

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号  
特開2023-180109  
(P2023-180109A)

(43)公開日 令和5年12月20日(2023.12.20)

(51)国際特許分類 F I テーマコード(参考)  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全4003頁)

(21)出願番号	特願2022-93234(P2022-93234)	(71)出願人	000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(22)出願日	令和4年6月8日(2022.6.8)	(74)代理人	110003409 弁理士法人トレスペクト
		(74)代理人	100196151 弁理士 工藤 洋平
		(72)発明者	岡村 鉉 名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	井川 貴博 名古屋市千種区春岡通7丁目49番地 株式会社ジェイ・ティ内
		Fターム(参考)	2C088 AA17 BA02

(54)【発明の名称】 遊技機

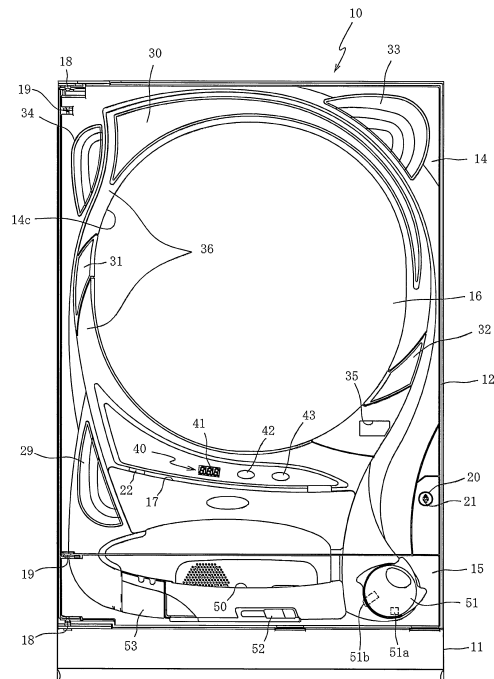
(57)【要約】

【課題】遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供すること。

【解決手段】

特定の判別結果であることに基づいて第1位置から第2位置へと可動片を可動させることが可能にされており、その可動片が第2位置に可動されることにより遊技球が通過可能となる特定通過領域を遊技球が通過したことが検出されたことに基づいて遊技者に有利となる特典が付与される。所定の開始条件が成立し特典遊技が開始された後に、可動片が第1位置から第2位置へと可動される状態を設定することが可能にされているので、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる。

【選択図】図1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技球が通過可能な第 1 通過領域を遊技球が通過したことに対応して所定の開始条件が成立した場合に特典遊技を実行させることが可能な特典遊技実行手段を有した遊技機において、

前記第 1 通過領域とは異なる第 2 通過領域と、

その第 2 通過領域を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、

その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて第 1 位置から第 2 位置へと可動片を可動させることが可能な可動制御手段と、

前記可動片が前記第 2 位置に可動されることにより遊技球が通過可能となる特定通過領域と、 10

前記特定通過領域を遊技球が通過したことが検出されたことに基づいて遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、

前記特定通過領域を通過したことを検出されたことに基づいて情報が記憶されることが可能な記憶手段と、を有し、

前記遊技機は、前記所定の開始条件が成立し前記特典遊技が開始された後に、前記可動片が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される状態を設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

20

**【0001】**

本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがある。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】**

30

【特許文献 1】特開 2010 - 207618 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかしながら、更なる遊技の興趣向上が求められていた。

**【0005】**

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

40

この目的を達成するために請求項 1 記載の遊技機は、遊技球が通過可能な第 1 通過領域を遊技球が通過したことに対応して所定の開始条件が成立した場合に特典遊技を実行させることが可能な特典遊技実行手段を有し、前記第 1 通過領域とは異なる第 2 通過領域と、その第 2 通過領域を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて第 1 位置から第 2 位置へと可動片を可動させることが可能な可動制御手段と、前記可動片が前記第 2 位置に可動されることにより遊技球が通過可能となる特定通過領域と、前記特定通過領域を遊技球が通過したことが検出されたことに基づいて遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定通過領域を通過したことを検出されたことに基づいて情報が記憶されることが可能な記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記所定の開始条件が成立し 50



前記特典遊技が開始された後に、前記可動片が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される状態を設定することが可能にされている。

【発明の効果】

【0007】

請求項 1 記載の遊技機によれば、遊技球が通過可能な第 1 通過領域を遊技球が通過したことに対応して所定の開始条件が成立した場合に特典遊技を実行させることが可能な特典遊技実行手段を有し、前記第 1 通過領域とは異なる第 2 通過領域と、その第 2 通過領域を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて第 1 位置から第 2 位置へと可動片を可動させることが可能な可動制御手段と、前記可動片が前記第 2 位置に可動されることにより遊技球が通過可能となる特定通過領域と、前記特定通過領域を遊技球が通過したことが検出されたことに基づいて遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定通過領域を通過したことを検出されたことに基づいて情報が記憶されることが可能な記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記所定の開始条件が成立し前記特典遊技が開始された後に、前記可動片が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される状態を設定することが可能にされている。

10

【0008】

よって、特典遊技が実行された後に、可動片を第 2 位置へと可動させる状態が設定可能にされているので、特典遊技が実行された後にも特典が付与されることを期待させて、遊技の興趣を向上することができるという効果がある。

20

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図 1】第 1 制御例におけるパチンコ機の正面図である。

【図 2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3】第 1 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 4】第 1 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5】(a) は、第 1 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面視下領域に設けられた可変入賞装の構造を模式的に示した模式図であり、(b) は、第 1 制御例における可変入賞装置に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。

【図 6】(a) は、第 1 制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b) は、第 1 制御例における実際の表示画面を例示した図である。

30

【図 7】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中におけるリーチ成立時の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中における普通図柄変動の実行中の表示態様の一例を示した図である。

【図 8】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中に普図当たり遊技(ロング開放当たり遊技)が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常状態中におけるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。

40

【図 9】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特殊変動演出中において第 3 図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 2 保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第 3 図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 10】第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される特図 2 保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第 3 図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 11】(a) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、(b) は、第 1 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間

50

のうち、前半期間の表示態様の一例を示した図であり、(c)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図であり、(d)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間の表示態様の一例を示した図である。

【図12】(a)、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示態様の一例を示した図である。

【図13】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中(通常変動期間中)の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中(通常変動期間中)に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図14】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出中に枠ボタンを操作した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図15】(a)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第1特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、(b)は、第1制御例において第3図柄表示装置で表示される「スーパーチャンスモード」中に第2特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図16】(a)は、第1制御例における第3図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートであり、(b)は、第1制御例における第3図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示したタイミングチャートである。

【図17】(a)は、第1制御例における通常大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートであり、(b)は、第1制御例における確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したタイミングチャートあり、(c)は、第1制御例における確変大当たり遊技中に球が特定領域(Vゲート)を流下しなかった場合の流れを示したタイミングチャートである。

【図18】(a)、(b)は、第1制御例における大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れを示したタイミングチャートである。

【図19】(a)、(b)は、第1制御例における、チャンスモード中における操作演出の内容の流れを示したタイミングチャートである。

【図20】第1制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図21】第1制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図22】第1制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図23】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図24】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図25】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 26】(a)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における主制御装置のROMに設定された通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 27】第1制御例における主制御装置のROMに設定された確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 28】(a)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図 29】第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常中特図2演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 30】第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された確変中演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 31】(a)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された連続予告実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたV報知実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 32】(a)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたボタン操作時演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された時短状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 33】第1制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された確変状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 34】第1制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 35】(a)～(c)は、第1制御例における電源投入時画像を説明する説明図である。

【図 36】(a)は、第1制御例における背面Aを説明する説明図であり、(b)は、第1制御例における背面B～Dを説明する説明図である。

【図 37】第1制御例における表示データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 38】第1制御例における転送データテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図 39】第1制御例における描画リストの一例を模式的に示した図である。

30

【図 40】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 41】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 42】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 43】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 44】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される更新処理を示すフローチャートである。

40

【図 45】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 46】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 47】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 48】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 49】第1制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。

50

【図 5 0】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

10

【図 5 5】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 5 6】第 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 8】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 6 1】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 3】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 5】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 6 6】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスモード中演出設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 7 0】第 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるブート処理を示すフローチャートである。

【図 7 3】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される V 割込処理を示すフローチャートである。

【図 7 4】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処

50

理を示すフローチャートである。

【図 7 5】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 6】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 7】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。 10

【図 7 8】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。

【図 7 9】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。

【図 8 0】第 1 制御例における表示装置内の M P U により実行される表示設定処理を示したフローチャートである。 20

【図 8 1】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 2】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。

【図 8 3】( a ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、( b ) は、第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 4】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。

【図 8 5】第 1 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される描画処理を示したフローチャートである。 30

【図 8 6】第 2 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 8 7】( a ) は第 2 制御例における特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例における大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 8 8】( a ) は第 2 制御例におけるチャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示した図である。

【図 8 9】( a ) は第 2 制御例における引き戻しゾーンの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例における引き戻しゾーン中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。 40

【図 9 0】( a ) は第 2 制御例におけるロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例におけるロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が 9 9 0 0 回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 1】第 2 制御例におけるチャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。

【図 9 2】( a ) は第 2 制御例における引き戻しゾーン中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図であり、( b ) は第 2 制御例における引き戻しモード中 50

の示唆態様の種別と、各示唆態様が示す示唆内容との関係性を示した図である。

【図 9 3】第 2 制御例におけるゲームフローを示した図である。

【図 9 4】第 2 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示したブロック図である。

【図 9 5】第 2 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 9 6】( a ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 9 8】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 2 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 9】( a ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における通常・第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 0】( a ) は第 2 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 0 1】( a ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 0 2】第 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された引き戻しモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 0 3】第 2 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された示唆態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 0 4】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 0 5】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 1 0】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】第 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマン

50

ド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引き戻しモード設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 確変状態演出設定処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 2 0】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】第 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 3】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態において特図 1 抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)において第 1 特別図柄抽選(特図 1 抽選)の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。 20

【図 1 2 4】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における通常状態において特図 1 の変動時間として 3 0 秒が設定された場合の時短状態中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における時短状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 2 5】第 2 制御例の第 1 変形例における昇格チャンスゾーン中に特図 2 保留で時短当選した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 2 6】( a ) は第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 1 2 7】第 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 8】第 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 9】第 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 0】( a ) は第 2 制御例の第 2 変形例における通常状態中の特図 1 抽選において第 1 時短状態が付与される大当たり当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 2 変形例における通常状態中の特図 1 抽選において第 2 時短状態が付与される時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出中の表示画面の一例を示した図である。 40

【図 1 3 1】第 2 制御例の第 2 変形例における大当たり当選した場合の変動パターンと時短当選した場合の変動パターンの一例を示した図である。

【図 1 3 2】( a ) は第 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 2 制御例の第 2 変形例における大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 3】第 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 1 3 4】第 2 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5】第 3 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 3 6】第 3 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図 1 3 7】第 3 制御例における V 入賞装置の正面斜視図である。

【図 1 3 8】第 3 制御例における V 入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 1 3 9】第 3 制御例における V 入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 1 4 0】( a ) は第 3 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、( b ) は第 3 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。

10

【図 1 4 1】( a ) は第 3 制御例における特図 1 の変動中に時短抽選結果示唆演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 3 制御例における特図 1 の変動中に時短当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 2】( a ) は第 3 制御例における特図 1 の変動中に時短非当選を示唆する場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は第 3 制御例における重複当選した場合の大当たり当選報知画面の一例を示した図である。

【図 1 4 3】( a ) は第 3 制御例における時短抽選、大当たり抽選に重複当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、( b ) は第 3 制御例における時短当選、大当たり非当選であった場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートであり、( c ) は第 3 制御例における時短非当選、大当たり当選した場合の報知パターンの一例を示したタイミングチャートである。

20

【図 1 4 4】第 3 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 1 4 5】( a ) は第 3 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 1 4 6】( a ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された第 1 当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 制御例における第 1 特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 3 制御例における第 2 特別図柄乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 4 7】( a ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 制御例における特図 1 大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 3 制御例における特図 2 大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 4 8】第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 4 9】( a ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 3 制御例における通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 5 0】第 3 制御例における時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 1】( a ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 3 制御例における主制御装置の ROM に設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 2】第 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の ROM の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の RAM の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 3】第 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の ROM に設定された抽選結果報知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

50



- 【図 1 5 4】第 3 制御例におけるゲームフローを示した図である。
- 【図 1 5 5】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 6】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 7】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 8】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 1 6 0】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 1】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 2】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 3】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 4】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 1 6 5】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 6】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 7】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 8】第 3 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 9】第 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 7 0】パチンコ機 1 0 が有する遊技盤 1 3 の変形構成を示した図である。
- 【図 1 7 1】第 4 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。
- 【図 1 7 2】第 4 制御例における主制御装置の R O M の内容の一部を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 7 3】第 4 制御例における主制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 7 4】( a ) は、第 4 制御例における第 1 当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 4 制御例における第 2 当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( c ) は、第 4 制御例における時短当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図であり、( d ) は、第 4 制御例における小当たり乱数テーブルを模式的に示した模式図である。 40
- 【図 1 7 5】( a ) は、第 4 制御例における大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、( b ) は、第 4 制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図 1 大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 7 6】第 4 制御例における大当たり種別選択テーブルの一部である特図 2 大当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 7 7】第 4 制御例における小当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
- 【図 1 7 8】第 4 制御例における変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図で 50

ある。

【図 179】第 4 制御例における変動パターンテーブルの一部である通常状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 180】第 4 制御例における変動パターンテーブルの一部である時短状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 181】第 4 制御例における変動パターンテーブルの一部である時短当選変動状態用変動パターンテーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図 182】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 183】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 10

【図 184】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 185】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 186】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特図 1 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 187】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 188】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。 20

【図 189】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 190】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特図 1 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 191】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 192】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 193】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。 30

【図 194】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特図 2 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 195】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

【図 196】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 197】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 198】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。 40

【図 199】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特図 2 強制停止処理を示すフローチャートである。

【図 200】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される特図 2 小当たり停止処理を示すフローチャートである。

【図 201】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 202】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 203】第 4 制御例における主制御装置内の MPU により実行される時短リミット更 50

新処理を示すフローチャートである。

【図204】(a), (b)は、第5制御例における第3図柄表示装置に表示される天井到達示唆演出画面の一例を示した図である。

【図205】(a)は、第5制御例における第3図柄表示装置に表示される天井到達変動演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第5制御例における第3図柄表示装置に表示される天井中演出画面の一例を示した図である。

【図206】第5制御例における第3図柄表示装置に表示される天井中上乘せ演出画面の一例を示した図である。

【図207】第5制御例における各遊技状態の移行の流れを示した遷移図である。

【図208】(a)は、第5制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第5制御例におけるパチンコ機の主制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。 10

【図209】(a)は、第5制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第5制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第5制御例における主制御装置のROMに設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図210】第5制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図211】(a)は、第5制御例における主制御装置のROMに設定された時短種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第5制御例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第5制御例における天井用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図212】(a)は、第5制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第5制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図213】第5制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された天井到達示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図214】第5制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された天井到達時演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図215】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図216】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図217】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図218】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図219】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 40

【図220】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図221】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図222】第5制御例における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図223】第5制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図224】第5制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。 50

【図 2 2 5】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 6】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 7】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 8】第 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 2 9】( a ) は、第 5 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄表示装置に表示される遊技状態示唆演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 5 制御例の第 1 変形例において遊技状態示唆演出にて第 1 時短状態が設定されていることが報知された後の表示画面の一例を示した図である。

10

【図 2 3 0】( a ) は、第 5 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 5 制御例の第 1 変形例における時短当選用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 3 1】( a ) は、第 5 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 5 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 3 2】第 5 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された遊技状態示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 3 3】第 5 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 4】第 5 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 5】第 5 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常モード用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 3 6】第 6 制御例におけるパチンコ機の遊技盤を模式的に示した正面図である。

【図 2 3 7】( a ) は、第 6 制御例において天井抽選回数に到達した場合に設定される時短状態 B の間の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 6 制御例において時短状態 B から時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。

30

【図 2 3 8】第 6 制御例において時短状態 B の間に大当たりで当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 2 3 9】第 6 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 2 4 0】第 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 1】第 6 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 2】( a ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 6 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 2 4 3】( a ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 6 制御例における第 1 時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 4】( a ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

50

【図 2 4 5】( a ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 4 6】第 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 4 7】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 8】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 4 9】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 0】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 1】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 2】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 3】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 4】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 5】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 6】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 7】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 時短抽選処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 8】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 2 5 9】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 0】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 1】第 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 2】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 3】第 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 6 4】第 7 制御例のパチンコ機の正面図である。

【図 2 6 5】第 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2 6 6】第 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。

【図 2 6 7】第 7 制御例の V 入賞装置の正面斜視図である。

【図 2 6 8】第 7 制御例の V 入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 2 6 9】第 7 制御例の V 入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 2 7 0】( a ) は、第 7 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、( b ) は、第 7 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。

【図 2 7 1】( a ) は、第 7 制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、(

10

20

30

40

50

b)は、第7制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。

【図272】第7制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。

【図273】(a)は、第7制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b)は、第7制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図274】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される通常状態大当たり当選後の大当たり演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される敵討伐演出画面の一例を示した図である。

【図275】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される2ラウンド目終了後のインターバル中画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される6ラウンド(最終ラウンド)中の討伐成功画面の一例を示した図である。

【図276】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される3ラウンド目の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される図276(a)でボタンを押した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図277】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される図276(a)でボタンを押さなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される6ラウンド(最終ラウンド)中の復活成功演出画面の一例を示した図である。

【図278】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される時短状態(ラッシュ中)の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される時短状態(ラッシュ中)の当たり画面の一例を示した図である。

【図279】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される時短状態(ラッシュ中)の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるVを狙え初回演出期間中にV入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図280】第7制御例において第3図柄表示装置で表示される図279(b)の後、Vを狙え初回演出期間経過後の表示画面の一例を示した図である。

【図281】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される時短状態(ラッシュ中)の最終変動(外れ)の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される時短状態終了後の引き戻し演出画面の一例を示した図である。

【図282】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される引き戻し演出終了画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるラッシュ結果表示画面の一例を示した図である。

【図283】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるNEXT演出画面(ラッシュ中大当たり2ラウンド目)の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるNEXT演出結果画面(保留連、ラウンド昇格無し)の一例を示した図である。

【図284】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるNEXT演出結果画面(ラウンド昇格あり)の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示されるNEXT演出結果画面(保留連あり)の一例を示した図である。

【図285】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される保留連状態中の小当たり遊技画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される保留連状態中のNEXT演出画面(保留連あり)の一例を示した図である。

【図286】第7制御例において第3図柄表示装置で表示される連続保留連で表示ラウンド数がMAX(9ラウンド)を超えた場合の表示画面の一例を示した図である。

【図287】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される待機状態中の

10

20

30

40

50

表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される演出モード選択画面の一例を示した図である。

【図288】(a)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される特図変動中のステージ移行演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第7制御例において第3図柄表示装置で表示される特図変動中におけるステージ固定操作画面の一例を示した図である。

【図289】第7制御例におけるパチンコ機のゲームフローを示した図である。

【図290】第7制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図291】第7制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図292】(a)は、第7制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第7制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。 10

【図293】(a)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄1乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄2乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図294】(a)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図295】第7制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図296】(a)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図297】(a)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された特殊時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第7制御例における主制御装置のROMに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図298】第7制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図299】(a)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図300】(a)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された討伐数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された討伐演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図301】第7制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された追加減少値選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図302】(a)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された演出ステージデータテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第7制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された遊技環境データテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図303】第7制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図304】第7制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。 40

【図 3 0 5】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 6】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 7】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 8】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 0 9】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 1 0】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 1】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 2】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 3】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 4】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。

20

【図 3 1 5】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 6】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 7】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 8】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 1 9】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

30

【図 3 2 0】第 7 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 1】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 2】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 3】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 4】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留情報関連処理を示すフローチャートである。

40

【図 3 2 5】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 6】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 7】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 8】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 2 9】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される初回大当たり関連処理を示すフローチャートである。

50



【図 3 3 0】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される討伐演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 1】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される初回大当たりラウンド中演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 2】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される初回インターバル中演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 3】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 4】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 5】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 6】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 7】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 8】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される小当たり遊技中更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 3 9】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 0】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される固定モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 1】第 7 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される演出ボタン操作処理を示すフローチャートである。

【図 3 4 2】第 8 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 4 3】( a ) は、第 8 制御例における通常状態において時短図柄当選が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 8 制御例における第 2 時短状態に移行してから第 1 特別図柄の保留球を消化するまでの期間において実行されるチャンスタイム待機演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 4】( a ) は、第 8 制御例のチャンスタイム待機演出において時短回数 10 回が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 8 制御例のチャンスタイム待機演出の実行期間中に第 1 特別図柄の保留球で大当たりに当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 5】( a ) は、第 8 制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たり B に当選した場合の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 8 制御例におけるチャンスタイムの間に普図当たり B に当選した場合の普図当たり遊技中に実行される第 1 示唆演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 6】( a ) 及び ( b ) は、第 8 制御例における第 2 特別図柄に対応する変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 7】( a ) は、第 8 制御例における第 2 特別図柄の小当たり遊技中に実行される第 2 示唆演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 8 制御例におけるラッシュ状態中に設定される演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 8】( a ) 及び ( b ) は、第 8 制御例においてラッシュ状態中にスルーゲートを通過した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 4 9】第 8 制御例におけるチャンスタイムの前後における演出態様の推移を示した図である。

【図 3 5 0】( a ) 及び ( b ) は、第 8 制御例におけるチャンスタイム中の特別図柄の状態、及び普通図柄の状態の対応関係を示した図である。

【図 3 5 1】第 8 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 3 5 2】( a ) は、第 8 制御例における主制御装置の ROM の構成を示したブロック

10

20

30

40

50

図であり、(b)は、第8制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図353】(a)は、第8制御例における特別図柄1乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第8制御例における特別図柄2乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図354】(a)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(c)は、第8制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図355】(a)は、第8制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第8制御例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図356】(a)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された時短種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第8制御例における主制御装置のROMに設定された普図当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図357】(a)は、第8制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第8制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。 20

【図358】第8制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された待機演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図359】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図360】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図361】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図362】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 30

【図363】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。

【図364】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図365】第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図366】(a)は、第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普図当たり時処理を示すフローチャートであり、(b)は、第8制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第3終了条件判定処理を示すフローチャートである。 40

【図367】第8制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図368】第8制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図369】第8制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される待機演出設定処理を示すフローチャートである。

【図370】第8制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図371】第8制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。 50

【図 3 7 2】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図当たりコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 3】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 4】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスタイム中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 5】第 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 7 6】第 9 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 3 7 7】( a ) は、第 9 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。 10

【図 3 7 8】( a ) は、第 9 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した後で第 2 特別図柄の保留球が規定個数貯まって時短終了条件が成立した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 9 制御例において時短状態 B が設定された後、1 回目に行われた第 2 特別図柄の変動表示中の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 7 9】( a ) は、第 9 制御例において M A X ボーナスに当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 9 制御例において時短状態 C の間に実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 3 8 0】第 9 制御例における初当たり後の演出態様の推移と、第 2 特別図柄の状態との対応関係を示した図である。 20

【図 3 8 1】第 9 制御例において M A X ボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達して通常モード B へと移行するまでの間の演出態様の推移を示した図である。

【図 3 8 2】第 9 制御例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 3 8 3】( a ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 9 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 8 4】( a ) は、第 9 制御例における特別図柄 1 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 3 8 5】( a ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 9 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 8 6】( a ) は、第 9 制御例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例における M A X ボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 8 7】( a ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 3 8 8】( a ) は、第 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された攻撃アイコン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 3 8 9】第 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 3 9 0】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 1】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パ 50

ターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 2】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 3】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 4】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 5】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される保留球数判別処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 6】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。 10

【図 3 9 7】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 8】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 3 9 9】第 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了時処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 0】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 1】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。 20

【図 4 0 2】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 3】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 4】第 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 0 5】第 9 制御例の第 1 の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 4 0 6】第 9 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 30

【図 4 0 7】( a ) は、第 9 制御例の第 1 の変形例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 0 8】( a ) は、第 9 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 0 9】( a ) 及び( b ) は、第 9 制御例の第 2 の変形例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 1 0】( a ) は、第 9 制御例の第 2 の変形例において時短モードまたは引き戻しモードへと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 9 制御例の第 2 の変形例において M A X ボーナスモードへと移行した後で、時短リミット回数に到達する直前の時短状態 C における当たり変動演出の演出態様の一例を示した図である。 40

【図 4 1 1】第 9 制御例の第 2 の変形例における時短状態中の普通図柄の変動表示、普通図柄の当たり遊技、および特別図柄の変動表示の対応関係を示した図である。

【図 4 1 2】第 9 制御例の第 2 の変形例における各遊技状態の間の移行方法を示した図である。

【図 4 1 3】( a ) は、第 9 制御例の第 2 の変形例における特別図柄 2 乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 4 1 4】第 9 制御例の第 2 の変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 1 5】( a ) は、第 9 制御例の第 2 の変形例における時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 9 制御例の第 2 変形例における M A X ボーナス用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 1 6】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 1 7】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 1 8】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。 10

【図 4 1 9】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 0】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 1】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 2】第 9 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 3】第 9 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 4 2 4】第 9 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 2 5】第 1 0 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 4 2 6】( a ) は、第 1 0 制御例において確変状態 A に設定されている場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A でリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の一例を示した図である。

【図 4 2 7】( a ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A で大当たりで当選した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。 30

【図 4 2 8】( a ) は、第 1 0 制御例におけるチャレンジボーナスのオープニング演出として、通常大当たりを報知するオープニング演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A で昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 2 9】( a ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A で昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A で、失敗を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 3 0】( a ) は、第 1 0 制御例における確変状態 A で、昇格成功を報知する昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例において無敵モードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。 40

【図 4 3 1】( a ) は、第 1 0 制御例における無敵モードにおいて、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とが重複して実行され、第 1 特別図柄の変動表示が通常大当たり変動である場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における無敵モードにおいて、第 2 特別図柄の変動停止中に第 1 特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 3 2】( a ) は、第 1 0 制御例における無敵モードで第 2 特別図柄の変動停止中に第 1 特別図柄の通常大当たり変動が実行された後で、第 2 特別図柄の始動入賞を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における無敵モードにおいて第 2 特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合に実行されるブラックアウト演 50

出の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 3 3】第 1 0 制御例においてプレミアムラッシュモードに設定されている場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 3 4】第 1 0 制御例における各状態間の移行方法を示した図である。

【図 4 3 5】第 1 0 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 4 3 6】第 1 0 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 4 3 7】( a ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 4 3 8】( a ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( c ) は、第 1 0 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 3 9】第 1 0 制御例における時短・確変 A 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 4 0】第 1 0 制御例における確変 B 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 4 4 1】( a ) は、第 1 0 制御例における確変 C 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における昇格演出用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 4 2】( a ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 4 3】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

30

【図 4 4 4】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 5】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 6】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 7】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 4 4 8】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

40

【図 4 4 9】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 0】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 1】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 2】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 3】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

50

【図 4 5 4】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 5】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 6】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 7】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 5 8】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 5 9】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 0】第 1 0 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 1】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 2】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 3】( a ) は、第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される無敵モード中演出設定処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるプレミアムラッシュ中演出設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 4 6 4】第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 4 6 5】( a ) は、第 1 0 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 0 制御例の第 1 の変形例における確変 B 1 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 6 6】第 1 0 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 6 7】( a ) は、第 1 1 制御例における M A X ボーナスモードで 4 回目に当選した大当たりのエンディング期間中に実行される M A X ボーナスモードのエンディング演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における M A X ボーナスモードのエンディング演出において M A X ラウンド突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

30

【図 4 6 8】( a ) 及び ( b ) は、第 1 1 制御例において M A X ラウンド突破演出が実行された後の M A X ボーナスモードにおいて当選した大当たりのエンディング期間で実行される継続ジャッジ演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 6 9】( a ) は、第 1 1 制御例において初当たり後に時短状態 A へと移行した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

40

【図 4 7 0】( a ) は、第 1 1 制御例における時短状態 A において最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A となった場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における時短状態 B において最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A となった場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 4 7 1】( a ) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 4 7 2】( a ) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であ

50

り、(c)は、第11制御例における主制御装置のROMに設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図473】第11制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図474】第11制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図475】第11制御例における主制御装置内のMPUにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図476】第11制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図477】第11制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図478】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図479】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。

【図480】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図481】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図482】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるエンディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図483】第11制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるMAXボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図484】(a)及び(b)は、第10制御例の第2の変形例における確変状態Aでレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図485】(a)は、第10制御例の第2の変形例における確変状態Aで、第1特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第10制御例の第2の変形例における確変状態Aで、第2特別図柄の大当たりを報知するレース演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図486】第12制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図487】(a)は、第12制御例における通常状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例におけるSPリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。

【図488】(a)は、第12制御例における確変状態中の偶数図柄リーチ表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例におけるSPリーチ発展後の表示画面の一例を示した図である。

【図489】(a)は、第12制御例におけるSPリーチ発展後の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における図柄仮揃い時の表示画面の一例を示した図である。

【図490】第12制御例における図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。

【図491】第12制御例におけるSPリーチ中表示画面の一例を示した図である。

【図492】(a)は、第12制御例における通常アングル表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における左アングル表示画面の一例を示した図であり、(c)は、第12制御例における右アングル表示画面の一例を示した図である。

【図493】(a)は、第12制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における左アングル表示中の特図変動停止時画面(次変動リーチ時)の一例を示した図である。

【図494】(a)は、第12制御例における上アングル表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における通常アングル表示画面(上アングル移行示唆画面)

10

20

30

40

50



の一例を示した図である。

【図495】(a)は、第12制御例における通常状態における普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止直前の特図停止時表示画面の一例を示した図である。

【図496】(a)は、第12制御例における通常状態における普図ロング当たり変動停止時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における天井到達時の表示画面の一例を示した図である。

【図497】(a)は、第12制御例における天井時短中の普図ロング当たり終了時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における天井時短終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図498】第12制御例における天井時短終了時に普図ロング当たり変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図499】(a)は、第12制御例における2回連続で同一の図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における2連続同一目の図柄が停止した次変動の表示画面の一例を示した図である。

【図500】(a)は、第12制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における一発告知演出中にボタンを押下した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図501】(a)は、第12制御例における当たり告知後の演出画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における一発告知演出で当たり告知されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図502】(a)は、第12制御例における一発告知演出中の2段階目の告知画面の一例を示した図であり、(b)は、第12制御例における一発告知演出の別表示画面(保留連)の一例を示した図である。

【図503】(a)は、第12制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第12制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図504】(a)は、第12制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第12制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第12制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図505】(a)は、第12制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第12制御例における特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第12制御例における特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図506】(a)は、第12制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第12制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図507】(a)は、第12制御例における確変・第1時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第12制御例における第2時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図508】(a)は、第12制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第12制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図509】第12制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定されたリーチ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図510】第12制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された加算時間態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図511】第12制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定され

10

20

30

40

50

た一発告知態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 1 2】第 1 2 制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 5 1 3】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 4】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 5】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 6】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 7】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される天井時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 8】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 1 9】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 0】第 1 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。

【図 5 2 1】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 2】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理（音声ランプ制御装置）を示すフローチャートである。

【図 5 2 3】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 4】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 5】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短状態演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 6】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 7】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 8】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 2 9】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 0】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 1】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 2】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 3】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連続リーチ時態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 4】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 5】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 6】第 1 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 5 3 7】第 1 2 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。

【図 5 3 8】第 1 2 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 3 9】（ a ）は、第 1 3 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 3 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタン p u s h で楽曲変更した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 4 0】（ a ）～（ d ）は、第 1 3 制御例における背景チェンジ演出にて表示される表示画面を示した図である。

【図 5 4 1】（ a ）, （ b ）は、第 1 3 制御例における背景チェンジ演出の流れを示した図である。

【図 5 4 2】（ a ）は、第 1 3 制御例における変動開始時のフリーズ演出表示画面の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 3 制御例における 6 秒間のフリーズ演出表示画面の一例を示した図である。

【図 5 4 3】第 1 3 制御例におけるフリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせを模式的に示した図である。

【図 5 4 4】第 1 3 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 5】（ a ）は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、（ b ）は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 4 6】（ a ）は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された昇格抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、（ b ）は、第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された背景変化抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 7】第 1 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された加算時間用態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 4 8】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 4 9】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景変化演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 0】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 1】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 2】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 3】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 4】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景チェンジ演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 5】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される背景変化演出抽選処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 6】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 7】第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【図 5 5 8】（ a ）は、第 1 4 制御例における飛行演出中の表示画面の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 4 制御例における鳥ストック中の表示画面の一例を示した図である

10

20

30

40

50

。

【図 5 5 9】( a ) は、第 1 4 制御例における飛行演出からの発展時表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における飛行演出からの発展後表示画面の一例を示した図である。

【図 5 6 0】第 1 4 制御例における鳥ストック中演出の遅れパターンの流れを示した図である。

【図 5 6 1】( a ) は、第 1 4 制御例におけるメロディーゾーン中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例におけるメロディーゾーン中楽曲切替時の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 6 2】第 1 4 制御例における曲履歴内に残っている楽曲が新たに再生された場合の表示画面の一例を示した図である。 10

【図 5 6 3】( a ) は、第 1 4 制御例における変動演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例におけるリーチ演出(前半)の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 6 4】第 1 4 制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。

【図 5 6 5】第 1 4 制御例における確変状態中に実行される変動演出の流れを模式的に示した図である。

【図 5 6 6】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 20

【図 5 6 7】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 6 8】( a ) は、第 1 4 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 4 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 4 制御例における第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 6 9】第 1 4 制御例における確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である 30

。

【図 5 7 0】( a ) は、第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 5 7 1】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 7 2】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告態様シナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 7 3】第 1 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された楽曲選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 5 7 4】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 5】第 1 4 制御例における主制御装置内の M P U により実行される変動実行判定処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 6】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 7】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される楽曲切替処理を示すフローチャートである。

【図 5 7 8】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。 50

【図 5 7 9】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 0】第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される予告態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 1】第 1 4 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理（表示制御装置）を示すフローチャートである。

【図 5 8 2】第 1 4 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される鳥停止コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 5 8 3】第 1 5 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 5 8 4】（ a ）は、第 1 5 制御例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 5 制御例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。

【図 5 8 5】（ a ）は、第 1 5 制御例におけるリーチ変動中ボタン長押し操作時の表示画面の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 5 制御例におけるボタン長押し操作チャンス U P パターンの表示画面の一例を示した図である。

【図 5 8 6】第 1 5 制御例における図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せを模式的に示した図である。

【図 5 8 7】第 1 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 5 8 8】第 1 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 5 8 9】第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される確変中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 0】第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される初回変動態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 1】第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 2】第 1 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 5 9 3】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出の開始画面の一例を示した図であり、（ b ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出中の表示画面を示した図である。

【図 5 9 4】（ a ）および（ b ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中の表示画面の一例を示した図である。

【図 5 9 5】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラあおり画面を示した図であり、（ b ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出対象変動中のキャラ気絶画面を示した図である。

【図 5 9 6】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ気絶からの復活後の咆哮画面を示した図であり、（ b ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ咆哮後の表示画面を示した図である。

【図 5 9 7】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出中のサイレントリーチ画面を示した図であり、（ b ）は、第 1 6 制御例におけるキャラ先読み演出中に当たり保留を獲得した場合の表示画面を示した図である。

【図 5 9 8】第 1 6 制御例における当たり保留対象変動の表示画面を示した図である。

【図 5 9 9】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるルーレット演出（ 1 回目 ）の表示画面（特図変動 1 回目）を示した図であり、（ b ）は、第 1 6 制御例におけるルーレット演出（ 1 回目 ）のキャラ表示画面（特図変動 2 回目）を示した図である。

【図 6 0 0】（ a ）および（ b ）は、第 1 6 制御例におけるルーレット演出（ 1 回目 ）の結果表示画面を示した図である。

【図 6 0 1】（ a ）は、第 1 6 制御例におけるルーレット演出（ 2 回目 ）の結果表示画面

10

20

30

40

50

を示した図であり、(b)は、第16制御例におけるルーレット演出(2回目)の結果表示画面の一例を示した図である。

【図602】(a)は、第16制御例における勇者キャラ演出の表示画面を示した図であり、(b)は、第16制御例における特殊キャラ演出の表示画面を示した図である。

【図603】第16制御例における特殊キャラ登場後のルーレット表示画面の一例を示した図である。

【図604】第16制御例におけるルーレット演出と特図変動の流れを示した図である。

【図605】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図である。

【図606】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。 10

【図607】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定されたキャラ態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図608】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された音声種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図609】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定されたルーレットシナリオ選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図610】第16制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定されたルーレット態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図611】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図612】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み管理処理を示すフローチャートである。

【図613】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される第2先読み演出設定処理を示すフローチャートである。

【図614】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図615】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み演出用変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図616】第16制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される先読み演出中態様設定処理を示すフローチャートである。 30

【図617】(a)は、第15制御例の演出変形例におけるリーチ変動中の操作演出の演出態様を示した図であり、(b)は、第15制御例の演出変形例における操作演出が実行された変動の次変動開始時の演出態様を示した図である。

【図618】(a)は、第15制御例の演出変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第15制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動開始画面の一例を示した図である。

【図619】第15制御例の演出変形例における大当たり遊技終了後の特図変動中表示画面の一例を示した図である。

【図620】(a)は、各制御例の演出別例の確変状態における接近モード中表示画面の一例を示した図であり、(b)は、各制御例の演出別例の確変状態における超接近モード中表示画面の一例を示した図である。 40

【図621】(a)は、各制御例の演出別例における接近モード中のモード昇格演出の一例を示した図であり、(b)は、各制御例の演出別例におけるモード昇格時の外れ表示画面の一例を示した図である。

【図622】第17制御例における変動演出中に実行される各予告の実行タイミングと種別を示した図である。

【図623】(a)は、第17制御例における蝶ボタン演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第17制御例の蝶ボタン演出におけるボタン予告A中の表示画面の一例を示した図である。 50

【図 6 2 4】( a ) および ( b ) は、第 1 7 制御例におけるボタン予告 A 中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 2 5】( a ) は、第 1 7 制御例におけるボタン予告 B 中にボタン操作した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 7 制御例におけるボタン予告 B 中にボタン操作しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 2 6】( a ) は、第 1 7 制御例における一発告知演出中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 7 制御例における異なる態様の花アイコンと蝶アイコンが表示された表示画面の一例を示した図である。

【図 6 2 7】( a ) は、第 1 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（偶数図柄当たり）の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中に選択ボタン操作で楽曲選択中の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 2 8】( a ) は、第 1 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面（新楽曲出現時）の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 7 制御例における大当たり遊技のオープニング画面表示中にボタン p u s h で全曲開放した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 6 2 9】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 0】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 1】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される詳細態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 2】第 1 7 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 3 3】第 1 8 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 6 3 4】( a ) および ( b ) は、第 1 8 制御例における時短状態、確変状態突入時の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 3 5】( a ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動でラッシュモードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 3 6】( a ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動で通常モードへの移行が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動で、当該最終変動又は残保留内に大当たりがあることが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 3 7】( a ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動で次回大当たりまで継続する確変状態が報知された場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における時短状態又は確変状態において、確変状態の期待度が高くなる示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 3 8】第 1 8 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 6 3 9】第 1 8 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 0】第 1 8 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 1】( a ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 4 2】( a ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

20

30

40

50

【図 6 4 3】( a ) は、第 1 8 制御例における時短最終変動用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 4 4】( a ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 4 5】( a ) は、第 1 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたミニキャラ示唆選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 6 4 6】第 1 8 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 4 7】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 8】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 6 4 9】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 0】第 1 8 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

20

【図 6 5 1】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 2】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 3】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 4】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 5 5】第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 ミニキャラ演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図 6 5 6】( a ) は、第 1 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートに対する初回の遊技球の通過を検出した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュモードでスルーゲートを遊技球が通過せずに 5 回の第 2 特別図柄の抽選が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 5 7】( a ) は、第 1 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択 6 1 A テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン 6 1 A テーブルの構成を示したブロック図である。

40

【図 6 5 8】第 1 8 制御例の第 1 の変形例における弱ラッシュ用 6 1 A テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 6 5 9】第 1 8 制御例の第 1 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオ 6 1 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 0】第 1 8 制御例の第 2 の変形例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 6 6 1】( a ) は、第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

50



【図 6 6 2】( a ) は、第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン 6 1 B テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 8 制御例の第 2 の変形例における時短・確変用 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 1 8 制御例の第 2 の変形例における時短付与 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 3】第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオ 6 1 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 6 4】第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 6 6 5】第 1 8 制御例の第 2 の変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。 10

【図 6 6 6】( a ) および ( b ) は、第 1 9 制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 6 7】( a ) および ( b ) は、第 1 9 制御例における初当たり後の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 6 8】( a ) および ( b ) は、第 1 9 制御例における時短モードの時短最終変動の 1 回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 6 6 9】( a ) は、第 1 9 制御例における時短モードの時短最終変動の 1 回前の変動表示演出の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における時短モードの時短最終変動の演出態様の一例を示した図である。 20

【図 6 7 0】( a ) は、第 1 9 制御例におけるループボーナス当選時の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例におけるループボーナスモード中の継続ジャッジ演出の一例を示した図である。

【図 6 7 1】第 1 9 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 6 7 2】( a ) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 7 3】( a ) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 6 7 4】第 1 9 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 7 5】第 1 9 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 7 6】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 7】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図 6 7 8】第 1 9 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。 40

【図 6 7 9】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 0】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるチャンスモード時処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 1】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短モード時処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 2】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 3】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエン 50

ディングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 4】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるルーブボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 5】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 6】第 1 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短モード中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 8 7】( a ) は、第 2 0 制御例における可動役物が原点位置にある状態を示した図であり、( b ) は、第 2 0 制御例における可動役物が作動位置にある状態を示した図である。

【図 6 8 8】第 2 0 制御例における可動役物の構成を示した図である。

【図 6 8 9】( a ) は、第 2 0 制御例における可動役物が原点位置にある状態の遊技盤の縦断面図であり、( b ) は、第 2 0 制御例における可動役物が下降している期間に作動位置センサがオフからオンに切り替わるタイミングの遊技盤の縦断面図であり、( c ) は、第 2 0 制御例における可動役物が作動位置にある場合の遊技盤の縦断面図であり、( d ) は、第 2 0 制御例における可動役物が振動下限位置にある場合の遊技盤の縦断面図である。

【図 6 9 0】第 2 0 制御例における役物可動演出中の可動役物の動作の流れを示した図である。

【図 6 9 1】( a ) は、第 2 0 制御例における第 1 可動制御(進出シナリオ動作)の開始タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、( b ) は、第 2 0 制御例における第 1 可動制御(進出シナリオ動作)の終了タイミングに可動役物が位置する場所を示す図であり、( c ) は、第 2 0 制御例における可動役物が振動下限位置まで下降したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図であり、( d ) は、第 2 0 制御例における可動役物が作動位置センサの検出範囲の下限まで上昇したタイミングの可動役物が位置する場所を示す図である。

【図 6 9 2】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 6 9 3】( a ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 6 9 4】( a ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された退避シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 復帰対応シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 5】第 2 0 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 6 9 6】( a ) ~ ( b ) は、第 2 0 制御例におけるステップモータの制御についての説明図である。

【図 6 9 7】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 8】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力開始・演出処理を示すフローチャートである。

【図 6 9 9】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 0】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出

10

20

30

40

50

更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 1】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 2】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 3】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 4】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 5】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される復帰対応シナリオ処理を示すフローチャートである。 10

【図 7 0 6】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータコマンド監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 7】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 8】第 2 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 0 9】第 2 1 制御例のパチンコ機の正面図である。

【図 7 1 0】第 2 1 制御例の遊技盤の正面図である。

【図 7 1 1】第 2 1 制御例のパチンコ機の背面図である。 20

【図 7 1 2】( a ) は、第 2 1 制御例における枠ボタンの正面図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における選択ボタンの正面図である。

【図 7 1 3】第 2 1 制御例における可変入賞装置の分解正面斜視図である。

【図 7 1 4】第 2 1 制御例における可変入賞装置を背面側から見た動作図である。

【図 7 1 5】( a ) は、第 2 1 制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御(進出制御)が実行されている可動役物準備期間中における第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における役物演出として可動役物が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御(進出制御)が終了した後の待機期間中の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。 30

【図 7 1 6】( a ) は、第 2 1 制御例における可動役物第 1 演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタンを押下し、終了条件を成立させた状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における可動役物第 1 演出の終了条件が成立し、可動役物第 2 演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。

【図 7 1 7】( a ) は、第 2 1 制御例における役物演出で可動した可動役物が収納位置へと戻っている状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における可動役物第 1 演出の終了後に可動役物が収納位置へと移動している(退避している)状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。

【図 7 1 8】( a ) は、第 2 1 制御例における可動役物第 1 演出の終了条件が成立した状態で可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近の一例を示す図である。 40

【図 7 1 9】( a ) は、第 2 1 制御例における追加演出の別例を示す図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における別例の追加演出が実行された状態で可動役物が作動位置へと移動した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図 7 2 0】( a ) は、第 2 1 制御例におけるアップ演出が実行された状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図 7 2 1】第 2 1 制御例における役物演出が実行され 1 周期目の振動動作中に終了条件 50

が成立して落下動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。

【図 7 2 2】第 2 1 制御例における役物演出が実行され 3 周期目の振動動作中に終了条件が成立して上昇動作が実行された場合の演出の流れを示す図である。

【図 7 2 3】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 2 4】第 2 1 制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 7 2 5】( a ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 2 6】第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 7 2 7】( a ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 2 8】( a ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ用(通常)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 2 1 制御例における主制御装置の R O M に設定された外れ用(確変・時短)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 7 2 9】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 7 3 0】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

【図 7 3 1】( a ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 2】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された追加演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 7 3 3】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 制御実行選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 4】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 期間表示選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 5】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された退避時態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 6】( a ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された進出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された上昇シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 7 3 7】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 3 8】第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 3 9】( a ) は、第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 1 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R A M に設定された駆動状況格納エリアに格納される

50

格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

【図 7 4 0】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 1】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 2】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 3】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 4】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。 10

【図 7 4 5】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 6】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 7】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 8】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 7 4 9】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される N M I 割り込み処理を示すフローチャートである。 20

【図 7 5 0】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 1】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 2】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 3】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 4】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。 30

【図 7 5 5】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される報知処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 6】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 7】第 2 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される異常処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 8】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図 7 5 9】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 40

【図 7 6 0】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 1】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 2】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 3】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 4】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止 50

コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 5】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 6】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 7】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 8】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 6 9】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。 10

【図 7 7 0】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 1】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 2】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 3】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 4】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。 20

【図 7 7 5】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時間経過更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 6】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 7】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 8】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 7 9】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。 30

【図 7 8 0】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 動作シナリオ決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 8 1】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 動作シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 8 2】第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 7 8 3】( a ) は、第 2 2 制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、( b ) は、第 2 2 制御例における役物演出中にボタン P U S H でトータルミッションを達成した状態の第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。 40

【図 7 8 4】( a ) は、第 2 2 制御例の役物スーパー 4 演出開始時における第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図であり、( b ) は、第 2 2 制御例の役物スーパー 4 演出の 5 周期目における第 3 図柄表示装置の表示面付近を示す図である。

【図 7 8 5】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 7 8 6】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

【図 7 8 7】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動演出パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 7 8 8】( a ) は、第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された全体ミッション選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 期間示唆演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 8 9】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された経過演出態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 9 0】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 9 1】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 7 9 2】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 3 振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 7 9 3】第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 7 9 4】( a ) は、第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M に設定された役物可動関連エリアの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R A M に設定された駆動状況格納エリアに格納される格納データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

【図 7 9 5】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

20

【図 7 9 6】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図 7 9 7】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 7 9 8】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される押下情報更新処理を示すフローチャートである。

【図 7 9 9】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 0 0】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 0 1】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 0 2】第 2 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。

【図 8 0 3】( a ) は、第 2 3 制御例において演奏演出が開始された場合における演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例において演奏演出の実行中における演出態様を示した図である。

【図 8 0 4】( a ) は、第 2 3 制御例の演奏演出においてリズムに合ったタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで遊技者が枠ボタンを操作した場合の演出態様を示した図である。

40

【図 8 0 5】( a ) は、第 2 3 制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選に当選していた場合の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例の演奏演出においてリズムからずれたタイミングで枠ボタンが操作された場合に実行される変位抽選で非当選となった場合の演出態様を示した図である。

【図 8 0 6】( a ) は、第 2 3 制御例における演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 3 制御例における演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様を示した図である。

【図 8 0 7】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を

50

示したブロック図である。

【図 8 0 8】( a ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された当選時動作テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 0 9】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された押下期間種別テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 0】( a ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された成功抽選テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された期間 A 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された期間 B 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された押下成功後用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 1】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出結果選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 2】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された発展先選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 1 3】第 2 3 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 1 4】第 2 3 制御例における音声出力装置の構成を示すブロック図である。

【図 8 1 5】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 6】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 7】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 8】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 1 9】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演奏演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 0】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物動作設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 1】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 2】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される進出シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 3】第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当選動作シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 4】( a ) は、第 2 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 2 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 5】第 2 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 6】第 2 3 制御例における音声出力装置内の M P U により実行される音声設定処理を示すフローチャートである。

【図 8 2 7】( a ) は、第 2 4 制御例における役物演出が開始され、可動役物が作動位置に位置した状態の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 4 制御例における役物演出の実行中に落下動作の実行が決定された後で落下動作の実行のキャンセルが決定された場合の演出態様を示した図である。

10

20

30

40

50



【図 8 2 8】( a ) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャンセル抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 2 9】第 2 4 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 3 0】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 8 3 1】第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される追加演出態様設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 3 2】( a ) は、第 2 5 制御例における可動役物が原点位置に位置している状態を示す図であり、( b ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出において可動役物が最も下降した状態を示す図である。

【図 8 3 3】( a ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出の開始前(バトル準備演出)における演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図である。

【図 8 3 4】( a ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回目)において可動役物が最も下降した状態の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回分)において終了条件が成立しなかった場合の演出態様(撃破演出)を示した図である。

20

【図 8 3 5】( a ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 2 回目～5 回目)において終了条件が成立した場合の演出態様(攻撃失敗演出)を示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において終了条件が成立した場合の演出態様(自滅演出)を示した図である。

【図 8 3 6】( a ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 5 回目)において終了条件が成立しなかった場合の可動役物の動きの流れを示す図であり、( b ) は、第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 3 回目)において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。

【図 8 3 7】第 2 5 制御例の役物攻撃演出(攻撃 1 回目)において終了条件が成立した場合の可動役物の動きの流れを示す図である。

30

【図 8 3 8】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 8 3 9】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された動作シナリオテーブル群の構成を示したブロック図である。

【図 8 4 0】( a ) は、第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された振動シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 1 落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された第 2 落下シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 8 4 1】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された振動シナリオ終了抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 4 2】第 2 5 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 4 3】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物可動関連 6 8 エリアの構成を示したブロック図である。

【図 8 4 4】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常状態演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 5】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

50

【図 8 4 6】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動タイマ監視処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 7】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 8】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるバトル演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 4 9】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータシナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 0】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ処理を示すフローチャートである。

10

【図 8 5 1】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ繰り返し処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 2】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される振動シナリオ終了処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 3】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 1 落下シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 4】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される第 2 落下シナリオ処理を示すフローチャートである。

【図 8 5 5】第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される退避シナリオ処理を示すフローチャートである。

20

【図 8 5 6】第 2 6 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 8 5 7】( a ) は、第 2 6 制御例における可変入賞装置が閉鎖している状態を模式的に示した平面図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における可変入賞装置が開放している状態を模式的に示した平面図である。

【図 8 5 8】第 2 6 制御例における可変入賞装置内の遊技球の流下パターンを示した図である。

【図 8 5 9】( a ) は、第 2 6 制御例における通常状態の演出態様(左打ち中)の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における通常状態の 2 ラウンド大当たり当選時の演出態様の一例を示した図である。

【図 8 6 0】( a ) は、第 2 6 制御例における通常状態の 2 ラウンド大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における通常状態の 1 0 ラウンド大当たり(初当たり)当選時の演出態様の一例を示した図である。

30

【図 8 6 1】( a ) は、第 2 6 制御例における初当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるチャンスモード中の演出態様の一例を示した図である。

【図 8 6 2】( a ) は、第 2 6 制御例におけるチャンスモードの最終大当たり中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。

【図 8 6 3】( a ) は、第 2 6 制御例における引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるピクチャーモード突入画面の一例を示した図である。

40

【図 8 6 4】( a ) は、第 2 6 制御例におけるピクチャーモード中の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるピクチャーモード終了画面の一例を示した図である。

【図 8 6 5】第 2 6 制御例における天国ゾーンが設定された演出態様の一例を示した図である。

【図 8 6 6】第 2 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 8 6 7】第 2 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 8 6 8】第 2 6 制御例における各遊技状態の遷移内容を示した図である。

【図 8 6 9】第 2 6 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である

50

。

【図 8 7 0】第 2 6 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である

。

【図 8 7 1】( a ) は、第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 8 7 2】( a ) は、第 2 6 制御例における特図 1 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における特図 2 大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 8 7 3】( a ) は、第 2 6 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例における通常・第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 6 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 7 4】( a ) は、第 2 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 7 5】第 2 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された引き戻しモード態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 7 6】第 2 6 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された従賞球テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 8 7 7】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理 ( 2 m s 毎 ) を示すフローチャートである。

【図 8 7 8】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 7 9】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 0】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 1】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

30

【図 8 8 2】第 2 6 制御例における主制御装置内の M P U により実行される入賞処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 3】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 4】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 5】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 6】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。

40

【図 8 8 7】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 8】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連チャン中大当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 8 8 9】第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。

【図 8 9 0】第 2 6 制御例におけるパチンコ機が有する遊技盤の別例を示した正面図である。

【図 8 9 1】第 2 6 制御例におけるチャンスモード終了画面の別例を示した図である。

50

【図 8 9 2】( a ) は、第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるビクトリーモード中の賞球数上限到達時の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 1 変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。

【図 8 9 3】第 2 6 制御例の第 1 変形例における上限到達後の引き戻しモード中の演出態様の一例を示した図である。

【図 8 9 4】第 2 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 8 9 5】( a ) は、第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

10

【図 8 9 6】第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された特典付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 8 9 7】第 2 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 8 9 8】第 2 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 9 9】第 2 6 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 0 0】第 2 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

20

【図 9 0 1】第 2 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限関連処理を示すフローチャートである。

【図 9 0 2】第 2 6 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 0 3】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例における上限到達前の引き戻しモード突入直後の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるビクトリーモード中に上限到達した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 9 0 4】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例における上限到達後のビクトリーモード終了演出態様の一例を示した図である。

30

【図 9 0 5】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 9 0 6】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 0 7】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 8】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された確率情報選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 0 9】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

40

【図 9 1 0】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャラレベル選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定されたアイテム選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 1 1】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 2】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 3】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される

50

更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 4】第 2 6 制御例の第 2 変形例における主制御装置内の M P U により実行される状態変更時処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 5】第 2 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 6】第 2 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連チャン終了時処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 7】第 2 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される引き戻し態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 1 8】第 2 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限関連処理を示すフローチャートである。 10

【図 9 1 9】第 2 6 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上限後コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 9 2 0】第 2 6 制御例の第 3 変形例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 9 2 1】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における大当たり遊技のエンディング画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における確変状態中の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 2 2】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 当たり変動開始後(特図 2 非変動)の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における大当たり変動中の擬似小当たり演出の一例を示した図である。 20

【図 9 2 3】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における擬似小当たり演出中画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり中画面(擬似ポイント表示が多かった場合)の一例を示した図である。

【図 9 2 4】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり中画面(擬似ポイント表示が少なかった場合)の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における小当たり遊技の開始タイミング待機画面の一例を示した図である。

【図 9 2 5】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における小当たり遊技中の演出画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たりオープニング演出画面の一例を示した図である。

【図 9 2 6】第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。 30

【図 9 2 7】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 9 2 8】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 2 9】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 3 0】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。 40

【図 9 3 1】第 2 6 制御例の第 3 変形例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 3 2】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における時短・確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 3 3】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 3 4】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例 50

におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 3 5】( a ) は、第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された擬似演出テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 3 6】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。

【図 9 3 7】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 3 8】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 9 3 9】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。 10

【図 9 4 0】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 1】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 2】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 3】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 4】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 20

【図 9 4 5】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 6】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 7】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 8】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 9 4 9】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。 30

【図 9 5 0】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 1】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 2】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 3】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 4】第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 入賞処理を示すフローチャートである。 40

【図 9 5 5】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 6】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止種別コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 7】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 8】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 9 5 9】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実 50

行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 0】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 1】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される賞球態様減算処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 2】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される賞球態様加算処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 3】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 4】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。 10

【図 9 6 5】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 6】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 7】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 8】第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される擬似演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 9 6 9】( a ) は、第 2 6 制御例の第 4 変形例における大当たり変動中画面 ( 小当たり 1 回目 ) の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 4 変形例における大当たり変動中画面 ( 小当たり 2 0 回目 ) の一例を示した図である。 20

【図 9 7 0】( a ) は、第 2 6 制御例の第 4 変形例における大当たり図柄停止時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 4 変形例における大当たり遊技開始画面の一例を示した図である。

【図 9 7 1】第 2 6 制御例の第 4 変形例における大当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。

【図 9 7 2】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7 3】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R O M に設定された賞球数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 30

【図 9 7 4】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7 5】第 2 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7 6】第 2 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された小当たり態様選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 7 7】第 2 6 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 9 7 8】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。 40

【図 9 7 9】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 0】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 1】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 2】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり中賞球数決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 3】第 2 6 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される 50

大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 4】第 2 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞種別処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 5】第 2 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 6】第 2 6 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 9 8 7】第 2 6 制御例の第 1 演出別例におけるチャンスモード終了画面の一例を示した図である。

【図 9 8 8】第 2 6 制御例の第 1 演出別例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるエンディング処理を示すフローチャートである。 10

【図 9 8 9】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 演出別例における上限到達後の大当たり中演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 演出別例における解除後の大当たり中演出態様の一例を示した図である。

【図 9 9 0】第 2 6 制御例の第 2 演出別例における主制御装置内の M P U により実行されるセット中賞球決定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9 1】( a ) は、第 2 6 制御例の第 2 演出別例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ更新処理を示すフローチャートであり、( b ) は、第 2 6 制御例の第 2 演出別例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるその他コマンド判定処理を示すフローチャートである。 20

【図 9 9 2】第 2 7 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 9 9 3】( a ) は、第 2 7 制御例における第 2 確変状態の開始後の特図抽選回数が 1 0 0 回以内の演出態様である無敵 R U S H 演出の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における無敵 R U S H 演出中に大当たり変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 9 9 4】( a ) は、第 2 7 制御例における無敵 R U S H 演出中に第 2 特別図柄の大当たり変動が開始され、当該大当たり変動を第 1 特別図柄の小当たりで破棄できた場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 確変状態の開始後の特図抽選回数が 1 0 0 回を超えて通常 R U S H 演出に切り替わった後の演出態様の一例を示した図である。

【図 9 9 5】( a ) は、第 2 7 制御例における通常 R U S H 演出中にリーチ演出が発生した場合の演出態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における通常 R U S H 演出中に大当たりで当選した場合の演出態様の一例を示した図である。 30

【図 9 9 6】第 2 7 制御例におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。

【図 9 9 7】( a ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 9 9 8】( a ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図 9 9 9】( a ) は、第 2 7 制御例における確変・時短・第 2 確変 A 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における第 2 確変 B 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 0 0】( a ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 7 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 0 0 1】第 2 7 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 50



- 【図1002】(a)は、第27制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第27制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。
- 【図1003】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図1004】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
- 【図1005】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ変動処理を示すフローチャートである。
- 【図1006】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。 10
- 【図1007】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
- 【図1008】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図1009】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ停止処理を示すフローチャートである。
- 【図1010】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図1011】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。 20
- 【図1012】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
- 【図1013】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図1014】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ停止処理を示すフローチャートである。
- 【図1015】第27制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
- 【図1016】第27制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。 30
- 【図1017】(a)は、第27制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートであり、(b)は、第27制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。
- 【図1018】第27制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図1019】第27制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2用変動表示設定処理を示すフローチャートである。
- 【図1020】第27制御例の第1変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。 40
- 【図1021】(a)は、第27制御例の第1変形例における第2確変状態の間に実行されるチャンスゾーン演出の一例を示した図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるチャンスゾーン演出中に第1特別図柄のロング変動が開始された場合の演出態様の一例を示した図である。
- 【図1022】(a)は、第27制御例の第1変形例におけるチャージモード中演出の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるチャージモード中演出において第1特別図柄の保留球が上限まで貯まった場合の演出態様の一例を示した図である。
- 【図1023】(a)は、第27制御例の第1変形例におけるチャージモード中演出において第1特別図柄の保留球が上限まで貯まってボーナス状態への移行が報知された場合の 50

演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の表示上の保証期間が0となった後の演出態様の一例を示した図である。

【図1024】(a)は、第27制御例の第1変形例におけるボーナス状態においてボーナス状態の終了を示す演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に保証期間の上乗せを報知する上乗せ演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

【図1025】(a)は、第27制御例の第1変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後にチャージモードへの移行を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるボーナス状態の保証期間経過後に大当たり当選を報知する終了演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。

10

【図1026】(a)は、第27制御例の第1変形例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例における第2確変用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1027】第27制御例の第1変形例における主制御装置のROMに設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1028】第27制御例の第1変形例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1029】(a)は、第27制御例の第1変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第27制御例の第1変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

20

【図1030】第27制御例の第1変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された初期秒数選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1031】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1032】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図1033】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特図1外れ停止処理を示すフローチャートである。

30

【図1034】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図1035】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図1036】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第2特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図1037】第27制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特図2外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図1038】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

40

【図1039】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるボーナス終了処理を示すフローチャートである。

【図1040】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1041】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1042】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図1043】第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより

50

実行される特図 2 用変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1044】第 27 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1045】(a) は、第 27 制御例の第 3 変形例の通常状態における特図変動中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 27 制御例の第 3 変形例における天井抽選回数到達時の演出態様の一例を示した図である。

【図 1046】(a) および (b) は、第 27 制御例の第 3 変形例における天井到達回数まで 50 回以下で大当たり当選した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1047】第 27 制御例の第 3 変形例における特図 1 大当たり変動中に特図 2 小当たりで大当たり変動を破棄した場合の演出態様の一例を示した図である。

【図 1048】第 27 制御例の第 3 変形例における天井前用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図 1049】第 27 制御例の第 3 変形例における主制御装置の ROM に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1050】第 27 制御例の第 3 変形例における主制御装置内の MPU により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 1051】(a) は、第 28 制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、(b) は、第 28 制御例における昇降役物が上限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示す図であり、(c) は、第 28 制御例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が傾倒位置に位置している状態を示す図であり、(d) は、第 28 制御例における昇降役物が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物が傾倒中間位置に位置している状態を示す図である。 20

【図 1052】(a) は、第 28 制御例における昇降役物の背面斜視図であり、(b) は、第 28 制御例における傾倒役物の背面斜視図である。

【図 1053】(a) は、第 28 制御例における役物演出の準備期間の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 28 制御例における役物演出の枠ボタンの操作有効期間の演出態様の一例を示した図である。

【図 1054】(a) は、第 28 制御例における役物演出中に昇降役物と傾倒役物とが当接した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b) は、第 28 制御例における役物演出の撃退成功パターンの演出態様の一例を示した図である。 30

【図 1055】第 28 制御例における役物演出の撃退失敗パターンの演出態様の一例を示した図である。

【図 1056】(a) は、第 28 制御例における役物演出の撃退成功パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図であり、(b) は、第 28 制御例における役物演出の撃退失敗パターンの昇降役物と傾倒役物との動作の流れを示した図である。

【図 1057】(a) は、第 28 制御例において昇降役物と傾倒役物とが当接していない場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、(b) は、第 28 制御例における役物演出の撃退成功パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートであり、(c) は、第 28 制御例における役物演出の撃退失敗パターンにおいて昇降役物と傾倒役物とが当接している場合の昇降モータの励磁状況を示すタイミングチャートである。 40

【図 1058】第 28 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1059】(a) から (b) は、第 28 制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。

【図 1060】第 28 制御例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図である。

【図 1061】(a) は、第 28 制御例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b) は、第 28 制御例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された役物演出結果抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図1062】(a)は、第28制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された昇降役物駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第28制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された傾倒役物第1駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第28制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された傾倒役物第2駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第28制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1063】第28制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1064】第28制御例における音声ランプ制御装置のRAMに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。 10

【図1065】第28制御例における音声ランプ制御装置のRAMに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

【図1066】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1067】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図1068】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1069】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。 20

【図1070】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図1071】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。

【図1072】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1073】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1074】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出成功パターン処理を示すフローチャートである。 30

【図1075】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出失敗パターン処理を示すフローチャートである。

【図1076】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。

【図1077】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図1078】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される昇降役物処理を示すフローチャートである。

【図1079】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される傾倒役物処理を示すフローチャートである。 40

【図1080】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図1081】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される昇降モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図1082】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図1083】第28制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される傾倒モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図1084】第28制御例の第1変形例における箱形役物が退避位置に位置している場 50

合の遊技盤の拡大図である。

【図1085】第28制御例の第1変形例における箱形役物が進出位置に位置している場合の遊技盤の拡大図である。

【図1086】(a)から(c)は、第28制御例の第1変形例における箱形役物に入球する遊技球の動作の流れを説明する説明図である。

【図1087】(a)は、第28制御例の第1変形例における箱形役物の背面斜視図であり、(b)は、第28制御例の第1変形例における箱形役物を正面視右側から見た斜視図である。

【図1088】(a)は、第28制御例の第1変形例における役物演出の箱形役物が下降している期間の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第28制御例の第1変形例における役物演出の箱形役物に遊技球が入球可能となる期間の演出態様の一例を示した図である。

10

【図1089】(a)は、第28制御例の第1変形例における役物演出の開閉部材が開放位置まで変位した場合の演出態様の一例を示した図であり、(b)は、第28制御例の第1変形例における役物演出中の箱形役物と開閉部材との動作の流れを示した図である。

【図1090】第28制御例の第1変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1091】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1092】(a)は、第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された上下駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された開閉駆動テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された励磁中断テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図1093】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1094】(a)は、第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のRAMに設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図であり、(b)は、第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のRAMに設定された駆動状況格納エリアに格納される状況データのデータ種別を模式的に示した模式図である。

30

【図1095】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1096】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1097】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1098】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。

【図1099】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

40

【図1100】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。

【図1101】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図1102】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される上下モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図1103】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図1104】第28制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより

50

実行される開閉モータ励磁切替処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0 5】第 2 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される開閉モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 0 6】( a ) は、第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された中断シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 0 7】第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。

【図 1 1 0 8】第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動データ更新処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 1 0 9】第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるモータ出力処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1 0】第 2 8 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される上下モータ励磁中断処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1 1】( a ) は、第 2 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された励磁中断切替テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 1 2】第 2 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される操作回数カウント処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 1 1 3】第 2 8 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 1 4】( a ) は、第 2 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物が下限位置に位置しており、傾倒役物が起立位置に位置している状態を示した図であり、( b ) は、第 2 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接した状態を示した図であり、( c ) は、第 2 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで可動した状態を示した図であり、( d ) は、第 2 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接したまま昇降役物 5 0 0 が下限位置まで可動した状態を示した図であり、( e ) は、本第 2 8 制御例の第 5 変形例における昇降役物の凹部と傾倒役物の凸部材とが当接しなかった状態を示した図である。 30

【図 1 1 1 5】第 2 8 制御例の第 5 変形例における傾倒役物の背面斜視図である。

【図 1 1 1 6】第 2 9 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 1 7】第 2 9 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 1 1 1 8】( a ) は、第 2 9 制御例における特図変動が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 1 1 9】( a ) は、第 2 9 制御例における保留 0 の状態で特図が停止した場合の結果報知演出 G 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における結果報知演出 G 終了時の表示画面の一例を示した図である。 40

【図 1 1 2 0】( a ) は、第 2 9 制御例における特図停止中に入賞があった場合の長書き換え演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 1 2 1】( a ) は、第 2 9 制御例における特図停止中に保留に基づく特図変動が実行される場合の結果報知演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例における結果報知演出 A 終了後の通常演出開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 1 2 2】( a ) は、第 2 9 制御例における大当たりの O P 期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例に 50

おける大当たりのOP期間に特殊演出の結果報知演出が実行される場合の表示画面2の一例を示した図である。

【図1123】第29制御例における特図停止後に新たな入賞がない場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図1124】第29制御例における特図停止時に保留が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図1125】第29制御例における特図停止中に入賞した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図1126】第29制御例における大当たりOP期間と特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。

【図1127】第29制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1128】第29制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図1129】(a)は、第29制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1130】(a)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄大当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された普通図柄当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1131】第29制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1132】(a)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1133】(a)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1134】(a)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例における主制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1135】第29制御例における主制御装置のROMに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1136】(a)は、第29制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1137】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1138】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Aテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1139】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Bテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1140】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Cテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1141】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1142】(a)は、第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定され

10

20

30

40

50

た疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1143】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1144】第29制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された疑似保留追加表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1145】第29制御例における表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図1146】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。 10

【図1147】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1148】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図1149】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図1150】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1151】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。 20

【図1152】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される発射制御処理を示すフローチャートである。

【図1153】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。

【図1154】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図1155】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1156】第29制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。 30

【図1157】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図1158】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1159】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図1160】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図1161】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。 40

【図1162】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。

【図1163】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動終了処理を示すフローチャートである。

【図1164】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞頻度計測処理を示すフローチャートである。

【図1165】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1166】第29制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変 50



動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 7】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 8】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 6 9】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される大当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 0】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 1】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞コマンド処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 1 7 2】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される発射関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 3】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 4】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 5】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動回数更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 6】第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 1 7 7】第 2 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 8】第 2 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 7 9】第 2 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行されるオープニングコマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 0】第 2 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 8 1】第 2 9 制御例における表示制御装置内の M P U により実行される表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 1 8 2】第 2 9 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 1 1 8 3】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例におけるホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 1 8 4】( 第 2 9 制御例の第 1 変形例におけるホールド演出終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 1 8 5】第 2 9 制御例の第 1 変形例における導入演出開始後に特図 2 保留を獲得した場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。

【図 1 1 8 6】第 2 9 制御例の第 1 変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。 40

【図 1 1 8 7】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 8 8】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された通常中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された通常中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 50

【図 1 1 8 9】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中当たり用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短中外れ用選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 0】第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 1】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 1 1 9 2】第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 3】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 1 9 4】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 1 9 5】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 6】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 1 1 9 7】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 C テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 8】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 1 9 9】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 0 0】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 2 0 1】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似保留表示パターン設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 0 2】第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 3】第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 4】第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 5】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 2 0 6】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 7】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 8】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似保留図柄表示開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 0 9】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 1 0】第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により

50

実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図1211】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1212】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図1213】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される書き換え演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1214】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるホールド演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1215】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止処理を示すフローチャートである。 10

【図1216】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される結果報知演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1217】第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動ホールド演出終了処理を示すフローチャートである。

【図1218】第29制御例の第1変形例における表示制御装置内のMPUにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1219】(a)～(c)は、第29制御例の第2変形例における装飾用可動役物を説明する説明図である。

【図1220】第29制御例の第2変形例における装飾用可動役物の正面図である。 20

【図1221】(a)は、第29制御例の第2変形例における特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第2変形例における導入演出開始から4秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。

【図1222】(a)は、第29制御例の第2変形例における導入演出開始から5秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第2変形例における導入演出開始から5秒経過した時の表示画面の一例を示した図である。

【図1223】(a)は、第29制御例の第2変形例における導入演出開始から9秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第2変形例における特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。 30

【図1224】第29制御例の第2変形例における特図停止後に保留球が存在せず新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図1225】第29制御例の第2変形例における特図停止後に保留球が存在する場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図1226】第29制御例の第2変形例における特図停止後に新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。

【図1227】第29制御例の第2変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物の関係を示したタイミングチャートである。 40

【図1228】第29制御例の第2変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1229】(a)は、第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1230】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1231】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Aテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1232】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定さ 50

れた通常用変動パターン選択Bテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1233】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1234】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1235】(a)は、第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された報知なし変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された報知あり変動用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1236】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された差し替え用動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1237】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1238】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留図柄表示更新処理を示すフローチャートである。

【図1239】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図1240】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

【図1241】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。 20

【図1242】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される動作シナリオ差し替え処理を示すフローチャートである。

【図1243】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1244】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図1245】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1246】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。 30

【図1247】第29制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止処理を示すフローチャートである。

【図1248】第29制御例の第2変形例における表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1249】第29制御例の第2変形例における表示制御装置内のMPUにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1250】第29制御例の第3変形例におけるパチンコ機の正面図である。

【図1251】(a)は、第29制御例の第3変形例における演出ボタンの正面図であり、(b)は、第29制御例の第3変形例における選択ボタンの正面図である。 40

【図1252】(a)は、第29制御例の第3変形例におけるミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第3変形例におけるミッション選択演出実行中の表示画面の一例を示した図である。

【図1253】(a)は、第29制御例の第3変形例におけるミッション選択演出終了後のスタンバイ表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第3変形例における結果報知演出終了後の揺れ表示画面の一例を示した図である。

【図1254】(a)は、第29制御例の第3変形例における書き換え演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第3変形例における当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。

【図1255】第29制御例の第3変形例における保留球が存在せず新たな入賞がない場 50

合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 1 2 5 6】第 2 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 1 2 5 7】第 2 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合 A の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 1 2 5 8】第 2 9 制御例の第 3 変形例における保留球が存在せず新たな入賞がある場合 B の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 1 2 5 9】第 2 9 制御例の第 3 変形例における大当たり当選変動において特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図 1 2 6 0】第 2 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。 10

【図 1 2 6 1】( a ) は、第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 2 6 2】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 2 6 3】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 A テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 4】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択 B テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図 1 2 6 5】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 6】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された疑似変動更新時間設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 7】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 8】( a ) は、第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 2 6 9】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 2 7 0】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留個数表示更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 1】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 2】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 3】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 4】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 2 7 5】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるミッション選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 6】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出シナリオ更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 7】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 8】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される結果報知演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 2 7 9】第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される書き換え演出開始処理を示すフローチャートである。 50

【図1280】第29制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1281】第29制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図1282】第29制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1283】第29制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図1284】第29制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止処理を示すフローチャートである。

10

【図1285】第29制御例の第3変形例における表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1286】第29制御例の第3変形例における表示制御装置内のMPUにより実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1287】(a)は、第29制御例の第4変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第4変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1288】(a)は、第29制御例の第4変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第4変形例における保0でミッション演出実行中の表示画面の一例を示した図である。

20

【図1289】(a)は、第29制御例の第4変形例におけるミッション演出中に保留球を獲得し、ブラックアウト演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第4変形例におけるブラックアウト演出が終了し、ロングリーチ演出に切り替わった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1290】第29制御例の第4変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1291】(a)は、第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1292】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

30

【図1293】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図1294】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるミッション演出実行選択中処理を示すフローチャートである。

【図1295】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるミッション演出実行選択開始処理を示すフローチャートである。

【図1296】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動中止処理を示すフローチャートである。

【図1297】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。

40

【図1298】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される疑似変動切替処理を示すフローチャートである。

【図1299】第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図1300】(a)は、第29制御例の第5変形例におけるミッション選択演出B開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第5変形例におけるミッション選択演出B実行中の表示画面の一例を示した図である。

【図1301】(a)は、第29制御例の第6変形例における特図停止から5分経過した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第6変形例における

50

特図停止から6分経過し、遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1302】(a)は、第29制御例の第6変形例におけるミッション演出中に入賞があった場合の長書き換え演出A開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第6変形例における長書き換え演出A終了時の表示画面の一例を示した図である。

【図1303】(a)は、第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1304】第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。 10

【図1305】第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される客待ち演出処理を示すフローチャートである。

【図1306】(a)は、第29制御例の第7変形例における保0で大当たりラウンドが実行される場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1307】(a)は、第29制御例の第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が当たり当選の場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第7変形例におけるミッション演出中に入賞した保留球が外れの場合の表示画面の一例を示した図である。 20

【図1308】(a)は、第29制御例の第8変形例における完全外れA変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。

【図1309】第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチ変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の次変動開始時の表示画面の一例を示した図である。

【図1310】第29制御例の第8変形例における仮停止準備期間前に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図1311】第29制御例の第8変形例における仮停止準備期間後に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。 30

【図1312】第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチ変動中に実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。

【図1313】(a)は、第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1314】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1315】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Aテーブルの規定内容を模式的に示した図である。 40

【図1316】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択Cテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1317】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1318】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1319】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図1320】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される仮停止設定処理を示すフローチャートである。 50

【図1321】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される仮停止準備処理を示すフローチャートである。

【図1322】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1323】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図1324】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1325】第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止処理を示すフローチャートである。

10

【図1326】(a)は、第29制御例の第9変形例におけるミッション演出開始時の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第9変形例における疑似図柄がシフトした場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1327】(a)は、第29制御例の第9変形例における疑似図柄の変化演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第9変形例におけるミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1328】(a)は、第29制御例の第9変形例における疑似変動中に普図当たり保留球が存在する場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第29制御例の第9変形例におけるミッションポイントが10ポイント貯まった場合の表示画面の一例を示した図である。

20

【図1329】(a)は、第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1330】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された結果報知演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1331】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された書き換え演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1332】第29制御例の第9変形例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図1333】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

30

【図1334】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるミッションポイント付与処理を示すフローチャートである。

【図1335】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。

【図1336】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1337】第29制御例の第9変形例における表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1338】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される示唆演出コマンド処理を示すフローチャートである。

40

【図1339】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図1340】第29制御例の第9変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される2次元コード表示コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1341】(a)は、第29制御例の第10変形例における装飾用可動役物と表示画面の位置関係を模式的に示した図であり、(b)は、第29制御例の第10変形例における第1レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、(c)は、第29制御例の第10変形例における第2レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、(d)は、第29制御例の第10変形例における装飾用可動役物がスタンバイ状態である場合の表示画面を示した

50



図である。

【図 1 3 4 2】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示画面の構成を模式的に示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における第 1 レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、( c ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における第 2 レイヤーの表示内容の一例を示した図であり、( d ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における第 3 レイヤーの表示内容の一例を示した図である。

【図 1 3 4 3】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における第 3 レイヤーの透過率が 1 0 0 % である場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における第 3 レイヤーの透過率が 0 % である場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 3 4 4】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるお楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 3 4 5】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるお楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 1 3 4 6】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるお楽しみモード中に当たり変動が開始された場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 1 3 4 7】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 3 4 8】( a ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 3 4 9】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図 1 3 5 0】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 5 1】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された確変・時短用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 5 2】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される液晶演出実行管理処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 3】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 4】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 5】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される疑似変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 6】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 7】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特殊演出追加設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 8】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 5 9】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示制御装置内の M P U により実行される特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6 0】第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示制御装置内の M P U により実行される切替コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 6 1】( a ) は、第 3 0 制御例における落下役物が原点位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 1 3 6 2】( a ) は、第 3 0 制御例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における落下役物が第 2 中間位置に位置している場合の第 3 図柄表示装置付近の態様を示した図である。

【図 1 3 6 3】第 3 0 制御例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

【図 1 3 6 4】第 3 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

【図 1 3 6 5】( a ) は、第 3 0 制御例における張出位置センサの検出方法を説明する説明図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

10

【図 1 3 6 6】( a ) は、第 3 0 制御例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における落下役物が第 1 当接部材と当接せず下降している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 3 6 7】( a ) は、第 3 0 制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における役物演出の準備期間の演出態様を示した図である。

【図 1 3 6 8】( a ) は、第 3 0 制御例における役物演出の 1 回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における役物演出の第 1 落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

20

【図 1 3 6 9】( a ) は、第 3 0 制御例における役物演出の 2 回目の操作有効期間の演出態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における役物演出の第 2 落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

【図 1 3 7 0】第 3 0 制御例における役物演出の最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。

【図 1 3 7 1】( a ) は、第 3 0 制御例における駆動ソレノイドの 1 回の動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートであり、( b ) は、第 3 0 制御例における駆動ソレノイドの周期動作が選択された場合の枠ボタンの押下状況と駆動ソレノイドの励磁状況とを示したタイミングチャートである。

30

【図 1 3 7 2】( a ) は、第 3 0 制御例における第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( c ) は、第 3 0 制御例における第 1 落下予告が発生せず、第 2 落下予告が発生した場合の落下役物の動作の流れを示した図であり、( d ) は、第 3 0 制御例における第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生しなかった場合の落下役物の動作の流れを示した図である。

【図 1 3 7 3】第 3 0 制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 1 3 7 4】( a ) から ( b ) は、第 3 0 制御例におけるステッピングモータの制御についての説明図である。

40

【図 1 3 7 5】( a ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された役物演出実行抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 7 6】( a ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された予告有無抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された前半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 3 7 7】( a ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された後半予告選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された駆動テーブルの規定内容を模式的に示

50

した図である。

【図 1 3 7 8】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 3 7 9】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置の R A M に設定された役物駆動関連エリアの構成を示したブロック図である。

【図 1 3 8 0】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 1】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 2】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特 10  
図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 3】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 4】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 5】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出中処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 6】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 7】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役 20  
物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 8】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 8 9】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 0】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物駆動処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 1】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される駆動モータ回転処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 2】第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるソ 30  
レノイド駆動処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 3】第 3 0 制御例の第 1 変形例における落下役物が上昇している場合の落下役物の可動に係る構成を示した図である。

【図 1 3 9 4】( a ) は、第 3 0 制御例の第 1 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例の第 1 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 3 9 5】第 3 0 制御例の第 1 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 3 9 6】第 3 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。 40

【図 1 3 9 7】第 3 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出押下処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 8】第 3 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される役物演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 3 9 9】第 3 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される落下予告設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 0 0】( a ) は、第 3 0 制御例の第 2 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例の第 2 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と 50

第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 4 0 1】第 3 0 制御例の第 2 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 4 0 2】( a ) は、第 3 0 制御例の第 3 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例の第 3 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 4 0 3】第 3 0 制御例の第 3 変形例における落下役物と第 1 当接部材が当接し、落下役物が第 1 中間位置とは異なる停止位置に停止した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

10

【図 1 4 0 4】( a ) は、第 3 0 制御例の第 4 変形例における落下役物が張出位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例の第 4 変形例における落下役物が第 1 中間位置に位置している場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 4 0 5】第 3 0 制御例の第 4 変形例における落下役物の第 2 当接面と第 1 当接部材とが当接した場合の落下役物と第 1 当接部材との動作態様を示した図である。

【図 1 4 0 6】( a ) は、第 3 0 制御例の第 5 変形例における落下役物の当接面上部に第 1 当接部材が当接した状態を示した図であり、( b ) は、第 3 0 制御例の第 5 変形例における落下役物の当接面下部に第 1 当接部材が当接した状態を示した図である。

【図 1 4 0 7】第 3 1 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

20

【図 1 4 0 8】( a ) , ( b ) は、第 3 1 制御例における第 2 可変入賞装置付近の球流れを示した図である。

【図 1 4 0 9】第 3 1 制御例における第 2 可変入賞装置の内部構造を示した図である。

【図 1 4 1 0】( a ) , ( b ) は、第 3 1 制御例における通常状態が設定されている状態での小当たり遊技中の球流れ状況を示した図である。

【図 1 4 1 1】( a ) , ( b ) は、第 3 1 制御例における時短状態が設定されている状態での小当たり遊技中の球流れ状況を示した図である。

【図 1 4 1 2】( a ) は、第 3 1 制御例における大当たりエンディング期間の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における時短状態中の外れ変動期間の表示画面の一例を示した図である。

30

【図 1 4 1 3】( a ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における時短終了条件が成立する小当たり変動が停止表示された時点の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 1 4】( a ) , ( b ) は、第 3 1 制御例における非時短状態中に実行される小当たり遊技中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 1 5】( a ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における時短終了条件が成立しない小当たり変動が停止表示された時点の表示画面の一例を示した図である。

40

【図 1 4 1 6】( a ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に小当たりに連続当選した場合に実行される連続演出の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に実行される失敗連続演出の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 1 7】( a ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に小当たりに連続当選した場合に実行される連続演出の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に実行される成功連続演出の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 1 8】( a ) は、第 3 1 制御例における時短状態中に通常小当たりに当選した場合に実行される演出の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例における引き戻しモード中に実行される演出画面の一例を示した図である。

【図 1 4 1 9】( a ) は、第 3 1 制御例における引き戻しモード中に小当たり Z に当選し

50

た場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例における超バトルモードが開始された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1420】第31制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。

【図1421】第31制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。

【図1422】第31制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1423】(a)は、第31制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第31制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1424】(a)は、第31制御例における主制御装置のROMが有する第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第31制御例における主制御装置のROMが有する第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第31制御例における主制御装置のROMが有する第1当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1425】(a)は、第31制御例における第1当たり種別選択テーブル内の特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第31制御例における第1当たり種別選択テーブル内の特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第31制御例における第1当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1426】(a)は、第31制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第31制御例における変動パターン選択テーブル内の通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図1427】(a)は、第31制御例における変動パターン選択テーブル内の時短用第1テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第31制御例における変動パターン選択テーブル内の時短用第2テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1428】第31制御例における主制御装置のROMが有する時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1429】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1430】第31制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。 30

【図1431】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMが有する超バトルモード選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1432】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMが有する当たり図柄態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1433】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMが有する勝利期待度選択テーブルの一部構成を示したブロック図である。

【図1434】第31制御例における音声ランプ制御装置のROMが有する勝利期待度選択テーブルの一部構成を示したブロック図である。

【図1435】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。 40

【図1436】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1437】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図1438】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行される外れ時処理を示すフローチャートである。

【図1439】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図1440】第31制御例における主制御装置内のMPUにより実行される外れ時種別決定処理を示すフローチャートである。 50

【図 1 4 4 1】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 2】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 3】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 4】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 入口通過処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 5】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V 通過処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 4 4 6】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 7】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 8】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 4 9】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 0】第 3 1 制御例における主制御装置内の M P U により実行される V アタッカー入賞処理を示すフローチャートである。

20

【図 1 4 5 1】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 2】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 3】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図用入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 4】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短中連続演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 5】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

30

【図 1 4 5 6】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 7】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 8】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される通常中小当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 5 9】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される小当たり中処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6 0】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

40

【図 1 4 6 1】第 3 1 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるバトルモード中当たり演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 4 6 2】( a ) は、第 3 1 制御例の第 1 変形例における大当たりエンディング期間の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例の第 1 変形例における継続率決定ゾーン中の表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 6 3】( a ) は、第 3 1 制御例の第 1 変形例における継続率決定ゾーン中に通常小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 1 制御例の第 1 変形例における継続率決定ゾーンの通常小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図 1 4 6 4】( a ) は、第 3 1 制御例の第 1 変形例における継続率決定ゾーン中に時短

50

小当たり当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例の第1変形例における時短小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1465】(a)は、第31制御例の第1変形例における時短ループモード中の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例の第1変形例における時短ループモード中に通常小当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1466】(a)は、第31制御例の第1変形例における時短ループモード中に大当たり当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第31制御例の第1変形例における時短ループモード中に大当たり図柄が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1467】(a)は、第31制御例の第1変形例における第1当たり種別選択テーブル内の特図1大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第31制御例の第1変形例における第1当たり種別選択テーブル内の特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第31制御例の第1変形例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図1468】第31制御例の第1変形例における第1当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1469】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1470】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

20

【図1471】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMが有する大当たり当選時態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1472】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMが有するアイコン態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1473】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図1474】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短中態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1475】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2演出態様設定処理を示すフローチャートである。

30

【図1476】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される初回継続率ゾーン中態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1477】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される継続率ゾーン中態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1478】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるループモード中態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1479】第31制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される小当たり時態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1480】(a)、(b)は、第31制御例の第2変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。

40

【図1481】第31制御例の第2変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1482】(a)は、第31制御例の第2変形例における第1当たり種別選択テーブル内の特図2大当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第31制御例の第2変形例における第1当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1483】第31制御例の第2変形例における時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1484】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

50

【図1485】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1486】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMが有するマス目態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1487】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置のROMが有するボール態様選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1488】第31制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図1489】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

10

【図1490】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短中態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1491】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1492】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短モード中態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1493】第31制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短モード中当たり態様決定処理を示すフローチャートである。

【図1494】(a)、(b)は、第31制御例の第3変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

20

【図1495】(a)、(b)は、第31制御例の第3変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1496】第31制御例の第3変形例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1497】第31制御例の第3変形例における第1当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1498】第31制御例の第3変形例における主制御装置のROMが有する普図変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1499】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

30

【図1500】第31制御例の第3変形例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1501】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図1502】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1503】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。

【図1504】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるカウントダウンバトル設定処理を示すフローチャートである。

40

【図1505】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される小当たり中処理を示すフローチャートである。

【図1506】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるバトルモード中当たり演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1507】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図ロング変動中演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1508】第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1509】(a)、(b)は、第31制御例の第4変形例における時短状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。

50



【図1510】(a), (b)は、第31制御例の第4変形例における小当たり変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1511】(a), (b)は、第31制御例の第4変形例における小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

【図1512】(a)は、第31制御例の第4変形例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第31制御例の第4変形例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1513】第31制御例の第4変形例における第1当たり種別選択テーブル内の小当たり用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1514】第31制御例の第4変形例における主制御装置のROMが有する時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1515】第31制御例の第4変形例における主制御装置のROMが有する小当たり開放シナリオの規定内容を模式的に示した図である。

【図1516】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1517】第31制御例の第4変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1518】第31制御例の第4変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図1519】第31制御例の第4変形例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。 20

【図1520】第31制御例の第4変形例における主制御装置内のMPUにより実行される普図時短更新処理を示すフローチャートである。

【図1521】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図関連処理を示すフローチャートである。

【図1522】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1523】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される普図停止演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1524】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短中小当たり開始処理を示すフローチャートである。 30

【図1525】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるラッキーバトル設定処理を示すフローチャートである。

【図1526】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図2演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1527】第31制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるバトルモード中外れ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1528】第31制御例の第5変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1529】第31制御例の第5変形例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図である。 40

【図1530】(a)は、第31制御例の第5変形例における主制御装置のROMが有する第2当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第31制御例の第5変形例における主制御装置のROMが有する普図変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1531】第31制御例の第6変形例におけるパチンコ機の第2可変入賞装置の内部構造を示した図である。

【図1532】第32制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1533】(a)は、第32制御例において遊技状態として時短状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図であり、(b)は、第32制御例において遊技状態として潜確状態が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図で 50

ある。

【図 1 5 3 4】第 3 2 制御例におけるパチンコ機の背面図である。

【図 1 5 3 5】( a ) ~ ( d ) は、第 3 2 制御例において設定シナリオの変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、( e ) ~ ( g ) は、第 3 2 制御例において設定シナリオの確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。

【図 1 5 3 6】第 3 2 制御例において設定シナリオを変更した後における演出態様の推移を示した図である。

【図 1 5 3 7】( a ) は、第 3 2 制御例において R U S H 中に変動表示が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例において R U S H 中に小当たり遊技が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

10

【図 1 5 3 8】( a ) は、第 3 2 制御例において R U S H 中にチャンスゾーンに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例におけるチャンスゾーン中の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 3 9】( a ) および ( b ) は、第 3 2 制御例において通常状態中に実行される切替ポイント獲得演出の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 4 0】( a ) および ( b ) は、第 3 2 制御例において切替ポイントが規定ポイントに到達した場合に実行される切替示唆演出の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 4 1】( a ) は、第 3 2 制御例における切替示唆演出のうち、設定維持を示唆する切替示唆演出の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における切替示唆演出のうち、設定値の切り替えのみを示唆する切替示唆演出の表示態様の一例を示した図である。

20

【図 1 5 4 2】第 3 2 制御例における各遊技状態間の移行方法を示した図である。

【図 1 5 4 3】( a ) は、第 3 2 制御例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 4 4】( a ) は、第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 4 5】( a ) は、第 3 2 制御例における特殊通常用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における確変・時短用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 1 5 4 6】第 3 2 制御例における潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 4 7】( a ) は、第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 4 8】第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンシナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 4 9】第 3 2 制御例における主制御装置の R O M に設定された設定切替シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 1 5 5 0】第 3 2 制御例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 5 1】( a ) は、第 3 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された切替示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 5 2】第 3 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された設定示唆演出選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 5 3】第 3 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定さ

50

れた切替ポイント選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 5 4】第 3 2 制御例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 5 5】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 5 6】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 5 7】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 5 8】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ変動処理を示すフローチャートである。 10

【図 1 5 5 9】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 0】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 1】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 1 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 2】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 1 外れ停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 3】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。 20

【図 1 5 6 4】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 5】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ変動処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 6】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 7】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される第 2 特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 6 8】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される特図 2 外れ停止処理を示すフローチャートである。 30

【図 1 5 6 9】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理（主制御装置）を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 0】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 1】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 2】第 3 2 制御例における主制御装置内の M P U により実行される設定切替制御処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 3】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。 40

【図 1 5 7 4】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド受信処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 5】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される設定関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 6】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 7】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるサブ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 8】第 3 2 制御例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特 50

図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 7 9】( a ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の上部を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機から出力される音声の指向性を模式的に示した図である。

【図 1 5 8 0】( a ) および ( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例における設定示唆演出の演出態様の一例を示した図である。

【図 1 5 8 1】( a ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例における R U S H 中に第 2 特別図柄の抽選で完全外れとなった場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例においてチャンスゾーンに移行するまで完全外れが連続しなかった場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 8 2】第 3 2 制御例の第 1 変形例における R U S H 中に第 2 特別図柄の抽選で 3 連続で完全外れになった場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 8 3】第 3 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された潜確用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 8 4】第 3 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 8 5】( a ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置の R O M に設定された設定示唆演出選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例における設定 1 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 8 6】( a ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例における設定 3 用テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 1 変形例における設定 6 用テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 8 7】第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 8 8】第 3 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) を示すフローチャートである。

【図 1 5 8 9】第 3 2 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される投入回数判別処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9 0】第 3 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9 1】第 3 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9 2】第 3 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される外れ時演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 5 9 3】( a ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例の通常状態において設定値上昇抽選が実行される直前における表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例において設定値の上昇を示唆する切替示唆演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 9 4】( a ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例において設定値が上昇している可能性があることを示唆する空ステージに移行した場合の表示態様の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例において設定値が上昇していることが確定することを示す神殿ステージに移行した場合の表示態様の一例を示した図である。

【図 1 5 9 5】( a ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された設定切替抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 5 9 6】第 3 2 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 1 5 9 7】( a ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 2 制御例の第 2 変形

10

20

30

40

50

例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置のROMに設定された切替抽選後背面選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1598】第32制御例の第2変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1599】第32制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図1600】第32制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。

【図1601】第32制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される設定切替関連処理を示すフローチャートである。

【図1602】第32制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される投入回数判別処理を示すフローチャートである。

【図1603】第32制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される設定関連コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1604】第32制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるサブ演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1605】(a)は、第32制御例の第3変形例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第32制御例の第3変形例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1606】第32制御例の第3変形例における主制御装置のROMに設定された外れ書き替え抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1607】第32制御例の第3変形例における主制御装置内のMPUにより実行される第1特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図1608】第32制御例の第3変形例における主制御装置内のMPUにより実行される書き替え抽選処理を示すフローチャートである。

【図1609】第32制御例の第4変形例における主制御装置内のMPUにより実行される書き替え抽選処理を示すフローチャートである。

【図1610】第111実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1611】パチンコ機の背面図である。

【図1612】外枠に対して内枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1613】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態(展開)を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1614】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1615】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1616】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。

【図1617】正面枠の分解正面斜視図である。

【図1618】正面枠の分解背面斜視図である。

【図1619】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1620】上側装飾ユニットの分解正面斜視図である。

【図1621】上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。

【図1622】化粧ユニットの分解正面斜視図である。

【図1623】化粧ユニットの分解背面斜視図である。

【図1624】上側装飾ユニットの正面図である。

【図1625】上側装飾ユニット及び右側装飾ユニットの正面図である。

【図1626】(a)は、図1625におけるMDCCCXLIX a線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、(b)は、図1625におけるMDCCCXLIX b線における上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図1627】(a)は、右側装飾ユニットの正面図であり、(b)は、右側装飾ユニッ

10

20

30

40

50

トの側面図である。

【図1628】(a)は、右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、(b)は、右側装飾ユニットの分解背面斜視図である。

【図1629】(a)は、重板ユニットの分解正面斜視図であり、(b)は、重板ユニットの分解背面斜視図である。

【図1630】支持板部の正面図である。

【図1631】左重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図1632】右重板ユニットの分解正面斜視図である。

【図1633】(a)は、正面枠の分解正面斜視図であり、(b)は、正面枠の正面斜視図である。

【図1634】(a)は、図1627(b)に示すM D C C C L V I I a線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、(b)は、図1627(b)に示すM D C C C L V I I b線における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図1635】上下皿ユニットの正面図である。

【図1636】上下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図1637】上下皿ユニットの分解背面斜視図である。

【図1638】(a)は、ベース部材および上皿形成部材の正面図であり、(b)は、ベース部材および上皿形成部材の背面図である。

【図1639】(a)は、図1638(a)のM D C C C L X I I a線におけるベース部材の断面図であり、(b)は、図1638(a)のM D C C C L X I I b線におけるベース部材の断面図であり、(c)は、図1638(a)のM D C C C L X I I c線におけるベース部材の断面図である。

【図1640】(a)は、下皿形成部材の正面図であり、(b)は、下皿形成部材の背面図である。

【図1641】下皿形成部材の分解正面斜視図である。

【図1642】下皿形成部材の分解背面斜視図である。

【図1643】(a)は、連結部の上面図であり、(b)は、連結部の下面図であり、(c)は、図1643(b)のM D C C C L X V I c線における連結部の断面図である。

【図1644】上下皿ユニットの分解斜視図である。

【図1645】(a)及び(b)は、ベース部材から下皿形成部材を取り外した状態における上下皿ユニットの断面図であり、図1635のM D C C C L X V I I I線における上下皿ユニットの断面と対応する。

【図1646】(a)は、図1635のM D C C C L X V I I I線における上下皿ユニットの断面図であり、(b)は、図1646(a)のM D C C C L X I X b線における上下皿ユニットの断面図である。

【図1647】(a)は、上下皿ユニットの下面図であり、(b)は、下側保護板の正面図である。

【図1648】(a)は、下側保護板の斜視正面図であり、(b)は、下側保護板の斜視背面図である。

【図1649】(a)は、図1647(a)のM D C C C L X X I I a線における上下皿ユニットの断面図であり、(b)は、図1647(a)のM D C C C L X X I I b線における上下皿ユニットの断面図である。

【図1650】(a)及び(b)は、正面枠の側面図である。

【図1651】(a)は、正面枠の下面図であり、(b)は、正面枠の側面図である。

【図1652】(a)は、上側保護板の正面図であり、(b)は、図1652(a)のM D C C C L X X V b線における上側保護板の断面図であり、(c)は、図1652(a)のM D C C C L X X V c線における上側保護板の断面図である。

【図1653】(a)は、図1635のM D C C C L X X V I a線における上下皿ユニットの断面図であり、(b)は、図1635のM D C C C L X X V I b線における上下皿ユ

10

20

30

40

50

ニットの断面図である。

【図1654】(a)及び(b)は、第1化粧板から上側保護板を分解した状態における上下皿ユニットの断面図である。

【図1655】(a)は、操作ユニットの正面斜視図であり、(b)は、操作ユニットの背面斜視図である。

【図1656】操作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1657】操作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1658】(a)は、駆動手段の正面図であり、(b)は、図1658(a)のMDCCLXXXI b線における駆動手段の側面図である。

【図1659】駆動手段の正面分解斜視図である。

【図1660】(a)は、伝達軸棒の正面分解斜視図であり、(b)は、伝達軸棒の背面分解斜視図である。

【図1661】(a)は、図1659の矢印MDCCLXXXIV a方向における右円板カムの側面図であり、(b)は、図1659の矢印MDCCLXXXIV b方向における右円板カムの側面図であり、(c)は、図1659の矢印MDCCLXXXIV c方向視における左円板カムの側面図であり、(d)は、図1659の矢印MDCCLXXXIV d方向視における左円板カムの側面図である。

【図1662】(a)及び(b)は、図1659の矢印MDCCLXXXV a方向視における解除部材および回転爪部材の側面図である。

【図1663】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1664】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1665】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1666】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1667】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1668】図1635のMDCCLXXXVI線における操作ユニットの断面図である。

【図1669】(a)は、揺動装置上面図であり、(b)は、図1669(a)の矢印MDCCLXXCI b方向視における揺動装置の側面図である。

【図1670】(a)は、図1669(b)のMDCCLXXCIII a線における揺動装置の断面図であり、(b)は、図1669(a)のMDCCLXXCIII b線における揺動装置の断面図である。

【図1671】揺動装置の分解正面斜視図であり、(a)は、揺動装置の分解背面斜視図である。

【図1672】揺動装置の分解背面斜視図である。

【図1673】(a)は、ベース手段の分解正面斜視図であり、(b)は、ベース手段の分解背面斜視図である。

【図1674】(a)は、駆動手段の分解正面斜視図であり、(b)は、駆動手段の分解背面斜視図である。

【図1675】(a)は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、(b)は、図1675(a)のMDCCLXXCVIII b線における駆動手段の断面図である。

【図1676】(a)は、ベース手段および駆動手段の上面図であり、(b)は、図1676(a)のMDCCLXXCI X b線における駆動手段の断面図である。

【図1677】(a)及び(b)は、揺動装置の断面図であり、図1669(b)のMDCCLXXCIII線における断面に対応する。

【図1678】内枠の正面図である。

10

20

30

40

50

- 【図1679】内枠の分解正面斜視図である。
- 【図1680】球発射ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図1681】発射位置送球ユニットの分解斜視図である。
- 【図1682】(a)は、図1678のMCMVa線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、(b)は、図1678のMCMVb線における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図である。
- 【図1683】(a)は、退避位置における発射手段の正面図であり、(b)は、初期位置における発射手段の正面図であり、(c)は、発射位置における発射手段の正面図である。
- 【図1684】(a)及び(b)は、図1682(b)のMCMVII部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。 10
- 【図1685】(a)及び(b)は、図1682(b)のMCMVII部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
- 【図1686】図1682(a)のMCMIX部における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの部分拡大断面図である。
- 【図1687】遊技盤の正面図である。
- 【図1688】遊技盤の分解正面斜視図である。
- 【図1689】動作ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図1690】(a)は、演出動作ユニットの正面図であり、(b)は、演出動作ユニットの背面図である。 20
- 【図1691】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解正面斜視図である。
- 【図1692】演出動作ユニットの花弁動作装置側の分解背面斜視図である。
- 【図1693】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解正面斜視図である。
- 【図1694】演出動作ユニットの円環形成ユニット側の分解背面斜視図である。
- 【図1695】(a)及び(b)は、演出動作ユニットの正面図である。
- 【図1696】花弁動作装置の分解正面斜視図である。
- 【図1697】花弁動作装置の分解背面斜視図である。
- 【図1698】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1698(a)のMCMXXIb線における花回転ユニットの断面図である。
- 【図1699】花回転ユニットの分解正面斜視図である。 30
- 【図1700】花回転ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図1701】(a)は、図1698(a)のMCMXXIV方向視における第1装飾ユニットの側面図であり、(b)は、第1装飾ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図1702】(a)から(c)は、第1装飾ユニットの側面図であり、図1698(a)のMCMXXIV方向視における側面図と対応する。
- 【図1703】(a)から(d)は、変位ユニットが傾倒基準位置に配置された状態における第1装飾ユニットの側面図であり、(a)のMCMXXVI方向視における側面図と対応する。
- 【図1704】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1704(a)のMCMXXVIIb線における花回転ユニットの断面図である。 40
- 【図1705】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1705(a)のMCMXXVIIb線における花回転ユニットの断面図である。
- 【図1706】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1706(a)の矢印MCMXXIXb方向視における花回転ユニットの側面図であり、(c)は、図1706(a)の矢印MCMXXIXc方向視における花回転ユニットの側面図である。
- 【図1707】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1707(a)の矢印MCMXXb方向視における花回転ユニットの側面図であり、(c)は、図1707(a)の矢印MCMXXc方向視における花回転ユニットの側面図である。
- 【図1708】(a)は、花回転ユニットの正面図であり、(b)は、図1708(a)の矢印MCMXXIb方向視における花回転ユニットの側面図であり、(c)は、図1 50



708 (a) の矢印 M C M X X X I c 方向視における花回転ユニットの側面図である。

【図 1709】(a) は、花回転ユニットの正面図であり、(b) は、図 1709 (a) の矢印 M C M X X X I I b 方向視における花回転ユニットの側面図であり、(c) は、図 1709 (a) の矢印 M C M X X X I I c 方向視における花回転ユニットの側面図である。

【図 1710】(a) 及び (b) は、花回転ユニットの正面図である。

【図 1711】(a) 及び (b) は、花回転ユニットの正面図である。

【図 1712】(a) から (d) は、従動ギヤ及び検出センサの背面図である。

【図 1713】(a) から (c) は、花回転ユニットを正面視した模式図である。

【図 1714】第 112 実施形態における花回転ユニットを正面視した模式図である。 10

【図 1715】(a) から (c) は、花回転ユニットを正面視した模式図である。

【図 1716】(a) 及び (b) は、第 113 実施形態における花回転ユニットの正面図である。

【図 1717】(a) は、第 114 実施形態における花回転ユニットの正面図であり、(b) は、図 1717 (a) の M C M X L b 線における花回転ユニットの断面図である。

【図 1718】(a) 及び (b) は、第 115 実施形態における花回転ユニットの正面図である。

【図 1719】(a) は、第 116 実施形態における第 1 装飾ユニットの側面図であり、図 1698 (a) の M C M X X V I 方向視における側面図と対応し、(b) は、第 1 装飾ユニットの分解正面斜視図である。 20

【図 1720】(a) 及び (b) は、第 1 装飾ユニットの側面図である。

【図 1721】(a) は、第 117 実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1625 の M D C C C X L I X a 線における断面に対応し、(b) は、第 118 実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1625 の M D C C C X L I X a 線における断面に対応する。

【図 1722】第 119 実施形態における上側装飾ユニットの分解背面斜視図である。

【図 1723】(a) 及び (b) は、上側装飾ユニットの正面図である。

【図 1724】(a) は、図 1723 (a) の M C M X L V I I a 線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、(b) は、図 1723 (b) の M C M X L V I I b 線における上側装飾ユニットの断面模式図である。 30

【図 1725】(a) は、第 120 実施形態における右側装飾ユニットの分解正面斜視図であり、(b) は、右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図 1726】(a) は、第 121 実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図であり、(b) は、第 122 実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図 1727】(a) 及び (b) は、第 123 実施形態における右側装飾ユニットおよび上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図 1728】第 124 実施形態における上下皿ユニットの分解正面斜視図である。

【図 1729】(a) 及び (b) は、上下皿ユニットの側面図である。

【図 1730】(a) は、図 1729 (a) の M C M L I I I a における上下皿ユニットの断面図であり、(b) は、図 1729 (b) の M C M L I I I b 線における上下皿ユニットの断面図である。 40

【図 1731】(a) から (d) は、第 125 実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、図 1729 (a) の M C M L I I I a 線における断面と対応する。

【図 1732】(a) 及び (b) は、第 126 実施形態における正面枠の正面模式図である。

【図 1733】(a) は、図 1732 (a) の M C M L V I a 線における上側装飾ユニットの断面模式図であり、(b) は、図 1732 (b) の M C M L V I b 線における上側装飾ユニットの断面模式図である。

【図 1734】(a) は、第 127 実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、( 50

b) は、第 128 実施形態における上下皿ユニットの断面図である。

【図 1735】(a) は、第 129 実施形態における上下皿ユニットの断面図であり、(b) は、第 130 実施形態における上下皿ユニットの断面図である。

【図 1736】(a) は、第 131 実施形態における揺動装置の断面図であり、図 1675 (a) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応し、(b) は、駆動モータおよび当接手段の分解正面斜視図である。

【図 1737】(a) から (d) は、揺動装置の断面図であり、図 1675 (a) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応する。

【図 1738】(a) は、第 132 実施形態における揺動装置の断面図であり、図 1675 (a) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応し、(b) は、駆動モータおよび変位手段の分解正面斜視図である。

【図 1739】(a) から (c) は、揺動装置の断面図であり、図 1675 (a) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応する。

【図 1740】(a) は、第 133 実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図 1678 の M C M V a 線における断面図と対応し、(b) は、発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図 1678 の M C M V b 線における断面図と対応する。

【図 1741】(a) は、第 134 実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図 1678 の M C M V a 線における断面図と対応し、(b) は、第 135 実施形態における発射位置送球ユニット及び球発射ユニットにおける断面図であり、図 1678 の M C M V a 線における断面図と対応する。

【図 1742】第 136 実施形態における内枠の正面図である。

【図 1743】(a) は、経路変更部材の背面図であり、(b) は、図 1743 (a) の矢印 M C M L X V I b 方向視における経路変更部材の側面図であり、(c) は、図 1743 (b) の M C M L X V I c 線における経路変更部材の断面図であり、(d) は、図 1743 (a) の M C M L X V I d 線における経路変更部材の断面図である。

【図 1744】(a) は、第 137 実施形態における内枠の正面図であり、(b) は、第 138 実施形態における内枠の正面図である。

【図 1745】(a) は、第 139 実施形態における球発射ユニットの正面図であり、(b) は、第 140 実施形態における球発射ユニットの正面図であり、(c) は、第 141 実施形態における球発射ユニットの正面図である。

【図 1746】(a) は、第 142 実施形態における球発射ユニット及び発射位置送球ユニットの断面図であり、図 1678 の M C M V b 線における断面図と対応し、(b) は、図 1746 (a) における M C M L X I X b 方向視における球発射ユニットの正面図であり、(c) は、第 143 実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図 1746 (a) の M C M L X I X b 方向視における正面図と対応し、(d) は、第 144 実施形態における球発射ユニットの正面図であり、図 1746 (a) の M C M L X I X b 方向視における正面図と対応する。

【図 1747】(a) 及び (b) は、第 145 実施形態における正面枠 H 3 5 0 1 4 の正面模式図である。

【図 1748】(a) 及び (b) は、第 146 実施形態における内枠 H 1 2 の背面模式図である。

【図 1749】(a) は、第 147 実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1723 (a) の M C M X L V I I a 線における断面に対応し、(b) は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1723 (b) の M C M X L V I I b 線における断面に対応する。

【図 1750】(a) は、第 148 実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1723 (a) の M C M X L V I I a 線における断面に対応し、(b) は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図 1723 (b) の M C M X L V I I b 線における断面に対応する。

10

20

30

40

50

【図1751】(a)は、第149実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図1723(a)のMCMXLVII a線における断面に対応し、(b)は、上側装飾ユニットの断面模式図であり、図1723(b)のMCMXLVII b線における断面に対応する。

【図1752】(a)から(c)は、第150実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図1723(a)のMCMXLVII a線における断面に対応する。

【図1753】(a)は、第151実施形態における上側装飾ユニットの断面模式図であり、図1625におけるMDCCLIX a線における断面に対応し、(b)は、図1753(a)の矢印MCM LX XV I b方向視における上側装飾ユニットの上面模式図である。

【図1754】(a)及び(c)は、第152実施形態における揺動装置の正面模式図であり、(b)は、図1754(a)のMCM LX XV I I b線における揺動装置の断面模式図であり、(d)は、図1754(c)のMCM LX XV I I d線における揺動装置の断面模式図である。

【図1755】(a)は、第153実施形態における揺動装置の正面模式図であり、(b)は、図1755(a)のMCM LX XV I I I b線における揺動装置の断面模式図である。

【図1756】(a)及び(c)は、第153実施形態における揺動装置の正面模式図であり、(b)は、図1756(a)のMCM LX X I X b線における揺動装置の断面模式図であり、(d)は、図1756(c)のMCM LX X I X d線における揺動装置の断面模式図である。

【図1757】(a)は、第154実施形態における操作ユニットの断面模式図であり、(b)は、図1757(a)のMCM LX X X b線における操作ユニットの断面模式図である。

【図1758】(a)及び(b)は、第155実施形態における操作ユニットの断面模式図である。

【図1759】(a)及び(b)は、第156実施形態における操作ユニットの断面模式図である。

【図1760】第157実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1761】パチンコ機の背面図である。

【図1762】外枠に対して内枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1763】外枠に対して内枠を開放した状態で裏パックを内枠に対して開放した状態(展開)を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1764】外枠に対して内枠を閉鎖すると共に正面枠を開放(展開)した状態を示すパチンコ機の正面斜視図である。

【図1765】正面枠を取り外した状態におけるパチンコ機の正面図である。

【図1766】遊技盤および内枠の分解正面斜視図である。

【図1767】正面枠の分解正面斜視図である。

【図1768】正面枠の分解背面斜視図である。

【図1769】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1770】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図1771】遊技盤及び動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1772】遊技盤及び動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1773】複合動作役物ユニットの分解正面斜視図である。

【図1774】複合動作役物ユニットの分解背面斜視図である。

【図1775】演出動作ユニットの分解正面斜視図である。

【図1776】演出動作ユニットの分解背面斜視図である。

【図1777】可動装飾ユニットの分解正面斜視図である。

【図1778】可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。

10

20

30

40

50

- 【図 1 7 7 9】( a ) 及び ( b ) は、演出動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 8 0】( a ) 及び ( b ) は、演出動作ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 8 1】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 7 8 2】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 7 8 3】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 7 8 4】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 7 8 5】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 7 8 6】左側支持装飾部の分解正面斜視図である。
- 【図 1 7 8 7】左側支持装飾部の分解背面斜視図である。
- 【図 1 7 8 8】昇降駆動部の分解正面斜視図である。 10
- 【図 1 7 8 9】昇降駆動部の分解背面斜視図である。
- 【図 1 7 9 0】( a )、( b ) 及び ( c ) は、昇降駆動部の背面図である。
- 【図 1 7 9 1】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 9 2】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 9 3】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 9 4】切替動作部の分解正面斜視図である。
- 【図 1 7 9 5】切替動作部の分解背面斜視図である。
- 【図 1 7 9 6】( a ) 及び ( b ) は、駆動ベース、駆動ソレノイド、スライド体及び回転切替部の正面図である。
- 【図 1 7 9 7】複合動作役物ユニットの正面図である。 20
- 【図 1 7 9 8】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 7 9 9】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 0 0】第 2 の上下移動制御 ( 第 1 動作パターン ) における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。
- 【図 1 8 0 1】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 0 2】複合動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 0 3】第 2 の上下移動制御 ( 第 2 動作パターン ) における検出センサ、駆動モータ、被案内部、検出センサ、駆動モータ、検出センサ及び対応表示の計時変化を示した図である。 30
- 【図 1 8 0 4】スライド動作役物ユニットの分解正面斜視図である。
- 【図 1 8 0 5】スライド動作役物ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 8 0 6】( a ) 及び ( b ) は、スライド動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 0 7】( a )、( b ) 及び ( c ) は、導光板の正面図である。
- 【図 1 8 0 8】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 0 9】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 0】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。 40
- 【図 1 8 1 1】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 2】昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 3】昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 4】昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 5】遊技盤及び動作ユニットの部分正面斜視図である。
- 【図 1 8 1 6】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 1 7】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。 50

- 【図 1 8 1 8】第 1 5 8 実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 8 1 9】( a ) 及び ( b ) は、演出動作ユニット及び可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 8 2 0】第 1 5 9 実施形態における正面枠の分解正面斜視図である。
- 【図 1 8 2 1】第 3 図柄表示装置、複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 2 2】第 1 6 0 実施形態における可動装飾ユニットの分解背面斜視図である。
- 【図 1 8 2 3】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 8 2 4】( a ) 及び ( b ) は、可動装飾ユニットの部分正面図である。
- 【図 1 8 2 5】ピン付きギア及びリンク部材の正面図である。 10
- 【図 1 8 2 6】第 1 6 1 実施形態における複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 2 7】( a ) 及び ( b ) は、ピン付きギアの動作について時系列で図示される可動装飾ユニット及び回転移動部材の部分正面図である。
- 【図 1 8 2 8】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 2 9】複合動作役物ユニット、スライド動作役物ユニット及び昇降動作役物ユニットの正面図である。
- 【図 1 8 3 0】第 3 3 制御例のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
- 【図 1 8 3 1】第 3 3 制御例のパチンコ機の遊技盤の部分拡大図である。 20
- 【図 1 8 3 2】第 3 3 制御例の V 入賞装置の正面斜視図である。
- 【図 1 8 3 3】第 3 3 制御例の V 入賞装置の分解正面斜視図である。
- 【図 1 8 3 4】第 3 3 制御例の V 入賞装置を背面側から見た動作図である。
- 【図 1 8 3 5】( a ) は、第 3 3 制御例における V 入賞装置の V 入賞口を開閉扉が閉鎖している状態を平面視した模式図であり、( b ) は、第 3 3 制御例における V 入賞装置の V 入賞口が開放している状態を平面視した模式図である。
- 【図 1 8 3 6】( a ) は、第 3 3 制御例におけるパチンコ機の演出ボタンの正面図であり、( b ) は、第 3 3 制御例におけるパチンコ機の選択ボタンの正面図である。
- 【図 1 8 3 7】第 3 3 制御例におけるパチンコ機の遊技盤の背面図である。
- 【図 1 8 3 8】第 3 3 制御例における第 3 図柄の態様を例示した図である。 30
- 【図 1 8 3 9】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 1 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 2 変動目の一例を示した図である。
- 【図 1 8 4 0】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 3 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 4 変動目の一例を示した図である。
- 【図 1 8 4 1】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 4 変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの 1 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 4 変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの 2 変動目の一例を示した図である。 40
- 【図 1 8 4 2】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 4 変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの 3 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される 4 変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンの 4 変動目の一例を示した図である。
- 【図 1 8 4 3】( a ) は、第 3 3 制御例において第 3 図柄表示装置で表示される左図柄列に 1 図柄が停止した特図変動の次の特図変動における左図柄停止前の演出の一例を示した 50

図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される通用パターンの左図柄停止時の表示画面の一例を示した図である。

【図1844】第33制御例において第3図柄表示装置で表示される左図が左図柄停止前に登場したキャラと左図柄に表示されるキャラが異なるキャラ矛盾演出の一例を示した図である。

【図1845】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される2図柄でリーチとなった場合に図柄変更前兆演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、図柄変更前兆演出が成功し、7図柄に変更された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1846】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される左図柄として通常の1図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される左図柄として通常の1図柄が停止し、リーチ演出が実行されなかった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1847】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される左図柄として特殊な1図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン演出の表示画面の一例を示した図である。

【図1848】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される右図柄として特殊な1図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるチャンスゾーン演出の表示画面の一例を示した図である。

【図1849】(a)は、第33制御例において実行されるハズレ変動におけるリーチ中の楽曲演出の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第33制御例において実行される当たり変動におけるリーチ中の楽曲演出の一例を示した図である。

【図1850】第33制御例におけるハズレリーチ変動におけるリーチ演出とBGMの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図1851】第33制御例における大当たりリーチ変動におけるリーチ演出とBGMの関係を模式的に示したタイミングチャートである。

【図1852】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の実行中の表示画面の一例を示した図である。

【図1853】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出において表示された秒数がタイマーに吸収される演出の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1854】第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が0になり、役物可動演出の実行が報知された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1855】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が0になり、タイマー秒数の再セットが報知された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数が再セットされた場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1856】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される秒数決定演出において割れた風船の中に「x」があった場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される「x」があった場合のタイマー秒数が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1857】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示される時短最終変動演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中にボタンが3回押下され、保2までの保留図柄が可変した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1858】(a)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中にボタンが5回押下され、全て×保留図柄が可変した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるファイナルチャレンジ演出中に保1の×保留が実行エリアに移動し、V保留に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1859】(a)は、第33制御例におけるファイナルチャレンジ演出中に全て×保留図柄に可変した後に、1回ボタン押下された場合の演出の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例におけるファイナルチャレンジ演出中に全て×保留図柄に可変した後に、4回ボタン押下された場合の演出の一例を示した図である。の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例において第3図柄表示装置で表示されるファイナル

10

【図1860】第33制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1861】第33制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図1862】(a)は、第33制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第33制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1863】(a)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄1乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄2乱数

20

【図1864】(a)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された大当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された時短付与テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1865】第33制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1866】(a)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図1867】(a)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第33制御例における主制御装置のROMに設定された時短最終変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1868】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1869】第33制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

40

【図1870】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された変動パターン選択テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1871】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1872】(a)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたキャラ矛盾演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたチャンスゾーン演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたタイマー演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

50

【図1873】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたタイマー内容設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1874】(a)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された楽曲演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された図柄変更演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1875】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1876】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された演出用キャラ決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1877】(a)～(d)は、第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された楽曲演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1878】第33制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された秒数決定演出シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1879】第33制御例における表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図1880】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図1881】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1882】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図1883】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図1884】第51御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図1885】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図1886】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり時短更新処理を示すフローチャートである。

【図1887】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図1888】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図1889】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図1890】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図1891】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるV入口通過処理を示すフローチャートである。

【図1892】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるV通過処理を示すフローチャートである。

【図1893】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるNMI処理を示すフローチャートである。

【図1894】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図1895】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50



【図1896】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図1897】第33制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図1898】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図1899】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1900】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

10

【図1901】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1902】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1903】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1904】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される図柄確定コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1905】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

20

【図1906】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される変動演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1907】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される時短用演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1908】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留図柄変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1909】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1910】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。

30

【図1911】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるチャンスゾーン演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1912】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるタイマー演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1913】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される楽曲演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1914】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるリーチ図柄変更演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1915】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

40

【図1916】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される秒数決定演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1917】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるタイマー演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1918】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される楽曲演出更新処理を示すフローチャートである。

【図1919】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるチャンスゾーン演出実行処理を示すフローチャートである。

【図1920】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される図柄変更演出実行処理を示すフローチャートである。

50

【図1921】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるファイナルチャレンジ実行中処理を示すフローチャートである。

【図1922】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される開示後演出実行処理を示すフローチャートである。

【図1923】第33制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。

【図1924】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図1925】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。

10

【図1926】(a)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるV割込処理を示すフローチャートである。

【図1927】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1928】(a)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される変動パターンコマンド処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1929】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される停止図柄コマンド処理を示すフローチャートである。

20

【図1930】(a)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される変動停止コマンド処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される演出更新コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1931】(a)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。

【図1932】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される表示設定処理を示すフローチャートである。

30

【図1933】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される警告画像設定処理を示すフローチャートである。

【図1934】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行されるポインタ更新処理を示すフローチャートである。

【図1935】(a)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される転送設定処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される常駐画像転送設定処理を示すフローチャートである。

【図1936】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。

40

【図1937】第33制御例における表示制御装置内のMPUにより実行される描画処理を示すフローチャートである。

【図1938】第33制御例における音声出力装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図1939】(a)は、第33制御例における音声出力装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第33制御例における音声出力装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1940】(a)は、第33制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートであり、(b)は、第33制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるコマンド割込処理を示すフローチャートである。

50

【図1941】第33制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1942】第33制御例における音声出力装置内のMPUにより実行される楽曲演出コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1943】第33制御例における音声出力装置内のMPUにより実行されるファイナルチャレンジコマンド処理を示すフローチャートである。

【図1944】(a)は、第33制御例の第1変形例における海モードでの第3図柄の態様を例示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例における山モードでの第3図柄の態様を例示した図である。

【図1945】(a)は、第33制御例の第1変形例における海モードでの保留図柄の態様を例示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例における山モードでの保留図柄の態様を例示した図である。

【図1946】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの1変動目の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの2変動目の一例を示した図である。

【図1947】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの3変動目の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される海モードでの右図柄の表示パターンの4変動目の一例を示した図である。

【図1948】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの1変動目の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの2変動目の一例を示した図である。

【図1949】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの3変動目の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される山モードでの右図柄の表示パターンの4変動目の一例を示した図である。

【図1950】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される海モードで右図柄に6図柄が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるジュゴン保留の特図変動開始時にモード変更演出が発生した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1951】第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるモード変更後の右図柄停止画面の一例を示した図である。

【図1952】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるオーバー入賞演出が実行される特図変動の1つ前の特図変動停止画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるオーバー入賞演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1953】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される1回オーバーフロー入賞し、左図柄が5図柄から6図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される2回目のオーバーフロー入賞で左図柄が6図柄から7図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1954】第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示される2回目のオーバーフロー入賞で、左図柄が6図柄から8図柄に可変した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図1955】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出の実行中に風船が割れて数字が表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図1956】(a)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるタイマー秒数決定演出においてボタンが4回しか押下されなかった場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第33制御例の第1変形例において第3図柄表示装置で表示されるボタンが4回しか押下されなかった場合のタイマー秒数が表示された表示画面の一例を示した図である。

【図1957】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図である。

【図1958】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図1959】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された保留図柄演出態様設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 10

【図1960】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された保留図柄態様決定テーブルの構成を示したブロック図である。

【図1961】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定された通常用保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1962】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたモード変更あり保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1963】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたモード変更なし保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図1964】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置のROMに設定されたタイマー内容設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。 20

【図1965】第33制御例の第1変形例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図1966】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図1967】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1968】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるオーバー入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

【図1969】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留図柄態様設定処理を示すフローチャートである。 30

【図1970】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるオーバー入賞演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1971】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるモード変更演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1972】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される保留図柄変化演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1973】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される特図1演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図1974】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるモード変更演出実行処理を示すフローチャートである。 40

【図1975】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1976】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるタイマー演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1977】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるリーチ図柄変更演出設定処理を示すフローチャートである。

【図1978】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるオーバー入賞演出実行処理を示すフローチャートである。

【図1979】第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより 50

実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1980】第 33 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される秒数決定演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1981】第 33 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるタイマー演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 1982】第 33 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるオーバー入賞演出実行中処理を示すフローチャートである。

【図 1983】第 33 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 1984】第 33 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。 10

【図 1985】第 33 制御例の第 2 変形例における保留図柄の表示順序を示した図である。

【図 1986】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される同一の保留図柄が 2 連続で表示された場合の一例を示した図であり、(b) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される同一の保留図柄が 3 連続で表示された場合の一例を示した図である。

【図 1987】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される 3 つ目のカメ保留図柄が 2 つ目のカメ保留図柄の表示位置に移動する演出を示した図であり、(b) は、第 33 制御例の第 1 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される 2 20  
つ目のカメ保留図柄が赤保留図柄に可変した場合の表示画面を示した図である。

【図 1988】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出の導入演出の一例を示した図であり、(b) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に 1 個入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1989】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に 4 個入賞した場合(大当たり当選の場合)の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出中に 4 個入賞した場合(外れ当選の場合)の表示画面の一例を示した図である。 30

【図 1990】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出において 4 個入賞前に演出時間が経過した場合(大当たり当選の場合)の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示されるブラックアウト演出の一例を示した図である。

【図 1991】第 33 制御例の第 2 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される入賞可変演出における復活演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 1992】第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM の構成を示したブロック図である。

【図 1993】第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の RAM の構成を示したブロック図である。 40

【図 1994】第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された通常用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1995】第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された入賞可変演出シナリオの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1996】第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された保留コンボ演出設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1997】(a) は、第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された保留図柄態様決定テーブルの構成を示したブロック図であり、(b) は、第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の ROM に設定された通常用保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c) は、第 33 制御例の 50

第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された 3 コンボ中保留図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 9 8】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 1 9 9 9】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 0】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 1】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオーバー入賞コマンド処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 0 0 2】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留図柄態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 3】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される 3 コンボ演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 4】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留コンボ演出実行処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 5】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 6】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される保留コンボカウンタ更新処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 0 0 7】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞可変演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 8】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 0 9】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞可変演出更新処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1 0】第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1 1】( a ) は、第 3 3 制御例の第 3 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 1 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例の第 3 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される通常の左図柄の表示パターンの 2 変動目の一例を示した図である。

30

【図 2 0 1 2】( a ) は、第 3 3 制御例の第 3 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される 2 変動目がスーパーリーチの場合の左図柄の表示パターンの 1 変動目の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 3 制御例の第 3 変形例において第 3 図柄表示装置で表示される 2 変動目がスーパーリーチの場合の左図柄の表示パターンの 2 変動目の一例を示した図である。

【図 2 0 1 3】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M の構成を示したブロック図である。

【図 2 0 1 4】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の構成を示したブロック図である。

40

【図 2 0 1 5】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された数字図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 6】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定されたキャラ図柄態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 7】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された同一図柄演出態様決定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 0 1 8】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 1 演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 0 1 9】第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により

50

実行される飾り図柄演出設定処理を示すフローチャートである。

【図2020】第33制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される通常図柄態様決定処理を示すフローチャートである。

【図2021】第33制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される停止種別設定処理を示すフローチャートである。

【図2022】第33制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される数字図柄態様決定処理を示すフローチャートである。

【図2023】第33制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるキャラ図柄態様決定処理を示すフローチャートである。

【図2024】第34制御例におけるパチンコ機の正面図である。 10

【図2025】第34制御例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図2026】第34制御例における右打ち遊技によって発射された球が第1流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。

【図2027】第34制御例における右打ち遊技によって発射された球が第2流路を流下する場合の球流れを模式的に示した図である。

【図2028】第34制御例における貯留装置と非電動役物の動作の流れを模式的に示した図である。

【図2029】第34制御例における第2可変入賞装置に入賞した球が通常排出流路へと振り分けられる状態を模式的に示した図である。

【図2030】第34制御例におけるパチンコ機に設けられた枠ボタンと選択ボタンを模式的に示した図である。 20

【図2031】(a)は、第34制御例における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、(b)は、第34制御例における実際の表示画面を例示した図である。

【図2032】第34制御例におけるゲームフローを模式的に示した図である。

【図2033】第34制御例における遊技状態と電動役物の開放状態の関係を示すタイミングチャートである。

【図2034】(a)は、第34制御例における時短A状態において第1特別図柄と普通図柄が変動表示中である場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における時短A状態において第1特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。 30

【図2035】(a)は、第34制御例における時短A状態において第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における時短A状態において第2特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第1特別図柄が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図2036】(a)は、第34制御例における第2特別図柄の保留球がある状態で普通図柄の変動表示中に第1特別図柄が停止表示し時短A状態が終了した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における通常状態において第2特別図柄と普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例である。

【図2037】(a)は、第34制御例における通常状態において第2特別図柄が小当たり当選で停止表示された場合の表示画面の一例であり、(b)は、第34制御例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。 40

【図2038】(a)は、第34制御例における大当たり遊技中に第2特別図柄の保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における通常リザルト画面の一例を示した図である。

【図2039】(a)は、第34制御例における復活リザルト画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例におけるチャージスタンバイモードにおける表示画面の一例を示した図である。

【図2040】(a)は、第34制御例における自動押下対象演出の準備画面中にボタン 50

押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における自動押下対象演出の実行中画面の一例を示した図である。

【図2041】(a)は、第34制御例における自動押下非対象演出の準備画面中にボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図であり、(b)は、第34制御例における自動押下非対象演出の実行中画面の一例を示した図である。

【図2042】第34制御例におけるボタン演出(自動押下対象演出)とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。

【図2043】第34制御例におけるボタン演出(自動押下非対象演出)とボタン操作の関係を示すタイミングチャートである。

【図2044】第34制御例におけるセンサ状況記憶エリアの説明図である。

10

【図2045】第34制御例におけるパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図2046】第34制御例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図2047】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2048】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり乱数テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄1乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄2乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された第2当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図2049】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された第1当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄1大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄2大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2050】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特別図柄2小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図2051】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図1大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図1外れ用(通常)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2052】(a)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図1時短A用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図1時短B・C用変動パターン選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図2通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された特図2時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図2053】は、第34制御例における主制御装置のROMに設定された時短用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2054】(a)は、第34制御例における音声ランプ制御装置のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例における音声ランプ制御装置のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2055】(a)は、第34制御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された時短中キャラ設定テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(b)は、第34制

50



御例における音声ランプ制御装置のROMに設定された時短中背景設定テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2056】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図2057】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2058】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図2059】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される通常変動開始処理を示すフローチャートである。

10

【図2060】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される時短変動開始処理を示すフローチャートである。

【図2061】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図2062】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図2063】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図2064】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

20

【図2065】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される電動役物制御処理を示すフローチャートである。

【図2066】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図2067】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。

【図2068】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるV入口通過処理を示すフローチャートである。

【図2069】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるV通過処理を示すフローチャートである。

30

【図2070】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。

【図2071】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【図2072】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図2073】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図2074】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。

40

【図2075】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図2076】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図2077】第34制御例における主制御装置内のMPUにより実行される貯留装置制御処理を示すフローチャートである。

【図2078】第34制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図2079】第34制御例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

50

【図 2080】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される操作判別処理を示すフローチャートである。

【図 2081】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される有効操作処理を示すフローチャートである。

【図 2082】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるカウンタ更新処理を示すフローチャートである。

【図 2083】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2084】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2085】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動パターン関連処理を示すフローチャートである。

【図 2086】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。

【図 2087】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2088】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される入停止関連処理を示すフローチャートである。

【図 2089】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される普図停止処理を示すフローチャートである。

【図 2090】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2091】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2092】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される特図 2 変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2093】第 34 制御例における音声ランプ制御装置内の MPU により実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2094】第 34 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図 2095】(a) は、第 34 制御例の第 1 変形例における閉鎖状態の第 2 可変入賞装置を模式的に示した平面図であって、(b) は、第 34 制御例の第 1 変形例における開放状態の第 2 可変入賞装置を模式的に示した平面図である。

【図 2096】第 34 制御例の第 1 変形例における第 2 可変入賞装置の内部構成を模式的に示した図である。

【図 2097】第 34 制御例の第 1 変形例におけるゲームフローを模式的に示した図である。

【図 2098】(a) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において特別図柄と普通図柄が変動表示中の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において特別図柄の停止表示中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2099】(a) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において第 2 特別図柄の長変動中に普通図柄が変動表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において第 2 特別図柄の長変動中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2100】(a) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において外れ普通図柄の変動表示中に第 2 特別図柄が停止表示されている場合の表示画面の一例を示した図であり、(b) は、第 34 制御例の第 1 変形例における時短状態において当たり普通図柄の変動表示中に第 2 特別図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2101】第 34 制御例の第 1 変形例における大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

10

20

30

40

50

【図 2 1 0 2】第 3 4 制御例の第 1 変形例における各種カウンタの構成を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 3】( a ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 0 4】( a ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 1 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 2 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図 2 1 0 5】( a ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における特別図柄 2 小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 6】( a ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり( b ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図 1 外れ用(通常)変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

20

【図 2 1 0 7】( a ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図 1 時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 通常用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図 2 時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 0 8】( a ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における通常用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

30

【図 2 1 0 9】( a ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 1 0】( a ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の R O M に設定された演出状態選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 1 変形例における各演出状態の説明図である。

【図 2 1 1 1】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 1 1 2】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される普通図柄判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 3】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 4】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 5】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される普図先読み処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 6】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

50

【図 2 1 1 7】第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置内の M P U により実行される時短付与処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 8】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 1 9】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される状態コマンド処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 0】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出モード設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 1】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される停止関連処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 1 2 2】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図停止処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 3】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 4】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図 2 変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 5】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される普図変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 2 6】第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される演出状態設定処理を示すフローチャートである。

20

【図 2 1 2 7】( a ) は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における大当たり遊技中 ( 時短状態 ) に当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、大当たり遊技中 ( 通常状態 ) における当たり普通図柄が停止表示された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 2 8】第 3 4 制御例の第 2 変形例における大当たり遊技中 ( 時短状態 ) に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 2 1 2 9】第 3 3 4 制御例の第 2 変形例における大当たり遊技中 ( 通常状態 ) に当たり普図停止した場合の電動役物の動作を模式的に示したタイミングチャートである。

【図 2 1 3 0】( a ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

30

【図 2 1 3 1】( a ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された第 1 当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 1 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された特別図柄 2 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( d ) は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における第 2 当たり乱数テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 3 2】( a ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における特別図柄 2 小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図 2 1 3 3】( a ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり ( b ) は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における特図 1 大当たり用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における特図 1 外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 3 4】( a ) は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における特図 1 時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置の R O M に設定された特図 2 通常用変動パターンテーブルの規定内容を模

50

式的に示した図であり、(c)は、第34制御例の第2変形例における特図2時短用変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2135】(a)は、第34制御例の第2変形例における普図変動パターンテーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、第34制御例の第2変形例における通常用普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、第34制御例の第2変形例における時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(d)は、第34制御例の第2変形例における時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(e)は、第34制御例の第2変形例における時短用(大当たり遊技中)普図変動パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

10

【図2136】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2137】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり開始設定処理を示すフローチャートである。

【図2138】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり用時短更新処理を示すフローチャートである。

【図2139】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。

【図2140】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。

20

【図2141】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図2142】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。

【図2143】第34制御例の第2変形例における主制御装置内のMPUにより実行される小当たり終了処理を示すフローチャートである。

【図2144】第34制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図2145】第34制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置内のMPUにより実行される大当たり開始処理を示すフローチャートである。

30

【図2146】第34制御例の第3変形例における第1特定入賞口の開放パターンの一例を示した図である。

【図2147】(a)は第34制御例の第3変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のROMの構成を示したブロック図であり、(b)は第34制御例の第3変形例におけるパチンコ機の主制御装置内のRAMの構成を示したブロック図である。

【図2148】(a)は第34制御例の第3変形例における主制御装置のROMに設定された第1当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は第34制御例の第3変形例における特別図柄1大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、(c)は、特別図柄2大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

40

【図2149】(a)は、第34制御例の第3変形例における主制御装置のROMに設定された小当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、(b)は、特別図柄2小当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2150】第34制御例の第3変形例における第1特定入賞口の開放パターンを模式的に示した図である。

【図2151】第34制御例の第3変形例における動作シナリオテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図2152】第34制御例の第3変形例における主制御装置内のMPUにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図2153】第34制御例の第3変形例における主制御装置内のMPUにより実行され

50

る時短付与処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 4】( a ) は、第 3 4 制御例の第 4 変形例における時短状態において特図 2 保留球を獲得した場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 4 変形例における特図 2 保留球の先読み結果が大当たり E d の場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 5 5】( a ) は、第 3 4 制御例の第 4 変形例における第 1 当たり種別選択テーブルの構成を示したブロック図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 4 変形例における特別図柄 1 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図であり、( c ) は、特別図柄 2 大当たり選択テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 5 6】第 3 4 制御例の第 4 変形例における主制御装置内の M P U により実行される先読み処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 7】第 3 4 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される入賞情報関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 5 8】( a ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例における大当たり遊技開始時に特図 2 保留球が上限まで貯まっている場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例における第 2 入球口にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 5 9】( a ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例における賞球 U P タイム中の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例における賞球 U P タイム中にオーバー入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 6 0】( a ) 及び ( b ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 6 1】( a ) 及び ( b ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン連打があった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 6 2】( a ) 及び ( b ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン長押しがあった場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 6 3】( a ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機の主制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機の主制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 6 4】第 3 4 制御例の第 5 変形例における電動役物動作パターンテーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 6 5】第 3 4 制御例の第 5 変形例における継続開放抽選テーブルの規定内容を模式的に示した図である。

【図 2 1 6 6】( a ) は、第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R O M の構成を示したブロック図であり、( b ) は第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機の音声ランプ制御装置内の R A M の構成を示したブロック図である。

【図 2 1 6 7】第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 6 8】第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるオーバー入賞処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 6 9】第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 0】第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行されるオーバー入賞終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 1】第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置内の M P U により実行される電動役物開閉処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 2】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 2 1 7 3】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 4】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される操作判別処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 5】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される一撃演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 6】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される連打演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 7】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される長押し演出処理を示すフローチャートである。

10

【図 2 1 7 8】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 7 9】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8 0】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される当たり関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8 1】第 3 4 制御例の第 5 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるオーバー入賞関連処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 8 2】( a ) は、第 3 4 制御例の第 6 変形例における連打演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合の表示画面の一例を示した図であり、( b ) は、連打演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合の表示画面の一例を示した図である。

20

【図 2 1 8 3】第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンのみ操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 1 8 4】第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるボタン演出開始時に演出ボタンと選択ボタンが操作された場合のボタン操作と演出内容の関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 1 8 5】第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。

【図 2 1 8 6】第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるボタン演出中にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。

30

【図 2 1 8 7】第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるボタン演出中に演出ボタンを押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合のボタン操作とボタン演出禁止フラグの関係を示したタイミングチャートである。

【図 2 1 8 8】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置の R A M の内容の一部を模式的に示した模式図である。

【図 2 1 8 9】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される枠ボタン入力監視・演出処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 0】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるボタン演出開始処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 1】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される操作判別処理を示すフローチャートである。

40

【図 2 1 9 2】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される有効操作処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 3】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行されるボタン演出終了処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 4】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される有効操作期間外処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 5】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により実行される特図変動表示設定処理を示すフローチャートである。

【図 2 1 9 6】第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置内の M P U により

50

実行される演出態様設定処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0010】

<第1制御例>

以下、本発明の制御例について、添付図面を参照して説明する。まず、図1から図85を参照し、第1制御例として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）10に適用した場合の一制御例について説明する。図1は、第1制御例におけるパチンコ機10の正面図であり、図4はパチンコ機10の遊技盤13の正面図であり、図5はパチンコ機10の遊技盤13の正面視下領域に設けられた可変入賞装置65の構造を模式的に示した模式図であり、図3はパチンコ機10の後面図である。図1に示すように、パチンコ機10は、略矩形形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図1参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠12には、多数の釘や球が入球可能な入球口63, 64, 640等を有する遊技盤13（図4参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット112a（図21参照）やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤13に設けられた多数の入球口の内容については、図4を参照して後述する。内枠12の正面側には、その正面上側を覆う正面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。正面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視（図1参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ19が取り付けられ、そのヒンジ19が設けられた側を開閉の軸として正面枠14及び下皿ユニット15が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠12の施錠と正面枠14の施錠とは、シリンダ錠20の鍵穴21に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。ここで、内枠12と正面枠14との施錠が解除されている間は、音量の段階をエラー報知用の最大音量に対応する段階に変更した上で扉が開放されている旨のエラーを報知し、専用の鍵に対して解除状態から施錠状態に復帰するための操作を行うことで、エラーの報知が終了されて音量の段階を最大音量よりも低い段階に低下させることが可能となっている。

10

20

30

【0011】

正面枠14は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部14cが設けられている。正面枠14の裏面側には2枚の板ガラスを有するガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16を介して遊技盤13の正面がパチンコ機10の正面側に視認可能となっている。正面枠14には、球を貯留する上皿17が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿17に賞球や貸出球などが排出される。上皿17の底面は正面視（図1参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿17に投入された球が球発射ユニット112a（図21参照）へと案内される。また、上皿17の上面には、枠ボタン22が設けられている。この枠ボタン22は、例えば、第3図柄表示装置81（図4参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。正面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、LED等の発光手段を内蔵した電飾部29~33が設けられている。パチンコ機10においては、これら電飾部29~33が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するLEDの点灯や点滅によって各電飾部29~33が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また

40

50



、正面枠 14 の正面視（図 1 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

【0012】

また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 4 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29 ~ 33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その中央部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

10

20

【0013】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および発射停止スイッチ 51b がオフとなっている。つまり、本制御例では、球を遊技盤 13 に形成された遊技領域へと発射させるための発射手段と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させる発射強度可変手段と、を有している。これにより、遊技者は、操作ハンドル 51 を操作するだけで、発射手段を用いた球の発射行為と、球の発射強度を可変させる発射強度可変行為と、を実行することができる。よって、遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、特定の遊技領域に向けて球を発射させる操作を片手で実行することができ、遊技者に過度な負担を強いることなく、遊技を実行させることができる。本制御例では、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に基づいて発射強度を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が発射強度を選択可能な発射強度選択ボタンを設け、その発射強度選択ボタンの操作結果（選択結果）に対応する発射強度で発射手段が球を発射するように構成しても良い。

30

40

【0014】

下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一

50

般に「千両箱」と称される)を置いた状態で行われる。下皿50の右方には、上述したように操作ハンドル51が配設され、下皿50の左方には灰皿53が取り付けられている。図4に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工したベース板60に、球案内用の多数の釘(図示せず)や風車の他、レール61、62、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65、普通図柄始動口(スルーゲート)67、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12(図1参照)の裏面側に取り付けられる。ベース板60は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板60の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤13の正面中央部分は、正面枠14の窓部14c(図1参照)を通じて内枠12の正面側から視認することができる。以下に、主に図4を参照して、遊技盤13の構成について説明する。

10

#### 【0015】

遊技盤13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の正面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16(図1参照)とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の正面であって2本のレール61、62とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材73とにより区画して形成される領域(入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。2本のレール61、62は、球発射ユニット112a(図21参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図4の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図4の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。返しゴム69の左上側には第1図柄表示装置37が設けられている。この第1図柄表示装置37は、透明の樹脂(例えば、ABS)にて形成されている遊技盤13の裏面(遊技領域を形成する面とは反対側の面)に覆われるように配設されており、発射された球が第1図柄表示装置37に衝突しないように構成している。

20

30

#### 【0016】

この第1図柄表示装置37には、発光手段である複数のLED及び7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、主制御装置110(図21参照)で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本制御例では、球が、第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球(入賞)した場合に第1図柄表示装置37が作動し得るように構成されている。つまり、第1図柄表示装置37は、第1入球口64に球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選(特図1抽選)、及び、第2入球口640に球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選(特図2抽選)の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本制御例では、特別図柄の種類を2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)有するパチンコ機10を用いているため、第1図柄表示装置37にて2種類の特別図柄抽選(特図抽選)の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種類を1種類(第1特別図柄)のみ有するパチンコ機10であれば、第1図柄表示装置37に1種類の特別図柄に応じた表示領域を設ければ良い。

40

#### 【0017】

また、第1図柄表示装置37は、LEDにより、現在のパチンコ機10の遊技状態(例えば、通常状態、時短状態、確変状態)が何れであることを点灯状態により示したり、特別図柄(第1図柄)が変動中(抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるた

50

めの動的表示中)であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止(中断)させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本制御例では、発光手段(7セグメント表示装置)の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ(点滅態様)を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。尚、本パチンコ機10では、第1入球口64、或いは第2入球口640への入球(入賞)があったことを契機として抽選(特別図柄の抽選)が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

10

#### 【0018】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置65の特定入賞口65aに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口65aに球を入賞させることで多くの賞球を短時間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示(確定表示)された後に(場合に)実行されるものであり、所定期間(例えば1秒)のオープニング期間(可変入賞装置65の特定入賞口65aに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間)と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間(例えば、0.5秒)、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間(例えば、2秒)の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。なお、可変入賞装置65は、遊技者が発射ハンドルを操作することで遊技球を発射し、特図始動口(第1入球口64等)に遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に可動制御される可動手段の別形態である。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示(確定表示)された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口65aが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

#### 【0019】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。なお、大当たり遊技のうち、可変入賞装置65の可動制御が終了した後に設定されるエンディング期間中に実行される各種制御は、1の制御が終了した後に実行される制御である。詳細な説明は後述するが、本制御例では、複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成しており、当選した大当たりの種別に応じて、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数(ラウンド数)と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態と、が異なるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の抽選による大当たり当選の有無だけでは無く、当選した大当たり種別や、当選時における遊技状態にも興味を持たせることができる。なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間(オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間)の長さについても、大当たり当選した時点に設定されている遊技状態や、当選した大当たりの種

40

50

別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、10秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、2秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【0020】

一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、1秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、2秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。具体的な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選で大当たり当選する確率が異なる2つの状態（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）と、後述する普通図柄の抽選で当たり当選する確率が異なる2つの状態（普通図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を組み合わせ、3種類の遊技状態を設定可能に構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成している。特別図柄の抽選も、普通図柄の抽選も、高確率状態である場合のほうが、低確率状態である場合よりも当たり当選し易くなるように構成しているため、本制御例におけるパチンコ機10にて設定可能な複数の遊技状態のうち、確変状態が、それ以外の遊技状態よりも特別図柄抽選で大当たりに当選し易い遊技状態となり、確変状態と時短状態が、それ以外の遊技状態よりも普通図柄抽選で当たりに当選し易い遊技状態となる。

#### 【0021】

また、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第2入球口640に付設されている電動役物640aが開放し、第2入球口640に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置65内に、特定領域を設けており、大当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に限り、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している。そして、当選した大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技（有利大当たり遊技）と、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技（不利大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。以後、有利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い大当たり遊技のことを確変大当たり遊技と称し、確変大当たり遊技が実行される大当たりのことを確変大当たりと称す。また、不利大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い大当たり遊技のことを通常大当たり遊技と称し、通常大当たり遊技が実行される大当たりのことを通常大当たりと称

す。

【 0 0 2 2 】

なお、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1ラウンドのみ可変入賞装置65を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第1図柄表示装置37には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。図4に戻り説明を続ける。遊技盤13の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより10個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口63aが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64、或いは第2入球口640への入球（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37にて実行される特別図柄の変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口（スルーゲート）67への球の通過をトリガとして普通図柄（第2図柄）を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

【 0 0 2 3 】

第3図柄表示装置81は、15インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列（Z1～Z3）が表示される（図114（a）参照）。第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄（第1特別図柄（特図1）または第2特別図柄（特図2）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された10種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図21参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。図6（b）に示した通り、本制御例のパチンコ機10では、主図柄szが数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタを用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かりやすい遊技を行わせることができる。また、本制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第3図柄は、主制御装置110による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第3図柄表示装置81に表示されるものである。主表示領域Dmは、上・中・下のそれぞれ3つの図柄列Z1, Z2, Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【 0 0 2 4 】

具体的には、上図柄列Z1は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Z2と下図柄列Z3は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主

図柄  $s z$  の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）  $f z$  も形成されている。図 6（b）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）  $f z$  を表示している。そして、図 6（a）に示した通り、主表示領域  $D m$  は、上下方向に形成される 3 つの有効ライン  $L 1 \sim L 3$ 、及び、斜め方向に形成される 2 つの有効ライン  $L 4, L 5$  を有しており、各図柄列  $Z 1 \sim Z 3$  が停止表示された状態で、第 3 図柄（主図柄  $s z$ ）が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。図 6（a）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（ $L 1 \sim L 5$ ）が、各図柄列  $Z 1 \sim Z 3$  の図柄表示位置を含むように形成されているため、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域  $D m$  に表示される各図柄列  $Z 1 \sim Z 3$  の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列  $V 2$ ）が停止表示されるまでの間、主表示領域  $D m$  にて実行される第 3 図柄の変動表示に興味を持たせることができる。なお、本制御例では、上述した 3 つの図柄列（ $Z 1 \sim Z 3$ ）のうち、特定の図柄列（図柄列  $Z 2$ ）、即ち、複数の図柄列のうち変動表示が最後に停止表示される図柄列に対して、他の図柄列よりも主図柄の数が多くなるように構成している。具体的には、特定の数字（例えば、「4」の数字）が付された主図柄の数を、他の図柄列よりも多くしている。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

10

20

#### 【0025】

なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第 3 図柄として構成してもよい。さらに、第 3 図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第 3 図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第 3 図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第 3 図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。さらに、本制御例では、第 1 特別図柄の変動に対応した第 3 図柄の表示態様と、第 2 特別図柄の変動に対応した第 3 図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第 3 図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。なお、変動表示されている第 3 図柄とは異なる種別の図柄を追加表示（切替表示）することで、大当たり当選を示す情報とは異なる追加情報を遊技者に付与可能な場合において、追加情報が付与されることを煽る演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。さらに、変動表示されている全ての第 3 図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成を用いても良く、この場合、変動表示されている全ての第 3 図柄の種別を最終停止図柄の停止表示態様へと切り替える構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成である。

30

40

#### 【0026】

次に、第 3 図柄表示装置 8 1 に実際に表示される内容について図 6（b）を参照して説明をする。図 6（b）に示した通り、主表示領域  $D m$  における正面視左上には小表示領域  $D m 1$  が形成され、正面視右上には小表示領域  $D m 2$  が形成されている。この小表示領域  $D m 1$  は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第 4 図柄）が表示される領域であって、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選状況を示すための第 4 図柄（特図 1 第 4 図柄）、或いは、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選状況を示すための第 4 図柄（特図 2 第 4 図柄）が小表示領域  $D m 1$  に表示されるように

50

構成している。また、小表示領域 D m 2 は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第 4 図柄（普図第 4 図柄）が小表示領域 D m 1 に表示されるように構成している。このように小表示領域 D m 1 , D m 2 を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本制御例のパチンコ機 10 では、第 4 図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域 D m 1 , D m 2 にて第 4 図柄を変動表示させることで（図 6（b）の小表示領域 D m 1 参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域 D m 1 , D m 2 にて第 4 図柄を停止表示させることで（図 6（b）の小表示領域 D m 2 参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第 4 図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

10

#### 【 0 0 2 7 】

さらに、本制御例では、第 4 図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図 6（b）に示した通り、本制御例では、特別図柄の抽選状況を示すための第 4 図柄が表示される第 4 図柄表示領域（小表示領域 D m 1）を主表示領域 D m の左上側に、普通図柄の抽選状況を示すための普図第 4 図柄が表示される普図第 4 図柄表示領域（小表示領域 D m 2）を主表示領域 D m の右上側に形成する例を示しているが、この第 4 図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域 D m の中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて可変させるように構成しても良い。このように構成することで、第 4 図柄表示領域や普図第 4 図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第 4 図柄表示領域や普図第 4 図柄表示領域を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m から削除し、可変表示装置ユニット 8 0 に設けられた発光手段（LED 等）を用いて第 4 図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。図 6（a）に示すように、主表示領域 D m の下方には、副表示領域 D s が形成される。この副表示領域 D s には、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本制御例のパチンコ機 10 は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第 1 入球口 6 4、或いは第 2 入球口 6 4 0 へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大 4 回まで保留される。副表示領域 D s に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本実施形態では、第 1 入球口 6 4 への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が 4 個、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が 4 個に設定されているので、副表示領域 D s には、保留図柄が最大 8 個表示される。なお、保留図柄は第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したことに対応して表示される演出であり、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入球に対応して規定の賞球が払い出される。つまり、保留図柄の表示が実行される場合には、遊技者に対して賞球が付与されることとなる。言い換えると、保留図柄の表示は、遊技者にとって付加価値のある演出である。

20

30

40

#### 【 0 0 2 8 】

具体的には、図 6（b）に示した通り、副表示領域 D s は、実行中領域 D s 1 a と、待機中領域 D s 1 b に区画形成される。待機中領域 D s 1 b は、特別図柄の保留球数に対応させた数の保留図柄を表示するための領域であって、保留記憶可能な上限数（8 個）に対応した 8 つの台座 h r 1 ~ h r 8 が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、8 つの台座 h r 1 ~ h r 8 のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図 6（b）に示した例では、第 1 特

50



別図柄の保留球を4つ保留記憶している状態であって、待機中領域Ds1bには、第1特別図柄の保留球（特図1保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が4つ（hz1～hz4）、第1台座hr1～第4台座hr4に表示されている。実行中領域Ds1aは、現在実行中の特別図柄変動に対応して表示されていた保留図柄がシフトして表示される表示領域であって、実行中台座hr0に、実行中保留図柄hz0が表示される。つまり、新たな特別図柄変動が開始される場合には、待機中領域Ds1bの台座hr1に表示されていた保留図柄hz1が、実行中領域Ds1aの台座hr0へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、待機中領域Ds1bに表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を可変させる演出を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の標示態様が可変されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出の実行タイミングとしては、新たに保留球数図柄が表示される第1タイミングや、新たな特別図柄抽選が実行されることによって保留球数図柄の表示位置がシフトする第2タイミングや、実行される変動演出の演出パターンに応じて規定される第3タイミング等が考えられる。そして、保留変化演出の実行タイミングによっても大当たり当選や時短状態への期待度を異ならせることが可能となる。この場合、保留変化演出は、実行タイミングによって特典の内容や特典付与の期待度を切り替えて報知することが可能な演出である。なお、保留変化演出は上記した態様に限るものではなく、新たな入賞情報によって既に実行されている演出（保留図柄）を変容させる演出である保留変化演出を実行しても良い。例えば、大当たり当選する保留球を獲得した場合に、当該保留球に対応する保留図柄よりも前に表示されている保留図柄の表示態様を可変させる演出を実行しても良い。より具体的には、大当たり当選する保留球を獲得した時点で3つの保留図柄が既に表示されている場合には、その3つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」「ツ」という文字が表示された態様に可変させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「！」という記号が表示された態様で表示させる。なお、4つの保留図柄で「激アツ！」という文字列が作られた場合には、4つ目の保留球が大当たり当選する可能性が高いことを遊技者に示唆している。一方、4つ目の保留図柄が「？」という記号が表示された態様で表示される場合もあり、この場合は今回の保留変化演出が単なる賑やかしである可能性が高いことを示唆している。大当たり当選する保留球を獲得した時点で2つの保留図柄が既に表示されている場合には、その2つの保留図柄をそれぞれ「激」「ア」という文字が表示された態様で表示させ、大当たり当選する保留球に対応する保留図柄を「ツ」という文字が表示された態様で表示させる。この場合、4つ目の保留図柄が表示されていないため、遊技者には今回の保留変化演出が単なる賑やかしなのか否かが分からない状態となる。つまり、上限まで保留球を獲得している場合には、上限まで保留球を獲得していない場合よりも抽選結果を早く知ることができる構成である。このように構成することで、いち早く抽選結果を知りたい遊技者に対して、できる限り保留球を上限まで獲得した状態を維持させようと遊技を行わせることが可能となる。なお、特定の識別情報の表示態様を段階的に可変させることで大当たり当選期待度を段階的に示唆可能な演出を実行可能なパチンコ機10であれば、大当たり当選期待度を段階的に示すための表示態様を入れ替えた演出モード（ハプニングモード）を設定可能に構成しても良い。例えば、大当たり当選期待度に対応させてエフェクトの色を段階的に表示させることが可能なパチンコ機10において、通常であれば、エフェクトの色が「青 赤 金」の順で大当たり当選期待度が高くなるのに対して、上述したハプニングモードが設定されることで、「金 赤 青」の順で大当たり当選期待度が高くなるように構成すると良い。なお、所定条件（大当たり変動中）が成立している場合において、選択可能な演出モードを限定するように構成し、大当たり祝福モードのみを選択可能にしても良い。この構成は、所定条件が成立した

10

20

30

40

50



場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。

【 0 0 2 9 】

本制御例では、副表示領域 D s の待機中領域 D s 1 b に表示される保留図柄の表示態様によって、表示されている保留図柄が第 1 特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図 1 保留図柄）であるか、第 2 特別図柄の保留球を示す保留図柄（特図 2 保留図柄）であるかを遊技者が識別可能に構成しており、特図 1 保留図柄は白色の丸印（図 6（b）参照）で、特図 2 保留図柄は黒色の丸印（図 8（a）参照）で表示される。これにより、遊技者に対して現在の保留球数を特別図柄の種別毎に把握させることができるため、保留図柄の表示内容に基づいて第 1 入球口 6 4 へと球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、図 6（b）に示した通り、本制御例では、各特別図柄に対応する保留球数の個数に対応する数の保留図柄を表示し、若い番号の台座（最も若い番号の台座は台座 h r 1）に表示されている保留図柄に対応する保留球を用いて特別図柄抽選を実行するように構成している。つまり、特別図柄抽選に用いられる順に保留図柄を表示するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、保留球を獲得した順に保留図柄を表示し、各保留図柄に対して特別図柄抽選に用いられる順番を示すための消化順情報を付すように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで獲得した保留球がどの保留図柄に対応しているかを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本制御例では、図 6（b）に示した通り、最大で 8 個の保留図柄を横並びで表示可能に構成しているが、これに限ること無く、特図 1 保留図柄の表示領域と、特図 2 保留図柄の表示領域と、を区別して表示するように構成しても良い。この場合、例えば、特図 2 保留を獲得し難い遊技状態（通常状態）が設定されている場合は、特図 1 保留図柄の表示領域を特図 2 保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示し、特図 2 保留を獲得し易い遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、特図 2 保留図柄の表示領域を特図 1 保留図柄の表示領域よりも目立たせて表示するように構成しても良い。

【 0 0 3 0 】

なお、本第 1 制御例では、図 2 を参照して説明をした通り、パチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機 1 0 であれば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。なお、図 8（a）に示した通り、通常状態において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される保留図柄は、後述する先読み処理の結果を示すように表示態様を可変表示可能に構成している。つまり、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される保留図柄は、獲得済みの特図保留数に対応する情報と、獲得した入賞情報（各種カウンタ値）に関する情報と、を表示する表示態様となるため、入球手段への遊技球の入球に基づいて獲得した複数種類の賞球に関する情報（合算賞球数）を表示する表示態様の別形態である。

【 0 0 3 1 】

より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、1 0 秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、1 0 秒間）「左打ち」の表示

10

20

30

40

50

態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各制御例において説明をした第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。

#### 【0032】

<第1制御例の演出内容について>

次に、図7～図15を参照して、本第1制御例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図7(a)を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図7(a)は、通常時(通常状態)にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本制御例では、変動表示される第3図柄が、上図柄列Z1、下図柄列Z2の順で停止表示され、有効ラインL1～L5(図6(a)参照)の何れかにて、大当たり当選を示す第3図柄の組合せの一部として上図柄列Z1、下図柄列Z2が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第3図柄の組合せの一部として上図柄列Z1、下図柄列Z2が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Z2が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となつてからは、中図柄列Z2が各識別情報(第3図柄)を遊技者が視認可能な低速度(主図柄(数字を模した第3図柄)が1つ移行するのに要する時間が約0.5秒の速度)で変動表示されるように構成している。上述した通り、本制御例では、中図柄列が主図柄を10個(「1」～「3」,「5」～「9」の数字が付された主図柄が各1個、「4」の数字が付された主図柄が2個)有しているため、中図柄列Z2が低速度で変動表示されている場合には、1周するまでに要する時間が5秒(0.5×10)となる。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Z2が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するように構成している。さらに、本制御例では、図7(a)に示した通り、どの第3図柄(図7(a)では、「9」を模した識別情報(カニを模した第3図柄))でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Z2(図6(a)参照)が数字の「1」を模した識別情報(タコを模した第3図柄)が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

#### 【0033】

加えて、本制御例では、リーチ状態となつてからの中図柄列Z2の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となつてから中図柄列Z2が1周したタイミング(低速変動表示が実行されてから5秒経過後)や、2周したタイミング(低速変動表示が実行されてから10秒経過後)に異なる演出態様(リーチ態様)へと可変し得るように構成している。よって、本制御例のように、リーチ状態となつてから最初に視認可能となる中図柄列Z2の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するのかを分かり易くすることができる。

#### 【0034】

なお、本制御例では、異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するタイミングをリーチ状態となつてから中図柄列Z2が1周したタイミングや、2周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報(リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報)がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Z2が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様(リーチ態様)へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となつてから大当たりを示す組合せとなる識別情報(リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報)がリーチ有

効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列 Z 2 が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。なお、リーチ状態において変動表示される中図柄列 Z 2 の図柄（第 3 図柄）が大当たりを示す組合せとは異なる態様で停止表示（例えば、1 コマズレ）した場合に、更なる変動演出へと発展する場合（擬似連）や、次に実行される特別図柄抽選の結果が当たり当選であることを示す場合（チャンス目）において、実行中のリーチ状態にて大当たりでは無く、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出を実行するように構成しても良い。この場合、擬似連やチャンス目の停止を示唆する演出は、大当たりを示す組合せ以外が表示された場合に遊技者に有利な特典が付与されることを示唆する演出である。

#### 【 0 0 3 5 】

ここで、本制御例では、上述した通り、どの第 3 図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の「1」を模した第 3 図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列 Z 2 が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第 3 図柄の組合せを大当たりとなる第 3 図柄の組合せに対して 1 種類ずらした組合せ（リーチ 1 コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第 3 図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第 3 図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。具体的には、数字の「1」を模した第 3 図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列 Z 2 は数字の「1」を模した第 3 図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ 1 コマ外れで中図柄列 Z 2 を停止表示させるには、リーチ状態となってから 5.5 秒（1 周目）、10.5 秒（2 周目）を要し、数字の「6」を模した第 3 図柄でリーチ状態となった場合には、中図柄列 Z 2 は数字の「1」を模した第 3 図柄を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ 1 コマ外れで中図柄列 Z 2 を停止表示させるには、リーチ状態となってから 8 秒（1 周目）、13 秒（2 周目）を要することになる。よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第 3 図柄でリーチ状態を成立させるためには、第 3 図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第 3 図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

#### 【 0 0 3 6 】

これに対して、本制御例では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第 1 図柄の変動時間を主制御装置 110 において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置 113 に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置 113 は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第 1 図柄の変動表示に同期させて、第 3 図柄の変動表示演出を実行する構成としている。ここで、変動パターンコマンドを受信すると、まず、遊技者が設定（調節）可能な音量レベルや光量レベル等の設定された要素の状態によらない処理により演出態様を決定した後で、設定された要素の状態を反映させた処理により、最終的に出力される変動表示態様が決定される。そして、主制御装置 110 から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第 3 図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、30 秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして 30 秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として 0 秒に対応するコマンドが通知される。一方で、37 秒の変動時間の变

動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして30秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として7秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも7秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置113側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第3図柄の種別を設定することができる。

#### 【0037】

次に、図7(b)～図10を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第2特別図柄変動(抽選)に関する演出内容について説明をする。まず、図7(b)を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第3図柄表示装置81の表示内容について説明をする。図7(b)は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図7(b)に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Dm2に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様(図では矢印で表示)が表示される。そして、主表示領域Dmの右下側に小表示領域Dm3が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物640aを含む第2入球口640を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Dm3が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示(図では、6本の線で表示)が実行される。なお、図7(b)で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Dm3に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物640aを含む第2入球口640を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは?と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0038】

なお、図7(b)では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部(例えば、外れ変動の1/100の確率)で小表示領域Dm3を形成し、電動役物640aを含む第2入球口640を模したアイコンを表示する演出(ガセ演出)を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動(外れ変動)が停止表示するまでに、小表示領域Dm3が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選していない場合にも小表示領域Dm3が形成される演出表示が実行されることになるため、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、図7(b)では、小表示領域Dm3にて電動役物640aを含む第2入球口640を模したアイコンを表示させることで普図当たり遊技の開始を示唆する演出について例示したが、これに限ること無く、例えば、副表示領域Dsや主表示領域Dmの一部にて普図当たり遊技の開始を示唆するコメントを表示するように構成しても良い。また、主表示領域Dmにて実行中の第3図柄変動表示の表示態様を用いて普図当たり遊技の開始を示唆するように構成しても良い。この場合、普通図柄変動を実行させながら特別図柄変動も実行させている場合にのみ、普図当たり遊技が実行されることを示唆する演出が実行されることになるため、例えば、特別図柄抽選の実行契機となる第1入球口64よりも球を入球させ易いスルーゲート67に球を通過させ、普通図柄抽選のみを実行している遊技者に対しては普通図柄抽選の結果を予め示唆することが無くなる。よって、特別図柄変動も普通図柄変動も共に実行させる正常な遊技を行っている遊技者に対して特典(普通図柄抽選の結果を事前に示唆する演出の実行)を付与することができる。同様に、本制御例で用いられる小表示領域Dm3を用いた演出を、特別図柄変動が実行されていること、或いは、球を発射する遊技が継続して実行されていることを実行条件として設定しても良い。

#### 【0039】

加えて、実行されている遊技内容に応じて、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出の期待度を異ならせるように構成しても良く、例えば、正常に遊技を行っている場合には、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行された場合に、ほぼ100%の割合で普図当たり遊技が実行され、特別図柄抽選を実行させることなく普通図柄抽選のみを実行させる遊技(止め打ち遊技)を行っている場合、即ち、正常な遊技を行っていない場合に

は、普図当たり遊技の開始を示唆する示唆演出が実行されたとしても約10%の割合でしか普図当たり遊技が実行されないように構成しても良い。このように構成することで、止め打ち遊技を実行している遊技者に対して、実行される示唆演出に基づいて普図当たり遊技の開始タイミングを把握され難くすることができ、ペナルティを科することができる。詳細は後述するが、本制御例では、普通図柄の抽選権利も最大で4個保留可能に構成しており、新たな抽選権利(普図保留)を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド(情報)を、音声ランプ制御装置113へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図7(b)に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

10

#### 【0040】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。次に、図8(a)を参照して、通常状態中に普図当たり遊技(ロング開放当たり遊技)が実行された場合の演出内容について説明をする。図8(a)は、通常時(通常状態中)において普図当たり遊技(ロング開放当たり遊技)が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が1/100に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が10秒に設計されている。そして、図4を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約1/2がスルーゲート67を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利(普図保留)を最大で4個記憶可能に構成している。つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約1000秒に1回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物640aが5秒間開放される普図当たり遊技(ロング開放当たり)が実行されるように構成している。また、図4に示した通り、電動役物640aは第1入球口64の下方に設けられているため、第1入球口64を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第2入球口640へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第2入球口640へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

20

30

#### 【0041】

通常状態にて普通図柄抽選で当たり当選した場合には、図8(a)に示した通り、小表示領域Dm2にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ(図では2つの丸印)で、識別情報(図柄)が停止表示され、普図当たり遊技が実行される。そして、主表示領域Dmの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Dm3には開状態の電チュー(電動役物640aを含む第2入球口640)を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して(重複して)実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第3図柄の変動表示、及び、小表示領域Dm1にて実行される第4図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。また、副表示領域Dsの待機中領域Ds1bには、第2入球口640に球が入球したことに基づいて獲得した第2特別図柄の保留記憶(特図2保留球)の数を示す特図2保

40

50

留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第1特別図柄の保留記憶（特図1保留球）の数を示す特図1保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ds1bの左側に）表示される。つまり、図8（a）に示した状態では、普図当たり遊技中に第2入球口640に球を4個以上入球させた後の状態であって、特図2保留を上限数である4個獲得した後の状態を示したものである。本制御例では、第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図2保留球のほうが先に獲得している特図1保留球よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図2保留球を獲得した場合に、第2特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第2特別図柄の抽選が実行される1つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【0042】

なお、本制御例では、待機中領域Ds1bに、獲得した特図1保留球と特図2保留球とを横並びに表示（最大で8個表示）するように構成しているが、例えば、特図1保留球のみを表示する特図1保留球表示領域と、特図2保留球のみを表示する特図2保留球表示領域と、を用いる場合であれば、優先して特別図柄抽選が実行される第2特別図柄の保留球を獲得していない場合は、特図1保留球表示領域を特図2保留球表示領域よりも目立たせるように表示し、第2特別図柄の保留球を獲得した場合に、特図1保留球表示領域よりも特図2保留球表示領域を目立たせるように切替表示すると良い。このように構成することで、遊技者に対して次に第1特別図柄の抽選が実行されるのか、第2特別図柄の抽選が実行されるのかを分かり易く報知することができる。図8（a）に示した表示画面は、通常状態中における普図当たり遊技の終了タイミング、或いは、通常状態中における第2特別図柄変動の開始タイミングのうち何れかのタイミングとなるまで継続表示されるように構成している。つまり、普図当たり遊技中であっても、第2特別図柄変動が開始された場合には図8（b）を参照して後述するチャンスゾーン演出が実行される。一方、普図当たり遊技の終了タイミングを迎えても第2特別図柄変動が開始されない場合、例えば、長時間の変動時間（例えば60秒）が選択された第1特別図柄変動が実行されている間に普図当たり遊技（5秒）が実行された場合には、主表示領域Dmの上側に『チャンスゾーン待機中』の文字を表示し、現在実行中の第1特別図柄変動が終了すると、第2特別図柄変動が開始されることを遊技者に報知する待機画面が表示される。

20

30

#### 【0043】

なお、本制御例では、図8（a）に示した通り、第1特別図柄変動中に普図当たり遊技が実行された場合、実行中の第1特別図柄変動に対応して主表示領域Dmにて実行される第3図柄変動演出（図では、3本の矢印で表示）を継続表示しながら、主表示領域Dmの一部領域（図では右下に形成される小表示領域Dm3）にて普図当たり遊技中であることを報知しているが、この場合、実行中の第1特別図柄変動の抽選結果に基づいて普図当たり遊技が実行されたことを表示するために用いる表示領域の大きさを可変させるように構成すると良く、例えば、実行中の第1特別図柄変動が大当たり当選している場合は、小表示領域Dm3を図8（a）に示した例よりも小さく形成したり、小表示領域Dm3を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、小表示領域Dm3が形成されることにより、大当たり当選を示す第3図柄変動演出の視認性が低下してしまうことを抑制することができる。また、小表示領域Dm3が形成されること無く普図当たり遊技が開始された場合に、実行中の特別図柄変動（第1特別図柄変動）が大当たり変動であることを遊技者に報知することができるため、小表示領域Dm3にて普図当たり遊技が実行されたことが報知されていない状態であっても、遊技者に対して電動役物640aの作動状況を注視させることができる。このような構成を用いる場合には、実行中の特別図柄変動が大当たり変動で無い（外れ変動である）場合の一部においても、大当たり変動と同一の演出態様が実行されるように構成すると良い。一方、実行中の特別図柄変動（第1特別図柄変動）が外れ変動である場合や、特別図柄変動が実行されていない場合は、小表示

40

50

領域 D m 3 を図 8 ( a ) に示した例よりも大きく形成したり、主表示領域 D m の全面を用いて普図当たり遊技が実行されたことを表示するように構成しても良い。

【 0 0 4 4 】

つまり、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域という限られた領域内において、複数の情報（抽選結果や当たり遊技状況）を、重複して表示する必要がある場合に、遊技者に有利となる情報が優先して表示されるように構成していれば良く、その技術思想に基づいて様々な表示態様で表示すれば良い。この場合、遊技者によって有利となる情報が異なる場合があり、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す情報を有利な情報とする遊技者もいれば、特別図柄抽選の結果よりも、出現率の低い演出を有利な情報とする遊技者もいる。そこで、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種情報の有利度合いを遊技者が任意に選択可能な有利度合い選択手段と、を設け、有利度合い選択手段により選択された有利度合いに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種情報に対応した表示態様を設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に不快感を与え難い表示態様で各種情報を表示させることができる。次いで、通常状態中に第 2 特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図 8 ( b ) から図 1 0 を参照して説明する。図 8 ( b ) は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図 8 ( b ) に示した通り、通常状態中に第 2 特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域 D m の上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図 2 保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第 2 特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第 2 特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【 0 0 4 5 】

また、副表示領域 D s には、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変 G E T 高確率中」の文字が表示される。詳細な説明は後述するが、本制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 特別図柄抽選と第 2 特別図柄抽選とで大当たり当選する確率は同一だが、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。よって、第 1 特別図柄抽選が主として実行される通常状態中において、第 2 特別図柄抽選が実行されるチャンスゾーンの期間は、通常状態におけるチャンスゾーン以外の期間よりも確変状態となる大当たり当選を獲得し易い期間となるため、図 8 ( b ) に示したように、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変 G E T 高確率中」の文字が表示される。

【 0 0 4 6 】

なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、1 回の特別図柄変動（第 2 特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる疑似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域 D s にて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図 8 ( a ) 参照）が非表示となり、主表示領域 D m の右上側に形成された小表示領域 D s 1 1 にて特図 1 保留数（図では特図 1 保留数が 2 個であることを示す「 2 」）が、小表示領域 D s 1 2 にて特図 2 保留数（図では、特図 2 保留数が 3 個であることを示す「 3 」）が表示される。つまり、本第 1 制御例では、通常状態中に特図保留を獲得した場合には、即座に保留図柄（図 8 ( a ) 参照）を表示し、チャンスゾーン中では保留図柄を表示すること無く小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に保留数のみを表示するように構成している。そして、小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に保留数が表示されている状態で通常状態へと移行した場合には、小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に表示されている保留数に対応した保留図柄を表示するように構成している。つまり、小表示領域 D s 1 1、または小表示領域 D s 1 2 に表



示される保留球数は、保留図柄の表示が禁止される期間において、禁止期間が解除された後に保留図柄の表示が実行されることを事前報知する態様である。よって、本第1制御例における獲得した特別図柄の保留記憶（特図保留）に対する保留図柄を表示する処理は、小当たり遊技中に獲得した賞球数は即座に報知し、疑似小当たり演出中に獲得した賞球数は疑似小当たり演出が終了した後に報知する処理の別形態である。

【0047】

図8(b)に示した通り、小表示領域Ds11、及びDs12に表示される表示態様は、副表示領域Dsの待機中領域Ds1b(図8(a)参照)に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選(変動)が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることができる。なお、本制御例では、主表示領域Dmの一部領域(小表示領域Ds11、及びDs12)を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第3図柄表示装置81の表示面以外の領域(例えば、可変表示ユニット80に設けられたLED)にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さらに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本制御例と同様の効果を奏することができる。なお、本第1制御例における小表示領域Ds11、及び小表示領域Ds12に表示される表示態様は、獲得済みの特図保留数のみを表示し、獲得済みの特図保留に含まれる入賞情報に関する情報を表示しないものである。つまり、本第1制御例における小表示領域Ds11、及び小表示領域Ds12に表示される表示態様は、確変状態が設定されている期間において第1入球口64、又は第2入球口640へと遊技球が入球した場合に取得される各種情報のうち、一部の情報に対応する表示態様であるため、大当たり遊技中(有利遊技期間中)に表示される賞球数の表示態様の別形態である。

【0048】

また、図8(b)に示した通り、主表示領域Dmの右下側には、現在が第2特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ1801が表示される。上述した通り、特別図柄抽選(変動)と、普通図柄抽選(変動)とは並行して(重複)して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第1特別図柄の変動期間中と重複する場合(図8(a)参照)と、重複しない場合とがある。第1特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第1特別図柄変動が終了した後に第2特別図柄抽選が実行され、第1特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第2入球口640へと入球した直後(普図当たり遊技中)に第2特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第1特別図柄の変動状況に応じて、第2特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。これに対して本制御例では、第2特別図柄変動が実行されると、主表示領域Dmにてキャラクタ1801が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。次に、図9(a)、及び、図10を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出(特殊変動演出)の演出内容について説明をする。図9(a)は、特殊変動演出中において第3図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図9(b)は、特図2保留球を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図10は、特図2保留球を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第3図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式

10

20

30

40

50



的に示した模式図である。

【 0 0 4 9 】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、1回の第2特別図柄変動の変動期間中に第3図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる疑似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約10秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図9（a）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「353」で表示）で第3図柄を仮停止表示（図では、第3図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Dsに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された1の第2特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。その後、特殊変動演出の後半期間（約30秒）にて、仮停止していた第3図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図2保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図2保留球を確保している状態では、図9（b）に示した通り、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図2保留球を確保していない状態では、図10に示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第1特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本制御例では、特殊変動演出として、実行中の第2特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

10

20

【 0 0 5 0 】

さらに、本制御例では、チャンスゾーン中の第2特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図9（b）参照）には、獲得済みの特図2保留数に対応させて後半期間中に第3図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図2保留球、及び特図1保留球の何れも確保していない場合は、図9（a）に示した第3図柄の仮停止表示を実行することなく、第2特別図柄変動の変動期間の全てを用いて1回の変動演出（第3図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、1回の第2特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。加えて、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第3図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図2保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第3図柄が5回以上仮停止した場合には実行中の第2特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本制御例では、第3図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて5回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には5回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が5回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

30

40

【 0 0 5 1 】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成しても良いし、1回の第2特別図柄変動中に仮停止表示された第3図柄の回数に応じて特

50

殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第3図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第3図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を表示態様（例えば、1回目、2回目）を表示するように構成しても良い。図10に示した通り、特図2保留球を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Dsに表示され、主表示領域Dmにて実行される第3図柄の変動表示が第1特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第3図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第2特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、通常状態中における第2特別図柄変動のうち、一部において上述した特殊変動演出が実行され、それ以外は、1回の第2特別図柄変動に対して1回の変動演出が実行されるように構成している。よって、普図当たり遊技において複数個（最大で4個）の特図2保留球を獲得した場合に特殊変動演出が無用に長く実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0052】

次に、図11を参照して、本制御例における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図11(a)は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図11(b)は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図11(c)は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図11(d)は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、通常状態中に大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技が、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）である場合は、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）である場合よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たり遊技では大当たりエンディング期間として17秒が、通常大当たり遊技では大当たりエンディング期間として15秒が設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して遊技内容が大きく変わる（通常状態から確変状態へと移行すること）をエンディング期間中（確変状態が設定されるよりも前）に、遊技者に分かり易く報知することができる。また、大当たり遊技終了後に実行すべき遊技の内容を長いエンディング期間を用いて遊技者に告知することができる。また、本制御例では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置65に入賞した球を特定領域（Vゲート）65v（図5参照）へと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）65vへと流下させることができなかつた場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

20

30

40

#### 【0053】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（17秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（15秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さや報知演出の演出期間の長さが異なってしまう、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。そこで、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（7秒間）とするよ

50

うに構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。具体的には、図11に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間(8秒)に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード100回」の文字が表示され(図11(a)参照)、その後、後半期間(7秒)に対して、時短状態中に大当たり当選すると(第2特別図柄抽選で大当たり当選すると)、確変状態が設定され易いことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスGET」の文字が表示される報知演出(図11(c)参照)を実行するように構成している。一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間(10秒)に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード100回」の文字が表示され(図11(b)参照)、その後、後半期間(7秒)に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される報知演出(図11(d)参照)を実行するように構成している。

10

#### 【0054】

本制御例では、上述した大当たりエンディング期間中に実行される報知演出の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要がなくなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定領域(Vゲート)65Vへと球を流下させることができなかつた場合について説明をする。この場合、図11(b)に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間(7秒)にて実行される報知演出を、通常大当たり遊技のエンディング期間の後半期間(7秒)にて実行される報知演出(図11(c)参照)へと切り替える処理とが実行される。より具体的には、図11(a)に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ(表示画層)と、「チャンスモード100回」の文字が表示される表示レイヤ(表示画層)とを異ならせ、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ(表示画層)に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えることなく報知演出の演出態様を切り替えることができる。

20

30

#### 【0055】

なお、本制御例では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本制御例では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が3以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Aと大当たり種別Bとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Bと大当たり種別Cとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。また、本制御例では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。次に、図12~図14を参照して、チャンスモード中に実行される演出内容について説明をする。本制御例のパチンコ機10は、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が100回設定されるように構成している

40

50

。さらに、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が50回設定されるように構成している。さらに、詳細な説明は後述するが、大当たり遊技中の球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを報知するV報知演出を実行する場合と、V報知演出を実行しない場合とを設定可能に構成している。

#### 【0056】

そして、大当たり遊技中にV報知演出が実行された場合は、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されたことを遊技者に報知するための演出モード（スペシャルチャンスモード）が設定され、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過しなかった場合、或いは、球が特定領域（Vゲート）65vを通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されているか否かを遊技者が把握困難な演出モード（チャンスモード）が設定されるように構成している。演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、主表示領域Dmの上側に「チャンスモード中」の文字が表示されると共に、副表示領域Dsの小表示領域Ds2に普通図柄の高確率状態が終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が表示される（図12（a）参照）。図12（a）に示した例は、チャンスモードが設定されてから20回目の特別図柄変動が実行されている状態を示したものであり、残期間報知態様として、特別図柄変動があと80回実行された場合にチャンスモードが終了することを示す態様として、複数の数字で構成された表示態様である「80回」の文字が表示されている。このように、演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様から、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、現在の遊技状態が遊技者に有利な遊技状態（確変状態）であることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【0057】

また、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合に限り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても演出モードとしてチャンスモードを設定可能に構成しているため、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したこと、即ち、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されてしまい、遊技者が戸惑ってしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したこと報知するV報知演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていることを示すための演出モードとしてスーパーチャンスモードが設定されるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合には、大当たり遊技終了後の演出モードとしてチャンスモードが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したにも関わらずV報知演出が実行されなかった場合の一部において、スーパーチャンスモードが設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技のエンディング時（今回の大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vへと球を通過させることが不可能（困難）となった後）に、今回の大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65vを球が通過したかの判別と、V報知演出が実行されたかの判別を実行し、特定領域（Vゲート）65vを球が通過したとの判別結果と、V報知演出が実行されていないとの判別結果と、を得た場合の一部（所定の抽選で特定の抽選結果となった場合）において、大当たり遊技のエンディング期間中に、確変状態が設定されることを示す表示態様（図11（b）、及び図11（d））を表示するように構成し、大当たり遊技終了後の演出モードとしてスーパーチャンスモードを設定するように構成すると良い。

#### 【0058】

このように構成することで、大当たり遊技中にV報知演出が実行されなかった場合であっても、スーパーチャンスモードが設定される可能性を残すことができるため、大当たり

10

20

30

40

50

遊技が終了するまで遊技者に期待感を持たせて遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとしてチャンスモードが設定された場合には、遊技状態として時短状態が設定されている場合と、確変状態が設定されている場合とが発生することになる。そして、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の高確率状態が継続する期間の残期間が表示される。つまり、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態として、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、第1有利遊技状態（確変状態）と、第2有利遊技状態（時短状態）と、を設定可能に構成し、第1有利遊技状態は、所定の第1期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が50回実行されるまでの期間）継続し、第2有利遊技状態は、上述した第1期間よりも長い第2期間（大当たり遊技の終了後、特別図柄変動が100回実行されるまでの期間）継続するように構成し、大当たり遊技終了後に第1有利遊技状態が設定された後、第1期間が経過した場合には、第2期間を経過するまで第2有利遊技状態が設定されるように構成し、第2期間が経過した場合に通常状態が設定されるように構成した遊技機において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かに関わらず、有利遊技状態が終了するまでの期間（第2期間）の残期間を示すための残期間報知を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態が継続する期間を分かり易く報知することができる。さらに、本制御例では、第2期間の残期間（チャンスモードの残期間）が設定されている状態において、現在の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を、残期間報知の報知態様（表示態様）を用いて実行可能に構成している。

#### 【0059】

ここで、図12(b)を参照して、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の演出内容について説明をする。図12(b)は、チャンスモード中に実行される遊技状態示唆演出の表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図12(b)に示した通り、確変状態が設定されている状態でチャンスモードが設定された場合に所定の報知条件が成立すると、小表示領域Ds2に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出（図12(b)では、白抜きの表示態様で表示）が実行される。なお、この構成は、所定条件が成立した場合に通常とは異なる演出態様が表示される構成の別形態である。そして、副表示領域Dsの小表示領域Ds1には、「大当たり期待度UP」のコメントが表示される。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知しながら、有利遊技状態のうち、どの遊技状態が設定されているのかを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、図12(b)に示した表示態様と同一の表示態様を、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合、或いは、獲得済みの特図2保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合であって、チャンスモードのうち、確変状態が設定され得る期間内（大当たり遊技終了後、特別図柄変動が50回実行されるまでの期間内）において表示可能に構成している。このように構成することで、遊技者に有利な有利遊技状態が継続する期間を示すチャンスモード中において、遊技者に対してより有利な様々な情報（確変状態が設定されていることを示す情報、大当たり当選に関する情報）を同一の表示態様を用いて表示することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、実際には時短状態が設定されている場合であっても、大当たり当選に基づいて確変状態が設定されている場合に表示され易い表示態様を表示することができるため、設計値よりも高い割合で確変状態が設定されていると遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができるという効果がある。

#### 【0060】

なお、上述した本制御例の技術思想とは別の技術思想を用いてチャンスモード中の演出を実行するように構成しても良く、例えば、確変状態中にチャンスモードが設定されている状態で、大当たり当選、或いは、獲得済みの特図2保留球に大当たり当選する情報が含まれている場合に、現在設定されている遊技状態が時短状態であることを示唆するための示唆演出（例えば、残期間報知の表示態様を、図12(a), (b)とは異なる表示態様

(漢数字表示にする表示態様)で表示する演出)を実行するように構成しても良い。これにより、有利遊技状態において、確変状態よりも遊技者に不利となる時短状態中に大当たり当選したと遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、遊技履歴として確変状態が設定された割合を実際よりも低く見せることができるため、次の大当たり遊技で確変状態が設定されることをより期待させながら遊技を行わせることができる。以上、図12(a)、(b)を参照して説明をした通り、本第1制御例では、チャンスモードが継続する期間(残期間)を示すための残期間報知態様の表示態様を可変させることにより、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能に構成することで、チャンスモードの残期間を注意深く見ている遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆する遊技状態示唆演出を把握させ易くすることができるように構成しているが、遊技状態示唆演出を、残期間報知態様以外を用いて実行しても良く、例えば、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも表示され易い第1表示態様(例えば、「チャンス」の文字)や、時短状態が設定されている場合のほうが、確変状態が設定されている場合よりも表示され易い第2表示態様(例えば、「ピンチ」の文字)を第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成しても良いし、第3図柄表示装置81の表示面に表示される第3図柄(主図柄sz、副図柄fz)の表示態様を可変させることにより遊技状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

#### 【0061】

なお、本第1制御例では、特別図柄の高確率状態も、普通図柄の高確率状態も、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に終了するように構成しているため、図12(a)、(b)に示した通り、チャンスモードが継続する残期間(特別図柄の高確率状態、或いは普通図柄の高確率状態が継続し得る残期間)を報知する残期間報知の表示態様を用いて、現在の遊技状態を示唆可能に構成しているが、例えば、特別図柄の高確率状態が、次に大当たり遊技が実行されるまで継続するように構成されたパチンコ機10にて、上述したチャンスモードの構成を用いても良い。この場合、チャンスモードの継続期間として、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定された場合に、その普通図柄の高確率状態が終了するまでの残期間(時短状態が終了するまでの期間)を残期間報知によって報知するように構成し、その残期間報知によって報知された残期間を経過した場合において、時短状態が設定されている場合には、通常状態へと移行したことを報知する演出を実行し、確変状態が設定されている場合には、次に大当たり遊技が実行されるまで特別図柄の高確率状態が継続することを示す表示態様、即ち、確変状態が継続する残期間が次回大当たりまでの期間であることを示す表示態様として「おめでとう」の文字が表示される演出を実行可能とし、チャンスモードが設定されている期間中において、所定の報知条件が成立した場合に、「おめでとう」の文字を表示させるように構成しても良い。

#### 【0062】

つまり、特別図柄抽選が実行される毎に更新されるチャンスモードの残期間に対応させて随時更新される残期間報知態様(図12(a)参照)に替えて、チャンスモードの残期間が存在していることを示すだけの表示態様、即ち、図12(a)に示した残期間報知態様のように、チャンスモード中に実行可能な特別図柄の残抽選回数を示さない残期間報知態様を用いても良いし、チャンスモードの残期間の長さに対応させて表示態様を可変(例えば、表示色を可変)させることにより、大まかにチャンスモードの残期間の長さを報知可能な残期間報知態様を用いても良い。さらに、残期間報知態様を複数表示可能に構成し、表示された複数の残期間報知態様の表示態様を組み合わせることにより、遊技者がチャンスモードの残期間の長さを把握可能となるように構成しても良い。次に、図13及び図14を参照して、チャンスモード中において遊技者が操作手段を操作した場合に実行される演出内容について説明をする。本制御例では、遊技者が枠ボタン22(図4参照)に対して所定の操作を実行すると、その操作内容と、操作タイミングとに基づいて様々な演出(操作演出)を実行可能に構成している。詳細な説明は省略するが、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示される背景画像を変更する操作演出や、第3図柄表示装置81

の主表示領域 D m にて実行される変動演出の一部として遊技者に枠ボタン 2 2 を操作させるための案内報知を実行し、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作した場合に、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作しない場合とは異なる演出態様の演出を実行する操作演出や、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にて実行される変動演出を賑やかするための操作演出等が実行されるように構成している。これにより、遊技者に対して、球を発射させる行為以外の遊技を意欲的に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 0 0 6 3 】

ここで、上述した操作演出のうち、チャンスモード中に実行される各種操作演出の内容について説明をする。詳細は、図 2 7 を参照して後述するが、本制御例では、有利遊技状態（時短状態、確変状態）が設定された場合に、有利遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異なる変動時間が選択され得るように構成している。具体的には、有利遊技状態が設定されてから特別図柄変動回数が「1 回目～20 回目」の期間が、短い変動時間（例えば、5 秒）が選択され易い第 1 期間（高速変動期間）となり、「21 回目～49 回目」の期間が、第 1 期間よりも長い変動時間（例えば、10～30 秒）が設定され易い第 2 期間となり、「50 回目」のみ、特定の変動時間（例えば、20 秒）が設定される特定期間となり、「51 回目～100 回目」の期間が、第 2 期間と同程度の変動時間（例えば、10～30 秒）が設定され易い第 3 期間となるように構成している。つまり、チャンスモードが設定されてからの所定期間（第 1 期間）、即ち、大当たり遊技終了後の所定期間は、短い変動時間で特別図柄変動が実行され易くなるため、この第 1 期間中に大当たり当選した場合には、短い間隔で複数回の大当たり遊技を実行させ易くすることができる。これにより、前回実行された大当たり遊技の一環として次の大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。そして、上述した第 2 期間や第 3 期間では、通常状態が設定されている場合よりは短い変動時間の特別図柄変動が実行され易く、第 1 期間よりは長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成している。これにより、チャンスモード中において、1 回の特別図柄変動中に現在設定されている遊技状態が時短状態であるか確変状態であるかを示唆するための示唆演出を実行する期間を確保することができる。また、特定期間（有利遊技状態が設定されてから 50 回目の特別図柄変動）では、必ず特定の変動時間（20 秒）の特別図柄変動が実行され、遊技者に対して確変状態が設定されていた（されている）状態であるか否かを示唆するための 20 秒間の示唆演出が実行されるように構成している。

#### 【 0 0 6 4 】

このように、特別図柄変動の実行回数に応じて異なる変動時間を選択可能に構成することで、各変動回数に応じた演出を適切な期間を用いて実行することができる。図 1 3 ( a ) は、演出モードとしてチャンスモードが設定されている状態であって、内部的に通常状態が設定されており、高速変動期間以外の期間中（通常変動期間中）に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 3 ( b ) は、図 1 3 ( a ) に表示された表示演出中に枠ボタン 2 2 を操作した場合の演出態様を模式的に示した模式図である。本制御例では、チャンスモード中における通常変動期間では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される背景画像を遊技者が任意に選択可能となり、枠ボタン 2 2 を遊技者が押下（操作）することで、海背景（海モード）と山背景（山モード）とを交互に切替表示されるように構成している。図 1 3 ( a ) に示した通り、背景画像を切替可能な場合には、主表示領域 D m の右側下方に枠ボタン 2 2 を模したアイコン H R 1 0 が、操作可能な状態であることを示す表示態様（図では、ボタン押下方向に向けて矢印表示）で表示され、副表示領域 D s の小表示領域 D s 1 には、現在、海モードが設定されていることを示す「海モード」の文字が表示されている。この状態で遊技者が枠ボタン 2 2 を操作すると、図 1 3 ( b ) に示した通り、「海モード」から「山モード」へと切替表示される。

#### 【 0 0 6 5 】

次に、図 1 4 を参照して、チャンスモードのうち、高速変動期間中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、高速変動期間（時短状態、確変状態が設定され



てから20回目の特別図柄変動が終了するまでの期間)中に枠ボタン22を操作した場合に、背景画像が切替表示されない(難くなる)ように構成している。つまり、1回の特別図柄変動の変動時間として短い変動時間(5秒)が選択される高速変動期間において、背景画像を切替表示してしまうと、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様が頻繁に変化してしまい、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなるため、背景画像が切替表示されない(難く)なるように構成している。しかしながら、高速変動期間中における枠ボタン22に対する遊技者の操作を全て無効にってしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、高速変動期間中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合には、背景画像の切替表示では無く、別の演出が実行されるように構成している。具体的には、図14(a)に示した通り、チャンスモードにおける高速変動期間中は、副表示領域Dsの小表示領域Ds1に「スペシャルモード」の文字が表示され、現在が高速変動期間中であることが遊技者に報知される。この「スペシャルモード」中は、特別図柄抽選の結果に関わらず、5秒の変動時間が設定された特別図柄変動が実行され、第3図柄の変動演出も「スペシャルモード」専用の変動演出が実行される。そして、「スペシャルモード」中も主表示領域Dmの右側下方にアイコンHR10が表示され、遊技者が枠ボタン22を押下すると、図14(b)に示した通り、小表示領域Ds2に表示される残期間報知の表示態様が可変される遊技状態示唆演出が実行される。

10

#### 【0066】

このように、遊技者が同一の操作(枠ボタン22の押下)をした場合であっても、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせることにより、遊技者に対して様々なタイミングで枠ボタン22を操作しようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、本制御例では、図13(a)、或いは図14(a)に示した通り、遊技者に対して枠ボタン22に対する操作(押下)を案内するための案内表示(アイコンHR10)を同一にし、遊技者が同一の操作(枠ボタン22の押下)をした場合に、その操作タイミングによって、実行される操作演出の演出内容を異ならせている。よって、枠ボタン22を実際に操作(押下)するまでは、どのような操作演出が実行されるのかを遊技者に分かり難くすることができるため、より意欲的に枠ボタン22を操作させることができる。なお、詳細は図32及び図33を参照して後述するが、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン22を操作した場合に複数の操作演出を実行可能に構成しており、各操作演出が選択される割合を、設定されている遊技状態に応じて異ならせている。つまり、高速変動期間中に実行される各操作演出の出現割合によって、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを予測することができる。よって、高速変動期間中に同一の操作演出が繰り返し実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

20

30

#### 【0067】

さらに、本制御例では、高速変動期間中であっても所定条件が成立している場合にのみ、枠ボタン22を押下した際に背景画像の切替表示が行われるように構成している。具体的には、高速変動期間中に獲得した第2特別図柄の保留球(特図2保留球)内に大当たり当選する情報が含まれている場合に、その大当たり当選する情報が含まれる特図2保留球に対応する大当たり特別図柄変動と、その大当たり特別図柄変動よりも前に実行される特別図柄変動(大当たり当選する情報が含まれている特図2保留球よりも前に獲得していた特図2保留球に対応する特別図柄変動)と、の変動時間を用いた特殊変動演出を実行可能に構成しており、その特殊変動演出を実行可能な条件を満たしている状態で遊技者が枠ボタン22を押下すると、現在表示されている背景画像(例えば、海モード)から専用の特殊背景画像(例えば、宇宙モード)へと背景画像の切替表示が行われるように構成している。つまり、高速変動期間中において遊技者が枠ボタン22を押下したことに基づいて背景画像の切替表示が実行された場合には、大当たり当選の期待度が高くなるやめ、遊技者に対して積極的に枠ボタン22を押下させることができる。加えて、高速変動期間中であっても、枠ボタン22に対して特殊操作(長押し)を行うことで、背景画像の切替表示を実行可能に構成している。この特殊操作(長押し)は、遊技者が枠ボタン22を2秒間継

40

50



続して押下した場合に操作が実行されたと判別されるものであり、枠ボタン 2 2 に対する通常操作（押下）よりも、操作が行われたと判別されるまでの期間を長くしている。よって、通常操作（押下）に比べて頻繁に実行し難い操作となるため、背景画像の切替表示を実行可能に構成しても、背景画像の切替表示が頻繁に行われてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、通常操作よりも操作時間を長くした特殊操作として長押し操作を用いているが、これに限ること無く、例えば、操作手段として枠ボタン 2 2 に加えて、複数の操作部を有する操作手段（例えば、十字キー）を設け、複数の操作部を所定の順序で操作することにより行われる特殊操作を規定しても良い。

#### 【 0 0 6 8 】

次に、図 1 5 を参照して、確変状態が設定されていることが遊技者に報知される「スーパーチャンスモード」中に実行される演出内容について説明をする。図 1 5 ( a ) は、「スーパーチャンスモード」中に第 1 特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図 1 5 ( b ) は、「スーパーチャンスモード」中に第 2 特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本制御例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第 2 特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（50 回）実行されるまで継続するように構成している。つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（50 回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第 2 特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は 1 / 50）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第 2 特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 0 0 6 9 】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第 1 特別図柄抽選で確変大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図 2 保留球を獲得しておらず、且つ、特図 1 保留球を獲得している状態では、第 1 特別図柄抽選が実行される。本制御例では、上述した通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には 100% の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には 50% の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの 50% では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。このように確変状態中に第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本制御例では、確変状態中に実行される第 1 特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第 3 図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第 3 図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図 1 5 ( a ) 参照）。これにより、確変状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で通常大当たり当選した場合において、通常大当たりに対応する第 3 図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たり当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

#### 【 0 0 7 0 】

また、図15(a)に示した通り、本制御例では、「スーパーチャンスモード」中は、上述した「チャンスモード」中と同様に、小表示領域Ds11、及びDs12が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Dmの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。ここで、スーパーチャンスモード中において、図15(a)に示したダブルリーチ(確変大当たりに対応する第3図柄(1の数字が付された識別情報)と、通常大当たりに対応する第3図柄(2の数字が付された識別情報)と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出)が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第1特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本制御例では、第2特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図15(a)に示したダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常大当たりに対応する第3図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、図11(a)に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第1特別図柄変動であるか第2特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。さらに、本制御例では、第2特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Z2が1周したタイミングでリーチ状態となる第3図柄の種別を図15(b)に示した通り、確変大当たりに対応する第3図柄(1の数字が付された識別情報と9の数字が付された識別情報)とに可変させる演出(確変ダブルリーチへの昇格演出)が実行されるように構成している。

#### 【0071】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第1特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変(昇格)させるための可変条件として、中図柄Z2の変動態様が所定態様(1周経過)となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Z2にて変動表示される第3図柄としてリーチ状態に対応する第3図柄(大当たりとなる組合せとなる第3図柄)がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン22)に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第3図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図15(a)に示したダブルリーチ状態から、blank図柄(図では三角印で表示)を消去し、上図柄列Z1として左から順に「3・2・1」を表示させ、下図柄列Z3として左から順に「1・2・3」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第3図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たり当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

#### 【0072】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第3図柄(偶数の数字が付された識別情報)のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第3図柄の種別を確変大当たりに対応した第3図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第3図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図16を参照して、本制御例において選択される特別図柄の

変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図16(a)は、第3図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図16(b)は、第3図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。詳細な説明は、図26を参照して後述するが、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン(変動時間)として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。つまり、本制御例では、特別図柄抽選の結果を示すために第3図柄表示装置81の表示面にて実行される第3図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第3図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第3図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第3図柄をリーチ状態となる第3図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第3図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第3図柄変動演出(基本時間に対応させて実行される第3図柄変動演出)を共通化させることができる。

10

#### 【0073】

具体的には、図16(a)に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間(8秒)に対応させた共通変動パターンが設定され、第3図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング(例えば、5秒経過タイミング)で上図柄列Z1が停止表示され、その1秒後に下図柄列Z3が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その2秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Z2が停止表示される。その後、1秒間の停止表示期間(確定時間)を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。図16(b)に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間(30秒)が設定され、30秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから5秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Z2が1周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様(リーチパターン、停止図柄)が設定される。次に、図17を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図17(a)は、通常大当たり、図17(b)は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図17(c)は、確変大当たり遊技中に球が特定領域(Vゲート)を流下しなかった場合の流れを示したものである。図17に示した通り、本制御例では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間(ED期間)を異ならせており、通常大当たりは15秒、確変大当たりでは17秒のED期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング演出が実行されるように構成している(図11参照)。本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にV入賞したか否か(特定ゲートへと球が流下したか否か)の判別をエンディング期間(ED期間)の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。

20

30

#### 【0074】

まず、図17(a)を参照して、通常大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。本制御例では、大当たり遊技中に実行される各種処理が煩雑化してしまい、大当たり遊技中における処理負荷が増大してしまうことを抑制するために、大当たり遊技中のラウンド遊技(賞球を獲得可能な遊技)が実行されるよりも前(大当たり遊技の開始前、或いは、大当たり遊技におけるオープニング期間中)に大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出(エンディング表示演出)の演出態様を決定するように構成している。通常大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される(時短状態が設定される)ことを遊技者に示すためのエンディング演出の表示態様(図11(a),(c)参照)を設定する。そして、通常大当たり遊

40

50

技では、その大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過することが無いため、大当たり遊技のエンディング演出として、予め設定してあるエンディング演出が実行される。

【0075】

次に、図17(b)、及び図17(c)を参照して、確変大当たり遊技が実行された場合における大当たり遊技のエンディング期間中の演出内容について説明をする。確変大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のオープニング期間が終了するまでに、大当たり遊技中にV報知演出を実行するか否かを判定し、その判定結果に基づいてエンディング演出の演出態様を決定する。具体的には、特定領域（Vゲート）65vを球が通過し易いラウンド遊技（Vラウンド遊技）が実行される場合に、遊技者に対して特定領域（Vゲート）65vに球を通過させることを案内する案内報知と、実際に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを遊技者に報知するV通過報知と、が実行されるV報知演出を実行するか否かを判定し、V報知演出を実行すると判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「スーパーチャンスモード」が設定される（確変状態が設定される）ことを遊技者に示すための表示態様（図11(b)、(d)参照)を設定する。一方、V報知演出を実行しないと判定した場合は、エンディング演出として、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることを遊技者に示すための表示態様（図11(b)の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図11(c)参照)を設定する。

10

【0076】

V報知演出を実行する場合には、Vラウンド（1ラウンド目）遊技の開始に合わせて「Vを狙え」のコメント、及び、可変入賞装置65内の特定領域（Vゲート）65vの位置を模式的に示した模式図が第3図柄表示装置81の表示面に表示される案内報知が実行される。そして、球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合に、「V獲得！！」のコメントが第3図柄表示装置81の表示面に表示されるV通過報知が実行される。一方で、案内報知が実行されたにも関わらず、所定期間の間（例えば、3秒間）、球が特定領域（Vゲート）65vを通過していない場合は、遊技者に対して特定領域（Vゲート）65vへの球通過をより強調して案内する強調案内報知が実行される。そして、Vラウンド遊技が終了するまでに球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合には、上述したV通過報知が実行され、特定領域（Vゲート）65vに球を通過させること無くVラウンド遊技が終了した場合には、「V獲得ならず、残念！」の文字が表示される。その後、大当たり遊技のエンディング期間が到来すると、実際のVラウンド遊技の遊技結果に基づいて、予め設定してあるエンディング演出の表示態様を差し替えるか否かの判別が実行される。ここで、上述した通り、大当たり遊技開始時において、V報知演出を実行すると判定した場合には、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」が設定されることを示す表示態様（図11(b)、(d)参照)が予め設定されているため、Vラウンド遊技中に球を特定領域（Vゲート）65vに通過させている場合は、エンディング演出の表示態様を切り替えることなく、エンディング演出が実行される。一方、Vラウンド遊技中に球を特定領域（Vゲート）65vに通過させることができなかつた場合は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることになるため、エンディング演出の表示態様を「チャンスモード」が設定されることを示すための表示態様へと切り替える処理（差替処理）を実行し、差し替え後の表示態様（図11(b)の表示態様に対して『スーパー』の表示を削除した表示態様と、図11(c)参照)でエンディング演出が実行される。

20

30

40

【0077】

また、V報知演出を実行しない場合には、通常大当たり遊技と同様に、大当たり遊技中にV報知演出が実行されず、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される各種演出表示からは、Vラウンド遊技が実行されていること、及び、球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを把握することができない大当たり遊技が実行される。そして、Vラウンド遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したか否かに関わらず、予め設定された表示態様でエンディング演出が実行される。これにより、実際には確変状態が設定され

50

ているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される状態を提供することができる。さらに、確変状態が設定されている状態で「チャンスモード」が設定される場合は、大当たり遊技中（確変大当たり遊技中）にV報知演出が実行されないため、大当たり遊技中の演出によって確変状態が設定されることを事前に把握され難くすることができる。なお、本制御例では、V報知演出が実行されない大当たり遊技において球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合に、実際には確変状態が設定されているにも関わらず、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、V報知演出が実行されている状態で球が特定領域（Vゲート）65vを通過したにも関わらず、所定の割合でV通過報知を実行しないように構成し、特定領域（Vゲート）65vを球が通過したにも関わらず、V通過報知が実行されなかつた場合に、大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されるように構成しても良い。また、この場合、通常大当たり遊技が実行される場合にも、V報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、V報知演出が実行されたにも関わらず、V通過報知が実行されない事象を現出させ易くすることができるため、V報知演出が実行された大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定されることに対して遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

10

#### 【0078】

次に、図18を参照して、大当たり遊技終了後に設定される演出モードの流れについて説明をする。上述した通り、本第1制御例におけるパチンコ機10では、大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が予め定められた第1特定期間（特別図柄変動が100回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合には、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が予め定められた第2特定期間（特別図柄変動が50回実行されるまでの期間）設定される。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、演出モードとして「チャンスモード」が設定される（図18（b）参照）。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合は、大当たり遊技中の演出内容に応じて（V報知演出の有無に応じて）、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを異ならせており、図18（a）に示した通り、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知された場合、即ち、エンディング演出として「スーパーチャンスモード」突入の表示態様（図11（b）参照）が表示された場合は、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定され（図18（a）の表示a参照）、大当たり遊技中（大当たり遊技のエンディング期間中）に、確変状態が設定されることが報知されなかつた場合、即ち、エンディング演出として「チャンスモード」突入の表示態様（図11（a）参照）が表示された場合は、演出モードとして「チャンスモード」がされる（図18（a）の表示b参照）。

20

30

#### 【0079】

図18（a）の表示aに示した通り、大当たり遊技終了後に「スーパーチャンスモード」が設定された場合、その「スーパーチャンスモード」は、確変状態が終了するまで継続し、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行する場合に、「チャンスモード」へと切替表示される。この場合、「スーパーチャンスモード」が設定されている間は、図15（a）に示した通り、残期間態様として確変状態が終了するまでの期間（最大で50回）が小表示領域Ds2に表示される。これにより、遊技者に最も有利な遊技状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図15（a）に示した表示内容に加え、確変状態が終了した後に、時短状態が50回設定されることを遊技者に予め報知する事前報知演出を実行するように構成しても良く、例えば、小表示領域Ds2に表示されている確変状態の残期間を示す残期間態様（図15（a）では、白抜きで「49回」と表示）が、所定期間以下（例えば、「10回」以下）となった場合に、後に設定される時短状態が継続する回数（50回）を示す残期間態様を、確変状態の残期間を示す残期間態様とは異なる表示態様（例えば、黒抜きで「50回」と表示）で表示させるように構成すると

40

50

良い。これにより、確変状態が終了した後にも、通常状態よりも有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを遊技者に事前に報知することができる。また、「スーパーチャンスモード」が設定された時点で、確変状態の残期間を示す残期間態様（50回）と、時短状態の残期間を示す残期間態様（100回）と、を表示し、特別図柄変動が実行される毎に、各残期間態様を1ずつ減算させるように構成しても良いし、確変状態の残期間を示す残期間態様（50回）と、確変状態が終了した後に設定される時短状態の残期間を示す残期間態様（50回）と、を表示し、先に確変状態の残期間を示す残期間態様を減算していき、確変状態の残期間が0となり、時短状態へと移行した場合に、時短状態の残期間を示す残期間態様を減算していくように構成しても良い。このように構成した場合であっても、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して、確変状態が終了した後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態が設定されることを事前に報知することができる。

10

#### 【0080】

次に、図18(a)の表示bと、図18(b)とを用いて、チャンスモード中の演出について説明をする。本制御例では、確変状態が設定される場合の一部と、時短状態が設定される場合に、演出モードとしてチャンスモードが設定される。そして、チャンスモード中には、図12を参照して上述した通り、残期間報知の報知態様を可変させる遊技状態示唆演出を実行される。この遊技状態示唆演出は、確変状態中のチャンスモードのほうが、時短状態中のチャンスモードよりも出現率が高くなるように設定されている。次に、図19を参照して、チャンスモード中における操作演出の内容について説明をする。本制御例では、チャンスモード中に実行される操作演出（遊技者による枠ボタン22（操作手段）への操作に基づいて実行される演出）の演出態様を、遊技者による枠ボタン22（操作手段）の操作タイミング、操作方法、及び、設定されている遊技状態と、に応じて可変させるように構成している。具体的には、図19(a)に示した通り、時短状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンPUSH「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、或いは、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が21回目以降）は、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中に、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が21回～50回までの期間（第2期間中）に、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が51回目以降）は、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するため「過去状態示唆」の操作演出を実行可能に構成している。

20

30

#### 【0081】

また、図19(b)に示した通り、確変状態が設定されている場合におけるチャンスモード中は、操作方法としてボタンPUSH「通常押し」を実行した場合には、特別図柄変動が20回実行されるまでの高速変動期間中において、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する「リーチ示唆」、現在設定されている遊技状態を示唆する「状態示唆」、或いは、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成し、特別図柄変動の回数が21回～50回までの期間（第2期間中）に、「背景モード移行」、或いは「状態示唆」の操作演出を実行可能に構成し、それ以降（特別図柄変動回数が51回目以降）は、「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。また、操作方法として、ボタン長押し「長押し」を実行した場合には、特別図柄変動の回数に関わらず、背景モードを移行させる「背景モード移行」の操作演出を実行可能に構成している。以上、説明をした通り、本制御例では、時短状態が設定される場合、或いは、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」を設定可能に構成しており、そのチャンスモード中に実行される特別図柄変動の回

40

50

数に応じて、チャンスモードの継続期間（時短100回）を複数の期間に区分けし、設定されている遊技状態及び期間毎に、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を異ならせるように構成している。これにより、チャンスモードが設定された場合において、操作演出により実行される操作演出の内容に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させる遊技を実行させることができる。

#### 【0082】

以上、説明をした通り、本制御例では、大当たり遊技終了後の所定期間の間が高速変動期間となり、枠ボタン22に対して「通常押し」の操作を実行したとしても「背景モード移行」の操作演出が、他の期間よりも実行され難くなるように構成しているが、高速変動期間（背景モード移行され難い期間）を、他のタイミングで設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される1回の特別図柄変動が終了するまでの期間を、通常時短変動期間とし、大当たり遊技終了後の2回目の特別図柄変動が実行されてから20回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間が高速変動期間として設定されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後の1回目の特別図柄変動期間中において、高速変動期間が設定されることを予告する予告態様として、「次変動から背景モードを変更できないよ！今のうちに希望の背景を選択してね」のコメントを副表示領域Dsに表示することで、遊技者に対して、背景モードを変更できない期間（高速変動期間）が急に設定されてしまい、所望する背景モードで遊技を実行することができず、遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。さらに、大当たり遊技終了後の1回の特別図柄変動期間を用いて、「チャンスモード」の遊技内容を遊技者に説明するための案内態様として、「チャンスモードは、確変状態の可能性もあるよ！諦めないで！」のコメントや「残回数の表示態様が変わるとチャンス！」のコメントも併せて表示するように構成しても良い。なお、本第1制御例のように、大当たり終了後の1回目の特別図柄変動から高速変動期間が設定される場合においては、高速変動期間が設定される前に実行された大当たり遊技の遊技期間中（例えば、大当たり遊技のエンディング期間中）に、「チャンスモード」中の背景モードを選択可能に構成すると共に、「チャンスモード」が設定されると、所定期間の間（高速変動期間中）、背景モードを変更できない旨を遊技者に報知するように構成すれば良い。

#### 【0083】

図2に戻り、説明を続ける。第2図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過する毎に表示図柄（第2図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「」の図柄）で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。第2図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）は、設定されている普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に応じて異ならせており、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合は、普図変動時間として10秒が、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合は、普図変動時間として3秒が設定されるように構成されている。これにより、普通図柄の低確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度と、普通図柄の高確率状態において普図当たり遊技が実行される頻度とを大きく乖離させることが可能となる。つまり、普通図柄の低確率状態に対して普通図柄の高確率状態のほうが、普図変動時間を短くすることで単位時間あたりに実行され得る普通図柄抽選（普図抽選）の回数を増加させることができ、さらに、実行される普図抽選にて当たり当選し易くすることができる。よって、普通図柄の低確率状態が設定さ



れている場合に普図当たり遊技を実行させ難くしながらも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に普図当たり遊技を実行させ易くすることができる。

【 0 0 8 4 】

なお、本制御例では、普通図柄の低確率状態よりも、普通図柄の高確率状態のほうが、設定される普図変動時間も、当たり当選確率も遊技者に有利となるように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方のみが遊技者に有利となるように構成してもよい。例えば、普通図柄の確率状態に関わらず、同一時間の普図変動時間（例えば、3秒）が設定されるように構成し、当たり当選確率のみに差を持たせても良い。これにより、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機10において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【 0 0 8 5 】

図2を参照して上述した通り、本制御例におけるパチンコ機10は、遊技盤13の遊技領域に各種装置が配設されており、可変表示ユニット80の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤13が構成されている。具体的には、図2に示した通り、遊技盤13の中央部の垂線に対して左右対称に各種装置が配設されており、可変表示ユニット80の下側領域に、球が入球することにより第1特別図柄の抽選契機となり得る第1入球口64と、その第1入球口64の下方位置に設けられ、球が入球することにより第2特別図柄の抽選契機となり得る第2入球口640と、その第2入球口640に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物640aと、その第2入球口640の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入賞装置65と、が配設されている。なお、本第1制御例における可変入賞装置65は、ソレノイド（図示なし）を駆動源として可動されるため、装飾用可動役物の別形態である。左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し1/2の割合で左側領域に設けられたスルーゲート67を通過し、スルーゲート67を通過した球も、スルーゲート67を通過しなかった球も、遊技盤13に植設された釘によって、下側領域に設けられた第1入球口64に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、2つの一般入球口63へと入球する。なお、本制御例では、左側領域を流下する球の約1/50が2つの一般入球口63の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口63へと球が入球した場合には、10個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【 0 0 8 6 】

第1入球口64には、15球に1球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、4個の球が賞球として払い出されるように構成している。第2入球口640は、電動役物640aが閉鎖している状態（図2にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物640aが開放している状態（図2にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約2球に1球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、1個の球が賞球として払い出されるように構成している。また、可変入賞装置65は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約3球に2球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、15球の球が賞球として払い出されるように構成している。ここで、可変入賞装置65について説明をする。この可変入賞装置65は、



特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中に可変入賞装置 65 へと入賞した球が可変入賞装置 65 の内部領域に設けられた特定領域（Vゲート）を通過することによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定領域（Vゲート）を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成しており、本制御例では、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定領域（Vゲート）を通過し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定領域（Vゲート）へと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、可変入賞装置 65 へと入賞した球が特定ゲートを通過し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定領域（Vゲート）へと球を通過させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。なお、本制御例では、第 1 入球口 64 へと遊技球が入球したことに基

10

づいて最大で 4 個の第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）を保持可能に構成している。つまり、特図 1 保留を 4 個保持している状況において新たに第 1 入球口 64 へと遊技球が入球した場合（オーバーフロー入賞した場合）には、賞球を払い出す処理は実行され、新たな特図 1 保留を獲得する処理は実行されることが無い。つまり、第 1 入球口 64 への遊技球の入球に基づいて取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

#### 【0087】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）へと球を通過させることができなかつた場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本制御例では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本制御例では、大当たり遊技の 1 ラウンド目に行われるラウンド遊技にて、最も球を特定領域（Vゲート）へと通過させ易いラウンド遊技（Vラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、この Vラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機 10 の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

20

30

#### 【0088】

これに対して、本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定領域（Vゲート）への球の通過結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定領域（Vゲート）を球が通過している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定領域（Vゲート）を球が通過していない場合のみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように、大当たり遊技中に正常な遊技を行った場合、大当たり遊技終了後に設定され易い遊技状態を想定して予め報知態様の演出態様を設定しておき、想定外の遊技状態が設定されると判別された場合のみ、報知態様の演出態様を切り替えるようにすることで、大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定するための制御処理が実行される頻度を低減することができる。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大

40

50

たり遊技のほうが通常大当たり遊技よりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に（大当たり遊技中に）遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

#### 【 0 0 8 9 】


このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たり遊技と通常大当たり遊技とで異ならせると、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）へと流下させることができなかつた場合に、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常大当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけでは、エンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定領域（Vゲート）へと流下させることができなかつた場合にのみ設定される専用の演出態様を予め用意してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置 114 のキャラクター ROM 234 に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに分けし、後半期間の長さが大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に関わらず共通の長さとなるように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）へと流下させることが出来なかつた場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常大当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）へと流下させることが出来なかつた場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

#### 【 0 0 9 0 】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定領域（Vゲート）へと流下させることが出来なかつた場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、図 2 に示した通り、パチンコ機 10 の遊技盤 13 の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口 63 の数を、右側領域に設けられる一般入球口 63 の数よりも少なくし、且つ、第 1 入球口 64 へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第 1 特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第 1 特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第 1 入球口 64 へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第 2 入球口 640 へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

#### 【 0 0 9 1 】

図 2 に戻り、説明を続ける。普通図柄始動口（スルーゲート）67 は、可変表示装置ユニット 80 の左側の領域（左側領域）、及び、可変表示装置ユニット 80 の右側の領域（

右側領域)の何れにも組み付けられており、左側領域のスルーゲート67は、遊技盤13の左側領域を流下する球の1/2が通過可能に構成されている。また、右側領域のスルーゲート67は、遊技盤13の右側領域を流下する球の1/2が通過可能に構成されている。普通図柄始動口(スルーゲート)67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。この第2図柄の当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球の普通図柄始動口(スルーゲート)67の通過回数は、合計で最大1回まで保留され、その保留球数が上述した第2図柄保留ランプ84において表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の1つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。なお、第2図柄の変動表示は、本制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37a, 37b及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の球の通過に対する最大保留球数は1回に限定されるものでなく、2回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数(例えば、2つ)であっても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の右方でも良い。また、本制御例では、左打ち遊技によって遊技盤13の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート67を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート67を通過するように構成しても良い。

#### 【0092】

図2に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット80の下方(電動役物640aの下方)には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球も、右打ち遊技によって発射され右側領域を流下する球も入賞し得るように、開口幅が約50ミリの可変入賞装置65が配設されている。このように、広い開口幅を有する可変入賞装置65を設けることにより、左打ち遊技によって電動役物640aの左側を流下した球も、右打ち遊技によって電動役物640aの右側を流下した球も可変入賞装置65へと入賞させることができる。ここで、図5を参照して、可変入賞装置65の具体的な構成について説明をする。図5(a)は、可変入賞装置65の構造を模式的に示した模式図であり、図5(b)は、可変入賞装置65に入賞した球の流下経路を模式的に示した模式図である。図5(a)に示した通り、可変入賞装置65の内部には、案内部材65dが設けられており、開状態である開閉扉65b上を流下し特定入賞口65aに入賞した球が左右方向へと流下するように構成されている。具体的には、左側領域を流下し、可変入賞装置65の左側から特定入賞口65aに入賞した球は、案内部材65dの左側斜面上の左案内流路65d1を流下し、第1開口部65a1へと誘導される。また、右側領域を流下し、可変入賞装置65の右側から特定入賞口65aに入賞した球は、案内部材65dの右側斜面上の右案内流路65d2を流下し、第2開口部65a2へと誘導される。そして、第1開口部65a1或いは第2開口部65a2の下方には、可変入賞装置65に入賞した球を検知するための球検知センサ(65s1, 65s2)が設けられており、この球検知センサが球を検知した場合に、賞球として15個の球を払い出すための払出制御が実行される。このように、左側領域を流下し可変入賞装置65へと入賞した球が通過し得る開口部(第1開口部65a1)と、右側領域を流下し可変入賞装置65へと入賞した球が通過し得る開口部(第2開口部65b1)と、を設け、各開口部に対して球検知センサを設けることにより、遊技者が大当たり遊技中に左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても、差の無い遊技を実行させることができる。

#### 【0093】

次に、図5(b)を参照して、特定入賞口65aに入賞した球の球流れについて説明する。図5(b)に示した通り、第1開口部65a1を通過した球は、第1球検知センサ6

5 s 1 を通過し、誘導路 6 5 e 上の第 1 流路 6 5 e 1、第 2 流路 6 5 e 2 を流下し、切替弁 6 5 y の切替状態に応じて第 3 流路 6 5 e 3、或いは第 4 流路 6 5 e 4 の何れかを流下する。第 3 流路 6 5 e 3 の下流端には排出口 6 5 h 1 が設けられており、第 3 流路 6 5 e 3 を流下した球は、排出口 6 5 h 1 に入球し、パチンコ機 1 0 の外部へと排出される。なお、図示はしていないが排出口 6 5 h 1 に入球した球が流下する排出路には球検知センサが設けられており、排出口 6 5 h 1 に入球した球数をカウント可能に構成されている。第 4 流路 6 5 e 4 には特定領域（Vゲート）6 5 v が設けられており、下流端には特定領域（Vゲート）6 5 v を通過した球が入球する排出口 6 5 h 2 が設けられている。特定領域（Vゲート）には、通過した球を検知するための検知センサが設けられており、大当たり遊技中の所定期間内に特定領域（Vゲート）6 5 v を球が通過したことを検知した場合にその検知結果を記憶しておき、大当たり遊技が終了する場合に、記憶結果を参照して大当たり遊技終了後の遊技状態が設定されるように構成している。ここで、大当たり遊技中における切替弁 6 5 y の動作内容について説明をする。切替弁 6 5 y は図示しない V ソレノイド 2 0 9 a（図 2 1 参照）を駆動源とする可変部材であって、V ソレノイド 2 0 9 a が通電していない状態（オフ状態）では、第 2 流路 6 5 e 2 を流下した球を第 3 流路 6 5 e 3 へと流下させるための閉状態（図 5（b）参照）を維持し、V ソレノイド 2 0 9 a が通電した状態（オン状態）では、第 2 流路 6 5 e 2 を流下した球を第 4 流路 6 5 e 4 へと流下させるための開状態を維持するように構成されている。

10

#### 【0094】

この V ソレノイド 2 0 9 a は通常オフ状態であり、大当たり遊技中の所定期間のみオン状態となるように駆動制御されている。具体的には、大当たり遊技中に実行される複数回のラウンド遊技のうち、特定のラウンド遊技（1 ラウンド目のラウンド遊技）が開始された場合にオン状態となり、特定のラウンド遊技（1 ラウンド目のラウンド遊技）が終了した場合、或いは、特定のラウンド遊技の遊技時間が所定時間（例えば、20 秒）を経過した場合にオフ状態となるように駆動制御されている。つまり、大当たり遊技中に実行される大当たり制御の一環として切替弁 6 5 y が切替動作されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行されている場合（大当たり制御が実行されている場合）のみ、可変入賞装置 6 5 に球を入賞させることができると共に、可変入賞装置 6 5 へと入賞した球を特定領域（Vゲート）6 5 v へと流下させることが可能となる。また、特定領域（Vゲート）6 5 v を球が通過したことに基づいて付与される特典（特別図柄の高確率状態の設定）は、大当たり遊技の終了タイミング（大当たり遊技の終了時に実行される処理）にて付与されるように構成しているため、大当たり遊技中以外のタイミングにおいて球を特定領域（Vゲート）6 5 v へ通過させる不正行為が行われたとしても、遊技者に特典が付与されることが無い。

20

30

#### 【0095】

なお、本制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり制御処理において、特定のラウンド遊技が開始されたタイミングに基づいて予め定められた規則に沿って切替弁 6 5 y を切り替えるための切替制御を実行するように構成しているが、それ以外の契機に基づいて切替制御を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技が開始されたことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技のオープニング期間が終了したことを切替制御の実行契機としても良いし、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 に入賞した球数を計測し、その計測結果が特定数となったことを切替制御の実行契機としても良い。また、可変入賞装置 6 5 に入賞した球数が特定数となったことを切替制御の実行契機とする場合には、大当たり遊技全体における球数を判別対象としても良いし、ラウンド遊技単位における球数を判別対象としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中のどのタイミングで特定領域（Vゲート）へと球を通過させ易い状態が設定されるのかを遊技者に分かり難くすることができる。さらに、大当たり遊技が実行される場合に設定されるオープニング期間の長さや、開閉扉 6 5 b の開閉パターンを大当たり種別毎に異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり種別に関わらず切替弁 6 5 y に対して同一の切替制御を実行するように構成した場合であっても、特定領域（Vゲ

40

50

ト)へと球を通過させ易い状態が設定される期間中に球を特定領域(Vゲート)65vへと到達させ易い大当たり遊技と、通過させ難い大当たり遊技と、を実行することができる。

#### 【0096】

次に、図3を参照して、本制御例におけるパチンコ機10の後面側の構成について説明をする。図3は、本第1制御例におけるパチンコ機10の背面図である。図3に示すように、パチンコ機10の後面側には、制御基板ユニット90,91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100~104に収納されている。基板ボックス100~104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

10

20

#### 【0097】

また、基板ボックス100(主制御装置110)及び基板ボックス102(払出制御装置111及び発射制御装置112)は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット(図示せず)によって開封不能に連結(かしめ構造による連結)している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール(図示せず)が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100,102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100,102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100,102が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216(図21参照)の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのバイブレータ134が取り付けられている。また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ122が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216(図21参照)部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ122は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

30

40

#### 【0098】

<第1制御例におけるパチンコ機の遊技の流れについて>

次に、図20を参照して、本制御例における遊技の流れについて説明をする。図20は、第1制御例のパチンコ機10における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本制

50

御例のパチンコ機 10 は、図 20 に示した通り、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）との 3 種類の遊技状態を設定可能に構成しており、初期状態（パチンコ機 10 の出荷時の状態、或いは、RAM 消去スイッチ 122 を操作（押下）した状態で電源を投入した後の状態）では、通常状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中は、第 1 入球口 64 に球を入球させることで実行される第 1 特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の低確率状態が設定される通常状態では、特別図柄の大当たり確率が 1 / 200 に設定されており、大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たり A」（選択率 1 / 2）と「大当たり B」（選択率 1 / 2）との何れかが選択される。「大当たり A」が選

10

#### 【0099】

そして、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65v を通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される。この確変状態は、特別図柄抽選（変動）の実行回数が 50 回に到達した場合、或いは、大当たり当選した場合に終了条件が成立し、他の遊技状態へと移行する。具体的には、確変状態が設定されている状態で、特別図柄抽選の実行回数が 50 回に到達した場合には、51 回目の特別図柄抽選が実行されるまでに、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行される。なお、本制御例では、確変状態から時短状態へと遊技状態を移行させる処理を、50 回目の特別図柄抽選に対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで実行するように構成しているが、51 回目の特別図柄抽選が特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行されなければ良く、例えば、50 回目の特別図柄抽選を実行した直後（50 回目の特別図柄変動の開始時）に遊技状態を移行させても良いし、51 回目の特別図柄抽選の実行直前（51 回目の特別図柄抽選の実行条件は成立しているが、特別図柄抽選が実行されていないタイミング）に遊技状態を移行させても良い。確変状態は普通図柄の高確率状態であるため、普通図柄の低確率状態である通常状態よりも普図当たり遊技により電動役物 640a が開状態となり易く、第 2 特別図柄抽選を主とした遊技が実行される。特別図柄の高確率状態が設定される確変状態では、特別図柄の大当たり確率が 1 / 50 に設定されており、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たり C」（選択率 3 / 10）、「大当たり D」（選択率 4 / 10）、「大当たり E」（選択率 3 / 10）の何れかが選択される。「大当たり C」は、4 ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たり D」は、7 ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であり、「大当たり E」は、16 ラウンドの確変大当たり遊技が実行される大当たり種別である。つまり、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、確変大当たり遊技が実行される。よって、確変大当たり遊技の実行確率の点では、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選となる。

20

30

#### 【0100】

また、詳細は、図 25 を参照して後述するが、本制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず 7 ラウンド遊技が実行され、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、平均で 8.8 ラウンド（4 ラウンドが 30%、7 ラウンドが 40%、16 ラウンドが 30%）のラウンド遊技が実行される。よって、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の平均値の点でも第 2 特別図柄抽選のほうが第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。なお、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、4 ラウンド遊技が実行される可能性があるため、大当たり遊技中に獲得し得る賞球数が最も少なくなり得るのは第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合となる。よって、大当たり遊技中に最低限獲得可能な賞球数の点では第 1 特別図柄抽選のほうが第 2 特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる。次に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）について説明を

40

50

する。通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で「大当たりB」に当選した場合、確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数が50回を超えた場合、或いは、確変大当たり遊技中に球を特定領域(Vゲート)65vへと通過させることができなかつた場合には、時短状態が設定される。この時短状態は、前回の大当たり遊技の終了後に実行された特別図柄抽選の回数が100回に到達するまで、或いは、100回に到達するまでに大当たり当選した場合に消滅するように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合(大当たりBに当選した場合)は、大当たり遊技終了後から特別図柄変動が100回実行されるまでの期間、時短状態が設定される(時短回数100回が設定される)。一方、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が50回を超えた場合には、確変状態終了後に、時短回数が50回設定される。

10

#### 【0101】

この時短状態中は、上述した確変状態と同様に普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、電動役物640aが開放されやすく、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態となる。また、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選確率は、通常状態と同一である。よって、時短状態は、通常状態と比べて第2特別図柄抽選が実行され易く、通常状態と同一の大当たり確率で特別図柄抽選が実行される遊技状態となる。つまり、第2特別図柄抽選の実行のし易さの点から、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。一方、時短状態は、確変状態よりも低い大当たり確率で特別図柄抽選が実行され、第2特別図柄抽選の実行のし易さは確変状態と同一である。つまり、特別図柄抽選による大当たり当選確率の点から、時短状態は、確変状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。なお、本制御例では、確変状態と時短状態とで、第2特別図柄抽選の実行のし易さが同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される第2特別図柄抽選の変動時間と、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の変動時間と、を異ならせ、例えば、確変状態中のほうが、通常状態中よりも短い変動時間で特別図柄変動を実行可能に構成しても良い。

20

#### 【0102】

<第1制御例における電氣的構成について>

次に、図21を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図21は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a, 37b及び第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図22を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図22は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

30

40

#### 【0103】

50



特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ(C3)と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図40参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図51参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)からなる第1球口64への入球に対応する第1特別図柄保留球格納エリア203aと、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)からなる第2入球口640への入球に対応する第2特別図柄保留球格納エリア203bと、が設けられており、第1特別図柄保留球格納エリア203aには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納され、第2特別図柄保留球格納エリア203bには、第2入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1の各値が格納される。

#### 【0104】

そして、特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本制御例では、特別図柄の種別が2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を1種類としても良い。そして、第1特別図柄の始動条件(変動条件)、或いは、第2特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第1エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機10であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別(第1特別図柄、第2特別図柄)を有するパチンコ機10であれば、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に(並行して)実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア(第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b)がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

#### 【0105】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典(大当たり当選時とは異なる特典)を遊技者に付与可能な小当たり当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置110のRAM203内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構



成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、パリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本実施形態のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203bが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203bには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタCS2の各値がそれぞれ格納される。

10

#### 【0106】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図22を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～999）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～999の値を取り得るカウンタの場合は999）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～399の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～399の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図40参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図51参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される第1当たり乱数テーブル202aによって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202aによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

20

30

#### 【0107】

ここで、図24(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202aについて説明する。図24(a)は、第1当たり乱数テーブル202aに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第1当たり乱数テーブル202aは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。具体的には、第1当たり乱数テーブル202aには、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図24(a)に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「5～999」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～19」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「20～999」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第1当たり乱数テーブル202aの更新範囲は「0～999」の1000個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定され

40

50

る確率は1/200(1000個のうち5個)となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は1/50(1000個のうち20個)となる。なお、本制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

10

## 【0108】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間(1ラウンド分)開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典(賞球)を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる(当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する)処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202aに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

20

## 【0109】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に(本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202dを参照して大当たり当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図25を参照して第1当たり種別選択テーブル202dの内容について説明をする。図25(a)は、第1当たり種別選択テーブル202dに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図25(a)に示した通り、この第1当たり種別選択テーブル202dは、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202d1と、第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202d2と、を有している。まず、図25(b)を参照して、特図1大当たり用テーブル202d1の内容について説明をする。図25(b)は、特図1大当たり用テーブル202d1に規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この特図1大当たり用テーブル202d1は、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当た

30

40

50

り種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【0110】

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0~99」)が「0~49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203iの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203jaの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりA」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は50%(50/100)である。また、図25(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「50~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203jaの値に「0」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりB」では、大当たり遊技のエンディング期間として「15秒」が設定されるように規定している。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は50%(50/100)である。

【0111】

即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る2個の大当たり種別(大当たりA、大当たりB)は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vへの球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりA」のほうが「大当たりB」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりA」は、「大当たりB」よりも有利な大当たり種別となる。次に、図25(c)を参照して、特図2大当たり用テーブル202d2に規定されている内容について説明をする。図25(c)は、特図2大当たり用テーブル202d2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図2大当たり用テーブル202d2は、第2特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。図25(c)に示した通り、本第1制御例における特図2大当たり用テーブル202d2には、第2特別図柄(特図2)の大当たり種別として、「大当たりC」~「大当たりE」の3個の大当たり種別が規定されている。具体的には、第2特別図柄(特図2)の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタC2の値が「0~29」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203iの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(Vゲート)65vを球が流下(通過)しなかった場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203iの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりC」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。

【0112】

特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大

10

20

30

40

50

当たりC」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が30個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は30%（30/100）である。また、図25（c）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「30～69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD」が対応付けて規定されている。この「大当たりD」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203iの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（Vゲート）65vを球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203iの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりD」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が40個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は40%（40/100）である。また、図25（c）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE」が対応付けて規定されている。この「大当たりE」は、大当たりのラウンド数が16ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「100」が、確変カウンタ203iの値に「50」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（Vゲート）65vを球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203iの値に「0」が設定される。さらに、「大当たりE」では、大当たり遊技のエンディング期間として「17秒」が設定されるように規定している。

10

20

30

40

50

#### 【0113】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が30個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE」が決定される割合は30%（30/100）である。即ち、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る3個の大当たり種別（大当たりC、大当たりD、大当たりE）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせしており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりE」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりA」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、50%の割合で確変大当たり遊技が実行される第1特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第2特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第2特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得可能な賞球数では、第2特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第1特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第2特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本制御例では、図25に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各制御例にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。

#### 【0114】

なお、本制御例では、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を同一期間（時短回数100回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選の一部（設定される大当たり種別の一

部)にて時短状態が設定されないように構成しても良いし、大当たり種別に応じて時短回数(時短終了条件)を異ならせるように構成しても良い。さらに、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。図22に戻り説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様(変動時間)が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図51参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202d(図26参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

10

#### 【0115】

ここで、図26を参照して変動パターン選択テーブル202bの内容について説明をする。図26(a)は変動パターン選択テーブル202bに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図26(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202bには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル202b1と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル202b2と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン(変動時間)を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル202bに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図26(b)及び図27を参照して説明をする。図26(b)は通常用テーブル202b1に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル202b1は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

20

30

#### 【0116】

まず、図26(b)を参照して、通常用テーブル202b1について説明する。図26(b)は、この通常用テーブル202b1の規定内容を示した図である。この通常用テーブル202b1には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタCS1の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別(図柄種別)が第1特別図柄(特図1)で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0~19」の場合は、変動パターンとして変動時間が33秒~42秒のノーマル(リーチ)が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が3秒~12秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本制御例では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0」である場合には加算時間が「3秒」、「1」である場合には加算時間が「3.5秒」、「2」である場合には加算時間が「4秒」、「3」である場合には加算時間が「4.5秒」、「3」である場合には加算時間が「5秒」、「4」である場合には加算時間が「5.5秒」、「5」である場合には加算時間が「6秒」、「6」である場合には加算時間が「6.5秒」、「7」である場合には加算時間が「7秒」、「8」である場合には加算時間が「7.5秒」、「9~11」である場合には加算時間が「8秒」、「12」である場合には加算時間が「8.5秒」、「13」である場合に

40

50

は加算時間が「9秒」、「14」である場合には加算時間が「9.5秒」、「15」である場合には加算時間が「10秒」、「16」である場合には加算時間が「10.5秒」、「17」である場合には加算時間が「11秒」、「18」である場合には加算時間が「11.5秒」、「19」である場合には加算時間が「12秒」となるように規定されている。

#### 【0117】

そして選択された基本時間（30秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置113に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第3図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Z2の第3図柄の種別を、常に特定の第3図柄（本制御例では数字の1を付した第3図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第3図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が43秒～52秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が13秒～22秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。ここで、本制御例では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「3秒～12秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Z2が1周程度変動した後に停止表示される演出）が、「13秒～22秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Z2が2周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。

#### 【0118】

このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が行われる期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置113側で容易に異なる変動演出を設定することができる。なお、本制御例では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（30秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（30秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を30秒、スーパーリーチ用の基本時間を40秒に規定し、第3図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「3～12秒」の範囲から選択するように構成しても良い。次いで、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が90秒のSP（リーチ）が規定されている。このSPが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が55秒間、加算時間が35秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、SPが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第3図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Z2の第3図柄の種別を、常に特定の第3図柄（本制御例では数字の1を付した第3図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Z2の第3図柄の表示順序を最終的に停止させる第3図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第3図柄の種別を設定する必要が無い。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 1 9 】

また、図柄種別が特図 1 で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が8秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間8秒、加算時間0秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第3図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第3図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が33秒～52秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間、加算時間が3秒～22秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本制御例では、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて加算時間が0.5秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第3図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第3図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置113側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第3図柄種別の設定内容から1つずらした第3図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第3図柄の近辺で第3図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

## 【 0 1 2 0 】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第2特別図柄（特図2）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の場合は、変動パターンとして変動時間が40秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が30秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「100～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が10秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が10秒間、加算時間が0秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、本制御例では、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行されると、図8（b）から図10を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置113に対して基本時間（10秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（30秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第2特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間10秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図8（b）に示した通り、上下方向に第3図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図9（a）に示したように第3図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間0秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第3図柄を確定表示し変動演出を終了する。一方、加算時間30秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図9（b）や図10に示したように、仮停止している第3図柄が再始動する変動演出が設定される。

## 【 0 1 2 1 】

次に、図27を参照して、確変・時短用テーブル202b2の内容について説明をする。図27は、確変・時短用テーブル202b2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル202b2は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって



、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態、又は時短状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動の実行回数が100回に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第2時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。この普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）中は、普通図柄の低確率状態（通常状態）よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように設定されている。よって、単位時間当たりに実行され得る特別図柄抽選の回数を増加させることができるため、遊技者に対して効率の良い遊技（特別図柄の抽選遊技）を提供することができる。

10

#### 【0122】

具体的には、図27に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が「1回～20回」の期間は、特別図柄の種別、特別図柄抽選の結果、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン（短変動）が選択されるように規定している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が20回実行されるまでの期間）は、他の期間よりも短い変動時間で特別図柄抽選が実行される高速変動期間（第1期間）となる。この高速変動期間を設定することで、大当たり遊技の終了後に短時間で次の大当たり遊技を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して、一の大当たり遊技に関連して次の大当たり遊技が実行されたのではと思わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この高速変動期間中は、変動時間が「5秒」の変動パターンが常に選択されるため、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。加えて、通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点では第2特別図柄の保留球（特図2保留球）を獲得していない可能性が高いため、獲得済みの第1特別図柄の保留球（特図1保留球）を用いた特別図柄抽選（特図1抽選）が実行され易く、確変状態、或いは時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている常態で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了時点にて、特図2保留球を獲得している可能性が高いため、特図2保留球を用いた特別図柄抽選（特図2抽選）が実行され易くなる。

20

30

#### 【0123】

このように、普通図柄の高確率状態が設定された直後では、何れの図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）の特別図柄抽選も実行され得るため、図27に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が20回実行されるまでの期間）は、図柄種別に関わらず同一の変動パターンが選択されるように構成している。これにより、何れの図柄種別の特別図柄抽選が実行された場合であっても同一の特別図柄変動を実行することができ、複数回の特別図柄抽選を跨ぐ演出（連続演出）の演出期間を設定し易くすることができる。なお、本制御例は、図4を参照して上述した通り、左打ち遊技によって発射された球も、右打ち遊技によって発射された球も、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、第2入球口640へと2球に1球の割合で到達するように構成しているため、普通図柄の高確率状態中に球を発射させる遊技を継続して実行するだけで、特別図柄抽選を途切れること無く実行することができるように構成している。よって、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、高速変動期間が終了するまでの期間、即ち、20回目の特別図柄変動が終了するまでの期間（5秒×20回）となる100秒を高速変動期間として予め設定しておき、20回の特別図柄抽選を跨ぐ連続演出として、100秒

40

50



間の連続演出を容易に実行することができる。この場合、高速変動期間中に大当たり当選した場合にのみ、既に設定されている連続演出の演出態様を切り替える切替処理を実行すれば良く、高速変動期間中における演出を実行するための処理を簡素化することができる。

#### 【0124】

また、高速変動期間中において設定された100秒間の連続演出を一時的に停止するかどうかの判別を行う判別手段を設け、例えば、実行中の特別図柄変動が停止表示されてから、次の特別図柄変動が実行されるまでの期間が所定期間（例えば、1秒）以上であると判別した場合、即ち、特別図柄変動が途切れたと判別した場合には、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。これにより、高速変動期間中に遊技者が離席した場合であっても連続演出のみ先に進行してしまうことを抑制することができる。加えて、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、枠ボタン22）を設け、その操作手段に対して所定の操作を実行した場合に、実行中の連続演出を一時的に停止させる処理を実行するように構成しても良い。なお、本制御例では、高速変動期間中に選択される変動パターン（変動時間）として、同一の変動時間（5秒）が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、5秒以外の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の結果が大当たり当選している場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも5秒以上の変動時間が設定され易くすると良い。このように構成することで、予め設定されていた100秒間の連続演出の演出態様を切り替えてから大当たり当選を示す特別図柄が停止表示されるまでの期間を長くし易くすることができるため、遊技者が抽選結果を十分に把握可能な演出態様で大当たり当選を報知することができ、演出効果を高めることができる。また、高速変動期間として想定される時間（100秒）に対して、一括で連続演出の演出態様を設定するのでは無く、高速変動期間（100秒）を複数の期間に区分けし、例えば、第1高速変動期間（50秒）中に実行する第1連続演出を高速変動期間（第1高速変動期間）の開始タイミングで設定し、第2高速変動期間（50秒）中に実行する第2連続演出を、第2高速変動期間の開始タイミングで設定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、高速変動期間の前半で大当たり当選した場合に実行されない演出態様（連続演出の後半期間の演出態様）を予め設定する事態が発生することを抑制することができる。

#### 【0125】

さらに、高速変動期間の全期間に対して連続演出を実行する必要は無く、高速変動期間のうち特定の第1期間（例えば、高速変動期間中に実行される特別図柄変動（計20回）のうち、10回目から20回目の変動期間）のみ連続演出を実行するように構成しても良い。図27に戻り説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「21回～49回（第2期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」、即ち、全範囲において、変動時間が「30秒」の変動パターン（当たり）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～179」の範囲に対して変動時間が「30秒」の変動パターン（長外れ）が選択され、「180～198」の範囲に対して変動時間が「5秒」の変動パターン（短外れ）が選択されるように規定している。本制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合には、主として第2特別図柄抽選が実行されるように構成されており、普通図柄の高確率状態が設定されてから21回以上の特別図柄変動が実行されている第2期間中は、継続して遊技を行っている限り第2特別図柄抽選が実行され易く構成されている。しかしながら、図4にて上述した通り、本制御例のパチンコ機10は、左打ち遊技を行っても、右打ち遊技を行っても第1入球口64、及び第2入球口640へと球を入球させることが可能な遊技盤13の構成を有しているため、例えば、確変状態、或いは時短状態中に遊技を中断した場合は、遊技再開後に第1特別図柄抽選が実行される場合がある。

#### 【0126】

10

20

30

40

50

上述した通り、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合は異なり、通常大当たり遊技が実行される可能性（大当たり当選の50%）があり、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第1特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たり当選した場合には、大当たり当選した中では遊技者に不利な抽選結果となる。また、本制御例では、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出（第3図柄を用いた変動演出）にて、大当たり当選の有無に加え、大当たり種別も遊技者に示唆可能に構成しており、例えば、奇数の数字が付されている主図柄s zが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆し、偶数の数字が付されている主図柄s zが大当たり当選を示す組合せで停止表示された場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示唆するように構成している。よって、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出にて、偶数の数字が付されている主図柄s zにてリーチ状態（通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示す組合せとなる主図柄s zの一部が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）が創出された場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たり当選したのではと遊技者に思わせてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態（確変状態、時短状態）にて、第1特別図柄抽選で通常大当たり遊技が実行される大当たり当選した場合には、図15(a)に示した通り、必ず、奇数の数字が付されている主図柄s zと、偶数の数字が付されている主図柄s zとの何れもがリーチ状態となる変動演出（ダブルリーチ演出）が実行されるように構成している。これにより、特別図柄変動が停止表示されるよりも前の時点から不利な大当たり当選したのではと遊技者に思わせてしまうことを抑制することができる。

#### 【0127】

このダブルリーチ演出を実行するために、第2期間中における第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、変動時間が「30秒」の変動パターンが選択される。なお、確変状態、或いは、時短状態中に実行される変動演出として上述したダブルリーチ演出が、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ実行されてしまうと、ダブルリーチ演出が実行された時点で第1特別図柄の大当たり当選について遊技者に把握されてしまうため、本制御例では、第1特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約80%）と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部（約25%）と、第2特別図柄抽選で外れ当選した場合の一部（約5%）とで、ダブルリーチ演出を実行するための変動パターン（30秒の変動時間）が選択されるように構成している。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態中にダブルリーチ演出が実行された場合に、該当する特別図柄抽選が第1特別図柄の抽選であるか第2特別図柄の抽選であるかを分かり難くすると共に、抽選結果が大当たりであるか否かも分かり難くすることができ、ダブルリーチ演出の演出結果が表示されるまで遊技者に期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選に対しても、ダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、ダブルリーチ演出全体に対して確変大当たり遊技が実行される大当たり当選したことを示す演出結果（奇数の数字を付した主図柄s zが大当たり当選を示す組合せで停止表示する演出結果）を、第1特別図柄抽選に対してのみダブルリーチ演出を実行する場合に比べて創出し易くすることができる。よって、ダブルリーチ演出が実行された場合における確変大当たり遊技に対する期待度を高めることができる。図27に戻り、説明を続ける。特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「50回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「20秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。

#### 【0128】

本制御例では、大当たり遊技中に球が可変入賞装置65内の特定領域（Vゲート）65vを通過した場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構

成しており、特別図柄の高確率状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動の実行回数が50回に到達した場合に成立する第1確変終了条件と、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄の大当たり当選した場合に成立する第2確変終了条件と、を設けており、何れかの確変終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態から特別図柄の低確率状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に、特別図柄変動の実行回数が50回となるまで確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その後、特別図柄の実行回数が50回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、大当たり遊技終了後に特別図柄変動の実行回数が100回となるまで時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される場合と、がある。第3図柄表示装置81の表示面では、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出が実行されるように構成しており、例えば、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過したことを報知するV報知演出が実行された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知する報知演出（スーパーチャンスモード演出）が実行され、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合であってもV報知演出が実行されないように大当たり遊技中の演出態様が設定されている場合には、現在の遊技状態が確変状態であるかを分かり難くする共通演出（チャンスモード演出）が実行される。

10

#### 【0129】

そして、スーパーチャンスモード演出が実行されている場合には、特別図柄変動の50回目（特定期間）にて、確変状態が終了することになるため、特別図柄変動50回目に設定される「20秒」の変動時間を用いて、確変状態が終了し、次いでチャンスモード（時短）が設定されることを示す演出が実行される。また、チャンスモードが実行されている場合には、特定期間にて、確変状態が設定されていたか否かを示唆する演出が実行される。このように、特定期間における特別図柄の抽選結果を示すための特別図柄変動期間を用いて、特別図柄の抽選結果以外の情報（遊技状態が移行することを案内するための情報や、過去に設定されていた遊技状態を示唆するための情報）を遊技者に報知する情報報知演出を実行する場合に、選択される特別図柄変動の変動時間を固定することで、特別図柄の抽選結果以外の情報を遊技者に報知するための情報報知演出の演出態様（演出時間も含む）のバリエーションを少なくすることが可能となる。なお、本制御例では、確変状態が終了することとなる特別図柄変動（大当たり終了後50回目の特別図柄変動）の実行期間を特定期間とし、特別図柄変動の変動時間を「20秒」に固定しているが、これに限ること無く、確変状態が終了することとなる特別図柄変動の前後も含めて、例えば、大当たり終了後45回目～52回目の特別図柄変動の実行期間が特定期間（固定された変動時間が選択される期間）とし、その特定期間中に実行される特別図柄変動の変動時間を用いて、情報報知演出を実行可能に構成しても良い。また、上述した特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて、情報報知演出の演出態様を可変させても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、確変状態が終了することを示す情報を報知しない演出態様へと可変させても良いし、実際に設定された遊技状態に関わらず、過去に設定された遊技状態（前回の大当たり遊技終了後に設定された遊技状態）が遊技者に不利な遊技状態（例えば、時短状態）であることを示す演出態様へと可変させても良い。

20

30

40

#### 【0130】

加えて、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させても良く、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のほうが、大当たり当選していない場合よりも、情報報知演出の実行タイミングが遅くなり易くすると良い。これにより、情報報知演出の演出内容だけでなく、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。また、上述した例のように、特定期間中において情報報知演出が実行されるタイミングを、特別図柄抽選の結果に応じて可変させる場合には、予め特定タイミングで情報報知演出が実行されるように設定しておき、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果が所定の結果（例えば、大

50

当たり)である場合に、情報報知演出が実行されるタイミングを上述した特定タイミングから可変させるように構成しても良いし、情報報知演出が実行されるタイミングを予め設定すること無く、特定期間中に実行される特別図柄抽選の結果に応じて複数の実行タイミングの中から一の実行タイミングを決定するように構成しても良い。次に、特別図柄の種別(図柄種別)が第1特別図柄(特図1)で、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「51回~100回(第3期間)」であって、抽選結果(特別図柄の抽選結果)が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」、即ち、全範囲において、変動時間が「30秒」の変動パターン(当たり)が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~179」の範囲に対して変動時間が「30秒」の変動パターン(長外れ)が選択され、「180~198」の範囲に対して変動時間が「60秒」の変動パターン(第2超変動)が選択されるように規定している。

10

#### 【0131】

この第3期間は、遊技状態が時短状態となる期間である。つまり、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されていた場合であっても、確変終了条件が成立し時短状態が設定される期間である。この第3期間中も、上述した第2期間と同様に、第2特別図柄抽選が主として実行される期間ではあるが、実行される遊技方法によっては第1特別図柄抽選が実行される。時短状態中は第2特別図柄抽選を実行させたほうが、第1特別図柄抽選を実行させる場合よりも遊技者に有利な遊技となるため、この第3期間中に実行される第1特別図柄抽選は長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、万が一、時短状態の第3期間中に第1特別図柄抽選が実行された場合であっても、長い変動時間が設定される変動パターンで第1特別図柄変動が実行されるため、その間に、第2特別図柄の保留球を獲得し易くすることができる。よって、時短状態中に頻りに第1特別図柄抽選が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、この第3期間中も、上述した第2期間中と同様にダブルリーチ演出(図15参照)が実行されるように構成しているため、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合、外れ当選の一部、及び第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、外れ当選した場合の一部で、変動時間が「30秒」の変動パターンが選択されるように規定している。次に、確変状態、或いは、時短状態が設定されている場合における第2特別図柄抽選に対して規定されている各種変動パターンについて説明をする。図27に示した通り、特別図柄の種別(図柄種別)が第2特別図柄(特図2)で、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「1回~20回(第1期間)」である場合には、抽選結果(特別図柄の抽選結果)、及び、取得した変動種別カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン(短変動)が選択されるように規定している。即ち、第1期間中は、第1特別図柄抽選が実行された場合と、第2特別図柄抽選が実行された場合とで同一の変動パターン(5秒変動)が選択される。

20

30

#### 【0132】

次に、変動回数(大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数)が「21回~49回(第2期間)」であって、抽選結果(特別図柄の抽選結果)が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~149」の範囲に対して、変動時間が「10秒」の変動パターン(第2短変動)が、「150~198」の範囲に対して、変動時間が「30秒」の変動パターン(長変動)が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~191」の範囲に対して変動時間が「10秒」の変動パターン(第2短変動)が選択され、「192~198」の範囲に対して変動時間が「30秒」の変動パターン(長変動)が選択されるように規定している。主として第2特別図柄抽選が実行される普通図柄の高確率状態(確変状態、時短状態)である第2期間中は、上述したダブルリーチ演出が実行される変動パターン(30秒の変動時間が設定される変動パターン)以外は、変動時間が「10秒」の変動パターンが選択される。つまり、第2入球口640へと容易に球を入球可能な状態において第2特別図柄変動が短期間で終了するようにし、第2特別図柄抽選が効率良く実行されるように

40

50

構成している。これにより、特図 2 保留球が上限まで記憶されている状態で第 2 入球口 640 へと多量の球が入球してしまう事態が発生することを抑制することができ、遊技者に気持ちの良い遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、短時間の変動時間として「10 秒」を規定しているが、この変動時間をさらに短く規定しても良く、この場合、遊技盤 13 へと発射された球が第 2 入球口 640 へと到達し得る間隔（約 1.2 秒）よりも長い時間（例えば、3 秒）を規定すると良い。このように構成することで、遊技者が継続して球を発射しているにも関わらず、特図 2 保留球が減少していき、第 2 特別図柄抽選よりも非優先に設定してある第 1 特別図柄抽選が実行されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【0133】

次に、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「50 回（特定期間）」である場合には、抽選結果（特別図柄の抽選結果）、及び、取得した変動種別カウンタ CS1 の値に関わらず、変動時間が「20 秒」の変動パターン（中変動）が選択されるように規定している。この特定期間中に設定される変動パターンについては、上述した第 1 特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンと同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第 2 特別図柄（特図 2）で、変動回数（大当たり遊技終了後に実行される特別図柄変動回数）が「51 回～100 回（第 3 期間）」であって、抽選結果（特別図柄の抽選結果）が「当たり」の場合は、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が「10 秒」の変動パターン（第 2 短変動）が、「150～198」の範囲に対して、変動時間が「30 秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定しており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0～191」の範囲に対して変動時間が「5 秒」の変動パターン（短変動）が選択され、「192～198」の範囲に対して変動時間が「30 秒」の変動パターン（長変動）が選択されるように規定している。以上、説明をした通り、本第 1 制御例では、変動パターン選択テーブル 202b として、通常用テーブル 202b1 と、確変・時短用テーブル 202b2 と、を有しており、設定されている遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照するデータテーブルを異ならせるように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じて選択される変動パターンの種類を異ならせることができ、遊技者に多様な変動パターンで特別図柄抽選の結果を示すことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0134】

さらに、遊技状態として確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで同一のデータテーブル（確変・時短用テーブル 202b2）を参照して変動パターンを選択するように構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているかを遊技者に分かり難くする演出モードである「チャンスモード」が設定されている状態において、実行される特別図柄抽選に対応して選択される変動パターンの種類によって、設定されている遊技状態が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルと、を同一としているが、これに限ること無く、異なるデータテーブルを参照させるように構成しても良い。この場合、確変状態中の変動パターンを選択する際に参照される確変用データテーブルと、時短状態中の変動パターンを選択する際に参照される時短用データテーブルと、を設け、僅かな確率（例えば、5%）で選択される変動パターンの種別として、一方のデータテーブルにのみ規定されている特定変動パターンを設けると良い。これにより、特定変動パターンが選択された場合にのみ、選択された変動パターンの種別に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者が把握することができる。加えて、確変用データテーブルと、時短用データテーブルとで、各変動パターンが選択される割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」中に実行される特別図柄抽選に対して選択される変動パターンの偏りを分析することによって、遊技者に現在設定されている遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 5 】

なお、上述した通り、本制御例では、設定される遊技状態に応じて、変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しているが、遊技状態以外の条件によって参照するデータテーブルを選択するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、前回の当たり当選時に設定されていた遊技状態や、前回の当たり当選時に設定された当たり種別（特別図柄の停止表示態様）や、第3図柄表示装置81に停止表示された第3図柄の表示態様や、大当たり遊技中に特定領域（Vゲート）65Vへと球が通過したか否か（V入賞したか否か）の結果等に基づいて、同一の時短状態中において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを異ならせるように構成しても良い。この場合、選択された変動パターンを示すコマンド（変動パターンコマンド）を設定する際に、参照されたデータテーブル（変動パターン選択テーブル）の種別を示す情報が含まれるコマンドを設定するように構成すると良い。これにより、音声ランプ制御装置113側で、変動パターンコマンドを受信した場合に、今回設定された変動パターンの種別に加え、現在の遊技状態が設定された経緯も判別することが可能となる。よって、受信した変動パターンコマンドに基づいて、例えば、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、球をV入賞させることが出来ず時短状態が設定されたことを判別し、専用の演出モード（例えば、「残念モード」）を設定することができる。なお、本第1制御例において、設定されている遊技状態に応じて、大当たり当選してから大当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせる技術は、所定の遊技状態を設定するための条件が成立してから実際に設定されるまでの期間の長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる技術の別形態である。図22に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図40参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。

## 【 0 1 3 6 】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202cによって設定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202cによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブル202cは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用の2種類に分けられ、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル202cに規定されている内容について、図24(b)を参照して説明をする。図24(b)は、第2当たり乱数テーブル202cに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図24(b)に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1/100）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりが当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1/2）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中

において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【 0 1 3 7 】

また、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さと、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第2入球口640へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 299）、タイマ割込処理（図40参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図51参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

【 0 1 3 8 】

図21に戻り説明を続ける。ROM202は、図22に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図23(a)を参照して、本実施形態のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図23(a)は、本実施形態におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図23(a)に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202a、変動パターン選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、第1当たり種別選択テーブル202dを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202a、変動パターン選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、第1当たり種別選択テーブル202dについては、図22に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図21に戻り、説明を続ける。RAM203は、図22に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【 0 1 3 9 】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図51参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図50参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成され



ており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図49参照)が即座に実行される。また、RAM203は、図23(b)に示すように、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b、普通図柄保留球格納エリア203c、第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203e、普通図柄保留球数カウンタ203f、遊技状態格納エリア203g、時短カウンタ203h、確変カウンタ203i、大当たり開始フラグ203j、大当たり中フラグ203k、確変設定フラグ203m、確変通過カウンタ203n、入賞回数カウンタ203o、残球タイマフラグ203p、残球タイマ203q、確変有効フラグ203r、確変有効タイマ203s、排出回数カウンタ203t、その他メモリエリア203zを有している。第1特別図柄保留球格納エリア203aは、上限個数(本制御例では、4個)まで、第1入球口64に球が入球(始動入賞)したことに基

10

#### 【0140】

特別図柄保留球実行エリア(図示せず)は、特別図柄の変動表示を開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203a、或いは第2特別図柄保留球格納エリア203bに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。本制御例では、第1特別図柄抽選よりも優先して第2特別図柄抽選が実行されるように構成しているため、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203bの何れにも各種カウンタ値が記憶されている場合には、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されている各種カウンタ値が特別図柄保留球実行エリアへとシフトして記憶される。第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b、特別図柄保留球実行エリア(図示せず)は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ(図22参照)より取得した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別カウンタC3、変動種別カウンタCS1の値がそれぞれ記憶される。MPU201は、タイマ割込処理(図40参照)の中で、球が第1入球口64へ入球(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタC1~C3、CS1の値を取得し、第1特別図柄保留球格納エリア203aにそれぞれ格納する。また、球が第2入球口640へ入球(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタC1~C3、CS1の値を取得し、第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ格納する。MPU201は、特別図柄変動(抽選)の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第1図柄表示装置37または第3図柄表示装置81の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第1特別図柄保留球格納エリア203a、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶されている各始動入賞に対応するデータ(カウンタC1~C3、CS1の各値)のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

20

30

40

#### 【0141】

普通図柄保留球格納エリア203cはスルーゲート67への球の通過(始動入賞)検出に伴ってカウンタ用バッファ(図22参照)より取得した第2当たり乱数カウンタC4の値が記憶される記憶エリアである。主制御装置110のMPU201は、タイマ割込処理(図40参照)の中で、球がスルーゲート67を通過(始動入賞)したことを検出すると、カウンタ用バッファから第2当たり乱数カウンタC4の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア203cに格納する。普通図柄保留球格納エリア203cは、一の始動入賞に対応するデータ(カウンタC4の値)が、最大4回分まで記憶(保留)できるように、4つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア203cには、スルーゲート67へ通過(始動入賞)した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消

50



化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第1図柄表示装置37または第3図柄表示装置81の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタC4の値）を記憶するためのメモリである。なお、MPU201は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第2図柄表示装置83の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア203cに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第2当たり乱数カウンタC4の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

10

#### 【0142】

第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図40参照）の中で検出される第1入球口64への入賞に基づいて、第1図柄表示装置37で行われる変動表示演出（第3図柄表示装置81で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図50のS1701参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値4まで1加算される。一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、変動表示演出が実行される毎に1減算される。また、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（即ち、保留球数）は、第1入球口64に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第1特別図柄保留球格納エリア203aにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置110から出力される第1特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される。第1特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第1特別図柄保留球数カウンタ203dが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理（図40参照）の中で検出される第2入球口640への入賞に基づいて、第1図柄表示装置37で行われる変動表示演出（第3図柄表示装置81で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、電源投入後のRAM203の初期設定処理（図50のS1701参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値4まで1加算される。一方、第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、変動表示演出が実行される毎に1減算される。

20

30

#### 【0143】

また、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（即ち、保留球数）は、第2入球口640に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第2特別図柄保留球格納エリア203bにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置110から出力される第2特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される。第2特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第2特別図柄保留球数カウンタ203eが1加算される毎に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。MPU201は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタC1～C3、CS1の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄大当たり判定処理（図42のS301参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第1図柄表示装置37では、主制御装置110の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114へ通知される。そして、表示制御装置114の制御によって

40

50

、第3図柄表示装置81では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【0144】

普通図柄保留球数カウンタ203fは、2ミリ秒毎に定期的に行われるタイマ割込処理(図40参照)の中で検出されるスルーゲート67を球が通過(以下「始動入賞」と称す)したことに基いて、第2図柄表示装置83で行われる変動表示の保留球数(待機回数)を最大1回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ203fは、スルーゲート67を球が通過したことに基いて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のRAM203の初期設定処理(図50のS1701参照)によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで1加算される(図48のS904参照)。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fは、普通図柄の変動表示が実行される毎に1減算される(図47のS805参照)。遊技状態格納エリア203gは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態(時短カウンタ203hの設定状況、確変カウンタ203iの設定状況)に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ203hの値が0で、且つ、確変カウンタ203iの値が0である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい値で、確変カウンタ203iの値が0である場合に時短状態が記憶され、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい値で、確変カウンタ203iの値が0よりも大きい値である場合に確変状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態(大当たり状態)と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普通図柄大当たり遊技の実行中であることを示す普通図柄大当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア203gに格納(記憶)された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置113へと出力される。音声ランプ制御装置113では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア223gに一時的に記憶する。

【0145】

この遊技状態格納エリア203gに記憶された情報は、パチンコ機10の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機10の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理(図50参照)において、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機10の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置113側が判別可能にすることができる。時短カウンタ203hは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ203hには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される(図54のS2103参照)。そして、大当たり遊技に当選した場合に0にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ203jの値がセットされ、特別図柄抽選(変動)に基づいて、時短カウンタ203hの値が減算され、時短カウンタ203hの値が0となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで(大当たり当選するまで)は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短カウンタ203hの値として、「10000」を設定するように構成すれば良い。

【0146】

また、本実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件、時短カウンタ203hの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選(変動)の回数に基づいて時

10

20

30

40

50

短カウンタ 203h の値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 110 の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ 203h の値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ 203h の値を減算させるように構成しても良い。加えて、本実施形態では、時短カウンタ 203h の値を 1 ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ 203h の値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ 203h の値に関わらず、時短カウンタ 203h の値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0147】

確変カウンタ 203i は、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ 203i には、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65v を通過したことに基づいて、その大当たり遊技終了後に値が設定される（図54のS2102参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に0にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ 203i の値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ 203i の値が減算され、確変カウンタ 203i の値が0となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ 203i の値として、「10000」を設定するように構成すれば良い。また、本実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための条件、確変カウンタ 203i の値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ 203i の値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 110 の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ 203i の値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ 203i の値を減算させるように構成しても良い。

#### 【0148】

さらに、当選した大当たり種別と、特定領域（Vゲート）65v への球の通過状況とに基づいて確変カウンタ 203i に設定される値を異ならせても良いし、上述した時短カウンタ 203h の値を減算する内容と同様に、特別図柄の変動回数以外の条件によって確変カウンタ 203i の値を減算可能に構成しても良いし、確変カウンタ 203i の値を減算するための減算条件が成立した場合に、確変カウンタ 203i の値を一度に複数個減算可能に構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態がいつまで継続するのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、特別図柄の高確率状態中に実行される特別図柄抽選の結果を飽きること無く注視させることができる。また、本制御例では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ 203i の値を減算させるための条件として

、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ203iの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ203iの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ203iの値を減算するように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第1入球口64、第2入球口640等）に入球したことに基

づいて確変カウンタ203iの値を減算するように構成してもよい。加えて、本制御例では、確変カウンタ203iの値を1ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ203iの値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ203iの値に関わらず、確変カウンタ203iの値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

#### 【0149】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。大当たり開始フラグ203jは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203jがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ203jは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ203jは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図52のS1903参照）。大当たり中フラグ203kは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203kがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ203kは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図52のS1903参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図54のS2105参照）。そして、特別図柄変動処理（図41参照）では、この大当たり中フラグ203kが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図41のS201参照）。

20

30

#### 【0150】

確変設定フラグ203mは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機10では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（Vゲート）65v（図5参照）に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定領域（Vゲート）65vへと球が入球（流下）したこと（特定領域（Vゲート）65vに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ203mがオンに設定される（図55のS2215参照）。一方、この確変設定フラグ203mは、大当たり遊技の終了時にオフに設定される（図54のS2105参照）。なお、この確変設定フラグ203mは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機10が初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ203mがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203mを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203nが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203mのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊

40

50

技店側の被害を低減することができる。

【0151】

確変通過カウンタ203nは、大当たり遊技中の1つのラウンド（本実施形態では、大当たりの1ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定領域を流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203nと後述する排出個数カウンタ203tとの合計により可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203nは、確変スイッチを球が通過した（特定領域を流下した）場合に1ずつ加算されて更新される。また、可変入賞装置65に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ203nは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。入賞個数カウンタ203oは、大当たり遊技における1つのラウンドで可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口65aへの入賞が検出されたことに基づいて、1ずつ加算されて更新される。一方、1つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置65に入賞した個数（入賞個数カウンタ203oの値）と排出された個数（排出個数カウンタ203tと確変通過カウンタ203nとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「0」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ203oの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。残球タイマフラグ203pは、1のラウンドが終了し、特定入賞口65aが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ203pがオンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ203pがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ203qが1ずつ加算されて更新される。残球タイマ203qは、特定入賞口65aが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、可変入賞装置65内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

10

20

【0152】

残球タイマ203qは、予め設定されている1のラウンドが終了して可変入賞装置65の特定入賞口65aが閉鎖した場合に、可変入賞装置65に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、可変入賞装置65に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は0.5秒であり、本実施形態では、予め0.8秒に対応するカウンタ値が残球タイマ203qの上限値として設定されている。この残球タイマ203qの上限値（本実施形態では、0.8秒）となったことに基づいて、可変入賞装置65への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、特定の報知態様を設定するための条件が成立してエラーコマンドが設定され、エラーが発生したことを示すための特定の報知態様によりその旨が報知される。よって、可変入賞装置65内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ203mをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ203rは、切替弁65yが球を特定領域（Vゲート）65vへと振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が特定領域（Vゲート）65vを通過した場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ203rがオンに設定されている場合には、特定領域（Vゲート）65vを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。確変有効タイマ203sは、上述した確変有効フラグ203rがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ203sにより切替弁65yが特定領域（Vゲート）65vを球が流下不可能な配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、切替弁65yに到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は0.3秒である。確変有効タイマ203sの上限値は0.5秒に対応するカウンタ値に設定さ

30

40

50

れており、それ以後に特定領域（Vゲート）65vを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【0153】

これにより、不正に遊技球を特定領域（Vゲート）65v（V領域）に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ203tは、1のラウンドで可変入賞装置65から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ203tは、可変入賞装置65に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である0にリセットされる。その他メモリアリア203zは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【0154】

払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第1制御例における遊技球は、発射ソレノイドが励磁されることで動作することが可能なため、傾倒役物600の別形態である。音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部29～33、表示ランプ34など）227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。

【0155】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート22

10

20

30

40

50

5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2 などがそれぞれ接続されている。その他装置 2 2 8 には、パチンコ機 1 0 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン 2 2 が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 2 2 8 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 2 2 への操作内容に対応した音声を音声出力装置 2 2 6 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 2 2 への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 2 2 7 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

#### 【 0 1 5 6 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する ROM 2 2 2 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 には、図 2 8 ( a ) に示すように、従変動パターン選択テーブル 2 2 2 a と、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 b と、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c と、連続予告実行選択テーブル 2 2 2 d と、V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e と、ボタン操作時演出選択テーブル 2 2 2 f と、が少なくとも記憶されている。

#### 【 0 1 5 7 】

従変動パターン選択テーブル 2 2 2 a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様な変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、後述する各制御例において、同一の符号（2 2 2 a）を付した要素の名称として変動パターン選択テーブルと称する場合があるが、その意味する所は同一である。なお、本制御例では、実行される特別図柄変動に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が横スクロールで変動表示される変動演出



(図7参照)が実行される。この変動演出では、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第3図柄表示装置81にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技(特図遊技)を行うことができる。通常中特図2演出選択テーブル222bは、通常状態が設定されている間に実行された第2特別図柄変動のうち、加算時間が30秒の変動パターンが選択された場合の第3図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第2特別図柄抽選の抽選結果(当否判定結果)、特図2保留数、特図1保留数、演出カウンタ223fの値に対応させて異なる演出態様(演出内容)が規定されている。

10

#### 【0158】

本制御例では、通常状態が設定されている状態において普通図柄抽選で当たり当選すると、電動役物640aが5秒間開状態となる普図当たり遊技が実行される。そして、普図当たり遊技中に第2入球口640へと球を入球させることで第2特別図柄抽選を実行させることが可能に構成している。つまり、第2特別図柄抽選が実行され難い遊技状態(通常状態)において、所定の実行条件が成立した場合に(普図当たり当選した場合に)、所定期間の間(普図当たり遊技期間の間)、第2特別図柄抽選の抽選契機(特図2保留球)を獲得し易く(第2入球口640へと球を入球させ易く)することができるように構成している。通常状態中に実行される第2特別図柄抽選では、通常用テーブル202b1(図26(b)参照)に示した通り、変動時間が「10秒」の変動パターンと、変動時間が「40秒」の変動パターンとが選択可能に構成されており、変動時間が「40秒」の変動パターンが設定されている第2特別図柄抽選が実行される場合に、通常中特図2演出選択テーブル222bを参照して変動演出の演出態様が設定される。ここで、図29を参照して、通常中特図2演出選択テーブル222bの内容について説明をする。図29は、通常中特図2演出選択テーブル222bの内容を模式的に示した図である。この通常中特図2演出選択テーブル222bは、通常状態が設定されている間に実行された第2特別図柄変動のうち、加算時間が30秒の変動パターンが選択された場合の第3図柄の変動演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第2特別図柄抽選の抽選結果(当否判定結果)、特図2保留数、特図1保留数、演出カウンタ223fの値に対応させて異なる演出態様(演出内容)が規定されている。通常用テーブル202b1(図26(b)参照)に示した通り、本制御例では、通常状態中に第2特別図柄変動が実行されると、基本時間(10秒)に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され(図9(a)参照)、その後、通常中特図2演出選択テーブル222bを参照して選択された演出内容(演出態様)として疑似変動演出(図9(b)~126参照)が加算時間(30秒)の間に実行されるように構成している。

20

30

#### 【0159】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図2保留数が3の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に、変動パターンとして「疑似3演出」が、「80~99」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似2演出」が規定されており、特図2保留数が2の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似2演出」が、特図2保留数が1の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~89」の範囲に、変動パターンとして「疑似1演出」が、「90~99」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似4演出」が規定されている。また、抽選結果が大当たりであって、特図2保留数が0の場合は、特図1保留数が1~4の場合に「特殊終了演出」が、特図1保留数が0の場合に「疑似無し演出」が設定される。抽選結果が外れである場合には、特図2保留数が3の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似3演出」が規定されており、特図2保留数が2の場合は、特図1保留数に関わらず取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の範囲に、変動パターンとして「疑似2演出」が、特図2保留数が1

40

50



の場合は、特図 1 保留数に関わらず取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の範囲に、変動パターンとして「疑似 1 演出」が、特図 2 保留数が 0 の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、第 2 特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図 2 保留数及び特図 1 保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、1 の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

#### 【0160】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第 3 図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図 2 保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図 2 保留が全て使用されたと思わせることができる。よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図 2 保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図 2 保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図 2 保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。また、本制御例では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似 2 演出、疑似 4 演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図 2 保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【0161】

次に、図 3 0 を参照して、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c の内容について説明をする。図 3 0 は、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c の内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル 2 2 2 c は、確変状態（時短状態）中、即ち、普通図柄の高確率状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が 3 0 秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。この確変中演出選択テーブル 2 2 2 c は、実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を設定する際に参照されるものであり、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）にて実行される特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図 6 7 の S 5 0 0 5 : Y e s）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「3 0 秒」である場合（図 6 7 の S 5 0 0 7 : Y e s）、又は、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）にて実行される特図 2 演出態様設定処理（図 6 8 の S 4 9 0 7 参照）にて、確変状態であることを遊技者に報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中であって（図 6 8 の S 5 1 1 2 : Y e s）、今回実行される変動パターンの変動時間（基本変動時間）が「3 0 秒」である場合（図 6 8 の S 5 1 1 4 : Y e s）、に参照される。本制御例では、普通図柄の高確率状態において第 1 特別図柄抽選が実行された場合に、第 1 特別図柄抽選でのみ当選し得る大当たり（通常大当たり遊技が実行される大当たり）に当選したことが、第 1 特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるよりも前に遊技者が把握してしまう事態が発生することを抑制するために、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、通常大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第 3 図柄（偶数の数字が付された第 3 図柄）と、確変大当たり遊技が実行される大当たり当選を示すための第 3 図柄（奇数の数字が付された第 3 図柄）と、が何れもリーチ状態となるダブルリーチ演出を実行するように構成している。

#### 【0162】

さらに、普通図柄の高確率状態である確変状態、或いは、時短状態において、上述したダブルリーチ演出が実行された場合に、実行中の特別図柄抽選が第 1 特別図柄抽選であることを遊技者に把握させ難くするために、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第 2 特別図柄抽選に対応する変動演出においても、上述したダブルリーチ演出を実行するように構成している。また、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される第 1 特別図柄変動と、第 2 特別図柄変動とは、何れも変動時間が「3 0 秒」

の変動パターンを選択可能に構成しており、この「30秒」の変動パターンが選択された場合においてダブルリーチ演出が実行されるように構成している。このように、特別図柄の種別に関わらず、同一の変動時間(30秒)を設定し、同一の変動演出となるダブルリーチ演出を実行するように構成しているため、実行される変動演出によって実行中の特別図柄変動の図柄種別を遊技者に把握されてしまうことを抑制することが出来ると共に、変動演出に用いられる演出データを共通化することにより、パチンコ機10にて実行される各種演出に用いられる演出データの容量を抑えることができる。図30に示した通り、確変中演出選択テーブル222cには、図柄種別(特別図柄の種別)と、抽選結果(特別図柄抽選の結果)と、演出カウンタ223fの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第1特別図柄(特図1)であって、抽選結果が確変大当たり(大当たりA)である場合は、演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「50~99」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、通常大当たり(大当たりB)である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。また、図柄種別が第2特別図柄(特図2)であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「50~99」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ223fの値が「0~4」の範囲に「ダブルリーチ」が、「5~10」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「11~99」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

10

#### 【0163】

このように構成することで、確変状態において第1特別図柄抽選が実行される場合も、第2特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」(図15(a)に示した、通常当たりに対応する第3図柄を含む2以上の第3図柄がリーチ状態となるリーチ演出)が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第3図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図15(b)に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第1特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Z2が1周、或いは2周したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。なお、通常状態中に第2特別図柄変動が実行される場合において、変動時間が「10秒(基本時間10秒、加算時間0秒)」の変動パターン(特殊外れ)が選択された場合には、図9(a)に示した外れリーチ演出が実行された後、そのまま外れを示す表示態様で第3図柄が停止表示される。一方、変動時間が「10秒(基本時間10秒、加算時間0秒)」の変動パターン(特殊当たり)が選択された場合には、10秒間の図柄変動の後、大当たり当選を示す表示態様(例えば、「777」)で第3図柄が停止表示される。このように、通常状態中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動演出として、1回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンと、1回の特別図柄変動期間中に1回の変動演出を実行する通常変動パターンと、を設けることにより、どのタイミングで新たな第2特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。

20

30

40

#### 【0164】

また、チャンスゾーン中の実行される変動演出(疑似含む)の回数が多い程、大当たり当選の期待度を高めることができるため、チャンスゾーンが長時間継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。加えて、本制御例では、1回の特別図柄変動期間中に疑似的に複数回の変動演出を実行する特殊変動パターンにて実行される1回の疑似変動時間(10秒)と同一時間となるように通常変動パターンの変動時間(10秒)が規定されているため、例えば、特殊変動パターンで実行された第2特別図柄変動の後

50

に、通常変動パターンで実行された第2特別図柄変動が実行された場合に、第3図柄表示装置81の表示面では、10秒間の変動演出が繰り返し実行されることになる。よって、特殊変動パターンとして疑似変動演出が繰り返し実行されているのか、特殊変動パターンと通常変動パターンとが連続して実行されているのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、どのタイミングで新たな第2特別図柄変動が実行されたのかを遊技者に分かり難くすることができるため、チャンスゾーンが継続することを期待しながら遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、通常状態中の第2特別図柄変動として、変動時間が「40」秒の変動パターンが選択された場合に、特殊変動パターンの変動演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動時間として「40秒」以外の変動時間を選択可能に構成しても良い。また、本制御例では、特殊変動パターンの変動演出の一部である疑似変動時間を基本的に10秒で固定し、大当たり期待度が高い場合に、10秒以外の長さで疑似変動演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、1回の変動演出の実行期間が長くなることを、期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

10

#### 【0165】

図28(a)に戻り、説明を続ける。連続予告実行選択テーブル222dは、主制御装置110側から受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報(大当たり当選の有無)に基づいて、複数の特別図柄変動の期間を跨いで実行される連続予告演出の実行条件を成立させるか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで連続予告演出の実行条件が成立すると、枠ボタン22への操作を有効に判別する特殊有効時間が設定される。そして、特殊有効時間内に枠ボタン22が操作された場合に、連続予告演出が実行される。この連続予告演出が実行されると、通常背景モード(海モード、山モード)とは異なる背景モード(空モード)へと移行し、実行条件の成立対象となった入賞情報に対応する特別図柄抽選の結果が表示されるまでの期間を用いた連続演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されている期間のうち、高速変動期間(普通図柄の高確率状態が設定されてから、20回目の特別図柄変動が実行されるまでの期間)中は、他の期間に比べて枠ボタン22への操作に基づいて背景モードが移行し難くなるように構成している。そのような高速変動期間中であっても、枠ボタン22を操作することにより背景モードを移行させることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン22を操作させることができる。また、通常背景モード移行とは異なり、大当たり当選の期待度を高めた背景モード移行を実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、高速変動期間中は、他の期間に比べて特別図柄変動の変動時間が短くなり易いため、他の期間のように背景モードを移行させてしまうと、肝心な特別図柄抽選の結果を見逃してしまう虞があることから、背景モード移行し難くなるように構成している。しかしながら、連続予告演出が実行されることに基づいて背景モード移行する場合には、複数回の特別図柄変動の変動時間を用いた連続予告演出が実行されるため、背景モード移行後に即座に連続予告演出の演出結果が表示されることが無い。よって、背景モード移行を実行したとしても、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

20

30

#### 【0166】

さらに、本制御例では、高速変動期間中に枠ボタン22を操作した場合に、背景モード移行以外の演出(操作演出)を実行可能にし、高速変動期間中であっても、遊技者に意欲的に枠ボタン22を操作させることで遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するように構成している。その中で、連続予告演出の実行条件が成立したことに基づいて背景モード移行が実行されることにより、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、図31(a)を参照して、連続予告実行選択テーブル222dの内容について説明する。図31(a)は、連続予告実行選択テーブル222dの内容を模式的に示した模式図である。図31(a)に示した通り、連続予告実行選択テーブル222dには、受信した入賞情報に含まれる抽選結果(特別図柄の抽選結果)と、特図2保留数(第2特別図柄の保留球数)と、取得した演出カウンタ223f

40

50

の値と、に対応させて、連続予告演出の実行条件を成立させるか否かが規定されている。具体的には、抽選結果が「大当たり」で、特図2保留数が「3」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「80～198」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。また、特図2保留数が「4」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～149」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が、「150～198」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が規定されている。一方、抽選結果が「外れ」で、特図2保留数が「3」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～194」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「195～198」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。また、特図2保留数が「4」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～189」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立しない「連続予告無」が、「190～198」の範囲には、連続予告演出の実行条件が成立する「連続予告有」が規定されている。

10

#### 【0167】

上述した通り、本制御例では、特図2保留数が多いほど、連続予告演出の実行条件が成立し易く、さらに、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して連続予告演出を実行させようとする意欲的に遊技（第2入球口640へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機10の稼働を高めることができる。加えて、特図2保留数が多い程、連続予告演出の実行条件が成立した場合における大当たり期待度が高くなるように構成している。よって、大当たり期待度の高い連続予告演出を実行させるために、意欲的に遊技（第2入球口640へと球を入球させる遊技）を行わせることができ、パチンコ機10の稼働を高めることができる。本制御例では、主制御装置110側から入賞情報コマンド（特別図柄に対する入賞情報コマンド）を受信した場合に、連続予告実行選択テーブル222dを参照して、連続予告演出の実行条件の成立の有無のみを判定（決定）するように構成しており、連続予告演出の実行条件が成立した場合であっても、その時点で連続予告演出が実行されず、実行条件が成立した後、特定の期間内にて枠ボタン22を操作した場合に連続予告演出が実行されるように構成している。これにより、1回の特別図柄変動期間中に第2入球口640へと球が複数入球し、複数の入賞情報コマンドを受信した場合には、実行条件の成立対象となる入賞情報を遊技者に分かり難くすることができる。よって、連続予告演出が実行された場合に、その連続予告演出がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。連続予告演出の演出内容が単調になることを抑制することができる。

20

30

#### 【0168】

なお、本制御例では、上述した通り、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）しないように構成しているが、これに限ること無く、実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するための報知（示唆）演出を実行するように構成しても良く、例えば、副表示領域Dsに「待機中」の文字を表示することで、連続予告演出の実行条件が成立したことを遊技者に報知（示唆）するように構成しても良い。このように構成することで報知（示唆）演出が実行された場合に、連続予告演出を実行させようとする意欲的に枠ボタン22を操作させることができ、遊技者の興趣を向上させることができる。また、本制御例では、図13(a)に示した通り、遊技者による枠ボタン22への操作を有効に判別する有効期間が設定されていることを（有効期間中であることを）遊技者に報知可能な有効期間報知態様として、主表示領域Dmの右側下方に枠ボタン22を模したアイコンHR10を表示するように構成しているが、連続予告演出の実行条件が成立した場合に設定される特殊有効時間が設定されているのか、通常の有効時間が設定されているのかを、アイコンHR10の表示態様からは判別できない（し難い）ように構成している。このように構成することで、遊技者は、枠ボタン22を操作するまで連続予告演出が実行されるのか、通常の実行演出が実行されるのかが分からないため、連続予告演出を実行させよう

40

50

と枠ボタン 2 2 を意欲的に操作させることができる。

【 0 1 6 9 】

なお、本制御例の構成とは異なり、アイコン H R 1 0 の表示態様によって、現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを遊技者が判別可能となるように構成しても良いし、アイコン H R 1 0 が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示タイミングによって現在設定されている有効期間が特殊有効時間であるか、通常有効時間であるかを判別させるように構成しても良い。また、特殊有効時間が設定される期間を、通常有効時間が設定される期間（例えば、特別図柄変動が開始されてから 3 秒間）とは異ならせ、さらに、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対してどのタイミングで枠ボタン 2 2 を操作したら連続予告演出が実行されるのかを分かり難くすることができるため、遊技者に対して意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。同様に、特殊有効時間が設定されていることを遊技者に報知（示唆）しないように構成した場合において、連続予告演出の実行条件が成立していることを報知（示唆）する演出（例えば、副表示領域 D s に「待機中」の文字を表示）のみ実行可能に構成しても良い。これにより、連続予告演出の実行条件が成立していない状態で無駄に枠ボタン 2 2 を操作させてしまうことを抑制することができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態であって、特殊有効時間外に枠ボタン 2 2 を操作した場合に、現在が特殊有効時間外であることを遊技者に報知するための報知表示（例えば、副表示領域 D s に「今じゃない」の表示）を実行しても良いし、特殊有効時間を案内するための案内表示（例えば、副表示領域 D s に「2 秒後にもう一度押してね」の表示）を実行しても良い。また、本制御例では、第 2 特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合に、連続予告演出テーブル 2 2 2 d を参照して、連続予告演出の実行条件を成立させるための処理を実行するが、これに限ること無く、第 1 特別図柄に対する入賞情報が含まれる入賞情報コマンドを受信した場合にも連続予告演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【 0 1 7 0 】

図 2 8 に戻り説明をする。V 報知実行選択テーブル 2 2 2 e は、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルである。本制御例では、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 6 5 内に特定領域（V ゲート）6 5 v を設けており、可変入賞装置 6 5 内に入賞した球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過すると、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成している。そして、実行される大当たり遊技の種別に応じて、大当たり遊技中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過し易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）と、その確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過し難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）と、を実行可能に構成している。具体的には、図 5（b）に示した通り、可変入賞装置 6 5 内に切替弁 6 5 y を設け、切替弁 6 5 y の配置状況によって可変入賞装置 6 5 内に流入した球が、特定領域（V ゲート）6 5 v を通過不可能（困難）な第 3 流路 6 5 e 3 と、特定領域（V ゲート）6 5 v を通過可能な第 4 流路 6 5 e 4 とに振り分けられるように構成している。この切替弁 6 5 y は、確変大当たり遊技が実行された場合の 1 ラウンド目のラウンド遊技中にのみ球を第 4 流路 6 5 e 4 へと振り分け可能な配置状況へと切り替わるように駆動制御される。V 報知演出は、大当たり遊技を実行している遊技者に対して、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過可能な期間（V 期間）、及び、特定領域（V ゲート）6 5 v を狙うための遊技方法を案内する V 案内演出と、現在が V 期間であることを報知する V 期間演出と、V 期間中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したことを報知する V 成功演出と、V 期間中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過しなかったことを報知する V 失敗演出と、を実行可能な演出である。この V 報知演出を実行することにより、確変大当たり遊技が実行された場合において、特定領域（V ゲート）6 5 v に球を通過させるための遊技を容易に行わせることができると共に、特定領域（V ゲート）6 5 v を球が通過したことが遊技者に報知されるため、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

## 【 0 1 7 1 】

ここで、本制御例では、通常大当たり遊技が実行された後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、時短状態が設定された場合には、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成している（図 18 参照）。さらに、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合の一部においても「チャンスモード」が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合であっても、内部的には確変状態が設定されている可能性を残すことができるため、遊技者に確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、大当たり遊技中に V 報知演出が実行されてしまうと、大当たり遊技中に球が特定領域（Vゲート）65v を通過したか否かを大当たり遊技中に容易に把握できてしまうため、ひいては、球が特定領域（Vゲート）65v を通過したにも関わらず、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定されてしまうと、確変状態が消滅したと不信感を持たれてしまうという問題があった。特に、本制御例のように確変状態を終了させるための確変終了条件として、特別図柄変動が 50 回実行された場合に成立する確変終了条件を有するパチンコ機 10 においては、特別図柄抽選で大当たり当選することなく確変状態が終了してしまうため、特定領域（Vゲート）65v を球が通過したにも関わらず、確変状態が設定されなかったと強く思われてしまう虞があった。そこで、本制御例では、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定する処理を実行し、その処理結果に基づいて大当たり遊技中の V 報知演出の有無を決定する。そして、V 報知演出を実行しない大当たり遊技中にて、球が特定領域（Vゲート）65v を通過した場合（大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合）に、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成している。このように構成することで、内部的に確変状態が設定されているか否かを遊技者が判別することが困難となるため、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して不信感を与えること無く、確変状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

10

20

## 【 0 1 7 2 】

ここで、図 31 (b) を参照して、V 報知実行選択テーブル 222e の内容について説明をする。図 31 (b) は、V 報知実行選択テーブル 222e に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この V 報知実行選択テーブル 222e は、音声ランプ制御装置 113 のメイン処理（図 58 参照）にて実行される大当たり関連処理（図 64 の S4218 参照）において、確変大当たり遊技を開始するタイミングであると判別された場合に（図 64 の S4701 : Yes）、今回の大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを決定する際に参照される（図 64 の S4704）。図 31 (b) に示した通り、V 報知実行選択テーブル 222e には、今回実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たり当選した大当たり種別）と、取得した演出カウンタ 223f の値とに対応させて V 報知有無（V 報知演出を実行するか否かの判定結果）が規定されている。具体的には、大当たり種別が「大当たり A」であって、取得した演出カウンタ 223f の値が「0 ~ 149」の範囲には、V 報知演出を実行することを示す「V 報知有」が、「150 ~ 198」の範囲には、V 報知演出を実行しないことを示す「V 報知無」が規定されている。また、大当たり種別が「大当たり C, D, E」であって、取得した演出カウンタ 223f の値が「0 ~ 189」の範囲には、「V 報知有」が、「190 ~ 198」の範囲には、「V 報知無」が規定されている。第 1 特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たり A」が設定された場合には、約 75% の割合で V 報知演出が実行される。ここで、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、50% が確変大当たり遊技（「大当たり A」）となり、残りの 50% が通常大当たり遊技（「大当たり B」）となるように構成されている。よって、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約 37.5% の割合で大当たり遊技中に V 報知演出が実行され、約 62.5% の割合で大当たり遊技中に V 報知演出を実行報知演出が実行されないことになる。また、V 報知演出が実行されなかった場合のうち、確変大当たり遊技が実行されている割合が約 20% となるように構成されている。

30

40

50

## 【 0 1 7 3 】

一方、第2特別図柄抽選で大当たり当選し、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別「大当たりC、D、E」が設定された場合には、約90%の割合でV報知演出が実行される。ここで、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合は、必ず確変大当たり遊技（「大当たりC、D、E」）となるように構成されている。よって、実際には第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の約10%の割合でV報知演出が実行されない大当たり遊技が実行されることになる。このように、必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選による大当たり当選に対してもV報知演出を実行しない場合を設けることにより、V報知演出が実行されなかった場合、即ち、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定された場合において、遊技状態が確変状態である割合を高めることができる。また、上述した通り、第1特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりA」）に当選した場合と、第2特別図柄抽選で確変大当たり遊技が実行される大当たり（「大当たりC、D、E」）に当選した場合とで、V報知演出が実行される割合を異ならせている。具体的には、実際に確変大当たり遊技が実行され易い第2特別図柄抽選よりも、確変大当たり遊技が実行され難い第1特別図柄抽選のほうが、確変大当たり遊技が実行される場合において、V報知演出が実行され難くなるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり遊技中にV報知演出が実行されない頻度を高めることができるため、通常大当たり遊技が実行され得る第1特別図柄抽選に基づく大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定された場合にも遊技者に期待感を持たせ易くすることができる。

10

20

## 【 0 1 7 4 】

なお、本制御例では、図31(b)に示した通り、V報知演出の実行割合を、大当たり種別に応じて異ならせているが、それ以外の要素に応じてV報知演出の実行割合を異ならせても良く、例えば、大当たり当選した時点における遊技状態に応じてV報知演出の実行割合を異ならせたり、通常状態へ移行すること無く大当たり当選した回数（所謂、連荘回数）に応じてV報知演出の実行割合を異ならせたり、遊技者が枠ボタン22を操作した操作結果に応じてV報知演出の実行割合を異ならせても良い。このように様々な条件に応じてV報知演出の実行割合を異ならせることで、見た目上の確変割合（大当たり当選全体におけるV報知演出が実行される割合）を複数設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、上述した技術思想のうち、大当たり当選した回数に応じてV報知演出の実行割合を異ならせる技術思想についてより具体的な例を説明すると、例えば、前回の当選時にV報知演出が実行された場合には、今回の当選時にはV報知演出とは異なる演出を実行するように構成しても良いし、連続する大当たり当選にてV報知演出が実行される場合においては、同一態様のV報知演出が実行されないようにV報知演出の演出態様を異ならせるように構成しても良い。この場合、1の大当たり当選に基づいて実行されるV報知演出の演出態様（表示態様）が、次の大当たり当選に基づいて実行されるV報知演出の演出態様（表示態様）として決定されることが無いため、短時間で同一条件（大当たり当選）が成立した場合に決定されない演出態様（表示態様）となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合、即ち、特定領域（Vゲート）65vに球を通過させることが可能な大当たり遊技が実行される場合のみ、上述したV報知演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、通常大当たり遊技が実行される場合にもV報知演出を実行可能に構成しても良い。この場合、確変大当たり遊技にてV期間（特定領域（Vゲート）65vに球を通過させることが可能な期間）が設定されるタイミング（1ラウンド目のラウンド遊技が実行されるタイミング）に合わせてV報知演出を実行し、最終的にV期間中に球が特定領域（Vゲート）65vを通過しなかったことを報知するV失敗演出を実行するように構成すれば良い。さらに、大当たり遊技中に正常に遊技を行ったにも関わらず、V失敗演出が実行されるように構成した場合には、例えば、確変大当たり遊技にて特定領域（Vゲート）65vに球を通過させたにも関わらずV失敗演出を実行し、大当たり遊技終了後に「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第2特別図柄

30

40

50



抽選で大当たり当選した場合も、確変大当たり遊技中にV報知演出を実行しないパターンを設定可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には必ずV報知演出を実行するように構成しても良い。

【0175】

図28(a)に戻り、説明を続ける。ボタン操作時演出選択テーブル222fは、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている場合に、遊技者が操作手段である枠ボタン22を操作したことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図58参照)にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)にて、チャンスモード中に枠ボタン22に対して有効な操作が実行されたと判別された場合に(図70のS5314:Yes)、参照される(図70のS5315参照)。このように、遊技者が枠ボタン22を操作した場合に実行される操作演出の演出態様を、ボタン操作時演出選択テーブル222fを参照して可変させることにより、遊技者に対してバリエーションに富んだ操作演出を提供することができる。ここで、図32(a)を参照して、ボタン操作時演出選択テーブル222fの内容について説明をする。図32(a)は、ボタン操作時演出選択テーブル222fに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図32(a)に示した通り、ボタン操作時演出選択テーブル222fには、時短状態が設定されている場合に参照される時短状態選択テーブル222f1と、確変状態が設定されている場合に参照される確変状態選択テーブル223f2と、が規定されている。

10

20

【0176】

本制御例では、時短状態が設定される場合と、確変状態が設定される場合の一部において、演出モードとして「チャンスモード」が設定されるように構成されている。そして、設定されている遊技状態に関わらず、「チャンスモード」中は共通の変動演出が実行されるように構成されている。さらに、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、同一の変動パターンテーブル(確変・時短用テーブル202b2)を参照して変動パターン(変動時間)が選択されるように構成されている。これにより、「チャンスモード」中に実行される特別図柄変動、及び、その特別図柄変動に対応して実行される第3図柄の変動演出からは、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを把握し難くすることができるため、遊技者に対して現在が確変状態であることを期待させながら遊技を行わせることができる。しかしながら、「チャンスモード」を遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を示唆可能な情報を提供しないと、「チャンスモード」中の遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。そこで、本制御例では、「チャンスモード」中に複数種類の操作演出を実行可能に構成し、設定されている遊技状態に応じて、各操作演出の実行割合を異ならせるように構成している。つまり、実行され得る操作演出の種類は同一だが、各操作演出が選択される割合を異ならせることにより、実際に実行される複数の操作演出に基づいて現在の遊技状態を予測することができるように構成している。これにより、遊技者に対して遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。なお、通常状態が設定されている場合に実行される操作演出の演出態様や、確変状態が設定されていることを報知する演出モードである「スーパーチャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様や、変動演出の一環として実行される操作演出の演出態様についても同様に複数種類の演出態様のうち、何れかの演出態様を決定して実行するように構成しているが、その詳細な説明は省略する。

30

40

【0177】

次に、図32(b)を参照して、操作時演出選択テーブル222fに規定されている時短状態選択テーブル223f1の内容について説明をする。図32(b)は、時短状態選択テーブル223f1の内容を模式的に示した模式図である。この時短状態選択テーブル223f1は、時短状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン22が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン22に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウ

50



ンタ223fの値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。具体的には、図32(b)に示した通り、操作タイミングが高速変動期間(第1期間)中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~149」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「150~189」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第3図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「190~198」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。ここで、本制御例では、遊技者が枠ボタン22に対して実行可能な操作方法が複数設定されており、枠ボタン22を押下した状態が2秒未満である場合に判定される「通常押し」と、枠ボタン22を押下した状態が2秒以上継続した場合に判定される「長押し」と、が設定されている。そして、遊技者の操作方法に応じて異なる操作演出が実行されるように構成している。これにより、遊技者が任意に操作方法を選択することで様々な操作演出を実行することができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0178】

なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作方法として、上述した2種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機10に枠ボタン22以外の操作手段(例えば、第2枠ボタン)を設け、遊技者が押下した枠ボタンの種類に応じて異なる操作演出が選択されるように構成しても良いし、所定期間(例えば、2秒間)の間に、複数の操作手段に対して実行された操作の順序に対応させて複数の操作方法を設定するように構成しても良い。さらに、遊技者が枠ボタン22を押下した時点で「通常押し」と判定し、その後、その押下状態が所定期間(例えば、2秒)継続した場合に、「長押し」と追加判定することで、「長押し」専用の操作演出を実行するように構成しても良い。さらに、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下可能な枠ボタン22の構成以外に、遊技者が上下左右方向に傾倒操作可能なレバー部材や、遊技者が回動操作可能な回動部材から成る操作手段を設けても良い。また、遊技者が部材を直接操作するのではなく、所定の検知領域を有する近接センサを設け、その検知領域内に進入させた手を近接センサに検知させることで所定の操作を実行したと判定可能な操作手段(例えば、タッチセンサ等)を設けても良く、遊技者が任意に所定の操作を実行可能であって、その操作内容に応じて異なる操作方法を選択できるものであれば良い。また、本制御例では、「通常押し」と、「長押し」の2種類の操作方法を有する構成について説明をしたが、これに限ること無く、3種類以上の操作方法を設けても良いし、操作方法を1種類しか設けなくても良い。ここで、操作方法を1種類しか設けない場合には、当該操作が実行される間隔に応じて異なる操作演出が実行されるように構成しても良い。これにより、操作方法自体は1種類であっても、様々な操作演出を遊技者に選択させることが可能となる。

20

30

#### 【0179】

図32(b)に戻り、時短状態選択テーブル223f1の内容の説明を続ける。操作タイミングが通常時短変動期間(第2期間)中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間(50回目の特別図柄変動中)の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ223fの値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間(第3期間)中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~198」の範囲に、過去(「チャンスモード」が設定された時点(大当たり遊技終了後))に設定されていた遊技状態を示唆

40

50

するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。次に、図 3 3 を参照して、操作時演出選択テーブル 2 2 2 f に規定されている確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 の内容について説明をする。図 3 3 は、確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 の内容を模式的に示した模式図である。この確変状態選択テーブル 2 2 3 f 2 は、確変状態が設定されている「チャンスモード」中における操作演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、枠ボタン 2 2 が操作されたタイミングと、遊技者が枠ボタン 2 2 に対して実行した操作方法の種別と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに応じて異なる操作演出の演出態様が規定されている。

#### 【 0 1 8 0 】

具体的には、図 3 3 に示した通り、操作タイミングが高速変動期間（第 1 期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 1 9」の範囲には、操作演出が実行されないことを示す「無」が、「1 2 0 ~ 1 3 9」の範囲には、実行中の変動演出がリーチ状態となるか否かを、第 3 図柄変動中に示唆する演出を示す「リーチ示唆」が、「1 4 0 ~ 1 8 9」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」、「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲は、背景モードを移行することを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作タイミングが通常時短変動期間（第 2 期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 6 9」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が、「1 7 0 ~ 1 9 8」の範囲には、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出を示す「状態示唆」が規定されている。そして、操作タイミングが特定期間（50 回目の特別図柄変動中）の場合、操作方法、及び取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず、操作演出が実行されないように構成されている。最後に、操作タイミングが通常時短変動期間（第 3 期間）中で、操作方法が「通常押し」であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲には、背景モードを移行されることを示す「背景モード移行」が規定されている。また、操作方法が「長押し」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲に、過去（「チャンスモード」が設定された時点（大当たり遊技終了後））に設定されていた遊技状態を示唆するための演出を示す「過去状態示唆」が規定されている。

#### 【 0 1 8 1 】

以上、説明をした通り、大当たり遊技終了後の演出モードとして「チャンスモード」が設定された場合には、時短状態である場合と、確変状態である場合と、で異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様が選択されるように構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様が選択される割合を異ならせている。よって、実行される操作演出の演出態様に基づいて現在設定されている遊技状態を遊技者に予測させることが可能となるため、遊技者に意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。また、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合に実行され易い演出態様（有利演出態様）として、例えば、「第 1 期間」中の「通常押し」により実行される「状態示唆」の操作演出を設けているため、「第 1 期間」中の「通常押し」により「状態示唆」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されているのでは？と期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、「第 1 期間」中に操作演出を複数回実行可能に構成しているため、「第 1 期間」中に上述した有利演出態様で操作演出が実行された回数が増加すればするほど、有利遊技状態が設定されている期待度を高めることができるため、遊技者により意欲的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。加えて、特定の操作タイミングにおいて、演出モードとして「チャンスモード」が設定され得る複数の遊技状態（確変状態、時短状態）のうち、遊

技者に有利となる有利遊技状態（確変状態）が設定されている場合にのみ実行される演出態様（確定演出態様）として、例えば、「第1期間」中の「通常押し」により実行される「背景モード移行」の操作演出を設けているため、「第1期間」中の「通常押し」により「背景モード移行」の操作演出が実行された場合に、有利遊技状態が設定されていることを把握することができる。

#### 【0182】

また、上述した有利演出態様や、確定演出態様として、他の条件下（例えば、「第2期間」中の「通常押し」）において選択され得る演出態様を用いている。より詳細には、「状態示唆」の演出態様は、「第1期間」中の「通常押し」により実行された場合には、確変状態が設定されている期待度が高くなり、「第2期間」中の「通常押し」により実行された場合には、時短状態が設定されている期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、「チャンスモード」が設定されているどの期間中にどの演出態様で操作演出が実行されたのかを分析しながら遊技を行わせる楽しみを提供することができる。以上、図32、及び図33を参照して、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作した場合に、選択され得る操作演出の演出態様の内容、及び、選択される際に参照されるデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル222f）の内容について説明をしたが、本第1制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成している。そして、各データテーブルには、同一の演出態様が、選択割合を異ならせて規定されている。これにより、実行される操作演出の演出態様だけでは現在の遊技状態を遊技者に把握させ難くし、複数回の操作演出を実行することより、各演出態様の選択割合を把握することで現在の遊技状態を把握可能にすることができる。よって、遊技者に対して操作演出を複数回実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本制御例では、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルを参照するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、現在設定されている遊技状態と、現在設定されている演出モードと、に基づいて、異なるデータテーブルを参照して操作演出の演出態様を選択するように構成しても良い。これにより、確変状態が設定されている場合において、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合と、「チャンスモード」が設定されている場合とで、異なる操作演出を実行することができる。

#### 【0183】

ここで、演出モードとして「スーパーチャンスモード」が設定されている場合には、例えば、現在の遊技状態が設定されていることを示唆する演出態様である「状態示唆」を実行する必要が無いため、代わりに、「リーチ示唆」の演出態様や、入賞情報格納エリア223bに格納されている入賞情報に特定の抽選結果（大当たり当選や、所定時間以上の変動時間が設定される変動パターン）を示す情報が含まれているか否かを示唆する「先読み示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、「スーパーチャンスモード」が設定されている状態においても、遊技者に操作演出を意欲的に実行させることができる。さらに、操作演出の演出態様を選択するためのデータテーブル（ボタン操作時演出選択テーブル222f）の種別を、大当たり当選時の遊技状態や、大当たり種別（特別図柄の停止表示態様）、第3図柄表示装置81の表示面に表示された第3図柄の停止表示態様、或いは、大当たり遊技中におけるV入賞の有無に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として時短状態が設定され、且つ、演出モードとして「チャンスモード」が設定される場合において、通常大当たり遊技の終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、確変大当たり遊技中に球をV入賞させることができず、その大当たり遊技終了後に「チャンスモード」が設定される場合と、で「チャンスモード」中に実行される操作演出の演出態様を異ならせることができる。具体的には、確変の大当たり遊技終了後に時短状態が設定された「チャンスモード」中には、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であったことを示唆する「過去大当たり種別示唆」の演出態様を規定すると良い。これにより、実際には時短状態が設定されているにも関わらず、確変状態が設定されているのではと遊技者に思わせることができる。また、前回の大当たり遊技が確変大当たり遊

10

20

30

40

50

技であったにも関わらず、V入賞させることができなかつたことを報知する「過去遊技履歴報知」の演出態様を規定しても良い。これにより、今後実行する遊技の内容を改め易くすることができる。

【0184】

次に、図28(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図28(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、普通図柄保留球数カウンタ223h、特殊演出中フラグ223i、V入賞フラグ223j、V演出実行フラグ223k、V報知フラグ223m、従時短カウンタ223n、特殊連続予告フラグ223o、演出モード記憶エリア223p、連続予告実行中フラグ223q、SW有効時間カウンタ223r、特殊有効時間カウンタ223s、操作中カウンタ223t、その他メモリエリア223zが少なくとも設けられている。コマンド記憶領域223aは、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、FIFO(First In First Out)方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置113のコマンド判定処理(図59参照)が実行されると、コマンド記憶領域223aに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。入賞情報格納エリア223bは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア(第1エリア~第4エリア)とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置110から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第1エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア223aに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。

【0185】

本制御例では、第1特別図柄の保留球を最大で4個、第2特別図柄の保留球を最大で4個、それぞれ保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア223bには、第1特別図柄用の4つの保留エリアと、第2特別図柄用の4つの保留エリアとが形成される。なお、本制御例では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とは同時に実行されないように構成しており、第1特別図柄の保留球と、第2特別図柄の保留球とをともに有している状態で新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第2特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報(第1エリアに記憶された入賞情報)が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第2エリア~第4エリアに格納されている各入賞情報が1つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。即ち、本制御例のパチンコ機10は、第2特別図柄抽選が第1特別図柄抽選よりも優先して実行されるように構成されている。なお、本制御例のパチンコ機10とは異なり、例えば、特別図柄の種類に関わらず、保留球を獲得した順番に応じて特別図柄抽選が実行されるパチンコ機10(所謂、入賞順消化のパチンコ機10)であれば、入賞情報格納エリア223bに8つの保留エリアを設け、主制御装置110から出力された入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が第1エリアから順に記憶されるように構成すれば良い。また、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選と、を同時に(重複して)実行可能なパチンコ機10(所謂、同時変動タイプのパチンコ機10)であれば、本制御例の構成に対して、1つの実行エリアに替えて、第1特別図柄用の第1実行エリアと、第2特別図柄用の第2実行エリアと、を設け、各特別図柄に対応した保留エリアの第1エリアに記憶されている入賞情報が各特別図柄に対応した実行エリアへと移行するように構成すれば良い。

【0186】

特別図柄保留球数カウンタ223cは、主制御装置110から送信された保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、第1特別図柄の保留球数を計数するための第1特別図柄保留球数カウンタ223c1と、第2特別図柄の保留球数を計数す

るための第2特別図柄保留球数カウンタ223c2と、を有している。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置110より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている特別図柄保留球数カウンタ203cの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに基づいて各特別図柄の保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ223cにて、その保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置110では、第1入球口64への入球によって第1特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において新たな第1特別図柄抽選を実行するために第1特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す保留球数コマンド(特図1保留球数コマンド)を、音声ランプ制御装置113へ送信する。また、第2入球口640への入球によって第2特別図柄の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において新たな第2特別図柄抽選を実行するために第2特別図柄の保留球数を減算した場合に、加算後または減算後の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンド(特図2保留球数コマンド)を、音声ランプ制御装置113へ送信する。

10

#### 【0187】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンド(特図1保留球数コマンド、特図2保留球数コマンド)を受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、或いは、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ223c(第1特別図柄保留球数カウンタ223c1、第2特別図柄保留球数カウンタ223c2)に格納する。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ223cの値を更新するので、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄保留球数カウンタ223cの値は、保留図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ223cに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄保留球数カウンタ223cの値分の保留球数を第3図柄表示装置81の副表示領域Ds1(図6(b)参照)に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄保留球数カウンタ223dは、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留図柄の数も、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、特別図柄抽選の実行が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

20

30

40

#### 【0188】

特図変動開始フラグ223dは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置110から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、特図変動開始フラグ223dは、第1特別図柄に対応する第1特図変動開始フラグ223d1と、第2特別図柄に対応する第2特図変動開始フラグ223d2と、を有しており、主制御装置110から送信された特図変動パターンコマンドが示す特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。特図停止種別選択フラグ223eは、主制御装置110から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第3図柄表示装置81に

50

おける変動表示の設定がなされるときにオフされる。なお、この特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、第 1 特別図柄に対応する第 1 特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 と、第 2 特別図柄に対応する第 2 特図停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 と、を有しており、主制御装置 1 1 0 から送信された停止種別コマンド（特図停止種別コマンド）に含まれる特別図柄の種別に対応させてオン、オフの設定がされる。

#### 【 0 1 8 9 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、「0 ~ 1 9 8」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。なお、詳細な説明は省略するが、この演出カウンタ 2 2 3 f は、複数のカウンタから構成されており、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 5 8 参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、演出カウンタ 2 2 3 f が有する異なるカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において演出カウンタ 2 2 3 f の値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、演出カウンタ 2 2 3 f の同一値を用いて各種演出等を選択することを抑制することができる。

#### 【 0 1 9 0 】

従状態設定エリア 2 2 3 g は、主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置 1 1 0 より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別可能に構成されている。さらに、従状態設定エリア 2 2 3 g には、現在設定されている遊技状態を記憶する現遊技状態記憶領域と、現在の遊技状態が設定される以前に設定されていた遊技状態を記憶する過去遊技状態記憶領域と、を有しており、現在の遊技状態がどのような過程を経て設定されたのかを算出可能に構成している。これにより、例えば、時短状態が設定されている場合において、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されたのか、それとも、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、確変終了条件が成立したことを契機に時短状態が設定されたのかを判別し、その判別結果に基づいた演出（過去の遊技状態を遊技者に示唆するための過去状態示唆演出）を実行することができる。また、従状態設定エリア 2 2 3 g は、通常状態、確変状態、時短状態の他に、大当たり遊技状態、普図当たり遊技状態、といった遊技状態も記憶することができるように構成している。普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 から送信された普図保留球数コマンドに対応する値を計数するためのカウンタであって、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 の R A M 2 0 3 が有する普通図柄の保留球数を計数するための普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値と同期してその値が加算、減算されるものである。なお、詳細な内容は、上述した特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に対して、対象を特別図柄から普通図柄へと変更した点で相違するだけでありそれ以外は同一であるため省略する。

#### 【 0 1 9 1 】

特殊演出中フラグ 2 2 3 i は、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行されることを示すためのフラグであって、通常状態中に第 2 特別図柄変動が実行される条件が成立した場合にオンに設定される。具体的には、通常状態において第 2 特別図柄変動が実行される場合、或いは、第 1 特別図柄変動が実行されている状態で特図 2 保留を獲得した場合にオンに設定される。そして、特殊演出中フラグ 2 2 3 i がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変動が実行される場合、即ち、特図 2 保留が 0 の場合にオフに設定される。本制御例では、特殊演出中フラグ 2 2 3 i がオンに設定される期間を示すために、「チャンスゾーン」演出（図 8 ( b ) 参照）が実行される。V 入賞フラグ 2 2 3 j は、大当たり遊技中に球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過したことを示すためのフラグであって、球が特定領域（V ゲート）6 5 v を通過した場合にオンに設定される。具体的には、主制御装置 1

10

20

30

40

50

10にてV入賞コマンドが設定された場合に(図55のS2216参照)、そのV入賞コマンドが送信される。そして、音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理(図59のS4112参照)にて実行される入賞コマンド処理(図61のS4212参照)においてV入賞コマンドを受信したと判別した場合に(図61のS4407:Yes)、オンに設定される。このV入賞フラグ112jは、大当たり関連処理(図64のS4218参照)において実行されるエンディング処理(図65のS4715参照)にて参照され(図65のS4801)、今回の大当たり遊技中に特定領域(Vゲート)65vを球が通過したか(V入賞したか)が判別される。そして、エンディング処理(図65のS4715参照)にてオンに設定されていると判別した場合に(図65のS4801:Yes)、オフに設定される。

10

#### 【0192】

本制御例では、大当たり遊技中に球を特定領域(Vゲート)65vに通過させる(V入賞)ための演出としてV報知演出を実行可能に構成しており、V入賞の有無に応じて、V入賞時(Vラウンド終了時)と、大当たり遊技のエンディング時とに実行される演出の演出態様を可変させるように構成している。さらに、V報知演出が実行されているか否かに応じて、V入賞時の演出態様と、大当たり遊技のエンディング時の演出態様とを可変させるように構成している。このように、V入賞の有無に基づいて可変設定される演出を、V入賞時とは異なるタイミング(エンディング時)で実行可能とするために、V入賞の有無をV入賞フラグ112jの設定状況により判別可能に構成している。V演出実行フラグ223kは、大当たり遊技中にV報知演出を実行することを示すためのフラグであって、大当たり遊技中にV報知演出を実行すると決定した場合にオンに設定されるものである。具体的には、大当たり関連処理(図64のS4218参照)において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合(図64のS4701:Yes)であって、今回の大当たりが確変大当たりである場合に(図64のS4703:No)、V報知実行選択テーブル222eを参照してV報知演出の実行の有無が決定される。そしてV報知演出を実行すると判別した場合に(図64のS4705:Yes)、オンに設定される(図64のS4706参照)。そして、大当たり関連処理(図64のS4218参照)において実行されるエンディング処理(図65のS4715参照)にて、V入賞フラグ112jがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技中にV入賞が発生しなかった場合に参照され(図65のS4802)、オンに設定されていると判別した場合には(図65のS4802:Yes)、エンディング演出の演出態様を切り替えるための処理を実行し(図65のS4804)、その後、オフに設定される(図65のS1804)。

20

30

#### 【0193】

本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、その大当たり遊技中にV報知演出を実行するか否かを決定し、V報知演出の実行を決定した場合には、その時点でエンディング期間中の演出態様として、確変状態が設定されることを示すための演出態様(図11(b),(d)参照)を設定するように構成している。つまり、確変大当たり遊技中にV報知演出を実行する場合には、V入賞した時点で遊技者に対してその旨が報知されるため、エンディング期間に実行されるエンディング演出においても、遊技者に確変状態が設定されることを示すための演出態様(図11(b),(d)参照)が設定されるように構成している。よって、大当たり遊技中にV入賞しなかった場合には、エンディング演出の演出態様を、時短状態が設定されることを示すための演出態様(図11(a),(c)参照)へと切り替える処理を実行する。一方、確変大当たり遊技中にV報知演出を実行しない場合には、V入賞したとしてもその旨を遊技者に報知すること無く、エンディング演出の演出態様として、時短状態が設定されることを示すための演出態様(図11(a),(c)参照)が予め設定されるため、大当たり遊技中にV入賞しなかった場合であっても、エンディング演出の演出態様を切り替える処理を実行する必要が無い。従時短カウンタ223nは、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に(大当たり遊技終了後に)、予め定められた値(本制御例では「100」)が設定される。そして、従時短カウンタ22

40

50



3 n の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。なお、後述する各制御例において、同一の符号 ( 2 2 3 n ) を付した要素の名称として時短中カウンタと称する場合があるが、その意味する所は同一である。

#### 【 0 1 9 4 】

特殊連続予告フラグ 2 2 3 o は、演出モードとして「チャンスモード」が設定されている高速変動期間 ( 第 1 期間 ) 中に連続予告演出の実行条件が成立したことを示すためのフラグであって、連続予告演出の実行条件が成立した場合にオンに設定される。この特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンに設定されると、操作手段に対する操作を有効に判別可能となる特殊有効期間が設定され、その特殊有効期間中に操作手段に対して特定の操作が行われた場合に、連続予告演出が実行される。具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 ( 図 5 9 の S 4 1 1 2 参照 ) の一部である入賞コマンド処理 ( 図 6 1 の S 4 2 1 2 参照 ) にて、特図用入賞情報コマンド ( 特別図柄に対応する入賞情報コマンド ) を受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理 ( 図 6 2 の S 4 4 0 6 参照 ) において、現在が高速変動期間中である ( 従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 5 よりも大きい ) と判別された場合に ( 図 6 2 の S 4 5 0 2 : Y e s )、連続予告実行選択テーブル 2 2 2 d を参照して連続予告演出を実行すると判別した場合に ( 図 6 2 の S 4 5 0 6 : Y e s )、オンに設定される ( 図 6 2 の S 4 5 0 7 )。そして、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出を選択するための特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 8 の S 4 9 0 7 参照 ) にて、「チャンスモード」が設定されている場合に実行されるチャンスモード中演出設定処理 ( 図 6 9 の S 5 1 1 6 参照 ) にて、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o の設定状況が参照され ( 図 6 9 の S 5 2 1 0 )、オンに設定されている場合に、枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別可能な特殊有効期間として、特殊有効時間タイマ 2 2 3 s に 3 秒に対応する値が設定され ( 図 6 5 の S 5 2 1 1 )、その後、オフに設定される。

#### 【 0 1 9 5 】

このように、連続予告演出の実行条件が成立した場合にのみ、操作手段への操作が有効に判別される特殊有効期間を設定し、その特殊有効期間内に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合にのみ、連続予告演出を実行可能とすることで、連続予告演出を実行しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、連続予告演出を実行するための複数の情報 ( 連続予告演出の実行条件が成立したか否かを示す情報や、特殊有効期間が設定される期間 ( 設定されている期間 ) を示す情報や、連続予告演出を実行させるために操作手段に対して行う操作内容を示す情報 ) を、遊技者に報知するための報知演出の報知態様を可変させることにより、連続予告演出の実行難易度を容易に可変調整することができる。なお、この場合、特別図柄抽選で大当たり当選した場合 ( する場合 ) に、連続予告演出の実行条件が成立し易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して連続予告演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。加えて、連続予告演出の実行条件が成立している状態において、特殊有効期間外に遊技者が操作手段に対して特定の操作を実行した場合に、特殊有効期間が設定されるタイミングを遊技者に案内する案内報知演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対してより意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。演出モード記憶エリア 2 2 3 p は、普通図柄の高確率状態中に設定される各種演出モードが格納される記憶領域であって、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に応じて異なる演出モードが記憶される。そして、現在の演出モードを判別する際に、格納されている演出モードが読み出される。具体的には、チャンスモード中演出設定処理 ( 図 6 9 の S 5 0 1 2 参照 ) にて、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が読み出され ( 図 6 9 の S 5 2 0 1 )、読み出した値に対応する演出モード ( 高速期間 ( 高速変動期間 )、通常第 1 期間 ( 第 1 期間 )、通常第 2 期間 ( 第 2 期間 ) ) が設定され記憶される。そして、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行した場合に記憶されている情報がクリアされる。



## 【0196】

連続予告実行中フラグ223qは、第3図柄の変動演出として連続予告演出が設定されていることを示すためのフラグであって、連続予告演出が実行されている場合にオンに設定される。そして、チャンスモード中演出設定処理（図69のS5012参照）にて、設定状況が判別され（図69のS5208）、オンに設定されている場合には（図69のS5208：Yes）、連続予告演出に対応する演出態様が決定される。そして、連続予告演出が終了した場合にオフに設定される。このように構成することで、連続予告演出中に実行される新たな変動演出において、連続予告演出に対応しない別の演出態様が設定されることを抑制することができる。SW有効時間タイマ223rは、第3図柄の変動表示期間内に設定される枠ボタン22の操作を有効に判別する操作有効期間を計測するためのタイマであって、操作有効期間が設定される場合に、操作有効期間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、操作有効期間中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、その値が0にクリアされる。このように、枠ボタン22の操作を有効に判別する操作有効期間を設定することにより、操作手段（枠ボタン22）を操作した場合に実行される演出（操作演出）が過剰に実行されることを抑制することができる。なお、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として枠ボタン22のみを設けているが、例えば、操作手段として、枠ボタン22（第1操作手段）以外に、第2操作手段等の複数の操作手段を設ける場合には、各操作手段に対して異なる操作有効期間を設定する場合がある。その場合は、各操作手段に対してSW有効時間タイマ223rを設けることで、各操作手段の操作有効期間を重複して設定することができる。

10

20

## 【0197】

特殊有効時間タイマ223sは、特殊連続予告フラグ223oがオンに設定されている状態で、チャンスモード中演出設定処理（図69のS5012参照）が実行された場合にのみ設定される、枠ボタン22への操作を有効に判別する操作有効期間（特殊操作有効期間）を計測するためのタイマであって、特殊操作有効時間が設定される場合に、その特殊操作有効時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、枠ボタン入力監視・演出処理（図70のS4107参照）において、特殊操作有効期間内であるか否かが判別され（図70のS5306）、有効時間内であると判別した場合に（図70のS5306：Yes）、枠ボタン22の操作が有効に取り扱われる。本制御例では、通常の間操作有効期間（SW有効時間タイマ223rの値が0よりも大きい期間）内に枠ボタン22を操作した場合と、特殊操作有効期間（特殊有効時間タイマ223sの値が0よりも大きい期間）内に枠ボタン22を操作した場合とで異なる操作演出が実行されるように構成しており、具体的には、特殊操作有効期間内に枠ボタン22を操作した場合には、次に実行される特別図柄変動から対象となる特別図柄変動が終了するまでの複数の特別図柄変動期間を跨いだ連続予告演出が実行されるように構成している。そして、その連続予告演出が実行された場合には、背景モードが専用の背景モード（天国モード）へと移行するように構成している。よって、通常の間枠ボタン22への操作により背景モード移行が抑制されている期間内においては、背景モード移行が実行されるだけで遊技者に対して大当たり当選の期待度を高めさせることができる。操作中カウンタ223tは、遊技者が枠ボタン22を押下している期間を計測するためのカウンタであって、遊技者が枠ボタン22を計測して押下している場合に、時間経過に伴ってカウンタの値が更新されるものである。この操作中カウンタ223tが計測した値に基づいて、遊技者が枠ボタン22に対して実行した操作の種別が判別される（図70のS5313参照）。

30

40

## 【0198】

その他メモリエリア223zは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置113のMPU221が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。図21に戻り説明を続ける。表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81における第3図柄

50

の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 114 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 113 へ送信する。音声ランプ制御装置 113 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 226 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 81 の表示と音声出力装置 226 からの音声出力とを合わせることができる。電源装置 115 は、パチンコ機 10 の各部に電源を供給するための電源部 251 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 252 と、RAM 消去スイッチ 122 (図 3 参照) が設けられた RAM 消去スイッチ回路 253 とを有している。電源部 251 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 110 ~ 114 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 251 は、外部より供給される交流 24 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 208 などの各種スイッチや、ソレノイド 209 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 12 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 12 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 110 ~ 114 等に対して必要な電圧を供給する。

10

#### 【0199】

停電監視回路 252 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 及び払出制御装置 111 の MPU 211 の各 NMI 端子へ停電信号 SG1 を出力するための回路である。停電監視回路 252 は、電源部 251 から出力される最大電圧である直流安定 24 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 22 ボルト未満になった場合に停電(電源断、電源遮断)の発生と判断して、停電信号 SG1 を主制御装置 110 及び払出制御装置 111 へ出力する。停電信号 SG1 の出力によって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 251 は、直流安定 24 ボルトの電圧が 22 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 110 及び払出制御装置 111 は、NMI 割込処理(図示せず)を正常に実行し完了することができる。RAM 消去スイッチ回路 253 は、RAM 消去スイッチ 122 (図 3 参照) が押下された場合に、主制御装置 110 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG2 を出力するための回路である。主制御装置 110 は、パチンコ機 10 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 111 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 111 に対して送信する。以上、説明をした通り、本第 1 制御例におけるパチンコ機 10 では、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される遊技に関する抽選(特別図柄抽選)の結果に対応する情報を含むコマンドを音声ランプ制御装置 113 や払出制御装置 111 に対して送信するように構成している。また、主制御装置 110 と払出制御装置 111 とは双方向に通信可能に構成され、主制御装置 110 と音声ランプ制御装置 113 とは一方向(主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 への方向)にのみ通信可能に構成している。このように構成することで、遊技の結果に基づいて特典(例えば、賞球)を付与するための制御を実行する払出制御装置 111 に対しては複数の制御装置(主制御装置 110、払出制御装置 111)を用いて制御内容を監視することで適正な遊技を提供し易くすると共に、遊技の結果を遊技者に興味を持たせるように報知するための各種演出を行うための制御を実行する音声ランプ制御装置 113 に対しては主制御装置 110 へとコマンドを送信できないように構成することで不正な遊技が行われることを抑制することができる。ここで、詳細な説明は省略するが、従来よりパチンコ機 10 では、主制御装置 110 や音声ランプ制御装置 113 の接続環境(仕様)を統一し、各制御装置に設けられている ROM や RAM の内容を異ならせることで複数種類のパチンコ機 10 を提供可能に構成されているものが知られている。このように構成することで、複数種類のパチンコ機 10 を製造するにあたって共通部品を増加させ易くなると共に、製造工程の共通化も図ることで製造コストを削減することができるように構成している。このように構成されたパチンコ機 10 では、例えば、主制御装置 110 にパチンコ機 A に対応する ROM 202 や RAM 2

20

30

40

50

03が搭載され、音声ランプ制御装置113にパチンコ機Aとは異なるパチンコ機Bに対応するROM222やRAM223が搭載された状態で主制御装置110と音声ランプ制御装置113とが接続されてしまう虞があった。この場合、主制御装置110側では、コマンドの出力先である音声ランプ制御装置113の中身を把握することができないため、特別図柄抽選の実行契機が成立した場合(第1入球口64へと遊技球が入球した場合)には特別図柄抽選を実行し、その抽選結果に対応するコマンドを音声ランプ制御装置113へと送信することになる。そして、音声ランプ制御装置113側では、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドを設定し、パチンコ機Bの演出を実行することになる。また、受信したコマンドに含まれる情報に対応する演出コマンドをパチンコ機Bが有していない場合には、新たな演出を実行しない、或いは、演出期間が類似する別演出を実行することになる。このように、主制御装置110と音声ランプ制御装置113とで対応するパチンコ機10の種別が異なる場合であっても、主制御装置110では主制御装置110に対応するパチンコ機10の種別(パチンコ機A)で遊技を実行可能であるため、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させたにも関わらず、特別図柄抽選が実行されないといった不具合が発生してしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容が異なる種別のパチンコ機Bに対応する演出態様で実行されるため、遊技中のパチンコ機10が正常では無いことを遊技者に把握させ易くすることができる。より具体的には、遊技者に枠ボタン22を押下させるための「ボタンを押せ」といった表示画面が表示されている状況で遊技者が枠ボタン22を押下しても何ら演出が進行しない状況が発生したり、特別図柄変動の変動時間とは異なる長さの変動演出が実行されたりすることで遊技者に正常ではない遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、例えば、パチンコ機10に電源が投入された際に実行される立ち上げ処理において、主制御装置110側からパチンコ機10の種別に対応する固有の機種コードを音声ランプ制御装置113へと出力し、音声ランプ制御装置113側のROM222にも固有の機種コードを記憶させておくことで、音声ランプ制御装置113側で主制御装置110と音声ランプ制御装置113とが同一種別のパチンコ機であるかを判別し、同一種別のパチンコ機では無いと判別した場合に第3図柄表示装置81の表示面にエラー報知を表示するように構成しても良い。なお、この場合であっても、遊技者が遊技を行い特別図柄抽選の実行条件を成立させた場合には第3図柄表示装置81の表示面に表示されているエラー報知に関わらず特別図柄抽選を実行可能に構成することで、遊技者に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制しても良いし、エラー報知の実行期間中に所定の禁止条件が成立した場合(例えば、エラー報知が開始されてから所定時間(5分)が経過した場合や、エラー報知中に実行された特別図柄抽選の回数が所定回数(5回)に到達した場合)には、特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても特別図柄抽選が実行されないように構成しても良い。

#### 【0200】

<第1制御例における表示制御装置の電氣的構成について>

次に、図34~図39を参照して、本第1制御例における表示制御装置114の電氣的構成について説明する。図34は、表示制御装置114の電氣的構成を示すブロック図である。表示制御装置114は、MPU231と、ワークRAM233と、キャラクターROM234と、常駐用ビデオRAM235と、通常用ビデオRAM236と、画像コントローラ237と、入力ポート238と、出力ポート239と、バスライン240,241とを有している。入力ポート238の入力側には音声ランプ制御装置113の出力側が接続され、入力ポート238の出力側には、MPU231、ワークRAM233、キャラクターROM234、画像コントローラ237がバスライン240を介して接続されている。画像コントローラ237には、常駐用ビデオRAM235及び通常用ビデオRAM236が接続されると共に、バスライン241を介して出力ポート239が接続されている。また、出力ポート239の出力側には、第3図柄表示装置81が接続されている。なお、パチンコ機10は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、1回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第3図柄表示装置81で表示される図柄構成

が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置 1 1 4 は共通部品化されコスト低減が図られている。以下では、先に M P U 2 3 1、キャラクタ R O M 2 3 4、画像コントローラ 2 3 7、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 について説明し、次いで、ワーク R A M 2 3 3 について説明する。

#### 【 0 2 0 1 】

まず、M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を制御するものである。M P U 2 3 1 は、命令ポインタ 2 3 1 a を内蔵しており、命令ポインタ 2 3 1 a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。M P U 2 3 1 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置 1 1 5 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 2 3 1 a は、M P U 2 3 1 のハードウェアによって自動的に「0 0 0 0 H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ 2 3 1 a は、その値が 1 ずつ加算される。また、M P U 2 3 1 が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ 2 3 1 a にセットされる。なお、詳細については後述するが、本制御例において、M P U 2 3 1 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラム R O M を設けて記憶させるのではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させている。詳細については後述するが、キャラクタ R O M 2 3 4 は、小面積で大容量化を図ることが可能な N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタ R O M 2 3 4 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム R O M を設ける必要がない。よって、表示制御装置 1 1 4 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

#### 【 0 2 0 2 】

一方で、一般的に N A N D 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、N A N D 型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、M P U 2 3 1 が直接キャラクタ R O M 2 3 4 から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、M P U 2 3 1 として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置 1 1 4 の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本制御例では、M P U 2 3 1 のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタ R O M 2 3 4 の N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワーク R A M 2 3 3 に転送して格納する。そして、M P U 2 3 1 はワーク R A M 2 3 3 に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワーク R A M 2 3 3 は、後述するように D R A M ( D y n a m i c R A M ) によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、M P U 2 3 1 は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置 1 1 4 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 8 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

#### 【 0 2 0 3 】

キャラクタ R O M 2 3 4 は、M P U 2 3 1 において実行される制御プログラムや、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、M P U 2 3 1 とバ

10

20

30

40

50

スライン 240 を介して接続されている。MPU 231 は、バスライン 240 を介してシステムリセット解除後にキャラクタ ROM 234 に直接アクセスし、そのキャラクタ ROM 234 の後述する第 2 プログラム記憶エリア 234 a 1 に記憶された制御プログラムを、ワーク RAM 233 のプログラム格納エリア 233 a へ転送する。また、バスライン 240 には画像コントローラ 237 も接続されており、画像コントローラ 237 はキャラクタ ROM 234 の後述するキャラクタ記憶エリア 234 a 2 に格納された画像データを、画像コントローラ 237 に接続されている常駐用ビデオ RAM 235 や通常用ビデオ RAM 236 へ転送する。このキャラクタ ROM 234 は、NAND 型フラッシュメモリ 234 a、ROM コントローラ 234 b、バッファ RAM 234 c、NOR 型 ROM 234 d をモジュール化して構成されている。NAND 型フラッシュメモリ 234 a は、キャラクタ ROM 234 におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU 231 によって実行される制御プログラムの大部分や第 3 図柄表示装置 81 を駆動させるための固定値データを記憶する第 2 プログラム記憶エリア 234 a 1 と、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア 234 a 2 とを少なくとも有する。ここで、NAND 型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタ ROM 234 を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば 2 ギガバイトの容量を持つ NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いることにより、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア 234 a 2 に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第 3 図柄表示装置 81 に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

10

20

#### 【0204】

また、NAND 型フラッシュメモリ 234 a は、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア 234 a 2 に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第 2 プログラム記憶エリア 234 a 1 に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラム ROM を設けて記憶させることなく、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ ROM 234 に記憶させることができるので、表示制御装置 114 における部品数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。ROM コントローラ 234 b は、キャラクタ ROM 234 の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン 240 を介して MPU 231 や画像コントローラ 237 から伝達されたアドレスに基づいて、NAND 型フラッシュメモリ 234 a 等から該当するデータを読み出し、バスライン 240 を介して MPU 231 又は画像コントローラ 237 へ出力する。ここで、NAND 型フラッシュメモリ 234 a は、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROM コントローラ 234 b は、NAND 型フラッシュメモリ 234 a から読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けて NAND 型フラッシュメモリ 234 a へのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。この ROM コントローラ 234 b により、エラービットを含む NAND 型フラッシュメモリ 234 a から読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタ ROM 234 として NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いたとしても、誤ったデータに基づいて MPU 231 が処理を行ったり、画像コントローラ 237 が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

30

40

#### 【0205】

また、ROM コントローラ 234 b によって NAND 型フラッシュメモリ 234 a の不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU 231 や画像コントローラ 237 は、個々の NAND 型フラッシュメモリ 234 a で異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタ ROM 234 へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタ ROM 234 に NAND

50

型フラッシュメモリ234aを用いても、キャラクタROM234へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。バッファRAM234cは、NAND型フラッシュメモリ234aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU231や画像コントローラ237からバスライン240を介してキャラクタROM234に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ234bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分(例えば、2キロバイト)のデータがバッファRAM234cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないならば、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分(例えば、2キロバイト)のデータをNAND型フラッシュメモリ234a(またはNOR型ROM234d)より読み出してバッファRAM234cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ234bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン240を介してMPU231や画像コントローラ237に出力する。

10

**【0206】**

このバッファRAM234cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ234bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ234aのデータを外部に出力したり、MPU231や画像コントローラ237より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU231や画像コントローラ237によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU231や画像コントローラ237に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM234の読み出しにおける応答性を向上させることができる。NOR型ROM234dは、キャラクタROM234におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ234aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ234aよりも極めて小容量(例えば、2キロバイト)に構成されている。このNOR型ROM234dには、キャラクタROM234に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU231においてシステムリセット解除後に最初に行われるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア234d1が少なくとも設けられている。

20

30

**【0207】**

ブートプログラムは、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU231が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置114において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア234d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM234cの1バンク分(即ち、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分)の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令(例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード(1ワード=2バイト)分の命令)を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア234d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM234cの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置114の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。MPU231は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ231aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン240に対して命令ポインタ231aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cの一方のバンクにセッ

40

50

トして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力する。

【0208】

MPU231は、キャラクタROM234から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ231aを1だけ加算し、命令ポインタ231aにて示されるアドレスをバスライン240に対して指定する。そして、キャラクタROM234のROMコントローラ234bは、バスライン240によって指定されたアドレスがNOR型ROM234dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM234dからバッファRAM234cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM234cより読み出して、MPU231に対して出力する。ここで、本制御例において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ234aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ234aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

10

【0209】

このようなNAND型フラッシュメモリ234aに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にMPU231が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM234はアドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ234aから読み出してバッファRAM234cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ234aの性質上、その読み出しからバッファRAM234cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU231の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM234dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU231からバスライン240を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM234は即座にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM234cにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU231へ出力することができ、よって、MPU231は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU231の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aで構成されたキャラクタROM234に制御プログラムを格納しても、表示制御装置114における第3図柄表示装置81の制御を即座に開始することができる。

20

30

40

【0210】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ234aの1ページ分の容量）ずつワークRAM233のプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU231は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア234d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に

50

記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM234cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、格納する。ここで、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM234cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムがバッファRAM234cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM234cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア233aに転送する場合は、バッファRAM234cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア234d1のブートプログラムを再度バッファRAM234cにセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

10

**【0211】**

第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送すると、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU231によって第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア233aに転送されると、命令ポインタ231aがプログラム格納エリア233aの第1の所定番地に設定される。よって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア233aに格納されると、MPU231は、そのプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aに記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

20

30

**【0212】**

ここで、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア234a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第1の所定番地として命令ポインタ231aを設定するようにプログラミングされている。これにより、MPU231は、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されているブートプログラムによって、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア233aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア234a1から所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデー

40

50



テーブル格納エリア 233b に転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ 231a をプログラム格納エリア 233a 内の第 2 の所定番地に設定する。具体的には、この第 2 の所定番地として、プログラム格納エリア 233a に格納された、ブートプログラムによるブート処理（図 71 の S6001 参照）の終了後に実行される初期設定処理（図 71 の S6002 参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

#### 【0213】

M P U 231 は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第 2 プログラム記憶エリア 234a1 に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア 233a 又はデータテーブル格納エリア 233b に転送される。そして、ブートプログラムが M P U 231 により最後まで実行されると、命令ポインタ 231a が第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 231 は、N A N D 型フラッシュメモリ 234a を参照することなく、プログラム格納エリア 233a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 234a によって構成されるキャラクタ R O M 234 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワーク R A M 233 のプログラム格納エリア 233a に転送することで、M P U 231 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置 114 において高い処理性能を保つことができ、第 3 図柄表示装置 81 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。また、上述したように、N O R 型 R O M 234d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に M P U 231 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、N A N D 型フラッシュメモリ 234a の第 2 プログラム記憶エリア 234a1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 234a1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 233a に転送することができる。よって、キャラクタ R O M 234 は、極めて小容量の N O R 型 R O M 234d を追加するだけで、M P U 231 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ R O M 234 のコスト増加を抑制することができる。

#### 【0214】

画像コントローラ 237 は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第 3 図柄表示装置 81 に表示させるデジタル信号プロセッサ（D S P）である。画像コントローラ 237 は、M P U 231 から送信される後述の描画リスト（図 39 参照）に基づき 1 フレーム分の画像を描画して、後述する第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c のいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像情報を第 3 図柄表示装置 81 へ出力することによって、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させる。画像コントローラ 237 は、この 1 フレーム分の画像の描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、第 3 図柄表示装置 81 における 1 フレーム分の画像表示時間（本制御例では、20 ミリ秒）の中で並列処理する。画像コントローラ 237 は、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、M P U 231 に対して垂直同期割込信号（以下、「V 割込信号」と称す）を送信する。M P U 231 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理（図 73（b）参照）を実行し、画像コントローラ 237 に対して、次の 1 フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ 237 は、次の 1 フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させる処理を実行する。このように、M P U 231 は、画像コントローラ 237 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、画像コントローラ 237 に対して描画指示を行うので、画像コントローラ 237 は、画像の描画処理および表示処理間隔（20 ミリ秒）毎に、画像の描画指示を M P U 231 より受け取ることができる。よって、画像コントローラ 237 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、

次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

**【 0 2 1 5 】**

画像コントローラ 2 3 7 は、また、MPU 2 3 1 からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM 2 3 4 から常駐用ビデオRAM 2 3 5 や通常用ビデオRAM 2 3 6 に転送する処理も実行する。なお、画像の描画は、常駐用ビデオRAM 2 3 5 および通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU 2 3 1 からの指示に基づき、キャラクタROM 2 3 4 から常駐用ビデオRAM 2 3 5 または通常用ビデオRAM 2 3 6 へ転送される。ここで、一般的にNAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM（マスクROMやEEPROMなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置 1 1 4 では、MPU 2 3 1 が、キャラクタROM 2 3 4 に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM 2 3 5 に転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM 2 3 5 に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 2 3 5 に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタROM 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。

10

20

**【 0 2 1 6 】**

特に、常駐用ビデオRAM 2 3 5 には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0 または表示制御装置 1 1 4 によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 2 3 4 をNAND型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、第3図柄表示装置 8 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。また、表示制御装置 1 1 4 は、常駐用ビデオRAM 2 3 5 に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU 2 3 1 が画像コントローラ 2 3 7 に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM 2 3 6 に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタROM 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。また、通常用ビデオRAM 2 3 6 にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM 2 3 5 に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM 2 3 5 を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオRAM 2 3 5 を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。画像コントローラ 2 3 7 は、NAND型フラッシュメモリ 2 3 4 a の1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM 2 3 7 a を有している。

30

40

**【 0 2 1 7 】**

MPU 2 3 1 が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ 2 3 7 に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオRAM 2 3 5 及び通常用ビデオRAM 2 3 6

50

のいずれに転送するかを示す情報)、及び転送先(常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236)の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。画像コントローラ237は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM 234の所定アドレスから1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM 237aに格納し、常駐用ビデオRAM 235または通常用ビデオRAM 236の未使用時に、バッファRAM 237aに格納された画像データを常駐RAM 235または通常用ビデオRAM 236に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。これにより、キャラクタROM 234から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM 237aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM 237aから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM 234から画像データが常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236へ転送される間に、常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM 235や通常用ビデオRAM 236が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM 235, 236が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第3図柄表示装置81への表示が間に合わないことを防止することができる。

10

#### 【0218】

20

また、バッファRAM 234cから常駐用ビデオRAM 235又は通常用ビデオRAM 236への画像データへの転送は、画像コントローラ237によって行われるので、常駐用ビデオRAM 235及び通常用ビデオRAM 236が画像の描画処理や第3図柄表示装置81への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。常駐用ビデオRAM 235は、キャラクタROM 234より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア235a、背面画像エリア235c、キャラクタ図柄エリア235e、エラーメッセージ画像エリア235fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア235b、第3図柄エリア235dが少なくとも設けられている。電源投入時主画像エリア235aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 235に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第3図柄表示装置81に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア235bは、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口64への入球が検出された場合に、主制御装置110において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。MPU 231は、電源部251から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア235aへ転送するように、画像コントローラ237へ転送指示を送信する(図71のS6003, S6004参照)。ここで、図35を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図35は、表示制御装置114が電源投入直後において、常駐用ビデオRAM 235に対して格納すべき画像データをキャラクタROM 234から転送している間に、第3図柄表示装置81にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。



30

40

#### 【0219】

表示制御装置114は、電源投入直後に、キャラクタROM 234から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM 235に格納すべき残りの画像データを、キャラクタROM 234から常駐用ビデオRAM 235に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置114は、先に電源投入時主画像エリア235aに格納された画像データを用いて、図3

50

5 ( a ) に示す、所定の操作が有効と判別された ( 電源ボタンの操作が有効と判別された ) ことを示す態様である電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる。このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置 1 1 0 からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置 1 1 4 は、図 3 5 ( b ) に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時変動画像と、図 3 5 ( c ) に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置 1 1 0 からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置 1 1 0 にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図 3 5 ( b ) に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図 3 5 ( c ) に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。

10

#### 【 0 2 2 0 】

M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送されるまで、画像コントローラ 2 3 7 に対し、電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置 1 1 4 は、電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データが、キャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 への画像データの転送が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタ R O M 2 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

20

30

#### 【 0 2 2 1 】

また、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口 6 4 に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図 3 5 ( b ) 及び ( c ) に示す画像が交互に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、M P U 2 3 1 から画像コントローラ 2 3 7 に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に常駐されているので、電源投入時主画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されている間に特図入球口 6 4 に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に即座に表示させることができる。図 3 4 に戻って、説明を続ける。背面画像エリア 2 3 5 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図 3 6 を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。図 3 6 は、4 種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり

40

50

、図36(a)は、「街中ステージ」に対応する背面Aに対して、図36(b)は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面B～Dに対してそれぞれ示したものである。各背面A～Dに対応する背面画像は、図36に示すように、いずれも第3図柄表示装置81において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクターROM234に用意されている。画像コントローラ237は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像の描画をおこなう。

#### 【0222】

各背面A～Dに用意された画像(以下、「スクロール用画像」と称す。)は、いずれも位置aおよび位置cのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置cから位置dの間の画像および位置aから位置a'の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置cから位置dの間にある画像が表示領域として第3図柄表示装置81に表示された後に、位置aから位置a'の間にある画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示させると、第3図柄表示装置81にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。背面種別選択テーブル(図示せず)に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、MPU231は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第3図柄表示装置81に表示されるように、画像コントローラ237を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。よって、第3図柄表示装置81には、位置a～位置cの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。一方、背面Eにおける背面画像は、時間の経過とともに、(a)(b)(c)(a)・・・の順で、第3図柄表示装置81に表示される。具体的には、背面Eは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第3図柄表示装置81に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

#### 【0223】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Eの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけを示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第3図柄表示装置81に表示される。次いで、各背面画像において、背面画像エリア235cに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Aは、図36(a)に示すように、その背面Aの全範囲、即ち、位置aから位置dに対応する画像データが全て常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Aの画像データを全て背面画像エリア235cに常駐させておくことで、キャラクターROM234へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置114にかかる処理負荷を軽減することができる。一方、「森ステージ」に対応する背面B、「川ステージ」に対応する背面C、および「空ステージ」に対応する背面Dは、図36(b)に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置aから位置bの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオRAM235

の背面画像エリア 235c に格納される。また、島ステージに対応する背面 E に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納され、常駐される。ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ RAM 235 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ RAM 235 として非常に大きな容量の RAM を用いなければならない、コストの増大につながるおそれがある。

#### 【0224】

これに対し、本パチンコ機 10 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a' の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納しておく構成としているので、キャラクタ ROM 234 を読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a で構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B ~ D の初期位置を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B ~ D については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ RAM 235 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。また、背面 B ~ D は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b' から位置 d の画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b' から位置 d の範囲をスクロールさせて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。

#### 【0225】

同様に、背面 E は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタ ROM 234 から通常用 RAM 236 へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 236 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 236 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。なお、背面 B ~ E において、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データは、通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236a (図 34 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。また、背面 B ~ D において、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納される画像データと、通常用ビデオ RAM 236 に格納される画像データとは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 231 による画像コントローラ 237 の制御により、常駐用ビデオ RAM 235 の背面画像エリア 235c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させ、次いで、通常用ビデオ RAM 236 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることで、第 3 図柄表示装置 81 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 6 】

更に、MPU 231は、通常用ビデオRAM 236の画像データを用いて、位置cから位置dの間の画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御すると、次いで、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235の背面画像エリア235cの画像データを用いて、位置aから位置a'の間の画像を表示領域として第3図柄表示装置81に表示されるように画像コントローラ237を制御する。これにより、第3図柄表示装置81には、位置a~位置cの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。図34に戻って、説明を続ける。第3図柄エリア235dは、第3図柄表示装置81に表示される変動演出において使用される第3図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第3図柄エリア235dには、第3図柄である「0」から「9」の数字を付した上述の10種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第3図柄表示装置81にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタROM 234から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM 234にNAND型フラッシュメモリ 234aを用いても、第3図柄表示装置81において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口64、または第2入球口640への入球が発生してから、第1図柄表示装置37では変動演出が開始されているにも関わらず、第3図柄表示装置81において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

10

## 【 0 2 2 7 】

また、第3図柄エリア235dには、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、特定の報知態様を設定するための条件が成立したと判断されて設定される特定の報知態様としてのデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第3図柄表示装置81に表示されると、そのデモ演出において、第3図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第3図柄表示装置81の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。また、本制御例では、設定される背景モード(背面画像)に応じて表示態様が異なる第3図柄が表示されるように構成している。よって、第3図柄エリア235dには、背景モードが切り替わる毎に、切り替わり後の背景モードに対応する第3図柄の表示画像データが格納される。これにより、第3図柄エリア235dに全ての背景モードに対応する全ての第3図柄に対する画像データを格納する必要がなくなるため、記憶容量の削減を図ることができる。なお、本制御例では、遊技者が操作手段(枠ボタン22)を操作することにより背景モードを切替可能に構成しているため、短期間の間に複数回の背景モード移行が実行される場合がある。そこで、本制御例では、背景モードを切り替えた後の所定期間(例えば、10秒間)は、切替前の背景モードに対応する画像データを第3図柄エリア235dから消去しないように構成している。これにより、頻繁に背景モードを切り替える事象が発生したとしても、第3図柄エリア235dへと画像データを格納する処理が煩雑に実行されることを抑制することができる。また、第3図柄記憶エリア235dに対して、予め、複数の背景モード毎に対応させた複数の第3図柄の画像データを格納するように構成しても良い。

20

30

40

## 【 0 2 2 8 】

キャラクタ図柄エリア235eは、第3図柄表示装置81に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機10では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア235eに常駐されることにより、表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM 234から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM 235のキャラ

50

クタ図柄エリア 235e に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 237 にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクター ROM 234 から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクター ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いても、キャラクター図柄を即座に変更することができる。エラーメッセージ画像エリア 235f は、パチンコ機 10 内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機 10 では、例えば、遊技盤 13 の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置 113 によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置 113 は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置 114 に通知する。また、音声ランプ制御装置 113 により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置 113 は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置 114 へ通知する。表示制御装置 114 では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように構成されている。

10

#### 【0229】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機 10 では、エラーメッセージ画像エリア 235f に、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置 114 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ RAM 235 のエラーメッセージ画像エリア 235f に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 237 にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクター ROM 234 から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクター ROM 234 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。なお、各種エラーの発生を検出した場合にエラーメッセージ等のエラー報知を設定する制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、エラー報知の実行中に対応するエラーが解消された後で所定期間が経過した場合に実行されるエラー報知を終了させるための制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の別形態である。通常用ビデオ RAM 236 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア 236a、第 1 フレームバッファ 236b、第 2 フレームバッファ 236c が少なくとも設けられている。画像格納エリア 236a は、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 236a は、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

20

30

#### 【0230】

MPU 231 は、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクター ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 237 に対して指示をする。これにより画像コントローラ 237 は、MPU 231 により指示された画像データをキャラクター ROM 234 から読み出し、バッファ RAM 237a を介して、画像格納エリア 236a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。なお、画像データの転送指示は、MPU 231 が画像コントローラ 237 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU 231 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 237 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。第 1 フレームバッファ 236b および第 2 フレームバッファ 236c は、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画

40

50



像コントローラ 237 は、MPU 231 からの指示に従って描画した 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c のいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第 3 図柄表示装置 81 に対してその画像情報を送信することによって、第 3 図柄表示装置 81 に、その 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

**【0231】**

このように、フレームバッファとして、第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 237 は、一方のフレームバッファに描画した 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、第 3 図柄表示装置 81 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。そして、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第 3 図柄表示装置 81 に画像を表示させるために 1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとは、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 231 によって、それぞれ第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 b が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 c が指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 c が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 236 b に展開された画像の画像情報を読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 236 c に新たな画像が展開される。

**【0232】**

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 236 b が指定され、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 236 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 236 c に展開された画像の画像情報を読み出されて第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 236 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報を読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 236 b および第 2 フレームバッファ 236 c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。ワーク RAM 233 は、キャラクタ ROM 234 に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU 231 による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAM によって構成される。このワーク RAM 233 は、プログラム格納エリア 233 a、データテーブル格納エリア 233 b、簡易画像表示フラグ 233 c、表示データテーブルバッファ 233 d、転送データテーブルバッファ 233 e、ポインタ 233 f、描画リストエリア 233 g、計時カウンタ 233 h、格納画像データ判別フラグ 233 i、描画対象バッファフラグ 233 j、背面画像変更フラグ 233 w、背面画像判別フラグ 233 x、デモ表示フラグ 233 y、確定表示フラグ 233 z を少なくとも有している。

**【0233】**

プログラム格納エリア 233 a は、MPU 231 によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU 231 は、システムリセットが解除されると、キャラクタ ROM 234 から制御プログラムを読み出してワーク RAM 233 へ転送し、この

プログラム格納エリア233aに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア233aに格納すると、以後、MPU231はプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。データテーブル格納エリア233bは、主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM235に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。

10

#### 【0234】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタROM234のNAND型フラッシュメモリ234aに設けられた第2プログラム記憶エリア234a1に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にMPU231によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタROM234からワークRAM233へ転送され、このデータテーブル格納エリア233bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア233bに格納されると、以後、MPU231は、データテーブル格納エリア233bに格納されたデータテーブルを用いて第3図柄表示装置81の表示を制御する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、第3図柄表示装置81を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置110からのコマンドに基づいて第3図柄表示装置81に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。変動演出は、音声ランプ制御装置113からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第3図柄表示装置81において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりA、大当たりBのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

20

30

#### 【0235】

オープニング演出は、これからパチンコ機10が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第3図柄表示装置81に表示される演出であり、「0」から「9」の数字が付されていない主図柄からなる第3図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されている場合は、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機10において遊技が行われていないことを認識することができる。データテーブル格納エリア233bには、オープニング演出、

40

50

ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ1つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが32パターンあれば、1変動演出パターンに1テーブル、合計で32テーブルが用意される。ここで、図37を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図37は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第3図柄表示装置81において1フレーム分の画像が表示される時間(本制御例では、20ミリ秒)を1単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき1フレーム分の画像の内容(描画内容)を詳細に規定したものである。描画内容には、1フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第3図柄表示装置81に描画させるための描画情報が規定されている。

10

#### 【0236】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき第3図柄表示装置81上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が100%より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が100%未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される1フレーム分の描画内容として、1つの背面画像、9個の第3図柄(図柄1, 図柄2, ...)、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1つ又は複数規定される。

20

30

#### 【0237】

ここで、背面画像は、表示位置は第3図柄表示装置81の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ(「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか)に対応する背面A~Eのいずれかを表示させるか、背面A~Eとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面A~Eとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。MPU231は、この背面種別によって、背面A~Eのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面A~Eのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面A~Eとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。なお、本制御例では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位

40

50

置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

#### 【0238】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、MPU231は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第3図柄表示装置81の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。第3図柄（図柄1、図柄2、・・・）は、表示すべき第3図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第3図柄に付された数字の差分を表す情報である。第3図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第3図柄の表示は、1つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

#### 【0239】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置113を介して主制御装置110より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。なお、各第3図柄には固有の数字が付されているので、1つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置110より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第3図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第3図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第3図柄を特定することができる。また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第3図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第3図柄が高速に変動表示されている間は、その第3図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第3図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図37の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

## 【0240】

M P U 2 3 1 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納すると共に、ポインタ 2 3 3 f を初期化する。そして、1 フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ 2 3 3 f を 1 加算し、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ 2 3 3 f が示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図 3 9 参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ 2 3 3 f の更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。このように、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、M P U 2 3 1 により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像を変更することができる。

10

## 【0241】

ここで、従来のパチンコ機のように、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出画像を変更する度に M P U 2 3 1 で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置 1 1 4 における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機 1 0 では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に適宜置き換えるという単純な操作だけで、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機 1 0 では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、1 フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機 1 0 が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

20

30

40

## 【0242】

次いで、図 3 8 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 3 8 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されてい

50

ない。これにより、データテーブル格納エリア 233b の容量増大を抑制することができる。転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図 38 のアドレス「0001H」及び「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する Null データが規定される（図 38 のアドレス「0002H」が該当）。

#### 【0243】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 236）の先頭アドレスが含まれる。なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図 38 の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。MPU 231 は、主制御装置 110 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 233b から読み出して、後述するワーク RAM 233 の転送データテーブルバッファ 233e に格納する。そして、ポインタ 233f の更新毎に、表示データテーブルバッファ 233d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 233f が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 39 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 233e に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

#### 【0244】

例えば、図 38 の例では、ポインタ 233f が「0001H」や「0097H」となった場合に、MPU 231 は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ 237 へ送信する。一方、ポインタ 233f が「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、Null データが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ 237 へ送信する。そして、画像コントローラ 237 は、MPU 231 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納工

リア 2 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 2 3 6 a に格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア 2 3 6 a に格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

#### 【 0 2 4 5 】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター ROM 2 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター ROM 2 3 4 から読み出し、通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。また、本パチンコ機 1 0 では、表示制御装置 1 1 4 において、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクター ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

#### 【 0 2 4 6 】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオ RAM 2 3 6 へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 2 3 4 a によってキャラクター ROM 2 3 4 を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、第 3 図柄表示装置 8 1 に、図 3 5 ( a ) ~ ( c ) に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ RAM の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a 又は電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に転送された後に、MPU 2 3 1 により実行されるメイン処理（図 7 1 参照）の中でオンに設定される（図 7 1 の S 6 0 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に格納された段階で、第 3 図柄表示装置 8 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 8 3 ( b ) の S 7 6 0 5 参照）。

#### 【 0 2 4 7 】

この簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、画像コントローラ 2 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に MPU 2 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 7 3 ( b )

10

20

30

40

50

の S 6 3 0 8 参照) および簡易表示設定処理 (図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 9 参照) が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理 (図 7 4 ~ 図 7 9 参照) および表示設定処理 (図 8 0 ~ 図 8 2 参照) が実行される。また、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c は、V 割込処理の中で M P U 2 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され (図 8 3 ( a ) の S 7 5 0 1 参照)、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理 (図 8 3 ( b ) 参照) を実行し、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクター R O M 2 3 4 から通常用ビデオ R A M 2 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理 (図 8 4 参照) を実行する。

10

## 【 0 2 4 8 】

表示データテーブルバッファ 2 3 3 d は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、その音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納する。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト (図 3 9 参照) を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト (図 3 9 参照) を生成する。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。

20

30

## 【 0 2 4 9 】

転送データテーブルバッファ 2 3 3 e は、主制御装置 1 1 0 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 2 3 1 は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、M P U 2 3 1 は、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。そして、M P U 2 3 1 は、ポインタ 2 3 3 f を 1 ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば (即ち、N u l l データが記載されていなければ)、1 フレーム毎に生成される画像コントローラ 2 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト (図 3 9 参照) に、その転送データ情報を追加する。

40

## 【 0 2 5 0 】

50



これにより、画像コントローラ 237 は、MPU 231 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。

10

#### 【0251】

ポインタ 233 f は、表示データテーブルバッファ 233 d および転送データテーブルバッファ 233 e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d に表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ 233 f を一旦 0 に初期化する。そして、画像コントローラ 237 から 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒ごとに送信される V 割込信号に基づいて MPU 231 により実行される V 割込処理の表示設定処理（図 73 (b) の S6303 参照）の中で、ポインタ更新処理（図 82 の S7205 参照）が実行され、ポインタ 233 f の値が 1 ずつ加算される。MPU 231 は、このようなポインタ 233 f の更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブルから、ポインタ 233 f が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図 39 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 233 e に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。これにより、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が第 3 図柄表示装置 81 に表示される。よって、表示データテーブルバッファ 233 d に格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第 3 図柄表示装置 81 に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置 114 の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

20

30

#### 【0252】

また、転送データテーブルバッファ 233 e に格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に

40

50

且つ確実にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送することができる。描画リストエリア233gは、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ233eに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1フレーム分の画像の描画を画像コントローラ237に指示する描画リストを格納するためのエリアである。ここで、図39を参照して、描画リストの詳細について説明する。図39は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ237に対して、1フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図39に示すように、1フレームの画像で使用する背面画像、第3図柄（図柄1，図柄2，・・・）、エフェクト（エフェクト1，エフェクト2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ1，キャラクタ2，・・・，保留球数図柄1，保留球数図柄2，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ237に対して所定の画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

10

#### 【0253】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM 235か、通常用ビデオRAM 236か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ237は、そのRAM種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ237は、各種ビデオRAMより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ237によって、描画対象バッファフラグ233jで指定される第1フレームバッファ236b又は第2フレームバッファ236cのいずれかに展開される。MPU 231は、表示データテーブルバッファ233dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ233fによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

20

30

#### 【0254】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 235のエリア、又は、通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア236aのサブエリアが固定されているので、MPU 231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。また、MPU 231は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。また、MPU 231は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第3図

40

50

柄（図柄 1，図柄 2，・・・）、エフェクト（エフェクト 1，エフェクト 2，・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1，キャラクタ 2，・・・，保留球数図柄 1，保留球数図柄 2，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。画像コントローラ 237 では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

#### 【0255】

また、MPU 231 は、転送データテーブルバッファ 233 e に格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ 233 f によって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタ ROM 234 における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア 236 a に設けられたサブエリアの格納先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ 237 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタ ROM 234 の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。計時カウンタ 233 h は、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブルにより第 3 図柄表示装置 81 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d に一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第 3 図柄表示装置 81 における 1 フレーム分の画像表示時間（本制御例では、20 ミリ秒）で割った値である。そして、1 フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 237 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 231 により実行される V 割込処理（図 73（b）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ 233 h が 1 ずつ減算される（図 80 の S7207 参照）。その結果、計時カウンタ 233 h の値が 0 以下となった場合、MPU 231 は、表示データテーブルバッファ 233 d に格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

#### 【0256】

格納画像データ判別フラグ 233 i は、対応する画像データが常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a に格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。この格納画像データ判別フラグ 233 i は、電源投入時にメイン処理の中で MPU 231 により実行される初期設定処理（図 71 の S6002 参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ 233 i は、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア 236 a に格納されていないことを示す「オフ」に設定される。そして、格納画像データ判別フラグ 233 i の更新は、MPU 231 により実行される通常画像転送設定処理（図 84 参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア 236 a に格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 236 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

#### 【0257】

10

20

30

40

50

また、MPU 231は、常駐用ビデオRAM 235に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ 233iを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオRAM 236の画像格納エリア 236aに格納されているか否かを判断する(図84のS7713参照)。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア 236aに格納されていない場合は、その画像データの転送指示を設定し(図84のS7714参照)、画像コントローラ 237に対して、その画像データをキャラクタROM 234から画像格納エリア 236aの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア 236aに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタROM 234から通常用ビデオRAM 236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 114の各部における処理負担の軽減や、バスライン 240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。描画対象バッファフラグ 233jは、2つのフレームバッファ(第1フレームバッファ 236bおよび第2フレームバッファ 236c)の中から、画像コントローラ 237によって描画された画像を展開するフレームバッファ(以下、「描画対象バッファ」と称す)を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ 233jが0である場合は描画対象バッファとして第1フレームバッファ 236bを指定し、1である場合は第2フレームバッファ 236cを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ 237に送信される(図85のS7802参照)。

#### 【0258】

これにより、画像コントローラ 237は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ 237は、描画処理と同時並行的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第3図柄表示装置 81に対して、その画像情報を転送することで、第3図柄表示装置 81に画像を表示させる表示処理を実行する。描画対象バッファフラグ 233jは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 237に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 233jの値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ 236bと第2フレームバッファ 236cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ 237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU 231により実行されるV割込処理の描画処理(図73(b)のS6306参照)が実行される度に行われる。即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ 236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ 236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ 236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ 236bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ 236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置 81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ 236cに新たな画像が展開される。

#### 【0259】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ 236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ 236cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ 236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表

示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意味する。背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図 7 9 ( a ) の S 7 0 0 1 参照）。また、この背面画像変更フラグ 2 3 3 w は、通常画像転送設定処理において参照され（図 8 4 の S 7 7 0 9 参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図 8 4 の S 7 7 1 0 参照）。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

10

#### 【 0 2 6 0 】

背面画像判別フラグ 2 3 3 x は、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば 1 バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ 2 3 3 x の 0 ビット目がオンであれば、背面 A が設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ 2 3 3 x は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図 7 9 ( a ) の S 7 0 0 2 参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ 2 3 3 x により、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。デモ表示フラグ 2 3 3 y は、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ 2 3 3 y がオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ 2 3 3 y は、表示設定処理（図 8 0 参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定した場合にオンに設定され（図 8 0 の S 7 2 2 1 参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に対して設定された場合にオフに設定される（図 7 5 ( a ) の S 6 5 0 5、図 7 6 ( a ) の S 6 7 0 5、図 7 6 ( b ) の S 6 8 0 5、図 7 7 の S 6 9 0 5 参照）。このデモ表示フラグ 2 3 3 y により、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

20

30

#### 【 0 2 6 1 】

確定表示フラグ 2 3 3 z は、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、1 秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ 2 3 3 z がオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ 2 3 3 z は、表示設定処理（図 8 0 参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定した場合にオンに設定され（図 8 0 の S 7 2 1 4）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に対して設定された場合にオフに設定される（図 7 5 ( a ) の S 6 5 0 5、図 7 6 ( a ) の S 6 7 0 5、図 7 6 ( b ) の S 6 8 0 5、図 7 7 の S 6 9 0 5 参照）。この確定表示フラグ 2 3 3 z により、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

40

#### 【 0 2 6 2 】

< 第 1 制御例における主制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 4 0 から図 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2

50

01により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第1制御例では、上述した通り、第1特別図柄の抽選権利（特図1保留）と、第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）と、を共に記憶している状態において、第2特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置65内に配設された特定領域（Vゲート）65Vに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、50回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図40は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

10

#### 【0263】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S103）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、999, 99, 999）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, C4の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S104）。その後、第1入球口64への球の入球（始動入賞）や第2入球口640への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S105）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図41～図46を参照して後述する。

20

30

#### 【0264】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S106）、普通図柄始動口（スルーゲート）67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図47および図48を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（S108）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（S109）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図41を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（S104）を説明する。図41は、この特別図柄変動処

40

50

理 ( S 1 0 4 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動処理 ( 図 4 1 の S 1 0 4 参照 ) は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定 ( 当否判定 ) や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果 ( 当否判定結果 ) を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 ( 図 4 1 の S 1 0 4 参照 ) について説明する。この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) であるかを判別する ( S 2 0 1 ) 。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) であれば ( S 2 0 1 : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。

10

【 0 2 6 5 】

S 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) ではないと判別した場合は ( S 2 0 1 : N o ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であるか否かを判定し ( S 2 0 2 ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中でなければ ( S 2 0 2 : N o ) 、即ち、新たな特別図柄抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態であれば、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( 第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1 ) と、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( 第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2 ) を取得する ( S 2 0 3 ) 。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 0 4 ) 。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 でなければ ( S 2 0 4 : Y e s ) 、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を 1 減算し ( S 2 0 5 ) 、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 0 6 ) 。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。S 2 0 6 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されたデータをシフトする ( S 2 0 7 ) 。S 2 0 7 の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S 2 0 8 の処理へ移行する。

20

30

【 0 2 6 6 】

一方、S 2 0 4 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 である場合は ( S 2 0 4 : N o ) 、S 2 0 3 の処理で取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 1 0 ) 。S 2 1 0 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( S 2 1 0 : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 0 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 でない ( 即ち、1 以上である ) と判別した場合は ( S 2 1 0 : Y e s ) 、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を 1 減算し ( S 2 1 1 ) 、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 1 2 ) 。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。S 2 1 2 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3

40

50

aに格納されたデータを、S 2 0 7の処理と同一の手法によりシフトして(S 2 1 3)、処理をS 2 0 8の処理へと移行する。S 2 0 7、またはS 2 1 3の処理後に実行されるS 2 0 8の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し(S 2 0 8)、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し(S 2 0 9)、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理(S 2 0 8)および特別図柄変動パターン選択処理(S 2 0 9)の詳細については図 4 2 および図 4 3 を参照して後述する。

#### 【 0 2 6 7 】

S 2 0 2 の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であれば(S 2 0 2 : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する(S 2 1 4 )。変動時間が経過していなければ(S 2 1 4 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し(S 2 1 5 )、その後、本処理を終了する。S 2 1 5 の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 8 1 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理(S 2 0 9 )にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S 2 1 5 の処理を実行する毎に更新(減算)される。一方、S 2 1 4 の処理で変動時間が経過したと判別された場合は(S 2 1 4 : Y e s )、即ち、S 2 1 5 の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する(S 2 1 6 )。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理(S 2 0 9 )によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理(S 2 0 9 )が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A ~ E のいずれかが決定される。尚、本制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C となる場合には、緑色の L E D を点灯させ、大当たり D となる場合には、青色の L E D と緑色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

#### 【 0 2 6 8 】

S 2 1 6 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果(今回の抽選結果)が、特別図柄の大当たりであるかを判定する(S 2 1 7 )。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば(S 2 1 7 : Y e s )、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオンに設定し(S 2 1 8 )、時短カウンタ 2 0 3 h、確変カウンタ 2 0 3 i の値をクリア(0 に設定)し(S 2 1 9 )、S 2 2 0 の処理へと移行する。S 2 1 8 の処理によって、大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオンに設定されると、主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理(図 5 1 の S 1 8 0 4 参照)が実行された場合に、S 1 9 0 1 : Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される(S 1 9 0 2 )。その結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出が開始される。S 2 1 7 の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば(S 2 1 7 : N o )、S 2 1 8 , S 2 1 9 の処理をスキップして、更新処理を実行し(S 2 2 1 )、その後、S 2 2 0 へと移行する。ここで設定された状態コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理(S 1 8 0 1 )の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の把握する状態を、実際のパチンコ機 1 0 の状態に一致させることができる。S 2 2 0 の処理では、特図確定コマンドを設定し(S 2 2 0 )、本処理を終了する。次に、図 4 2 を参照して、特別図柄変動処理(図 4 1 の S 1 0 4 )の一処理である特別図柄大当たり判定処理(S 2 0 8 )について説明する。図 4 2 は、この特別図



柄大当たり判定処理 ( S 2 0 8 ) を示すフローチャートである。

【 0 2 6 9 】

特別図柄大当たり判定処理 ( 図 4 2 の S 2 0 8 ) では、まず、特別図柄保留球実行エリア ( 図示せず ) に記憶されている各カウンタ値を取得する ( S 3 0 1 )。そして、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a ( 図 2 4 ( a ) 参照 ) に基づいて、S 3 0 1 の処理で取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果 ( 判定結果 ) を取得する ( S 3 0 2 )。S 3 0 2 の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し ( S 3 0 3 )、大当たりであると判別した場合は ( S 3 0 3 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し ( S 3 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 3 0 5 )、本処理を終了する。一方、S 3 0 3 の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 3 0 3 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 に特別図柄の外れ図柄をセットし ( S 3 0 6 )、本処理を終了する。次に、図 4 3 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 4 1 の S 1 0 4 ) の一処理である特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 ) について説明する。図 4 3 はこの特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 4 3 の S 2 0 9 ) では、まず、特別図柄大当たり判定処理 ( 図 4 2 の S 2 0 8 ) において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する ( S 4 0 1 )。S 4 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 4 0 1 : Y e s )、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d ( 図 2 5 ( a ) ~ ( c ) 参照 ) と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する ( S 4 0 2 )。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し ( S 4 0 3 )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態 ( 通常状態、潜伏状態、確変状態 ) に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d を読み出す ( S 4 0 4 )。

10

20

【 0 2 7 0 】

そして、S 4 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 4 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d とに基づいて変動パターンを選択し ( S 4 0 5 )、S 4 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する ( S 4 0 6 )。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理 ( 図 5 1 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し ( S 4 0 7 )、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し ( S 4 0 8 )、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ ( 図示せず ) の値にセットし ( S 4 0 9 )、本処理を終了する。S 4 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 1 ) の外部出力処理 ( 図 5 1 の S 1 8 0 1 参照 ) にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。一方、S 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には ( S 4 0 1 : N o )、S 4 0 2 の処理をスキップして S 4 0 3 の処理へ移行する。次に、図 4 4 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 4 1 の S 1 0 4 参照 ) にて実行される更新処理 ( S 2 2 1 ) の内容について説明をする。図 4 4 は、更新処理 ( S 2 2 1 ) の内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 2 1 ) では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合 ( 変動停止時 ) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

30

40

【 0 2 7 1 】

更新処理 ( S 2 2 1 ) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し ( S 5 0 1 )、確変カウンタ 2

50

03iの値が0よりも大きいと判別した場合は(S501:Yes)、確変カウンタ203iの値を1減算(更新)し(S502)、次いで、更新後の確変カウンタ203iの値が0であるかを判別し(S503)、0であると判別した場合は(S503:Yes)、遊技状態格納エリア203gに時短状態を設定し(S504)、S505の処理へ移行する。また、S501の処理において確変カウンタ203iの値が0よりも大きくない(0である)と判別した場合(S501:No)は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ203iの値を更新するための上述したS502~S504の処理をスキップしてS505の処理へ移行する。また、S503の処理において、確変カウンタ203iの値が0では無い、即ち、確変カウンタ203iの値が0よりも大きく、確変状態(特別図柄の高確率状態)が継続する場合も(S503:No)、S504の処理をスキップしてS505の処理へ移行する。S505の処理では、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいかを判別し、0よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は(S505:Yes)、時短カウンタ203hの値を1減算し(S506)、減算後の時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する(S507)。S507の処理において時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は、遊技状態格納エリア203gに通常状態を設定し(S508)、確変カウンタ203iの値、時短カウンタ203hの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し(S509)、本処理を終了する。また、S505の処理において時短カウンタ203hの値が0よりも大きく無い(0である)と判別した場合(S505:No)、或いは、S507の処理において時短カウンタ203hの値が0では無いと判別した場合(S507:No)は、そのままS509の処理へ移行する。

#### 【0272】

次に、図45を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイム割込処理(図40)の一処理である始動入賞処理(S105)を説明する。図45は、この始動入賞処理(S105)を示すフローチャートである。始動入賞処理(図45のS105)は、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに球が入球(始動入賞)したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数(第1入球口64、第2入球口640に最大4個)まで、取得した各カウンタ値を第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ格納する処理である。なお、本第1制御例における始動入賞に基づいて取得した各カウンタ値を第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ格納する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典(抽選権利)を記憶するものであるため、賞球情報を記憶するための処理の別形態である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bにそれぞれ記憶されると、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理(所謂、先読み処理)が実行される。以下、始動入賞処理(図45のS105)について説明する。始動入賞処理(図45のS105)では、まず、球が第1始動口である第1入球口64に入球(始動入賞)したか否かを判別する(S601)。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ(図示せず)への球の入球を検出する。球が第1入球口64に入球した(始動入賞があった)と判別する(S601:Yes)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を取得し(S602)、その取得した値(N1)が4未満であるかを判別する(S603)。

#### 【0273】

つまり、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか(即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか)が判別される。取得した値(N1)が4未満であると判別した場合には(S603:Yes)、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値(N1)を1加算し(S604)、音声ランプ制御装置113に対して第1入球口64の保留個数(第1特別図柄の抽選権利保留数)を通知するための

保留球数コマンドを設定する（S 6 0 5）。なお、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を 1 加算する処理は、入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて付与される特典に関する情報（保留数）を記憶するものであるため、入賞数を記憶するための処理の別形態である。そして、各種カウンタ値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S 6 0 6）、S 6 0 7 の処理へ移行する。また、S 6 0 1 の処理で球が第 1 入球口 6 4 に入球していないと判別した場合（S 6 0 1 : N o）、或いは、S 6 0 3 の処理で、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S 6 0 3 : N o）は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）を加算する処理をスキップして、S 6 0 7 の処理へ移行する。なお、本第 1 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入球があった場合に、現時点における第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であるかを判別し、上限値で無い場合は保留個数を加算し、上限値である場合は保留個数を加算しないため、本第 1 制御例における第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球した場合における処理は、賞球数を払い出すための処理の別形態である。次に、S 6 0 7 ~ S 6 1 2 までの各処理については、S 6 0 1 ~ S 6 0 6 までの各処理で実行された第 1 始動口（第 1 入球口 6 4）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第 2 入球口 6 4 0 に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

10

#### 【 0 2 7 4 】

20

S 6 0 1 ~ S 6 1 2 までの各処理を実行後、先読み処理を実行し（S 6 1 3）、本処理を終了する。この先読み処理（S 6 1 3）については、図 4 6 を参照して後述するが、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

30

#### 【 0 2 7 5 】

上述した通り、本制御例では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）または第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値（N 2）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S 6 1 3）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 6 0 3 の処理で第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値（N 1）が上限数（4）であると判別した場合（S 6 0 3 : N o）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理（S 6 1 3）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 4 6 を参照して、始動入賞処理（図 4 5 の S 1 0 5）の一処理である先読み処理（S 6 1 3）について説

40

50

明する。図 4 6 は、この先読み処理 ( S 6 1 3 ) を示すフローチャートである。先読み処理 ( 図 4 6 の S 6 1 3 ) では、まず、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す ( S 7 0 1 )。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する ( S 7 0 2 )。

#### 【 0 2 7 6 】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング ( 第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に新たな保留 ( 入賞情報 ) が記憶されたタイミング ) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態 ( 特別図柄の確率状態 ) を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する ( S 7 0 3 )。判別結果が大当たりであると判別した場合は ( S 7 0 3 : Y e s )、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し ( S 7 0 4 )、その後、本処理を終了する。一方、S 7 0 3 の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 7 0 3 : N o )、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し ( S 7 0 5 )、その後、本処理を終了する。ここで、S 7 0 4、或いは S 7 0 5 の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報 ( 当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報 ) に加え、共通情報として、S 7 0 1 の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 1 参照 ) にて実行される外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて ( 例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して ) 表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出 ( 先読み演出 ) を実行できる。

#### 【 0 2 7 7 】

なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ ( 特別図柄の低確率状態 ) しかないため、入賞コマンドに設定する情報 ( 当否判定結果 ) を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数 ( 特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態 ) 有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納 ( 記憶 ) されている保留記憶 ( 入賞情報 ) に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球

が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【 0 2 7 8 】

また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留記憶(入賞情報)が格納(記憶)された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たに格納(記憶)された入賞情報(保留記憶)の内容(各カウンタ値)を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析(当否判定結果の予測)するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理(当否判定結果の予測)が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図47を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理(S106)について説明する。図47は、この普通図柄変動処理(S106)を示すフローチャートである。普通図柄変動処理(S106)は、第2図柄(普通図柄)の変動表示や、電動役物640aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動(抽選)に関連する様々な処理(普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様(変動時間)を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理)が実行される処理である。

【 0 2 7 9 】

この普通図柄変動処理(図47のS106)では、まず、今現在が、普通図柄(第2図柄)の当たり中であるかを判別する(S801)。普通図柄(第2図柄)の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから(当たり図柄が停止表示してから)電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで(当たり遊技が終了するまで)が含まれる。普通図柄(第2図柄)の当たり中であると判別した場合には(S801:Yes)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄(第2図柄)の当たり中でないと判別した場合には(S801:No)、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する(S802)。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動(抽選)を実行可能な状態であると判別した場合は(S802:No)、次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)を取得し(S803)、その値が0よりも大きいかを判別する(S804)。S804の処理で普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)が0であると判別された場合には(S804:No)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値が0よりも大きいと判別した場合は(S804:Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203fの値(M)を1減算する(S805)。つまり、S804の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件(普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること)が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203fの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されたデータをシフトする(S806)。S806の処理では、普通図柄保留球格納エリア203cの普通図柄保留1~普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後

は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（S807）。

【0280】

次に、時短カウンタ203hがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（S808）、時短カウンタ203hがオンに設定されていると判別した場合は（S808：Yes）、高確率時用の第2当たり乱数テーブル202c（図24（b）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（S809）、S811の処理へ移行する。一方、時短カウンタ203hがオフであると判別した場合は（S808：No）、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202c（図24（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（S810）、S811の処理へ移行する。S811の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（S811）、当たりであると判別した場合は（S811：Yes）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S812）、S814の処理へ移行する。一方、S811の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S811：No）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（S813）、S814の処理へ移行する。S814の処理では、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し（S814）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S814：Yes）、普通図柄の変動時間を3秒に設定し（S815）、本処理を終了する。一方、S814の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S814：No）、普通図柄の変動時間を10秒に設定し（S816）、本処理を終了する。

【0281】

なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口640への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口640への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口640への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S802の処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（S802：No）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S817）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S817：No）、そのまま本処理を終了する。

【0282】

一方、S817の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S817：Yes）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（S818）。S818の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つ

まり、上述した S 8 1 2、或いは S 8 1 3 の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S 8 1 8 の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 8 1 2 の処理、或いは S 8 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S 8 1 9）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 8 1 9 : No）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S 8 1 9 : Yes）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ 2 0 3 h の値を参照して判別し（S 8 2 0）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S 8 2 0 : Yes）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 1 秒間 × 2 回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 8 2 3）、S 8 2 2 の処理へ移行する。一方、S 8 2 0 の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S 8 2 0 : No）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 5 秒間 × 1 回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 8 2 1）、S 8 2 2 の処理へ移行する。S 8 2 2 の処理では、S 8 2 1、或いは S 8 2 3 の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し（S 8 2 2）、本処理を終了する。

10

#### 【 0 2 8 3 】

次に、本制御例における電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S 8 0 8 ~ S 8 1 1 の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S 8 1 7 の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

20

30

40

#### 【 0 2 8 4 】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されて

50



いる場合にのみ、電動役物 640a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 640a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図 40 の S106 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 110 のメイン処理（図 51 参照）の外部出力処理（図 51 の S1801 参照）にて音声ランプ制御装置 113 へと出力される。次に、図 48 を参照してスルーゲート通過処理（S107）の内容について説明をする。図 48 は、スルーゲート通過処理（S164 参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S107）は、タイマ割込処理（図 40 参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）67 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図 47 の S106 参照）にて当否判定（S811 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

10

#### 【0285】

スルーゲート通過処理（S107）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67 を通過したか否かを判定する（S901）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）67 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67 を通過したと判定されると（S901: Yes）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 203f の値（M）を取得し（S902）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 203f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S903）。S903 の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 203f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S903: No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 203f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S903: Yes）、普通図柄保留球数カウンタ 203f の値（M）に 1 を加算し（S904）、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値を普通図柄保留球格納エリア 203c に格納し（S905）、第 2 当たり乱数テーブル 202c（図 24（b）参照）に基づいて抽選結果を事前に取得し（S906）、普通当たり判定結果（S906 の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（S907）、本処理を終了する。S907 の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置 113 へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

20

30

#### 【0286】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第 2 特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第 2 特別図柄抽選が全て終了し、第 1 特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第 1 特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第 1 特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図 6（b）に示した水平方向に第 3 図柄を変動させる演出態様）では無く、第 2 特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図 8（b）に示した垂直方向に第 3 図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。また、チャンスゾー

40

50



ンが設定されてから所定回数の第2特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本制御例では、チャンスゾーン中に実行される第2特別図柄抽選に対応した変動演出として、第3図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第2特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

#### 【0287】

次に、図49を参照して、NMI割込処理について説明をする。図49は、主制御装置110内のMPU201により実行されるNMI割込処理を示すフローチャートである。NMI割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機10の電源遮断時に、主制御装置110のMPU201により実行される処理である。このNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM203に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から主制御装置110内のMPU201のNMI端子に出力される。すると、MPU201は、実行中の制御を中断してNMI割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をRAM203に記憶し(S1601)、NMI割込処理を終了する。なお、上記のNMI割込処理は、払出射制御装置111でも同様に実行され、かかるNMI割込処理により、電源断の発生情報がRAM213に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機10の電源が遮断されると、停電信号SG1が停電監視回路252から払出制御装置111内のMPU211のNMI端子に出力され、MPU211は実行中の制御を中断して、NMI割込処理を開始するのである。次に、図50を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理について説明する。図50は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理(図50)では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する(S1701)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(本制御例では1秒)を実行する(S1702)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S1703)。

#### 【0288】

その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122(図3参照)がオンされているか否かを判別し(S1704)、オンされていれば(S1704:Yes)、処理をS1712へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていなければ(S1704:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1705)、記憶されていなければ(S1705:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理をS1712へ移行する。RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1705:Yes)、RAM判定値を算出し(S1706)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S1707:No)、即ち、算出したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS1712へ移行する。なお、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S1712の処理では、サブ側の制御装置(周辺制御装置)となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する(S1712)。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM213のスタックエリア以外のエリア(作業領域)をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御

10

20

30

40

50

を開始可能な状態となる。主制御装置 110 は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM 203 の初期化処理 (S1713、S1714) を実行する。上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に RAM データを初期化する場合には RAM 消去スイッチ 122 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に RAM 消去スイッチ 122 が押されていれば、RAM 203 の初期化処理 (S1713、S1714) を実行する。

#### 【0289】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM 判定値 (チェックサム値等) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM 203 の初期化処理 (S1713、S1714) を実行する。RAM の初期化処理 (S1713、S1714) では、RAM 203 の使用領域を 0 クリアし (S1713)、その後、RAM 203 の初期値を設定する (S1714)。RAM 203 の初期化処理の実行後は、S1710 の処理へ移行する。一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされておらず (S1704: No)、電源断の発生情報が記憶されており (S1705: Yes)、更に RAM 判定値 (チェックサム値等) が正常であれば (S1707: Yes)、RAM 203 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする (S1708)。次に、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し (S1709)、S1710 の処理へ移行する。払出制御装置 111 は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 113 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する (S1710)。その後、割込みを許可し (S1711)、後述するメイン処理に移行する。次に、図 51 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるメイン処理について説明する。図 51 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

#### 【0290】

メイン処理 (図 51 参照) においては、まず、タイマ割込処理 (図 40 参照) の中で RAM 223 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置 (周辺制御装置) に送信する外部出力処理を実行する (S1801)。具体的には、タイマ割込処理 (図 40 参照) におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 111 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理 (図 41 参照) や始動入賞処理 (図 45 参照) で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 113 に送信する。更に、この外部出力処理 (図 51 の S1801) により、主制御装置 110 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 113 に送信し、第 3 図柄表示装置 81 にて表示される各種演出 (変動演出、装飾演出等) を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理 (図 42 参照) で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 113 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 112 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ CS1 の値を更新する (S1802)。具体的には、変動種別カウンタ CS1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 (本制御例では 198) に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ CS1 の更新値を、RAM 203 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ CS1 の更新が終わると、払出制御装置 111 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み (S1803)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 113 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する (S1804)。

#### 【0291】

10

20

30

40

50

大当たり制御処理（S 1 8 0 4）の詳細な内容については、図 5 2 ~ 図 5 6 を参照して後述するが、この大当たり制御処理（S 1 8 0 4）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口 6 5 a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口 6 5 a）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（S 1 8 0 4）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S 1 8 0 6）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 2 2 の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理における S 8 2 1 の処理、S 8 2 3 の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する（S 1 8 0 7）。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 2 0 9）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において開始する。本制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の LED の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している LED が赤であれば、その赤の LED を消灯すると共に緑の LED を点灯させ、緑の LED が点灯していれば、その緑の LED を消灯すると共に青の LED を点灯させ、青の LED が点灯していれば、その青の LED を消灯すると共に赤の LED を点灯させる。

#### 【 0 2 9 2 】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に LED の点灯色を変更すると、LED の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が LED の点灯色の变化を確認できるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を 1 カウントし、そのカウンタが 1 0 0 に達した場合に、LED の点灯色の変更を行う。即ち、0 . 4 s 毎に LED の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LED の点灯色の変更されたら、0 にリセットされる。また、第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 2 0 9）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 2 0 9 参照）の S 4 0 7 で設定された表示態様で、停止図柄を第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B に停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第 2 図柄表示装置の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する（S 1 8 0 8）。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 1 5 の処理、S 8 1 6 の処理によって第 2 図柄の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置では、第 2 図柄としての「  
」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第 2 図柄表示更新処理（S 1 8 0 8）では、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 1 8 の処理によって第 2 図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 1 2 の処理または S 8 1 3 の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）を第 2 図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

#### 【 0 2 9 3 】

その後は、RAM 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 1 8 0 9）、RAM 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 8 0 9 : No）、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 SG 1 は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回

のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（S1810）、既に所定時間が経過していれば（S1810：Yes）、処理をS1801へ移行し、上述したS1801以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S1810：No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1811、S1812）。まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1811）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999、999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1811の処理と同一の方法によって実行する（S1812）。なお、このS1812の処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。

10

#### 【0294】

ここで、S1801～S1808の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、S1809の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1809：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図49のNMI割込処理が実行されたということなので、S1813以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S1813）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S1814）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S1815）、RAM203のアクセスを禁止して（S1816）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

20

30

#### 【0295】

なお、S1809の処理は、S1801～S1808で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1811とS1812の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1801の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1801の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図50、S1701）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S1801の処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減すると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図52を参照して、大当たり制御処理（S1804）の内容について説明をする。

40

50

図52は、大当たり制御処理(S1804)の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理(S1804)は、主制御装置110のメイン処理(図51参照)において、実行される処理であって、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口65aを開放又は閉鎖するための処理である。なお、特に大当たり変動中に電源が遮断され、電源投入時にRAMクリアスイッチ122が押下されていたことによりパチンコ機10の各種設定が全て初期化される動作(初期設定)が行われた場合には、初期化により大当たり当選に基づく開閉板65bの開閉動作も行われなくなる(回避される)ため、この一連の動作は、所定の動作部材の動作を回避させるための制御の別形態である。

#### 【0296】

10

大当たり制御処理(S1804)では、まず、大当たり開始フラグ203jがオンであるか否かを判別する(S1901)。大当たり開始フラグ203jがオンであると判別した場合は(S1901:Yes)、大当たり用オープニングコマンドを設定し(S1902)、大当たり開始フラグ203jをオフ、大当たり中フラグ203kをオンにそれぞれ設定し(S1903)、本処理を終了する。一方、S1901の処理において、大当たり開始フラグ203jがオフであると判別した場合は(S1901:No)、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか(即ち、大当たり中フラグ203kがオンであるか)否かを判別する(S1904)。S1904の処理において、現在が大当たり中ではない(大当たり中フラグ203kがオフである)と判別した場合は(S1904:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S1904の処理において、現在が大当たり中である(大

20

#### 【0297】

一方、S1905の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は(S1905:No)、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する(S1907)。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は(S1907:Yes)、エンディングコマンドを設定し(S1908)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。本第1制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、第1当たり種別選択テーブル202d(図25(a)参照)を用いて大当たり種別を決定する処理を実行し(図43のS402)、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、S1908の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第1制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのではなく、大当たり遊技中におけるV入賞の有無(特定領域(Vゲート65V)への球の通過の有無)に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。

30

40

#### 【0298】

具体的には、大当たり制御処理(図52のS1804参照)において、エンディング期間の開始タイミング(最終ラウンドの終了タイミング)と判別した場合に、今回の大当た

50

り遊技中にV入賞したか（確変設定フラグ203mがオンに設定されているか）を判別し、確変設定フラグ203mがオンに設定されていると判別した場合は、確変状態が設定されることを示す17秒間のエンディング表示（図11（b）、（d）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として17秒を設定し、確変設定フラグ203mがオンに設定されていないと判別した場合は、時短状態が設定されることを示す15秒間のエンディング表示（図11（a）、（c）参照）を行うために大当たり遊技のエンディング期間として15秒を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機10において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、本第1制御例のパチンコ機10であれば、1ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域（Vゲート65V）へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、V入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、2ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。

10

#### 【0299】

さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるV入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、本第1制御例のように当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たり当選した場合には17秒、通常大当たり当選した場合には15秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にV入賞させることができなかつた場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。一方、S1907の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S1907：No）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S1909）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S1909の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S1909：Yes）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（S1910）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図54を参照して後述する。一方、S1909の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（S1909：No）、特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（S1911）、特定入賞口65aに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（S1912）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図55および図56を参照して後述する。

20

30

40

#### 【0300】

次に、図53のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり動作設定処理（S1906）の詳細について説明する。図53は、この大当たり動作設定処理（S1906）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（S1906）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口65aの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理（図53参照）が開始されると、まず、1ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（S2001）。S2001の処理において、1ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（S2001：Yes）、切替弁65y（Vソレノイド209a）の動作シナリオの開始を設定して（S2002）、大当たり種別に対応する特定入賞口65

50

aの開放パターンを設定する(S2003)。ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、1回の当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数(1ラウンド目)に実行されるラウンド遊技の内容を、当たり種別に応じて異ならせ、具体的には、特定の当たり種別(確変当たり)の場合のみ、1ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域(Vゲート65V)へと流下させ易くなるように切替弁65yを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域(Vゲート65V)へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く当たり遊技中の遊技を実行することができる。

#### 【0301】

なお、本制御例では、確変当たり遊技における1ラウンド目が実行される場合に、第3図柄表示装置81の表示面にて遊技者に対して特定領域(Vゲート65V)へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Vを狙え」の文字が表示されるV報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される当たり遊技のうち、特定領域(Vゲート65V)へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域(Vゲート65V)を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示面に球が特定領域(Vゲート65V)を流下したことを案内するための案内報知態様として「VGET」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Vを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字(例えば「早くVを狙うんだ」)に可変させたりすると良い。これにより、特定領域(Vゲート65V)へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

#### 【0302】

また、本制御例では、可変入賞装置65へと入賞した球の流路を切り替えるためのV役物として切替弁65yを設け、その切替弁65yの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁65yを動作させるように構成し、特定入賞口65aが開放状態となるタイミングを当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域(Vゲート65V)へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁65yの動作パターンを共通化することができるため、切替弁65yの動作内容を把握されたとしても今回の当たり遊技が球を特定領域(Vゲート65V)へと通過させ易い当たり遊技であるか否かを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁65yの動作内容を統一化することができるため、Vソレノイド209aに対する負荷を軽減することができ、V役物(切替弁65y)の故障を抑制することができる。一方、S2001の処理において、今回のラウンドが1ラウンド目ではないと判別した場合は(S2001:No)、S2002、S2003の処理をスキップして、通常の特入賞口65aの開放を設定し(S2004)、処理をS2005へと移行する。S2005の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して(S2005)、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第3図柄表示装置81において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、当たりのラウンド数に合わせて第3図柄表示装置81の表示内容を更新することができる。

#### 【0303】

10

20

30

40

50

この大当たり動作設定処理（図53参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口65aを開放することができると共に、1ラウンド目に特定領域（Vゲート65V）を球が通過可能に設定することができる。これにより、大当たりA、C～Eでは、1ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域（Vゲート65V）を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。次に、図54のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理（S1910）の詳細について説明する。図54は、この大当たり終了処理（S1910）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（S1910）は、大当たり制御処理（図52のS1804参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。この大当たり終了処理（S1910）では、まず、確変設定フラグ203mがオンであるかを判別する（S2101）。S2101の処理において、確変設定フラグ203mがオンであると判別した場合は（S2101：Yes）、大当たり中にVゲート（特定領域）65vを球が通過したことを意味するので、確変カウンタ203iの値に50を設定し（S2102）、S2103の処理へ移行する。一方、S2101の処理において、確変設定フラグ203mがオフであれば（S2101：No）、S2102の処理をスキップして、S2103の処理へ移行する。

#### 【0304】

S2103の処理では、時短カウンタ203hの値に100を設定し（S2103）、次いで、時短カウンタ203hの値、確変カウンタ203iの値に基づいて、状態コマンドを設定する（S2104）。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理の外部出力処理（S1801）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア223gを更新する。これにより、音声ランプ制御装置113において、パチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ203kおよび確変設定フラグ203mを共にオフに設定して（S2105）、本処理を終了する。この大当たり終了処理（図54参照）を実行することにより、大当たり遊技中にVゲート（特定領域）65vを球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。次に、図55のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される入賞処理（S1911）の詳細について説明する。図55は、この入賞処理（S1911）を示すフローチャートである。この入賞処理（S1911）は、大当たり制御処理（図52参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。この入賞処理（S1911）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（S2201）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口65aの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。S2201の処理において、ラウンド有効期間でなければ（S2201：No）、そのまま本処理を終了する。

#### 【0305】

一方、S2201の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（S2201：Yes）、次いで、特定入賞口65aへの入賞を検出したかを判別し（S2202）、特定入賞口65aに対する入賞を検出していれば（S2202：Yes）、通過した遊技球数を計測するカウンタである入賞個数カウンタ203oの値に1を加算して更新し（S2203）、特定入賞口65aへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（S2204）、S2205の処理へ移行する。これに対し、S2202の処理において、特定入賞口65aへの入賞を検出していなければ（S2202：No）、S2203、S2204の処理をスキップし、S2205の処理へ移行する。S2205の処理では、入賞個数カウンタ203oの値が10以上であるかを判別し（S2205）、入賞個数カウンタ203oの値が10以上であれば（S2205：Yes）、S2207の

10

20

30

40

50



処理へ移行する。一方、S 2 2 0 5 の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 9 以下であると判別した場合は ( S 2 2 0 5 : N o )、ラウンド時間 ( 3 0 秒 ) が経過したかを判別し ( S 2 2 0 6 )、ラウンド時間が経過していれば ( S 2 2 0 6 : Y e s )、S 2 2 0 7 の処理へと移行する。なお、この S 2 2 0 6 の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から 3 0 秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本制御例では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

#### 【 0 3 0 6 】

S 2 2 0 7 の処理では、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し ( S 2 2 0 7 )、特定入賞口 6 5 a の閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する ( S 2 2 0 8 )。なお、本第 1 制御例における入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 0 以上である場合に、ラウンド時間 ( 3 0 秒 ) が経過したかを判別する処理をスキップして特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定する処理は、駆動手段の励磁の中断を開始するタイミング ( 励磁時間 ) を可変させる処理の別形態である。次いで、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判別し ( S 2 2 0 9 )、1 ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は ( S 2 2 0 9 : Y e s )、V ソレノイド 2 0 9 a をオフに設定して ( S 2 2 1 0 )、処理を S 2 2 1 1 へと移行する。一方、S 2 2 0 9 の処理において、今回の特定入賞口 6 5 a の閉鎖が 1 ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は ( S 2 2 0 9 : N o )、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 2 6 6 5 k がオンに設定されていないので、S 2 2 1 0 の処理をスキップして、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。S 2 2 1 1 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p、確変有効フラグ 2 0 3 r、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオンに設定し ( S 2 2 1 1 )、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。また、S 2 2 0 5 の処理において入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 9 以下と判別され ( S 2 2 0 5 : N o )、且つ、S 2 2 0 6 の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には ( S 2 2 0 6 : N o )、S 2 2 0 7 ~ S 2 2 1 1 の処理をスキップして、処理を S 2 2 1 2 へと移行する。S 2 2 1 2 の処理では、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであるかを判定し ( S 2 2 1 2 )、ラウンド終了フラグ 2 0 3 がオフであれば ( S 2 2 1 2 : N o )、S 2 2 1 3 の処理へ移行する。一方、S 2 2 1 2 の処理においてラウンド終了フラグ 2 0 3 がオンであると判定した場合は ( S 2 2 1 2 : Y e s )、次いで、確変有効フラグ 2 0 3 r がオンであるかを判別する ( S 2 2 1 7 )。S 2 2 1 7 の処理において、確変有効フラグ 2 0 3 r がオフであれば ( S 2 2 1 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 0 3 0 7 】

一方、確変有効フラグ 2 0 3 r がオンであれば ( S 2 2 1 7 : N o )、確変有効タイマ 2 0 3 s の値に 1 を加算し ( S 2 2 1 8 )、次いで、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値であるかを判別する ( S 2 2 1 9 )。そして、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値でなければ ( S 2 2 1 9 : N o )、S 2 2 1 3 の処理へ移行し、特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) への球の通過を監視して確変設定フラグ 2 0 3 m を更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 s が上限値でないと、特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。一方、確変有効タイマ 2 0 3 s の値が上限値であれば ( S 2 2 1 9 : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 r、ラウンド終了フラグ 2 0 3 をオフに設定し ( S 2 2 2 0 )、確変有効タイマ 2 0 3 s の値をリセットして ( S 2 2 2 1 )、本処理を終了する。また、S 2 2 1 3 の処理では、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過したか否かを判別し ( S 2 2 1 3 )、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過していなければ ( S 2 2 1 3 : N o )、本処理を終了する。一方、球が特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過していれば ( S 2 2 1 3 : Y e s )、確変通過カウンタ 2 0 3 n の値に 1 を加

10

20

30

40

50

算し ( S 2 2 1 4 )、確変設定フラグ 2 0 3 m をオンに設定し ( S 2 2 1 5 )、V 入賞コマンドを設定し ( S 2 2 1 6 )、本処理を終了する。次に、図 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( S 1 9 1 2 ) を説明する。図 5 6 は、この異常処理 ( S 1 9 1 2 ) を示すフローチャートである。この異常処理 ( S 1 9 1 2 ) は、大当たり制御処理 ( 図 5 2 参照 ) の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

#### 【 0 3 0 8 】

異常処理 ( S 1 9 1 2 ) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し ( S 2 3 0 1 )、ラウンド有効期間でなければ ( S 2 3 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は ( S 2 3 0 1 : Y e s )、次いで、球が排出口 6 5 h 1 を通過したかを判別する ( S 2 3 0 2 )。この S 2 3 0 2 の処理では、排出口 6 5 h 1 ( 図 5 ( b ) 参照 ) を通過した球を検知可能な球排出口スイッチ ( 図示せず ) が球の通過を検知している否かで判別される。S 2 3 0 2 の処理において、球が排出口 6 5 h 1 を通過したと判別した場合は ( S 2 3 0 2 : Y e s )、排出個数カウンタ 2 0 3 t の値に 1 を加算し ( S 2 3 0 3 )、S 2 3 0 4 の処理へ移行する。一方、S 2 3 0 2 の処理において、球が排出口 6 5 h 1 を通過していなければ ( S 2 3 0 2 : N o )、S 2 3 0 3 の処理をスキップし S 2 3 0 4 の処理へ移行する。S 2 3 0 4 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p がオンであるかを判別する ( S 2 3 0 4 )。残球タイマフラグ 2 0 3 p がオフであると判別した場合は ( S 2 3 0 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 p がオンであれば ( S 2 3 0 4 : Y e s )、球はけ期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 q の値に 1 を加算して更新する ( S 2 3 0 5 )。次に、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値であるかを判別し ( S 2 3 0 6 )、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値でなければ ( S 2 3 0 6 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ 2 0 3 q の値が上限値であると判別した場合は ( S 2 3 0 6 : Y e s )、次いで、排出個数 ( 確変通過カウンタ 2 0 3 n の値と、排出個数カウンタ 2 0 3 t の値との合計値 ) が入賞個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値 ) と一致しているかを判別する ( S 2 3 0 7 )。

#### 【 0 3 0 9 】

S 2 3 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は ( S 2 3 0 7 : N o )、エラーコマンドを設定し ( S 2 3 0 8 )、S 2 3 0 9 の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示 ( 例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示 ) がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第 4 流路 6 5 e 4 ( 図 5 ( b ) 参照 ) が閉鎖されている期間 ( 切替弁 6 5 y が閉状態となる期間 ) に、不正に球を第 4 流路 6 5 e へと流入させて特定領域 ( V ゲート 6 5 V ) を通過させる不正行為を抑制できる。一方、S 2 3 0 7 の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は ( S 2 3 0 7 : Y e s )、S 2 3 0 8 の処理をスキップし、S 2 3 0 9 の処理へと移行する。S 2 3 0 9 の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 p をオフに設定し ( S 2 3 0 9 )、次いで、残球タイマ 2 0 3 q の値をリセットする ( S 2 3 1 0 )。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 o、排出個数カウンタ 2 0 3 t、確変通過カウンタ 2 0 3 n の値をそれぞれリセットし ( S 2 3 1 1 )、本処理を終了する。この異常処理 ( 図 5 6 参照 ) を実行することにより、可変入賞装置 6 5 の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口 6 5 a へと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

#### 【 0 3 1 0 】

< 第 1 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 5 7 から図 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行

10

20

30

40

50

される立ち上げ処理を説明する。図 5 7 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 4 0 0 1 )。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、 S 4 1 1 7 の電源断処理 ( 図 5 8 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 4 0 0 2 )。図 5 8 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 5 8 の S 4 1 1 4 参照 )、 S 4 1 1 7 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 4 1 1 7 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 4 0 0 2 : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( S 4 0 0 3 )。

10

#### 【 0 3 1 1 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 4 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( S 4 0 0 3 : Y e s )、 S 4 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( S 4 0 0 3 : N o )、 S 4 0 0 8 へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( S 4 0 0 3 : Y e s )、 S 4 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 4 1 1 7 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて ( S 4 0 0 3 : N o )、 S 4 0 0 8 へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば ( S 4 0 0 2 : Y e s )、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 4 1 1 7 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 4 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

20

30

#### 【 0 3 1 2 】

S 4 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( S 4 0 0 4 )。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別する。かかる1 バイト毎の書き込み及び確認を、「 0 F F h 」に次いで、「 5 5 h 」、「 0 A A h 」、「 0 0 h 」の順に行う。この R A M 2 2 3 の読み書きチェックにより、 R A M 2 2 3 のすべての記憶領域が0 クリアされる。 R A M 2 2 3 のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば ( S 4 0 0 5 : Y e s )、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードを書き込んで、 R A M 破壊チェックデータを設定する ( S 4 0 0 6 )。この特定領域に書き込まれた「 5 5 A A h 」のキーワードを確認することにより、 R A M 2 2 3 にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、 R A M 2

40

50

23のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S4005:No)、RAM223の異常を報知して(S4007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

#### 【0313】

S4008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S4008)。電源断フラグはS4117の電源断処理の実行時にオンされる(図4のS4116参照)。つまり、電源断フラグは、S4117の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS4008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS4117の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S4008:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし(S4009)、RAM223の初期値を設定した後(S4010)、割込み許可を設定して(S4011)、メイン処理へ移行する。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でS4008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS4004からS4006の処理を経由してS4008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S4008:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS4009をスキップして、処理をS4010へ移行し、RAM223の初期値を設定する(S4010)。なお、S4009のクリア処理をスキップするのは、S4004からS4006の処理を経由してS4008の処理へ至った場合には、S4004の処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

#### 【0314】

次に、図58を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図58は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回S4101の処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され(S4101)、1ミリ秒以上経過していなければ(S4101:No)、S4102~S4111の処理を行わずにS4112の処理へ移行する。S4101の処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S4102~S4111が表示(演出)に関する処理であり、短い周期(1ミリ秒以内)で編集する必要がないのに対して、S4112のコマンド判定処理やS4113の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S4112の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S4112の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S4101の処理で1ミリ秒以上経過していれば(S4101:Yes)、まず、S4103~S4113の処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信するコマンド出力処理を実行する(S4102)。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS4108の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し(S4103)、その後電源投入報知処理を実行する(S4104)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間(例えば30秒)電源が

投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 4 1 0 5 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 1 5 】

S 4 1 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 4 1 0 6 ) 。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。その後、  
 10 枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 4 1 0 7 ) 。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) の詳細については、図 7 0 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し ( S 4 1 0 8 ) 、その後音編集・出力処理を実行する ( S 4 1 0 9 ) 。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示  
 20 に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 4 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し ( S 4 1 1 0 ) 、次に、演出更新処理を実行する ( S 4 1 1 1 ) 。S 4 1 1 1 の処理を実行後、S 4 1 1 2 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 4 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 4 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

#### 【 0 3 1 6 】

S 4 1 1 1 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) が実行され、S 4 1 1 3 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 ) の詳細については、図 5 9 を参照して後述する。S 4 1 1 3 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 6 6 を参照して後述する。S 4 1 1 3 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか  
 30 否かを判別する ( S 4 1 1 4 ) 。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されてい  
 40 れば ( S 4 1 1 4 : Y e s ) 、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 4 1 1 6 ) 、電源断処理を実行する ( S 4 1 1 7 ) 。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 4 1 1 8 ) 、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

#### 【 0 3 1 7 】

一方、S 4 1 1 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 4 1 1 4 : N o ) 、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか  
 50 否かが判別され ( S 4 1 1 5 ) 、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 4 1 1 5 : N

o)、S4101の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば(S4115:Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機10の修復などを頼むことができる。また、RAM223が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置226やランプ表示装置227によりRAM破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図59を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S4112)について説明する。図59は、このコマンド判定処理(S4112)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S4112)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図58参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理(S4112)の詳細を説明する。

10

#### 【0318】

コマンド判定処理(S4112)が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し(S4201)、受信したと判別した場合は(S4201:Yes)、状態コマンド受信処理を実行し(S4202)、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理(S4202)は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第3図柄表示装置81の表示面にて対応する演出態様(例えば、背面画像)を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図15に示したスーパーチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定され、時短状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図12に示すチャンスモードに対応する表示用コマンドが設定される。なお、実際に設定される遊技状態と、実行されるモード演出における演出態様の切替制御の詳細については後述する。この状態コマンド受信処理(S4202)の詳細については図60を参照して後述する。S4201の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は(S4201:No)、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し(S4203)、受信したと判別した場合は(S4203:Yes)、受信した特図変動パターンコマンドに対応する特図変動開始フラグ223dをオンに設定し(S4204)、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する(S4205)。そして、本処理を終了する。S4203の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は(S4203:No)、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し(S4206)、受信したと判別した場合は(S4206:Yes)、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ223e(第1特図停止種別フラグ223e1、第2特図停止種別フラグ223e2)をオンに設定し(S4207)、受信したコマンドから停止種別を抽出する(S4208)。そして、本処理を終了する。

20

30

#### 【0319】

S4206の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は(S4206:No)、次に、主制御装置110より保留球数コマンドを受信したかを判別する(S4209)。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には(S4209:Yes)、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ223c、普通図柄保留球数カウンタ223hに格納する(S4210)。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(即ち、特別図柄の変動表示の保留球数)を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられた特別図柄保留球数カウンタ223cの値を更新する。また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置110の普通図柄保留球数カウンタ203fの値(即ち、普通図柄の変動表示の保留球数)を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられた普通図柄

40

50

保留球数カウンタ 2 2 3 h の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、スルーゲート 6 7）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、S 4 2 1 0 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ 2 2 3 h の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。

#### 【 0 3 2 0 】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ 2 0 3 d、2 0 3 e、2 0 3 d の値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。また、S 4 2 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 9 : N o）、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したか判別する（S 4 2 1 1）。S 4 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 1 1 : Y e s）、入賞コマンド処理を実行し（S 4 2 1 2）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（S 4 2 1 2）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 b）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、入賞コマンド処理（S 4 2 1 2）の詳細な内容については、図 6 1 を参照して後述する。S 4 2 1 1 の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 1 : N o）、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 3）、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 1 3 : Y e s）、第 3 図柄の停止表示を設定し（S 4 2 1 4）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 3 : N o）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 5）、受信したと判別した場合は（S 4 2 1 5 : Y e s）、普図関連処理を実行し（S 4 2 1 6）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理を実行し（S 4 2 1 6）の詳細な説明は、図 8 を参照して後述する。

#### 【 0 3 2 1 】

S 4 2 1 5 の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 5 : N o）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 7）、受信したと判別した場合は（S 4 2 1 7 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 4 2 1 8）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理（S 4 2 1 8）の詳細な説明は、図 6 4 を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 7 : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 4 2 1 9）、本処理を終了する。次に、図 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）について説明する。図 6 0 は、この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 5 9 参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）の詳細を説明する。状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（S 4 3 0 1）。ここでは、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相

違するか否かが判別される。S 4 3 0 1 の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は ( S 4 3 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は ( S 4 3 0 1 : Y e s )、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する ( S 4 3 0 2 )。S 4 3 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合は (今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合は) ( S 4 3 0 2 : Y e s )、通常モードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 3 )、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 2 2 】

S 4 3 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合は (今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合は) ( S 4 3 0 2 : N o )、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し ( S 4 3 0 6 )、遊技状態が時短状態である (今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである) と判別した場合は ( S 4 3 0 6 : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に 1 0 0 を設定し ( S 4 3 0 7 )、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 8 )、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。S 4 3 0 6 の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は ( S 4 3 0 6 : N o )、次いで、V 報知フラグ 2 2 3 m がオンであるかを判別する ( S 4 3 0 9 )。V 報知フラグ 2 2 3 m がオフの場合は ( S 4 3 0 9 : N o )、上述した S 4 3 0 8 の処理へ移行する。V 報知フラグ 2 2 3 m がオンである場合は ( S 4 3 0 9 : Y e s )、V 報知フラグ 2 2 3 m をオフに設定し ( S 4 3 1 0 )、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 1 1 )、S 4 3 0 4 の処理へ移行する。S 4 3 0 4 の処理では、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し ( S 4 3 0 4 )、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し ( S 4 3 0 5 )、本処理を終了する。ここで、S 4 3 0 8 および S 4 3 1 1 の処理で設定されたコマンドが表示制御装置 1 1 4 に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域にて表示される各種表示態様の種別 (モード、背景) を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置 1 1 4 へと出力するように構成している。

#### 【 0 3 2 3 】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド (種別コマンド) と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド (共通コマンド) とを表示制御装置 1 1 4 に出力するだけで、表示制御装置 1 1 4 側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 1 1 4 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 1 1 4 側から音声ランプ制御装置 1 1 3 側へと設定後の表示データの内容を示す情報 (確認情報) を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 が主制御装置 1 1 0 から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果 (特別図柄の抽選結果) とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下



してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第4図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

#### 【0324】

なお、本制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置113側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。次に、図61を参照して、コマンド判定処理（図59のS4112参照）にて実行される入賞コマンド処理（S4212参照）の内容を説明する。図61は、入賞コマンド処理（S4212）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S4212）は、主制御装置110から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるV入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（S4212）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223bの対応する領域に格納（設定）し（S4401）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（S4402）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（S4402：Yes）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（S4403）当たり情報があると判別した場合は（S4403：Yes）、次いで、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（S4404）。

#### 【0325】

ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（S4404：No）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（S4405）、S4406の処理へと移行する。S4405の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置114へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物640aがロング開放（5秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第3図柄表示装置81の表示面の主表示領域Dmに小表示領域Dm3が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。なお、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。さらに、本制御例では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア223bに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることよりの確に示唆することが可能となる。

#### 【0326】

図61に戻り説明を続ける。S4402の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信して

いないと判別した場合 ( S 4 4 0 2 : N o )、S 4 4 0 3 の処理で当たり情報が無いと判別した場合 ( S 4 4 0 3 : N o )、S 4 4 0 4 の処理で時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいと判別した場合 ( S 4 4 0 4 : Y e s ) も S 4 4 0 6 の処理へ移行する。S 4 4 0 6 の処理では、特図用入賞情報コマンド処理を実行し ( S 4 4 0 6 )、S 4 4 0 7 の処理へ移行する。この特図用入賞情報コマンド処理 ( S 4 4 0 6 ) の詳細については図 6 2 を参照して後述する。S 4 4 0 7 の処理では、今回受信したコマンドが V 入賞コマンド ( 入賞処理 ( 図 5 5 の S 1 9 1 1 参照 ) にて確変スイッチ ( 特定ゲート ) へと球が流下した場合に設定されるコマンド ( S 2 2 1 6 参照 ) ) であるかを判別し ( S 4 4 0 7 )、V 入賞コマンドである場合は ( S 4 4 0 7 : Y e s )、V 入賞フラグ 2 2 3 j をオンに設定し ( S 4 4 0 8 )、S 4 4 0 9 の処理へ移行する。また、S 4 4 0 7 の処理において、V 入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 4 0 7 : N o )、S 4 4 1 3 の処理へ移行する。S 4 4 0 9 の処理では、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンであるか否かを判別する ( S 4 4 0 9 )。V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオンである場合は ( S 4 4 0 9 : Y e s )、V 演出実行フラグ 2 2 3 k をオフに設定し ( S 4 4 1 0 )、V 入賞を報知するための表示用コマンドを設定し ( S 4 4 1 1 )、V 報知フラグ 2 2 3 m をオンに設定し ( S 4 4 1 2 )、S 4 4 1 3 の処理へ移行する。また、S 4 4 0 9 の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 k がオフである場合も ( S 4 4 0 9 : N o )、S 4 4 1 3 の処理へ移行する。S 4 4 1 3 の処理では、その他の処理を実行し ( S 4 4 1 3 )、本処理を終了する。次に、図 6 2 を参照して、入賞コマンド処理 ( 図 6 1 の S 4 2 1 2 ) にて実行される特図用入賞情報コマンド処理 ( S 4 4 0 6 ) の内容を説明する。図 6 2 は、特図用入賞情報コマンド処理 ( S 4 4 0 6 ) の内容を示したフローチャートである。

#### 【 0 3 2 7 】

特図用入賞情報コマンド処理 ( S 4 4 0 6 ) が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し ( S 4 5 0 1 )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 5 より大きいと判別する ( S 4 5 0 2 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 5 より大きいと判別した場合は ( S 4 5 0 2 : Y e s )、次いで、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであるか否かを判別する ( S 4 5 0 3 )。特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオフであると判別した場合は ( S 4 5 0 3 : N o )、連続予告実行選択テーブル 2 2 2 d ( 図 3 1 ( a ) ) を用いて連続予告の有無を選択し ( S 4 5 0 4 )、次いで、連続予告の実行があるか否かを判別する ( S 4 5 0 5 )。連続予告の実行があると判別した場合は ( S 4 5 0 5 : Y e s )、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o をオンに設定し ( S 4 5 0 6 )、S 4 5 0 7 の処理へ移行する。また、S 4 5 0 2 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 5 以下であると判別した場合と ( S 4 5 0 2 : N o )、S 4 5 0 3 の処理において、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであると判別した場合と ( S 4 5 0 3 : N o )、S 4 5 0 5 の処理において、連続予告の実行がないと判別した場合も ( S 4 5 0 5 : N o )、S 4 5 0 7 の処理へ移行する。S 4 5 0 7 の処理では、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定し ( S 4 5 0 7 )、本処理を終了する。次に、図 6 3 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 5 9 の S 4 1 1 2 参照 ) にて実行される普図関連処理 ( S 4 2 1 6 ) の内容を説明する。図 6 3 は、普図関連処理 ( S 4 2 1 6 ) の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理 ( S 4 2 1 6 ) は、主制御装置 1 1 0 から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。

#### 【 0 3 2 8 】

普図関連処理 ( S 4 2 1 6 ) が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : Y e s )、表示用普図変動開始コマンドを設定し ( S 4 6 0 2 )、次いで、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別する ( S 4 6 0 3 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : Y e s

)、そのまま本処理を終了し、0よりも大きく無いと判別した場合は(S 4 6 0 3 : No)、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し(S 4 6 0 4)、普図当たりに当選していないと判別した場合は(S 4 6 0 4 : No)、そのまま本処理を終了する。一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は(S 4 6 0 4 : Yes)、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し(S 4 6 0 5)、本処理を終了する。S 4 6 0 5の処理で表示用コマンドが設定されることで、図7(b)に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。なお、本制御例では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図7(b)に示した表示態様(小表示領域Dm3を形成する表示態様)を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動(例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部)にて図7(b)に示した表示態様(小表示領域Dm3を形成する表示態様)を表示させるように構成しても良い。

10

#### 【0329】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出(第3図柄変動演出)の内容に応じて小表示領域Dm3の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第3図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出(例えば、リーチ演出)が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出(例えば、リーチ演出)が実行されていない場合よりも小表示領域Dm3の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。図63に戻り、説明を続ける。S 4 6 0 1の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は(S 4 6 0 1 : No)、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し(S 4 6 6)、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は(S 4 6 0 6 : Yes)、次いで、従時短カウンタ223nの値が0よりも大きいかを判別し(S 4 6 0 7)、0よりも大きく無いと判別した場合は(S 4 6 0 7 : No)、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し(S 4 6 0 8)、本処理を終了する。S 4 6 0 8の処理で表示用コマンドが設定されることで、図8(a)に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、S 4 6 0 7の処理にて、従時短カウンタ223nの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 4 6 0 7 : Yes)、S 4 6 0 8の処理をスキップして本処理を終了する。

20

30

#### 【0330】

S 4 6 0 6の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は(S 4 6 0 6 : No)、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し(S 4 6 0 9)、受信したと判別した場合は(S 4 6 0 9 : Yes)、従時短カウンタ223nの値が0よりも大きいかを判別し(S 4 6 1 0)、従時短カウンタ223nの値が0であると判別した場合は(S 4 6 1 0 : No)、次いで、普通図柄保留球数カウンタ223hの値が1以上であるかを判別し(S 4 6 1 1)、1以上であると判別した場合は(S 4 6 1 1 : Yes)、特殊演出中フラグ223iがオンに設定されているかを判別し(S 4 6 1 2)、オンに設定されていないと判別した場合は(S 4 6 1 2 : No)、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し(S 4 6 1 3)、特殊演出中フラグ223iをオフに設定し(S 4 6 1 4)、本処理を終了する。一方、S 4 6 1 0 ~ S 4 6 1 2の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図64を参照して、大当たり関連処理(S 4 2 1 8)の内容について説明をする。図64は、大当たり関連処理(S 4 2 1 8)の内容を示したフローチャートである。大当たり関連

40

50

処理（S 4 2 1 8）では、大当たりで当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第3図柄表示装置81に実行させるための処理を行うものであり、大当たりで当選した場合に、主制御装置110から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（S 4 2 1 8）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（S 4 7 0 1）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（S 4 7 0 1 : Y e s）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（S 4 7 0 2）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、RAM 2 2 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1により実行されるメイン処理（図58参照）のコマンド出力処理（S 4 1 0 2）の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第3図柄表示装置81に表示する。

10

#### 【0331】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（S 4 7 0 3）、通常大当たりであると判別した場合は（S 4 7 0 3 : Y e s）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（S 4 7 0 8）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（S 4 7 0 3 : N o）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、V報知実行選択テーブル222e（図31（b））を用いてV報知演出の実行有無を選択し（S 4 7 0 4）、次いで、V報知演出があるか否かを判別する（S 4 7 0 5）。V報知演出があると判別した場合は（S 4 7 0 5 : Y e s）、V演出実行フラグ223kをオンに設定し（S 4 7 0 6）、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（S 4 7 0 7）、本処理を終了する。一方、S 4 7 0 5の処理において、V報知演出がないと判別した場合は（S 4 7 0 5 : N o）、上述したS 4 7 0 8の処理へ移行する。

20

#### 【0332】

つまり、本制御例では、図25を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図17参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中に可変入賞装置65へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要がなくなるため、音声ランプ制御装置113、表示制御装置114の処理負荷を軽減させることができる。なお、本制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置113のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

30

40

#### 【0333】

一方、S 4 7 0 1の処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 7 0 1 : N o）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（S 4 7 0 9）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 7 0 9 : Y e s）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（S 4 7 1 0）、今回のラウンド数が1ラウンド（Vラウンド）であるかを判別する（S 4 7 1 1）。1ラウンド（Vラウンド）であると判別した場合は（S 4 7 1 1 : Y e s）、V演出実行フラグ223kがオンであるか否かを判別する（S 4 7 1 2）。V演出実行フラグ223kがオンであると判別した場合は（S 4 7 1 2 : Y e s）、V入賞を案内する表示用コマンドを設定し（S 4 7 1 3）、本処理を終了する。また、S 4 7 1 1の処理で今回のラウンド数が1ラウンド（Vラ

50

ウンド)では無い、即ち、1ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と(S4711:No)、S4712の処理において、V演出実行フラグ223kがオフであると判別した場合も(S4712:No)、そのまま本処理を終了する。S4709の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は(S4709:No)、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し(S4714)、受信したと判別した場合は(S4714:Yes)、エンディング処理を実行し(S4715)、本処理を終了する。また、S4786の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は(S4714:No)、そのまま本処理を終了する。次に、図65を参照して、エンディング処理(S4715)の処理について説明をする。図65は、エンディング処理(S4715)の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理(S4715)は、上述した大当たり関連処理(図64のS4218参照)にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

10

#### 【0334】

エンディング処理(S4715)が実行されると、まず、V入賞フラグ223jがオンに設定されているかを判別し(S4801)、オンに設定されていると判別した場合は(S4801:Yes)、V入賞フラグ223jをオフに設定し(S4805)、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し(S4804)、本処理を終了する。また、S4801の処理においてV入賞フラグ223jがオンに設定されていないと判別した場合は(S4801:No)、V演出実行フラグ223kがオンであるかを判別し(S4802)、V演出実行フラグ223kがオフであると判別した場合は(S4802:No)、そのままS4804の処理へ移行する。一方、S4802の処理において、V演出実行フラグ223kがオンであると判別した場合は(S4802:Yes)、エンディング期間のうち、後半期間(7秒)の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し(S4803)、S4804の処理へ移行する。S4803の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置114へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様(図120(d)参照)を、時短状態が設定されることに対応する表示態様(図120(c)参照)へと切り替える処理が実行される。本制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定(7秒)にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図66を参照して、変動表示設定処理(S4113)の内容について説明をする。図66は、変動表示設定処理(S4113)の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理(S4113)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図58参照)の中で実行され、第3図柄表示装置81において変動演出を実行させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

20

30

#### 【0335】

変動表示設定処理(S4113)では、まず、RAM223に設けられた特図1変動開始フラグ223d1がオンかを判別する(S4901)。そして、特図1変動開始フラグ223d1がオンではない(即ち、オフである)と判別した場合(S4901:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S4905の処理へ移行する。一方、特図1変動開始フラグ223d1がオンであると判別した場合(S4901:Yes)、特図1変動開始フラグ223d1をオフに設定し(S4902)、次いで、表示制御装置114へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための特図1演出態様設定処理を実行し(S4903)、入賞情報格納エリア223bのうち第1特別図柄に対応するデータをシフトし(S4904)、S4905の処理へ移行する。特図1演出態様設定処理(S4903)の詳細については図67を参照して後述する。S4905の処理では、RAM223に設けられた特図2変動開始フラグ223d2がオンかを判別する(S4905)。そして、

40

50

特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S 4 9 0 5 : N o）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 9 0 9 の処理へ移行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンであると判別した場合（S 4 9 0 5 : Y e s）、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 をオフに設定し（S 4 9 0 6）、次いで、特図 2 演出態様設定処理を実行し（S 4 9 0 7）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のデータのうち第 2 特別図柄に対応するデータをシフトし（S 4 9 0 8）、S 4 9 0 9 の処理へ移行する。特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7）の詳細については図 6 8 を参照して後述する。

#### 【 0 3 3 6 】

S 4 9 0 9 の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンかを判別する（S 4 9 0 9）。そして、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S 4 9 0 9 : N o）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンであると判別した場合（S 4 9 0 9 : Y e s）、オンに設定されている特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 をオフに設定し（S 4 9 1 0）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定し（S 4 9 1 1）、その後、本処理を終了する。次に、図 6 7 を参照して、特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3）の内容について説明をする。図 6 7 は、特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3）は、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）にて、第 1 特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3）が実行されると、まず、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 より大きいかが否かを判別する（S 5 0 0 1）。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 5 0 0 1 : Y e s）、従時短カウンタ 2 2 3 n の値を 1 減算し（S 5 0 0 2）、減算後の従時短カウンタ 2 2 3 n の値を示すための表示用コマンドを設定し（S 5 0 0 3）、S 5 0 0 4 の処理へ移行する。S 5 0 0 1 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であると判別した場合は（S 5 0 0 1 : N o）、S 5 0 0 2 および S 5 0 0 3 の処理をスキップし、S 5 0 0 4 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 3 7 】

S 5 0 0 4 の処理では、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に記憶されている演出モードを読み出し（S 5 0 0 4）、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する（S 5 0 0 5）。スーパーチャンスモードであると判別した場合は（S 5 0 0 5 : Y e s）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（S 5 0 0 6）、基本変動時間（基本時間）が 3 0 秒であるかを判別する（S 5 0 0 7）。基本変動時間が 3 0 秒であると判別した場合には（S 5 0 0 7 : Y e s）、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c（図 3 0 参照）に基づいて演出態様（演出内容）を決定し（S 5 0 0 8）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 5 0 0 9）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が 3 0 秒では無いと判別した場合には（S 5 0 0 7 : N o）、S 5 0 1 1 の処理へ移行する。一方、S 5 0 0 5 の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は（S 5 0 0 5 : N o）、次いで、チャンスモードであるか否かを判別する（S 5 0 1 0）。チャンスモードではないと判別した場合は（S 5 0 1 0 : N o）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S 5 0 1 1）、上述した S 5 0 0 9 の処理へ移行する。S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別した場合は（S 5 0 1 0 : Y e s）、チャンスモード中演出設定処理を実行し（S 5 0 1 2）、S 5 0 0 9 の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理（S 5 0 1 2）の詳細については図 6 9 を参照して後述する。次に、図 6 8 を参照して、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7）の内容について説明をする。図 6 8 は特図

2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 ) は、変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) にて、第 2 特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 0 3 3 8 】

特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 ) が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し ( S 5 1 0 1 )、通常状態であると判別した場合は ( S 5 1 0 1 : Y e s )、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 1 0 2 )、次いで、特殊演出中フラグ 2 2 3 i をオンに設定し ( S 5 1 0 3 )、通常中特図 2 演出選択テーブル 2 2 2 b ( 図 2 9 参照 ) に基づいて演出態様を決定し ( S 5 1 0 4 )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 1 0 5 )、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1 の処理において、通常状態では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 1 : N o )、次に、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 1 0 6 : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 1 0 6 : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値を 1 減算し ( S 5 1 0 7 )、減算後の従時短カウンタ 2 2 3 n の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 1 0 8 )、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。S 5 1 0 6 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 1 0 6 : N o )、S 5 1 0 7 および S 5 1 0 8 の処理をスキップし、S 5 1 0 9 の処理へ移行する。S 5 1 0 9 の処理では、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に記憶されている演出モードを読み出し ( S 5 1 0 9 )、次いで、スーパーチャンスモードであるか否かを判別する ( S 5 1 1 0 )。スーパーチャンスモードであると判別した場合は ( S 5 1 1 0 : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間 ( 基本時間 ) を抽出し ( S 5 1 1 1 )、基本変動時間 ( 基本時間 ) が 3 0 秒であるかを判別する ( S 5 1 1 2 )。基本変動時間が 3 0 秒であると判別した場合には ( S 5 1 1 2 : Y e s )、確変中演出選択テーブル 2 2 2 c ( 図 3 0 参照 ) に基づいて演出態様 ( 演出内容 ) を決定し ( S 5 1 1 3 )、上述した S 5 1 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、基本変動時間が 3 0 秒では無いと判別した場合には ( S 5 1 1 2 : N o )、S 5 1 1 5 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 3 9 】

一方、S 5 1 1 0 の処理において、スーパーチャンスモードではないと判別した場合は ( S 5 1 1 0 : N o )、チャンスモード中演出設定処理を実行し ( S 5 1 1 4 ( S 5 0 1 2 ) )、S 5 1 1 5 の処理へ移行する。チャンスモード中演出設定処理 ( S 5 1 1 4 ( S 5 0 1 2 ) ) の詳細については図 6 9 を参照して後述する。S 5 1 1 5 の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 1 1 5 )、上述した S 5 1 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるチャンスモード中演出設定処理 ( S 5 0 1 2 ( S 5 1 1 4 ) ) について説明する。図 6 9 は、この特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 の S 4 9 0 3 参照 ) および特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 8 の S 4 9 0 7 参照 ) にて実行されるチャンスモード中演出設定処理 ( S 5 0 1 2 ( S 5 1 1 4 ) ) を示したフローチャートである。

#### 【 0 3 4 0 】

チャンスモード中演出設定処理 ( S 5 0 1 2 ( S 5 1 1 4 ) ) では、まず、従時短カウンタ 2 2 3 n の値を読み出し ( S 5 2 0 1 )、読み出した従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 9 9 であるか否かを判別する ( S 5 2 0 2 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 9 9 であると判別した場合は ( S 5 2 0 2 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に高速期間を設定し ( S 5 2 0 3 )、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。S 5 2 0 2 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 9 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 2 : N o )、次いで、読み出した従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 であるか否かを判別する ( S 5 2 0 4 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 であると判別した場合は ( S 5 2 0 4 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に通常第 1 期間を設定し ( S 5 2 0 5 )、S 5 2 0 8 の処

10

20

30

40

50

理へ移行する。S 5 2 0 4 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 7 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 4 : N o )、次いで、読み出した従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 であるか否かを判別する ( S 5 2 0 6 )。従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 であると判別した場合は ( S 5 2 0 6 : Y e s )、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に通常第 2 期間を設定し ( S 5 2 0 7 )、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。S 5 2 0 6 の処理において、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 4 9 ではないと判別した場合は ( S 5 2 0 6 : N o )、S 5 2 0 7 の処理をスキップし、S 5 2 0 8 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 4 1 】

S 5 2 0 8 の処理では、連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオンであるか否かを判別する ( S 5 2 0 8 )。連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオンであると判別した場合は ( S 5 2 0 8 : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する連続演出態様を決定し ( S 5 2 0 9 )、S 5 2 1 4 の処理へ移行する。S 5 2 0 8 の処理において、連続予告実行中フラグ 2 2 3 q がオフであると判別した場合は ( S 5 2 0 8 : N o )、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであるか否かを判別する ( S 5 2 1 0 )。特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオンであると判別した場合は ( S 5 2 1 0 : Y e s )、特殊有効時間タイマに 3 秒に対応する値を設定し ( S 5 2 1 1 )、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o をオフに設定し ( S 5 2 1 2 )、S 5 2 1 3 の処理へ移行する。S 5 2 1 0 の処理において、特殊連続予告フラグ 2 2 3 o がオフであると判別した場合にも ( S 5 2 1 0 : N o )、S 5 2 1 3 の処理へ移行する。S 5 2 1 3 の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 2 1 3 )、S 5 2 1 4 の処理へ移行する。S 5 2 1 4 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 2 1 4 )、本処理を終了する。次に、図 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) について説明する。図 7 0 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出 ( 操作演出 ) を実行させるために、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。

#### 【 0 3 4 2 】

本制御例では、遊技者が複数の操作方法で枠ボタン 2 2 を操作可能に構成しており、具体的には、枠ボタン 2 2 を短時間 ( 2 秒未満 ) 押下する「通常押し」と、枠ボタン 2 2 を長時間 ( 2 秒以上 ) 押下し続ける「長押し」と、を判別可能に構成している。そして、判別された操作内容に応じて異なる操作演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して様々な操作演出を実行しようと枠ボタン 2 2 を様々な操作方法で操作させることができるため、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本制御例では、判別可能な操作方法として 2 種類の操作方法を用いているが、これに限ること無く、操作方法を 1 種類にしても良いし、3 種類以上設けても良い。また、本制御例では、遊技者が操作可能な操作手段を枠ボタン 2 2 の 1 種類としているが、これに限ること無く、遊技者が操作可能な操作手段を複数個設けても良い。そして、判別可能な操作方法を、個々の操作手段に対する操作だけで無く、複数の操作手段に対して実行された操作内容の組合せで判別するように構成しても良い。加えて、複数の操作手段を設けた場合には ( 例えば、第 1 操作手段と第 2 操作手段 )、第 1 操作手段に対して第 1 操作を実行した場合と、第 2 操作手段に対して第 2 操作を実行した場合とで、同一の操作が実行されたと判別 ( 同一の操作方法と判別 ) するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第 1 操作手段の配置位置と、第 2 操作手段の配置位置とを離間させている場合において、遊技者が操作し易い操作手段を選択して操作を楽しむ行うことができる。

#### 【 0 3 4 3 】

枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 の S 4 1 0 7 ) では、まず、S W 有効時間が 0 より大きいのか、即ち、S W 有効時間が設定されているか ( S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値が 0 よりも大きい ) を判別する ( S 5 3 0 1 )。なお、この S W 有効時間は、枠ボタ

10

20

30

40

50



ン 2 2 を使用する変動パターンの演出が選択されている場合に各変動パターンに対応して設定されるものである。S W 有効時間が設定されていると判別した場合には ( S 5 3 0 1 : Y e s )、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値を経過に対応する値を減算し ( S 5 3 0 2 )、S 5 3 0 3 の処理へ移行する。一方、S 5 3 0 1 の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 3 0 1 : N o )、S 5 3 0 2 の処理をスキップし、S 5 3 0 3 の処理へ移行する。S 5 3 0 3 の処理では、特殊有効時間タイマの値が 0 より大きいか否かを判別する ( S 5 3 0 3 )。特殊有効時間タイマの値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 3 0 3 : Y e s )、特殊有効時間タイマの値を減算し ( S 5 3 0 4 )、S 5 3 0 5 の処理へ移行する。特殊有効時間タイマの値が 0 であると判別した場合は ( S 5 3 0 3 : N o )、S 5 3 0 4 の処理をスキップし、S 5 3 0 5 の処理へ移行する。S 5 3 0 5 の処理では、操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 より大きいか否かを判別する ( S 5 3 0 5 )。操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 3 0 5 : N o )、次いで、有効時間内であるか否かを判別する ( S 5 3 0 6 )。有効時間内であると判別した場合は ( S 5 3 0 6 : Y e s )、次いで、枠ボタン 2 2 が押下されたか判別する ( S 5 3 0 7 )。枠ボタン 2 2 が押下されたと判別された場合には ( S 5 3 0 7 : Y e s )、操作中カウンタ 2 2 3 t の値に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 3 0 8 )、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。 )。S 5 3 0 6 の処理において、有効時間内ではないと判別した場合と ( S 5 3 0 6 : N o )、S 5 3 0 7 の処理において、枠ボタン 2 2 が押下されていないと判別した場合には ( S 5 3 0 7 : N o )、S 5 3 0 8 の処理をスキップし、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。

10

20

#### 【 0 3 4 4 】

一方、S 5 3 0 5 の処理において、操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 1 以上であると判別した場合は ( S 5 3 0 5 : Y e s )、次いで、枠ボタン 2 2 を押下中であるか否かを判別する ( S 5 3 1 0 )。枠ボタン 2 2 を押下中であると判別した場合は ( S 5 3 1 0 : Y e s )、操作中カウンタ 2 2 3 t の値を減算し ( S 5 3 1 2 )、減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であるか否かを判別する ( S 5 3 1 3 )。減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 3 1 3 : Y e s )、S 5 3 1 4 の処理へ移行する。減算した操作中カウンタ 2 2 3 t の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 5 3 1 3 : N o )、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。一方、S 5 3 1 0 の処理において、枠ボタン 2 2 を押下中ではないと判別した場合は ( S 5 3 1 0 : N o )、操作中カウンタ 2 2 3 t の値をクリアし ( S 5 3 1 1 )、S 5 3 1 4 の処理へ移行する。S 5 3 1 4 の処理では、現在がチャンスモード中であるか否かを判別する ( S 5 3 1 4 )。現在がチャンスモード中であると判別した場合は ( S 5 3 1 4 : Y e s )、ボタン操作時演出選択テーブル 2 2 2 f ( 図 3 2 参照 ) を用いて実行する演出を選択し ( S 5 3 1 5 )、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 1 4 の処理において、現在がチャンスモード中ではないと判別した場合は ( S 5 3 1 4 : N o )、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し ( S 5 3 1 6 )、S 5 3 0 9 の処理へ移行する。S 5 3 0 9 の処理では、その他のボタン処理 ( 背景変更等 ) が実行される。図 7 0 を参照して上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 ) では、省略したが、本制御例では、S W 有効時間と特殊有効時間とは、枠ボタン 2 2 の操作を受け付けた時点で残期間が 0 になるように構成している。即ち、各有効時間が設定されている期間中に実行される操作演出の回数が 1 回となるように構成している。これにより、操作演出が過剰に実行されることを抑制することができる。

30

40

#### 【 0 3 4 5 】

なお、S W 有効時間と特殊有効時間の残期間に対する処理は、これに限ること無く、例えば、10 秒間の有効時間が設定された場合において、有効時間が設定されてから所定期間内 ( 例えば、1 秒以内 ) に、枠ボタン 2 2 の操作を受け付けた場合 ( 図 7 0 の S 5 3 1 0 : N o , S 5 3 1 3 : Y e s ) に、当該特別図柄変動期間中に、新たな有効時間を設定するように構成しても良い。このように構成することにより、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作するタイミングによって、1 回の特別図柄変動期間中に実行される操作演出の回数を異ならせることができる。

50

## 【 0 3 4 6 】

< 第 1 制御例における表示制御装置の制御処理について >

次に、図 7 1 から図 8 5 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 2 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 2 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 2 3 1 が検出した場合に実行される V 割込処理とがある。M P U 2 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。まず、図 7 1 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 7 1 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置 1 1 5 から表示制御装置 1 1 4 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、M P U 2 3 1 は、そのハードウェア構成によって、M P U 2 3 1 内に設けられた命令ポインタ 2 3 1 a を「0 0 0 0 H」に設定すると共に、命令ポインタ 2 3 1 a にて示されるアドレス「0 0 0 0 H」をバスライン 2 4 0 に対して指定する。キャラクタ ROM 2 3 4 の ROM コントローラ 2 3 4 b は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、N O R 型 ROM 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ RAM 2 3 4 c にセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 2 3 1 へ出力する。そして、M P U 2 3 1 は、キャラクタ ROM 2 3 4 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

10

20

## 【 0 3 4 7 】

ここで、仮にシステムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理されるブートプログラムを全て N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a に記憶させた場合、キャラクタ ROM 2 3 4 は、バスライン 2 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、アドレス「0 0 0 0 H」に対応するデータ（命令コード）を含む 1 ページ分のデータを N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a から読み出してバッファ RAM 2 3 4 c にセットしなければならない。そして、N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a の性質上、その読み出しからバッファ RAM 2 3 4 c へのセットに多大な時間を要するので、M P U 2 3 1 は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してからアドレス「0 0 0 0 H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、M P U 2 3 1 の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置 1 1 4 における第 3 図柄表示装置 8 1 の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。これに対し、本制御例のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令が N O R 型 ROM 2 3 4 d に格納されることにより、N O R 型 ROM は高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後に M P U 2 3 1 からバスライン 2 4 0 を介してアドレス「0 0 0 0 H」が指定されると、キャラクタ ROM 2 3 4 は即座に N O R 型 ROM 2 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ RAM 2 3 4 c にセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 2 3 1 へ出力することができる。よって、M P U 2 3 1 は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してから短い時間でアドレス「0 0 0 0 H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、M P U 2 3 1 においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ ROM 2 3 4 に制御プログラムを格納しても、表示制御装置 1 1 4 における第 3 図柄表示装置 8 1 の制御を即座に開始することができる。

30

40

50

## 【0348】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（S6001）、第3図柄表示装置81に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置114を起動する。ここで、図72を参照して、ブート処理（S6001）について説明する。図72は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理（S6001）を示すフローチャートである。上述したように、本制御例では、MPU231によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、第3図柄表示装置81に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM234に記憶させている。そしてキャラクタROM234は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置114における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU231がNAND型フラッシュメモリ234aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理しているのは、MPU231として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置114の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM233に設けられたプログラム格納エリア233aやデータテーブル格納エリア233bへ転送し格納する処理を実行する。

10

20

## 【0349】

具体的には、まず、上述のMPU231及びキャラクタROM234のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にNOR型ROM234dの第1プログラム記憶エリア234d1より読み出されバッファRAM234cにセットされたブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア233aへ転送する（S6101）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。そして、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第1の所定番地、即ち、プログラム格納エリア233aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（S6102）。これにより、MPU231は、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送された格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。また、S6102の処理により命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの所定番地に設定することで、MPU231は、そのワークRAM233のプログラム格納エリア233aに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、MPU231は、第2プログラム記憶エリア234a1を有するNAND型フラッシュメモリ234aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア233aを有するワークRAM233に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークRAM233はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、MPU231は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

30

40

## 【0350】

S6102の処理により命令ポインタ231aが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ231aによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されて

50

いる制御プログラムのうちプログラム格納エリア233aに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア233a又はデータテーブル格納エリア233bへ転送する(S6103)。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークRAM233のプログラム格納エリア233aに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル(表示データテーブル、転送データテーブル)をデータテーブル格納エリア233bに転送する。そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行(S6104)した後、命令ポインタ231aをプログラム格納エリア233aの第2の所定番地、即ち、このブート処理(図71のS6001参照)の終了後に実行すべき初期化処理(図71のS6002参照)に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで(S6105)、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。このように、ブート処理(S6001)が実行されることによって、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てDRAMによって構成されたワークRAM233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ231aが上述の第2の所定番地に設定され、以後、MPU231は、NAND型フラッシュメモリ234aを参照することなく、プログラム格納エリア233aに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

10

#### 【0351】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されるキャラクタROM234に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークRAM233のプログラム格納エリア233a及びデータテーブル格納エリア233bに転送することで、MPU231は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置114において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。一方、NOR型ROM234dにブートプログラムを全て格納せず、システムリセット解除後にMPU231によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ234aの第2プログラム記憶エリア234a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア234a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア233aに転送することができる。よって、キャラクタROM234は、極めて小容量のNOR型ROM234dを追加するだけで、MPU231の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM234のコスト増加を抑制することができる。

20

30

#### 【0352】

なお、図72に示すブート処理では、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムに、第1プログラム記憶エリア234d1に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、S6101の処理によってプログラム格納エリア233aに転送される所定量の制御プログラムは、S6102の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ231aに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア233aに格納された残り全てのブートプログラムによって、S6103~S6105の処理を実行するようにしてもよい。また、S6101の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア233aに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア233aに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポイン

40

50

タ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア 2 3 3 a に格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ 2 3 1 a に設定する処理を、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を含めて複数回繰り返した後、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行するようにしてもよい。

#### 【 0 3 5 3 】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送できなくても、M P U 2 3 1 はプログラム格納エリア 2 3 3 a に既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送することができる。また、本制御例では、第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまず M P U 2 3 1 によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第 1 プログラム記憶エリア 2 3 4 d 1 に記憶させてもよい。この場合、M P U 2 3 1 は、ブート処理を開始すると、S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 の処理を行わずに、S 6 1 0 3 ~ S 6 1 0 5 の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア 2 3 3 a へ転送する処理が不要となるので、キャラクタ R O M 2 3 4 がプログラム格納エリア 2 3 3 a へのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となる M P U 2 3 1 における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。ここで、図 7 1 の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワーク R A M 2 3 3 のプログラム格納エリア 2 3 3 a に転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する ( S 6 0 0 2 )。具体的には、スタックポインタの値を M P U 2 3 1 内に設定すると共に、M P U 2 3 1 内のレジスタ群や、I / O 装置等に対する各種の設定などを行う。また、ワーク R A M 2 3 3、常駐用ビデオ R A M 2 3 5、通常用ビデオ R A M 2 3 6 の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワーク R A M 2 3 3 に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

#### 【 0 3 5 4 】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 2 3 7 の初期設定を行った後、第 3 図柄表示装置 8 1 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 2 3 7 に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第 3 図柄表示装置 8 1 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第 3 図柄表示装置 8 1 の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機 1 0 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対して転送指示を送信する ( S 6 0 0 3 )。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 ) と、転送先である電源投入時主画像エリア 2 3 5 a の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 2 3 7 は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a に転送される。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 5 5 】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 237 は、MPU 231 に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU 231 はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ 237 は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 237 の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU 231 は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 237 による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。電源投入時主画像エリア 235 a に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。S 6 0 0 3 の処理により画像コントローラ 237 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 235 a への転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 235 の電源投入時変動画像エリア 235 b へ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する (S 6 0 0 4)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報 (ここでは、常駐用ビデオ RAM 235) と、転送先である電源投入時変動画像エリア 235 b の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 の電源投入時変動画像エリア 235 b に転送される。そして、電源投入時変動画像エリア 235 b に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

10

20

## 【 0 3 5 6 】

S 6 0 0 4 の処理により画像コントローラ 237 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア 235 b への転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ 233 c をオンする (S 6 0 0 5)。これにより、簡易画像表示フラグ 233 c がオンの間は、後述する転送設定処理 (図 8 3 (a) 参照) において、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送するように画像コントローラ 237 へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される (図 8 3 (a) の S 7 5 0 2 参照)。また、簡易画像表示フラグ 233 c は、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ 237 への転送指示に基づき、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データのキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V 割込処理 (図 7 3 (b) 参照) において、電源投入時画像 (電源投入時主画像や電源投入時変動画像) が描画されるように、簡易コマンド判定処理 (図 7 3 (b) の S 6 3 0 8 参照) および簡易表示設定処理 (図 7 3 (b) の S 6 3 0 9 参照) が実行される。

30

## 【 0 3 5 7 】

上述したように、本パチンコ機 10 では、キャラクタ ROM 234 に NAND 型フラッシュメモリ 234 a を用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオ RAM 235 に格納すべき全ての画像データが、キャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 へ転送し、電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ RAM 235 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第 3 図柄表示装置 81 に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置 114 は、電源投入時主画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 に転送することがで

40

50

きる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第3図柄表示装置81に表示されることによって、第3図柄表示装置81が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM234に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

#### 【0358】

また、パチンコ機10の表示制御装置114では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送するので、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口64へ入球(始動入賞)があり、変動演出の開始指示が主制御装置110より音声ランプ制御装置113を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第3図柄表示装置81に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている間は、第3図柄表示装置81に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタROM234は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ234aによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM235に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。S6005の処理の後、割込許可を設定し(S6006)、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、S6006の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびV割込処理を実行する。次いで、図73(a)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図73(a)は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

#### 【0359】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S6201)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図73(b)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図73(b)は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実

10

20

30

40

50

行することにより、画像コントローラ 237 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 237 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

#### 【0360】

ここでは、まず、V 割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。この V 割込処理では、図 73 (b) に示すように、まず、簡易画像表示フラグ 233c がオンであるか否かを判別し (S6301)、簡易画像表示フラグ 233c がオンではない、即ち、オフであれば (S6301: No)、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、コマンド判定処理 (S6302) を実行し、次いで、表示設定処理 (S6303) を実行する。コマンド判定処理 (S6302) では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置 113 からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 233e に設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V 割込処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置 110 において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置 110 や音声ランプ制御装置 113 によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図 74 ~ 図 79 を参照して後述する。

#### 【0361】

表示設定処理 (S6303) では、コマンド判定処理 (S6302) などによって表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルの内容に基づき、第 3 図柄表示装置 81 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 233d に設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図 80 ~ 図 82 を参照して後述する。表示設定処理 (S6303) が実行された後、次いで、タスク処理を実行する (S6304)。このタスク処理では、表示設定処理 (S6303) もしくは簡易表示設定処理 (S6309) によって特定された、第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト (表示物) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する (S6305)。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ 233c がオンである間は、画像コントローラ 237 に対して、常駐用ビデオ RAM 235 に常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 234 から常駐用ビデオ RAM 235 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 233c がオフである間は、転送データテーブルバッファ 233e に設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ 237 に対して、所定の画像データをキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 の画像格

10

20

30

40

50



納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 2 3 7 に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図 8 3 および図 8 4 を参照して後述する。

#### 【 0 3 6 2 】

次いで、描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。この描画処理では、タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) により設定された転送指示とから、図 3 9 に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 2 3 7 に対して送信する。これにより、画像コントローラ 2 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する ( S 6 3 0 6 )。なお、描画処理の詳細については、図 8 5 を参照して後述する。次いで、表示制御装置 1 1 4 に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する ( S 6 3 0 7 )。そして、V 割込処理を終了する。S 6 3 0 7 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ ( 図示せず ) がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク RAM 2 3 3 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別 ( 大当たり A、大当たり B、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ ) に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、S 6 3 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであると判別されると ( S 6 3 0 1 : Y e s )、常駐用ビデオ RAM 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 ) を実行し、次いで、簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 ) を実行して、S 6 3 0 4 の処理へ移行する。次いで、図 7 4 ~ 図 7 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 ) の詳細について説明する。まず、図 7 4 は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

#### 【 0 3 6 3 】

このコマンド判定処理では、図 7 4 に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 1 )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 4 0 1 : N o )、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 4 0 2 )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 4 0 3 )。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する ( S 6 4 0 4 )。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば ( S 6 4 0 4 : Y e s )、変動パターンコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 5 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 5 ( a ) を参照して、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) の詳細について説明する。図 7 5 ( a ) は、変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する ( S 6 5 0 1 )。

#### 【 0 3 6 4 】

10

20

30

40

50

ここで、主制御装置 110 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S6501の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第3図柄表示装置81に表示させている最中に主制御装置110から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置110によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ233dに従った変動演出が終了したのち、主制御装置110から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第3図柄表示装置81の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第3図柄表示装置81における第3図柄の変動を見続けることができる。

#### 【0365】

次いで、S6501で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア233bから読み出し、それを転送データテーブルバッファ233eに設定する(S6502)。そして、S6501の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6503)、ポインタ233fを0に初期化する(S6504)。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6505)、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S6505の処理によって初期化されたポインタ233fを更新しながら、S6501の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S6502の処理によって転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブルから、ポインタ233fに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに転送されるように、画像コントローラ237を制御する。また、表示設定処理では、S6503の処理によって時間データが設定された計時カウンタ233hを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置110からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

#### 【0366】

ここで、図74の説明に戻る。S6404の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(S6404:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406)、表示用停止種別コマンドがあれば(S6406:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407)、S64

01の処理へ戻る。ここで、図75(b)を参照して、停止種別コマンド処理(S6407)の詳細について説明する。図75(b)は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。停止種別コマンド処理(S6407)では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(大当たりA~G、小当たりA~C、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(S6601)、その停止種別テーブルと、V割込処理(図73(b)参照)が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する(S6602)。そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S6602の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し(S6603)、コマンド判定処理に戻る。

10

**【0367】**

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定する種別情報として、S6602の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報(図柄オフセット情報)が記載されている。上述のタスク処理(S6304)では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、S6603によって設定された停止図柄判別フラグからS6602の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。そして、この特定された第3図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第3図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオRAM235の第3図柄エリア235dに格納されている。なお、主制御装置110において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S6601の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がS6602の処理によって設定される。

20

30

**【0368】**

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第3図柄表示装置81には「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機10が「特別図柄の大当たり」となると勘違いさせてしまい、パチンコ機10の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本制御例のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第3図柄表示装置81に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機10が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。図74に戻り、説明を続ける。S6406の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると(S6406:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し(S6408)、表示用オープニングコマンドがあれば(S6408:Yes)、オープニングコマンド処理を実行して(S6409)、S6401の処理へ戻る。ここで、図76(a)を参照して、オープニングコマンド処理(S6409)の詳細について説明する。図76(a)は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6701)。その後、オー

40

50

ブニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定し(S6702)、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ233hに設定する(S6703)。その後、ポインタ233fを0に初期化する(S6704)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6705)、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

#### 【0369】

図74に戻り、説明を続ける。S6408の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると(S6408:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し(S6410)、表示用ラウンド数コマンドがあれば(S6410:Yes)、ラウンド数コマンド処理を実行して(S6411)、S6401の処理へ戻る。ここで、図76(b)を参照して、ラウンド数コマンド処理(S6411)の詳細について説明する。図76(b)は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6801)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6802)。そして、S6801の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6803)、ポインタ233fを0に初期化する(S6804)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6805)、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図74に戻って説明を続ける。S6410の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると(S6410:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し(S6412)、表示用エンディングコマンドがあれば(S6412:Yes)、エンディングコマンド処理を実行して(S6413)、S6401の処理へ戻る。

#### 【0370】

ここで、図77を参照して、エンディングコマンド処理(S6413)の詳細について説明する。図77は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置113より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア233bから読み出して、表示データテーブルバッファ233dに設定する(S6901)。次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6902)。次いで、S6901の処理によって表示データテーブルバッファ233dに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233hに設定し(S6903)、ポインタ233fを0に初期化する(S6904)。そして、デモ表示フラグ233y、および確定表示フラグ233zをいずれもオフに設定して(S6905)、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図74に戻り、説明を続ける。S6412の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると(S6412:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し(S6414)、表示用変動停止コマンドがあれば(S6414:Yes)、変動停止コマンド処理を実行して(S6415)、S6401の処理へ戻る。ここで、図78(a)を参照して、変動停止コマンド処理(S6415)の詳細について説明する。図78(a)は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コ

マンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 0 3 7 1 】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 2 参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置 1 1 0 における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置 1 1 0 が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）を示すものである。変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 9 3 1）。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に Null データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 9 3 2）。次いで、S 6 9 3 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 6 9 3 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 9 3 4）。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して（S 6 9 3 5）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。図 7 4 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 4 の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（S 6 4 1 4 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 1 6）、表示用報知コマンドがあれば（S 6 4 1 6 : Yes）、報知コマンド処理を実行して（S 6 4 1 7）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 8 (b) を参照して、報知コマンド処理（S 6 4 1 7）の詳細について説明する。図 7 8 (b) は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 0 3 7 2 】

この報知コマンドは、主制御装置 1 1 0 にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置 1 1 4 に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信した場合に実行される処理である。報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する（S 6 9 5 1）。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に Null データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 9 5 2）。次いで、S 6 9 5 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し（S 6 9 5 3）、ポインタ 2 3 3 f を 0 に初期化する（S 6 9 5 4）。そして、デモ表示フラグ 2 3 3 y、および確定表示フラグ 2 3 3 z をいずれもオフに設定して（S 6 9 5 5）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。なお、本制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第 3 図柄表示装置 8 1（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置 1 1 4 が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置 1 1 4 の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドに対応する制御装置に出力するように構成しても良い。図 7 4 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 6 の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（S 6 4 1 6 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 1 8）、背面画像変更コマンドがあれば（S 6 4 1 8 : Yes）、背面画像変更コマンド処理を実行して（S 6 4 1 9）、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。

。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 7 3 】

ここで、図 7 9 ( a ) を参照して、背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 9 ) の詳細について説明する。図 7 9 ( a ) は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) に通知する背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオンに設定する ( S 7 0 0 1 )。そして、背面画像種別 ( 背面 A , B ) 毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x の各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して ( S 7 0 0 2 )、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。通常画像転送設定処理では、S 7 0 0 1 の処理により設定される背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンされていることを検出すると、S 7 0 0 2 の処理によって設定される背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、変更後の背面画像種別を特定する。また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面 A , B のいずれかを表示させることが規定されていた場合、S 7 0 0 2 によって設定された背面画像判別フラグ 2 3 3 x から、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されている R A M 種別 ( 常駐用ビデオ R A M 2 3 5 か、通常用ビデオ R A M 2 3 6 か ) と、その R A M のアドレスを特定する。

10

20

## 【 0 3 7 4 】

なお、遊技者が枠ボタン 2 2 を 2 0 ミリ秒以下で連続して操作することはないので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。S 7 0 0 2 の処理では、2 以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。また、任意の 1 の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ 2 3 3 x をオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機 1 0 における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機 1 0 の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。ここで、図 7 4 の説明に戻る。S 6 4 1 8 の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 8 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 2 0 )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 2 0 : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 2 1 )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 7 9 ( b ) を参照して、エラーコマンド処理 ( S 6 4 2 1 ) の詳細について説明する。図 7 9 ( b ) は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

30

40

## 【 0 3 7 5 】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する ( S 7 1 0 1 )。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して ( S 7 1 0 2 )、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。表示設定処理では、S 7 1 0 1 の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、S 7 1 0 2 の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるように処理を実行す

50

る。なお、2以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、S 7 1 0 2に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第3図柄表示装置81に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。ここで、図74の説明に戻る。S 6 4 1 6の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(S 6 4 2 0 : N o)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(S 6 4 2 2)、S 6 4 0 1の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるS 6 4 0 1の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(S 6 4 0 1 : Y e s)、再びS 6 4 0 2 ~ S 6 4 2 2の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 ~ S 6 4 2 2の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

10

#### 【0376】

なお、V割込処理(図73(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(S 6 3 0 8)も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理(図75(a)参照)および停止種別コマンド処理(図75(b)参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図75(a)参照)では、S 6 5 0 1の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ233dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM 235の電源投入時主画像エリア235aおよび電源投入時変動画像エリア235bに格納されているので、S 6 5 0 2の処理では、転送データテーブルバッファ233eにはN u l lデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図80~図82を参照して、表示制御装置114のM P U 2 3 1で実行されるV割込処理の一処理である上述の表示設定処理(S 6 3 0 3)の詳細について説明する。図80は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

20

30

#### 【0377】

この表示設定処理では、図80に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(S 7 2 0 1)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(S 7 2 0 1 : N o)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 7 2 0 2 ~ S 7 2 0 4の処理をスキップし、S 7 2 0 5の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば(S 7 2 0 1 : Y e s)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(S 7 2 0 2)、S 7 2 0 3 ~ S 7 2 0 4の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。S 7 2 0 3の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する(S 7 2 0 3)。そして、エラー発生フラグがオンであれば(S 7 2 0 3 : Y e s)、警告画像設定処理を実行する(S 7 2 0 4)。ここで、図81を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図81は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第3図柄表示装置81に表示させる警告画像データを展開する(S 7 3 0 1)。タスク処理(S 6 3 0 4)では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、

40

50

S 7 3 0 1 の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して ( S 7 3 0 2 )、表示設定処理に戻る。ここで、図 8 0 の説明に戻る。警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 ) の後、又は、S 7 2 0 3 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると ( S 7 2 0 3 : N o )、次いで、S 7 2 0 5 の処理へ移行する。

#### 【 0 3 7 8 】

S 7 2 0 5 では、ポインタ更新処理を実行する ( S 7 2 0 5 )。ここで、図 8 2 を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図 8 2 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d および転送データテーブルバッファ 2 3 3 e の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 f の更新を行う処理である。このポインタ更新処理では、まず、ポインタ 2 3 3 f に 1 を加算する ( S 7 4 0 1 )。即ち、ポインタ 2 3 3 f は、原則、V 割込処理が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0 0 0 0 H」には、S t a r t 情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 f の値が 0 に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が 1 に更新されるので、アドレス「0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。S 7 4 0 1 の処理によって、ポインタ 2 3 3 f の値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報であるか否かを判別する ( S 7 4 0 2 )。その結果、E n d 情報であれば ( S 7 4 0 2 : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 f が更新されたことを意味する。

#### 【 0 3 7 9 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して ( S 7 4 0 3 )、デモ用表示データテーブルであれば ( S 7 4 0 3 : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 7 4 0 4 )、ポインタ 2 3 3 f を 1 に設定して初期化し ( S 7 4 0 5 )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、S 7 4 0 3 の処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないとは判別された場合は ( S 7 4 0 3 : N o )、ポインタ 2 3 3 f の値を 1 だけ減算して ( S 7 4 0 6 )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d にデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S 7 4 0 2 の処理において、更新後のポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスのデータが E n d 情報でなければ ( S 7 4 0 2 : N o )、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図 8 0 に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスの描画内容を取得する ( S 7 2 0 6 )。タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) では、先に展開された警告画像などと共に、S 7 2 0 6 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト ( 表示物 ) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

10

20

30

40

50



## 【 0 3 8 0 】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 h の値を 1 だけ減算し ( S 7 2 0 7 )、減算後の計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下であるか否かを判別する ( S 7 2 0 8 )。そして、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 1 以上である場合は ( S 7 2 0 8 : N o )、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下である場合は ( S 7 2 0 8 : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する ( S 7 2 0 9 )。その結果、確定表示フラグがオフであれば ( S 7 2 0 9 : N o )、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定し ( S 7 2 1 0 )、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 1 1 )。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定し ( S 7 2 1 2 )、更に、ポインタ 2 3 3 f の値を 0 に初期化する ( S 7 2 1 3 )。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後 ( S 7 2 1 4 )、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして ( S 7 2 1 5 )、V 割込処理に戻る。

10

## 【 0 3 8 1 】

これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。なお、S 7 2 1 5 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 ( S 6 3 0 4 ) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 7 2 1 5 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

20

30

40

## 【 0 3 8 2 】

一方、S 7 2 0 9 の処理において、確定表示フラグがオンであれば ( S 7 2 0 9 : Y e s )、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 1 6 )。そして、デモ表示フラグがオフであれば ( S 7 2 1 6 : N o )、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 2 3 3 h の値が 0 以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d へ設定し ( S 7 2 1 7 )、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 1 8 )。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 h に設定する ( S 7 2 1 9 )。そして、ポインタ 2 3 3 f

50

を0に初期化し(S7220)、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して(S7221)、本処理を終了し、V割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第3図柄表示装置81にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。S7216の処理において、デモ表示フラグがオンであれば(S7216:Yes)、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V割込処理に戻る。そして、この場合、次回のV割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置113より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第3図柄表示装置81に表示させることができる。

10

#### 【0383】

なお、V割込処理(図73(b)参照)において簡易画像表示フラグ233cがオンの場合に実行される簡易表示設定処理(S6309)でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ233dに設定する処理が行われる。次いで、図83及び図84を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述の転送設定処理(S6305)の詳細について説明する。まず、図83(a)は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンか否かを判別する(S7501)。そして、簡易画像表示フラグ233cがオンであれば、(S7501:Yes)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して(S7502)、転送設定処理を終了し、V割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図83(b)を参照して後述する。一方、S7501の処理の結果、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば、(S7501:No) 30、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し(S7503)、転送設定処理を終了して、V割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタROM234からの画像データの転送は、通常用ビデオRAM236に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図84を参照して後述する。

20

30

#### 【0384】

次いで、図83(b)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行される転送設定処理(S6305)の一処理である常駐画像転送設定処理(S7502)について説明する。図83(b)は、この常駐画像転送設定処理(S7502)を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ237に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し(S7601)、転送指示を送信していれば(S7601:Yes)、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ237により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する(S7602)。このS7602の処理では、画像コントローラ237に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ237から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S7602の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合(S7602:No)、画像コントローラ237において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合(S7602:Yes)、S7603の処理へ 40

40

50

移行する。また、S 7 6 0 1 の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も ( S 7 6 0 1 : N o )、S 7 6 0 3 の処理へ移行する。S 7 6 0 3 の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し ( S 7 6 0 3 )、未転送の常駐対象画像データがあれば ( S 7 6 0 3 : N o )、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7 に対する転送指示を設定し ( S 7 6 0 4 )、本処理を終了する。

#### 【 0 3 8 5 】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 )、及び転送先 ( ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に設けられたエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から読み出して一旦バッファ R A M 2 3 7 a に格納した後、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の未使用期間中に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。S 7 6 0 3 の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば ( S 7 6 0 3 : Y e s )、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c をオフに設定して ( S 7 6 0 5 )、本処理を終了する。これにより、V 割込処理 ( 図 7 3 ( b ) 参照 ) において、簡易コマンド判定処理 ( 図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 8 参照 ) および簡易表示設定処理 ( 図 7 3 ( b ) の S 6 3 0 9 参照 ) ではなく、コマンド判定処理 ( 図 7 4 ~ 図 7 9 参照 ) および表示設定処理 ( 図 8 0 ~ 図 8 2 参照 ) が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第 3 図柄表示装置 8 1 には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理 ( 図 8 4 参照 ) により、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われる ( 図 8 3 ( a ) の S 7 5 0 1 : N o 参照 )。

#### 【 0 3 8 6 】

M P U 2 3 1 は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に対して転送することができる。そして、M P U 2 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送された後、表示制御装置 1 1 4 は、この常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 2 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第 3 図柄表示装置 8 1 に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 には、背面画像や、第 3 図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3 や表示制御装置 1 1 4 などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 2 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 2 3 4 a で構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第 3 図柄表示装置 8 1 に

10

20

30

40

50

何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図 8 4 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 ) の一処理である通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) について説明する。図 8 4 は、この通常画像転送設定処理 ( S 7 5 0 3 ) を示すフローチャートである。

#### 【 0 3 8 7 】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理 ( S 6 3 0 3 ) のポインタ更新処理 ( S 7 2 0 5 ) によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する ( S 7 7 0 1 )。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し ( S 7 7 0 2 )、転送データ情報であれば ( S 7 7 0 2 : Y e s )、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを抽出して、ワーク R A M 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し ( S 7 7 0 3 )、更に、ワーク R A M 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して ( S 7 7 0 4 )、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば ( S 7 7 0 2 : N o )、S 7 7 0 3 及び S 7 7 0 4 の処理をスキップして、S 7 7 0 5 の処理へ移行する。S 7 7 0 5 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し ( S 7 7 0 5 )、転送指示を設定していれば ( S 7 7 0 5 : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する ( S 7 7 0 6 )。

#### 【 0 3 8 8 】

この S 7 7 0 6 の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 7 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 7 0 6 : Y e s )、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も ( S 7 7 0 5 : N o )、S 7 7 0 7 の処理へ移行する。S 7 7 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し ( S 7 7 0 7 )、転送開始フラグがオンであれば ( S 7 7 0 7 : Y e s )、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし ( S 7 7 0 8 )、S 7 7 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 7 7 1 3 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 7 : N o )、次いで、背面画像変更フラグ 2 3 3 w はオンか否かを判別する ( S 7 7 0 9 )。そして、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンではなく、オフであれば ( S 7 7 0 9 : N o )、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

#### 【 0 3 8 9 】

一方、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば ( S 7 7 0 9 : Y e s )、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオフに設定した後 ( S 7 7 1 0 )、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する ( S 7 7 1 1 )。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 2 3 4 の先頭アドレス ( 格納元先頭アドレス ) と最終アドレス ( 格納元最終アドレス )、及び、転送先 ( 通常用ビデオ R A M 2 3 6 ) の先頭アドレスを取得し ( S 7 7 1 2 )、S 7 7 1 3 の

処理へ移行する。S 7 7 1 3 の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 に既に格納されているか否かを判別する ( S 7 7 1 3 ) 。この S 7 7 1 3 の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納されていないと判断する。そして、S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納されていれば ( S 7 7 1 3 : Y e s ) 、キャラクターROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクターROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 1 1 4 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 2 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

10

#### 【 0 3 9 0 】

一方、S 7 7 1 3 の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM 2 3 6 に格納されていなければ ( S 7 7 1 3 : N o ) 、その転送対象画像データの転送指示を設定する ( S 7 7 1 4 ) 。これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクターROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクターROM 2 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報 ( この場合は、通常用ビデオRAM 2 3 6 ) 、及び転送先 ( ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 a に設けられたサブエリア ) の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクターROM 2 3 4 から読み出して、指定されたビデオRAM ( ここでは、通常用ビデオRAM 2 3 6 ) の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 2 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。S 7 7 1 4 の処理の後、格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i を更新し ( S 7 7 1 5 ) 、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ 2 3 3 i の更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 2 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

20

30

#### 【 0 3 9 1 】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクターROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオRAM 2 3 5 の背面画像エリア 2 3 5 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクターROM 2 3 4 から通常用ビデオRAM 2 3 6 に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置 1 1 0 からコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンド ( 例えば、表示用変動パターンコマンド ) 等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定される。そして、MPU 2 3 1 は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブル

40

50

バッファ 233e に設定された転送データテーブルのポインタ 233f で示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 237 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 233d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクター ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。

#### 【0392】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクター ROM 234 から画像格納エリア 236a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234a によってキャラクター ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクター ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクター ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図 85 を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理 (S6306) の詳細について説明する。図 85 は、この描画処理を示すフローチャートである。

#### 【0393】

描画処理では、タスク処理 (S6304) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ (表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)、及び、転送設定処理 (S6305) により設定された転送指示から、描画リスト (図 39) を生成する (S7801)。即ち、S7801 の処理では、タスク処理 (S6304) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 RAM 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報 (詳細情報) として、スプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理 (S6305) により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクター ROM 234 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス)、及び、転送先 (通常用ビデオ RAM 236) の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 235 のエリア、又は、通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236a

のサブエリアが固定されているので、MPU231は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、これらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【0394】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ233jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する(S7802)。ここでは、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ236bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ233jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ236cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM236)の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM234から読み出してバッファRAM237aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM236が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM237aに格納した画像データを通常用ビデオRAM236の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM236に格納された画像データは、その後MPU231より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【0395】

なお、画像コントローラ237は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置81に送信する。これにより、第3図柄表示装置81に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示装置81に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、S7802の処理の後、描画対象バッファフラグ233jを更新する(S7803)。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ233jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理(図73(b)参照)の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

## 【0396】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定される。よって、先に第2フレームバッファ236cに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ236bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ236bおよび第2フレームバッファ236cのいずれかを交互に指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

10

## 【0397】

以上、説明をした通り、本第1制御例では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第2特別図柄の抽選のほうが、第1特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第2特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第2特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物640aが付随する入球口（第2入球口640）に球が入球した場合に、第2特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第2特別図柄抽選よりも第1特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第1特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第1特別図柄の抽選よりも有利となる第2特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物640aが5秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第2特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

## 【0398】

さらに、本制御例では、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特図2変動演出の演出態様を、記憶している第2特別図柄の抽選権利数、即ち、特図2保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第2特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図2変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第3図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第3図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図2保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第2特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第3図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第3図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第2特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる

40

50



。これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図 2 保留のうち、最初に実行される第 2 特別図柄抽選に用いられた特図 2 保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図 2 保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図 2 保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

#### 【 0 3 9 9 】

また、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図 2 保留数が 0 の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第 1 特別図柄抽選が実行される場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出（第 1 特別図柄抽選に対応して第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される特図 1 変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するよう 10  
に構成している。このように構成することで、特図 2 保留を獲得していない状況で疑似的に特図 2 変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して疑似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図 1 変動演出を模した疑似的な変動演出が実行された後に、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第 3 図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。本制御例では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果 20  
に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合のみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。さらに、本制御例では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

#### 【 0 4 0 0 】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかつた場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置 1 1 4 のキャラクタ R O M 2 3 4 に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分 40  
けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかつた場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

#### 【 0 4 0 1 】

なお、本制御例では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変 50

大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。この場合、大当たり遊技の最終ラウンド期間を、実行済のラウンド数を加算した加算ラウンド数で判別するのでは無く、大当たり遊技の残ラウンド数を用いて判別するものであれば、カウンタの残回数を用いて実行される演出と言える。また、大当たりエンディング期間および演出態様を大当たり種別にかかわらず共通化する（若しくは区別困難な程度に類似させる）ことで大当たりの種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出とし、エンディング演出が終了して大当たり終了後の遊技状態が開始されたことに基づいて報知演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、エンディング期間およびエンディング演出の演出態様を共通化することができるので、主制御装置 110 および音声ランプ制御装置 113 の処理負荷を軽減させることができる。以上、説明をした通り、本制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

10

20

#### 【0402】

なお、本制御例では、図 114 に示した通り、パチンコ機 10 の遊技盤 13 の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口 63 の数を、右側領域に設けられる一般入球口 63 の数よりも少なくし、且つ、第 1 入球口 64 へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第 1 特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第 1 特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第 1 入球口 64 へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第 2 入球口 640 へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。上記各制御例では、主制御装置 110 において第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置 110 において第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d の値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より送信された変動パターンコマンドを受信すると、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 223 b の値を 1 減らすように構成する。これにより、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置 113 が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置 110 および音声ランプ制御装置 113 の制御的負担を軽減することができる。

30

40

#### 【0403】

上記各制御例においては、第 1 入球口 64 への入賞は最大 4 回まで、スルーゲート 67 の通過は最大 1 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 入球口 64 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 81 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、

50

色や点灯パターン)にして表示するようにしてもよく、第1図柄表示装置37とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。また、上記各制御例に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第3図柄表示装置81の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはL字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1又は複数のキャラクタが、第3図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第3図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置114が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。上述した各制御例では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第3図柄表示を1つの表示手段(第3図柄表示装置81)にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第3図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

10

#### 【0404】

上述した各制御例では、遊技者に有利となる遊技状態(時短状態)の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態(通常状態)の場合とで、遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤13の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤13の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。さらに、上述した各制御例では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法(右打ち遊技、左打ち遊技)に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。

20

30

#### 【0405】

上述した各制御例では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン22を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン22を音声ランプ制御装置113に対して電気的に接続させており、枠ボタン22を、パチンコ機10にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン22に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機10で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン22を表示制御装置114に対して電気的に接続させても良いし、操作手段(枠ボタン22)からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置114、音声ランプ制御装置113、音声出力装置226、ランプ表示装置227へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号(操作信号)を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。さらに、上述した第1制御例では、大当たり遊技終了後に有利遊技状態(確変状態、時短状態)が設定された場合に、所定期間の間(特別図柄変動が20回実行されるまで

40

50

の間)、短時間の変動時間が選択される高速変動期間を設定可能に構成し、その高速変動期間中は、枠ボタン22を操作した場合に背景モード移行演出が実行されない(され難い)ように構成している。これにより、短時間の変動時間が選択され易い期間中に、操作演出として背景モード移行演出が実行されてしまい、特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄の停止表示態様を遊技者が把握し難くなる事態が発生することを抑制することができる。

#### 【0406】

また、第1制御例では、高速変動期間中に枠ボタン22に対して第1操作、即ち、通常状態が設定されている状態においては、背景モード移行演出が実行される操作(「通常押し」)を行った場合に、背景モード移行演出とは異なる演出態様の操作演出が実行されるように構成している。これにより、高速変動期間中においても遊技者に対して意欲的に枠ボタン22を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、本第1制御例では、高速変動期間中であっても、上述した第1操作(「通常押し」)以外の第2操作(「長押し」)を実行することで、背景モード移行演出を実行可能に構成している。このように構成することで、第3図柄の停止表示態様が把握し難くなることを承知した上で背景モード移行演出を実行させようとする遊技者に対して背景モード移行演出を提供することができる。本第1制御例では、第1操作が実行されたと判別するのに要する期間よりも第2操作が実行されたと判別するのに要する期間のほうが長くなるように構成している。これにより、背景モード移行演出が実行される頻度を抑えることができるため、過剰に第3図柄の停止表示態様が把握し難くなることを抑制することができる。なお、本実施形態のように、所定条件が成立していない場合において、操作手段に対して第1操作を行うことで実行される第1操作処理を、所定条件が成立した場合においては、操作手段に対して第1操作を行ったとしても実行されないようにする(され難くする)技術思想を他の技術に用いても良く、例えば、パチンコ機10にて出力される音声の大きさ(音量)を調整する音量調整処理や、第3図柄表示装置81として液晶ディスプレイを用いた場合に、その液晶ディスプレイの輝度を調整する輝度調整処理を上述した第1操作処理として適用し、所定条件が成立していない場合(例えば、特別図柄変動が実行されていない場合)には第1操作処理を実行可能にし、所定条件が成立している場合(例えば、特別図柄変動が実行されている場合)には第1操作処理を実行困難にするように構成しても良い。

#### 【0407】

また、上述した所定条件として、特別図柄変動の有無だけでは無く、パチンコ機10において異常が発生した場合に成立する条件や、大当たり遊技中に成立する条件を設定可能に構成しても良い。さらに、このように構成されたパチンコ機10において、所定条件が成立している場合に、上述した第1操作を実行した場合に、第1操作処理とは異なる第2操作処理(例えば、第1操作処理が実行されないことを報知する処理)を実行するように構成すると良い。これにより、第1操作処理が実行されないことを遊技者が容易に把握することができる。なお、これに限ること無く、第1操作処理とは関連しない別の操作演出を実行するように構成しても良い。加えて、上述した所定条件が成立している場合においても、本制御例と同様に第1操作とは異なる第2操作を実行することにより、上述した第1操作処理が実行されるように構成すると良い。また、本第1制御例では、1の操作手段(枠ボタン22)に対する操作方法を異ならせることで第1操作と第2操作とを実行可能に構成しているが、これに限ること無く、複数の操作手段をパチンコ機10に設け、第1操作手段(例えば、枠ボタン22)を操作することで第1操作を実行可能にし、第2操作手段(例えば、枠ボタン22以外に設けられた枠ボタン)を操作することで第2操作を実行可能にするように構成しても良い。また、この場合、第1操作よりも第2操作のほうが実行し難くなるように構成すると良く、例えば、第1操作手段を遊技者が常時操作可能なパチンコ機10の前面側に配置し、第2操作手段を遊技者が操作困難なパチンコ機10の背面側(図3参照)に配置するように構成すると良い。

#### 【0408】

さらに、上述した第1操作手段と第2操作手段と、を設けた場合には、第1操作手段に

10

20

30

40

50

対する操作を有効に判別する第1操作有効判別期間と、第2操作手段に対する操作を有効に判別する第2操作有効判別期間と、を統一して設定しても良いし、異なる期間を設定しても良い。各操作有効判別期間を統一した場合には、有効期間の判別処理を簡素化することができる。また、異なる期間を設定した場合には、操作する操作手段の種別に応じて、その操作を有効と判別する期間が異なるため、様々な操作手段を様々なタイミングで操作しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした第1制御例では、通常状態と、その通常状態よりも遊技者に有利となる複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を設定可能に構成し、有利遊技状態のうち、何れかの遊技状態が設定された場合において、設定された遊技状態が終了するまでの期間では無く、次に通常状態が設定されるまでの期間（残期間）を、遊技者に報知可能に構成している。ここで、従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、確変状態や時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「100回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を1減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中にと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、通常有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第1有利遊技状態よりもさらに有利な最有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

10

20

#### 【0409】

このように構成されたパチンコ機10では、遊技状態が、最有利遊技状態から通常有利遊技状態へと移行する場合において、最有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を遊技者に報知し、その後、通常有利遊技状態が設定されると、通常有利遊技状態が継続する期間を示すための残期間表示態様を用いて遊技者に報知するものであった。つまり、最有利遊技状態が設定されている状態において、最有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に把握させることは可能であるが、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態がどのような遊技状態であるか、また、最有利遊技状態が終了した後に設定される遊技状態が継続する期間がどの程度であるかを遊技者が把握することができないものであった。よって、遊技者は最有利遊技状態が終了した場合に、最有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも最有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（例えば、通常状態）が設定されるのかを把握することができず、最有利遊技状態中において、何を目標として遊技を行えば良いのかを分かり難くしてしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、上述した通り、複数種類の有利遊技状態が連続して設定される場合において、その複数種類の有利遊技状態が終了するまでの期間、即ち、次に通常状態が設定されるまでの期間を対象として有利遊技状態残期間表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、異なる種別の有利遊技状態が連続して設定される場合には、連続して設定される有利遊技状態を跨ぐように有利状態残期間表示態様が表示されるため、遊技者に対して安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第1制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかを遊技者が識別困難な演出を実行可能に構成している。よって、有利遊技状態期間中において設定されている遊技状態を分かり難くすることができるため、遊技者により有利な遊技状態が設定されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

30

40

#### 【0410】

本第1制御例では、連続して設定される複数の有利遊技状態（確変状態、時短状態）を跨いだ一つの有利遊技状態期間の残期間を報知している場合に、現在設定されている遊技状態や、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能な示唆演出を実行可能に構成している。これにより、遊技状態期間中に実行される示唆演出の内容に対して遊技者に興味を持た

50

せることができる。さらに、第1制御例では、有利遊技状態期間中に複数種類の演出態様で操作演出を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせている。よって、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の演出態様に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることができるため演出効果を高めることができる。また、設定されている遊技状態に応じて各演出態様の選択割合を異ならせているだけであるため、有利遊技状態期間中に実行される操作演出の回数を増加させるほど予測精度を高めることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段（枠ボタン22）を操作させることができる。なお、本制御例では、図33を参照して上述した通り「チャンスモード」中に枠ボタン22が操作された場合であって、操作演出の演出態様として「リーチ示唆」が選択された場合には、実行中の特別図柄変動がリーチ状態となるか否か、リーチ状態となる場合にはそのリーチラインやリーチ図柄を遊技者に示唆する「リーチ示唆」演出が実行されるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、入賞情報格納エリア223bに格納されている第2特別図柄に関する入賞情報の中にリーチ状態となる入賞情報があるかを判別し、その判別結果に基づいてリーチ状態となる第2特別図柄変動が実行される旨を当該第2特別図柄変動が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成しても良い。このように、操作演出の演出対象を、実行中の特別図柄変動だけでは無く、保留記憶されている特別図柄変動（今後実行される特別図柄変動）にまで広げることにより、より演出効果を高めることができる。

10

#### 【0411】

また、上述した第1制御例では、枠ボタン22を遊技者が操作することにより、背景モード移行や特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行されるように構成していたが、遊技者が操作手段を操作することにより実行可能な機能として、例えば、パチンコ機10の音声出力装置226（図21参照）から出力される音量を調整する音量調整機能や、液晶ディスプレイで形成される第3図柄表示装置81の表示面における輝度を調整する輝度調整機能を用いても良い。この、音量調整機能や、輝度調整機能についても、上述した背景モード移行と同様に、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される第3図柄の変動演出を見え難くする虞があるため、所定条件が成立した場合、具体的には、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易い期間（高速変動期間）が設定された場合に、それ以外の期間が設定されている場合よりも実行され難くなるように構成しても良い。また、上述した第1制御例では、ループカウンタで構成される当たり乱数カウンタC1等の各種カウンタ値を、遊技機の状態によらず、電源が投入されている間、定期的に更新可能に構成していた。つまり、更新タイミングとなる毎に、値を1ずつ更新し、カウンタが一周したら新たな初期値に設定する構成としているが、この各種カウンタ値を更新する制御は、カウンタ値に所定の初期値を設定する第1制御手段と、カウンタ値を所定の更新規則に従って更新する第2制御手段と、の別形態である。

20

30

#### 【0412】

上述した第1制御例では、高速変動期間が設定されている間も、背景モード移行を実行し得る構成としているが、これに限ること無く、完全に背景モード移行が実行されないように構成しても良い。また、上述した第1制御例では、操作手段を操作することにより実行される操作演出として特定の演出態様（背景モード移行）が実行され易い第1期間と、その第1期間よりも実行され難い第2期間と、を設けているが、特定の演出態様で操作演出が実行される割合を異ならせた期間を3つ以上設定可能に構成しても良い。また、上述した第1制御例では、第2特別図柄の大当たりの平均ラウンド数の方が、第1特別図柄の大当たりの平均ラウンド数よりも多くなっているため、大当たりが開始されてから終了するまでの期間が、確変状態中の大当たりの方が通常状態中の大当たりよりも長くなり易くなっていた。これに対し、大当たり変動の変動時間を変形することで、大当たり当選した場合に、大当たり変動が開始されてから大当たりが終了するまでの期間（特図抽選が実行されてから新たな抽選が可能となるまでの期間）の長さを、通常状態中よりも確変状態中に大当たり当選した場合の方が長くなり易く構成してもよい。この変形例における通常状態および確変状態は、遊技者が有利となる有利期間が設定されることが確定してから

40

50

その有利期間が終了するまでの長さを現在の遊技状態に応じて異ならせる構成の別形態である。

【0413】

<大当たり遊技中に実行される切替弁の切替制御について>

上述した各制御例では、大当たり動作設定処理（図53のS1906参照）や、Vラウンド処理（図103のS2251参照）を用いて説明をした通り、特定のラウンド遊技（Vラウンド遊技）が開始されたと判別された場合に、切替弁65y（図5（b）、或いは、図97（b）参照）に対する制御処理を実行するように構成していた。つまり、実行される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合にのみ、特定のラウンド遊技（Vラウンド遊技）が実行されるように構成し、通常大当たり遊技である場合には、特定のラウンド（Vラウンド遊技）が実行されないように構成していた。このように構成することで通常大当たり遊技中に球がV入賞（特定領域（Vゲート65V）へと通過）することを抑制することができるものであったが、実行される大当たり遊技の種別に応じて、切替弁65yに対する制御処理の内容を可変させる必要があるため、大当たり遊技中の処理負荷を増大させてしまうという問題があった。そこで、上述した各制御例にて用いられた切替弁65yに対する制御処理内容以外の制御処理を用いても良く、例えば、通常大当たり遊技においてもVラウンド遊技が実行されるが、そのVラウンド遊技を終了させる条件を確変大当たり遊技と異ならせ、Vラウンド遊技中に球が可変入賞装置65へと入賞し得ないように構成しても良い。また、Vラウンド遊技が実行されてからの球の入賞数に基づいて切替弁65yを切替制御する場合には、通常大当たり遊技においては、切替弁65yを切替制御するための球の入賞数を、Vラウンド遊技を終了させるための入賞数（例えば、10個）よりも多い数に設定することで切替弁65yの切替制御が実行されないように構成しても良い。また、切替弁65yの制御内容（切替条件）を、確変大当たり遊技と、通常大当たり遊技とで同一に設定し、通常大当たり遊技の実行中に球が特定領域（Vゲート65V）を通過したとしても、その通過を有効に処理しないように構成しても良い。つまり、通常大当たり遊技中に球が特定領域を通過したとしても、その大当たり遊技中に特別図柄の高確率状態が設定されないように構成しても良い。

10

20

30

40

【0414】

さらに、大当たり遊技の種別に関わらず、大当たり遊技が開始されてから（大当たり遊技のオープニング期間が設定されてから）、所定期間経過した場合に切替弁65yが所定期間の間、開状態となるように切替制御を実行し、大当たり遊技における開閉扉65bの開放パターンを大当たり遊技の種別に応じて異ならせるように構成することで、大当たり遊技種別毎のV入賞確率を異ならせるように構成しても良い。以上、説明をした通り、上述した第1制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、その通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、の2種類の有利遊技状態を設定可能に構成している。さらに、確変状態が終了した後に時短状態が設定されるように構成している。そして、有利遊技状態が設定された場合には、次に、通常状態が設定されるまでの期間、例えば、確変状態が設定された場合には、確変状態の終了後に設定される時短状態が終了し、通常状態が設定されるまでの期間を有利遊技状態の継続期間として遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が終了するまでの期間では無く、遊技者に有利となる有利遊技状態が終了するまでの期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。加えて、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間を1の有利遊技状態の継続期間として報知する場合において、第3図柄表示装置81にて実行される各種演出の内容及び実行頻度によって、現在設定されている詳細な遊技状態を遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、現在の遊技状態を予測しながら遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0415】

50



また、上述した第1制御例では、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているが、複数の有利遊技状態が連続して設定され得る構成であれば良く、例えば、遊技状態として、通常状態と、確変状態と、時短状態と、に加え、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）も設定であって、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利となるように構成したパチンコ機10では、特別図柄、或いは、普通図柄が高確率状態である遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）が、遊技者に有利な有利遊技状態となる。そして、特別図柄の高確率状態が継続する期間を示す確変カウンタ203iの値のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間を示す時短カウンタ203hの値よりも大きくなるように設定可能に構成する。なお、潜確状態を確変状態よりも有利にする方法としては、例えば、特別図柄として第1特別図柄と第2特別図柄とを設け、第2特別図柄の抽選で高確率で小当たりに当選し得る構成とし、小当たりに当選した場合に所定の入賞口が所定期間開放される構成としてもよい。そして、潜確状態においては、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなると共に小当たりに当選した場合に所定の入賞口へと遊技球が入球し易くなり、確変状態では第2特別図柄の変動時間は短くなるが所定の入賞口へと遊技球が入球し難くなることで、潜確状態の方が所定の入賞口への入球に基づく賞球の払い出しを頻繁に受けることができる分有利となるように構成してもよい。

#### 【0416】

このように構成されたパチンコ機10にて、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態として、確変カウンタ203iの値として「100」を、時短カウンタ203hの値として「50」を設定可能に構成することで、大当たり遊技終了後には、有利遊技状態として確変状態が設定され、その後、潜確状態が設定されることになる。このような場合であっても、上述した第1制御例のように、複数の有利遊技状態が連続して継続する期間、即ち、確変状態の後に設定される潜確状態が終了するまでの期間を1の有利遊技状態の継続期間として報知すると良い。また、この場合、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性があるか否かを遊技者に示唆可能な移行示唆演出を実行可能に構成すると良い。これにより、有利遊技状態中に他の遊技状態へと移行する可能性があることのみを遊技者に把握させることができるため、有利遊技状態中に実行される遊技の内容を、予測させる楽しさを提供することができる。さらに、有利遊技状態の継続期間中に、現在設定されている遊技状態が他の遊技状態へと移行する可能性がある場合において、移行後の遊技状態が遊技者により有利となる遊技状態であるか否かを示唆可能な有利移行示唆演出を実行可能に構成しても良い。さらに、有利遊技状態中に遊技状態が移行するタイミングを示唆する示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されるまでの期間を把握しながらも、その期間内における遊技を楽しませることができる。

#### 【0417】

また、上述した第1制御例では、有利遊技状態中に大当たり当選した場合には、有利遊技状態が終了するように構成しているが、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる最有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、最有利遊技状態（確変状態）よりも不利となる通常有利遊技状態（時短状態）が設定されるように構成しているため、有利遊技状態中に大当たり当選することにより遊技者に不利とならないが、例えば、複数の有利遊技状態のうち、遊技者により有利となる通常有利遊技状態（確変状態）が先に設定され、その後、通常有利遊技状態（確変状態）よりも遊技者に有利となる最有利遊技状態（潜確状態）が設定されるように構成したパチンコ機10では、通常有利遊技状態中に大当たり当選するよりも、大当たり当選すること無く、最有利遊技状態が設定される場合のほうが、遊技者に有利となり得る場合がある。

#### 【0418】

よって、有利遊技状態中に実行される特別図柄抽選の結果として大当たり当選することが遊技者に有利となる期間と、不利となる期間とを遊技者が識別可能な期間演出を実行す



るように構成すると良い。これにより、期間演出によって識別した内容に基づいて特別図柄抽選の結果を注視することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、通常有利遊技状態中に設定されると遊技者に不利となる大当たり種別と、通常有利遊技状態中に設定されたとしても遊技者に不利とならない大当たり種別と、を有するパチンコ機10であれば、上述した期間演出の演出内容と、大当たり当選時に設定される大当たり種別とに基づいて、遊技者に有利な大当たり当選であるか否かを示唆する演出を実行するように構成しても良い。これにより、特別図柄抽選で大当たり当選を目指すだけの遊技では無く、大当たり当選するタイミングと、大当たり当選時に設定される大当たり種別と、に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、この、最有利遊技状態として潜確状態を設ける変形例において確変状態から潜確状態に移行させる制御採用した変形例では、時短制御が設定される上に、第2特別図柄の変動時間が短くなることで第2特別図柄の抽選が実行され易い確変状態において、時短カウンタ203hの値が0になるか潜確状態に直接移行する種別の大当たり当選して潜確状態の設定条件が成立すると、時短制御のみがクリアされて第2特別図柄の変動時間が短い状態は維持されるため、本構成は、判別手段の判別を実行させ易くするための第1制御と第2制御とが設定される第1遊技状態において特定条件が成立することで第2制御が維持されたまま判別手段の判別を実行させ難くする制御に切り替える構成である。上述した第1制御例では、大当たり遊技終了後に複数種類(2種類)の有利遊技状態(確変状態、時短状態)の何れかが設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に有利遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【0419】

また、上述した第1制御例では、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出結果に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されたことを報知する演出モード(スーパーチャンスモード)と、大当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態(確変状態、或いは時短状態)が設定されたことを報知する演出モード(チャンスモード)と、を設定するように構成している。これにより、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出において、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを報知したにも関わらず、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されるという無意味な演出が実行されることを抑制することができる。このように構成された第1制御例の技術に対して、例えば、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを遊技者が任意に選択可能な演出モード選択手段を設け、予め、演出モード選択手段により任意の演出モードを選択可能にしておくことで、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出態様、及び、大当たり遊技終了後に設定される演出モードを、演出モード選択手段により選択された内容に対応させて設定するように構成しても良い。具体的には、演出モード選択手段により、大当たり遊技終了後に設定される演出モードとして、実際に設定される遊技状態を報知する「完全告知モード」と、有利遊技状態が設定されていることのみを報知する「チャンス告知モード」と、を選択可能に構成し、パチンコ機10にて特別図柄抽選が実行されていない期間において、遊技者が操作手段(枠ボタン22)を操作することで何れかの演出モードを選択可能に構成する。

30

40

#### 【0420】

遊技者により選択された演出モードを一時的に記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶された演出モードを識別可能な情報を第3図柄表示装置81の表示面の一部(例えば、副表示領域Ds)に表示しておき、現在設定されている演出モードを常に遊技者が識別可能に構成する。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、記憶手段に記憶されている演出モードを読み出す。例えば、記憶手段に「完全告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として、大当たり遊技中に球を特定領域(Vゲート)65vに通過させる(V入賞)ことを案内する演出としてV報知演出を実行し、実際に球が特定領域(Vゲート)65vを通過した場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定さ

50

れることを示す表示態様でエンディング画面を表示し（図 1 1（b）,（d）参照）、通過しなかった場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す表示態様でエンディング画面を表示する（図 1 1（a）,（c）参照）そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「スーパーチャンスモード」（図 1 5（a）参照）が設定され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示す「チャンスモード」（図 1 2（a）参照）が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となる V 入賞の有無を遊技者に確実に報知することができる。

#### 【0421】

一方、記憶手段に「チャンス告知モード」が記憶されている場合には、大当たり遊技演出として上述した V 報知演出を実行しないようにし、大当たり遊技終了後には、設定される遊技状態に関わらず「チャンスモード」が設定される。このように構成することで、設定される遊技状態、及び、遊技状態を決定するための契機となる V 入賞の有無を遊技者に報知すること無く、遊技を行わせることができる。なお、演出モード選択手段による演出モードの選択がされていない場合は、パチンコ機 1 0 の初期状態と同様に、記憶手段には「初期モード」が記憶されており、上述した第 1 制御例と同様に、大当たり遊技中に V 報知演出を実行するか否かを抽選で決定し、その抽選結果に基づいた大当たり遊技演出を実行し、その大当たり遊技演出の演出結果に基づいて、大当たり遊技終了後の演出モードが設定される。このように構成することで、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、パチンコ機 1 0 にて実行される各種演出を選択可能な手段として、チャンスモードが選択されている場合に実行される操作演出に対して選択される各種演出態様（図 3 2 参照）の選択割合を遊技者が任意に選択可能な演出頻度選択手段を設けても良い。具体的には、確変状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合とで、選択される各種演出態様の選択割合を大きく乖離させたり、選択割合の相違を小さくさせたりすることができるように選択割合を遊技者が選択可能にする演出頻度選択手段を設けると良い。このような構成を用いた場合であっても、遊技者が所望する任意の演出モードを違和感無く提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【0422】

以上、説明をした第 1 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 内に設けられた特定領域（Vゲート 6 5 V）を球が通過することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されたパチンコ機 1 0 について説明をしたが、このように、遊技者に有利となる特典遊技が実行されている状態で球が特定領域を通過したことに基づいて特典遊技とは異なる特別遊技を遊技者に提供可能な構成として、例えば、特別図柄抽選で大当たり当選とは異なる抽選結果である小当たりで当選した場合に、特典遊技（大当たり遊技）とは異なる第 2 特典遊技（小当たり遊技）を実行可能にし、その第 2 特典遊技中に開放動作される可変入球手段（可変入賞装置 6 5 でも良いし、それ以外の入賞装置を別途設けても良い）に入球した球が通過し得る特定領域を設け、第 2 特典遊技中に球が特定領域を通過した場合に、第 2 特典遊技（小当たり遊技）の終了後に特典遊技（大当たり遊技）を実行可能な構成を用いても良い。なお、第 1 制御例では、通常状態よりも確変状態の方が大当たり当選が発生し易くなるため、大当たり遊技は、有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技の別形態である。なお、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構成として、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、左打ち遊技を実行することで第 1 特別図柄抽選の実行契機となり得る第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球可能とし、右打ち遊技を実行することで第 2 特別図柄抽選の実行契機となり得る第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球可能とするように構成しても良い。なお、第 1 制御例では、時短状態が設定された場合に、1 0 0 回の特別図柄の抽選が実行されるか大当たりとなるまで時短状態が継

10

20

30

40

50

続するが、大当たりになったとしても確変状態か時短状態のどちらかに移行するため、最初に時短状態が設定されてから少なくとも100回の抽選が実行されるまでは通常状態に移行することがなく、時短状態は設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態の別形態である。

#### 【0423】

##### <第2制御例>

次に、図86から図122を参照して、第2制御例について説明をする。本第2制御例は、上述した第1制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置110のMPUが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第1制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。つまり、特別図柄抽選によって大当たり当選しない限り、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させる契機が成立しないように構成していた。このように構成された第1制御例では、遊技者に対して、多くの賞球を付与可能な大当たり遊技と、遊技者に有利な抽選が実行され易い高確率状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）の設定と、が何れも特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されるため、特別図柄抽選で大当たり当選した遊技者に対して多様な特典を付与することができ、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

#### 【0424】

しかしながら、上述した第1制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ、各図柄の確率状態を高確率状態へと移行可能に構成していることから、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者は特典が付与されず、長時間に渡って大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第2制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。さらに、本第2制御例では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせしており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

## 【 0 4 2 5 】

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。加えて、本第2制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）よりも第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、且つ、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を、所定数（4個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態中にて保留記憶された第2特別図柄抽選の実行権利に基づく第2特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

10

20

## 【 0 4 2 6 】

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第2特別図柄抽選を実行させるために、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図2保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。上述した第1制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいてのみ普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していた。具体的には、大当たり遊技終了後に、遊技者に有利な有利遊技状態として、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）或いは、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成していた。そして、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、特別図柄抽選が50回実行されるまで確変状態が継続し、その後、50回の特別図柄抽選が実行されるまで、即ち、大当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数が100回に到達するまで、時短状態が設定されるように構成していた。一方、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合には、特別図柄が100回実行されるまで時短状態が継続するように構成していた。これに対して、本第2制御例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。

30

40

## 【 0 4 2 7 】

具体的には、第1時短の終了条件として設定される時短回数よりも第2時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設

50

定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第2制御例では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ(時短回数)を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第1時短が設定された場合と、第2時短が設定された場合とで、第2特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ(電動役物640aの開放パターン)を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い(例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別)を異ならせたりするように構成しても良い。10

まず、図86を参照して、本第2制御例におけるパチンコ機10の構成について説明をする。図86は、本第2制御例のパチンコ機10における遊技盤13の正面図である。図86に示した通り、本第2制御例のパチンコ機10における遊技盤13は、上述した第1制御例のパチンコ機10における遊技盤13(図4参照)に対して、遊技盤13の左側領域(可変表示ユニット80の左側の領域)に設けられていたスルーゲート67を削除した点と、電動役物640aが付設された第2入球口640、少なくとも大当たり遊技が実行された場合に遊技球を入賞させることが可能となる可変入賞装置65の配設位置を異ならせた点と、大きく相違している。また、可変入賞装置65の内部構成を変更している点で相違している。それ以外の内容は上述した第1制御例と同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。20

#### 【0428】

図86に示した通り、本第2制御例のパチンコ機10では、普通図柄の抽選実行契機を成立させるための入球口であるスルーゲート67を、可変表示ユニット80の右側に形成された右側領域のみに配設している。このように構成することで、可変表示ユニット80の左側に形成された左側領域に向けて遊技球を発射させ、第1入球口(入賞口)64へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行っている間は、普通図柄抽選を実行させ難くすることができる。第1入球口64は、可変表示ユニット80の下方に配置されている。可変表示ユニット80が遊技盤13上の遊技領域を左右に区画するように配置されており、可変表示ユニット80の左側には遊技球が流下可能な左側流路(左側領域)が形成され、可変表示ユニット80の右側には遊技球が流下可能な右側流路(右側領域)が形成されている。30

そして、左側流路(領域)を流下した遊技球は、右側流路(領域)を流下すること無く、右側流路(領域)を流下した遊技球は、左側流路(領域)を流下しないように構成されている。可変表示ユニット80の下側には、左側流路(領域)を流下した遊技球も、右側流路(領域)を流下した遊技球も流下可能な下側領域(共通領域)が形成され、下側領域の最流下部(遊技盤13の最下部)にはアウト口66が設けられている。第1入球口64は、左側流路を流下した遊技球も、右側流路を流下した遊技球も入球可能な位置に配置されている。なお、本第2制御例の構成とは異ならせ、左側流路を流下する遊技球のみが第1入球口64へと入球可能となるように構成しても良い。このように構成することで、右側領域へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行する場合、例えば、右打ち遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させる遊技を実行する場合において、第1入球口64へと遊技球が入球し、第1特別図柄抽選が実行される事態が発生することを抑制することができる。40

#### 【0429】

第2入球口640は、右側流路を流下した遊技球が、左側流路を流下した遊技球よりも入球し易い位置に配置されている。第2入球口640は、遊技盤13に横長矩形形状の開口部が形成されており、その開口部に遊技球が流下することが可能な流路が形成されており、開口部に入球した遊技球を検知するフォトセンサが設けられている。開口部の前面側には開口部を塞ぐことが可能な横長矩形形状の開閉板として電動役物640aが付随して設けられており、その開閉板の可変を軸として正面側に開閉駆動するための開放口ソレノイド(図示せず)とを備えている。なお、本第2制御例における電動役物640aは、開放口50

ソレノイドによって可動するため、装飾用可動役物の別形態である。第2入球口640の開口部は、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。普通図柄(第2図柄)の当たりの際には開放口ソレノイドを駆動して電動役物640aを正面下側に傾倒し、球が第2入球口640の開口部に入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と通常時の閉鎖状態との状態を遊技状態により定められた所定回数繰り返すように作動する。尚、本パチンコ機10では、第1入球口64及び第2入球口640へ入賞があったことを契機として抽選(特別図柄抽選)が行われる。パチンコ機10は、その特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定(時短抽選)とを行うと共に、大当たりと判定した場合(大当たり当選した場合)はその大当たり種別の判定を行い、時短当選した場合はその時短種別の判定を行うように構成している。本第2制御例では、第1入球口64に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第1特別図柄と、第2入球口640に遊技球が入球した場合に抽選契機が成立する第2特別図柄と、で異なる大当たり種別が規定されており、第1特別図柄に対しては16R確変大当たり(大当たりA5)、6R確変大当たり(大当たりB5)が規定されている。また、第2特別図柄に対しては16R確変大当たり(大当たりA5)、6R確変大当たり(大当たりC5)、6R確変大当たり(大当たりD5)が規定されている。第1図柄表示装置37A、37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

10

#### 【0430】

20

ここで、「16R確変大当たり(大当たりA5)」とは、最大ラウンド数が16ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される大当たり種別である。本第2制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間(特図高確期間)と、普通図柄の高確率状態が継続する期間(普図高確期間)として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりA5は、特図高確期間として特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。つまり、大当たりA5に対しては、特図高確期間と、普図高確期間として同一条件(60回目の特別図柄変動停止)が規定されている。よって、大当たり種別として大当たりA5が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定され、その確変状態中における60回目の特別図柄変動が停止表示された場合に特図高確期間と普図高確期間とが共に終了し通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定される。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態から直接通常状態へと遊技状態が移行することになるため、普通図柄の高確率状態中に獲得した第2特別図柄の抽選権利(特図2保留)に基づく第2特別図柄抽選を、通常状態において実行し易くすることができる。「6R確変大当たり(大当たりB5)」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される大当たり種別である。この大当たりB5が、特図高確期間、及び普図高確期間を終了させるための終了条件として、上述した大当たりA5と同一の終了条件(60回目の特別図柄変動が停止表示された場合に成立する条件)が規定されている。つまり、大当たりB5は、大当たりA5に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数(ラウンド数)のみを異ならせた大当たり種別となる。

30

40

#### 【0431】

上述したとおり、本第2制御例では、普通図柄の低確率状態である通常状態においては、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となるように構成していることから、通常状態中は左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させ、第1特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技が実行されるように構成している。そして、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たりA、或いは大当たりBの

50

何れかが設定されるように構成している。つまり、通常状態において主として実行される第1特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、設定された大当たり種別に応じた異なるラウンド数の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に終了条件が同一の確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技が終了した後は同一条件の遊技を遊技者に行わせることができる。なお、本第2制御例では、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技のラウンド数のみを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しているが、これに限ること無く、設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせたり、同一の遊技状態に対して終了条件を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技の内容（ラウンド数等）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容（遊技状態種別、終了条件）と、を異ならせて設定可能に構成しても良い。

10

## 【0432】

この場合、特別図柄の大当たり当選に基づいて遊技者に付与される第1特典（大当たり遊技）と、第2特典（普通図柄の高確率状態）と、の種別として、第1特典及び第2特典が最も遊技者に有利となる組合せに対応した大当たり種別から、第1特典及び第2特典が最も遊技者に不利となる組合せに対応した大当たり種別まで予め規定しておき、大当たり当選時にいずれかの大当たり種別が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した後に付与され得る特典の有利度合いを、設定される大当たり種別に基づいて大きく異ならせることができるため、遊技者に対して設定される大当たり種別に対して興味を持たせることができる。なお、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される特典の有利度合いを大きく異ならせないようにするためには、例えば、有利度合いの低い第1特典と、有利度合いの高い第2特典と、を組み合わせた大当たり種別や、有利度合いの高い第1特典と、有利度合いの低い第2特典と、を組み合わせた大当たり種別、即ち、大当たり種別に対して規定されている第1特典と第2特典との有利度合いが共に高い、或いは共に低い大当たり種別以外の大当たり種別のみが予め規定されるように構成し、規定されている複数の大当たり種別の中かから何れか1の大当たり種別を設定するように構成すれば良い。「6R確変大当たり（大当たりC5）」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第2制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たりC5は、特図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が56回変動されて、56回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

20

30

## 【0433】

つまり、大当たりC5は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、確変終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たりC5が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における56回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了し、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。そして、第2確変状態が設定されてから4回目（大当たり遊技が終了してから合計で60回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、確変状態が設定されている期間は、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となるのに対して、第2確変状態が設定されている期間は、普通図柄の低確率状態が設定されていることから、通常状態と同様に特図2保留を

40

50



獲得し難い遊技状態となる。よって、遊技者に対して左打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から第2確変状態へと移行した場合には、確変状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が、第2確変状態中に実行されることになる。そして、本第2制御例では、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図2保留を最大で4個まで記憶可能に構成していることから、特図2保留を上限数(4個)獲得した状態で確変状態から第2確変状態へと移行したとしても、第2確変状態が終了するまで(特図高確期間が終了するまで)の間に、4回の第2特別図柄抽選が実行されるため、第2確変状態から通常状態へと遊技状態が移行した時点において記憶されている特図2保留の数が0個となる。

#### 【0434】

つまり、大当たり種別として大当たりCが設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第2特別図柄抽選が実行される普図高確期間(確変状態)が設定されるが、普図高確期間中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ難い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される点で同一の大当たり種別である大当たりBよりも、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第2特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たりBよりも不利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は後述するが、本第2制御例では、確変状態が終了し第2確変状態が設定された場合と、確変状態が終了し通常状態が設定された場合と、で同一の演出態様(引き戻しモード)が設定されるように構成している。つまり、確変状態が終了した後に、第2確変状態、或いは通常状態の何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。このように構成することで、普図高確期間が終了した後に実行される第2特別図柄抽選が通常状態中に実行されたものであるか、第2確変状態中に実行されたものであるかを遊技者に分かり難くすることができるため、実行された第2特別図柄抽選によって時短当選し得るか否か(時短抽選が実行されているか否か)を分かり難くすることができる。よって、第2確変状態が設定されている場合であっても、時短当選を期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【0435】

なお、本第2制御例では、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されてから特図高確期間(特別図柄の高確率状態が継続する期間)よりも先に普図高確期間(普通図柄の高確率状態が継続する期間)が終了し、第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)するように各終了条件が規定されている大当たり種別として大当たりC5を有しており、具体的には、大当たりC5には、確変状態中に獲得した特図2保留が第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)の間に、全て消費されるよう普図高確期間が終了してから特図高確期間が終了するまでの期間(第2確変状態が継続する期間)として、特別図柄変動が4回実行されるまでの期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態の後に設定される遊技状態(通常状態、第2確変状態等)に応じて、獲得済みの特図2保留に基づく特別図柄抽選(第2特別図柄抽選)が実行される遊技状態を異ならせる構成。即ち、獲得済みの特図保留に基づいて特別図柄抽選が実行される遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態(通常状態)で実行され得る特別図柄抽選の実行回数を異ならせることが可能な構成を用いても良い。例えば、確変状態中に獲得した特図2保留の一部が第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)の間に消費され、残りの特図2保留が通常状態中に消費されるよう、例えば、普図高確期間の終了条件として特別図柄変動58回、特図高確期間の終了条件として特別図柄変動60回が規定される大当たり種別を設けても良い。この場合、確変状態中に上限数の特図2保留を獲得した状態で普図高確期間が終了し第2確変状態へと移行すると、第2確変状態中に特図2保留を2個消化し、残りの2個の特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を通常状態において実行させることができる。このように、確変状態が設定されて特図高確期間よりも先に普図高確期間が終了するように各終了条件を規定する場合には、各終了条件の差分を異ならせるだけで通常状態にて実行され得る

10

20

30

40

50



第 2 特別図柄抽選の回数を異ならせることができる。

【 0 4 3 6 】

また、本第 2 制御例では、第 1 特別図柄の保留記憶（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）と、を共に有している場合において、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選が優先して実行されるように構成しているため、上述した通り、確変状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が、特図 1 保留の有無（特図 2 保留よりも先に獲得している特図 1 保留の有無）に関わらず優先して実行され、特図 2 保留を獲得し易い遊技状態（普通図柄の高確率状態）が終了した場合、即ち、特図 2 保留を獲得し難い遊技状態（普通図柄の低確率状態）が設定された直後から特図 2 保留数が減少していくが、これに限ること無く、特図 1 保留に基づく第 1 特別図柄抽選と、特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選とを、各特図保留を獲得した順に応じて実行可能に構成しても良い。「6R 確変大当たり（大当たり D 5）」とは、最大ラウンド数が 6 ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別である。そして、本第 2 制御例では、特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）として、異なる期間を設定可能に構成しており、大当たり D 5 は、特図高確期間として特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）が 60 回変動されて、60 回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定され、普図高確期間として特別図柄（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄）が 65 回変動されて、65 回目の特別図柄変動が停止するまでの期間が設定される。

10

20

【 0 4 3 7 】

つまり、大当たり D 5 は、特図高確期間を終了させるための終了条件（確変終了条件）と、普図高確期間を終了させるための終了条件（時短終了条件）とを異ならせて規定しており、時短終了条件が成立するよりも前に確変終了条件が成立するように構成されている。よって、大当たり種別として大当たり D 5 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その確変状態中における 60 回目の特別図柄変動が停止表示された場合に、普図高確期間よりも先に特図高確期間が終了し、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。そして、時短状態が設定されてから 5 回目（大当たり遊技が終了してから合計で 65 回目）の特別図柄変動が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されるように遊技状態が遷移する。ここで、時短状態が設定されている期間は、確変状態と同様に、普通図柄の高確率状態が設定されていることから、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得し易い遊技状態であり、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる遊技期間となる。つまり、確変状態から時短状態へと移行した場合には、遊技者に対して継続して右打ち遊技を実行させ特図 2 保留を獲得する遊技を行わせることになる。そして、本第 2 制御例では、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選が優先して実行され、且つ、特図 2 保留を最大で 4 個まで記憶可能に構成していることから、特図 2 保留を上限数（4 個）獲得した状態で時短状態から通常状態へと移行した時点において記憶されている特図 2 保留の数が 4 個となる。つまり、大当たり種別として大当たり D 5 が設定された場合には、大当たり遊技終了後に主として第 2 特別図柄抽選が実行される普図高確期間（確変状態）が設定され、大当たり B 5 と同様に普図高確期間中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を、通常状態にて実行させ易い遊技が実行されることになる。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、その後、特図高確期間及び普図高確期間が終了し、通常状態が設定された状態における第 2 特別図柄抽選の実行のし易さの点で大当たり B 5 と同等の有利度合いとなる。

30

40

【 0 4 3 8 】

ここで、時短状態は、確変状態と比べて特別図柄抽選で大当たり当選する確率が低確率（1 / 300）に設定されることから、時短状態は確変状態よりも特別図柄抽選で大当たり当選し難い遊技状態となる。よって、確変状態から通常状態へと移行する大当たり B 5 では、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中に、当該変動にて大当たり当選

50

しているか否かを示すための演出（変動演出）と、確変状態中に特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）と、を重複して実行する必要がある、異なる主旨の演出が重複して実行されることから遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、大当たり D 5 のように、確変状態から時短状態へと移行し、その後、時短状態から通常状態へと移行するように特図高確期間の終了条件と普図高確期間の終了条件とを規定した場合には、確変状態中に実行される特別図柄の最終変動期間中は、当該変動にて大当たり当選しているか否かを示すための演出（変動演出）のみを実行することが可能となるため、遊技者に対して、特別図柄の高確率状態中（特図高確期間中）に実行される特別図柄抽選、即ち、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出に遊技者を注視させ易くすることができる。そして、時短状態の最終変動において、特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための案内報知（報知演出）を実行することで、大当たり当選の期待度が高い特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出が実行される期間と、普図高確期間中に特図 2 保留を上限数まで獲得させることを促すための報知演出が実行される期間とが重複し難くすることができる。よって、大当たり D 5 は、大当たり B 5 に対して、実行される演出の分かり易さの点で有利な大当たり種別となる。

10

#### 【0439】

普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間が設定される。電動役物 6 4 0 a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 6 4 0 a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態となる。本第 2 制御例における普通図柄の高確率状態中（普図高確期間中）に電動役物 6 4 0 a を開放する時間として通常状態中（普通図柄の低確率状態）と比して長い時間を設定する制御は、駆動手段の励磁時間を可変させる制御の別形態である。よって、時短状態中は、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となり、特別図柄抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、時短状態中において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数を通常状態中よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、時短状態中において、第 2 図柄の当たり確率は変更せず、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間および 1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a が開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、時短状態中において、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a が開放される時間や、1 回の当たりで電動役物 6 4 0 a を開放する回数は変更せず、第 2 図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであってもよい。遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口（入球口）6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示ユニット 8 0 が配設されている。可変表示ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。

20

30

40

#### 【0440】

第 3 図柄表示装置 8 1 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4（図 9 4 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本制御例の第 3 図柄表示装

50

置 8 1 は、主制御装置 1 1 0 ( 図 9 4 参照 ) の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようにしても良い。第 2 図柄表示装置 8 3 は、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過する毎に表示図柄 ( 第 2 図柄 ( 図示せず ) ) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 1 0 では、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置 8 3 において、第 2 図柄の変動表示後に「 」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「 x 」の図柄が停止表示される。パチンコ機 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄 ( 本制御例においては「 」の図柄 ) で停止した場合に、第 2 入球 6 4 0 に付随された電動役物 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる ( 開放される ) よう構成されている。

10

#### 【 0 4 4 1 】

第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選 ( 第 2 図柄の変動表示回数 ) を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入球口 6 4 0 の電動役物 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球することで、賞球として遊技者に 4 個の球が上皿 1 7 に払い出されるので第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となることで、遊技者の持ち球が減少することを抑制しながら遊技を行うことができ、追加で球を貸し出す為の投資を抑制させることができながら、特別図柄の抽選を時短期間中に行わせることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、1 回に当たりに対する電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1 回の当たりに対する電動役物 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 は、可変表示ユニット 8 0 の右側流路の領域において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の左側を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「 」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「 x 」の図柄を表示する。

20

30

#### 【 0 4 4 2 】

球の普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ ( 図示せず ) においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本制御例のように、第 2 図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプの点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 の球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 ( 例えば、8 回 ) に設定しても良い。また、普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 の組み付け数は 1 つに限定されるものではなく、複数 ( 例

40

50

例えば、2つ)であっても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け位置は可変表示ユニット80の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示ユニット80の左方でも良い。また、第1図柄表示装置37A, 37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示ユニット80の下方には、球が入賞し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入賞すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。なお、本制御例では、普通図柄始動口(スルーゲート)67を遊技球が通過した場合には、賞球は払いだされない構成としたが、それに限らず、例えば、1球等の所定数の賞球を払い出すように構成してもよい。

10

#### 【0443】

また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、球が入賞すると4個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本制御例においては、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態となっており、球が第2入球口640へ入賞しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態となり、球が第2入球口640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態(拡大状態)となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、時短中は、通常時と比して、第2入球口640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。

20

30

#### 【0444】

ここで、第1入球口64に球が入賞した場合と第2入球口640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は、低確率状態であっても高確率状態でも同一である。しかしながら、第2入球口640へと遊技球が入球することで実行される第2特別図柄抽選では、特定の遊技状態(通常状態)において、大当たり当選以外の特典として時短状態を付与可能に構成している。つまり、第2特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外(外れ)である場合の一部において、特別図柄変動が停止表示された後に、時短状態を設定する特典を付与可能に構成している。よって、第1入球口64へと遊技球が入球したことを契機に実行される第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な特別図柄抽選を実行することになる。つまり、第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となる普通図柄の高確率状態が設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。次に、図87から図91を参照して、本第2制御例のパチンコ機10において第3図柄表示装置81の表示面にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第2制御例では、上述した第1制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選以外に時短当選を設けている点で大きく相違しており、ここでは、時短当選に関わる演出について主に説明をする。なお、上述した第1制御例と同一内容の要素(表示態様)については、その詳細な説明を省略する。

40

#### 【0445】

図87(a)は、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図87(a)に示した通り、大当

50

たり遊技が実行されると、主表示領域 D m にはウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が表示され、遊技者に特典（大当たり遊技）が付与されていることを祝福する演出が実行される。大当たり遊技中は、主表示領域 D m の右上に形成された小表示領域 D m 1 にて大当たり当選したことを示す第 3 図柄が継続して停止表示されており、図 8 7 ( a ) に示した例では、「 7 7 7 」の表示態様で第 3 図柄が停止表示されている。この小表示領域 D m 1 は、第 1 特別図柄に対応して変動表示される第 3 図柄が表示される領域であって、第 1 特別図柄が変動表示されている間は、第 1 特別図柄が変動表示されていることを示す表示態様で第 3 図柄が変動表示される。また、主表示領域 D m 1 の左側には、大当たり遊技中における遊技方法を遊技者に案内するための案内報知態様が表示される小表示領域 D m 4 と、現在のラウンド数（ラウンド遊技数）を遊技者に報知するためのラウンド数報知態様が表示される小表示領域 D m 5 と、通常状態を介さずに連続して実行された遊技において獲得した賞球数に対応する値を示すための獲得情報が表示される小表示領域 D m 6 と、が形成され、図 8 7 ( a ) に示した例では、小表示領域 D m 4 に「右打ち」、小表示領域 D m 5 に「 2 ラウンド」、小表示領域 D m 6 に「 1 4 0 P 」の文字が表示されている。つまり、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行することを遊技者に案内し、現在大当たり遊技の 2 ラウンド目が実行されていることを報知し、今回の大当たり遊技にて獲得した賞球数が 1 4 0 個であることを示している。このように、大当たり遊技中であること、及び、大当たり遊技中の遊技方法や、獲得した特典に関する情報を表示可能に構成することで、遊技者に対して、分かり易い遊技を提供することができる。

10

#### 【 0 4 4 6 】

20

そして、大当たり遊技中のラウンド遊技が全て終了し、大当たり遊技のエンディング期間が設定されると、図 8 7 ( b ) に示した通り、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に遊技者に示唆するためのエンディング画面が表示される。図 8 7 ( b ) は、大当たり遊技のエンディング画面に表示される表示画面の一例を示した図である。図 8 7 ( b ) に示した例では、大当たり遊技終了後に確変状態に対応した演出（チャンスタイム）が設定されることと、そのチャンスタイムの期間が 5 6 回（特別図柄変動 5 6 回）であることが遊技者に報知される表示画面を示している。そして、主表示領域 D m 1 の中央部では、チャンスタイム中に実行される演出内容を事前に遊技者に報知するための表示態様として、左方向から右方向へとキャラクタ 8 0 1 が走り続ける表示態様が表示される。このように、実際に確変状態が設定されるよりも前（大当たり遊技中）の一部期間を用いて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されること、設定された確変状態の継続期間、確変状態中に実行される演出内容の説明を遊技者に報知することにより、今後実行される遊技の内容を遊技者に事前に把握させることが可能となるため、遊技者に理解し易い遊技を提供することができる。次に、確変状態中に実行されるチャンスタイム演出の演出内容について、図 8 8 を参照して説明をする。図 8 8 ( a ) は、チャンスタイム中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 8 8 ( b ) は、チャンスタイムの最終変動中に表示される表示画面の一例を示した図である。チャンスタイム中は、主表示領域 D m 1 にてキャラクタ 8 0 1 が走り続け、画面に表示される V アイコ 8 0 1 v をゲットすることで大当たり当選が報知される演出が実行される。上述した通り、確変状態中は、普通図柄の高確率状態が設定されるため、右打ち遊技によって第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ第 2 特別図柄抽選を実行させる遊技（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる。

30

40

#### 【 0 4 4 7 】

よって、小表示領域 D m 4 には、右打ち遊技を案内するための「右打ち」が表示される。そして、チャンスタイムが終了するまでの期間を示すための残期間報知態様が小表示領域 D m 7 に表示される。図 8 8 ( a ) では、チャンスタイムが終了するまでに実行可能な特別図柄変動の回数に残り 5 0 回であることを示すための表示態様として「残り 5 0 回」の文字が表示されている。ここで、チャンスタイムは確変状態に対応して実行される演出であり、チャンスタイムの終了タイミングは、確変状態が終了するタイミングのことである。ここで、本第 2 制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりの種別によって、確変状態が終了した後に、通常状態が設定される場合（大当たり A 5

50

、B5)と、第2確変状態が設定される場合(大当たりC5)と、時短状態が設定される場合(大当たりD5)と、がある。何れの大当たり種別が設定された場合であっても、確変状態が終了する特別図柄変動(確変状態における特別図柄最終変動)中は、図88(b)に示したチャンスタイム終了時の演出画面が表示される。図88(b)に示した例は、確変状態が終了した後に第2確変状態、或いは通常状態、即ち、確変状態の終了に伴い、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行する場合におけるチャンスタイム終了時の演出画面の一例を示したものであって、主表示領域Dm1には、普通図柄の低確率状態が設定されることを示すための「チャンスタイム終了後は引き戻しモード突入」のコメントが表示される。そして、普通図柄の高確率状態が継続している期間、即ち、特図2保留を獲得し易い期間中に特図2保留を上限まで獲得することを促す遊技案内態様として、副表示領域Dsに「右打ちして保留を貯めてね」のコメントが表示されると共に、主表示領域Dmの右下側に獲得済みの特図2保留数を示すため小表示領域Dm9が形成される。

10

## 【0448】

小表示領域Dm9には、獲得可能な特図2保留の上限数と、獲得済みの特図2保留数と、を遊技者に報知可能な保留アイコンが表示され、1個目の特図2保留に対応して第1保留アイコンh1、2個目の特図2保留に対応して第2保留アイコンh2、3個目の特図2保留に対応して第3保留アイコンh3、4個目の特図2保留に対応して第4保留アイコンh4が表示される。図88(b)では、特図2保留を3個獲得している状態であるため、第1保留アイコンh1、第2保留アイコンh2、第3保留アイコンh3が獲得済みを示すための表示態様(図では黒色)で表示され、第4保留アイコンh4は未獲得であることを示すための表示態様(図では白色)で表示されている。これにより、特図2保留を上限まで獲得できたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、小表示領域Dm9に表示される4つの保留アイコンが全て獲得済みとなった場合、即ち、確変状態における特別図柄最終変動中に上限数(4個)の特図2保留を獲得した場合には、これ以上右打ち遊技を継続しても新たな特図2保留を獲得できない点と、確変状態における特別図柄最終変動であることから、確変状態中に特図2保留が消化されない点と、から、これ以上右打ち遊技を継続しても遊技者に有利となる特典を付与することが出来ない状況となるため、小表示領域Dm9には、特図2保留を上限数獲得したことを示すための表示態様(例えば、「MAX」)が表示されると共に、小表示領域Dm4に表示されている「右打ち」の文字を特図2保留を上限数獲得するよりも前の表示態様と異ならせ、右打ち遊技の必要性が低い表示態様(例えば、文字の大きさを小さくする)を表示するように構成している。これにより、遊技者に対して、無駄に右打ち遊技を継続させ難くすることができる。

20

30

## 【0449】

引き戻しモードとは、普通図柄の低確率状態(通常状態、第2確変状態)において第2特別図柄抽選が実行される期間に対応して設定される演出である。本第2制御例では、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)において実行される第2特別図柄抽選にて時短当選し得るように構成している。つまり、引き戻しモード中は、大当たり当選だけで無く、時短当選の可能性のある特別図柄抽選が実行されるため、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定される可能性を高めることができる。次に、図89を参照して、引き戻しモード中に実行される演出の内容について説明をする。図89(a)は、引き戻しモードの開始時に表示される表示画面の一例を示した図であり、図89(b)は、引き戻しモード中に時短当選した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。引き戻しモードが設定されると、図89(a)に示した通り、獲得している特図2保留数に対応した数の宝箱810a~宝箱810dが表示され、第2特別図柄変動に合わせて宝箱を開放する演出が実行される。そして、対応する第2特別図柄の抽選結果を示すための表示態様が宝箱の中から出現する演出が実行される。引き戻しモードの開始時には、副表示領域Dsに引き戻しモード中の演出内容を説明するための案内態様として「宝箱から「V」が出たら大当たり、「時」が出たら時短ゲット」のコメントと、「宝箱を開ける」のコメントが表示される。

40

50

## 【 0 4 5 0 】

なお、本第2制御例では、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動の変動時間が、引き戻しモード中に実行された第2特別図柄変動回数に関わらず決定されるように構成されており、1回の第2特別図柄変動の変動期間に対して、1個の宝箱を開放する演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、引き戻しモード中に実行される全ての第2特別図柄変動の変動時間を用いて1個の宝箱を開放する演出を実行可能に構成し、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動にて1個でも抽選結果が大当たりまたは時短当選している場合に、その抽選結果を示すための演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動の変動回数を遊技者に分かり難くすることができる。また、本第2制御例では、実際に時短抽選が実行される通常状態と、時短抽選が実行されない第2確変状態と、の何れの遊技状態が設定された場合にも、即ち、確変状態から普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第2確変状態）へと移行した場合に、引き戻しモードが設定されるように構成している。つまり、第2確変状態が設定されている場合の引き戻しモードでは、演出結果として宝箱から「時」が出現することが無い演出が実行されることになる。このように、時短抽選を実行可能な遊技状態と、時短抽選を実行不可能（し難い）遊技状態とで、同一の演出（引き戻しモード）を実行するように構成することで、引き戻しモードの演出結果として、時短当選を示す演出結果が表示され易い引き戻しモードと、表示されにくい引き戻しモードと、を予め設定することができる。この場合、今回設定された引き戻しモードが時短当選を示す演出結果が表示されやすい引き戻しモード（有利引き戻しモード）であるか、時短当選を示す演出結果が表示され難い引き戻しモード（不利引き戻しモード）であるかを、遊技者に示唆することが可能となる。

10

20

## 【 0 4 5 1 】

本第2制御例では、引き戻しモード中に表示される背景の種別に応じて、今回実行される引き戻しモードが有利引き戻しモードであるか否かを遊技者に示唆可能に構成しており、図89(a)に示した表示画面には、有利引き戻しモードの可能性が高いことを示唆するための背景種別として「天国」を模した背景画像が表示されている。つまり、本第2制御例では、既に獲得済みの特図2保留に対応する特別図柄抽選の結果を先読みすること無く（事前判定すること無く）、設定されている遊技状態に応じて引き戻しモードの背景種別を決定可能に構成している。このように構成することで、どの背景種別の背景画像が表示されたとしても、時短当選、或いは、大当たり当選の可能性を残し易くすることができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。そして、引き戻しモード中に時短当選した場合には、図89(b)に示した演出が実行される。図89(b)は、引き戻しモード中における3回目の第2特別図柄抽選にて時短当選した場合に表示される表示内容の一例を示した図であり、既に2回の第2特別図柄変動が実行されたことを示すための履歴表示態様としてバツ印が付された宝箱810aと、宝箱810bとが表示され、実行中の第2特別図柄変動（3回目の第2特別図柄変動）の抽選結果が時短当選であることを示す表示態様が宝箱810cの中から出現する演出が実行され、抽選結果が時短当選であり、付与される時短回数が「10000回」、即ち、実質、次回大当たり当選するまで時短状態（普通図柄の高確率状態）が付与されることを示すための表示態様として「時」×10000が表示される。また、主表示領域Dmの右下側には、実行中の第2特別図柄変動も含めて、引き戻しモード中に実行されえる第2特別図柄抽選の残回数を分かり易く報知することができる。

30

40

## 【 0 4 5 2 】

次に、引き戻しモード中に実行された第2特別図柄抽選で時短当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第2制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合のほうが、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて確変状態が設定される場合に比べて普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長く設定され易く（普図高確期間が終了し難く）なるように構成している。具体的には、時短当選した場合の一部において、特別図柄変動の実行回数が大当たり当選すること無く10000回に到達する

50



まで普図高確期間が継続する時短状態（ロング時短）を設定可能に構成している。そして、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選で時短当選し、ロング時短が設定された場合には、図90（a）に示した演出画面が表示される。図90（a）は、ロング時短が設定された場合に実行される延長タイム中の表示画面の一例を示した図である。ロング時短が設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が10000回に到達するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選することが殆どであるため、図90（a）に示した通り、ロング時短が設定された場合には、普通図柄の高確率状態が継続する普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「無限（図では記号で表示）」が小表示領域Dm7に表示される。このように構成することで、遊技者に対して、普図高確期間の残期間を気にすること無く時短状態中の遊技を行わせることができると共に、小表示領域Dm7の表示領域として5桁の数字を表示可能な領域を設ける必要が無くなるなり、小表示領域Dm7を小さくすることができるため、主表示領域Dmの表示領域を他の演出に有効に活用することができる。そして、副表示領域Dsには、実質、次回の大当たり当選まで時短状態（普図高確期間）が継続することを遊技者に案内するための案内態様として「次の大当たりまで右打ちでサクサク消化だ」のコメントが表示される。

10

#### 【0453】

ここで、ロング時短が設定された場合は、確率的に実質次回大当たり当選まで時短状態が継続するまで時短状態が継続することが殆どであるが、万が一、ロング時短が設定されてから大当たり当選すること無く特別図柄変動の回数が10000回を超えた場合には、普図高確期間が終了してしまい、表示画面にて表示された内容と、実際の遊技内容とが異なり、遊技者に不信感を与えてしまうことになるため、ロング時短が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、9850回）を超えた場合には、ロング時短中の表示画面を異ならせるように構成している。図90（b）は、ロング時短中において実行された特別図柄変動の実行回数が9900回に到達した場合の表示画面の一例を示した図である。図90（b）に示した通り、ロング時短が設定されてからの特別図柄変動回数が所定回数を超えた場合には、小表示領域Dm7に普図高確期間の残期間を示すための残期間報知態様として「残り100回」が表示され、主表示領域Dmには、キャラクタ801が疲れた表情で走る演出態様が表示される。このように構成することで、実質次回大当たりまで時短状態が継続し得る普図高確期間が設定された場合であっても、実際に普図高確期間が終了し得る状況が発生した場合には、具体的な残期間を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。次に、図91を参照して、チャンスタイム終了後に時短状態が設定される場合の演出内容について説明をする。図91は、チャンスタイム終了後に時短状態中に実行される準備タイムの演出画面の一例を示した図である。上述した通り、確変大当たりの種別として、大当たりD5が設定された場合には、確変状態から時短状態へと移行し、時短状態から通常状態へと遊技状態が移行する。そして、時短状態中は準備タイム演出が実行される。この準備タイムは、時短状態が設定されている期間、実行される演出であって、時短状態における特別図柄最終変動の期間中には、上述した図88（b）に示した確変状態における特別図柄最終変動と同様に特図2保留を上限まで獲得することを促す態様が表示される。

20

30

#### 【0454】

次に、引き戻しモード中に表示される背景種別の内容について、図92（a）を参照して説明をする。図92（a）は、引き戻しモード中に表示される背景種別と、各背景が示す内容との関係性を示す図である。図92（a）に示した通り、本第2制御例では、引き戻しモード中の背景種別として4つの背景（天国、夜、夕、昼）を表示可能に構成している。そして、表示された背景の種別に応じて今回の引き戻しモード中における特典（大当たり、時短当選）の期待度を遊技者に示唆可能に構成している。詳細な説明は図102を参照して後述するが、本第2制御例では、引き戻しモードを設定する場合（確変状態から第2確変状態、或いは通常状態へと移行する場合）に、獲得済みの特図2保留数と、移行後の遊技状態の種別と、保留内の大当たり当選、時短当選の有無と、に基づいて4つのモード種別の中から1のモード種別を決定可能に構成し、決定されたモード種別に対応させ

40

50



た背景種別を引き戻しモード中の背景として表示可能に構成している。

【0455】

引き戻しモード中のモード種別は、特典付与の期待度が異なるように規定されており、遊技者に最も有利なモードAから、遊技者に最も不利なモードDまでの4つのモード種別を有している。「モードA」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が極めて高いモードであって、対応する背景種別として「天国」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、天国を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。次いで、「モードB」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が2番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夜」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夜を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が2番目に高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。「モードC」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が3番目に高いモードであって、対応する背景種別として「夕」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、夕方を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が若干高い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。最後に「モードD」は、引き戻しモード中に大当たり当選または時短当選の可能性が低いモードであって、対応する背景種別として「昼」が規定されている。つまり、引き戻しモード中の背景として、昼を模した背景が表示された場合には、引き戻しモードが終了するまでに、何らかの特典が付与される可能性が低い状態であることを遊技者に理解させ易くすることができる。

10

20

【0456】

なお、本第2制御例では、引き戻しモード突入時における特図2保留数が上限数では無い場合には、高モードのモード種別が選択されないように構成している。さらに、引き戻しモード突入時における特図2保留数が上限数では無い場合には、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選にて時短抽選が実行されるか否かを判別すること無くモード種別を決定するように構成している。つまり、引き戻しモードのモード種別を予測し易くするためには、特図2保留数を上限数獲得した状態で引き戻しモードへと移行する必要がある。このように構成することで、確変状態、或いは時短状態が設定されている状態において特図2保留を上限数まで獲得しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図92(b)を参照して、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動の抽選結果を示すための示唆態様について説明をする。図92(b)は、引き戻しモード中の示唆態様の種別と、各示唆態様を示す示唆内容との関係性を示した図である、図92(b)に示した通り、引き戻しモード中の示唆態様としては、後述する示唆態様選択テーブル222db(図103参照)を参照して、宝箱(図89参照)の表示態様を可変させたり、宝箱を開放するまでの間にキャラクタ801の表示態様を可変させたりする示唆態様(示唆A~示唆D)が設定される。具体的には、当該変動における大当たり当選、或いは時短当選の期待度に応じて示唆種別として「示唆A」、「示唆B」を設定可能に構成され、設定されている遊技状態に応じて示唆種別として「示唆C」、「示唆D」を設定可能に構成されている。

30

40

【0457】

「示唆A」が選択された場合には、引き戻しモード中(図89(b)参照)において表示される宝箱810cの表示態様として、通常とは異なる色(金色)の宝箱が表示される。この「示唆A」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。「示唆B」が選択された場合には、引き戻しモード中(図89(b)参照)において表示される宝箱810cの表示態様として、通常よりも大きな宝箱が表示される。この「示唆B」に対応する金色の宝箱が表示された場合は、当該変動で大当たり当選、又は時短当選している可能性が高いことを遊技者に示唆することになる。なお、「示唆A」が選択されたほうが「示唆

50

「B」が選択された場合よりも大当たり又は時短当選している可能性が高くなるように構成している。「示唆C」、及び「示唆D」が選択された場合には、引き戻しモード中（図89（b）参照）において表示されるキャラクタ801が装飾品を備えた表示態様が表示され、通常とは異なる態様でキャラクタ801が表示される。そして表示される装飾品の種別に応じて現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆される。「示唆C」が選択された場合には、図89（b）に示した通り、キャラクタ801に天使の輪を模した装飾品801wが表示され、現在設定されている遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆し、「示唆D」が選択された場合には、キャラクタ801の頭上にチャンスの文字を模したアイコンが表示されることで遊技状態が通常状態である可能性が高いことを遊技者に示唆する。なお、「示唆C」が選択されたほうが「示唆D」が選択された場合よりも通常状態が設定されている可能性が高くなるように構成している。

10

#### 【0458】

このように、本第2制御例では、引き戻しモードが設定される時点における遊技状況に応じて引き戻しモードのモード種別が決定され、且つ、引き戻しモード中に実行される特別図柄変動に対して示唆態様が決定されるように構成している。そしてモード種別と示唆態様の種別とを複合的に判別することにより現在の遊技状況を遊技者により正確に予測させることが可能となる。よって、遊技者に対して実行されている様々な演出の態様に興味を持たせることができる。

#### 【0459】

<第2制御例におけるゲームフローについて>

20

次に、図93を参照して、本第2制御例におけるゲームフローについて説明をする。図93は、本第2制御例におけるゲームフロー、即ち、遊技状態の移行の流れを模式的に示した図である。図93に示した通り、本第2制御例では、遊技状態として、通常状態（特図1通常、特図2通常）、時短状態（第1時短、第2時短）、確変状態、第2確変状態の遊技状態を設定可能に構成しており、特別図柄抽選における大当たり判定の結果、及び、時短当選判定の結果に応じて様々な遊技状態を設定可能に構成している。

#### 【0460】

<第2制御例における電氣的構成について>

次に、図94から図103を参照して、本第2制御例における電氣的構成について説明をする。図94は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。なお、本第2制御例における電氣的構成のうち、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成（図21参照）と同一の内容については、その説明を一部省略する。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a、37b及び第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

30

40

#### 【0461】

主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図95を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図95は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式

50

的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ(C3)と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、時短当選時における時短種別を選択するために使用する時短種別選択カウンタCC1が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。

10

#### 【0462】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図40参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図51参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)からなる第1球口64への入球に対応する第1特別図柄保留球格納エリア203aと、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)からなる第2入球口640への入球に対応する第2特別図柄保留球格納エリア203bと、が設けられており、第1特別図柄保留球格納エリア203aには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1時短種別選択カウンタCC1の各値がそれぞれ格納され、第2特別図柄保留球格納エリア203bには、第2入球口640への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び、変動種別カウンタCS1、時短種別選択カウンタCC1の各値が格納される。そして、特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を有している各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

20

30

#### 【0463】

なお、本制御例では、特別図柄の種別が2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を1種類としても良い。そして、第1特別図柄の始動条件(変動条件)、或いは、第2特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第1エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機10であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本制御例のように、複数の特別図柄種別(第1特別図柄、第2特別図柄)を有するパチンコ機10であれば、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に(並行して)実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア(第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b)がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第2制御例では、特別図柄の抽選結果として、大当たり当選しなかった場合に時短当選し得るように、大当たり当選の判定値と、時短当選の判定値と、を異ならせているが、これに限ること無く、大当たり当選の判定値と時短当選の判定値との少なくとも一部

40

50

を重複させるように構成しても良い。このように構成することで、取得した判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）によって、大当たり当選のみ、時短当選のみ、大当たり当選と時短当選の重複当選の抽選結果を遊技者に提供することができる。この場合、重複当選した場合のほうが、何れか一方に当選した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成すると良く、例えば、重複当選したことに基づいて設定される時短状態を、他の当選に基づいて設定される時短状態よりも終了させ難くするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して重複当選することを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【0464】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れに加え、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、当たり遊技を実行すること無く時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たり当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置110のRAM203内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。また、1の特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり当選、小当たり当選、時短当選、外れの4つの抽選結果に当選可能に構成しても良いし、特別図柄種別に基づいて、特別図柄抽選で当選し得る特典を異ならせるように構成しても良い。

#### 【0465】

この場合、例えば、第1特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、時短当選と、を規定し、第2特別図柄抽選が実行された場合に付与され得る特典として、大当たり当選と、小当たり当選と、を規定するように構成し、且つ、同一の遊技状態が設定されている場合に、遊技者が遊技球を発射させる方向を選択することで（左打ち遊技、右打ち遊技を選択することで）、実行される特別図柄抽選の種別を選択可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり当選以外の特典（付加特典）の種別を選択させることが可能となる。さらに、本制御例のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203bが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203bには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタCS2の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図95を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～899）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～899の値を取り得るカウンタの場合は899）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当

10

20

30

40

50

たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。

【 0 4 6 6 】

また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 8 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 8 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 5 1 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄抽選で時短当選となる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された時短当選となる乱数の値と一致する場合に、時短当選と判定する。ここで、図 9 7 ( a ) を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a について説明する。図 9 7 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a は、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

10

20

【 0 4 6 7 】

具体的には、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a には、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図 9 7 ( a ) に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ~ 2 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 3 ~ 8 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態として特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「 0 ~ 1 4 」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「 1 5 ~ 8 9 9 」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a の更新範囲は「 0 ~ 8 9 9 」の 9 0 0 個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 3 0 0 （ 9 0 0 個のうち 3 個 ）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は 1 / 6 0 （ 9 0 0 個のうち 1 5 個 ）となる。なお、本制御例では、2 種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3 種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で 4 種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように 3 種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の 2 種類の抽選結果に加え「時短当選」が判定されるように構成している。ここで、図 9 7 ( c ) を参照して、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e について説明する。図 9 7 ( a ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e は、特別図柄の抽選において、時短当選と判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

30

40

【 0 4 6 8 】

具体的には、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e には、時短当選と判定される判定値を

50

特別図柄種別、及び遊技状態に応じて異ならせて規定している。図97(a)に示した通り、特別図柄種別として第1特別図柄に対しては、時短当選に対応する判定値(第1当たり乱数カウンタC1の値)が規定されていない。また、特別図柄種別として第2特別図柄に対しては、遊技状態が通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)である場合のみ時短当選に対応する判定値が規定されており、それ以外の遊技状態(確変状態、第2確変状態、時短状態)である場合には、時短当選に対応する判定値が規定されていない。遊技状態として通常状態が設定されている場合に実行される第2特別図柄抽選に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「51~200」が時短当選判定値として規定されており、それ以外の値(「3~50, 201~899」)が外れの判定値として規定されている。なお、詳細な説明は後述するが、この時短当たり乱数テーブル202d eは、第1当たり乱数テーブル202d aを参照して実行された大当たり判定の結果が「外れ」であった場合に参照されるものであるため、通常状態において実行される第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1の値(「0~2」)以外の値を取得している場合に参照されることになる。よって、第1当たり乱数テーブル202d aの更新範囲は「0~899」の900個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は1/300(900個のうち3個)となり、時短当選と判定される確率は1/6(900個のうち150個)となる。つまり、通常状態において実行される第2特別図柄抽選は、大当たり当選する確率が3/900、時短当選する確率が150/900、外れ確率が747/900となり、通常状態において実行される第1特別図柄抽選(外れ確率897/900)に対して、外れ当選し難い(特典が付与され易い)特別図柄抽選となる。

#### 【0469】

なお、本制御例では、特定の遊技状態(通常状態)であり、且つ、特定の特別図柄種別(第2特別図柄)の特別図柄抽選でのみ時短当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、何れの特別図柄種別に対しても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。さらに、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合でも時短当選の判定を実行可能に構成しても良く、例えば、普通図柄の低確率状態(第2確変状態)が設定されている状態で実行される第2特別図柄抽選においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、引き戻しモード(図89参照)中に実行される第2特別図柄抽選では必ず時短当選の判定(時短抽選)を実行させることができる。この場合、通常状態中に実行される時短抽選と、第2確変状態中に実行される時短抽選と、で時短当選と判定される確率(時短当選確率)を異ならせると良く、例えば、通常状態が設定されている場合のほうが、第2確変状態が設定されている場合よりも時短当選し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が第2確変状態(特別図柄の高確率状態)よりも低い通常状態(特別図柄の低確率状態)において、時短当選確率を高めることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、通常状態よりも第2確変状態のほうが、時短当選確率を高めるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率に設定されている遊技状態(特別図柄の高確率状態)において、時短当選する確率も高めることができるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選よりも、第2確変状態中に実行される特別図柄抽選のほうが、何らかの特典(大当たり、時短)が付与される抽選結果となる確率(外れに当選しない確率)を高めることができる。

#### 【0470】

さらに、本第2制御例では、特定の遊技状態であり、且つ、特定の特別図柄抽選が実行される場合にのみ時短抽選を実行可能に構成しているため、時短当選確率は常に固定されているが、異なる条件下(特別図柄種別、遊技状態)において時短抽選が実行されるように構成した場合には、時短抽選の成立契機に合わせて時短当選確率を異ならせるように構成しても良い。また、時短抽選の成立契機だけでは無く、例えば、遊技状態が可変されること無く実行された特別図柄変動の変動回数が所定回数を超えた場合に、時短当選確率を

高めるように構成しても良い。これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置650を「大当たり5」よりも短い期間(1ラウンド分)開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典(賞球)を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる(当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する)処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

10

## 【0471】

また、本制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」と「時短当選」の3種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第4の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置650を「大当たり」よりも短い期間(1ラウンド分)開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典(賞球)を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる(当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する)処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202aに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

20

## 【0472】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に(本制御例ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202dcを参照して大当たり

に当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図98(a)を参照して大当たり種別選択テーブル202ddの内容について説明をする。図98(a)は、大当たり種別選択テーブル202ddに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図98(a)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202ddは、第1特別図柄の抽選で大当たり

に当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202dd1と、第2特別図柄の抽選で大当たり

に当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202dd2と、を有している。まず、図98(b)を参照して、特図1大当たり用テーブル202dd1の内容について説明をする。図98(b)は、特図1大当たり用テーブル202dd1に規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この特図1大当たり用テーブル202dd1は、第1特別図柄の抽選で大当たり

に当選した場合

30

40

50



に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。なお、各データテーブルに規定されている詳細な内容については上述したため省略する。

#### 【0473】

図95に戻り説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理（図51参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202db（図99参照）は、主制御装置110のROM202内に設けられている。ここで、図99を参照して変動パターン選択テーブル202dbの内容について説明をする。図99（a）は変動パターン選択テーブル202dbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図99（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル202dbには、遊技状態として通常状態、或いは第2確変状態を設定している状態で用いられる通常・第2確変用テーブル202db1と、確変状態、或いは時短状態を設定している状態で用いられる確変・時短用テーブル202db2と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。

10

20

#### 【0474】

次に、変動パターン選択テーブル202dbに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図99（b）及び図100（a）を参照して説明をする。図99（b）は通常・第2確変用テーブル202db1に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常・第2確変用テーブル202db1は、遊技状態として通常状態、或いは第2確変状態、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。また、特別図柄の抽選結果が時短当選（外れの一部）である場合には、特別図柄の抽選結果が外れ（時短当選以外）である場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と同一の変動時間が選択され易くなるように規定している。

30

#### 【0475】

まず、図99（b）を参照して、通常・第2確変用テーブル202db1について説明する。図99（b）は、この通常・第2確変用テーブル202db1の規定内容を示した図である。この通常・第2確変用テーブル202db1には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタCS1の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のスーパー（リーチ）が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が55秒のSP（リーチ）が規定されている。つまり、変動時間が30秒と同一であっても、取得

40

50



した変動種別選択カウンタCS1の値に応じて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。このように主制御装置110にて同一の変動時間に対して異なる変動パターンを選択可能に構成することで、変動パターンを示すコマンドを受信した音声ランプ制御装置113側にて変動演出を決定するための処理を簡略化することができる。

#### 【0476】

なお、取得した変動種別カウンタCS1の値に応じて基本時間に加え、加算時間を付加可能に構成しても良く、加算時間を付加可能に構成した場合には、基本時間と加算時間とを合算した合算時間を変動時間として設定し、その基本時間を示すコマンドと、加算時間を示すコマンドと、を出力するように構成する。この場合、付加される加算時間を決定する際に、変動種別選択カウンタCS1の値を用いても良いし、加算時間を選択するために用いる専用のカウンタの値を取得するように構成しても良い。そして選択された基本時間（例えば、30秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）と、が音声ランプ制御装置113に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第3図柄の種別）を設定するように構成すると良い。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Z2の第3図柄の種別を、常に特定の第3図柄（本制御例では数字の1を付した第3図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第3図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。また、図柄種別が特図1で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が8秒の外れが規定されており、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のリーチ外れが規定されている。一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第2特別図柄（特図2）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～149」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「150～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が55秒のSP（リーチ）が規定されている。

#### 【0477】

当否判定結果が外れ（時短）、即ち、当否判定結果が時短当選であって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が55秒のSP（リーチ）が規定されている。当否判定結果が外れであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒のリーチ外れが規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が8秒の外れが規定されている。次に、図100(a)を参照して、確変・時短用テーブル202db2の内容について説明をする。図100(a)は、確変・時短用テーブル202db2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用テーブル202db2は、確変状態、或いは時短状態が設定されている場合において変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態と、特別図柄の種別と、変動回数（大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、特別図柄の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に応じて異なる変動パターンが選択されるように各変動パターンが規定されている。ここで、本第2制御例では、大当たり遊技終了後には必ず普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定されるように構成されている。そして、設定された普通図柄の高確率状態が、時短終了条件が成立するまで継続するように構成している。本第2制御例では、時短終了条件として、普通図柄の高確率状態が設定されてからの特

別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する第1時短終了条件と、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行された特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に成立する第2時短終了条件と、を設けており、何れかの時短終了条件が成立した場合に、普通図柄の高確率状態から普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。

#### 【0478】

そして、大当たり種別に応じて第1時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）を異ならせており、例えば、大当たり種別として大当たりA5、B5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が60回に到達した場合に第1時短終了条件が成立し（時短回数60回）、大当たりC5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が56回に到達した場合に第1時短終了条件が成立し（時短回数56回）、大当たりD5が設定された場合には特別図柄変動の実行回数が65回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数65回）するように構成している。加えて、本第2制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合（外れの場合）の一部において、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能（時短当選可能）に構成しており、時短当選した場合に設定される時短種別によって、第1時短終了条件を異ならせている。例えば、時短種別として時短Aが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が10000回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数10000回）し、時短Bが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が100回に到達した場合に第1時短終了条件が成立（時短回数100回）するように構成している。そして、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、遊技状態、及び、時短種別に応じて異なる変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態や時短種別に対応させた変動演出を実行させ易くすることができる。

10

20

#### 【0479】

具体的には、図100(a)に示した通り、時短種別が「大当たり後時短」、即ち、大当たり当選に基づいて普通図柄の高確率状態が設定された場合は、特別図柄変動回数が「1回～60回」の期間は、特別図柄の種別に関わらず、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず変動時間が「15秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲に対して、変動時間が「15秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「61回～65回」の期間は、特別図柄の種別、抽選結果、取得した変動種別選択カウンタCS1の値に関わらず、変動時間が「5秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。ここで、特別図柄変動回数が「61回～65回」の期間が参照される場合は、大当たり種別として大当たりD5が設定された場合、即ち、確変状態が終了した後に5回転の時短状態が設定される場合である。この時短状態中は、準備タイム（図91参照）の演出が実行される期間であり、当否判定結果に関わらず常に一定の変動時間（5秒）が設定される。よって、準備タイム全体の期間を固定することができるため、引き戻しモードが設定されるまでの残期間を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図91を参照して準備タイム中の表示画面について上述したが、図91に示した表示態様に加え、準備タイムの残期間（秒数）を報知可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図2保留数が、準備タイム（時短状態）を終了させる条件を満たした場合に、時短状態中に実行可能な特別図柄の残変動回数に5秒を加えた時間を表示画面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、準備タイムが終了し引き戻しモードが設定されるタイミングを遊技者により分かり易く報知することができる。

30

40

#### 【0480】

さらに、準備タイムの残期間を報知可能に構成した場合には、報知されている残期間のうち、時短状態中における特別図柄最終変動に対応する期間、即ち、獲得した特図2保留が時短状態中に新たに消費されないことが確定している期間に該当する範囲を遊技者に予め示唆可能な演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、準備タイム

50

中における特別図柄の最終変動が実行される期間を遊技者に分かりする報知することができる。一方、設定されている時短種別が「時短 A」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図 1（第 1 特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「20 秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図 2（第 2 特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「1 回～99 回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5 秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲 10  
に対して、変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「100 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「10 秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。さらに、特別図柄変動回数が「101 回～200 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「2 秒」の変動パターン（超短変動）が規定され、特別図柄変動回数が「201 回～1000 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「0.5 秒」の変動パターン（特殊短変動）が規定されている。

#### 【0481】

また、設定されている時短種別が「時短 B」で、図柄種別（特別図柄種別）が特図 1（第 1 特別図柄）の場合は、変動回数（特別図柄変動回数）、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「20 秒」の変動パターン（ロング変動）が規定され、図柄種別が特図 2（第 2 特別図柄）の場合は、特別図柄変動回数が「1 回～99 回」の期間は、抽選結果（当否判定結果）が当たりに対して、変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が選択されるように規定している。また、抽選結果（当否判定結果）が外れに対しては、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が「5 秒」の変動パターン（ショート変動）が、「190～198」の範囲 30  
に対して、変動時間が「15 秒」の変動パターン（ミドル変動）が規定されている。そして、特別図柄変動回数が「100 回」に対しては、抽選結果（特別図柄抽選結果）、取得した変動種別選択カウンタ C S 1 の値に関わらず、変動時間が「10 秒」の変動パターン（特殊変動）が規定されている。上述した通り、本第 2 制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合（大当たり遊技を介さずに時短状態が設定された場合）には、設定される時短種別に関わらず、特別図柄変動が 100 回実行されるまで共通の内容で変動パターンが選択されるように構成している。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて設定されている時短種別を遊技者に把握され難くすることができる。さらに、100 回目の特別図柄変動に対しては、特別図柄抽選の結果に関わらず、変動時間が 10 秒の変動パターンが選択されるように構成している。ここで、本第 2 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に、時短種別として時 40  
短 A、或いは時短 B を設定可能に構成しており、時短 A が設定された場合には時短回数 1000 回が設定され、時短 B が設定された場合には時短回数 100 回が設定されるように構成している。

#### 【0482】

そして、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、100 回目の特別図柄変動の変動期間を用いて、時短状態が終了するか否か（時短種別が時短 A であるか時短 B であるか）を示唆するための演出（継続演出）を実行するように構成している。つまり、何れの時短種別が設定されている場合であっても、且つ、当該変動の抽選結果が何れであっても、固定秒数（10 秒）の変動パターンが選択されるため、継続演出を実行し易くすることができる。また、時短 A が設定された場合には、最大で 10 50

000回の特別図柄抽選が実行されるまで時短状態が継続することになるが、時短状態中は特別図柄の低確率状態が設定されているため特別図柄抽選で大当たり当選する確率は通常状態と同一である。よって、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易い時短状態において、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が実行され続ける場合がある。この場合、時短状態中は右打ち遊技によって第2入球口640へと頻繁に遊技球を入球させて賞球を獲得することが出来るため、遊技者の持ち玉が大きく減少する事態は発生し難いが、次に大当たり当選するまでの期間が間延びしてしまい遊技時間に制限のある遊技者が時短状態中に遊技を断念せざるを得ない事態が発生してしまう虞があった。そこで、本第2制御例では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数が増加するほど、短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において大当たり当選すること無く多くの特別図柄抽選が実行される場合における遊技の時間効率を高めることができる。また、時短状態が設定されてから所定回数(100回)の特別図柄抽選が実行されるまでの期間は、短縮変動時間が選択され難くなるように構成しているため、複数回の大当たり遊技が短時間で実行されてしまい、短時間で遊技者に過剰に多くの賞球が提供されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【0483】

図95に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり299)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本制御例ではタイマ割込処理(図40参照)毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口(スルーゲート)67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203cに格納される。なお、第2当たり乱数テーブル202cの構成については、上述した第1制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。時短種別選択カウンタCC1は、特別図柄抽選で時短当選した場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。時短種別選択カウンタCC1の値は、例えば、定期的に(本制御例ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本制御例のパチンコ機10における時短種別選択カウンタCC1の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した時短種別選択カウンタCC1の値を用いて、時短種別選択テーブル202dfを参照して時短当選した場合の時短種別を選択するように構成している。ここで、図100(b)を参照して時短種別選択テーブル202dfの内容について説明をする。

20

30

#### 【0484】

図100(b)は、時短種別選択テーブル202dfに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル202dfには、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値が「0~89」の範囲に対して時短種別「時短A」が規定されており、「90~99」の範囲に対して時短種別「時短B」が規定されている。ここで、時短種別として「時短A」が設定された場合には、時短カウンタ203hの値に10000が設定され、「時短B」が設定された場合には、時短カウンタ203hの値に100が設定される。つまり、時短Aは時短回数10000回の時短状態となり、時短Bは時短回数100回の時短状態となる。図94に戻り説明を続ける。ROM202は、図95に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図96(a)を参照して、本第2制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図96(a)は、本制御例におけるパチンコ機10の主制

40

50

御装置 110 の ROM 202 の内容を模式的に示した模式図である。図 96 (a) に示した通り、本制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の ROM 202 は、第 1 当たり乱数テーブル 202 da、変動パターン選択テーブル 202 db、第 2 当たり乱数テーブル 202 dc、大当たり種別選択テーブル 202 dd、時短当たり乱数テーブル 202 de、時短種別選択テーブル 202 df を少なくとも有している。なお、第 1 当たり乱数テーブル 202 a、変動パターン選択テーブル 202 b、第 2 当たり乱数テーブル 202 c、大当たり種別選択テーブル 202 d、時短当たり乱数テーブル 202 de、時短種別選択テーブル 202 df については、図 95 に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

#### 【0485】

図 94 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 95 に図示した各種カウンタのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 51 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 50 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 49 参照）が即座に実行される。また、RAM 203 は、図 96 (b) に示すように、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、普通図柄保留球格納エリア 203 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、普通図柄保留球数カウンタ 203 f、遊技状態格納エリア 203 g、時短カウンタ 203 h、確変カウンタ 203 i、大当たり開始フラグ 203 j、大当たり中フラグ 203 k、その他メモリエリア 203 z を有している。なお、上述した各格納エリア、及び各カウンタ、各フラグの内容は、上述した第 1 制御例と同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【0486】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、その他装置 228、枠ボタン 22 などがそれぞれ接続されている。その他装置 228 には、パチンコ機 10 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像

10

20

30

40

50

である第3図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置114は、この音声ランプ制御装置113から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置81に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン22が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置228へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン22への操作内容に対応した音声を音声出力装置226に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン22への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置227を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

#### 【0487】

また、音声ランプ制御装置113は、表示制御装置114から第3図柄表示装置81の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置113では、表示制御装置114から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置81の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置226から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置227の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第2制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容について説明をする。本第2制御例における音声ランプ制御装置113のROM222は、上述した第1制御例における音声ランプ制御装置113のROM222（図28（a）参照）に対して、通常中特図2演出選択テーブル222bと、確変中演出選択テーブル222cと、連続予告実行選択テーブル222dと、V報知実行選択テーブル222eと、ボタン操作時演出選択テーブル222fを削除し、引き戻しモード選択テーブル222daと、示唆態様選択テーブル222dbと、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【0488】

引き戻しモード選択テーブル222daは、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で普通図柄の高確率状態を終了させる終了条件（時短終了条件）が成立した場合に設定される遊技状態（通常状態、第2確変状態）に対応させて実行される演出モードである引き戻しモードにおけるモード種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、確変状態において時短終了条件が成立した場合の特図2保留数（第2特別図柄の保留記憶数）と、時短抽選回数カウンタ223dbの値と、保留内（特図2保留内）大当たりの有無、保留内（特図2保留内）時短当選の有無、演出カウンタ223fの値に対応させて4種類のモード種別（背景）が規定されている。具体的には、特図2保留数が「4」、即ち、上限数の特図2保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ223dbの値が「4」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して「モードA」が、「50～99」の範囲に対して「モードB」が規定されている。また、保留内大当たりが「無」で、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して「モードB」が、「80～99」の範囲に対して「モードA」が規定され、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「モードB」が、「20～59」の範囲に対して「モードC」が、「60～99」の範囲に対して「モードD」が規定されている。また、特図2保留数が「4」、即ち、上限数の特図2保留を獲得しており、時短抽選回数カウンタ223dbの値が「0」、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～59」の範囲に対して「モードB」が、「60～99」の範囲に対して「モードC」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が

「0～79」の範囲に対して「モードC」が、「80～99」の範囲に対して「モードB」が規定されている。

【0489】

一方で、特図2保留数が「1～3」、即ち、上限数の特図2保留を獲得していない状態では、時短抽選回数カウンタ223dbの値に関わらず、保留内大当たりが「有」の場合は、保留内時短当選の有無に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「モードB」が、「20～59」の範囲に対して「モードC」が、「60～99」の範囲に対して「モードD」が規定されており、保留内大当たりが「無」の場合は、保留内時短当選が「有」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して「モードB」が、「50～99」の範囲に対して「モードD」が規定 10  
 されており、保留内時短当選が「無」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して「モードB」が、「20～99」の範囲に対して「モードD」が規定されている。詳細な内容は、図92(b)を参照して上述したため、その説明を省略するが、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して選択される4種類のモード種別(モードA～モードD)は、遊技者への特典付与期待度を異ならせるように規定されており、モードAが最も遊技者に有利なモード種別(引き戻しモード中に特典(大当たり、時短当選)が付与される期待度が最も高い)となり、モードBが次に有利なモード種別となり、次いで、モードC、モードDの順で特典付与期待度が低くなるように各モード種別が選択されるよう、引き戻しモード選択テーブル222daの内容が規定されている。 20  
 さらに、確変状態が終了するタイミングにおける特図2保留数に応じて、選択されるモード種別を大きく異ならせるように構成しており、確変状態が終了するタイミングにおける特図2保留数が上限数では無い場合には、時短抽選回数カウンタ223dbの値や、特図2保留内の先読み結果(大当たり、時短当選の有無)に関わらず、最も遊技者に有利となるモード種別(モードA)が選択されない(され難くなる)ように構成している。このように構成することで、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選の抽選結果を予測しようと、遊技者に対して特図2保留数が上限数となるように積極的に右打ち遊技を実行させることができる。

【0490】

示唆態様選択テーブル222dbは、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動演出において表示される示唆態様を選択する際に参照されるデータテーブル 30  
 であって、設定されているモード種別と、当該変動の抽選結果と、演出カウンタ223fの値とに対応させて異なる種別の示唆態様が規定されている。次に、図101(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図101(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、普通図柄保留球数カウンタ223h、時短中カウンタ223da、時短抽選回数カウンタ223db、モード種別格納エリア223dc、ロング時短中フラグ223dd、初回設定フラグ223de、その他メモリエリア223zが少なくとも設けられている。なお、コマンド記憶領域223a、入賞情報格納エリア223b、特別 40  
 特別図柄保留球数カウンタ223c、特図変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f、従状態設定エリア223g、普通図柄保留球数カウンタ223hの内容については、上述した第1制御例の内容と同一であるためその詳細な説明を省略する。時短中カウンタ223daは、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に(大当たり遊技終了後、或いは、時短当選した特別図柄変動の停止表示後に)、予め定められた値が設定される。そして、時短中カウンタ223daの値が1以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が1減算され、時短中カウンタ223daの値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ223daの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するよう 50



に構成している。

【0491】

時短抽選回数カウンタ223dbは、普通図柄の低確率状態（通常状態、第2確変状態）中に実行される第2特別図柄抽選のうち、通常状態中に実行され得る第2特別図柄抽選の回数、即ち、時短当選し得る第2特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、普通図柄の確率状態が高確率状態から低確率状態へと移行する際に獲得している特図2保留数と、普通図柄の高確率状態から低確率状態へと移行した場合に設定される遊技状態（通常状態、第2確変状態）とに基づいて値が設定される。具体的には、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図116のS9102：No）、或いは、確変状態から第2確変状態へと移行したことを示す状態コマンドを受信した場合（図119のS9402：Yes）に実行される引き戻しモード設定処理（図117のS9104参照）において、獲得済みの特図2保留に基づいて通常状態中に実行される（され得る）第2特別図柄抽選の回数が特定され、特定した回数を示す値が時短抽選回数カウンタ223dbの値に設定される。そして、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して、引き戻しモードのモード種別を選択する際に参照される。また、引き戻しモード中において第2特別図柄抽選が実行される場合において、時短抽選カウンタ223dbの値が読み出され、1よりも大きい値が設定されていると判別された場合には、第2特別図柄抽選が実行される毎にその値が1減算される（図121のS9607参照）。

10

【0492】

つまり、本第2制御例では、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図2保留を普通図柄の低確率状態が設定された後に実行する場合に、設定されている遊技状態に関わらず同一態様の演出を実行するように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態として、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されるように構成し、実行中の第2特別図柄抽選の抽選結果として時短当選が表示され得る遊技状態であるか否かを遊技者に容易に判別させ難くするように構成している。このように構成することで、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して、時短当選に期待しながら遊技を行わせることができる。さらに、実際に時短当選し得る特別図柄抽選の実行回数を判別し、その判別結果に基づいて引き戻しモードのモード種別を選択可能に構成している。このように構成することで、時短当選し得る特別図柄抽選が実行される通常状態と、時短当選し得ない特別図柄抽選が実行される第2確変状態とで、同一の態様（引き戻しモード）の演出が実行されながらも、何れの遊技状態が設定されているかを遊技者に予測させるための要素（モード種別）を提供することができるため、現在設定されている遊技状態が時短当選の可能性のある遊技状態であるかをいち早く判別したい遊技者に対して、実行中の演出の内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。モード種別格納エリア223dcは、引き戻しモード選択テーブル222daを参照して選択されたモード種別を格納するための格納エリアである。このモード種別格納エリア223dcに格納された情報（モード種別）は、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に読み出される。そして、引き戻しモードが終了した場合に、格納されている情報がクリアされる。

20

30

40

【0493】

ロング時短中フラグ223ddは、長期間（特別図柄変動10000回）の時短状態が設定されたことを示すためのフラグであって、長期間の時短状態（時短種別「時短A」）が設定された場合にオンに設定され、時短状態が終了した場合にオフに設定される。このロング時短中フラグ223ddの設定状況は、残時短回数（普通図柄の高確率状態の残期間）を示すための表示態様を決定する際に参照される。具体的には、時短状態中に実行される第2特別図柄変動に対応する特図2演出態様を決定する場合において（図121のS9613：Yes）、ロング時短中フラグ223ddがオンに設定されているかを判別し

50



(図121のS9615)、ロング時短中フラグ223ddがオンに設定されていない場合は(図121のS9615:No)、第3図柄表示装置81の表示画面の小表示領域Dm7に表示されている残回数を減算表示するための表示用コマンドを設定する(図121のS9614)。一方、ロング時短中フラグ223ddがオンに設定されている場合は(図121のS9615:Yes)、時短中カウンタ223daの値が150未満であることを判別し(図121のS9616)、150未満では無いと判別した場合は(図121のS9616:No)、図90(a)に示した通り、小表示領域Dm7に「無限」が表示されている状態であるため、残時短回数を減算表示する処理をスキップし、150未満であると判別した場合は(図121のS9616:Yes)、小表示領域Dm7の表示態様を「無限」から「149」へと切り替えるための演出態様を決定する(図121のS9617)。初回設定フラグ223deは、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選のうち、初回の第2特別図柄抽選が実行済であることを示すためのフラグであって、引き戻しモード中に実行される初回の第2特別図柄変動に対応する特図2演出態様を決定した後、オンに設定される(図121のS9605参照)。そして、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄変動に対応する特図2演出態様を設定する際に参照され、初回設定フラグ223deがオンに設定されていると判別した場合は(図121のS9602:Yes)、初回の特図2演出態様を設定するための処理(図121のS9603, S9604)がスキップされる。

10

#### 【0494】

<第2制御例のパチンコ機10における制御処理内容について>

20

次に、図104から図122を参照して、本第2制御例のパチンコ機10における各種制御処理の内容について説明をする。本第2制御例では、上述した第1制御例のパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。まず、図104から図113を参照して、本第2制御例における主制御装置110にて実行される制御処理について説明をする。本第2制御例では、上述した第1制御例に対して、特別図柄変動処理(図41のS104参照)に代えて、特別図柄変動処理(図104のS104)を、特別図柄大当たり判定処理(図42のS208)に代えて特別図柄判定処理(図105のS251参照)を、特別図柄変動パターン選択処理(図43のS209)に代えて特別図柄変動パターン選択処理(図107のS252)を、更新処理(図44のS221)に代えて更新処理(時256のS253)を、始動入賞処理(図45のS105)に代えて始動入賞処理(図110のS195)を、先読み処理(図46のS613)に代えて先読み処理(図111のS653)を、大当たり制御処理(図52のS1804)に代えて大当たり制御処理(図112のS1894参照)を、大当たり終了処理(図54のS1910参照)に代えて大当たり終了処理(図113のS8403参照)を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図104を参照して、特別図柄変動処理(図104のS104)の処理内容について説明をする。図104は、特別図柄変動処理(S104)の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理(S104)では、上述した特別図柄変動処理(図41のS104参照)に対して、特別図柄変動を開始させる際に実行する処理の一部と、特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行する処理の一部を変更した点で相違している。

30

40

#### 【0495】

具体的には、特別図柄変動処理(S104)が実行されると、上述した特別図柄変動処理(図41のS104参照)と同一のS201~S207, S210~S213の処理を実行する。そして、S207の処理、或いは、S213の処理を終えると、特別図柄判定処理(S251)を実行し、その後、特別図柄変動パターン選択処理(S252)を実行し、本処理を終了する。また、特別図柄変動の変動時間が経過したと判別した場合は(S214:Yes)、上述した特別図柄変動処理(図41のS104参照)と同一のS21

50

6 ~ S 2 2 0 の処理を実行し本処理を終了すると共に、S 2 1 7 の処理において、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に ( S 2 1 7 : N o )、更新処理を実行し ( S 2 5 3 )、その後、時短設定処理を実行し ( S 2 5 4 )、S 2 2 0 の処理へと移行する。次に、図 1 0 5 を参照して、特別図柄判定処理 ( S 2 5 1 ) の処理内容について説明をする。図 1 0 5 は、特別図柄判定処理 ( S 2 5 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理 ( S 2 5 1 ) は、上述した第 1 制御例の特別図柄大当たり判定処理 ( 図 4 2 の S 2 0 8 ) に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定 ( 時短抽選処理 ) が実行される。特別図柄判定処理 ( S 2 5 1 ) が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し ( S 8 0 0 1 )、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 d a に基づいて抽選結果を取得し ( S 8 0 0 2 )、抽選結果が大当たりであると判定した場合は ( S 8 0 0 3 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し ( S 8 0 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 8 0 0 5 )、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 8 0 0 3 : N o )、時短抽選処理を実行し ( S 8 0 0 6 )、本処理を終了する。

10

**【 0 4 9 6 】**

ここで、時短抽選処理 ( S 8 0 0 6 ) は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第 2 制御例では、特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し ( S 8 0 0 3 )、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、複数の特典 ( 特別図柄の大当たり当選、時短当選 ) を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 0 6 を参照して、時短抽選処理 ( S 8 0 0 6 ) の処理内容について説明をする。図 1 0 6 は、時短抽選処理 ( S 8 0 0 6 ) の内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理 ( S 8 0 0 6 ) では、現在の遊技状況が時短抽選 ( 時短当選判定 ) を実行可能な遊技状況であるかを判別し、実行可能であると判別した場合に時短当選判定を実行する処理が行われる。時短抽選処理 ( S 8 0 0 6 ) が実行されるとまず、今回の対象 ( 抽選対象 ) が特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) であるかを判別し ( S 8 1 0 1 )、特図 2 であると判別した場合は ( S 8 1 0 1 ; Y e s )、遊技状態格納エリアに格納されている現在の遊技状態を読み出し ( S 8 1 0 2 )、読み出した遊技状態が通常状態であるかを判別する ( S 8 1 0 3 )。S 8 1 0 3 の処理において、通常状態であると判別した場合に ( S 8 1 0 3 : Y e s )、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に基づいて抽選結果 ( 時短当選判定結果 ) を取得し ( S 8 1 0 4 )、時短当選しているかを判別し ( S 8 1 0 5 )、時短当選していると判別した場合は ( S 8 1 0 5 : Y e s )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の時短図柄をセットし ( S 8 1 0 6 )、本処理を終了する。

20

30

**【 0 4 9 7 】**

一方、S 8 1 0 1 の処理において、今回の対象が特図 2 では無い ( 第 1 特別図柄である ) と判別した場合 ( S 8 1 0 1 : N o )、S 8 1 0 3 の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合 ( S 8 1 0 3 : N o )、或いは、S 8 1 0 5 の処理において時短当選していない ( S 8 1 0 5 : N o ) と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし ( S 8 1 0 7 )、本処理を終了する。つまり、本第 2 制御例では、特別図柄抽選において時短当選判定を実行するための実行条件として、当該特別図柄抽選で大当たり当選していないこと、第 2 特別図柄抽選であること、通常状態が設定されていることが規定されている。このように、時短当選判定を実行可能な条件を設けることにより、特別図柄抽選の実行状況に応じて、大当たり判定のみを実行する場合と、大当たり判定と時短当選判定とを実行する場合とを創出することができる。よって、状況

40

50

に応じて1回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を異ならせることができる。また、本第2制御例では、確変状態、時短状態、といった通常状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（例えば60回）を超えた場合に終了し通常状態へと移行するように構成している。つまり、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が所定回数実行された場合において、時短当選判定の実行条件が成立し易くすることができる、よって、特別図柄抽選が大当たり当選すること無く所定回数実行された場合には、所定回数実行される前よりも1回の特別図柄抽選において遊技者に特典（大当たり、又は時短）が付与される確率を高めることができる。このように構成することで、所定期間大当たり当選していない遊技者に対して遊技意欲が極端に低下してしまうことを抑制することができる。

10

## 【0498】

次に、図107を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S252）について説明をする。図107は、特別図柄変動パターン選択処理（S252）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S252）では、まず、特別図柄判定処理（図105のS251）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S8201）。S8201の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S8201：Yes）、大当たり種別選択テーブル202ddと、取得している第1当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S8202）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS2の値を取得し（S8203）、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、第2確変状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル202dbを読み出す（S8204）。そして、S8203の処理で取得した変動種別カウンタCS2の値と、S8204の処理で読み出した変動パターン選択テーブル202dbとに基づいて変動パターンを選択し（S8205）、S8205の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S8206）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置113へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S8207）、第1図柄表示装置37で特別図柄の変動開始を設定し（S8208）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S8209）、本処理を終了する。S8207の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

20

30

## 【0499】

一方、S8201の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（S8201：No）、次に、時短抽選結果（時短当選判定結果）が時短当選であるかを判別し（S8209）、時短当選であると判別した場合は（S8209：Yes）、時短種別選択テーブル202dfを参照して時短種別を決定し（S8210）、S8203の処理へ移行する。また、S8209の処理において時短当選していないと判別した場合は（S8209：No）、S8210の処理をスキップしてS8203の処理へ移行する。次に、図108を参照して、更新処理（S253）の処理内容について説明をする。図108は、更新処理（S253）の処理内容を示したフローチャートである。この、更新処理（S253）では、上述した、更新処理（図44のS221参照）と同様の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図109を参照して、時短設定処理（S254）の処理内容について説明をする。図109は、時短設定処理（S254）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（S254）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（S254）が実行されると、まず、今回の抽選結果が時短当選であるかを判別し（S8

40

50

351)、時短当選であると判別した場合に(S8351:Yes)、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ203hに設定し(S8352)、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し(S8353)、時短カウンタ203hの値、時短種別遊技状態(時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報)を示す状態コマンドを設定し(S8354)、本処理を終了する。一方、S8351の処理において、時短当選していないと判別した場合は(S8351:No)、そのまま本処理を終了する。

#### 【0500】

つまり、本第2制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。次に、図110を参照して始動入賞処理(S195)の処理内容について説明をする。図110は、始動入賞処理(S195)の処理内容を示したフローチャートである。この始動入賞処理(S195)では、上述した始動入賞処理(図45のS105参照)に対して、各特別図柄保留球格納エリアに格納するカウンタ値の種別に時短種別選択カウンタCC1の値を追加した点(S651, S652)と、先読み処理(S653)を実行する点で相違しているだけであり、それ以外の処理内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図111を参照して先読み処理(S653)の処理内容について説明をする。図111は、先読み処理(S653)の処理内容を示したフローチャートである。この先読み処理(S653)が実行されると、まず、新たに第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1、時短種別選択カウンタCC1の各値を読み出す(S750)。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する(S702)。

#### 【0501】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング(第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留(入賞情報)が記憶されたタイミング)と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態(特別図柄の確率状態)を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する(S703)。判別結果が大当たりであると判別した場合は(S703:Yes)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S751)、その後、本処理を終了する。一方、S703の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は(S703:No)、次いで、時短当選かを判別し(S752)、時短当選していないと判別した場合は(S752:No)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S705)、その後、本処理を終了する。一方、S752の処理において時短当選と判別した場合は(S752:Yes)、当該保留変動時が通常状態であるかを判別し(S753)、通常状態であると判別した場合は(S753:Yes)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、時短当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し(S754)、本処理を終了する。

#### 【0502】

ここで、S704、S705、或いはS754の処理で設定された入賞コマンドは、上

述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、S701の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理（図51参照）にて実行される外部出力処理（S1801）によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。音声ランプ制御装置113側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果（大当たり当否、時短当選当否）を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が1つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりや時短当選であることを事前判別した場合のみ大当たりや時短当選を示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

#### 【0503】

さらに、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

#### 【0504】

次に、図112を参照して、大当たり制御処理（S1894）の処理内容について説明する。図112は、大当たり制御処理（S1894）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（S1894）では、上述した大当たり制御処理（図52のS1804参照）に対して、新たなラウンドの開始タイミングと判別した場合（S19

05 : Yes) に実行する処理を、特定入賞口の開放を設定し (S 8 4 0 1)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する (S 8 4 0 2) 点と、大当たりの終了タイミングであると判別した場合 (S 1 9 0 9 : Yes) に、大当たり終了処理 (S 8 4 0 3) を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、図 1 1 3 を参照して、大当たり制御処理 (図 1 1 2 の S 1 8 9 4 参照) にて実行される大当たり終了処理 (S 8 4 0 3) の処理内容について説明する。図 1 1 3 は、大当たり終了処理 (S 8 4 0 3) の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 (S 8 4 0 3) が実行されると、現在実行中お大当たり種別を特定し (S 8 5 0 1)、特定した大当たり種別に対応する値 (時短終了条件) を、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h に設定し (S 8 5 0 2)、確変カウンタ 2 0 3 i、時短カウンタ 2 0 3 h の値に対応する遊技状態を遊技状態格納エリアに設定し (S 8 5 0 3)、設定した確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、遊技状態を示す状態コマンドを設定し (S 8 5 0 4)、大当たり中フラグをオフに設定し (S 8 5 0 5)、本処理を終了する。

10

#### 【0505】

次に、図 1 1 4 から図 1 2 2 を参照して、本第 2 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理内容について説明をする。本第 2 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、コマンド判定処理 (図 5 9 の S 4 1 1 2 参照) に代えてコマンド判定処理 (図 1 1 4 の S 4 1 8 2) を、状態コマンド受信処理 (図 6 0 の S 4 2 0 2 参照) に代えて、状態コマンド受信処理 (図 1 1 5 の S 4 2 8 2) を、特図 1 演出態様設定処理 (図 6 7 の S 4 9 0 3 参照) に代えて、特図 1 演出態様設定処理 (図 1 2 0 の S 4 9 8 3) を、特図 2 演出態様設定処理 (図 6 8 の S 4 9 0 7 参照) に代えて、特図 2 演出態様設定処理 (図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照) を実行する点で相違しており、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図 1 1 4 は、コマンド判定処理 (図 1 1 4 の S 4 1 8 2) を示したフローチャートである。図 1 1 4 に示した通り、コマンド判定処理 (図 1 1 4 の S 4 1 8 2) では、上述したコマンド判定処理 (図 5 9 の S 4 1 1 2 参照) に対して、状態コマンド受信処理を状態コマンド受信処理 (S 4 2 8 2) に代えている点で相違し、それ以外は同一である。図 1 1 5 は、状態コマンド受信処理 (S 4 2 8 2) を示したフローチャートである。図 1 1 5 に示した通り、この状態コマンド受信処理 (S 4 2 8 2) では、主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドに基づいて、新たに設定された遊技状態を判別し、その判別結果に基づいた各種演出を設定するための処理が実行される。状態コマンド受信処理 (S 4 2 8 2) では、まず、遊技状態に変更があるか判別する (S 9 0 0 1)。遊技状態に変更がないと判別した場合には (S 9 0 0 1 : No)、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 0 0 1 の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合には (S 9 0 0 1 : Yes)、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報をシフトし、今回主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに対応する遊技状態を従状態設定エリア 2 2 3 g に設定する (S 9 0 0 2)。

20

30

#### 【0506】

次に、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであるか判別する (S 9 0 0 3)。今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には (S 9 0 0 3 : Yes)、通常状態演出設定処理を実行し (S 9 0 0 4)、本処理を終了する。通常状態演出設定処理 (S 9 0 0 4) の詳細な説明については、図 1 1 6 を参照し、後述する。一方、S 9 0 0 3 の処理において、今回受信したコマンドが通常状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には (S 9 0 0 3 : No)、S 9 0 0 5 の処理に移行する。S 9 0 0 5 の処理では、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別する (S 9 0 0 5)。今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には (S 9 0 0 5 : Yes)、時短状態演出設定処理を実行し (S 9 0 0 6)、本処理を終了する。時短状態演出設定処理 (S 9 0 0 6) の詳細な説明については、図 1 1 8 を参照して後述する。一方、S 9 0 0 5 の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には

40

50

は ( S 9 0 0 5 : N o )、 S 9 0 0 7 の処理に移行する。 S 9 0 0 7 の処理では、今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する ( S 9 0 0 7 )。今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には ( S 9 0 0 7 : Y e s )、第 2 確変状態演出設定処理を実行し ( S 9 0 0 8 )、本処理を終了する。第 2 確変状態演出設定処理 ( S 9 0 0 8 ) の詳細な説明については、図 1 1 9 を参照し後述する。一方、 S 9 0 0 7 の処理において、今回受信したコマンドが第 2 確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 9 0 0 7 : N o )、 S 9 0 0 9 の処理に移行する。

#### 【 0 5 0 7 】

S 9 0 0 9 の処理では、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドであるか判別する ( S 9 0 0 9 )。確変状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には ( S 9 0 0 9 : Y e s )、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 0 3 d a の値に設定し ( S 9 0 1 0 )、本処理を終了する。一方、 S 9 0 0 9 の処理において、今回受信したコマンドが確変状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 9 0 0 9 : N o )、そのまま本処理を終了する。図 1 1 6 は、通常状態演出設定処理 ( S 9 0 0 4 ) を示したフローチャートである。この通常状態演出設定処理 ( S 9 0 0 4 ) は、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照 ) において、通常状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この通常状態演出設定処理 ( S 9 0 0 4 ) では、図 1 1 6 に示した通り、通常状態が設定される前の遊技状態が第 2 確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、第 2 確変状態では無い場合、即ち、確変状態、或いは時短状態から通常状態へと移行したと判別した場合は、引き戻しモード ( 引き戻しゾーン ) に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。通常状態演出設定処理 ( S 9 0 0 4 ) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する ( S 9 1 0 1 )。次に、 S 9 1 0 1 の処理で読み出した変更前の遊技状態は、第 2 確変状態であるか判別する ( S 9 1 0 2 )。変更前の遊技状態が第 2 確変状態であると判別した場合には ( S 9 1 0 2 : Y e s )、第 1 通常モードに対応する演出モード用の表示コマンドを設定し ( S 9 1 0 3 )、本処理を終了する。一方、 S 9 1 0 2 の処理において、読み出した変更前の遊技状態が第 2 確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 1 0 4 : N o )、引き戻しモード設定処理を実行し ( S 9 1 0 4 )、本処理を終了する。引き戻しモード設定処理 ( S 9 1 0 4 ) の詳細な説明については、図 1 1 7 を参照し、後述する。

#### 【 0 5 0 8 】

図 1 1 7 は、引き戻しモード設定処理 ( S 9 1 0 4 ) を示したフローチャートである。この引き戻しモード設定処理 ( S 9 1 0 4 ) では、図 1 1 7 に示した通り、図 8 9 に示した演出画面に関わる表示態様 ( 演出態様 ) を示すための表示用コマンドを設定するための様々な処理が実行される。引き戻しモード設定処理 ( S 9 1 0 4 ) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する ( S 9 2 0 1 )。次に、第 2 特別図柄に保留球があるか判別する ( S 9 2 0 2 )。第 2 特別図柄に保留球があると判別した場合には ( S 9 2 0 2 : Y e s )、通常状態中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数を特定する ( S 9 2 0 3 )。次に、 S 9 2 0 3 の処理において特定した通常状態中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数の値を時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b に設定する ( S 9 2 0 4 )。次に、第 2 特別図柄の保留数と、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値と、特図 2 保留情報とを用いて、引き戻しモード選択テーブル 2 2 2 d a ( 図 1 0 2 参照 ) を参照して、モード種別を決定し ( S 9 2 0 5 )、 S 9 2 0 5 の処理において決定したモード種別を、モード種別格納エリア 2 2 3 d c に格納し ( S 9 2 0 6 )、本処理を終了する。一方、 S 9 2 0 2 の処理において、第 2 特別図柄に保留球がないと判別した場合には ( S 9 2 0 2 : N o )、第 1 通常モードに対応する演出モード用表示コマンドを設定し ( S 9 2 0 7 )、本処理を終了する。図 1 1 8 は、時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 0 6 ) は、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照 ) において、時短状態を示す状態コマンドを受信し

10

20

30

40

50

た場合に実行される処理である。この時短状態演出設定処理（S 9 0 0 6）では、図 1 1 8 に示した通り、時短状態が設定される前の遊技状態が確変状態である場合は準備タイム（図 9 1 参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行し、通常状態である場合は、時短状態に突入したことを示すための表示態様や、ロング時短に対応する延長タイム（図 9 0 参照）に対応する表示態様（演出態様）を設定するための処理を実行する。

#### 【 0 5 0 9 】

時短状態演出設定処理（S 9 0 0 6）では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態を実行する（S 9 3 0 1）。次に、S 9 3 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（S 9 3 0 2）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（S 9 3 0 2 : Y e s）、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 0 3）、本処理を終了する。一方、S 9 3 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は、確変状態ではないと判別した場合には（S 9 3 0 2 : N o）、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する（S 9 3 0 4）。変更前の遊技状態は通常状態ではないと判別した場合には（S 9 3 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には（S 9 3 0 4 : Y e s）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し（S 9 3 0 5）、今回設定される時短種別は、時短 A であるか判別する（S 9 3 0 6）。S 9 3 0 6 の処理において、今回設定される時短種別は時短 A であると判別した場合には（S 9 3 0 6 : Y e s）、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d をオンに設定し（S 9 3 0 7）、延長タイムに対応する演出態様を示すためのコマンドを設定し（S 9 3 0 8）、本処理を終了する。一方、今回設定される時短種別は時短 A ではないと判別した場合には（S 9 3 0 6 : N o）、本処理を終了する。図 1 1 9 は、第 2 確変状態演出設定処理（S 9 0 0 8）を示したフローチャートである。この第 2 確変状態演出設定処理（S 9 0 0 8）は、状態コマンド受信処理（図 1 1 5 の S 4 2 8 2 参照）において、第 2 確変状態を示す状態コマンドを受信した場合に実行される処理である。この第 2 確変状態演出設定処理（S 9 0 0 8）では、図 1 1 9 に示した通り、第 2 確変状態が設定される前の遊技状態が確変状態であるか否かに応じて、異なる演出態様が設定されるものであり、確変状態である場合は、引き戻しモード（引き戻しゾーン）に対応する演出態様を設定するための、引き戻しモード設定処理を実行する。

#### 【 0 5 1 0 】

第 2 確変状態演出設定処理（S 9 0 0 8）では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する（S 9 4 0 1）。次に、S 9 4 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する（S 9 4 0 2）。変更前の遊技状態は確変状態であると判別した場合には（S 9 4 0 2 : Y e s）、引き戻しモード設定処理（図 1 1 7 の S 9 1 0 4 参照）を実行し（S 9 4 0 3）、そのまま本処理を終了する。一方、S 9 4 0 2 の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には（S 9 4 0 2 : N o）、そのまま本処理を終了する。図 1 2 0 は、特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 8 3）を示すためのフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 8 3）では、実行される第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 8 3）では、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きいかが判別する（S 9 5 0 1）。時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 9 5 0 1 : Y e s）、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算し（S 9 5 0 2）、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 5 0 3）、S 9 5 0 4 の処理に移行する。一方、S 9 5 0 1 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には（S 9 5 0 1 : N o）S 9 5 0 2 ~ S 9 5 0 3 の処理をスキップし、S 9 5 0 4 の処理に移行する。S 9 5 0 4 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 9 5 0 4）、本処理を終了する。図 1 2 1 は、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 8 7）を示すためのフローチャートである。この特



図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 7 ) では、図 1 2 1 に示した通り、第 2 特別図柄抽選が実行される遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。

【 0 5 1 1 】

特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 8 7 ) では、まず、現在の遊技状態が通常状態、又は、第 2 確変状態であるか判別する ( S 9 6 0 1 )。現在の遊技状態が通常状態、又は、第 2 確変状態であると判別した場合には ( S 9 6 0 1 : Y e s )、初回設定フラグ 2 2 3 d e はオンであるか判別する ( S 9 6 0 2 )。初回設定フラグ 2 2 3 d e はオンではないと判別した場合には ( S 9 6 0 2 : N o )、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値に基づいて、引き戻しゾーン中に実行される第 2 特別図柄の抽選回数を決定し ( S 9 6 0 3 )、決定した第 2 特別図柄の抽選回数に対応する演出態様を決定する ( S 9 6 0 4 )。次に、初回設定フラグ 2 2 3 d e をオンに設定し ( S 9 6 0 5 )、S 9 6 0 6 の処理に移行する。一方、S 9 6 0 2 の処理において、初回設定フラグ 2 2 3 d e がオンであると判別した場合には ( S 9 6 0 2 : Y e s )、S 9 6 0 3 ~ S 9 6 0 5 の処理をスキップして S 9 6 0 6 の処理に移行する。S 9 6 0 6 の処理では、示唆態様選択テーブル 2 2 2 d b ( 図 1 0 3 参照 ) を参照して、示唆態様を決定する ( S 9 6 0 6 )。次に、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値を 1 減算し ( S 9 6 0 7 )、減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 であるか判別する ( S 9 6 0 8 )。減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 であると判別した場合には ( S 9 6 0 8 : Y e s )、引き戻しゾーン最終変動に対応する演出態様を決定し ( S 9 6 0 9 )、初回設定フラグ 2 2 3 d e をオフに設定する ( S 9 6 1 0 )。そして、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 1 )、本処理を終了する。一方、S 9 6 0 8 の処理において、減算後の時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 9 6 0 8 : N o )、S 9 6 0 9 ~ S 9 6 1 0 の処理をスキップし、上述した S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

【 0 5 1 2 】

一方、S 9 6 0 1 の処理において、通常状態、又は、第 2 確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 6 0 1 : N o )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を 1 減算する ( S 9 6 1 2 )。次に、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する ( S 9 6 1 3 )。現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合、即ち、確変状態であると判別した場合には ( S 9 6 1 3 : Y e s )、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 4 )、チャンスタイム中演出設定処理を実行し ( S 9 6 1 9 )、上述した S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) の詳細な説明については、図 1 2 2 を参照して後述する。一方、S 9 6 1 3 の処理において、時短状態であると判別した場合には ( S 9 6 1 3 : Y e s )、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであるか判別する ( S 9 6 1 5 )。ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンではないと判別した場合には ( S 9 6 1 5 : N o )、上述した S 9 6 1 4 の処理に移行する。一方、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであると判別した場合には ( S 9 6 1 5 : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値であるか否かを判別する ( S 9 6 1 6 )。S 9 6 1 6 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値であると判別した場合には ( S 9 6 1 6 : Y e s )、残時短回数を示すための演出態様を決定し ( S 9 6 1 7 )、上述した S 9 6 1 4 の処理に移行する。一方、S 9 6 1 6 の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 1 5 0 より少ない値ではないと判別した場合には ( S 9 6 1 6 : N o ) 次回大当たり当選まで時短状態が継続することを示す表示用コマンドを設定し ( S 9 6 1 8 )、チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) に移行する。図 1 2 2 は、チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) を示すためのフローチャートである。この、チャンスタイム中演出設定処理 ( S 9 6 1 9 ) は、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照 ) において、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、図 1 2 2 に示した通り、残期間表示の表示態様を更新するための処理が実行される。

30

40

【 0 5 1 3 】

50

チャンスタイム中演出設定処理（S 9 6 1 9）では、まず、特図 2 演出態様設定処理（図 1 2 1 の S 4 9 8 7 参照）の S 9 6 1 2 の処理において減算した時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であるか判別する（S 9 7 0 1）。減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 であると判別した場合には（S 9 7 0 1 : Y e s）、特図 2 保留を貯めさせるための案内態様を含む演出態様を決定し（S 9 7 0 2）、次に、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであるか判別する（S 9 7 0 3）。S 9 7 0 3 の処理において、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d がオンであると判別した場合には（S 9 7 0 3 : Y e s）、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d をオフに設定し（S 9 7 0 4）、変動パターンコマンドに対応する演出態様を決定し（S 9 7 0 5）、本処理を終了する。一方、S 9 7 0 1 の処理において、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 ではない（S 9 7 0 1 : N o）、或いは、S 9 7 0 3 の処理において、ロング時短中フラグ 2 2 3 d b がオンではないと判別した場合には（S 9 7 0 3 : N o）、上述した S 9 7 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 0 5 1 4 】

< 第 2 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 1 2 3 から図 1 2 9 を参照して、上述した第 2 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 2 制御例では、通常状態が設定されている場合に実行される第 2 特別図柄抽選でのみ時短当選し得るように構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、通常状態が設定されている場合に実行される第 1 特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。上述した第 2 制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第 2 特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。しかしながら、上述した第 2 制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第 1 変形例では、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

20

30

#### 【 0 5 1 5 】

さらに、上述した第 2 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数 1 回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第 2 特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第 1 変形例では、上述した第 2 制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第 2 特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。さらに、詳細な説明は省略するが、本第 1 変形例では、時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第 1 変形例では、通常状態中に実行される第 1 特別図柄

40

50

抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第1特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数1回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図2保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

#### 【0516】

<第2制御例の第1変形例の演出内容について>

図123～図125を参照して、第2制御例の第1変形例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。まず、上述した第2制御例では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（特図高確期間）と普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が所定期間（例えば、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が60回変動されて、60回目の特別図柄変動が停止するまでの期間）設定され、普図高確期間中には第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を獲得可能であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定された場合に、普図高確期間中に獲得した特図2保留に基づいて実行される第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果が大当たり当選でなかった場合にのみ時短判定が実行され、時短判定によって時短当選した場合に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される構成であった。なお、特図2保留とは、第2入球口640に遊技球が入球した場合に、既に特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が変動中である場合に、第2特別図柄の抽選権利が保留されることであり、その抽選権利は最大4個まで保留（保留記憶）される。第2制御例では、通常状態が設定されている場合には、普通図柄の当たり確率が低確率であるため、時短状態に比べて普通図柄抽選（普図抽選）において当たり当選し難く、電動役物640aが開放状態となる普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難いことから、第2入球口640に遊技球を入球させることが困難に構成されており、通常状態において特図2抽選が実行されるのは、上述のように、大当たり遊技終了後に設定される普図高確期間中に特図2保留を獲得し、特図高確期間および普図高確期間終了後に通常状態が設定された場合に、特図2保留が存在する場合のみであった。

#### 【0517】

したがって、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）が設定されるためには、少なくとも1度は大当たり当選しなければならず、第1入球口64に遊技球が入球したことに基づいて実行される第1特別図柄抽選（特図1抽選）において大当たり当選できない遊技者は、不利な遊技状態である通常状態の遊技を長期間行うこととなるため、遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、第2制御例の第1変形例では、通常状態において、特図1抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合においても時短判定が実行され、時短当選であった場合に、時短状態が所定期間（例えば、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）設定され、時短状態中に特図2保留を獲得可能である、つまり、大当たり当選しなくても特図2保留を獲得可能に構成している点で、第2制御例と相違する。具体的には、特図1抽選の抽選結果が大当たり当選でなかった場合に時短判定を実行し、この場合の時短当選確率を第2特別図柄の時短当選確率よりも低確率（例えば、第2特別図柄の時短当選確率を1/6、第1特別図柄の時短当選確率を1/200）とする。また、第1特別図柄で時短当選した場合に付与される時短回数（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が継続する期間）を第2特別図柄で時短当選した場合よりも少ない回数（例えば、第2特別図柄の時短当選時は特別図柄が10000回変動されて、10000回目の特別図柄変動が停止するまでの期間、第1特別図柄の時短当選時は特別図柄が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間）とする。

#### 【0518】

10

20

30

40

50

ここで、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第2特別図柄抽選（特図2抽選）における時短当選確率を、例えば、 $1/200$ とした場合、普図高確期間中に第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を上限数（実施例では、最大4個）まで獲得したとしても、4回の特図2抽選で少なくとも1回時短当選する確率は約2%であり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定された場合に、特図2保留に基づく特図2抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者はほとんど期待しないため、遊技者に通常状態中の特図2抽選を特別な期間であると思わせることが難しく、遊技者が普図高確期間が終了する最後の瞬間まで特図2保留を獲得しようと意欲的に遊技をしない虞がある。したがって、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率は、普図高確期間中に特図2保留を上限数（本実施例では、最大4個）まで獲得した場合に、その獲得した特図2保留に基づく特図2抽選で時短当選が十分に期待できる確率（例えば、 $1/6$ ）とするのが望ましく、このように構成することで、4回の特図2抽選で少なくとも1回時短当選する確率は約50%となり、特図高確期間および普図高確期間が終了し、通常状態が設定されても、特図2保留に基づく特図2抽選において時短当選することで有利状態が再度設定されることを遊技者に期待させることが可能となり、通常状態中の特図2抽選が特別な期間であると思わせることで、普図高確期間が終了する最後の瞬間まで多くの特図2保留を獲得しようと意欲的に遊技をさせることができる。これに対して、通常状態中の第1特別図柄抽選（特図1抽選）における時短当選確率を、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率と同確率または特図2抽選における時短当選確率よりも高確率とした場合、通常状態において頻りに時短当選し、時短状態が設定され易くなることで、過度に遊技者に有利となってしまう虞がある。したがって、本実施例においては、通常状態中の特図1抽選における時短当選確率を、通常状態中の特図2抽選における時短当選確率よりも低く設定している。

10

20

#### 【0519】

また、詳細は後述するが、本実施例においては、特図1抽選において時短当選した場合に時短回数1回、つまり、特別図柄が1回変動されて、その特別図柄の変動が停止するまでの期間、時短状態が設定される構成としている。例えば、時短回数が2回以上付与される場合、遊技者が正しく遊技していれば、特図2保留を上限まで獲得可能であるが、このような構成の場合、特図1抽選において時短当選した場合には毎回特図2保留を上限数まで獲得し得ることにより、時短当選のし易さは常に一定となり、特図1抽選において時短当選したことに基づいて設定される時短状態中の遊技が、単に特図2保留を上限数まで獲得するだけの単調な遊技になってしまう虞があった。これに対して、第1特別図柄抽選（特図1抽選）において時短当選した場合に付与される時短回数が1回の場合、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普通図柄抽選の当たり当選による特典として開放状態となる電動役物640aの開放パターン、の組み合わせによって、遊技者が時短状態中に獲得可能な第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）の個数を異ならせることが可能となり、獲得し得る特図2保留数によって時短当選確率を可変させずに時短当選のし易さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。このように、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の特図1抽選においても時短判定が実行され、時短当選した場合には、特図2保留を獲得可能な時短状態が設定されることで、長期間に渡って遊技者が大当たりで当選できない場合にも、特図2保留を獲得できる機会を得られるため、遊技者に不利な通常状態が長期間続くことによって遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。以上のように、第2制御例の第1変形例では、通常状態中の特図1抽選においても時短判定が実行されるため、時短当選後に遊技状態を可変させることに伴い、遊技者の遊技方法も変わることから、遊技者に時短当選したことを分かり易く報知する必要がある。

30

40

#### 【0520】

また、通常状態中の特図1抽選で時短当選した場合に設定される時短状態と、通常状態中の第2特別図柄抽選（特図2抽選）で時短当選した場合に設定される時短状態と、で遊

50

技の内容が異なる（特図1抽選における時短当選によって設定される時短状態では、特図2保留を多く獲得し、獲得した特図2保留に基づき実行される通常状態中の特図2抽選で時短当選を目指す遊技、特図2抽選で時短当選した場合に設定される時短状態では、特別図柄抽選の大当たり当選を目指す遊技）ため、遊技者が混乱しないように時短状態中の表示態様を異なる表示態様とし、どちらの特図抽選における時短当選に基づいて設定されている時短状態であるかを遊技者に分かり易くする必要がある。以上を踏まえて、図123～図125を参照して、本第2制御例の第1変形例における演出例について説明する。図123(a)は、通常状態において特図1抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選した場合の変動表示画面の一例である。図123(a)に示したように、通常状態において特図1抽選の抽選結果が大当たり当選、又は時短当選である場合には、主表示領域Dmにうさぎのキャラクタ801と宝箱810eが表示され、副表示領域Dsに「宝箱から「V」が出たら大当たり！！「時」が出たら時短GET！！宝箱を開ける」と表示される。つまり、図123(a)が表示された時点では、大当たり、又は時短の何れに当選したのが遊技者に分からないように構成している。このように構成することで、宝箱810eが表示された場合に、大当たり当選と時短当選のどちらかに当選したことを遊技者に期待させることが可能となり、宝箱810eが開くまでの期間、遊技者に大当たり当選と時短当選のどちらに当選したのかを予測させることで、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

10

#### 【0521】

図123(b)は、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第1特別図柄抽選（特図1抽選）の抽選結果が時短当選であった場合の表示画面の一例である。主表示領域Dmには、図123(a)で表示された宝箱810eが開き、中から「時x1」と記載された玉tm1が出現する演出が実行され、副表示領域Dsには「時短1回GET」と表示されることで、遊技者に時短当選したことを報知する構成としている。なお、特図1抽選の抽選結果が大当たり当選であった場合には、図123(b)の主表示領域Dmにおいて宝箱810eが開き、中から「V」と記載された玉が出現する演出が実行され、副表示領域において「おめでとう！大当たり！」と表示され、遊技者に大当たり当選したことを報知する。このように構成することで、変動中の第1特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が大当たり遊技状態なのか時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）なのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、実施例では、大当たり当選、又は時短当選した場合に図123(a)および(b)の演出が実行される構成としたが、特図1抽選の抽選結果が何れの判定においても外れであった場合の一部で図123(a)および(b)の演出を実行しても良く、この場合、図123(b)において外れであることを示す表示態様（例えば、宝箱810eの中身が空で副表示領域Dsに「残念」と表示される）が表示される構成とする。なお、この場合、図123(a)で表示される宝箱810eの表示態様を可変させることで大当たり当選、又は時短当選の期待度を示唆しても良い（例えば、青色の宝箱810eが表示された場合には外れ当選である可能性が高く、金色の宝箱810eが表示された場合には何れかに当選している可能性が高いことを示す）。このように構成することで、長期間特図1抽選の抽選結果が何れの判定においても外れである状況が続き、演出が実行されないことで遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

30

40

#### 【0522】

なお、詳細は後述するが、小表示領域Dm10は獲得した第1特別図柄の抽選権利（特図1保留）の個数を表示するための表示領域であり、図123(b)では、保留h5および保留h6が黒く表示され、保留h7および保留h8が白く表示され、黒く表示されている保留数に対応する特図1保留が存在していることを示している（図123(b)の場合には、特図1保留が2つ存在している状態を示す）。すなわち、実施例は、特図1保留が存在する場合に、通常状態中の特図1抽選において時短当選した場合に実行される演出例である。ここで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合においては第1特別図柄よりも第2特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成の遊技機が一般的である

50

。このように構成することで、有利状態（例えば、時短状態）が設定されている場合には第2特別図柄抽選（特図2抽選）が主として実行されるため、抽選結果が外れであった場合の特別図柄の変動時間を短くすることで有利状態における遊技が間延びすることを抑制し、遊技者が快適に遊技を行うことができる。しかしながら、本第2制御例の第1変形例において、特図1保留が存在しない状況で、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中の第1特別図柄抽選（特図1抽選）において時短当選した場合に、図123（b）のように時短当選したことを報知すると、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されていることから遊技者は遊技機の盤面右側領域にある第2入球口640に向けて遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を開始し、第2入球口640に遊技球が入球したことに基づいて、第2特別図柄の変動が開始される。つまり、時短状態が設定されている状態で第1特別図柄よりも短い変動時間が設定され易い第2特別図柄が変動を開始することとなり、その第2特別図柄の変動が停止すると時短状態が終了するため、遊技者は第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を上限数まで獲得できない可能性が高くなり、遊技者に不利な状況となってしまう。

10

### 【0523】

また、時短状態において第1特別図柄よりも第2特別図柄の方が長い変動時間が設定され易い構成である場合、特図1抽選で時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に、第2特別図柄を変動させることで特図2保留を上限数まで獲得し易くなるため、通常状態における遊技中に第1特別図柄の抽選権利（特図1保留）を獲得しないよう遊技球を1球ずつ発射させる不正な遊技を行う遊技者が現れる虞がある。したがって、特図1保留が存在しない状況で特図1抽選において時短当選した場合には、時短当選した第1特別図柄の変動を停止しても時短当選したことを報知せず（例えば、宝箱810eの中身が空である表示がされる）、次に第1入球口640または、大2入球口640に遊技球が入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始された場合に、時短状態中の演出（図124（a）参照）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特図1保留が存在しない状況では特図1抽選において時短当選しても、遊技者は時短当選したか否かが分からず、第1入球口640に遊技球を入球させる遊技（左打ち遊技）を継続するため、特図1抽選で時短当選したことに基づいて設定される時短状態中に、第1特別図柄による変動を実行させ易くすることができる。なお、特図1抽選における時短当選に基づいて設定される時短状態中に、第1特別図柄を変動させるために、遊技機の盤面右側領域にある第2入球口640よりも上部に第1特別図柄を変動させることが可能な始動口を設ける構成としても良い。図124（a）および（b）を参照して、通常状態中に特図1抽選において時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている場合に実行される演出について説明する。詳細は後述するが、第2制御例の第1変形例では、通常状態中に特図1抽選において時短当選した場合には、時短当選した第1特別図柄の変動が停止してから次に実行される1の特別図柄の変動が終了するまでの期間、時短状態が設定される。

20

30

### 【0524】

なお、上述したように、時短状態が設定されると、普通図柄の当たり確率がアップし、通常状態に比べて電動役物640aが開放状態となる普図当たり遊技が実行され易いことから、第2入球口640へ遊技球が入球し易くなり、遊技者は特図2保留を獲得することが可能となる。そして、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に遊技者が獲得し得る特図2保留数は、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、普図当たり遊技による電動役物640aの開放パターンの組み合わせによって可変させることが可能である。例えば、時短状態が設定されている場合の第1特別図柄の変動時間として30秒が設定され、普通図柄の変動時間3秒、普図当たり遊技として電動役物640aが1秒×2回開放状態となる場合には、最大で12回電動役物640aが開放状態となるため、遊技者は保留記憶可能な上限数（実施例では、4回）まで第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）を獲得することが可能となる。一方、時短状態が設定されている場合の第1特別図柄の変動時間として5秒が設定され、普通図柄の変動時間4秒、普図当たり遊技として電動役物640aが1秒×1回開放状態となる場合には、最大で1回しか第2入球口6

40

50

40へ遊技球を入球させることができないため、遊技者は特図2保留を1個しか獲得できない。そして、特別図柄の変動が停止し時短状態が終了すると、時短状態中に遊技者が獲得した特図2保留に基づいて、第2特別図柄抽選(特図2抽選)が実行される。なお、実施例では、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)における第2特別図柄の時短当選確率は第1特別図柄の時短当選確率よりも高く(実施例では、1/6)、時短当選時に付与される時短回数も多く(実施例では、10000回)構成されている。即ち、時短中に獲得した特図2保留が多いほど、特図2抽選を多く受けることができるため、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間が長いほど、遊技者に有利となる。

#### 【0525】

なお、時短状態が設定されている場合の特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、或いは普図当たり遊技による電動役物640aの開放パターンの何れかを固定値とする構成としても良い。図124(a)は、通常状態において時短当選した第1特別図柄が停止し、次に実行される第1特別図柄の変動時間として30秒、普通図柄の変動時間として2秒、電動役物640aの開放パターンとして1秒×1回が設定されている場合の時短状態中の表示画面である。小表示領域Dm1には第1特別図柄が変動表示されており、小表示領域Dm8には第2特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、どちらの特別図柄が変動しているかを遊技者に分かり易くしている。小表示領域Dm4には時短状態が設定されていることに対応して、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第2入球口640へ向けて遊技球を発射させることを促す「右打ち」という表示がされ、副表示領域Dsには「右打ちして保留を貯めてね!」と表示されることで、初めて遊技する遊技者でも遊技状態に適した遊技方法で遊技できるように構成している。主表示領域Dmでは、中央部に「チャージ中制限時間内にカプセルを集めろ!」と表示され、うさぎのキャラクタ801がカプセルを獲得する演出(チャージ演出)が実行される。なお、カプセルは第2入球口640に遊技球が入球したことを報知するための表示であり、第2入球口640に遊技球が入球し、小表示領域Dm9の保留図柄が黒く点灯したことに合わせて、カプセルが1つ表示される。ここで、小表示領域Dm9は、遊技者が第2入球口640に遊技球を入球させたことによって獲得した特図2保留数を示すための表示領域であり、第2特別図柄の抽選権利(特図2保留)が存在しない場合には保留h1~保留h4が白く表示され、遊技者が特図2保留を獲得した場合には、保留h1から若い順に黒く点灯し、保留記憶が上限数まで貯まると保留h1~保留h4の全てが黒く点灯される。

#### 【0526】

また、小表示領域Dm10は、遊技者が第1入球口64に遊技球を入球させたことによって獲得した第1特別図柄の抽選権利(特図1保留)の個数を示すための表示領域であり、特図1保留が存在しない場合には、保留h5~保留h8が白く表示され、遊技者が特図1保留を獲得した場合には、保留h5から若い順に黒く点灯し、特図1保留を上限数(実施例では、4回)まで獲得すると保留h5~h8の全てが黒く点灯する。つまり、図124(a)に示す例では、特図1保留を1個と特図2保留を1個獲得した状態であることを示している。このように構成することで、それぞれの特別図柄の保留の上限数と現在の特別図柄の保留獲得状況が遊技者に分かり易くなり、それぞれの特別図柄の保留数を上限数まで獲得した場合には遊技球が第1入球口64、又は第2入球口640に入球してもそれぞれの特別図柄の抽選権利は保留されないため、保留獲得状況に応じて遊技者に第1入球口64、又は第2入球口640へと遊技球を入球させるための遊技を続行するか否かの判断を行わせ易くすることができる。なお、小表示領域Dm9において保留h1~保留h3が黒く表示されている状態で第2入球口640に遊技球が入球したに基づいて保留h4が黒く表示された場合、つまり、特図2保留が上限数である4個記憶された場合には、主表示領域Dmにおいて「MAX獲得完了!」の表示がされることにより、遊技者に特図2保留を上限数まで獲得したことを報知する。このように構成することで、特図2保留を上限数まで獲得したことが遊技者に分かり易くなり、遊技者を安心させることができる。なお、主表示領域Dmにおいて「MAX獲得完了!」が表示された場合、即ち、特図2保

10

20

30

40

50



留が上限数となったことに基づいて演出抽選を実行し、演出抽選の結果に応じて遊技者に有利となる特典演出を実行するように構成しても良い。この場合、演出抽選の結果に応じて特典演出を実行する処理は、大当たり当選を経由すること無く遊技者に特典を付与する処理である。

#### 【0527】

小表示領域 D m 5 には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了するまでの残時間、つまり、変動中の特別図柄の残変動時間が表示され、小表示領域 D m 1 1 には「カプセル上限獲得期待度 M A X」と表示されている。小表示領域 D m 1 1 に表示される内容は、時短状態中に獲得し得る特図 2 保留数に対応しており、図 1 2 4 ( a ) に示す例では、第 1 特別図柄の変動時間として 3 0 秒、普通図柄の変動時間として 2 秒、電動役物 6 4 0 a の開放パターンとして 1 秒 × 1 回が設定されているため、上述の通り、特図 2 保留を上限数の 4 個まで獲得し得ることから「カプセル上限獲得期待度 M A X」と表示される。これに対して、第 1 特別図柄の変動時間として 5 秒、普通図柄の変動時間として 3 秒、電動役物 6 4 0 a の開放パターンとして 1 秒 × 2 回が設定された場合には、特図 2 保留を最大で 1 個しか獲得できないため、「カプセル上限獲得期待度低」の表示がされる。このように構成することで、小表示領域 D m 1 1 の表示内容から遊技者が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に獲得し得る特図 2 保留数を予測する楽しみを付与できるとともに、特別図柄の変動時間として短い変動時間が設定された場合に、遊技者に急いで遊技球を発射させることが可能となり、時短状態が設定されているにも関わらず、遊技球の発射が遅れたために遊技者が時短状態の遊技をし損なうという不具合を抑制することができる。なお、カプセル上限期待度の表示は高低が分かるものであれば良く、例えば、星の数で期待度を示唆しても良い。なお、実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）中に第 1 特別図柄抽選（特図 1 抽選）において時短当選した場合に、第 1 特別図柄の抽選権利（特図 1 保留）が存在し、時短状態中にその特図 1 保留に基づいて第 1 特別図柄の変動が実行される場合を例として説明したが、時短当選した時点で特図 1 保留が存在しない場合には、チャージ演出は、次に第 1 入球口 6 4、又は第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球し、第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄の何れかの変動が開始された時点で開始される。なお、時短状態は特図 1 保留が存在するか否かに関わらず、時短当選した第 1 特別図柄の変動が停止した時点で設定される。

#### 【0528】

図 1 2 4 ( b ) は、特別図柄の変動が停止し、時短状態が終了した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域 D m 1 には、第 1 特別図柄が停止表示されており、小表示領域 D m 5 においては、「残り 0 秒」と表示され、時短状態が設定されている期間が終了したことを報知している。小表示領域 D m 9 においては保留 h 1 ~ 保留 h 4 が黒く点灯し、主表示領域 D m の中央部に「T o t a l 4 G E T」という文字とカプセル c p 1 ~ c p 4 が表示されることで、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）を 4 個獲得したことが遊技者に報知される。カプセル c p 1 ~ カプセル c p 4 はそれぞれ保留 1 ~ 保留 4 に対応しており、例えば、保留 h 2（チャージ演出中に 2 番目に獲得した特図 2 保留）の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選の期待度が高い場合には、カプセル c p 2 が他のカプセルとは異なる表示態様（黒色のカプセル）で表示される。これにより、遊技者に特図 2 保留内に時短当選する可能性が高い保留が存在するという期待感を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、主表示領域 D m の中央部に「チャージ終了昇格チャンスゾーン突入！」と表示され、副表示領域 D s には、「昇格チャンスゾーン中に「時」G E T のチャンス！」と表示されることで、時短状態が終了した後に第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）が実行されることを示している。なお、上述のチャージ演出中にカプセルを獲得できなかった場合、即ち、特図 2 保留を 1 個も獲得できなかった場合には、チャージ演出終了後に昇格チャンスゾーンには突入せずに通常モードに移行する。なお、実施例では、小表示領域 D m 9 および小表示領域 D m 1 0 において、特図 1 保留または特図 2 保留が存在しない場合にも保留 h 1 ~ 保留 h 8 が白く表示されることで、それぞれ最大 4 個まで保留が可能であることを示す構成としたが、これに限ることなく



、特図 1 保留または特図 2 保留が存在しない場合には、小表示領域 D m 9 または小表示領域 D m 1 0 に何も表示せず、特別図柄の保留を獲得した場合に保留図柄が表示される構成としても良い。

#### 【 0 5 2 9 】

このように構成することで、遊技者にそれぞれの特別図柄の抽選権利を何個まで保留できるかが分かり難くなり、保留を上限数まで獲得した場合にも保留を上限数まで獲得したことに気付かせずに遊技球の発射を継続させることが可能となる。なお、実施例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている特別図柄の変動が停止した場合に、図 1 2 4（b）の表示画面が表示されている構成としているが、これに限らず、特別図柄の変動が停止するまでの残変動時間が残っている状態で第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）を上限数まで獲得した場合に、図 1 2 4（b）の表示画面を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球するとカプセルの表示態様が可変し、特図 2 保留の大当たり当選期待度、或いは時短当選期待度が示唆される構成としても良い。このように構成することで、まだ特別図柄の変動時間が多く残っている状態で特図 2 保留を上限数まで獲得した遊技者に対して、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させればカプセルの表示態様が可変するかもしれないと期待させることによって、特別図柄が変動を停止する最後の瞬間まで第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させる遊技を継続させることが可能となる。なお、実施例では、保留 h 1 ~ 保留 h 4 にそれぞれ対応するカプセル c p 1 ~ カプセル c p 4 を表示する構成としたが、これに限ることなく、特図 2 保留を 1 個獲得しても 4 個獲得しても 1 個のカプセルしか表示されない構成としても良い。つまり、後述する昇格チャンスゾーンにおいて、保留 1 ~ 保留 4 に基づく第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）の抽選結果を 1 回のカプセル開放によって報知する。このように構成することで、チャージ演出中に特図 2 保留を何個獲得したかが遊技者に分かり難くなり、遊技者は獲得した特図 2 保留数を気にせずに昇格チャンスゾーン演出を楽しむことができる。

#### 【 0 5 3 0 】

なお、このように構成する場合、チャージ演出において、特図 2 保留を獲得した場合に、特図 2 保留を獲得したことを遊技者に分からないようにすることが望ましく、例えば、特図 2 保留を獲得した場合にカプセルは表示せず、小表示領域 D m 9 を表示しないことで特図 2 保留の獲得状況を分からないようにし、特図 2 保留を上限数まで獲得した場合にのみ、主表示領域 D m に「MAX 獲得完了」の表示をする構成としても良い。このように構成することで、特図 2 保留の獲得状況が分かり難くなるため、チャージ演出中に特図 2 保留が思うように獲得できないことで遊技者が不満に思うことを抑制することができる。図 1 2 5 は昇格チャンスゾーン中に特図 2 保留に基づく特図 2 抽選で時短当選した場合に表示される表示画面の一例である。小表示領域 D m 1 では第 1 特別図柄が変動表示していないことを示す表示がされ、小表示領域 D m 8 では第 2 特別図柄が時短当選したことを示す表示態様が表示されている。また、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているため、遊技者に第 1 入球口 6 4 に向けて遊技球を発射することを促す「左打ち」という表示がされ、遊技者が誤った遊技方法で遊戯しないようにしている。主表示領域 D m の中央部には、既に開放された状態であることを示す「済」と記載されたカプセル c p 1 と、第 2 特別図柄の抽選権利（特図 2 保留）に基づく特図 2 抽選の結果が時短当選であったことを示す「時 x 1 0 0 0 0」と記載されたダイヤ d y 1 と開放されたカプセル c p 2 と、まだ開放されていない状態のカプセル c p 3 および c p 4 が表示されている。図 1 2 5 の例では、チャージ演出中に獲得した 4 つの特図 2 保留の内、最初に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選（特図 2 抽選）では大当たりおよび時短に当選せず、2 番目に獲得した特図 2 保留に基づく特図 2 抽選で時短に当選したことを示している。

#### 【 0 5 3 1 】

なお、小表示領域 D m 5 には「あと 3 回」と表示され、特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄の変動回数が残り 3 回であることを示しており、残り回数の表示は第 2 特別図柄の変動

10

20

30

40

50

表示が開始された場合に更新される。例えば、1つめの特図2保留に基づく第2特別図柄の変動表示が開始された時点では、「あと4回」と表示され、2つめの特図2保留に基づく変動表示が開始された時点で「あと3回」と表示される。また、小表示領域D m 9の表示は、特図2保留に基づいて新たに第2特別図柄の変動が開始された場合に、保留h 1に表示されていた保留表示が黒い表示から白い表示へと可変し、保留h 2が黒い表示である場合、つまり、特図2保留が他にも存在する場合には、保留h 1にシフトして表示され保留h 1が黒い表示となり、保留h 2が白い表示となる。その際、保留h 3、保留h 4が黒い表示である場合には、それぞれ、保留h 2と保留h 3にシフトして表示される。図1 2 5に示す例では、特図2保留に基づく第2特別図柄の変動が2回実行されたため、2つの保留h 3および保留h 4が白く表示されている。このように構成することで、特図2保留に基づく第2特別図柄の変動があと何回実行されるのかを遊技者に分かり易くすることができる。なお、図1 2 5では、特図2保留に基づく特図2抽選で時短当選した場合の演出例について説明したが、特図2保留に基づく特図2抽選で大当たり当選した場合には、カプセルの中身を異なる表示態様（例えば、「V」と記載された玉）として表示することで遊技者に大当たり当選を報知する構成としても良いし、カプセル自体を異なる表示態様（例えば、赤色のカプセル）で表示する構成としても良い。また、特図2保留に基づく特図2抽選の結果が何れの判定においても外れであった場合には、カプセルが開放された場合に中身が空である構成としても良いし、カプセルの中から外れを示す表示態様（例えば、「残念」と書かれた紙）を表示する構成としても良い。また、実施例では、特図2保留の保留情報を事前に判別した結果（先読み結果）、時短当選する可能性が高い場合には、時短当選する可能性が高い特図2保留に対応するカプセルを異なる表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。

10

20

#### 【0532】

例えば、3番目に獲得した特図2保留の保留情報を先読みした結果、時短当選する可能性が高い場合に、2番目に獲得した特図2保留に基づくカプセル開放演出において、カプセルの中から「次回大チャンス！」と書かれた紙を出現させることで、次の第2特別図柄の抽選権利（特図2保留）（つまり、3番目に獲得した特図2保留）に基づく特図2抽選において大当たり当選または時短当選する可能性が高いことを遊技者に示唆する構成としても良いし、或いは、2番目に獲得した特図2保留に基づくカプセル開放演出が終了した後に表示される「済」と書かれたカプセルの表示態様を異なる表示態様（例えば、「次回大チャンス」と書かれたカプセル）としても良い。このように構成することで、昇格チャンスゾーンにおいて表示態様が異なるカプセルが表示されている場合に、そのカプセルに対応する特図2保留の前に実行される特図2保留に基づく第2特別図柄の変動において、次に実行される特図2保留に関する情報が表示されるのではないかと期待させることが可能となり、通常の表示態様で表示されるカプセルの開放演出にも興味を持たせることができる。なお、昇格チャンスゾーンにおいて、特図2保留は獲得した順（h 1から若い順）に消化されていき、消化される特図2保留に対応するカプセルが順（カプセルc p 1から若い順）に開放される構成としたが、これに限ることなく、消化される特図2保留と開放されるカプセルが対応しない構成としても良い。例えば、最初に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果が時短当選であった場合に、カプセルc p 1ではなくカプセルc p 4が選択される場合には時短当選する可能性が高いことを示す構成とすることで、遊技者にカプセルの表示態様だけでなくカプセルの開放順にも興味を持たせることが可能となり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【0533】

< 第2制御例の第1変形例における電氣的構成について >

次に、図1 2 6を参照して、本第1変形例における電氣的構成について説明をする。本第1変形例では、上述した第2制御例に対して、第1特別図柄抽選において時短当選し得る点と、第1特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別を第2特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別とは異ならせている点で相違している。また、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間を異ならせている点で相違してい

50

る。それ以外の構成は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図 1 2 6 ( a ) は、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d a e に規定されている内容を示した図である。図 1 2 6 ( a ) に示した通り、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d a e は、上述した第 2 制御例の時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に対して、第 1 特別図柄に対して、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）時において時短当選の判定値を規定している点で相違し、それ以外は同一である。具体的には、特別図柄種別が第 1 特別図柄であって、設定されている遊技状態が特別図柄及び普通図柄の低確率状態（通常状態）である場合に、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が「5 1 ~ 5 4」の範囲に時短当選する当たり判定値が規定されている。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が取り得る範囲が 9 0 0 個であるため、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選において、4 / 9 0 0 の確率で時短当選するように構成している。次に、図 1 2 6 ( b ) を参照して、時短種別選択テーブル 2 0 2 d a f の内容について説明をする。図 1 2 6 ( b ) は、時短種別選択テーブル 2 0 2 d a f に規定されている内容を示した図である。時短種別選択テーブル 2 0 2 d a f は、上述した第 2 制御例の時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に対して、第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短種別を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

10

#### 【 0 5 3 4 】

具体的には、特別図柄種別（特図種別）が第 1 特別図柄で有る場合は、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値に関わらず、時短種別「時短 C」が規定されている。この時短 C が設定された場合には、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 1 が設定される。つまり、時短回数 1 回の時短状態が設定される。

20

#### 【 0 5 3 5 】

< 第 2 制御例の第 1 変形例における制御処理について >

次に、図 1 2 7 から図 1 2 9 を参照して、本第 1 変形例における制御処理の処理内容について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 2 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 にて実行される処理内容の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違し、それ以外は同一である。ここでは、上述した第 2 制御例との相違点について説明をする。図 1 2 7 は、時短抽選処理（S 8 0 2 1）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S 8 0 2 1）では、上述した第 2 制御例の時短抽選処理（S 8 0 0 1）に対して、時短抽選（時短当選判定）を実行するための条件を異ならせている。つまり、上述した第 2 制御例では、実行されている特別図柄抽選の種別が第 2 特別図柄である場合のみ時短当否判定を実行する条件が成立し得るように制御処理を実行していた（S 8 1 0 1 参照）のに対して、本第 1 変形例では、特別図柄種別に関わらず時短当否判定を実行する条件が成立し得るように構成している。即ち、上述した第 2 制御例の時短抽選処理（S 8 0 0 1）に対して、S 8 1 0 1 の処理を削除している点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。このように構成することで、第 1 特別図柄抽選においても時短当否判定を実行することが可能となる。図 1 2 8 は、時短状態演出設定処理（S 9 0 2 6）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 9 0 2 6）は、上述した第 2 制御例の時短状態演出設定処理（図 1 1 8 の S 9 0 0 6 参照）に対して、第 1 特別図柄抽選にて時短当選した場合に設定される時短種別（時短 C）が設定された場合における処理内容（S 9 3 2 1, S 9 3 2 2）を追加した点で相違し、それ以外は同一であるため説明を省略する。

30

40

#### 【 0 5 3 6 】

時短状態演出設定処理（S 9 0 2 6）が実行されると、上述した第 2 制御例の時短状態演出設定処理（図 1 1 8 の S 9 0 0 6 参照）と同一の S 9 3 0 1 ~ S 9 3 0 8 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 9 3 0 6 の処理において、時短種別が時短 A では無いと判別した場合は（S 9 3 0 6 : N o）、次に、時短種別が時短 C であるかを判別し（S 9 3 2 1）、時短 C であると判別した場合は（S 9 3 2 1 : Y e s）、チャージタイム（図 1 2 4 参照）に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 9 3 2 2）

50

、本処理を終了する。図129は、特図1演出態様設定処理(S4993)の処理内容を示したフローチャートである。この特図1演出態様設定処理(S4993)では、上述した第2制御例における特図1演出態様設定処理(図120のS4983)に対して、第1特別図柄抽選で時短当選した場合における演出態様を設定するための処理と、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の演出態様を設定するための処理を異ならせている点で相違している。特図1演出態様設定処理(S4993)が実行されると、まず、時短中カウンタ223daの値が0よりも大きいかを判別し(S9501)、0よりも大きいと判別した場合は(S9501:Yes)、時短中カウンタ223daの値を1減算し(S9502)、従状態設定エリア223gから時短種別を読み出し(S9521)、読み出した時短種別が時短Cであるかを判別し(S9522)、時短Cである場合は、今回の特別図柄の残変動時間に対応する時短演出態様を決定し(S9523)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S9524)、本処理を終了する。つまり、S9523にて決定された時短演出態様によって、図124(a)に示した小表示領域Dm5に表示される時短残期間を案内する表示態様が表示される。これにより、遊技者に対して時短状態が継続する残時間を分かり易く報知することができる。

10

#### 【0537】

また、S9522の処理において時短Cでは無いと判別した場合は(S9522:No)、他の時短種別が設定されている状態で第1特別図柄変動が実行される場合であるため、減算後の時短抽選回数カウンタ223dbの値を示すための表示用コマンドを設定し(S9525)、S9524の処理へ移行する。一方、S9501の処理において、時短抽選回数カウンタ223dbの値が0であると判別した場合は(S9501:No)、次いで、時短当選変動であるかを判別し(S9526)、時短当選変動であると判別した場合は(S9526:Yes)、時短当選を示すための演出態様を決定し(S9527)、S9524の処理へ移行する。ここで、S9527の処理において決定された演出態様によって、図123(b)に示した時短当選変動の変動演出が実行される。

20

#### 【0538】

<第2制御例の第2変形例>

図130から図134を参照して、第2制御例の第2変形例について説明をする。上述した第2制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態(第1時短)を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態(第2時短)を設定可能に構成していた。これにより、複数の契機で普通図柄の高確率状態を設定可能にすることができ、遊技のバリエーションを増加させることで遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるものであった。本第2変形例では、更なる興味向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機(第1時短又は第2時短)に応じて異ならせるように構成している。つまり、第1時短中に大当たり当選した場合と、第2時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。さらに、本第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、1回のラウンド遊技の遊技時間が短い大当たり遊技(2R大当たり)を実行可能に構成し、その2R大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第1時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第2時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

30

40

#### 【0539】

50

加えて、本第2変形例では、第1時短が設定される過程において実行される変動演出と、第2時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第1時短が設定される大当たり当選（2R大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、2R大当たり遊技が終了するまでの第1期間と、第2時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第2期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。このように構成することで、第1時短が設定される場合と、第2時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

10

#### 【0540】

<第2制御例の第2変形例における演出内容について>

図130および図131を参照して、第2制御例の第2変形例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第2制御例では、大当たり遊技終了後に付与される時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）と、時短当選によって付与される時短回数に違いはあるものの、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合とで、大当たり種別が同一であれば付与される特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数）も同一である構成であった。したがって、大当たり当選と時短当選のどちらを契機に時短状態が設定されたとしても、時短状態中に大当たり当選した場合の大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典に差がなく、単調な遊技となってしまう虞があった。これに対して、第2制御例の第2変形例では、大当たり当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合と、時短当選に基づいて設定されている時短状態中に大当たり当選した場合とで、大当たり種別の割合や同一の大当たり種別であっても付与される特典が異なる構成としている点で第2制御例と相違する。このように構成することで、時短状態が設定されることとなった契機によって、遊技者に有利な特典が付与される大当たり種別（例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い大当たり）の割合を可変させたり、同一の大当たり種別でも付与される特典を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【0541】

具体的には、第2制御例の第2変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において第1特別図柄抽選（特図1抽選）および第2特別図柄抽選（特図2抽選）において大当たり判定と時短判定が実行される構成であり、大当たり当選したことに基づいて第1時短状態を設定し、時短当選に基づいて第2時短状態を設定することが可能である。そして、例えば、第1時短状態が設定されている状態で大当たりAに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で100回の時短回数が付与されるが、第2時短状態が設定されている状態で大当たりAに当選した場合には、大当たり遊技終了後に最大で10000回の時短回数が付与される。このように、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態が第1時短状態か第2時短状態かによって、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典が異なり、第2時短状態が設定されている場合の方が、第1時短状態が設定されている場合よりも大当たり当選したことに基づいて有利な特典（例えば、大当たり遊技終了後に付与される時短回数が多い）が付与され易く構成されているため、遊技者は第1時短状態よりも第2時短状態が設定されることを期待しながら遊技を行うこととなる。なお、後述するが、第2制御例の第2変形例では、大当たり遊技中に賞球を獲得可能であり、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される16R確変大当たりと、大当たり遊技中に賞球の獲得が困難であり、大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定される2R時短大当たりが用意されている。こ

40

50

のため、大当たり当選した場合に選択された大当たり種別が2R時短大当たりであった場合に、大当たり当選したにも関わらず賞球を得ることができず、更に第2時短状態に比べて不利な第1時短状態が設定されることから、2R大当たり当選した遊技者の遊技意欲を低下させる虞がある。したがって、第2制御例の第2変形例においては、第1時短状態が設定される2R時短大当たり当選した場合と、第2時短状態が設定される時短当選した場合とで実行される演出を同一にし、2R時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が判別し難くなるように構成している。

#### 【0542】

このように構成することで、16R確変大当たりと比べて不利な2R時短大当たり当選した場合であっても、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、2R時短大当たり当選した場合の遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。図130(a)は、通常状態中の第1特別図柄抽選(特図1抽選)において第1時短状態が付与される大当たり当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。主表示領域Dmの中央部には、数字の「2」が2つ表示され、その間に「チャンスタイム」と記載された図柄が表示され、副表示領域Dsには、「チャンスタイムGET!!」と表示されており、この後にチャンスタイムに移行することを報知している。ここで、チャンスタイムとは、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されているから、時短状態が終了するまでの期間に表示される演出モードのことを示している。なお、第1時短状態と第2時短状態のどちらの時短状態が設定されている場合であっても、表示される演出モードはチャンスタイムとなる。したがって、表示される演出モードから現在設定されている時短状態が何れの時短状態かを遊技者が判別することができない構成としている。なお、チャンスタイム中に実行される演出を用いて、設定されている時短状態を示唆する構成としても良く、例えば、チャンスタイム中に表示される背景画像を複数用意し、第2時短状態が設定されている場合には第1時短状態が設定されている場合に比べて、特定の背景画像が設定され易い構成としても良い。このように構成することで、時短状態の種別を推測しようと遊技者にチャンスタイム中の表示態様に注目させることが可能となり、チャンスタイム中の遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0543】

小表示領域Dm1には、第1特別図柄が2R時短大当たり当選したことを示す表示態様が示されている。ここで、図130(a)においては、小表示領域Dm1における表示を遊技者が視認可能な大きさとしているが、遊技者が視認できないように構成(例えば、小表示領域Dm1を表示しない)することが望ましく、遊技者が視認できないように構成することで2R時短大当たり当選か時短当選かを遊技者が更に判別し難くすることができる。そして、第1特別図柄が2R時短大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されるため、小表示領域Dm4には、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある特定入賞口65aに向けて遊技球を発射する大当たり遊技中であることを報知するために「右打ち」と表示される。ここで、2R時短大当たり当選した場合は、大当たり遊技における大当たり期間中に開閉板65bが高速で開閉動作を2回行う。一方、時短当選した場合は大当たり遊技が実行されないため開閉板65bが閉鎖状態のままとなる。つまり、遊技者は開閉板65bの動作状況を確認することで2R時短大当たり当選か時短当選かが判別できてしまう。よって、本実施例では、これを抑制するためにチャンスタイム獲得演出においては画面を激しく発光させることで、遊技者が第3図柄表示装置81に注目することで開閉板65bに注目しないように構成している。なお、実施例では、画面を激しく発光させることで、遊技者が開閉板65bに注目させない構成としているが、これに限るものではなく、ボタンを操作させる演出を実行することで遊技者をボタンに注目させる構成としても良いし、2R時短大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行される場合にのみ作動する小さな可変入賞装置を可変入賞装置65よりも目立たない位置に設置する構成としても良い。図130(b)は、通常状態の第1特別図柄において時短当選した場合に実行されるチャンスタイム獲得演出の一例である。2R時短大当たり当選した場合と異なるのは、小表示領域Dm1において、時短当選したことを示すための表示態様が表示されている点で

10

20

30

40

50

あり、その他の表示は2R時短大当たりで当選した場合に表示される表示画面と同一である。

【0544】

なお、時短当選した第1特別図柄の変動が停止した場合にも、小表示領域Dm4において「右打ち」と表示されるが、これは時短状態が設定されているため、遊技者に遊技機の盤面右側領域にある第2入球口640へ向けて遊技球を発射させる遊技を行うよう促すための表示である。このように、2R時短大当たりで当選した場合と時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出を同一の表示態様とし、どちらに当選したのかを遊技者が判別し難くすることで、2R大時短大当たりで当選した場合にも、時短当選ではないかと遊技者に期待させることが可能となり、特別図柄抽選の抽選結果が2R時短大当たりであった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。ここで、2R時短大当たりで当選した場合にはチャンスタイム獲得演出中に大当たり遊技が実行されるが、時短当選した場合には大当たり遊技が実行されないため、同じタイミングで特別図柄の変動が停止した場合に、2R時短大当たりで当選した場合の方が時短当選した場合よりも大当たり遊技が実行される期間分、チャンスタイム獲得演出の表示からチャンスタイムが開始されるまでの期間が長くなり、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で2R時短大当たりで当選したのか時短当選したのかを遊技者が判別できてしまう虞がある。そこで、第2制御例の第2変形例では、2R時短大当たりで当選した場合と時短当選した場合とでチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間(確定期間)が異なる構成としている。図131を参照して、大当たり当選時の特別図柄の変動パターンと時短当選時の変動パターンについて説明する。図131(a)と(b)に示すように、特別図柄の変動開始からチャンスタイム獲得演出が終了するまでの演出態様は同一である。しかし、図131(a)では、チャンスタイム獲得演出が開始されてから1秒後に特別図柄の変動が停止し、4秒間の大当たり遊技が実行されているのに対して、図131(b)においては、チャンスタイム獲得演出が開始されてから約5秒後に特別図柄の変動が停止している。

【0545】

このように、2R時短大当たりで当選した場合よりも時短当選した場合のチャンスタイム獲得演出が開始されてから実際に特別図柄が変動を停止するまでの期間(確定期間)を長く設定する構成とすることによって、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行された場合と、チャンスタイム獲得演出が表示されている間に大当たり遊技が実行されない場合とで、チャンスタイム獲得演出の表示時間が変わらないため、チャンスタイム獲得演出の表示時間の長短で遊技者が2R時短大当たりで当選したのか時短当選したのかを判別し難くしている。なお、実施例では、2R時短大当たりで当選した場合と、時短当選した場合とで、異なる確定期間を設定する構成とし、チャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としたが、これに限るものではない。例えば、2R時短大当たりで当選した場合と、時短当選した場合とで、確定期間は同一とし、時短当選した場合には特別図柄の変動が停止してから、次の特別図柄の変動が一定期間開始されない待機期間を設けることでチャンスタイム獲得演出の表示時間を同一とする構成としても良い。なお、実施例では、2R時短大当たりで当選した場合と時短当選した場合とが遊技者に判別し難く構成したが、これに限られるものではない。例えば、時短当選した特別図柄が変動している場合に、第1特別図柄の抽選権利(特図1保留)が存在し、その特図1保留の保留情報に基づいて事前に判定した結果(先読み結果)が大当たり当選であった場合には、変動中の特別図柄において実行されるチャンスタイム獲得演出の表示態様を特殊な表示態様(例えば、「チャンスタイム」図柄を虹色で表示する)とし、遊技者に時短当選した後に大当たり当選することを示唆する構成としても良い。

【0546】

<第2制御例の第2変形例における電氣的構成について>

次に、図132、図133を参照して第2制御例の第2変形例における電氣的構成について説明をする。図132(a)は、時短当たり乱数テーブル202d b eの内容を示し

10

20

30

40

50



た図である。図 1 3 2 ( a ) に示した通り、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d b e は、上述した第 2 制御例の時短当たり乱数テーブル 2 0 2 d e に対して、第 1 特別図柄抽選においても時短当選と判定される規定値を設定している点で相違し、それ以外は同一である。図 1 3 2 ( b ) は、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 の内容を示した図である。図 1 3 2 ( b ) に示した通り、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 は、上述した第 2 制御例の大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d の内容を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで共通して参照されるように規定したものであり、大当たり当選時の遊技状態と、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値と、に応じて、大当たり種別と、各大当たり種別に対応する時短カウンタ 2 0 3 h の値と確変カウンタ 2 0 3 i の値とが規定されている。本第 2 変形例では、上述した通り、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態 ( 第 1 時短 ) を設定可能にし、且つ、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態 ( 第 2 時短 ) を設定可能に構成しており、図 1 3 2 ( b ) に示した通り、大当たり用テーブル 2 0 2 d b d 1 には、普通図柄の高確率状態の種別として第 1 時短が設定されている場合と、第 2 時短が設定されている場合とで、大当たり遊技終了後に設定される時短回数 ( 時短カウンタ 2 0 3 h に設定する値 ) を異ならせている。また、図 1 3 2 ( b ) に示した通り、本第 2 変形例では、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別として、大当たり遊技が 2 ラウンドで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が時短状態となる大当たり B 5 b を選択可能に構成している。ここで、大当たり種別として大当たり B 5 b が選択された場合に、図 1 3 0、及び図 1 3 1 を参照して上述した演出、即ち、第 1 時短が設定されたか第 2 時短が設定されたかを遊技者に分かり難くする特定演出が実行される。

10

20

#### 【 0 5 4 7 】

つまり、第 2 時短が設定された場合と同一の遊技状態 ( 時短状態 ) を設定可能とし、且つ、大当たり遊技期間が短い大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、第 1 時短が設定されたか第 2 時短が設定されたかを遊技者に分かり難くすることができる。図 1 3 3 は、時短種別選択テーブル 2 0 2 d b f の内容を示した図である。時短種別選択テーブル 2 0 2 d b f は、上述した第 2 制御例における時短種別選択テーブル 2 0 2 d f に対して、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値に対応させて規定している時短種別を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。図 1 3 3 に示した通り、本第 2 変形例では、第 2 時短が設定された場合の時短終了条件 ( 時短カウンタ 2 0 3 h に設定する値 ) が、第 1 時短が設定された場合の時短終了条件 ( 図 1 3 2 ( b ) 参照 ) と同一となるように構成している。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 5 0 」, 「 2 0 0 」, 「 1 0 0 0 0 」のいずれかが設定される時短種別が選択されるように構成している。このように構成することで、例えば、特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態が設定され、特別図柄変動回数が 5 0 回に到達し普通図柄の高確率状態 ( 時短状態 ) が低確率状態 ( 通常状態 ) へと移行した場合において、先程まで第 1 時短が設定されていたか、第 2 時短が設定されていたかを遊技者に分かり難くすることができる。

30

#### 【 0 5 4 8 】

< 第 2 制御例の第 2 変形例における制御処理について >

次に、図 1 3 4 を参照して本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 において実行される制御処理内容について説明をする。図 1 3 4 は、時短状態演出設定処理 ( S 9 0 5 6 ) の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 5 6 ) では、上述した第 2 制御例における時短状態演出設定処理 ( 図 1 1 8 の S 9 0 0 6 参照 ) に対して、通常状態から時短状態へと遊技状態が移行したと判別した場合において実行される制御処理内容を異ならせている点で相違しており、具体的には、時短当選したと判別した時点において特図 2 保留内に大当たり当選があるかを先読み判別し ( S 9 3 5 2 )、大当たり当選を含む特図 2 保留があると判別した場合に特殊時短モードが実行されるように構成している。時短状態演出設定処理 ( S 9 0 5 6 ) では、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g から変更前の遊技状態の読み出しを実行する ( S 9 3 0 1 )。次に、S 9 3 0 1 の処理において読み出した変更前の遊技状態は確変状態であるか判別する ( S 9 3 0 2 )。変更前の遊技状態

40

50



が確変状態であると判別した場合には ( S 9 3 0 2 : Y e s )、準備タイム中に対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 3 0 3 )、本処理を終了する。一方、 S 9 3 0 2 の処理において、変更前の遊技状態は確変状態ではないと判別した場合には ( S 9 3 0 2 : N o )、次に、変更前の遊技状態は通常状態であるか判別する ( S 9 3 0 3 )。変更前の遊技状態は通常状態であると判別した場合には ( S 9 3 0 4 : Y e s )、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定する ( S 9 3 0 5 )。そして、今回設定された時短状態が時短当選を契機に設定された時短状態であるかを判別する ( S 9 3 5 1 )。

#### 【 0 5 4 9 】

S 9 3 5 1 の処理において、時短当選を契機に設定された時短状態であると判別した場合には ( S 9 3 5 1 : Y e s )、次に、第 2 特別図柄の保留内に大当たり当選する保留があるか判別する ( S 9 3 5 2 )。大当たり当選する保留があると判別した場合には ( S 9 3 5 2 : Y e s ) 特殊時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 3 5 3 )、本処理を終了する。一方、 S 9 3 5 1 の処理において、今回の抽選で時短当選していないと判別した場合 ( S 9 3 5 1 : N o )、或いは、 S 9 3 5 2 の処理において、第 2 特別図柄の保留内に大当たり当選する保留がないと判別した場合には ( S 9 3 5 2 : N o )、時短モードに対応する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 9 3 5 4 )、本処理を終了する。

#### 【 0 5 5 0 】

##### < 第 3 制御例 >

次に、図 1 3 5 から図 1 6 9 を参照して、第 3 制御例の内容について説明をする。本第 3 制御例は、上述した第 2 制御例に対して、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選では無い ( 外れである ) 場合の一部において、小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選したことに基いて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることで大当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。加えて、上述した第 2 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成していたのに対して、本第 3 制御例では、1 回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している点で相違している。さらに、上述した第 2 制御例では、大当たり当選の判定を実行した後に、時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、時短当選した特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて時短状態を設定するように構成していたのに対して、本第 3 制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

#### 【 0 5 5 1 】

具体的には、通常状態における第 1 特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第 2 制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技 ( 特別図柄抽選を実行させ易い遊技 ) を、大当たり遊技を介すること無く所定期間 ( 最大で 1 0 0 0 0 回 ) 実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能 ( 時短期間設定機能 ) を設けていたのに対して、本第 3 制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技 ( 左打ち遊技 ) の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能 ( 特殊抽選機能 ) を設けている。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。また、本第

3 制御例では、第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第 1 特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が付与されることになる。加えて、本第 3 制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

#### 【 0 5 5 2 】

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機 1 0 において、少なくとも 1 の判定結果を把握（予測）した状態で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。また、本第 3 制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほうが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を 1 回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機 1 0 において、1 の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が 1 の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れかの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。以下、本第 3 制御例のパチンコ機 1 0 について説明をするが、上述した各制御例と同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 1 3 5 から図 1 4 0 を参照して、第 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の構造について説明する。図 1 3 5 は第 3 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 1 3 6 は第 3 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 1 3 7 ~ 図 1 4 0 は第 3 制御例のパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられた V 入賞装置 6 5 0 の構造を模式的に示した模式図である。

#### 【 0 5 5 3 】

図 1 3 5 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール 6 1、6 2、一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V 入賞装置 6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、V 入賞装置 6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 2 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3

10

20

30

40

50

の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 13 の正面であって 2 本のレール 61, 62 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【0554】

2 本のレール 61, 62 は、球発射ユニット 112a（図 94 参照）から発射された球を遊技盤 13 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 61 の先端部分（図 135 の左上部）には戻り球防止部材 68 が取り付けられ、一旦、遊技盤 13 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 62 の先端部（図 135 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 69 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 69 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 135 の右側上部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 37a, 37b が配設されている。第 1 図柄表示装置 37a, 37b は、主制御装置 110（図 94 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる。第 3 制御例では、第 1 図柄表示装置 37a, 37b は、球が、第 1 入球口 64 へ入賞したか、第 2 入球口 640 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入球口 64 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 37a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 640 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 37b が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 37a, 37b は、LED により、パチンコ機 10 が時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が時短大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定される大当たり）に対応した図柄が普通大当たり（大当たり遊技終了後に遊技状態として通常状態が設定される大当たり）に対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 10 の各種遊技状態を示唆することができる。

【0555】

尚、本パチンコ機 10 では、第 1 入球口 64 及び第 2 入球口 640 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 10 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が 15 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 15 R 時短大当たり（15 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドで大当たり終了後に時短状態が付与される 5 R 時短大当たり（5 R 時短有大当たり）、大当たり遊技のラウンド数が 5 R で大当たり終了後に時短状態が付与されない 5 R 通常大当たり（5 R 時短無大当たり）が用意されている。また、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、1 ラウンドのみ V 入賞装置 650 を開放させる特典）小当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 37a, 37b には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15 R 時短大当たり」とは、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことであり、「5 R 時短大当たり」とは、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりの後に時短状態へ移行する大当たりのことである。また、「5 R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 5 ラウンドの大当たりの後に時短状態へと移行せずに通常状態へと移行する大当たりのことである。

【0556】

つまり、本パチンコ機 10 では、特別図柄の大当たりに当選した場合に提供される大当

たり遊技として、遊技者に最も多くの特典を付与可能な「15R時短大当たり」と、その次に多い特典を付与可能な「5R時短大当たり」と、大当たり遊技のうち最も遊技者に付与される特典が少ない「5R通常大当たり」と、のうち、何れかの大当たり遊技が提供されるように構成されている。これにより、特別図柄の抽選において大当たり当選した場合であっても付与され得る特典が異なる大当たり遊技のうち、最も多くの特典が付与される大当たり遊技が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、第3制御例では、大当たり遊技のラウンド数（大当たり遊技中に獲得可能な賞球数）と、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容と、に応じて遊技者に付与される特典の大小を定義しているが、これに限ること無く、上述した条件以外を用いて遊技者に付与される特典の大小を定義しても良いし、特典に大小を定義付けることなく、異なる特典が付与されるように大当たり遊技の内容を異ならせるだけでも良い。また、「時短状態」とは、大当たり終了後に遊技者に付与される付加価値（特典）として、大当たり確率は通常状態と同じであるが、第2入球口640へ球が入球し易い遊技状態である。この第2入球口640へ球が入球し易い状態とするために、第3制御例では、第2図柄の変動時間を通常状態よりも短くし、且つ、第2図柄の抽選結果が当たりの場合に動作させる電動役物640aの動作態様を通常状態よりも第2入球口640へ球が入球し易い期間が長くなるように設定している。なお、第2入球口640へ球が入球し易い遊技状態を設定するためにそれ以外の構成を用いても良く、上述した設定内容の一部のみを用いても良いし、上述した内容以外にも、第2図柄の当たり確率を通常状態よりも高く設定するように構成しても良い。

10

20

**【0557】**

加えて、本第3制御例では、第1入球口64へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第1特別図柄抽選、及び、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に実行契機が成立し得る第2特別図柄抽選において、上述した大当たり当選、小当たり当選以外に時短当選し得るように構成している。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）において、時短当選の判定が実行されるように構成している。ここで、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選において大当たり判定が実行されるよりも前に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングにて、時短状態を終了させるか否かを判定する処理（更新処理）が実行される。例えば、時短回数1（時短カウンタ203hの値が1）に設定される時短状態の場合は、時短当選した当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるタイミングで実行される更新処理において、残時短回数（時短カウンタ203hの値）が更新（減算）され、時短終了条件が成立し、時短状態を終了させると判定される。一方、時短回数として複数回（例えば、100回）の値が設定される時短状態の場合は、更新処理によって実行される残時短回数の更新の結果に基づいて時短終了条件が成立するまで時短状態が継続する。つまり、本第3制御例にて用いられる時短状態の設定タイミングと、時短状態の終了タイミングと、を用いることにより、設定される時短回数に応じて、特別図柄抽選の大当たり判定タイミングのみ（特別図柄変動期間を除外して）時短状態を設定したり、特別図柄変動期間を含めて時短状態を設定したりすることが可能となる。

30

40

**【0558】**

なお、同様の効果を奏する手法として、別の処理タイミングを設定しても良く、例えば、上述した第2制御例と同様に時短当選した当該特別図柄変動の停止タイミングに時短状態を設定し、次に実行される特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態の更新処理（時短状態を終了させるか否かを判定する処理）を実行可能に構成しても良い。このように構成した場合も、設定される時短回数を異ならせることで特別図柄変動期間が含まれるように時短状態を設定したり、特別図柄変動期間が含まれないように時短状態を設定したりすることが可能となる。なお、この場合、時短状態が設定された特別図柄変動が停止表示され、時短状態が設定された状態で次の特別図柄抽選が開始されない場合は、時短終了条

50

件が成立し得ないため時短状態が継続することになる。よって、この場合、時短当選した特別図柄変動が停止表示されるまでに（時短状態が設定されるまでに）、次に実行される特別図柄抽選の実行権利（特図保留）を獲得しているかを判別し、特図保留を獲得していると判別した場合、即ち、時短状態が設定された後、ただちに次の特別図柄変動が開始され、時短状態が終了し得る場合のみ、時短当選したことを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、時短当選したことを把握した遊技者が、第1特別図柄抽選を実行させること無く、右打ち遊技を行い、第2特別図柄抽選を実行させる行為を抑制することができる。

#### 【0559】

さらに、詳細は後述するが、第3制御例では「時短状態」が終了する条件として、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて付与される時短状態に対しては、第1特別図柄および第2特別図柄の変動回数（合計変動回数）が第1所定回数（100回）に到達した場合（第1終了条件）、或いは、特別図柄の抽選において小当たりに当選した（小当たり遊技が実行された）回数が第2所定回数（例えば、1回）に到達した場合（第2終了条件）の何れかの終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行するように構成している。このように、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための終了条件を複数用意し、その複数の終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に時短状態から通常状態へと移行させることで、時短状態が終了するタイミングを複数設定することが可能となり、遊技者に対して、通常状態よりも遊技者に有利な時短状態がいつまで継続するのかドキドキさせながら遊技を行わせることができる。さらに、第3制御例では特別図柄の抽選（第2特別図柄抽選）において当選し得る小当たりとして、複数の小当たり種別（例えば、小当たりA、B）が用意されており、各小当たり種別に対してそれぞれ第2終了条件が成立する回数が異ならせて設定されている。このように構成することで、時短状態中に当選した小当たり回数だけで時短状態が終了するか否かを予測することが困難となるため、遊技者に対して常に緊張感を持たせて時短遊技を行わせることができる。一方で、本第3制御例では、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて時短状態（第2時短）が設定された場合には、大当たり当選に基づいて時短状態（第1時短）が設定された場合とは異なる終了条件が設定されるように構成しており、具体的には、時短回数「1」が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される第1時短は、特別図柄抽選の大当たり判定のみ時短状態で実行させるための特殊抽選機能として時短状態が利用される。

#### 【0560】

また、第3制御例では、小当たり遊技中に開放されるV入賞装置650内に特定領域を設け、小当たり遊技中に球が特定領域を通過することで（特定領域である特別排出流路650e2に設けられたVスイッチ650e3が球を検知することで）大当たり（所謂、2種当たり）となるように構成されている（図139参照）。加えて、詳細は後述するが、当選した小当たりの小当たり種別に応じて小当たり遊技中に球が特定領域を通過する期待度（V入賞期待度）が異なるように構成している。そして、各小当たり種別に対して設定される第2終了条件が成立する回数（小当たり回数）を、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行される小当たり種別の方が少なくなるように構成している。このように構成することで、時短遊技中において小当たりに当選した場合に2種当たりを獲得するためのV入賞期待度と、時短状態が終了するかもしれない不安感とを関連付けることができ、遊技者により意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第3制御例では、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の変動回数に対して、上述した通り第1所定回数（100回）を終了条件（第1終了条件）として設定しているが、特別図柄の変動回数に対してそれ以外の終了条件を設定しても良く、例えば、第1特別図柄のみの変動回数が第3所定回数（例えば、50回）となった場合や、第2特別図柄のみの変動回数が第4所定回数（例えば、80回）となった場合に時短状態の終了条件が成立するように構成しても良い。また、上述した多数の終了条件の一部のみを用いても良いし、それぞれを適宜組み合わせても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 6 1 】

遊技領域には、球が入賞することにより 10 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット 8 0 には、第 1 入球口 6 4 及び第 2 入球口 6 4 0 への球の入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 8 1 と、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 への球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット 8 0 には、第 3 図柄表示装置 8 1 の外周を囲むようにして、センターフレーム 8 6 が配設されている。第 3 図柄表示装置 8 1 は 15 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 1 1 4（図 9 4 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される（図 6 参照）。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。第 3 制御例の第 3 図柄表示装置 8 1 は、主制御装置 1 1 0（図 9 4 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。つまり、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において第 1 図柄が可変表示（変動表示）されている期間（動的表示期間）に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が可変表示（変動表示）され、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において特別図柄の抽選結果を示す表示態様で第 1 図柄が停止表示されるタイミングに対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄が特別図柄の抽選結果に応じた表示態様で停止表示される。

10

20

## 【 0 5 6 2 】

即ち、判別条件（第 1 入球口 6 4 或いは第 2 入球口 6 4 0 への球の入賞）が成立することに基づいて判別手段による判別が実行され（特別図柄の抽選が実行され）、所定の動的表示期間が経過するまで識別情報（第 3 図柄）が動的表示（変動表示）された後に、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示した表示態様（図柄の組み合わせ）で、識別情報（第 3 図柄）が停止表示される。これにより、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される第 3 図柄を把握することで特別図柄の抽選結果を把握することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 に停止表示される第 3 図柄は、特別図柄の抽選結果に応じた表示態様であれば良く、特別図柄の抽選結果の一部（例えば、大当たり或いは外れ、時短当選といった当否判定結果のみ）に対応した表示態様でも良いし、特別図柄の抽選結果の詳細（例えば、当選した大当たりの種別）に対応した表示態様でも良い。また、特別図柄の抽選結果として、4 種類の抽選結果（例えば、大当たり、小当たり、外れ、時短）を有する場合には、第 3 図柄の表示態様として、特別図柄の抽選結果が上述した 3 種類の抽選結果のうち特定の 2 種類（例えば、大当たり或いは小当たり）の何れかであることを示す表示態様を用いても良い。また、重複して当選可能な判定（例えば、大当たり安定、時短判定）にて重複して当選した場合には、重複当選を示すための表示態様を用いても良いし、重複当選したことに基づいて実行される遊技の内容が、大当たり当選のみに基づいて実行される遊技の内容と同一である場合には、同一の表示態様を用いても良い。また、第 3 制御例で用いられる表示装置に代えて、例えばルール等を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 を構成するようによいし、パチンコ機 1 0 に複数の表示装置を設けても良い。本第 3 制御例では時短状態中に第 2 図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合には、通常状態中に第 2 図柄（普通図柄）の当たりに当選した場合よりも電動役物 6 4 0 a を作動させる期間（電動役物 6 4 0 a を突出させて球が第 2 入球口 6 4 0 に入球し易くする期間）が長くなるように構成している。これにより、時短状態中を第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態とすることができる。

30

40

## 【 0 5 6 3 】

なお、時短状態中を第 2 入球口 6 4 0 へ球が入賞し易い状態とするための構成は上述し

50

た内容に限られる物では無く、例えば、第2図柄の当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすといった構成を用いても良い。また、電動役物640aの作動パターンを異ならせることにより時短状態を第2入球口640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。さらに、設定される遊技状態に応じて第2図柄の変動表示にかかる時間を可変させ、且つ、電動役物640aの開放時間や開放回数を可変させる場合において、第2図柄の変動表示が開始される時点にて設定されている遊技状態に応じて第2図柄の変動表示時間を決定し、第2図柄の変動表示が停止し、当たりを示す第2図柄が表示されたタイミング(第2図柄の当たり遊技、即ち、電動役物640aを作動させるタイミング)において設定されている遊技状態に応じて電動役物640aの開放時間や開放回数を決定するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、時短状態中に変動が開始された第2図柄が通常状態中に当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、通常状態中に対応する電動役物640aの作動パターンで作動させることができる。よって、設定されている遊技状態と実行される電動役物の作動パターンとをより正確に対応付けることができる。なお、遊技状態と第2図柄の変動時間および電動役物640aの作動パターンの関係は上述した内容以外を規定しても良く、例えば、第2図柄の変動開始タイミングと、電動役物640aの作動開始タイミングとの何れか一方のタイミングにおいて遊技状態として時短状態が設定されていると判別した場合には、電動役物640aの作動パターンとして遊技者に有利な作動パターン(時短状態中に実行される作動パターン)を設定するように構成しても良い。

#### 【0564】

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37aで示される。図135に示した通り、第1入球口64は可変表示装置ユニット80の左側を球が流下するように行われる遊技(所謂、左打ち遊技)の方が、可変表示装置ユニット80の右側を球が流下するように行われる遊技(所謂、右打ち遊技)よりも球が入球し易くなるように遊技盤13上に釘が植設されている。よって、第2入球口640に球が入球し難い遊技状態(通常状態)が設定されている場合には、第1入球口64に球を入球させるために左打ち遊技が実行される。一方、第1入球口64の正面視右方には、球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図94参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37bで示される。また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、第3制御例においては、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。

#### 【0565】

加えて、第3制御例では特別図柄の抽選契機(大当たりの抽選契機)となる球を検知するスイッチ(第1入球口スイッチ、第2入球口スイッチ)を入球口内に設けているため、特別図柄の抽選契機を獲得すると共に、賞球を獲得できる構成としているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、球が通過可能な領域(ゲート)を設け、その領域(ゲート



）を通過する球を検知するスイッチ（検知手段）が球の通過を検知した場合に、特別図柄の抽選契機を獲得し得るように構成しても良い。なお、この場合、特別図柄の抽選契機となり得る領域（ゲート）を通過した球の少なくとも一部が入球可能となり、球が入球した場合に所定数（例えば５個）の賞球が払い出される入球口を設けると良い。このように構成することで、特別図柄の抽選契機の獲得回数と、賞球獲得回数とを異ならせることができるため、多様な遊技性を提供することができる。第２入球口６４０には電動役物６４０aが付随されている。この電動役物６４０aは遊技盤１３から手前側（図１３５の視点で手前側）に突出した突出状態（許容状態）と、遊技盤１３側に待避した待避状態（規制状態）と、に可変可能に構成されており、通常（第２図柄の当たりに当選していない場合）は電動役物６４０aが待避状態（規制状態）となっており、球が第２入球口６４０へ入球し難い状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過を契機として行われる第２図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第２図柄表示装置に表示された場合、即ち、第２図柄の抽選において当たりに当選した場合は、電動役物６４０aが突出状態（許容状態）となり、球が第２入球口６４０へ入球し易い状態となる。

10

#### 【０５６６】

ここで、第３制御例のパチンコ機１０に設けられた第２入球口６４０への球流れについて説明をする。第３制御例では図１３５に示した通り、遊技盤１３の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット８０を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット８０の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル５１の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル５１を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。第３制御例では、図１３５に示した通り、第２入球口６４０と、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０a、及び、電動役物６４０aを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）６７が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第２入球口６４０に入球することが無いように可変表示装置ユニット８０の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第２入球口６４０に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第１特別図柄を変動させるために球を第１入球口６４へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第２特別図柄を変動させるために球を第２入球口６４０へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第３制御例のパチンコ機１０では、図１３５に示した通り、右打ち領域には、その上面が左下方向（図１３５の正面視で左下方向）に向けて下り傾斜しているV入賞装置６５０が配設され、そのV入賞装置６５０の上面を流下した球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過し、電動役物６４０aに向けて流下するように各機構が配設されている。

20

30

#### 【０５６７】

そして、電動役物６４０aが待避状態に位置している場合は、待機状態の電動役物６４０aを通過し可変入賞装置６５に向けて球が流下する。一方、電動役物６４０aが突出状態に位置している場合は、電動役物６４０aに到達した球が右下方向（図２の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物６４０aの右端まで到達した球は第２入球口６４０へ入球し、電動役物６４０aの右端に到達するまでに電動役物６４０aが待避状態へと可変した場合は、電動役物６４０aの下方に配設された一般入賞口６３に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機１０は上述した電動役物６４０a、第２入球口６４０、一般入賞口６３を覆うように透過性のカバー部材６５５を設けている。このカバー部材６５５は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材６５５を設けることで、遊技中はパチンコ機１０に設けられた発光手段（LED等）や第３図柄表示装置８１から発せられる様々な光によってカバー部材６５５の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物６４０aの動作タイミン

40

50



グを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材 655 の内部を容易に視認することができ、パチンコ機 10 のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材 655 を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機 10 を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材 655 の内部を視認困難とするための発光手段を専用に設けても良い。

#### 【0568】

また、電動役物 640 a の動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材 655 の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物 640 a の動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材 655 の表面に電動役物 640 a が動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材 655 の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物 640 a が動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図 136 を参照して、本パチンコ機 10 の右打ち領域の構成について説明をする。図 136 に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、スルーゲート 67 を通過した球は、電動役物 640 a が配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物 640 a は、50 mm の長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図 136 の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤 13 に配設されている。そして、スルーゲート 67 を通過した球は電動役物 640 a の左端から 20 mm の範囲に該当する領域 a（図 136 参照）に流下する。領域 a に到達した球は、電動役物 640 a が待避状態に位置している場合は電動役物 640 a を通過し可変入賞装置 65 に向けて流下する。一方、電動役物 640 a が突出位置に位置している場合は電動役物 640 a の上面を右端位置に向けて球が流下する。そして、領域 b（電動役物 640 a の左端から 20 mm から 40 mm が該当する領域）に球が到達した状態で電動役物 640 a が待避状態へと可変した場合には、電動役物 640 a の下方に設けられた一般入賞口 63 に向けて球が流下するように構成されている。最後に、領域 c（電動役物 640 a の右端から 20 mm が該当する領域）に球が到達すると、その球は第 2 入球口 640 へ入球するように構成されている。

#### 【0569】

なお、本第 3 制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）において電動役物 640 a が連続して動作する期間が異なる様に構成されており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物 640 a が動作する場合には、突出状態に位置する電動役物 640 a 上を流下する球が領域 b（図 136 参照）に到達するまでに電動役物 640 a が待避状態へと可変し、時短状態が設定されている状態では、電動役物 640 a 上を流下する球が領域 c（図 136 参照）に到達するのに十分な期間の間、電動役物 640 a が突出位置に位置するように構成されている。具体的には、電動役物 640 a の動作期間（継続して突出状態に位置される期間）が、時短状態中は 2 秒、通常状態中は 0.2 秒となるように構成している。そして、電動役物 640 a は図 136 に示した領域（領域 a から領域 c までの範囲）を球が流下するための流下期間が 0.2 秒よりも長く、且つ 2 秒よりも短くなるように構成されている（第 3 制御例では、0.8 秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物 640 a の上面を球が流下する状態になった場合であっても、電動役物 640 a の上面を流下する球が第 2 入球口 640 に到達するまでに電動役物 640 a の動作が終了するため、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを確実に防止することができる。また、時短状態中においては、電動役物 640 a の上面を球が流下し第 2 入球口 640 へと球が到達する期間（0.4 秒）よりも長い期間電動役物 640 a を動作させるため、誘導状態（突出状態）である電動役物 640 a の上面を流下した球が第 2

入球口 6 4 0 へ到達し易くし、第 2 特別図柄の抽選を実行され易くすることができる。

【 0 5 7 0 】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物 6 4 0 a が作動してから 1 . 5 秒後に電動役物 6 4 0 a に到達した球は電動役物 6 4 0 a の上面を流下し、領域 b に到達したタイミングで電動役物 6 4 0 a の作動が終了する（電動役物 6 4 0 a が作動してから 2 秒経過することになる。このような球は図 3 に示した通り、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球し、10 個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物 6 4 0 a の作動タイミングと、電動役物 6 4 0 a への球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第 2 入球口 6 4 0 或いは一般入賞口 6 3）へと球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。上述したように、一般入賞口 6 3 への入球に応じた賞球数が 10 個で、第 2 入球口 6 4 0 への入球に応じた賞球数が 5 個となるように構成しているため、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選を実行し得る状態であれば、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球するほうが一般入賞口 6 3 に球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図 2 の抽選および 5 個の賞球）を付与することができ、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選を実行し得ない状態（特別図柄変動中）であれば、第 2 入球口 6 4 0 よりも一般入賞口 6 3 に球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、10 個の賞球）を付与することができるように構成している。これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）が可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物 6 4 0 a の一回の動作中に第 2 入球口 6 4 0 と、一般入賞口 6 3 との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。

【 0 5 7 1 】

尚、第 3 制御例では時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと到達する期間（0 . 8 秒）よりも十分に長い期間（2 秒）を設定し、電動役物 6 4 0 a が動作した場合に第 2 入球口 6 4 0 へ球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物 6 4 0 a の動作期間を電動役物 6 4 0 a の上面を球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間（0 . 8 秒）よりも若干長い期間（例えば、0 . 9 秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート 6 7 に球を通過させた後、球の打ち出しを止め、電動役物 6 4 0 a が動作したことを確認した後に再度球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。図 1 3 5 に戻り説明を続ける。図 1 3 6 を参照して上述した通り、右打ち遊技により発射された球は、まず V 入賞装置 6 5 0 に到達する。次に、V 入賞装置 6 5 0 の構成について説明をする。V 入賞装置 6 5 0 は、球が入賞可能な開放状態と入賞困難な閉鎖状態とに可変可能に構成されているものであり、第 2 特別図柄の抽選結果が「小当たり」である場合に V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作し特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a に球が入賞可能な開放状態へと可変するように構成されている。なお、特別図柄の「大当たり」に当選したうちの一部分において、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を、上述した「小当たり」に当選した場合と同様に動作させるように構成してもよい。これにより、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が動作した場合に特別図柄の「大当たり」に当選したのか「小当たり」に当選したのかを把握し難くすることができる。

【 0 5 7 2 】

ここで、図 1 3 6 ~ 図 1 4 0 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構成について詳細に説明をする。まず、図 1 3 6 に示した通り、V 入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が特定入賞口（V 入賞口）6 5 0 a を閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉 6 5 0 f 1 の上面を球が流下可能に構成されており、V 入賞装置 6 5 0 が閉鎖状態中に V 入賞装置 6 5 0 に到達した球は、開閉扉 6 5 0 f 1 上を左下側（図 1 3 6 の正面視で左下側）

に向けて流下し、スルーゲート 67 に向けて流出される。一方、V 入賞装置 650 が開放状態（即ち、小当たり遊技中）である場合は、球が V 入賞装置 650 内へと入賞する。第 3 制御例では、小当たり遊技中における V 入賞装置 650 の開放期間が 0.1 秒 × 12 回となるように構成されており、V 入賞装置 650 が開放するタイミングにおいて開閉扉 650 f 1 上を流下している球が、V 入賞装置 650 へと入賞する。V 入賞装置 650 に入賞した球は、第 1 規制部材 651 或いは第 2 規制部材 652 上を流下しながら検出口 650 a 1（図 139（a）参照）に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉 650 f 1 上を流下している球が開閉扉 650 f 1 のどの位置から V 入賞装置 650 の特定入賞口（V 入賞口）650 a に入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第 3 制御例では V 入賞装置 650 の開閉扉 650 f 1 が継続して開放される期間を 0.1 秒に設定しているが、開閉扉 650 f 1 の開放期間中に開閉扉 650 f 1 上を流下している球が V 入賞装置 650 へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第 3 制御例では 1 回の小当たり遊技において V 入賞装置 650 の開閉扉 650 f 1 を開放する回数を 12 回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

10

#### 【0573】

詳細は後述するが、第 3 制御例では小当たり遊技において V 入賞装置 650 の開閉扉 650 f 1 を 1 回開放させてから次に開放させるまでの期間（開放間インターバル期間）として、小当たり遊技中の 5 回目と 10 回目の開放動作後には 5 秒が設定され、それ以外のタイミングでは 0.5 秒が設定されている。これは、小当たり遊技が行われている期間中に V 入賞装置 650 へ球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において 5 回目の開放動作が終了した時点で V スイッチ 650 e 3 が球を検知していないと判別した場合には、5 回目の開放動作終了後の開放間インターバル期間中に、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第 3 図柄表示装置 81 に表示するように構成している。そして、第 3 図柄表示装置 81 に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V 入賞装置 650 へ球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を通常よりも長く設定している。また、小当たり遊技中の 10 回目の開放動作が終了した時点で V スイッチ 650 e 3 が球を検知していないと判別した場合にも同様の制御処理が実行される。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者（右打ち遊技をしていない遊技者）に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技（小当たり遊技）中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0574】

第 3 制御例では、小当たり遊技中の 5 回目と 10 回目の開放動作後に他よりも長い特別開放間インターバル期間を設定している。このように 1 回の小当たり遊技中に遊技者に遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設けることで、遊技者に適切な遊技をより行わせ易くすることができる。なお、遊技案内表示を表示させるタイミングを複数回設ける場合では少なくとも 2 回目移行の報知タイミングを、正常に遊技を行っている遊技者が到達し得ないタイミングに設定するとよい。即ち、詳細は後述するが、第 3 制御例では小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を行うことにより、V 入賞装置 650 の開閉扉 650 f 1 の 1 回の開放動作において少なくとも 1 個の球が入球し得るように構成されているため、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っていれば、10 回目の開放動作中に小当たり遊技の終了条件となる入賞個数（10 個）に到達し、小当たり遊技が終了されることになる。つまり、小当たり遊技中の開放動作 10 回目以降に実行される開放間インターバル期間は正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている場合には到達し得ないタイミングとなる。よって、このタイミングを利用して遊技案内表示を表示させるタイミングを設定することで、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っている遊技者に対して無用に長い特

40

50

別開放間インターバル期間が実行されることが無くなり、小当たり遊技を円滑に実行することができる。

【0575】

なお、第3制御例のように1回目の特別開放間インターバル期間を、正常な遊技（継続して右打ち遊技）を行っても到達するタイミング（5回目の開放動作終了後）に設定する場合は、1回目の特別開放間インターバル期間が開始されるタイミング（5回目の開放動作終了タイミング）、或いは、1回目の特別開放間インターバル期間が開始されてから所定期間経過したタイミング（5回目の開放動作中に入球した球がV入賞装置650から排出されるまでに要する期間を経過したタイミング）においてVスイッチ650e3が球を検知しているかを判別し、Vスイッチ650e3が球を検知していると判別した場合は、1回目の特別開放間インターバル期間中にその旨を報知する報知演出を表示し、Vスイッチ650e3が球を検知していないと判別した場合は、上述したように遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に設定した特別開放間インターバル期間を遊技内容に応じて有効に用いることができる。さらに、2回目の特別開放間インターバル期間においては、既にVスイッチ650e3が球を検知している場合にも遊技案内表示を表示するように構成すると良い。これにより、小当たり遊技中に所定個数（10個）の球をV入賞装置650へ入賞させることなく小当たり遊技が終了してしまう事態が発生することを抑制することができる。

10

【0576】

次に、図137を参照してV入賞装置650の構造について詳細に説明をする。図137は、このV入賞装置650の分解斜視図である。V入賞装置650は、図137に示すように、遊技盤13の前面側に突出して配置される開口部形成部材650b、その開口部形成部材650bの背面側に組み合わされて、V入賞装置650を遊技盤13にビス留めするためのベース部材650cと、そのベース部材650cの背面側に配置されてベース部材650cの背面側よりパチンコ機10の前面側に対してLEDを点灯させるためのLEDが複数配置されたLED基板650dと、そのLED基板650dをベース部材650cと挟持する裏カバー体650eと、開口部形成部材650bに形成されている特定入賞口（V入賞口）650aを開閉するための開閉扉650f1を有した開閉ユニット650fと、裏カバー体650eの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体650gと、裏カバー体650eと流路カバー体650gとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材650hと、その切替部材650hと係止されるリンク部材650iと、流路カバー体650gの背面側に配置される背面カバー体650jと、その背面カバー体650jの背面側に固定されて、リンク部材650iを作動させる流路ソレノイド650kと、その流路ソレノイド650kを背面側から覆って背面カバー体650jにビスにより固定するための固定用カバー体650mとで構成されている。

20

30

【0577】

図138は、V入賞装置650の断面図である。図138(c)はV入賞装置650の上面図であり、図138(b)は、V入賞装置650のLb-Lb断面図である。図138(b)に示すように、V入賞装置650には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口（V入賞口）650aが形成されている。特定入賞口（V入賞口）650aは、パチンコ機10の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図138(b)の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）650c1で構成された検出口650a1が配置されている。この検出口650a1を通過した遊技球は、図138(a)で示す裏カバー体650eの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図138(b)に示すように特定入賞口（V入賞口）650aの開口は、遊技盤13側より出沒可能なシャッター機構で構成された開閉扉650f1により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉650f1によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉650f1は、ベース部材650cの内側

40

50

(遊技盤 13 の内部) に退避されることにより特定入賞口 (V 入賞口) 650 a 内から退避されるように構成されている。なお、シャッター機構で構成された特定入賞口 (V 入賞口) 650 a を開閉可能な開閉扉 650 f 1 は、閉鎖動作中において、特定入賞口 (V 入賞口) 650 a の開口面に進入している遊技球の位置に応じて遊技球の異なる位置に対して接触可能に構成されている。つまり、開閉扉 650 f 1 が開放状態から閉鎖状態に可動している期間において、衝突した遊技球の位置によって開放状態からの可動幅が異なる状況を創出するものである。開閉扉 650 f 1 と遊技球とが接触する状況は、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況と言える。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉 650 f 1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を V 入賞装置 650 の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口 (V 入賞口) 650 a 内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

10

#### 【0578】

図 138 (a) は、図 138 (b) に示す La - La 断面図である。図 138 (a) に示すように検出口 650 a 1 を有する磁気センサ 650 c 1 は、裏カバー体 650 e の振り分け流路側へと検出口 650 a 1 が傾くようにベース部材 650 c に固定されている。次に、図 139 を参照して、裏カバー体 650 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 650 e 1 と特別排出流路 650 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 139 (a) は、遊技球が特別排出流路 650 e 2 に振り分けられるように切替部材 650 h が作動された状態を示す裏カバー体 650 e の背面図である。図 139 (a) に示すように、切替部材 650 h は、リンク部材 650 i の突部が挿入される係止穴 650 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 650 h 2 とを有しており、流路カバー体 650 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 650 g には、この誘導片 650 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 650 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 650 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 139 (a) に示すように、検出口 650 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 650 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 650 e 2 に誘導される。特別排出流路 650 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 650 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 650 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 10 外へ排出される。

20

30

#### 【0579】

ここで、詳細については後述するが、第 3 制御例におけるパチンコ機 10 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ 650 e 3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技が設定される。即ち、V スイッチ 650 e 3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 650 h は、小当たり中に V 入賞装置 650 に入賞した球が V スイッチ 650 e 3 を通過可能な流路 (特別排出流路 650 e 2)、或いは V スイッチ 650 e 3 を通過不可能 (困難) な流路 (通常排出流路 650 e 1) の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 650 k をオンに設定することで V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650 e 2 を流下するように流路を切り替える (図 139 (b) 参照) ように構成している。第 3 制御例で用いられるパチンコ機 10 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 650 k がオフに設定されており、V 入賞装置 650 に入賞した球が通常排出流路 650 e 1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図 145 を参照して後述する開放シナリオテーブル 202 f g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 650 k をオンに設定し、V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650 e 2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 650 k をオフに設定している場合に、パチンコ機 10 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 650 に入賞した球が通

40

50

常排出流路 650e1 を流下するように切替部材 650h を維持する状態（図 139（a）参照）を提供するように構成することで、パチンコ機 10 の使用電力を抑えることが出来る。

#### 【0580】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 650 の開口（特定入賞口）から特別排出流路 650e2 の入り口（切替部材 650h の誘導片 650h2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉 650f1 が開放されたことを検知してから切替部材 650h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 650e2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 650e1 の端部には球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 650e4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 650 内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ 650e4 と V スwitch 650e3 との合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（V 入賞装置 650 に所定数（10 個）の入賞があった場合、或いは、V 入賞装置 650 の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、V 入賞装置 650 内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V 入賞装置 650 内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機 10 の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい 2 次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【0581】

このように、V 入賞装置 650 の特定入賞口（V 入賞口）650a に入賞した遊技球が磁気センサ 650c1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（第 3 制御例では 1 球入賞に対して 10 個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、V スwitch 650e3 に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用入賞口（特定領域）を V 入賞装置 650 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 13 のスペースを有効に利用することができる。さらに、第 3 制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たり A, B）に応じて、流路ソレノイド 650k をオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球が V スwitch 650e3 を通過する期待度（V 入賞期待度）を異ならせることができる。よって、遊技者は小当たりに当選することだけでなく、V 入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。次に、図 140 を参照して、V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a を開閉する開閉扉 650f1 の球流下面の構造について説明をする。図 140（a）は、V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a を開閉扉 650f1 が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第 3 制御例の開閉扉 650f1 は、図 140（a）に示した通り、V 入賞装置 650 の上面に到達した球は、V 入賞装置 650 上面の傾斜（図 135 参照）に沿って、V 入賞装置 650 の右側上面 650y1 から開閉扉 650f1 の上面を介して左側上面 650y2 を流下し、可変入賞装置 650 に向けて流出するように構成されている。

#### 【0582】

そして、開閉扉 650f1 の上面には、球の流下を遅延させるための遅延部材として第 1 遅延部材 650fa、第 2 遅延部材 650fb、第 3 遅延部材 650fc が設けられており、球が開閉扉 650f1 上面を流下する流下期間が 0.6 秒となるように構成している。この流下期間（0.6 秒）は、V 入賞装置 650 の特定入賞口（V 入賞口）650a

が小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（0.5秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が、小当たり遊技により特定入賞口（V入賞口）650aが開放された場合に確実に入賞するように構成している。図140（a）に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉650f1が開放状態に可変すると、図140（b）に示した状態へと移行する。図140（b）は、V入賞装置650のV入賞口650aが開放している状態を平面視した模式図である。図140（b）に示した通り、開閉扉650f1は開放状態になると、遊技盤13の内部に待避するように可動し、右側上面650y1を流下した球が特定入賞口（V入賞口）650aに入賞可能となるように特定入賞口（V入賞口）650aが開放状態となる。また、開閉扉650f1上を流下中の球も、開閉扉650f1が待避位置に位置することで、特定入賞口（V入賞口）650aへ入賞する。なお、開閉扉650f1は、開放状態から閉鎖状態になる場合において、開閉扉650f1の先端に当たった遊技球を特定入賞口650a外へと移動させる場合と特定入賞口650a内へと移動させる場合とが発生し得るように構成されているので、開閉扉650f1が開放状態から閉鎖状態へと可動する期間中における開閉扉650f1と遊技球との接触状況は、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況と言える。

10

#### 【0583】

また、V入賞装置650には、開閉扉650f1上を流下していた球がどの位置から特定入賞口（V入賞口）650aに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第1規制部材651と、第2規制部材652が設けられており（図135参照）、開閉扉650f1上面上流側で特定入賞口（V入賞口）650aに入賞した球は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650c1が故障することを抑制することができる。加えて、球1個分の通路幅の検出口650a1を球が通過するまでに球を整列させるための流路（第1規制部材651、第2規制部材652上を流下する流路）を確保することができるため、V入賞装置650内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。以上、説明をしたように、第3制御例では判別手段の判別結果（特別図柄の抽選の結果）が所定の判別結果（小当たり）である場合に付与される特典遊技（小当たり遊技）において作動する可変部材（開閉扉650f1）の開放間インターバル期間（0.5秒）よりも、その可変部材（開閉扉650f1）上を球が流下するのに要する流下期間（0.6秒）が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル（開閉扉650f1が閉鎖状態のタイミング）中に可変部材上を流下する球を確実に次の開放タイミングでV入賞装置650へ入賞させることができる。

20

30

#### 【0584】

また、可変部材上を流下中の球のみを小当たり遊技中にV入賞装置650へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数（10個）を入賞させることができるように、1回の小当たり遊技における開放動作回数（12回）を、小当たり遊技の終了条件入賞個数（10個）よりも多く設定しているため、1回の開放期間（0.1秒）を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をV入賞装置650へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。

40

#### 【0585】

< 第3制御例のパチンコ機10における演出内容について >

図141～図143を参照して、第3制御例のパチンコ機10にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。上述した第2制御例では、第1入球口64及び第2入球口

50



640へ遊技球が入球したことを契機として実行される抽選（特別図柄抽選）における大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）において外れであった場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）が実行される構成であったため、大当たり当選した場合には時短当選することがない構成であった。これに対して、第3制御例では、特別図柄抽選において大当たり当選と時短当選が重複可能な構成としている点で第2制御例と相違する。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第1特別図柄抽選において大当たり抽選が実行される前に時短抽選を実行し、時短当選した場合には時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、時短状態が設定されている期間中に大当たり抽選が実行され、その大当たり抽選が終了し第1特別図柄の変動が開始された時点で時短状態が終了する構成としている。つまり、時短当選により時短状態が設定されている期間は、大当たり抽選が実行される期間のみとなる。そして、通常状態が設定されている場合と、時短状態が設定されている場合と、で大当たり当選した場合に決定される大当たり種別の割合が異なる構成としており、例えば、通常状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に15R大当たり（最大ラウンド数が15ラウンドの大当たり）が決定される割合は10%であるのに対して、時短状態が設定されている期間で大当たり当選した場合に15R大当たりが決定される割合は50%となる。つまり、時短当選したことに基づいて時短状態が設定されている期間に大当たり当選すると、通常状態が設定されている期間に大当たり当選した場合よりも15R大当たりが決定される可能性が高くなるため、時短当選と大当たり当選が重複した場合には遊技者に有利となる。

10

20

#### 【0586】

なお、本実施例では、時短当選した場合に設定される時短状態では、時短当選してから次に第1特別図柄の変動が開始されるまでの僅かな期間しか時短状態が継続しないため、遊技者は第2入球口640に遊技球を入球させる遊技（右打ち遊技）を行うことはできないが、大当たり当選に基づいて設定される時短状態では、右打ち遊技を行うことが可能である。ここで、大当たり当選していない場合に遊技者に時短当選したことを報知した場合、遊技者に対して変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態が通常状態なのか時短状態なのか遊技者が混乱してしまい、時短状態が設定されていると誤認した遊技者が誤って右打ち遊技を行ってしまう虞がある。一方で、時短当選と大当たり当選が重複した場合は、時短当選したことを報知したことによって、変動中の特別図柄が停止した後に設定されるのが通常状態か時短状態か遊技者が混乱したとしても、大当たり当選したことが報知されることにより、遊技者に特別図柄停止後には大当たり遊技が実行されると認識させることができる。したがって、第3制御例においては、特別図柄抽選において時短当選と大当たり当選が重複した場合には時短当選したことを報知或いは示唆するが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、時短当選したことを遊技者に報知或いは示唆しない構成としている。このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。図141および図142を参照して、第1特別図柄の変動中に時短抽選結果を示唆する場合の表示画面について説明する。

30

40

#### 【0587】

図141(a)は、第1特別図柄の変動中に時短抽選結果示唆演出（時短抽選の結果を示唆するための演出）が実行される場合に表示される表示画面の一例である。本実施例では、特別図柄抽選において実行された時短抽選の抽選結果を遊技者に報知する場合には、「おみくじタイム演出」を実行する。おみくじタイム演出は、主表示領域Dmに表示されるカプセルcp5の中身によって時短当選か時短非当選かを遊技者に示唆する演出である。主表示領域Dmには、閉じたカプセルcp5とともに「この変動は時短当選かな？」と表示されることで、おみくじタイム演出が変動中の第1特別図柄が時短当選したか否かを

50



カプセル c p 5 の中身によって示唆する演出であることを遊技者に認識させることができる。ここで、おみくじタイム演出は第 1 特別図柄の変動毎に実行されるものではなく、時短当選した場合であってもおみくじタイム演出が実行されない場合もある構成としている。つまり、おみくじタイム演出が実行されなかった場合には、変動中の第 1 特別図柄が時短当選したのか否かを遊技者が認識できず、おみくじタイム演出が実行された場合には、変動中の第 1 特別図柄が時短当選したのか時短非当選であったのかを遊技者が認識できるように構成している。図 1 4 1 ( b ) は、第 1 特別図柄の変動中に時短当選したことを示唆する場合の表示画面の一例である。主表示領域 D m では、カプセル c p 5 が開放され、中から「 」と書かれた紙 k 1 が出現する演出が実行される。紙 k 1 は変動中の第 1 特別図柄が時短当選したことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短当選したことを認識することができる。

10

## 【 0 5 8 8 】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第 1 特別図柄の変動中に時短当選したことが遊技者に示唆されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみとしており、大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が外れであった場合には時短当選した場合であっても遊技者に時短当選したことが示唆されない（つまり、おみくじタイム演出が実行されない）。したがって、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙 k 1 が表示された場合には、大当たり当選したことを示す表示態様の第 3 図柄が表示される前に遊技者は大当たり当選したことを認識可能となる。なお、後述するが、本実施例では、通常状態が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合と、で大当たり当選した場合の大当たり種別の割合が異なり、通常状態中に大当たり当選した場合に 1 5 R 大当たり（最大ラウンド数が 1 5 ラウンドの大当たり）が決定される割合は 1 0 % であるのに対して、時短状態中に大当たり当選した場合に 1 5 R 大当たりが決定される割合は 5 0 % となる。したがって、実施例では、おみくじタイム演出において時短当選したことを示唆する紙 k 1 が表示された場合には、主表示領域 D m に「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば 1 5 R 大当たりの大チャンス！」と表示される「スーパーチャンス到来演出」が実行されることで、変動中の第 1 特別図柄が 1 5 R 大当たり当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選の結果が報知されるまでの期間で遊技者に 1 5 R 大当たり当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。図 1 4 2 ( a ) は、第 1 特別図柄の変動中に時短非当選であったことを示唆する場合の表示画面の一例である。時短当選した場合と異なり、おみくじタイム演出においてカプセル c p 5 の中から「 x 」と書かれた紙 k 2 が出現する演出が実行される。紙 k 2 は変動中の第 1 特別図柄が時短非当選であったことを示すための表示態様であり、これにより遊技者は時短非当選であったことを認識することができる。

20

30

## 【 0 5 8 9 】

なお、後述するが、本実施例では、時短非当選であったことが遊技者に示唆されるのは、大当たり A（1 5 R 時短有大当たり）に当選した場合と大当たり抽選が外れであった場合のみとしている。ここで、本実施例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における第 1 特別図柄の大当たり種別として 3 つの大当たり種別が規定されており、「大当たり A」は大当たりのラウンド数が 1 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される大当たり種別であって、「大当たり B」は大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、「大当たり C」は大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。つまり、大当たり A は大当たり B、C よりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多く、大当たり C と異なり大当たり遊技終了後には通常状態よりも有利な時短状態が設定されることから、最も有利な大当たり種別である。したがって、おみくじタイム演出において、時短非当選であったことを示唆する紙 k 2 が表示された場合には、

40

50

主表示領域 D m に「一か八か！大当たり A ? or ハズレ？」と表示される「一か八か演出」が実行されることで、最も有利な大当たり A に当選している可能性が高いことを遊技者に示唆し、おみくじタイム演出が終了してから大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）の結果が報知されるまでの期間で遊技者に大当たり A に当選していることを期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 5 9 0 】

図 1 4 2 ( b ) は、時短当選と大当たり当選が重複している場合の大当たり当選報知画面の一例である。小表示領域 D m 1 では第 1 特別図柄が大当たり当選したことを示す表示態様で停止表示され、主表示領域 D m では、うさぎのキャラクタ 8 0 1 によって宝箱 8 1 0 f を開放され、宝箱 8 1 0 f の中から「V」と書かれた玉 t m 2 が出現する演出が実行される。玉 t m 2 は、第 1 特別図柄が大当たり当選したことを遊技者に報知するための表示態様であり、玉 t m 2 が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。また、主表示領域 D m には、図 1 4 1 ( b ) で示した「スーパーチャンス到来！この変動で当たれば 1 5 R 大当たりの大チャンス！」と表示されるスーパーチャンス到来演出が大当たり抽選の結果が報知される時にも継続して表示される。なお、時短非当選であったものの大当たり B または C に当選した場合には、図 1 4 2 ( b ) の主表示領域 D m にスーパーチャンス到来演出および一か八か演出のどちらも表示されていない状態でうさぎのキャラクタ 8 0 1 が宝箱 8 1 0 f を開放して玉 t m 2 が出現する演出が実行される。一方、時短非当選であったが大当たり A に当選し、上述したおみくじタイム演出中に一か八か演出が実行されている場合には、図 1 4 2 ( b ) の大当たり当選報知画面においても、主表示領域 D m には一か八か演出が継続して表示され、玉 t m 2 が表示されたことで大当たり A に当選したことを遊技者が認識することができる。なお、図 1 4 2 ( b ) の大当たり当選報知画面が表示された後に、決定された大当たり種別を報知する演出を実行する（図示しない）。なお、変動中の第 1 特別図柄が時短非当選且つ大当たり非当選であった場合に、おみくじタイム演出が実行され、おみくじタイム演出において主表示領域 D m に「一か八か！大当たり A ? or ハズレ？」と表示される一か八か演出が実行された場合には、図 1 4 2 ( b ) においても主表示領域 D m に一か八か演出が継続して表示される。この場合、宝箱 8 1 0 f の中から「残念」と書かれた玉が出現する演出が実行されることで、大当たり非当選であったことが遊技者に報知される。

【 0 5 9 1 】

なお、実施例では、おみくじタイム演出によって時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）の結果を示唆する構成としたが、これに限るものではなく、特定のキャラクタや背景画像を表示させることで時短抽選結果を遊技者が認識できる構成としても良い。また、例えば、図 1 4 1 ( a ) に示すスーパーチャンス到来演出において、主表示領域 D m に「スーパーチャンス到来！スーパーチャンス表示中に大当たり図柄が停止すれば、1 5 R 大当たりの大チャンス！」と表示される構成とし、大当たり当選報知画面までスーパーチャンス到来演出が継続して表示されていれば、1 5 R 大当たりが確定し、大当たり当選報知画面が表示される前にスーパーチャンス到来演出が終了した場合、つまり、図 1 4 2 ( b ) においてスーパーチャンス到来演出が表示されていない場合には、1 5 R 大当たりの可能性が低いことを遊技者に示唆する構成としても良い。このように構成することで、スーパーチャンス到来演出が実行されてから大当たり当選報知画面が表示されるまでの期間、遊技者にスーパーチャンス到来演出が継続して表示されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるとともに、スーパーチャンス到来演出が表示された状態で大当たり当選が報知されたにも関わらず、大当たり種別が 1 5 R 大当たりでなかった場合に、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図 1 4 2 ( b ) において、玉 t m 2 の表示態様によって大当たり種別を報知する構成としても良く、例えば、玉 t m 2 の色が虹色であれば大当たり A ( 1 5 R 時短有大当たり )、青色であれば大当たり C ( 5 R 時短無大当たり ) であることを示す構成としても良い。次に、図 1 4 3 を参照して、時短抽選および大当たり抽選に当選した場合の報知パターンについて説明す

る。図143は、時短抽選（特別図柄抽選において実行される普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定）または大当たり抽選（特別図柄抽選において実行される大当たりか否かの当否判定）に当選した場合の報知パターンの一例を示すタイミングチャートである。

【0592】

図143(a)は、時短当選と大当たり当選が重複した場合の報知パターンの一例であり、リーチ前演出期間において、おみくじタイム演出（図141(a)参照）が実行され、時短当選したことを示唆するための表示態様である紙k1（図141(b)参照）および「スーパーチャンス到来演出」（図141(b)参照）が表示されることで時短当選したことが遊技者に示唆され、リーチ演出期間を経て大当たり当選報知画面が表示されることで、大当たり当選したことが遊技者に報知される。したがって、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、時短当選と大当たり当選が重複したことを遊技者が認識できることとなる。図143(b)は時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の報知パターンの一例であり、この場合には、図143(a)の場合とは異なり、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図141(a)参照）は実行されないため時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第3図柄が大当たり非当選であることを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選しなかったことが遊技者に報知される。したがって、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり非当選であったことのみ認識することができる。図143(c)は、時短非当選であったものの、大当たり当選した場合の報知パターンであり、上述した通り、大当たりAに当選した場合の一部を除き、リーチ前演出期間においておみくじタイム演出（図141(a)）は実行されないため、302(b)と同様に時短抽選の結果を遊技者が知ることはできず、リーチ演出後に第3図柄が大当たり当選したことを示すための表示態様で表示されることで大当たり当選したことのみが報知される。したがって、大当たり当選したものの時短非当選であった場合には、遊技者は時短抽選の結果を知ることはできず、大当たり当選したことのみ認識することができる。

【0593】

このように構成することで、時短当選と大当たり当選が重複した場合には、どの遊技状態が設定されている場合の大当たり当選であったかを遊技者が判別することが可能となる一方で、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合には、変動中の特別図柄が停止した後に設定される遊技状態を遊技者が誤認し、遊技者に誤った遊技方法で遊技させてしまうことを抑制することができる。なお、実施例では、時短当選を示唆する演出をリーチ前演出期間で実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、リーチ演出期間で時短当選示唆演出（時短当選したことを示唆するための演出）を実行しても良いし、大当たり当選報知画面が表示される期間において時短当選示唆演出を実行しても良い。このように構成することで、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が発生しなくても、大当たり当選したことが報知される画面においても時短当選示唆演出が実行される可能性があるため、リーチ前演出期間で時短当選示唆演出が出なかったとしても遊技者を落胆させることなく時短当選を期待させながら第1特別図柄の変動表示を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、実施例では、時短当選しても大当たり当選しなかった場合には、時短当選を報知しない構成としたが、これに限るものではなく、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合であっても、時短当選を報知する構成としても良い。例えば、実施例では、スーパーチャンス到来演出（図141(b)参照）が実行されるのは、時短当選と大当たり当選が重複した場合のみであったため、スーパーチャンス到来演出（図141(b)参照）が発生することで、遊技者は大当たり当選が報知される前に大当たり当選であることを知ることとなるが、時短当選したものの大当たり当選しなかった場合の一部でスーパーチャンス到来演出（図141(b)）を実行する構成とすることで、スーパーチャンス到来演出（図141(b)参照）が発生しても大当たり当選が確定せず、大当たり抽選の結果が報知される最後の瞬間まで大当たり抽選の結果を予測させる楽しみを遊技者に付与することが可能となるため、遊技の興趣を向上させるこ

とができる。

【0594】

<第3制御例のパチンコ機10における電氣的構成について>

次に、図144を参照して、本第3制御例のパチンコ機10のMPU201が有する各カウンタについて説明する。なお、上述した各制御例にて用いられた各カウンタについては、カウンタの更新範囲を一部異ならせている点で相違しているが、基本的な構成は同一であるため、その詳細な説明を省略する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～999）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～999の値を取り得るカウンタの場合は999）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～999の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～999の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図155参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図166参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（第3制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64または第2入球口640に入賞したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aや、特別図柄保留球実行エリアに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置110のROM202に格納される第1当たり乱数テーブル202faによって設定されており、第1当たり乱数カウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202faによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【0595】

また、この第1当たり乱数テーブル202faには、第1特別図柄用の第1特別図柄乱数テーブル202fa1と、第2特別図柄用の第2特別図柄乱数テーブル202fa2との2種類が設けられており、大当たりとなる乱数の個数は同一であるが、小当たりとなる乱数の個数を異ならせて設定している（図146参照）。このように、小当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで、遊技者への特典（大当たり又は小当たり）付与に対する期待度を異ならせることができる。この第1特別図柄乱数テーブル202fa1と、第2特別図柄乱数テーブル202fa2とは、主制御装置110のROM202内に設けられている。ここで、図146を参照して、第1当たり乱数テーブル202faについて説明する。図146(a)は、第1当たり乱数テーブル202faに規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図146(b)は、第1特別図柄乱数テーブル202fa1に規定されている内容を模式的に示した模式図であり、図146(c)は、第2特別図柄乱数テーブル202fa2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第1当たり乱数テーブル202faは、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選において、大当たりと判定される乱数値（判定値）と小当たりと判定される乱数値（判定値）が設定されたテーブルである。具体的には、第1特別図柄の抽選を実行する場合には第1特別図柄乱数テーブル202fa1が参照される。図146(b)に示した通り、第1特別図柄乱数テーブル202fa1は、乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値が大当たり以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第1特別図柄の抽選において第1当たり乱数カウンタC1の値が判別され、その値が「0～4」のいずれかである場合に大当たりであると判別される。

【0596】

第2特別図柄の抽選を実行する場合には第2特別図柄乱数テーブル202fa2が参照される。図146(c)に示した通り、第2特別図柄乱数テーブル202fa2は、乱数カウンタC1の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、「5～14

4」が小当たり判定値として規定されており、「145～999」がそれ以外（即ち、外れ）の判定値として規定されている。そして、第2特別図柄の抽選において第1当たり乱数カウンタC1の値が判別され、その値が「0～4」のいずれかである場合に大当たりと判別され、「5～144」のいずれかである場合に小当たりと判別される。第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（第3制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納される。また、特別図柄の抽選（変動）を実行可能な状態（即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態）では球が第1入球口64或いは第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納される。ここで、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりや小当たりであると判別される乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れであると判別される乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。

10

#### 【0597】

一方で、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは特別図柄保留球実行エリアに格納されている第1当たり種別カウンタC2の値が示す表示態様となる。第3制御例のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0～999の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。この第1当たり乱数カウンタC1において、第1特別図柄、第2特別図柄の抽選時に、特別図柄の大当たりとなる乱数値は5個あり、その乱数値である「0～4」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202faの第1特別図柄乱数テーブル202fa1、第2特別図柄乱数テーブル202fa2に格納されている。このように第3制御例のパチンコ機10では乱数値の総数が1000ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が5なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/200」となる。第3制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。第3制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202bを参照して大当たりで当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図147を参照して大当たり種別選択テーブル202fbの内容について説明をする。

20

30

#### 【0598】

図147(a)は、大当たり種別選択テーブル202fbに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図147(a)に示した通り、第3制御例では、第1特別図柄（特図1）の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202fb1と、第2特別図柄（特図2）の抽選時に、取得した第1当たり種別カウンタC2の値を判定する際に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202fb2と、を有している。これにより、特図1の抽選により大当たりで当選した場合の大当たり種別と、特図2の抽選により大当たりで当選した場合の大当たり種別とを異ならせる、或いは、複数種類の大当たり種別のそれぞれが選択される割合を異ならせることができるため、第1特別図柄（特図1）を用いた遊技と、第2特別図柄（特図2）を用いた遊技とで異なる遊技性を遊技者に提供することができ遊技の興趣を向上することができる。次に、図147(b)を参照して第1特別図柄（特図1）の抽選時に用いられる特図1大当たり種別選択テーブル202fb1について説明をする。図147(b)は特図1大当たり種別選択テーブル202fb1に規定されている内容を模式

40

50

的に示した模式図である。図147(b)に示した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりC」となる。遊技状態として時短状態が設定されている場合に、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0～9」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりD」となり、「10～49」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりA」となり、「50～99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりB」となる。

**【0599】**

「大当たりA」は、大当たり遊技としてラウンド数が15ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりA」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、「大当たりA」が選択される乱数値が10個なので、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が選択される割合は10%である。「大当たりB」は、大当たり遊技としてラウンド数が5ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数は上述した「大当たりA」よりも少ないが、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりB」は、遊技者にとって有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、「大当たりB」が選択される乱数値が40個なので、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が選択される割合は40%である。「大当たりC」は、大当たり遊技としてラウンド数が5ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態(非時短状態)に設定される大当たり種別である。ラウンド数も少なく、大当たり後に通常状態が設定されるので、「大当たりC」は、遊技者にとって不利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値(乱数値)のうち、「大当たりC」が選択される乱数値が50個なので、第1特別図柄(特図1)の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が選択される割合は50%である。

**【0600】**

「大当たりD」は、大当たり遊技としてラウンド数が15ラウンドで、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される大当たり種別である。ラウンド数が多い上に、大当たり後の遊技状態が遊技者にとって有利な時短状態に設定されるので、「大当たりD」は、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。さらに、「大当たりD」は、上述した「大当たりA」に対して、終了し難い時短状態が設定されるように構成している。よって、同一内容の大当たり遊技が実行され、且つ、大当たり遊技終了後に同一の遊技状態が設定される「大当たりA」よりも、遊技者に有利な大当たり種別となる。以上、説明をしたように、第3制御例のパチンコ機10では、通常状態が設定されている第1特別図柄(特図1)の抽選において大当たり当選した場合の10%の割合で15ラウンドの大当たり遊技が選択され、90%の割合で5ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、50%の割合で大当たり遊技終了後の遊技状態が時短状態へと移行する大当たりが選択される。一方、時短状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄(特図1)の抽選において大当たり当選した場合の50%の割合で15ラウンドの大当たり遊技が選択され、50%の割合で5ラウンドの大当たり遊技が選択される。また、時短状態中に特図1抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定される。つまり、通常状態で大当たり当選するよりも時短状態で大当たり当選したほうが、大当たり遊技の内容、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点で遊技者に有利となる。よって、大当たり当選時点の遊技状態としては、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利となる。

**【0601】**

次に、図147(c)を参照して、第2特別図柄(特図2)の抽選時に用いられる特図2大当たり種別選択テーブル202fb2について説明をする。図147(c)は特図2大当たり種別選択テーブル202fb2に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図147(c)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2において、乱数値が「0~99」のいずれかであった場合の大当たり種別は「大当たりD」となる。即ち、第2特別図柄(特図2)の抽選において大当たりで当選した場合は、大当たり種別として遊技者にとって最も有利な「大当たりD」が必ず選択されるように構成している。第3制御例では、大当たりの種類は4種類としたが、それに限らず、1種類でもよいし、5種類以上設けるように構成してもよい。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで、同じ第1当たり種別カウンタC2の値であっても、異なる大当たり種別が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、例えば、第2特別図柄で大当たりした場合に、よりラウンド数が多く実行される大当たり種別を設定しておくことで、第2特別図柄での当たりをより遊技者に期待させることができる。よって、高確率遊技状態での当たりをより遊技者に有利にすることができ、高確率状態中における遊技の趣向性を向上させることができる。従って、高確率状態へ移行させたいと遊技者に強く思わせることができ、より長く遊技を行わせることができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とで選択される大当たり種別の種類と、各大当たり種別の選択率(振分率)を同一にし、各大当たり種別に対応させる第1当たり種別カウンタC2の範囲のみを異ならせるように構成しても良い。これにより特定のカウンタ値を狙って第1当たり種別カウンタC2の値を取得する不正行為が第1特別図柄と第2特別図柄との両方で実行されることを抑制することができる。

10

20

#### 【0602】

小当たり種別カウンタC5は、特別図柄の小当たりとなった場合に、小当たり種別を決定して、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC5の値は、例えば、定期的に(第3制御例ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納され、特別図柄の抽選(変動)を実行可能な状態(即ち、特別図柄の変動中及び大当たり遊技、小当たり遊技中以外の状態)において球が第1入球口64或いは第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の特別図柄保留球実行エリアに格納される。第3制御例のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、第2特別図柄に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、実行される小当たりの種別を決定するための小当たり種別選択テーブル202ff(図148参照)が主制御装置110のROM202に設定されている。ここで、図148を参照して小当たり種別選択テーブル202ffの内容について説明をする。図148は小当たり種別選択テーブル202ffに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図148に示した通り、小当たり種別選択テーブル202ffには第2特別図柄の小当たり種別として小当たりA、Bの2種類が小当たり種別カウンタC5の値により選択されるように規定されている。具体的には、取得している小当たり種別カウンタC5の値が「0~89」である場合の小当たり種別は、「小当たりA(V通過時大当たりA)」となり、「90~99」のいずれかであった場合の小当たり種別は、「小当たりB(V通過時大当たりB)」となる。

30

40

#### 【0603】

ここで、各小当たり種別(小当たりA、B)には、それぞれ小当たり遊技においてV入賞装置650内のVスイッチ650e3を球が通過した場合に、その小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の種別が設定されている。小当たりAの場合には、大当たりA(15R時短有大当たり)が設定されており、小当たりAの実行後に、可変入賞装置65が15R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後、時短状態(特別図柄の変動が100回或いは、小当たりAに1当選、或いは、小当たりBに3回当選するまでの期間)が設定されるように構成されている。また、小当たりBの場合には、大当たりB(5R

50



時短有大当たり)が設定されており、小当たりBの実行後に、可変入賞装置65が5R開放状態に設定される大当たりが実行され、その後に時短状態(特別図柄の変動が100回或いは、小当たりAに1当選、或いは、小当たりBに3回当選するまでの期間)が設定されるように構成されている。このように、選択される小当たり種別によって、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技の内容およびその大当たり遊技後に設定される遊技状態を異ならせることができる。具体的には、小当たりAは、大当たり遊技において実行されるラウンド数が多く(15R)、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定されるため、遊技者にとって最も有利な小当たりとして設定されており、小当たりBは、大当たり遊技において実行されるラウンド数は少なく(5R)、上述した小当たりAよりも不利に設定されているが、大当たり遊技後に時短状態が設定される。

10

#### 【0604】

なお、詳細な説明は後述するが、第3制御例では、時短状態の終了条件として、第2特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する時短終了条件(小当たりA当選の回数、或いは小当たりB当選の回数等)、或いは、特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)の変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄の保留球数が1以上ある状態で大当たり当選し、大当たり終了後に時短状態が設定された場合において、大当たり終了後に第1特別図柄(特図1)の変動が実行されたとしても時短状態が終了することが無い。また、第2特別図柄(特図2)の変動が実行され、大当たり遊技を実行させることが可能な小当たり(小当たりA、小当たりB)に当選した場合には、特別図柄の変動回数に基づいて時短終了条件が成立するよりも前に時短終了条件が成立し時短状態を終了させることができるため、時短状態中に有利な小当たり(小当たりA)に当選するまで小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させない遊技を第2終了条件が成立するまで繰り返し実行されることを抑制することができる。次に、図149(a)を参照して変動パターンテーブル202fdの内容について説明をする。図149(a)は変動パターンテーブル202fdに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図149(a)に示した通り、変動パターンテーブル202fdには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル202fd1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル202fd2とが規定されている。詳細については後述するが、第3制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン(変動時間)を異ならせることができる。図149(b)は、変動パターンテーブル202fdに設けられる通常用変動パターンテーブル202fd1に規定された内容を模式的に示した模式図である。図149(b)に示した通り、通常用変動パターンテーブル202fd1には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタCS1の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

20

30

#### 【0605】

具体的には、図149(b)に示した通り、図柄種別が第1特別図柄(特図1)、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタCS1の値が「0~139」の範囲に変動時間が7秒の短外れが対応付けて規定され、「140~149」の範囲に変動時間が20秒のガセ外れが対応付けて規定され、「150~179」の範囲に変動時間が40秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「180~198」の範囲に変動時間が80秒のスーパーリーチaが対応付けて規定されている。また、図柄種別が第1特別図柄(特図1)、抽選結果が「大当たり」であって、変動種別カウンタCS1の値が「0~29」の範囲に変動時間が40秒のノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「30~189」の範囲に変動時間が80秒のスーパーリーチが対応付けて規定され、「190~198」の範囲に変動時間が140秒のスペシャルリーチ各種が対応付けて規定されている。次に、図柄種別が第2特別図柄(特図2)、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が180秒のロング外れが規定され、抽選結果が「大当たり、または小当たり」である場合は、変動種別カウンタ

40

50



C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 1 8 0 秒のロング外れが規定されている。このように、特別図柄の抽選結果に応じて、変動時間が 7 秒 ~ 1 8 0 秒の変動パターンのうち何れかの変動パターンが設定され、この変動パターンを示すコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信することで、変動時間に対応する変動演出が第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される。

#### 【 0 6 0 6 】

ここで、第 3 制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている状態において右打ち遊技を実行した場合には第 2 入球口 6 4 0 に球が入球しないように構成されていることから、通常状態中は第 1 入球口 6 4 に球を入球させる遊技、即ち、第 1 特別図柄の抽選を実行する遊技が行われるように構成されている。このように構成されている通常状態中において第 2 特別図柄の抽選が実行される場合としては、遊技者が不正に球を第 2 入球口 6 4 0 に入球させた場合であるため、通常状態における第 2 特別図柄の変動は長い変動時間を有する変動パターンが選択される。これにより、短期間の間に不正に第 2 特別図柄の抽選が行われる事態を抑制することができる。なお、通常状態中に第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されたと判別した場合は、その抽選結果が表示されるまでの期間（ 1 8 0 秒間）を用いて、不正に第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されたことを外部に報知するように構成しても良い。また、不正に第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行された場合には、その不正に実行された第 2 特別図柄の抽選（変動）結果として、外れの抽選（変動）結果を強制的に創出し、表示するように構成しても良い。図 1 4 9 ( b ) に示した通り、通常用変動パターンテーブル 2 0 2 f d 1 にて選択される変動パターン（変動時間）は、図柄種別が特図 1 で抽選結果が外れの場合には 7 秒（選択割合が約 7 0 % ）、4 0 秒（選択割合が約 1 5 % ）、8 0 秒（選択割合が約 1 0 % ）、2 0 秒（選択割合が約 5 % ）の順で選択され易くなるように規定されている。また、抽選結果が大当たりの場合には 8 0 秒（選択割合が約 8 0 % ）、4 0 秒（選択割合が約 1 5 % ）、1 4 0 秒（選択割合が約 5 % ）の順で選択され易くなるように規定されている。

#### 【 0 6 0 7 】

このように、特別図柄の抽選結果と選択される変動パターン（変動時間）には関連性があり、特別図柄の抽選結果が大当たりの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合と、特別図柄の抽選結果が外れの場合に選択される変動時間（変動パターン）の割合とによって、特定の変動時間（変動パターン）が選択された場合における大当たり期待度を示唆することができるように構成している。このように構成することで、選択される変動時間（変動パターン）によって大当たりに当選しているか否かを遊技者に予測させることができる。なお、第 3 制御例では当選した大当たり種別に関わらず、同一の変動パターンテーブルを用いる構成としているが、これに限ること無く、大当たり種別が遊技者に有利となる大当たり（例えば、大当たり A ）を示す大当たり種別である場合と、それ以外の大当たり（大当たり B 、大当たり C ）を示す大当たり種別である場合とで、異なる変動パターンテーブルを用いる構成としても良い。この場合、例えば、有利大当たり（大当たり A ）を示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、それ以外の大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。これにより、実行される変動パターンに設定される変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となる遊技結果に期待することができるため、遊技者に対して特別図柄の変動時間に興味を持たせることができる。また、確変大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルよりも、通常大当たりを示す大当たり種別に当選した場合に用いられる変動パターンテーブルのほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い、これにより、短い変動時間で大当たりに当選した場合に、遊技者に意外性のある遊技結果を提供することができ、短い変動時間が選択された場合であっても、最後まで期待を持たせることができる。

#### 【 0 6 0 8 】

次に、図 1 5 0 を参照して変動パターンテーブル 2 0 2 f d に設けられた時短用変動パ

10

20

30

40

50

ターンテーブル 202fd2 の内容について説明をする。図 150 は時短用変動パターンテーブル 202fd2 に規定された内容を模式的に示した模式図である。図 150 に示した通り、時短用変動パターンテーブル 202fd2 には、図柄種別、変動回数、抽選結果、および変動種別カウンタ CS1 の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。具体的には、図 150 に示した通り、図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）、変動回数が 1 ~ 4 回、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 2 秒の短外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 2 秒の短当たりが規定されている。図柄種別が第 1 特別図柄（特図 1）、変動回数が 5 回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 20 秒の外れが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 20 秒の当たりが規定されている。また、図柄種別が第 2 特別図柄（特図 2）、変動回数が 1 回以上、抽選結果が「外れ」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲、即ち、全範囲に変動時間が 30 秒の中外れが規定され、抽選結果が「小当たり」である場合は、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 160」の範囲に変動時間が 10 秒の短小当たりが規定され、「161 ~ 198」の範囲に変動時間が 30 秒の中小当たりが規定され、抽選結果が「大当たり」である場合は、変動時間が 30 秒の中大当たりが規定されている。

#### 【0609】

図 144 に戻り説明を続ける。第 2 当たり乱数カウンタ C4 は、例えば 0 ~ 239 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 239）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。また、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 の値が当該第 2 当たり乱数カウンタ C4 の初期値として読み込まれる。第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値は、第 3 制御例ではタイマ割込処理（図 155 参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67 を通過したことが検知された時に取得され、RAM 203 の第 2 図柄保留球実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の ROM 202 に格納される第 2 当たり乱数テーブル 202fc によって設定されており、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値が、第 2 当たり乱数テーブル 202fc によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第 2 図柄）の当たりと判定する。なお、第 3 制御例では、普通図柄の当たりに当選する確率がパチンコ機 10 の遊技状態に関わらず常に一定となるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良い。例えば、第 2 当たり乱数テーブル 202fc として、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との 2 種類を設けても良い。この場合、それぞれに含まれる当たりとなる乱数の個数が異なるように設定する。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更することができる。球が普通始動口 67 を通過すると、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値が取得されると共に、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、遊技状態が時短状態であれば第 2 図柄表示装置 83 において普通図柄の変動表示が 3 秒間実行される。一方、遊技状態が時短状態では無ければ第 2 図柄表示装置 83 において普通図柄の変動表示が 30 秒間実行される。

#### 【0610】

取得された第 2 当たり乱数カウンタ C4 の値が「5 ~ 204」の範囲であれば当選と判定されて、第 2 図柄表示装置 83 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「」の図柄が点灯表示される。そして、第 2 図柄が停止表示（確定表示）された時点における遊技状態が時短状態であるかを判別し、第 2 図柄が停止表示（確定表示）された時点が時短状態であって、且つ、第 2 図柄の変動開始時点も時短状態である場合には第 2 入球口 640 が「2 秒間 × 2 回」開放されるように電動役物 640a を動作制御（

ロング開放制御)する。一方、それ以外の場合は、第2入球口640が「0.2秒間×1回」だけ開放されるように電動役物640aを動作制御(ショート開放制御)する。尚、第2入球口640開放時間や回数は任意に設定すれば良い。このように、普通図柄の変動時間、及び、当たり当選時における電動役物640aの動作内容(第2入球口640の開放期間、開放回数)は、設定されている遊技状態によって可変されよう構成されており、普通図柄の変動開始時における遊技状態が時短状態の場合は、通常状態の場合と比較して、変動表示の時間が「30秒 3秒」と非常に短くなり、更に、時短状態が設定されている期間中に変動を開始した第2図柄の抽選結果が当たりであって電動役物640aが動作を開始する時点も時短状態が設定されている場合は、それ以外の場合と比較して、第2入球口640の開放期間が「0.2秒×1回 2秒間×2回」と非常に長くなるので、第2入球口640へ球が入球し易い状態となる。尚、第2当たり乱数カウンタC4の値(乱数値)から、普通図柄の当たりか否かを判定する乱数値を格納したテーブル(図示せず)は、ROM202内に設けられている。

10

#### 【0611】

尚、第3制御例では、普通図柄(第2図柄)の変動開始時における遊技状態と、普通図柄の当たり当選に基づいて実行される電動役物640aの動作開始タイミングにおける遊技状態とに応じて、第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を異ならせて設定するように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、普通図柄(第2図柄)の変動開始タイミングから電動役物640aの動作開始タイミングまでの間、継続して時短状態が設定されていることを判別する判別手段を設け、その判別手段の判別結果を用いて第2図柄の変動時間、及び電動役物640aの動作内容を設定するように構成しても良い。上述したように、第3制御例では電動役物640aの動作として遊技者に有利となる動作(ロング開放)を実行するためには、普通図柄変動開始時、及び電動役物640aの動作開始時の何れタイミングにおいても時短状態が設定されている必要がある。このように構成することで、例えば、通常状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄が、時短状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合、或いは、時短状態が設定されているタイミングで変動を開始した第2図柄が、通常状態が設定されているタイミングにて当たりを示す識別情報で停止表示した場合といった、一つの第2図柄の抽選に基づいて実行される第2図柄の変動及び電動役物640aの動作が複数の遊技状態を跨ぐ場合において、遊技者に有利となる電動役物640aの動作制御(ロング開放)が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に対して過剰に有利な状態を提供することを防止することができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=0~239)、タイマ割込処理(図155参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(図166参照)の残余時間内で繰り返し更新される。

20

30

#### 【0612】

このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。次に、図145(a)を参照して、第3制御例のパチンコ機10に設けられる主制御装置110ROM202の内容について、説明する。図145(a)に示した通り、主制御装置110のROM202には、固定値データの一部として、第1当たり乱数テーブル202fa、大当たり種別選択テーブル202fb、第2当たり乱数テーブル202fc、および変動パターンテーブル202fd、時短付与テーブル202fe、小当たり種別選択テーブル202ff、開放シナリオテーブル202fg、時短当たり乱数テーブル202fh、時短種別選択テーブル202fiが少なくとも記憶されている。尚、ROM202に記憶されている固定値データのうち、第1当たり乱数テーブル202fa、大当たり種別選択テーブル202fb、第2当たり乱数テーブル202fc、変動パターンテーブル202fd、小当たり種別選択テーブル202ffについては、既にその詳細な内容について説明をしているため説明を

40

50

省略する。時短付与テーブル202feは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、当選した大当たりの大当たり種別毎に異ならせて設定する際に参照されるデータテーブルであり、大当たり遊技が終了（大当たり遊技のエンディング期間が終了）した場合に（図167のS1612:Yes）参照され、大当たり種別に応じて異なる時短回数（時短終了条件）が設定される。

#### 【0613】

ここで、図147(d)を参照して時短付与テーブル202feに規定されている内容について説明をする。図147(d)は時短付与テーブル202feに規定されている内容を模式的に示した模式図である。第3制御例では大当たり終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりA、B、D）と、大当たり終了後に時短状態が設定されない（通常状態が設定される）大当たり種別（大当たりC）とを有しており、図147(d)に示した通り、各大当たり種別に対応させて複数の時短終了条件が規定されている。第3制御例では特別図柄の変動回数に応じて成立する第1時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりAに当選した回数に応じて成立する第2時短終了条件と、特別図柄の抽選で小当たりBに当選した回数に応じて成立する第3時短終了条件と、を有している。図147(d)に示した通り、時短付与テーブル202feには複数の時短終了条件のそれぞれに対応した各種カウンタに設定する値が規定されており、上述した第1時短終了条件として設定する値は時短中カウンタ203hにセットされ、第2時短終了条件として設定する値は小当たりAカウンタ203fgにセットされ、第3時短終了条件として設定する値は小当たりBカウンタ203fhにセットされる。具体的には、大当たり種別が大当たりA及びBの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ203h（第1時短終了条件）に「100」、小当たりAカウンタ203fgに「1」、小当たりBカウンタ203fhに「3」の値をセットするように規定され、大当たりDの場合には、時短終了条件として、時短中カウンタ203h（第1時短終了条件）に「100」、小当たりAカウンタ203fgに「2」、小当たりBカウンタ203fhに「10」の値をセットするように規定されている。

#### 【0614】

なお、上述した通り、第3制御例では、大当たり種別が大当たりCの場合では、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されないため、時短付与テーブル202feの大当たりCには上述した各種カウンタに対して設定する値が規定されていない。このように、当選した大当たり種別毎に大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される旨を事前に報知したとしても、具体的な時短内容を把握させ難くすることができるため、最後まで（時短状態が終了するまで）遊技意欲を高めた状態で遊技を行うことができる。なお、第3制御例では時短付与テーブル202feを用いて設定される時短終了状態以外にも特別図柄の大当たりに当選した場合にも時短状態が終了するように構成しているが、この大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件は、設定される大当たり種別に応じて異なるものではないため、時短付与テーブル202feからは省略しているが、上述した時短終了条件（特図の大当たり当選に基づいて成立する時短終了条件）についても時短付与テーブル202feに値を規定するように構成しても良い。さらに、本第3制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合にも時短状態（第2時短）を設定するように構成しているが、第2時短に対して設定される時短終了条件については、後述する時短種別選択テーブル202fiを参照して説明をする。なお、本第3制御例では、時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）に対する時短終了条件を、時短付与テーブル202feでは無く、時短種別選択テーブル202fiを参照して設定するように構成しているが、これに限ること無く、時短付与テーブル202feに第2時短に対応する時短終了条件を規定するように構成しても良い。

#### 【0615】

また、第3制御例では複数の時短終了条件として、上述した第1時短終了条件～第3時短終了条件を有する構成を用いているが、それ以外の条件を時短終了条件として設定して

10

20

30

40

50

も良く、例えば、第1特別図柄の変動回数が所定回数（例えば50回）となった場合に成立する時短終了条件や、第2特別図柄の変動回数が所定回数（例えば80回）となった場合に成立する時短終了条件や、小当たりに当選しV入賞装置が作動した回数（小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhの値を合算した回数）が所定回数（例えば、10回）となった場合に成立する時短終了条件を設定しても良い。さらに、特別図柄の変動回数や抽選結果に基づかず、別の要因によって成立する時短終了条件を設定しても良く、例えば、普通図柄の変動回数や普通図柄の当たり当選回数（電動役物640aの作動回数）が所定回数となった場合に成立する時短終了条件や、特定の入球口（例えば、一般入賞口63）に入球した球数が所定個数（例えば、50個）となった場合に成立する時短終了条件等を予め設定するように構成しても良い。上述したように、遊技者に有利な遊技状態である時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定し、その時短終了条件の何れかが設定した場合に時短状態が終了するように構成することで、時短状態がどれくらいの期間継続するのかを遊技者が事前に把握することが困難となるため単調な遊技が行われることを抑制することができる。さらに、第3制御例では複数の時短終了条件のうち何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態を終了させる制御を用いているが、これ以外にも例えば、複数の時短終了条件が所定数（例えば2つ）成立した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。この場合、成立した時短終了条件の数を判別する成立数判別手段と、成立数判別手段により判別された成立数が所定数（例えば2つ）に到達したかを判別する条件到達判別手段と、を設け、条件到達判別手段により成立数が所定数（例えば2つ）に到達したと判別された場合に時短状態を終了（通常状態を設定）するように構成すると良い。

#### 【0616】

また、最初に成立した時短終了条件の内容を判別する内容判別手段を設け、その内容判別手段の判別結果に基づいて、条件到達判別手段の判別基準となる所定数（例えば2つ）を可変させる判別基準数可変手段を設けても良い。これにより、最初に成立した時短終了条件の種類に応じて、終了し易い時短状態や、終了し難い時短状態を設定することができるため、時短状態が設定された後でも遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。上述した内容に加え、時短状態が設定されてからの所定期間（例えば、特別図柄の変動回数が10回に到達するまで）を計測する所定期間計測手段と、その所定期間計測手段の計測結果を判別する結果判別手段とを設け、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別した場合には、上述した時短終了条件が成立したとしても所定期間が経過するまでは時短状態の終了を遅延させる時短終了遅延手段を設けても良いし、結果判別手段により現在が所定期間内であると判別した場合に成立した時短終了条件を無効にする終了条件無効手段を設けても良い。また、結果判別手段により、現在が所定期間内であると判別している間は時短終了条件の成立の有無判別や、各時短終了条件に対応して設定された各種カウンタの値を更新（減算）する処理を実行しないようにしても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後に時短状態が終了してしまう事態を確実に防止することが出来ると共に、時短状態の終了タイミングを複雑に設定することができる。また、上述したように複数の時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させる処理を用いる場合においては、複数の時短終了条件を、優先時短終了条件（例えば、特別図柄の変動回数が100回に到達した場合に成立する時短終了条件）と、非優先時短終了条件（例えば、小当たり回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件）とを設定しておき、優先時短終了条件が成立した場合は直ちに時短状態を終了させ、非優先時短終了条件のみ複数成立した場合に時短状態を終了させるように構成すると良い。このように優先時短終了条件を設けることで、遊技者に対して過剰に時短状態を提供してしまうことを抑制することができる。

#### 【0617】

開放シナリオテーブル202fgは、特別図柄の抽選によって大当たり或いは小当たりに当選した場合に実行される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）において、可変入賞装置65、或いは、V入賞装置650の開放パターン（各入賞装置に設けられた各種

ソレノイドを動作させるパターン)をシナリオ化した開放シナリオが記憶されるデータテーブルであって、当選した大当たりに設定されている大当たり種別、或いは、当選した小当たりに設定されている小当たり種別に対応させて開放シナリオの内容が規定されている。このように、当選結果(大当たり或いは小当たり)および当たり種別(大当たり種別、小当たり種別)に応じて開放動作される入賞装置(可変入賞装置65、V入賞装置650)や開放動作内容(開放シナリオ)を異ならせることで、特典遊技の有利度合を複数段階設定することができるため、大当たり又は小当たりに当選した後も、遊技者に対してどの種別の当たりに当選したのかを楽しませることができる。開放シナリオテーブル202fgには、当選した当たり種別(大当たり種別、小当たり種別)に対応して当たり遊技中の開始インターバル期間(当たり遊技が開始されてから最初に入賞装置が開放動作するまでの期間)と、入賞装置の開放動作態様(開放動作される入賞装置の種別、1回の開放動作(ラウンド遊技)の秒数、総開放動作回数(ラウンド数))と、ラウンド間インターバル期間(ラウンド遊技間に設定される入賞装置が閉鎖される期間)と、終了インターバル期間(全てのラウンド遊技が終了してから、当たり遊技が終了するまでの期間(新たな特別図柄変動の開始を許容するまでの期間))と、V入賞装置650に入賞した球が通常排出流路650e1あるいは特別排出流路650e2を流下するように流路を切り替えるための流路ソレノイド650kのオンオフ切替動作態様が、それぞれ規定されている。

10

#### 【0618】

具体的には、当選した当たり種別が大当たりAに対応して、開始インターバル期間として「2秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置65」を「15ラウンド」、1回のラウンド遊技として「継続して29秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「1秒」が、終了インターバル期間として「4秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりAの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置65が15ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に多くの賞球が払い出される大当たり遊技となる。さらに、大当たり種別が大当たりAの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定される大当たりであるため、大当たりAは遊技者にとって最も有利となる特典が付与される大当たりである。次に、当たり種別が大当たりB、Cに対応して、開始インターバル期間として「2秒」が、入賞装置の開放動作態様として「可変入賞装置65」を「5ラウンド」、1回のラウンド遊技として「継続して29秒」開放する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として「1秒」が、終了インターバル期間として「4秒」が規定されている。よって、大当たり種別が大当たりB、Cの大当たりに当選した場合は、可変入賞装置65が5ラウンド分開放される大当たり遊技が実行されることになり、遊技者に対して大当たりAに対応する大当たり遊技の約1/3の賞球が払い出される大当たり遊技となる。また、大当たり種別が大当たりBの場合には、大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定され、大当たりCの場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないように構成されているため、大当たりBは大当たりAよりも不利で大当たりCよりも有利な特典が付与される大当たりとなる。

20

30

#### 【0619】

当たり種別が大当たりDに対応して、開始インターバル期間として「1秒」が、入賞装置の開放動作態様として「V入賞装置650」を「1ラウンド目」に開放動作し、「可変入賞装置65」を「2~15ラウンド目」に開放動作し、1回のラウンド遊技として、1ラウンド目は「0.1秒開放を0.5秒間の開放間インターバルを設けて12回」開放し、2~15ラウンド目は「29秒間継続開放」する開放動作態様が、ラウンド間インターバル期間として、1ラウンド目終了後は「10秒」、それ以外は「1秒」が、終了インターバル期間として「4秒」が規定されている。つまり、大当たりDの開始インターバル期間と2ラウンド目が実行されるまでの期間(1ラウンド目のラウンド遊技内容(開閉動作態様)、及び、1ラウンド目終了後のラウンド間インターバル期間)に規定されている内容が、後述する小当たり遊技に規定されている内容と同一となるように構成している。このように構成することで、今回実行されている当たり遊技が大当たり遊技であるか小当た

40

50

り遊技であるかを、1ラウンド目が終了するタイミングまで（小当たり遊技であればその小当たり遊技が終了するタイミングまで）遊技者に把握させ難くすることができる。これにより、小当たりに当選して小当たり遊技が実行されていると認識していた遊技者に対して意外性のある当たり遊技を提供することができる。なお、第3制御例では、大当たりDは第2特別図柄によって大当たりに当選した場合に必ず選択される大当たり種別であり、且つ、第2特別図柄の抽選では殆どが小当たりに当選するように設定されている（図146（c）参照）。よって、遊技状態として時短状態が設定され、第2特別図柄の変動を主に行う期間中は、特別図柄の変動が停止表示された後に何らかの当たり遊技が開始される。この場合において、大当たりに当選した場合も、小当たりに当選した場合も、同一の開放動作から開始される当たり遊技を実行するため、遊技者により何れの当たり（大当たり又は小当たり）に当選したのかを把握させ難くすることができる。

10

【0620】

加えて、第2特別図柄の抽選においては、大当たりに当選する確率の方が小当たりに当選する場合よりも低くなるように設定されており、又、大当たりDに対応する大当たり遊技の終了後には時短状態が付与されるように設定されている。よって、大当たりに当選した遊技者に対して、小当たりに当選した場合よりも不利な特典が提供されることが無いため、意外性のある遊技（大当たりDに対応した大当たり遊技）を、遊技者に有利な遊技とすることができるため、遊技者をより興奮させることができる。なお、大当たりDに当選した場合と、各種小当たりに当選した場合とでは、第3図柄表示装置81にて表示される変動表示（変動演出）として同一の演出態様が実行されるようにし、且つ、特別図柄の抽選結果を示す第1図柄表示装置37a, 37bの表示態様により遊技者に抽選結果を識別され難くするために、特別図柄の停止表示タイミングと、第3図柄表示装置81に表示される第3図柄の停止表示タイミングを異ならせたり、特別図柄の停止表示タイミングと第3図柄の停止表示タイミングは同期させるが、その停止表示タイミング或いはその前後の期間において、第3図柄の表示をそれ以外の期間よりも遊技者が識別し難くするために、表示態様や表示領域を可変させたり、特別図柄の停止表示タイミングにおいて、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示される演出用の図柄を第3図柄から普通図柄の変動表示に対応させた演出用普通図柄に切り替えたりすると良い。加えて、当たり遊技が実行された場合に開放動作する入賞装置（V入賞装置650）と第1図柄表示装置37a, 37bを離れて配設し、特別図柄の停止表示タイミング（何れかの当たりに当選したことを遊技者に報知するタイミング）に第3図柄表示装置81にてV入賞装置650を遊技者に注目させる演出表示を実行したり、第3制御例のように第1図柄表示装置37a, 37bの表示領域を第3図柄表示装置81の表示領域よりも小さくし、第3図柄よりも第1図柄が視認し難くなるように構成すると良い。これにより、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか小当たりであるかを第1図柄表示装置37a, 37bの停止表示態様により識別され難くことができ、当たり遊技中も継続して大当たりに当選したことを期待させることができる。

20

30

【0621】

当たり種別が小当たりA, Bに対応して規定される内容には、小当たり遊技（1ラウンド遊技）に加え、その小当たり遊技中にVスイッチ650e3が球を検知することにより、小当たり遊技終了後に継続して実行される大当たり遊技（2～15ラウンド遊技）の開放シナリオも併せて規定されている。これにより、当選した小当たり種別の小当たり遊技内容と、その小当たり遊技終了後に実行し得る大当たり遊技内容とを確実に対応付けすることができるため、適正な遊技を提供することができる。具体的には、当たり種別が小当たりAに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「1秒」が、入賞装置の開放動作態様「V入賞装置650」を「1ラウンド」開放が、1回のラウンド遊技「0.1秒開放を12回」、開放間インターバル期間「5回目と10回目の開放終了後以外に0.5秒（開放間インターバル1）、5回目と10回目の開放終了後に5秒（開放間インターバル2）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置65」が、「2～15ラウンド目」に開放動作し、1回のラウンド

40

50



遊技「29秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、1ラウンド目終了後は「10秒」、それ以外は「1秒」が、開始インターバル「2秒」、終了インターバル期間「8秒」が規定されている。また、当たり種別が小当たりBに対して、小当たり遊技として、開始インターバル期間「1秒」が、入賞装置の開放動作態様「V入賞装置650」を「1ラウンド」開放が、1回のラウンド遊技「0.1秒開放を12回」、開放間インターバル期間「5回目と10回目の開放終了後以外に0.5秒（開放間インターバル1）、5回目と10回目の開放終了後に5秒（開放間インターバル2）」が規定されている。そして、小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技として「可変入賞装置65」が、「2～5ラウンド目」に開放動作し、1回のラウンド遊技「29秒間継続開放」が、ラウンド間インターバル期間として、1ラウンド目終了後は「10秒」、それ以外は「1秒」が、開始インターバル「2秒」、終了インターバル期間「8秒」が規定されている。

10

## 【0622】

つまり、小当たりBに対応する小当たり遊技終了後に実行され得る大当たり遊技は、上述した小当たりAに対応する大当たり遊技よりもラウンド遊技数が少なくなるように設定されている。また、小当たり種別が小当たりBの場合には、対応する大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定されるように構成されているため、小当たりBは小当たりAよりも不利な特典が付与される小当たりとなる。時短当たり乱数テーブル202fhは、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選において、時短当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値（判定値）が遊技状態に対応させて規定されているデータテーブルである。ここで、図151(a)を参照して、時短当たり乱数テーブル202fhの内容について説明をする。図151(a)は、時短当たり乱数テーブル202fhに規定されている内容を示した図である。具体的には、特別図柄種別に関わらず、遊技状態が通常状態（特別図柄及び普通図柄の低確率状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値が「3, 4, 140～287」の範囲に時短当選の判定値として規定されており、それ以外の遊技状態に対しては、時短当選の判定値を設けないように構成されている。

20

## 【0623】

ここで、本第3制御例では、1回の特別図柄抽選において大当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。また、小当たり当選の判定と時短当選の判定とを重複して実行可能に構成している。よって、例えば、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「3, 4」である場合には、第1当たり乱数テーブル202fa（図146(a)参照）を用いて実行される大当たり判定において大当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル202fh（図151(a)参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、大当たりと時短とに重複当選することになる。同様に、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「140～144」である場合には、特別図柄2乱数テーブル202fa2（図146(c)参照）を用いて実行される小当たり判定において小当たりと判定され、且つ、時短当たり乱数テーブル202fh（図151(a)参照）を用いて実行される時短当選判定において時短当選と判定されるため、小当たりと時短とに重複当選することになる。上述した通り、本第3制御例では、時短当選の判定を実行した後に、大当たり（小当たり）判定を実行するように構成しているため、重複当選した場合には、時短状態において大当たり（小当たり）当選したことになる。よって、時短当選すること無く大当たり（小当たり）当選した場合に比べて遊技者に有利な特典を付与することができる。なお、本第3制御例では、1回の特別図柄抽選において取得した第1当たり乱数カウンタC1の値を用いて、大当たり（小当たり）の判定と、時短当選の判定を実行するように構成し、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、何れの判定においても当選判定値である場合に重複当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄抽選の実行権利を獲得した際に、大当たり（小当たり）判定用の乱数カウンタの値と、時短当選用の乱数カウンタの値と、を別々に取得し、取得した各値を用いて大当たり（小当たり）判定と、時短当選判定を実行するように構成しても良い。

30

40

50



## 【 0 6 2 4 】

時短種別選択テーブル 202 f i は、特別図柄抽選で時短当選した場合に設定される時短状態（第 2 時短）に対する時短終了条件を設定する際に参照されるデータテーブルであって、時短種別選択カウンタ C C 1 の値に対応させて時短種別が規定されている。ここで、図 1 5 1 ( b ) を参照して、時短種別選択テーブル 202 f i の内容について説明をする。図 1 5 1 ( b ) は、時短種別選択テーブル 202 f i に規定されている内容を示した図である。図 1 5 1 ( b ) に示した通り、時短種別選択テーブル 202 f i には、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値に対応させて時短種別が規定されており、規定されている時短種別に対応する時短終了条件が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の全範囲（「 0 ~ 9 9 」）に対して時短種別として時短 A が規定されている。そして、時短 A に対応する時短終了条件として時短カウンタ 203 h（第 1 時短終了条件）に「 1 」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、特別図柄時短カウンタ 203 h の値を更新する処理が 1 回実行された時点で時短状態が終了する時短終了条件が設定される。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、時短当選した時点で時短状態が設定され、その後当該特別図柄抽選における大当たり判定が実行され、当該特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間、時短状態が設定されることになる。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合には、特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態中に実行させる（特殊抽選を実行させる）ためだけの時短状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選で時短当選した場合には、遊技者に時短当選したことを気付かれること無く大当たり判定のみ時短状態中に実行することが可能となるため、大当たり当選した場合に遊技者に意外性のある特典（大当たり遊技内容、大当たり遊技終了後の時短状態）を付与することができる。

10

20

## 【 0 6 2 5 】

なお、図 1 5 1 ( b ) に示した通り、本第 3 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合に時短種別として時短 A が必ず設定されるように構成しているがこれに限ること無く、例えば、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値に応じて時短 A とは異なる時短種別を選択可能に構成しても良い。この場合、例えば、取得した時短種別選択カウンタ C C 1 の値が「 0 ~ 9 4 」の範囲に対して時短種別として時短 A を規定し、「 9 5 ~ 9 9 」の範囲に対して時短種別として時短 Z を規定するように構成し、時短 Z に対応する時短終了条件として時短カウンタ 203 h（第 1 時短終了条件）に「 1 0 0 」が設定される時短終了条件を規定すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、特殊抽選を実行させるための時短状態では無く、第 2 特別図柄抽選を継続して実行させるための時短状態を設定することが可能となるため、遊技者に対してより意外性のある遊技を提供することができる。次に、図 1 4 5 ( b ) を参照して、本第 3 制御例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の M P U 201 が有する R A M 203 の構成について説明をする。図 1 4 5 ( b ) は、第 3 制御例におけるパチンコ機 10 の R A M 203 の構成を模式的に示した図である。図 1 4 5 ( b ) に示すように、本第 3 制御例における R A M 203 は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、普通図柄保留球格納エリア 203 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、普通図柄保留球数カウンタ 203 f、遊技状態格納エリア 203 g、時短カウンタ 203 h、大当たり開始フラグ 203 j、大当たり中フラグ 203 k、小当たり種別格納エリア 203 f a、小当たり開始フラグ 203 f b、小当たり中フラグ 203 f c、V 通過大当たり種別格納エリア 203 f d、V フラグ 203 f e、V 通過フラグ 203 f f、小当たり A カウンタ 203 f g、小当たり B カウンタ 203 f h、その他メモリエリア 203 z を有している。

30

40

## 【 0 6 2 6 】

つまり、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 10 の R A M 203（図 9 6 ( b ) 参照）に対して、小当たり種別格納エリア 203 f a、小当たり開始フラグ 203 f b、小当たり中フラグ 203 f c、V 通過大当たり種別格納エリア 203 f d、V フラグ 203 f e、V 通過フラグ 203 f f、小当たり A カウンタ 203 f g、小当たり B カウンタ 2

50

03fhを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。小当たり種別格納エリア203faは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図158のS10306：Yes）、取得した小当たり種別が一時的に格納される（図158のS10310）。そして、小当たり遊技中においてV入賞装置650の開放数が所定数に到達し（図168のS11707：Yes）、Vフラグ203feがオンに設定されていないと判別した場合（図168のS11708：No）に、格納されている小当たり種別が参照され（図168のS11709）、参照した小当たり種別に対応した指示コマンドが設定される。なお、詳細な説明は省略するが、小当たり種別格納エリア203faに格納された情報（小当たり種別を示すための情報）は、小当たり遊技終了時にクリアされるように構成されている。小当たり開始フラグ203fbは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図161のS10404）。小当たり開始フラグ203fbがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると識別されるとオフに設定される（図168のS11703）。この小当たり開始フラグ203fbは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

10

#### 【0627】

小当たり中フラグ203fcは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。判定結果が小当たりである特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される（図161のS10404）。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合（設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合）に、オフに設定される（図168のS11720）。この小当たり中フラグ203fcは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過大当たり種別格納エリア203fdは、小当たり遊技が実行されている場合に、V入賞装置650に入賞した球がVスイッチ650e3により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。V通過大当たり種別格納エリア203fdは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図161のS10402）。V入賞装置650内の特別排出流路650e2を球が流下し、Vスイッチ650e3により球を検知すると、V通過大当たり種別格納エリア203fdに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するVフラグ203feがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、V通過大当たり種別格納エリア203fdに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このV通過大当たり種別格納エリア203fdは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

20

30

#### 【0628】

Vフラグ203feは、小当たり遊技中にV入賞装置650内の特別排出流路650e2を球が流下し、Vスイッチ650e3により球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このVフラグ203feがオンであるかを判別し（図168のS11716）、Vフラグ203feがオンであると判別した場合に（図168のS11716：Yes）、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される（図168のS11718）。このVフラグ203feは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過フラグ203ffは、小当たり遊技中において、Vフ

40

50

ラグ 203fe がオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Vフラグ 203fe がオンに設定されている場合にオンに設定される。第3制御例では、小当たり遊技中においてV入賞装置 650に入賞した球の殆どが特別排出流路 650e2を流下するように構成されており、特別排出流路 650e2に最初に入賞した球に対応したV通過処理(図164参照)においてオンに設定される(図164のS11207)。そして、V通過処理(図164参照)では、V通過フラグ 203ff がオンに設定しているか判別し(図164のS11201)、オンに設定していると判別した場合は(図164のS11201:Yes)、V通過処理(図164参照)のうちS11202~S11208の処理をスキップするように構成している。これにより、1回の小当たり遊技中にVスイッチ 650e3が複数の球を検知した場合であっても、最初に検知した球に対応したV通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置 113へV通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置 113側でのV通過管理は煩雑になることを抑制することができる。

10

#### 【0629】

時短カウンタ 203h は、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの特別図柄の変動回数を計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理(図167のS11504)において、エンディング演出の終了タイミング(大当たりの終了タイミング)であると判別された場合に(図167のS11612:Yes)、時短付与テーブル 202fe に規定されている値(100)が設定される(図167のS11614)。そして、特別図柄変動処理(図156のS10104)にて実行される更新処理(図160のS8253)においてカウンタの値が参照され(図160のS10601)、カウンタの値が0よりも大きいと判別した場合には(図160のS10601:Yes)、カウンタの値が1減算される。減算した後の時短中カウンタ 203k の値が0であると判別すると(図160のS10604:Yes)、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される(図160のS10605)。なお、第3制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても(例えば、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても)、カウンタの値が0に設定(リセット)される(図162のS10505)。このように、複数の時短終了条件のうち、時短カウンタ 203h の値を参照した時短終了条件(第1時短終了条件)以外の時短終了条件が成立した場合であっても、時短カウンタ 203h の値が0に設定(リセット)されるため、時短状態が終了したにも関わらず時短カウンタ 203h の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値(0)に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

20

30

#### 【0630】

小当たりAカウンタ 203fg は、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりAが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理(図167のS11504)において、エンディング演出の終了タイミング(大当たりの終了タイミング)であると判別された場合に(図167のS11612:Yes)、時短付与テーブル 202fe に規定されている値(1)が設定される(図167のS11614)。そして、特別図柄変動処理(図156のS10104)の小当たり開始設定処理(図161のS10223)にて実行される小当たり用時短更新処理(図162のS10405)に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりAであると判別した場合には(図162のS10502:Yes)、カウンタの値が1減算される。減算した後の小当たりAカウンタ 203fg の値が0であると判別すると(図162のS10504:Yes)、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される(図162のS10507)。なお、第3制御例は、時短状態を

40

50

終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が0に設定（リセット）される（図160のS10606）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりAカウンタ203mの値を参照した時短終了条件（第2時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりAカウンタ203mの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりAカウンタ203mの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

10

#### 【0631】

小当たりBカウンタ203fhは、時短状態中に設定される時短終了条件の一つが成立するまでの小当たり種別として小当たりBが設定された小当たりの当選回数の計測するためのカウンタであって、大当たり制御処理（図167のS11504）において、エンディング演出の終了タイミング（大当たりの終了タイミング）であると判別された場合に（図167のS11612：Yes）、時短付与テーブル202feに規定されている値（3）が設定される（図167のS11614）。そして、特別図柄変動処理（図156のS10104）の小当たり開始設定処理（図161のS10223）にて実行される小当たり用時短更新処理（図162のS10405）に今回当選した小当たりの小当たり種別が小当たりBであると判別した場合に（図162のS10510：Yes）、カウンタの値が1減算される。減算した後の小当たりBカウンタ203fhの値が0であると判別すると（図162のS10512：Yes）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図162のS10507）。なお、第3制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、カウンタの値が0に設定（リセット）される（図160のS10606）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりBカウンタ203fhの値を参照した時短終了条件（第3時短終了条件）以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりBカウンタ203fhの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりBカウンタ203fhの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。

20

30

#### 【0632】

次に、図152(a)を参照して、本第3制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222について説明する。図152(a)は、本第3制御例における音声ランプ制御装置113のROM222の構成を示した図である。図152(a)に示した通り、本第3制御例のROM222は、上述した第2制御例のROM222（図101(a)参照）に対して、引き戻しモード選択テーブル222daと、示唆態様選択テーブル222dbとを削除し、抽選結果報知態様選択テーブル222faを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。抽選結果報知態様選択テーブル222faは、特別図柄変動の変動時間に対応して実行される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果（大当たり判定の判定結果と、時短当選判定の判定結果）を示唆（報知）するための態様として複数の態様の中から1の態様が選択される。この抽選結果報知態様選択テーブル222faは、第1特別図柄抽選の結果を示すための変動演出（特図1変動演出）の演出態様を設定するための特図1演出態様設定処理（図169のS14893参照）において参照される（図169のS1950

40

50

2 参照)。ここで、図 1 5 3 を参照して、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a に規定されている内容について説明をする。図 1 5 3 は、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1 5 3 に示した通り、抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a には、大当たり判定時の遊技状態と、大当たり判定結果と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに対応させて異なる抽選結果報知態様が規定されており、選択された報知態様を用いて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

#### 【 0 6 3 3 】

具体的には、大当たり判定時の遊技状態が通常状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選しなかった場合であって、大当たり判定結果が「大当たり A ( 1 5 R 大当たり ) 」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 6 4 」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり当選報知」が規定されており、「 6 5 ~ 7 9 」の範囲に対して「時短非当選示唆 + 大当たり非当選報知」が規定されており、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たり B , C ( 5 R 大当たり ) 」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり当選報知」が規定されており、「 5 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 8 」の範囲に対して「大当たり非当選報知」が規定されており、「 9 9 」の値に対して「時短非当選示唆 + 大当たり非当選報知」が規定されている。一方、大当たり判定時の遊技状態が時短状態、即ち、当該特別図柄抽選における時短当選判定において時短当選した場合であって、大当たり判定結果が「大当たり A , D ( 1 5 R 大当たり ) 」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 8 9 」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり当選報知」が規定されており、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。また、大当たり判定結果が「大当たり B , C ( 5 R 大当たり ) 」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり当選報知」が規定されており、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり当選報知」が規定されている。大当たり判定結果が「外れ」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して「時短当選示唆 + 大当たり非当選報知」が規定されており、「 1 0 ~ 9 9 」の値に対して「大当たり非当選報知」が規定されている。

#### 【 0 6 3 4 】

次に、図 1 5 2 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 5 2 ( b ) に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a 、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b 、変動開始フラグ 2 2 3 c 、停止種別選択フラグ 2 2 3 d 、演出カウンタ 2 2 3 e 、遊技状態格納エリア 2 2 3 f 、時短情報更新エリア 2 2 3 g 、仮当たり判定フラグ 2 2 3 h 、仮時短情報更新エリア 2 2 3 i 、仮時短終了フラグ 2 2 3 j 、時短下限フラグ 2 2 3 k 、準終了条件フラグ 2 2 3 m 、時短終了前変動フラグ 2 2 3 n 、状態演出カウンタ 2 2 3 o 、その他メモリエリア 2 2 3 z 、が少なくとも設けられている。入賞情報格納エリア 2 2 3 a は、1 つの実行エリアと、4 つのエリア ( 第 1 エリア ~ 第 4 エリア ) とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の入賞コマンド処理 ( 図 6 1 の S 4 2 1 2 参照 ) が実行される場合に、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンドに基づいた入賞情報が第 1 エリアから順に格納されていく、なお、主制御装置 1 1 0 から送信される入賞情報コマンドは、主制御装置 1 1 0 の先読み処理 ( 図 1 1 1 の S 6 5 3 ) が実行された場合に設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 1 6 6 参照 ) にて実行される外部出力処理 ( 図 1 6 6 の S 1 1 5 0 1 ) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示設

定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）が実行される毎に、1 つずつシフト（第 2 エリアに格納されていた入賞情報を第 1 エリアに移行）される（図 6 6 の S 4 9 0 4 , S 4 9 0 8 参照）。これにより、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握することができる。

#### 【 0 6 3 5 】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第 3 制御例では入賞情報（第 1 入球口 6 4 に球が入球した場合に取得し得る情報）を 4 つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 a が実行エリア以外に、第 1 エリア～第 4 エリアを有するように構成しているが、例えば、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第 2 特別図柄に関わる入賞情報）も 4 つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に、実行エリア以外に、第 1 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）と、第 2 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の RAM 2 0 3 に格納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

#### 【 0 6 3 6 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得して、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納する（図 1 1 4 の S 4 1 8 2 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同期させながら、その値を更新することができる。第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b に格納すると共に、格納後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 b の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の小領域 D s 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように

、第1特別図柄保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203aと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の特別図柄保留球数カウンタ203aの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

#### 【0637】

なお、主制御装置から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、特別図柄保留球数カウンタ203aの値を示す情報でも良いし、特別図柄保留球数カウンタ203aの値が1加算、或いは1減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして特別図柄保留球数カウンタ203aの値が1加算、或いは1減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置113に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。変動開始フラグ223cは、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ(図114のS4204参照)、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる(図66のS4902, S4906参照)。変動開始フラグ223cがオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理(図166参照)の外部出力処理(図166のS11501)の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ223dは、主制御装置110から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ(図114のS4207参照)、第3図柄表示装置81における停止種別の設定がなされるときにオフされる(図66のS4910参照)。停止種別選択フラグ223dがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別(大当たりの場合には大当たり種別)に基づいて、表示用停止種別が設定される(図66のS4911)。

#### 【0638】

演出カウンタ223eは、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行するメイン処理(図166参照)が実行される毎に更新される。第3制御例では、演出カウンタ223eとして複数のループカウンタ(例えば、0~99の範囲で繰り返し更新されるカウンタ)を有しており、各カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。具体的には、例えば、メイン処理(図166参照)が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。遊技状態格納エリア223fは、主制御装置110から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この遊技状態格納エリア223fに格納された情報(遊技状態)を参照することで、音声ランプ制御装置113側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第3制御例では、音声ランプ制御装置113のRAM223は、パチンコ機10の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には遊技状態格納エリア223fに格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第3制御例では電源投入後に実行される主制御装置110の立ち上げ処理(主制御装置)7(図165参照)にて状態コマンドが設定されるため(図165のS11412)、電源復旧後、直ちに遊技状態格納エリア223fに電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ



機 1 0 に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置 1 1 3 側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置 1 1 0 において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図 1 6 2 の S 1 0 5 0 9、図 1 6 0 の S 1 0 6 0 7、図 1 6 7 の S 1 1 6 1 6 等）。

#### 【 0 6 3 9 】

時短情報更新エリア 2 2 3 g は、時短状態の終了条件と、各終了条件に対する進捗状況（終了条件の対象となる事象（例えば、特別図柄の変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア 2 2 3 a に格納される情報（時短状態の終了条件及び進捗状況）に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される状態（状況）表示態様 D m 3 a が選択される。この時短情報更新エリア 2 2 3 g は、主制御装置 1 1 0 から時短設定情報を含む時短関連コマンド、即ち、主制御装置 1 1 0 の大当たり制御処理（図 1 6 7 の S 1 1 5 0 4 ）にてエンディング演出の終了タイミングと判別し（図 1 6 7 の S 1 1 6 1 2 ）、時短状態の終了条件を設定した場合に（図 1 6 7 の S 1 1 6 1 4 ）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための終了条件が設定される。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 の時短更新処理において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を受信したと判別した場合に、受信した更新情報に対応させて現在の時短状況が更新される。この時短情報更新エリア 2 2 3 g 内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア 2 2 3 g には、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、第 2 特別図柄の変動回数、第 1 特別図柄の変動回数と第 2 特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり種別（小当たり A , B ）毎の当選回数（V 入賞装置 6 0 0 の動作を開始した回数）、小当たり当選回数（各小当たり種別の当選回数を合算した合算当選回数）等）に対応して情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。

#### 【 0 6 4 0 】

第 3 制御例では、この時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納されている情報を用いて、複数の終了条件の中から他の終了条件よりも成立し易い終了条件を判別したり、各終了条件が成立するまでの残実行回数を判別したりするように構成している。さらに、時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第 3 制御例では、時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納される情報として、更新情報（既に行われた回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア 2 2 3 g に格納するように構成しても良い。上述した通り、第 3 制御例では、時短設定情報と、更新情報と、を区別して記憶（格納）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短設定情報として記憶した情報を直接更新するように構成しても良い。このように構成することで、時短情報更新エリア 2 2 3 g の容量を削減することができる。

#### 【 0 6 4 1 】

仮当たり判定フラグ 2 2 3 h は、特別図柄の抽選（変動）が実行される前の入賞情報（保留記憶されている入賞情報）に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで保留記憶されている入賞情報に大当たりに当選する入賞情報が含まれていることを示すものである。この仮当たり判定フラグ 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 の先読み処理にて取得された入賞情報コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した場合に実行される入賞情報関連処理において、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞情報コマンドの入賞情報に当たり情報があると判別した場合に、オ

10

20

30

40

50



ンに設定される。そして、入賞情報関連処理において参照され、オンに設定されていると判別した場合は、以降に受信した入賞情報コマンドに対する各種判別処理をスキップするように構成している。また、変動表示設定処理にて実行される演出設定処理においても参照され、オンに設定されていると判別した場合は、状態表示態様を示す表示用状態表示コマンドを設定するための処理をスキップするように構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報や、大当たり終了時点において保留記憶されている入賞情報の中に、大当たり当選する入賞情報が含まれている場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たり当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している。つまり、大当たり当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置 113 が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。

10

#### 【0642】

なお、第3制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合と、大当たり遊技の終了した場合とで入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、それ以外のタイミングとして、例えば、停電等でパチンコ機10の電源がオフとなった後に、主制御装置110の立ち上げ処理（主制御装置）7（図165参照）において、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されている各入賞情報を示すための復帰時入賞情報コマンドを設定し、全て音声ランプ制御装置113へと送信するように構成し、音声ランプ制御装置113側で上述した復帰時入賞情報コマンドを受信した場合に、上述した入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、第3制御例では、新たな入賞情報コマンドを受信した場合や、大当たり遊技が終了した場合に、必ず入賞情報の内容を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定の禁止条件が成立している場合には入賞情報の内容を判別しないように構成しても良い。この場合、所定の禁止条件としては、例えば、パチンコ機10が複数の演出モードを有しており、そのうちの1の演出モードが設定されている場合に成立する演出モード禁止条件や、特別図柄の抽選結果として大当たり以外（外れ）が所定期数（例えば、500回）連続した場合に成立するハマリ中禁止条件や、入賞情報に含まれる大当たり抽選結果（当否判定結果）に基づいて複数の特別図柄変動に跨がって実行される連続演出が実行されている間に成立する連続演出中禁止条件や、その連続演出が終了してからの所定期間（例えば、特別図柄の変動が2回実行されるまでの期間）の間に成立する多発禁止条件等を設けると良い。

20

30

#### 【0643】

このように構成することで、入賞情報に基づいて事前に判別された内容に応じた演出（所謂、先読み演出）を実行可能な期間と、実行不能な期間とを設定することができるため、遊技者に対して先読み演出が実行されなかった場合であっても大当たりへの期待感を維持することができる。なお、上述した禁止条件が成立している場合に、入賞情報の内容を判別する頻度を低くするように構成しても良いし、禁止条件が成立していない場合に、必ず入賞情報の内容を判別するのでは無く、入賞情報の内容を判別する頻度を高くするように構成しても良い。さらに、上述した禁止条件が成立しているか否かは遊技者に把握されないように構成すると良い。仮時短情報更新エリア223iは、入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に応じて事前に更新させた時短情報（仮時短情報）を一時的に格納するためのデータ領域である。第3制御例では、この仮時短情報更新エリア223iに格納されている仮時短情報を参照して、時短状態が終了するタイミングを事前に判別可能に構成している。以上、説明をしたように、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報によって、時短終了条件が成立する場合には、それ以降に新たに受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して大当たり当選する入賞情報が含まれているかの判別や、現在設定されている遊技状態の終了条件が成立するか否かの判別を実行しないように構成している

40

50

。つまり、大当たりに当選したことにより時短状態が終了すると判別された場合は、それ以降に獲得した入賞情報に基づいて、現在設定している時短状態が終了するか否かの判別が不要となるため、その不要な処理をスキップするように構成している。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 が実行する処理の処理負荷を軽減させることができる。時短下限フラグ 2 2 3 k は、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。

#### 【 0 6 4 4 】

このように、時短終了条件が成立するまでの進行具合に応じてオンに設定されるフラグを設け、そのフラグの設定状況に応じて演出態様を可変させるように構成することで、遊技者に対して、時短終了条件が成立するタイミングを予測させることが可能となる。よって、時短状態の終了タイミングを示唆する演出の演出効果を高めることができる。なお、第 3 制御例では、時短終了条件が成立するまでの進行具合を 2 段階で判別するように構成しているが、より多くの段階を設けても良い。この場合、例えば、時短状態が設定されている状態において特別図柄の変動が 1 0 回実行される毎にその状態を識別可能なフラグ（カウンタ）を設け、そのフラグ（カウンタ）に応じて演出態様を可変するように構成すれば良い。準終了条件フラグ 2 2 3 m は、特別図柄の抽選によって小当たりに当選したことに基づいて成立する終了条件に対して、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態中の特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを示すためのものである。時短終了前変動フラグ 2 2 3 n は、時短状態が終了する（時短終了条件が成立する）前の変動が実行されることを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、時短状態が終了する 1 つ前の変動が実行されることを示すものである。具体的には、複数設定される時短状態の終了条件のうち、特別図柄の変動回数に基づいて設定される時短終了条件が成立するまでの期間（変動回数）が残り 1 回となった場合にオンに設定される。この時短終了前変動フラグ 2 2 3 n がオンに設定されている状態で変動表示設定処理（図 6 6 参照）を実行することで、当該変動が時短状態の最終変動と判別することが可能となり、時短状態の最終変動に対応した演出を実行することができる。

#### 【 0 6 4 5 】

なお、第 3 制御例では、時短が終了する前の変動が完了した（実行された）ことを判別するために、時短終了前変動フラグ 2 2 3 n を設定するようにしているが、それ以外にも、例えば、第 2 特別図柄の入賞情報を保留記憶可能な構成を設け、保留記憶されている入賞情報に対しても先読み処理（図 1 1 1 参照）を実行するように構成し、その先読み処理の結果を示す入賞コマンドを受信するように構成し、受信した入賞コマンドに基づいて、小当たり当選する第 2 特別図柄の入賞情報を事前に判別するように構成する。そして、事前判別の結果に基づいて、時短状態の終了条件が成立する小当たり当選が実行される特別図柄変動の前の変動が実行される場合に、時短終了前変動フラグ 2 2 3 n がオンになるような構成を追加しても良い。これにより、複数の時短終了条件を有する遊技機において、確実に時短終了条件が成立する 1 つ前の特別図柄変動を判別することができる。状態演出カウンタ 2 2 3 o は、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって実行される各種演出の演出態様を設定する際に用いられる各種抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行するメイン処理が実行される毎に 1 ずつ更新される。状態演出カウンタ 2 2 3 o は、上述した演出カウンタ 2 2 3 e と同一のルーブカウンタで構成されている。なお、詳細な構成については、上述した演出カウンタ 2 2 3 e と同一であるため省略する。このように、特定の規則性（当否判定結果、各種フラグの設定状況）に応じて特定の表示態様を選択する場合において、ランダムに更新される値（状態演出カウンタ 2 2 3 o の値）に基づいて選択される表示態様を更に詳細に区分けするように構成することで、表示態様の多様化を図るとともに、選択される表示態様（第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示態様）によって現在の遊技状態（時短状態の更新状況）を遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。その他メモリエリア

2 2 3 z は上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【 0 6 4 6 】

次に図 1 5 4 を参照して、第 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技の流れについて説明をする。図 1 5 4 は、第 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技の流れを模式的に示した模式図である。図 1 5 4 に示した通り、第 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述したように通常状態中（通常状態中）は、左打ち遊技が行われ第 1 入球口 6 4 を狙う特 1（特図 1）遊技が実行される。ここで、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、第 1 特別図柄抽選が実行されると、まず、時短当選の判定が行われる。そして、時短当選の判定にて時短当選しないと判定された場合は、遊技状態が通常状態のまま第 1 特別図柄抽選の大当たり判定が実行される。そして、通常状態において第 1 特別図柄の大当たりで当選すると、当選した大当たり種別によって大当たり終了後に異なる遊技状態へと移行する。具体的には、当選した大当たりの大当たり種別が大当たり C（全体の 5 0 %）である場合は、大当たり終了後に再度通常状態が設定され、大当たり種別が大当たり A または大当たり B である場合は、大当たり終了後に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態である時短遊技状態（時短状態）へと移行する。なお、通常状態中において第 2 入球口 6 4 0 に球を入球させて第 2 特別図柄の抽選を実行し、大当たりで当選した場合はその大当たり終了後に遊技状態として、通常状態が設定されるように構成している。これは、図 1 3 6 を参照して上述した通り、第 3 制御例のパチンコ機 1 0 は通常状態中（通常遊技中）に右打ち遊技を行ったとしても第 2 入球口 6 4 0 に球が入球しない（し難い）ように構成していることから、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行される行為を不正行為とみなし、不正行為を行った遊技者に対して有利な遊技を行わせないための対策である。後述するように、第 3 制御例では時短状態中では第 1 特別図柄の抽選よりも第 2 特別図柄の抽選の方が遊技者に有利な抽選（遊技）を行わせることができるように構成しているため、不正行為を行って第 2 特別図柄の抽選が行われる虞があった。そこで、上述した対策を施すことにより、不正行為により第 2 特別図柄の抽選が行わせることを抑制することができる。

【 0 6 4 7 】

さらに、第 3 制御例では、第 2 特別図柄の入賞情報（第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得される入賞情報）を保留記憶する構成を有していないため、例えば、時短状態中（電動役物 6 4 0 a が突出位置に動作され易い状態中）に第 2 特別図柄の入賞情報を保留記憶し、その保留記憶された入賞情報に基づいて通常状態中の第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されてしまうことが無い。これにより、正常な遊技を行っている場合に、遊技状態として通常状態が設定されている状態において、第 2 特別図柄の抽選（変動）が実行されることを確実に防止することができる。一方で、通常状態が設定されている状態で実行される第 1 特別図柄抽選において時短当選した場合（時短当選の判定で時短当選したと判定された場合）は、時短状態にて大当たり判定が実行される。この状態にて実行された大当たり判定にて大当たり当選した場合は、その大当たり遊技終了後に、1 0 0 % の割合で時短状態が設定される。また、第 1 特別図柄抽選において実行される時短当選の判定で時短当選した場合には、当該第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定されるように構成しているため、引き続き通常状態の遊技（左打ち遊技）が実行される。特別図柄抽選で大当たり当選したことに基いて時短状態が設定された場合には、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放動作（突出動作）により第 2 入球口 6 4 0 に容易に球を入球させることが可能な期間時短状態が継続するように時短状態が設定されるため、右打ち遊技が行われ第 2 入球口 6 4 0 を狙う特 2 遊技が実行される。

【 0 6 4 8 】

ここで、第 2 特別図柄の抽選によって、小当たりに当選（当選確率 1 4 0 / 1 0 0 0）した場合は、小当たり遊技として V 入賞装置 6 5 0 が開放動作され、V 入賞装置 6 5 0 内の V スイッチ 6 5 0 e 3 が球を検知することで（球が特定領域を通過することで）、大当

10

20

30

40

50

たり遊技が開始される。第3制御例では、小当たり遊技経由で大当たり遊技が設定（実行）された場合には、その大当たり遊技終了後に、遊技状態として必ず時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技経由の大当たりを獲得した遊技者に対して不快感を与えることを無くすることができる。なお、第3制御例では第2特別図柄の抽選によって、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりA、B）によって、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性（Vスイッチ650e3が球を検知する可能性）が異なる小当たり遊技が実行されるように構成されている。加えて、第3制御例では、大当たり当選に基づいて設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）として、特別図柄（第1特別図柄或いは第2特別図柄）の変動回数（抽選回数）が規定変動回数（100回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件（第1時短終了条件）と、特別図柄（第2特別図柄）の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数（小当たり当選に基づいて動作されるV入賞装置650の動作回数）が規定動作回数に到達した場合に成立する動作回数終了条件（第2時短終了条件）と、が設定されている。また、第2時短終了条件は、更に、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（実行される小当たり遊技）に応じてそれぞれ設定されるように構成している。そして、時短状態が設定されている状態（状況）において、上述した第1時短終了条件、或いは、第2時短終了条件が成立するよりも前に、特別図柄の大当たり抽選に当選（1種当たりに当選）、或いは、特別図柄の抽選にて小当たりに当選し、当選した小当たりに応じた小当たり遊技（小当たり種別に応じた小当たり遊技）中に、球を特定領域に通過させ大当たりを獲得（2種当たりに獲得）した場合には、時短状態が繰り返し設定される。

#### 【0649】

一方、時短状態が設定されている状態（状況）において、1種当たり、或いは2種当たりに獲得する前に上述した第1時短終了条件（特別図柄の変動回数に応じた終了条件）或いは第2時短終了条件（小当たり当選（V入賞装置650の動作）に応じた終了条件）の何れかが成立した場合には、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行（設定）される。このように構成された第3制御例のパチンコ機10は、時短状態が設定されている場合に実行される第2特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合に、時短状態を終了させる可能性（第2時短終了条件が成立する可能性）と、2種当たりに獲得する可能性の両方を遊技者に提供することができる。よって、時短状態中に実行される遊技（第2特別図柄の抽選）に対する遊技者の興味を高め、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、第3制御例では図154に示した通り、時短状態が設定されている場合に第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に遊技状態として時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態として通常状態が設定されている状態、即ち、左打ち遊技が行われている状態であって、第1特別図柄の保留球数（保留記憶数）が上限数（4個）である場合に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に実行され得る「時短状態中における第1特別図柄変動（抽選）」において、大当たり当選したとしても、遊技者に不利となる結果を遊技者に提供することを抑制することができる。

#### 【0650】

< 第3制御例における主制御装置110により実行される制御処理について >

次に、図155から図168のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（第3制御例では2m秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理（主制御装置）7とメイン処理とを説明する。なお、本第3制御例における主制御装置110により実行される制御処理のうち、上述した第2制御例と同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図155は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、

例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S10101)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S10102)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第3制御例では999)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(第3制御例では239)に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【0651】

更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5、時短種別選択カウンタCC1の値(図示せず)の更新を実行する(S10103)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4及び小当たり種別カウンタC5、時短種別選択カウンタCC1の値(図示せず)をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(第3制御例ではそれぞれ、999, 99, 99, 239, 99)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1~C5, CC1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する(S10104)。その後、第1入球口64への入賞(始動入賞)に伴う始動入賞処理を実行する(S10105)。尚、特別図柄変動処理の詳細は、図156を参照して後述する。始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置83において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し(S10106)、普通図柄始動口(スルーゲート)67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する(S10107)。尚、始動入賞処理(S10105)、普通図柄変動処理(S10106)、及び、スルーゲート通過処理(S10107)の詳細な内容については、上述した第2制御例における始動入賞処理、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理(S10107)を実行した後は、V入賞装置650への入球に伴うV入口通過処理を実行する(S10108)。その後、V入賞装置650のV入賞スイッチ(Vスイッチ)650e3への入賞に伴うV通過処理を実行する(S10109)。尚、V入口通過処理及びV通過処理の詳細は、図163及び図164を参照して後述する。

#### 【0652】

次いで、発射制御処理を実行し(S10110)、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して(S10111)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図156を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理(S10104)について説明する。図156は、この特別図柄変動処理(S10104)を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理(S10104)は、タイマ割込処理(図155参照)の中で実行され、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて行う特別図柄(第1図柄)の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理(S10104)では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する(S10201)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37a, 37b及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当

たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている期間が含まれるものであり、大当たり遊技の開始を示す期間（オープニング期間）と、大当たり遊技中の期間（ラウンド遊技期間）と、ラウンド遊技期間が終了し、次に新たな特別図柄の抽選（変動）が開始されるまでの猶予期間（エンディング期間）と、が含まれる。ここで、現在が大当たり中であるか否かの判別をするために、具体的には、大当たり中フラグ 203k がオンに設定されているかを判別している。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり中フラグ 203k がオンに設定されている）と判別した場合は（S10201：Yes）、そのまま本処理を終了する。

#### 【0653】

特別図柄の大当たり中でなければ、即ち、大当たり中フラグ 203k がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（S10201：No）、第1図柄表示装置 37a, 37b の表示態様の変動中であるか否かを判定し（S10202）、第1図柄表示装置 37a, 37b の表示態様の変動中でなければ（S10202：No）、第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）と第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）を取得する（S10203）。そして、第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）が0より大きいか判別する（S10204）。第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）が0でなければ（S10204：Yes）、即ち、変動（抽選）を開始させる第2特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）を減算し（S10205）、演算により変更された第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）を示す保留球数コマンド（特図 2 保留球数コマンド）を設定する（S10206）。S10206 の処理により特図 2 保留球数コマンドを設定した後は、第2特別図柄保留球格納エリア 203b に格納されたデータをシフトする（S10207）。その後、時短抽選処理（S10208）、特別図柄判定処理（S10209）、特別図柄変動パターン選択処理（S10210）の処理を実行し、本処理を終了する。一方、第2特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）が0であると判別された場合には（S10204：No）、現時点において変動（抽選）を開始させる第2特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）が0より大きいか判別する（S10211）。第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）が0であると判別された場合には（S10211：No）、現時点において変動（抽選）を開始させる第1特別図柄の保留球を確保していない状態であるため、特別図柄変動を実行するための本処理を終了する。

#### 【0654】

一方、第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）が0でなければ（S10211：Yes）、即ち、変動（抽選）を開始させる第1特別図柄の保留球を確保している状態であれば、第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）を減算し（S10212）、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）を示す保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）を設定する（S10213）。S10213 の処理により特図 1 保留球数コマンドを設定した後は、第1特別図柄保留球格納エリア 203a に格納されたデータをシフトする（S10214）。その後、時短抽選処理（S10208）、特別図柄判定処理（S10209）、特別図柄変動パターン選択処理（S10210）の処理を実行し、本処理を終了する。S10202 の処理において、第1図柄表示装置 37a, 37b の表示態様の変動中であれば（S10202：Yes）、第1図柄表示装置 37a, 37b において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（S10211）。第1図柄表示装置 37a, 37b において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタ CS1 により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（S10215：No）、即ち、現在が特別図柄の変動期間中であれば、第1図柄表示装置の表示を更新し（S10216）、本処理を終了する。一方、S10215 の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（S10215：Yes）、第1図柄表示装置 37a, 37b の停止図柄に対応した表示態様（停止表示）

を設定する（S10217）。停止表示の設定は、図159を参照して後述する特別図柄変動パターン選択処理（S10252）によって予め行われる。詳細な説明は省略するが、第3制御例では、S10217の処理において設定された停止表示を所定期間（0.5秒）第1図柄表示装置に表示するように構成している。このように停止図柄の表示態様（停止表示）を所定期間継続して表示させることにより、変動中の図柄が一瞬表示された場合とは異なり、遊技者に対して確実に停止表示された第1図柄の内容を認識させることができる。

#### 【0655】

上述した第1図柄の停止態様を表示する所定期間（確定期間）として、第3制御例では0.5秒を設定しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1図柄が変動中であることを示すために点灯状態と消去状態とを繰り返す点滅表示を行う場合であれば、その点滅表示を行う際の1回の点灯表示期間（例えば、0.2秒）よりも長い期間を上述した確定期間として設定すれば良い。このように構成することで、第1図柄が変動中であるか停止中（確定中）であるかを遊技者に容易に判別させることができる。S10217の処理が終了した後は、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて実行中の特別図柄の変動表示が開始された際に、特別図柄判定処理（図158のS10209参照）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の判別結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（S10218）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（S10218: Yes）、大当たり開始フラグ203jと大当たり中フラグ203kとをオンに設定し（S10219）、時短カウンタ203hを0に設定して（S10220）、S10221の処理へ移行する。S10221の処理では、特図確定コマンドを設定し（S10221）、本処理を終了する。

#### 【0656】

つまり、第3制御例では、S10220の処理にて説明をした通り、特別図柄の大当たり当選した場合には、その特別図柄の変動が終了（第1図柄の確定表示が終了）してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たり当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、上述した第3制御例のように、特別図柄（第1図柄）の確定表示後以外にも、例えば、大当たり当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング（確定表示が開始されるタイミング）で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後（例えば、可変入賞装置65が開放されるラウンド遊技開始タイミング）に時短状態を終了しても良いし、大当たり遊技が終了したタイミングで時短状態を終了しても良い。さらに、特別図柄の大当たり当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング（特別図柄の大当たり当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング）を、上述した複数のタイミングの中から1つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し（例えば、特別図柄の変動回数が規定回数（100回）に到達し）通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たり当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第3図柄の演出表示（変動表示）の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【0657】

また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング（大当たり当選した場合に時短状態を終了させるタイミング）を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果（判別結果）が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条

10

20

30

40

50



件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果（判別結果）が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たり当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを把握することで、大当たり当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。一方、S 1 0 2 1 8 の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないとは判別された場合は（S 1 0 2 1 8 : N o）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（S 1 0 2 2 2）。S 1 0 2 2 2 の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（S 1 0 2 2 2 : Y e s）、小当たり開始設定処理を実行し（S 1 0 2 2 3）、本処理を終了する。一方、S 1 0 2 2 2 の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないとは判別された場合は（S 1 0 2 2 2 : N o）、小当たり開始設定処理（S 1 0 2 2 3）をスキップして、本処理を終了する。

10

#### 【 0 6 5 8 】

以上、説明をしたように、第3制御例の特別図柄変動処理（図156のS 1 0 1 0 4）では、第1特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無よりも優先して（先に）、第2特別図柄の抽選（変動）条件の成立の有無を判別するように構成している（図156のS 1 0 2 0 4の処理）。これは、遊技者にとって有利な特別図柄である第2特別図柄は遊技状態として時短状態が設定されている場合に変動可能（変動容易）となり、通常状態が設定されている場合は、変動不能（変動困難）となる第2特別図柄のほうが、第1特別図柄よりも変動（抽選）を実行し難い特別図柄となるように構成されているためである。このように構成されたパチンコ機10において、万が一、第1特別図柄の抽選（変動）条件と、第2特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置110のタイマ割込処理（図155参照）の処理期間である2ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第2特別図柄よりも優先して第1特別図柄の変動が開始されてしまうと、遊技者に対して不快感を与えてしまうことになる。さらに、第3制御例では第1特別図柄の抽選（変動）よりも第2特別図柄の抽選（変動）のほうが遊技者に有利となる抽選結果に当選し易くなるように（小当たり当選し易くなるように）構成しているため、第1特別図柄の抽選（変動）条件と、第2特別図柄の抽選（変動）条件が同時（主制御装置110のタイマ割込処理（図155参照）の処理期間である2ミリ秒分の誤差は含む）に成立した場合に、変動（抽選）が実行され難い第2特別図柄よりも優先して第1特別図柄の変動が開始されてしまうと、より不快感を与えてしまうという問題があった。これに対して、第3制御例では、第1特別図柄、或いは第2特別図柄の変動を開始させる処理を実行する場合に、遊技者にとって付加価値の高い（小当たりの当選確率が第1特別図柄よりも高い、実際に抽選（変動）が実行され難い）特別図柄（第3制御例では第2特別図柄）の抽選（変動）条件を優先して（最初に）判別するように構成しているため、上述した問題が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【 0 6 5 9 】

次に、図157を参照して、時短抽選処理（S 1 0 2 0 8）の処理内容について説明をする。図157は、時短抽選処理（S 1 0 2 0 8）の処理内容を示したフローチャートである。図157に示した通り、時短抽選処理（S 1 0 2 0 8）は、上述した第2制御例における時短抽選処理（図106のS 8 0 0 6参照）に対して、時短抽選を実行するための条件と、時短抽選の抽選結果（時短当選の有無）を判定する際に参照されるデータテーブルを異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。時短抽選処理（S 1 0 2 0 8）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（S 1 8 1 0 3）、通常状態では無い（時短状態である）と判別した場合は（S 1 8 1 0 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、通常状態であると判別した場合は（S 1 8 1 0 3 : Y e s）、時短当たり乱数テーブル202 f h

40

50



に基づいて抽選結果（時短当選の判定結果）を取得し（S 1 8 1 0 4）、時短当選したかを判別し（S 1 8 1 0 5）、時短当選したと判別した場合は（S 1 8 1 0 5 : Y e s）、時短種別選択テーブル 2 0 2 f i に規定されている内容に基づいて時短カウンタ 2 0 3 h の値に 1 を設定し（S 1 8 1 0 6）、本処理を終了する。また、S 1 8 1 0 5 の処理において時短当選していないと判別した場合は（S 1 8 1 0 5 : N o）、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 3 制御例では、特別図柄種別に関わらず、特別図柄抽選が通常状態にて実行される場合を時短当選判定の実行条件としている。そして、本第 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技状態として、通常状態と時短状態との 2 種類を設定可能に構成している。つまり、第 3 制御例では、時短状態が設定されていない状態で実行される特別図柄抽選の全てにおいて、時短当選の判定が実行されるように構成している。よって、遊技者に対して常に時短状態が設定される可能性を持たせたまま遊技を行わせることができる。

10

#### 【 0 6 6 0 】

なお、上述した通り、本第 3 制御例では、特別図柄抽選で時短当選した場合には、その時短当選に基づいて設定される時短状態が、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行される期間のみ設定されるように構成していることから、大当たり当選しない限り時短当選したか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。次に、特別図柄判定処理（S 1 0 2 0 9）の処理内容について、図 1 5 8 を参照して説明をする。図 1 5 8 は、特別図柄判定処理（S 1 0 2 0 9）の処理内容を示したフローチャートである。特別図柄判定処理（S 1 0 2 0 9）は、上述した特別図柄変動処理（図 1 5 6 の S 1 0 1 0 4 参照）において、時短抽選処理（図 1 5 7 の S 1 0 2 0 8 参照）が実行された後に実行される処理であって、特別図柄抽選における大当たり判定（小当たり判定）を行うための処理が実行される。図 1 5 8 に示した通り、この特別図柄判定処理（S 1 0 2 0 9）は、上述した第 2 制御例における特別図柄判定処理（図 1 0 5 の S 2 5 1 参照）に対して、小当たり判定された場合に実行される処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。なお、図 1 5 8 では、上述した特別図柄判定処理（図 1 0 5 の S 2 5 1 参照）と同一の処理内容に対して、説明の便宜上、異なる符号を付しているが記載内容が同一の処理についてはその処理内容は同一である。特別図柄判定処理（S 1 0 2 0 9）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S 1 0 3 0 1）、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 f h に基づいて抽選結果（大当たり（小当たり）判定結果）を取得し（S 1 0 3 0 2）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（S 1 0 3 0 3）。大当たり当選であると判別した場合は（S 1 0 3 0 3 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S 1 0 3 0 4）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 1 0 3 0 5）、本処理を終了する。

20

30

#### 【 0 6 6 1 】

一方、S 1 0 3 0 3 の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（S 1 0 3 0 3 : N o）、次いで、小当たり当選しているかを判別し（S 1 0 3 0 6）、小当たり当選していると判別した場合は（S 1 0 3 0 6 : Y e s）、特別図柄の抽選結果を小当たり設定し（S 1 0 3 0 7）、取得した当たり種別カウンタ（第 1 当たり種別カウンタ C 2）の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（S 1 0 3 0 8）、本処理を終了する。なお、詳細な図示は省略しているが、S 1 0 3 0 5 の処理、及び S 1 0 3 0 8 の処理では、当該特別図柄抽選にて時短当選した場合と、時短当選していない場合とで異なる当たり図柄をセットするように構成している。つまり、第 1 図柄表示装置 3 7 には、特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄の表示態様として、時短当選の有無と当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）の有無とを複合した表示態様を設定可能に構成している。次に、図 1 5 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動パターン選択処理（S 1 0 2 1 0）について説明する。図 1 5 9 は、特別図柄変動パターン選択処理（S 1 0 2 1 0）の内容を示し

40

50

たフローチャートである。図159に示した通り、特別図柄変動パターン選択処理(S10210)では、特別図柄変動の開始を設定する前に更新処理(S8253)を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が開始されるよりも前に時短状態を終了させることができる。さらに、本第3制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンが選択されてから、実際に特別図柄変動が開始されるまでの間に、更新処理(S8253)を実行するように構成している。よって、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態に対応させて特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを選択することができるため、遊技者に対して、更新処理(S8253)が実行されたことにより遊技状態が切り替わった場合であっても、実行される特別図柄変動の変動パターンによって現在の遊技状態を予測させ難くすることができる。

10

#### 【0662】

また、時短状態が終了した後に実行される特別図柄変動であっても、その特別図柄変動に対応する特別図柄抽選が時短状態中に実行された場合であれば、特別図柄変動の変動パターンを時短状態中に参照されるデータテーブルを用いて決定することができるため、例えば、時短状態中に実行される特別図柄抽選に基づいてのみ付与可能な特典を有しているパチンコ機10において、その特典が付与されることを示すための専用演出を時短状態中に選択される特別図柄変動の変動パターンに対応して規定しておくだけで円滑に専用演出を実行することができる。なお、これに限ること無く、例えば、図159のS8252の処理が実行されるよりも前に更新処理(S8253)を実行するように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄変動の変動パターンを選択するよりも前に時短状態を終了させることが可能となるため、例えば、通常状態と時短状態とで異なる変動パターンを選択可能に構成されたパチンコ機10において、選択された変動パターンに基づいて、時短状態中に特別図柄抽選の大当たり判定が実行されたか否かを判別されてしまうことを抑制することができる。特別図柄変動パターン選択処理(S10210)が実行されると、まず、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(S8201)。S8201の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(S8201:Yes)、大当たり種別選択テーブル202fb(図147(a)参照)を参照して大当たり種別を決定し(S8251)、S8203の処理に移行する。一方、S8201の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には(S8201:No)、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する(S8209)。S8209の処理において特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には(S8209:Yes)、小当たり種別選択テーブル202ff(図148参照)を参照して小当たり種別を決定し(S8254)、S8203の処理に移行する。

20

30

#### 【0663】

また、S8209の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていない、即ち、特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には(S8209)、S8254の処理をスキップし、S8203の処理に移行する。S8203の処理では、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS2の値を取得する(S8203)。次に、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に基づいて現在の遊技状態(通常状態、時短状態)を特定し、特定した遊技状態に対応したデータテーブルを変動パターン選択テーブル202fdから読み出す(S8252)。そして、S8203の処理で取得した変動種別カウンタCS2の値と、S8252の処理で読み出した変動パターン選択テーブル202fd(図149(a)参照)が有するデータテーブルとに基づいて変動パターンを選択し(S8205)、S8205の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する(S8206)。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置113へと出力される。次

40

50

に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 8 2 0 7）、更新処理を実行する（S 8 2 5 3）。更新処理（S 8 2 5 3）の詳細な説明については、図 1 6 0 を参照して後述する。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 8 2 0 8）、本処理を終了する。S 8 2 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

#### 【 0 6 6 4 】

次に、図 1 6 0 を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 5 9 の S 1 0 2 1 0 参照）にて実行される更新処理（S 8 2 5 3）の処理内容について説明をする。図 1 6 0 は、更新処理（S 8 2 5 3）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 8 2 5 3）では、上述した第 2 制御例における更新処理（図 1 0 8 の S 2 5 3 参照）と同様に、遊技状態（時短状態）を終了させるための終了条件に関する情報を更新するための処理と、更新後の情報が終了条件を満たしているかを判別するための処理と、終了条件を満たしていると判別した場合に遊技状態（時短状態）を終了させる処理と、が実行される。図 1 6 0 に示した通り、本第 3 制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態と、を設定可能に構成しているため、更新処理（S 8 2 5 3）では、時短状態を終了させるための時短終了条件に関する情報を更新し、更新後の情報に基づいた処理を実行するように構成している。つまり、時短カウンタ 2 0 3 h の値を減算し、時短終了条件が成立したかを判別し、その判別結果に基づいて時短状態を終了させる処理（時短終了条件が成立したか否かの判別を実行する際に参照される各種カウンタの値をクリアする処理）が実行される。この更新処理（S 8 2 5 3）は、タイマ割込処理（図 1 5 5 参照）の特別図柄変動処理（図 1 5 6 参照）の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。更新処理（S 8 2 5 3）が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する（S 1 0 6 0 1）。S 1 0 6 0 1 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きく無い（0 である）、即ち、時短中ではないと判別した場合は（S 1 0 6 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は（S 1 0 6 0 1 : Y e s）、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し（S 1 0 6 0 2）、S 1 0 6 0 3 の処理へ移行する。

#### 【 0 6 6 5 】

S 1 0 6 0 3 の処理では、演算により変更された（1 減算された）時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する（S 1 0 6 0 3）。ここで設定された残時短回数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理（図 1 6 6 参照）の外部出力処理（S 1 1 5 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。その後、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別する（S 1 0 6 0 4）。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合は（S 1 0 6 0 4 : Y e s）、遊技状態を通常状態に設定し（S 1 0 6 0 5）、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g および小当たり B カウンタ 2 0 3 f h を 0 に設定する（S 1 0 6 0 6）。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し（S 1 0 6 0 7）、本処理を終了する。一方、S 1 0 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合は（S 1 0 6 0 4 : N o）、そのまま本処理を終了し、特別図柄変動処理（図 1 5 6 参照）へ戻る。以上、説明をしたとおり、第 3 制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、更新処理（図 1 6 0 参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり用時短更新処理（図 1 6 2 参照）により判別されるように構成している。そして、何れかの処理において、複数設定される時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（0）に設定するように構成している。よって

、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

【0666】

なお、第3制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が0となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を0にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を1加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図161を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり開始設定処理（S10223）について説明する。図161は、小当たり開始設定処理（S10223）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（S10223）は、タイマ割込処理（図155参照）の特別図柄変動処理（図156参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりA、B）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機10は、小当たり遊技が開始されるとV入賞装置650を球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのV入賞装置650に入賞した球が特定領域（V入賞スイッチ（Vスイッチ）650e3）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。

【0667】

即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、V入賞装置650に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが第3制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりA、B）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（2種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりで当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（S10223）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（S10401）。その後、V通過大当たり種別格納エリア203fdに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（S10402）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル202ffに基づいて、V通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がAであれば、大当たりA（15ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がBであれば、大当たりB（5ラウンド時短有大当たり）であると判別する（図148参照）。つまり、第3制御例では、小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり（2種当たり）の大当たり遊技の内容と、特別図柄の抽選によって大当たり（1種当たり）に当選した場合に実行される大当たり遊技とで同一の大当たり遊技が実行されるように、2種当たりを獲得した場合に（特定領域を球が通過した場合に）、1種当たりにおいて設定される大当たり種別（大当たりA或いはB）が実行された小当たりの種別に応じて設定されるように構成されている。

【0668】

このように、2種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、1種当たりで当選し

た場合と、2種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。なお、第3制御例の構成に限ること無く、1種当たりで当選した場合のみ、或いは、2種当たりで当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、1種当たりと2種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図161に戻り、説明を続ける。S10402の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し(S10403)、小当たり開始フラグ203fbと小当たり中フラグ203fcをオンに設定する(S10404)。その後、小当たり用時短更新処理を実行し(S10405)、本処理を終了する。この小当たり用時短更新処理(S10405)は、小当たりで当選した場合に成立し得る時短状態の終了条件である当選回数終了条件に対応する時短情報を更新するための処理と、時短情報を更新したことにより当選回数終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと移行させるための処理と、を実行するためのものであって、その詳細は図162を参照して後述する。ここで、図162を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり用時短更新処理(S10405)について説明する。図162は、小当たり用時短更新処理(S10405)の内容を示したフローチャートである。この小当たり用時短更新処理(S10405)は、タイマ割込処理(図155参照)の特別図柄変動処理(図156参照)の小当たり開始設定処理(図161参照)の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

10

20

#### 【0669】

小当たり用時短更新処理(S10405)では、まず、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいかを判別する(S10501)。即ち、現在が時短状態であるかを判別する。S10501の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きくない(0である)と判別した場合は(S10501:No)、時短状態以外の遊技状態において小当たりで当選した状態であるため、時短情報を更新するために本処理を全てスキップし、本処理を終了する。なお、第3制御例では、時短状態が設定されている状態以外では小当たりで当選することが無いように(第2特別図柄の抽選(変動)が実行されないように)構成しているため、S10501の処理にて時短状態が設定されていない状態であると判別した場合に、エラー報知(異常報知)を実行するためのエラーコマンドを設定するように構成しても良い。一方、S10501の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい、即ち、時短状態が設定されている状態であると判別した場合は(S10501:Yes)、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりA」であるかを判別する(S10502)。ここで、S10502の処理では、特別図柄判定処理(図158参照)のS10310の処理において小当たり種別格納エリア203faに格納された小当たり種別を読み出して判別を実行する。S10502の処理において、今回の小当たり種別が「小当たりA」であると判別した場合は(S10502:Yes)、小当たりAカウンタ203fgの値を1減算し(S10503)、減算後の小当たりAカウンタ203fgの値が0であるかを判別し(S10504)、0であると判別した場合は(S10504:Yes)、今回の小当たり当選で時短終了条件(小当たりAに対応する当選回数終了条件)が成立した場合であるため、変動回数終了条件が成立するまでの期間を計測していた時短カウンタ203hの値を0に設定し(S10505)、各種当選回数終了条件を計測していた小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhのそれぞれの値を0に設定し(S10506)、遊技状態として通常状態を設定する(S10507)。

30

40

#### 【0670】

上述したS10505~S10507の処理を実行することにより、複数設定される時短終了条件のうち、1つの時短終了条件が成立した場合に、他の時短終了条件が成立するまでの期間を計測するためのカウンタの値をそれぞれ時短終了条件が成立したことを示す値に設定することができるため、時短終了条件が成立した後に(遊技状態として通常状態

50

が設定された後に)、時短情報を更新するための処理(小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fh、時短カウンタ203hの値を更新するための処理)が実行されることを確実に防止することができる。よって、不必要な処理が実行されることを抑制できるため、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。なお、第3制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を0(時短終了条件が成立したことを示す値)に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆(報知)するように構成することができる。さらに、1の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況(例えば、時短カウンタ203hの値が0になった時点における小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhの各値)を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、1の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。

10

#### 【0671】

S10507の処理を終えると、次に、減算された各小当たりカウンタの値に対応する残時短回数コマンドを設定し(S10508)、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し(S10509)、本処理を終了する。ここで、S10508及びS10509で設定されたコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理(図166参照)の外部出力処理(S11501)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、受信した残時短回数コマンドに基づいて時短情報を管理し、時短状況(時短状態が終了するまでの期間)を示唆(報知)するための状態表示態様を設定する。また、受信した状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を把握する。一方、S10504の処理において、小当たりAカウンタ203fgの値が0では無いと判別した場合は(S10504:No)、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのS10505~S10507の処理をスキップしてS10508の処理へ移行する。上述したS10502の処理に戻り説明を続ける。S10502の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりA」では無い(「小当たりB」である)と判別した場合は(S10502:No)、次に、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりB」であるかを判別し(S10510)、「小当たりB」であると判別した場合は(S10510:Yes)、小当たりBカウンタ203fhの値を1減算し(S10511)、その後、減算した小当たりBカウンタ203fhの値が0であるかを判別する(S10512)。S10512の処理において、小当たりBカウンタ203fhの値が0であると判別した場合は(S10512:Yes)、今回の小当たり当選で時短終了条件(小当たりBに対応する当選回数終了条件)が成立した場合であるため、上述したS10505の処理へ移行し、時短状態を終了させるための処理を実行する。

20

30

40

#### 【0672】

一方、S10512の処理において、小当たりBカウンタ203fhの値が0では無い(1以上である)と判別した場合は(S10512:No)、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのS10505~S10507の処理をスキップしてS10508の処理へ移行する。S10510の処理において、今回当選した小当たりの小当たり種別が「小当たりB」では無い場合は(S10510:No)、今回の小当たり当選によって時短状態が終了しないため、時短状態を終了するためのS10505~S10507の処理をスキップしてS10508の処理へ移行する。以上説明をした通り、第3制御例では小当たり当選した特別図柄の変動時間が経過した場合

50

に、その小当たり当選に対応するカウンタの値を減算し、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無を判別するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行される前に当選回数終了条件により時短状態を終了させることが可能となる。よって、変動回数終了条件、当選回数終了条件の何れの時短終了条件が成立した場合であっても、時短状態を終了させるタイミングに大きな差が発生することを防止することができる。具体的には、第3制御例では、変動回数終了条件、即ち、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第1図柄）の確定表示が終了したタイミングで時短状態が終了するように構成され、当選回数終了条件、即ち、特別図柄の抽選で小当たり当選した当選回数に基づいて成立する時短終了条件が成立した場合には、特別図柄（第1図柄）の確定表示後の、小当たり遊技の開始設定タイミングで時短状態が終了するように構成されている。

10

#### 【0673】

つまり、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、対応する特別図柄の変動が停止した直後に時短状態が終了するように構成している。これにより、今回設定された時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、時短状態が終了したか否かを遊技者が判別するためには、例えば、普通図柄（第2図柄）の変動時間の長短や、電動役物640aの開放パターンを識別する必要があるが、例えば、第3制御例のように小当たり開始設定時（小当たり遊技が開始される直前）に時短状態を終了するように設定することで、小当たり遊技が開始された直後には時短状態が終了したか否かを判別し難くすることができる。なお、第3制御例では、複数の時短終了条件のうち、変動回数終了条件と当選回数終了条件との何れの終了条件が成立した場合にも、略同一のタイミング（遊技者が判別困難な程度の時間差を含む概念）で時短状態を終了させるように構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、変動回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第1図柄）の確定表示直後に時短状態を終了させ、当選回数終了条件が成立した場合には特別図柄（第1図柄）の確定表示後に実行される小当たり遊技終了後に時短状態を終了させるように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間中を時短状態とすることができる。よって、小当たり遊技中は今回の小当たり当選によって時短状態が終了したのか否かを遊技者が判別することができず、小当たり遊技が終了するまで（2種当たりを獲得したか否かの遊技結果が報知されるまで）、時短状態が終了したのか否かを分かり難くすることができる。さらに、第3制御例のように、小当たり遊技中に2種当たりを獲得可能な遊技性を有するパチンコ機10では、小当たり遊技終了後に時短状態が終了したか否かを遊技者に報知するように構成することで、今回の小当たり遊技が時短状態を終了させる小当たり当選に基づくものでは？と予測しながらの遊技を行うことになるため、時短状態中に実行される小当たり遊技に対して常に意欲的に2種当たりを狙わせることができる。

20

30

#### 【0674】

次に、図163を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるV入口通過処理（S10108）について説明する。図163は、タイマ割込処理（図155参照）の中で実行されるV入口通過処理（S10108）を示すフローチャートである。V入口通過処理（S10108）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）650c1がオンであるか否かを判定する（S11101）。S11101の処理において、球通過センサ650c1がオンでないと判別された場合は（S11101：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S11101の処理において、球通過センサ650c1がオンであると判別された場合（S11101：Yes）、V入賞口650aの開放期間中であるか否かを判別する（S11102）。S11102の処理において、V入賞口650aの開放期間中であると判別された場合（S11102：Yes）、V入口通過コマンドを設定し（S11103）、本処理を終了する。ここで設定されたV入口通過コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図166参照）の外部出力処理（S11501）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113では、V入口通過

40

50



コマンドを受信すると、V入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置114へV入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、V入賞装置650への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる(図154参照)。一方、V入賞口650aの開放期間中でないと判別された場合は(S11102:No)、小当たり遊技でないにも関わらず、V入賞装置650へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する(S11104)。その後、流路ソレノイド209aをオンに設定し(S11105)、本処理を終了する。

#### 【0675】

次に、図164を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるV通過処理(S10109)について説明する。図164は、V通過処理(S10109)を示すフローチャートである。このV通過処理(S10109)は、タイマ割込処理(図155参照)の中で実行される処理である。V通過処理では、まず、V通過フラグ203ffがオンであるか否かを判別する(S11201)。S11201の処理において、V通過フラグ203ffがオンであると判別された場合は(S11201:Yes)、そのまま本処理を終了する。一方、S11201の処理において、V通過フラグ203ffがオンでないと判別された場合は(S11201:No)、V通過ありか否かを判別する(S11202)。即ち、遊技球がV入賞装置650のV入賞スイッチ(Vスイッチ)650e3を通過したか否かを判別する。S11202の処理において、V通過なしと判別された場合は(S11202:No)、そのまま本処理を終了する。S11202の処理において、V通過ありと判別された場合は(S11202:Yes)、V通過有効期間中であるか否かを判別する(S11203)。V通過有効期間中であると判別された場合は(S11203:Yes)、V通過大当たり種別格納エリア203fdに格納されているV通過時大当たり種別値を取得し(S11204)、取得したV通過大当たり種別を示すVフラグ203feをオンに設定する(S11205)。そして、V通過コマンドを設定する(S11206)。次いで、V通過フラグ203ffをオンに設定し(S11207)する。その後、時短カウンタ203hを0に設定して(S11208)、本処理を終了する。一方、S11203の処理において、V通過有効期間中でないと判別された場合は(S11203:No)、エラーコマンドを設定し(S11209)、本処理を終了する。V通過有効期間中でない場合に、遊技球がV入賞スイッチ(Vスイッチ)650e3を通過した場合は、不正にV入賞スイッチ650e3へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、S11209の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

#### 【0676】

次に、図165を参照して、主制御装置110に電源が投入された場合に主制御装置110内のMPU201により実行される立ち上げ処理(主制御装置)7について説明する。図165は、この立ち上げ処理(主制御装置)7を示すフローチャートである。この立ち上げ処理(主制御装置)7は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定を実行する(S11401)。例えば、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置(音声ランプ制御装置113、払出制御装置111等の周辺制御装置)が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理(第3制御例では1秒)を実行する(S11402)。そして、RAM203のアクセスを許可する(S11403)。その後は、電源装置115に設けたRAM消去スイッチ122(図3参照)がオンされているか否かを判別し(S11404)、オンされていれば(S11404:Yes)、処理をS11415へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされていなければ(S11404:No)、更にRAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S11405)、記憶されていなければ(S11405:No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理をS11415へ移行する。RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S11405:Yes)、RAM判定値を算出し(S11406)、算出したRAM判定値が正常でなければ(S11407:No)、即ち、算出



したRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をS11415へ移行する。なお、図166のS11515の処理で後述する通り、RAM判定値は、例えばRAM203の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このRAM判定値に代えて、RAM203の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

#### 【0677】

S11415の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置111を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（S11415）。払出制御装置111は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM213のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置110は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM203の初期化処理（S11416、S11417）を実行する。上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ122を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ122が押されていれば、RAMの初期化処理（S11416、S11417）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM203の初期化処理（S11416、S11417）を実行する。RAMの初期化処理（S11416、S11417）では、RAM203の使用領域を0クリアし（S11416）、その後、RAM203の初期値を設定する（S11417）。RAM203の初期化処理の実行後は、S11410の処理へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず（S11404：No）、電源断の発生情報が記憶されており（S11405：Yes）、更にRAM判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S11407：Yes）、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S11408）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S11409）、S11410の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

#### 【0678】

S11410の処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信し、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114に対して各種演出の実行を許可する。次いで、時短カウンタ203hの値を読み出し（S11411）、読み出した値に基づく状態コマンドを設定する（S11412）。そして、流路ソレノイド209aをオフに設定する（S11413）。その後、割込みを許可して（S11414）、後述するメイン処理に移行する。次に、図166を参照して、上記した立ち上げ処理（主制御装置）7後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図166は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4m秒周期の定期処理としてS11501～S11508の各処理が実行され、その残余時間でS11511、S11512のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理（図166参照）においては、まず、タイマ割込処理（図155参照）の実行中に、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S11501）。具体的には、タイマ割込処理（図155参照）におけるS10101のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図156参照）や始動入賞処理（図45参照）で設定された特図1保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理（S11501）により、第3図柄表示装置81による第3

図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。また、大当たり制御処理（図 1 6 7 , S 1 1 5 0 4 ）で設定されたオープニングコマンド（S 1 1 6 0 2 ）、ラウンド数コマンド（S 1 1 6 0 7 ）、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する（S 1 1 6 1 1 ）。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。

【 0 6 7 9 】

次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する（S 1 1 5 0 2 ）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第 3 制御例では 1 9 8 ）に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新（S 1 1 5 0 2 ）が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1 1 5 0 3 ）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口（大開放口）6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する（S 1 1 5 0 4 ）。大当たり制御処理（S 1 1 5 0 4 ）では、大当たり状態のラウンド毎に対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を開放し、対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を閉鎖する。この対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、第 3 制御例では、大当たり制御処理（S 1 1 5 0 4 ）をメイン処理（図 1 6 6 参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図 1 5 5 参照）において実行しても良い。

【 0 6 8 0 】

次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する（S 1 1 5 0 5 ）。小当たり制御処理（S 1 1 5 0 5 ）では、開放シナリオに基づいて対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を開放し、対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）の最大開放時間が経過したか、又は対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ）を閉鎖する。尚、第 3 制御例では、小当たり制御処理（S 1 1 5 0 5 ）をメイン処理（図 1 6 6 参照）において実行しているが、タイマ割込処理（図 1 5 5 参照）において実行しても良い。次に、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S 1 1 5 0 6 ）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図 4 7 参照）の S 8 2 2 の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理における S 8 2 1 の処理または S 8 2 3 の処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで継続される。

【 0 6 8 1 】

次に、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b （図 2 参照）の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する（S 1 1 5 0 7 ）。第 1 図柄表示更新処理（S 1 1 5 0 7 ）では、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 5 9 参照）の S 8 2 0 6 の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3

7 bにおいて開始する。第3制御例では、第1図柄表示装置37 a, 37 bのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理(図166参照)は4m秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色の変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理(S11507)では、特別図柄変動パターン選択処理(図159参照)のS8206の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37 a, 37 b(図135参照)において実行されている変動表示を終了し、特別図柄判定処理(図158参照)のS10305、またはS10308の処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第1図柄)を第1図柄表示装置37 a, 37 bに停止表示(点灯表示)する。

10

#### 【0682】

次に、第2図柄表示装置83の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S11508)。第2図柄表示更新処理(S11508)では、普通図柄変動処理(図47参照)のS815の処理またはS816の処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置83において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置83では、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S11508)では、普通図柄変動処理(図47参照)のS818の処理によって第2図柄表示装置83の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置83において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理(図47参照)のS812の処理またはS813の処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置83に停止表示(点灯表示)する。その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S11509)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S11509:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(第3制御例では4m秒)が経過したか否かを判別し(S11510)、既に所定時間が経過していれば(S11510:Yes)、処理をS11501へ移行し、上述したS11501以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S11510:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S11511, S11512)。

20

30

#### 【0683】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S11511)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、各カウンタ値が最大値(第3制御例では999、239)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S11502の処理と同一の方法によって実行する(S11512)。ここで、S11501~S11508の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し

40

50

実行することにより ( S 1 1 5 1 1 )、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 ( 即ち、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値 ) をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタ C S 1 についてもランダムに更新することができる。また、S 1 1 5 0 9 の処理において、R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 1 5 0 9 : Y e s )、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 4 9 の N M I 割込処理が実行されたということなので、S 1 1 5 1 3 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し ( S 1 1 5 1 3 )、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 ( 払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置 ) に対して送信する ( S 1 1 5 1 4 )。そして、R A M 判定値を算出して、その値を保存し ( S 1 1 5 1 5 )、R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して ( S 1 1 5 1 6 )、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、R A M 判定値は、例えば、R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

10

#### 【 0 6 8 4 】

なお、S 1 1 5 0 9 の処理は、S 1 1 5 0 1 ~ S 1 1 5 0 8 で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 1 1 5 1 1 と S 1 1 5 1 2 の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているため、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 の終了後、処理を S 1 1 5 0 1 の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理 ( 主制御装置 ) 7 において初期化された場合と同様に、処理を S 1 1 5 0 1 の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 ( S 1 1 4 0 1 ) において、スタックポインタが所定値 ( 初期値 ) に設定されることで、S 1 1 5 0 1 の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。次に、図 1 6 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される大当たり制御処理 ( S 1 1 5 0 4 ) を説明する。図 1 6 7 は、この大当たり制御処理 ( S 1 1 5 0 4 ) を示すフローチャートである。この大当たり制御処理 ( S 1 1 5 0 4 ) は、メイン処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の中で実行され、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 ( 大開放口 ) 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放又は閉鎖するための処理である。

20

30

#### 【 0 6 8 5 】

大当たり制御処理 ( 図 1 6 7 , S 1 1 5 0 4 ) では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する ( S 1 1 6 0 1 )。具体的には、大当たり開始フラグ 2 0 3 j の設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ 2 0 3 j は、特別図柄変動処理 ( 図 1 5 6 参照 ) の S 1 0 2 1 5 の処理により大当たりの開始を設定した場合に、オンに設定される ( S 1 0 2 1 6 )。S 1 1 6 0 1 の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合 ( 大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオンであると判別した場合 ) は ( S 1 1 6 0 1 : Y e s )、オープニングコマンドを設定し ( S 1 1 6 0 2 )、次いで、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオフに設定して ( S 1 1 6 0 3 )、本処理を終了する。一方、S 1 1 6 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングでは無い ( 大当たり開始フラグ 2 0 3 j がオフに設定されている ) と判別した場合には ( S 1 1 6 0 1 : N o )、次に、現在が大当たり中であるかを判別する ( S 1 1 6 0 4 )。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり ( 特別図柄の大当たり遊技中も含む ) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されている期間が該当する。S 1 1 6 0 4 の処理に

40

50

において、特別図柄の大当たり中では無い（大当たり中フラグ 203k がオフである）と判別した場合（S 11604 : No）は、そのまま本処理を終了する。一方、S 11604 の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ 203k がオンに設定されている）と判別した場合には（S 11604 : Yes）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（S 11605 ~ S 11612）が実行される。

#### 【0686】

S 11604 の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は（S 11604 : Yes）、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する（S 11605）。この S 11605 の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。S 11605 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（S 11605 : Yes）、開放シナリオテーブル 202fg に基づき、対応する入賞口（第 1 可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a）を開放し（S 11606）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する（S 11607）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201 により実行されるメイン処理（図 166 参照）の外部出力処理（S 11501）の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 81 において新たなラウンド演出が開始される。

#### 【0687】

なお、詳細な説明は省略するが、大当たりが継続して（例えば、複数の大当たり遊技が実行される間の特別図柄変動回数（抽選回数）が 50 回未満の場合や、大当たり遊技中を挟んで時短状態が繰り返し設定されている期間中に）実行される場合には、音声ランプ制御装置 113 側にて継続して実行される大当たり遊技のラウンド数を累積して表示するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から送信される状態コマンドや変動パターンコマンドに基づいて大当たりが継続して実行されていると判別する期間（連チャン期間）を設定する期間設定手段と、その期間設定手段によって設定された期間中に新たな大当たり遊技が実行された場合に、前に実行された大当たり遊技におけるラウンド遊技数（ラウンド数）に新たな大当たり遊技のラウンド遊技数（ラウンド数）を加算するラウンド数累積手段と、そのラウンド数累積手段により累積されたラウンド累積数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 114 に送信し、大当たり遊技中の第 3 図柄表示装置 81 に表示するラウンド累積数表示制御手段と、を有している。これにより、大当たりが長く継続していることを遊技者に認識させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。なお、この場合の、累積して表示されるラウンド数も、特典をまとめた表示態様である。一方、S 11605 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は（S 11605 : No）、次に、対応する入賞口（可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a）の閉鎖条件が成立したかを判別する（S 11608）。具体的には、対応する入賞口（可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a）を開放した後に所定時間（例えば、30 秒）が経過した場合、または、可変入賞装置 65 又は V 入賞装置 650 に球が所定数（例えば、合計 10 個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

#### 【0688】

S 11608 の処理において、対応する入賞口（可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650a）の閉鎖条件が成立したと判別した場合は（S 11608 : Yes）、対応する入賞口（可変入賞装置 65 の特定入賞口 65a 又は V 入

10

20

30

40

50

賞装置 650 の V 入賞口 650 a ) を閉鎖して ( S 1 1 6 0 9 ) 、本処理を終了する。一方、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 65 の特定入賞口 65 a 又は V 入賞装置 650 の V 入賞口 650 a ) の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には ( S 1 1 6 0 8 : N o ) 、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する ( S 1 1 6 1 0 ) 。エンディング演出の開始タイミングは、15 ラウンド ( 今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技 ) が終了して開閉扉 650 f 1 が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間 ( 第 3 制御例では、3 秒 ) が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。S 1 1 6 1 0 の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 6 1 0 : Y e s ) 、エンディングコマンドを設定し ( S 1 1 6 1 1 ) 、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエンディング演出が開始される。一方、S 1 1 6 1 0 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 1 1 6 1 0 : N o ) 、S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する ( S 1 1 6 1 2 ) 。S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は ( S 1 1 6 1 2 : N o ) 、本処理を終了する。

10

20

#### 【 0 6 8 9 】

S 1 1 6 1 2 の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 6 1 2 : Y e s ) 、次に、実行中の大当たり種別が大当たり A ~ 大当たり D の何れであるかを判別する ( S 1 1 6 1 3 ) 。この S 1 1 6 1 3 の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア ( 図示しない ) に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル 2 0 2 f e を用いて対応する時短終了条件を設定する ( S 1 1 6 1 4 ) 。具体的には、大当たり種別が大当たり A ( 1 5 R 時短有大当たり ) または大当たり B ( 5 R 時短有り大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 0 0 を、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g に 1 を、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h に 3 を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たり D ( 1 5 R 時短有大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 0 0 を、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g に 2 を、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h に 1 0 を、それぞれ設定する。なお、大当たり種別が大当たり C ( 5 R 時短無大当たり ) の場合は、大当たり終了後に時短状態が設定されない大当たり種別であるため、時短カウンタ 2 0 3 h 、小当たり A カウンタ 2 0 3 f g 、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h 、のそれぞれに値 ( 時短終了条件 ) が設定されない用に構成している。上述した S 1 1 6 1 4 の処理を終えると、次に、S 1 1 6 1 4 の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する ( S 1 1 6 1 5 ) 。

30

#### 【 0 6 9 0 】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 6 6 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 1 5 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア 2 2 3 g および仮時短情報更新エリア 2 2 3 i に今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動 ( 抽選 ) に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数 ( 残条件 ) を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される。S 1 1 6 1 5 の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定する ( S 1 1 6 1 6 ) 。なお、この状態コマンドを設定することにより大当たり終了後の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知することができ、設定されている遊技

40

50

状態に対応する報知を行うことができる。より具体的には、今回の大当たり種別が時短有大当たり（大当たり A、B、D のいずれか）である場合は、状態コマンドによって時短状態が通知されることにより、大当たりの終了に基づいて時短状態に対応する右打ち遊技が報知される。一方で、今回の大当たり種別が時短無大当たり（大当たり C）である場合は、状態コマンドによって通常状態が通知されることにより、大当たりの終了に基づいて通常状態に対応する左打ち遊技が報知される。S 1 1 6 1 6 の処理が終了すると、次いで、大当たりの終了を設定し（S 1 1 6 1 7）、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し（S 1 1 6 1 8）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第 3 制御例では、大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。さらに、第 3 制御例では、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に比べて、第 2 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合のほうが、時短状態の終了条件（時短終了条件）として成立し難い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている間の右打ち遊技中に、2 種当たりでは無く 1 種当たりに当選した際の付加価値を遊技者に提供することができる。なお、第 3 制御例では、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に設定される大当たり種別（大当たり A、B）では、同一の時短終了条件が設定されるように構成しているが、それに限ること無く、例えば、大当たり種別が大当たり A の場合のほうが成立し難い時短終了条件を設定するように構成しても良い。また、複数の時短終了条件の一部を大当たり A のほうが成立し易くし、他を大当たり B のほうが成立し易くなるように設定しても良い。

10

20

#### 【0691】

さらに、図 1 4 7 (d) に示した通り、第 3 制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の変動回数に関する変動回数終了条件（時短カウンタ 2 0 3 h の値に基づいた終了条件）と、特別図柄の抽選の結果、小当たりに当選した当選回数に関する当選回数終了条件（各小当たりカウンタの値に基づいた終了条件）と、を設定するように構成している。加えて、当選回数終了条件として、小当たり当選時に設定される複数の小当たり種別に対応させた終了条件を設定するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄の変動回数が所定回数（100 回）に到達するまでの間に、どの小当たり種別に対応する小当たり遊技が実行され、あとどれくらいで時短状態が終了するのかわかり難くすることができる。なお、第 3 制御例では、変動回数終了条件として特別図柄（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄）の変動回数「100 回」のみを設定するように構成しているが、大当たり種別に応じて異なる変動回数終了条件を設定しても良い。また、変動回数終了条件として、第 1 特別図柄の変動回数のみを計測する第 1 特別図柄変動計測手段を設け、その第 1 特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第 1 特別図柄変動終了条件や、第 2 特別図柄の変動回数のみを計測する第 2 特別図柄変動計測手段を設け、その第 2 特別図柄変動計測手段の計測結果が所定結果となった場合に成立する第 2 特別図柄変動終了条件を設けても良い。さらに、第 3 制御例では、当選回数終了条件として各小当たり種別に対応させたカウンタ（小当たり A カウンタ 2 0 3 f g、小当たり B カウンタ 2 0 3 f h）の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しているが、これに限ること無く、単に小当たりに当選した回数を合算した値に基づいて成立する時短終了条件を設定しても良いし、複数（3 以上）の小当たり種別のうち、所定数（2 つ）の小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された回数を合算して計測する手段を設け、その手段の計測結果に基づく終了条件を設定するように構成しても良い。

30

40

#### 【0692】

また、第 3 制御例では、小当たり当選時に設定され得る小当たり種別の全てに対して、時短終了条件を設定するように構成しているが、これに限ることなく、小当たり当選時に何回設定されたとしても時短終了条件が成立し得ない小当たり種別として小当たり種別 Z を設定可能に構成しても良い。これにより、時短状態中に小当たりに当選したことを遊技者が把握したとしても、今回の小当たりによって時短状態が終了に近づいているのかを判

50

別し難くすることができる。加えて、上述した小当たり種別 Z を設ける場合には、当選回数終了条件が設定されている小当たり遊技と同一内容の小当たり遊技を実行するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の遊技内容を識別したとしても、今回の小当たり遊技によって時短状態が終了に近づいているかを判別し難くすることができる。このように、小当たりに当選したことを判別したり、或いは、小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技の遊技内容を判別したりすることで、つまり、パチンコ機 10 の遊技内容を判別することで、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を把握困難とすることにより、時短状態の進捗（終了に近づいているか否か）を示唆（報知）する演出に対して、遊技者に強い興味を持たせることができる。なお、第 3 制御例において第 3 図柄表示装置 81 で実行される演出の制御内容については、後述する音声ランプ制御装置 113 の制御処理説明の中で詳細に説明をする。次に、図 168 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される小当たり制御処理（S11505）を説明する。図 168 は、この小当たり制御処理（S11505）を示すフローチャートである。この小当たり制御処理（S11505）は、メイン処理（図 166 参照）の中で実行され、パチンコ機 10 が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（V入賞装置 650 の V入賞口 650a）を開放又は閉鎖するための処理である。

10

#### 【0693】

小当たり制御処理（図 168，S11505）では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する（S11701）。具体的には、小当たり開始設定処理（図 161 参照）の S10404 の処理により小当たり開始フラグ 203fb がオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。S11701 の処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には（S11701：Yes）、オープニングコマンドを設定する（S11702）。そして、小当たり開始フラグ 203fb をオフに設定して（S11703）、本処理を終了する。一方、S11701 の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には（S11701：No）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（S11704）。特別図柄の小当たり中としては、第 1 図柄表示装置 37 及び第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S11704 の判別は小当たり中フラグ 303fc がオンに設定されているかを解析することで判別する。S11704 の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（S11704：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S11704 の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（S11704：Yes）、S11705 の処理を実行する。S11705 の処理では、V入賞口開放タイミングであるか判別する（S11705）。S11705 の処理において、V入賞口開放タイミングであるか判別した場合には（S11705：Yes）、開放シナリオテーブル 202fg に基づき、対応する入賞口（V入賞装置 650 の V入賞口 650a）を開放し（S11706）、今回が 5 回目又は 10 回目の開放タイミングであるかを判別する（S11707）。

20

30

#### 【0694】

S11707 の処理において、今回が 5 回目又は 10 回目の開放タイミングでは無いと判別した場合は（S11707：No）、本処理を終了する。一方、S11707 の処理で今回が 5 回目又は 10 回目の開放タイミングであると判別した場合は（S11707：Yes）、次に、S11708 の処理において、Vフラグ 203fe がオンに設定されているかを判別し（S11708）、オンではない（オフである）と判別した場合には（S11708：No）、小当たり種別格納エリア 203fa に格納されている小当たり種別を読み出し（S11709）、次いで、読み出した小当たり種別に対応する指示コマンドを設定する（S11710）。S11710 の処理において設定される指示コマンドとしては、例えば、小当たり種別として小当たり遊技中に球が特定領域を通過し易い小当たり（例えば、小当たり A）と、小当たり遊技中に球が特定領域を通過し難い小当たり（例え

40

50



ば、小当たりB)と、によって第3図柄表示装置81に表示する表示態様を異ならせるための指示コマンドが設定される。図168に戻り、説明を続ける。S11705の処理において、V入賞口650aの開放タイミングではないと判別した場合には(S11705:No)、V入賞口650aの閉鎖条件が成立したか、即ち、V入賞口650aの閉鎖タイミングであるか判別する(S11711)。V入賞口650aの閉鎖タイミングであると判別した場合には(S11711:Yes)、V入賞口650aを閉鎖し(S11712)、本処理を終了する。

#### 【0695】

一方、S11711の処理において、現在がV入賞口650aの閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には(S11711:No)、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する(S11713)。S11713の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は(S11713:Yes)、エンディングコマンドを設定し(S11714)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図166参照)の外部出力処理(S11501)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第3図柄表示装置81においてエンディング演出が開始される。一方、S11713の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は(S11713:No)、S11715の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する(S11715)。S11715の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は(S11715:No)、本処理を終了する。S11715の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は(S11715:Yes)、Vフラグ203feがオンに設定されているかを判別し(S11716)、オンに設定されていると判別した場合は(S11716:Yes)、Vフラグ203feの内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し(S11717)、大当たり開始フラグ203j、大当たり中フラグ203kをオンに設定し(S11718)、Vフラグ203feをオフに設定し(S11719)、V通過フラグ203ffをオフに設定し(S11720)、小当たり中フラグ203fcをオフに設定し(S11721)、本処理を終了する。

#### 【0696】

次に、図169を参照して、本第3制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理内容について説明をする。図169は、特図1演出態様設定処理(S14983)の処理内容を示したフローチャートである。この特図1演出態様設定処理(S14983)では、時短状態中における第1特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を設定するために、抽選結果報知態様選択テーブル222faを参照して決定した演出態様を用いる処理(S19502参照)を実行する。特図1演出態様設定処理(S14983)が実行されると、まず、現在の遊技状態が時短状態であるか判別する(S19501)。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には(S19501:Yes)、抽選結果報知態様選択テーブル222fa(図153参照)を参照して、報知態様を決定する(S19502)。そして、S19502の処理において決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S19503)、本処理を終了する。一方、S19501の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には(S19501:No)、S19502の処理をスキップし、上述したS19503の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第3制御例では、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選の判定と、時短当選の判定とを何れも実行可能に構成し、大当たりと、時短とに重複して当選した場合において、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している点で、他の制御例とは異なる技術思想を有しているが、この第3制御例特有の技術思想を他の制御例に記載されているパチンコ機10に適用しても良い。

また、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合においても時短当選の判定を実行可能に構成しても良い。

【0697】

また、本第3制御例では、特別図柄抽選に関する処理が実行された場合に、大当たり当選を判定する処理よりも前に時短当選を判定する処理を実行可能に構成し、時短当選した場合には、大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、大当たり当選の判定が実行されてから、その判定結果を示すための特別図柄変動が開始されるまでの間に時短状態を終了させるように構成している。つまり、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、従来型のパチンコ機10のように、特別図柄抽選を実行させ易くすることを目的として時短状態を設定する場合とは異なる目的で時短状態を用いることができるため、遊技者に対して多彩な遊技を提供することができる。なお、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的のみで時短状態を設定可能にする構成として、本第3制御例に記載されている構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示されるタイミングにおいて時短状態を設定し、次の特別図柄抽選において大当たり当選の判定が実行された後に時短状態を終了させるように構成しても良い。この場合、特別図柄抽選の実行権利(特図保留)を獲得している場合には、時短状態が設定される期間が一瞬となるため、本第3制御例と同様に、特別図柄抽選における大当たり当選の判定が実行される際の遊技状態を変更させる目的で時短状態を設定することが可能となる。一方、特図保留を獲得していない場合は、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間、時短状態が継続することになるため、特別図柄抽選を実行させ易い期間を設定することが可能となる。よって、特別図柄抽選を円滑に実行することができない遊技者に対してのみ、次の特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

【0698】

また、本第3制御例では、1回の特別図柄抽選にて大当たり当選と、時短当選とに重複当選可能に構成し、重複当選した場合に、重複当選していない場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、重複当選した場合に、重複当選しなかった場合よりも遊技者に不利となる特典を付与可能に構成しても良い。また、重複当選し得る判定として、大当たり当選の判定、時短当選の判定、だけで無く、時短終了条件成立の判定や、転落抽選当選の判定を用いても良い。つまり、特定の実行契機が成立したことに基づいて複数種類の判定を実行可能に構成し、その複数種類の判定結果の組合せが所定の組合せとなった場合に、所定の組合せとは異なる組合せとなった場合とは異なる特典を付与可能に構成すれば良い。なお、本第3制御例では、時短遊技状態において左打ちを行うと小当たり当選が発生しないため時短状態が長く継続し易くなる一方で、右打ちを行うと高確率で小当たり当選が発生して時短終了条件が比較的短い期間で成立し易くなるため、本第3制御例における左打ち遊技および右打ち遊技は、それぞれ有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方法、および有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法の別形態である。

【0699】

<パチンコ機10の遊技盤構成の変形例>

次に、図170を参照して、パチンコ機10の遊技盤13の変形例について説明をする。上述した第2制御例から第3制御例においては、通常状態において第1入球口64へと遊技球を入球させるための左打ち遊技を実行し、時短状態が設定された場合に入球し易くなる第2入球口640へと遊技球を入球させるための右打ち遊技を実行可能な遊技盤13を有していた。つまり、遊技状態に応じて第1特別図柄抽選を実行させる遊技と、第2特別図柄抽選を実行させる遊技とを切り替える遊技性を有したパチンコ機10について説明をした。これに対して本変形例では、図170に示した通り、通常状態において、左打ち遊技を実行することで第1入球口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄抽選を実行可能にし、右打ち遊技を実行することで第2入球口1641へと遊技球を入球させて第2特

10

20

30

40

50

別図柄抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている状態において遊技者が遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を選択することで（操作ハンドル21を操作して発射強度を調整することで）、任意の特別図柄種別の特別図柄抽選を実行させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。次に、図170に示した遊技盤13を用いた斬新な遊技性について説明をする。

#### 【0700】

##### <遊技性1>

上述した第3制御例にて用いた遊技性を有するパチンコ機10において、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで、同一の選択割合で大当たり当選するように構成し、加えて、第1特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて時短当選の判定も実行可能に構成し、第2特別図柄抽選において、大当たり当選に加えて小当たり当選の判定も実行可能に構成する。そして、時短当選したことに基づいて時短状態が設定された場合には、第2入球口1640へと遊技球が入球し易くなり、右打ち遊技を実行させ、小当たり当選によって大当たり遊技を狙わせる遊技を実行可能に構成する。このように構成することで、通常状態において、左打ち遊技によって、第1特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第1特別図柄の時短当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第1遊技）と、右打ち遊技によって、第2特別図柄の大当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す、或いは、第2特別図柄の小当たり当選を経由して時短状態が設定されることを目指す遊技（第2遊技）と、を遊技者に選択させることが可能となる。この場合、例えば、時短当選した場合に設定される時短状態（第2時短）は時短終了条件が成立し易くし、第2時短が設定された場合の約50%の割合で、第2時短中に小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行されるように構成し、第1特別図柄抽選で時短当選する確率を、第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率よりも高くするように構成すると良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選の小当たり当選を経由して大当たり遊技が実行される遊技過程を実行するために第1遊技を実行するか第2遊技を実行するかを遊技者の趣向に合わせて選択させることができる。なお、この場合、通常状態において左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるように、各入球口への遊技球の入球割合や、時短当選確率や、小当たり当選確率や、小当たり当選時における大当たり遊技の実行確率を規定すると良い。これにより、何れの遊技を実行した場合であっても、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

#### 【0701】

さらに、この場合、規定数の遊技球を発射した場合における獲得賞球数の割合が均等となるのに要する期間を第1遊技と第2遊技とで異ならせたり、獲得賞球数の偏差を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者の趣向に合った遊技を提供することができる。

#### 【0702】

<その他の遊技性：時短種別によって通常状態よりも不利な時短状態と有利な時短状態とを設定可能>

上述した第2制御例のように、通常状態において実行される特別図柄抽選において大当たり当選経路で設定される時短状態（第1時短）と、時短当選経路で設定される時短状態（第2時短）とを設定可能に構成し、第2時短に当選した場合に設定される時短種別として遊技者に有利な第2時短Aと、不利な第2時短Bと、を設定可能に構成する。第2時短Aが設定された場合には、上述した第2制御例と同様に、特別図柄抽選を通常状態よりも実行され易くなるように電動役物640aが開放動作する時短状態が設定される。一方で、第2時短Bが設定された場合には、通常状態と同程度の入球割合でしか第2入球口640へと遊技球が入球し得ない開放動作で電動役物640aが開放動作制御される。そして、第2時短Bが設定された場合、即ち、通常状態以外の遊技状態では、時短当選判定が実行されないように構成する。このように構成することで、通常状態が設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定と時短当選判定と、が実行される遊技となり、第

2時短Bが設定された場合は、特別図柄抽選において大当たり当選判定のみが実行される遊技となる。つまり、通常状態に対して時短当選判定が実行されない分、第2時短Bのほうが遊技者に不利な遊技が実行されることになる。そして、第2時短Bに対して時短終了条件として異なる回数特別図柄抽選回数（例えば、10回、50回、100回）を設定可能に構成する。さらに、通常状態で実行される特別図柄抽選における抽選結果の選択割合として、大当たり当選する確率が1/200とし、時短当選する確率が199/200とする。そして、時短当選した場合に第2時短Aが選択される割合を10%、第2時短Bが選択される割合を90%に設定する。つまり、通常状態において特別図柄抽選が実行された場合には、その抽選結果が大当たり当選以外である場合に、必ず時短当選するように構成する。

10

#### 【0703】

このように構成することで、通常状態において特別図柄抽選が実行されるタイミングが、大当たり当選終了後第2時短Bの時短終了条件が成立し、通常状態が設定された場合における特別図柄抽選、即ち、特定周期において実行される特別図柄抽選のみとなる。これにより、遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）を、周期的に（第2時短Bの終了条件が成立する毎に）実行させることができる。また、第2時短Bの時短終了条件として異なる特別図柄抽選回数を設定可能に構成することで、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行される周期を可変させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。なお、この場合、図170を参照して上述した遊技盤13の構成のように、通常状態において第1特別図柄抽選も第2特別図柄抽選も実行可能とするパチンコ機10を用いた場合には、通常状態における第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、時短当選確率を異ならせたり、時短当選時に設定される時短種別の選択割合を異ならせたり、第2時短Bが設定された場合の時短終了条件の内容を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、周期的に実行される遊技者に有利な特別図柄抽選（通常状態における特別図柄抽選）が何れの種別の特別図柄で実行されるかに応じて、遊技者に有利な第2時短Aが設定される確率を異ならせることができる。また、第2時短Bの時短終了条件として、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選の結果が特定の判別結果（例えば、小当たり）である場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成し、特別図柄抽選の抽選結果として、大当たり、時短当選とは異なる小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、第2時短Bが設定された場合に、いち早く第2時短Bを終了させて通常状態における特別図柄抽選を実行させようと、小当たり当選を目指すという斬新な遊技性を提供することができる。

20

30

#### 【0704】

<遊技性2：同時変動仕様の遊技機と、時短当選の組合せ>

第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たり当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして、上述した第2制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選（時短当選判定）を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第1特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典となる時短状態が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典とは異なる第2特典となる時短状態が設定される。さらに、時短当選している第1特別図柄変動中に実行された第2特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第1特典及び第2特典よりも有利な第3特典が付与される時短状態を設定可能に構成する。このように構成することで、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機10において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じ

40

50

て異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第1特典又は第2特典よりも時短終了条件が成立し難い第3特典としても良いし、第1特典又は第2特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第3特典としても良い。

#### 【0705】

さらに、第3特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に（並行して）実行可能なパチンコ機10において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典（大当たり遊技）が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示（確定表示）されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示（確定表示）させることができる。

#### 【0706】

<時短回数（普通図柄の高確率状態中に実行可能な特別図柄抽選の回数）無限を設定可能な遊技機について>

上述した第1制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に特別図柄抽選が100回実行されるまでの期間、普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定可能に構成していたが、時短状態が継続する期間を特別図柄抽選が100回実行されるまでに限らずに100回以上の特別図柄抽選が実行されるまでとしても良く、無限（次回大当たりに当選するまで）としても良い。例えば、上述した第1制御例において、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第1変動回数を100回、第2変動回数を200回、第3変動回数を300回、第4変動回数を500回、第5変動回数を10000回（実質次回大当たり当選まで）とする。第3図柄表示装置81に表示される演出態様としては、時短状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り100回」と表示され、100回以上の変動回数（例えば、第4変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乘せする演出（例えば、「+30回」）を実行する。なお、この上乘せする演出は、大当たりを経由すること無く付与特典を加算する演出である。また、残時短回数を増加させるための演出の実行条件として遊技者による枠ボタン22への所定の操作を実行条件としても良い。

#### 【0707】

このように構成することで、大当たり遊技終了後にスーパーチャンスモード（特別図柄抽選が50回実行されるまでの期間限定の特別図柄の高確率状態（確変状態））が設定されなかった場合であっても、時短状態が継続する期間として10000回の特別図柄変動が実行されるまでの期間が設定された場合には、確変状態が設定された場合よりも第2入賞口640へ球が入球し易い状態が長期間継続することにより、特別図柄の大当たり確率

は低確率であるものの、獲得した遊技球数を維持したまま、より多くの特別図柄の大当たり抽選を実行させることが可能となり、大当たりに当選する可能性が高くなるため、大当たり遊技終了後にチャンスモード（時短状態）が設定されても、遊技者に長期間の時短状態が設定されることを期待させることで遊技意欲が低下することを抑制し、時短状態がいつまで継続するのにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過することで確変状態が設定され、通過しなかった場合には時短状態が設定される構成であるため、特別図柄の高確率状態となるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が100回の確変状態での遊技と、特別図柄の低確率状態が設定されるが普通図柄の高確率状態が継続する期間である時短回数が最大で10000回付与される可能性がある時短状態での遊技と、の何れの遊技状態で遊技するかを遊技者に選択させることができる。

10

#### 【0708】

<大当たり遊技終了後、終了条件が成立するまでの間、特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される構成（所謂、ST仕様）を有する遊技機について>

特別図柄抽選において大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定し、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、100回）に到達した場合に確変状態の終了条件が成立する構成（所謂、ST仕様）の遊技機において、終了条件を複数規定し、その中から1つの終了条件を設定する構成としても良い。例えば、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第1変動回数を100回、第2変動回数を200回、第3変動回数を300回、第4変動回数を500回、第5変動回数を10000回（実質次回大当たり当選まで）とする。そして、第3図柄表示装置81に表示される演出態様としては、確変状態が設定された時点では何れの終了条件が設定されていても「残り100回」と表示され、終了条件として100回以上の変動回数（例えば、第4変動回数）が設定されている場合には、所定のタイミングで表示されている残り変動回数の値に所定回数を上乘せする演出（例えば、「+30回」）を実行する。このように構成することで、確変状態が継続する残り期間が遊技者に分かり難くなるため、表示されている確変状態が終了するまでの残り期間（特別図柄の残変動回数）が少ない場合でも、遊技者に上乘せ演出が発生することを期待させることが可能となり、確変状態が終了する最後の瞬間まで確変状態が継続するかもしれないという期待感を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した構成を特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、または特定領域へと遊技球が入球した場合に大当たりが付与される仕様の遊技機（所謂1種2種混合機）に適用しても良い。

20

30

#### 【0709】

<高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機について>

なお、上述した時短回数無限を設定可能な構成を高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）を有する遊技機に適用しても良い。ここで、リミット機能とは、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の高確率状態（高確状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に特別図柄または普通図柄の低確率状態（低確状態）を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。例えば、低確状態において大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定される種別の大当たり（確変大当たり）に当選し、確変リミット回数として3回がセットされた場合、確変状態が設定されてから3回連続で確変大当たりに当選した場合には、3回目の確変大当たり当選で確変リミットに到達し、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確状態が設定される。なお、確変リミット回数とは、特別図柄の低確状態において大当たり当選し、その大当たりに基づいて実行された大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される場合にセットされる値である。確変状態において、大当たり遊技終了後

40

50

に確変状態が設定される大当たりに当選し、その大当たり当選に基づいて実行された大当たり遊技の終了時に値が更新され、更新後の値を用いて確変リミットに到達したか否かの判別が実行される。従来の確変リミットを有する遊技機では、例えば、特別図柄の大当たりに当選した場合の大当たり種別の振分が、確変大当たり90%、通常大当たり10%であり、確変リミット回数3回とした場合に、低確状態において確変大当たりに当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された後、3回連続で確変大当たりに当選した場合には、3回目の確変大当たりで確変リミットに到達し、3回目の大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に移行する。

10

#### 【0710】

また、確変リミットに到達する前に通常大当たりに当選した場合にも、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで）の時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、特別図柄の大当たりに当選しないまま所定期間が経過すると、通常状態に移行する。なお、時短状態において確変大当たりに当選すると、新たに確変リミット回数3回がセットされる。つまり、従来の確変リミットを有する遊技機では、通常大当たりに当選した場合に確変リミット回数が解除されるものの、限られた期間内（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまでの期間）に特別図柄の低確率状態で特別図柄の大当たりに当選しなければ通常状態に移行するため、遊技者にとっては、通常大当たりは確変大当たりよりも不利な大当たりであり、確変状態が設定された後に確変大当たりが2回連続した場合、次回当選する大当たりが確変大当たりと通常大当たりの何れの大当たりであっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は同じであるため、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態において遊技者の遊技意欲が低下する虞があった。これに対して、時短回数無限（次回大当たりに当選するまで）が付与される通常大当たりを設定することで、確変状態が設定された後に通常大当たりに当選することによって、確変リミット回数が解除される特別図柄の低確率状態が設定されるものの、時短状態が次回大当たりまで継続するため、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態においては、確変大当たりに当選するよりも通常大当たりに当選する方が遊技者に有利となり、確変リミット到達までの残回数が1回の場合の確変状態においても遊技者に通常大当たりに当選することを期待させることで遊技意欲が低下することを防ぎ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、この場合、同一の確変状態が設定されている場合であっても、確変リミット到達までの残回数が多い確変状態と確変リミット到達までの残回数が少ない確変状態とで大当たり遊技終了後に設定される確変状態の有利度合いを異ならせている状態となる。また、確変リミット到達までの残回数が1回の場合には、確変状態が規制されている状態である。

20

30

#### 【0711】

なお、時短回数無限が付与される通常大当たりに当選する場合には、確変大当たりに当選した場合と異なる特殊演出（例えば、表示されている確変リミット到達までの残回数が巻き戻される演出等）を実行しても良い。

40

#### 【0712】

<第1特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第2特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機における大当たり2回ループが実行可能な構成について>

第1特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第2特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能な構成（所謂、同時変動方式）を有しない遊技機において、大当たり遊技終了後に特別図柄および普通図柄の高確率状態（確変状態）が次回大当たりに当選するまで設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に所定期間（例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで）特別図柄の低確率状態且つ普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される通常大当たりの2つの大当たり種別を有する遊技機（所謂、確変

50



ループ機。)が一般に知られている。従来の確変ループ機では、確変大当たりに当選した場合、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され、あと1回の大当たり当選が確約されることとなるが、確変大当たりに当選した後に通常大当たりに当選すると、所定期間設定される時短状態に大当たり当選しなければ、通常状態が設定されるため、確変大当たりの割合を変えることなく、あと2回の大当たり当選を確約することはできなかった。しかし、上述した時短回数無限回(次回大当たりに当選するまで)を設定可能な構成とすることで、確変大当たりの割合を変えずに確変大当たりに当選した場合にあと2回の大当たり当選を確約することが可能となる。具体的には、確変状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には、時短回数無限(次回大当たりに当選するまで)の時短状態が設定され、通常状態または時短状態が設定されている場合に通常大当たりに当選した場合には時短回数無限よりも少ない期間(例えば、特別図柄抽選が20回実行されるまで)の時短状態が設定される構成とする。

10

## 【0713】

このように構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合には、次回当選した大当たりが何れの大当たり種別であってもさらにもう1回の大当たりが確約されるため、1度確変大当たりに当選することであと2回の大当たりが確約されることとなる。したがって、確変大当たりに当選することで遊技者は多くの賞球を得ることが可能となるため、確変大当たりに当選することを期待して意欲的に遊技を行わせることができる。

## 【0714】

<時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成について>

20

従来の遊技機において、大当たり遊技終了後に所定期間(例えば、特別図柄抽選が100回実行されるまで)時短状態を設定し、時短状態中に大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が開始された場合に設定されていた時短状態を終了し、その大当たり遊技終了後に新たに所定期間の時短状態を設定する(時短状態をリセットする)構成が一般的である。このような構成の遊技機に対して、更なる興趣向上を目指すために、時短状態が設定されている場合に、大当たり当選しても時短状態をリセットしない構成とすることで、所定期間内に如何に多くの大当たりに当選できるかを遊技者に楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。具体的には、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)において大当たりに当選した場合(初当たり)の大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が終了する終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、第1変動回数を100回、第2変動回数を300回、第3変動回数を500回、第4変動回数を1000回(実質次回大当たり当選まで)とする。そして、例えば、終了条件として第3変動回数が設定されている場合に、20回目に実行された特別図柄変動で大当たりに当選した場合、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させない(リセットしない)ため、大当たり遊技終了後の時短状態の終了条件成立までの残変動回数は480回となる。このように、初当たりに基づいて設定されている時短状態が、時短状態中に大当たりに当選したことによって終了せず、初当たりに基づく大当たり遊技の終了後に設定された時短状態が新たに実行された大当たり遊技終了後にも引き継がれるため、初当たりに基づく大当たり遊技終了後に設定された時短状態の終了条件である変動回数何回であるかによって遊技者が時短状態中に獲得し得る大当たり当選回数を異ならせることが可能となり、斬新な遊技を提供することができる。

30

40

## 【0715】

なお、時短状態を終了させる条件として、終了条件として設定された変動回数が0回になった場合(つまり、時短状態中に所定回数の特別図柄変動が実行された場合)と時短状態中の大当たり当選回数が特定回数に到達した場合、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、時短状態が設定されてから3回目の大当たりに当選した場合に、大当た

50



り遊技開始時に時短状態を終了させ、その大当たり遊技終了後に新たに時短状態を設定する構成としても良い。このように構成することで、通常状態よりも有利な状態（例えば、時短状態）を継続させるために連チャンを目指すという斬新な遊技を提供することができ、更に遊技の興趣を向上させることができる。

【0716】

<第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）よりも第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されているほうが遊技者に有利となる構成の遊技機について>

遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、第1確変状態、第2確変状態の少なくとも4つの遊技状態が設定可能であり、各遊技状態の遊技者の有利度合いとして、第1確変状態よりも、少なくとも、第2確変状態のほうが遊技者に有利な構成の遊技機にて、上述した特別図柄抽選において時短抽選（特別図柄抽選における時短状態を設定するか否かの判定）を実行する構成としても良い。具体的には、特別図柄の低確率状態と高確率状態での大当たり当選確率の差を少なく設定し（例えば、特別図柄の低確率状態での大当たり当選確率を1/50.1、高確率状態での大当たり当選確率を1/50）、第1特別図柄で大当たり当選した場合に第1確変大当たり（大当たり遊技終了後に第1確変状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を95%、時短大当たり（大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別）が決定される割合を5%とし、大当たり遊技中には賞球を得ることができない構成とする。なお、通常状態、時短状態、第1確変状態においては第1特別図柄抽選が主として実行され、第2確変状態においてのみ第2特別図柄抽選が実行される構成とする。そして、第2特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合にのみ、小当たり抽選（特別図柄抽選における小当たり当選か否かの判定）が実行され、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって遊技者は賞球を得ることができる。なお、通常状態における特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合には時短抽選を実行し、時短当選すると所定期間（例えば、特別図柄変動が20回実行されるまでの期間）時短状態が設定される。

【0717】

また、通常状態において第1確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に第1確変状態が設定される。ここで、第1確変状態では特別図柄の高確率状態は次回大当たりに当選するまで継続するが、普通図柄の高確率状態は終了条件が成立すると低確率状態が設定される構成とし、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成し、例えば、第1変動回数を1回、第2変動回数を50回、第3変動回数を100回、第4変動回数を200回、第5変動回数を300回とする。このように構成することで、第1確変状態において普通図柄の高確率状態の終了条件が成立した場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態、つまり、遊技者に有利な第2確変状態が設定されることとなるため、第1確変状態においては大当たり当選せずに普通図柄の高確率状態が終了することを目指す斬新な遊技を遊技者に提供することができる。なお、第2特別図柄で大当たり当選した場合に第2確変大当たり（大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり）が決定される割合を95%、時短大当たりが決定される割合を5%とする。なお、時短状態が設定されている場合に第1特別図柄が大当たり当選した場合には100%第2確変状態が設定される構成とする。なお、普通図柄の高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける（時短リミット）構成としても良く、例えば、時短リミット回数を10回とし、第1確変大当たりに10回当選することで10回目の大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される。このように構成することで、大当たりを連チャンさせることで更に有利な遊技状態が設定されるという斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

【0718】

10

20

30

40

50

なお、第1特別図柄抽選においても小当たり抽選を実行する構成としても良く、小当たり当選した場合に、少なくとも小当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される小当たり種別を含む複数の小当たり種別の中から小当たり種別が決定される構成としても良い。このように構成することで、第2確変状態へ移行する契機が増えるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。なお、第1確変状態が設定されている場合に、設定されている普通図柄の高確率状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の残変動回数を遊技者に示唆する演出を実行しても良い。例えば、終了条件として第5変動回数（変動回数300回）が設定されている場合に、第3図柄表示装置81において「300ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の1変動毎に1ポイント貯まり、300ポイント貯まった場合に、第2確変状態が設定される構成としても良い。この場合、第1確変状態において大当たり当選した場合には、獲得したポイントがリセット（つまり、0に戻る）される構成とする。なお、終了条件として、例えば、第1変動回数（変動回数1回）が設定されている場合にも、第3図柄表示装置81において「300ポイント貯めろ」と表示され、特別図柄の1変動が終了したら300ポイント獲得できる構成としても良く、設定されている終了条件の変動回数に応じて特別図柄の1変動で付与されるポイント数を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態の終了条件としてどの変動回数が設定されているのかを遊技者が分かり難くなるため、付与されるポイント数からどの変動回数が設定されているかを予測する楽しみを提供でき、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0719】

20

##### <技術思想まとめ>

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図2保留を用いた特図2抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図2抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第2制御例のパチンコ機10によれば、第2入球口640に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づいて、第2特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第1判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後は、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）が成立するまでの間継続する。また、第2特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第2判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第2制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

30

40

#### 【0720】

このように構成することで、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第2制御例で

50

は、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では1/6の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、1/200の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

10

#### 【0721】

さらに、上述した第2制御例では、遊技球が入球することにより、第1特別図柄抽選の実行契機となり得る第1入球口64（遊技球が入球可能な第1入球手段）と、第2特別図柄抽選の実行契機となり得る第2入球口640（その第1入球手段とは異なる第2入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第2特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。つまり、第1特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、ひいては、第1入球口64への遊技球の入球と、第2入球口640への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。なお、上述した第2制御例では、第1特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1特定期間（通常状態）においては第2特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第1特定期間とは異なる第2特定期間（第2確変状態）においては、第1特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第1入球口64への遊技球の入球が、第2入球口640への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第1入球口64への遊技球の入球よりも、第2入球口640への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、この場合、図170に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第1入球口64への遊技球の入球度合いと、第2入球口640への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機10の遊技盤13を構成すると良い。このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【0722】

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第1時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にすることができ興趣をより向上できるという効果がある。この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第1時短よりも第2時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第2時短よりも第1時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。より具体的には、例えば、前回の大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回

40

50

数（ハマリ回数）が所定数を越えた場合のほうが、超えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。次に、上述した第3制御例では、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図156参照）。これにより、大当たり当選（第1判別結果）と時短当選（第2判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第3制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図147（b）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にするという効果がある。

10

#### 【0723】

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第3制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。また、上述した第3制御例では、時短当選の判定（第2判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第1判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、1の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。次に、上述した第2制御例の第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図132（b）参照）。よって、設定種別（第1時短、第2時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第2遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとすることができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興味を向上させることができるという効果がある。なお、上述した第2制御例の第2変形例では、設定種別（第1時短と第2時短）とに応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

20

30

#### 【0724】

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短よりも第2時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第1時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第2時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例や第2制御例の第1変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第2判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないため、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第2判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定されたか第2時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結

40

50

果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図130、及び図131参照）。つまり、第1時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第1期間に対して特定演出（図130（a）参照）を実行し、第2時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第2期間に対して特定演出（図130（b）参照）を実行するように構成している。

#### 【0725】

より具体的には、上述した第1期間と第2期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Aが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が10000回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数10000回）し、時短Bが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が100回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数100回）し、時短Cが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が1回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数1回）するように構成する。この場合、時短A、時短B、時短Cの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短A、時短B、時短Cの設定割合が「3：6：1」となるように規定し、時短状態である場合には「6：3：1」となるように規定し、確変状態である場合には「1：2：7」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Aが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Cが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制できるとともに、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Aは通常状態および時短状態でしか設定されず、時短Cは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第1当たり乱数カウンタC1の値が「51～200」であれば時短当選し、確変状態では「51～53」、時短状態では「51～500」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合は

10

20

30

40

50

、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

なお、それ以外に例えば、前回の当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、200回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間当たり当選していない遊技者に対して、当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

#### 【0726】

図170を参照して説明をした遊技機では、第1判別を実行可能な第1判別手段（第1特別図柄抽選）と、その第1判別手段により実行される第1判別の結果が、第1判別結果（当たり当選）であることに基づいて第1特典（当たり遊技）を付与可能であり、第1判別の結果が、第1判別結果とは異なる第2判別結果（時短当選）であることに基づいて第2特典（普通図柄の高確率状態）を付与可能な第1特典付与手段と、第1判別とは異なる第2判別を実行可能な第2判別手段（第2特別図柄抽選）と、第2判別手段により実行される第2判別の結果が、第3判別結果（当たり当選）であることに基づいて第1特典を付与可能であり、第2判別の結果が第3判別結果とは異なる第4判別結果（小当たり当選）であることに基づいて、第1特典及び第2特典とは異なる第3特典（小当たり遊技）を付与可能な第2特典付与手段と、を有し、第1判別手段により実行される第1判別に基づいて第3特典が付与されることが無く、且つ、第2判別手段により実行される第2判別に基づいて第2特典が付与されることが無いように構成されている。これにより、第1判別が実行された場合と、第2判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

#### 【0727】

上述した<遊技性2>に係る遊技機では、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たり当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）した時点で当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成する。そして第1判別手段により第1条件が成立した（時短当選した）と判別されてから第1状態設定手段により第1有利状態（第1特典の時短状態）が設定されるまでの間に、第2判別手段により第2条件が成立した（時短当選した）と判別されたことに基づいて、第1有利状態、及び第2有利状態よりも遊技者に有利となる第3有利状態（第3特典の時短状態）を設定可能である。よって、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成したパチンコ機10において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。

#### 【0728】

上述した<その他の遊技性>では、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第1判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、遊技状態設定手段は、第1遊技状態（通常状態）が設定されている状態において実行された判別手段（特別図柄抽選）による判別の結果が第1判別結果とは異なる第2

10

20

30

40

50

判別結果（第2時短B当選）であることに基づいて第2遊技状態（第2時短B）を設定可能であり、第2遊技状態が設定されている状態において終了条件（時短終了条件）が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定可能であり、第1遊技状態が設定されている状態において実行された判別手段による判別の結果が第1判別結果及び第2判別結果とは異なる第3判別結果（第2時短A当選）であることに基づいて、第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態（第2時短A）を設定可能である。また、判別手段は、判別の結果が第2判別結果となる確率（選択割合90%）よりも第3判別結果となる確率（選択割合10%）のほうが低くなるように判別を実行可能である。さらに、終了条件（第2時短Bの時短終了条件）として、第2遊技状態が設定されている状態において実行される判別手段による判別の回数（特別図柄抽選回数）が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第1終了条件を少なくとも設定可能である。加えて、判別手段による判別の結果が特定判別結果（小当たり当選）であることに基づいて成立可能な第2終了条件を設定可能である。

10

#### 【0729】

この場合、遊技状態設定手段により第2遊技状態を設定するための設定種別として、特典遊技実行手段の終了後に第2遊技状態を設定可能な第1設定（通常の時短状態）と、判別手段により実行される判別の結果が第1判別結果とは異なる第2判別結果（第2時短B当選）であることに基づいて特典遊技を実行すること無く、第2遊技状態（時短状態）を設定可能な第2設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、遊技状態設定手段は、種別設定手段により設定された設定種別（時短種別）に応じて、第1遊技状態（通常状態）よりも有利となる有利第2遊技状態（通常の時短状態）と、第1遊技状態よりも不利となる不利第2遊技状態（第2時短B）と、を設定可能である。なお、上述した各種技術思想、及び遊技性に記載されている各種構成については、後述する各制御例に用いても良く、後述する各制御例に記載されている新たな課題を解決するための手法として適宜採用すれば良い。

20

#### 【0730】

##### <第4制御例>

次に、図171～図203を参照して、第4制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した各制御例では、第1特別図柄と第2特別図柄の一方が変動表示されている期間は、他方の特別図柄の大当たり抽選が実行されない構成であった。これに対して、本第4制御例は、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示を同時に（並行して）実行可能に構成（所謂、同時変動仕様）している点で相違している。このように構成することで、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。また、本第4制御例では、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選の両方で時短抽選を実行可能に構成し、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合よりも、一方の特別図柄が時短当選し、その特別図柄の変動表示が停止するまでの期間で、他方の特別図柄でも時短当選した場合に遊技者に有利な特典が付与されるように構成している点で相違している。詳細は後述するが、本第4制御例では、通常状態において第1特別図柄または第2特別図柄が時短当選した場合に時短A状態が設定される。一方、通常状態において第1特別図柄が時短当選した場合には、長時間（300秒）の変動時間が設定され（時短当選変動状態）、第1特別図柄の変動が終了するまで（つまり、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるまで）の期間で第2特別図柄が時短当選した場合には、時短A状態よりも遊技者に有利な時短B状態が設定される。このように構成することで、一方の特別図柄が時短当選した場合に、他方の特別図柄でも時短当選することで遊技者に有利な特典が付与されるため、一方の特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す特別図柄の変動中に、他方の特別図柄でも時短当選したいと遊技者に思わせることで、意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【0731】

50



加えて、大当たり遊技終了後に時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定され得る大当たり種別の大当たりに当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に通常状態（普通図柄の低確率状態）を設定させるための処理を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が長時間に渡って継続することで遊技者が過剰に有利になることを抑制し、遊技者の射幸心の向上を抑制することができる。また、同時変動仕様の遊技機において、一方の特別図柄抽選において大当たり（または小当たり）に当選した場合に、他方の特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄させる）か、或いは、仮停止させる（中断させる）かの一方のみを実行する仕様であることが一般的であるが、本第4制御例では、大当たり種別（または小当たり種別）によって、他方の特別図柄の変動表示を強制停止させるか、仮停止させるかを決定する構成としている。つまり、他方の特別図柄の変動を強制停止させる（破棄させる）大当たり種別と、他方の特別図柄の変動表示を仮停止させる（中断させる）大当たり種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態において、一方の特別図柄が停止表示されることにより遊技者に不利な遊技状態が設定され得る場合に、他の特別図柄の変動を破棄することができる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定されることを防ぐことができるが、他の特別図柄を中断させる大当たり種別の大当たりに当選した場合には不利な遊技状態が設定され得る状況が継続するので、大当たり当選した場合に、遊技者に他の特別図柄の変動を破棄できたか否かに興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。ここで、本第4制御例のパチンコ機10の概要について説明する。本第4制御例のパチンコ機10の大当たり確率は1/50であり、第1特別図柄と第2特別図柄で共通である。また、時短当選確率は1/50であり、第1特別図柄と第2特別図柄で共通である。また、小当たり確率は1/50であるが、小当たり抽選は第2特別図柄のみで実行される。

#### 【0732】

詳細は後述するが、大当たりに当選した場合に決定される大当たり種別は、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なるテーブル（図175、図176参照）によって決定され、第1特別図柄で大当たり当選した場合には、遊技状態に関わらず、100%大当たりA（5R時短A大当たり）が決定される。一方、第2特別図柄で大当たり当選した場合、図176に示す通り、遊技状態に応じて大当たり種別が決定される。図176に示す通り、通常状態において第2特別図柄が大当たりに当選した場合には、100%大当たりAが設定される。つまり、通常状態においては、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり当選した場合に決定される大当たり種別は同一である。なお、第2特別図柄では小当たり抽選も実行され、小当たり当選し、小当たり遊技において特定領域1650に遊技球が入球すると大当たりAよりも有利な大当たりBまたはCとなるため、第1特別図柄よりも第2特別図柄の方が遊技者に有利な特別図柄であると言える。本第4制御例のパチンコ機10では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、第1特別図柄の変動時間と第2特別図柄の変動時間が異なり、通常状態では、第2特別図柄の変動時間よりも第1特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第1特別図柄の方が先に停止し易い。時短状態では、第1特別図柄の変動時間よりも第2特別図柄の変動時間の方が短く設定されるため、第2特別図柄の方が先に停止し易い。このように構成することで、通常状態では第2特別図柄抽選の実行回数を抑制し、遊技者が過剰に有利になることを抑制し、時短状態では第2特別図柄よりも先に第1特別図柄が停止することで遊技者に比較的不利な遊技状態が設定されることを抑制することができ、メリハリのある遊技を提供することが可能となる。なお、通常状態では、第1特別図柄の変動時間よりも第2特別図柄の変動時間の方が短く設定され、時短状態では、第2特別図柄の変動時間よりも第1特別図柄の変動時間の方が短く設定される構成としても良い。

#### 【0733】

ここで、本第4制御例のパチンコ機10において設定される遊技状態について説明する。本第4制御例では、遊技状態として、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定可能である。時短状態には、時短状態が設定されてから



の特別図柄の変動が5回実行されると終了する時短A状態と、時短状態が設定されてからの特別図柄の変動が10000回実行されると終了する時短B状態の2つの時短種別があり、時短A状態が設定された場合に、5回の特別図柄抽選で大当たり（大当たり当選確率：1/50）または小当たり（小当たり当選確率1/50）に当選する確率は約18%と低く、時短B状態が設定された場合には、ほぼ100%大当たりまたは小当たりで当選可能であるため、時短A状態よりも時短B状態の方が遊技者に有利な時短種別である。本第4制御例のパチンコ機10では、通常状態において第1特別図柄または第2特別図柄が大当たり当選した場合の大当たり遊技終了後に設定される遊技状態は時短A状態のみである。また、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される遊技状態は時短A状態のみであり、時短B状態は設定されない。ここで、本第4制御例では、図179に示す通り、通常状態において第1特別図柄が時短当選した場合に、第1特別図柄の変動時間として長時間（300秒）が設定される構成としている。そして、図181に示す通り、第1特別図柄の長時間変動中（時短当選変動状態）は、第2特別図柄の変動時間として極めて短い変動時間（0.5秒）が設定される。これにより、時短当選変動状態では、通常状態に比べて第2特別図柄抽選を多く実行可能となる。そして、図176に示す通り、時短当選変動状態中に第2特別図柄が大当たり当選した場合には、100%大当たりB（10R時短B大当たり）が決定され、大当たり遊技終了後に時短B状態が設定される。また、時短当選変動状態中に第2特別図柄が時短当選すると時短B状態が設定される。

10

#### 【0734】

20

このように構成することで、第1特別図柄が時短当選した場合に、その第1特別図柄が停止表示されるまでの期間で可能な限り多くの第2特別図柄抽選を実行させ、時短B状態を設定させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、詳細は後述するが、時短当選変動状態において、第2特別図柄の大当たり（又は小当たり）当選、或いは時短当選により時短B状態が設定された場合に、時短当選した第1特別図柄の変動表示が継続して実行され、その第1特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短B状態が破棄され、新たに時短A状態が設定される。つまり、時短B状態は第1特別図柄が停止表示されるまでの期間しか継続しないこととなる。一方、時短当選した第1特別図柄の変動表示を破棄することができれば、後述する時短リミット到達まで時短B状態での遊技を実行することが可能となり、大量の賞球を得ることができる。なお、時短リミットとは、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され得る大当たり種別の大当たりで当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に非時短状態を設定させるための処理を実行させる閾値を指す。このように、本第4制御例のパチンコ機10では、同じ時短B状態であっても、第1特別図柄の破棄を目指す遊技と、時短リミット到達まで連チャンさせることで大量の賞球を得ることを目指す遊技の異なる遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合に時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、第2特別図柄が時短当選した場合にも時短当選変動状態を設定する構成としても良い。この場合、特別図柄種別によって時短当選変動の変動時間を異ならせる構成とすることで、特別図柄種別によって遊技者に比較的に有利な時短当選変動状態と比較的に不利な時短当選変動状態とを設けることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【0735】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄と第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合に設定される時短種別を時短A状態としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄のみが時短当選した場合と、第2特別図柄のみが時短当選した場合と、異なる時短種別の時短状態を設定する構成としても良く、例えば、第2特別図柄が時短当選した場合には、時短A状態よりも遊技者に有利であるが、時短B状態よりも遊技者に不利な時短C状態（例えば、時短回数が100回）を設定する構成としても良い。次に、図171を参照して、本第4制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説

50

明をする。図 171 は、本第 4 制御例におけるパチンコ機 10 の遊技盤 13 を模式的に示した正面図である。まず、図 171 を参照して、遊技盤 13 の右側領域の構成について説明をする。本第 4 制御例では、遊技盤 13 の右側領域に第 2 特別図柄抽選を実行させるための入球口（始動入球口）として、第 2 入球口 1640 と、右第 2 入球口 1641 と、を配設している。

#### 【0736】

第 2 入球口 1640 には、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開閉作動する電動役物 1640a が付随しており、設定されている遊技状態に応じて遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）と、遊技球を入球させ難い状態（普通図柄の低確率状態）と、を創出可能に構成している。なお、普通図柄抽選の内容や、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される当たり遊技（普図当たり遊技）において開閉作動される電動役物 1640a の動作制御内容等については、上述した各制御例において説明をした電動役物制御の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。一方、右第 2 入球口 1641 は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技によって発射された遊技球が一定の割合で入球し得るように配設されており、本第 4 制御例では、左打ち遊技によって発射された遊技球が第 1 入球口 64 へと入球する割合と、同程度の入球割合となるように右第 2 入球口 1641 が配設されている。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技によって実行される第 1 特別図柄抽選と、右打ち遊技によって実行される第 2 特別図柄抽選と、を同程度の頻度で実行させることができるため、遊技者が何れの遊技方法を選択した場合であっても、違和感無く遊技を行わせることができる。また、時短状態が設定された場合には、右打ち遊技を実行することにより、第 2 入球口 1640 へと遊技球を入球させ易くすることができるように普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物 1640a を開閉動作させる普図当たり遊技が実行されるため、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態に基づく普通図柄抽選、及び、電動役物 1640a を開閉動作させる普図当たり遊技の内容については、上述した第 3 制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【0737】

さらに、遊技盤 13 の右側領域下方には、小当たり遊技中に開放動作される V 入賞装置 1650 と、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置 1065 が配設されている。この V 入賞装置 1650 は、上述した第 3 制御例における第 2 可変入賞装置 650（図 135 参照）と同一内容であり、可変入賞装置 1050 は、上述した第 3 制御例における可変入賞装置 65（図 135 参照）と同一内容であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【0738】

< 第 4 制御例における電氣的構成について >

次に、図 172 から図 181 を参照して、本第 4 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 4 制御例では、上述した第 3 制御例に対して、主制御装置 110 が有する ROM 202 および RAM 203 の構成の一部を変更している点で相違する。それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図 172 に示す通り、本第 4 制御例における主制御装置 110 が有する ROM 202 は、上述した第 3 制御例における主制御装置 110 が有する ROM 202 の構成（図 145（a）参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 202fa に代えて第 1 当たり乱数テーブル 202ka を、大当たり種別選択テーブル 202fb に代えて、大当たり種別選択テーブル 202kb を、第 2 当たり乱数テーブル 202fc に代えて、第 2 当たり乱数テーブル 202kc を、変動パターンテーブル 202fd に代えて、変動パターンテーブル 202kd を、小当たり種別選択テーブル 202ff に代えて、小当たり種別選択テーブル 202kf を、時短当たり乱数テーブル 202fh に代えて、時短当たり乱数テーブル 202kh を、時短種別選択テーブル 202fi に代えて、時短種別選択テーブル 202ki を用いている点と、小当たり乱数テーブル 202ke を追加した点とで相違し、それ以外は同

一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。次に、RAM 203の詳細について、図173を参照して説明する。図173は、主制御装置110のRAM 203の構成を示すブロック図である。本第4制御例におけるRAM 203は、上述した第3制御例におけるRAM 203の構成(図145(b)参照)対して、時短リミット回数カウンタ203jaと、特図1変動時間タイマ203kaと、特図2変動時間タイマ203kbと、特図1仮停止フラグ203kcと、特図2仮停止フラグ203kdと、特図1変動停止フラグ203keと、特図2変動停止フラグ203kfと、時短当選変動状態フラグ203kgと、時短リミット到達フラグ203khと、を追加して点で相違する。それ以外の構成については、上述した第3制御例と同一であるため、その詳細な説明は省略する。

10

## 【0739】

時短リミット回数カウンタ203jaは、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数を計測するためのカウンタである。ここで、本第4制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技中を除いて、普通図柄の低確率状態が設定されること無く、普通図柄の高確率状態が連続して設定される回数(普通連続設定回数)を計測可能に構成しており、その普通連続設定回数が所定数(10回)に到達した場合(時短リミットに到達した場合)に、普通図柄の高確率状態を設定可能な条件が成立している場合であっても、普通図柄の低確率状態を強制的に設定する処理(時短リミット処理)を実行可能に構成し、遊技者に対して有利な遊技状態(第1確変状態)が過剰に連続して設定されてしまうことを抑制している。この時短リミット回数カウンタ203jaには、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で大当たり終了後に普通図柄の高確率状態が設定される種別の大当たり遊技が実行された場合に、当該大当たり遊技の終了時に初期値として「10」がセットされる(図203のY3005参照)。そして、普通連続設定回数が更新される毎にカウンタの値が減算され(図203のY3002参照)、時短リミットに到達したか否かの判別処理にて減算後のカウンタ値が参照される(図203のY3003参照)。そして、時短リミットに到達した場合に時短リミット到達フラグ203khがオンに設定されることで、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される(図202のY2703)。この時短リミット回数カウンタ203jaの値を示す情報は、大当たり終了処理において、音声ランプ制御装置113へと出力するために状態コマンドとして設定される。

20

## 【0740】

なお、本第4制御例では、上述した通り、普通連続設定回数を計測するための時短リミット回数カウンタ203jaの値に、時短リミットに到達するまでの普通連続設定回数をセットし、普通連続設定回数が減算される毎に、カウンタ値を減算するように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合に時短リミット回数カウンタ203jaの値に「1」をセットし、以降、普通連続設定回数が更新される毎に、時短リミット回数カウンタ203jaの値を1加算するように構成し、加算後の時短リミット回数カウンタ203jaの値が時短リミットに到達したことを示す値(例えば、10)であるかを判別し、その判別の結果が時短リミットに到達したことを示す判別結果である場合に、時短リミット処理を実行するように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、普通図柄の高確率状態が連続して設定されている期間内において第2特別条件(例えば、特定の大当たり種別の大当たりに当選)が成立した場合に、時短リミットの成立条件(到達条件)を変更させるように構成した場合であっても、変更後の成立条件(到達条件)と、時短リミット回数カウンタ203jaの値とを比較するだけで、時短リミットに到達したか否かを判別することが可能となる。なお、上述した例示内容における特別条件が成立した場合に、時短リミットの成立条件を、変更前よりも成立し難くするように変更しても良いし、変更前よりも成立し易くするように変更しても良い。また、時短リミットの成立条件(到達条件)が変更された場合に、現時点における時短リミット回数カウンタ203jaの値が時短リミットの成立条件(到達条件)を満たしているか否かを即座に判別するように構成しても良いし、時短リミットの成立条件(到達条件)が変更された場合であっても、時短リミット回数カウンタ203jaの成立条件(到達条件)を満た

30

40

50

しているか否かの判別は大当たり遊技終了時に実行するように構成しても良い。特に、後者の場合は、時短リミットの成立条件（到達条件）が変更された場合において直ちに普図図柄の高確率状態が終了してしまうことを抑制すると共に、普通図柄の高確率状態が設定されている期間中に特別図柄抽選の大当たり当選が最低限（1回分）保証されることとなるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【0741】

特図1変動時間タイマ203ka、および特図2変動時間タイマ203kbは、それぞれ第1特別図柄、および第2特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、第1特別図柄、および第2特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図1変動時間タイマ203ka、および特図2変動時間タイマ203kbの計時結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される（図189のY701、図198のY901参照）。特図1仮停止フラグ2030kcは、特図1の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図1仮停止フラグ2030kcは、抽選結果が大当たりD以外の大当たりである第2特別図柄（特図2）の変動を停止する際にオンに設定され（図198のY903）、第1特別図柄変動実行中処理（図87参照）および第1特別図柄変動停止処理（図189、Y708参照）において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図1に対応する第1図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図1仮停止フラグ2030bcがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第1図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図1仮停止フラグ2030kcがオンに設定されたことにより、特図1の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第1特別図柄変動実行中処理（図188参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図188のY2801:Yes）、オフに設定される（図188のY2803）。なお、詳細な説明および図示は省略するが、この特図1仮停止フラグ2030kcは、第2特別図柄（特図2）の抽選結果が小当たりである場合にも大当たりである場合と同一の処理が実行されオンに設定される。

#### 【0742】

特図2仮停止フラグ203kdは、特図2の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。この特図2仮停止フラグ203kdは、抽選結果が大当たりである第1特別図柄（特図1）の変動を停止する際にオンに設定され（図189のY703）、第2特別図柄変動実行中処理（図197参照）および第2特別図柄変動停止処理（図198参照）において参照される。なお、本処理において参照される内容については、上述した特図1仮停止フラグ2030kcと同一であるため、その説明を省略する。そして、第2特別図柄変動実行中処理（図197参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図197のY2901:Yes）、オフに設定される（図197のY2903）。特図1変動停止フラグ203keは、変動中の第1特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図1変動停止フラグ203keは、第2特別図柄に対して、大当たりDまたは小当たりBの変動が停止される場合にオンに設定される（図198のY905、図200のY932参照）。一方、第1特別図柄の変動中に、特図1変動停止フラグ203keがオンであると判別された場合にオフに設定される（図190のY722参照）。これにより、第2特別図柄の大当たりDまたは小当たりBの変動が先に停止するタイミングに合わせて、第1特別図柄を強制的に停止させることができる。特図2変動停止フラグ203kfは、変動中の第2特別図柄を強制停止するタイミングであることを示すフラグである。この特図2変動停止フラグ203kfは、第1特別図柄が時短当選し、変動表示が開始される場合にオンに設定される（図186のY405）。

一方、第2特別図柄の変動中に、特図2変動停止フラグ203kfがオンであると判別された場合にオフに設定される(図199のY632)。これにより、第1特別図柄が時短当選し、変動が開始されたタイミングに合わせて、第2特別図柄を強制的に停止させることができる。

#### 【0743】

時短当選変動状態フラグ203kgは、時短当選した第1特別図柄が変動表示中であること(即ち、時短当選変動状態であること)を示すフラグである。この時短当選変動状態フラグ203kgは、第1特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合に、オンに設定される(図186のY403参照)。一方、時短当選した第1特別図柄が停止表示され、時短A状態が設定される場合(図191のY8352参照)と、第2特別図柄が大当たりDまたは小当たりBに当選し、第1特別図柄の変動が破棄された場合(図190のY726参照)にオフに設定される。これにより、第1特別図柄が時短当選し、その第1特別図柄の変動が終了するまでの期間で時短当選変動状態を設定することができる。時短リミット到達フラグ203khは、普通図柄の高確率状態が連続して設定された回数(普図連続設定回数)が上限値に到達したことを示すためのフラグであり、普図連続設定回数が上限値に到達し、普通図柄の高確率状態を強制的に低確率状態へと変更する状態となった場合にオンに設定されるものである。次に、図174(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202kaに規定されている内容について説明をする。図174(a)は、第1当たり乱数テーブル202kaに規定されている内容を模式的に示した図である。本第4制御例は、図174(a)に示す通り、第1特別図柄と第2特別図柄で大当たり当選確率は同一であり、18/900(即ち、1/50)の確率で大当たり当選する。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄と第2特別図柄とで大当たり確率を同一の確率としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄と第2特別図柄とで異なる大当たり確率となるように構成しても良い。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、何れの遊技状態においても大当たり確率が可変しない構成としたが、これに限るものではなく、特定の大当たり種別が決定された場合に、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態(所謂、確変状態)を設定する構成としても良い。

#### 【0744】

次に、図174(b)を参照して、ROM202に規定されている、第2当たり乱数テーブル202kcの内容について説明をする。図174(b)は、第2当たり乱数テーブル202kcの内容を模式的に示した図である。第2当たり乱数テーブル202kcは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。具体的には、普通図柄の通常状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「0~2」が規定されている。また、普通図柄の高確率状態において、普通図柄の当たりとなる判定値として、「0~149」が規定されている。本第4制御例のパチンコ機10では、普通入賞口67を球が通過することに基づいて取得される第2当たり乱数カウンタC4の値と、第2当たり乱数テーブル202kcとを参照し、普通図柄の当たりであるか否かを判定している。ここで、図171を参照して、本第4制御例のパチンコ機10では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、遊技盤13の右側領域に配設されている電動役物1640aが開放動作し、右第2入球口1640に入球可能となるように構成している。従って、普通図柄の高確率状態(時短状態)が設定されると、電動役物1640aが開放動作し易くなり、右第2入球口1640へと遊技球が入球し易くなるため、通常状態に比べて第2特別図柄抽選が実行され易くなる。次に、図174(c)を参照して、時短当たり乱数テーブル202khの内容について説明をする。図174(c)は、時短当たり乱数テーブル202khの内容を模式的に示した図である。図174(c)に示す通り、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄および第2特別図柄の両方で時短抽選が実行される。各特別図柄での時短当選確率は共通であり、18/900(1/50)である。なお、時短抽選は通常状態でのみ実行され、時短状態では時短抽選が実行されない構成としている。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄と第2特別図柄とで、時短当選確率を同一とする構成としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄のよりも第2特別図柄の

10

20

30

40

50

方が時短当選確率が高くなるように構成としても良いし、低くなるように構成しても良い。

【0745】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、通常状態でのみ時短抽選が実行される構成としたが、これに限るものではなく、時短状態においても時短抽選が実行される構成としても良い。次に、409(d)を参照して、小当たり乱数テーブル202keの内容について説明する。図174(d)は、小当たり乱数テーブル202keの内容を模式的に示した図である。図174(d)に示す通り、本第4制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄のみ小当たり抽選が実行される。小当たり当選確率は $18/900$ ( $1/50$ )である。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄の小当たり抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、第1特別図柄でも小当たり抽選を実行する構成としても良い。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率の何れも $1/50$ であるが、これに限るものではなく、大当たり当選確率、時短当選確率、小当たり当選確率を全て異なる確率で構成しても良い。例えば、大当たり当選確率を $1/300$ 、時短当選確率を $1/30$ 、小当たり当選確率を $1/100$ としても良い。次に、図175(a)を参照して、大当たり種別選択テーブル202kbの内容について説明をする。図175(a)は、図175(a)は、大当たり種別選択テーブル202kbの内容を模式的に示した図である。大当たり種別選択テーブル202kbには、特図1大当たり用テーブル202kb1と特図2用大当たり用テーブル202kb2が規定されている。図175(b)は、大当たり種別選択テーブル202kbに規定されている特図1大当たり用テーブル202kb1の内容を模式的に示した図である。図175(b)に示す通り、本第4制御例のパチンコ機10において、第1特別図柄が大当たり当選した場合には、100%大当たりAが選択される。大当たりAは、5ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短A状態が設定される大当たり種別である。なお、大当たりAの大当たり遊技終了後には、時短カウンタ203hのカウント値として5回がセットされる。

10

20

【0746】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄の大当たり種別は1種類としたが、これに限るものではなく、複数種類の大当たり種別を設定しても良い。また、遊技状態に応じて選択される大当たり種別が異なる構成としても良い。図176は大当たり種別選択テーブル202kbに規定されている特図2大当たり用テーブル202kb2の内容を模式的に示した図である。第2特別図柄で大当たり当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態と、遊技状態が変更されてからの第2特別図柄の変動回数と、第1大当たり種別カウンタCS2の値に応じて大当たり種別を選択する。なお、変動回数のカウントは、例えば、時短B状態において大当たり当選し、大当たり遊技終了後に再度時短B状態が設定される場合にもリセットされる。まず、遊技状態が通常状態の場合には、非時短当選変動状態と時短当選変動状態とがあり、非時短当選変動状態とは、時短当選変動状態フラグ20kgがオフである状態、即ち、時短当選した第1特別図柄が変動表示されていない状態である。時短当選変動状態は、時短当選変動状態フラグ203kgがオンである状態、即ち、時短当選した第1特別図柄が変動表示中である状態である。通常状態の非時短当選変動状態では、第2特別図柄の変動回数に関わらず、100%大当たりA(5R時短A大当たり)が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hのカウント値に5がセットされる。通常状態の時短当選変動状態では、第2特別図柄の変動回数に関わらず、100%大当たりB(10R時短B大当たり)が選択され、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hのカウント値に10000がセットされる。このように、通常状態においては、大当たり当選時に時短当選変動状態フラグ203kgがオンであるか否かで遊技者に付与される特典が異なるように構成することで、第2特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制している。

30

40

【0747】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、通常状態においては第2特別図柄の変動回

50

数に関わらず、100%大当たりA（または大当たりB）が選択される構成としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別の中から変動回数に応じて大当たり種別が選択される構成としても良い。例えば、通常状態の非時短当選変動状態において、大当たりA、大当たりBの何れかを選択可能に構成し、0～50回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易く、51回転目以降は大当たりAよりも大当たりBが選択され易い構成としても良い。このように構成することで、通常状態において外れ当選が続いた場合であっても、遊技者に有利な大当たり種別が選択され易くなるので、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、0～50回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易く、51～100回転目までは大当たりAよりも大当たりBが選択され易く、101～150回転目までは大当たりBよりも大当たりAが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別が可変する構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第2特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0748】

次に、時短状態には、時短A状態と時短B状態とがあり、時短A状態においては第2特別図柄の変動回数に関わらず50%で大当たりB（10R時短B大当たり）が選択され、50%で大当たりC（5R時短B大当たり）が選択される。時短B状態においては、第2特別図柄の変動回数に応じて選択される大当たり種別が可変し、0～50回転目までは100%大当たり（10R時短B大当たり）が選択され、51回転目以降は50%で大当たりB（10R時短B大当たり）が選択され、50%で大当たりD（10R時短B大当たり）が選択される。大当たりBと大当たりDは、ともに10ラウンドの大当たり遊技と、大当たり遊技終了後に時短B状態が設定される大当たり種別であるが、大当たりBに当選した場合には変動中の第1特別図柄を仮停止させる（中断させる）処理を実行し、大当たりDに当選した場合には変動中の第1特別図柄を強制的に停止させる（破棄させる）処理を実行する点で異なる大当たり種別となっている。つまり、第2特別図柄の外れ当選が特定回数まで続いた場合には、第1特別図柄の変動表示を破棄させ易くなる。このように構成することで、時短当選した第1特別図柄が変動表示されている状態で第2特別図柄の外れ当選が続き、第1特別図柄の変動時間が残り少なくなった場合でも、第1特別図柄の変動を破棄できる可能性が高くなるので、第2特別図柄の外れ当選が続いた場合に遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、時短B状態の場合のみ、第2特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、時短A状態においても第2特別図柄の変動回数に応じて選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。

20

30

#### 【0749】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、0～50回転目までは100%大当たりBが選択される構成としたが、これに限るものではなく、0～50回転目であっても異なる大当たり種別に当選可能な構成としても良く、例えば、80%で大当たりBが選択され、20%で大当たりDが選択される構成としても良い。このように構成することで、時短B状態が設定されたばかりの期間においても遊技者に大当たりDに当選し、第1特別図柄の変動表示を破棄できるかもしれないと期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、「0～50回転目まで」と「51回転目以降」とで、選択され易い大当たり種別を切り替える構成としたが、これに限るものではなく、例えば、0～50回転目までは大当たりDよりも大当たりBが選択され易く、51～100回転目までは大当たりBよりも大当たりDが選択され易く、101～150回転目までは大当たりDよりも大当たりBが選択され易い、といったような特定の期間で選択され易い大当たり種別を可変させる構成としても良い。このように構成することで、周期的に遊技者に有利な期間が発生し、遊技者に第2特別図柄の変動回数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図177を参照して、小当たり種別選択テーブル202kfの内容について説明をする。図177は、小当たり種別選択テーブル202kfの内容を模式的に示した

40

50



図である。図 177 に示す通り、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、2 種類の小当たり種別が規定されている。なお、上述したように、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、第 2 特別図柄のみ小当たり抽選が実行される構成である。

#### 【0750】

小当たり A は、小当たり当選時の 80% で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において特定領域 1650a を通過（V 通過）した場合に、大当たり C（5R 時短 B 大当たり）が付与される。詳細は後述するが、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、小当たり種別によって、実行中の第 1 特別図柄の変動表示を強制的に停止させる（破棄する）場合と、仮停止させる（中断させる）場合とがあり、小当たり A が実行される場合には、実行中の第 1 特別図柄の変動を仮停止させる（中断させる）処理を行う。一方、小当たり B は、小当たり当選時の 20% で選択される小当たり種別であり、小当たり遊技において V 通過した場合に、大当たり B（10R 時短 B 大当たり）が付与される。小当たり B が実行される場合には、実行中の第 1 特別図柄の変動を強制的に停止させる（破棄する）処理を実行する。なお、本第 4 制御例のパチンコ機 10 における小当たり種別は 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上の小当たり種別を設けても良い。次に、図 178 を参照して、変動パターンテーブル 202kd の内容について説明をする。図 178 は、変動パターンテーブル 202kd の内容を模式的に示した図である。変動パターンテーブル 202kd には、通常状態用変動パターンテーブル 202kd1、時短状態用変動パターンテーブル 202kd2、時短当選変動状態用変動パターンテーブル 202kd3 が規定されており、それぞれの変動パターンテーブルは遊技状態に応じて参照される。図 179 は、変動パターンテーブル 202kd に規定されている、通常状態用変動パターンテーブル 202kd1 の内容を模式的に示した図である。通常状態用変動パターンテーブル 202kd1 では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタ CS1 の値と、に基づいて変動パターンが設定される。

#### 【0751】

具体的には、図柄種別が「第 1 特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 139」の範囲に、変動時間が 7 秒（7000 ミリ秒）の「短外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「140 ~ 149」の範囲に、変動時間が 20 秒（20000 ミリ秒）の「ガセ外れ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「150 ~ 179」の範囲に、変動時間が 40 秒（40000 ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が規定されており、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「180 ~ 189」の範囲に、変動時間が 80 秒（80000 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」の場合、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 29」の範囲に、変動時間が 40 秒（40000 ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「30 ~ 189」の範囲に、変動時間が 80 秒（80000 ミリ秒）の「スーパーリーチ」が規定されており、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「190 ~ 198」の範囲に、変動時間が 140 秒（140000 ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が規定されている。また、当否判定結果が「時短当選」の場合は、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲に、変動時間が 300 秒の「ロング時短当たり」が規定されている。一方、図柄種別が「第 2 特別図柄」では、当否判定結果が「外れ」の場合、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲に、変動時間が 600 秒（600000 ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「時短当選」の場合、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲に、変動時間が 600 秒（600000 ミリ秒）の「時短当たり」が規定されており、当否判定結果が「大当たり、小当たり」の場合、取得した変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 198」の範囲に、変動時間が 600 秒（600000 ミリ秒）の「ロング当たり」が規定されている。

#### 【0752】

このように、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、通常状態においては第 2 特別図柄よ



りも第1特別図柄の方が短い変動時間が設定され易い構成としている。これは、第2特別図柄のみ小当たり抽選を実行する構成であり、小当たり当選した場合には、遊技者に最も有利な時短B状態が設定されることから、第2特別図柄の変動時間を長くすることで遊技効率を悪くし、第2特別図柄抽選のみを実行させる遊技を行う遊技者が過剰に有利になることを抑制するためである。また、第1特別図柄の抽選結果が「時短当選」である場合には、「ロング時短当たり」が設定される。ロング時短当たり変動中は、時短当選変動状態となり、ロング時短当たりが設定された第1特別図柄が停止表示される（或いは、破棄される）までは、時短当選変動状態用パターンテーブル202kd3が参照され、第2特別図柄の変動が短変動（0.5秒）となるため、複数回の第2特別図柄抽選が実行可能となる。なお、ロング時短当たり変動中（時短当選変動状態中）に大当たり（または、小当たり）当選、時短当選に基づいて時短状態が設定された場合にもロング時短当たり変動が継続している期間は、時短当選変動状態用パターンテーブル202kd3が参照される。なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合には、100%「ロング時短当たり」が設定される構成であったが、これに限るものではなく、複数の変動パターンの中から変動種別カウンタCS1の値に基づいて選択する構成としても良い。例えば、50%で変動時間300秒の「ロング時短当たり」が選択され、30%で変動時間が200秒の「ショート時短当たり」が選択され、20%で変動時間が500秒の「スーパー時短当たり」が選択される構成としても良い。このように構成することで、選択された第1特別図柄の変動時間によって、時短当選変動状態における遊技者の有利不利を可変させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【0753】

なお、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合にのみ時短当選変動状態となる構成としたが、これに限るものではなく、第2特別図柄で時短当選した場合にも時短当選変動状態が設定可能な構成としても良く、この場合、特別図柄の図柄種別によって時短当選した場合の変動時間を異ならせる（例えば、第1特別図柄の場合は変動時間300秒、第2特別図柄の場合は変動時間600秒）構成とすることで、どちらの特別図柄で時短当選したかによって遊技者に有利な時短当選変動状態と、遊技者に比較的不利な時短当選変動状態を設定可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。図180は、変動パターンテーブル202kdに規定されている、時短状態用変動パターンテーブル202kd2の内容を模式的に示した図である。時短状態用変動パターンテーブル202kd2では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタCS1の値と、に基づいて変動パターンが設定される。時短状態用変動パターンテーブル202kd2は、遊技状態として時短状態が設定されている場合に参照される変動パターンテーブルであり、時短A状態と時短B状態で共通である。なお、上述したように、第1特別図柄のロング時短当たり変動が実行されている場合には、時短状態用変動パターンテーブル202kd2ではなく、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3が参照される。図180に示す通り、時短状態用変動パターンテーブル202kd2では、第1特別図柄が長変動（600秒）となり、第2特別図柄が短変動（3～5秒）となる。上述したように、時短B状態が設定されている状態で第1特別図柄が大当たり当選した場合には、時短B状態よりも遊技者に不利な時短A状態が設定されるため、第2特別図柄の変動が先に停止表示され易く構成することで、遊技者に有利な時短B状態が継続して設定され易くなるようにしている。

30

40

#### 【0754】

図181は変動パターンテーブル202kdに規定されている、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3の内容を模式的に示した図である。時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3では、特別図柄の図柄種別と、抽選結果と、変動種別カウンタCS1の値と、に基づいて変動パターンが設定される。図181に示す通り、本第4制御例のパチンコ機10では、時短当選変動状態が設定されている場合には、第2特別図柄の抽選結果が何れの判定であっても短変動（0.5秒）が設定される。時短当選変動状態では、時短当選した第1特別図柄が停止表示されると終了してしまうため、時短当

50

選変動状態における遊技効率を高めるために、第2特別図柄の変動時間が短くし、多くの第2特別図柄抽選を実行可能に構成している。なお、時短当選変動状態では第1特別図柄が既に変動中であり、第1特別図柄の変動が終了すると時短当選変動状態も終了するため、時短当選変動状態において第1特別図柄の変動パターンが設定されることはない。従って、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3では第2特別図柄の変動パターンのみを選択する構成としている。なお、上述したように、遊技状態が通常状態または時短状態であっても、第1特別図柄のロング時短当たり変動中（時短当選変動状態フラグ203kgがオンに設定されている場合）には、変動パターン選択時には、時短当選変動状態用変動パターンテーブル202kd3が参照される。

#### 【0755】

<第4制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図181～図202を参照して、第4制御例における主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理について説明を行う。本第4制御例における主制御装置110の制御処理は、上述した第2制御例における主制御装置110の制御処理に対して、特別図柄変動処理（図104参照）に代えて特別図柄変動処理（図181参照）、更新処理（図108参照）に代えて遊技状態更新処理（図187参照）、大当たり制御処理（図112参照）に代えて大当たり制御処理（図200参照）を実行する点で相違し、その他は同一の処理が実行される。なお、同一の処理については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。上述したように、本第4制御例では、上述した第2制御例に対して、特別図柄（以下、特図と称す）である第1特別図柄（以下、特図1と称す）と、第2特別図柄（以下、特図2と称す）とが同時に（並行して）変動表示を実行可能に構成している点で大きく相違している。まず、図182を参照して、本第4制御例における特別図柄変動処理（Y104）の内容について説明をする。図181は特別図柄変動処理（Y104）の内容を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（Y104）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し、（Y231）。大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（Y231：Yes）、次に、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図2仮停止フラグ203kdがオンに設定されているかを判別する（Y232）。このY232の処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。Y232の処理において、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図2仮停止フラグ203kdがオンに設定されていると判別した場合は（Y232：Yes）、仮停止されている特図に対応する第1図柄表示装置37の表示を更新し（Y233）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第1図柄表示装置37の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。

#### 【0756】

一方、Y231の処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（Y231：No）、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きい（即ち、特図1が変動中であるか）を判別し（Y234）、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きくない（0である）と判別した場合は（Y234：No）、第1特別図柄変動開始処理（Y237）と同一の処理を実行し、その後、特図2に関する変動処理を実行するY238に移行する。Y234の処理において、特図1変動時間タイマ203kaの値が0よりも大きいと判別した場合は（Y234：Yes）、第1特別図柄変動実行中処理（Y235）を実行する。この第1特別図柄変動実行中処理（Y235）は、特図1変動中の処理を実行するものであり、図187を参照してその詳細な説明を後述する。第1特別図柄変動実行中処理（Y235）を終えると、次に、第1特別図柄変動停止処理（Y236）を実行し、その後、Y238へ移行する。Y238～Y241の処理では、特図1に対して実行したY234～Y237と同一の処理が実行される。Y238の処理が実行されると、まず、特図2変動時間タイマ203kbの値が0よりも大きい（即ち、特図2が変動中であるか）を判別し（Y238）、特図2変動時間タイマ203kbの

10

20

30

40

50

値が0よりも大きくない(0である)と判別した場合は(Y 2 3 8 : N o)、第2特別図柄変動開始処理(Y 2 3 9)を実行し、その後、本処理を終了する。一方、Y 2 3 8の処理において、特図2変動時間タイマ2 0 3 k bの値が0よりも大きいと判別した場合は(Y 2 3 8 : Y e s)、第2特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)を実行する。この第2特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)は、特図2変動中の処理を実行するものであり、図1 9 6を参照してその詳細な説明を後述する。第2特別図柄変動実行中処理(Y 2 4 0)を終え、次に、第2特別図柄変動停止処理(Y 2 4 1)を実行し、本処理を終了する。

【0 7 5 7】

次に、図1 8 3を参照して、特別図柄変動処理(図1 8 2、Y 1 0 4)の一処理である第1特別図柄変動開始処理(Y 2 3 7)について説明する。図8 9は、この第1特別図柄変動開始処理(Y 2 3 7)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動開始処理(図1 8 2、Y 2 3 7)では、まず、特図1仮停止フラグ2 0 3 k cがオンであるか判別する(Y 3 0 1)。Y 3 0 1の処理において、特図1仮停止フラグがオンであると判別した場合には(Y 3 0 1 : Y e s)、本処理を終了する。一方、Y 3 0 1の処理において、特図1仮停止フラグがオンでないと判別した場合には(Y 3 0 1 : N o)、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値(N 1)を取得し(Y 3 0 2)、取得した第1特別図柄保留球数カウンタの値(N 1)が0より大きい値であるか判別する(Y 3 0 3)。Y 3 0 3の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値(N 1)が0より大きいと判別した場合には(Y 3 0 3 : Y e s)、第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値(N 1)を1減算して(Y 3 0 4)、減算後の第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置1 1 3に通知するための保留球数コマンドを設定する(Y 3 0 5)。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1により実行される後述のメイン処理(図4参照)の外部出力処理(Y 2 0 0 1)において、音声ランプ制御装置1 1 3に向けて送信される。音声ランプ制御装置1 1 3は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値を抽出し、抽出した値をR A M 2 3 0の第1特別図柄保留球数カウンタ2 2 3 cに格納する。このように、音声ランプ制御装置1 1 3では、主制御装置1 1 0より送信される保留球数コマンドに従って、第1特別図柄保留球数カウンタ2 2 3 cの値を更新するので、主制御装置1 1 0の第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値と同期させながら、その値を更新することができる。

【0 7 5 8】

Y 3 0 5の処理が終了すると、次に、第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aのデータを一つ前のデータにシフトする(Y 3 0 6)。より具体的には、保留エリア1 実行エリア、保留エリア2 保留エリア1、保留エリア3 保留エリア2、保留エリア4 保留エリア3といった具合に各エリア内のデータをシフトする。Y 3 0 6の処理が終了すると、次いで、第1特別図柄判定処理を実行する(Y 3 0 7)。この第1特別図柄判定処理(図1 8 3、Y 3 0 7)については、詳しく後述するが、第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aの実行エリアにシフトされた第1当たり乱数カウンタC 1の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。なお、遊技状態更新処理(Y 3 0 9)をY 3 0 7の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。Y 3 0 7の処理が終了すると、次に、第1特別図柄変動パターン選択処理を実行する(図1 8 5、Y 3 0 8)。詳細については後述するが、この第1特別図柄変動パターン選択処理(Y 3 0 8)は、第1特別図柄の当否判定結果、および第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aの実行エリアに格納された変動種別カウンタC S 1の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第1特別図柄変動パターン選択処理(Y 3 0 8)が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する(Y 3 0 9)。この遊技状態更新処理(図1 8 6、Y 3 0 9)は、詳細については後述するが、パチンコ機1 0の状態を示す各種カウンタ(時短カウンタ2 0 3 h)の値を更新することにより、パチンコ機1 0の状態を更新

するための処理である。Y 3 0 9 の処理が終了すると、特図 1 待受フラグ 2 0 3 0 i をオフに設定すると共に、オフを示す特図 1 待機コマンドを設定して ( Y 3 1 0 )、本処理を終了する。

【 0 7 5 9 】

一方、Y 3 0 3 の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( Y 3 0 3 : N o )、特図 1 待受フラグ 2 0 3 0 i がオンであるか否か判別し ( Y 3 1 1 )、オンであると判別した場合は ( Y 3 1 1 : Y e s )、本処理を終了する。Y 3 1 1 の処理において、オフである ( 即ち、オンでない ) と判別した場合は ( Y 3 1 1 : N o )、特図 1 待受フラグ 2 0 3 0 i をオンに設定し ( Y 3 1 2 )、オンを示す特図 1 待機コマンドを設定 ( Y 3 1 3 ) した後、本処理を終了する。次に、図 1 8 4 を参照して、第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 7 ) の処理内容について説明をする。図 1 8 4 は、第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 7 ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 7 ) は、上述した第 2 制御例の特別図柄判定処理 ( 図 1 0 5 の S 2 5 1 ) に代えて実行されるものであり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、時短当選の判定 ( 特図 1 時短抽選処理 ) が実行される。第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 7 ) が実行されると、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し ( Y 8 0 0 1 )、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a に基づいて抽選結果を取得し ( Y 8 0 0 2 )、抽選結果が大当たりであると判別した場合は ( Y 8 0 0 3 : Y e s )、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し ( Y 8 0 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( Y 8 0 0 5 )、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し ( Y 8 0 0 6 )、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( Y 8 0 0 3 : N o )、特図 1 時短抽選処理を実行し ( Y 8 0 0 7 )、本処理を終了する。

【 0 7 6 0 】

ここで、特図 1 時短抽選処理 ( Y 8 0 0 7 ) は、今回の特別図柄抽選における時短当選の判定を実行するための処理である。つまり、本第 4 制御例では、第 1 特別図柄抽選において、まず、大当たり当選の判定を実行し ( Y 8 0 0 3 )、大当たり当選した場合には、時短当選の判定を実行することなく特別図柄抽選を終了し、大当たり当選していない場合にのみ時短当選の判定を実行するように構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、複数の特典 ( 特別図柄の大当たり当選、時短当選 ) を遊技者に付与することが無いため、遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 8 5 を参照して、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 8 3、Y 2 3 7 ) の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 8 ) について説明する。図 1 8 5 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 8 ) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 8 5、Y 3 0 8 ) では、まず、第 1 特別図柄判定処理 ( 図 1 8 4、Y 3 0 7 ) において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第 1 特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する ( Y 5 0 1 )。Y 5 0 1 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( Y 5 0 1 : Y e s )、上述した第 1 特別図柄判定処理 ( 図 1 8 4 参照 ) における Y 8 0 0 5 の処理で取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k b ( 図 1 7 5 ( b ) 参照 ) より大当たり種別を決定し ( Y 5 0 2 )、Y 5 0 3 の処理へ移行する。一方、Y 5 0 1 の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には ( Y 5 0 1 : N o )、Y 5 0 2 の処理をスキップして、Y 5 0 3 の処理へ移行する。

【 0 7 6 1 】

Y 5 0 3 の処理では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得する ( Y 5 0 3 )。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル ( 図 1 7 8 ~ 図 1 8 1 参照 ) を読み出して ( Y 5 0 4 )、Y 5 0 5 の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア 2 0 3 g

に記憶されている情報に基づいて判別される。Y 5 0 5 の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し ( Y 5 0 5 )、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図 1 変動パターンコマンドを設定する ( Y 5 0 6 )。Y 5 0 6 の処理が終了すると、停止図柄を示す特図 1 停止種別コマンドを設定する ( Y 5 0 7 )。次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 で第 1 特別図柄の変動開始を設定し ( Y 5 0 8 )、本処理を終了する。次に、図 1 8 6 を参照して、特図 1 時短抽選処理 ( Y 8 0 0 7 ) の処理内容について説明をする。図 1 8 6 は、特図 1 時短抽選処理 ( Y 8 0 0 7 ) の内容を示したフローチャートである。特図 1 時短抽選処理 ( Y 8 0 0 7 ) が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 k h に基づいて抽選結果 ( 時短当選判定結果 ) を取得し ( Y 4 0 1 )、時短当選しているかを判別し ( Y 4 0 2 )、時短当選していると判別した場合は ( Y 4 0 2 : Y e s )、時短当選変動状態フラグ 2 0 3 k g をオンに設定し ( Y 4 0 3 )、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の時短図柄として時短 A をセットし ( Y 4 0 4 )、特図 2 変動停止フラグ k f をオンに設定し ( Y 8 1 0 5 )、本処理を終了する。一方、Y 4 0 2 の処理において時短当選していない ( Y 4 0 2 : N o ) と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし ( Y 4 0 6 )、本処理を終了する。次に、図 1 8 7 を参照して、遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) の内容について説明をする。図 1 8 7 は、遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) の内容を示すフローチャートである。

10

#### 【 0 7 6 2 】

20

遊技状態更新処理 ( Y 3 0 9 ) が実行されると、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかが判別され ( Y 6 0 1 )、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別された場合には ( Y 6 0 1 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( Y 6 0 2 )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( Y 6 0 3 )。次に、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( Y 6 0 4 )、0 であると判別した場合には ( Y 6 0 4 : Y e s )、時短遊技が付与されていない状態 ( 即ち、通常状態 ) であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( Y 6 0 5 )、本処理を終了する。一方、Y 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合 ( Y 6 0 4 : N o ) は、Y 6 0 5 の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 1 8 8 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 1 8 2 の Y 1 0 4 参照 ) において実行される第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) の内容について説明をする。図 1 8 8 は、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) では、特図 1 の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

30

#### 【 0 7 6 3 】

第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されると、まず、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されているかを判別する ( Y 2 8 0 1 )。ここで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c は、特図 1 が変動中において、特図 2 が特定の当たり ( 大当たり A ~ C、又は小当たり A ) を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるため、主制御装置 1 1 0 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回 ( 特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定された 2 ミリ秒後 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 8 2 ) が実行される際には、Y 2 3 1 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されることがない。そして、大当たり遊技 ( 又は小当たり遊技 ) が終了し、Y 2 3 1 の処理において大当たり中 ( 又は小当たり中 ) では無いと判別されることで、第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行されることになる。このように構成することで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 k c がオンに設定されている状態で第 1 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 3 5 ) が実行される状態が、大当たり ( 又は小当たり ) 遊技が終了し、

40

50

変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図188に戻り説明を続ける。Y2801の処理において、特図1仮停止フラグ203kcがオンに設定されていると判別した場合は(Y2801:Yes)、次に、特図1変動再開コマンドを設定し(Y2802)、特図1仮停止フラグ203kcをオフに設定し(Y2803)、Y2804へ移行する。一方、Y2801の処理において、特図1仮停止フラグ203kcがオンに設定されていない(オフに設定されている)と判別した場合は(Y2801:No)、Y2802、Y2803の処理をスキップしてY2804の処理へ移行する。Y2804の処理では特図1変動時間タイマ203kaを1減算して更新し(Y2804)、第1図柄表示装置37の表示を更新し(Y2805)、本処理を終了する。

10

#### 【0764】

次に、図189を参照して、特別図柄変動処理(図182、Y104)の一処理である第1特別図柄変動停止処理(Y236)について説明する。図189はこの第1特別図柄変動停止処理(Y236)を示すフローチャートである。第1特別図柄変動停止処理(図189、Y236)では、まず、実行中の第1特別図柄に基づく変動の終了タイミングであるか否かを判別する(Y701)。Y701の処理において、実行中の第1特別図柄に基づく変動の終了タイミングであると判別した場合には(Y701:Yes)、第1特別図柄(特図1)の大当たりが設定されているか判別する(Y702)。第1特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には(Y702:Yes)、特図2仮停止フラグ203kdをオンに設定する(Y703)。図示は省略したが、Y703の処理が実行されると、特図2変動停止フラグ203kdがオンになったことを示す特図2変動停止コマンドが設定される。Y703の処理を終えると、設定されている停止種別を示す特図1停止種別コマンドを設定する(Y704)。そして、選択されている大当たり種別に基づいた大当たりシナリオが設定される(Y705)。その後、第1特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置113に対して指示するための特図1確定コマンドを設定する(Y706)。そして、第1特別図柄表示装置37で変動表示している第1特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し(Y707)、本処理を終了する。一方、Y702の処理において、第1特別図柄の大当たりが設定されていなければ(Y702:No)、第1特別図柄の時短当選が設定されているかを判別する(Y710)。Y710の処理において、時短当選が設定されていると判別した場合(Y710:Yes)には、時短設定処理(Y711)を実行し、Y706の処理に移行する。この時短設定処理(Y711)では、当選した時短種別に対応した時短状態の設定に関する処理が実行される。なお、この時短設定処理(Y711)については、図191を参照して詳細について後述する。

20

30

#### 【0765】

一方、Y701の処理において、実行中の第1特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には(Y701:No)、次いで、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図1変動停止フラグ203keがオンであるか否かを判別する(Y708)。Y708の処理において特図1仮停止フラグ203kcまたは特図1変動停止フラグ203keがオフであると判別された場合は(Y708:No)、そのまま本処理を終了する。一方、Y708の処理において特図1仮停止フラグ203kcまたは特図1変動停止フラグ203keがオンであると判別した場合は(Y708:Yes)、第2特別図柄が大当たりまたは小当たりで停止された場合であるので、実行中の第1特別図柄に基づく変動を停止(仮停止)させるために、特図1強制停止処理を実行する(Y709)。尚、この特図1強制停止処理の詳細については、図190を参照して後述する。このように、第1特別図柄停止処理(Y236)では、変動表示中の第1特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に(Y701:Yes)、第1抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理(Y703からY707またはY711)が実行される。また、第2特別図柄が大当たり(または小当たり)を示す図柄で変動停止され、第2抽選遊技の大当たり遊技(または小当たり遊技)が実行される場合に(Y708:Yes)、変動表示中の第1特別図柄を強制的に停止する処理(Y709)が実行される。なお、第1特別図柄が大当たり(

40

50

または小当たり)を示す図柄で変動停止された場合には(Y702:Yes)、変動表示中の第2特別図柄の変動を中断(仮停止)するように構成してもよい。次に、図190を参照して、第1特別図柄変動停止処理(図189、Y236)の一処理である特図1強制停止処理(Y709)について説明する。図190は、この特図1強制停止処理(Y709)を示すフローチャートである。

#### 【0766】

特図1強制停止処理(図190、Y709)では、まず、特図1変動停止フラグ203keがオンであるかを判別する(Y721)。特図1変動停止フラグ203keがオンであると判別した場合(Y721:Yes)には、特図1変動停止フラグ203keをオフに設定し(Y722)、次に、特図1変動停止フラグ203keのオフを示す特図1変動停止コマンドを設定する(Y723)。そして、第1特別図柄の変動種別を外れに設定し(Y724)、時短当選変動状態フラグ203kgはオンであるかを判別する(Y725)。なお、図示しないが、Y725の処理の前に第1図柄表示装置37の第1特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第1特別図柄の特図1確定コマンドを設定する。Y725の処理において、時短当選変動状態フラグ203kgがオンである(即ち、第1特別図柄抽選の結果が時短当選であった場合)と判別した場合(Y725:Yes)には、時短当選変動状態フラグ203kgをオフに設定し(Y726)、本処理を終了する。一方、Y725の処理において、時短当選変動状態フラグ203kgがオンでない(即ち、第1特別図柄抽選の結果が時短当選ではなかった場合)には(Y725:No)、Y726をスキップし、本処理を終了する。なお、第1特別図柄の変動を破棄することが可能な大当たりDに当選可能なのは時短B状態が設定されている場合のみであるため、通常状態において第2特別図柄の大当たり当選に基づいて時短当選変動状態フラグ203kgがオフに設定されることはない構成としているが、これに限るものではなく、例えば、通常状態において大当たりDに当選可能な構成としても良い。その場合、Y725の処理の後に、通常状態において大当たりDに当選した場合にスペシャルフラグをオンに設定する処理を設けて、時短B状態よりも有利な遊技状態(例えば、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態))が設定される構成としても良い。このように構成することで、通常状態の時短当選変動状態において大当たりDに当選した場合と、時短状態の時短当選変動状態において大当たりDに当選した場合とで、異なる遊技状態が設定され、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

#### 【0767】

一方、Y721の処理において、特図1変動時間フラグ203keがオンでないと判別された場合(Y721:No)は、特図1仮停止フラグ203kcがオンである場合であるため、第1特別図柄の変動を仮停止(中断)させるコマンドを設定し(Y729)、本処理を終了する。このように、本第4制御例では、特図1仮停止フラグ203kcまたは特図1変動停止フラグ203keがオンにされる(第2特別図柄で大当たりまたは小当たりとなる変動が停止するタイミング)と、第1特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断、或いは外れの判定結果として強制停止される。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ対する小当たりや大当たりを実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第4制御例では、第2特別図柄の大当たりまたは小当たりの種別によって第1特別図柄の変動を強制的に外れとして停止させる場合と、仮停止(中断)させる場合と、を設ける構成としている。上述したように本第4制御例では、時短状態の種別として、時短Aと時短Bを設定可能である。そして、時短Aは時短回数が5回(図176参照)であり、時短回数5回で第2特別図柄が大当たり(当選確率1/50)または小当たり(当選確率1/50)に当選する確率は約18%と低確率であるため、時短A状態中の第2特別図柄での大当たりまたは小当たり当選はほとんど期待できない。一方、時短Bは時短回数が10000回(図176参照)であるため、時短Bが設定されると高確率で次の大当たりまたは小当たり当選が期待できる。したがって、時短A状態よりも時短B状態の方が遊技者に有利な時短状態であると言える。



## 【 0 7 6 8 】

ここで、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、第 1 特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができず、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示された場合には、設定されている時短 B 状態が破棄され、新たに時短 A 状態が設定される。つまり、この場合、時短 B 状態が継続するのは、時短当選した第 1 特別図柄の変動時間（本第 4 制御例では、300 秒）が経過するまでの期間のみとなり、時短リミットに到達する前に時短状態が終了してしまう可能性が高くなる。一方、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、特定の大当たり（大当たり D）または小当たり（小当たり B）に当選し、第 1 特別図柄の変動を強制的に外れ図柄として停止させることができた場合には、時短リミット到達まで時短 B 状態を継続させることが可能となり、遊技者は大量の賞球を獲得可能となる。このように、本第 4 制御例では、第 1 特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第 1 特別図柄が停止表示されるまでの期間（即ち、時短当選変動状態が設定されている場合）に、第 2 特別図柄が大当たり当選、小当たり当選、或いは時短当選したことによって時短 B 状態が設定された場合に、変動表示されている第 1 特別図柄を強制的に外れとして停止（破棄）し、有利な時短状態を継続させることができるかという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

## 【 0 7 6 9 】

次に、図 191 を参照して、時短設定処理（Y711）の処理内容について説明をする。図 191 は、時短設定処理（Y711）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（Y711）では、時短当選判定により時短当選した場合に時短状態を設定するための処理が実行される。時短設定処理（Y711）が実行されると、まず、今回の時短種別が時短 A であるかを判別し（Y8351）、時短 A であると判別した場合に（Y8351：Yes）、時短当選変動状態フラグ 203kg をオフに設定する（Y8352）し、決定された時短種別に対応する値を時短カウンタ 203h に設定し（Y8353）、遊技状態格納エリアに時短状態を設定し（Y8354）、時短カウンタ 203h の値、時短種別遊技状態（時短状態を示す情報と、設定された時短種別を示す情報）を示す状態コマンドを設定し（Y8355）、本処理を終了する。一方、Y8351 の処理において、時短 A ではないと判別した場合（即ち、時短 B である場合）は（Y8351：No）、Y8352 の処理をスキップし、Y8353 の処理を行う。なお、図示しないが、Y8353 の処理では、時短カウンタ 203h の値をクリアした後、決定された時短種別に対応する値を新たに設定する。したがって、時短当選に基づいて時短 A 状態が設定される場合に、既に時短カウンタ 203h に時短 B に対応する値（例えば、10000 回）が設定されている場合には、時短 B に対応する値を破棄し、時短 A に対応する値（5 回）を設定する。このように、本第 4 制御例では、時短当選契機に応じて、異なるタイミングで時短状態が設定されるように構成しており、特別図柄抽選で時短当選した場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングにて時短状態が設定され、特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて時短状態が設定される場合には、当該特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技終了タイミングで時短状態が設定される。このように構成することで、時短状態が設定されるタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

30

40

## 【 0 7 7 0 】

次に、図 192 を参照して、特別図柄変動処理（図 182、Y104）の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理（Y239）について説明する。図 91 は、この第 2 特別図柄変動開始処理（Y239）を示すフローチャートである。第 2 特別図柄変動開始処理（図 192、Y239）では、まず、特図 2 仮停止フラグ 203kd がオンであるか判別する

50



( Y 8 3 1 )。 Y 8 3 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンであると判別した場合には ( Y 8 3 1 : Y e s )、本処理を終了する。一方、 Y 8 3 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンでないと判別した場合には ( Y 8 3 1 : N o )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 1 ) を取得し ( Y 8 3 2 )、取得した第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値であるか判別する ( Y 8 3 3 )。 Y 8 3 3 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 1 ) が 0 より大きいと判別した場合には ( Y 8 3 3 : Y e s )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 1 ) を 1 減算して ( Y 8 3 4 )、減算後の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する ( Y 8 3 5 )。ここで設定された保留球数コマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、 M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理において、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 3 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 d に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 d の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値と同期させながら、その値を更新することができる。

10

#### 【 0 7 7 1 】

20

Y 8 3 5 の処理が終了すると、次に、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b のデータを一つ前のデータにシフトする ( Y 8 3 6 )。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。 Y 8 3 6 の処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄判定処理を実行する ( Y 8 3 7 )。この第 2 特別図柄判定処理 ( 図 1 9 3、 Y 8 3 7 ) については、詳しく後述するが、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアにシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。 Y 8 3 7 の処理が終了すると、次に、第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( 図 1 9 6、 Y 8 3 8 )。詳細については後述するが、この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 8 3 8 ) は、第 2 特別図柄の当否判定結果、および第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 8 3 8 ) が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する ( Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) )。この遊技状態更新処理 ( 図 1 8 6、 Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) ) は、第 1 特別図柄において実行されるものと同一の処理が実行され、細部は図 1 8 7 を参照して説明しているため、詳細な説明は省略する。 Y 8 3 9 の処理が終了すると、特図 2 待受フラグをオフに設定すると共に、オフを示す特図 1 待機コマンドを設定して ( Y 8 4 0 )、本処理を終了する。なお、遊技状態更新処理 ( Y 8 3 9 ) を Y 8 3 7 の処理の前に実行しても良く、このように構成することで、遊技状態が更新された後に特別図柄抽選が実行されることとなる。

30

40

#### 【 0 7 7 2 】

一方、 Y 8 3 3 の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( Y 8 3 3 : N o )、特図 2 待受フラグがオンであるか否か判別し ( Y 8 4 1 )、オンであると判別した場合は ( Y 8 4 1 : Y e s )、本処理を終了する。 Y 8 4 1 の処理において、オフである ( 即ち、オンでない ) と判別した場合は ( Y 8 4 1 : N o )、特図 2 待受フラグをオンに設定し ( Y 8 4 2 )、オンを示す特図 2 待機コマンドを設定 ( Y 8 4 3 ) した後、本処理を終了する。次に、図 1 9 3 を参照して、第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 3 7 ) の処理内容について説明をする。図 1 9 3 は、第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 3 7 ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 3 7 ) では、上述した第 1 特別図柄判定処理 ( 図 1 8 4 の Y 3 0 7 ) とは

50

異なり、特別図柄抽選における大当たり判定において外れであると判定された場合に、時短当選の判定（特図2時短抽選処理）に加えて小当たり当選の判定（小当たり抽選処理）が実行される。第2特別図柄判定処理（Y837）が実行されると、まず、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアのデータを取得し（Y8101）、第1当たり乱数テーブル202kaに基づいて抽選結果を取得し（Y8102）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（Y8103：Yes）、第2特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し（Y8104）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Y8105）、現在の遊技状態を示す値を当選時状態格納エリアに格納し（Y8107）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Y8103：No）、特図2時短抽選処理を実行し（Y8106）、本処理を終了する。

10

#### 【0773】

このように、本第4制御例では、第2特別図柄の大当たり抽選において大当たり判定でなかった場合には、時短抽選と小当たり抽選が実行される構成となっているため、第1特別図柄に比べて遊技者に有利な状態（時短状態）となる契機が多く設定されており、第2特別図柄は第1特別図柄よりも有利な特別図柄であるといえる。なお、上述したように、通常状態における第2特別図柄の変動時間は長時間（600秒）が設定され、通常状態で第2特別図柄抽選のみを実行しようとする遊技者の遊技効率が悪くなるように構成している。また、細部については後述するが、特図2時短抽選処理（Y8106）では、特図1時短抽選処理（図186のY8007）と異なり、時短当選した場合に、時短当選変動状態フラグ203kgがオンであるか否かによって設定する時短種別を決定する。具体的には、時短当選変動状態フラグ203kgがオンである場合にのみ時短B状態が設定される。つまり、時短当選したことを示す第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄が時短当選した場合にのみ時短B状態が設定され、それ以外の場合には時短A状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第2特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短B状態は設定されないため、第1特別図柄を変動させない状態で第2特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。次に、図194を参照して、特図2時短抽選処理（Y8107）の処理内容について説明をする。図194は、特図2時短抽選処理（Y8107）の内容を示したフローチャートである。特図2時短抽選処理（Y8107）が実行されると、まず、時短当たり乱数テーブル202khに基づいて抽選結果（時短当選判定結果）を取得し（Y8201）、時短当選しているかを判別し（Y8202）、時短当選していると判別した場合は（Y8202：Yes）、時短当選変動状態フラグ203kgがオンであるかを判別し（Y8203）、時短当選変動状態フラグ203kgがオンであると判別された場合（Y8203：Yes）には、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の時短図柄として時短Bをセットし（Y8205）、本処理を終了する。

20

30

#### 【0774】

Y8202の処理において時短当選していない（Y8202：No）と判別した場合は、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の外れ図柄をセットし（Y8206）、本処理を終了する。Y8203の処理において、時短当選変動状態フラグ203kgがオフであると判別された場合（Y8203：No）には、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の時短図柄として時短Aをセットし（Y8204）、本処理を終了する。このように本第4制御例では、時短当選変動状態フラグkgがオンの場合（即ち、第1特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第1特別図柄の変動表示が実行中である場合）のみ、第2特別図柄が時短当選した場合に時短B状態が設定される構成としている。このように構成することで、時短当選変動状態でない場合に第2特別図柄が時短当選しても遊技者に有利な時短状態である時短B状態は設定されないため、第1特別図柄を変動させない状態で第2特別図柄抽選のみを実行する遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。また、第1特別図柄が時短当選し、時短当選したことを示す第1特別図柄が停止表示されるま

40

50

での期間内で、第2特別図柄の時短当選を目指すという新たな遊技性を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図195を参照して、第2特別図柄判定処理(図193、Y837)の一処理である小当たり抽選処理(Y8108)について説明する。図195はこの小当たり抽選処理(Y8108)を示すフローチャートである。小当たり抽選処理(図195、Y8108)では、まず、第2特別図柄の抽選結果が時短当選と判定されたか、即ち、第2特別図柄の時短当選が設定されているか否かを判別する(Y8301)。Y8301の処理において、第2特別図柄の時短当選が設定されていると判別された場合には、(Y8301:Yes)、そのまま本処理を終了する。

#### 【0775】

一方、Y8301の処理において、第2特別図柄の時短当選が設定されていないと判別された場合には、(Y8301:No)、小当たり乱数テーブルに基づいて抽選結果を取得し(Y8302)、小当たり当選であると判別された場合には(Y8304:Yes)、小当たり種別カウンタC5の値を取得し、小当たり種別選択テーブル202kfから小当たり種別を選択し、第1図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットする(Y8305)。一方、Y8304の処理において、小当たり当選ではないと判別された場合には(Y8304:No)、Y8305の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第4制御例では、1度の第2特別図柄抽選において大当たり当選、時短当選、小当たり当選が重複しないことで、遊技者に複数の特典が付与されることを抑制し、遊技者が過剰に有利にならないように構成している。なお、大当たり当選または小当たり当選と、時短当選が重複する構成としても良く、この場合、例えば、大当たり当選と時短当選が重複した場合には、大当たり当選のみした場合よりも大当たり遊技終了後に有利な時短状態が設定される構成とすることで、同種の大当たり種別の大当たり当選した場合でも、時短当選したか否かで、大当たり遊技終了後の遊技状態に多様性を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図196を参照して、第2特別図柄変動開始処理(図192、Y239)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)について説明する。図196はこの第2特別図柄変動パターン選択処理(Y838)を示すフローチャートである。第2特別図柄変動パターン選択処理(図196、Y838)では、まず、第2特別図柄判定処理(図193、Y8103)において、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第2特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(Y921)。

#### 【0776】

Y921の処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(Y921:Yes)、上述した第2特別図柄判定処理(図193参照)におけるY8105の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、特図2大当たり用テーブル202kb2(図176参照)より大当たり種別を決定し(Y922)、Y923の処理へ移行する。一方、Y921の処理において、第2特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には(Y921:No)、Y922の処理をスキップして、Y923の処理へ移行する。Y923の処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアから変動種別カウンタCS1の値を取得する(Y923)。次いで、遊技状態に応じた変動パターンテーブル(図178~図181参照)を読み出して(Y924)、Y925の処理へ移行する。なお、遊技状態は、時短当選変動フラグの値と、遊技状態格納エリア203gに記憶されている情報に基づいて判別される。Y925の処理では、読み出した変動パターンテーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し(Y925)、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定する(Y926)。Y926の処理が終了すると、停止図柄を示す特図2停止種別コマンドを設定する(Y927)。次いで、第1図柄表示装置37で第2特別図柄の変動開始を設定し(Y928)、本処理を終了する。次に、図197を参照して、特別図柄変動処理(図182のY104参照)において実行される第2特別図柄変動実行中処理(Y240)の内容について説明をする。図197は、第2特別図柄変動実行中処理(

10

20

30

40

50

Y 2 4 0 ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) では、第 2 特別図柄の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

【 0 7 7 7 】

第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されると、まず、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されているかを判別する ( Y 2 9 0 1 )。ここで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d は、特図 2 が変動中において、特図 1 が当たり ( 大当たり ) を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンに設定されるため、主制御装置 1 1 0 にて 2 ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回 ( 特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定された 2 ミリ秒後 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 8 2、Y 1 0 4 ) が実行される際には、Y 2 3 1 の処理において大当たり中であると判別されるため、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることがない。そして、大当たり遊技が終了し、Y 2 3 1 の処理において大当たり中では無いと判別されることで、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行されることになる。このように構成することで、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている状態で第 2 特別図柄変動実行中処理 ( Y 2 4 0 ) が実行される状態が、大当たり遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図 1 9 7 に戻り説明を続ける。Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていると判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : Y e s )、次に、特図 2 変動再開コマンドを設定し ( Y 2 9 0 2 )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d をオフに設定し ( Y 2 9 0 3 )、Y 2 9 0 4 へ移行する。一方、Y 2 9 0 1 の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていない ( オフに設定されている ) と判別した場合は ( Y 2 9 0 1 : N o )、Y 2 9 0 2、Y 2 9 0 3 の処理をスキップして Y 2 9 0 4 の処理へ移行する。Y 2 9 0 4 の処理では特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b を 1 減算して更新し ( Y 2 9 0 4 )、第 1 図柄表示装置の表示を更新し ( Y 2 9 0 5 )、本処理を終了する。

【 0 7 7 8 】

次に、図 1 9 8 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容について説明をする。図 1 9 8 は、第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) は、特図 2 の変動を停止する際の処理を実行するものであって、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 8 9 参照 ) に対して、特図 2 の抽選結果が大当たりであった場合において、特図 1 の変動を中断させる ( 変動時間の減算を中断させる ) 構成に加えて、特図 2 の抽選結果が特定の大当たり種別 ( 大当たり D ) であった場合には、特図 1 の変動を強制停止する構成を設けた点と、特図 2 の抽選結果が小当たりの場合に実行される処理を追加した点で相違している。第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 4 1 ) が実行されると、まず、第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される ( Y 9 0 1 )。第 2 特別図柄の変動時間が終了したか否かは、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 であるか否かによって判別される。Y 9 0 1 の処理において変動時間が終了したと判別された場合には ( Y 9 0 1 : Y e s )、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たりであるかを判別し ( Y 9 0 2 )、大当たりではない ( 外れである ) と判別した場合は ( Y 9 0 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が小当たりであるかを判別する ( Y 9 1 2 )。Y 9 1 0 の処理において、小当たりではないと判別した場合は ( Y 9 1 2 : N o )、次いで、特図 2 の抽選結果が時短当選であるかを判別する ( Y 9 1 4 )。時短当選ではないと判別した場合は、第 2 特別図柄の確定コマンドをセットし ( Y 9 0 8 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の変動を停止し ( Y 9 0 9 )、本処理を終了する。Y 9 1 4 の処理において、時短当選であると判別された場合には ( Y 9 1 4 : Y e s )、時短設定処理が実行され ( Y 9 1 5 )、その後、Y 9 0 8 の処理を行う。なお、時短設定処理は、上述した第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 8 9、Y 2 3

6)の一処理として実行される時短設定処理(Y711)と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

【0779】

Y912の処理において、小当たり当選であると判別された場合には(Y912:Yes)、特図2小当たり停止処理を実行し(Y913)、その後、Y908の処理を行う。特図2小当たり停止処理(Y913)は、当選した小当たりの小当たり種別によって、第1特別図柄の変動表示を強制的に停止させる(破棄させる)か、仮停止させる(中断させる)か、を設定する処理を実行するものであり、詳細な説明は図200を参照して後述する。Y902の処理において、大当たりであると判別した場合には(Y902:Yes)、大当たり種別が大当たりDであるかを判別し(Y903)、大当たりDではないと判別された場合(Y903:No)には、特図1仮停止フラグ203kcをオンに設定し(Y904)、設定されている停止種別を示す特図2停止種別コマンドを設定し(Y906)、大当たりシナリオを設定し(Y907)し、その後、Y908、Y909の処理を行う。一方、Y903の処理において、大当たりDであると判別された場合には、特図1変動停止フラグkeをオンに設定し(Y905)、Y906~Y909の処理を実行する。このように本第4制御例のパチンコ機10では、大当たり種別が大当たりDである場合には、特図1変動停止フラグkeをオンに設定し、それ以外の大当たり種別の場合には、特図1仮停止フラグ203kcをオンに設定することで、大当たり種別によって第1特別図柄の変動が強制的に停止される(破棄される)場合と、仮停止される(中断される)場合とを可変させることができる。なお、図176に示す通り、第2特別図柄が大当たりした場合に決定される大当たり種別は、実行された第2特別図柄の変動回数によって異なり、大当たりDは51回転目以降に大当たり当選した場合に、決定され易い構成としている。このように構成することで、第2特別図柄で大当たり当選できずに外れ当選が続いた場合(所謂、ハマった場合)であっても、遊技者に有利な大当たり種別が決定され易くなるため、ハマった場合の遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【0780】

Y901の処理において、実行中の第2特別図柄に基づく変動の終了タイミングでないと判別した場合には(Y901:No)、次いで、特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオンであるか否かを判別する(Y910)。Y910の処理において特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオフであると判別された場合は(Y910:No)、そのまま本処理を終了する。一方、Y910の処理において特図2仮停止フラグ203kdまたは特図2変動停止フラグ203kfがオンであると判別した場合は(Y910:Yes)、第1特別図柄が大当たりで停止された場合または時短当選した場合であるので、実行中の第2特別図柄に基づく変動を停止(仮停止)させるために、特図2強制停止処理を実行する(Y911)。尚、この特図2強制停止処理の詳細については、図199を参照して後述する。このように、第2特別図柄停止処理(Y241)では、変動表示中の第2特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に(Y901:Yes)、第2特別図柄抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第1特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第1特別図柄の大当たり遊技が実行される場合、または第1特別図柄が時短当選し、時短当選変動状態が設定される場合に(Y910:Yes)、変動表示中の第2特別図柄を強制的に停止する処理(Y911)が実行される。次に、図199を参照して、第2特別図柄変動停止処理(図198、Y241)の一処理である特図2強制停止処理(Y911)について説明する。図199は、この特図2強制停止処理(Y911)を示すフローチャートである。

【0781】

特図2強制停止処理(図199、Y911)では、まず、特図2変動停止フラグ203kfがオンであるかを判別する(Y631)。特図2変動停止フラグ203kfがオンであると判別した場合(Y631:Yes)には、特図2変動停止フラグ203kfをオフに設定し(Y632)、次に、特図2変動停止フラグ203kfのオフを示す特図2変動

10

20

30

40

50

停止コマンドを設定する（Y 6 3 3）。そして、第 2 特別図柄の変動種別を外れに設定する（Y 6 3 4）。なお、図示しないが、Y 6 3 4 の処理の後に第 1 図柄表示装置 3 7 の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止させ、第 2 特別図柄の特図 2 確定コマンドを設定する。一方、Y 6 3 1 の処理において、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンでないと判別された場合（Y 6 3 1 : N o）は、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンである場合であるため、第 2 特別図柄の変動を仮停止（中断）させるコマンドを設定し（Y 6 3 5）、本処理を終了する。このように、本第 4 制御例では、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 k d がオンにされる（第 1 特別図柄で大当たりとなる変動が停止するタイミング）と、第 2 特別図柄の変動時間が未経過であっても強制的に変動を中断して強制停止される。これにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で同時に抽選結果が変動表示されていても、一方の抽選結果のみ 10  
 に対する大当たり遊技を実行すればよく、射幸性を抑制することができる。さらに、遊技の効率を上げることができる。また、本第 4 制御例では、第 1 特別図柄が時短当選した場合の第 1 特別図柄の変動開始時に、第 2 特別図柄の変動停止フラグ k f をオンにする構成としている。本第 4 制御例では、上述したように、通常状態においては第 2 特別図柄の変動時間は長時間（6 0 0 秒）が設定されるため、第 1 特別図柄が時短当選した時点で既に第 2 特別図柄の変動表示が開始されている場合に、そのまま第 2 特別図柄の変動が継続されると、設定された時短当選変動状態が変動中の第 2 特別図柄の停止表示前に終了してしまい、遊技者が時短当選変動状態で第 2 特別図柄の抽選を実行することができないという不具合が生じ得る。

#### 【 0 7 8 2 】

ここで、第 1 特別図柄が時短当選した場合の第 1 特別図柄の変動開始時に、第 2 特別図柄の変動停止フラグ k f をオンにする構成とすることで、時短当選した第 1 特別図柄の変動が開始された場合に、変動中の第 2 特別図柄の変動が破棄されるため、時短当選変動状態 20  
 で新たに第 2 特別図柄の抽選を受けることができ、遊技者が時短当選変動状態で第 2 特別図柄の抽選を実行することができないという不具合を防ぐことができる。次に、図 2 0 0 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 9 8、y 2 4 1）の一処理である特図 2 小当たり停止処理（Y 9 1 3）について説明をする。図 2 0 0 は特図 2 小当たり停止処理（Y 9 1 3）の内容を示すフローチャートである。特図 2 小当たり停止処理（図 2 0 0、Y 9 1 3）では、まず、小当たり種別が小当たり B であるか判別し（Y 9 3 1）、小当たり B であると判別された場合（Y 9 3 1 : Y e s）には、特図 1 変動停止フラグ k e をオンに設定し（Y 9 3 2）、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e のオンを示す特図 1 変動停止 30  
 コマンドを設定する（Y 9 3 3）。そして、選択されている小当たり種別に対応する小当たりシナリオを設定し（Y 9 3 4）、本処理を終了する。一方、Y 9 3 1 の処理において、小当たり B でないと判別された場合（Y 9 3 1 : N o）には、特図 1 仮停止フラグ k c をオンに設定し、（Y 9 3 7）、特図 1 仮停止フラグ k c のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定し（Y 9 3 8）、Y 9 3 4 の処理を行う。このように、本第 4 制御例では、特定の大当たり種別だけでなく、特定の小当たり種別によっても、変動中の第 1 特別図柄を破棄させることが可能に構成されている。これにより、遊技者に小当たり種別にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 4 制御例のパチンコ機 1 0 では、小当たり B 当選を示す第 2 特別図柄の変動停止時に特図 1 変動停止 40  
 フラグをオンに設定する構成としたが、これに限るものではなく、小当たり B に当選した第 2 特別図柄の変動開始時に特図 1 変動停止フラグをオンに設定する構成としても良い。また、小当たり遊技の開始時に第 1 特別図柄を破棄する構成としても良いし、小当たり遊技の終了時に破棄する構成としても良い。

#### 【 0 7 8 3 】

次に、図 2 0 1 を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Y 1 0 0 4）の内容について説明をする。図 2 0 1 は大当たり制御処理（Y 1 0 0 4）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Y 1 0 0 4）は、上述した各制御例における大当たり制御処理に対して、エンディング演出の終了タイミングにて大当たり終了処理（S 1 1 6 1 3）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な 50

説明については省略する。次に、図 202 を参照して、大当たり終了処理 ( Y 1 1 6 1 3 ) の内容について説明する。図 202 は大当たり終了処理 ( Y 1 1 6 1 3 ) の内容を示すフローチャートである。大当たり終了処理が実行されると、まず、時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) が実行される。時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) の詳細な説明については、図 203 を参照して後述するが、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を時短リミット回数カウンタ 203 j a にセットしたり、設定済の時短リミット回数カウンタ 203 j a の値を更新 ( 減算 ) したりするための処理を実行する。ここで、図 203 を参照して、大当たり終了処理 ( 図 202 の Y 1 1 6 1 3 参照 ) 内の一処理である時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) の詳細について説明する。図 203 は、時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) の内容を示したフローチャートである。この時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) では、連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な上限値を設定したり、設定済の上限値に対する残回数数を更新するための処理が実行される。時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) では、まず、時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 より大きい値であるか判別する ( Y 3 0 0 1 ) 。時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 より大きい値ではない、即ち、大当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態であると判別した場合には ( Y 3 0 0 1 : N o ) 、時短リミット回数カウンタ 203 j a の値に連続して普通図柄の高確率状態を設定可能な値が設定されていないため、時短リミット回数カウンタ 203 j a の値に 10 を設定し ( Y 3 0 0 5 ) 、時短フラグをオンに設定する ( Y 3 0 0 6 ) 。そして、本処理を終了する。

10

#### 【 0 7 8 4 】

20

一方、 Y 3 0 0 1 の処理において、時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 3 0 0 1 : Y e s ) 、時短リミット回数カウンタ 203 j a の値を 1 減算し ( Y 3 0 0 2 ) 、次に、減算後の時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 であるか否かを判別する ( Y 3 0 0 3 ) 。減算後の時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 であると判別した場合には ( Y 3 0 0 3 : Y e s ) 、連続して普通図柄の高確率状態が設定できる上限値に達したため、時短リミット到達フラグ 203 k h をオンに設定し ( Y 3 0 0 4 ) 、本処理を終了する。一方、 Y 3 0 0 4 の処理において、減算後の時短リミット回数カウンタ 203 j a の値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 3 0 0 4 : N o ) 、本処理を終了する。なお、本制御例では、時短リミット回数として 10 回が設定されるよう構成したが、これに限ることなく、20 回や 30 回など、複数の設定回数の中から決定するよう構成してもよい。図 202 に戻り説明を続ける。時短リミット更新処理 ( Y 2 7 0 1 ) を実行した後、時短リミット到達フラグ 203 k h はオンであるかを判別し ( Y 2 7 0 2 ) 、時短リミット到達フラグ 203 k h がオンであると判別された場合 ( Y 2 7 0 2 : Y e s ) には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として通常状態 ( 普通図柄の低確率状態 ) を示す情報を遊技状態格納エリア 203 g に格納し ( Y 2 7 0 3 ) 、大当たり遊技終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し ( Y 2 7 0 7 ) し、本処理を終了する。一方、 Y 2 7 0 2 の処理において、時短リミット到達フラグ 203 k h がオンではないと判別された場合 ( Y 2 7 0 2 : N o ) には、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) を示す情報を遊技状態格納エリア 203 g に格納し、 ( Y 2 7 0 4 ) 、図 175 および図 176 に示す大当たり種別選択テーブル 202 k b に基づき、実行中の大当たり種別に対応する時短回数を時短カウンタ 203 h のカウンタ値に設定し ( Y 2 7 0 5 ) 、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し ( Y 2 7 0 6 ) 、 Y 2 7 0 7 の処理を行う。

30

40

#### 【 0 7 8 5 】

このように、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に連続して時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) を設定可能な上限値を定め、遊技者に有利な状態が連続して設定される回数を制限することで、過剰に賞球を得ることにより遊技者の射幸心を煽ることを抑制することができる。なお、本第 4 制御例のパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) が設定されない構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される構成としても良い。なお、図示

50



しないが、本第4制御例のパチンコ機10における第3図柄表示装置81において実行される演出の内容について説明する。従来のパチンコ機では、特定の結果を示すための特別図柄（例えば、大当たり図柄）が停止表示されたことを契機に、対応する遊技状態が設定されるものが一般的である。例えば、特別図柄が大当たり当選した場合に、大当たり当選したことを示す特別図柄の変動表示中の演出によって、遊技者は大当たり当選ではないかと予測し、特別図柄が停止表示され、大当たり当選であることを示す表示態様が表示されることで遊技者は大当たり当選したことを認識することができる。この場合、特別図柄の停止表示後に異なる遊技状態が設定されることを遊技者が事前に予測することができるため、円滑に遊技状態の変化に対応することができる。一方、本第4制御例のパチンコ機10では、上述したように、第1特別図柄が時短当選し、その第1特別図柄の変動が開始された場合に、時短当選変動状態が設定される。図171に示す通り、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄抽選の始動契機となる第1入球口64は、遊技球が盤面の左側領域を流下した場合と、右側領域を流下した場合の何れであっても入球可能な位置に配置されているが、第2特別図柄の始動契機となる第2入球口1641は、遊技球が盤面の右側領域を流下した場合のみ入球可能な位置に配置されている。

10

#### 【0786】

これにより、例えば、遊技球の盤面の左側領域を流下させて第1入球口64へ入球させる遊技（所謂、左打ち遊技）を行っている遊技者が時短当選した場合に、時短当選変動状態が設定されているにも関わらず左打ち遊技を継続して行くと、第2特別図柄抽選を実行しないまま時短当選変動状態が終了してしまうという不具合が生起し得る。従って、本第4制御例のパチンコ機10では、第1特別図柄が時短当選した場合に、その第1特別図柄が停止表示される前に時短当選し、時短当選変動状態中であることを報知する演出を実行する。具体的には、第1特別図柄が時短当選した場合に、その第1特別図柄の変動表示が開始されると、所定時間経過した時点（例えば、10秒経過後）で疑似図柄が停止し、時短当選変動状態が設定されたことを示す表示態様が表示され（例えば、「時短当選変動ゾーン突入」）、遊技者に第2入球口1641を狙って遊技球を発射させるために「右打ち」と表示される。このように表示されることで、遊技者は時短当選変動状態が設定されたことを認識し、遊技状態に適した遊技方法で遊技を行うことができる。なお、併せて、時短当選変動状態中に第2特別図柄で大当たり（または小当たり）当選または時短当選することで時短B状態が設定されることを遊技者に報知する表示を行うと良い。また、通常状態において保留されている第1特別図柄の入賞情報（特図1保留）の中に時短当選する入賞情報が存在することを、その入賞情報を先読みした結果判別した場合には、時短当選する第1特別図柄の変動の直前に実行された第1特別図柄の停止表示画面で、次の第1特別図柄の変動において時短当選変動状態が設定されることを報知する構成を加えても良い。つまり、特図1保留が存在する場合には、時短当選変動状態が設定される直前の第1特別図柄の変動において次の変動が時短当選変動状態であることを報知し、特図1保留が存在しない場合には、時短当選変動状態が設定される第1特別図柄の変動の開始から所定時間経過後に時短当選変動状態が設定されていることを報知する構成とする。

20

30

#### 【0787】

このように、特図1保留が存在しない場合には、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがあるが、特図1保留が存在する場合には、事前に時短当選変動状態が設定されることが報知されるので、時短当選変動が開始されてから時短当選変動状態であることが報知されるまでの変動時間のロスがなくなる。よって、遊技者は、時短当選変動状態における変動時間のロスを無くすために、常に保留を貯めた状態を維持させようと思わせることで、意欲的に遊技を行わせることができる。なお、時短当選変動状態における第1特別図柄の変動時間を遊技者に分かり易く報知する構成としても良い。以上、説明したように、本第4制御例は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成し、両方の特別図柄が大当たり当選した場合には、先に特別図柄変動が停止（特別図柄の確定表示）された側の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技を実行し、先に特別図柄変動が停止（特別図柄

40

50



の確定表示)した時点で大当たり種別によっては、他方の特別図柄変動を抽選結果が外れであることを示す表示態様で強制的に停止表示するように構成している遊技機において、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。そして、上述した第2制御例と同様に各特別図柄変動開始前に時短抽選(時短当選判定)を実行し、時短当選した場合には、特別図柄変動停止タイミングにて時短状態を設定する。この場合、第1特別図柄または第2特別図柄の一方のみが時短当選した場合には、第1特典となる時短状態が設定される。なお、第1特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典となる時短状態(時短A状態)が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選した場合は、第1特典とは異なる第2特典となる時短状態(時短C)が設定される構成としても良い。

10

#### 【0788】

さらに、時短当選している第1特別図柄変動中に実行された第2特別図柄抽選において、時短当選した場合には、第1特典及び第2特典よりも有利な第3特典が付与される時短状態(時短B状態)を設定可能に構成している。このように構成することで、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に(並行して)実行可能に構成したパチンコ機10において、各特別図柄抽選で時短当選するタイミングに応じて異なる特典が付与される時短状態を設定することが可能となる。付与される特典については、例えば、第1特典又は第2特典よりも時短終了条件が成立し難い第3特典としても良いし、第1特典又は第2特典よりも特別図柄抽選が実行され易い第3特典としても良い。さらに、第3特典の時短状態が設定されるタイミングは、並行して実行されている各特別図柄変動のうち、先に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、停止表示タイミングの前後に関わらず、先に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良いし、後に実行された特別図柄変動が停止表示されたタイミングでも良い。また、特定の特別図柄種別が停止表示されたタイミングでも良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別の抽選を同時に(並行して)実行可能なパチンコ機10において各特別図柄の抽選で大当たりに当選してしまい、遊技者に対して同時に過剰な特典(大当たり遊技)が付与されてしまう事態の発生を抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で遊技者に不利となる大当たりに当選したとしても、その当選結果が停止表示(確定表示)されるまでに、他方の特別図柄抽選で遊技者に有利となる大当たりに当選させることが可能となる。この場合、特別図柄の抽選結果が停止表示されるまでの変動時間を用いて、遊技者に不利当たりに当選したことを示唆する変動演出を実行すると良い。これにより、遊技者に対して不利当たりに当選したのではと思わせることができるため、その変動時間中に他方の特別図柄抽選を意欲的に実行させることができる。

20

30

#### 【0789】

加えて、遊技者に不利となる大当たりに当選した場合よりも、遊技者に有利となる大当たりに当選したほうが、短い変動時間が設定され易くなるように構成しても良い。これにより、不利当たりに当選した一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄抽選で有利当たりに当選させ、その当選結果を不利当たりの当選結果よりも先に停止表示(確定表示)させることができる。なお、本第4制御例では、時短当選した特別図柄を長変動させ、時短当選変動状態を設定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、大当たり当選した特別図柄を長変動させて、大当たり当選変動状態を設定し、大当たり当選変動状態中は他方の特別図柄が短変動となる構成とすることで、小当たり遊技による賞球の獲得を可能としても良い。

40

#### 【0790】

##### <第5制御例>

次に、図204から図228を参照して、第5制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第5制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有する

50

R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 1 1 0の M P Uが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3の M P U 2 2 1が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第 2 制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。さらに、上述した第 2 制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設け、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成していた。

10

**【 0 7 9 1 】**

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、普通図柄の高確率状態が設定される特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1 回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果種別の多様化を図りやすくすることができるものであった。しかしながら、上述した第 2 制御例におけるパチンコ機 1 0においても、実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて特典が付与される性質上、特別図柄抽選が複数回実行されたにも関わらず、何れの特典も付与されないという事態が長時間継続し得るものであり、実行される特別図柄抽選の結果によっては、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第 5 制御例におけるパチンコ機 1 0は、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選を実行させる遊技を長時間実行した遊技者に対して、特別図柄抽選の結果に関わらず特典を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。ここで、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）とは、抽選結果が大当たり当選以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して所定回数（例えば、5 0 0回）実行された場合に付与される特典であって、特別図柄抽選を比較的実行させ易くする遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）における特別図柄抽選において、5 0 0回連続で大当たり当選しなかった場合（ハマリ回数が 5 0 0回に到達した場合）に、天井特典が付与され、遊技者に有利となる遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たり当選しない遊技が長時間継続している遊技者に対して、遊技を継続させ易くすることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。

20

30

40

**【 0 7 9 2 】**

また、前回の遊技が終了してから実行された特別図柄抽選回数が多いパチンコ機 1 0（所謂、ハマリ台）であっても、天井特典が付与されることを目的としている新たな遊技者により遊技が実行されるため、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。特に、大当たり当選確率が異なる複数段階の設定値を設定可能に構成されているパチンコ機 1 0において、大当たり当選確率が比較的低い設定値（低設定）のパチンコ機 1 0であっても、天井特典が付与されることを目的としている遊技者が継続して遊技を実行し得るため、低設定のパチンコ機 1 0を設置することによりパチンコ機 1 0の稼働が著しく低下し

50

てしまうことを抑制することができる。また、本第5制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合の一部、具体的には、時短抽選に当選したことに基づいて設定される時短状態が設定されている場合（第1時短状態）と、で略同一内容の遊技が実行されるように構成しており、現在設定されている遊技状態が通常状態であるのか第1時短状態であるのかを遊技者に把握させ難くするように構成している。そして、天井特典が付与される（第3時短状態が設定される）条件が成立した時点における遊技状態（ハマリ回数が500回に到達した時点における遊技状態）に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせている。具体的には、通常状態が設定されている状態で天井特典が付与されるよりも、第1時短状態が設定されている状態で天井特典が付与される場合のほうが、遊技者に有利な特典（終了し難い第3時短状態）が付与されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して設定されている遊技状態を予測する楽しみを提供することができる。

10

**【0793】**

さらに、本第5制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄抽選が実行される場合において高確率（1/2）で時短当選するように構成されており、時短当選した場合の殆どで、短期間（特別図柄変動1回分）の第1時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの間に、遊技状態として、通常状態と、第1時短状態とが頻繁に切り替わることになる。よって、天井特典が付与される条件が成立した時点における遊技状態を遊技者に予測させ難くすることができる。また、本第5制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選が実行された場合において、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新される遊技状態（有効遊技状態）と、更新されない遊技状態（無効遊技状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、本第5制御例におけるパチンコ機10は、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成しており、第2確変状態が設定されている場合には、通常状態、及び、第1時短状態と同様の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成している。つまり、遊技者に対して、設定されている遊技状態が通常状態であるか、第1時短状態であるか、第2確変状態であるかを判別させ難くするように構成している。そして、第2確変状態が設定されている状態が無効遊技状態となり、第2確変状態中に特別図柄抽選が実行された場合には、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の回数が更新されないように構成している。

20

30

**【0794】**

このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者（通常状態、第1時短状態、第2確変状態の何れかの遊技を実行している遊技者）に対して、現在が有効遊技状態であるか無効遊技状態であるかを判別させ難くすることができるため、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の回数を遊技者に予測させ難くすることができる。また、第2確変状態が設定される期間の長さに応じて、天井特典が付与される条件を満たす特別図柄抽選回数（前回の当たり遊技が終了してから実行される特別図柄抽選回数）を異ならせることができるため、天井特典が付与される特別図柄抽選回数として同一の回数（例えば、500回）のみを規定した場合であっても、多様なタイミングで天井特典を付与させることができ、天井特典が付与されることを目指す遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選回数を予測させる楽しみを提供することができる。また、上述した第2制御例では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成していたが、本第5制御例では、上述した第2制御例にて用いた構成に加え、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させること無く、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行されることが可能に構成している。具体的には、天井特典として付与される第3時短状態では、普通図柄の低確率状態を設定したまま、普通図柄の変動時間のみを可変させることにより、特別図柄抽選が比較的実行され易い遊技（右打ち遊技）を実行可能に構成している。つまり、本第5制御例では、通常状態よりも特別

40

50

図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（第2時短状態）と、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（第3時短状態）と、を設定可能に構成している。

【0795】

このように構成することで、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行するための契機（例えば、大当たり当選）が成立していない状況においても、特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせる（特別図柄抽選が比較的実行され難い状態から、特別図柄抽選が比較的実行され易い状態へと移行させる）ことが可能となるため、遊技者に対して多様なタイミングで特別図柄抽選の実行のされ易さを異ならせた遊技を提供することができる。なお、上述した第2制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合よりも、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態として、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）のみを設定可能に構成していたため、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を、特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（時短状態、右打ち遊技状態）と称していたが、本第5制御例では、上述した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態の一部（第1時短状態）において、特別図柄抽選の実行のされ易さが通常状態と同一となるように構成し、且つ、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の一部（第2時短状態）において、通常状態よりも特別図柄抽選を実行させ易くなるように構成している。よって、実際に設定されている各図柄の確率状態を説明するのでは無く、単に特別図柄抽選の実行のし易さを説明する際には、普通図柄の確率状態に関わらず、特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と同一（同程度）となる遊技状態（第1時短状態、第2確変状態）を通常状態、或いは、左打ち遊技状態と称し、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも特別図柄抽選が実行され易い遊技状態（第2時短状態、第3時短状態）を時短状態、或いは、右打ち遊技状態と称して説明をする。

【0796】

また、本第5制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態、第2確変状態）中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典と同様の特典を付与可能に構成している。具体的には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、他の大当たり当選よりも大当たり遊技が実行される期間（ラウンド遊技数）が短く、且つ、大当たり遊技終了後に、天井特典として付与可能な第3時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）が設定される第2時短状態を設定可能に構成している。更に、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で時短当選した場合の一部において、第2時短状態を設定可能に構成し、時短当選に基づいて第2時短状態が設定された場合に、天井特典として付与可能な第3時短状態と同一の時短終了条件（時短回数）を設定可能に構成している。このように構成することで、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立するよりも前に、天井特典と同等の特典を付与することが可能となるため、天井特典の付与条件を把握させ難くすることができる。また、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基づいて第2時短状態が設定される事象を、天井特典の付与条件が成立し第3時短状態が設定されたと遊技者に思わせることができるため、天井特典の付与条件として、少ない特別図柄抽選回数が設定される場合があると思い込んでいる遊技者に対して、前回の当り遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の回数と乖離している状態であっても、天井特典が付与されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させることができる。また、詳細な説明は後述するが、本第5制御例では、左打ち遊技中において、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間（残特別図柄抽選回数）を遊技者に示唆するための示唆演出（天井到達示唆演出）を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出結果に基づいて天井特典の付与条件が成立し易い（間もなく成立する）状況であるか否かを遊技者に予測させることが可能となるため、天井特典が付与されることを期待しながら長時間の遊技を行わせ易く

10

20

30

40

50

することができる。

【0797】

なお、この天井到達示唆演出の演出態様を決定する際には、天井特典の付与条件が成立するまでの情報に加え、上述した天井特典として付与され得る第3時短状態と同様の第2時短状態が設定される条件の成立の有無に関する情報も加味して演出態様が決定されるように構成している。このように構成することで、天井特典として付与され得る第3時短状態と同様の第2時短状態が設定される条件を満たした場合には、天井到達示唆演出として、天井特典の付与条件が成立する可能性が高い状況である場合と同一の演出態様が決定されることになる。よって、特別図柄抽選で大当たり当選、或いは、時短当選したことに基

10

【0798】

<第5制御例の演出内容について>

まず、図204から図206を参照して、本第5制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第5制御例におけるパチンコ機10は、上述した第2制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。具体的には、特別図柄抽選の実行回数が所定回数（500回）に到達したと判別された場合に、その特別図柄抽選（500回目の特別図柄抽選）の抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、救済措置として天井特典を付与可能に構成している。本第5制御例では、天井特典として、左打ち遊技状態よりも特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）を実行させ易くすることが可能な右打ち遊技状態（第3時短状態）が設定される特典を付与するように構成している。そして、左打ち遊技状態（例えば、通常状態や第1時短状態）中において、特別図柄抽選が実行された場合に、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させるための演出として、天井到達示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井到達示唆演出の演出態様を把握することにより、天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、実際に天井特典が付与されるよりも前に、間もなく天井特典が付与されることを（付与される可能性が高いことを）、遊技者に把握させることができるため、何の前触れも無く天井特典が付与されてしまい、遊技者が天井特典の恩恵を受け難くなる事態が発生してしまうことを抑制することができる。

20

30

【0799】

本第5制御例では、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様と、その「示唆強」の演出態様よりも、天井特典が付与される期待度が低い「示唆弱」の演出態様と、を少なくとも設定可能に構成しており、後述する天井到達示唆演出選択テーブル2221a（図213参照）を用いて、演出態様が選択されるように構成している。具体的な説明は、図213を参照して後述するが、本第5制御例では、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に、前回の当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数、即ち、抽選結果が大当たり以外（外れ）となる特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）と、天井到達示唆演出が実行される変動演出の対象となる特別図柄抽選の結果と、に基づいて演出態様を選択するように構成している。このように、ハマリ回数に基づいて演出態様を選択するように構成することで、天井特典が付与されるまでの実際の期間（残ハマリ回数）に基づいて天井到達示唆演出の演出態様を選択することができるため、遊技者に対して信頼度の高い演出を実行することができる。また、本第5制御例では、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典を付与可能に構成しており、天井到達示唆演出の対象となる特別図柄抽選の結果が天井特典と同様の特典を付与する可能性がある場合にも、天井特典が付与される期待度が高い「示唆強」の演出態様が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて（大当たり抽選、時短抽選の結果に基づいて）天井特典と同様の特典が付与される場合においても遊技者

40

50

に対して、天井特典が付与されたと思わせ易くすることができる。よって、予め定められている天井特典の付与条件（特別図柄抽選回数）が成立するタイミングよりも多くのタイミングにて天井特典が付与されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【0800】

天井到達示唆演出では、図204に示した通り、天井到達後の演出モード（天井中モード）にて表示されるキャラクタが表示画面に表示される演出が実行されるように構成しており、図204（a）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が短い場合よりも、長い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆弱」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図204（b）は、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与されるまでの期間が長い場合よりも、短い場合のほうが選択され易い演出態様である「示唆強」が設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。「示唆弱」の演出態様が設定された天井到達示唆演出が実行されると、図204（a）に示した通り、天使を模したキャラクタ809が第3図柄表示装置81の表示画面上を横切る演出が実行される。そして、副表示領域Dsには、天井到達示唆演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として「天使発見！天井？・・・」のコメントが表示される。ここで、上述した通り、図204（a）に示した演出態様「示唆弱」は、天井到達示唆演出として設定される演出態様としては天井到達の期待度が低い演出態様であるが、本第5制御例では、天井到達示唆演出が実行される頻度が、天井特典が付与されるまで（天井到達するまで）の期間が短くなるほど高くなるように構成している。よって、図204（a）に示した演出態様「示唆弱」であっても、天井到達示唆演出が実行されただけで天井特典が付与されるまでの期間が短いことを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。図204（a）に示した表示画面は、前回の当たり遊技終了後から250回目の特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Dm7に「250回」が表示されている。つまり、本第5制御例では、左打ち遊技状態が継続している期間における特別図柄抽選回数の累積値（ハマリ回数）を遊技者に把握させ易くするために、ハマリ回数を表示可能な態様を表示可能に構成している。

#### 【0801】

このように構成することで、実行される天井到達示唆演出の演出態様と、小表示領域Dm7に表示されているハマリ回数と、に基づいて天井特典が付与されるまでの期間（天井到達までの期間）を遊技者に予測させ易くすることができる。また、図204（a）に示した通り、左打ち遊技状態において、主として実行される第1特別図柄抽選の保留記憶（特図1保留）に対応させた保留アイコンhr1～hr4が小表示領域Dm9に表示されるように構成しており、図204（a）に示した例では、特図1保留を3個獲得している状態（小表示領域Dm1a参照）であるため、小表示領域Dm9には3個の保留アイコンhr1～hr3が表示されている。一方、天井到達示唆演出の演出態様として「示唆強」が設定された場合には、図204（b）に示した通り、「示唆演出弱」よりも遊技者に対して天井到達示唆演出が実行される期待度が高いことを示すための演出が実行される。図204（b）は、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が499回目となる特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動中の表示画面であって、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数を示すためのハマリ回数報知態様として小表示領域Dm7に「499回」が表示されている。そして、今回実行されている天井到達示唆演出が「示唆強」であることを示すための表示態様として、「示唆弱」のキャラクタ809（図204（a）参照）よりも、豪華なキャラクタ809zが表示される。このように、天井到達示唆演出の演出態様として、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）場合に設定され易い演出態様「示唆強」のほうが、他の演出態様「示唆弱」よりも、見た目上で豪華なキャラクタを表示するように構成することで、天井到達示唆演出が実行された場合に表示されるキャラクタの態様によって、天井特典が付与

され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを視覚的に判別させ易くすることができる。

【0802】

加えて、副表示領域 D s には、今回実行された天井到達示唆演出が「示唆強」であることを遊技者に案内するための案内態様として「大天使だ！天井までもうすぐ」のコメントが表示される。このように構成することにより、天井特典が付与され易い（されるまでの期間が短い）状況であるか否かを遊技者に判別させ易くすることができる。また、図 204 (b) に示した表示画面では、特図 1 保留を 2 個獲得している状態（小表示領域 D m 1 a 参照）であるため、小表示領域 D m 9 には 2 個の保留アイコン h r 1 , h r 2 が表示されている。なお、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを、表示画面の主表示領域 D m にて実行される天井到達示唆演出にて実行するのではなく、小表示領域 D m 9 に表示される保留アイコンの表示態様を可変させることで示唆可能に構成しても良く、例えば、獲得済みの特図 1 保留のうち、左打ち遊技状態中に消化される特図 1 保留の範囲を特定する特定手段を設け、その特定手段によって特定された範囲と、それ以外の範囲とで、保留アイコンの表示態様を異ならせたり、表示される保留アイコンの大きさを異ならせたり、表示される領域を異ならせたりするように構成しても良い。また、保留アイコンを用いて実行される先読み演出として、大当たり当選する期待度が高い表示態様が、天井特典が付与されるよりも前に実行される第 1 特別図柄抽選に対応する特図 1 保留の保留アイコンに設定される場合と、天井特典が付与された後に実行される第 1 特別図柄抽選に対応する特図 1 保留の保留アイコンに設定される場合と、で異なる表示態様を設定可能に構成しても良い。さらに、天井特典が付与される前に大当たり当選する場合と、天井特典が付与された後に大当たり当選する場合とで、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を異ならせるように構成されたパチンコ機 10 であれば、大当たり当選に基づいて付与される特典の内容を示唆可能な表示態様で保留アイコンを表示するように構成すると良い。このように構成することで、保留アイコンを用いた先読み演出によって、大当たり当選期待度と、天井特典付与の期待度と、を組合せた情報を遊技者に提供することができる。

【0803】

加えて、先読み演出として、天井特典が付与されるタイミングを示唆するための第 1 示唆態様と、大当たり当選を示唆するための第 2 示唆態様と、時短抽選による時短当選を示唆するための第 3 示唆態様と、をそれぞれ保留アイコンの表示態様として設定可能に構成して場合において、1 の保留アイコンの表示態様として、上述した 2 つ以上の示唆態様を組み合わせた組合せ表示態様を表示可能に構成すると良い。また、この場合、異なる組合せに対応する組合せ表示態様として同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む概念）の表示態様を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様に基づいて、後の遊技状況を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。また、他の表示画面に表示されている各種情報（例えば、スタート回数等）を含めて複合的に遊技状況を判別することにより、先読み演出として表示された保留アイコンの表示態様が示す後の遊技状況を予測する精度を高めることができる。次に、天井特典が付与される場合に実行される演出の演出内容について説明をする。図 205 (a) は、実行中の特別図柄変動が停止表示した後に天井特典（右打ち遊技状態）が設定される特別図柄変動（天井到達変動）中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 205 (b) は、天井特典として付与された右打ち遊技状態中（天井中モード）に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、本第 5 制御例では、左打ち遊技状態（通常状態、第 1 時短状態）中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が所定回数（例えば、500 回）実行された場合に、天井特典（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。また、天井特典が設定される場合において設定されている遊技状態（通常状態、又は第 1 時短状態）に応じて、天井特典の内容（遊技者への有利度合い）を異ならせるように構成している。

【0804】

そして、天井特典が付与されることを報知するための天井到達変動演出の演出態様によ

10

20

30

40

50



って、今回付与される天井特典の内容の少なくとも一部を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される時点で遊技者に対して天井特典が付与されることを報知するだけで無く、その内容も報知することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。具体的には、図205(a)に示した通り、天井到達変動演出が実行されると、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの背景画像として天井中モードに対応する天国背景が表示され、小表示領域Dm7には天井に到達した(する)ことを示すための表示態様として「天井!？」の文字が表示される。そして、天井到達演出にて表示されたキャラクタ809が、天井特典が付与されることを祝福する演出態様で天井到達変動演出が実行される。また、今回の天井特典の内容を報知するための情報「100」を含む表示態様で宝箱810の中身810aが表示される。さらに、主表示領域Dmの右下側には、天井特典として右打ち遊技状態(第3時短状態)が設定された後の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「右打ちしてね」のコメントが表示される。また、副表示領域Dsには、天井特典が付与されることを示唆するための報知態様として、「天井到達!!時短100GET!!」のコメントが表示される。図205(a)に示した通り、天井特典の付与条件が成立した特別図柄変動の変動期間中に実行される天井到達変動演出では、小表示領域Dm7に前回の当たり遊技終了後からの特別図柄抽選回数を示す情報(図204(a)の小表示領域Dm7に表示される情報)が表示されないように構成している。このように構成することで、天井到達変動演出が実行された特別図柄抽選回数を遊技者が容易に判別し難くすることができる。よって、天井特典が付与される条件が成立し得る特別図柄抽選回数を把握するためには、天井到達変動演出が実行されるよりも前の特別図柄抽選回数を常に把握する必要があり、遊技者に対して、左打ち遊技状態中においても第3図柄表示装置81に表示される表示態様に常に興味を持たせ易くすることができる。

10

20

#### 【0805】

また、上述した天井到達変動演出は、前回の当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の抽選回数が天井特典の付与条件が成立する回数(500回)となった場合だけで無く、天井特典と同様の特典(右打ち遊技状態)が付与される当たりに当選した場合や、天井特典と同様の特典(右打ち遊技状態)が付与される特定の時短に当選した場合にも実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、今回付与される特典が天井特典であるか否かを判別させ難くすることができる。なお、複数の特典付与過程にて図205(a)に示した天井到達変動演出を実行することで、遊技者に対して、実際に付与される特典の種別を判別させ難くする場合には、特典の種別に応じて実行される天井到達変動演出の演出態様の少なくとも一部を変更するように構成すると良い。このように構成することで実行される天井到達変動演出の演出態様の若干の違いを識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。

30

#### 【0806】

また、実行される天井到達変動演出の演出態様を変えること無く、天井到達変動演出が実行される演出期間、即ち、天井到達変動演出が実行される特別図柄変動の変動時間を異ならせるように構成しても良く、例えば、天井特典が付与されることとなる特別図柄変動の変動時間(外れ当選した特別図柄変動の変動時間)を基本時間(例えば、10秒)とした場合において、当たり当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄変動の変動時間(特定の当たり当選に対応する特別図柄変動の変動時間)が11秒、時短当選に基づいて天井到達変動演出が実行される場合の特別図柄の変動時間(特定の時短当選に対応する特別図柄変動の変動時間)が12秒となるように構成しても良い。このように構成することで、同一の演出態様で天井到達変動演出を実行させながら、天井到達変動演出の演出期間を付与される特典の種別に応じて異ならせることができる。よって、天井到達変動演出を実行するための演出データの増加を抑制しながらも、付与される特典の種別に応じて異なる態様の天井到達変動演出を実行させることが可能となるため、実行される天井到達変動演出の若干の違い(演出期間の違い)を識別可能な遊技者に対してのみ今回付与される特典の種別を判別させることが可能となる。なお、詳細な説明は省略する

40

50



が、本第5制御例では、図205(a)に示した天井到達変動演出を、天井特典が付与されない場合においても実行可能に構成している。この場合に実行される天井到達変動演出（ガセ天井到達演出）では、図205(a)に示した表示画面と同様に、天井中モードの背景画像（天国画像）が表示され、キャラクタ809が登場し、宝箱810を開放しようとする演出が実行される。そして、宝箱810の中から天井特典が付与されないことを示す表示態様（「残念」の文字が付された中身810a）が表示された後、背景画像が通常の背景画像へと切り替わる演出が実行される。

#### 【0807】

このガセ天井到達演出の実行期間のうち、天井特典が付与される場合に実行される天井特典演出と同一の演出態様を用いて演出が実行されている間は、副表示領域Dsにて天井特典が付与される可能性が高いことを示す態様として「天井到達!？」のコメントが表示され、ガセ天井到達演出の演出結果を示す演出が実行されると、副表示領域Dsにて天井特典が付与されないことを示す態様として「残念!!」のコメントが表示される。このように、実際に天井特典が付与されることの無い状況にてガセ天井到達演出を実行可能に構成することで、天井到達演出の演出結果として天井特典が付与されないことを示す演出結果を一時的に表示した後に、天井特典が付与されない演出が実行される演出態様（復活演出）が実行される場合において、実行中の天井到達演出が、実際に天井特典が付与されることの無いことを示すガセ天井到達演出であると思わせ易くすることができる。上述した通り、本第5制御例では、天井到達演出（ガセ天井到達演出を含む）が実行された場合であっても、天井特典が付与されることを報知するものではなく、天井特典が付与される可能性のあることを遊技者に示すだけである。よって、図205(a)に示した第3図柄表示装置81の表示画面の小表示領域Dm7には「天井!？」の表示態様、即ち、天井特典が付与される可能性のあることを示す表示態様が表示される。換言すれば、図205(a)に示した第3図柄表示装置81の表示画面の小表示領域Dm7に表示される「天井!？」の文字のうち「!？」の文字は、天井特典が付与されることを確定報知するものではないことを示す表示態様となる。なお、本制御例、及び、他の制御例においても、表示画面に表示される文字として「!？」が表示される場合には、その文字が付随する対象が確定している状態では無いことを示すものとして用いている。

#### 【0808】

また、本第5制御例では、図204(a)、及び図204(b)に示した通り、左打ち遊技状態中は、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数（スタート回数）を表示するように構成し、天井特典が付与されるまで（天井特典の付与条件が成立するまで）に必要となる特別図柄変動回数（残変動回数）を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数を把握した上で、遊技を継続するか否かを遊技者に選択させることができる。また、天井特典が付与されるまでに必要とされる特別図柄変動回数（残変動回数）に対応した情報（例えば、残り回数）を遊技者に報知可能に構成した場合には、実際の残変動回数とは異なる値に対応した演出用情報（例えば、残り回数よりも多い回数）を表示画面に表示するように構成し、実際に天井特典が付与される時点で表示画面に表示されている演出用情報が、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が0であることを示す演出用情報となるように構成しても良い。この場合、例えば、天井特典が付与されるまでの残変動回数が200回である場合において、表示画面に表示される演出用情報として「残り300回」の表示態様を表示する。つまり、実際の残変動回数よりも大きい残り回数を演出用情報として表示する。そして、実行される特別図柄変動の変動時間が長い場合や、当たり当選の期待度が高い演出態様で変動演出が実行された場合や、遊技者が操作手段を操作可能な操作演出が実行され、その操作演出中に遊技者が操作手段を操作した場合といった更新条件が成立したことに基づいて、表示画面に表示されている演出用情報が示す値が、実際の残変動回数に近づくように更新（減算）されるように構成すると良い。

10

20

30

40

50

## 【0809】

このように構成することで、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能となるため、遊技者に対して、実行される演出の演出結果によって、天井特典が付与され易くなった（天井特典が付与されるまでの残変動回数が短縮された）と思わせることが可能となり、演出効果を高めることができる。また、演出用情報として表示されている残り回数を、特別図柄抽選の実行回数よりも大きく減算させることが可能に構成することで、天井特典が付与されるよりも前に、特別図柄抽選の結果が、天井特典と同等の特典（第2時短状態）を付与可能な抽選結果（大当たりC13当選、或いは、第2時短状態が設定される時短当選）となる場合に、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでに、演出用情報として表示されている残り回数を、天井特典が付与されるまでに必要とされる残変動回数が0であることを示す演出用情報へと大幅に更新（減算）する演出を遊技者に違和感を与えることなく実行させ易くすることができる。このように構成することで、天井特典と同等の特典（第2時短状態）が付与される場合に実行される演出の内容と、天井特典が付与される場合に実行される演出の内容とが乖離してしまうことを抑制することができるため、遊技者に対して、何れの特典が付与されたのかを分かり難くすることができる。よって、様々なタイミング（ハマリ回数）で天井特典が付与されると思わせながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。次に、天井特典（第3時短状態が設定される右打ち遊技状態）が付与されている期間を示すための天井中モードでは、図205（b）に示した通り、主表示領域Dmにてウサギを模したキャラクタ801が、天国を飛び回る演出が実行され、現在が天井中モードであることを示すための「天井中」の文字が表示される。そして、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内表示態様として、小表示領域Dm4には「右打ち」の文字が表示され、天井特典が終了するまでの残期間を報知するための残期間表示態様として、小表示領域Dm7に「ラスト90回」の文字が表示されている。

10

20

## 【0810】

図205（b）に示した表示画面は、天井到達変動演出にて天井特典の内容として、時短回数100回が付与されることを示す「100」が表示された（図205（a）参照）後、特別図柄抽選が10回実行された時点の表示画面であるため、天井特典が付与された時点にて遊技者に報知された天井特典の内容を示す「100」の値が、特別図柄抽選が実行される毎に減算されていき「90」が表示されている。このように、天井特典が終了するまでの期間（天井中モードが継続する期間）を遊技者に報知することで、天井特典が急に終了してしまうことを抑制することができる。また、本第5制御例では、左打ち遊技状態が設定されている場合よりも、右打ち遊技状態が設定されている場合の方が、大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や大当たり遊技終了後に設定される遊技状態）として、遊技者に有利となる有利特典が付与され易くなるように構成している。よって、副表示領域Dsには「今大当たりするといいことあるよ！」のコメントが表示される。詳細な説明は後述するが、本第5制御例では、通常状態や第1時短状態が設定されている左打ち遊技状態と、第3時短状態が設定されている右打ち遊技状態と、では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が同一（5/1000）となるように構成しており、通常状態や第1時短状態が設定されている左打ち遊技状態にて、大当たり当選しない特別図柄抽選を連続で500回実行した場合に天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第3時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。そして、左打ち遊技状態よりも右打ち遊技状態の方が、大当たり当選時に遊技者に有利となる特典を付与し易くなるように構成している。

30

40

## 【0811】

つまり、上述した右打ち遊技状態中において、天井特典が付与されるまでの残期間（残特別図柄抽選回数）が少なくなった場合には、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選することを期待するのでは無く、特別図柄抽選で大当たり当選しないことを期待しながら遊技を行わせ、右打ち遊技状態が設定された後に特別図柄抽選で大当たり当選することを期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。ここで、従

50

来型のパチンコ機 10 では、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選に基づいて付与される特典に対して有利度合いを異ならせるものはあるが、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選で大当たり当選する場合の方が、大当たり当選しない場合よりも特典が付与される点で遊技者に有利となるように構成しているため、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり当選を目指すという単調な遊技性を有するものであった。これに対して、本第 5 制御例におけるパチンコ機 10 は、特別図柄抽選の抽選結果では無く、抽選回数に基づいて特典を付与可能に構成している。具体的には、通常状態、或いは第 1 時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選すること無く 500 回実行された場合に右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。そして、通常状態、或いは、第 1 時短状態が設定されている場合よりも、第 3 時短状態が設定されている状態で大当たり当選した場合のほうが、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、通常状態、或いは第 1 時短状態が設定されている左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数が 500 回に近付いた場合に、実行される特別図柄抽選にて大当たり当選しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。つまり、遊技者が特別図柄抽選を実行する遊技期間の一部を、大当たり当選を期待しない特殊期間として設定することが可能となるように構成している。

10

#### 【0812】

よって、遊技者に対して、特別図柄抽選で大当たり当選することを期待する遊技期間と、特別図柄抽選で大当たり当選しない（外れ当選する）ことを期待する遊技期間（特殊期間）と、を提供することができるため、常に大当たり当選を目指す従来型のパチンコ機 10 よりも遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 206 を参照して、天井中モードの残期間が上乘せされる場合の演出（上乘せ演出）について説明をする。図 206 は、天井中モードの残期間を示すための情報（残回数）表示が加算（上乘せ）される上乘せ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 5 制御例では、天井特典が付与される場合に実行される天井到達変動演出（図 205（a）参照）において、今回付与される特典の内容（時短回数）を遊技者に報知可能に構成しているが、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）は、内部的に設定される時短回数を上限に、専用の選択テーブル（天井到達時演出選択テーブル 2221b）を参照して決定するように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される特典の内容（時短回数）と、内部的に設定されている時短回数とに差が生じた場合には、天井中モード中に、天井中モードの残期間（図 205（b）の小表示領域 Dm7 に表示される残回数）を増加（上乘せ）する上乘せ演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井中モードが設定された遊技者に対して、天井中モードが継続する最低限の期間を把握させた状態で安心して遊技を行わせることができると共に、天井中モードが継続する期間が延長されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【0813】

さらに、本第 5 制御例では、天井特典が付与される時点において設定されている遊技状態に応じて天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成しており、具体的には、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が通常状態である場合には、天井特典として時短回数が 100 回の右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定され、特別図柄変動の開始時における天井特典の付与判定処理が実行されるタイミングにおいて設定されている遊技状態が第 1 時短状態である場合には、天井特典として時短回数が 300 回の右打ち遊技状態（第 3 時短状態）が設定されるように構成している。つまり、通常状態にて天井特典が付与されるよりも、第 1 時短状態にて天井特典が付与される場合の方が、遊技者に有利な天井特典が付与されるように構成している。そして、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）として、時短回数が 300 回の天井特典が付与された場合において、遊技者に不利となる天井特典の内容（時短回数 100 回）を報知可能に構成している。このよ

40

50

うに構成することで、天井到達変動演出が実行された時点において、今回付与された天井特典が遊技者に有利な天井特典（時短回数300回）であるか、遊技者に不利な天井特典（時短回数100回）であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。なお、本第5制御例におけるパチンコ機10では、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容が、実際に設定される天井特典の内容の範囲内となるように構成し、遊技者に対して報知された内容に従って安心して遊技を行わせることを可能にしているが、これに限ること無く、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容（時短回数）を、天井中モードが設定されている期間において減算する減算演出を実行するように構成しても良い。

#### 【0814】

例えば、遊技者に不利な天井特典（時短回数100回）が設定された場合において、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数300回）が付与されたことを示すための情報を報知し（小表示領域Dm7に「300回」と表示し）、天井中モードにて、小表示領域Dm7に表示されている情報（残時短回数）を、特別図柄抽選の実行回数よりも多く減算させるように構成しても良い。このように構成することで、何れの天井特典が付与される場合であっても、天井到達変動演出にて遊技者に有利な天井特典（時短回数300回）が設定された可能性があることを遊技者に把握させることができるため、実際に有利な天井特典が付与されていることに期待しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第5制御例におけるパチンコ機10は、通常状態が設定されている場合と、第1時短状態が設定されている場合とで、同一内容の遊技（左打ち遊技）が実行されるように構成しており、左打ち遊技が実行される左打ち遊技状態中は、同一内容の変動演出が実行されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中において設定されている遊技状態を遊技者が識別することが困難となるように構成している。よって、左打ち遊技状態中に天井特典の付与条件が成立した場合には、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）が何れであるのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、天井到達変動演出にて報知される天井特典の内容に興味を持たせることができる。また、本第5制御例におけるパチンコ機10では、通常状態、及び、第1時短状態が設定されている場合において実行される特別図柄抽選において大当たり当選しなかった場合に、時短当選の判定（時短抽選）を実行するように構成しており、その時短当選の判定（時短抽選）の結果が当たりである場合には、時短当選した特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に、大当たり遊技を介すること無く時短状態（第1時短状態、第2時短状態）を設定可能に構成している。

#### 【0815】

そして、時短抽選の結果に基づいて第1時短状態が設定された場合には、第1時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動が1回実行された場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。つまり、本第5制御例におけるパチンコ機10は、左打ち遊技状態中において、遊技状態が通常状態と第1時短状態とに頻りに切り替わるように構成している。このように構成することで、天井特典の付与条件（特別図柄抽選500回）が成立する時点において設定されている遊技状態を異ならせ易くすることができるため、天井特典として付与される特典の内容（時短回数）を遊技者により分かり難くすることができる。図206に示した表示画面は、天井特典として遊技者に有利な天井特典（時短回数300回）が設定された状態で、天井到達変動演出にて遊技者に不利な天井特典（時短回数100回）に対応する特典の内容を示す表示態様が表示され（図205（a）参照）、天井中モードにて100回の特別図柄抽選が実行された（小表示領域Dm7に表示される残時短回数が1回（ラスト））時点における表示画面であって、小表示領域Dm7には、天井中モードの最終期間であることを示すための「ラスト」が表示されている。そして、天井中モードの残期間を上乗せさせるための上乗せ演出として、キャラクタ809が天井中モードの残期間を延長させるため上乗せ態様809aが表示される演出が実行される。図206では、上乗せ態様809aとして、天井中モードの残期間が特別図柄抽選200回分延長されることを示すための「+200」が表示されている。そして、上乗せ態様809aが小表示領域Dm7に向かって移動し、小表示領域Dm7に表

示される残期間が「ラスト200回」へと可変される上乗せ演出が実行される。そして、副表示領域Dsには、天井中モードが延長することを案内する案内態様と、延長内容を示すための案内態様として「天井延長！！プラス200回！！」の文字が表示される。

【0816】

なお、図206に示した例では、天井中モードの最終期間（小表示領域Dm7に「ラスト」が表示される特別図柄変動期間）において上乗せ演出が実行された場合における表示画面を示しているが、上乗せ演出を天井中モードの最終期間以外に実行しても良く、例えば、天井中モードの残期間として所定期間（例えば、残り時短回数90回）を示す情報が小表示領域Dm7に表示されている状態（図205（b）参照）にて上乗せ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで上乗せ演出が実行されるかを遊技者に予測させ難くすることができるため、天井中モード中に実行される演出に対して継続して興味を持たせることができる。また、図206に示した通り、本第5制御例におけるパチンコ機10では、上乗せ演出として専用の演出が実行されるように構成しているが、上乗せ演出の一部演出態様が他の演出の演出態様と同一となるように構成しても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において対象となる特別図柄抽選の結果が外れである場合に、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すと共に、天井中モードの残期間が延長されることを示すための情報を含む表示態様を表示させるように構成しても良い。このように構成することで、天井中モード中に実行される各種演出（変動演出等）にて天井中モードの残期間が延長されることを示す演出結果が表示される可能性を残すことができるため、天井中モード中に実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

20

【0817】

さらに、本第5制御例におけるパチンコ機10では、天井中モード期間中に天井中モードの残期間を延長させるための上乗せ演出を実行するように構成しているが、天井中モードの終了を示す表示態様が表示された後に、天井中モードが再度設定される復活演出を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、図206に示した天井中モードの最終変動演出にて上乗せ演出を実行せずに、一旦、天井中モードの終了を示す終了画面を表示し、左打ち遊技状態が設定されることを示唆する演出（例えば、「左打ちに戻してください」との案内報知が設定された場合に実行される演出の一部演出）を実行した後に、天井中モードが終了していないことを示す演出（「天井中モード突入！！右打ち遊技を継続してください」との案内報知を含む演出）を実行し、天井中モードの残期間を示すための表示態様として小表示領域Dm7に「残り200回」を表示するように構成すると良い。このように構成することで、天井中モードが単に継続したのでは無く、1の天井中モードが終了した後に、新たな天井中モードが設定されたと遊技者に思わせることができるため、遊技者に対して天井中モードが設定される条件（第3時短状態の付与条件）を分かり難くすることができる。よって、左打ち遊技状態の遊技を実行している遊技者に対して、第3時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。なお、右打ち遊技すべきではない左打ち遊技状態中に右打ち遊技が行われたこと、即ち、遊技盤の右側領域を遊技球が流下していると判定された場合には、適正な遊技方法を案内するための「左打ちに戻してください」等の音声の繰り返し出力される（ループ再生される）。この出力制御は、特定の報知態様を設定するための制御であり、「左打ちに戻してください」等の音声の出力中に遊技盤の右側領域に向けた遊技球の発射（右打ち遊技）が終了された後で、当該終了時点で出力中の「左打ちに戻してください」等の音声の末尾まで出力しきってから実行される、「左打ちに戻してください」等の音声の出力を終了させる制御は、特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御である。

30

40

【0818】

< 第5制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図207を参照して、本第5制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図207は、本第5制御例のパチンコ機10における遊技状態の遷移内容を示した

50

図である。図 207 に示した通り、本第 5 制御例におけるパチンコ機 10 は、第 1 特別図柄抽選の実行契機となる第 1 入球口 64 (図 86 参照) へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、左側領域 (可変表示ユニット 80 よりも左側) に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技が遊技者に有利な発射遊技の遊技方法となる左打ち遊技状態と、第 2 特別図柄抽選の実行契機となる第 2 入球口 640 (図 86 参照) へと遊技球を入球させることを目指して遊技盤 13 に形成される遊技領域のうち、右側領域 (可変表示ユニット 80 よりも右側) に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技が遊技者に有利な発射遊技の遊技方法となる右打ち遊技状態と、を設定可能に構成している。より具体的には、遊技状態として通常状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)、第 1 時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)、第 2 確変状態 (特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態) が設定されている場合は左打ち遊技状態となり、第 2 時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)、第 3 時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態) が設定されている場合は右打ち遊技状態となるように構成している。ここで、第 1 時短状態と、第 2 時短状態とは、共に、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間 (普図変動時間) として異なる長さの普図変動時間が設定されるように構成しており、第 1 時短状態が設定された場合には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも高確率で普通図柄抽選にて当たり当選するが、当たり当選に基づいて実行される普図当たり遊技中に遊技球が第 2 入球口 640 へと入球し難くなるように普図変動時間が規定されている。よって、第 1 時短状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定されているにも関わらず、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。

#### 【0819】

また、第 3 時短状態とは、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、普通図柄変動の変動時間として専用の変動時間を設定可能に構成することで、左打ち遊技によって発射された遊技球が第 1 入球口 64 へと入球する割合よりも、右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 640 へと入球する割合の方が高くなる遊技状態である。よって、第 3 時短状態が設定されている状態では、普通図柄の低確率状態が設定されているにも関わらず、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技方法となる。まず、通常状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態) 中における遊技内容について説明をする。通常状態は、左打ち遊技によって第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させることで第 1 特別図柄抽選を主として実行させる遊技 (特図 1 遊技) が行われる遊技状態である。通常状態中に第 1 特別図柄抽選が実行されると、1/200 の確率で大当たり当選し、大当たり当選しなかった場合において 1/2 の確率で時短当選する特別図柄抽選が実行される。通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選において大当たり当選した場合には、4 種類の大当たり種別 (大当たり A 13、大当たり B 13、大当たり C 13、大当たり D 13) のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たり A 13 が 20%、大当たり B 13 が 30%、大当たり C 13 が 30%、大当たり D 13 が 20% の選択割合となるように規定されている。大当たり種別として、大当たり A 13 が設定された場合には、ラウンド遊技数が 10 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。大当たり B 13 が設定された場合には、ラウンド数が 10 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第 2 時短状態が設定される。大当たり C 13 が設定された場合には、ラウンド数が 2 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第 2 時短状態が設定される。大当たり D 13 が設定された場合には、ラウンド数が 10 ラウンド (R) の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に第 2 確変状態が設定される。

#### 【0820】

一方、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選において大当たり当選すること無く、時短当選した場合には、その第 1 特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が停止表

示された後に時短状態が設定される。本第5制御例では、特別図柄抽選において時短当選した場合には、2種類の時短種別のうち何れかの時短種別が設定されるように構成しており、第1時短状態が設定される時短種別の選択割合が99%、第2時短状態が設定される時短種別の選択割合が1%となるように構成している。なお、図207に示した図では、遊技状態の主な遷移の流れを示しているため、時短当選した場合には第1時短状態へと移行する流れのみを示しているが、実際には、時短当選時の1%にて第2時短状態へと移行する。次に、時短当選した場合において設定される第1時短状態について説明をする。第1時短状態は、上述した通り、特別図柄抽選の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態ではあるが普通図柄の変動時間として、後述する第2時短状態よりも短い変動時間(0.1秒)が設定される変動時間短縮(変短)状態が設定されることにより、右打ち遊技を実行したとしても第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となるように構成している。よって、通常状態と同様に左打ち遊技が右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技状態となる。なお、本第5制御例では、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態であることから、遊技状態を示す用語としては第1時短状態と称すが、実際には、通常状態と同一の遊技が実行される遊技状態であることから、遊技内容を示すための用語として、通常状態を第1通常モード、第1時短状態を第2通常モードと称す場合もある。この第1時短状態は、特別図柄抽選で時短当選した場合にのみ設定される遊技状態であって、時短当選にて第1時短状態が設定された場合には、第1時短状態を終了させるための時短終了条件として「時短回数1回」が設定される。なお、第1時短状態中に特別図柄抽選が実行された場合にも、通常状態と同一の時短抽選(時短当選の判定)が実行されるように構成しており、第1時短状態中に時短当選した場合にも、上述した通常状態と同一の選択割合、同一の内容で時短種別が選択されるように構成している。

#### 【0821】

つまり、第1時短状態中に実行される1回目の特別図柄抽選の抽選結果が大当たり、時短の何れにも当選しなかった場合には、その抽選結果を示すための特別図柄変動が停止表示された後に時短終了条件が成立し、通常状態が設定される。一方、第1時短状態中に実行される1回目の特別図柄抽選の抽選結果が時短当選である場合には、特別図柄変動が停止表示されたタイミングで新たな第1時短状態が設定されるため、第1時短状態が繰り返し設定されることになる。よって、第1時短状態が設定されると、特別図柄抽選にて時短当選する限り、第1時短状態における特別図柄抽選が継続し、特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合に、通常状態における特別図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態中において、通常状態と、第1時短状態と、を頻りに切り替えることが可能となる。また、左打ち遊技が実行される通常状態(第1通常モード)と、第1時短状態(第2通常モード)では、第3図柄表示装置81を用いて実行される変動演出も同一の演出態様が設定されるように構成している。よって、通常状態と第1時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、本第5制御例では、通常状態、或いは第1時短状態にて抽選結果が外れとなる特別図柄抽選が連続して実行された回数(ハマリ回数)が500回に到達した場合に、天井特典として第3時短状態が設定されるように構成している。詳細は後述するが、第3時短状態が設定された場合には、上述した第2時短状態と同様に、第2入球口640へと遊技球を入球させる右打ち遊技を行った方が、第1入球口64へと遊技球を入球させる左打ち遊技を行うよりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態となるように構成している。加えて、左打ち遊技状態中に実行された特別図柄抽選の回数(ハマリ回数)が、天井特典が付与される回数に到達した時点で設定されている遊技状態に応じて、天井特典の内容を異ならせるように構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、第1時短状態が設定されている場合の方が遊技者に有利となる天井特典が付与されるように構成している。

#### 【0822】

つまり、本第5制御例のパチンコ機10では、左打ち遊技状態中に通常状態と第1時短状態とが頻りに切り替わり、且つ、通常状態と第1時短状態の何れが設定されているかを遊技者に把握させ難く構成しているため、天井特典として第3時短状態が設定される場合



において、何れの遊技状態（通常状態、第1時短状態）から第3時短状態へと移行したのかを遊技者に把握させ難くすることができる。図207に戻り、説明を続ける。第1時短状態中に第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合には、上述した通常状態中に第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同一の4種類の大当たり種別（大当たりA13、大当たりB13、大当たりC13、大当たりD13）のうち、何れかの大当たり種別が設定されるように構成している。そして、通常状態にて大当たり当選した場合は異なる選択割合で各大当たり種別が選択されるように構成しており、大当たり種別の選択割合として、大当たりA13が50%、大当たりB13が20%、大当たりC13が10%、大当たりD13が20%の選択割合となるように規定している。本第5制御例におけるパチンコ機10では、大当たり当選した場合に設定されている遊技状態と、設定された大当たり種別に  
10  
 応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しており、第1時短状態中に大当たり当選し、大当たり種別として、大当たりA13が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、大当たりB13、及び大当たりC13が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定され、大当たりD13が設定された場合には、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定されるように構成している。つまり、第1時短状態で大当たり当選した場合は、50%の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定され、30%の割合で大当たり遊技終了後に第1時短状態が設定され、20%の割合で大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定されることになる。よって、通常状態で大当たり当選した場合よりも、第1時短状態で大当たり当選した場合の方が、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面で遊技者に不利な特典が付与される  
20  
 ことになる。

#### 【0823】

以上、説明をした通り、本第5制御例におけるパチンコ機10では、通常状態、或いは、第1時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（500回）に到達した場合に、天井特典として、左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態）よりも遊技者に有利となる右打ち遊技状態（第3時短状態）を設定可能に構成しており、天井特典が付与される場合に設定されている遊技状態が通常状態である場合よりも、第1時短状態である場合の方が、遊技者に有利となる天井特典（時短終了条件が成立し難い第3時短状態）を設定可能に構成している。一方で、左打ち遊技状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した  
30  
 場合に付与される特典（大当たり特典）としては、第1時短状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利となる大当たり特典（大当たり遊技終了後に右打ち遊技状態が設定され易い特典）が付与され易くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中において設定される遊技状態として、通常状態の方が第1時短状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間）と、第1時短状態の方が通常状態よりも遊技者に有利となる期間（天井特典が付与されるハマリ回数に到達した期間）と、が創出されるため、単に何れか一方の遊技状態が設定されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせる場合に比べて、遊技状況に応じて設定されることを期待する遊技状態の種別を異ならせることができる分、遊技の  
40  
 興趣を向上させることができる。

#### 【0824】

次に、通常状態にて実行された特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別として大当たりB13、C13の何れかが設定された場合には、その大当たり遊技の終了後に第2時短状態が設定される。この第2時短状態は、上述した第2制御例のパチンコ機10において設定される時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と同様に、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（通常状態、第2確変状態等）よりも高く設定され、継続して右打ち遊技を実行した場合において、普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球を容易に入球させることが可能となるように普図変動時間が設定される。この第2時短状態は、特別図柄抽選で大当たり当選し、特定の大当たり種別（大当たりB13、C13）が設定された場合、或いは、図207では図示を省略したが時短抽  
50



選にて時短当選した場合の一部（１％）において設定される遊技状態である。なお、本第５制御例では、第２時短状態が設定されている場合に時短抽選が実行されないように構成している。よって、遊技者に有利となる第２時短状態中に実行される時短抽選にて時短当選し、第２時短状態よりも遊技者に不利となる第１時短状態が設定されてしまうことを抑制することができる。本第５制御例では、第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせて設定可能に構成しており、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に大当たりＢ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短１００回が、大当たりＣ１３が設定された場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。また、特別図柄抽選で時短当選したことに基

10

いて第２時短状態が設定される場合には、時短終了条件として時短３００回が設定されるように構成している。このように第２時短状態の設定契機に応じて、第２時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を異ならせることで、第２時短状態が設定された場合に、いつまで第２時短状態が継続するのかが遊技者に分かり難くすることができる。

#### 【０８２５】

通常状態、或いは、第１時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選のハマリ回数（外れ当選した特別図柄抽選が連続して実行される回数）が特定回数（５００回）に到達すると、第３時短状態が設定される。第３時短状態は天井特典として設定される遊技状態であって、特別図柄抽選の結果に基づいて設定されることの無い特殊遊技状態である。第３時短状態は、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態であるが、右打ち遊技をした場合における第２入球口６４０への遊技球の入球割合が

20

上述した第２時短状態と同一になるように構成している。具体的には、本第５制御例のパチンコ機１０は、普通図柄の低確率状態時における当たり当選確率が、普通図柄の高確率状態時における当たり当選確率に比べて若干低確率となる程度にしか差を設けておらず、且つ、第３時短状態が設定されている状態と、第２時短状態が設定されている状態とで、普通図柄変動の変動時間や、普図当たり遊技中に実行される電動役物の開放動作パターンとが同一に設定されている。よって、第２時短状態が設定されている場合と、第３時短状態が設定されている場合とでは、遊技者に対して同一の遊技（右打ち遊技）が実行されることになる。このように構成することで、右打ち遊技を実行している遊技者に、現在設定されている遊技状態が第２時短状態であるのか第３時短状態であるのかを把握させ難く

30

することができる。上述した通り、本第５制御例では、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において連続して大当たり当選しなかった回数（ハマリ回数）が規定回数（５００回）に到達したことを契機に第３時短状態（右打ち遊技状態）が設定される特典（天井特典）を付与可能に構成している。

#### 【０８２６】

さらに、通常状態、或いは、第１時短状態において実行された特別図柄抽選において大当たり当選した場合の一部（大当たりＣ１３が設定される大当たり当選）にて、他の大当たり当選に比べて少ないラウンド数の大当たり遊技（２ラウンド大当たり）を実行し、その大当たり遊技終了後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。加えて、通常状態、或

40

いは、第１時短状態にて実行された特別図柄抽選において時短当選した場合の一部（第２時短状態が設定される時短当選）にて、時短当選したことを示すための特別図柄変動が停止表示された後に第３時短状態と同様の遊技（右打ち遊技）を遊技者に行わせる第２時短状態（右打ち遊技状態）が設定されるように構成している。つまり、左打ち遊技状態中における特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）が天井特典の付与条件を満たした場合、或いは、左打ち遊技状態にて実行される特別図柄抽選の結果（大当たり当選の有無、時短当選の有無）が特定の抽選結果である場合に遊技者に有利となる右打ち遊技状態を設定可能に構成している。そして、右打ち遊技状態が設定されることを示すための演出として、上述した何れの契機が成立した場合であっても同一内容の演出を実行することで遊技者に対して右打ち遊技状態が設定される契機を把握させ難くできるように構成している。このように構成することで、右打ち遊技状態を設定するための成立契機に応じて有利

50

度合いの異なる右打ち遊技状態を設定可能に構成したパチンコ機10において、設定される右打ち遊技状態が遊技者に有利な遊技状態であるかを事前に判別させ難くすることができる。

#### 【0827】

<第5制御例における電氣的構成について>

次に、図208から図214を参照して、本第5制御例における電氣的構成について説明をする。本第5制御例では、上述した第2制御例のパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。まず、図208から図211を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図208(a)は、本第5制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図208(a)に示した通り、本第5制御例におけるROM202の構成は、上述した第2制御例におけるROM202の構成(図96(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202daに代えて第1当たり乱数テーブル2021aを、第2当たり乱数テーブル202cに代えて第2当たり乱数テーブル2021cを、大当たり種別選択テーブル202ddに代えて大当たり種別選択テーブル2021dを、時短当たり乱数テーブル202deに代えて時短当たり乱数テーブル2021eを、時短種別選択テーブル202dfに代えて時短種別選択テーブル2021fを設けている点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。なお、詳細な説明は省略するが、本第5制御例におけるパチンコ機10では、変動パターン選択テーブル202dbに規定されている変動パターン(変動時間)の一部を、上述した第2制御例と異ならせており、第2制御例における変動パターン選択テーブル202dbが有する通常・第2確変用テーブル202db1に代えて、左打ち遊技状態用テーブル(図示せず)を設けている。そして、左打ち遊技状態用テーブルには、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、時短当選である場合、大当たりにも時短にも当選していない場合の何れにおいても変動時間が15秒の特殊変動パターンが選択され得るように変動パターンが規定されている。

#### 【0828】

つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、同一の変動時間(15秒)の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に設定されている特別図柄変動の変動パターンを特定することにより特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。本第5制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターン(変動時間15秒)が選択され、選択された変動パターンを示すための情報を含む変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置113側が受信した場合に、演出期間が15秒の天井到達示唆演出を実行するように構成している。つまり、天井到達示唆演出は特別図柄変動の変動パターンとして特殊変動パターンが選択された場合に実行される演出となる。このように主制御装置110から出力された変動パターン種別に対応させた変動演出(天井到達示唆演出)を実行可能とすることで、音声ランプ制御装置113側において受信した変動パターンに対応した変動演出を決定するための処理を軽減させることが可能となる。また、天井到達示唆演出が実行される特別図柄変動の変動時間を15秒に固定することができるため、天井到達示唆演出の演出期間を特別図柄抽選の抽選結果に関わらず15秒に固定することができる。よって、天井到達示唆演出の演出態様に対応する演出データの量を削減し易くすることができる。次に、図209(a)を参照して、本第5制御例における第1当たり乱数テーブル2021aについて説明する。図209(a)は、本第5制御例における第1当たり乱数テーブル2021aの規定内容を示した図である。

#### 【0829】

図209(a)に示した通り、第1当たり乱数テーブル2021aは、上述した第1当

たり乱数テーブル202da(図97(a)参照)に対して、大当たり当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値の範囲を異ならせている点で相違している。また、本第5制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を異ならせている。具体的には、上述した第2制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を「0~899」の900個に規定しているが、本第5制御例では、「0~999」の1000個に規定している。このように構成することで、第1当たり乱数カウンタC1の値を参照して決定される各種判定において、より低確率な判定結果を規定することができる。なお、本第5制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲を異ならせているだけであり、第1当たり乱数カウンタC1の値を更新するための処理や、更新後の値を格納する構成については同一であるためその詳細な説明を省略する。具体的には、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~4」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「5~999」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~19」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「20~999」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、特別図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が1000個に対して、大当たりと判定される値が5個であるため、大当たり当選確率が $5/1000$ ( $1/200$ )となる。一方、特別図柄の確率状態が「高確率状態」である場合には、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値が1000個に対して、大当たりと判定される値が20個であるため、大当たり当選確率が $20/1000$ ( $1/50$ )となる。

10

20

#### 【0830】

次に、図209(b)を参照して、本第5制御例における第2当たり乱数テーブル2021cについて説明する。図209(b)は、第2当たり乱数テーブル2021cの規定内容を示した図である。この第2当たり乱数テーブル2021cは、上述した第2当たり乱数テーブル202cと同様に、普通図柄抽選の抽選結果を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第2当たり乱数カウンタC4の取り得る値の範囲(0~299)に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される値が規定されている。具体的には、図209(b)に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0~298」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0~299」の範囲、即ち、全範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されている。つまり、本第5制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、その殆どで当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて(普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて)、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。なお、本第5制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選で当たり当選する確率を高く設定することにより、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くしているが、これに限ること無く、普通図柄の「低確率状態」と、「高確率状態」とで、当たりと判定される第2当たり乱数カウンタC4の値の範囲がほぼ同一となるように規定すれば良い。

30

40

#### 【0831】

また、詳細な説明は省略するが、図209(b)に示した通り、本第5制御例では、普通図柄の「高確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選で外れ当選すること無く、普通図柄の「低確率状態」が設定されている場合には、普通図柄抽選にて低確率( $1/300$ )で外れ当選するように構成している。よって、普通図柄抽選にて外れ当選したことを把握することにより、普通図柄の「低確率状態」が設定されていることを把握することが可能となる。このように構成することで、普通図柄抽選の抽選結果が外れとなるか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。なお、この場合、普通図柄変動の変動パターンとして、普通図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターンとし

50

て、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に設定される変動パターンよりも、変動時間（普通図柄変動時間）が長い変動パターンが設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行されない期間が長くなるほど、普通図柄の低確率状態が設定されている可能性が高くなるため、普通図柄の確率状態を把握しようとしている遊技者に対して、普図当たり遊技の実行頻度について興味を持たせることができる。次に、図209(c)を参照して、時短当たり乱数テーブル2021eについて説明をする。この時短当たり乱数テーブル2021eは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）である場合に実行される時短判定（時短抽選）にて参照されるデータテーブルであって、上述した時短当たり乱数テーブル2021d（図97(c)参照）に対して、時短当選と判定される第1当たり乱数カウンタC1の値（範囲）が規定されている条件（特別図柄種別、遊技状態）を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態、或いは、第1時短状態である場合には、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「500～999」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態、第1時短状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない（図では「-」で表示）。

10

#### 【0832】

ここで、本第5制御例では、特別図柄抽選において時短当選の判定（時短抽選）が、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった場合、即ち、大当たり抽選で外れ当選した場合に実行されるように構成しており、通常状態、或いは、第1時短状態で特別図柄抽選が実行された場合には、1/2の確率で時短当選するように構成している。つまり、本第5制御例では、特別図柄の確率状態として低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、第1時短状態、第2時短状態、第3時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。また、普通図柄の確率状態として高確率状態が設定される遊技状態（第1時短状態、第2時短状態）のうち、一部の遊技状態において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。このように、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して設定される確率状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定するのではなく、設定されている遊技状態に応じて時短抽選にて時短当選し得るか否かを規定しているため、遊技者に対して、時短当選し得る特別図柄抽選が実行されているか否かを判別させる難くすることができる。さらに、本第5制御例では、左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技が主な遊技となる左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態、第2確変状態）のうち、一部の左打ち遊技状態（通常状態、第1時短状態）において時短抽選にて時短当選し得るように構成している。そして、左打ち遊技状態のうち第2確変状態が設定されている場合には、時短当選し得ないように構成している。そして、左打ち遊技状態が設定されている場合には、遊技者に対して実際に設定されている遊技状態が判別され難くなるように構成している。よって、左打ち遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、常に時短抽選が実行されていると思わせ易くすることができる。

20

30

#### 【0833】

なお、詳細な説明は後述するが、本第5制御例では、時短抽選にて時短当選し得る遊技状態以外の遊技状態が設定されている場合には、時短抽選（時短当選の判定）が実行されないようにすることで確実に時短当選し得ないように構成しているが、これに限ること無く、何れの遊技状態が実行される場合であっても時短抽選が実行されるように構成し、時短当選し得ない遊技状態に対して、時短抽選の結果として時短当選と判定される判定値を設定しないように構成しても良い。次に、図210を参照して、本第5制御例における大当たり種別選択テーブル2021dについて説明する。図210は、大当たり種別選択テーブル2021dの規定内容を示した図である。図210に示した通り、大当たり種別選択テーブル2021dには、第1特別図柄、第2特別図柄に対して共通の大当たり種別が規定されている。つまり、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、共通のデータテーブルを参照して大当たり種別が選択される。本第5制御例では、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として大当たり

40

50

A 1 3、大当たり B 1 3、大当たり C 1 3、大当たり D 1 3、大当たり E 1 3 の 5 種類の大当たり種別が設けられており、大当たり当選した時点で設定されている遊技状態に応じて、各大当たり種別の選択割合を異ならせている。また、大当たり当選時の遊技状態に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合における時短カウンタ 2 0 3 h の値、及び、時短状態の種別を異ならせている。具体的には、図 2 1 0 に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲には、「大当たり A 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり A 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド通常大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり A 1 3」となるカウント値は 2 0 個なので、通常状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり A 1 3」が決定される割合は 2 0 %（2 0 / 1 0 0）である。

10

#### 【 0 8 3 4 】

大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「2 0 ~ 4 9」の範囲には、「大当たり B 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり B 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 時短状態（時短 1 0 0 回）が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド時短大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり B 1 3」となるカウント値は 3 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり B 1 3」が決定される割合は 3 0 %（3 0 / 1 0 0）である。また、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 0 ~ 7 9」の範囲には、「大当たり C 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり C 1 3」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 時短状態（時短 3 0 0 回）が設定される大当たり種別（2 ラウンド時短大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり C 1 3」となるカウント値は 3 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり C 1 3」が決定される割合は 3 0 %（3 0 / 1 0 0）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「通常状態」に対して、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「8 0 ~ 9 9」の範囲には、「大当たり D 1 3」が対応付けられて規定されている。この「大当たり D 1 3」は、ラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第 2 確変状態（確変 3 0 回）が設定される大当たり種別（1 0 ラウンド確変大当たり）である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個のカウント値のうち、「大当たり D 1 3」となるカウント値は 2 0 個なので、通常状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たり D 1 3」が決定される割合は 2 0 %（2 0 / 1 0 0）である。

20

30

#### 【 0 8 3 5 】

つまり、通常状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第 2 確変状態）が設定される割合が 4 0 %、右打ち遊技状態（第 2 時短状態）が設定される割合が 6 0 % となる。また、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定される大当たり種別（大当たり A 1 3、大当たり D 1 3）は、何れも同一内容の大当たり遊技（1 0 ラウンド大当たり遊技）が実行されるため、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態が設定された場合に、通常状態、第 2 確変状態の何れが設定されているのかを分かり難くすることができる。また、大当たり C 1 3 が決定された場合には、他の大当たり種別に対応する大当たり遊技よりも少ないラウンド数（2 ラウンド）の大当たり遊技が実行され、遊技者に対して大当たり遊技が実行される（されている）ことを把握させ難くなるように構成している。詳細な説明は省略するが、大当たり C 1 3 が設定される大当たりに当選した場合には、他の大当たり種別が設定される大当たりに当選した場合に比べて、大当たり当選したことを遊技者に把握させ難い演出態様で変動演出が実行されるように構成している。具体的には、天井特典が付与される際に実行される天井到達示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部、即ち、大当たり種別として大当たり C 1 3 が設定される

40

50

大当たりに当選した場合には、大当たり当選したのでは無く、天井特典が付与される遊技状況であると遊技者に思わせ易くすることができる。よって、大当たりC13が設定される大当たりに当選することで、予め定められている天井特典の付与条件（ハマリ回数500回）を成立させること無く、天井特典と同等の特典（時短300回）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測させ難くすることができる。これにより、左打ち遊技状態中において、天井特典が付与される付与条件として、異なるハマリ回数が設定され得ると思わせることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら継続して遊技を行わせることができる。

#### 【0836】

また、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定された場合には、第2確変状態が終了し、通常状態へと移行するまでの間（確変カウンタ203iの値が0になるまでの間）、時短抽選が実行されず、且つ、特別図柄抽選が実行されたとしても、天井特典を付与させるためのハマリ回数が加算されないように構成している。つまり、第2確変状態が設定される場合は、大当たり遊技終了後に530回の特別図柄抽選が実行された時点でハマリ回数が500回に到達し、天井特典が付与されることになるため、天井特典付与の観点からは、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも遊技者に不利となる。また、第2確変状態が設定されている期間は、時短当選の判定（時短抽選）が実行されないため、時短抽選が実行される通常状態が設定されている期間に対して、時短当選した場合の一部（0.1%）にて第2時短状態（時短300回）が設定されることを目指す遊技が実行されない分、第2時短状態設定の観点からは遊技者に不利な遊技状態となる。一方で、第2確変状態中は特別図柄の高確率状態が設定されるため、第2確変状態中に実行される特別図柄抽選は1/50の確率で大当たり当選することになる。よって、第2確変状態が設定されている期間は、通常状態が設定されている場合よりも特別図柄抽選で大当たり当選を目指す観点では遊技者に有利な遊技状態となる。次に、図210に示した通り、大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（10ラウンド通常大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA13」となるカウント値は50個なので、第1時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は50%（50/100）である。

#### 【0837】

大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～69」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第1時短状態（時短100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB13」となるカウント値は20個なので、第1時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は20%（20/100）である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「70～79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第1時短状態（時短300回）が設定される大当たり種別（2ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC13」となるカウント値は10個なので、第1時短状態（第2通常モード）における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は10%（10/100）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第1時短状態（第2通常モード）」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～99」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド

数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態(確変30回)が設定される大当たり種別(10ラウンド確変大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりD13」となるカウンタ値は20個なので、第1時短状態(第2通常モード)における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は20%(20/100)である。

【0838】

つまり、第1時短状態(第2通常モード)における特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に左打ち遊技状態(通常状態、第1時短状態、第2確変状態)が設定される割合が100%となる。よって、第1時短状態(第2通常モード)中は、大当たり当選した場合であっても、その大当たり遊技終了後に、特別図柄抽選を左打ち遊技状態よりも実行させ易い右打ち遊技状態が設定されないため、通常状態よりも遊技者に不利な遊技状態となる。また、上述した通り、通常状態では、大当たりC13が設定される大当たり当選した場合に第2時短状態が設定されるため、天井特典の付与条件が成立していない状況であっても、天井特典と同等の特典(時短300回の第2時短状態)を遊技者に付与可能であったのに対して、第1時短状態では、大当たりC13が設定される大当たり当選した場合であっても、第2時短状態では無く、第1時短状態が設定されるため、大当たり当選に基づいて天井特典と同等の特典(時短300回の第2時短状態)を遊技者に付与することができない。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態(時短モード)」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~9」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別(10ラウンド通常大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりA13」となるカウンタ値は10個なので、第2時短状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は10%(10/100)である。

【0839】

大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態(時短モード)」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「10~59」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態(時短100回)が設定される大当たり種別(10ラウンド時短大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりB13」となるカウンタ値は50個なので、第2時短状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は50%(50/100)である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「60~79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態(時短300回)が設定される大当たり種別(2ラウンド時短大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC13」となるカウンタ値は20個なので、第2時短状態(時短モード)における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は20%(20/100)である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第2時短状態(時短モード)」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80~99」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態(確変30回)が設定される大当たり種別(10ラウンド確変大当たり)である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりD13」となるカウンタ値は20個なので、第2時短状態(時短モード)における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は20%(20/100)である。

【0840】

つまり、第2時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当



たり遊技終了後に左打ち遊技状態（通常状態、第2確変状態）が設定される割合が30%、右打ち遊技状態（第2時短状態）が設定される割合が70%となる。また、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定される場合には、第1時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態と同程度の時短状態）では無く、第2時短状態（特別図柄抽選の実行のし易さが通常状態よりも高い時短状態）が必ず設定される。よって、第2時短状態は、上述した通常状態、及び、第1時短状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に有利な特典が付与され易い遊技状態となる。次に、大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～29」の範囲には、「大当たりA13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として通常状態が設定される大当たり種別（10ラウンド通常大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA13」となるカウント値は30個なので、第2確変状態における特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA13」が決定される割合は30%（30/100）である。大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「30～49」の範囲には、「大当たりB13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりB13」となるカウント値は20個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB13」が決定される割合は20%（20/100）である。

#### 【0841】

また、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～79」の範囲には、「大当たりC13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC13」は、ラウンド数が2ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2時短状態（時短300回）が設定される大当たり種別（2ラウンド時短大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりC13」となるカウント値は30個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC13」が決定される割合は30%（30/100）である。そして、大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「80～89」の範囲には、「大当たりD13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変30回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりD13」となるカウント値は10個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD13」が決定される割合は10%（10/100）である。さらに、大当たり当選時の遊技状態が「第2確変状態」に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「90～99」の範囲には、「大当たりE13」が対応付けられて規定されている。この「大当たりE13」は、ラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後の遊技状態として第2確変状態（確変100回）が設定される大当たり種別（10ラウンド確変大当たり）である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりE13」となるカウント値は10個なので、第2確変状態における特別図柄抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE13」が決定される割合は10%（10/100）である。

#### 【0842】

上述した通り、第2確変状態が設定されている場合に大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定される大当たり種別を複数選択可能に構成されており、選択された大当たり種別に応じて、確変回数（第2確変状態が継続する期間の長さ）を異ならせるように構成している。上述した通り、第2確変状態中に実行された特別図柄抽



選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないため、第2確変状態が継続する期間の長さに応じて、前回の当たり遊技終了後から天井特典が付与されるまでの期間（特別図柄抽選回数）を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残期間を容易に把握させ難くすることができる。なお、図210に示した通り、本第5制御例では、第2確変状態が設定されている場合にのみ、確変回数（確変カウンタ203iに設定される値）を異ならせた第2確変状態が設定される当たり（当たりD13、当たりE13）に当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、他の遊技状態が設定されている状態で当たり当選した場合においても、異なる確変回数が設定される当たり種別を設定可能に構成しても良い。また、本第5制御例では、第2確変状態中に実行された特別図柄抽選の回数は、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているが、実行された特別図柄抽選の回数が、天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されない遊技状態として他の遊技状態を設定可能に構成しても良く、例えば、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成しても良い。

10

#### 【0843】

このように構成することで、当たり当選すること無く実行される複数回の特別図柄抽選にて時短当選し第1時短状態が設定されるほど、天井特典の付与条件を成立させ難くすることができる。また、本第5制御例では、当たり遊技終了後に設定される遊技状態（第2確変状態）中に実行される特別図柄抽選の回数が天井特典を付与させるためのハマリ回数の値に加算されないように構成しているため、予め定められている第2確変状態が継続する期間（確変カウンタ203iの値が0になるまでの期間）分、天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが可能となるが、予め定められた期間（第2確変状態が継続する期間）しか天井特典が付与されるタイミングを遅らせることが出来ないため、長時間パチンコ機10を遊技している遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングを予測され易くなるという問題があった。これに対して、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数がハマリ回数の値に加算されないように構成した場合には、通常状態、或いは、第1時短状態中に実行された時短抽選の結果に応じて、当たり遊技が終了してから天井特典の付与条件が成立するハマリ回数に到達するまでの間に、第1時短状態が設定される期間の長さを異ならせることができるため、ハマリ回数の値に更新されない特別図柄抽選の実行回数が予め定められた回数では無く、時短抽選の結果に応じて可変させることが可能となる。よって、天井特典が付与されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。次に、図211(a)を参照して、時短種別選択テーブル2021fの内容について説明をする。図211(a)は、時短種別選択テーブル2021fに規定されている内容を示した図である。この時短種別選択テーブル2021fは、当たり当選に基づくこと無く時短状態が設定される場合、具体的には、時短抽選にて時短当選した場合や、天井特典の付与条件が成立した場合において、設定される時短状態の種別（第1時短状態～第3時短状態）の決定の際に参照されるデータテーブルであって、時短当選した場合における時短種別を決定の際に参照される時短当選用テーブル2021f1と、天井用テーブル2021f2とが規定されている。

20

30

#### 【0844】

ここで、時短当選時に参照される時短当選用テーブル2021f1に規定されている内容について、図211(b)を参照して説明をする。図211(b)は、時短当選用テーブル2021f1に規定されている内容を示すための図である。図211(b)に示した通り、時短当選用テーブル2021f1には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値に対して異なる時短種別が規定されている。具体的には、取得した時短種別選択カウンタCC1の値が「0～998」の範囲に対して時短種別「第1時短」が規定されており、「999」の範囲に対して時短種別「第2時短」が規定されている。そして、「第1時短」が選択された場合には第1時短状態が設定され、その第1時短状態の時短終了条件として、時短カウンタ203hの値に「1」が設定される時短終了条件が規定されている。また、「第2時短」が選択された場合には第2時短状態が設定され、その第2時短状態の時短

40

50

終了条件として、時短カウンタ203hの値に「300」が設定される時短終了条件が規定されている。つまり、時短当選した場合に第1時短状態が設定される割合が99.9%となり、時短当選した場合に第2時短状態が設定される割合が0.1%となるように構成している。そして、時短当選に基づいて、第1時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が1回実行された時点で時短終了条件が成立する。ここで、本第5制御例では、第1時短状態中も時短抽選を実行可能に構成しているため、第1時短状態が設定された状態で実行される特別図柄抽選にて時短当選した場合には、新たな時短状態が設定されることになる。よって、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選し、時短種別として「第1時短」が設定された場合には、特別図柄変動が停止表示した後に第1時短状態が設定されるため、時短終了条件として時短1回（時短カウンタ203hの値が「1」）が設定される第1時短状態にて連続して特別図柄抽選が実行される。一方、第1時短状態中に実行された特別図柄抽選にて時短当選しなかった場合には、その特別図柄変動が停止表示した時点で第1時短状態が終了し、通常状態が設定されることになる。よって、次の特別図柄抽選が通常状態にて実行されることになる。

10

#### 【0845】

このように構成することで、大当たり当選すること無く特別図柄抽選を連続して実行する左打ち遊技期間（ハマリ期間）において、通常状態と第1時短状態とを頻りに切り替えながら遊技者に遊技を行わせることができる。また、1回の時短抽選の結果だけで無く、連続して実行される複数回（2回）の時短抽選の結果に応じて、特別図柄抽選が実行される遊技状態が切り替わるように構成しているため、連続して実行される複数回の特別図柄抽選に興味を持たせることができる。次に、図211(c)を参照して、天井特典が付与される際（第3時短状態が設定される際）における時短種別を決定する際に参照される天井用テーブル2021f2の内容について説明をする。図211(c)は、天井用テーブル2021f2に規定されている内容を示した図である。この天井用テーブル2021f2は、時短種別選択テーブル2021fが有するデータテーブルであって、天井特典の付与条件が成立した場合に、今回設定される時短種別（時短回数）を決定するために参照される。図211(c)に示した通り、天井用テーブル2021f2には、天井到達時（天井特典の付与条件成立時）における遊技状態に応じて異なる内容の天井特典（時短回数）が規定されており、具体的には、天井到達時の遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ203hの値として「100」が、天井到達時の遊技状態が第1時短状態である場合には、時短カウンタ203hの値として「300」がそれぞれ規定されている。なお、天井特典の付与条件が成立した場合には、普通図柄の高確率状態が設定されること無く普通図柄の低確率状態が設定されたまま右打ち遊技状態となる第3時短状態が設定される。つまり、特別図柄抽選の実行回数に基づいて左打ち遊技状態よりも遊技者に特別図柄抽選を実行させ易くする右打ち遊技状態を設定する場合には、各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く右打ち遊技状態を設定することができる。よって、特別図柄抽選の結果（大当たり抽選の結果、時短抽選の結果）に基づくこと無く各種図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる処理を実行するための処理負荷を軽減することができる。

20

30

#### 【0846】

なお、本第5制御例では、上述した通り、天井特典の付与条件が成立した場合には、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させること無く、遊技者に特典を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、天井特典の付与条件が成立したことに基づいて各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を可変させる（遊技者に不利な確率状態から遊技者に有利な確率状態へと可変させる）特典を付与するように構成しても良い。この場合、天井特典の付与条件が成立した場合に、第3時短状態では無く、第2時短状態が設定されるように構成すると良い。これにより、右打ち遊技状態中に設定される遊技状態を第2時短状態のみとすることができるため、遊技状態を管理するための処理を簡素化することができる。次に、図208(b)を参照して、本第5制御例における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図208(b)は、本第

40

50

5 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成を示した図である。図 208 (b) に示した通り、上述した第 2 制御例における RAM 203 (図 96 (b) 参照) に対して、特図抽選カウンタ 2031a、第 1 天井待機フラグ 2031b、第 2 天井待機フラグ 2031c を追加した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の内容には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。特図抽選カウンタ 2031a は、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数 (ハマリ回数) を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。

#### 【0847】

具体的には、特別図柄変動処理 (図 215 の S30104 参照) の特別図柄判定処理 (図 216 の S30251 参照) にて実行される天井判定処理 (図 217 の S38051 参照) にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合 (図 217 の S38102 : Yes)、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選 (特別図柄変動) が開始される場合に、カウンタの値が 1 加算される (図 217 の S38103)。そして、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合 (図 215 の S217 : Yes)、或いは、天井特典が付与される場合 (図 220 の S38351 : Yes、或いは、図 220 の S38358 : Yes) に、特図抽選カウンタ 2031a の値が 0 にクリアされる。本第 5 制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数 (ハマリ回数) を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数 (ハマリ回数) が 500 回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ 2031a の値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのではなく、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

#### 【0848】

なお、本第 5 制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) のうち、特定の特別図柄種別 (第 1 特別図柄) に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ 2031a の値を加算 (ハマリ回数を加算) させるように構成しても良いし、特定の遊技状態 (例えば、通常状態) が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態 (例えば、第 1 時短状態) が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、1 の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ 2031a の値 (ハマリ回数) が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数 (残ハマリ回数) を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第 5 制御例では、特図抽選カウンタ 2031a の値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合 (天井特典の付与条件がクリアされた場合)、天井特典が付与された場合に、特図抽選カウンタ 2031a の値を 0 にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が 500 回に到達し、天井特典として第 3 時短状態 (時短 100 回、又は 300 回) が設定される際に、特図抽選カウンタ 2031a の値が 0 にクリアされ、その後、第 3 時短状態にて特別図柄抽選が実行される毎に、特図抽選カウンタ 2031a の値が加算されるように構成している。よって、天井特典として第 3 時短状態が設定されてから、再度、ハマリ回数が 500 回に到達した場合、即ち、前回の当り遊技が終了してからのハマリ回数が 1000 回に到達した場合には、2 回目の天井特典が付与されるように構成している。

#### 【0849】

このように構成することで、天井特典として付与された第 3 時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とすることができる。また、本第 5 制御例では、天井特典が付与されるタイミングにて特図抽

10

20

30

40

50

選カウンタ2031aの値が0にクリアされるため、時短回数100回の第3時短状態が設定された場合には、その第3時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ2031aの値が100となり、時短回数300回の第3時短状態が設定された場合には、その第3時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ2031aの値が300となる。よって、2回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、1回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第5制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を500回に規定しており、2回目以降の天井特典に対してもハマリ回数が500回に到達した場合に天井特典の付与条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、ハマリ回数が500回に到達した場合に1回目の天井特典が付与され、次に、1回目の天井特典が付与されてからのハマリ回数が300回に到達した場合、即ち、前回の当たり遊技が終了してからのハマリ回数が800回に到達した場合に、2回目の天井特典が付与されるように構成しても良い。このように構成することで、例えば、1回目の天井特典として時短回数300回の第3時短状態が設定された場合には、その第3時短状態の終了条件(300回の特別図柄抽選)が成立した直後に2回目の天井特典を付与することが可能となり、継続して第3時短状態を設定することができ、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、本第5制御例では、特別図柄抽選が実行された場合に、設定されている遊技状態に応じて、特図抽選カウンタ2031aの値を加算する、或いは加算しない処理が実行されるように構成しているが、これに加えて、実行される特別図柄抽選が特定条件を満たした場合に、特図抽選カウンタ2031aの値を減算する処理を実行可能に構成しても良い。

10

20

#### 【0850】

第1天井待機フラグ2031bは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合(特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達した場合)にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理(図220のS30254)において、第1天井待機フラグ2031bの設定状況が判別され(図220のS38351)、オンに設定されていると判別した場合は(図220のS38351:Yes)、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が通常状態である場合に対応する特典(時短100回)が付与され(図220のS38352)、その後、第1天井待機フラグ2031bがオフに設定される。第2天井待機フラグ2031cは、第1時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合(特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達した場合)にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理(図220のS30254)において、第2天井待機フラグ2031cの設定状況が判別され(図220のS38358)、オンに設定されていると判別した場合は(図220のS38358:Yes)、天井特典の内容として、天井特典の付与条件が成立した時点の遊技状態が第1時短状態である場合に対応する特典(時短300回)が付与され(図220のS38359)、その後、第2天井待機フラグ2031cがオフに設定される。本第5制御例では、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する処理(天井判定処理)を、特別図柄変動の開始タイミングにて実行し、実際に天井特典を付与する処理(時短設定処理)を、特別図柄変動の停止タイミングにて実行するように構成している。そして、特別図柄変動の開始タイミングにて実行された天井判定処理の結果を、第1天井待機フラグ2031b、或いは第2天井待機フラグ2031cの設定状況に基づいて、特別図柄変動の停止タイミングにて実行される時短設定処理にて判別可能に構成している。

30

40

#### 【0851】

このように構成することで、例えば、特別図柄変動の実行期間中に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機10や、天井判定処理が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性を有するパチンコ機10や、特別図柄変動が停止表示されてから時短設定処理が実行されるまでの間に遊技状態が切り替わる遊技性

50

を有するパチンコ機 10 を用いた場合であったとしても、適正な天井特典を付与することができる。次に、図 2 1 2 から図 2 1 4 を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する電氣的構成の内容について、上述した第 2 制御例と相違する点を中心に説明する。なお、上述した第 2 制御例と同一の内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図 2 1 2 ( a ) を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する ROM 2 2 2 の構成について説明をする。図 2 1 2 ( a ) は、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する ROM 2 2 2 に規定されている構成を模式的に示した図である。図 2 1 2 ( a ) に示した通り、本第 5 制御例における ROM 2 2 2 は、上述した第 2 制御例における ROM 2 2 2 ( 図 1 0 1 ( a ) 参照 ) に対して、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a と、天井到達時演出選択テーブル 2 2 2 1 b を追加した点で相違している。天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a は、左打ち遊技状態中の特別図柄変動に対応する変動演出として天井到達示唆演出が実行される場合において、その天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第 5 制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数に到達するまでの期間において、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆するための天井到達示唆演出を実行可能に構成している。

10

#### 【 0 8 5 2 】

このように天井到達示唆演出を実行することにより、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、天井特典が付与されるまでの残期間を予測させることが可能となり、天井特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第 5 制御例では、天井到達示唆演出として、天井特典が付与されるまでの残期間だけでは無く、特別図柄抽選の結果に基づいて天井特典と同等の特典 ( 第 2 時短状態 ) が設定されることも示唆可能に構成している。これにより、遊技者にとって想定外のタイミング ( 例えば、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が 2 0 回程度のタイミング ) にて天井特典が付与される可能性が高いことを示す天井到達示唆演出が実行され、その天井到達示唆演出が実行された後に、第 2 時短状態が設定されるという意外性のある遊技を提供することができる。このように構成することで、遊技者に対して、天井特典が付与されるハマリ回数として、少ないハマリ回数が設定される場合があるのではと思わせることができ、遊技者に対して意欲的に左打ち遊技を実行させることができる。さらに、天井特典 ( 第 3 時短状態 ) は、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与 ( 設定 ) されることから、天井特典が付与されるまでの残期間が特定され易いものに対して、天井特典と同等の特典 ( 第 2 時短状態 ) は、特別図柄の抽選結果に基づいて付与 ( 設定 ) されることから、その付与タイミングが第 3 時短状態よりもランダムになり易い性質を持つ。よって、遊技者に対して、天井特典 ( 第 3 時短状態 ) 、或いは天井特典と同等の特典 ( 第 2 時短状態 ) が設定される右打ち遊技状態へとどのタイミングで移行するのかが分かり難くすることができるため、右打ち遊技状態へと移行するタイミングをいち早く把握しようと、実行される天井到達示唆演出の演出態様に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【 0 8 5 3 】

ここで、図 2 1 3 を参照して天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a の詳細な内容について説明をする。図 2 1 3 は、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 2 1 3 に示した通り、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値と、獲得している特図保留 ( 特別図柄の保留記憶 ) に対応する先読み結果 ( 事前判別結果 ) と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、に対応付けて天井到達示唆演出の演出態様として 2 種類の演出態様がそれぞれ規定されている。具体的には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「 0 ~ 2 0 0 」であって、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲に対して「天井示唆 ( 強 ) 」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「示唆態様無し ( 図では「 - 」で表示 ) 」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選を示す情報が含まれていない場合 ( それ以外 ) には、取得した演出カウン

40

50

タ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【0 8 5 4】

また、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「2 0 1 ~ 4 6 0」であって、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 7 9」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「2 0 ~ 3 9」の範囲に対して「示唆態様（弱）」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲 10  
 に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「5 ~ 9 9」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。さらに、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「4 6 1 ~ 4 9 5」であって、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選を示す情報が含まれている場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「時短当選」を示す情報が含まれてい 20  
 る場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 3 9」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して「示唆態様（強）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されており、先読み結果に「大当たり C 1 3」の大当たり当選、及び「時短当選」を示す情報が含まれていない場合（それ以外）には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「5 0 ~ 6 9」の範囲に対して「天井示唆（強）」が、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して「示唆態様無し（図では「-」で表示）」が、天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。

【0 8 5 5】

最後に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が「4 9 6 ~ 5 0 0」の場合には、先読み結果に関わらず、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して「示 30  
 唆態様無し（図では「-」で表示）」が、「1 0 ~ 3 9」の範囲に対して「天井示唆（弱）」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して「天井示唆（強）」が天井到達示唆演出の演出態様として規定されている。つまり、天井特典が付与されるハマリ回数までの残期間が少ないほど、つまり、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値が大きいほど、天井示唆態様が設定され易く、且つ、示唆態様として残期間が少ないことを強調して示唆するための「天井示唆（強）」が設定され易くなるように天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a の内容が規定されている。また、天井特典と同等の特典（第 2 時短状態）が設定される「大当たり C 1 3」に当選する特図保留を有している場合には、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値に関わらず「天井示唆（強）」が選択され易くなるように規定されている。よって、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて右打ち遊技状態（第 2 時短状態）が設定 40  
 される場合であっても、大当たり当選する特別図柄変動が実行されるよりも前に、その旨を遊技者に示唆することが可能となる。さらに、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれている場合には、時短当選に基づいて第 2 時短状態が設定される可能性が若干ではあるが残されているため、先読み結果として時短当選を示す情報が含まれていない場合よりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成している。なお、本第 5 制御例では、時短抽選で時短当選した場合の一部（0 . 0 1 %）にて第 2 時短状態（右打ち遊技状態）を設定可能に構成している。そして、天井到達示唆演出の演出態様を選択する際に用いる情報として、時短抽選によって第 2 時短状態が設定される時短に当選したか否かの情報を用いるのでは無く、単に時短当選したか否かの情報を用いるように構成している。

【0 8 5 6】

このように構成することで、第2時短状態（右打ち遊技状態）が設定されることの無い時短に当選した場合と、第2時短状態（右打ち遊技状態）が設定される時短に当選した場合とで、同一の選択割合で天井到達示唆演出の演出態様（示唆態様）が選択されることになる。よって、右打ち遊技状態が設定されない場合であっても、適度な割合で天井示唆態様を含む天井到達示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行することができる。なお、本第5制御例の内容に限定されること無く、例えば、第2時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有している場合に、第2時短状態が設定される時短に当選することを示す先読み結果を有していない場合によりも、天井示唆態様が設定され易くなるように構成しても良い。天井到達時演出選択テーブル2221bは、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動にて実行される天井到達時演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、今回付与される天井特典の内容（時短回数）と、天井特典を付与する条件が成立した特別図柄変動が示す特別図柄抽選の結果（大当たり、外れ）と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて異なる演出態様が規定されている。天井到達時演出が実行されると、図205(a)に示した通り、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典の内容（時短回数）を示す態様と、を含んだ演出態様で天井到達時演出が実行される。これにより、遊技者に対して天井特典が付与されること（第3時短状態が設定されること）を、実際に天井特典が付与されるよりも前に把握させることができる。また、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動にて大当たり当選した場合、即ち、天井特典が付与されること無く大当たり遊技が開始される場合には、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、天井特典（例えば、時短300回）が付与されることを報知した直後に、右打ち遊技を行うこと無く大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【0857】

なお、本第5制御例では、特図抽選回数カウンタ2231cの値が天井特典の付与条件を満たした場合（500に到達した場合）に天井到達時演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図抽選カウンタ2231cの値が所定値（例えば、100の倍数）となった場合に、天井到達時演出を実行するように構成し、実際に天井特典の付与条件が成立していない場合には、天井特典が付与されないことを示すための演出態様が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されないことを示すための演出態様で天井到達時演出が実行された場合に、大当たり当選している可能性を残すことができるため、演出効果を高めることができる。ここで、図214を参照して、天井到達時演出選択テーブル2221bに規定されている内容について説明をする。図214は、天井到達時演出選択テーブル2221bに規定されている内容を示した図である。図214に示した通り、天井到達時演出選択テーブル2221bには、天井特典（時短回数）と、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223fの値と、に対応付けて演出態様（演出A～演出C）が規定されており、各演出態様に対応させて、天井時短カウンタ2231aに設定する値と、後乗せフラグ2231bの設定内容とが規定されている。具体的には、付与される天井特典の内容が「時短100」である場合、即ち、通常状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「演出A」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ2231aには値がセットされず、後乗せフラグ2231bがオフに設定される（オンに設定されない）。

#### 【0858】

詳細な説明は後述するが、天井時短カウンタ2231aは、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が0となった際に、天井特典として付与された第3時



短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乘せ演出）が実行される。後乗せフラグ 2 2 3 1 b は、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値以外の値（第 3 時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値にセットされた場合にオンに設定されるものである。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、天井特典として付与される第 3 時短状態による遊技を実行することができない状態であるため、天井到達時演出の演出態様として、天井特典が付与されないことを示す「演出 A」の演出態様が設定され、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値がセットされること無く、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオフのままとなる。一方、天井特典の内容が「時短 1 0 0」で特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、演出態様「演出 A」が設定され、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「1」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオンに設定されるように規定されている。

10

#### 【0 8 5 9】

この場合、実際には、天井特典として第 3 時短状態（時短 1 0 0 回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短 1 0 0 回を上乘せ報知する上乘せ演出（図 2 0 6 参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出 A」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出 A」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して、演出態様「演出 B」が設定される。この演出態様「演出 B」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短 1 0 0 回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短 1 0 0 回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短 1 0 0 回）と、一致することから、上乘せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「1 0 1」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオフに設定される。次に、付与される天井特典の内容が「時短 3 0 0」である場合、即ち、第 1 時短状態中に天井特典の付与条件が成立した場合であって、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「演出 A」が規定されている。この場合は、天井到達時演出として天井特典が付与されないことを示す天井未到態様が設定される。そして、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a には値がセットされず、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオフに設定される（オンに設定されない）。

20

30

#### 【0 8 6 0】

また、特別図柄抽選の結果が「外れ」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、演出態様「演出 A」が設定され、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「1」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオンに設定されるように規定されている。この場合、実際には、天井特典として第 3 時短状態（時短 3 0 0 回）が付与される状態であるが、天井到達時演出として、天井特典が付与されないことを示す演出が実行され、天井到達時演出の終了後に、時短 3 0 0 回を上乘せ報知する上乘せ演出（図 2 0 6 参照）が実行される。このように、実際に天井特典が付与される場合であっても天井到達時演出にて天井特典が付与されないことを示す「演出 A」の演出態様を設定可能に構成することで、天井特典の付与条件が成立する特別図柄抽選の抽選結果が、天井特典が付与されなくなる抽選結果（大当たり当選）である場合以外でも、天井特典が付与されないことを示す天井到達時演出を実行することが可能となるため、「演出 A」の演出態様が設定された天井到達時演出の実行頻度を高めることができる。また、取得した演出力

40

50



ウンタ 2 2 3 f の値が「20～49」の範囲に対して、演出態様「演出 B」が設定される。この演出態様「演出 B」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短 100 回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短 300 回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短 100 回）とが一致しておらず、天井到達時演出にて報知された時短期間に対応する天井中モード演出（図 205（b）参照）の終了時に、時短回数 200 回を上乗せする上乗せ演出が実行されるため、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「101」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b にオンが設定される。

#### 【0861】

さらに、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「50～99」の範囲に対して、演出態様「演出 C」が設定される。この演出態様「演出 C」は、天井到達時演出として、天井特典が付与されることを示す態様と、天井特典として付与される特典の内容が「時短 300 回」であることを示す態様と、を含む演出が実行される演出態様である。この場合、天井特典として付与される特典の内容（時短 300 回）と、天井到達時演出にて遊技者に報知される特典の内容（時短 300 回）とが、一致することから、上乗せ演出が実行されることが無いため、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値に「301」がセットされ、後乗せフラグ 2 2 3 1 b がオフに設定される。次に、図 212（b）を参照して、本第 5 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成について説明をする。図 212（b）は、本第 5 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成を示した図である。図 212（b）に示した通り、本第 5 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 は、上述した第 2 制御例のパチンコ機 10 における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223（図 101（b）参照）に対して、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a、後乗せフラグ 2 2 3 1 b、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c を追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。天井時短カウンタ 2 2 3 1 a は、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が 1 となった際に、天井特典として付与された第 3 時短状態の残時短回数が判別され、残時短回数が存在する場合に、その残時短回数に対応した演出（上乗せ演出）が実行される。

#### 【0862】

天井時短カウンタ 2 2 3 1 a は、天井到達時演出（第 3 時短状態が設定される直前の特別図柄変動に対応する演出）が実行される際に値がセットされるため、第 3 時短状態の時短回数として天井到達時演出にて報知する値に 1 を加算した値がセットされ（図 228 の S34503 参照）、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値がセットされている状態で特別図柄変動に対応する変動演出を設定する毎にその値が 1 減算される（図 227 の S34408 参照）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知された第 3 時短状態の残時短回数が 1 回（ラスト）となる特別図柄変動の変動演出が設定されるタイミングを、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値を用いて判別することができる（図 227 の S34410 参照）。後乗せフラグ 2 2 3 1 b は、天井到達時演出にて設定された天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値では無いことを示すためのフラグであって、天井特典として付与された第 3 時短状態の時短回数を示す値以外の値（第 3 時短状態の時短回数よりも少ない回数に対応する値）が天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値にセットされた場合にオンに設定されるものである。この後乗せフラグ 2 2 3 1 b は、実際に設定される天井特典の内容（時短回数）と、天井到達時演出の演出態様とに対応させて、オンに設定され（図 228 の S34504）、天井時短カウンタ 2 2 3 1 a の値が 1 となった場合に（図 227 の S34410：Yes）、フラグの設定状況が判別される（図 227 の S34411）。これにより、天井到達時演出にて遊技者に報知

10

20

30

40

50

された第3時短状態の時短回数（天井時短カウンタ2231aの値）が、実際に設定された第3時短状態の時短回数と一致しているか否かの判別をすることができ、一致していない場合（後乗せフラグ2231bがオンに設定されている場合）には、上乘せ演出が実行される。

#### 【0863】

特図抽選回数カウンタ2231cは、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置110にて計測される特図抽選カウンタ2031aの値を示すためのコマンドを受信した場合に（図224のS9093：Yes）、受信したコマンドが示す値が設定される（図224のS9094参照）。そして、天井到達示唆演出の演出態様を決定する際に参照される（図228のS34508参照）。

10

#### 【0864】

＜第5制御例における主制御装置110により実行される制御処理について＞

次に、図215～図222を参照して、第5制御例における主制御装置110の制御処理内容のうち、上述した第2制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第5制御例のパチンコ機10は、上述した第2制御例のパチンコ機10に対して、特別図柄抽選の実行回数に基づいて天井特典を付与するか否かを決定する処理と、天井特典を付与するための処理とを追加した点と、時短抽選を実行可能な遊技状態を異ならせた点と、普通図柄抽選に基づく処理の内容を詳細に説明している点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図104のS104参照）に代えて特別図柄変動処理（図215のS30104参照）と、普通図柄変動処理（図221のS30106参照）、及び、立ち上げ処理（図222参照）を図示した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図215を参照して、特別図柄変動処理（S30104）の内容について説明をする。図215は、特別図柄変動処理（S30104）の処理内容を示したフローチャートである。図215に示した通り、特別図柄変動処理（S30104）は、上述した特別図柄変動処理（図104のS104参照）に対して、特別図柄判定処理（図104のS251）に代えて、特別図柄判定処理（S30251）を、特別図柄変動パターン選択処理（図104のS252参照）に代えて、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）を、時短設定処理（図104のS254）に代えて、時短設定処理（S30254）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

20

30

#### 【0865】

次に、図216を参照して、特別図柄判定処理（S30251）の処理内容について説明をする。図216は、特別図柄判定処理（S30251）の処理内容を示したフローチャートである。図216に示した通り、特別図柄判定処理（S30251）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S8001）、第1当たり乱数テーブル2021aに基づいて抽選結果（大当たり）判定結果を取得し（S8002）、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する（S8003）。大当たり当選であると判別した場合は（S8003：Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し（S8004）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S8005）、本処理を終了する。一方、S8003の処理において大当たり当選していないと判別した場合は（S8003：No）、次いで、天井判定処理を実行し（S38051）、その後、時短抽選処理を実行し（S38006）、本処理を終了する。つまり、本第5制御例にて実行される特別図柄判定処理（S30251）は、上述した第2制御例にて実行される特別図柄判定処理（図105のS251参照）に対して、天井判定処理（S38051）を追加し、時短抽選処理（図105のS8006）に代えて時短抽選処理（S38006）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。次に、図217を参照して、天井判定処理（S38051）の内容について説明をする。図217は、天井判定処理（S3

40

50

8051)の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理(S38051)では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件(ハマリ回数)を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件(ハマリ回数)を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。

**【0866】**

天井判定処理(S38051)が実行されると、まず、遊技状態格納エリア203gから現在の遊技状態を読み出し(S38101)、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する(S38102)。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は(S38102:Yes)、特図抽選カウンタ2031aの値の1を加算し(S38103)、加算後の特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達したかを判別する(S38104)。S38104の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値が500に到達していないと判別した場合は(S38104:No)、現在の特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを設定し(S38105)、本処理を終了する。S38105の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第2制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置113へと出力される。音声ランプ制御装置113側では、特図抽選カウンタ2031aの値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置113側においても、特図抽選カウンタ2031aの値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、S38104の処理において、特図抽選カウンタ2031aの値が500であると判別した場合は、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は(S38104:Yes)、次に、現在の遊技状態、即ち、天井特典の付与条件が成立した時点における遊技状態が通常状態であるかを判別し(S38106)、通常状態であると判別した場合は(S38106:Yes)、第1天井待機フラグ2031bをオンに設定し(S38107)、天井待機中を示す情報と、天井種別(第1天井)を示す情報とを含む状態コマンドを設定し(S38108)、本処理を終了する。

**【0867】**

また、S38106の処理において、現在が通常状態では無い、即ち、第1時短状態、第2時短状態であると判別した場合は(S38106:No)、第2天井待機フラグ2031cをオンに設定し(S38109)、S38108の処理へ移行する。一方で、S38102の処理において、特別図柄の低確率状態では無いと判別した場合は(S38102:No)、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第5制御例では、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数(ハマリ回数)が規定値(500回)に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマリ回数を更新(加算)するのではなく、ハマリ回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に(図217のS38102:Yesに相当)、ハマリ回数(特図抽選回数カウンタ2231cの値)を更新(加算)するように構成している。このように構成することで、当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマリ回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマリ回数として特定回数(500回)を規定している場合であっても、ハマリ回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング(特別図柄抽選回数)で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

**【0868】**

なお、本第5制御例では、図217に示した通り、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマリ回数が更新され、特別図柄の高確率状態中に特別図柄抽選が実行された場合にはハマリ回数が更新されないように構成している。つまり、ハマリ回数の更新条件として、特別図柄の低確率状態が設定されていることが更新条件となるよ

10

20

30

40

50

うに構成しているが、ハマリ回数の更新条件はこれに限ること無く、例えば、特定の遊技状態（第1時短状態）が設定されている場合にはハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特定の特別図柄種別（第2特別図柄）の特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が実行される場合にはハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良いし、特別図柄抽選の抽選結果が、特定の抽選結果となった場合に、それ以降の所定期間（特別図柄抽選が10回実行されるまでの期間）は、ハマリ回数の更新条件が成立しないように構成しても良い。このように構成することで、ハマリ回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。また、本第5制御例では、図217に示した通り、ハマリ回数の更新条件が成立した場合には、特別図柄抽選が1回実行される毎に、ハマリ回数を1回更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選1回に対して、ハマリ回数を2回以上、或いは、1回未満（0.5回）更新するように構成しても良いし、特別図柄抽選1回に対して、ハマリ回数を減算するように構成しても良い。このように構成した場合も、どのタイミング（特別図柄抽選回数）で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。

10

#### 【0869】

次に、図218を参照して、時短抽選処理（S38006）の処理内容について説明をする。図218は、時短抽選処理（S38006）の処理内容を示したフローチャートである。この時短抽選処理（S38006）は、上述した第2制御例にて実行される時短抽選処理（図106のS8006参照）に代えて実行されるものであって、時短抽選（時短当選の判定）を実行するための条件を遊技仕様に対応させて変更している点で相違している。具体的には、時短抽選処理（S38006）が実行されると、遊技状態格納エリア203gから現在の遊技状態を読み出し（S8102）、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態であるかを判別する（S38151）。そして、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態であると判別した場合は（S38151：Yes）、時短抽選の実行条件が成立しているため、時短当たり乱数テーブル2021eに基づいて時短抽選の抽選結果を取得し（S38152）、その後、上述した時短抽選処理（図106のS8101参照）と同一のS8105、S8106の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S38151の処理において、現在の遊技状態が通常状態、又は第1時短状態では無い、即ち、時短抽選の実行条件が成立していない遊技状態であると判別した場合は（S38151：No）、時短抽選を実行すること無く、本処理を終了する。

20

30

#### 【0870】

次に、図219を参照して、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）の処理内容について説明をする。図219は、特別図柄変動パターン選択処理（S30252）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S30252）は、上述した第2制御例にて実行される特別図柄変動パターン選択処理（図107のS252参照）に対して、大当たり当選時において大当たり種別を決定するために参照するデータテーブルを、大当たり種別選択テーブル202dd（図98参照）から大当たり種別選択テーブル2021dに変更した処理を実行する点（S38251）と、時短当選時において時短種別を決定するために参照するデータテーブルを、時短種別選択テーブル202df（図100（b）参照）から時短種別選択テーブル2021fに変更した処理を実行する点（S38253）と、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルを、変動パターン選択テーブル202db（図99参照）から変動パターン選択テーブル202dbに変更した処理を実行する点（S38252参照）とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図220を参照して、時短設定処理（S30254）の内容について説明をする。図220は、時短設定処理（S30254）の処理内容を示したフローチャートである。この時短設定処理（S30254）では、上述した時短設定処理（図109のS254参照）に対して、天井判定処理（図217のS38051参照）にて天井特典の

40

50

付与条件が成立していることを示す情報が設定された場合（第1天井待機フラグ2031b、又は、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定された場合）において時短状態（第3時短状態）を設定するための処理を追加している点で相違している。

#### 【0871】

また、1の特別図柄抽選の実行に基づいて、天井判定処理（図217のS38051参照）による天井特典の付与条件の成立と、時短抽選による時短当選とが、重複した場合には、天井特典の付与条件の成立に基づく時短状態の設定が優先して処理され、時短当選に関わる情報を破棄するための処理が実行されるように、複数の時短状態の設定に対して予め優先順位を設けている点で相違している。時短設定処理（S30254）が実行されると、まず、第1天井待機フラグ2031bがオンに設定されているかを判別し（S38351）、オンに設定されていると判別した場合は（S38351：Yes）、時短カウンタ203hの値に100を設定し（S38352）、第1天井待機フラグ2031bをオフに設定し（S38353）、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を設定し（S38354）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（S38355）、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S38356）、特図抽選カウンタ2031aの値をクリアし（S38357）、本処理を終了する。S38351の処理において、第1天井待機フラグ2031bがオンに設定されていないと判別した場合は（S38351：No）、次に、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定されているかを判別し（S38358）、オンに設定されていると判別した場合は（S38358：Yes）、時短カウンタ203hの値に300を設定し（S38359）、第2天井待機フラグ2031cをオフに設定し（S38360）、遊技状態格納エリア203gに第3時短状態を設定し（S38354）、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（S38355）、第3時短状態を示す情報と、時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（S38356）、特図抽選カウンタ2031aの値をクリアし（S38357）、本処理を終了する。

#### 【0872】

そして、S38358の処理において、第2天井待機フラグ2031cがオンに設定されていないと判別した場合は、即ち、今回実行された特別図柄抽選に基づいて、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は（S38358：No）、上述した第2制御例における時短設定処理（図109のS254参照）と同一のS8351～S8354の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第5制御例では、特別図柄変動が停止表示される場合に実行される制御処理（時短設定処理（S30254））にて時短状態の設定条件が成立しているか（時短状態が設定可能な抽選結果であるか、或いは、各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されているか）を判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しているが、時短状態を設定するタイミングとして別のタイミングを採用しても良く、例えば、特別図柄変動が開始されるタイミング（特別図柄変動を開始させるための処理を実行するタイミング）にて時短状態の設定条件が成立しているかを判別し、設定条件が成立していると判別した場合に、時短状態を設定するように構成しても良い。また、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの間に時短状態が設定されれば良く、例えば、時短状態の設定条件が成立した際に時間経過を計測可能な計測手段（タイマ）に対して所定の値をセットし、計測手段にセットされた値に対応した時間が経過した場合に時短状態を設定可能に構成しても良いし、時短状態の設定条件が成立している場合（各種天井待機フラグの何れかがオンに設定されている場合）に、定期的に設定抽選（例えば、主制御装置110にて定期的に実行されるメイン処理にて実行される抽選）を実行可能に構成し、その設定抽選に当選したタイミングで時短状態を設定するように構成しても良い。このように、時短状態の設定条件が成立してから、次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間の範囲内において様々なタイミングで時短状態を設定可能に構成することで、遊技者に対して時短状態が設定されるタイミングを把握させ難くすることができる。

#### 【0873】

また、本第5制御例では、時短状態を設定させるための時短設定条件を複数設定可能に構成しており、1回の特別図柄抽選に基づいて、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成している。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する抽選結果時短設定条件と、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する抽選回数時短設定条件と、を設定可能に構成している。そして、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い抽選結果時短設定条件の成立有無に関わらず抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成している。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立した場合であっても遊技者に有利となる時短状態を優先して設定し易くすることができるため、遊技者に対して、不利な遊技が実行され易くなることを抑制することができる。なお、複数の時短設定条件が重複して成立し得るように構成されたパチンコ機10において、上述した本第5制御例とは異なる時短状態の設定方法を採用しても良く、例えば、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立有無を優先して判別可能に構成し、抽選結果時短設定条件が成立していないと判別した場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い抽選回数時短設定条件の成立有無を判別可能に構成し、抽選回数時短設定条件が成立していると判別した場合に抽選回数時短設定条件の成立に基づく時短状態を設定可能に構成してもよい。

10

#### 【0874】

20

つまり、複数の時短設定条件が重複して成立した場合には、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され難い時短設定条件（抽選結果時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定され、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）のみが成立している場合に、遊技者にとって有利となる時短状態（右打ち遊技状態）が設定され易い時短設定条件（抽選回数時短設定条件）の成立に基づく時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の時短設定条件が重複して成立する場合よりも、特定の時短設定条件のみが成立する場合の方が、遊技者に有利な時短状態を設定し易くすることができる。つまり、特定の時短設定条件が成立することとなる特別図柄抽選に基づいて、他の時短設定条件が成立しないことを遊技者に期待させるという斬新な遊技性を提供することができる。この場合、例えば、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立する特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（天井到達演出）と、特定の時短設定条件（抽選回数時短設定条件）が成立しない特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出（通常演出）と、で、他の時短設定条件（抽選結果時短設定条件）が成立するか否か（例えば、時短抽選で時短当選するか否か）の結果を示すための演出態様を異ならせると良く、天井到達演出では、時短当選しない方が、時短当選した場合よりも結果的に有利な時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が外れ当選である場合の方が、時短抽選の結果が時短当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易く、通常演出では、時短当選した方が、時短当選しない場合よりも時短状態が設定され易くなるため、時短抽選の結果が時短当選である場合の方が、時短抽選の結果が外れ当選である場合よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対しては、自身に有利な遊技状況が設定され易いか否かを実行される演出の内容を把握することで容易に把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

30

40

#### 【0875】

また、複数の時短設定条件が重複して成立した場合にのみ特殊時短状態（第4時短条件）を設定可能に構成しても良い。次に、図221を参照して、普通図柄変動処理（S30106）の内容について説明をする。図221は、普通図柄変動処理（S30106）の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理（S30106）は、上述した各制御例において図示を省略していた処理内容を図示したものである。本第5制御

50

例を含む各制御例において、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において、普図当たり遊技中に遊技球を第2入球口640へと入球させ易い遊技状態（本制御例では、第2時短状態）と、普図当たり遊技中に遊技球を第2入球口640へと入球させ難い遊技状態（本制御例では、第1時短状態）と、を設定可能に構成している。具体的には、時短抽選によって時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短状態）と、大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短状態）と、で異なる長さの普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、第1時短状態が設定された場合は、図221のS30807に示した通り、非常に短時間（0.1秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート67を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物640aへと到達するまでに、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）を終了させることが可能となり、遊技球が第2入球口640へと入球し難い時短状態となる。一方で、第2時短状態が設定された場合は、図221のS30805に示した通り、短時間（1秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート67を遊技球が通過してから、その通過した遊技球が電動役物640aへと到達するタイミングが、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）中とさせることが可能となり、遊技球が第2入球口640へと入球し易い時短状態となる。

10

#### 【0876】

さらに、本第5制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、第2入球口640へと遊技球を上述した第2時短状態と同程度入球させることが可能な第3時短状態を設定可能に構成している。具体的には、第3時短状態が設定されている場合は、図221のS30805に示した通り、短時間（1秒）の普通図柄変動時間が設定されるように構成している。そして、普通図柄抽選の当たり確率が、普通図柄の低確率状態（299/300）、普通図柄の高確率状態（299/300）となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、普通図柄の変動時間として、第2時短状態と同一の長さとするることにより、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い遊技状態（右打ち遊技状態）を設定することが可能となる。なお、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態や第2確変状態においては、図221のS30808に示した通り、他の遊技状態よりも長い変動時間（60秒）が普通図柄変動時間として設定されるため、第2入球口640へと遊技球を入球させ難くなり、左打ち遊技によって第1入球口64へと遊技球を入球させた方が特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（左打ち遊技状態）となる。また、図221のS30809、及びS30810に示した通り、普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、普図当たり遊技において電動役物640aが開放状態となる時間が長くなるように構成しているが、何れの場合であっても、普通図柄変動時間として1秒が設定される場合には、第2入球口640へと遊技球が入球可能となるため、第2時短状態と、第3時短状態とでは、同程度の遊技球を第2入球口640へと入球させることができる。

20

30

#### 【0877】

次に、図222を参照して、本第5制御例における主制御装置110の立ち上げ処理について説明をする。図222は、本第5制御例における主制御装置110の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図222に示した通り、本第5制御例における主制御装置110の立ち上げ処理では、パチンコ機10が正常に立ち上がったと判別した場合に（S1707：Yes）、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理（S31701）と、遊技状態格納エリア203gに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理（S31702）と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機10の電源供給が断られた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機10の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置113へと送信することが可能となる。

40

50



よって、パチンコ機 10 の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

【0878】

< 第 5 制御例における音声ランプ制御装置 113 の制御処理について >

次に、図 223 から図 228 を参照して、本第 5 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理の内容について説明をする。本第 5 制御例では、上述した第 2 制御例に対して、コマンド判定処理（図 223 の S 34182 参照）と、変動表示設定処理（図 226 の S 34113 参照）と、を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 223 を参照して、コマンド判定処理（S 34182）の処理内容について説明をする。図 223 は、コマンド判定処理（S 34182）の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 34182）では、上述した第 2 制御例のコマンド判定処理（図 114 の S 4182 参照）に対して、状態コマンド受信処理（S 4282）に代えて状態コマンド受信処理（図 224 の S 34251 参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。次に、図 224 を参照して、状態コマンド受信処理（S 34251）の処理内容について説明をする。図 224 は、状態コマンド受信処理（S 34251）の処理内容を示したフローチャートである。図 224 に示した通り、状態コマンド受信処理（S 34251）では、上述した第 2 制御例における状態コマンド受信処理（図 115 の S 4282 参照）に対して、主制御装置 110 から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（S 9005 : Yes）に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ 2031a の値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【0879】

状態コマンド受信処理（S 34251）が実行されると、上述した第 2 制御例における状態コマンド受信処理（図 117 の S 4282 参照）と同一の S 9001, S 9002 の処理が実行される。その後、S 9005 の処理が実行され、遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合（S 9005 : Yes）は、時短状態演出設定処理を実行し（S 9091）、その後、S 9093 の処理へ移行する。時短状態演出設定処理（S 9091）の内容については、図 225 を参照して後述する。また、S 9005 の処理において、時短状態に変更していないと判別した場合は（S 9005 : No）、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S 9092）、S 9093 の処理へ移行する。S 9093 の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ 2031a の値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し（S 9093）、含まれていると判別した場合は（S 9093 : Yes）、受信した値に対応する値を特図抽選カウンタ 2031a の値に設定し（S 9094）、本処理を終了する。一方、S 9093 の処理において、ハマリ回数を示す情報が含まれていないと判別した場合は（S 9093 : No）、そのまま本処理を終了する。次に、図 225 を参照して、状態コマンド受信処理（図 224 の S 34251 参照）にて実行される時短状態演出設定処理（S 9091）の処理内容について説明をする。図 225 は、時短状態演出設定処理（S 9091）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 9091）は、上述した時短状態演出設定処理（図 118 の S 9006 参照）に対して、通常状態から時短状態へと移行した場合における処理内容を変更している点で相違しており、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【0880】

時短状態演出設定処理（S 9091）が実行されると、まず、従状態設定エリア 223g から、変更前の遊技状態を読み出し（S 34301）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別する（S 34302）。S 34302 の処理において、通常状態であると判

10

20

30

40

50



別した場合は ( S 3 4 3 0 2 : Y e s )、今回受信したコマンドに含まれる時短種別を示す情報が、第 1 時短状態を示す情報であるかを判別し ( S 3 4 3 0 3 )、第 1 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 3 : N o )、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し ( S 3 4 3 0 4 )、その後、今回設定された時短状態の時短種別が第 3 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 3 0 5 )、第 3 時短状態であると判別した場合は ( S 3 4 3 0 5 : Y e s )、天井モードに対応する背面種別 ( 図 2 0 5 ( b ) 参照 ) を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 3 4 3 0 6 )、本処理を終了する。また、S 3 4 3 0 5 の処理において、今回設定された時短状態の時短種別が第 3 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 5 : N o ) は、次に、今回設定された時短状態の時短種別が大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 3 0 7 )、大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態であると判別した場合は ( S 3 4 3 0 7 : Y e s )、上述した S 3 4 3 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 4 3 0 7 の処理において、大当たり C 1 3 に基づく大当たり遊技終了後に設定された第 2 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 7 : N o )、次に、時短当選後に設定された第 2 時短状態であるかを判別し ( S 3 4 3 0 8 )、時短当選後に設定された第 2 時短状態であると判別した場合は ( S 3 4 3 0 8 : Y e s )、上述した S 3 4 3 0 6 の処理を実行し、本処理を終了する。そして、S 3 4 3 0 8 の処理において、時短当選後に設定された第 2 時短状態では無いと判別した場合は ( S 3 4 3 0 8 : N o )、設定された時短種別に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 3 4 3 0 9 )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 0 8 8 1 】

このように構成することで、天井特典が付与され第 3 時短状態が設定された場合に実行される天井中モードの背面画像を、大当たり種別「大当たり C 1 3」に基づく大当たり遊技終了後に設定される第 2 時短状態、及び、時短抽選にて時短当選した場合の一部 ( 0 . 1 % ) にて設定される第 2 時短状態が設定された場合にも表示することが可能となる。これにより、遊技者に対して、天井特典の付与条件が成立することなく設定される上述した第 2 時短状態が設定された場合であっても、天井特典の付与条件が成立したと思わせることができるため、天井特典が様々なタイミングで付与されることに期待しながら遊技を行わせることができる。次に、図 2 2 6 を参照して、変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) の内容について説明をする。図 2 2 6 は、変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 3 4 1 1 3 ) は、上述した変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) に対して、変動演出の演出態様を設定するために、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 6 の S 4 9 0 3 )、及び特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 6 の S 4 9 0 7 ) に代えて、演出態様設定処理 ( 図 2 2 6 の S 4 9 9 1 ) を実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、本第 5 制御例では、第 1 特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理と、第 2 特別図柄の変動演出の演出態様を設定する処理とが同一処理となるため、何れの特別図柄の変動演出の演出態様を設定する場合にも、演出態様設定処理 ( 図 2 2 6 の S 4 9 9 1 参照 ) が実行される。

30

40

#### 【 0 8 8 2 】

次に、図 2 2 7 を参照して、演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) の内容について説明をする。図 2 2 7 は、演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) は、特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理が実行されるものであって、演出態様を設定する対象となる特別図柄抽選の結果や、設定されている遊技状態に応じて、様々な演出態様を設定するための処理が実行される。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて特別図柄抽選の実行回数を示すための表示態様や、特定の遊技状態 ( 例えば、第 3 時短状態 ) が継続し得る残期間 ( 残時短回数 ) を示すための表示態様が表示されている場合において、その表示態様が示す値を更新するための処理が実行される。演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 d a の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が第 2 時短状

50

態、或いは、第3時短状態であるかを判別し(S 3 4 4 0 1)、0よりも大きく無いと判別した場合は(S 3 4 4 0 1 : No)、通常モード用演出設定処理を実行し(S 3 4 4 0 2)、その後、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S 3 4 4 0 7)、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 0 1の処理において、時短中カウンタ2 2 3 d aの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 3 4 4 0 1 : Yes)、時短中カウンタ2 2 3 d aの値を1減算し(S 3 4 4 0 3)、次に、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が0よりも大きいかを判別する(S 3 4 4 0 4)。天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が0よりも大きく無い、即ち、天井中モードが設定されていない右打ち遊技状態(第2時短状態)であると判別した場合は(S 3 4 4 0 4 : No)、減算後の時短中カウンタ2 2 3 d aの値を示すための表示用コマンドを設定し(S 3 4 4 0 5)、各種カウンタの値に対応する演出態様を決定し(S 3 4 4 0 6)、上述したS 3 4 4 0 7の処理へ移行し、本処理を終了する。

10

#### 【0 8 8 3】

S 3 4 4 0 4の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 3 4 4 0 4 : Yes)、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値を1減算し(S 3 4 4 0 8)、減算後の天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値を示すための表示用コマンドを設定し(S 3 4 4 0 9)、減算後の天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1であるかを判別する(S 3 4 4 1 0)。S 3 4 4 1 0の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1では無い、即ち、天井中モードの最終変動では無いと判別した場合は(S 3 4 4 1 0 : No)、上述したS 3 4 4 0 6、S 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 3 4 4 1 0の処理において、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値が1である(即ち、天井中モードの最終変動である)と判別した場合は(S 3 4 4 1 0 : Yes)、次に、後乗せフラグ2 2 3 1 bがオンに設定されているかを判別し(S 3 4 4 1 1)、オンに設定されていると判別した場合は(S 3 4 4 1 1 : Yes)、後乗せフラグ2 2 3 1 bをオフに設定し(S 3 4 4 1 2)、時短中カウンタ2 2 3 d aの値に対応した値を天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値に加算し(S 3 4 4 1 3)、残時短回数表示が増加する後乗せ演出(上乘せ演出)の演出態様を決定し(S 3 4 4 1 4)、上述したS 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 3 4 4 1 1の処理において、後乗せフラグ2 2 3 1 bがオンに設定されていないと判別した場合は(S 3 4 4 1 1 : No)、天井中モードが設定されている第3時短状態、第2時短状態が終了する特別図柄変動に対応する変動演出となるため、天井中モード(天井モード)が終了することを示す演出態様を決定し(S 3 4 4 1 5)、上述したS 3 4 4 0 7の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【0 8 8 4】

次に、図2 2 8を参照して、通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)の内容について説明をする。図2 2 8は、通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)では、特別図柄変動が停止表示された際に、天井中モード(天井モード)が設定されることを示すための天井到達時演出の演出態様を決定する処理と、左打ち遊技状態が設定されている状態にて実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出として、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に示唆することが可能な天井到達示唆演出の演出態様を決定するための処理が実行される。通常モード用演出設定処理(S 3 4 4 0 2)が実行されると、まず、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0であるか、即ち、今回実行される特別図柄抽選によって、天井特典の付与条件が成立するかを判別する(S 3 4 5 0 1)。S 3 4 5 0 1の処理において、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0であると判別した場合は(S 3 4 5 0 1 : Yes)、天井到達時演出選択テーブル2 2 2 1 bを参照して、天井到達時演出の演出態様を決定し(S 3 4 5 0 2)、決定した演出態様に対応した値を、天井時短カウンタ2 2 3 1 aの値に設定し(S 3 4 5 0 3)、決定した演出態様に対応させた後乗せフラグ2 2 3 1 bの設定状況を決定し(S 3 4 5 0 4)、本処理を終了する。また、S 3 4 5 0 1の処理において、特図抽選回数カウンタ2 2 3 1 cの値が5 0 0では無い、即ち、天井特典の付与条件が成立しないと判別した場合には(S 3 4 5 0 1

40

50

： N o )、次に、今回の特別図柄変動が、大当たり C 1 3 に当選する特別図柄変動であるかを判別し ( S 3 4 5 0 5 )、大当たり C 1 3 に当選する特別図柄変動であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 5 : Y e s )、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード (天井中モード) となる第 2 時短状態が設定されるため、上述した S 3 4 5 0 2 ~ S 3 4 5 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 8 8 5 】

また、S 3 4 5 0 5 の処理において、大当たり C 1 3 に当選する特別図柄変動では無いと判別した場合は ( S 3 4 5 0 5 : N o )、次に、今回の特別図柄変動が、第 2 時短状態が設定される時短当選変動であるかを判別し ( S 3 4 5 0 6 )、第 2 時短状態が設定される時短当選変動であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 6 : Y e s )、特別図柄変動の停止表示後に疑似的に天井モード (天井中モード) となる第 2 時短状態が設定されるため、上述した S 3 4 5 0 2 ~ S 3 4 5 0 4 の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 4 5 0 6 の処理において、第 2 時短状態が設定される時短当選変動では無いと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が停止表示された後に、天井中モード (天井モード) が設定されることの無い特別図柄変動であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 6 : N o )、次に、今回の特別図柄変動が特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) であるかを判別し ( S 3 4 5 0 7 )、特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) であると判別した場合は ( S 3 4 5 0 7 : Y e s )、天井到達示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a を参照して、示唆演出の演出態様を決定し ( S 3 4 5 0 8 )、本処理を終了する。また、S 3 4 5 0 7 の処理において特殊変動 ( 1 5 秒変動 ) では無いと判別した場合は ( S 3 4 5 0 7 : N o )、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し ( S 3 4 5 0 9 )、本処理を終了する。なお、上述した第 5 制御例の構成では、通常状態において大当たり当選する場合は、天井直前で大当たりになるよりも天井が遠い間に大当たり当選する方が遊技者にとって望ましい。つまり、通常状態において、天井直前という状況で時短状態を終了させ得る大当たり当選が発生するよりも、天井までの残回数が多い状況で大当たり当選が発生した方が、有利度合いが高くなり易い構成となっている。つまり、特定の遊技状態において第 1 の状況で特定条件が成立するか、第 2 の状況で特定条件が成立するかに応じて有利度合いが可変する構成である。

【 0 8 8 6 】

< 第 5 制御例における第 1 変形例について >

次に、図 2 2 9 から図 2 3 5 を参照して、上述した第 5 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 5 制御例では、遊技状態が通常状態、或いは、第 1 時短状態の場合には、時短抽選を実行可能に構成し、時短抽選で時短当選し、第 1 時短状態が設定された場合には、時短回数 1 回の第 1 時短状態が設定されるように構成していた。そして、通常状態又は第 1 時短状態が設定されている間に、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が 5 0 0 回実行されることで天井特典の付与条件が成立し、天井特典として第 3 時短状態が設定されるように構成していた。加えて、天井特典の付与条件が成立した場合に設定されている遊技状態に応じて、天井特典として付与される特典の内容を異ならせるように構成し、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短 1 0 0 回の第 3 時短状態が設定され、第 1 時短状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立した場合には、時短 3 0 0 回の第 3 時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第 5 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す従来型の遊技性に加え、大当たり当選しない期間が長時間継続した場合に、特別図柄抽選の実行回数に基づいて付与される天井特典を目指す遊技を遊技者に実行させることができるものであった。さらに、時短抽選の結果に基づいて、通常状態と、第 1 時短状態と、を頻りに切り替えることで、天井特典として付与される特典の内容 (時短回数) が、遊技者に有利な有利特典 (時短 3 0 0 回) となるか、有利特典よりは不利となる不利特典 (時短 1 0 0 回) となるかを遊技者に予測させ難くすることができるものであった。これに対して、本第 1 変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率 ( 1 / 5 0 0 ) に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数 (ハマリ回数) よりも多い時短回数の第 1 時短状態が設定されるように構成

している。

【 0 8 8 7 】

つまり、本第 1 変形例では、通常状態にて時短当選し、第 1 時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第 1 時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。さらに、本第 1 変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第 1 時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすることができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第 1 時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機 10 の稼働を向上させ易くすることができる。

10

【 0 8 8 8 】

< 第 5 制御例の第 1 変形例にて実行される演出内容について >

20

まず、図 2 2 9 を参照して、本第 5 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 5 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 5 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第 1 時短状態が設定されている間は時短抽選が実行されず、且つ、第 1 時短状態として天井特典が付与されるハマリ回数 ( 5 0 0 回 ) よりも多い 1 0 0 0 回の時短回数が設定されるように構成している。よって、左打ち遊技状態にて実行される時短抽選の結果に基づいて第 1 時短状態が設定されると、その時点で、天井特典として有利特典 ( 時短 3 0 0 回の第 3 時短状態 ) が設定されることが確定する。そこで、本第 1 変形例では、左打ち遊技状態中において、第 1 時短状態が設定されているか否かを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。図 2 2 9 ( a ) は、遊技状態示唆演出の演出画面の一例を示した図であって、図 2 2 9 ( b ) は、左打ち遊技状態において、第 1 時短状態が設定されている可能性が高いことを遊技者に示唆するための示唆演出中における表示画面の一例を示した図である。図 2 2 9 ( a ) に示した通り、遊技状態示唆演出が実行されると、主表示領域 D m の中央部に複数の領域が形成されたルーレット 8 6 1 が回転表示され、指標 8 6 3 に対応する位置に停止した領域が演出結果となる遊技状態示唆演出が実行される。ルーレット 8 6 1 には、第 1 時短状態が設定されていることを示す「準備」の表示態様が表示されている第 1 領域 8 6 2 a、第 1 時短状態が設定されている可能性を示唆する「チャンス」の表示態様が表示されている第 2 領域 8 6 2 b、大当たり当選を示す「V」の表示態様が表示されている第 3 領域 8 6 2 c、何れの情報も示唆することのない「？」の表示態様が表示されている第 4 領域 8 6 2 d の 4 つの領域が占有範囲を異ならせて形成されている。

30

40

【 0 8 8 9 】

そして、主表示領域 D m には、遊技状態示唆演出が実行されていることを示すための「状態示唆チャンス」の文字が表示され、副表示領域 D s には、遊技状態示唆演出の演出内容を遊技者に説明するための説明態様として「どこで止まるかな? 「準備」で止まれば「天井準備」へ、「V」で止まれば「大当たり!」」のコメントが表示されている。ここで、本第 1 変形例では、天井特典が付与されるまでの残期間の長さや、実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、遊技状態示唆演出の実行頻度や、演出態様を異ならせるように構成しており、天井特典が付与されるまでの残期間が短くなるほど、又は、特定回数 ( 例えば、50 の倍数 ) の特別図柄抽選であるほど、実際に設定されている遊技状態を把握し

50

易い演出態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、次の特定回数目の特別図柄抽選が実行されるまで遊技を行わせ易くすることができるため、パチンコ機10の稼働を向上させ易くすることができる。また、図229(a)に示した通り、主表示領域Dmに形成される小表示領域Dm7には、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数が表示されるように構成しており、図229(a)に示した図では、250回目の特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間中を示している。

#### 【0890】

そして、遊技状態示唆演出にて第1領域862aが、指標863に対応する位置に停止表示された場合には、図229(b)に示した通り、天井準備モードが設定される。この天井準備モードは、第1時短状態が設定されていることを示すための演出モードであって、小表示領域Dm7には、前回の当たり遊技終了後から実行された特別図柄抽選の回数ではなく、天井特典が付与されるまでの残期間(残特別図柄変動回数)が表示され、天井モード(天井中モード)中に出現するキャラクタ809が表示される。また、副表示領域Dsには、天井準備モードの演出内容を説明するための説明態様として、「あと90回ハマったら、時短300回GET」の文字が表示される。このように構成することで、遊技状態示唆演出にて、現在設定されている遊技状態を遊技者に示唆するだけで無く、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に報知することが可能となるため、天井特典の付与を目指した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【0891】

<第5制御例の第1変形例における電氣的構成について>

次に、図230~図232を参照して、本第1変形例における電氣的構成について説明をする。本第5制御例の第1変形例は、上述した第5制御例に対して、時短抽選の当選確率を低確率に変更した点と、時短当選時に設定される時短回数を異ならせた点と、で主制御装置110の電氣的構成を異ならせており、遊技状態示唆演出の演出態様を決定するためのデータテーブルを追加した点と、天井準備モードが設定されている状態を示すためのフラグを追加した点で、音声ランプ制御装置113の電氣的構成を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。まず、図230(a)を参照して、時短当たり乱数テーブル2021aeの内容について説明をする。図230(a)は、時短当たり乱数テーブル2021aeに規定されている内容を示した図である。この時短当たり乱数テーブル2021aeは、上述した時短当たり乱数テーブル2021e(図209(c)参照)に対して、時短抽選で当り当選する判定値の数を異ならせている点で相違している。具体的には、特別図柄種別は「共通」で、遊技状態として、通常状態である場合には、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「998, 999」の範囲が時短当選の判定値として規定されている。また、遊技状態が通常状態以外である場合には、時短当選の判定値が規定されていない(図では「-」で表示)。このように構成することで、時短抽選で時短当選し得る遊技状態が通常状態のみとなり、さらに、時短抽選で時短当選させ難くすることができる。よって、時短抽選で時短当選したことによる付加価値として遊技者に有利な有利特典(時短300回の第3時短状態)を付与可能に構成したとしても、遊技者に対して過剰に有利特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

#### 【0892】

次に、図230(b)を参照して、時短当選用テーブル2021af1の内容について説明をする。図230(b)は、時短当選用テーブル2021af1に規定されている内容を示した図である。図230(b)に示した通り、時短当選用テーブル2021af1は、上述した第5制御例の時短当選用テーブル2021f1に対して、各時短種別に対して設定される時短回数(時短カウンタ203hにセットする値)を異ならせており、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。具体的には、時短種別として第1時短状態が設定された場合には、時短回数として「1000回」が設定される点で相違している。このように構成することで、時短当選して第1時短状態が設定された

場合に、ハマリ回数を超えるまで継続して第1時短状態を設定することができる。次に、図231(a)を参照して、本第1変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。本第1変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第5制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222(図212(a)参照)に対して、天井到達示唆演出選択テーブル2221aに代えて、遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaを設けた点で相違し、それ以外は同一である。遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaは、遊技状態示唆演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常モード(通常状態、第1時短状態、第2確変状態)中において、特殊変動(15秒変動)の変動パターンが選択された場合に参照される(図235のS34532参照)。

#### 【0893】

ここで、図232を参照して、遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaに規定されている内容について説明をする。図232は、遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaに規定されている内容を示した図である。図232に示した通り、遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaには、特図抽選回数カウンタ2231cの値と、設定されている遊技状態と、当該変動に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223fの値に対応させて異なる示唆態様(演出態様)が規定されている。この遊技状態示唆演出選択テーブル2221aaを参照して決定された演出態様で遊技状態示唆演出の演出態様、即ち、図229(a)を参照して説明をした遊技状態示唆演出にて、最終的に指標863に対応して停止表示される領域862a~862dが決定される。具体的には、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「1~200までの50の倍数以外」であって、第1通常モード(通常状態)が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して、演出態様「V」が、「80~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~89」の範囲に対して、演出態様「?」が、「90~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「1~200までの50の倍数以外」であって、第2通常モード(第1時短状態)が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して、演出態様「V」が、「80~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に対して、演出態様「?」が、「50~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

#### 【0894】

次に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「50, 100, 150, 200」であって、第1通常モード(通常状態)が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~39」の範囲に対して、演出態様「?」が、「40~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「50, 100, 150, 200」であって、第2通常モード(第1時短状態)が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0~19」の範囲に対して、演出態様「?」が、「20~99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。特図抽選回数カウンタ2231cの値が「201~490までの50の倍数以外」であって、第1通常モード(通常状態)が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果

果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、演出態様「V」が、「90～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様「？」が、「70～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。

【0895】

また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「201～490までの50の倍数以外」であって、第2通常モード（第1時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、演出態様「V」が、「90～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、演出態様「？」が、「20～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。次に、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「250, 300, 350, 400, 450」であって、第1通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「？」が、「50～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「250, 300, 350, 400, 450」であって、第2通常モード（第1時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「V」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が、「50～99」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されている。

【0896】

そして、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「491～500」であって、第1通常モード（通常状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に対して、演出態様「V」が、「70～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が「491～500」であって、第2通常モード（第1時短状態）が設定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して、演出態様「V」が、「80～99」の範囲に対して、演出態様「チャンス」が規定されており、当該変動の特別図柄抽選の結果が「大当たり以外」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～98」の範囲に対して、演出態様「準備」が規定されており、「99」の値に対して、演出態様「チャンス」が規定されている。ここで、演出態様「V」が決定された場合は、図229(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、Vが表示されている領域862cが停止表示される演出が実行され、演出態様「チャンス」が決定された場合は、図229(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、チャンスが表示されている領域862bが停止表示される演出が実行され、演出態様「？」が決定された場合は、図229(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、「？」が表示されている領域862dが停止表示される演出が実行され、演出態様「準備」が決定された場合は、図229(a)に示した遊技状態示唆演出として、最終的に指標863に対応する位置に、準備が表示されている領域862aが停止表示される演出が実行される。

【0897】

10

20

30

40

50



以上、説明をした通り、遊技状態示唆演出では、特図抽選回数カウンタ2231cの値が大きいほど、つまり、天井特典が付与されるまでの残期間が少ないほど、現在設定されている遊技状態に対応した示唆態様が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、徐々に現在設定されている遊技状態の予測精度を高めさせることができるため、継続して遊技を行わせ易くすることができる。また、特図抽選回数カウンタ2231cの値が特定の値(50の倍数)のタイミングで遊技状態示唆演出の実行条件が成立した場合には、他のタイミングで遊技状態示唆演出が実行される場合よりも、現在設定されている遊技状態を把握し易い演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、現在設定されている遊技状態を把握しようとする遊技者に対して、特図抽選回数カウンタ2231cの値が特定の値となるまで特別図柄抽選を実行させようと継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図231(b)を参照して、本第1変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。本第1変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223は、上述した第5制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223(図212(b)参照)に対して、報知済フラグ2231aaを追加した点で相違している。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【0898】

報知済フラグ2231aaは、遊技状態示唆演出において、第1時短状態が設定されていることを示す報知が実行されたことを示すためのフラグであって、遊技状態示唆演出の演出結果として天井準備モード(図229(b)参照)が設定される場合にオンに設定される(図235のS34534参照)。そして、報知済フラグ2231aaの設定状況は、遊技状態示唆演出を実行するか否かを決定する際に参照され(図235のS34531参照)、報知済フラグ2231aaがオンに設定されている場合には(図235のS34531:Yes)、新たな遊技状態示唆演出が実行されないように構成している。このように構成することで、既に、第1時短状態が設定されていることを報知している状態において、無用に遊技状態示唆演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【0899】

<第5制御例の第1変形例における主制御装置110の制御処理について>

次に、図233を参照して、本第1変形例における主制御装置110にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第1変形例は、上述した第5制御例に対して、時短抽選の実行条件を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図233を参照して、時短抽選処理(S38006a)の内容を説明する。図233は、本第1変形例における時短抽選処理(S38006a)の処理内容を示したフローチャートである。図233に示した通り、時短抽選処理(S38006a)は、上述した第5制御例の時短抽選処理(S38006)に対して、遊技状態が通常状態である場合にのみ時短抽選の実行条件が成立する点(S38151a:Yes)と、時短抽選時に参照されるデータテーブルを、時短当たり乱数テーブル222iaeとしている点(S38152a)で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【0900】

<第5制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>

次に、図234および図235を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113にて実行される制御処理内容について説明をする。本第1変形例では、上述した第5制御例に対して、時短状態演出設定処理(図225のS9091参照)に代えて、時短状態演出設定処理(図234のS9091a参照)を実行する点と、通常モード用演出設定処理(図228のS34402参照)に代えて、通常モード用演出設定処理(図235のS34402a参照)を実行する点と、で相違している。それ以外は同一であるため、その説明を省略する。まず、図234を参照して、時短状態演出設定処理(S9091a



）の処理内容について説明をする。図 2 3 4 は、時短状態演出設定処理（S 9 0 9 1 a）の処理内容を示したフローチャートである。図 2 3 4 に示した通り、時短状態演出設定処理（S 9 0 9 1 a）が実行されると、上述した時短状態演出設定処理（図 2 2 5 の S 9 0 9 1 参照）と同一の S 3 4 3 0 1 ~ S 3 4 3 0 4 の処理が実行される。そして、S 3 4 3 0 5 の処理において、第 3 時短状態と判別した場合（S 3 4 3 0 5 : Y e s）、S 3 4 3 0 7 の処理において、大当たり C 1 3 後の第 2 時短状態と判別した場合（S 3 4 3 0 7 : Y e s）、時短当選後の第 2 時短状態と判別した場合（S 3 4 3 0 8 : Y e s）に、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されているかを判別し（S 3 4 3 3 1）、オンに設定されていると判別した場合は（S 3 4 3 3 1 : Y e s）、報知済フラグ 2 2 3 1 a a をオフに設定し（S 3 4 3 3 2）、上述した時短状態演出設定処理（図 2 2 5 の S 9 0 9 1 参

10

#### 【 0 9 0 1 】

次に、図 2 3 5 を参照して、通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 0 2 a）の処理内容について説明をする。図 2 3 5 は、通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 0 2 a）の処理内容を示したフローチャートである。この通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 0 2 a）は、上述した第 5 制御例における通常モード用演出設定処理（図 2 2 8 の S 3 4 4 0 2 参

照）に対して、通常モードにおいて特殊変動（15 秒変動）が実行される場合に演出態様を設定するための処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。通常モード用演出設定処理（S 3 4 4 0 2 a）が実行されると、まず、上述した第 5 制御例における通常モード用演出設定処理（図 2 2 8 の S 3 4 4 0 2 参

照）と同一の S 3 4 5 0 1 ~ S 3 4 5 0 7 の処理を実行し、S 3 4 5 0 7 の処理にて 15 秒変動（特殊変動）であると判別した場合に（S 3 4 5 0 7 : Y e s）、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されているかを判別する（S 3 4 5 3 1）。S 3 4 5 3 1 の処理において、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されていないと判別した場合は（S 3 4 5 3 1 : N o）、第 1 時短状態が設定されていることを遊技者に報知するための天井準備モードが設定されていない状態であるため、遊技状態示唆演出選択テーブル 2 2 2 1 a a を参照して、示唆演出（遊技状態示唆演出）の演出態様を決定し（S 3 4 5 3 2）、その後、今回決定した演出態様が天井準備態様であるかを判別し（S 3 4 5 3 3）、天井準備態様であると判別した場合は（S 3 4 5 3 3 : Y e s）、報知済フラグ 2 2 3 1 a a をオンに設定する（S 3 4 5 3 4）。そして、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c の値を読み出し（S 3 4 5 3 5）、読み出した値が 5 0 0 になるまでの残回数、即ち、天井特典の付与条件が成立するまでのハマリ回数の残回数を算出し（S 3 4 5 3 6）、算出した残回数を示すための表示用コマンドを設定し（S 3 4 5 3 7）、本処理を終了する。S 3 4 5 3 7 の処理によって設定された表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 側で受信することにより、図 2 2 9（b）に示した表示画面にて小

20

30

40

#### 【 0 9 0 2 】

なお、詳細な説明は省略するが、S 3 4 5 3 6 の処理によって算出された残回数は、専用のカウンタ（残回数カウンタ）に設定され、特別図柄抽選が実行される毎に、設定された値が 1 減算され、減算後の値を示すための表示用コマンドが表示制御装置 1 1 4 へと出力されるように構成している。これにより、天井準備モードが設定された場合には、特別図柄抽選が実行される毎に、天井までの残回数を示す値が、徐々に減算表示されるため、遊技者に対して、天井特典が付与されるタイミングが近付いていることを容易に把握させることができる。また、S 3 4 5 3 1 の処理において、報知済フラグ 2 2 3 1 a a がオンに設定されていると判別した場合は（S 3 4 5 3 1 : Y e s）は、すでに天井準備モードが

50

設定されている状態であるため、遊技状態示唆演出を実行するための処理をスキップして、S34535の処理へ移行する。また、S34533の処理において、天井準備態様以外の演出態様を決定したと判別した場合は(S34533:No)、新たな遊技状態示唆演出を実行可能な状態であるため、S34534の処理をスキップして、S34535の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第5制御例の第1変形例では、時短抽選で時短当選する確率を低確率(1/500)に設定し、通常状態のみ時短抽選を実行可能に構成し、時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数(ハマリ回数)よりも多い時短回数の第1時短状態が設定されるように構成し、通常状態にて時短当選し、第1時短状態が設定された場合には、大当たり当選しない限り、天井特典の付与条件が成立するまで第1時短状態が継続するように構成している。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値として、天井特典で有利特典が付与されるため遊技者に対して、天井特典を目指した遊技を意欲的に実行させることができる。

10

**【0903】**

なお、本第5制御例の第1変形例では、第1時短状態中には時短抽選を実行しないように構成しているが、第1時短状態中においても、時短抽選を実行可能に構成し、第1時短状態中に時短当選した場合には、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選の実行回数(ハマリ回数)よりも多い時短回数の第1時短状態が新たに設定されるように構成し、天井特典の付与条件が成立するまでに時短当選した回数に応じて、天井特典として付与される特典の内容(時短回数)を異ならせるように構成しても良い。この場合、時短当選回数が多い程、天井特典として付与される時短回数が多くなるように構成すると良い。このように構成することで、時短抽選に当選したことによる付加価値をより高めることができる。また、天井特典として付与される時短回数が少なくなるように構成しても良い。さらに、本第5制御例の第1変形例では、上述した第5制御例と同様に、通常状態と第1時短状態とが切り替わった場合でも、ハマリ回数は継続して更新(加算)されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態から第1時短状態へと遊技状態が切り替わる場合や、第1時短状態から通常状態へと遊技状態が切り替わる場合には、ハマリ回数をリセットするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、本第5制御例の第1変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数(ハマリ回数500回)よりも大きな値の時短回数の第1時短状態が設定されるため、確実に天井特典を付与することができる。なお、本第5制御例の第1変形例では、通常状態にて時短当選した場合に、天井特典が付与される特別図柄抽選回数(ハマリ回数500回)よりも大きな値の時短回数を有する第1時短状態が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて時短当選した場合の一部において、天井特典が付与される特別図柄抽選回数(ハマリ回数500回)よりも小さな値の時短回数(例えば、100回、150回等)を有する第1時短状態を設定可能に構成しても良い。

20

30

**【0904】**

このように構成することで、通常状態にて時短当選したタイミング(時短当選時のハマリ回数)や、時短当選に基づいて設定される時短状態種別によって、第1時短状態が設定される時点において、第1時短状態中に天井特典が付与されることが確定するか否かを決定することができる。そして、この場合、通常状態にて実行される演出として、時短当選時に第1時短状態が設定される各時短状態種別の選択割合に基づいて、時短当選時に設定される第1時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、時短当選時において、今回設定される第1時短状態が天井到達時まで継続し得る期待度を示唆可能な示唆演出と、を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、通常状態において実行される時短抽選に対して、その時短抽選結果が遊技者に有利となるか否かを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。また、本第1変形例では、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか、第1時短状態であるかを遊技者に予測させるための遊技状態示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選すること無く、左打ち遊技状態を長時間遊技している遊技者に対して、現在設定されている遊技状態を予測させ易くすること

40

50

ができるため、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間と、現在の遊技状態とを鑑みて、遊技を続行するか否かを選択させることができる。また、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間が長い状況であっても、第1時短状態が設定されている可能性が高いことを示す演出態様で遊技状態示唆演出が実行された場合には、有利特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができるため、左打ち遊技状態が実行されている期間において、現在設定されている遊技状態を示唆するための演出が実行されない場合に比べて、パチンコ機10の稼働を向上させ易くすることができる。

#### 【0905】

<第5制御例の第1変形例における演出変形例について>

次に、図229(a)を参照して説明をした第5制御例の第1変形例にて実行される演出の変形例について説明をする。上述した第5制御例の第1変形例では、左打ち遊技状態において、現在設定されている遊技状態が通常状態であるか第1時短状態であるかを遊技者に示唆するための遊技状態示唆演出を実行可能に構成していた。そして、遊技状態示唆演出として、図229(a)に示した表示画面が表示される演出を実行可能に構成していた。上述した通り、第5制御例の第1変形例にて実行される遊技状態示唆演出では、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数(ハマリ回数)が近づく程、現在設定されている遊技状態を遊技者が把握し易い態様で遊技状態示唆演出が実行されるように構成することで、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くするものであったが、天井特典の付与条件となる特別図柄抽選回数(ハマリ回数)が遠い状態では、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果(指標863に対応する位置に「?」が付された領域862dが停止する演出結果)が実行され易くなり、演出効果が低下してしまうという問題があった。また、遊技状態示唆演出の演出結果として、何れの遊技状態が設定されているのかを遊技者が把握困難な演出結果(指標863に対応する位置に「?」が付された領域862dが停止する演出結果)となる遊技状態示唆演出が連続して複数回実行される場合であっても、同様の演出が繰り返し実行されるだけであり、実行される演出が単調となるという問題があった。これに対して、本演出変形例では、遊技状態示唆演出の演出態様の一部(ルーレット861の態様)を上述した第5制御例の第1変形例とは異ならせている。具体的には、上述した第5制御例の第1変形例において「?」が付された領域862dに対して、本演出変形例では、「インジケータ」が設けられている。このインジケータには10個の目盛りが付されていて、領域862dの一端側(領域862cと隣接する側)から順に、1目盛り単位で値が上昇するように表示態様が可変されるように構成している。

#### 【0906】

そして、遊技状態示唆演出の演出結果として「?」が選択された場合には、指標863に対応する位置に「インジケータ」が付された領域862dが位置した場合(表示された場合)に、領域862dに付された「インジケータ」が1目盛り毎上昇し、「インジケータ」の可変後の表示態様が、領域862dの他端側(領域862dに隣接する側)に設けられた最大値まで上昇した場合に、「準備」が付された領域862aが指標863に対応する位置に位置した(表示された)場合と同一の演出結果となるように構成している。つまり、特定期間(天井特典が付与されるまでの期間)中に実行された特定演出(遊技状態示唆演出)の演出結果として、特定の演出結果(「?」が表示される演出結果)となる(なった)回数を記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報(特定の演出結果となった演出回数)に基づいて、特定演出(遊技状態示唆演出)の演出態様を可変可能に構成している。よって、同一の演出態様が繰り返し実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、記憶手段に記憶されている回数が所定回数を満たした場合には、特定の演出結果を示すための表示領域を、特定の演出結果よりも遊技者に有利となる他の演出結果(「準備」)を示すための表示領域へと可変させることができるため、特定の演出結果となる遊技状態示唆演出が連続して実行される程、他の演出結果となる遊技状態示唆演出の実行頻度を高くすることができ、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。なお、本演出変

形例では、「インジケータ」が最大値まで上昇した場合に、「インジケータ」が付された領域 8 6 2 d が示す遊技状態示唆演出の演出結果を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「インジケータ」が付された領域 8 6 2 d のうち、既に値が上昇している領域の範囲を、他の演出結果を示すための領域として表示するように構成しても良い。この場合、「インジケータ」が示す値が上昇する毎に、他の演出結果を示す領域が徐々に拡大していくため、遊技者に対して遊技状態示唆演出が繰り返し実行されることを期待させることができる。

【 0 9 0 7 】

また、上述した第 5 制御例の第 1 変形例、及び、本演出変形例では、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット 9 6 1 の表示態様として 1 種類の表示態様（図 2 2 9 ( a ) 参照）を示しているが、これに限ること無く、遊技状態示唆演出が最初に実行された時点におけるハマリ回数（天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数）に基づいて、遊技状態示唆演出中に最初に表示されるルーレット 9 6 1 の表示態様を異ならせても良い。このように構成することで、遊技状態示唆演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示されているルーレット 9 6 1 の表示態様に基づいて、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

10

【 0 9 0 8 】

< 第 5 制御例に関する別技術思想について >

上述した第 5 制御例、及び、第 5 制御例の第 1 変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、時短回数の異なる第 3 時短状態を設定可能に構成しているが、遊技者に付与される天井特典の内容として別の特典を付与可能に構成しても良く、例えば、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、時短状態中に実行され易い特別図柄抽選の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態にて天井特典が付与される場合には、第 2 特別図柄抽選よりも第 1 特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定され、第 1 時短状態にて天井特典が付与される場合には、第 1 特別図柄抽選よりも第 2 特別図柄抽選の方が実行され易くなる時短状態が設定されるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の回数を異ならせるのでは無く、天井特典が付与されている期間中に実行される特別図柄抽選の結果を異ならせることができる。また、他の天井特典として、電動役物 1 6 4 0 が開放する期間の長さを、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中における普通図柄抽選の当たり確率を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普通図柄変動の変動時間を天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したり、時短状態中における普図当たり遊技にて、電動役物 1 6 4 0 が開放状態となる期間の長さを天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせて設定したりすると良い。このように構成することで、天井特典の内容によって、天井特典中に払い出される賞球数の数を異ならせることができる。さらに、この場合、天井特典として付与される特典の一部において、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を設定可能に構成しても良い。

20

30

40

【 0 9 0 9 】

また、天井特典中に発射した遊技球の個数よりも、天井特典中に払い出された賞球の個数の方が多くなる時短状態を天井特典として付与可能に構成した場合には、その遊技球の増加割合を、天井特典が付与されるまでのハマリ回数に応じて決定すれば良く、天井特典が付与されるまでのハマリ回数が多い程、天井特典が付与されるまでに多くの遊技球を使用しているため、天井特典中に、天井特典が付与されるまでに使用した遊技球の 3 割程度が持ち玉として増加し得るように構成すると良い。このように構成することで、天井特典を目指した遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。また、天井特典を設けていることから、同一の遊技状態でもハマリ回数が多くなるほど有利度合いが高くなるため、示唆

50

弱の天井到達示唆演出、および示唆強の天井到達示唆演出は、それぞれ特定の遊技状態において実行される第1演出と、その第1演出よりも高い有利度合いを示唆可能な第2演出と、の別形態である。さらに、上述した第5制御例、及び、第5制御例の第1変形例では、天井特典が付与される時点にて設定されている遊技状態に応じて異なる天井特典として、主制御装置110の制御処理内容を異ならせる特典（異なる時短回数を設定する特典）を付与可能に構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置113の制御処理範囲において付与可能な特典を天井特典として設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果を示すために実行される変動演出として、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行され易い出現頻度の低いプレミア演出を実行させ易くするように構成しても良いし、異なる大当たり確率を複数段階に設定可能な設定機能を有しているパチンコ機10においては、設定されている設定値を遊技者に示唆可能な設定示唆演出を、天井特典が付与されている場合の方が、付与されていない場合よりも実行させ易くするように構成しても良い。このように構成した場合であっても、天井特典が付与されているパチンコ機10にて遊技を行おうと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【0910】

また、上述した第5制御例では、天井特典が付与されるまでの間、通常状態と、第1時短状態とが頻りに切り替わるように構成しているため、上述した第5制御例の第1変形例のように、天井特典が付与されるまでの期間において、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態を遊技者に示唆（報知）可能な演出（遊技状態示唆演出）を実行するように構成しても良い。この場合、所定期間の間、継続して同一の遊技状態が設定されていることを判別した場合に、その旨を報知可能に構成すると良い。このように構成することで、例えば、天井特典として遊技者に有利な特典が付与される第1時短状態が終了しないように不正な遊技を行っている遊技者を特定し易くすることができる。なお、本第5制御例における第2時短状態で小表示領域Dm9に表示される保留アイコンの個数は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。

20

#### 【0911】

##### <第6制御例>

次に、図236から図263を参照して、第6制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第4制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成した上で、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選の何れにおいても時短当選判定を実行可能に構成している。また、上述した第4制御例では、時短状態として有利度合い（時短回数）が異なる複数の時短状態（時短A、時短B）を設ける構成とすることで、遊技者の興趣向上を図っていた。これに対して本第6制御例におけるパチンコ機10では、時短状態として、有利度合いが低い第1特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第2時短状態A、第3時短状態A）と、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選が実行され易い時短状態（第2時短状態B、第3時短状態B）と、を設ける構成とし、大当たりに当選せずに規定回数の特別図柄の抽選が実行された（天井抽選回数に到達した）場合は、まず第3時短状態Bが設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりに当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第2時短状態Aに設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりに当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、本第6制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乘せされるように構成している。そして、第2特別図柄の抽選では、第1特別図柄の抽選よりも高確率（例えば、90%の割合）で時短図柄に当選するように構成している。また、第2時短状態Bまたは第3時短状態Bに移行した場合、特定回数（例えば、10回）の特別図柄の抽選が実行されることで第2時短状態Aまたは第3時短状態Aに移行する構成としている。つまり、第2時短状態Bまたは第3時短状態Bの間は、第2特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図

30

40

50

柄に当選して時短回数が上乘せされていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第2時短状態Aまたは第3時短状態Aの継続回数を可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。

#### 【0912】

この第6制御例におけるパチンコ機10が、上述した第4制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第4制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第4制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図236を参照して、本第6制御例におけるパチンコ機10の盤面構成について説明する。図236は、本第6制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の正面図である。図236に示した通り、本第6制御例における遊技盤13では、第4制御例における遊技盤13（図171参照）に対して、第1入球口64の直下に小当たり用可変入賞装置2650が設けられている点で相違している。この小当たり用可変入賞装置2650の上方は第1入球口64および釘によって塞がれており、遊技球が入球困難に配置されている。この小当たり用可変入賞装置2650は、第1特別図柄の抽選が小当たりとなった場合に開放される可変入賞装置である。つまり、第1特別図柄の抽選結果が小当たりになったとしても、遊技球を小当たり用可変入賞装置2650へと入球させることが困難となるため、本第6制御例における第1特別図柄の小当たりは、ほぼ、一般的な遊技機における外れと同様の価値となる。本第6制御例において第1特別図柄の小当たりを設けている意義は、第2特別図柄のロング変動を強制的に外れで停止させる機能にある。

#### 【0913】

ここで、本第6制御例では、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成した上で、両方の特別図柄が変動中に一方の特別図柄が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、実行中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様を採用している。そして、第1特別図柄の抽選では高確率（49/50）で小当たり当選する構成としている。このように構成することで、通常状態において右打ちを行って第2特別図柄の抽選が実行され、600秒間のロング変動が設定されたとしても、第1特別図柄の抽選を実行することにより、600秒間を待つことなく、第2特別図柄のロング変動を外れ図柄で強制停止させることができる。よって、第2特別図柄の抽選が延々と実行され続ける不具合を抑制することができる。また、本第6制御例における遊技盤13は、第4制御例における遊技盤13に対して、可変入賞装置1065が削除され、V入賞装置1650に可変入賞装置1065の役割（大当たりの各ラウンドで所定期間開放される大入賞口としての役割）も兼ねさせている点でも相違している。これにより、遊技盤13の盤面構成をシンプルにすることができる。更に、本第6制御例における遊技盤13は、上述した第4制御例における右側第2入球口1640と右側第2入球口1640を開閉する電動役物1640aとに代えて、右側第1入球口64rと右側第1入球口64rを開閉する電動役物64raと、が設けられている点でも相違する。この右側第1入球口64rは、第1入球口64と同様に、第1特別図柄の抽選契機となる始動入賞口の一種として構成される。また、電動役物64raは、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に、遊技状態に応じた開放パターンで開閉制御される。

#### 【0914】

次に、図237、および図238を参照して、本第6制御例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、上述した通り、本第6制御例では、主として有利度合いが低

い（ほぼ時短図柄に当選しない）第1特別図柄の抽選が実行される時短状態A（第2時短状態A、第3時短状態A）と、主として有利度合いが高い（高確率で時短図柄に当選する上に、小当たりで当選した場合に実質的に大当たりも確定する）第2特別図柄の抽選が実行される時短状態B（第2時短状態B、第3時短状態B）と、の2種類の時短状態が設けられている。そして、本第6制御例では、時短状態において時短図柄に当選した場合に、当該当選した時短図柄に対応する時短回数を上乘せする制御を採用すると共に、時短状態Bにおいて特定回数（例えば、11回）の特別図柄の抽選が実行されることで時短状態Aに移行する構成としている。つまり、時短図柄に当選し易い時短状態Bにおいて時短図柄当選によって多くの時短回数が上乘せされるほど、その後（特定回数経過後）に移行する時短状態Aの時短回数が多くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する構成としている。つまり、時短状態Bは、実質的な大当たりの当選確率が高い（小当たりで当選した場合も実質的に大当たりが確定する）第2特別図柄の抽選が主として実行される極めて有利度合いが高い状態であることに加え、その後に移行する時短状態Aの継続回数を決定するための状態でもある。この時短状態Bにおける演出態様について、図237、および図238を参照して説明する。図237（a）は、天井抽選回数（本第6制御例では150回）に渡って大当たりとは異なる抽選結果（即ち、小当たり含む外れ）となり、第3時短状態へと移行した後において第3図柄表示装置81で実行される演出態様の一例を示した図である。上述した通り、第3時短状態に移行すると、まず、主として第2特別図柄の抽選が実行される第3時短状態Bが設定され、第3時短状態Bにおいて特定回数の特別図柄の変動表示が実行されることで第3時短状態Aに移行する。図237（a）は、第3時短状態Bの間の表示態様を示した図である。

#### 【0915】

図237（a）に示した通り、第3時短状態Bにおいては、主表示領域Dmの上方に「～上乘せRUSH～」という文字が表示されると共に、第2特別図柄の抽選が実行される毎に、ウサギを模したキャラクタ801が天使を模したキャラクタ809から宝箱810の中に入っている特典を付与される演出が実行される。図237（a）では、宝箱810の中から時短回数5回が上乘せされた（時短回数が5回の時短図柄に当選した）ことを示す、「5」という数字が付された図柄を含む中身810aがキャラクタ801に付与された場合を例示している。また、図237（a）に示した通り、主表示領域Dmにおける左上には、「右打ち」という文字が付された小表示領域Dm4と、その小表示領域Dm4の下方に、「ラスト8回」という文字が付された小表示領域Dm7と、その小表示領域Dm7の下方に、「ストック50+10回」という文字が付された小表示領域Dm13と、が形成される。小表示領域Dm7は、時短状態Bが終了される（時短状態Aに移行する）までの残りの第2特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示され、時短状態Bにおいて第2特別図柄の抽選が実行される毎に値が1ずつ減算表示される。また、小表示領域Dm13は、時短状態Aに移行後の時短回数を示す表示内容が表示され、左側には時短状態Bに移行した時点で確定している時短回数が、右側には時短状態Bにおいて時短図柄当選により獲得（上乘せ）した時短回数が、それぞれ表示される。つまり、図237（a）の例では、天井抽選回数に到達した（第3時短状態Bに移行した）時点で、50回の時短状態Aが保証されており、更に、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選することにより10回分の時短回数の獲得（上乘せ）に成功したという状況を例示している。なお、本第6制御例では、天井抽選回数到達に係る第3時短状態の時短回数は一律61回に設定される。このうち11回が第3時短状態Bに設定され、50回が第3時短状態Aに設定される。

#### 【0916】

また、副表示領域Dsには、「チャンスタイム回数を増やせ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、第2特別図柄の抽選が実行される毎にチャンスタイム（時短状態A）の時短回数が上乘せ（ストック）されていくということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第6制御例では、時短状態において、右打ちにより第1入球口64rにも第2入球口1641にも頻りに遊技球が入球するように構成されている。このため、第3時短状態Bに移行した後で右打ちを行うと、第2特別図柄の抽選だ



けでなく、第1特別図柄の抽選もほぼ確実に実行される。ここで、本第6制御例では、第1特別図柄と第2特別図柄とを同時に変動表示させることが可能な同時変動仕様を採用しており、第2特別図柄の変動表示中に第1特別図柄の変動表示を開始させることおよび第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の変動表示を開始させることの両方が許容されている。また、時短状態Bにおいては、第1特別図柄に対して比較的長い変動時間（例えば、120秒）が設定されるように構成している。このため、第1特別図柄の変動表示が1回実行されている間に、第2特別図柄による抽選遊技を時短状態Aへと移行するまでの残り回数分実行させることができる。時短状態Bの継続回数を11回という中途半端な回数にしているのは、第1特別図柄の抽選1回分と、第2特別図柄の抽選10回分とを合算していることによる。これにより、時短状態Aへと移行するまでの間の第2特別図柄の抽選回数を、きりの良い回数である10回に設定することができる。

10

## 【0917】

図237(b)は、本第6制御例における第3時短状態Bで、11回目の変動表示が終了した後における演出態様を示した図である。第3時短状態Bにおいて11回目の変動表示が終了すると、その後に移行する第3時短状態Aの時短回数を報知する演出が実行される。具体的には、図237(b)に示した通り、主表示領域Dmにおける中央部分に、時短回数を示す文字が表示される。図237(b)の例では、「TOTAL110回」という文字が表示された場合を例示しており、時短状態Bの開始時から確定していた50回の時短回数に加え、時短状態Bの間に60回の時短回数を上乘せした状況が例示されている。また、副表示領域Dsに対して、「チャンスタイム突入」という文字が表示される。これらの表示内容により、第3時短状態Aの時短回数を遊技者に対して容易に理解させることができる。次に、図238を参照して、時短状態B(上乘せRUSH)の間に大当たりまたは小当たりで当選した場合の演出態様について説明する。本第6制御例では、時短状態Bの間に大当たりで当選するか、小当たりで当選後にV入賞が発生して大当たりで当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態に設定される。この第2時短状態では、天井抽選回数到達に基づく第3時短状態と同様に、まず、11回の時短状態Bが設定された後で、時短状態Aへと移行する。よって、遊技者の視点で見ると、時短状態B(上乘せRUSH)の間に大当たりで当選すると、大当たり後に時短状態B(上乘せRUSH)が再度開始されるかのような動きとなる。更に、第2特別図柄の大当たり後における時短回数は86回が設定されるように構成されているため、時短状態Bで消化する11回を除くと、時短状態Bの後で移行する時短状態Aの時短回数として75回が保証されている状態で時短状態Bが最初から再開される。よって、天井抽選回数到達に伴う第3時短状態よりも多い時短回数が設定されるため、時短状態Bの間に大当たりになることを期待させることができる。

20

30

## 【0918】

図238に示した通り、時短状態Bの間に大当たりまたは小当たりで当選すると、宝箱810から「RUSH」という文字が付された図柄を含む中身810aが出現して、キャラクタ801に付与される演出が実行される。また、小表示領域Dm13に表示される時短回数を示す表示が「ストック75回」という表示内容に変更される。更に、副表示領域Dsに対して、「上乘せRUSH再セット確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、75回の時短回数を獲得した上で、上乘せRUSHを最初からやり直すことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図239を参照して、本第6制御例における遊技状態間の移行方法について説明する。図239に示した通り、本第6制御例では、遊技状態として通常状態、第2時短状態A、第2時短状態B、第3時短状態A、および第3時短状態Bの5種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能(変短)が作動しない遊技状態で構成されている。つまり、左打ちにより有利度合いが低い第1特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行させる必要がある遊技者にとって不利な遊技状態で構成されている。

40

## 【0919】

50



また、第2時短状態Aは、普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるため、右打ちにより右側第1入球口64rにも第2入球口1641にも遊技球が頻繁に入球するが、第2特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、600秒）が設定されるため、右側第1入球口64rへの入球に基づく第1特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。また、第2時短状態Bは、第2時短状態Aと同様に普通図柄の高確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第2時短状態Aとは異なり、第1特別図柄の変動時間が長くなると共に第2特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第2入球口1641への入球に基づく第2特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。ここで、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が有利度合いが高いため、第2時短状態Aよりも、第2時短状態Bの方が有利度合いが高い遊技状態となる。また、第3時短状態Aは、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されている。また、第2時短状態Aと同様に、右打ちにより右側第1入球口64rにも第2入球口1641にも遊技球が頻繁に入球するが、第2特別図柄の変動時間として極めて長い変動時間（例えば、600秒）が設定されるため、右側第1入球口64rへの入球に基づく第1特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。つまり、第2時短状態Aに対して、普通図柄の当たり確率が低い分、有利度合いが低くなるが、通常状態よりは有利度合いが高い遊技状態で構成される。ここで、本第6制御例では、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が1個しか異ならないように構成している。このため、有利度合いの差（第2時短状態Aに対して第3時短状態Aの有利度合いが低いこと）を遊技者が体感困難にすることができる。よって、第3時短状態Aに移行した場合に、第2時短状態Aに移行した場合と同等の価値を得たかのように遊技者に思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

**【0920】**

更に、第3時短状態Bは、第3時短状態Aと同様に普通図柄の低確率状態に設定され、普通図柄の変動短縮機能（変短）が作動する遊技状態で構成されるが、第3時短状態Aとは異なり、第1特別図柄の変動時間が長くなると共に第2特別図柄の変動時間が大幅に短くなるため、第2入球口1641への入球に基づく第2特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態で構成される。よって、第3時短状態Bは、第3時短状態Aよりも有利度合いが高い遊技状態となる。まず、図239の上部を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図239の上部に示した通り、通常状態から他の遊技状態へは、大当たりで当選した場合、および大当たりで当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図239の上部に示した通り、第1特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に90%の割合で決定される大当たりA17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態Aに設定される。また、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に10%の割合で決定される大当たりB17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態Aよりも有利度合いが高い第2時短状態Bに設定される。更に、通常状態において大当たりで当選することなく天井抽選回数（150回）に到達した場合は、第3時短状態Bに設定される。第2時短状態Bと第3時短状態Bとは有利度合いがほぼ同等であり、第2時短状態Aは第2時短状態Bや第3時短状態Bよりも有利度合いが明確に低い遊技状態で構成されるため、通常状態においては、有利度合いが低い第2時短状態Aに移行する可能性が高い大当たり当選よりも、大当たりで当選せずに天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。つまり、大当たりで当選しないことをより強く期待しながら遊技を行う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

**【0921】**

次に、図239の中段左側を参照して、第2時短状態Aから他の遊技状態への移行方法について説明する。図239の中段左側に示した通り、第2時短状態Aから他の遊技状態

50

へは、大当たりに当選した場合、大当たりに当選することなく時短回数経過した場合、および大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図239に示した通り、第2時短状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に10%の割合で決定される大当たりB17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第2時短状態Bに設定される。また、第2時短状態Aにおいて時短回数経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第2時短状態Aにおいて大当たりに当選することなく天井抽選回数(150回)に到達した場合は、第2時短状態Bに設定される。なお、時短状態Aのまま天井抽選回数に到達するためには、一旦第2時短状態Bへと移行し、当該第2時短状態Bにおいて天井抽選回数を超える抽選回数分の時短回数を上乗せした状態で時短状態Aへと移行し、更に、大当たりに当選することなく天井抽選回数に到達する必要がある。第2時短状態Bへと移行する場合に大当たり終了時に付与される時短回数は61回又は86回であるため、天井抽選回数を超える時短回数を上乗せするためには、第2時短状態Bの間に最低でも64回以上の上乗せを発生させる必要がある。しかしながら、1の第2特別図柄の抽選で上乗せされる時短回数は80%が5回であり、10回以上の時短回数が上乗せされる割合は20%しかないので、そもそも天井抽選回数を超える時短回数を上乗せすることが困難となる。更に、大当たりに当選せずに天井抽選回数まで到達するという事象もそもそも比較的起り難い事象であるため、第2時短状態Aを維持したまま天井抽選回数(大当たり終了後150回)に到達するケースは極めて希であるといえる。

10

## 【0922】

20

これらに対し、第2時短状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に90%の割合で決定される大当たりA17に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第2時短状態Aに設定される(第2時短状態Aをループする)。よって、第2時短状態Aにおいては、基本的に大当たりに当選すること、および大当たりに当選した場合に低い割合(10%の割合)で決定される大当たりB17が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。

## 【0923】

次に、図239の下段左側を参照して、第2時短状態Bから他の遊技状態への移行方法について説明する。図239の下段左側に示した通り、第2時短状態Bから他の遊技状態へは、大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数(6回又は11回)の特別図柄の抽選が実行された場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図239の下段左側に示した通り、第2時短状態Bにおいて特定回数(6回又は11回)の特別図柄の抽選が終了すると、第2時短状態Bよりも有利度合いが低い第2時短状態Aへと移行する。これに対し、第2時短状態Bにおいて特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前に第2特別図柄の抽選で大当たりに当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態が再度、第2時短状態Bに設定される(最も有利な第2時短状態Bをループする)。よって、第2時短状態Bにおいては、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでに大当たりまたは小当たりに当選することを期待して遊技を行う遊技性となる。なお、第2特別図柄の抽選で大当たりと小当たりとのどちらかとなる確率は1/10であり、特定回数の特別図柄の抽選が終了するまでにおける第2特別図柄の抽選回数は基本的に5回又は10回となるので、第2時短状態Bをループする可能性は、第2特別図柄の抽選回数が5回の場合におよそ41%、第2特別図柄の抽選回数が10回の場合におよそ65%となる。なお、上述した通り、第2時短状態Bの間に大当たりにも小当たりにも当選しなかったとしても、第2時短状態Bにおいては第2特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を5回以上獲得(上乗せ)することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第2時短状態Aの有利度合い(継続回数)を、通常(大当たりA17に当選したことに基づいて設定された第2時短状態A)よりも高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

## 【0924】

50

次に、図 239 の中段右側を参照して、第 3 時短状態 B から他の遊技状態への移行方法について説明する。図 239 の中段右側に示した通り、第 3 遊技状態 B から他の遊技状態へは、大当たりまたは小当たりで当選した場合、および大当たりにも小当たりにも当選することなく特定回数（11 回）の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する可能性がある。具体的には、図 239 の中段右側に示した通り、第 3 時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で大当たりで当選するか、または実質的に大当たりが確定する小当たりとなって大当たりで当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態 B に設定される。また、第 3 時短状態 B において特定回数（11 回）の特別図柄の抽選が終了すると、第 3 時短状態 B よりも有利度合いが低い第 3 時短状態 A へと移行する。よって、第 3 時短状態 B においては、特定回数（11 回）以内の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりのどちらかに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した第 2 時短状態 B と同様に、第 3 時短状態 B においては第 2 特別図柄の抽選毎に高確率で時短回数を 5 回以上獲得（上乘せ）することができるので、特定回数の特別図柄の抽選が終了した後で設定される第 3 時短状態 A の有利度合い（継続回数）を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、第 3 時短状態 B において変動パターンテーブルを切り替えることにより第 2 特別図柄の変動時間を異ならせて（第 2 特別図柄の遊技効率を異ならせて）第 3 時短状態 A に設定する制御は、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を異なる有利度合いに設定する設定手段の別形態である。

10

#### 【0925】

20

次に、図 239 の下段右側を参照して、第 3 時短状態 A から他の遊技状態への移行方法について説明する。図 239 の下段右側に示した通り、第 3 時短状態 A から他の遊技状態へは、大当たりで当選した場合、大当たりで当選することなく時短回数経過した場合、および大当たりで当選することなく天井抽選回数に到達した場合に移行する可能性がある。具体的には、図 239 に示した通り、第 3 時短状態 A において第 1 特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に 90% の割合で決定される大当たり A 17 に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態 A に設定される。また、第 3 時短状態 A において第 1 特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に 10% の割合で決定される大当たり B 17 に当選すると、大当たり終了後の遊技状態が第 2 時短状態 B に設定される。また、第 3 時短状態 A において時短回数経過した場合は、遊技者に不利な通常状態に設定される。更に、第 3 時短状態 A において大当たりで当選することなく天井抽選回数（150 回）に到達した場合は、第 3 時短状態 B に設定される。なお、第 2 時短状態 A と同様に、第 3 時短状態 A において天井抽選回数に到達するのは極めて希なケース（第 3 時短状態 B において 65 回以上の時短回数の上乗せを発生させた上で、天井抽選回数まで八まらなければ起き得ない事象）である。このため、第 3 時短状態 A においては、第 2 時短状態 A と同様に、基本的に大当たりで当選すること、および大当たりで当選した場合に低い割合（10% の割合）で決定される大当たり B 17 が決定されることを期待して遊技を行う遊技性となる。このように、本第 6 制御例では、5 種類の遊技状態を互いに行き来する遊技性となる上に、同じ時短状態であっても、時短状態 A（第 2 時短状態 A、第 3 時短状態 A）と時短状態 B（第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 B）とで大幅に有利度合いおよび遊技性を異ならせる構成としているので、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【0926】

< 第 6 制御例における電氣的構成 >

次に、図 240 を参照して、本第 6 制御例における主制御装置 110 内に設けられている ROM 202 の詳細について説明する。図 240 は、本第 6 制御例における ROM 202 の構成を示したブロック図である。図 240 に示した通り、本第 6 制御例における ROM 202 は、上述した第 4 制御例における ROM 202 の構成（図 172 参照）に対して、大当たり種別選択テーブル 202kb に代えて大当たり種別選択テーブル 202qb が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 202kc に代えて第 2 当たり乱数テーブル

50

202qc が設けられている点、変動パターンテーブル 202kd に代えて変動パターンテーブル 202qd が設けられている点、小当たり乱数テーブル 202ke に代えて小当たり乱数テーブル 202qe が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 202kf に代えて小当たり種別選択テーブル 202qf が設けられている点、時短当たり乱数テーブル 202kh に代えて時短当たり乱数テーブル 202qh が設けられている点、時短当たり種別選択テーブル 202qi が追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル 202qj が追加されている点である。その他の構成については上述した第 4 制御例における ROM 202 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 242(a) を参照して、本第 6 制御例における大当たり種別選択テーブル 202qb の詳細について説明する。図 242(a) は、本第 6 制御例における大当たり種別  
10  
選択テーブル 202qb の構成を示したブロック図である。図 242(a) に示した通り、本第 6 制御例における大当たり種別選択テーブル 202qb は、第 1 特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図 1 大当たり用テーブル 202qb1 と、第 2 特別図柄の大当たり種別を選択するために参照される特図 2 大当たり用テーブル 202qb2 と、で少なくとも構成されている。

#### 【0927】

図 242(b) は、特図 1 大当たり用テーブル 202qb1 の規定内容を示した図である。図 242(b) に示した通り、本第 6 制御例における特図 1 大当たり用テーブル 202qb1 には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり A17」と、「大当たり B17」と、の 2 種類が規定されている。即ち、特図 1 大当たり用テーブル 202qb1  
20  
において、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0 ~ 89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり A17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「90 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B17」が対応付けて規定されている。「大当たり A17」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 5 1 回の第 2 時短状態 A（主として第 1 特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。また、「大当たり B17」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短回数 5 6 回の第 2 時短状態 B（主として第 2 特別図柄の抽選が実行される時短状態）に設定される種別の大当たりである。なお、第 2 時短状態 B において 11 回の特別図柄の抽選が実行  
30  
されると、第 2 時短状態 A へと移行し、以降は基本的に、時短回数が経過（終了）するか大当たりに当選するまでの間、第 2 時短状態 A が維持される。上述した通り、第 2 時短状態 A よりも第 2 時短状態 B の方が遊技者にとって有利度合いが高いため、「大当たり B17」の方が「大当たり A17」よりも有利度合いが高い大当たり種別となる。なお、「大当たり A17」には第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が取り得る 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち 90 個の乱数値が対応付けられている一方で、「大当たり B17」には 10 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、90% の割合で「大当たり A17」となり、10% の割合で「大当たり B17」となる。

#### 【0928】

次に、図 242(c) を参照して、上述した特図 2 大当たり用テーブル 202qb2 の  
40  
詳細について説明する。図 242(c) は、この特図 2 大当たり用テーブル 202qb2 の規定内容を示した図である。図 242(c) に示した通り、本第 6 制御例における特図 2 大当たり用テーブル 202qb2 には、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり C17」と、「大当たり D17」と、「大当たり E17」と、の 3 種類が規定されている。即ち、特図 2 大当たり用テーブル 202qb2 において、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0 ~ 84」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「85 ~ 89」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D17」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「90 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり E17」が対応付  
50  
けて規定されている。図 242(c) に示した通り、「大当たり C17」と、「大当たり

D 1 7」と、「大当たり E 1 7」とは、それぞれ大当たりのラウンド数が 1 5 ラウンド、8 ラウンド、4 ラウンドと異なっているが、大当たり終了後の遊技状態としては時短回数 8 6 回の第 2 時短状態 B が共通して設定される。よって、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、1 0 0 % の割合で有利度合いが高い第 2 時短状態 B が設定されるので、第 2 特別図柄の抽選の方が第 2 特別図柄の抽選よりも有利度合いが高くなる。なお、「大当たり C 1 7」には第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち 8 5 個の乱数値が対応付けられ、「大当たり D 1 7」には 5 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられ、「大当たり E 1 7」には 1 0 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けられているので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、8 5 % の割合で「大当たり C 1 7」となり、5 % の割合で「大当たり D 1 7」となり、1 0 % の割合で「大当たり E 1 7」となる。

10

#### 【 0 9 2 9 】

このように、本第 6 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、有利な第 2 時短状態 B へと 1 0 % の割合でしか移行しないのに対し、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、必ず有利な第 2 時短状態 B が設定されるように構成されているので、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合により強く大当たりに当選することを期待させることができる。よって、遊技にメリハリをつけることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 2 4 3 ( a ) を参照して、本第 6 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c は、上述した第 4 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 k c と同様に、普通図柄の抽選を行う際に参照され、普通図柄の当たりとなる乱数値（第 2 当たり乱数カウンタ C 2 のカウンタ値）が規定されたデータテーブルである。より具体的には、図 2 4 3 ( a ) に示した通り、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0 ~ 2 9 8」の 2 9 9 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0 ~ 2 9 9」の 3 0 0 個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 は「0 ~ 2 9 9」の範囲の値を取り得るので、普通図柄の低確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は  $299 / 300$  であり、普通図柄の高確率状態で普通図柄の当たりとなる確率は  $1 ( 300 / 300 )$  である。つまり、本第 6 制御例では、普通図柄の低確率状態であっても、ほぼ毎回の普通図柄の抽選で当たりと判定されるように構成されている。これは、第 2 時短状態と第 3 時短状態との有利度合いの差をほぼ無くす目的である。このように構成することで、天井抽選回数に到達して第 3 時短状態に移行した場合における有利度合いを第 2 時短状態とほぼ同等にすることができるので、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

20

30

#### 【 0 9 3 0 】

なお、通常状態においても右打ちによりスルーゲート 6 7 を通過させて普通図柄の抽選を実行させることにより高確率で普通図柄の当たりとなるが、通常状態では普通図柄の変動短縮機能が作動しない上に、電動役物 6 4 r a の開放期間も短くなる（例えば、0 . 1 秒間になる）ため、右打ちを行い続けたとしても右側第 1 入球口 6 4 r へと遊技球を入球させることはほとんどできない。つまり、左打ちにより第 1 入球口 6 4 を狙って遊技球を発射し続けるよりも遊技効率が悪くなるので、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図 2 4 3 ( b ) を参照して、本第 6 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 q d の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 2 0 2 q d は、上述した第 4 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 k d と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 2 4 3 ( b ) は、本第 6 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 q d の構成を示したブロック図である。

40

#### 【 0 9 3 1 】

図 2 4 3 ( b ) に示した通り、本第 6 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 q d

50

は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル202qd1と、第1特別図柄の抽選が主として実行される時短状態A（第2時短状態A、第3時短状態A）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特1時短用テーブル202qd2と、第2特別図柄の抽選が主として実行される時短状態B（第2時短状態B、第3時短状態B）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される特2時短用テーブル202qd3と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル202qd1に関しては、上述した第4制御例における通常状態用変動パターンテーブル202kd1（図179参照）と同等の規定内容となるため、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第6制御例では、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選する可能性が無い点、特別図柄の抽選で高確率で小当たりを伴う外れとなる点で第4制御例と相違している。このため、本第6制御例の通常用テーブル202qd1の第1特別図柄の小当たりに係る規定内容は、第4制御例の通常状態用変動パターンテーブル202kd1における第1特別図柄の外れに係る規定内容と同一になる。次に、図243(c)を参照して、上述した変動パターンテーブル202qdを構成する特1時短用テーブル202qd2の詳細について説明する。図243(c)は、この特1時短用テーブル202qd2の規定内容を示した図である。図243(c)に示した通り、第1特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）に対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲（0～198）に対して、変動パターンとして変動時間が3秒間の短外れが対応付けて規定されている。また、第1特別図柄の抽選結果が大当たりに対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒間の短当たりが対応付けて規定されている。

10

20

30

40

50

#### 【0932】

これに対して、図243(c)に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が時短当選に対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲（0～198）に対して、変動パターンとして変動時間が600秒間のロング外れが対応付けて規定されている。また、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりに対しては、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が600秒間のロング当たりが対応付けて規定されている。このため、特1時短用テーブル202qd1が参照される第2時短状態Aおよび第3時短状態Aでは、右打ちにより第1特別図柄の抽選が実行される毎に、5秒以下の短い変動時間が設定される一方で、第2特別図柄の抽選が実行されると抽選結果によらず極めて長い600秒間の変動時間が設定されるため、第1特別図柄の抽選ばかりが実行される遊技状態を形成することができる。なお、上述した通り、本第6制御例では、時短状態において右打ちを行うと、右側第1入球口64rと第2入球口1641との両方に頻繁に遊技球が入球し、且つ、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを並列して実行可能に構成されているので、時短状態Aでは第2特別図柄がロング変動している間に第1特別図柄の抽選を複数回実行することができる。つまり、主として第1特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態として構成されている。

#### 【0933】

なお、特2時短用テーブル202qd3に関しては、上述した第4制御例の時短状態用変動パターンテーブル202kd2（図180参照）に対して、第1特別図柄の変動時間が抽選結果によらず120秒間となっている点で相違するのみであるため、ここではその詳細な説明については省略する。この特2時短用テーブル202qd3が参照される遊技状態（第2時短状態B、第3時短状態B）では、第1特別図柄のロング変動（120秒）が行われている間に第2特別図柄の5秒以下の変動を連続して実行させることができるため、主として第2特別図柄の抽選により遊技を進行する遊技状態を形成する。なお、第1特別図柄の変動時間を第4制御例における600秒間から120秒間に変更しているのは、時短状態Bにおいて当たりとならずに時短状態Aへと移行した場合に、第1特別図柄の抽選が長い時間残ってしまい、第1特別図柄の抽選を実行することができない期間が長く継続してしまうことを回避する趣旨である。一方で、第1特別図柄の抽選時間を短くし

ぎると、第2時短状態Bや第3時短状態Bにおいて第1特別図柄の抽選が複数回実行されてしまい、第2特別図柄の抽選回数が減ってしまう可能性があるため、ある程度長い120秒という期間を設定している。次に、図244(a)を参照して、小当たり乱数テーブル202qeの詳細について説明する。この小当たり乱数テーブル202qeは、上述した第4制御例における小当たり乱数テーブル202ke(図174(d)参照)と同様に、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値)が規定されているデータテーブルである。図244(a)は、本第6制御例における小当たり乱数テーブル202qeの規定内容を示した図である。図244(a)に示した通り、本第6制御例では、第1特別図柄と第2特別図柄とで、対応付けられている乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値)を異ならせている。つまり、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせている。

10

#### 【0934】

より具体的には、図244(a)に示した通り、第1特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「18~899」が規定されている一方で、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「18~89」が規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~899」の900個の乱数値(カウンタ値)のうち、第1特別図柄の抽選および第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)はそれぞれ882個、および72個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $49/50$ ( $882/900$ )であり、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $2/25$ ( $72/900$ )である。特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が $1/50$ であることを加味すると、第1特別図柄の抽選では、大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する。また、第2特別図柄の抽選では、 $1/10$ ( $2/25 + 1/10$ )の確率で大当たり若しくは小当たりに当選する。ここで、詳細については後述するが、第1特別図柄の小当たりは、大当たりに当選し得ない(V入賞が発生し得ない)不利な小当たり種別のみが選択されるため、他の制御例における外れと実質的に同一である。一方で、第2特別図柄の小当たりは、小当たり遊技中に右打ちを行うことでほぼ確実にV入賞が発生して大当たりに当選する有利な小当たり種別のみが選択される。よって、第1特別図柄の大当たり確率は、小当たりの影響を受けないため、 $1/50$ となるに対し、第2特別図柄の大当たり確率は、実質的に大当たりと小当たりとの合算の確率となるため、 $1/10$ となる。よって、第1特別図柄の抽選よりも第2特別図柄の抽選の方が遊技者に有利となる。

20

30

#### 【0935】

次に、図244(b)を参照して、本第6制御例における小当たり種別選択テーブル202qfの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル202qfは、上述した第4制御例における小当たり種別選択テーブル202kfと同様に、特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、小当たりの種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図244(b)は、この小当たり種別選択テーブル202qfの規定内容を示した図である。図244(b)に示した通り、本第6制御例における小当たり種別選択テーブル202qfには、第1特別図柄の小当たり種別として、「小当たりA17」の一種類のみが規定されている一方で、第2特別図柄の小当たり種別として、「小当たりB17」~「小当たりD17」の3種類が規定されている。「小当たりA17」は、小当たり用入賞装置2650が開閉される小当たりである。つまり、大当たりの当選契機となる特定領域1650aが設けられているV入賞装置1650が開放されない小当たりであるため、大当たりに当選する(V入賞が発生する)可能性がない小当たり種別である。また、「小当たりB17」~「小当たりD17」は、いずれもV入賞装置1650が開放される種別の小当たりであり、右打ちにより特定領域1650aへと容易に遊技球を入球させることができるため、実質的に大当たり当選が確定する小当たり種別である。また、「大当たりB17」は、V入賞が発生した場合に大当たりC17(15ラウンド特図2時短大当たり)が実行され、「大当たりC17」は、V入賞が発生した場合に大当たりD17(8ラウンド特図2時短大当たり)が実行され、「大当たりD17」は、V入賞が発生した場合に

40

50



大当たり E 1 7 ( 4 ラウンド特図 2 時短大当たり ) が実行される。このため、第 2 特別図柄の小当たりの中では、「小当たり B 1 7」が最も有利度合いが高く、「小当たり D 1 7」が最も有利度合いが低くなる。

【 0 9 3 6 】

図 2 4 4 ( b ) に示した通り、「小当たり A 1 7」には、小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る全範囲 ( 0 ~ 9 9 ) の値が対応付けられている。よって、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合は、必ず V 入賞が発生し得ない「小当たり A 1 7」が決定される。よって、第 1 特別図柄の小当たりは、実質的に他の制御例における外れと同等の抽選結果となる。また、図 2 4 4 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容として、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「小当たり B 1 7」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 5 0 ~ 6 9 」の範囲に対して、「小当たり C 1 7」が対応付けて規定され、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 7 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「小当たり D 1 7」が対応付けて規定されている。このため、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に「小当たり B 1 7」が決定される割合は 5 0 % であり、「小当たり C 1 7」が決定される割合は 2 0 % であり、「小当たり D 1 7」が決定される割合は 3 0 % である。第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、最も有利な「大当たり A 1 7」の振り分けが 8 5 % に設定されていた ( 図 2 4 2 ( c ) 参照 ) ことを鑑みると、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった方が、小当たりに当選して V 入賞を発生させた場合よりも有利度合いが高くなり易く設定されているといえる。よって、時短状態 B においては、確率の高い ( 2 / 2 5 の ) 小当たりよりも、確率の低い ( 1 / 5 0 の ) 大当たりに当選することをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【 0 9 3 7 】

次に、図 2 4 4 ( c ) を参照して、本第 6 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h の詳細について説明する。この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h は、上述した第 4 制御例における時短当たり乱数テーブル 2 0 2 k h と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄当選と判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値 ) が規定されているデータテーブルである。図 2 5 4 ( c ) は、この時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h の規定内容を示した図である。図 2 4 4 ( c ) に示した通り、本第 6 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で時短当選と判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) として、「 9 0 ~ 8 9 9 」の 8 1 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 8 9 9 」の 9 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 8 1 0 個であるため、第 6 制御例において第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に時短当選と判定される確率は 9 / 1 0 ( 8 1 0 / 9 0 0 ) である。一方で、図 2 4 4 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄に対しては、時短当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けられていないため、第 1 特別図柄の抽選で時短当選と判定される可能性は 0 である。このように、本第 6 制御例では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に高確率 ( 9 / 1 0 の確率 ) で時短図柄に当選する構成としている。このように構成することで、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される時短状態 B において、限られた抽選回数において、ほぼ毎変動で時短図柄に当選して時短回数を上乘せすることができる。よって、時短状態 A における有利度合いを、時短状態 A よりも前に設定される時短状態 B における抽選内容に応じて決定することができるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【 0 9 3 8 】

次に、図 2 4 5 ( a ) を参照して、本第 6 制御例における ROM 2 0 2 に追加されている時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i の詳細について説明する。この時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i は、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図 2 4 5 ( a ) に示した通り、この時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i には、時短図柄の種別 ( 時短当たり種別 ) と、第 1 当たり種別カ

10

20

30

40

50



ウンタC 2の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図245(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC 2の値「0」に対して、時短当たり種別として時短回数が50回の「時短図柄A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC 2の値が「1~19」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が10回の「時短図柄B」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC 2の値が「20~99」の範囲に対して、時短当たり種別として時短回数が5回の「時短図柄C」が対応付けて規定されている。第1当たり種別カウンタC 2の取り得る「0~99」の乱数値(カウンタ値)のうち、「時短図柄A」、「時短図柄B」、および「時短図柄C」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)はそれぞれ1個、19個、および80個であるので、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄A」が決定される割合は1%であり、「時短図柄B」が決定される割合は19%であり、「時短図柄C」が決定される割合は80%である。よって、第2特別図柄の抽選が実行される時短状態B(第2時短状態B、第3時短状態B)においては、時短図柄に当選した場合に1%の割合で時短回数が50回上乘せされ(時短図柄Aが決定され)、19%の割合で時短回数が10回上乘せされ(時短図柄Bが決定され)、80%の割合で時短回数が5回上乘せされる(時短図柄Cが決定される)。これにより、時短状態B(上乘せRUSHの実行中)に上乘せされる時短回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【0939】

次に、図245(b)を参照して、本第6制御例におけるROM202に追加されている変動パターンシナリオテーブル202qjの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202qjは、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数に応じて、参照される変動パターンテーブルの種別(通常用テーブル202qd1、特1時短用テーブル202qd2、特2時短用テーブル202qd3のいずれか)が規定されているデータテーブルである。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオテーブル202qjを用いて、変動パターン(変動時間)を選択するために参照される変動パターンテーブルの種別を決定し、その決定した変動パターンテーブルを参照して変動パターンが選択される。図245(b)は、この変動パターンシナリオテーブル202qjの規定内容を示した図である。図245(b)に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル202qjには、前回の大当たり種別、現在設定されている遊技状態、および大当たり終了後における特別図柄の抽選回数(特図抽選カウンタ203qaの値)の組み合わせ毎に、参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。具体的には、前回の大当たり種別が「大当たりA17」、現在の遊技状態が通常状態という状況において、特別図柄の抽選回数(特図抽選カウンタ203qaの値)が52~150の範囲、および212~300の範囲に対して、通常用テーブル202qd1が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル202qd1が参照されて変動パターン(変動時間)が選択される。一方、その他の範囲には変動パターンテーブルが対応付けられていない。これは、大当たりA17の終了後1回~51回の範囲は、必ず第2時短状態に設定される(大当たりA17の終了時に時短カウンタ203hの値に51が設定される)し、大当たりA17の終了後151回~211回の範囲は、必ず天井抽選回数到達に基づいて第3時短状態に設定されるので、通常状態で特別図柄の抽選が実行される可能性がないためである。

【0940】

なお、本第6制御例では、特図抽選カウンタ203qaの値が300に到達した場合(当たりに当選せずに特別図柄の抽選回数が300回に到達した場合)に、特図抽選カウンタ203qaの値を150に更新する構成としている。つまり、天井抽選回数に到達した後で、更に1又は複数回天井抽選回数に到達した場合についても、天井抽選回数に到達する毎に第3時短状態Bを設定することができる。よって、所謂大八マリが発生したとしても、遊技者にとって過剰に不利となることを抑制することができる。また、変動パターンシナリオテーブル202qjに対して、300回を超える特図抽選回数のシナリオを規定

10

20

30

40

50

する必要がなくなるため、変動パターンシナリオテーブル 202 q j のデータ量を低減することができる。よって、ROM 202 の容量を削減することができる。図 245 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 51 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり A 17 の終了後 51 回以内の抽選回数、および 163 回以上では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、大当たり A 17 の終了後 151 回 ~ 162 回の抽選回数では、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。

10

#### 【0941】

また、図 245 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり B 17」、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 52 ~ 150 の範囲、および 212 ~ 300 の範囲に対して、通常用テーブル 202 q d 1 が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル 202 q d 1 が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たり B 17」、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 7 ~ 150 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 6 の範囲、および 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり B 17 の終了後 7 回 ~ 150 回の抽選回数、および 163 回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が参照されるため、第 1 特別図柄の抽選が主として実行される時短状態 A を形成する。また、大当たり B 17 の終了後 1 回 ~ 6 回、および 151 回 ~ 162 回の抽選回数では、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が参照されるため、時短状態 B を形成する。よって、主として第 2 特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たり A 17」と異なり、抽選回数が 52 回 ~ 150 回の範囲でも時短状態が継続する可能性があるのは、大当たり終了直後の第 2 時短状態 B において上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性があるためである。

20

30

#### 【0942】

また、図 245 (b) に示した通り、前回の大当たり種別が「大当たり C 17」~ 「大当たり E 17」のいずれか、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、前回の大当たり種別が「大当たり A 17」や「大当たり B 17」である場合と同一の変動パターンシナリオが規定されている。つまり、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 52 ~ 150 の範囲、および 212 ~ 300 の範囲に対して、通常用テーブル 202 q d 1 が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル 202 q d 1 が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たり種別が「大当たり C 17」~ 「大当たり E 17」のいずれか、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 12 ~ 150 の範囲、および 163 ~ 300 の範囲に対して、特 1 時短用テーブル 202 q d 2 が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ 203 q a の値）が 1 ~ 11 の範囲、および 151 ~ 162 の範囲に対して、特 2 時短用テーブル 202 q d 3 が対応付けて規定されている。よって、大当たり C 17 ~ 大当たり E 17 の終了後 12 回 ~ 150 回の抽選回数、および 163 回以

40

50

上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図1時短用テーブル202qd2が参照されるため、第1特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Aを形成する。また、大当たりC17～大当たりE17の終了後1回～11回、および151回～162回の抽選回数では、特図2時短用テーブル202qd3が参照されるため、時短状態Bを形成する。よって、主として第2特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。なお、「大当たりB17」と同様に、「大当たりC17」～「大当たりE17」においても、大当たり終了直後の第2時短状態Bが設定されるため、当該第2時短状態Bにおいて上乗せされる時短回数次第で天井抽選回数を超える時短回数を上乗せする可能性がある。

#### 【0943】

また、図245(b)に示した通り、大当たりに未当選の状況（パチンコ機10を初期化した後、大当たりに1回も当選していない状況）で、現在の遊技状態が通常状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が1～150の範囲、および212～300の範囲に対して、通常用テーブル202qd1が対応付けて規定されている。よって、これらの抽選回数の範囲内で特別図柄の抽選が実行された場合は、通常用テーブル202qd1が参照されて変動パターン（変動時間）が選択される。これに対し、大当たりに未当選で、現在の遊技状態が時短状態という状況においては、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が163～300の範囲に対して、特1時短用テーブル202qd2が対応付けて規定され、特別図柄の抽選回数（特図抽選カウンタ203qaの値）が151～162の範囲に対して、特2時短用テーブル202qd3が対応付けて規定されている。よって、パチンコ機10の初期化後163回以上の抽選回数では、時短状態が継続する（時短回数が残っている）限り特図1時短用テーブル202qd2が参照されるため、第1特別図柄の抽選が主として実行される時短状態Aを形成する。また、パチンコ機10の初期化後151回～162回の抽選回数では、特図2時短用テーブル202qd3が参照されるため、時短状態Bを形成する。よって、主として第2特別図柄の抽選が実行される極めて有利な状態を形成する。このように、本第6制御例では、変動パターンシナリオテーブル202qjによって変動パターンシナリオを規定し、前回の当たり種別、現在の遊技状態、および特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを選択する構成としているので、比較的複雑な遊技状態の移行方式を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【0944】

次に、図241を参照して、本第6制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図241は、本第6制御例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図241に示した通り、本第6制御例におけるRAM203は、上述した第4制御例におけるRAM203の構成（図173参照）に対して、特図抽選カウンタ203qaと、大当たりフラグ203qbと、特図1小当たりフラグ203qcと、特図2小当たりフラグ203qdと、が追加されている点で相違している。また、小当たりAカウンタ203fg、小当たりBカウンタ203fhが削除されている点でも相違している。特図抽選カウンタ203qaは、大当たり終了後（若しくはパチンコ機10の初期化後）に実行された特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図抽選カウンタ203qaは、特別図柄の変動表示の開始を設定するタイミングで値が1ずつ加算して更新される（図252のS38103参照）。この特図抽選カウンタ203qaの値を参照して、天井抽選回数への到達有無を判別したり、変動パターンシナリオテーブル202qjから抽選回数に対応する変動パターンテーブルの選択処理が実行される。

#### 【0945】

大当たりフラグ203qbは、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図249のY8011、図256のY8111参照）。この大当たりフラグ203qbは、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定され

10

20

30

40

50

る（図 2 5 3 の Y 7 2 7、図 2 5 9 の Y 9 2 5 参照）。この大当たりフラグ 2 0 3 q b は、第 1 特別図柄用の大当たりフラグと、第 2 特別図柄用の大当たりフラグとが設けられており、第 1 特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 2 5 3 の Y 7 2 6 参照）。また、第 2 特別図柄用の大当たりフラグがオンの状態で、且つ、第 1 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 2 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 2 5 9 の Y 9 2 4 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が大当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、大当たりと大当たり、若しくは大当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図 2 5 0 の Y 8 0 5 5 参照）。この特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c は、第 1 特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図 2 5 4 の Y 7 5 9 参照）。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 2 5 4 の Y 7 5 3 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

10

20

#### 【 0 9 4 6 】

特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d は、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にオンに設定されるフラグである（図 2 5 0 の Y 8 0 5 5 参照）。この特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d は、第 2 特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図 2 5 4 の Y 7 5 9 参照）。特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンの状態で、且つ、第 2 特別図柄の変動表示が実行中の場合に第 1 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図 2 6 1 の Y 9 5 9 参照）。これにより、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選との一方が小当たりとなり、他方が大当たりまたは小当たりとなった場合に、小当たりと大当たり、若しくは小当たりと小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。次に、図 2 4 6 を参照して、本第 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 2 4 6 は、本第 6 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 2 4 6 に示した通り、本第 6 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 4 制御例（および第 2 制御例）における R A M 2 2 3 の構成（図 1 0 1（b）参照）に対して、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 1 c、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b、上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c が追加されている点で相違する。また、時短抽選回数カウンタ 2 2 3 d b、モード種別格納エリア 2 2 3 d c、ロング時短中フラグ 2 2 3 d d、初回設定フラグ 2 2 3 d e が削除されている点でも相違する。特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c は、上述した第 5 制御例等の特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c と同一の機能を有するカウンタである。即ち、主制御装置 1 1 0 内の R A M 2 2 3 に設けられている特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に同期して更新されるカウンタであり、主制御装置 1 1 0 から状態コマンドによって特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が通知される毎に値が更新される。この特図抽選カウンタ 2 2 3 1 c によって、主制御装置 1 1 0 側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数と、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握する大当たり終了後の特別図柄の抽選回数とを常に一致させることができる。

30

40

#### 【 0 9 4 7 】

上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a は、上乘せ R U S H（時短状態 B）が終了するまでの残り回数を示すカウンタである。この上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B（第 2 時短状態、第 3 時短状態のどちらか）が設定

50

されると、設定契機に応じたカウンタ値（時短状態 A へと移行するまでの特別図柄の抽選回数に応じた値）が設定される。即ち、天井抽選回数（150回）到達に基づく時短状態 B への移行、または、大当たり C 17 ~ E 17 に当選したことに基づく時短状態 B への移行の場合は、時短状態 B の抽選回数が 11 回に設定されるので、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に対して 11 が設定される（図 2 6 2 の S 9 3 1 4 A 参照）。また、大当たり B 17 に当選したことに基づく時短状態 B への移行の場合は、時短状態 B の抽選回数が 6 回に設定されるので、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に対して 6 が設定される（図 2 6 2 の S 9 3 1 7 A 参照）。また、上乘せ R U S H において特別図柄の抽選が 1 回時実行される毎に、値が 1 ずつ減算して更新される。この上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a の値に応じて、上乘せ R U S H 終了までの残り回数の表示が設定される。

10

## 【0948】

ベース回数カウンタ 2 2 3 q b は、時短状態 B（上乘せ R U S H）が終了した後で移行する時短状態 A の時短回数のうち、時短状態 B（上乘せ R U S H）に突入した時点で既に確定している（保証されている）時短回数（ベースの時短回数）を示すカウンタである。このベース回数カウンタ 2 2 3 q b は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B へと移行した場合に、当該移行に伴って設定される時短回数から時短状態 B の間の特別図柄の抽選回数を減じた値が設定される。より具体的には、大当たり C 17 ~ E 17 のいずれかに当選したことに基づいて時短状態 B が設定された場合は、このベース回数カウンタ 2 2 3 q b に対して 75 が設定される（図 2 6 2 の S 9 3 1 6 A 参照）。また、大当たり B 17 に当選したことに基づいて時短状態 B が設定された場合、および天井抽選回数に到達したことに基づいて時短状態 B が設定された場合は、このベース回数カウンタ 2 2 3 q b に対して 50 が設定される（図 2 6 2 の S 9 3 1 8 A 参照）。このベース回数カウンタ 2 2 3 q b に設定された値が、時短状態 B（上乘せ R U S H）の間、小表示領域 D m 1 3 における左側に表示され続ける。上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c は、時短状態 B（上乘せ R U S H）において上乘せされた時短回数をカウントするためのカウンタである。この上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 B（上乘せ R U S H）において第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選し、時短回数が上乘せされる（時短カウンタ 2 0 3 h に対して当選した時短図柄に応じた時短回数が加算される）毎に、当該上乘せされた時短回数に応じたカウンタ値が加算して更新される（図 2 6 3 の S 9 6 2 9 A 参照）。この上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c に設定された値が、時短状態 B（上乘せ R U S H）の間、小表示領域 D m 1 3 における右側に表示され続ける。

20

30

## 【0949】

< 第 6 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 2 4 7 ~ 図 2 6 1 を参照して、第 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。具体的には、本第 6 制御例では、第 4 制御例における特別図柄変動処理（図 1 8 2 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 2 4 7 参照）を実行する点で相違する。その他の構成については、第 4 制御例と同一であるので、その詳細な説明は省略する。なお、特別図柄変動処理（図 1 8 2 参照）から特別図柄変動処理（図 2 4 7 参照）への変更は、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様への変更に伴うものである。まず、図 2 4 7 を参照して、本第 6 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理（Y 1 1 1）について説明する。図 2 4 7 は、この特別図柄変動処理（Y 1 1 1）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Y 1 1 1）のうち、Y 2 3 1、Y 2 3 4 および Y 2 3 8 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における特別図柄変動処理（図 1 8 2 参照）の、Y 2 3 1、Y 2 3 4 および Y 2 3 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Y 1 1 1）では、Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値ではない（即ち 0 である）と判別した場合には（Y 2 3 4 : No）、第 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 8 3 参照）に代えて第 1 特別図柄変動開始処理を実行し（Y 2 5 1）、処

40

50

理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 1 ) の詳細については、図 2 4 8 を参照して後述する。

【 0 9 5 0 】

一方、Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 2 3 4 : Y e s )、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a を減算して更新し ( Y 2 5 2 )、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄の表示を更新し ( Y 2 5 3 )、次いで、上述した第 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 8 9 参照 ) に代えて第 1 特別図柄変動停止処理を実行し ( Y 2 5 4 )、処理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) の詳細については、図 2 5 2 を参照して後述する。また、本第 6 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 7 参照 ) では、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b は 0 より大きい値ではない ( 即ち 0 である ) と判別した場合には ( Y 2 3 8 : N o )、上述した第 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 9 2 参照 ) に代えて第 2 特別図柄変動開始処理を実行し ( Y 2 5 5 )、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) の詳細については、図 2 5 5 を参照して後述する。一方、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 2 3 8 : Y e s )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b を減算して更新し ( Y 2 5 6 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の表示を更新し ( Y 2 5 7 )、上述した第 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 9 8 参照 ) に代えて第 2 特別図柄変動停止処理を実行し ( Y 2 5 8 )、本処理を終了する。第 2 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 8 ) の詳細については、図 2 5 9 を参照して後述する。次いで、図 2 4 8 を参照して、本第 6 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 7 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 1 ) について説明する。図 2 4 8 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 1 ) の内容を示したフローチャートである。

10

20

【 0 9 5 1 】

この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 1 ) のうち、Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 および Y 3 0 9 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 8 3 参照 ) の Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 および Y 3 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 1 ) では、第 4 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 8 3 参照 ) の Y 3 0 1 の処理が削除されている。また、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 4 8 参照 ) では、Y 3 0 6 の処理を実行した後、第 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 1 8 4 参照 ) に代えて、第 1 特別図柄判定処理を実行し ( Y 3 2 1 )、第 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 1 8 5 参照 ) に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( Y 3 2 2 )、処理を Y 3 0 9 へと移行する。更に、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 4 8 参照 ) では、Y 3 0 9 の処理が終了すると、次いで、天井抽選回数に到達したか否かを判定して、天井抽選回数に到達した場合に第 3 時短状態を設定するための天井判定処理を実行し ( Y 3 2 3 )、本処理を終了する。第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 2 1 )、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 2 2 )、天井判定処理 ( Y 3 2 3 ) の詳細については、図 2 4 9、図 2 5 1、および図 2 5 2 を参照して後述する。次いで、図 2 4 9 を参照して、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 4 8 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 2 1 ) について説明する。図 2 4 9 は、この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 2 1 ) の内容を示したフローチャートである。

30

40

【 0 9 5 2 】

この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 2 1 ) のうち、Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 1 8 4 参照 ) の Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 2 1 ) では、Y 8 0 0 3 において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には、( Y 8 0 0 3 : Y e s )、第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオンに設定し ( Y 8 0 1 1 )、処理を Y 8 0 0 4 へと移行する。一方、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には、( Y 8 0 0 3 : N o )、小当たり抽選処理を実行し ( Y 8 0 1 2

50

）、本処理を終了する。次いで、図 2 5 0 を参照して、本第 6 制御例における第 1 特別図柄判定処理（図 2 4 9 ）の一処理である小当たり抽選処理（ Y 8 0 1 2 ）について説明する。図 2 5 0 は、この小当たり抽選処理（ Y 8 0 1 2 ）の内容を示したフローチャートである。この小当たり抽選処理（ Y 8 0 1 2 ）では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短当選であるか否かを判別する（ Y 8 0 5 1 ）。 Y 8 0 5 1 の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には（ Y 8 0 5 1 : Y e s ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短当選ではないと判別した場合には（ Y 8 0 5 1 : N o ）、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q e に基づいて抽選結果を取得し（ Y 8 0 5 2 ）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（ Y 8 0 5 3 ）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（ Y 8 0 5 3 : N o ）、そのまま本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（ Y 8 0 5 3 : Y e s ）、取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値に基づいて、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q f から小当たり種別を選択し、第 1 図柄表示装置に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（ Y 8 0 5 4 ）、今回小当たり当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（ Y 8 0 5 5 ）、本処理を終了する。一方、 Y 5 0 5 3 の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（ Y 8 0 5 3 : N o ）、 Y 8 0 5 4 および Y 8 0 5 5 の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

#### 【 0 9 5 3 】

次いで、図 2 5 1 を参照して、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 4 8 参照）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（ Y 3 2 2 ）について説明する。図 2 5 1 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（ Y 3 2 2 ）の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（ Y 3 2 2 ）のうち、 Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理（図 1 8 5 参照）の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3 および Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動パターン選択処理（ Y 3 2 2 ）では、 Y 5 0 3 の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j を参照して現在の特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に対応する変動パターン選択テーブルを特定し（ Y 5 1 1 ）、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し（ Y 5 1 2 ）、処理を Y 5 0 5 へと移行する。次いで、図 2 5 2 を参照して、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 4 8 参照）の一処理である天井判定処理（ Y 3 2 3 ）について説明する。図 2 5 2 は、この天井判定処理（ Y 3 2 3 ）の内容を示したフローチャートである。この天井判定処理（ Y 3 2 3 ）では、まず、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値に 1 を加算し（ S 3 8 1 0 3 ）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 であるか否かを判別し（ S 3 8 1 2 1 A ）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 であると判別した場合には（ S 3 8 1 2 1 A : Y e s ）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値を 1 5 0 に更新し（ S 3 8 1 2 2 A ）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値を示す情報を含む状態コマンドを設定し（ S 3 8 1 0 5 ）、本処理を終了する。一方で、 S 3 8 1 2 1 A の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 3 0 0 ではないと判別した場合には（ S 3 8 1 2 1 A : N o ）、次いで、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 であるか否かを判別し（ S 3 8 1 2 3 A ）、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 ではないと判別した場合には（ S 3 8 1 2 3 A : N o ）、処理を S 3 8 1 0 5 へ移行する。

20

30

40

#### 【 0 9 5 4 】

これに対し、 S 3 8 1 2 3 A の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 q a の値が 1 5 1 であると判別した場合には（ S 3 8 1 2 3 A : Y e s ）、天井抽選回数に到達したことを意味するため、時短カウンタ 2 0 3 h に 6 1 を加算することで第 3 時短状態を設定し（ S 3 8 1 2 4 A ）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に第 3 時短状態を示す情報を設定する（ S 3 8 1 1 2 A ）。次に、今回の時短抽選に関する情報をクリアし（ S 3 8 1 1 3 A ）、第 3 時短状態を示す情報と時短回数を示す情報とを含む状態コマンドを設定し（ S 3 8 1 1 4 A ）、本処理を終了する。次いで、図 2 5 3 を参照して、本第 6 制御例における特別図柄変動処理（図 2 4 7 ）の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理（ Y 2 5 4 ）につい

50

て説明する。図 2 5 3 は、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) のうち、Y 7 0 1 および Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 8 9 参照 ) の Y 7 0 1 および Y 7 0 4 ~ Y 7 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動停止処理 ( Y 2 5 4 ) では、Y 7 0 1 の処理において、変動時間が終了していないと判別した場合は ( Y 7 0 1 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、Y 7 0 1 の処理において、変動時間が終了したと判別した場合は ( Y 7 0 1 : Y e s )、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであるか否かを判別し ( Y 7 2 1 )、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンではないと判別した場合には ( Y 7 2 1 : N o )、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、特図 1 外れ停止処理を実行し ( Y 7 2 2 )、本処理を終了する。なお、特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) の詳細については、図 2 5 4 を参照して後述する。

10

## 【 0 9 5 5 】

一方、Y 7 2 1 の処理において、第 1 特別図柄の大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであると判別した場合には ( Y 7 2 1 : Y e s )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( Y 7 2 3 )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値である (つまり、第 2 特別図柄の変動表示中である) と判別した場合には ( Y 7 2 3 : Y e s )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオンに設定し ( Y 7 2 4 )、特図 2 の変動停止を示す特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 2 5 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示し ( Y 7 2 6 )、処理を Y 7 2 7 へと移行する。一方、Y 7 2 3 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 である (つまり、第 2 特別図柄の変動表示中ではない) と判別した場合には ( Y 7 2 3 : N o )、Y 7 2 4 ~ Y 7 2 6 の処理をスキップし、処理を Y 7 2 7 へと移行する。次に、第 1 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオフに設定し ( Y 7 2 7 )、処理を Y 7 0 4 へと移行する。次いで、図 2 5 4 を参照して、本第 6 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 2 5 3 ) の一処理である特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) について説明する。図 2 5 4 は、この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) の内容を示したフローチャートである。

20

## 【 0 9 5 6 】

この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 2 2 ) では、まず、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであるか否かを判別し ( Y 7 5 1 )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであると判別した場合には ( Y 7 5 1 : Y e s )、特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 5 2 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で停止表示し ( Y 7 5 3 )、小当たりシナリオを設定する ( Y 7 5 4 )。次いで、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b をオンに設定し ( Y 7 5 5 )、小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオンに設定し ( Y 7 5 6 )、特図 1 確定コマンドをセットする ( Y 7 5 7 )。次いで、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し ( Y 7 5 8 )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c をオフに設定し ( Y 7 5 9 )、本処理を終了する。一方、Y 7 5 1 の処理において、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンではない (即ち、オフである) と判別した場合には ( Y 7 5 1 : N o )、特図 1 確定コマンドをセットし ( Y 7 6 0 )、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で変動停止し ( Y 7 6 1 )、本処理を終了する。次いで、図 2 5 5 を参照して、本第 6 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 2 4 7 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) について説明する。図 2 5 5 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) のうち、Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6 および Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 9 2 参照 ) の Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6 および Y 8 3 9 ( Y 3 0 9 ) の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 5 5 ) では、まず、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンであるか否かを判別し ( Y 8 5 1 )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンであると判別した場合には ( Y 8 5 1 : Y e s )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオフに設定し ( Y 8 5 2 )、本処理を終了する。一方、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f がオンではない (即ち、オ

30

40

50



フである)と判別した場合には(Y 8 5 1 : No)、処理をY 8 3 2へと移行する。

【0957】

また、Y 8 3 6の処理を実行した後、第2特別図柄判定処理を実行し(Y 8 5 3)、第2特別図柄変動パターン選択処理を実行し(Y 8 5 4)、次いで、Y 8 3 9(Y 3 0 9)を実行し、天井判定処理を実行し(Y 8 5 5(Y 3 2 3))、本処理を終了する。なお、第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)および第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)の詳細については、図2 5 6および図2 5 8を参照して後述する。また、天井判定処理(Y 8 5 5(Y 3 2 3))は、上述した図2 5 2と同一の内容のため、その説明を省略する。次いで、図2 5 6を参照して、本第6制御例における第2特別図柄変動開始処理(図2 5 5)の一処理である第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)について説明する。図2 5 6は、この第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)のうち、Y 8 1 0 1~Y 8 1 0 6の各処理では、それぞれ第4制御例における第2特別図柄判定処理(図1 9 3参照)のY 8 1 0 1~Y 8 1 0 6の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第2特別図柄判定処理(Y 8 5 3)では、Y 8 1 0 3の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には(Y 8 1 0 3 : Yes)、第2特別図柄に対応する大当たりフラグ2 0 3 q bをオンに設定し(Y 8 1 1 1)、処理をY 8 1 0 4へと移行する。一方、Y 8 1 0 3の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には(Y 8 1 0 3 : No)、特図2時短抽選処理を実行し(Y 8 1 1 2)、小当たり抽選処理を実行し(Y 8 1 1 3(Y 8 0 1 2))、本処理を終了する。なお、特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)の詳細については、図2 5 7を参照して後述する。また、小当たり抽選処理(Y 8 1 1 3(Y 8 0 1 2))は、上述した図2 5 0と同一の内容のため、その詳細な説明については省略する。次いで、図2 5 7を参照して、本第6制御例における第2特別図柄判定処理(図2 5 6)の一処理である特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)について説明する。図2 5 7は、この特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)の内容を示したフローチャートである。

【0958】

この特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)のうち、Y 8 2 0 2およびY 8 2 0 6の各処理では、それぞれ第4制御例における特図2時短抽選処理(図1 9 4参照)のY 8 2 0 2およびY 8 2 0 6の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図2時短抽選処理(Y 8 1 1 2)では、まず、時短当たり乱数テーブル2 0 2 q hに基づいて抽選結果を取得し(Y 8 2 1 1)、処理をY 8 2 0 2へと移行する。また、本第6制御例における特図2時短抽選処理(図2 5 7参照)では、Y 8 2 0 2の処理において、抽選結果が時短当選であると判別した場合には(Y 8 2 0 2 : Yes)、第1図柄表示装置に表示する特別図柄として時短図柄をセットし(Y 8 2 1 2)、本処理を終了する。次いで、図2 5 8を参照して、本第6制御例における第2特別図柄変動開始処理(図2 5 5)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)について説明する。図2 5 8、この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)のうち、Y 9 2 1~Y 9 2 8の各処理では、それぞれ第4制御例における第2特別図柄変動パターン選択処理(図1 9 6参照)のY 9 2 1~Y 9 2 8の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第2特別図柄変動パターン選択処理(Y 8 5 4)では、Y 9 2 3の処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル2 0 2 q j(図2 4 5(b)参照)を参照して現在の特図抽選カウンタ2 0 3 q aの値と現在の遊技状態と前回の当たり種別とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し(Y 9 3 1)、特定した変動パターン選択テーブルを読み出し(Y 9 3 2)、処理をY 9 2 4へと移行する。次いで、図2 5 9を参照して、本第6制御例における特別図柄変動処理(図2 4 7)の一処理である第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)について説明する。図2 5 9、この第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)の内容を示したフローチャートである。

【0959】

この第2特別図柄変動停止処理(Y 5 2 8)のうち、Y 9 0 1、Y 9 0 6~Y 9 0 9、

および Y 9 1 4 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 9 8 参照）の Y 9 0 1、Y 9 0 6 ~ Y 9 0 9、および Y 9 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（Y 5 2 8）では、Y 9 0 1 の処理において、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（Y 9 0 1 : Y e s）、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであるか否かを判別し（Y 9 2 1）、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンであると判別した場合には（Y 9 2 1 : Y e s）、次いで、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であるか否かを判別する（Y 9 2 2）。特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 9 2 2 : Y e s）、第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングになったことを意味するため、  
 10  
 実行中の第 1 特別図柄の変動を停止表示させるべく、特図 1 の変動停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定し（Y 9 2 3）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Y 9 2 4）、次いで、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b をオフに設定し（Y 9 2 5）、処理を Y 9 0 6 へと移行する。一方、Y 9 2 2 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 9 2 2 : N o）、Y 9 2 3、Y 9 2 4 の処理をスキップし、処理を Y 9 2 5 へと移行する。

#### 【 0 9 6 0 】

一方、Y 9 2 1 の処理において、第 2 特別図柄に対応する大当たりフラグ 2 0 3 q b がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 9 2 1 : N o）、Y 9 1 4 の  
 20  
 処理を実行し、Y 9 1 4 の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合には（Y 9 1 4 : Y e s）、第 4 制御例における時短設定処理（図 1 9 1 参照）に代えて時短設定処理を実行し（Y 9 2 6）、処理を Y 9 0 8 へと移行する。一方、第 2 特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合には（Y 9 1 4 : N o）、特図 2 外れ停止処理を実行し（Y 9 2 7）、本処理を終了する。なお、時短設定処理（Y 9 2 6）および特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）の詳細については、図 2 6 0 および図 2 6 1 を参照して後述する。次いで、図 2 6 0 を参照して、本第 6 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 5 9）の一処理である時短設定処理（Y 9 2 6）について説明する。図 2 6 0、この時短設定処理（Y 9 2 6）の内容を示したフローチャートである。  
 30  
 この時短設定処理（Y 9 2 6）は、上述した第 4 制御例における時短設定処理（図 1 9 1 参照）と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄に対応する時短状態の設定を行うための処理である。この第 6 制御例における時短設定処理（図 2 6 0 参照）のうち、Y 8 3 5 4、Y 8 4 5 5 の各処理では、それぞれ第 4 制御例における時短設定処理（図 1 9 1 参照）の Y 8 3 5 4、Y 8 4 5 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 制御例における時短設定処理（図 2 6 0 参照）では、まず、今回当選した時短図柄に対応する値を時短カウンタ 2 0 3 h に加算し（Y 8 3 6 1）、処理を Y 8 3 5 4 へと移行する。このように、本第 6 制御例では、時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数を時短カウンタ 2 0 3 h に加算していくことができるので、9 0 % の割合で時短当選する第 2 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回時短回数が上乘せされていく斬新な遊技性を実現すること  
 40  
 ができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【 0 9 6 1 】

次いで、図 2 6 1 を参照して、本第 6 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 5 9）の一処理である特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）について説明する。この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）は、第 2 特別図柄の外れ（小当たり含む）図柄の停止表示を設定するための処理である。図 2 6 1 は、この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理（Y 9 2 7）では、まず、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンであるか否かを判別し（Y 9 5 1）、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンであると判別した場合には（Y 9 5 1 : Y e s）、特図 1 変動停止コマンドを設定し（Y 9 5 2）、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（  
 50

Y 9 5 3 )、小当たりシナリオを設定する ( Y 9 5 4 )。次に、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b をオンに設定し ( Y 9 5 5 )、小当たり中フラグ 2 0 3 f c をオンに設定し ( Y 9 5 6 )、特図 2 確定コマンドをセットする ( Y 9 5 7 )。そして、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し ( Y 9 5 8 )、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d をオフに設定し ( Y 9 5 9 )、本処理を終了する。一方、Y 9 5 1 の処理において、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 q d がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( Y 9 5 1 : N o )、特図 2 確定コマンドをセットし ( Y 9 6 0 )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止し ( Y 9 6 1 )、本処理を終了する。この特図 2 外れ停止処理 ( 図 2 6 1 参照 ) を実行することにより、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選して、当該小当たり当選に基づく小当たり図柄を停止表示させる際に、第 1 特別図柄の変動表示を外れ図柄で停止表示させることができる。これにより、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりである場合に、大当たりと小当たり、若しくは小当たりと小当たりとが重複して実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 0 9 6 2 】

< 第 6 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 2 6 2 から図 2 6 3 を参照して、本第 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 6 制御例では、上述した第 4 制御例 ( および第 2 制御例 ) に対して、状態コマンド受信処理 ( 図 1 1 5 参照 ) の 1 処理である時短状態演出設定処理 ( S 9 0 1 1 A ) の内容が変更された点、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 参照 ) の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容と同一の要素について詳細な説明を省略している箇所については、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした内容が適応されるものである。また、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 6 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第 6 制御例に当然適用されるものである。まず、図 2 6 2 を参照して、本第 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される時短状態演出設定処理 ( S 9 0 1 1 A ) について説明をする。図 2 6 2 は、この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 1 1 A ) の内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理 ( S 9 0 1 1 A ) では、まず、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し ( S 9 3 1 1 A )、次いで、時短状態 B に変更したか否かを判別し ( S 9 3 1 2 A )、時短状態 B に変更していないと判別した場合には ( S 9 3 1 2 A : N o )、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【 0 9 6 3 】

一方、S 9 3 1 2 A の処理において、時短状態 B に変更したと判別した場合には ( S 9 3 1 2 A : Y e s )、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態であるか否かを判別し ( S 9 3 1 3 A )、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態ではないと判別した場合には ( S 9 3 1 3 A : N o )、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に 1 1 を設定し ( S 9 3 1 4 A )、天井到達を契機とする時短状態であるか否かを判別する ( S 9 3 1 5 A )。天井到達を契機とする時短状態ではないと判別した場合には ( S 9 3 1 5 A : N o )、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b に 7 5 を設定し ( S 9 3 1 6 A )、処理を S 9 3 1 9 A へと移行する。一方、S 9 3 1 3 A において、大当たり B 1 7 を契機とする時短状態であると判別した場合には ( S 9 3 1 3 A : Y e s )、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a に 6 を設定し ( S 9 3 1 7 A )、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b に 5 0 を設定し ( S 9 3 1 8 A )、処理を S 9 3 1 9 A へと移行する。また、S 9 3 1 5 A の処理において、天井到達を契機とする時短状態であると判別した場合は ( S 9 3 1 5 A : Y e s )、処理を S 9 3 1 8 A へと移行する。次に、各カウンタ値に応じて上乘せ R U S H の残り回数および初期ストック回数の表示を設定し ( S 9 3 1 9 A )、本処理を終了する。次に、図 2 6 3 を参照して、本第 6 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) について説明をする。図 2 6 3 は、この特図 2 演出態

40

50

様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) の内容を示したフローチャートである。

【 0 9 6 4 】

この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) のうち、 S 9 6 1 1 の処理では、第 4 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 2 1 参照 ) の S 9 6 1 1 の処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 9 1 A ) では、まず、時短状態であるか否かを判別し ( S 9 6 2 1 A )、時短状態ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 1 A : N o )、受信した変動パターンに対応した演出態様を決定し ( S 6 9 2 2 A )、 S 9 6 1 1 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には ( S 9 6 2 1 A : Y e s )、時短状態 A であるか否かを判別し ( S 9 6 2 3 A )、時短状態 A であると判別した場合には ( S 9 6 2 3 A : Y e s )、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動であるかを判別し ( S 9 6 2 4 A )、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動であると判別した場合には ( S 9 6 2 4 A : Y e s )、特図 1 の残変動時間の終了まで継続するチャンスタイム突入表示 ( 図 2 3 7 ( b ) 参照 ) を設定し ( S 9 6 2 5 A )、 T O T A L 回数として、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b の値と上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c の値とを加算した値の表示を設定し ( S 9 6 2 6 A )、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。一方、 S 9 6 2 4 A の処理において、上乗せ R U S H 終了後 1 回目の特図 2 変動ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 4 A : N o )、 S 9 6 2 5 A および S 9 6 2 6 A の処理をスキップし、処理を S 9 6 2 2 A へと移行する。

10

【 0 9 6 5 】

一方、 S 9 6 2 3 A の処理において、時短状態 A ではないと判別した場合には ( S 9 6 2 3 A : N o )、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 9 6 2 7 A )、時短図柄当選であると判別した場合には ( S 9 6 2 7 A : Y e s )、当選した時短図柄に応じた上乗せ回数を報知する変動表示態様 ( 図 2 3 7 ( a ) 参照 ) を決定し ( S 9 6 2 8 A )、当選した時短図柄に対応する時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a および上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c に加算し ( S 9 6 2 9 A )、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。一方、 S 9 6 2 7 A の処理において、時短当選ではない ( 即ち、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりである ) と判別した場合には ( S 9 6 2 7 A : N o )、上乗せ R U S H の再セットを報知する変動表示態様 ( 図 2 3 8 参照 ) を決定し ( S 9 6 3 0 A )、上乗せ回数カウンタ 2 2 3 q c の値を 0 クリアし ( S 9 6 3 1 A )、処理を S 9 6 1 1 へと移行する。この特図 2 演出態様設定処理 ( 図 2 6 3 参照 ) を実行することにより、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選が実行されて時短図柄に当選する毎に、時短図柄に対応する時短回数の上乗せを報知することができる。よって、ほぼ毎変動で時短図柄が上乗せされるという極めて斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。以上説明した通り、本第 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態として、有利度合いが低い第 1 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 ( 第 2 時短状態 A、第 3 時短状態 A ) と、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選が実行され易い時短状態 ( 第 2 時短状態 B、第 3 時短状態 B ) と、を設ける構成とし、天井抽選回数に到達した場合は、まず第 3 時短状態 B が設定されるように構成する一方で、通常状態において大当たりで当選した場合は、大当たり終了後の時短状態が高い割合で有利度合いの低い第 2 時短状態 A に設定されるように構成した。このように構成することで、大当たりで当選するよりも、天井抽選回数に到達することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

20

30

40

【 0 9 6 6 】

また、本第 6 制御例では、時短状態中に時短図柄に当選した場合に、当選した時短図柄に対応する時短回数が上乗せされるように構成している。そして、第 2 特別図柄の抽選では、第 1 特別図柄の抽選よりも高確率 ( 例えば、 9 0 % の割合 ) で時短図柄に当選するように構成している。また、第 2 時短状態 B または第 3 時短状態 B に移行した場合、特定回数 ( 例えば、 1 0 回 ) の特別図柄の抽選が実行されることで第 2 時短状態 A または第 3 時短状態 A に移行する構成としている。つまり、第 2 時短状態 B または第 3 時短状態 B の間は、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に高確率で時短図柄に当選して時短回数が上乗せ

50

されていくため、特定回数の特別図柄の抽選が経過した後に移行する第2時短状態Aまたは第3時短状態Aの継続回数を時短状態Bの間に実行される特別図柄の抽選結果に応じて可変させることができるという斬新な遊技性を実現している。なお、本第6制御例では、第1特別図柄の小当たりとして、V入賞が発生し得ない「小当たりA17」のみを設ける構成としていたが、第1特別図柄の小当たりでも、一部はV入賞が発生し得るように構成してもよい。そして、天井間際（例えば、天井抽選回数に到達するまでの抽選回数残り5回以内）にV入賞が発生し得る第1特別図柄の小当たりの抽選結果がある場合は、小当たりにおいてV入賞を発生させないように促す演出を実行する構成としてもよい。つまり、特に、V入賞を発生させることで第2時短状態Aが設定される「大当たりA17」に当選する種別の小当たりとなった場合、V入賞を発生させて第2時短状態Aに移行するよりも、天井抽選回数に到達して第3時短状態Bへと移行した方が有利になる可能性が高くなるので、係る場合には、V入賞を避けるように遊技者に促す斬新な演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【0967】

本第6制御例では、時短状態B（上乘せRUSH）において第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選する毎に、当選した時短図柄に対応する時短回数を上乘せする演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態Bにおいて途中まで（例えば、9回目の第2特別図柄の抽選が実行されるまで）は時短回数の上乗せ回数を報知せずに秘匿し、所定の報知タイミング（例えば、時短状態Bにおける最後の第2特別図柄の変動表示に係る変動表示演出）で上乘せ回数をまとめて報知する構成としてもよい。このように構成することで、どれだけの時短回数が上乘せされているかを所定の報知タイミングまで遊技者に予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、この場合において、特別図柄の抽選が実行される毎に、上乘せされた時短回数を示唆する演出を実行してもよいし、時短回数に関する情報を一切示唆しない構成としてもよい。前者の場合は、時短回数の上乗せ状況を予測し易くすることができるし、後者の場合は、報知タイミングとなるまで、第2特別図柄の抽選で大当たりとなるか否かに注目して遊技を行わせることができる。

20

#### 【0968】

本第6制御例では、第2特別図柄の抽選で1/10の確率で大当たり又は小当たりに当選し、9/10の確率で時短図柄に当選する構成としていたが、これに限られるものではない。所定の確率（例えば、1/2の確率）で時短図柄に当選するように構成してもよい。つまり、本第6制御例では、単なる外れの抽選結果を設けていなかったが、外れを設ける構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Bにおいて時短図柄に当選するだけで遊技者を喜ばせることができるので、時短状態Bにおける遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第6制御例では、第3時短状態Aであるか、第3時短状態Bであるかに応じて、参照する変動パターンテーブルを異ならせることで有利な第2特別図柄抽選の実行され易さを異ならせて有利度合いを異ならせていたが、同一の遊技状態で参照する変動パターンテーブルを異ならせることで実質的な有利度合いを異ならせる方法はこれに限られない。例えば、第3時短状態Aと第3時短状態Bとで、共に同一の特別図柄（例えば、第1特別図柄）の抽選が実行され易くなるように構成し、遊技効率を異ならせて有利度合いを異ならせてもよい。本第6制御例では、天井抽選回数に到達した場合に第3時短状態へと移行させる構成としていたが、天井抽選回数に到達した場合に設定される遊技状態は第3時短状態に限られるものではなく、任意の遊技状態に設定することができる。具体的には、例えば、第3時短状態よりも有利な第2時短状態へと移行させる構成としてもよいし、より有利な第2確変状態へと移行させる構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数到達時の有利度合いを可変させることができるので、設計の自由度を高めることができる。

30

40

#### 【0969】

本第6制御例では、固定の天井抽選回数に到達した場合に有利な遊技状態（第3時短状

50

態)へと移行する構成としていたが、天井抽選回数を固定化しなくてもよい。例えば、天井抽選回数として設定され得る回数を複数(例えば、50回、300回、500回、1000回等)設ける構成とし、パチンコ機10が初期化された(RAMクリアスイッチ122をオンにした状態で電源が投入された)場合や大当たり終了時に、天井抽選回数を抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数として少ない抽選回数を選択されることを期待して遊技を行わせる遊技性を付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この場合において、パチンコ機10が初期化された場合(例えば、初期化後1回目の変動表示演出中)や大当たり終了時(例えば、エンディング演出中や終了後1回目の変動表示演出中)に、天井抽選回数を示唆する演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、天井抽選回数を示唆する演出から天井抽選回数を予測する遊技性を更に付加することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、大当たりの種別毎に、大当たり終了後の天井抽選回数を異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、大当たりの種別により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、ラウンド数および大当たり終了後の遊技状態が共通で、大当たり終了後の天井抽選回数が異なる大当たり種別を設けてもよい。具体的には、例えば、4ラウンド時短大当たりとして、天井抽選回数が100回の種別と1000回の種別とを設けたり、8ラウンド時短大当たりとして天井抽選回数が400回の種別と600回の種別とを設けたりしてもよい。このように構成することで、4ラウンド時短大当たりとなった場合に、天井抽選回数が少ない可能性がある

ので、遊技者の興趣を向上させることができる。また、8ラウンド時短大当たりとなった場合に、1000回という極めて多い天井抽選回数が設定される可能性が無くなるため、安心して遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【0970】

本第6制御例では、パチンコ機10が初期化された場合にRAM203も初期化されることに伴って、特図抽選カウンタ2031aの値がリセットされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、パチンコ機10が初期化された場合でも、特図抽選カウンタ2031aの値がリセットされないように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が初期化された可能性が高い(例えば、大当たりや第2確変状態の間にパチンコ機10が設置されているホールの閉店時間となってしまった場合等)パチンコ機10での遊技を避けることを抑制することができるので、初期化された可能性の有無によらず、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

30

#### 【0971】

##### <第7制御例>

以下、図264から図341を参照し、第7制御例について説明する。図264は、第7制御例におけるパチンコ機10の正面図であり、図265はパチンコ機10の遊技盤13の正面図であり、図266はパチンコ機10の遊技盤13の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図267から図270は、パチンコ機10に設けられたV入賞装置650の構造を示した模式図であり、図271は、パチンコ機10に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図272は、パチンコ機10の後面図である。図264に示すように、パチンコ機10は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視(図264参照)左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠12には、多数の釘や入賞口63, 64等を有する遊技盤13(図265参照)が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の正面(遊技領域)を球(遊技球)が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、遊技球を遊技盤13の正面領域(遊技領域)に発射する球発射ユニット112a(図290参照)やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の正面領域(遊技領域)まで誘導する発射レール(図示せず

40

50

）等が取り付けられている。内枠 1 2 の正面側には、その正面上側を覆う正面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 2 6 4 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と正面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

#### 【 0 9 7 2 】

正面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。正面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の正面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 2 6 4 参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a へと案内される。また、上皿 1 7 の上面には、遊技者が操作可能な枠ボタン 2 2 と、選択ボタン 6 0 0（図示せず）とが設けられている。枠ボタン 2 2 は、第 3 図柄表示装置 8 1（図 2 6 5 参照）等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させるものであって、図 2 7 1 に後述するように、演出ボタン 2 2 a が設けられている。本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作に基づいて演出態様が可変される操作演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

#### 【 0 9 7 3 】

また、選択ボタン 6 0 0 は、パチンコ機 1 0 の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図 2 7 1 に後述するように、中ボタン 6 0 0 a、上ボタン 6 0 0 b、右ボタン 6 0 0 c、下ボタン 6 0 0 d、左ボタン 6 0 0 e が設けられている。本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、パチンコ機 1 0 の遊技環境として、音声出力装置 2 2 6（図 2 9 0 参照）から出力される音声の音量レベルと、第 3 図柄表示装置 8 1（図 2 6 5 参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機 1 0 に付設された装飾用 LED の光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第 7 制御例では、選択ボタン 6 0 0 に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、1 の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように構成することで、異なる嗜好を持った様々な遊技者がパチンコ機 1 0 を遊技したとしても、各遊技者が自身の嗜好に適した遊技環境を選択（決定）することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン 2 2 と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン 6 0 0 と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン 2 2 を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン 6 0 0 を操作可能に構成したりしても良い。また、本第 7 制御例では、操作演出中に操作される操作手段（枠ボタン 2 2）として、演出ボタン 2 2 a を 1 個有する構成を用いているが、これに限ること無く、枠ボタン 2 2 として、2 個以上の操作手段を有するように構成しても良い。

#### 【 0 9 7 4 】

さらに、本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が



押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機 10 の遊技を一時的に中断しようと離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。正面枠 14 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 14 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 29 ~ 33 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29 ~ 33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29 ~ 33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 14 の正面視（図 264 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。

10

【0975】

20

また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 265 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29 ~ 33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。窓部 14 c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その左側部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

30

40

【0976】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51 b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセン

50



サ 5 1 a および発射停止スイッチ 5 1 b がオフとなっている。下皿 5 0 の正面下方部には、下皿 5 0 に貯留された遊技球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 5 2 が設けられている。この球抜きレバー 5 2 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 5 0 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 5 2 の操作は、通常、下皿 5 0 の下方に下皿 5 0 から排出された遊技球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 5 0 の右方には、上述したように操作ハンドル 5 1 が配設され、下皿 5 0 の左方には灰皿 5 3 が取り付けられている。

#### 【 0 9 7 7 】

図 2 6 5 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正形状に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール 6 1 , 6 2 、一般入球口 6 3 、第 1 入球口 6 4 、第 2 入球口 6 4 0 、第 1 可変入賞装置 6 5 、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0 、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 2 6 4 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口 6 3 、第 1 入球口 6 4 、第 2 入球口 6 4 0 、第 1 可変入賞装置 6 5 、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0 、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 2 6 4 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 2 6 5 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 2 6 4 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1 , 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

#### 【 0 9 7 8 】

2 本のレール 6 1 , 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 2 9 0 参照）から発射された遊技球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 2 6 5 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 2 6 5 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 2 6 5 の正面視で右側上部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 として、第 1 特別図柄に対応した表示装置 3 7 a と、第 2 特別図柄に対応した表示装置 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 は、主制御装置 1 1 0（図 2 9 0 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本第 7 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 は、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球した場合には、表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入球した場合には、表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 3 7 は、パチンコ機 1 0 に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能な LED（状態 LED）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LE

Dは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

【0979】

尚、本パチンコ機10では、第1入球口64及び第2入球口640へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、6R時短大当たり（大当たりA）、6R通常大当たり（大当たりB）、9R時短大当たり（大当たりC）が用意されている。第1図柄表示装置37には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「6R時短大当たり」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行する大当たり種別（大当たりA）のことであり、「6R通常大当たり」とは、最大ラウンド数が6ラウンドの大当たり遊技の後に通常状態へ移行する大当たり種別（大当たりB）のことである。また、「9R時短大当たり」は、最大ラウンド数が9ラウンドの大当たり遊技の後に、時短状態へ移行する大当たり種別（大当たりC）のことである。ここで、本第7制御例におけるパチンコ機10の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第7制御例におけるパチンコ機10では、遊技領域に発射された遊技球が第1入球口64へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第1図柄（第1特別図柄）と、第2入球口640へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第2図柄（第2特別図柄）と、を有している。そして、各第1図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

【0980】

特別図柄の抽選で大当たり当選した場合には、第1可変入賞装置65の開閉扉65b（図265参照）が開放され、特定入賞口65a（図265参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口65aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機10における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たり当選した場合には、第2可変入賞装置（V入賞装置）650の開閉扉650f（図265参照）が開放され、V入賞口650a（図265参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。V入賞口650aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第7制御例では、V入賞口650aへと入賞した遊技球が第2可変入賞装置（V入賞装置）650内に設けられた特定領域（V領域）650e4を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第1可変入賞装置65の開閉扉65bを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第7制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第1大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V領域）650e4を通過した場合に成立する第2大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【0981】

なお、上述した通り、本第7制御例におけるパチンコ機10では、遊技者へ賞球を付与可能な大当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各大当たり遊技の内容が予め決定されて

いる。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第7制御例におけるパチンコ機10では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第2図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤13に設けられたスルーゲート67へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第2図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物640a（図265参照）を作動させることで、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

10

#### 【0982】

20

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第1入球口64へと遊技球を入球させることで第1特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート67へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第2入球口640へと遊技球を入球させることで第2特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第7制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、1回の普通図柄抽選の結果に基づいて第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第2図柄）抽選の当たり確率がアップし、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第2入球口640へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

30

#### 【0983】

40

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第2入球口640に付随する電動役物640aの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第2図柄）の当たり確率は変更せず、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間および1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の普図当たり遊技で電動役物640aを開放する回数は変更せず、普通図柄（第2図柄）の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップする

50

よう変更するものであってもよい。なお、本第7制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけでなく、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率（小当たり確率）を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率（外れ確率）が低くなるように構成しても良い。

10




#### 【0984】

遊技領域には、遊技球が入球することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37における変動表示と同期させながら、装飾用の第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口（スルーゲート）67への遊技球の通過をトリガとして第2図柄（普通図柄）を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は15インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114（図290参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第3図柄）によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本第7制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図290参照）の制御に伴った特別図柄の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばルール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。

20

30

#### 【0985】

第2図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過する毎に表示図柄（第2図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本制御例においては「」の図柄）で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第2図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）の場合よりも、時短状態（普通図柄の高確率状態）の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第2図柄（普通図柄）の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第2入球口640の電動役物640aが開放状態となる機会（普通図柄当たり遊技が実行される機会）を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態（普通図柄の高確率状態）中は、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の右側の領域において遊技盤13に組み付けられ、遊技盤13に発射された遊技球のうち、遊技

40

50

盤 1 3 の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を遊技球が通過すると、第 2 図柄（普通図柄）の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。

【 0 9 8 6 】


遊技球の普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数（普図保留数）が上述した第 1 図柄表示装置 3 7 により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本第 7 制御例のように、第 2 図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第 2 図柄保留ランプの点灯を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の遊技球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の組み付け数は 1 つに限定されるものではなく、複数（例えば、2 つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 の組み付け位置は可変表示装置ユニット 8 0 の右方（右側領域）に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット 8 0 の左方（左側領域）でも良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット 8 0 の下方には、遊技球が入球し得る第 1 入球口 6 4 が配設されている。この第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 1 入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 1 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 9 0 参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の表示装置 3 7 a で示される。

【 0 9 8 7 】

一方、遊技盤 1 3 の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第 2 入球口 6 4 0 が配設されている。この第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球すると遊技盤 1 3 の裏面側に設けられる第 2 入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第 2 入球口スイッチのオンに起因して主制御装置 1 1 0（図 2 9 0 参照）で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第 1 図柄表示装置 3 7 の表示装置 3 7 b で示される。また、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入球すると、4 個の遊技球が賞球として払い出され、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球すると 1 個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第 1 入球口 6 4、及び、第 2 入球口 6 4 0 は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第 7 制御例においては、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第 1 入球口 6 4 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を 1 個とし、第 2 入球口 6 4 0 へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第 2 入球口 6 4 0 には電動役物 6 4 0 a が付随されている。この電動役物 6 4 0 a は開閉可能に構成されており、通常は電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態（埋設状態）となって、遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 への球の通過を契機として行われる第 2 図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第 2 図柄表示装置に表示された場合、電動役物 6 4 0 a が開放状態（突出状態）となり、遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させ易い状態となる。

【 0 9 8 8 】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第 2 図柄（普通図柄）の当たり確率

が高く、また、第2図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第2図柄（普通図柄）の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物640aが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート67へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第2入球口640へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート67へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第2入球口640へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

10

#### 【0989】

つまり、本第7制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第7制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第1入球口64に遊技球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選と、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約1/300）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の9ラウンド（R）となる確率は、第2特別図柄抽選の方が第1特別図柄抽選よりも高く設定されている。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、遊技者に有利な時短状態が設定される確率は、第2特別図柄抽選の方が第1特別図柄抽選よりも高く設定されている。一方で、第1入球口64は、第2入球口640のように電動役物640aを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第2入球口640に付随する電動役物640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入球口640へと遊技球を入球させ難いので、電動役物640aのない第1入球口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入球口64への入球によって第1特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

20

30

#### 【0990】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）67に球を通過させることで、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入球口640へと入球させ易い状態であるので、第2入球口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「右打ち」）、普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過させて電動役物640aを開放状態にすると共に、第2入球口640への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第7制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（ラウンド数が多い大当たり遊技）が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、

40

50

第1特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第7制御例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態（時短状態中であるか、通常状態中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図265、及び図266を参照して本第7制御例のパチンコ機10に設けられた第2入球口640への球流れについて説明をする。第7制御例では図265に示した通り、遊技盤13の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット80を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット80の左方側（左打ち領域）と右方側（右打ち領域）とに区画しており、遊技者が操作ハンドル51の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル51を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

10

#### 【0991】

図265に示した通り、第2入球口640と、第2入球口640に付随する電動役物640a、及び、電動役物640aを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口（スルーゲート）67が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第2入球口640に入球することが無いように可変表示装置ユニット80の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第2入球口640に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第1特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第1入球口64へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第2特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第2入球口640へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第7制御例のパチンコ機10では、図265に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート67、第2可変入賞装置650、電動役物640a、第1可変入賞装置65の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート67よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約2/3がスルーゲート67を通過するように構成している。そして、スルーゲート67を通過した遊技球は、スルーゲート67の下方に植設された複数の釘によって、第2可変入賞装置650の上流側へと誘導されながら、第2可変入賞装置650に到達するように構成している。一方で、スルーゲート67を通過すること無く（スルーゲート67の左側に形成された流路を流下して）第2可変入賞装置650に到達した遊技球は、スルーゲート67を通過した遊技球よりも、第2可変入賞装置650の下流側に到達する、或いは、第2可変入賞装置650に到達すること無く、第2可変入賞装置650よりも下流側に配設されている電動役物640aへと到達するように構成している。

20

30

#### 【0992】

図265に示した通り、第2可変入賞装置650は、その上面が左下方方向（図265の正面視で左下方方向）に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤13に配設されており、その第2可変入賞装置650の上面（閉鎖状態である開閉扉650f1の上面）を流下した遊技球は、電動役物640aに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第2可変入賞装置650は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第2可変入賞装置650のV入賞口650aの開口部が閉鎖状態の開閉扉650f1によって覆われており、第2可変入賞装置650に到達した遊技球の殆どがV入賞口650aへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉650f1が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第2可変入賞装置650の上流側に到達した遊技球（スル

40

50



ーゲート67を通過した遊技球)がV入賞口650aへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第2可変入賞装置650へと入賞させ易い第1流路(スルーゲート67を通過した遊技球が流下する流路)と、第2可変入賞装置650へと入賞させ難い第2流路(スルーゲート67を通過しない遊技球が流下する流路)と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第2可変入賞装置650への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第7制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約2/3がスルーゲート67を通過し、第2可変入賞装置650の上流側に向けて流下し、残りの約1/2がスルーゲート67を通過すること無く、第2可変入賞装置650に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第2可変入賞装置650のV入賞口650aへと入賞すること無く、電動役物640aに到達することになる。

10

#### 【0993】

そして、電動役物640aが待避状態(埋設状態)に位置している場合は、退避状態の電動役物640aを通過し第1可変入賞装置65に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物640aが突出状態に位置している場合は、電動役物640aに到達した遊技球が突出状態の電動役物640aの上面を右下方向(図265の正面視で右下方向)に向けて流下する。そして、電動役物640aの右端まで到達した球は第2入球口640へ入球し、電動役物640aの右端に到達するまでに電動役物640aが待避状態へと可変した場合は、電動役物640aの下方に配設された一般入賞口63に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機10は上述した電動役物640a、第2入球口640、一般入賞口63を覆うように透過性のカバー部材655を設けている。このカバー部材655は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材655を設けることで、遊技中はパチンコ機10に設けられた発光手段(LED等)や第3図柄表示装置81から発せられる様々な光によってカバー部材655の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物640aの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態(遊技機の電源がオフになっている状態)では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材655の内部を容易に視認することができ、パチンコ機10のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材655を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機10を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材655の内部を視認困難とするための発光手段を専用にしても良い。

20

30

#### 【0994】

また、電動役物640aの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材655の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物640aの動作が実行されると判別した場合(即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合)に、カバー部材655の表面に電動役物640aが動作する旨を報知する文字(例えば、「オープン」)が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材655の内部を視認困難にするように構成しても良い。これにより、電動役物640aが動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図266を参照して、本パチンコ機10の右打ち領域に設けられた電動役物640aの構成について、より詳細に説明をする。図266に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第2可変入賞装置650から流下した遊技球は、電動役物640aが配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物640aは、50mmの長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向(図265の正面視で右下方向)に向けて下り傾斜となるように遊技盤13に配設されている。そして、第2可変入賞装置650から流下した遊技球は電動役物640aの左端から20m

40

50



mの範囲に該当する領域a(図266参照)に流下する。領域aに到達した遊技球は、電動役物640aが待避状態に位置している場合は電動役物640aを通過し第1可変入賞装置65に向けて流下する。一方、電動役物640aが突出状態に位置している場合は電動役物640aの上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域b(電動役物640aの左端から20mmから40mmが該当する領域)に球が到達した状態で電動役物640aが待避状態へと可変した場合には、電動役物640aの下方に設けられた一般入賞口63に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域c(電動役物640aの右端から10mmが該当する領域)に球が到達すると、その球は第2入球口640へ入球するように構成されている。

#### 【0995】

なお、本第7制御例では、遊技状態(普通図柄の確率状態)によって、電動役物640aが突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態(普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で電動役物640aが動作する(普通図柄当たり遊技を実行する)場合には、突出状態に位置する電動役物640a上を流下する遊技球が領域b(図266参照)に到達するまでに電動役物640aが待避状態へと可変し、時短状態(普通図柄の高確率状態)が設定されている状態では、電動役物640a上を流下する遊技球が領域c(図266参照)へと到達するのに十分な期間の間、電動役物640aが突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物640aの動作期間(継続して突出状態に位置する期間)が、時短状態中は2秒、通常状態中は0.2秒となるように構成している。そして、電動役物640aは図266に示した領域(領域aから領域cまでの範囲)を球が流下するための流下期間が0.2秒よりも長く、且つ2秒よりも短くなるように構成されている(第7制御例では、0.8秒)。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当りに当選し、動作中の電動役物640aの上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物640aの上面を流下する遊技球が第2入球口640に到達するまでに電動役物640aの動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第2特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物640aの上面を遊技球が流下し第2入球口640へと球が到達する期間(0.8秒)よりも長い期間、電動役物640aの突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物640aの上面を流下した遊技球が第2入球口640へ到達し易くし、第2特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

#### 【0996】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物640aが作動してから1.5秒後に電動役物640aに到達した遊技球は電動役物640aの上面を流下し、領域bに到達したタイミングで電動役物640aの作動が終了する(電動役物640aが作動してから2秒経過することになる。このような遊技球は図266に示した通り、電動役物640aの下方に配設された一般入賞口63に入球し、10個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物640aの作動タイミングと、電動役物640aへの遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口(第2入球口640或いは一般入賞口63)へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。また、本第7制御例では、第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を最大で1個保持(保留記憶)可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第2入球口640へと遊技球を入球させることで特図2保留を獲得し、特図2保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図2保留を用いて第2特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図2保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図2保留を既に最大数(1個)獲得している状態であっ

10

20

30

40

50

ても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第2入球口640の下方に設けられた一般入賞口63へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

【0997】

なお、本第7制御例では、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数(1個)よりも、第2入球口640の下方に設けられた一般入賞口63へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数(10個)の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図2保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第7制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図2保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口63へと遊技球が入球したに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口63の代わりに、第1特別図柄抽選の実行権利(特図1保留)を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利(普図保留)を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口63への入球に応じた賞球数が10個で、第2入球口640への入球に応じた賞球数が1個となるように構成しているため、第2特別図柄抽選(特図2抽選)の実行条件が成立している状態であれば、第2入球口640に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口63に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典(即ち、特図2抽選および1個の賞球)を付与することができる。第2特別図柄抽選(特図2抽選)の実行条件が成立しておらず、且つ、特図2保留を条件数獲得している状態であれば、第2入球口640よりも一般入賞口63に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典(即ち、10個の賞球)を付与できるように構成している。

【0998】

これにより、遊技の状況(特別図柄の変動の有無)に応じて、遊技者が入球を所望する入球口(多くの特典を獲得可能な入球口)を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物640aの一回の動作中に第2入球口640と、一般入賞口63との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第7制御例では時短状態中における電動役物640aの動作期間として、電動役物640aの上を球が流下し第2入球口640へと到達する期間(0.8秒)よりも十分に長い期間(2秒)を設定し、電動役物640aが動作した場合に第2入球口640へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物640aの動作期間を電動役物640aの上を遊技球が流下し第2入球口640へと球が到達する期間(0.8秒)よりも若干長い期間(例えば、0.9秒)となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート67に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物640aが動作したことを確認した後に再度遊技球の打ち出しを開始する行為(所謂、止め打ち)を抑制することができるため、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第1入球口64の下方右側には第1可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長形状の特定入賞口(大開放口)65aが設けられている。パチンコ機10においては、第1入球口64又は第2入球口640への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第1図柄表示装置37にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第3図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

【0999】

そして、遊技球が第1可変入賞装置65へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。こ

の大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定期間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。なお、10個入賞した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、30秒経過した場合に成立する終了条件は、発射ハンドルを操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。そして、遊技球が第1可変入賞装置65へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時（非大当たり遊技中）には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定期間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される。なお、10個入賞した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作したことに基づいて成立し得る終了条件の別形態である。また、30秒経過した場合に成立する終了条件は、操作手段を操作した場合よりも操作しなかった場合に成立し易い終了条件の別形態である。

10

#### 【1000】

第1可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aの開口部を覆う横長矩形形状の開閉扉65bと、その開閉扉65bを前後方向（図265の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド209a（図290参照）とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉65bが手前側（図265の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口65aの開口部が閉鎖状態の開閉扉65bに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉65bが位置している状態では、開閉扉65bの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第1可変入賞装置65へと遊技球が到達した場合には、開閉扉65bの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口65aへと入賞すること無く、第1可変入賞装置65の下流側に流下し、遊技盤13の遊技領域の下側に設けられたアウト口66に入球し、パチンコ機10の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド209aを駆動して開閉扉65bが奥側（図265の視点で奥側）へと作動することにより、遊技球が特定入賞口65aに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態（大当たり遊技の内容）は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口65aが所定期間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定期間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数（例えば3つ）を配置しても良く、また配置位置も第1入球口64の下方右側や、第1入球口64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。

20

30

#### 【1001】

第2可変入賞装置（V入賞装置）650は、具体的には、V入賞口650aの開口部を覆う横長矩形形状の開閉扉650f1と、その開閉扉650f1を前後方向（図265の視点で奥行き方向）へと開閉駆動するためのV入賞口ソレノイド209b（図290参照）とを備えている。V入賞口650aは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉650f1が手前側（図265の視点で手前側）に突出している閉鎖状態となり、V入賞口650aの開口部が閉鎖状態の開閉扉650f1に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉650f1が位置している状態では、開閉扉650f1の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第2可変入賞装置650へと遊技球が到達した場合には、開閉扉650f1の上面に形成された球流路を流下し、V入賞口650aへと入賞すること無く、第2可変入賞装置650の下流側に流下し、第2可変入賞装置650よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物640aに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとV入賞口ソレノイド209bを駆動して開閉扉650f1が奥側（図265の視点で奥側）へと作動すること

40

50

により、遊技球がV入賞口650aに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第2可変入賞装置650の詳細な構造については、図267から図270を参照して後述する。ここで、図267から図270を参照してV入賞装置650の構成について詳細に説明をする。まず、図265に示した通り、V入賞装置650の開閉扉650f1が特定入賞口(V入賞口)650aを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉650f1の上面を遊技球が流下可能に構成されており、V入賞装置650が閉鎖状態中にV入賞装置650に到達した遊技球は、開閉扉650f1上を左下側(図265の正面視で左下側)に向けて流下し、スルーゲート67に向けて流出される。一方、V入賞装置650が開放状態(即ち、小当たり遊技中)である場合は、遊技球がV入賞装置650内へと入賞する。

10

#### 【1002】

本第7制御例では、小当たり遊技中におけるV入賞装置650の開放動作として、2秒間の閉状態(オープニング期間)の後、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(1.5秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(1.5秒)、開状態(0.2秒)、閉状態(4.8秒)、開状態(0.8秒)、閉状態(9秒)となる開放期間(ラウンド遊技期間)が実行されるように構成されている。このように、1回の開状態(開放期間)が継続する期間は最短で0.1秒と短く設定されているが、V入賞装置650が開放するタイミングにおいて開閉扉650f1上を流下している遊技球がV入賞装置650へと入賞するのに十分な期間である。V入賞装置650に入賞した遊技球は、第1規制部材或いは第2規制部材上を流下しながら検出口650a1(図269(a)参照)に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が開閉扉650f1のどの位置からV入賞装置650の特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第7制御例ではV入賞装置650の開閉扉650f1が継続して開放される期間の最短期間を0.1秒に設定しているが、開閉扉650f1の開放期間中に開閉扉650f1上を流下している遊技球がV入賞装置650へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第7制御例では1回の小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を開放させる回数を8回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

20

30

#### 【1003】

詳細は後述するが、本第7制御例では小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を1回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間(開放間インターバル期間)として、小当たり遊技中の5回目の開放動作までよりも、5回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にV入賞装置650へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において5回目の開放動作が終了した時点で特定領域(Vスイッチ)650e3が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第3図柄表示装置81に表示するように構成している。そして、第3図柄表示装置81に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V入賞装置650へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者(右打ち遊技をしていない遊技者)に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技(小当たり遊技)中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行っていないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される5回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く(0.4秒)設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、5回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数(10個)V入賞装

40

50

置 6 5 0 へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される 1 回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 0 0 4 】

次に、図 2 6 7 を参照して V 入賞装置 6 5 0 の構造について詳細に説明をする。図 2 6 7 は、この V 入賞装置 6 5 0 の分解斜視図である。V 入賞装置 6 5 0 は、図 2 6 7 に示すように、遊技盤 1 3 の前面側に突出して配置される開口部形成部材 6 5 0 b、その開口部形成部材 6 5 0 b の背面側に組み合わされて、V 入賞装置 6 5 0 を遊技盤 1 3 にビス留めするためのベース部材 6 5 0 c と、そのベース部材 6 5 0 c の背面側に配置されてベース部材 6 5 0 c の背面側よりパチンコ機 1 0 の前面側に対して LED を点灯させるための LED が複数配置された LED 基板 6 5 0 d と、その LED 基板 6 5 0 d をベース部材 6 5 0 c と挟持する裏カバー体 6 5 0 e と、開口部形成部材 6 5 0 b に形成されている特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a を開閉するための開閉扉 6 5 0 f 1 を有した開閉ユニット 6 5 0 f と、裏カバー体 6 5 0 e の背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体 6 5 0 g と、裏カバー体 6 5 0 e と流路カバー体 6 5 0 g とで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材 6 5 0 h と、その切替部材 6 5 0 h と係止されるリンク部材 6 5 0 i と、流路カバー体 6 5 0 g の背面側に配置される背面カバー体 6 5 0 j と、その背面カバー体 6 5 0 j の背面側に固定されて、リンク部材 6 5 0 i を作動させる流路ソレノイド 6 5 0 k と、その流路ソレノイド 6 5 0 k を背面側から覆って背面カバー体 6 5 0 j にビスにより固定するための固定用カバー体 6 5 0 m とで構成されている。

#### 【 1 0 0 5 】

図 2 6 8 は、V 入賞装置 6 5 0 の断面図である。図 2 6 8 ( c ) は V 入賞装置 6 5 0 の上面図であり、図 2 6 8 ( b ) は、V 入賞装置 6 5 0 の L b - L b 断面図である。図 2 6 8 ( b ) に示すように、V 入賞装置 6 5 0 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a が形成されている。特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 2 6 8 ( b ) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ ( 球検知スイッチ ) 6 5 0 c 1 で構成された検出口 6 5 0 a 1 が配置されている。この検出口 6 5 0 a 1 を通過した遊技球は、図 2 6 9 ( a ) で示す裏カバー体 6 5 0 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 2 6 8 ( b ) に示すように特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 6 5 0 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能 ( 入球困難 ) な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 6 5 0 f 1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 6 5 0 f 1 は、ベース部材 6 5 0 c の内側 ( 遊技盤 1 3 の内部 ) に退避されることにより特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を V 入賞装置 6 5 0 の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口 ( V 入賞口 ) 6 5 0 a 内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

#### 【 1 0 0 6 】

図 2 6 8 ( a ) は、図 2 6 8 ( b ) に示す L a - L a 断面図である。図 2 6 8 ( a ) に示すように検出口 6 5 0 a 1 を有する磁気センサ 6 5 0 c 1 は、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 0 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 0 c に固定されている。次に、図 2 6 9 を参照して、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後

述する通常排出流路 650 e 1 と特別排出流路 650 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 269 ( a ) は、遊技球が特別排出流路 650 e 2 に振り分けられるように切替部材 650 h が作動された状態を示す裏カバー体 650 e の背面図である。図 269 ( a ) に示すように、切替部材 650 h は、リンク部材 650 i の突部が挿入される係止穴 650 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 650 h 2 とを有しており、流路カバー体 650 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 650 g には、この誘導片 650 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 650 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 650 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 269 ( a ) に示すように、検出口 650 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 650 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 650 e 2 に誘導される。特別排出流路 650 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 650 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 650 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 10 外へ排出される。

10

#### 【 1007 】

ここで、詳細については後述するが、第 7 制御例におけるパチンコ機 10 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ ( 特定領域 ) 650 e 3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、V スイッチ ( 特定領域 ) 650 e 3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 650 h は、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 に入賞した遊技球が V スイッチ 650 e 3 を通過可能な流路 ( 特別排出流路 650 e 2 )、或いは V スイッチ 650 e 3 を通過不可能 ( 困難 ) な流路 ( 通常排出流路 650 e 1 ) の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 650 k をオンに設定することで V 入賞装置 650 に入賞した球が特別排出流路 650 e 2 を流下するように流路を切り替える ( 図 269 ( b ) 参照 ) ように構成している。第 7 制御例で用いられるパチンコ機 10 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 650 k がオフに設定されており、V 入賞装置 650 に入賞した遊技球が通常排出流路 650 e 1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図 292 を参照して後述する開放シナリオテーブル 202 g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 650 k をオンに設定し、V 入賞装置 650 に入賞した遊技球が特別排出流路 650 e 2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 650 k をオフに設定している場合に、パチンコ機 10 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 650 に入賞した遊技球が通常排出流路 650 e 1 を流下するように切替部材 650 h を維持する状態 ( 図 269 ( a ) 参照 ) を提供するように構成することで、パチンコ機 10 の使用電力を抑えることが出来る。

20

30

#### 【 1008 】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 650 の開口 ( 特定入賞口 ) から特別排出流路 650 e 2 の入り口 ( 切替部材 650 h の誘導片 650 h 2 により閉鎖される開口面 ) を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉 650 f 1 が開放されたことを検知してから切替部材 650 h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 650 e 2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 650 e 1 の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 650 e 4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 650 内に入球した遊技球が全て排出されたかを排出確認スイッチ 650 e 4 と V スイッチ 650 e 3 との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング ( 小当たり遊技の終了条件 ( V 入賞装置 650 に所定数 ( 10 個 ) の入賞があった場合、或いは、V 入賞装置 650 の開放シナリオが終了した場合 ) が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング ) において、V 入賞装置 650 内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V 入賞装置 650 内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり

40

50

遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機 10 の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい 2 次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【1009】

このように、第 2 可変入賞装置 (V 入賞装置) 650 の V 入賞口 650 a に入賞した遊技球が磁気センサ 650 c 1 により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球 (1 個の賞球) を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、V スイッチ 650 e 4 通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用入賞口 (特定領域) を V 入賞装置 650 とは別に設ける必要がなく、遊技盤 13 のスペースを有効に利用することができる。なお、本第 7 制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から 1 の小当たり種別 (小当たり A ~ C) を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド 650 k がオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に V 入賞装置 650 へと入賞した遊技球が特定領域 (V スイッチ 650 e 3) を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別 (小当たり A ~ C) に応じて、流路ソレノイド 650 k をオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球が V スイッチ 650 e 3 を通過する期待度 (V 入賞期待度) を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たり当選することだけでなく、V 入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【1010】

次に、図 270 を参照して、V 入賞装置 650 の V 入賞口 650 a を開閉する開閉扉 650 f 1 の球流下面の構造について説明をする。図 270 (a) は、V 入賞装置 650 の V 入賞口 650 a を開閉扉 650 f 1 が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第 7 制御例の開閉扉 650 f 1 は、図 270 (a) に示した通り、V 入賞装置 650 の上面に到達した遊技球は、V 入賞装置 650 上面の傾斜 (図 265 参照) に沿って、V 入賞装置 650 の右側上面 650 y 1 から開閉扉 650 f 1 の上面を介して左側上面 650 y 2 を流下し、可変入賞装置 65 に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉 650 f 1 の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第 1 遅延部材 650 f a、第 2 遅延部材 650 f b、第 3 遅延部材 650 f c が設けられており、球が開閉扉 650 f 1 上面を流下する流下期間が 0.6 秒となるように構成している。この流下期間 (0.6 秒) は、V 入賞装置 650 の特定入賞口 (V 入賞口) 650 a が小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔 (閉鎖期間 (0.4 秒)) よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉 650 f 1 上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口 (V 入賞口) 650 a が開放された場合に確実に入賞するように構成している。なお、1 のラウンド遊技中に開閉扉 650 f 1 を複数回開閉する可動制御を実行する場合において、ラウンド遊技を終了することの無い閉状態における制御は、可動役物が特定位置に位置しているにも関わらず、終了条件の成立有無を判別しない制御である。

#### 【1011】

図 270 (a) に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉 650 f 1 が開放状態に可変すると、図 270 (b) に示した状態へと移行する。図 270 (b) は、V 入賞装置 650 の V 入賞口 650 a が開放している状態を平面視した模式図である。図 270 (b) に示した通り、開閉扉 650 f 1 は開放状態になると、遊技盤 13 の内部に待避するように可動し、右側上面 650 y 1 を流下した球が特定入賞口 (V 入賞口) 650 a に入賞可能となるように特定入賞口 (V 入賞口) 650 a が開放状態となる。また、開閉扉



650f1上を流下中の球も、開閉扉650f1が待避位置に位置することで、特定入賞口(V入賞口)650aへ入賞する。また、V入賞装置650には、開閉扉650f1上を流下していた球がどの位置から特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第1規制部材651と、第2規制部材652が設けられており、開閉扉650f1上面上流側で特定入賞口(V入賞口)650aに入賞した球は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、遊技球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650c1が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球1個分の通路幅の検出口650a1を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路(第1規制部材651、第2規制部材652上を流下する流路)を確保することができるため、V入賞装置650内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

10

### 【1012】

以上、説明をしたように、本第7制御例では判別手段の判別結果(特別図柄の抽選の結果)が所定の判別結果(小当たり)である場合に実行される特典遊技(小当たり遊技)において作動する可変部材(開閉扉650f1)の開放間インターバル期間(0.4秒)よりも、その可変部材(開閉扉650f1)上を球が流下するのに要する流下期間(0.6秒)が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル(開閉扉650f1が閉鎖状態のタイミング)中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでV入賞装置650へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にV入賞装置650へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数(10個)を入賞させることができるように、1回の小当たり遊技における開放動作回数(8回)を設定しているため、1回の開放期間(0.1秒)を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1回の開放期間を長く設定してしまうことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をV入賞装置650へ入賞させてしまうという事態が発生することを抑制することができる。図264に戻り、説明を続ける。遊技盤13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠14の小窓35(図265参照)を通じて視認することができる。遊技盤13には、アウト口66が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口(入球口)63, 64, 65a, 640, 650aにも入賞(入球)しなかった遊技球は、アウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。アウト口66は、第1入球口64の下方に配設される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されるとともに、風車等の各種部材(役物)とが配設されている。この各種部材は、遊技領域を流下する遊技球の流下方向や流下速度を可変させるための調整手段として機能する。

20

30

### 【1013】

図272に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90, 91と裏バックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏バックユニット94は、保護カバー部を形成する裏バック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置1

40

50



14、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100～104に収納されている。基板ボックス100～104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス100（主制御装置110）及び基板ボックス102（払出制御装置111及び発射制御装置112）は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100，102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100，102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス100，102が開封されたかどうかを知ることができる。

10

#### 【1014】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216（図290参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのパイプレータ134が取り付けられている。また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ122が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216（図290参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ122は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。ここで、図273を参照して、第3図柄表示装置81の表示内容について説明する。第3図柄表示装置81の表示面には、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）に対応させた第3図柄が表示されるように構成しており、第3図柄の表示態様として「0」から「9」の数字を模した10種類の主図柄を含む表示態様が表示されるように構成されている。また、本第7制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

20

30

#### 【1015】

この第3図柄は、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動期間においては、変動している特別図柄と同様に変動表示され、特別図柄抽選の結果を示す表示態様で特別図柄が停止表示された場合に、停止表示された特別図柄に対応した表示態様で停止表示されるように構成している。つまり、遊技者は、第3図柄表示装置81の表示面に表示される第3図柄の変動表示（変動演出）を見ながら特別図柄抽選の結果を予測し、その後、停止表示された第3図柄を視認することで、特別図柄抽選の結果を把握するように構成している。ここで、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される第3図柄の変動表示内容について説明する。本第7制御例では、第3図柄表示装置81の表示面に複数の第3図柄を変動表示させることが可能に構成しており、停止表示された複数の第3図柄の表示態様（組合せ）によって、特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。具体的には、主表示領域Dmは、左・中・右のそれぞれ3つの図柄列Z1，Z2，Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Z1～Z3毎に周期性をも

40

50

って上から下へとスクロールして変動表示が行われる。また、主表示領域 D m には、有効ライン L 1 上に第 3 図柄が停止表示される。その第 3 図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 における図柄の変動表示の様子は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第 3 図柄表示装置 8 1 にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第 3 図柄として構成してもよい。

#### 【 1 0 1 6 】

主表示領域 D m における正面視右上には、小表示領域 D m 4 が形成されている。この小表示領域 D m 4 は、第 3 図柄の変動表示を簡易的に表示させることが可能に構成されている。ここで、小表示領域 D m 4 において変動表示を実行する場合とは、例えば、主表示領域 D m において、所定のキャラクタがアクションを行う演出や、枠ボタン 2 2 の押下を促す演出等の表示演出を実行している場合である。表示演出の実行中は、より大きな主表示領域 D m で演出を表示させることによって、より分かり易い演出を提供することができる。また、表示演出の実行中に、第 3 図柄の変動表示を小表示領域 D m 4 に簡易的に表示させておくことで、第 3 図柄の変動表示が継続していることを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 2 7 3 ( a ) に示すように、主表示領域 D m の下方には、副表示領域 D s が形成される。この副表示領域 D s には、図 2 7 3 ( b ) に示すように、黒色の円形からなる保留図柄が表示される。上述した通り、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 6 4 や第 2 入球口 6 4 0 へ入球すると、その入球回数が所定数（第 1 入球口 6 4 は 4 回、第 2 入球口 6 4 0 は 1 回）保留される。副表示領域 D s に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本制御例では、保留球数の最大値が第 1 特別図柄で 4 個、第 2 特別図柄で 1 個に設定されており、副表示領域 D s には、第 1 特別図柄に対応する保留図柄（特図 1 保留図柄）を表示可能に構成しているため、副表示領域 D s には、最大で 4 個の保留図柄（特図 1 保留図柄）が表示される。なお、図 2 7 3 ( b ) では、副表示領域 D s に保留図柄（特図 1 保留図柄）を表示させる例を示しているが、保留図柄の表示位置はこれに限ること無く、主表示領域 D s の一部領域に保留図柄を表示させるように構成しても良い。

#### 【 1 0 1 7 】

また、保留記憶されている全ての保留図柄を表示させる必要も無く、例えば、第 2 入球口 6 4 0 に球を入球させ易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、第 2 特別図柄の保留図柄（特図 2 保留図柄）のみを表示させ、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、第 1 特別図柄の保留図柄（特図 1 保留図柄）のみを表示させるように構成しても良いし、各特別図柄種別に対応させた保留図柄の視認度を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、特図 2 保留図柄のほうが特図 1 保留図柄よりも遊技者が視認し易いように表示し、普通図柄の低確率状態（通常状態）が設定されている場合には、特図 1 保留図柄のほうが特図 2 保留図柄よりも遊技者に視認させ易く表示するように構成しても良い。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて主として実行される特別図柄種別を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 7 制御例では、保留図柄の個数を保留球数に対応させて可変させていたが、保留球数を表示する方法はこれに限られるものではない。例えば、保留球数を数字で表示させる構成としてもよい。また、表示されている保留図柄が特図 1 保留図柄であるか特図 2 保留図柄であるかを遊技者が識別可能となるように特別図柄種別に応じて保留図柄の表示様子を異ならせるように構成しても良いし、何れの特別図柄種別に対応した保留図柄が何個あるのかを遊技者に分かり難くさせるために同様の表示態様（完全に同一の表示態様も含む思想）で各保留図柄を表示するように構成しても良い。

#### 【 1 0 1 8 】

< 第 7 制御例における演出内容について >

次に、図 274 から図 288 を参照して、本第 7 制御例のパチンコ機 10 において実行される各種演出内容について説明をする。本第 7 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、遊技状態として通常状態又は時短状態が設定されるように構成している。そして、通常状態中に実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選（初当たり当選）した場合に実行される大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出によって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、賞球を獲得するだけの単調な遊技となる大当たり遊技中において、遊技者が強く興味を持つ演出を実行することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第 7 制御例では、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を報知するための大当たり遊技演出として、所定数の敵を味方キャラが複数回の攻撃によって討伐していく討伐演出を実行可能に構成している。この討伐演出は、演出結果として敵数が 0 体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が 0 体以外（例えば、12 体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定されることを報知するものである。ここで、従来より、表示されている所定値を、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで複数回減算させる演出を実行し、所定値が特定値まで減算された場合に、遊技者に有利な特典が付与されることを報知する操作減算演出を実行するものがある。

10

#### 【1019】

この従来型の操作減算演出では、最初に表示される所定値と、最終的に表示される値とを予め決定しておき、決定された範囲内において値を減算するための各演出が複数回実行されるように構成されているものが一般的であり、遊技者が操作手段を短期間で操作した場合には、操作減算演出が開始されてから直ぐに最終的に表示される値が表示され、操作手段への操作に基づいて値が減算されない期間が長時間継続してしまうことから遊技者の操作意欲が低下してしまうという問題があった。本第 7 制御例にて実行される討伐演出では、演出ボタン 22a への操作に基づいて敵数を減算させる攻撃演出の実行回数と、攻撃演出の個々の実行機会に対して減算（討伐）可能な敵の討伐数（残敵数）と、を予め決定可能に構成している。そして、各攻撃演出が実行される間に、遊技者が操作手段を操作することで、予め決定されている残敵数を攻撃演出の演出結果として表示可能に構成し、各攻撃演出において遊技者が操作手段を操作しなかった場合、或いは、操作手段を操作したにも関わらず予め決定されている残敵数よりも多い数の敵数が表示された場合には、実際に表示されている残敵数を追加攻撃によって減算させる追加攻撃演出を実行可能としている。また、追加攻撃演出が実行された場合において、予め決定されている残敵数まで敵数を減少させる第 1 攻撃演出と、実際に表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内であって、特定の残敵数まで敵数を減少させる第 2 攻撃演出と、を実行可能に構成している。このように構成することで、追加攻撃演出の演出結果が常に予め決定されている残敵数となることを抑制することができる。さらに、本第 7 制御例では、全ての敵を討伐した場合（残敵数が 0 体となった場合）以外にも、討伐演出中に残敵数が特定数（例えば、「111」等のぞろ目）で表示されることで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者に対して、討伐演出の演出内容（各攻撃演出の演出結果）を注視させ易くすることができる。演出効果を高めることができる。

20

30

40

#### 【1020】

加えて、本第 7 制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを討伐演出が終了するよりも前に報知可能な残敵数の特定数として、大当たり当選を示すための第 3 図柄種別（大当たり図柄の種類）に関わらず共通の共通特定数に加え、大当たり当選を示すための第 3 図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数を設定可能に構成している。このように固有特定数を設定可能に構成することで、大当たり当選した際に表示された第 3 図柄の種別に応じて、討伐演出中に表示されることを期待する残敵数を異

50

ならせることができ、遊技者が討伐演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第7制御例では、上述した第2攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数を決定可能に構成している。つまり、1回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させるのでは無く、1回の攻撃演出において予め決定されている残敵数まで表示されている残敵数を減少させなかった場合であって、表示されている残敵数と、予め決定されている残敵数との範囲内に特定数が含まれており、且つ、特定数の敵残数を表示させるための表示条件が成立した場合に、第2攻撃演出の演出結果として、特定数の残敵数が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、攻撃演出が開始される時点で表示されている残敵数を把握し、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数（予め決定されている残敵数）を予測することで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを予測し、その予測結果に基づいて、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かを選択させることができるため、演出効果高めることができる。

10

#### 【1021】

加えて、特定数となる残敵数として、共通特定数に加え固有特定数を設定可能にすることで、今回の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に特定数が含まれているかを遊技者に予測させ難くすることができるため、各攻撃演出にて操作手段（演出ボタン22a）を操作するか否かの選択結果が単調になってしまうことを抑制することができる。なお、本第7制御例では、大当たり当選を示すための第3図柄種別（大当たり図柄の種別）に対応させた固有特定数として、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字（例えば「444」の第3図柄が停止表示された場合には、「4」）が少なくとも含まれている残敵数の一部を設定可能に構成している。そして、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字の数が多し程、固有特定数として設定され易くなるように構成している。具体的には、「444」の第3図柄が停止表示されたことに基づいて実行される大当たり遊技中の討伐演出では、固有特定数として「444」が最も設定され易く、次いで、下二桁が「44」となる残敵数、「4」の数字を2つ有する残敵数、下一桁が「4」となる残敵数の順に、固有特定数が設定され難く構成されている。このように構成することで、遊技者に対して固有特定数としてどの残敵数が設定されたのかを予測する楽しみを提供することができる。また、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字を含む複数種類の残敵数の何れかが表示された場合に、表示された残敵数が固有特定数であることに期待させることができるため、遊技者に対して飽きること無く討伐演出を実行することができる。なお、本第7制御例では、固有特定数を抽選で決定可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字に対応させて、固有特定数を予め決定しておくように構成しても良い。また、固有特定数を1個のみ決定しても良いし、3個以上決定しても良い。

20

30

#### 【1022】

加えて、討伐演出が実行されている間に、今回設定されている固有特定数を遊技者に予測させ易くするための情報を含む固有特定数示唆演出を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示すための第3図柄に付された数字を含む残敵数が表示される毎に、無用に固有特定数であると遊技者に期待させてしまうことを抑制することができる。まずは、図274から図277を参照して、大当たり遊技中に実行される演出内容について説明をする。図274(a)は、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための演出として討伐演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。ここで、討伐演出とは、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部であって、所定数の敵を味方キャラが討伐していく演出であり、演出結果として敵数が0体となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に有利な時短状態が設定されることを報知し、演出結果として敵数が0体以外（例えば、12体）となった場合に、実行中の大当たり遊技が終了した後に遊技者に不利な通常状態が設定

40

50

されることを報知するものである。具体的には、大当たり遊技の最初のラウンド遊技（１ラウンド目）にて、今回の討伐演出における敵数が表示され、大当たり遊技が終了するまでに実行される以降のラウンド遊技（２ラウンド目～６ラウンド目）毎に、敵を倒す攻撃演出が実行され、最後の攻撃演出が終了した後に表示される敵数が今回の討伐演出の演出結果として表示される。

#### 【１０２３】

図２７４（ａ）は、大当たり遊技の１ラウンド目を示す表示画面であって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍの右上には、第１特別図柄抽選の結果を示すための第３図柄が表示される表示領域Ｄｍ１に、大当たり当選を示すための第３図柄の停止表示態様として「４４４」が停止表示されている。なお、図２７４（ａ）では、大当たり遊技中の表示画面を示すために、表示領域Ｄｍ１に遊技者が識別可能な態様で第３図柄を停止表示させているが、これに限ること無く、遊技者が識別困難な態様で第３図柄を停止表示させても良いし、大当たり遊技中において第３図柄を停止表示させないように構成しても良い。さらに、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第３図柄）に代えて、大当たり当選したことを示すための識別情報（特殊図柄）として、「Ｖ」を模した特殊図柄を主表示領域Ｄｍ１に停止表示させるように構成しても良い。また、主表示領域Ｄｍの左上側には、遊技者に遊技方法を案内するための案内表示態様が表示される表示領域Ｄｍ４が形成され、大当たり遊技中に遊技者が実行すべき遊技方法を案内するための表示態様として右打ち遊技を案内するための「右打ち」の文字が表示されている。また、表示領域Ｄｍ４の下方には、大当たり遊技の進行状況を遊技者に報知するための大当たり遊技状況表示態様として、実行中のラウンド遊技数を示す「ラウンド１」が表示されている。

#### 【１０２４】

主表示領域Ｄｍの右下側には、遊技者に有利な遊技状態が継続している期間において獲得した賞球数の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様が表示される表示領域Ｄｍ６が形成される。図２７４（ａ）は、通常状態において大当たり当選（初当たり当選）したことに基づいて実行される大当たり遊技の１ラウンド目の表示画面を示しており、表示領域Ｄｍ６には、今回の大当たり遊技中に既に獲得した賞球数に対応する情報として「３３Ｐ」が表示されている。つまり、本第７制御例では、大当たり遊技が実行された場合に第１可変入賞装置６５が開閉動作され、第１可変入賞装置６５の特定入賞口６５ａへと遊技球が入球した場合に１１個の賞球が払い出されるように構成しており、図２７４（ａ）は、１ラウンド目のラウンド遊技にて３個の遊技球を特定入賞口６５ａへと入賞させ、合計で３３個の賞球が払い出された時点における表示画面を示している。そして、主表示領域Ｄｍの中央部には、今回の討伐演出において討伐対象となる敵の総数を表示するための表示領域ＨＲ１が形成され、「残り５００体」の文字が表示される。つまり、今回の討伐演出の演出態様が５００体の敵を討伐する演出態様であることが報知される。ここで、本第７制御例では、討伐演出における敵の総数として異なる値を決定可能に構成しており、具体的には、「１０００体」、「５００体」、「７７７体」の何れかが決定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも「１０００体」が決定され易くなるように構成し、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合の方が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合よりも「５００体」が決定され易くなるように構成している。また、敵の総数「７７７体」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合にのみ決定されるように構成している。

#### 【１０２５】

このように構成することで、討伐演出が開始された直後（大当たり遊技の１ラウンド目）にて表示領域ＨＲ１に表示される敵の総数を把握することで、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。さらに、敵の総数「７７７体」が表示された場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを、討伐演出が開始された時点で遊技者に把握させることが可能となる。よって、討伐演出が実行されている演出期間

10

20

30

40

50

において、様々なタイミングにて時短状態が設定されることを報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握したい遊技者に対して討伐演出が実行されている演出期間の間、継続して演出を注視させることができる。また、主表示領域の右上側には、演出ボタン 22a を模した複数のボタンアイコン P u 1 ~ P u 5 が表示される表示領域 D m 7 が形成される。この表示領域 D m 7 には、今回の討伐演出にて敵の総数を減少させるための攻撃演出が実行される回数と、1回の攻撃演出において減少させる敵の数（討伐数）を示唆する情報と、に基づいて決定された表示態様で複数のボタンアイコン P u 1 ~ P u 5 が表示される。図 274 (a) に示した例では、左から順に第 1 ボタンアイコン P u 1、第 2 ボタンアイコン P u 2、第 3 ボタンアイコン P u 3、第 4 ボタンアイコン P u 4、第 5 ボタンアイコン P u 5 が表示されており、今回の討伐演出では演出ボタン 22a を用いた攻撃演出が 5 回実行されることを遊技者に報知している。また、第 1 ボタンアイコン P u 1、第 3 ボタンアイコン P u 3、第 4 ボタンアイコン P u 4、第 5 ボタンアイコン P u 5 が、通常の攻撃演出が実行されることを示唆する通常表示態様で表示され、第 2 ボタンアイコン P u 2 が、強攻撃演出が実行されることを示唆する強表示態様（図では、通常よりも厚みを持たせた表示態様で表示）で表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行されてから 1 回目の攻撃演出が実行されるまでの間に、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数と、各攻撃演出の演出内容と、を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い演出を提供することができる。

10

#### 【1026】

さらに、本第 7 制御例では、1 回目の攻撃演出にて第 1 ボタンアイコン P u 1 に対応する攻撃演出が、2 回目の攻撃演出にて第 2 ボタンアイコン P u 2 に対応する攻撃演出が、3 回目の攻撃演出にて第 3 ボタンアイコン P u 3 に対応する攻撃演出が、4 回目の攻撃演出にて第 4 ボタンアイコン P u 4 に対応する攻撃演出が、5 回目の攻撃演出にて第 5 ボタンアイコン P u 5 に対応する攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、表示領域 D m 7 に表示されている複数のボタンアイコンは、討伐演出にて実行される攻撃演出の回数だけで無く、各攻撃演出における演出態様も示唆可能に構成している。このように構成することで、討伐演出における何回目の攻撃演出が残敵数を大きく減少させる演出結果となるかを遊技者に事前に予測させることができるため、各攻撃演出の演出結果（残敵数）と、表示領域 D m 7 に表示されている残りのボタンアイコンの表示態様と、を把握しながら敵の残数が固有特定数や共通特定数へと可変することを期待させることができる。また、副表示領域 D s には、討伐演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「敵を全て倒すとラッシュ突入！！」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出が実行された場合に、残り 500 体と表示された値が 0 体になることで何らかの特典が付与されると遊技者が把握し易くなるため、討伐演出の実行中において残敵数が減少していく過程を楽しませることができる。討伐演出における 1 回目の攻撃演出が実行されると、図 274 (b) に示した表示画面が表示される。図 274 (b) は、討伐演出における 1 回目の攻撃演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第 7 制御例では、上述した通り、大当たり遊技の 2 ラウンド目 ~ 6 ラウンド目にかけて討伐演出における攻撃演出が実行されるように構成しており、1 回目の攻撃演出は 2 ラウンド目に実行されるため、図 274 (b) に示した通り、表示領域 D m 5 には、2 ラウンド目のラウンド遊技中を示す「ラウンド 2」が表示されている。

20

30

40

#### 【1027】

そして、討伐演出開始時には主表示領域 D m の中央部に形成されていた表示領域 H R 1 が表示領域 D m の中央上方側に縮小形成され、代わりに、主表示領域 D m の中央部には、遊技者に対して演出ボタン 22a の押下を促す表示態様として、第 1 ボタンアイコン P u 1 と、押下方向を示す表示態様（図では下向きの矢印で表示）と、1 回目の攻撃演出における演出ボタン 22a の操作が有効に判別される期間（S W 有効期間）を示す表示態様として、タイムゲージ g a 1 と、が表示されている。本第 7 制御例では、1 回の攻撃演出に対応する S W 有効期間として 3 秒間が設定されるように構成しており、タイムゲージ g a 1 の表示態様は、残期間を示すための残期間表示 g a 1 a と、経過期間を示すための経過

50

期間表示 g a 1 b とから形成されており、S W 有効期間が設定されてから期間が経過する毎に、経過期間表示 g a 1 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 1 a が占める割合が減少するように、タイムゲージ g a 1 の表示態様が可変するように構成している。なお、図 2 7 4 ( b ) に示した例では、S W 有効期間が設定されてから 1 秒が経過した時点を示しており、タイムゲージ g a 1 全体で示す S W 有効期間 ( 3 秒 ) に対して、経過期間表示 g a 1 b が 1 秒分、残期間表示 g a 1 a が 2 秒分の範囲を示している状態が表示されている。このように構成することで、S W 有効期間が経過するまでの残期間を遊技者に視覚的に把握させることができるため、攻撃演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 a への操作を忘れてしまうことを抑制することができる。さらに、今回の攻撃演出にて実行される演出内容を示唆するための表示態様としてウサギを模したキャラクタ 8 0 1 a が表示されている。

10

#### 【 1 0 2 8 】

そして、攻撃演出では、味方キャラの種別と、実行される攻撃種別とに応じて減少させることが可能な残敵数の範囲を異ならせるように構成している。具体的には、味方キャラの種別として、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 a ( 図 2 7 4 ( b ) 参照 ) と、キャラクタ 8 0 1 a よりも高い攻撃力を有する勇者を模したキャラクタ 8 0 1 b ( 図 2 7 5 ( a ) 参照 ) と、を設定可能に構成しており、各キャラクタが通常攻撃と、その通常攻撃よりも敵数を多く減少させ易い強攻撃とを実行可能に構成している。よって、キャラクタ 8 0 1 a による通常攻撃が最も残敵数を減少させ難い組合せの攻撃演出となり、キャラクタ 8 0 1 b による強攻撃が最も残敵数を減少させ易い組合せの攻撃演出となる。このように、1 回の攻撃演出にて減少させることが可能な残敵数の範囲を、攻撃演出の演出態様を形成する複数の構成要素の少なくとも一部を事前に遊技者に報知可能に構成することで、遊技者に対して、今回実行される攻撃演出の演出結果を予測させ易くすることができる。なお、本第 7 制御例では、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別を 2 種類有しているが、味方キャラの種別を 1 種類にしても良いし、3 種類以上としても良い。また、味方キャラが実行可能な攻撃の種類を、3 種類以上にしても良いし、味方キャラの種別に応じて実行される攻撃の種類を異ならせても良い。このように構成することで、攻撃演出に用いられる味方キャラの種別としてどの種別が選択されるかについてより興味を持たせることができる。攻撃演出中に表示される第 1 ボタンアイコン P u 1 は、討伐演出開始時に表示領域 D m 7 に表示されていた第 1 ボタンアイコン P u 1 と同一の表示態様で表示されるように構成している。具体的には、攻撃演出が開始された場合に、表示領域 D m 7 に表示されている第 1 ボタンアイコン P u 1 が拡大しながら主表示領域 D m の中央部へと移動していくボタンアイコン移動演出が実行される。このように構成することで、討伐演出の開始時に表示領域 D m 7 に表示された各ボタンアイコンを実際に用いて攻撃演出が実行される演出を創出することができるため、討伐演出開始時に表示領域 D m 7 に表示される表示態様に対して遊技者に興味を持たせることができる。

20

30

#### 【 1 0 2 9 】

そして、第 1 ボタンアイコン P u 1 が攻撃演出に用いられたため、表示領域 D m 7 には、未使用の第 2 ボタンアイコン P u 2 ~ 第 5 ボタンアイコン P u 5 のみが表示され、過去に第 1 ボタンアイコン P u 1 が表示されていた領域には、攻撃演出に用いられたことを示すための表示態様 ( 図では「 - 」で表示 ) が表示されている。このように構成することで、表示領域 D m 7 に表示されている各ボタンアイコンを確認することで、討伐演出中に既に実行された攻撃演出の回数と、残りの攻撃演出の回数と、を容易に把握することができる。図 2 7 4 ( b ) に示した状態で遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下すると、キャラクタ 8 0 1 a が敵を攻撃する演出が実行され、攻撃後の残敵数が表示される。次に、図 2 7 5 ( a ) を参照して、1 回目の攻撃演出が実行された 2 ラウンド目のラウンド遊技が終了した後のインターバル期間中の演出内容について説明をする。図 2 7 5 ( a ) は、2 ラウン

40

50



ド目終了後のインターバル中に表示される表示画面の一例を示した図である。2ラウンド目～6ラウンド目のラウンド遊技間に設定されるインターバル期間では、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）を示す表示態様と、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。本第7制御例では、インターバル期間として1.5秒間が設定されるように構成しており、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（SW有効期間中）に演出ボタン22aが押下されなかった場合には、インターバル期間を用いて、前のラウンド遊技にて実行された攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示される。一方で、前のラウンド遊技にて実行される攻撃演出中（SW有効期間中）に演出ボタン22aを押下した場合には、演出ボタン22aを押下した直後に、味方キャラが攻撃を行う演出が実行された後に今回の攻撃演出の演出結果（残敵数）が表示されたままインターバル期間に移行し、攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示したまま、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様と、が表示される。

10

#### 【1030】

より詳細に説明をすると、本第7制御例では大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の終了条件として第1可変入賞装置65へと10個の遊技球が入賞した場合に成立する第1終了条件と、ラウンド遊技が開始されてから第1終了条件が成立すること無く30秒が経過した場合に成立する第2終了条件と、を有している。ここで、本第7制御例におけるパチンコ機10は、図265を参照して上述した通り、大当たり遊技中は右打ち遊技が実行され、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第1可変入賞装置65に到達するように遊技盤13を構成している。本パチンコ機10は、1分（60秒）間で100個の遊技球を発射可能に構成していることから、大当たり遊技中に継続して遊技球は発射した場合には、ラウンド遊技が開始されてから約6秒で第1終了条件が成立しラウンド遊技が終了する。そして、ラウンド遊技中に実行されるラウンド遊技演出としては、ラウンド遊技が開始されてから3秒後に3秒間のSW有効時間が設定される攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、ラウンド遊技中に実行される攻撃演出におけるSW有効時間の長さ（3秒）が、通常に遊技した場合において継続するラウンド遊技期間の長さ（約6秒）よりも短くなるように構成している。このように構成することで、ラウンド遊技中において効率良く遊技球が第1可変入賞装置65へと入賞する場合であっても、SW有効時間が設定されている際にラウンド遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、SW有効時間内に演出ボタン22aを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン22aを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン22aを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1031】

なお、本第7制御例では、ラウンド遊技中に設定されるSW有効時間を、通常の遊技が実行されている場合に継続し得るラウンド遊技期間（約6秒）よりも短くなるように予め規定しておき、ラウンド遊技期間（約6秒）が経過するよりも前にSW有効時間が経過するように攻撃演出を実行することで、SW有効時間内に演出ボタン22aを操作しようとする遊技者に対して、演出ボタン22aを操作する前にラウンド遊技が終了してしまい演出ボタン22aを操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制しているが、これに限ること無く、例えば、ラウンド遊技中に設定されるSW有効時間の長さを、ラウンド遊技中に第1可変入賞装置65へと入賞した遊技球の個数に応じて可変させるように構成しても良い。具体的には、ラウンド遊技中に設定されるSW有効時間として、経過時間に基づいてラウンド遊技を終了させる第2終了条件（30秒経過）が成立する期間と同一の長さ（30秒）を設定し、その後、ラウンド遊技中に第1可変入賞装置65へと遊技球が1個入賞する毎に、SW有効時間の残期間が3秒減算されるように構成する。このように構成することで、ラウンド遊技が終了するまでに、確実にSW有効時間を終了させることができる。また、ラウンド遊技中において、遊技球の発射を中断し、演出ボタン22aへの操作を実行しようとする遊技者に対しては、長時間（最大で30秒）のSW有効時間を提供することができるため、SW有効時間内に演出ボタン22aを操作しようとする遊技者に対

40

50



して、演出ボタン 2 2 a を操作する前に S W 有効時間が経過してしまい演出ボタン 2 2 a を操作する操作意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 0 3 2 】

図 2 7 5 ( a ) に戻り、説明を続ける。図 2 7 5 ( a ) に示した通り、2 ラウンド目終了後のインターバル期間では、2 ラウンド目にて実行された攻撃演出 ( 図 2 7 4 ( b ) 参照 ) の演出結果として表示領域 H R 1 に「残り 3 8 5 体」が表示されている。また、3 ラウンド目にて実行される攻撃演出の内容を示唆するための表示態様として、主表示領域 D m の左側に勇者を模したキャラクタ 8 0 1 b が表示されており、表示領域 D m 7 には、次の攻撃演出に対応する第 2 ボタンアイコン P u 2 が強表示態様で表示されている。そして、副表示領域 D s には、今回の討伐演出における攻撃演出の残回数と、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出であることを案内するための表示態様として「残り 4 回！！次は大量討伐のチャンス！！」のコメントが表示されている。よって、図 2 7 5 ( a ) に示した表示画面を目視した遊技者は、3 ラウンド目にて実行される攻撃演出にて、敵の残数が大きく減少することを事前に把握することができるため、敵の残数が 0 体になることを期待しながら 3 ラウンド目の攻撃演出を楽しませることができる。なお、本第 7 制御例では、図 2 7 5 ( a ) に示した通り、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を 3 つの表示要素 ( 表示領域 D m 7 の表示態様、キャラクタ 8 0 1 b の表示、副表示領域 D s のコメント ) によって遊技者に示唆可能に構成している。この各表示要素は、全てのインターバル期間において表示するものではなく、少なくとも 1 の表示要素を用いて次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示唆可能に構成しても良い。この場合、上述した 3 つの表示要素のうち、用いられた表示要素の数が多いほど、次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたり、3 つの表示要素が示唆する攻撃演出の内容に矛盾が発生している場合に次の攻撃演出が敵の残数を大きく減少させる攻撃演出である可能性を高くしたりするように構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間にて表示される各種表示態様に対しても遊技者に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

#### 【 1 0 3 3 】

さらに、本第 7 制御例では、上述した 3 つの表示要素のうち、表示態様 D m 7 のみ事前に表示し、残りの 2 つの表示要素をインターバル期間が設定され、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出内容を示す表示態様が表示されるタイミングにて同時に表示するように構成しているが、これに限ること無く、次のラウンド遊技にて実行される攻撃演出に用いられるキャラクタを示唆する表示態様 ( 第 1 表示要素 ) の表示タイミングと、副表示領域 D s のコメント表示 ( 第 2 表示要素 ) の表示タイミングと、を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を後に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成すると良い。このように構成することで、インターバル期間中に表示される表示内容を遊技者が注視する期間を長くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、各表示要素のうち、遊技者に有利な表示態様が決定された表示要素を先に表示するように各表示要素の表示タイミングを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、先に表示された表示要素が遊技者に有利な表示態様である場合に、2 つの表示要素が何れも遊技者に有利な表示態様である可能性を残すことができるため、後に表示される表示要素に対して遊技者を注視させることができる。

#### 【 1 0 3 4 】

なお、本第 7 制御例では、各攻撃演出にて用いられるボタンアイコンの種別 ( 強表示態様、通常表示態様 ) を、討伐演出が開始される時点で事前に遊技者に表示する ( 図 2 7 4 ( a ) 参照 ) ように構成しているが、これに限ること無く、例えば、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演出の回数に対応させた数のボタンアイコンとして、第 1 ボタンアイコン P u 1 のみ 1 回目の攻撃演出の演出内容に応じて種別を決定し、残りの第 2 ボタンアイコン P u 2 ~ 第 5 ボタンアイコン P u 5 を通常表示態様で表示させておき、討伐演出が開始される時点では、今回の討伐演出にて実行される攻撃演

10

20

30

40

50

出の回数と、1回目の攻撃演出の演出内容のみを遊技者に報知する表示態様を表示し、2ラウンド目以降のインターバル期間にて第2ボタンアイコンPu2～第5ボタンアイコンPu5の表示態様を、対応する攻撃演出の演出内容に応じて可変表示させるように構成しても良い。このように構成した場合には、インターバル期間中に表示される各表示要素の表示タイミングを決定する処理において、上述した第1表示要素、第2表示要素に加え、可変させたボタンアイコンの表示態様(第3表示要素)の表示タイミングも含めて表示タイミングを決定するように構成すると良い。また、2ラウンド目以降のインターバル期間にて第2ボタンアイコンPu2～第5ボタンアイコンPu5の表示態様を可変させる構成を用いた場合には、討伐演出にて実行される各攻撃演出の演出内容を、討伐演出が開始されるまでに予め決定しておくのでは無く、インターバル期間中に決定するように構成しても良いし、討伐演出の開始時に予め決定しておいた攻撃演出の内容を、前に実行された攻撃演出の演出結果(演出ボタン22aの操作状況)に応じて、可変させるように構成しても良い。このように、討伐演出が実行されている際中に残りの攻撃演出の演出内容(減少させる残敵数)を可変させるように構成したとしても、可変後の攻撃演出の演出内容に応じた表示態様でボタンアイコンを表示させることができるため、遊技者に違和感を与える演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1035】

そして、討伐演出にて実行される最後の攻撃演出(6ラウンド目の攻撃演出)にて、敵を全て討伐した場合には、図275(b)に示した表示画面が表示される。図275(b)は、討伐演出にて敵を全て討伐した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図275(b)に示した通り、表示領域HR1に表示される敵残数を示す表示態様として「残り0体」が表示され、攻撃演出にて用いられたキャラクタ801a、及びキャラクタ801bが祝福する演出態様が主表示領域Dmに表示される。また、表示領域Dm7には、今回の討伐演出にて実行された攻撃演出の回数を把握可能な表示態様として、消費済アイコン(図では「-」で表示)が、攻撃演出が実行された回数に対応させて5個表示されている。副表示領域Dsには、今回の討伐演出が遊技者に有利な演出結果であることを案内するための案内表示態様として「討伐完了!!ラッシュ突入!!」の文字が表示されている。このように構成することで、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な成功演出であることと、大当たり遊技の終了後に時短状態(ラッシュ)が設定されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この「討伐完了!!ラッシュ突入!!」との文字は、初めて時短状態へと移行する場合に表示されるものであり、時短状態中に大当たり当選し、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合には、「討伐完了!!ラッシュ突入!!」に代えて「ラッシュ継続」の文字が表示される。この表示態様の切替は、短時間で同一条件が成立した場合(時短状態が設定される場合)に異なる表示態様を表示する構成である。

20

30

#### 【1036】

次に、上述した討伐演出にて実行される攻撃演出中における演出ボタン22aに対する操作の有無に応じて表示される表示画面の表示内容について、図276、及び図277(a)を参照して説明をする。図276(a)は、図275(a)に表示したインターバル期間が経過した後に実行される3ラウンド目の攻撃演出中であって、SW有効時間中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図276(b)は、図276(a)に表示した攻撃演出のSW有効時間内に遊技者が演出ボタン22aを操作(押下)した場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図277(a)は、図276(a)に表示した攻撃演出のSW有効時間内に遊技者が演出ボタン22aを操作(押下)しなかった場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第7制御例では、討伐演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果(大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを報知する演出結果)であることを示すために残敵数が共通特定数(0体)となる演出態様を決定可能に構成している。さらに、遊技者に有利な演出結果となる討伐演出において残敵数が共通特定数(0体)となるよりも前に、残敵数として固有特定数(例えば、333といったぞろ目や、大当たり図柄に対応した値)を表示することで、討伐演出の際中に今回の討伐演

40

50

出の演出結果を遊技者に報知可能に構成している。加えて、各攻撃演出における演出ボタン22aの操作状況（押下の有無）に応じて、各攻撃演出の演出結果を異ならせるように構成しており、例えば、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下した場合には、予め定められた各攻撃演出の演出結果（残敵数）を表示し、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下しなかった場合には、予め定められている演出結果（残敵数）よりも多い残敵数を表示可能に構成している。つまり、攻撃演出の演出結果を予め決定しておき、攻撃演出中に成立する条件に応じて予め定められている演出結果が示す残敵数を上限に複数の残敵数を表示可能に構成している。

#### 【1037】

このように構成することで、討伐演出にて実行される各攻撃演出にて減少させることが可能な敵の総数を予め規定しておくことで、討伐演出の演出期間中に偏って残敵数を減少させてしまうことを抑制すると共に、各攻撃演出にて減少させる残敵数にバリエーションを持たせることができる。さらに、攻撃演出の演出結果として予め決定されている残敵数と、攻撃演出開始時に表示されている残敵数との間に、固有特定数が含まれている状態であって、当該攻撃演出中に遊技者が演出ボタン22aを操作（押下）しなかった場合に、残敵数を固有特定数とする追加攻撃演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン22aを操作するか否かを選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した通り、固有特定数は大当たり図柄に含まれる数字に応じて決定されるように構成しており、遊技者に対して固有特定数として決定された残敵数を報知しないように構成しているため、攻撃演出が実行される毎に、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲内に固有特定数が含まれているか否かを予測する楽しみを提供することができる。加えて、次に実行される攻撃演出にて減少させる残敵数の大小を遊技者に報知することで、実行される攻撃演出中に減少される残敵数を予測するためのヒントを提供可能に構成しているため、今回の攻撃演出にて減少される残敵数の範囲を予測させ易くすることができる。図276(a)に示した通り、3ラウンド目の攻撃演出が実行されると、2ラウンド目終了後のインターバル期間中の表示画面（図275(b)参照）に表示されたキャラクタ801bが主表示領域Dmに表示され、主表示領域Dmの中央部には、強表示態様の第2ボタンアイコンPu2が表示され、今回の攻撃演出にて設定されたSW有効時間を示すためのタイムゲージga1が表示される。このタイムゲージga1は、図274(b)にて示したタイムゲージga1と同様に、3秒間のSW有効時間の経過時間を示すように残期間表示ga1aと、経過期間表示ga1bとで表示される。

#### 【1038】

また、3ラウンド目の攻撃演出は第2ボタンアイコンPu2を用いた攻撃演出が実行されるため、表示領域Dm7には第3ボタンアイコンPu3～第5ボタンアイコンPu5が表示されており、表示領域HR1には、2ラウンド目の攻撃演出の演出結果である残敵数を示す「残り385体」が表示されている。このように、遊技者に対して演出ボタン22aを操作させる期間（攻撃演出のSW有効時間内）にて、今回の攻撃演出によって減少させることが可能な残敵数を示唆するボタンアイコンの表示態様と、現在の残敵数と、を表示することで、遊技者に対して、実行中の攻撃演出に対して演出ボタン22aを操作するか否かを決定させ易くすることができる。3ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン22aを押下した場合には、図276(b)に示した表示画面が表示される。図276(b)は、3ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン22aを操作（押下）した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図276(b)に示した通り、攻撃演出中に演出ボタン22aを操作（押下）すると、ラウンド遊技の終了を待つこと無く、味方キャラ801bが攻撃アクションを実行する演出が実行され、その後、今回の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域HR1に「残り99体」の文字が表示される。つまり、図276(b)に示した例では、討伐演出の演出態様として、敵の総数「500体」が決定され、さらに、3ラウンドに実行される攻撃演出（2回目の攻撃演出）の演出結果として、「残り99体」が予め決定されており、2回目の攻撃演出によって予め決定されている

10

20

30

40

50

残敵数まで残敵数を減少させた演出結果が表示されている。残敵数を示す表示領域 H R 1 は、表示されている残敵数の数に応じて表示態様（背景）が可変設定されるように構成しており、図 276（b）では、敵の残り数（残敵数）が 100 体以下となったことを示すための表示態様（ヒビ割れ背景）が表示されている。そして、副表示領域 D s には、残敵数が 100 体以下であることを遊技者に報知するための案内表示態様として「あと少しだ！！」の文字が表示される。

#### 【1039】

なお、本第 7 制御例では、残敵数が表示される表示領域の表示態様を、残敵数に応じて可変可能に構成しているが、表示態様を可変させる条件として残敵数以外の条件を設定しても良く、討伐演出の総敵数（最初に表示領域 H R 1 に表示される残敵数）に対する現在の残敵数が占める割合が所定割合以下となった場合（例えば、1000 体の敵を討伐する討伐演出にて、残敵数が 100 体（総敵数の一割以下））となった場合に、表示態様を可変させる条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、残敵数では無く、討伐演出の総敵数に対する敵数の減少度合いによって表示領域 H R 1 の表示態様を可変させることができるため、討伐演出にてどの程度敵を討伐したかを遊技者に把握させ易くすることができる。次に、3 ラウンド目の攻撃演出中に演出ボタン 22 a を押下しなかった場合には、図 277（a）に示した表示画面が表示される。図 277（a）は、図 276（a）に示した状態から、演出ボタン 22 a を操作すること無く 3 ラウンド目が終了した場合における 3 ラウンド目終了後のインターバル期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 276（a）に示した状態（残敵数「385 体」の状態）で、演出ボタン 22 a を操作すること無く S W 有効時間が経過すると、タイムゲージ g a 1 の残期間表示 g a 1 a が減少し、S W 有効時間が終了する。その状態で 3 ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、3 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間へと移行し、演出ボタン 22 a が操作されなかった場合に実行される追加攻撃演出を実行し、追加攻撃演出の演出結果として、表示領域 H R 1 に「残り 333 体」が表示される。つまり、図 277（a）に示した図は、今回の大当たり遊技は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり遊技であり、成功演出が実行される討伐演出の固有特定数として「333」が設定されている討伐演出が実行されている場合における表示画面の一例を示した図である。

#### 【1040】

そして、3 ラウンド目に行われる追加攻撃演出の演出結果として、残敵数「99 体」が決定されており、遊技者が演出ボタン 22 a を操作した場合には、図 276（b）に示した通り、残敵数が「385 体」から「99 体」まで減少する演出結果が表示される。一方、遊技者が演出ボタン 22 a を操作しなかった場合には、残敵数を「385 体」から所定数減少させるための追加攻撃演出が実行される。この追加攻撃演出が実行される条件が成立した場合には、専用の抽選によって追加攻撃演出の演出態様（演出結果）が決定されるように構成している。具体的には、演出ボタン 22 a を操作すること無く S W 有効時間が経過した場合に、追加攻撃演出の実行条件が成立し、現時点の残敵数（例えば、「385 体」と、攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「99 体」と、の間に、今回の討伐演出にて決定された固有特定数（例えば、「333 体」）が含まれているかを判別し、固有特定数が含まれていないと判別した場合には、70%の割合で追加攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「99 体」）まで減少させる演出態様が決定され、20%の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 1 擬似残敵数（例えば、「104 体」）まで減少させる演出態様が決定され、10%の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 2 擬似残敵数（例えば、「144 体」）まで減少させる演出態様が決定される。一方、固有特定数が含まれていると判別した場合には、40%の割合で追加攻撃演出の演出結果として予め決定されていた残敵数（例えば、「99 体」）まで減少させる演出態様が決定され、30%の割合で固有特定数（例えば、「333 体」）まで減少させる演出態様が決定され、10%の割合で下一桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第 1 擬似残敵数（例えば、「104 体」

）まで減少させる演出態様が決定され、20%の割合で下二桁が大当たり図柄の数（例えば、「4」）となる第2擬似残敵数（例えば、「144体」）まで減少させる演出態様が決定される。

#### 【1041】

そして、決定された演出態様に応じた追加攻撃演出が実行される。このように構成することで、攻撃演出中に演出ボタン22aを操作した場合と、しなかった場合とで1の攻撃演出の演出結果を異ならせることができるため、攻撃演出のバリエーションを増加させることができる。また、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合であっても、大当たり図柄に含まれる数字に関連する残敵数（擬似残敵数）へと敵の数を減少させ易くしているため、遊技者に対して、追加攻撃演出の演出結果が固有特定数であると思わせ易くすることができる。さらに、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれている場合、即ち、実行中の討伐演出が成功演出となる討伐演出（時短状態が設定される大当たり遊技中に実行される討伐演出）である場合には、残敵数の減少範囲内に固有特定数が含まれていない場合と比べて、擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。よって、固有特定数へと残敵数を減少させることが出来なかった場合であっても、1の討伐演出において、追加攻撃演出が複数回実行されるように遊技を行い、擬似残敵数が複数回表示されることにより、今回の討伐演出が成功演出となる討伐演出であることを遊技者に予測させることが可能となる。また、図277(a)に示した通り、表示領域HR1に固有特定数（「333体」）の残敵数が表示された場合、即ち、残敵数が「0体」となるよりも前に遊技者に対して成功演出（時短状態が設定されることを報知する討伐演出）が実行されることが報知された場合は、表示領域HR1の表示態様が通常とは異なる表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示され、表示領域Dm7に表示されるボタンアイコン（第3ボタンアイコンPu3～第5ボタンアイコンPu5）が、最終的に残敵数が「0体」となるように残りの攻撃演出が実行される旨を示すための特殊表示態様（図では輝いている態様で表示）で表示される。

#### 【1042】

本第7制御例では、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成している。つまり、固有特定数が表示された後も残敵数が0体になるまで残敵数を減少させる攻撃演出が実行される。よって、一度固有特定数の残敵数が表示された場合であっても、討伐演出が進行した場合に、表示領域HR1には固有特定数とは異なる残敵数が表示されることになる。よって、固有特定数が表示されたことを報知するための表示態様で表示領域Dm7に表示されるボタンアイコンの表示態様や、表示領域HR1の表示態様を表示可能に構成することで、討伐演出の途中段階にて残敵数として固有特定数が表示されたことを討伐演出の残期間に渡って継続して遊技者に把握させ易くすることができる。本第7制御例では、上述した通り、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合であっても、残りの攻撃演出を予め決定した内容に従って実行するように構成することで、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が増大してしまうことを抑制している。つまり、既に、成功演出が実行されていることを遊技者が把握している状態では、各攻撃演出における残敵数の減少度合いに対する遊技者の興味が低くなることから、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成したとしても演出効果を効果的に高めることが困難であるため、予め決定されている攻撃演出の演出態様をそのまま使用するように構成し、討伐演出を実行するための制御処理の負荷が過剰に増大してしまうことを抑制することができる。

#### 【1043】

なお、本第7制御例にて用いた構成に限ること無く、討伐演出の途中段階で残敵数として固有特定数が表示された場合において、予め決定されている攻撃演出の演出態様に代えて、専用の演出態様を実行するように構成しても良く、例えば、残敵数として固有特定数が表示されている状態において次の攻撃演出が実行される場合には、討伐演出における攻

10

20

30

40

50

撃演出の残回数に関わらず残敵数が「0体」となる攻撃演出を実行するように構成し、その後、討伐演出が終了するまでの残期間（確定後時間）を用いて、残りの攻撃演出を実行すること無く遊技者を祝福するための祝福演出を実行するように構成しても良いし、上述した確定後時間中に実行される攻撃演出を用いて遊技者に対して別の特典（例えば、保留連の有無）が付与されるか否かを報知可能な第2演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、成功演出となる討伐演出が実行される場合において、演出結果が表示されるまでの演出の進行状況（固有特定数の表示の有無）に応じて、遊技者に対して異なる特典を付与させることができるため、遊技者に対して、討伐演出が実行される期間中に演出ボタン22aを押下するか否かを選択させる楽しさを提供することができる。また、固有特定数が表示された後に実行される攻撃演出の演出態様として専用の演出態様（例えば、各攻撃演出の演出結果として残敵数が全てぞろ目となる演出態様）を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、表示領域HR1に表示される残敵数を把握するだけで、固有特定数が表示されたことを遊技者に分かり易く報知することができるため、表示領域HR1以外の表示領域（例えば、表示領域Dm7）に表示される表示要素（例えば、ボタンアイコン）の表示態様として専用の表示態様（例えば、輝いている態様）を表示するための表示データを用意する必要がなくなる。図277（b）は、討伐演出における最後の攻撃演出において固有特定数が表示された場合における表示画面の一例を示した図である。本第7制御例では、成功演出となる討伐演出において、最後の攻撃演出の演出結果として残敵数「0体」では無く、固有特定数（例えば「44体」）が表示され、その後、追加攻撃演出によって残敵数を「0体」にする復活演出を実行可能に構成している。

#### 【1044】

つまり、今回実行される攻撃演出が討伐演出における最後の攻撃演出であることを遊技者に把握させた状態で、その最後の攻撃演出の演出結果として「0体」以外の残敵数を表示し、遊技者に対して失敗演出（大当たり遊技終了後に時短状態が設定されないことを報知する演出）が実行されたと思わせた後に、復活演出を実行し残敵数を「0体」へと可変表示可能に構成している。このように構成することで、討伐演出が終了する最後まで遊技者に対して成功演出が実行されていることに期待を持たせることができる。この場合、図277（b）に示した通り、6ラウンド目のラウンド遊技中に、最後の攻撃演出の演出結果を示すための表示態様として表示領域HR1に「残り44体」が表示される。図277（b）に示した例では、固有特定数として大当たり図柄に含まれる「4」の数字を用いた「44」が決定されており、表示領域HR1に表示されている「44体」が固有特定数となる。そして、主表示領域Dmには、復活演出に対応するキャラクタ801cが表示領域HR1を攻撃し、一旦表示された固有特定数をさらに減少させる復活演出（追加攻撃演出）が実行される。この復活演出が終了すると、図275（b）に示した表示画面と同様に、成功演出を示すための表示態様として表示領域HR1に「残り0体」が表示され、遊技者に対して成功演出が実行されたことを報知する。なお、図示は省略したが、本第7制御例では、討伐演出の演出結果が失敗演出である場合において、最後の攻撃演出の演出結果として固有特定数以外の残敵数がランダムに決定されるのでは無く、大当たり図柄に含まれる数字を用いた擬似残敵数が決定され易くなるように構成している。つまり、「444」で大当たり当選した場合における討伐演出では、失敗演出の演出結果を示すための表示画面（最後の攻撃演出の結果を示す表示画面）の表示領域HR1に「4」の数字が付された残敵数であって、固有特定数として決定されていない擬似残敵数（例えば、「14体」や「4体」等）が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、失敗演出の演出結果が表示された場合において、復活演出が実行される可能性を残した状態で失敗演出の演出結果を表示することができる。

#### 【1045】

以上、説明をした通り、本第7制御例では、初回大当たりの大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出結果を用いて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを事前に報知可能に構成していた。さらに、討伐演出の演出結果（最後の攻撃演出の演出結果）

が表示されるよりも前に、討伐演出の演出結果を報知可能にすることで、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態をいち早く察知したい遊技者が討伐演出の演出結果だけでなく、討伐演出の演出過程（各攻撃演出の演出結果）についても興味を持ちやすくするように構成していた。具体的には、各攻撃演出の演出結果として特定数（共通特定数、固有特定数）を表示することで、討伐演出の演出結果が、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数0表示）が表示されることを事前に報知可能に構成していた。つまり、本第7制御例では、討伐演出として、特定数が表示される場合と、時短状態が設定されることを示すための演出結果（残敵数0表示）が表示される場合とで、同一の特典が付与されることを、報知タイミングを異ならせて報知可能に構成している。なお、特定数が表示される場合に遊技者に付与される特典の内容と、討伐演出の演出結果が表示された場合に遊技者に付与される内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、討伐演出の演出結果が表示されることで付与される特典として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示す特典を設定し、特定数が表示される場合に付与される特典として、大当たり遊技終了後に直ぐに次の大当たり遊技が実行される（保留連する）ことを示す特典を付与するように構成しても良い。このように構成することで、討伐演出によって、複数の特典を遊技者に付与することが可能となるため、遊技者に対して、討伐演出の演出結果だけでなく、その演出過程に対してもより注視させ易くすることができる。

10

## 【1046】

次に、図278を参照して、時短状態（ラッシュ）中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。本第7制御例のパチンコ機10は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態が設定されている場合よりも、時短状態が設定されている場合の方が、遊技者に有利な第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第2特別図柄抽選は、高確率（1/2の確率）で小当たり当選するように規定されており、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放される第2可変入賞装置（V入賞装置）650へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能に構成され、特定領域を遊技球が通過したことに基づいて大当たり（V大当たり）遊技が実行されるように構成している。また、本第7制御例のパチンコ機10では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、1秒）の変動時間を設定可能に構成し、1の大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くすることで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くするように構成している。このように構成されたパチンコ機10では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の抽選結果を示すための変動演出として、通常状態中に実行される変動演出、即ち、抽選結果を示すための第3図柄を少なくとも含む複数の図柄列（例えば、左列、中列、右列）に含まれる複数の図柄を変動表示させた後に、一部の図柄列（例えば、左列、右列）に含まれる第3図柄を、大当たり当選を示す組合せで停止表示させたりチ状態を創出し、残りの図柄列（例えば、中列）にて変動表示されている第3図柄の停止表示態様を遊技者に予測させながら楽しませるリーチ演出を実行すること無く、時短状態中専用の変動演出を実行するように構成している。本第7制御例では、時短状態中において更新条件の成立に基づいて所定の

20

30

40

## 【1047】

つまり、上述したリーチ演出は、特別図柄変動が実行されている変動期間を用いて、大当たり当選への期待度を徐々に高めて行く変動演出であって、特別図柄抽選が頻繁に実行されることを防ぐために長めの変動時間（例えば、60秒）を設定した場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるが、本第7制御例のパチンコ機10のように、時短状態中において短い変動時間（例えば、1秒）の特別図柄変動が実行

50



され易く構成されている場合には、1回の特別図柄変動の変動時間を用いてリーチ演出を実行したとしても、リーチ状態を創出してから特別図柄抽選の結果を停止表示させるまでに費やす時間が短くなってしまい、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうという問題があった。そこで、本第7制御例におけるパチンコ機10では、時短状態が設定されているラッシュ期間において、時短状態中に実行可能な第2特別図柄変動の残回数(残特図2変動回数)をカウントダウンする演出を主に実行し、第2特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、カウントダウン表示される数字に代えて特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄の表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が連続して実行される時短状態において、時短状態が継続する期間を遊技者に分かり易く報知しながら、特別図柄抽選で当たり当選したことを分かり易く報知することができる。図278(a)は、時短状態(時短3回)が設定されてから、1回目の第2特別図柄変動が実行されている間に表示される表示画面の一例を示した図である。図278(a)に示した通り、時短状態中の演出モードであるラッシュ中は、キャラクタ801が攻撃をチャージしている演出が実行され、その前面側に残特図2変動回数を示すための表示態様として数字アイコン808が表示される。図278(a)に示した図では、1回目の第2特別図柄変動が実行されている状態であるため、実行中の第2特別図柄変動を含めて3回の第2特別図柄変動が実行されることを示す「3」の表示態様で数字アイコン808が表示されている。

10

#### 【1048】

また、主表示領域Dmの右側には、時短状態(ラッシュ)が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域Dm8が形成され、時短状態(ラッシュ)期間の継続期間を示す表示態様として「00:02:44」の表示態様が表示されている。この「00:02:44」は、時短状態が設定されてから2秒が経過したことを示している。具体的には、表示領域Dm8に表示される継続期間表示は、最大で99分59秒の期間を表示可能に構成している。なお、秒単位の時間が表示される領域(真ん中の2桁領域)の右側の領域(右側の2桁領域であって、図278(a)では「44」が表示されている領域)は、擬似経過時間表示領域として形成されており、最小で「00」から最大で「99」までの値を表示可能に構成している。そして、1秒が経過するまでの間に、最小値から最大値まで値を更新可能に構成し、最大値に到達した後は再度最小値が表示され繰り返し値が更新されるように構成している。つまり、擬似経過時間表示領域は1/100秒単位で値が更新されているように見える表示領域である。なお、表示領域Dm8に表示される継続期間表示の最大値(99分59秒)を超えて時短状態が継続した場合には、それ以上の継続期間の表示を行わず、時短状態が長時間継続したことを示すための祝福表示(例えば「エクセレント!!」の表示)が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して特別感のある演出を提供することができる。なお、本第7制御例では、時短状態が継続している期間(途中に実行される大当たり遊技、或いは、小当たり遊技の期間も含む)は、遊技の有無に関わらず、継続期間の表示を更新するように構成しているため、例えば、時短状態中に遊技を長時間中断した場合には、継続期間表示が最大値に到達し易くなる。そこで、上述した祝福表示を実行する条件として、継続期間表示が最大値に到達したことに加え、ラッシュ期間中に獲得した賞球数が所定数を超えた場合に成立する条件や、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技回数、或いは、時短状態中に実行された特別図柄抽選回数が所定回数を超えた場合に成立する条件が成立することを祝福表示を実行する条件としても良い。

20

30

40

#### 【1049】

このように構成することで、ラッシュ期間中に多くの遊技(特別図柄抽選)を実行した遊技者のみ祝福表示を表示させることができるため、祝福表示が表示された遊技者の満足感を高めることができる。なお、この場合、祝福表示の実行条件が成立していない状態で継続期間表示が最大値に到達すると、最大値である継続期間表示を継続して表示するように構成し、最大値である継続期間表示が継続している状態で祝福表示の実行条件が成立した場合に、祝福表示を実行するように構成すると良い。このように構成することで、ラッ

50



シュ期間が長時間継続している遊技者に対して、祝福表示を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。副表示領域Dsには、ラッシュ期間(時短状態)中に実行される変動演出の演出内容を示すための案内表示態様として「カウントダウンが0になるまでに画面を破壊しろ」の文字が表示されている。このように構成することで、キャラクタ801が画面を攻撃して破壊した場合に特典(当たり)が付与されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、ラッシュ期間中に実行された第2特別図柄抽選で当たり当選した場合には、図278(b)に示した表示画面が表示される。図278(b)は、ラッシュ期間中に当たり当選した特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。当たり当選した第2特別図柄変動が実行されると、攻撃をチャージしていたキャラクタ801が画面を破壊する攻撃演出が実行され、画面が破壊されカウントダウン表示されていた数字アイコン808が非表示になり、代わりに、当たり当選を示す組合せで第3図柄(図では「555」)が表示領域HR2に表示される。

#### 【1050】

次に、図279、及び図280を参照して、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中の演出内容について説明をする。図279(a)は、小当たり遊技が開始された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図279(b)は、小当たり遊技が開始されてから4秒以内に遊技球を特定領域(V領域)へと入球させた場合に表示される表示画面の一例を示した図であり、図280は、小当たり遊技が開始されてから4秒以内に遊技球を特定領域(V領域)へと入球させた状態で、小当たり遊技が開始されてからの経過時間が4秒を過ぎた場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第7制御例におけるパチンコ機10は、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態(ラッシュ期間)中に実行される第2特別図柄変動の変動時間を短くしている。さらに、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの期間や、小当たり遊技が実行されてから遊技球を特定領域(V領域)へと入球させることが可能となるまでの期間も短く構成している。ここで、従来より、小当たり遊技中に特定領域(V領域)へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技の実行権利を獲得し、小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させるパチンコ機10が知られている。この従来型のパチンコ機10では、小当たり遊技が実行される限られた期間内に特定領域へと遊技球を入球させるために、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となつてから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間を用いて、小当たり遊技中に実行すべき遊技内容(例えば、「右打ちをしてVを狙え」の表示)を遊技者に予め報知する遊技案内報知を実行するように構成していた。

#### 【1051】

このように構成された従来型のパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果が小当たり当選となつてから小当たり遊技が開始されるまでの期間、或いは、小当たり遊技が開始されてから遊技球を特定領域へと入球させることが可能となる期間として、上述した遊技案内報知を繰り返し実行可能な程度の長さを設定することで、遊技者に対して小当たり遊技中に実行すべき遊技内容を遊技者に把握させるように構成していた。そして、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となるまでの間に、遊技案内報知が繰り返し実行される従来型のパチンコ機10では、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる状態においても遊技案内報知を繰り返し実行し、遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様(例えば、「V」ゲット)を表示することで、遊技者に対して適正な遊技が実行されたことを分かり易く理解させるように構成していた。しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、小当たり遊技中に遊技球が特定領域へと入球したことに基づいて遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様(例えば、「V」ゲット)を表示するように構成しているため、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでに、遊技案内報知を繰り返し実行させる期間を設ける必要があり、小当たり当選してから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態が設定されるま

での期間が間延びしてしまい、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ難いという問題があった。また、小当たり遊技が開始されてから特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間を短く設定し、初回の遊技案内報知期間が終了するよりも前に、遊技球を特定領域へと入球させることが可能に構成した場合には、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができるが、遊技案内報知にて遊技者に報知される遊技内容を遊技者が把握する前に遊技案内報知が終了してしまい、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技に対して遊技者が困惑してしまうという問題があった。

#### 【 1 0 5 2 】

これに対して、本第7制御例では、小当たり遊技が開始されてから、特定領域へと遊技球を入球させることが可能な状態となるまでの期間の長さが、初回の遊技案内報知期間（4秒）よりも短くなるように構成し、さらに、初回の遊技案内報知期間（4秒）が経過するまでの間に、遊技球を特定領域へと入球させた場合には、初回の遊技案内報知が経過した後に、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Vゲット」）を表示するように構成している。そして、初回の遊技案内報知が経過した後に実行される2回目以降の遊技案内報知が実行されている期間中に、特定領域へと遊技球が入球した場合には、実行中の遊技案内報知を中止し、特定領域へと遊技球が入球したことを報知するための表示態様（例えば、「Vゲット」）を表示するように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させ易くできると共に、特定領域へと遊技球が入球した後に実行される遊技の内容を遊技者に案内するための報知期間（初回の遊技案内報知期間）を確実に確保することができる。図279（a）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、遊技盤13の右側領域に設けられた第2可変入賞装置（V入賞装置）650に向けて遊技球を入球させるための右打ち遊技の実行を遊技者に案内するための案内報知として、表示領域Dm4には「右打ち」が表示され、主表示領域Dmの右側に形成された表示領域Dm10には、第2可変入賞装置650の箇所を遊技者に分かり易く把握させるために、第2可変入賞装置650が配設された遊技領域付近を示す画像が表示される。さらに、小当たり遊技中における遊技内容として、第2可変入賞装置650内に設けられた特定領域（Vゲート）へと遊技球を入球させることを案内するための遊技案内報知として、第1矢印810が主表示領域Dmに表示される。

#### 【 1 0 5 3 】

この第1矢印810は、第3図柄表示装置81の表示面に対して、第2可変入賞装置650が配設されている方向（右方向）を示す表示態様で表示されており、「右を狙え」の文字が付設されている。そして、表示面の左右方向に移動するように表示されるものであって、1の遊技案内報知期間である4秒間の間に、第1矢印810が左右方向へと2往復するように表示される。さらに、副表示領域Ds1には、小当たり遊技中における遊技方法を案内するための案内態様として「右打ちしてVアタッカーに入賞させる！！V入賞で大当たりゲット！」の文字が表示される。また、第1矢印810が第3図柄表示装置81に表示されると共に、音声出力装置226から「右を狙え」の音声4秒間の間に2回出力される。本第7制御例では、小当たり遊技の遊技方法を案内するための遊技案内報知として、1回の報知期間が4秒となる遊技案内報知が実行されるように構成している。そして、1回の遊技案内報知が終了した時点において、遊技案内報知を継続するか否かを判別し、継続する必要があると判別した場合には、同一の遊技案内報知を繰り返し複数回実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された状態では、右打ち遊技によって第2可変入賞装置（V入賞装置）650へと遊技球を入球させることで、大当たり遊技を実行させることが可能となることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらに、主表示領域Dmに表示される第1矢印810の下方には、小当たり遊技において遊技球を第2可変入賞装置650へと入球させることが可能な期間（ラウンド遊技期間）の残時間を示すための第2タイムゲージga2が表示されている。この第2タイムゲージga2の表示態様は、小当たり遊技のラウンド遊技期間の残期間を示すための

残期間表示 g a 2 a と、経過期間を示すための経過期間表示 g a 2 b とから形成されており、小当たり遊技のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示 g a 2 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 2 a が占める割合が減少するように、第 2 タイムゲージ g a 2 の表示態様が可変するように構成している。

#### 【 1 0 5 4 】

本第 7 制御例では、小当たり遊技が開始されると、2 秒間のオープニング期間が経過した後最大で 2 0 秒間のラウンド遊技が実行され、その後、2 秒間のエンディング期間が設定されるように構成している。オープニング期間は、第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 が開放されない期間、即ち、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させることができない期間であって、特別図柄抽選で当り当選を目指す遊技を行っていた遊技者に対して、小当たり当選に基づいて第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放動作されることを報知するための期間である。オープニング期間が設定されると、小当たり遊技の開始を案内するための表示態様 ( 例えば、「小当たり遊技開始」) を表示されると共に、初回の遊技案内報知として、図 2 7 9 ( a ) に示した第 1 矢印 8 1 0 が 4 秒間表示される。つまり、本第 7 制御例では、小当たり遊技中の遊技内容を案内するための遊技案内報知を、ラウンド遊技が実行されるよりも前の段階 ( オープニング期間 ) から実行するように構成している。このように構成することで、遊技案内報知の内容を把握することで小当たり遊技中の遊技を理解した遊技者が、小当たり遊技中の遊技を理解した段階から右打ち遊技を実行したとしても、ラウンド遊技が開始された直後から第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させ易くすることができる。小当たり遊技のラウンド遊技中は、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入賞させることが可能な開状態と、その開状態よりも遊技球を入賞させることが困難な ( 入賞させることが出来ない ) 閉状態と、に開閉扉 6 5 0 f 1 が可変動作される。具体的には、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 0 . 4 秒 )、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 0 . 4 秒 )、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 0 . 4 秒 )、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 0 . 4 秒 )、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 1 . 5 秒 )、開状態 ( 0 . 1 秒 )、閉状態 ( 1 . 5 秒 )、開状態 ( 0 . 2 秒 )、閉状態 ( 4 . 8 秒 )、開状態 ( 0 . 8 秒 )、閉状態 ( 9 秒 ) となるように、開閉扉 6 5 0 f 1 が可変制御される。

#### 【 1 0 5 5 】

ここで、本第 7 制御例における小当たり遊技は、上述した 2 0 秒の可変制御が終了した場合、或いは、ラウンド遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと所定数 ( 1 0 個 ) の遊技球が入賞した場合に、ラウンド遊技の終了条件が成立し、ラウンド遊技が終了するように構成している。そして、ラウンド遊技中に実行される開閉扉 6 5 0 f 1 の可変制御内容として、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるように構成している。そして、小当たり遊技中に継続して右打ち遊技を実行した場合には、5 回目の開状態となるタイミングで、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への入賞数が 1 0 個となるように構成している。つまり、小当たり遊技が実行されてから ( オープニング期間が設定されてから )、継続して右打ち遊技を実行した場合には、ラウンド遊技の遊技期間が 2 . 1 秒となり易く、ラウンド遊技中に継続して右打ち遊技を実行しなかった場合は、ラウンド遊技の遊技期間が最大で 2 0 秒となるように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、小当たり遊技が開始された直後から意欲的に右打ち遊技を行わせることができる。また、ラウンド遊技が進行するほど、開閉扉 6 5 0 f 1 が閉状態となる期間が長くなるため、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと所定数 ( 1 0 個 ) の遊技球を入賞させることでラウンド遊技を終了させる場合であっても、1 0 個目の遊技球を入賞させるタイミングによって、ラウンド遊技期間の長さが大きく異ならせることができる。よって、小当たり遊技中における遊技状況によっても、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数が異なるため、遊技者に対して小当たり遊技中の遊技状況についても興味を持たせることができる。

#### 【 1 0 5 6 】

なお、ラウンド遊技の後半期間に設定される長時間の閉状態 ( 9 秒の閉状態 )、即ち、小当たり遊技中に、正常に右打ち遊技を実行していた場合には、設定され難い閉状態が設

10

20

30

40

50

定された場合には、例えば、小当たり遊技が実行されていることに気付かずに右打ち遊技を実行していない場合も考えられるため、既に遊技球を特定領域へと入球させているか否かを判別し、特定領域へと遊技球を入球させていないと判別した場合には、遊技者に対して、右打ち遊技を強調して案内するための強調案内報知を実行するように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行されたにも関わらず、遊技球を特定領域へと入球させること無く、大当たり遊技の実行権利を獲得しないまま小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、小当たり遊技のラウンド遊技中において、前半期間では開閉扉 6 5 0 f 1 の開状態となる期間として 0 . 1 秒が繰り返し設定され、後半期間では、前半期間よりも長い期間 ( 0 . 2 秒、 0 . 8 秒 ) の開状態が設定されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技を短時間で終了させることが出来なかった遊技者、例えば、小当たり遊技が実行されたことに途中まで気付かなかった遊技者に対して、確実に遊技球を第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞させる機会を残すことができる。なお、本第 7 制御例では、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、開状態となる期間が占める割合が高くなるようにラウンド遊技中の可変制御を実行するように構成することで、ラウンド遊技を短時間で終了させることが可能としているが、ラウンド遊技中における可変制御の内容はこれに限ること無く、ラウンド遊技の全期間に対して開状態となる期間が占める割合が均等となるように構成しても良い。

10

#### 【 1 0 5 7 】

また、本第 7 制御例では、ラウンド遊技の後半期間の方が、前半期間よりも、1 回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉 6 5 0 f 1 を可変制御することで、ラウンド遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させること無くラウンド遊技が終了してしまうことを抑制するように構成しているが、これに限ること無く、ラウンド遊技の前半期間の方が、後半期間よりも、1 回の開状態が継続する時間が長くなるように開閉扉 6 5 0 f 1 を可変制御するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド遊技の前半期間中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させ易くすることができるため、ラウンド遊技を短時間で終了させ易くすることができる。一方で、ラウンド遊技の前半期間にてラウンド遊技を終了させることができなかった遊技者に対して、短い開状態と、長い開状態と、が繰り返される小当たり遊技が実行されるため、ラウンド遊技期間を無用に長くすることができる。よって、小当たり遊技を実行する遊技者に対して、ラウンド遊技が開始された直後から意欲的に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入賞させるための右打ち遊技を行わせ易くすることができる。また、小当たり遊技のエンディング期間は、上述したオープニング期間と同様に、第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 が開放されない期間、即ち、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させることができない期間であって、小当たり遊技のラウンド遊技中に実行された遊技内容に基づいた表示態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ、大当たり遊技の実行権利を獲得している場合には、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されることを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。一方で、小当たり遊技のラウンド遊技中に遊技球を特定領域へと入球させることが出来なかった場合には、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行されないため、小当たり遊技が終了したことを示すための情報と、小当たり遊技終了後に通常状態へと移行することを示すための情報と、を含む表示態様が表示される。

20

30

40

#### 【 1 0 5 8 】

ここで、図 2 7 9 ( a ) に示した例では、小当たり遊技が開始されてから 3 秒が経過した時点、即ち、2 秒間のオープニング期間が終了し、ラウンド遊技が実行されてから 1 秒が経過した時点を示しており、主表示領域 D m には、初回の遊技案内報知である第 1 矢印 8 1 0 が表示されており、タイムゲージ g a 2 全体で示すラウンド遊技期間 ( 2 0 秒 ) に対して、経過期間表示 g a 2 b が 1 秒分、残期間表示 g a 2 a が 1 9 秒分の範囲を示している状態が表示されている。そして、初回の遊技案内報知が実行されている期間中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球が特定領域 ( V ゲート ) を通過した場合 ( V 入賞

50

した場合)、即ち、ラウンド遊技が開始されてから2秒以内に遊技球がV入賞した場合は、図279(b)に示した通り、初回の遊技案内報知期間が終了するまで、主表示領域Dmの中央部に初回の遊技案内報知(第1矢印810)が継続して表示され、副表示領域Dsにて小当たり遊技中における遊技方法を案内するための「右打ちしてVアタッカーに入賞させろ!! V入賞で大当たりゲット!」も継続して表示される。このように構成することで、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後に遊技球をV入賞させてしまった場合であっても、V入賞した後に実行される遊技内容(大当たり遊技が実行される遊技内容)を遊技者に分かり易く理解させることができる。また、図279(b)に示した通り、初回の遊技案内報知期間(4秒間)中に遊技球をV入賞させた場合には、初回の遊技案内報知が実行されている主表示領域Dmの空き領域にて、既にV入賞していることを示すためのV入賞済アイコン811を表示するように構成している。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中に遊技球がV入賞しているか否かを遊技者に把握させることができる。

10

#### 【1059】

なお、本第7制御例では、第3図柄表示装置81の表示面にV入賞済アイコン811を表示することによって、初回の遊技案内報知期間中であってもV入賞の有無を遊技者が判別可能に構成しているが、第3図柄表示装置81以外でV入賞している状態であることを報知するように構成しても良く、例えば、パチンコ機10に設けられた発光手段(LED等)を発光させることによってV入賞していることを報知可能に構成しても良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知期間中の表示画面を、V入賞の有無に関わらず統一することができるため、第3図柄表示装置81の表示面に対する表示制御を簡素化することができる。そして、V入賞した状態で、初回の遊技案内報知期間が経過すると、図280に示した通り、遊技案内報知を終了し、V入賞したことを示すためのV演出として、主表示領域Dmの中央部に拡大表示されたV入賞済アイコン811を用いて「Vゲット」を表示する。そして、副表示領域Dsには、V入賞したことに基づいて大当たり遊技が実行されることを示すための「ラッキー大当たり!!」の文字が表示される。つまり、初回の遊技案内報知期間中に遊技球をV入賞させた遊技者は、初回の遊技案内報知が終了するまでの間に遊技案内報知の内容を把握することで、V入賞させた後に大当たり遊技が実行されることを理解した状態で、V入賞後の遊技を実行することになる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。以上、説明をした通り、本第7制御例では、小当たり遊技中に実行される初回の遊技案内報知期間(4秒)の間に、小当たり遊技が終了しないように、小当たり遊技中における第2可変入賞装置(V入賞装置)650の開閉扉650f1の開放動作内容を規定しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技の実行期間をより短くするために、初回の遊技案内報知期間(4秒)が経過するよりも前に、小当たり遊技が終了し得るように小当たり遊技中における第2可変入賞装置(V入賞装置)650の開閉扉650f1の開放動作内容を規定しても良い。

20

30

#### 【1060】

この場合、例えば、小当たり遊技のオープニング期間を0.5秒、小当たり遊技が開始されてからの開閉扉650f1の開放動作内容として、0.2秒の開放と、0.3秒の閉鎖を繰り返す開放動作内容を設定し、且つ、第2可変入賞装置650へと遊技球が3個入賞した時点で小当たり遊技終了条件が成立するように構成することで、初回の遊技案内報知期間(4秒)が経過するよりも前に、第2可変入賞装置650へと遊技球が3個入球して小当たり遊技が終了することになる。そして、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域(Vゲート)へと入球した場合には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が開始される。このように構成されたパチンコ機10に対して、初回の遊技案内報知を、遊技の進行状況に関わらず確実に実行させる本第7制御例の技術思想を適用した場合には、大当たり遊技の実行期間中も初回の遊技案内報知が実行される可能性がある。このような場合では、初回の遊技案内報知が終了した後に、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示されるように各種表示態様の表示タイミングを遅延させるように構成しても良いし、大当たり遊技中に実行される各種表示態様が表示される期間を通

40

50

常よりも短くすることで、徐々にズレ幅を減少させる処理を実行しても良く、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、判別された遊技状況に基づいて、通常の大当たり遊技にて特定の表示態様が表示されるタイミングと、遅延させて特定の表示態様を表示させるタイミングとの差分を算出する。そして、算出された差分を解消するために、各種表示態様の表示期間を短縮させる短縮処理を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くすることができる。

#### 【 1 0 6 1 】

また、例えば、初回の遊技案内報知が終了した時点における大当たり遊技の遊技状況を判別し、通常であれば表示される各種表示態様のうち、優先度の低い表示態様（例えば、オープニング期間中に表示される表示態様）の表示をキャンセルする処理を実行することで初回の遊技案内報知が遊技の進行状況に関わらず固定期間（４秒間）実行された場合であっても、後に実行される各種表示態様を全て表示させながら遊技の進行状況に応じた表示態様を表示させ易くするように構成しても良い。なお、上述した通り、大当たり遊技中において、実際の遊技状況と、第３図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様とにズレが生じている場合であっても、第３図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される一部の表示態様のみを、実際の遊技状況に対応させて表示するように構成すると良い。また、本第 7 制御例では、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、特定領域へと遊技球を入賞（V 入賞）させた場合には、図 2 8 0 に示した通り、初回の遊技案内報知期間が経過した時点で V 入賞の有無を判別し、V 入賞していると判別した場合に V 演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、初回の遊技案内報知期間（４秒）の間に、V 入賞した場合に、V 演出を実行させるまでの期間をタイマに設定（例えば、４秒を設定）し、そのタイマによって４秒が経過したと判別した場合に V 演出を実行させるように構成しても良い。つまり、V 入賞したタイミングに応じて、タイマに設定する値を変更するように構成し、初回の遊技案内報知期間中に V 入賞した場合には、タイマに遅延値（例えば、４秒）をセットし、初回の遊技案内報知期間経過後に V 入賞した場合には、タイマに即効値（例えば、0 . 1 秒）をセットするように構成することで、V 入賞してから V 演出が実行されるまでの期間の長さを、小当たり遊技が実行されてから V 入賞するまでに要した期間の長さによって異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで V 入賞したとしても、V 演出を実行させるために実行される処理内容を統一化することができるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理を簡素化することができる。

#### 【 1 0 6 2 】

次に、図 2 8 1 ( a ) を参照して、時短状態における最終変動中に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 2 8 1 ( a ) は、時短状態（ラッシュ中）に実行される最後の第 2 特別図柄変動が外れ変動である場合に示される表示画面の一例を示した図である。本第 7 制御例では、図 2 7 8 ( a ) に示した通り、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間として短い変動時間（１秒）が設定され、その変動期間中に、時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄抽選の残回数と、当該変動に対応する第 2 特別図柄抽選の結果と、を示すための変動演出を実行可能に構成している。具体的には、時短状態中において連続して第 2 特別図柄抽選を実行した場合であって、その抽選結果が全て外れである場合には、時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄抽選の残回数に対応させて 1 秒間隔で「 3 」、「 2 」、「 1 」と数字アイコン 8 0 8 の表示態様を可変させるカウントダウン表示が実行され、時短状態における第 2 特別図柄変動の最終変動が実行されるように構成している。一方、時短状態における第 2 特別図柄変動の最終変動が実行されるよりも前に、当たり当選した場合には、カウントダウン表示されている数字アイコン 8 0 8 が破壊され、当たり当選を示す表示態様が表示される（図 2 7 8 ( b ) 参照）ように構成している。そして、時短状態中における第 2 特別図柄変動の最終変動では、特別図柄抽選の結果に基づいて異なる変動時間が決定され得るように構成しており、例えば、抽選結果が小当た

り当選である場合の一部において、変動時間が1秒の変動パターンが決定されるように構成している。この変動パターンが決定された場合には、数字アイコン808がカウントダウン表示される演出が最終変動まで継続し、「0」を示す数字アイコン808が破壊されて小当たり当選を示す表示態様が表示される変動演出が実行される。

#### 【1063】

また、抽選結果が小当たり当選である一部、或いは、大当たり当選である場合には、変動時間が20秒の変動パターンが決定されるように構成している。この20秒の変動パターンが決定された場合には、数字アイコン808がカウントダウン表示が実行され、「0」を示す数字アイコン808が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン808が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「END」）が、最終変動が開始されてから10秒が経過するまで表示される。その後、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第2特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）を実行し、その案内演出の途中で、実行中の第2特別図柄抽選の結果が当たり当選（小当たり当選、或いは大当たり当選）であることを示すための表示態様が表示される。この数字アイコン808を用いたカウントダウン表示演出の演出態様は、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合の何れにおいても設定される演出態様であることから、異なる種別の抽選結果を示すための演出態様を共通化する処理である。また、カウントダウン表示演出中に所定条件が成立することで今回の抽選結果を遊技者に報知する演出を実行する場合は、演出実行中の特定タイミングにて特定演出を実行する処理と言える。最後に、時短状態の最終変動となる第2特別図柄抽選の結果が外れである場合には、30秒の変動パターンが決定されるように構成している。この30秒の変動パターンが決定された場合には、上述した20秒の変動パターンと同様に、数字アイコン808がカウントダウン表示が実行され、「0」を示す数字アイコン808が表示された後に、カウントダウン表示中に数字アイコン808が破壊されなかったことを示す表示態様（例えば「END」）が、最終変動が開始されてから10秒が経過するまで表示される。その後、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させることで、通常状態にて第2特別図柄抽選を実行させることが可能となることを遊技者に案内する案内演出（引き戻し案内演出）が実行される。そして、案内演出が終了した後に、特図2保留の獲得を案内するための保留球獲得演出（FINALチャージ演出）が実行される。

#### 【1064】

図281(a)は、FINALチャージ演出が実行されている場合に表示される表示画面であって、FINALチャージ演出中に特図2保留を上限数（1個）獲得した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図281(a)に示した通り、FINALチャージ演出が実行されると、主表示領域Dmの中央付近に表示領域HR11が形成され、FINALチャージ演出が実行されていることを示すための「FINALチャージ中」が表示される。そして、表示領域Dm10には、第2入球口640へと遊技球を入球させることを案内するために、遊技盤13のうち第2入球口640が配設されている付近を模した画像が表示される。この表示領域Dm10に表示される画像は、現在が第2入球口640へと遊技球を入球させ易い状態（普通図柄の高確率状態）であることを遊技者に視覚的に把握させるために、電動役物640aが誘導状態であることを強調した画像（図では、発光表示）が表示される。また、副表示領域Dsには、FINALチャージ演出中の遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として「時間内にチャージを貯める」の文字が表示される。また、表示領域HR10の下方には、FINALチャージ演出が実行される演出期間の残期間を示すための第3タイムゲージga3が表示される。この第3タイムゲージga3の表示態様は、残期間を示すための残期間表示ga3aと、経過期間を示すための経過期間表示ga3bとから形成されており、FINALチャージ演出が実行されてからの時間経過に応じて、経過期間表示ga3bが占める割合が増加し、残期間表示ga3aが占める割合が減少するように、第3タイムゲージga3の表示態様が可変するように構成している。なお、図281(a)に示した例では、FINALチャージ演出が実行され



てから3秒が経過した時点を示しており、第3タイムゲージ g a 3 全体で示す演出期間（7秒）に対して、経過期間表示 g a 3 b が3秒分、残期間表示 g a 3 a が4秒分の範囲を示している状態が表示されている。

【1065】

そして、主表示領域 D m の下側には、FINALチャージ演出中の遊技状況を示すための状況表示態様が表示される。図281(a)に示した図は、FINALチャージ演出が実行されてから3秒が経過した状態であって、第2入球口640へと遊技球を入球させ、特図2保留を上限数まで獲得している状態であることから、状況表示態様として、「チャージ完了」の文字が表示されている。ここで、主表示領域 D m の下側に表示される状況表示態様の表示内容について説明をする。この状況表示態様は、FINALチャージ演出が実行された時点で特図2保留を上限数まで獲得していない場合には、「未チャージ状態」の文字が表示され、遊技者に対して、現在が特図2保留を上限数まで獲得していないことを分かり易く報知可能に構成している。この「未チャージ状態」の表示は、FINALチャージ演出が実行されてから所定期間（1秒）が経過するまで、必ず表示されるように構成している。つまり、FINALチャージ演出が実行されてから0.5秒が経過したタイミングで特図2保留を上限数まで獲得した場合であっても、「未チャージ状態」を1秒間継続して表示するように構成している。そして、「未チャージ状態」が1秒間継続して表示された後に、特図2保留を上限数まで獲得したことを示す「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。一方、FINALチャージ演出が実行されてから1秒が経過した時点で特図2保留を上限数まで獲得していない場合には、特図2保留が上限数となるまで「未チャージ状態」の表示を継続させ、特図2保留を上限数まで獲得した場合に「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。また、このFINALチャージ演出は、時短状態における第2特別図柄変動の最終変動が開始されてから20秒以上経過した時点で実行されることから、既に、特図2保留を上限数まで獲得している状態でFINALチャージ演出が実行される場合もある。この場合においても、FINALチャージ演出が実行されてから1秒が経過するまでは、「未チャージ状態」の文字が表示され、その後「チャージ完了」の文字が表示されるように構成している。

【1066】

このように、特図2保留を上限数まで獲得している状態であっても、FINALチャージ演出中に特図2保留を上限数まで獲得していない状態から特図2保留を上限数まで獲得した状態へと移行したことを疑似的に示す表示態様を表示可能に構成することで、遊技者に対して、特図2保留を上限数まで獲得したことを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第7制御例では、特図2保留の獲得状況に関わらず、時短状態の最終変動中にFINALチャージ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、FINALチャージ演出の実行タイミングにおいて、既に特図2保留を上限数まで獲得している場合には、FINALチャージ演出を実行しないように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図2保留を獲得することが出来ない状態においてFINALチャージ演出が実行されてしまい、遊技者に無用に右打ち遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。また、FINALチャージ演出が実行されるタイミングにおける特図2保留の獲得状況に応じて、FINALチャージ演出中の演出態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、FINALチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図2保留を上限数まで獲得していない場合には、上述した通り、特図2保留を上限数まで獲得させるための演出態様でFINALチャージ演出を実行するように構成し、FINALチャージ演出が実行されるタイミングにて、特図2保留を上限数まで獲得している場合には、FINALチャージ演出中に遊技球を第2入球口640へと入球させることで、獲得済みの特図2保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でFINALチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、新たな特図2保留を獲得することが出来ない状態においてFINALチャージ演出が実行された場合であっても、獲得済みの特図2保留に基づいて実行される第2特別図柄抽選の結果をいち早く察知しようと、意欲的に第2入球口640へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よ

10

20

30

40

50



って、遊技の稼働を向上させることができる。

【1067】

なお、本第7制御例のように、特図2保留を上限数まで獲得させるための演出態様でFINALチャージ演出を実行するように構成した場合であっても、特図2保留を上限数まで獲得した後に、第2入球口640に遊技球が入球した場合（所謂、オーバー入賞した場合）に、獲得済みの特図2保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様でFINALチャージ演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、FINALチャージ演出が実行されている間、遊技者に意欲的に第2入球口640へと遊技球を入球させる遊技を行わせることができる。よって、遊技の稼働を向上させることができる。また、特図2保留を上限数まで獲得させるための演出態様と、獲得済みの特図2保留の先読み結果を遊技者に示唆可能な演出態様と、を重複させたFINALチャージ演出を実行可能に構成しても良い。また、本第7制御例では、時短状態中において獲得済みの特図2保留数を示すための表示態様を表示しないように構成することで、遊技者に対して特図2保留が上限数に到達しているか否かを把握させ難しくし、時短状態中に右打ち遊技を継続させることで遊技の稼働を向上させるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中における第3図柄表示装置81の表示面に獲得済みの特図2保留数を示すための表示態様（特図2保留図柄）を表示するように構成しても良く、この場合、現在獲得済みの特図2保留数と、獲得可能な特図2保留の上限数と、を遊技者が把握可能な表示態様を表示可能に構成すると良い。加えて、時短状態中における最終変動中と、それ以外とで、特図2保留数を示すための表示態様を切り替えるように構成しても良い。また、図281（b）に示した通り、本第7制御例では、時短状態の終了後、通常状態が設定された場合において、獲得済みの特図2保留に基づく第2特別図柄変動が終了するまで引き戻し演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、特図2保留を獲得したままの状態を引き戻し演出を終了させるように構成しても良いし、通常状態が設定された場合に引き戻し演出を実行しないように構成しても良い。なお、本第7制御例における特図1保留図柄表示に関する技術に、特図1保留図柄の記憶数をカウントするカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた記憶数を表示する第1状態と、表示しない第2状態と、を設定可能に構成し、第2状態が設定されている状態で所定の表示条件が成立した場合に第1状態を設定可能にする技術思想を適用することは勿論可能である。

【1068】

以上、説明をした通り、本第7制御例では、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の最終変動の変動パターンとして、対応する第2特別図柄抽選の結果が小当たりである場合には、比較的短い変動時間（1秒）の変動パターンと、長い変動時間（20秒）の変動パターンと、を設定可能に構成している。つまり、時短状態中に実行される小当たり当選した第2特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動とならない第2特別図柄変動よりも、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動の方が長い変動時間が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、小当たり当選した変動回数に応じて単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を大きく異ならせることができる。よって、遊技者に対して、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選を目指すだけで無く、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で小当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。なお、本第7制御例では、時短状態中に実行される小当たり当選した第2特別図柄変動の変動パターンとして、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動と、時短状態の最終変動とならない第2特別図柄変動よりも長い変動時間が設定され易くなるように構成することで、小当たり当選するまでに実行された第2特別図柄変動回数に応じて、前回の小当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでに要する期間が大きく乖離するようにしているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される小当たり当選した第2特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動時間（例えば、1秒）が設定されるように構成しても良い。この場合であっても、時短状態中に実行される第2特別図柄変動回数が増加するほ

ど、前回の当たり遊技が終了してから次の当たり遊技が開始されるまでの期間を長くすることができるため、遊技者に対して、単位時間当たりにおける当たり遊技の実行回数を増やすために、なるべく少ない変動回数で当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

【1069】

さらに、本第7制御例では、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動が当たり当選している第2特別図柄変動である場合の一部において、他の第2特別図柄変動と同一の短変動時間（1秒）が設定される変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態の最終変動までを対象として、短変動時間の変動パターンを用いた変動演出（カウントダウン表示）を実行することができる。また、時短状態の最終変動にて当たり当選した場合には、設定される変動パターンの種別に応じて、前回の当たり遊技が終了してから、次の当たり遊技が開始されるまでに要する期間を大きく異ならせることができるため、単位時間当たりにおける当たり遊技の実行回数を増加させたい遊技者に対して、時短状態の最終変動にて実行される第2特別図柄抽選の結果だけでなく、変動パターンにも興味を持たせることができる。加えて、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動では、当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成しているため、第2特別図柄変動の変動時間を把握することで当たり当選しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。つまり、時短状態の最終変動となる第2特別図柄変動（特図2最終変動）に対して短変動時間（例えば、1秒）の変動パターンのみを設定可能に構成した場合には、特図2最終変動の変動時間が1秒を経過した時点で、実行中の特図2最終変動が当たり当選していないことを遊技者が把握してしまい、特図2最終変動が停止表示されるまでに遊技者の遊技意欲が低下してしまうが、本第7制御例のように、当たり当選している特図2最終変動の変動パターンとして、異なる変動時間の変動パターンを設定可能に構成することで、当たり当選しているか否かを把握可能なタイミングを複数設けることができるため、遊技者に対して、当たり当選の有無を把握させ難くすることができる。

【1070】

以上、説明をした通り、本第7制御例では、特図2最終変動に設定される変動パターンとして、外れ当選している場合に設定される変動パターンが最も長い変動時間（30秒）の変動パターンが設定されるように構成している。そして、外れ当選している特図2最終変動の変動パターン（30秒変動）に対して、残りの10秒を用いて、遊技者に対して第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得させるための演出（FINALチャージ演出）を実行するように構成している。このように構成することで、特図2最終変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合（特図2最終変動が当たり変動、又は、当たり変動である場合）であって、当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合、即ち、後に新たな特図2保留を獲得可能な期間（時短状態）が設定される場合には、FINALチャージ演出が実行されないため、遊技者に対して、特図2保留を獲得するための右打ち遊技を無用に行わせることを抑制することができる。なお、本第7制御例における構成に限ること無く、例えば、特図2最終変動が当たり変動である場合において、外れ変動である場合と同一の長さの変動時間（30秒）、或いは、外れ変動である場合よりも長い変動時間（例えば、40秒）の変動パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、特図2最終変動が外れ変動であることを覚悟した遊技者に対して当たり変動を提供することができるため、意外性のある遊技を提供することができる。また、この場合、当たり変動中であっても、FINALチャージ演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、特図2保留を獲得した状態で当たり遊技を実行させ易くすることができるため、獲得済みの特図2保留に対する先読み結果（事前判別結果）を遊技者に示唆するための演出（保留連演出）を、当たり遊技中に実行し易くすることができる。なお、この場合、保有している当たり保留の数（先読み結果で当たりと判定された数）に対応した演出態様で保留連演出を実行可能に構成し、例えば、複数個の当たり保留を保有している場合にのみ保留連演出を実行可能な状況を創出可能に構成する

10

20

30

40

50

と良い。この場合、保有している小当たり保留が1個の場合は、複数個の小当たり保留を有していることを示す保留連演出の実行条件を満たしていないため、小当たり保留の報知（保留連演出の実行）がストックされることになる。この場合における、獲得済みの特図保留内に事前報知されていない小当たり保留を記憶しておく処理も、特典をストックする処理である。

#### 【1071】

そして、時短状態における最終変動である第2特別図柄変動が停止表示し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得していた特図2保留に基づく第2特別図柄変動が開始されると、図281(b)に示した引き戻し演出が実行される。図281(b)は、引き戻し演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図281(b)に示した引き戻し演出は、通常状態中に実行される変動演出であるため、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内態様が表示される表示領域Dm4が非表示となる。これにより、時短状態が終了した後に実行される引き戻し演出中に、時短状態中に実行していた右打ち遊技が継続して行われることを抑制することができる。なお、この引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選（通常状態にて実行される第2特別図柄抽選）は、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選と同一の確率（約1/2）で当たり当選するように構成しているため、引き戻し演出後に当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）が実行されることで遊技者に右打ち遊技を行わせる可能性が高いことから、通常状態が設定されたことに基づいて遊技方法を左打ち遊技へと切り替えさせるための案内報知も実行されないように構成している。このように構成することで、実行される遊技方法の案内報知に従って遊技方法を変更する遊技者が、右打ち遊技と左打ち遊技とを頻りに切り替えることで遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第7制御例では、引き戻し演出が実行されている間の第3図柄表示装置81の表示画面に、遊技者に対して遊技方法を案内するための案内報知を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、時短状態中に実行される案内報知である「右打ち」の表示態様とは異なる表示態様で「右打ち」を示す案内報知を表示するように構成しても良く、例えば、時短状態中に実行される案内報知よりも、遊技者が識別困難な表示態様で案内報知を実行するように構成し、引き戻し演出の終了後に再度右打ち遊技が実行される可能性が高いことを遊技者に報知可能に構成しても良い。なお、本第7制御例のように、設定される遊技状態に応じて、実行権利を獲得し易い特別図柄種別が異なるように構成されたパチンコ機10において、例えば、第1特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い通常状態であって、第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動が実行されている期間中に第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得した場合には、特図2保留を獲得したことを報知するための報知演出を実行したり、獲得済みの特図2保留を示すための表示態様を特図1保留図柄よりも小さく表示するように構成したりしても良い。

#### 【1072】

さらに、引き戻し演出が実行されている間に表示される案内報知として、遊技球の発射を中断させる遊技方法を案内する表示態様（例えば、「遊技球の打ち出しを止めてね」の表示）を表示するように構成し、さらに、引き戻し演出の演出結果に応じた遊技方法を事前に案内可能な表示態様（例えば、「引き戻し成功で右打ち遊技、引き戻し失敗で左打ち遊技」の表示）を表示するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出の演出結果に基づいて次に実行させる遊技方法を事前に遊技者に案内することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。加えて、引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様を異ならせるように構成しても良く、例えば、引き戻し演出に対応する第2特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも、右打ち遊技を案内するための「右打ち」の表示態様を強調するように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に実行される案内報知の表示態様に基づいて、右打ち遊技を継続した場合の方が、継続しない場合よりも有利となる遊技状況、即ち、引き戻し演出の終了後に当たり遊技が実行される遊技状況であることを分かり易く報知することができる。引き戻し

10

20

30

40

50

演出が実行されると、主表示領域 D m には、演出ボタン 2 2 a を模したボタン P u が表示され、遊技者に対して演出ボタン 2 2 a を押下させるための演出（図ではボタン P u の押下を促す下方向の矢印を表示）が実行される。そして、ボタン P u の下方には、遊技者による演出ボタン 2 2 a への押下操作を有効に判別可能な操作有効期間の長さを示すためのタイムゲージ g a 1 が表示される。なお、図 2 8 1 ( b ) に示したタイムゲージ g a 1 の表示態様、及び、表示態様の可変内容については、上述した図 2 7 4 ( b ) に示したタイムゲージ g a 1 と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 0 7 3 】

なお、図 2 8 1 ( b ) に示した図では、通常が表示態様でボタン P u が表示されているが、引き戻し演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の抽選結果に基づいてボタン P u の表示態様や、遊技者に対して演出ボタン 2 2 a を押下させるための演出（図では矢印表示）の表示態様といった引き戻し演出の演出態様を可変させるように構成しても良く、例えば、当たり当選している場合の方が、外れである場合よりも選択され易い演出態様として、ボタン P u の表示態様が特殊表示態様（例えば、厚みを持たせたボタンを模した表示態様や、ボタン P u の色を赤色にした表示態様）となる演出態様や、表示される矢印の表示態様が特殊表示態様（矢印の大きさを通常よりも大きくした表示態様や、矢印の色を赤色にした表示態様）となる演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出が実行されている期間のうち、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下する前の段階で、引き戻し演出の演出結果（対応する特別図柄抽選の抽選結果）を予測することが可能となり、演出効果を高めることができる。さらに、時短状態（ラッシュ）が継続している期間を示すための継続期間表示が表示される表示領域 D m 8 が非表示となる。本第 7 制御例では、時短状態が終了し通常状態が設定された際に特図 2 保留が存在している場合、即ち、引き戻し演出が実行される場合は、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m ）の値をクリアすること無く、継続して更新するように構成し、引き戻し演出が実行される第 2 特別図柄抽選にて当たり当選し、時短状態へと復帰した場合には、継続期間表示も継続するように構成している。

#### 【 1 0 7 4 】

このように、継続期間表示に用いられるカウンタ（ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m ）の値が継続して更新されている期間であっても、引き戻し演出が実行されている間は、継続期間表示を実行しないように構成することで、時短状態（ラッシュ）が終了したことを遊技者に把握させ易くすることができるため、引き戻し演出の実行期間中も継続して継続期間表示が実行される場合に比べて、時短状態（ラッシュ）が終了した状態から再度時短状態（ラッシュ）へ突入させる遊技が実行されていることを把握させ易くすることができる。よって、引き戻し演出の演出内容に注視させることができる。そして、引き戻し演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下すると、対応する第 2 特別図柄抽選の結果に基づく演出結果が表示される。具体的には、対応する第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、演出ボタン 2 2 a を押下した直後に当たり当選を示すための表示態様（例えば、「V」の表示）が表示され、その後、時短状態中における小当たり当選時の表示画面（図 2 7 8 ( b ) 参照）と同様の表示画面が表示される。次に、引き戻し演出に対応する第 2 特別図柄抽選の結果が外れである場合における演出内容について、図 2 8 2 を参照して説明する。図 2 8 2 ( a ) は、引き戻し演出として、対応する第 2 特別図柄抽選の結果が外れである場合に対応する失敗演出が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図 2 8 2 ( b ) は、引き戻し演出として失敗演出が実行された後に示される遊技結果表示画面の一例を示した図である。対応する第 2 特別図柄抽選の結果が外れである引き戻し演出にて、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下すると、図 2 8 2 ( a ) に示した通り、当たり当選を示すための表示態様（例えば、「V」の表示）が表示されず、佇むキャラ 8 0 1 が表示される。そして、副表示領域 D s には、ラッシュ期間（時短状態）が終了することを示すための案内態様として「残念！ラッシュ終了！」の文字が表示される。

#### 【 1 0 7 5 】

10

20

30

40

50

図 2 8 2 ( a ) に示した表示画面が表示され、失敗演出となった引き戻し演出が終了すると、図 2 8 2 ( b ) に示した遊技結果表示画面が表示される。この遊技結果表示画面には、今回の時短状態（ラッシュ）中に実行された遊技の結果として、時短状態（ラッシュ）中に獲得した賞球数に対応する値を示す獲得ポイント表示  $k_1$  と、時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す継続期間表示  $k_2$  と、大当たり遊技を介して時短状態（ラッシュ）が設定（再設定）された回数を示すラッシュ継続回数表示  $k_3$  と、1 の時短状態期間（ラッシュ期間）中に実行された大当たり遊技の回数を示す大当たり回数表示  $k_4$  と、が表示される。図 2 8 2 ( b ) に示した例では、獲得ポイント表示  $k_1$  として「合計 6 6 0 P」が表示され、継続期間表示  $k_2$  として「0 0 : 3 6 : 4 4」が表示され、ラッシュ継続回数表示  $k_3$  として「ラッシュ 1 回」が表示され、大当たり回数表示  $k_4$  として「ボーナス 0 回」が表示されている。つまり、今回実行された時短状態（ラッシュ）は、通常状態にて実行された第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された 6 ラウンドの時短大当たり遊技が 1 回実行され、その大当たり遊技終了後に設定された時短状態（ラッシュ）にて 1 度も大当たり遊技が実行されなかった遊技結果が表示されており、時短状態が設定されてからの経過時間が 3 6 秒であることが表示されている。そして、継続期間表示  $k_2$  が示す時短状態（ラッシュ）が継続した期間を示す表示態様のうち、秒数の単位よりも小さな単位に該当する右から 2 桁の値  $k_2 a$  は、実際の経過期間に関わらず、引き戻し演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果に基づいて決定されるように構成しており、抽選の結果が当たり当選である場合には値  $k_2 a$  に「ぞろ目」の表示態様が表示され、抽選の結果が外れである場合には値  $k_2 a$  に「ばらけ目」の表示態様が表示されるように構成している。

#### 【 1 0 7 6 】

図 2 8 2 ( b ) に示した図では、継続期間表示  $k_2$  として表示される値  $k_2 a$  として「4 4」が表示されている。つまり、図 2 8 2 ( b ) に示した表示画面は、実行中の第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選であって、引き戻し演出にて失敗演出が設定された場合に表示されるものである。このように、引き戻し演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選である場合の一部において、引き戻し演出として失敗演出が実行され、遊技結果表示画面が表示された後に、当たり当選していることを遊技者に報知する復活演出を実行可能に構成することで、引き戻し演出にて失敗演出が表示された後も、当たり当選に期待を持たせながら遊技者に遊技を行わせることができる。ここで、本第 7 制御例では、引き戻し演出の対象となる第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選であるにも関わらず、上述した復活演出が実行される条件として、引き戻し演出の対象となる第 2 特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する抽選にて特定の抽選結果となった場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、引き戻し演出にて遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下したタイミングに基づいて成立する条件を設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、引き戻し演出中に設定される操作有効期間の残期間が所定期間よりも長い状態で演出ボタン 2 2 a が押下された場合、つまり、実行中の第 2 特別図柄変動の残変動時間が多く残っている状態で演出ボタン 2 2 a が押下された場合に、復活演出が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、引き戻し演出中に早期に演出ボタン 2 2 a を押下した場合に、成功演出が長時間継続してしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 0 7 7 】

また、遊技結果表示画面は、時短状態が終了したことを遊技者に示すための表示態様であるため、表示領域  $D m 4$  が形成され、通常状態中における適切な遊技方法である左打ち遊技を案内するための「左打ち」が表示される。そして、副表示領域  $D s$  には、時短状態（ラッシュ）が終了したことを案内するための案内態様として「お疲れさまでした」の文字が表示される。このように構成することで、図 2 8 2 ( b ) に示した表示画面が表示された時点で、遊技者に有利な遊技期間が終了したと強く思わせることができるため、復活演出が実行された場合の意外性をより強くすることができる。次に、図 2 8 3 から図 2 8 6 を参照して、本第 7 制御例のパチンコ機 1 0 における大当たり遊技中に実行される大当

たり遊技演出の演出内容について説明をする。本第7制御例のパチンコ機10では、時短状態中（ラッシュ中）における第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（ラッシュ中大当たり遊技）の実行期間中に、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を報知するための大当たり遊技演出（昇格演出）と、大当たり遊技終了後に実行される第2特別図柄抽選が当たり当選（小当たり当選）することを報知するための大当たり遊技演出（保留連演出）と、を実行可能に構成しており、昇格演出、保留連演出の何れが実行される場合であっても、同一態様の演出画面が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技演出が実行された場合において、今回実行された大当たり遊技の演出結果が、大当たり遊技の遊技内容（ラウンド数）を示す演出結果となるか、大当たり遊技終了後に再度大当たり遊技が実行される可能性が高い状態（保留連状態）であることを示す演出結果となるかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、実行される大当たり遊技演出の演出内容に興味を持たせ易くすることができる。

#### 【1078】

また、本第7制御例では、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行された場合には、その実行された保留連演出の演出対象となる特図保留に基づいた大当たり遊技の大当たり遊技演出として、再度保留連演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技演出として、保留連演出が実行される条件として、大当たり遊技の所定タイミング（例えば、最終ラウンド遊技の開始タイミング）までに獲得済みの特図保留が、特別図柄抽選で当り当選する特図保留である場合に成立する第1条件と、第1条件が成立している場合において、大当たり遊技演出として保留連演出を実行するか否かを決定するための処理において保留連演出の実行が決定された場合に成立する第2条件と、が共に成立した場合に保留連演出を実行するように構成しており、保留連演出が実行されている状態（保留連演出によって報知された大当たり遊技中、又は、保留連演出によって報知された小当たり遊技中に実行権利を獲得した大当たり遊技中）の方が、保留連演出が実行されていない状態である場合よりも、第2条件が成立し易くなるように構成している。つまり、第1条件が成立している場合において、保留連演出の実行が決定される可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、一度保留連演出が実行された遊技者は、連続して保留連演出が実行されることを目指して意欲的に遊技を行うことができる。さらに、本第7制御例では、保留連演出が連続して実行された場合において、大当たり遊技の遊技内容を示す情報を累積するように構成し、その累積された情報を示す表示態様を表示可能に構成している。具体的には、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を表示するための表示態様を、累積表示するように構成している。このように構成することで、連続して保留連演出が実行された場合には、ラウンド遊技数の表示態様として、複数回の大当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数を累積した表示態様が表示されることになる。このように構成することで、ラウンド遊技数の表示態様として、より多くのラウンド数に対応した表示態様が表示されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【1079】

加えて、本第7制御例では、連続して保留連演出が実行された場合において累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報が、所定条件を満たした場合に、特典演出を実行可能に構成している。具体的には、ラウンド遊技数の表示態様として、1回の大当たり遊技にて実行可能となる最大ラウンド遊技数（例えば、9ラウンド）よりも大きなラウンド数に対応する表示態様が表示された場合に、遊技者に対して、保留連演出が連続して実行されたことを祝福するための祝福演出を実行可能に構成している。なお、この場合の累積される大当たり遊技の遊技内容に関する情報の表示態様も、特典をまとめた表示態様である。このように構成することで、遊技を行っている遊技者だけでなく、その周りの遊技者に対しても連続して保留連演出が実行されている状態であることを報知することができるため、優越感を持って遊技を行うことができる。なお、本第7制御例では、連続して保留連演出が実行される場合に、ラウンド遊技数を累積するように構成しているが、これに限る

こと無く、例えば、大当たり遊技中に楽曲が再生されるように構成されたパチンコ機 10 において、連続して保留連演出が実行された回数を累積し、その累積回数に応じて再生される楽曲が切り替わるように構成しても良いし、大当たり遊技中に再生させる楽曲を、複数の楽曲の中から遊技者が選択可能に構成されたパチンコ機 10 であれば、連続して保留連演出が実行された累積回数に応じて、遊技者が選択可能な楽曲の種類を増加させるように構成しても良い。加えて、連続して保留連演出が実行された累積回数が特定回数（例えば、5 回）に到達した場合には、遊技者が選択すること無く、特定の祝福楽曲が再生されるように構成しても良い。

#### 【1080】

このように構成することで、保留連演出が連続して所定回数実行されない限り再生することが出来ない楽曲を提供することができるため、様々な楽曲を再生しようとする遊技者に対して、保留連演出を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を例に挙げているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に表示される静止画像や動画に対して、上述した技術思想を転用しても良いし、保留連演出の演出態様自体に対して、上述した技術思想を転用しても良い。図 283 (a) は、大当たり遊技演出として、NEXT 演出が実行された場合に表示される表示画面を示した図であり、図 283 (b) は、NEXT 演出の演出結果が、遊技者に追加特典が付与されることの無い演出結果である場合に示される表示画面の一例を示した図であり、図 284 (a) は、NEXT 演出の演出結果が、大当たり遊技内容（ラウンド数）が増加することを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に示される表示画面の一例を示した図であり、図 284 (b) は、NEXT 演出の演出結果が、保留連演出が実行されることを示すための追加特典が付与される演出結果である場合に示される表示画面の一例を示した図である。なお、各図において表示されている各表示要素（大当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示要素）のうち、上述した各制御例にて説明をした表示要素と同一内容のものについては、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技（3 ラウンド大当たり遊技、又は、9 ラウンド大当たり遊技）の 2 ラウンド目のラウンド遊技が実行されると、図 283 (a) に示した通り、主表示領域 Dm の中央部に NEXT 演出が開始されることを示す NEXT の文字が表示され、その文字の下側に形成され、NEXT 演出の演出結果を表示するための表示領域 Dm9 に、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示される。そして、副表示領域 Ds には、NEXT 演出が実行されたことを遊技者に案内するための案内態様として、「追加特典は何だろう？」の文字が表示される。

#### 【1081】

本第 7 制御例では、時短状態中に実行される大当たり遊技のうち、最小数のラウンド遊技が実行される 3 ラウンド大当たり遊技における最終ラウンド遊技（3 ラウンド目のラウンド遊技）の 1 つ前のラウンド遊技（2 ラウンド目のラウンド遊技）にて NEXT 演出が開始され、NEXT 演出が実行されたラウンド遊技（2 ラウンド目のラウンド遊技）の次に実行されるラウンド遊技（3 ラウンド目のラウンド遊技）にて NEXT 演出の演出結果が表示されるように構成している。つまり、何れのラウンド数の大当たり遊技が実行された場合であっても、NEXT 演出が実行されるラウンド数が特定ラウンド数（2 ラウンド目）となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して大当たり遊技中において NEXT 演出が実行されるタイミング（ラウンド数）を分かり易くすることができる。そして、NEXT 演出の演出結果が表示されるラウンド遊技（3 ラウンド目のラウンド遊技）が開始されると、NEXT 演出の演出結果を示すための表示態様が表示される。ここで、実行中の大当たり遊技が 3 ラウンド大当たり遊技であって、3 ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点にて獲得している特図 2 保留内に当たり当選を示す特図 2 保留が無い場合には、NEXT 演出の演出結果として、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていないため、図 283 (b) に示した通り、表示領域 Dm9 には NEXT 演出の演出結果として「ラッシュ継続」の文字が表示される。本第 7 制御例では、ラッシュ期間中に実行された大



当たり遊技が終了した後は、必ず時短状態が設定されるように構成している（ラッシュが継続するように構成している）ため、図283(b)に示した通り、ラウンド昇格を示す演出結果が決定される表示条件も、保留連を示す演出結果が決定される表示条件も満たしていない場合、即ち、遊技者に対して追加特典（ラウンド昇格、保留連）が付与されない場合であっても、NEXT演出の演出結果として、遊技者に有利となる基本情報（時短状態の設定）を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示されるように構成している。

#### 【1082】

このように構成することで、ラッシュ期間中に実行された大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されることを把握していない遊技者に対して、ラッシュ期間が継続するという追加特典が付与されたと思わせることができる。また、図283(b)に示した通り、NEXT演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、副表示領域Dsには、今回の演出結果に対応する遊技方法を遊技者に案内するための案内態様として、「ラッシュで当たりを引き戻せ」の文字が表示される。なお、図283(b)に示した図では、表示領域Dm5に「最終ラウンド」が表示されているが、この表示は、表示領域Dm9にNEXT演出の演出結果が表示された後に表示されるように構成している。詳細な図示は省略したが、NEXT演出の演出結果として「ラッシュ継続」が表示される場合には、3ラウンド目のラウンド遊技が開始された時点では、表示領域Dm5に、3ラウンド目のラウンド遊技が開始されたことを示すための表示態様として「ラウンド3」が表示される。そして、演出結果が表示されるまでの演出態様（図では矢印）が表示されている表示領域Dm9に、演出結果を示すための表示態様（「ラッシュ継続」）が表示された後に、表示領域Dm5に表示される表示態様が「ラウンド3」から「最終ラウンド」へと切り替え表示されるように構成している。このように構成することで、NEXT演出の演出結果が表示されるよりも前に、表示領域Dm5に表示される表示態様によって、今回の大当たり遊技が3ラウンド大当たり遊技であることを遊技者が把握してしまい、NEXT演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、NEXT演出の演出結果が表示された後も「ラウンド3」を継続して表示する場合に比べて、実行中のラウンド遊技が最終ラウンドであることを遊技者に把握させ易くすることができるため、大当たり遊技が急に終了してしまい遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。

#### 【1083】

なお、これに限ること無く、3ラウンド目の開始時から表示領域Dm5に「最終ラウンド」と表示するように構成しても良い。このように構成することで、NEXT演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の大当たり遊技が3ラウンド大当たり遊技であることを遊技者に把握させることができるため、実行中のNEXT演出の演出結果として表示され得る演出結果の選択肢を遊技者が限定しながら予測することができる。よって、NEXT演出以外の表示要素を用いて、NEXT演出の演出結果を予測する楽しさを提供することができる。この場合、例えば、NEXT演出の演出結果を表示するための演出態様として、NEXT演出の演出結果となり得る表示態様を複数表示し、そのうちの1の表示態様が最終的な演出効果として表示される演出態様を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、NEXT演出の途中段階で表示される演出結果となり得る複数の表示態様が示す特典の内容と、今回の大当たり遊技の内容（3ラウンド大当たり遊技）を示す情報と、を複合的に分析することで、遊技者に対して、NEXT演出の演出結果として表示される表示態様をいち早く特定させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、NEXT演出の演出結果として示される追加特典のうち、大当たり遊技の内容（ラウンド遊技数）以外の特典に関する何れかの情報をNEXT演出の演出結果が表示されるまでに報知可能に構成しても良い。一方、NEXT演出の演出結果として、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンド以外（9ラウンド）であることを示すための演出結果が表示される場合（昇格演出が実行される場合）は、図284(a)に示した通り、表示領域Dm9に、大当たり遊技の内容が3ラウンド遊技では無いことを示すための演出結果として「ラッシュ昇格」が表示され、副表示領域Dsには、「ラッシュ昇格」の演



出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「9ラウンド大当たりに昇格おめでとう」の文字が表示される。

【1084】

この場合は、NEXT演出の演出結果が表示される3ラウンド目のラウンド遊技が、実行中の大当たり遊技(9ラウンド大当たり遊技)の途中段階であるため、NEXT演出の演出結果が表示された後も、表示領域Dm5には「ラウンド3」が継続表示される。また、NEXT演出の演出結果として、獲得済みの特図2保留内に当たり当選を示すための特図2保留が含まれていることを示すための演出結果(保留連演出が実行される場合)は、図284(b)に示した通り、表示領域Dm9に、保留連することを示すための演出結果として「ボーナス」が表示され、副表示領域Dsには、「ボーナス」の演出結果が表示された場合の遊技内容を案内するための案内態様として「連続ボーナスおめでとう」の文字が表示される。ここで、図284(b)に示した例は、3ラウンド大当たり遊技中に実行されたNEXT演出の演出結果として、保留連演出が実行された場合に表示される表示画面を示したものであるため、NEXT演出の演出結果が表示されるラウンド遊技は、実行中の大当たり遊技における最終ラウンド遊技となる。しかし、本第7制御例では、保留連演出が実行された場合において、実行中の大当たり遊技の遊技内容を示す表示態様(表示領域Dm5に表示されるラウンド数)を、次の大当たり遊技まで引き継いで表示するように構成している。よって、表示領域Dm5には「ラウンド3」が表示され、実行中の大当たり遊技の最終ラウンドであることを示す「最終ラウンド」が表示されないように構成している。このように構成することで、保留連演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技と、次に実行される大当たり遊技(保留連演出の対象となる大当たり遊技)と、が1つの大当たり遊技であると思わせ易くすることができる。

【1085】

次に、図285を参照して、保留連演出が実行された後の演出内容について説明をする。図285(a)は、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合であって、その保留連演出の対象である小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図285(b)は、保留連演出の対象となる大当たり遊技中に、再度保留連演出が実行された場合(保留連演出が連続して実行された場合)に表示される表示画面の一例を示した図であり、図286は、保留連演出が連続して実行されたことに基づいて実行される特殊演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図284(b)に示した保留連演出が実行される大当たり遊技が終了すると、既に獲得している特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が実行される。本第7制御例では、特図2保留を最大で1個記憶可能に構成していることから、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技終了後1回目の第2特別図柄抽選が当たり当選(小当たり当選、大当たり当選)することになる。その第2特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間(特別図柄変動期間)が短時間(1秒)となるように構成しており、その特別図柄変動期間中は、図284(b)に示した表示画面が継続して表示される。そして、大当たり遊技終了後1回目の第2特別図柄抽選が小当たり当選を示す表示態様で停止表示され、小当たり遊技が開始されると、図285(a)に示した表示画面が表示される。図285(a)に示した通り、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面(図279(a)参照)とは異なる表示画面が表示されるように構成している。

【1086】

具体的には、表示領域Dm5に、前回の大当たり遊技にて表示されたラウンド数に1加算したラウンド数を示すための表示態様「ラウンド4」が表示される。また、通常であれば、主表示領域Dmの中央部に大きく表示されていた「右を狙え」の文字が付された矢印810が表示されず、代わりに、表示領域Dm11に「Vを狙え」の文字が表示される。そして、主表示領域Dmの中央部には、大当たり遊技が継続していることを示すためのキャラクタ801a、つまり、図284(b)に示した通り、前回の大当たり遊技中に表示されていた表示態様であるキャラクタ801aが継続して表示される。このように、前回の大当たり遊技中に表示された表示態様のうち、少なくとも一部の表示態様を継続して表

10

20

30

40

50

示することによって、複数回の当たり遊技が実行される場合であっても、1つの当たり遊技が連続して実行されているように遊技者に思わせ易くすることができる。また、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Vを狙え」）を異ならせることにより、現在が小当たり遊技中では無く、当たり遊技中の一部であると遊技者に思わせ易くすることができる。なお、本第7制御例では、保留連演出の対象では無い通常の小当たり遊技中に表示される表示画面（図279（a）参照）と、保留連演出の対象となる小当たり遊技中に表示される表示画面（図285（a）参照）と、で、小当たり遊技中における遊技内容を示す表示態様（「右を狙え」、「Vを狙え」）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、保留連演出の対象となる小当たり遊技中は、それ以外の小当たり遊技中よりも、矢印810を小さく表示するように構成しても良い。図285（a）に示した小当たり遊技中に遊技球を特定領域（Vゲート）650e3へと入球させたことにより、小当たり遊技終了後に当たり遊技が実行された場合には、図285（b）に示した通り、表示領域Dm5には、前回の当たり遊技、及び、前回の小当たり遊技にて実行されたラウンド遊技数に今回の当たり遊技のラウンド数が累積した表示態様が表示される。

10

#### 【1087】

図285（b）に示した表示画面は、保留連演出の対象となる小当たり遊技の終了後に3ラウンド当たり遊技が実行され、その3ラウンド当たり遊技の最終ラウンド（3ラウンド目）を示す表示画面である。よって、表示領域Dm5には「ラウンド7」が表示されている。そして、NEXT演出の演出結果として、保留連演出が実行されている状態である。保留連演出が連続して実行された場合には、NEXT演出の演出結果として、表示領域Dm9に「ラウンド8」が表示されると共に、連続して実行された保留連演出の回数に対応したキャラクタ801a、801bが表示される。その後、図286に示した通り、保留連演出が連続して実行されたことによって、当たり遊技中に表示される表示領域Dm5の表示態様が、1回の当たり遊技における最大ラウンド数（9ラウンド）よりも大きなラウンド数を示す特殊表示態様（「ラウンド10」）になると表示領域Dm5が通常とは異なる特殊領域として表示形成され（図では、二重線で表示）、表示領域Dm9にて、「MAXオーバー」の文字が表示される。そして、副表示領域Dsには「この当たりどこまで続くか？」の文字が表示される。このように構成することで、当たり遊技が連続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第7制御例では、特殊表示態様を表示するための条件として、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が1回の当たり遊技にて実行され得るラウンド遊技数の上限を超えた場合に成立する条件を設けているが、これに限ること無く、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値が特定数（例えば、10の倍数）となった場合や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数（例えば、5回）を超えた場合や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Dm6に表示されているポイント表示が特定数（例えば、10000P）となった場合に同一情報を用いた別表示態様として別領域にポイント表示を表示させる条件を設けても良い。

20

30

#### 【1088】

また、特殊表示態様として複数の表示態様を段階的に表示可能に構成し、且つ、各表示態様を表示するための条件を、連続して保留連演出が実行されている期間中のラウンド遊技数の累積値や、保留連演出が連続して実行された回数が特定数や、ラッシュ期間中に獲得した賞球数を示す表示領域Dm6に表示されているポイント表示が特定数に対して段階的に設けるように構成し、段階的に設けられた表示条件が成立する毎に異なる表示態様を段階的に表示するように構成しても良い。このように構成することで、より多彩な特殊表示態様を表示させようと、より意欲的に遊技者に対して遊技を行わせることができる。次に、図287を参照して、本第7制御例のパチンコ機10における遊技環境を設定する際に表示される表示画面について説明をする。本第7制御例では、パチンコ機10の遊技環境を変更するための操作として、音声出力装置226から出力される音声の音量レベルを4段階から選択可能な音量レベル選択操作と、パチンコ機10に配設されている装飾発光

40

50

用LEDや第3図柄表示装置81に設けられた液晶ディスプレイのバックライトの光量レベルを4段階から選択可能な光量レベル操作と、第3図柄表示装置81の表示面に表示される演出態様の種別(ステージ種別)が切り替わる頻度を変更するモード種別選択操作と、を実行可能に構成している。パチンコ機10が遊技されていない状態(待機状態)では、図287(a)に示した表示画面が表示される。図287(a)は、待機状態中に表示される表示画面の一例を示した図である。図287(a)に示した通り、待機状態中は、表示領域Dm5に現在設定されているステージ種別(図では「ウサギステージ」)が表示され、表示領域Dm6に現在設定されているモード種別(図では「ノーマルモード」)が表示され、表示領域Dm1には、現在が遊技中では無いことを示す表示態様として、最後に実行された特別図柄抽選の結果を示す表示態様(図では「316」)が表示されている。

10

#### 【1089】

そして、主表示領域Dmの下側には、音量調整に関する表示領域HR1、光量調整に関する表示領域HR2、モード種別選択に関する表示領域HR3が形成される。表示領域HR1には、音量レベルとして選択可能な範囲(LV1~LV4(MAX))を示す表示態様と、現在設定されている音量レベルを示す表示態様(図では、黒色で表示)とが表示され、その下方に、音量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン600のうち、右ボタン600c、又は左ボタン600eを操作することで音量レベルを変更可能であることを示すために、右ボタン600cに対応する右ボタンアイコンSw2と、左ボタン600eに対応する左ボタンアイコンSw4が表示されている。また、表示領域HR2には、光量レベルとして選択可能な範囲(LV1~LV4(MAX))を示す表示態様と、現在設定されている光量レベルを示す表示態様(図では、黒色で表示)とが表示され、その下方に、光量レベルを変更するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン600のうち、上ボタン600b、又は下ボタン600dを操作することで光量レベルを変更可能であることを示すために、上ボタン600bに対応する上ボタンアイコンSw5と、下ボタン600dに対応する下ボタンアイコンSw3が表示されている。表示領域HR3には、モード種別を選択するための選択画面(メニュー)を表示するための操作方法を示すための表示態様として、選択ボタン600のうち、決定ボタン(中ボタン)600aに対応する中ボタンアイコンSw1が表示されている。図287(a)に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が右ボタン600cを押下することで、音量レベルが1段階上がり、左ボタン600eを押下することで、音量レベルが1段階下がる。また、上ボタン600bを押下することで光量レベルが1段階上がり、下ボタン600dを押下することで光量レベルが1段階下がる。そして、遊技者による選択ボタン600に対する操作に基づいて選択された音量レベル、及び光量レベルが、後述する遊技環境格納エリア223uに格納される。

20

30

#### 【1090】

また、図287(a)に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が決定ボタン(中ボタン)600aを押下すると、図287(b)に示した表示画面が表示される。図287(b)は、演出モードを選択可能な演出モード選択画面を模式的に示した図である。図287(b)に示した通り、演出モード選択画面が表示されている状態では、上ボタン600b、又は下ボタン600dを押下することで、選択されるモード種別を示す矢印アイコンya1が上下方向に移動し、演出ボタン22aを押下することで、矢印アイコンya1が示しているモード種別を決定することが可能な操作方法を示す表示態様が表示領域Dm8に表示されている。また、主表示領域Dmには、現在が演出モード選択画面を表示していることを示すための表示態様として、表示領域Dm7に「演出モード選択画面」と表示され、選択可能なモード種別と、各モード種別の内容が表示されている。具体的には、本第7制御例では、モード種別として「ノーマルモード」、「アクティブモード」、「固定モード」を選択可能に構成しており、各モード種別を示す表示態様としてノーマルモードM1、アクティブモードM2、固定モードM3が上下方向に並んで表示されている。そして、固定モードM3の下方には、モード種別を変更すること無く、演出モード選択

40

50

画面を終了させる際に選択する表示態様として戻るアイコン M 4 が表示されている。なお、各モード種別の内容については後述する。以上、説明をした通り、本第 7 制御例では、遊技者が遊技をしていない状態において、遊技環境を選択可能に構成しているため、遊技者自身が自分に適した遊技環境を設定した状態で遊技を開始することができる。なお、本第 7 制御例では、ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）を遊技者が選択できないように構成しているが、これに限ること無く、待機状態中において、遊技者が任意のステージ種別を選択可能に構成しても良い。なお、本第 7 制御例では、待機状態中において遊技環境（音量・光量）を調整する構成について説明したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示中に遊技環境を調整可能に構成しても良い。具体的には、特別図柄の変動表示中に遊技者によって右ボタン 6 0 0 c または左ボタン 6 0 0 e が操作されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において音量調整に関する表示領域 H R 1 を表示し、上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d が操作されると光量調整に関する表示領域 H R 2 を表示する。この場合、音量調整に関する表示領域 H R 1、光量調整に関する表示領域 H R 2 が主表示領域 D m において変動表示される第 3 図柄の一部と重なる位置に表示されるため、音量調整に関する表示領域 H R 1、光量調整に関する表示領域 H R 2 の表示は、第 3 図柄が隠された状況を創出する演出である。また、このように特別図柄の変動表示中にも音量・光量調整を可能に構成する場合、音量調整に関する表示領域 H R 1、または光量調整に関する表示領域 H R 2 が表示されてから所定時間（例えば、10 秒）経過した場合に第 3 図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域 H R 1、表示領域 H R 2 を非表示とする処理）を実行しても良いし、所定時間が経過する前に決定ボタン 6 0 0 a が操作された場合に第 3 図柄が隠された状況を復旧させる処理（表示領域 H R 1、表示領域 H R 2 を非表示とする処理）を実行しても良い。なお、第 3 図柄の変動表示中に音量に関する表示領域 H R 1 に表示される音量レベル、または光量に関する表示領域 H R 2 に表示される光量レベルを可変させると、それに対応して第 3 図柄変動に対応する変動演出における音量・光量も可変する。つまり、この表示領域 H R 1 または、表示領域 H R 2 に表示される音量レベルと光量レベルの表示は、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様である。また、音量に関する表示領域 H R 1、または光量に関する表示領域 H R 2 を表示する制御は、特別図柄変動中のボタン操作により変動演出の演出態様を可変させることが可能な第 1 演出を実行可能な制御である。また、選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e を操作することにより、遊技者が音量・光量を調整可能な表示領域 H R 1、H R 2 の表示は、その複数の演出態様から 1 の演出態様を遊技者に決定させるための第 1 の演出である。

#### 【1091】

次に、図 2 8 8 ( b ) を参照して、特別図柄変動中に実行可能な遊技環境変更操作について説明をする。図 2 8 8 ( b ) は、特別図柄変動中に固定モードを設定した際の表示画面を示した図である。本第 7 制御例では、特別図柄変動が実行されている際中であっても、決定ボタン（中ボタン）6 0 0 a を押下することで、現在設定されているステージ種別を固定可能に構成している。つまり、本パチンコ機 1 0 を初めて遊技する遊技者は、待機状態中において自身の好みにあったステージ種別が他のステージ種別へと切り替わることを抑制するために固定モードを選択することが困難であった。一方、遊技を実行し、各ステージ種別にて実行される演出の概要を把握した状態では、各ステージ種別のうち、自身の好みにあったステージ種別を決定することが可能となる。この場合、遊技を一旦中断し待機状態とした後に固定モードを設定する操作を実行させてしまうと、遊技の稼働が低下してしまうという問題があった。そこで、本第 7 制御例では、特別図柄変動中であっても、遊技者が所定の操作（決定ボタン 6 0 0 a の押下）を実行することで、モード種別を固定モードへと切り替えることができるように構成している。このように構成することで、遊技中の遊技者が好みのステージ種別を見つけた直後に固定モードを設定することができる。また、決定ボタン 6 0 0 a を押下するという単純な操作、即ち、待機状態中において固定モードを設定するための操作よりも単純な操作で固定モードを設定することができるため、遊技中の遊技者に対して、固定モードを設定する煩わしさを与えることが無い。特

別図柄変動中に固定モードを設定した場合には、図 288 (b) に示した通り、表示領域 D m 5 にステージ種別が変更しないことを示すための表示態様として、カギを模したアイコンが表示される。これにより、固定モードが設定されたことを分かり易く報知することができる。なお、詳細な説明は省略するが、固定モードが設定された状態で再度遊技者が決定ボタン 600 a を押下することで、固定モードが解除される。

#### 【1092】

なお、詳細な説明は省略するが、本第7制御例では、待機状態が継続する期間が所定期間（例えば、1分）経過する毎に、ステージ種別が切り替わるように構成している。つまり、特別図柄変動が実行されている場合よりも、待機状態が設定されている場合の方が、ステージ種別が切り替わり易くなるように構成している。このように構成することで、待機状態中に固定モードを設定する際のステージ種別を選択し易くすることができる。次に、図 288 (a) を参照して、本第7制御例にて実行される変動演出の演出内容について説明をする。図 288 (a) は、特別図柄変動中におけるステージ移行演出が実行された場合の演出画面を示した図である。図 288 (a) に示した通り、本第7制御例では、ステージ種別の移行条件（特別図柄変動回数や特別図柄抽選結果に基づいて成立する条件）が成立した場合に、第3図柄表示装置 81 の表示面を覆うシャッター s t 1, s t 2 が表示される移行示唆演出を実行し、その後、シャッター s t 1, s t 2 が非表示となり、移行後のステージ種別に応じた表示態様が表示されるように構成している。さらに、この移行示唆演出を用いて、ステージ種別が移行すること以外の変動演出を実行可能に構成しており、例えば、移行示唆演出が実行されたにも関わらず、ステージ種別が移行しなかった場合に、実行中の特別図柄抽選が当り当選している可能性が上昇するステージチェンジ演出を実行可能に構成している。このステージチェンジ演出が実行されると、図 288 (a) に示した通り、シャッター s t 1, s t 2 が表示され、その後、シャッター s t 1, s t 2 の表面にステージチェンジ演出の実行中であることを示すための表示態様として、案内表示領域 s t 1 a, s t 1 b が形成され「ステージチェンジ!？」の文字が表示される。そして、副表示領域 D s には、ステージチェンジ演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ステージが変わらないと大チャンス」の文字が表示される。

#### 【1093】

このように構成することで、ステージ種別が移行することを示唆するための移行示唆演出を、大当たり当選期待度を遊技者に示す演出（ステージチェンジ演出）の一部として用いることができるため、ステージ種別を移行させるためのシャッター s t 1, s t 2 が表示された場合に、ステージ種別が移行しないことを期待するという斬新な遊技性を提供することができる。なお、詳細な図示は省略するが、この移行示唆演出を含むステージチェンジ演出を、固定モード中に実行しても良く、例えば、固定モード中に移行示唆演出が実行された場合には、副表示領域 D s に「ステージが変わるとチャンス」の案内態様を表示すると良い。ここで、本第7制御例では、固定モードが設定されている場合であっても、大当たり当選している特別図柄変動中にステージ種別を移行可能に構成している。よって、固定モード中にステージチェンジ演出が実行され、演出結果としてステージ種別が移行した場合には、大当たり当選を報知することができる。また、上述したステージチェンジ演出を、特別図柄変動の期間中だけでなく、大当たり遊技期間中に実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、固定モードが設定されている状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技のエンディング期間中に、ステージチェンジ演出を実行する。そして、大当たり遊技終了後に設定されるステージ種別が、大当たり遊技前に設定されていたステージ種別と異ならせることで、保留連することを遊技者に報知するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技の前後に設定されるステージ種別、即ち、大当たり遊技演出の実行期間を挟んで表示されるステージ種別が同一であるか異なっているかを遊技者が把握し難くなるため、ステージチェンジ演出の演出結果（シャッター s t 1, s t 2 非表示後のステージ種別）が表示された後に保留連が実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

#### 【1094】

10

20

30

40

50

< 第 7 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 289 を参照して、本第 7 制御例における遊技内容（各遊技状態の遷移内容）を説明する。図 289 は、遊技状態の遷移内容を示したゲームフローである。図 289 に示した通り、本第 7 制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成しており、通常状態では左打ち遊技が、時短状態中は右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成している。パチンコ機 10 の初期状態としては、特図 1 保留、及び、特図 2 保留を獲得していない状態で通常状態が設定される。この通常状態では、左打ち遊技によって第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させるための遊技が行われる。この通常状態では、特別図柄の低確率状態が設定されているため、208 / 65536（約 1 / 300）の確率で大当たり当選し、1 / 65536 の確率で小当たり当選する第 1 特別図柄抽選が実行される。ここで、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として「大当たり A」、或いは、「大当たり B」が設定され、大当たり種別「大当たり A」が設定された大当たり遊技の終了後には時短状態が、「大当たり B」が設定された大当たり遊技の終了後には通常状態が設定される。大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の割合は、予め規定されており、通常状態において第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、60% の確率で「大当たり A」が、40% の確率で「大当たり B」が設定される。また、第 1 特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別として「小当たり A」が設定される小当たり遊技が実行される。この「小当たり A」は、小当たり遊技中に開放動作される第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を入賞させるための正常な遊技（右打ち遊技）を実行することで、遊技球を特定領域へと入球させる（V 入賞させる）ことが可能な小当たり遊技であり、V 入賞した場合には、小当たり遊技終了後に、「大当たり C」が設定された大当たり遊技が実行される。

10

20

30

40

50

【1095】

「大当たり A」、 「大当たり C」 の大当たり遊技が終了すると、時短状態が設定される。一方で、「大当たり B」 の大当たり遊技が終了した場合、或いは、小当たり遊技中に V 入賞させること無く小当たり遊技が終了した場合（非 V 入賞の場合）は、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。次に、本第 7 制御例のパチンコ機 10 における時短状態の内容について説明をする。図 289 に示した通り、本第 7 制御例では、時短状態中は特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態が設定され、通常状態に対して、普通図柄抽選の結果に基づいて第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させ易くなる遊技状態となる。この時短状態は、所定の終了条件が成立した場合に終了するように構成しており、具体的には、時短終了条件として、第 2 特別図柄変動（特図 2 変動）が 3 回実行された（3 回目の特図 2 変動が停止表示された）場合、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合、第 1 特別図柄変動（特図 1 変動）と、特図 2 変動の合算回数が 10 回に到達した（10 回目の特図変動が停止表示された）場合の何れかの条件を満たした場合に成立する時短終了条件が設けられている。時短状態中は、右打ち遊技によってスルーゲート 67 に球を通過させ、普通図柄抽選を実行し、普図当たり遊技中に第 2 入球口 640 へと球を入球させる遊技が実行される。そして、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球した場合には、1 / 2 の確率で小当たり当選し、208 / 65536（約 1 / 300）の確率で大当たり当選する第 2 特別図柄抽選が実行される。つまり、時短状態が設定された場合には、第 2 特別図柄抽選が 3 回実行されるまでに小当たり当選、或いは、大当たり当選することを目指す遊技が行われる。本第 7 制御例では、時短状態中に第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、第 1 特別図柄抽選よりも高確率で、大当たり当選、或いは、小当たり当選するように構成しており、小当たり遊技が実行された場合には小当たり遊技中に正常に遊技（右打ち遊技）を実行することで、確実に大当たり遊技の実行権利（特定領域（Vゲート）650e3 への遊技球の入球）を獲得可能に構成している。

【1096】

時短状態中において、特図 2 抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として「小当たり B」と「小当たり C」とを設定可能に構成している。そして、何れの小当

たり種別が設定された場合であっても、V入賞可能な小当たり遊技が実行され、V入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技の内容が異なる大当たり遊技が実行される。なお、何れの小当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後には時短状態が設定される。つまり、本第7制御例では、時短状態中に実行可能な3回の第2特別図柄抽選の何れかで、1/2の確率で当選する小当たり当選する限り、連続して時短状態中の遊技を実行することができる。一方、時短終了条件が成立した第2特別図柄変動が停止表示された場合において、特図2保留を獲得している場合は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で第2特別図柄抽選が実行される通常状態（引き戻し遊技）へと移行する。この引き戻し遊技中は、図281(b)に示した引き戻し演出が実行される。通常状態（引き戻し遊技）において第2特別図柄抽選が実行された場合には、時短状態中と同一の確率（1/2）で小当たり当選する第2特別図柄抽選が実行される。そして、時短状態中における第2特別図柄抽選と同一の選択割合で小当たり種別が選択される。なお、本第7制御例では、通常状態における小当たり種別の選択割合と、時短状態における小当たり種別の選択割合と、を同一に設定しているが、これに限ること無く、一方の遊技状態の方が、他方の遊技状態よりも遊技者に有利な小当たり種別が選択され易くなるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合の方が遊技者に有利な小当たり種別（小当たりC）を選択させ易くするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選よりも、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な遊技状態とすることが可能となる。よって、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させることの有利度合いを高めることができる。

10

20

#### 【1097】

< 第7制御例における電氣的構成について >

次に、図290を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図290は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a、37b及び第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置110では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。そして、RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図291を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。図291は、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図柄表示装置37における表示の設定、第2図柄表示装置における表示の設定、および、第3図柄表示装置81における表示の設定などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

30

40

#### 【1098】

特別図柄の抽選や、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第1当たり種別カウンタC2と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタC5と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタC3と、第1当たり乱数カウンタC1の初

50



期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINI1と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタCS1と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に1が加算され、最大値に達した後0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理(図303参照)の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理(図318参照)の中で不定期に更新されて、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM203には、4つの保留エリア(保留第1~第4エリア)からなる第1入球口64への入球に対応する第1特別図柄保留球格納エリア203aと、1つの保留エリア(保留第1エリア)からなる第2入球口640への入球に対応する第2特別図柄保留球格納エリア203bと、が設けられており、第1特別図柄保留球格納エリア203aには、第1入球口64への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、小当たり種別カウンタC5、及び変動種別カウンタCS1の各値がそれぞれ格納され、第2特別図柄保留球格納エリア203bには、第2入球口640への入球タイミングに合わせて、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、小当たり種別カウンタC5、及び、変動種別カウンタCS1の各値が格納される。

10

#### 【1099】

そして、特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aの保留第1エリアに格納されている各種値、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bの保留第1エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動(特別図柄抽選)が開始される。なお、本第7制御例では、特別図柄の種別が2種類(第1特別図柄、第2特別図柄)の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を1種類としても良い。そして、第1特別図柄の始動条件(変動条件)、或いは、第2特別図柄の始動条件(変動条件)が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第1エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機10であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第7制御例では、特別図柄抽選の実行条件(特別図柄変動の始動条件)が成立した場合に、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されている情報よりも、第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納されている情報を優先して読み出すように構成している。つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第2特別図柄抽選の方が、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203bの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

20

30

40

#### 【1100】

なお、本第7制御例のように、複数の特別図柄種別(第1特別図柄、第2特別図柄)を有するパチンコ機10であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第1特別図柄保留球格納エリア203a、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203bに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序(入賞順)に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に(並行して)実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア(第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b)がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、

50



各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第7制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【1101】

本第7制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定され、設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後は、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第1特典）と、小当たり（第2特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけでなく、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第7制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第7制御例のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203cが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203cには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

#### 【1102】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図291を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第1当たり乱数カウンタC1は、所定の範囲（例えば、0～65535）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～65535の値を取り得るカウンタの場合は65535）に達した後0に戻る構成となっている。特に、第1当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の第1初期値乱数カウンタCINI1の値が当該第1当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。また、第1初期値乱数カウンタCINI1は、第1当たり乱数カウンタC1と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第1当たり乱数カウンタC1が0～65535の値を取り得るループカウンタである場合には、第1初期値乱数カウンタCINI1もまた、0～65535の範囲のループカウンタである。この第1初期値乱数カウンタCINI1は、タイマ割込処理（図303参照）の実行毎に1回更新されると共に、メイン処理（図318参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【1103】

第1当たり乱数カウンタC1の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、遊技球が第1入球口64に入球したタイミングでRAM203の第

10

20

30

40

50

1 特別図柄保留球格納エリア 203 a に、第 2 入球口 640 に入球したタイミングで RAM 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202 a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202 a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202 a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202 a によって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図 293 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 202 a について説明する。図 293 (a) は、第 1 当たり乱数テーブル 202 a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 202 a は、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値 (判定値) が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値 (判定値) が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図 293 (a) に示した通り、第 1 当たり乱数テーブル 202 a は、特別図柄 1 乱数テーブル 202 a 1 と、特別図柄 2 乱数テーブル 202 a 2 と、を有している。この特別図柄 1 乱数テーブル 202 a 1 は、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄 2 乱数テーブル 202 a 2 は、第 2 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

10

20

#### 【1104】

次に、図 293 (b) を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 202 a 1 の内容について説明をする。図 293 (b) は、特別図柄 1 乱数テーブル 202 a 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄 1 乱数テーブル 202 a 1 には、大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) と、小当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) とが規定されている。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「0 ~ 207」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「65535」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の更新範囲は「0 ~ 65535」であり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 が取り得る値は全部で 65536 個であって、そのうち大当たり判定値が 208 個で、小当たり判定値が 1 個に規定しているため、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、 $208 / 65536$  (約  $1 / 300$ ) となり、小当たりと判定される確率は、 $1 / 65536$  となる。よって、第 1 特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第 1 特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第 1 特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図 293 (c) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 202 a 2 の内容について説明をする。図 293 (c) は、特別図柄 2 乱数テーブル 202 a 2 に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄 2 乱数テーブル 202 a 2 には、大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) と、小当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値) とが規定されている。

30

40

#### 【1105】

具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「0 ~ 207」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が「32768 ~ 65535」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の更新範囲は「0 ~ 65535」であり、第 1 当たり乱数カウンタ C1 が取り得る値は全部で 65536 個であって、そのうち大当たり判定値が 208 個で、小当たり判定値が 32768 個に規定しているため、第 2 特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、 $208 / 65536$  (約  $1 / 300$ ) となり、小当たりと判定される確率は、 $32768 / 65536$  (約  $1 / 2$ ) となる

50

。よって、第2特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第2特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。以上、説明をした通り、本第7制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別（大当たり、小当たり）を異ならせるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選が実行された場合と、第2特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第7制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異ならせるように構成しており、具体的には、通常状態が設定されている場合には、第2特別図柄抽選よりも第1特別図柄抽選が実行され易く、時短状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。さらに、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立することで（特定領域（V領域）へと遊技球が入賞することで）、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。

10

**【1106】**

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件（第1実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第2特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域（V領域）へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件（第2実行条件）を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。さらに、本第7制御例では、第1特別図柄抽選が実行される場合よりも第2特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易く（第2実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第2特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第1特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第2特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機10を提供することができる。

20

30

**【1107】**

なお、本第7制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本

40

50

第7制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【1108】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第1高確率状態、第2高確率状態、第3高確率状態を設定可能に構成し、第1高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第2高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第3高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を3種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第7制御例では、図293(b)、及び図293(c)に示した通り、第1特別図柄抽選における大当たり確率と、第2特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

【1109】

また、本第7制御例では、図293(b)、及び図293(c)に示した通り、第1特別図柄抽選における小当たり確率と、第2特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第1特別図柄抽選の小当たり確率と、第2特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第7制御例では、当選確率は異なるが、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（本第7制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミング

でRAM 203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本第7制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、大当たり種別選択テーブル202bを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図294(a)を参照して大当たり種別選択テーブル202bの内容について説明をする。図294(a)は、大当たり種別選択テーブル202bに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図294(a)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202bは、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

10

**【1110】**

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0～99」)が「0～59」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たり遊技のラウンド数が6ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が、それぞれ設定される大当たり種別である。詳細な説明は、図294(b)を参照して後述するが、本第7制御例におけるパチンコ機10では、時短状態を終了させるための時短終了条件として複数の時短終了条件を同時に設定可能に構成しており、設定されている複数の時短終了条件のうち、何れか1の時短終了条件が成立した場合に、時短状態を終了させるように構成している。上述した時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tは、それぞれ異なる時短終了条件が成立したか否かを判定する際に参照されるカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選に基づいて対応するカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選の内容に応じて、異なる時短終了条件が成立し、時短状態を終了させることが可能となるため、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されている状態において、故意に不適切な遊技(例えば、第2特別図柄抽選を実行させるための右打ち遊技ではなく、第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技)を実行した場合であっても、時短状態を終了させることができるため、時短状態が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が60個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は60%(60/100)である。

20

30

**【1111】**

また、図294(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「60～99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たり遊技のラウンド数が6ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「0」が、小当たりカウンタ203sの値に「0」が、特図2カウンタ203tの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が40個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は40%(40/100)である。即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る2個の大当たり種別(大当たりA、大当たりB)は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせており、「大当たりA」のほうが「大当たりB」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる遊技状態(時短状態)が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第2特別図柄(特図2)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別

40

50

として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たり遊技のラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が100個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は100%(30/100)である。

#### 【1112】

即ち、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、特定の大当たり種別(大当たりC)が必ず設定されるように構成しており、「大当たりC」は、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別(大当たりA、大当たりB)よりも大当たり遊技のラウンド数が大きくなるように構成している。また、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態も、「大当たりA」と同様に、遊技者に有利となる時短状態が設定されるように構成している。よって、第2特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、次いで、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に設定される「大当たりA」が遊技者に有利な大当たり種別となる。そして、「大当たりB」が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。ここで、本第7制御例では、第2特別図柄抽選が実行された場合には、約1/2の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。また、第2特別図柄抽選が実行され易い時短状態は、所定回数(1回)の小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立するように構成している。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選するには、約1/2の確率で当選する小当たり当選すること無く、約1/300の確率で当選する大当たり当選する必要がある。このように大当たり遊技を実行させることが可能であって、且つ、高確率で当選し得る小当たりでは無く、その小当たりの当選確率よりも低確率に設定されている大当たり当選したことの付加価値を遊技者に付与するために「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に大当たり当選した遊技者に対して、付加価値を付与することができるため、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選にて小当たり当選よりも先に大当たり当選した遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【1113】

以上、説明をした通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず時短大当たり遊技が実行されるため、60%の割合で時短大当たり遊技が実行される第1特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な特別図柄抽選となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面においても、獲得し得る最大数、最小数、平均数の何れにおいても第2特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。なお、本制御例では、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成し、大当たり遊技期間が同一となるように構成している。そして、この同一の大当たり遊技期間を用いて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を事前に示唆するための大当たり遊技演出(討伐演出)を実行するように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握されてしまうことを抑制し、大当たり遊技中に実行される討伐演出に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。なお、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。この場合、討伐演出の演出期間を、少ない数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技期間に対応させるように構成し、多い数のラウンド遊技が実行される大当たり遊技では、討伐演出の演出期間が経過した後に、残りのラウンド数に対応させた大当

10

20

30

40

50

り遊技演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、少なくとも討伐演出の演出期間中は、大当たり遊技の遊技内容に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に把握させ難くすることができる。また、この場合、少ないラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別の方が、多いラウンド遊技が実行される大当たり遊技に対応する大当たり種別よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように大当たり種別選択テーブル202bの内容を規定すると良い。

#### 【1114】

このように構成することで、討伐演出の演出結果として時短状態が設定されることを示す演出結果（成功演出）が表示された直後に、時短状態を設定することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、遊技者に有利な遊技状態が設定される大当たり遊技の方が、遊技者に不利な遊技状態が設定される大当たり遊技よりも、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を少なくすることで、遊技者に対して過剰に賞球数を獲得されてしまう事態が発生することを抑制することができる。加えて、大当たり遊技終了後に不利な遊技状態（通常状態）が設定される遊技者に対して、大当たり遊技終了後に有利な遊技状態（時短状態）が設定される遊技者よりも、1回の大当たり遊技で多めに賞球を獲得させることができるため、大当たり遊技を実行したにも関わらず少ない賞球を獲得しただけで通常状態へ移行してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第7制御例では、時短状態が設定された場合に時短状態を同一期間（時短回数3回）設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しても良い。図291に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタC5は、例えば、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタC5の値は、例えば、定期的に（本第7制御例ではタイマ割込処理毎に1回）更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本第7制御例のパチンコ機10における小当たり種別カウンタC5の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタC5の値を用いて、小当たり種別選択テーブル202fを参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図295を参照して小当たり種別選択テーブル202fの内容について説明をする。

#### 【1115】

図295は、小当たり種別選択テーブル202fに規定されている内容を模式的に示した図である。図295に示した通り、この小当たり種別選択テーブル202fは、第1特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第1特別図柄（特図1）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタC5の値（更新範囲「0～99」）が「0～99」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA」が対応付けて規定されている。この「小当たりA」は、小当たり遊技中に特定領域（V領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりC」が設定される小当たり種別である。一方、第2特別図柄（特図2）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタC5の値（更新範囲「0～99」）が「0～79」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB」が対応付けて規定されており、「80～99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりC」が対応付けて規定されている。この「小当たりB」は、小当たり遊技中に特定領域（V領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりD」が設定される小当たり種別である。また、「小当たりC」は、小当たり遊技中に特定領域（V領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領



域（V領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たりC」が設定される小当たり種別である。

【1116】

つまり、第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりA」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が100個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりA」が決定される割合は100%（100/100）である。一方、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たりB」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が80個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりB」が決定される割合は80%（80/100）である。また、「小当たりC」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が20個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりC」が決定される割合は20%（20/100）である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第7制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第2可変入賞装置（V入賞装置）650へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域（V領域）を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V領域）を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件（V条件）が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、V条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、V条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図295に示した通り、「小当たりA」、及び「小当たりC」に対しては、「大当たりC」の大当たり種別が規定されており、「小当たりB」に対しては、「大当たりD」の大当たり種別が規定されている。

10

20

【1117】

ここで、「大当たりC」が設定された場合には、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（「大当たりC」が設定される大当たり遊技）と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が9ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される。一方、「大当たりD」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には設定されることの無い大当たり種別であり、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が設定される大当たり種別である。つまり、本第7制御例では、パチンコ機10全体として、4種類の大当たり種別（大当たりA～大当たりD）を設定可能に構成しており、「大当たりA」、「大当たりB」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりC」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となり、「大当たりD」は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合にのみ設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

30

40

【1118】

なお、本第7制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技（「大当たりC」に基づく大当たり遊技）を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を

50



実行するための実行条件を複数有するパチンコ機 10 において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図 291 に戻り説明を続ける。変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタ C S 1 により決定された変動時間に基づいて、音声ランブ制御装置 113 や表示制御装置 114 により第 3 図柄表示装置 81 で表示される第 3 図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するメイン処理（図 318 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル 202d（図 296（a）参照）は、主制御装置 110 の ROM 202 内に設けられている。

【1119】

ここで、図 296（a）を参照して変動パターン選択テーブル 202d の内容について説明をする。図 296（a）は変動パターン選択テーブル 202d に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 296（a）に示した通り、変動パターン選択テーブル 202d には、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル 202d1 と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル 202d2、特殊時短用変動パターンテーブル 202d3、時短最終変動パターンテーブル 202d4、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照する変動パターン選択テーブル 202d の種別を、変動パターンシナリオテーブル 202h に規定されている内容に応じて決定するように構成している。このように構成することで、同一の遊技状態が設定されている場合であっても、変動パターンシナリオテーブル 202h に規定されている内容に基づいて異なる種別の変動パターン選択テーブルを参照して特別図柄変動の変動パターンを決定することが可能となる。図 291 に戻り説明を続ける。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 299）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。また、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図 303 参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）67 を通過したことが検知された時に取得され、RAM 203 の普通図柄保留球格納エリア 203c に格納される。

【1120】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の ROM 202 に格納される第 2 当たり乱数テーブル 202c によって規定されており、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が、第 2 当たり乱数テーブル 202c によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第 2 図柄）の当たり（普図当たり）と判定する。また、この第 2 当たり乱数テーブル 202c は、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率を変更される。この第 2 当たり乱数テーブル 202c に規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0 ~ 2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が「0 ~ 149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第 7 制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（1 / 100）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、

で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たり当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1/2$ ）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

#### 【1121】

また、本第7制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さ、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第7制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第2入球口640へと球を入球させることが困難な動作態様（ショート開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）において普通図柄抽選で当り当選しても、第2入球口640へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第1特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第2特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1122】

なお、本第7制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態）にて、第2入球口640へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選（普図当たり当選）した場合であっても、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物640aを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート67を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域（可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域）に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aを動作される普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たりに当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間（ロング普図当たり変動時間）が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。

#### 【1123】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率（例えば、 $1/65536$ ）に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い

。また、この場合、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第1期間の間隔を空けて第2入球口640へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第2特別図柄変動の変動時間が、第1期間よりも短い第2期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球が入球する毎に、新たな第2特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態（普通図柄の高確率状態）を設定することで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す第1遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す第2遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、1回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第2特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第2特別図柄抽選の実行回数（本第7制御例では3回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第2特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

#### 【1124】

このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値=0~299）、タイマ割込処理（図303参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図318参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。図290に戻り説明を続ける。ROM202は、図291に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図292(a)を参照して、本第7制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図292(a)は、本第7制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図292(a)に示した通り、本第7制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202a、大当たり種別選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、変動パターン選択テーブル202d、時短付与テーブル202e、小当たり種別選択テーブル202f、開放シナリオテーブル202g、変動パターンシナリオテーブル202hを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202a、大当たり種別選択テーブル202b、第2当たり乱数テーブル202c、小当たり種別選択テーブル202fについては、図291に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

#### 【1125】

図296(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202dには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル202d1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル202d2、特殊時短用変動パターンテーブル202d3、時短最終変動パターンテーブル202d4、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では特別図柄変動の変動パターン

を決定する際に参照する変動パターン選択テーブル202dの種別を、変動パターンシナリオテーブル202hに規定されている内容に応じて決定するように構成している。通常用変動パターンテーブル202d1は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図296(b)を参照して、通常用変動パターンテーブル202d1に規定されている内容について説明をする。図296(b)は、通常用変動パターンテーブル202d1に規定されている内容を模式的に示した図である。図296(b)に示した通り、通常用変動パターンテーブル202d1には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に対応させて異なる変動パターン(変動時間)が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140~149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150~179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

10

#### 【1126】

また、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30~189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外(大当たり、又は小当たり)である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり(大当たり、小当たり)当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1127】

さらに、通常状態における第1特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間(80秒)よりも長い変動時間(90秒、140秒)となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間(40秒、80秒)が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示され

40

50

るよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル202d1を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置110のメイン処理(図318参照)にて実行される外部出力処理(図318のS1801参照)によって、音声ランプ制御装置113に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置113が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報(抽選結果、変動時間等)に基づいて、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「当たり」が規定されている。

10

#### 【1128】

本第7制御例では、通常状態が設定されている状態では、第2入球口640へと遊技球が入球し難く(不可能)なるように遊技盤13に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第2特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を最大で1個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第2特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第2特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図2保留を獲得し、獲得した特図2保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第2特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第2特別図柄抽選として通常状態にて第2特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第7制御例では、通常状態にて実行される第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ(20秒)の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短状態終了後の引き戻し演出(図281(b)参照)を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別(第2特別図柄)の特別図柄抽選(第2特別図柄抽選)が、特定の遊技状態(通常状態)で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

20

30

#### 【1129】

次に、図297(a)を参照して、時短用変動パターンテーブル202d2の内容について説明をする。図297(a)は、時短用変動パターンテーブル202d2に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル202d2は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル(特殊時短用変動パターンテーブル202d3、時短最終変動パターンテーブル202d4)よりも頻りに参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル202d2は、時短状態が設定されてからの実行回数が1~4回目の第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が1,2回目の第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第7制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当り当選した場合に第2入球口640へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技(ロング普図当たり遊技)が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

40

50

## 【 1 1 3 0 】

ここで、例えば、通常状態において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得するまでの間に、第1特別図柄抽選が実行される場合があった。本第7制御例におけるパチンコ機10は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第2特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第2特別図柄抽選が実行されるよりも前に第1特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動が停止表示されるまで、第2特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第7制御例におけるパチンコ機10は、特図2保留を最大で1個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の変動時間として短時間（1秒）の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図2保留を用いた第2特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図2保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図1保留を獲得している場合には第1特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図2保留を獲得したとしてもその時点が第1特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

## 【 1 1 3 1 】

これに対して、本第7制御例では、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図2保留を獲得しておらず、特図1保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図1保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図1保留を獲得したままの状態の特図2保留を獲得し、特図1保留に基づいて実行される第1特別図柄変動によって、第2特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図297(a)に示した通り、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短小当たり」が規定されている。

## 【 1 1 3 2 】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル202d2を参照して変動パターンが決定される1～4回目の第1特別図柄変動、即ち、特図1保留として獲得可能な上限数（4個）に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図1保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第1特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が0.5秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図1保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図2保留を獲得する

まで（時短状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選したことに基づく普図当たり遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させるまで）の間に、獲得済みの特図1保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合（大当たり、小当たり）には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第1特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン（90秒）が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動演出が実行されるように構成している。

10

#### 【1133】

また、時短用変動パターンテーブル202d2を参照して変動パターンが決定される1, 2回目の第2特別図柄変動では、抽選結果に関わらず変動時間が1秒の変動パターンが決定される。この期間は、カウントダウン演出（図278(a)参照）が実行されるように構成している。このように構成することで、カウントダウン演出によって残時短回数を示すための数字アイコン808（図278(a)参照）が可変表示されるタイミングと、数字アイコン808を非表示にして当たり当選を示す第3図柄が停止表示させるタイミングと、を一致させ易くすることができるため、カウントダウン演出の一環として当たり当選を示す第3図柄を停止表示させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図297(b)を参照して、特殊時短用変動パターンテーブル202d3の内容について説明をする。図297(b)は、特殊時短用変動パターンテーブル202d3に規定されている内容を模式的に示した図である。この特殊時短用変動パターンテーブル202d3は、時短状態中に実行される一部の第1特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるデータテーブルであって、時短状態が設定されてから5~10回目の第1特別図柄変動の変動時間を決定する際に参照されるものである。図297(b)に示した通り、特殊時短用変動パターンテーブル202d3には、特別図柄種別として第1特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。

20

30

#### 【1134】

本第7制御例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された第2特別図柄変動回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件と、時短状態中に実行された第1特別図柄変動回数と、第2特別図柄変動回数との合算回数が10回に到達した場合に成立する時短終了条件と、を少なくとも有している。つまり、本制御例におけるパチンコ機10は、第2特別図柄抽選を実行し易くなる時短状態が設定されている間に第2特別図柄抽選を3回実行し、何れかの第2特別図柄抽選において約1/2の確率で当選する当たり（小当たり、大当たり）に当選することで、大当たり遊技を介しながら時短状態を繰り返し、時短状態中に実行される3回の第2特別図柄抽選において当たり当選しなかった場合に、時短状態が終了し、残された特図2保留を用いた第2特別図柄抽選（1回）においても当たり当選しなかった場合に、通常状態へと移行する（連チャン状態が終了する）遊技性を有している。ここで、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数が3回に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設定した場合には、第1特別図柄抽選が3回実行された場合にも時短終了条件が成立することとなり、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が

40

50



実行されることなく時短状態が終了してしまうという事態が発生してしまう虞があった。つまり、本第7制御例では、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を最大で4個獲得可能に構成しており、例えば、特図1保留を4個、特図2保留を0個獲得している状態で時短状態が設定された場合には、第2特別図柄変動よりも先に第1特別図柄変動が実行されることになる。この場合、第2特別図柄抽選が3回実行されるよりも前に、時短終了条件が成立してしまい、本来の遊技性を発揮すること無く時短状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【1135】

また、時短状態が設定される際に特図1保留を4個獲得している状態であっても、時短状態中に第2特別図柄変動を3回実行させるために、例えば、特別図柄抽選の実行回数が7回に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成した場合には、特図1保留を獲得していない状態で時短状態が設定された場合において、第2特別図柄変動を3回よりも多く実行させることが可能となり、本来の遊技性に対して遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。そこで、本第7制御例では、第2特別図柄変動の実行回数のみに基づいて成立する時短終了条件と、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件と、を設定し、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。このように構成することで、特図1保留の獲得状況に関わらず、所定回数の第2特別図柄変動を実行させることが可能となると共に、所定回数の第2特別図柄変動が実行された場合に確実に時短状態を終了させることができる。さらに、本第7制御例では、時短状態中において効率良く第2特別図柄抽選を実行させるために、特図1保留の上限数（4個）に対応する第1特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから4回目の第1特別図柄変動が実行されるまでは、時短用変動パターンテーブル202d2（図297（a）参照）を用いて、短時間（0.5秒）の変動時間が設定されるように構成し、それ以降の第1特別図柄変動に対しては、20秒の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態における遊技方法を把握していない遊技者が左打ち遊技を行った場合に、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間として常に短時間（0.5秒）の変動時間が設定されてしまうと、新たな第1特別図柄変動が次々と実行されてしまい、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまう虞があった。

【1136】

これに対して、本第7制御例では、時短状態が設定されてから実行される5回目以降の第1特別図柄変動、即ち、時短状態中において新たに特図1保留を獲得した場合にのみ実行される第1特別図柄変動に対しては、長時間（20秒）の変動時間を設定するように構成し、1回の第1特別図柄変動が終了するまでに要する期間を長くすることで、遊技者に対して時短状態中における遊技方法を把握させるための期間を確保させることができるように構成している。つまり、第1特別図柄変動と、第2特別図柄変動との合算回数に基づいて成立する時短終了条件が成立してしまうことを抑制するように構成している。さらに、時短状態中に第1特別図柄変動が5回以上実行された場合には、その第1特別図柄変動の変動演出として、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得することを促す演出態様を含む変動演出が実行されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行すべき遊技方法を把握していない遊技者に対して、正しい遊技方法をより分かり易く把握させることができる。なお、上述した時短状態中における5回目以降の第1特別図柄変動は、正常な遊技、即ち、大当たり遊技中から継続して右打ち遊技を実行する遊技を行っている場合には実行され得ない第1特別図柄変動となるため、長い変動時間（20秒）が設定されるように構成したとしても、正常な遊技を行っている遊技者に対して、時短状態中における遊技効率を低下させるものではない。次に、図297（c）を参照して、時短最終変動パターンテーブル202d4の内容について説明をする。図297（c）は、時短最終変動パターンテーブル202d4に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル202d4は、時



短終了条件が成立する第2特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから3回目の第2特別図柄変動が実行された場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第2特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【1137】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル202d4には、特別図柄種別として第2特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が30秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短小当たり」が規定され、「100~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第2特別図柄変動の変動期間中には、時短状態中に実行されるカウントダウン演出の最終結果(数字アイコン808の「0」表示)を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図2保留の獲得を促すためのチャージ演出(図281(a)参照)が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから1回目、又は2回目の第2特別図柄変動よりも3回目(最終)の第2特別図柄変動の方が、チャージ演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で当たり当選する場合であっても、1回目、或いは2回目の第2特別図柄抽選で当たり当選する場合と、3回目の第2特別図柄抽選で当たり当選する場合とで、時間効率(時短状態の単位時間あたりに実行される第2特別図柄抽選回数)を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第2特別図柄抽選で当たり当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第2特別図柄抽選で当たり当選するかについても興味を持たせることができる。

【1138】

また、図297(c)に示した通り、時短最終変動(3回目)となる第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、2種類の変動時間を設定可能に構成している。ここで、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン808の「1」が表示されている状態で画面が破壊され、当たり当選を示す第3図柄が停止表示される演出、即ち、1回目、2回目の第2特別図柄抽選にて小当たり当選した場合と同様の演出態様を用いて小当たり当選を示す変動演出が実行されるように構成している。そして、変動パターンとして変動時間が20秒の「小当たり」が設定された場合には、カウントダウン演出の演出結果として、数字アイコン808の「1」が表示されている状態から、カウントダウンが終了することを示す「LAST」の文字が表示され、チャージ演出へと切り替わる際に表示画面が破壊され、当たり当選を示す第3図柄が停止表示される演出が実行される。このように、時短最終変動(3回目)の第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、短時間(1秒)で小当たり当選を示す第3図柄を停止表示させる変動パターンと、長時間(20秒)で小当たり当選を示す第3図柄を停止表示させる変動パターンと、を設定可能に構成することで、遊技者に対して、時短最終変動(3回目)の第2特別図柄抽選で小当たり当選したことを様々なタイミングで報知することができるため、カウントダウン演出の演出効果を高めることができる。また、長時間(20秒)の変動時間が設定された場合には、時短最終変動(3回目)の第2特別図柄抽選が外れであったことを示すための演出態様でカウントダウン演出を実行した後に、小当たり当選を示す演出結果が表示されるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。

【1139】

加えて、図297(c)に示した通り、時短最終変動(3回目)の第2特別図柄抽選が

外れであった場合、即ち、実行中の第2特別図柄変動が停止表示された後に通常状態が設定される場合の方が、時短最終変動(3回目)の第2特別図柄抽選が当たりであった場合、即ち、実行中の第2特別図柄変動が停止表示された後に当たり遊技が実行される場合よりも、長い変動時間の変動パターンが設定されるように構成し、差分の変動時間を用いて、遊技者に特図2保留の獲得を促すチャージ演出を実行可能に構成している。よって、特図2保留を獲得している状態で時短状態を終了させ易くできると共に、時短状態が継続する可能性が高い場合(小当たり遊技中にV入賞させることで大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される場合)には、時短最終変動(3回目)の変動期間中であってもチャージ演出を実行する期間を排除することで、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができる。図292(a)に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル202eは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別(大当たり当選時に設定された大当たり種別)に応じた遊技状態(時短終了条件)が規定されている。ここで、図294(b)を参照して、時短付与テーブル202eの内容について説明をする。図294(b)は、時短付与テーブル202eに規定されている内容を模式的に示した図である。図294(b)に示した通り、時短付与テーブル202eには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりA」、「大当たりC」、「大当たりD」に対しては、時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が規定されており、「大当たりB」に対しては、時短カウンタ203hの値、小当たりカウンタ203sの値、特図2カウンタ203tの値に「数値無し(図では「-」で表示)」が規定されている。

#### 【1140】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル202eに情報が規定されている、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tは、何れも時短状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ203hは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第1特別図柄変動、或いは、第2特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新(減算)される。つまり、時短カウンタ203hは、時短状態中に実行された第1特別図柄変動回数と、第2特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ203sは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新(減算)される。つまり、小当たりカウンタ203sは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図2カウンタ203tは、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第2特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新(減算)される。つまり、特図2カウンタ203tは、時短状態中に実行された第2特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

#### 【1141】

図294(b)に示した通り、大当たり種別の「大当たりA」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「3」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりA」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「10回」、小当たり当選回数が「1回」、第2特別図柄変動回数が「3回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第7制御例では、上述した各カウンタの値が1以上である場合に、時短状態中であると判別

するように構成している。よって、大当たり種別の「大当たり B」が設定された場合には、各カウンタの値に対して数値が設定されないように時短付与テーブル 202e の内容を規定しているため、大当たり遊技終了後に時短状態では無く、通常状態が設定されることになる。なお、本第 7 制御例では、時短付与テーブル 202e に規定されている内容として、設定された大当たり種別に関わらず時短状態が設定される場合における各カウンタの値を統一しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、各カウンタの値（特に特図 2 カウンタ 203t の値）を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、設定された大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定することができる。この場合、例えば、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図 2 カウンタ 203t の値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、1 の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【1142】

10

また、特図 2 カウンタ 203t 以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の的大当たり種別が設定された場合には、時短カウンタ 203h の値として、「10」よりも少ない「4」を設定するように構成しても良い。この場合、特図 1 保留を獲得しており、且つ、特図 2 保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の回数が減少することになる（特図 2 カウンタ 203t の値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ 203h の値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる）ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、時短カウンタ 203h の値として「10」よりも多い「90」を設定するように構成しても良い。この場合、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行したとしても、時短終了条件が成立し難くなるため、時短状態中に敢えて第 1 特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることが可能となる。なお、この場合、時短状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、通常状態中に実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な特典、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率を高めたり、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数を増加したりする特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第 1 特別図柄抽選を実行させる左打ち遊技を行うか、第 2 特別図柄抽選を実行させる右打ち遊技を行うかを遊技者に選択させる楽しさを提供することができる。

20

30

【1143】

図 294 (b) に示した通り、本第 7 制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、3 種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第 2 特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図 2 カウンタ 203t に対して数値を設定すること無く、時短カウンタ 203h の値に「1000」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ 203s に対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中に V 入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第 7 制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数（第 2 特別図柄変動の実行回数）と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）の獲得数を計測するためのカウンタ（特図 2 保留獲得数カウンタ）を設け、特図 2 保留獲得数カウンタの値が所定条件（例えば、「

40

50

4」)を満した場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第2特別図柄変動期間中に特図2保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

#### 【1144】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図2保留を獲得していない状態(少ない特図2保留を獲得している状態)で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図2保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第7制御例では、第2特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ203hの値、特図2カウンタ203tの値を一定数(「1」)減算するように構成しているが、例えば、第2特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ203hの値、特図2カウンタ203tの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ203hの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果(例えば、特殊外れ当選)となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果(例えば、特殊普図当たり当選)となった場合にも、時短カウンタ203hの値を減算させるように構成しても良い。

#### 【1145】

加えて、本制御例では、時短カウンタ203hの値を1ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ203hの値を複数まとめて(例えば、2)減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ203hの値に関わらず、時短カウンタ203hの値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。また、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容(大当たり種別)に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル202gは、主制御装置110によって動作制御される各種機構(第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650、電動役物640a)に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。変動パターンシナリオテーブル202hは、遊技状態や大当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数に対応させて、実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルを規定しているものである。ここで、図298を参照して、変動パターンシナリオテーブル202hの内容について説明をする。図298は、変動パターンシナリオテーブル202hの内容を模式的に示した図である。図298に示した通り、変動パターンシナリオテーブル202hには、大当たり遊技終了後の変動回数(特図1変動回数、特図2変動回数、合算回数)と、遊技状態に対して、各種変動パターンテーブルが規定されている。本第7制御例の

10

20

30

40

50

ように時短状態における最終変動であることを時短カウンタ 203 h の値に基づいて決定し、最終変動専用の演出が実行される処理は、カウンタの残回数を用いて所定の演出を実行する処理である。

【 1 1 4 6 】

このように構成することで、複数の時短終了条件が設定される時短状態中であっても、例えば、特図 1 変動の変動回数に関わらず、時短状態の最終変動となる特図 2 変動にて時短最終変動用の変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定することができる。これに限ること無く、同一の条件である場合に異なる変動パターンテーブルを決定可能となるよう構成しても良く、例えば、抽選によって、決定する変動パターンシナリオテーブルを決定可能に構成しても良い。図 290 に戻り、説明を続ける。RAM 203 は、図 290 に図示した各種カウンタのほか、MPU 201 の内部レジスタの内容や MPU 201 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM 203 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 203 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値が RAM 203 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM 203 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 10 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM 203 への書き込みはメイン処理（図 318 参照）によって電源遮断時に実行され、RAM 203 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 317 参照）において実行される。なお、MPU 201 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 252 からの停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 201 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図 316 参照）が即座に実行される。

【 1 1 4 7 】

また、RAM 203 は、図 292 (b) に示すように、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b、普通図柄保留球格納エリア 203 c、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203 e、普通図柄保留球数カウンタ 203 f、遊技状態格納エリア 203 g、時短カウンタ 203 h、大当たり開始フラグ 203 j、大当たり中フラグ 203 k、小当たり種別格納エリア 203 m、小当たり開始フラグ 203 n、小当たり中フラグ 203 o、V 通過大当たり種別格納エリア 203 p、V フラグ 203 q、V 通過フラグ 203 r、小当たりカウンタ 203 s、特図 2 カウンタ 203 t、その他メモリアrea 203 z を有している。第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a は、図 291 に示すように 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第 1 入球口 64 に遊技球が入球したに基づいて取得された入賞情報（第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、小当たり種別カウンタ C5、停止種別選択カウンタ C3、変動種別カウンタ CS1 の各値）がそれぞれ格納される。より具体的には、遊技球が第 1 入球口 64 へと入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタ C1～C5、CS1 の各値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 110 において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a の保留第 1 エリアに記憶されている各カウンタ C1～C5、CS1 の各値（入賞情報）が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ C1～C5、CS1 の各値に基づい

て、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【1148】

尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aにおいて、始動入賞のデータが記憶されている保留エリア（第2保留エリア～第4保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。第2特別図柄保留球格納エリア203bは、第1特別図柄保留球格納エリア203aに対して、第2入球口640への始動入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点と、保留エリアの個数を1つに変更した点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア203cは、第1特別図柄保留球格納エリア203aと同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数カウンタC4が格納される。より具体的には、遊技球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したタイミングで、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第1特別図柄1保留球格納エリア203aと同様に、始動入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータ（普通入賞情報）が格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203cの保留第1エリアに記憶されている第2当たり乱数カウンタC4の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第2当たり乱数カウンタC4の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。

【1149】

尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、第1特別図柄保留球格納エリア203aの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞情報のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞情報のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、第1入球口64への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置37で行われる第1特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口64へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図310のS804参照）。一方、第1特別図柄保留球数カウンタ203dは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される（図304のS212参照）。この第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（特別図柄における変動表示の保留回数N）は、第1特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置113に通知される（図304のS213、図310のS805参照）。第1特別図柄保留球数コマンドは、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が変更される度に、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置113は、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が変更される度に、主制御装置110より送信される第1特別図柄保留球数コマンドによって、主制御装置110に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223bによって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置110に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。

【1150】

50

なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数図柄（保留図柄）を表示する。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d に対して、第 2 入球口 6 4 0 に始動入賞して、保留された保留球（特図 2 保留）の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が変更されると、第 2 特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、普通始動口（スルーゲート）6 7 への遊技球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、初期値がゼロに設定されており、遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 3 1 3 の S 1 2 0 4 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 3 1 2 の S 1 1 0 5 参照）。遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に記憶される（図 3 1 3 の S 1 2 0 6 参照）。一方、遊技球が普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c には新たに何も記憶されない（図 3 1 3 の S 1 2 0 3 : N o）。

10

20

#### 【 1 1 5 1 】

遊技状態格納エリア 2 0 3 g は、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ 2 0 3 h の設定状況、小当たりカウンタ 2 0 3 s の設定状況、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値として 0 よりも大きい値が設定されている場合に時短状態が記憶される。さらに、大当たり遊技が実行されている状態では、大当たり遊技が実行されている状態であることを示す大当たり遊技状態（大当たり状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されており、小当たり遊技が実行されている状態では、小当たり遊技が実行されている状態であることを示す小当たり遊技状態（小当たり状態）と、実行されている小当たり遊技に対応する小当たり種別を示す種別情報（対応する大当たり種別に関する種別情報）も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。そして、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では出力された状態コマンドを受信し、従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に一時的に、現在の遊技状態に関する情報を記憶する。この遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶された情報は、パチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機 1 0 の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図 3 1 7 参照）において、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。これにより、停電等によりパチンコ機 1 0 の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置 1 1 3 側が判別可能にすることができる。

30

40

#### 【 1 1 5 2 】

時短カウンタ 2 0 3 h は、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される

50



。この時短カウンタ203hには、主制御装置110にて実行される大当たり制御処理（図319のS1804参照）において、エンディング期間の終了タイミングと判別された場合に（図319のS1913：Yes）、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に対応した値が設定される（図319のS1915参照）。そして、大当たり図柄が停止表示された場合（図304のS220参照）や、これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第7制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ203hの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ203hの値が減算され、時短カウンタ203hの値が0となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。また、後述する小当たりカウンタ203sの値が0となった場合（図309のS703：Yes）、特図2カウンタの値が0となった場合（図308のS611：Yes）、即ち、他の時短終了条件が成立した場合にも0にクリアされる。このように構成することで、1の時短終了条件が成立した場合において時短カウンタ203hの値として0よりも大きな値が保持されてしまい、通常状態が設定されているにも関わらず、時短終了条件が成立してしまうという不具合を抑制することができる。

10

#### 【1153】

なお、本第7制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第1可変入賞装置65へと遊技球を入球させる遊技と、第2入球口640へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。また、本第7制御例では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始されるよりも前に通常状態を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、小当たり遊技が終了するまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中も普通図柄の高確率状態を継続させることができるため、右打ち遊技によって第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させる遊技と、第2入球口640へと遊技球を入球させる遊技と、を並行して実行させることができる。よって、時短状態が設定されてから新たな特図2保留を獲得するよりも前に小当たり遊技が開始された場合であっても、小当たり遊技中に新たな特図2保留を獲得することが可能となる。大当たり開始フラグ203jは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203jがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ203jは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される（図304のS219参照）。また、大当たり開始フラグ203jは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図319のS1903参照）。

20

30

#### 【1154】

大当たり中フラグ203kは、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203kがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ203kは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図319のS1904参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図319のS1919参照）。そして、特別図柄変動処理（図304のS104参照）では、この大当たり中フラグ203kが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図304のS201参照）。小当たり種別格納エリア203mは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図306のS409：Ye

40

50



s)、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理(図307のS223参照)において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される(図307のS501参照)。また、読み出した小当たり種別に対応する大当たり種別がV通過大当たり種別格納エリア203pに格納される(図307のS502参照)。小当たり開始フラグ203nは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図307のS504参照)。小当たり開始フラグ203nがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される(図320のS2003参照)。この小当たり開始フラグ203nは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

10

#### 【1155】

小当たり中フラグ203oは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図307のS504参照)。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合(設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合)に、オフに設定される(図320のS2018参照)。この小当たり中フラグ203oは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過大当たり種別格納エリア203pは、小当たり遊技が実行されている場合に、第2可変入賞装置(V入賞装置)650に入賞した遊技球が特定領域(Vスイッチ650e3)により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。V通過大当たり種別格納エリア203pは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される(図307のS502参照)。第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知されると、V通過大当たり種別格納エリア203pに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するVフラグ203qがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、V通過大当たり種別格納エリア203pに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このV通過大当たり種別格納エリア203pは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

20

30

#### 【1156】

Vフラグ203qは、小当たり遊技中に第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を遊技球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このVフラグ203qがオンであるかを判別し(図320のS2013参照)、Vフラグ203qがオンであると判別した場合に(図320のS2013:Yes)、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される(図9691のS2015参照)。このVフラグ203qは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過フラグ203rは、小当たり遊技中において、Vフラグ203qがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Vフラグ203qがオンに設定されている場合にオンに設定される。第7制御例では、小当たり遊技中において第2可変入賞装置(V入賞装置650)に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路650e2を流下するように構成され

40

50

ており、特別排出流路 650e2 に最初に入賞した遊技球に対応した V 通過処理 (図 3 15 の S 1 0 9 参照) においてオンに設定される (図 3 15 の S 1 4 0 7 参照)。

【 1 1 5 7 】

そして、V 通過処理 (図 3 15 の S 1 0 9 参照) では、V 通過フラグ 203r がオンに設定しているか判別し (図 3 15 の S 1 4 0 1)、オンに設定していると判別した場合は (図 3 15 の S 1 4 0 1 : Y e s)、V 通過処理 (図 3 15 の S 1 0 9 参照) のうち S 1 4 0 2 ~ S 1 4 0 9 の処理をスキップするように構成している。これにより、1 回の小当たり遊技中にと規定領域 (V スイッチ 650e3) が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応した V 通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置 113 へ V 通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置 113 側での V 通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ 203s は、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ 203s には、大当たり制御処理 (図 3 19 の S 1 8 0 4) において、エンディング期間の終了タイミング (大当たり遊技の終了タイミング) であると判別された場合に (図 3 19 の S 1 9 1 3 : Y e s)、時短付与テーブル 202e に規定されている値が設定される (図 3 19 の S 1 9 1 5)。

10

【 1 1 5 8 】

そして、特別図柄変動処理 (図 3 0 4 の S 1 0 4) の時短更新処理 (図 3 0 8 の S 2 2 4 参照) にて実行される小当たり時短更新処理 (図 3 0 9 の S 6 1 5 参照) にて、小当たり当選したと判別した場合に (図 3 0 9 の S 7 0 1 : Y e s)、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の小当たりカウンタ 203s の値が 0 であると判別されると (図 3 0 9 の S 7 0 3 : Y e s)、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される (図 3 0 9 の S 7 0 4)。なお、第 7 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても (例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても)、小当たりカウンタ 203s の値が 0 に設定 (リセット) される (図 3 0 8 の S 6 0 6)。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ 203s の値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ 203s の値が 0 に設定 (リセット) されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ 203s の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値 (0) に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図 2 カウンタ 203t は、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第 2 特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図 2 カウンタ 203t には、大当たり制御処理 (図 3 19 の S 1 8 0 4) において、エンディング期間の終了タイミング (大当たり遊技の終了タイミング) であると判別された場合に (図 3 19 の S 1 9 1 3 : Y e s)、時短付与テーブル 202e に規定されている値が設定される (図 3 19 の S 1 9 1 5)。

20

30

40

【 1 1 5 9 】

そして、特別図柄変動処理 (図 3 0 4 の S 1 0 4) の時短更新処理 (図 3 0 8 の S 2 2 4 参照) にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第 2 特別図柄変動であると判別した場合に (図 3 0 8 の S 6 0 8 : Y e s)、カウンタの値が 1 減算される。減算した後の特図 2 カウンタ 203t の値が 0 であると判別されると (図 3 0 8 の S 6 1 1 : Y e s)、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される (図 3 0 8 の S 6 1 2)。なお、第 7 制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても (例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても)、特図 2 カウンタ 203t の値が 0 に設定

50

(リセット)される(図308のS606)。このように、複数の時短終了条件のうち、特図2カウンタ203tの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図2カウンタ203tの値が0に設定(リセット)されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図2カウンタ203tの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値(0)に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリエリア203zは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定(記憶)される。図290に戻って説明を続ける。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。

10

#### 【1160】

払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図示せず)が即座に実行される。払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ51bがオフ(操作されていないこと)を条件に、操作ハンドル51の回動操作量(回動位置)に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。

20

30

#### 【1161】

音声ランプ制御装置113は、音声出力装置(図示しないスピーカなど)226における音声の出力、ランプ表示装置(電飾部29~33、表示ランプ34など)227における点灯および消灯の出力、変動演出(変動表示)や予告演出といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、その他装置228、枠ボタン22、選択ボタン600、などがそれぞれ接続されている。その他装置228には、パチンコ機10に設けられる演出用の駆動役物を

40

50

動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 114 へ通知する。

#### 【1162】

また、音声ランプ制御装置 113 に接続されている枠ボタン 22 は、演出ボタン 22 a を有しており、音声ランプ制御装置 113 は、演出ボタン 22 a からの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン 22 a が操作された場合は、第3図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第3図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、後面画像とは、第3図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第3図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第3図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン 22 a が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 228 へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン 22 a への操作内容に対応した音声を音声出力装置 226 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン 22 a への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 227 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置 113 に接続されている選択ボタン 600 は、図 271 に示した通り、中ボタン 600 a、上ボタン 600 b、右ボタン 600 c、下ボタン 600 d、左ボタン 600 e を有しており、音声ランプ制御装置 113 は、選択ボタン 600 に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置 114 へ指示する。

#### 【1163】

また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第3図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第7制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 299 (a) に示すように、変動パターン選択テーブル 222 a と、討伐数選択テーブル 222 b と、討伐演出態様選択テーブル 222 c と、追加減少値選択テーブル 222 d と、演出ステージデータテーブル 222 e と、遊技環境データテーブル 222 f と、が少なくとも記憶されている。変動パターン選択テーブル 222 a は、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止

10

20

30

40

50

でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【 1 1 6 4 】

討伐数選択テーブル 2 2 2 b は、大当たり遊技中に実行される討伐演出における初期段階の敵総数を決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図 3 2 9 の S 3 8 0 3 参照）。ここで、討伐数選択テーブル 2 2 2 b に規定されている内容について、図 3 0 0（a）を参照して詳細に説明をする。図 3 0 0（a）は、討伐数選択テーブル 2 2 2 b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 3 0 0（a）に示した通り、討伐数選択テーブル 2 2 2 b は、実行される大当たり遊技に設定されている大当たり種別と、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、に対応させて異なる討伐数が規定されている。具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たり A、大当たり C」であって、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0～44」の範囲に対して、討伐数「1000」が、「45～89」の範囲に対して、討伐数「777」が、「90～99」の範囲に対して、討伐数「500」が、それぞれ規定されている。また、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たり B」であって、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0～79」の範囲に対して、討伐数「1000」が、「80～99」の範囲に対して、討伐数「500」が、それぞれ規定されている。つまり、討伐演出が開始された際に表示される討伐数（敵の総数）が「1000」である場合の方が、「500」である場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される可能性が高くなるように各討伐数の決定割合を規定している。このように構成することで、討伐演出が開始された時点で、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させることが可能となる。

【 1 1 6 5 】

また、時短大当たりに対応する大当たり種別が設定されている場合のみ、討伐数「777」を決定可能に討伐数選択テーブル 2 2 2 b の内容を規定しているため、討伐演出として「777」体の敵を討伐する演出態様が決定された場合には、討伐演出が終了するのを待たずして、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知することができる。このように、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を、大当たり遊技が終了するまでに遊技者に報知する演出（討伐演出）を実行する場合において、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に時短状態（遊技者に有利となる遊技状態）が設定されることを報知するタイミングが様々なタイミングで到来するように構成することで、大当たり遊技中に実行される討伐演出を遊技者が常に注視することになるため、演出効果を高めることができる。討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c は、討伐演出における演出シナリオを決定する際に参照されるデータテーブルであって、通常状態で実行された第 1 特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニング期間にて参照される（図 3 2 9 の S 3 8 0 3 参照）。ここで、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c に規定されている内容について、図 3 0 0（b）を参照して説明をする。図 3 0 0（b）は、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 3 0 0（b）に示した通り、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c には、大当たり種別、討伐数選択テーブル 2 2 2 b を参照して決定された討伐数、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値に対応させて、異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、討伐演出シナリオとして、討伐演出中に実行される 5 回の攻撃演出のそれぞれにおいて減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限値と、討伐演出の演出結果として表示させることが可能な残敵数の最小値と、が規定されている。

【 1 1 6 6 】

具体的には、大当たり種別が、時短大当たりに対応する「大当たり A、大当たり C」であり、討伐数が「1000」、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値が「0～49」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 1」が、「50～79」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 2」が、「80～99」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別 3」が規定されている。また、討伐数が「7

「77」の場合は、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～99」の全範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別4」が規定されている。そして、討伐数が「500」、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～49」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別5」が、「50～79」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別6」が、「80～99」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別7」が規定されている。一方、大当たり種別が、通常大当たりに対応する「大当たりB」であり、討伐数が「1000」、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～59」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別8」が、「60～89」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別9」が、「90～99」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別10」が規定されている。そして、討伐数が「500」、取得した第2演出カウンタ223f2の値が「0～59」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別11」が、「60～79」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別12」が、「80～99」の範囲に対して、討伐演出シナリオとして「シナリオ種別13」が規定されている。ここで、図274から図277を参照して上述した通り、討伐演出が実行されると、5回の攻撃演出が実行され、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン22aを押下することで敵を減少させる演出が実行されるように構成している。また、各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン22aを押下しなかった場合には、攻撃演出終了後（ラウンド遊技終了後）に設定されるインターバル期間において、敵数を減少させるための追加攻撃演出を実行可能に構成している。

10

20

#### 【1167】

本第7制御例では、討伐演出中に実行される各攻撃演出において減少させることが可能な敵数（残敵数）の上限を、討伐演出シナリオに基づいて予め決定するように構成しているため、敵数の減少度合いが偏った討伐演出が実行されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、各攻撃演出の終了後に表示される残敵数をシナリオ管理するのではなく、各攻撃演出の終了後に表示され得る最小の残敵数のみをシナリオ管理し、実際に表示される残敵数に幅を持たせるように構成しているため、予め規定されているシナリオ種別の個数よりも多くの演出パターンで討伐演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第7制御例では、攻撃演出中において遊技者が演出ボタン22aを押下するか否かに応じて、敵数を減少させるための演出態様を異ならせるように構成し、且つ、実行される演出態様によって、攻撃後の残敵数として表示される敵数を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下するか否かを選択させる楽しさを提供することができる。追加減少値選択テーブル222dは、討伐演出における各攻撃演出において、遊技者が演出ボタン22aを押下すること無く、インターバル期間中に追加攻撃演出が実行される場合に参照されるデータテーブルであって、初回インターバル中演出処理（図332のS3809参照）にて参照される。この追加減少値選択テーブル222dを参照して、追加攻撃演出にて減少させる敵数が決定される。

30

#### 【1168】

ここで、図301を参照して追加減少値選択テーブル222dに規定されている内容について説明をする。図301は、追加減少値選択テーブル222dに規定されている内容を模式的に示した図である。図301に示した通り、追加減少値選択テーブル222dには、討伐演出態様選択テーブル222cを参照して決定されたシナリオ種別と、現在の残敵数（残討伐数カウンタ223jの値）と、討伐演出シナリオに規定されている敵数との差分数と、その差分の範囲における特定数（固有特定数、共通特定数）の有無と、取得した第1演出カウンタ223f1の値と、に対応させて、追加攻撃演出にて減少させる敵数（追加減少値）が規定されている。具体的には、シナリオ種別が「シナリオ種別1, 8」であり、差分数が「401以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f

40

50

1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。また、差分数が「101～400」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-50」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-50」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【1169】

そして、差分数が「100以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「決定値+10」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別2,3,9,10」であり、差分数が「51以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-20」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-20」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「50以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～29」の範囲に対して、追加減少値として「決定値+10」が規定されており、「30～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【1170】

シナリオ種別が「シナリオ種別5,11,12」であり、差分数が「21以上」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「現状-5」が規定されている。一方、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～49」の範囲に対して、追加減少値として「現状-5」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。そして、差分数が「20以下」で、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。シナリオ種別が「シナリオ種別6,7,13」である場合には、差分数に関わらず、特定数が「有り」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「特定数まで減少」が規定されており、特定数が「無し」の場合は、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～19」の範囲に対して、追加減少値として「減少無し」が規定されており、「20～99」の範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。最後に、シナリオ種別が「シナリオ種別4」である場合には、差分数、及び、特定数の有無に関わらず、取得した第1演出カウンタ223f1の値が「0～99」の全範囲に対して、追加減少値として「決定値まで減少」が規定されている。

【1171】

演出ステージデータテーブル222eは、背景種別として設定可能な演出ステージに関

する情報が予め規定されているデータテーブルであって、遊技環境として、決定されるモード種別（通常モード、アクティブモード、固定モード）に応じて、各ステージ種別（ウサギステージ、勇者ステージ）の移行条件が規定されている。本第7制御例では、遊技の進行状況と、設定されているモード種別と、に基づいて、ステージ種別の移行条件が成立したかを判別し、ステージ変更を実行するように構成している。ここで、演出ステージデータテーブル222eに規定されている内容について、図302(a)を参照して説明をする。図302(a)は、演出ステージデータテーブル222eに規定されている内容を模式的に示した図である。図302(a)に示した通り、演出ステージデータテーブル222eには、モード種別と、ステージ種別に対応させてステージ種別の移行条件が規定されており、大まかには、アクティブモードが設定されている場合が最もステージ種別の移行条件が成立し易く、通常モードが設定されている場合はアクティブモードよりも移行条件が成立し難く、固定モードが設定されている場合は、移行条件が成立しないように各内容が規定されている。具体的には、モード種別が「通常」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動50回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動50回」、又は「大当たり変動開始の一部（低確率）」が規定されている。また、モード種別が「アクティブ」であって、ステージ種別が「ウサギ」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動20回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」、「特図移行条件が成立した特図変動開始から5秒後」が規定されており、ステージ種別が「勇者」に対しては、ステージ種別の移行条件として、「特図変動20回」、又は「大当たり変動開始の一部（高確率）」が規定されている。そして、モード種別が「固定」に対しては、ステージ種別に関わらず移行条件が既定されていない。

#### 【1172】

ここで、各移行条件について説明をする。「特図変動50回」とは、ステージ種別が設定されてから実行された特別図柄変動の実行回数が50回に到達した場合に成立する移行条件（特図変動移行条件）である。つまり、通常モードが設定されている場合は、特別図柄変動が50回実行される毎に、ステージ種別を変更させるためのステージ変更演出が実行されることになる。なお、本第7制御例では、特図変動移行条件として、設定されているモード種別に対して、固定の回数を予め規定しているが、これに限ること無く、所定の範囲の特図変動回数（例えば、10回～50回）を抽選で決定する手段を設け、その手段によって決定された特図変動回数を特図変動移行条件として設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、どのタイミングでステージ変更演出が実行されるかを予測させ難くすることができる。また、この場合、設定されているモード種別に応じて抽選にて決定される特図変動回数を異ならせるように構成し、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも多い回数の特図変動回数が抽選で決定され易くなるように、設定されているモード種別に応じて異なるデータテーブルを用いた抽選が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が任意に設定したモード種別（ステージ変更演出の実行頻度）に応じた間隔でステージ変更演出を実行させ易くすることができる。

#### 【1173】

移行条件の1つである「大当たり変動開始の一部」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第3図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図335のS4304参照）において、大当たり当選する特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定された場合に成立する移行条件（当たり変動移行条件）である。詳細な説明は省略するが、本第7制御例では、図335のS4404の処理において、設定されているモード種別と、抽選結果（大当たり当選）と、変動パターンとに基づいて、ステージ変更演出と伴う演出態様が決定されるように構成しており、移行条件が成立し難いモード種別（例えば、「通常モード」）の方が、移行条件が成立し



易いモード種別（例えば、「アクティブモード」）よりも、ステージ変更演出を伴う演出態様が決定され難くなるように構成している。このように構成することで、特図変動移行条件が成立していない状態であっても、当たり変動移行条件が成立したことによりステージ変更演出を実行させることができるため、遊技者に意外性のあるタイミング、例えば、連続して実行される2回の特別図柄変動にてステージ変更演出を実行させることができる。さらに、当たり変動移行条件は大当たり当選した場合のみ成立するように構成しているため、意外性のあるタイミングでステージ変更演出が実行された場合に、大当たり当選への期待度を高めることができる。本第7制御例では、特図変動移行条件として予め規定された回数を設定しているため、遊技者に対して、特図変動移行条件によってステージ変更演出が実行される間隔を把握させ易くすることができるため、当たり変動移行条件の成立に基づいて実行されるステージ変更演出を容易に把握させることができる。よって、大当たり当選をいち早く察知したい遊技者に対して、特図変動移行条件が成立する間隔を把握しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【1174】

さらに、移行条件の1つである「特図移行条件が成立した特図変動開始から5秒後」とは、特別図柄変動の開始に基づいて設定される第3図柄の変動表示を設定するための変動演出設定処理（図335のS4304参照）において、第3図柄の変動演出の演出態様として、特図変動中にステージ変更演出を実行させる演出態様が決定された場合に成立する移行条件（特図移行条件）である。なお、本第7制御例では、上述した3つの移行条件を、ステージ変更演出を実行させるための条件として規定しているが、それ以外の移行条件を設定しても良く、特別図柄変動が実行されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン22、選択ボタン600）に対して操作を行うことでステージ変更演出を実行可能に構成しても良い。この場合、選択可能なステージ種別を予め遊技者に報知するように構成し、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別を設けても良い。さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能なステージ種別のみ予め遊技者に報知しないように構成しても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。また、上述した通り、本第7制御例では、同一のモード種別においても、設定されているステージ種別に応じて、異なる移行条件が規定されるように構成しており、具体的には、「ウサギステージ」の方が、「勇者ステージ」よりも移行条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、設定されているステージ種別に基づいて、ステージ変更演出が実行された場合においてどの移行条件が成立したのかを予測する楽しみを向上させることができる。遊技環境データテーブル222fは、各遊技環境の内容が予め規定されているデータテーブルであって、遊技者によって遊技環境が選択された場合に、選択された遊技環境に対応するデータが読み出され、遊技環境格納エリア223uに格納される。

20

30

#### 【1175】

さらに、固定モードが設定されている場合には、保留連が確定している状態において大当たり遊技終了後1回目の特別図柄変動が開始された場合の一部のみでステージ変更演出が実行されるように構成している。つまり、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行された場合には、大当たり当選を遊技者に報知することになる。よって、固定モードを選択した遊技者、即ち、ステージ変更演出が実行されないことを所望する遊技者に対しても、大当たり当選という特典を付与することを条件にステージ変更演出を実行することで演出効果を高めると共に、ステージ変更演出が実行されたことによる不快感を軽減させることができる。次に、図299(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221のRAM223について説明する。図299(b)に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、入賞情報格納エリア223a、特別図柄1保留球数カウンタ223b、特別図柄2保留球数カウンタ223c、変動開始フラグ223d、停止種別選択フラグ223e、演出カウンタ223f（第1演出カウンタ223f1、第2演出カウンタ223f2）、従遊技状態格納エリア223g、時短情報更新エリア223h、討伐回数カウンタ223i、残討伐数カウンタ223j、特定数表示

40

50

済フラグ 2 2 3 k、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m、賞球数カウンタ 2 2 3 n、保留連フラグ 2 2 3 o、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p、S W有効時間カウンタ 2 2 3 q、右打ちフラグ 2 2 3 r、V入賞済フラグ 2 2 3 s、演出固定フラグ 2 2 3 t、遊技環境格納エリア 2 2 3 u、その他メモリエリア 2 2 3 z が少なくとも設けられている。

#### 【 1 1 7 6 】

入賞情報格納エリア 2 2 3 a は、1つの実行エリアと、第 1 特別図柄に対応する 4つのエリア（特図 1 用第 1 エリア～特図 1 用第 4 エリア）と、第 2 特別図柄に対応する 1つのエリア（特図 2 用第 1 エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置 1 1 3 によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a には、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 3 2 3 の S 3 1 1 3 参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図 3 2 3 の S 3 2 0 9 : Y e s）、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第 1 エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置 1 1 0 から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置 1 1 0 の先読み処理（図 3 1 1 の S 8 0 7 参照）が実行された場合に設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 3 1 8 参照）にて実行される外部出力処理（図 3 1 8 の S 1 8 0 1）によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと送信される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 a の各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の変動表示設定処理（図 3 3 4 の S 3 1 1 4 参照）が実行される毎に、1つずつシフト（第 2 エリアに格納されていた入賞情報を第 1 エリアに移行）される。これにより、主制御装置 1 1 0 から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に把握することができる。

#### 【 1 1 7 7 】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第 7 制御例では第 1 特別図柄に関する入賞情報（第 1 入球口 6 4 に球が入球した場合に取得し得る情報）を 4 つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 a が実行エリア以外に、第 1 エリア～第 4 エリアを有するように構成しているが、例えば、第 2 入球口 6 4 0 に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第 2 特別図柄に関わる入賞情報）も 4 つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に、実行エリア以外に、第 1 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）と、第 2 特別図柄用の 4 つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する特図 1 保留の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

#### 【 1 1 7 8 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）によって第

10

20

30

40

50

1 特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図1保留数）が加算された場合、又は、主制御装置110において第1特別図柄抽選が実行されて特図1保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す保留球数コマンド（特図1保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置113へ送信する。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンド（特図1保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図1保留球数コマンド）から、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を取得して、特別図柄1保留球数カウンタ223bに格納する（図324のS3301参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄1保留球数カウンタ223bの値を更新するので、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dと同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄1保留球数カウンタ223bの値は、第3図柄表示装置81に表示される保留図柄（特図1保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図1保留球数を特別図柄1保留球数カウンタ223bに格納すると共に、格納後の特別図柄1保留球数カウンタ223bの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

10

#### 【1179】

表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図1保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223bの値分の保留図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄1保留球数カウンタ223bは、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留図柄の数も、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す情報でも良いし、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が1加算、或いは1減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値が1加算、或いは1減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置113に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄2保留球数カウンタ223cは、上述した特別図柄1保留球数カウンタ223bに対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第7制御例では、特図2保留の上限数を1個としているため、特別図柄2保留球数カウンタ223cが計測する値の上限数も1となる。

20

30

#### 【1180】

この特別図柄2保留球数カウンタ223cによって計測された値は、第3図柄表示装置81に表示される保留図柄（特図2保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図2保留球数を特別図柄2保留球数カウンタ223cに格納すると共に、格納後の特別図柄2保留球数カウンタ223cの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図2保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄2保留球数カウンタ223cの値分の保留図柄を第3図柄表示装置81に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄2保留球数カウンタ223cは、主制御装置110の第2特別図柄保留球数カウンタ203eと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄

40

50

表示装置 8 1 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。さらに、本第 7 制御例では、時短状態における第 2 特別図柄の最終変動期間中において、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることを促すためのチャージ演出（図 2 8 1 ( a ) 参照）を実行するように構成しており、このチャージ演出が実行されている際中に、特図 2 保留の上限数を示す保留球数コマンドを受信したことに基づいて、新たに特図 2 保留を獲得することができない状態であることを示すための表示態様（「チャージ完了」）を表示可能に構成している。つまり、保留球数コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの特図 2 保留数を表示するだけでは無く、実行中の演出の演出態様を切り替えるように構成している。このように構成することで、様々な条件によって演出態様を切り替えることが可能となるため、演出効果を高めることができる。

10

## 【 1 1 8 1 】

変動開始フラグ 2 2 3 d は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図 3 2 3 の S 3 2 0 2 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図 3 3 4 の S 4 3 0 2 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 c がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 3 2 2 参照）のコマンド出力処理（図 3 2 2 の S 3 1 0 2 ）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ 2 2 3 e は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 3 2 3 の S 3 2 0 5 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 3 3 4 の S 4 3 0 7 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、表示用停止種別が設定される（図 3 3 4 の S 4 3 0 9 参照）。演出カウンタ 2 2 3 f は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が実行するメイン処理（図 3 2 2 参照）が実行される毎に更新される。第 7 制御例では、演出カウンタ 2 2 3 f として、ループカウンタ（例えば、0 ~ 9 9 の範囲で繰り返し更新されるカウンタ）を複数（第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1、第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 等）有しており、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成されている。

20

30

## 【 1 1 8 2 】

具体的には、例えば、メイン処理（図 3 2 2 参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成している。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（1 回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア 2 2 3 g は、主制御装置 1 1 0 から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納された情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第 7 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の RAM 2 2 3 は、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生

40

50

による電源遮断時には従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第 7 制御例ではパチンコ機 1 0 への電源投入後に実行される主制御装置 1 1 0 の立ち上げ処理（図 3 1 7 参照）にて状態コマンドが設定されるため（図 3 1 7 の S 1 7 1 2 参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機 1 0 に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置 1 1 3 側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置 1 1 0 において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図 3 1 9 の S 1 9 1 7 等参照）。

#### 【 1 1 8 3 】

時短情報更新エリア 2 2 3 h は、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図柄変動や小当たり、当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア 2 2 3 h は、主制御装置 1 1 0 から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置 1 1 0 の大当たり制御処理（図 3 1 9 の S 1 8 0 4）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図 3 1 9 の S 1 9 1 3 : Y e s）、時短終了条件を設定した場合に（図 3 1 9 の S 1 9 1 6）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図 3 2 5 の S 3 4 1 2 参照）。そして、主制御装置 1 1 0 の時短更新処理（図 3 0 8 の S 2 2 4 参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりで当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア 2 2 3 h に含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけでなく、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

#### 【 1 1 8 4 】

この時短情報更新エリア 2 2 3 h 内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア 2 2 3 h には、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、第 2 特別図柄の変動回数、第 1 特別図柄の変動回数と第 2 特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（V 入賞装置 6 0 0 の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第 7 制御例では、この時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている更新情報のうち、第 2 特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第 7 制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

#### 【 1 1 8 5 】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成

10

20

30

40

50

立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第7制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第1特別図柄変動回数と第2特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第2特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図2変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図2変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当たり当選しなかった場合には、特図2変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図2変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置110にて更新される特図2カウンタ203tの値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出（カウントダウン演出）を実行することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第2特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。なお、本第7制御例では、上述した通り、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図2変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良いし、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

#### 【1186】

また、本第7制御例では、時短終了条件（特図2変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を示すカウントダウン演出として、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の残回数を数値で示す演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の残回数を数値以外の態様（例えば、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の残回数が減算される毎に態様を異ならせるアニメーション）、即ち、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な第2特別図柄抽選の回数を具体的では無く、抽象的に報知可能な態様で演出を実行するように構成してもよい。また、この場合、特図2変動時短終了条件が成立するまでに要する第2特別図柄変動回数を異ならせた時短状態を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、時短状態が終了するまでに実行可能な特図2変動回数を予測させる楽しみを提供することができる。さらに、時短情報更新エリア223hに格納されている時短設定情報や更新情報を用いて、例えば、時短設定情報に含まれる各項目の終了条件を示す値に対する更新情報が示す値の割合を算出し、時短進行度合いを数値（例えばパーセント）で表示するように構成しても良い。また、第7制御例では、時短情報更新エリア223hに格納される情報として、更新情報（既に行われた回数（変動回数、当選回数）を示す情報）を格納するように構成しているが、これに限ること無く、時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでの残回数を算出し、算出した残回数を示す情報を時短情報更新エリア223hに格納するように構成しても良い。

#### 【1187】

討伐回数カウンタ223iは、大当たり遊技中に実行される討伐演出として設定される攻撃演出の回数（討伐回数）を管理するためのカウンタであって、討伐演出の演出態様を決定するための討伐演出態様決定処理（図330のS3803参照）において、「5」の値がセットされる（図330のS3907）。そして、討伐演出が実行される大当たり遊技にて新たなラウンド遊技を開始する場合に実行される初回大当たりラウンド中演出処理（図331のS3807参照）にて、カウンタの値が減算される（図331のS4009）。この討伐回数カウンタ223iの値は、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を示すための表示態様（表示領域Dm7に表示されるボタンアイコンの数）を決定する際に参

照される。また、設定されている討伐演出シナリオに基づいて、各ラウンド遊技にて実行される攻撃演出の演出態様を決定する際に参照される。なお、本第7制御例では、通常状態において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず6ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しており、その大当たり遊技中に討伐演出を実行するように構成している。そして、1ラウンド目のラウンド遊技期間中に今回実行される討伐演出の内容(残敵数、攻撃演出回数等)を告知し、2ラウンド目~6ラウンド目の各ラウンド遊技期間中に攻撃演出が実行されるように構成している。つまり、討伐演出が実行される場合において、固定回数(5回)の攻撃演出が必ず実行されるように構成している。よって、討伐回数カウンタ223iには、初期値として「5」の値がセットされるように構成しているが、これに限ること無く、実行される討伐演出の内容に応じて、攻撃演出回数を異ならせるように構成しても良い。

10

**【1188】**

例えば、通常状態において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり遊技を実行可能に構成し、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を異ならせるように構成しても良い。この場合、少なくとも、大当たり遊技の種別として、ラウンド遊技数が標準ラウンド数(例えば、6ラウンド)となる標準大当たり遊技と、その標準大当たり遊技よりも多いラウンド遊技数(例えば、8ラウンド)となる特定大当たり遊技と、を実行可能に構成して、標準大当たり遊技が実行される場合よりも、特定大当たり遊技が実行される場合の方が、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加するように構成すると良い。さらに、標準大当たり遊技(6ラウンド大当たり遊技)よりも特定大当たり遊技(8ラウンド大当たり遊技)が実行される場合の方が、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成すると良い。具体的には、標準大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第1大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第2大当たり種別と、を設定可能に構成し、且つ、特定大当たり遊技に対応する大当たり種別として、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される第3大当たり種別と、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される第4大当たり種別と、を設定可能に構成する。そして、標準大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第2大当たり種別の選択割合よりも、特定大当たり遊技が実行される大当たりに当選した場合における第4大当たり種別の選択割合の方が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、討伐演出中に実行される攻撃演出回数が増加する程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果(討伐に成功する演出結果)を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、討伐演出にて多くの攻撃演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

**【1189】**

加えて、大当たり遊技のラウンド数が多い程、攻撃演出の実行回数を増加させ易くすることができるため、大当たり遊技中に多くの賞球数を獲得し得る場合の方が、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果(討伐に成功する演出結果)を表示させ易くすることができるため、遊技者に対して、複数の特典をまとめて提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第7制御例では、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技数に対応させて討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を決定するように構成しているが、これに限ること無く、実行されるラウンド遊技数を最大数として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を抽選で決定するように構成しても良い。この場合、何れのラウンド数が設定される大当たり遊技であっても、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合よりも、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合の方が、攻撃演出の回数として多くの回数が決定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技中に討伐演出が実行された場合に、実行中の大当たり遊技のラウンド数と、実行される攻撃演出の回数と、を把握しながら大当たり遊技終了後に実行される遊技状態を予測させる楽しみを提供することができる。なお、本第7制御例では、討伐演出が実行される大当たり遊技が実行される場合において、最初に実行され

40

50



るラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）の遊技期間中に、今回実行される討伐演出の演出内容を遊技者に告知するための初期表示態様を表示し、残りのラウンド遊技の遊技期間を用いて複数回の攻撃演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、討伐演出の初期表示態様が表示されるラウンド遊技として、最初に実行されるラウンド遊技（１ラウンド目のラウンド遊技）とは異なるラウンド遊技を設定可能に構成しても良い。

#### 【 1 1 9 0 】

具体的には、今回実行される大当たり遊技のラウンド数を管理する管理手段と、今回実行される討伐演出中に実行される攻撃演出の回数を管理する管理手段と、を設け、今回実行される攻撃演出の回数分のラウンド数を確保可能な範囲にて、討伐演出の初期表示態様を表示するラウンド数を決定する手段を設けると良い。このように構成することで、大当たり遊技が開始されてから短時間で討伐演出が開始された方が（討伐演出の初期表示態様が表示された場合の方が）、より多くの攻撃演出が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に対して、討伐演出の実行タイミングについても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。以上、説明をした例では、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数に応じて、討伐演出の演出結果を示唆可能な構成として、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が増える程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くする例を示したが、これに限ること無く、討伐演出中に実行される攻撃演出の回数が少ない程、或いは、特定回数（例えば、３回）の攻撃演出が実行される程、討伐演出の演出結果として、遊技者に有利となる演出結果（討伐に成功する演出結果）を表示させ易くするように構成しても良い。また、討伐演出が実行される大当たり遊技にて少ないラウンド数が設定される場合の方が、多いラウンド数が設定される場合よりも、大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成しても良い。残討伐数カウンタ 2 2 3 j は、討伐演出にて実行される攻撃演出によって減算された敵数を計測するためのカウンタであって、討伐演出が実行される場合に、初期値として敵の総数に対応する値がセットされ、その後、攻撃演出が実行される毎に、実行された攻撃演出の演出結果に応じた値へと減算される。

#### 【 1 1 9 1 】

具体的には、通常状態にて実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）のオープニングコマンドを受信したと判別した場合（図 3 2 9 の S 3 8 0 1 : Y e s ）に実行される討伐演出態様決定処理（図 3 3 0 の S 3 8 0 3 参照）において、決定された敵総数に対応する値がセットされ（図 3 3 0 の S 3 9 0 2 参照）、ラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間を示すためのインターバルコマンドを受信したと判別した場合（図 3 2 9 の S 3 8 0 8 : Y e s ）に実行される初回インターバル中演出処理（図 3 3 2 の S 3 8 0 9 ）において、討伐演出シナリオの内容と、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値と、が一致するかの判別を実行する際に参照される（S 4 1 0 2）。ここで、本第 7 制御例では、討伐演出の演出態様をシナリオ管理している。具体的には、討伐演出の演出態様を決定する際に、今回の討伐演出にて討伐すべき敵の総数と、攻撃演出の実行回数と、各攻撃演出にて減少させることが可能な敵数（残討伐数）と、が規定された討伐演出シナリオとして、規定されている内容を異ならせた複数の討伐演出シナリオの中から 1 の討伐演出シナリオを設定可能に構成している。そして、攻撃演出の演出期間（ラウンド遊技期間）中に、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作を有効に判別可能な期間として S W 有効時間を設定するように構成しており、その S W 有効時間中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作した場合には、決定されている討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて、敵数を減少させる演出を実行するように構成している。一方で、S W 有効時間中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作しなかった場合には、ラウンド遊技期間中に敵数を減少させる演出が実行されないように構成している。

#### 【 1 1 9 2 】

つまり、ラウンド遊技期間終了時に表示されている敵数は、ラウンド遊技中における演出ボタン 2 2 a への操作の有無によって異なる。ここで、本第 7 制御例では、攻撃演出

10

20

30

40

50



によって減少される敵数を残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値で管理するように構成し、ラウンド遊技期間が終了し、インターバル期間が設定された時点における残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値が、決定されている討伐演出シナリオの内容と一致しているかを判別し（図 3 3 2 の S 4 1 0 2）、一致していないと判別した場合は（図 3 3 2 の S 4 1 0 2 : No）、インターバル期間を用いて敵数を減少させる演出（追加攻撃演出）を実行するように構成している。このように構成することで、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作の有無に関わらず、決定されている討伐演出シナリオの内容に沿った内容で敵数の減少度合いを決定し易くすることができる。さらに、本第 7 制御例では、追加攻撃演出の演出態様として、表示されている敵数を、討伐演出シナリオに規定されている敵数まで減少させる基本演出態様に加え、今回の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するための特定数まで敵数を減少させる特殊演出態様を決定可能に構成している。具体的には、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、99 体）と、実際に表示されている敵数（例えば、385 体）とが異なる場合であって、その差分（99 体～385 体）の範囲内容に固有特定数（例えば、333 体）が設定される場合の一部において、追加攻撃演出の演出態様として、敵数を特定数（例えば、333 体）まで減少させる特殊演出態様を設定可能に構成している。つまり、攻撃演出が実行されるラウンド遊技期間において、演出ボタン 2 2 a を操作し、討伐演出シナリオに規定されている敵数（例えば、99 体）まで敵数を減少させなかった場合に、特殊演出態様による追加攻撃演出を実行することで、今回の討伐演出の演出結果をいち早く遊技者に報知可能に構成している。

10

#### 【 1 1 9 3 】

20

このように構成することで、討伐演出として実行される攻撃演出中に演出ボタン 2 2 a を操作（押下）するか否かによって、討伐演出の演出結果を把握し得るタイミングを異ならせることができるため、遊技者に対して、演出ボタン 2 2 a を操作するか否かを決定する楽しみを提供することができる。また、本第 7 制御例では、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作しなかった場合において、演出ボタン 2 2 a を操作した場合よりも早いタイミングで討伐演出の演出結果を把握可能な演出態様（特殊演出態様）を決定可能に構成している。即ち、討伐演出において、敵数を 0 体まで減少させることを目的とした場合には選択すべき操作方法を選択しなかった場合に、敵数が 0 体まで減少するよりも前に討伐演出の演出結果を把握可能な特定数（例えば、333 体）を表示可能に構成している。よって、遊技者が目指す演出内容に対応させて演出ボタン 2 2 a への操作方法を選択させることができるため、遊技者が選択する操作方法を偏り難くすることができる。なお、本第 7 制御例では、遊技者が選択した選択方法によって、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングを異ならせることが可能に構成している。そして、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知するタイミングとして、1 の操作方法で操作（演出ボタン 2 2 a を押下する操作）した場合よりも早いタイミングで報知可能な他の操作方法による操作（演出ボタン 2 2 a を押下しない操作）した場合には、操作方法だけで無く、表示されている敵数、及び、討伐演出シナリオに規定されている敵数に基づいて報知条件が成立した場合のみ、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを示すための演出態様として、残敵数が特定数（例えば、333 体）となる追加攻撃演出が実行されるように構成している。

30

40

#### 【 1 1 9 4 】

つまり、報知条件が成立し得ない状態で演出ボタン 2 2 a を押下しない操作を実行した場合には、残敵数が特定数（例えば、333 体）となる追加攻撃演出が実行されることなく、且つ、残敵数が討伐演出シナリオに規定されている敵数よりも多くなる追加攻撃演出が実行され得るように構成している。このように、いち早く実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることを報知可能な操作方法を実行した場合には、実行中の討伐演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果であることが報知されない可能性があるため、遊技者に対して何れの操作方法を選択させるかをより楽しんで決定されることができる。なお、本第 7 制御例では、何れの操作方法によって演出ボタン 2 2 a を操

50

作した場合であっても、遊技者に付与される特典（大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定されることを事前に報知する特典）の内容が同一であって、その付与タイミングのみを異ならせているが、これに限ること無く、1の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、別の第1特典（例えば、獲得済みの特図保留内に当たり当選する特図保留があるか否かを事前に報知する特典）を付与可能に構成し、1の操作方法とは異なる他の操作方法を選択した場合には、上述した特典に加え、第1特典とは異なる第2特典（例えば、大当たり遊技中に実行される残りのラウンド遊技数を事前に報知する特典）を付与可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者が選択した遊技方法に応じて、異なる特典を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して操作方法を選択させる楽しみを提供することができる。また、上述した例では、大当たり遊技中に実行される討伐演出における攻撃演出中の演出ボタン22aへの操作方法に応じて付与可能な特典として第2特典（ラウンド遊技数の事前報知）を付与可能な例を示しているが、この場合、例えば、大当たり遊技中に実行されたラウンド遊技数が増加する毎に、残りのラウンド数が減少していくことから、第2特典が付与されるメリットが低くなる。

10

20

30

40

50

#### 【1195】

よって、大当たり遊技中におけるラウンド遊技の進行状況に応じて、1回の討伐演出中において選択する操作方法を遊技者に切り替えさせることが可能となるため、よりメリットのある特典が付与されることを期待しながら討伐演出を注視する遊技者に対して、演出効果をより高めることができる。なお、本第7制御例では、何れの攻撃演出が実行された場合であっても、遊技者が操作方法を選択可能に構成しているが、これに限ること無く、演出ボタン22aへの操作方法を遊技者が選択することができない攻撃演出を実行可能に構成しても良く、例えば、SW有効時間が設定されない攻撃演出を実行することで、演出ボタン22aを押下するという操作方法を選択できなくしたり、SW有効時間として極めて短いSW有効時間を設定することで、演出ボタン22aを押下し難くしたりする攻撃演出を実行可能に構成しても良い。さらに、本第7制御例では、演出ボタン22aに対する操作方法として、演出ボタン22aを押下する操作と、演出ボタン22aを押下しない操作と、の2種類から遊技者が選択する構成を用いているが、これに限ること無く、演出ボタン22aを所定期間内（例えば、1秒以内）に複数回（例えば、2回以上）操作する操作方法（所謂、連打操作）や、演出ボタン22aを所定期間（例えば、1秒間）継続して押下し続ける操作方法（所謂、長押し操作）を遊技者に選択可能に構成しても良い。また、このように複数の操作方法を遊技者に選択させる場合には、第3図柄表示装置81の表示画面に、遊技者が選択可能な操作方法と、各操作方法を選択した場合に付与可能な特典の内容と、を報知可能な表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が選択する操作方法を決定し易くすることができる。

#### 【1196】

特定数表示済フラグ223kは、討伐演出の演出態様として、特定数を示す演出態様が表示されたことを示すためのフラグであって、特定数を示す演出態様が表示された場合にオンに設定される。本第7制御例では、討伐演出にて減少させる敵数として、特定条件が成立した場合に、討伐演出の演出結果が表示されるよりも前に、実行中の討伐演出の演出結果を示すための特定数の敵数（例えば、333体）を表示可能に構成している。そして、特定数の敵数（例えば、333体）が表示された場合には、その表示態様によって討伐演出の演出結果が報知されるため、特定数の敵数が表示されてから討伐演出の演出結果が表示されるまでの残期間にて、特定数の敵数が表示されたことを示す専用の演出（祝福演出）が実行されるように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたことを特定数表示済フラグ223kの設定状況に基づいて判別可能に構成することで、特定数の敵数が表示された後も敵数を減少させる攻撃演出を継続した場合であっても、特定数が表示されたことに基づいて祝福演出を継続して実行することができる。なお、本第7制御例では、特定数表示済フラグ223kがオンに設定された後も、設定された討伐演出シナリオに規定されている内容に基づいて攻撃演出を実行するように構成している。つまり、特定数の

敵数が表示されたか否かに関わらず、攻撃演出が継続して実行されるように構成している。そして、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されている場合には、攻撃演出に加え、祝福演出を実行するように構成している。つまり、特定数の敵数が表示されたか否かに関わらず、討伐演出における主となる演出内容（攻撃演出の演出態様）を共通化し、特定数の敵数が表示された場合のみ、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示要素の一部（例えば、表示領域 D m 7 に表示されるボタンアイコンや、副表示領域 D s に表示されるコメント等）を用いて、特定数の敵数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するように構成している。

#### 【 1 1 9 7 】

このように構成することで、特定数の敵数が表示された場合に、攻撃演出の代わりに特別な演出を実行可能に構成した場合に比べて、討伐演出を実行するための処理負荷を軽減できると共に、討伐演出に用いる演出データを削減することができる。ここで、本第 7 制御例では、討伐演出が実行される場合において、特定数の敵数が表示されるか否かが、討伐演出中に実行される攻撃演出における遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作内容に応じて決定されるように構成している。さらに、設定されている討伐演出シナリオの内容と、実際に表示されている敵数（残敵数）と、によって、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングが異なるように構成している。より具体的には、2 ラウンド目のラウンド遊技中に実行される 1 回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、2 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなり、4 ラウンド目のラウンド遊技中に実行される 3 回目の攻撃演出にて減少させることが可能な敵数の範囲内に、今回の討伐演出に対して決定された固有特定数が含まれている場合には、2 ラウンド目のラウンド遊技終了後に設定されるインターバル期間が、特定数の敵数を表示させることが可能なタイミングとなる。また、固有特定数は、大当たり当選した際に表示された第 3 図柄に含まれる数値に基づいて、討伐演出が実行される毎に決定されるように構成しており、1 桁の敵数（例えば、1 体）から 3 桁の敵数（例えば、9 9 9 体）までの範囲の中から、固有特定数を幅広く決定可能に構成しているため、特定数の敵数を表示させることが可能なインターバル期間を、大当たり遊技毎に異ならせることができる。このように構成することで、討伐演出の演出内容が単調となることを抑制し、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 1 9 8 】

しかしながら、固有特定数が表示され得るタイミングを異ならせることが可能とし、且つ、遊技者による演出ボタン 2 2 a への操作方法に応じて、固有特定数が表示されるか否かが決定されるように構成することで、固有特定数が表示されてからの討伐演出の残期間が異なるため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、各残期間に応じた専用演出データを用意する必要があり、演出データの容量が増加してしまうという問題があった。さらに、討伐演出を実行する際に決定される演出内容に基づいて、固有特定数が表示され得るタイミング（インターバル期間）を特定した場合であっても、遊技者が行う演出ボタン 2 2 a への操作内容に応じて、実際に固有特定数が表示されるか否かが異なるため、固有特定数が表示されることを前提として演出データを予め設定しておくことが出来ず、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行するように構成した場合には、演出データを設定する処理が煩雑になってしまうという問題があった。これに対して、本第 7 制御例では、固有特定数が表示された場合であっても、固有特定数が表示されなかった場合と同様に攻撃演出を継続して実行するように構成しているため、固有特定数が表示されてから討伐演出が終了するまでの間に、固有特定数が表示されなかった場合とは完全に異なる専用の演出を実行する場合に比べて、討伐演出に関する演出データの容量を削減することができる。また、継続して攻撃演出が実行され、表示されている敵の総数が、特定数よりも減少した場合であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の一部

領域を用いて、固有特定数が表示されたことを示すための祝福演出を実行するため、遊技者に対して固有特定数が表示されたことを遡って把握させ易くすることができる。

【 1 1 9 9 】

ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m は、遊技者に有利となる遊技状態が継続している期間（ラッシュ期間）を計測するためのカウンタであって、ラッシュ期間を表示する際にカウンタの値が参照される。本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した通り、遊技者に有利となる遊技状態である時短状態が設定された場合に、高確率で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に、再度時短状態が設定されるように構成している。さらに、時短状態中に実行される第 2 特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が決定され易くなるように構成し、且つ、小当たり遊技が実行されてから遊技球が V 入賞し得る状態へと遷移するまでの期間も短くなるように構成することで、単位時間当たりにおける大当たり遊技回数を増加させ易くするように構成している。そして、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数（単位時間当たりにおいて獲得した賞球数）を、ラッシュ期間の計測期間を示すための表示態様と合わせて表示する（図 2 8 1（a）参照）ことで、ラッシュ期間が継続した場合における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くするように構成している。このように構成することで、単位時間当たりにおいて獲得可能な賞球数を増加させるために、ラッシュ期間中に実行する遊技の内容を遊技者に決定させることができる。具体的には、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）が設定された場合に「1」の値がセットされる（図 3 2 5 の S 3 4 1 4 参照）。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 において定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 3 2 2 参照）において、演出更新処理（図 3 3 7 の S 3 1 1 2 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 加算（更新）される（図 3 3 7 の S 4 6 0 4）。そして、加算後のラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を示すための表示用コマンドが設定される（図 3 3 7 の S 4 6 0 5）。

10

20

【 1 2 0 0 】

図 3 3 7 の S 4 6 0 5 の処理にて設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 3 2 2 参照）にて 1 ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理（S 3 1 0 2）によって、表示制御装置 1 1 4 へと出力され、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示させる演出態様（表示データ等）を決定し、決定した表示データに応じた演出態様で時短状態（ラッシュ期間）表示される。そして、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図 2 保留が存在しないと判別した場合に、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図 3 2 5 の S 3 2 1 2 参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図 3 2 5 の S 3 4 0 2 : Y e s）、特図 2 保留の有無が判別される（図 3 2 5 の S 3 4 0 5 参照）、特図 2 保留が無いと判別した場合にラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値がクリアされる（図 3 2 5 の S 3 4 0 6 参照）。ここで、本第 7 制御例では、時短状態が終了し、通常状態が設定された後に、時短状態中に獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を所定回数（1 回）実行可能に構成しており、その第 2 特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまでの期間が遊技者に有利なラッシュ期間となる。つまり、遊技状態として遊技者に有利な時短状態が設定されている期間に、通常状態が設定されている期間の一部を加えた期間が、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間（ラッシュ期間）となるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングと、遊技者に有利な遊技が実行される有利期間が終了するタイミングと、を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

30

40

【 1 2 0 1 】

賞球数カウンタ 2 2 3 n は、少なくとも、ラッシュ期間（大当たり遊技、時短状態）中に獲得した賞球数を保持するためのカウンタであって、ラッシュ期間中において賞球が付与される場合に、付与された賞球数に対応する値が加算される（図 3 2 3 の S 3 2 1 7 参照）。そして、ラッシュ期間中において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される表示領域 D m 6 に表示するポイント表示態様を決定する際にカウンタの値が参照される。そし

50

て、遊技状態として通常状態が設定され、且つ、未使用の特図 2 保留が存在しないと判別した場合に、賞球数カウンタ 2 2 3 n の値がクリアされる。具体的には、状態コマンド処理（図 3 2 5 の S 3 2 1 2 参照）にて、通常状態が設定されたことを示すための情報を受信したと判別した場合に（図 3 2 5 の S 3 4 0 2 : Y e s ）、特図 2 保留の有無が判別され（図 3 2 5 の S 3 4 0 5 参照）、特図 2 保留が無いと判別した場合に賞球数カウンタ 2 2 3 n の値がクリアされる（図 3 2 5 の S 3 4 0 7 参照）。このように構成することで、ラッシュ期間中（時短状態、大当たり遊技状態、時短状態中に獲得した特図 2 保留が消化される通常状態（引き戻し遊技状態）を含む継続期間中）に獲得した賞球数のみを累積することができる。

#### 【 1 2 0 2 】

なお、本第 7 制御例では、最初に時短状態が設定された時点でラッシュ期間を計測するためのラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットするように構成し、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上である場合に受信した賞球数コマンドに基づいて賞球数カウンタ 2 2 3 n の値を加算するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技が実行される毎に賞球数カウンタ 2 2 3 n の値を加算可能に構成し、時短状態が設定される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に獲得した賞球数も含めてラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を累積するように構成しても良い。このように、特定期間（ラッシュ期間）が継続する時間の長さを示すための表示態様（表示領域 D m 8 に表示される継続期間表示）と、その特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域 D m 6 に表示されるポイント表示態様）と、を表示可能な構成において、特定期間よりも前の期間（特定期間の設定契機となる大当たり遊技の実行期間）に獲得した賞球数も含めて、特定期間（ラッシュ期間）中に獲得した賞球数を示すための表示態様（表示領域 D m 6 に表示されるポイント表示態様）を表示可能に構成することで、特定期間中に獲得した賞球数を、実際に特定期間中に獲得した賞球数よりも遊技者に多く見せることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、この場合、実際に遊技者に提供される（提供されている）賞球数に対応する表示態様が表示領域 D m 6 に表示されることから、表示領域 D m 6 に表示される表示態様（ポイント表示態様）と、実際に獲得した賞球数との大きな誤差が生じることが無いため、表示領域 D m 6 に表示されたポイント表示態様に対して遊技者に違和感を与えることが無い。

#### 【 1 2 0 3 】

なお、本第 7 制御例では、最初に時短状態が設定されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m を用いて計測可能に構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてからの経過時間を、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m を用いて計測可能に構成しても良い。この場合、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行される場合に、実行される大当たり遊技の種別（大当たり種別）に関わらず、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットし、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には、その時点でラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値をクリアし、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、継続してラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新するように構成すれば良い。さらに、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新している期間であっても、通常状態にて実行される第 1 特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技が実行されている期間（初回大当たり遊技期間）は、経過時間を表示しないように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合、即ち、ラッシュ遊技に突入しない場合において、無用に経過時間が表示されてしまうことを抑制することができる。このように、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新している期間であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に経過期間を示す表示態様（継続期間表示）を表示しない制御を、上述した初回大当たり遊技期間以外に用いても良く、例えば、ラッシュ期間中において、当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）したことを示す表示態様が表示される期間や、小当たり遊技中において遊技者に対して遊技方法を

10

20

30

40

50

案内するための案内表示態様が表示される期間といった、第3図柄表示装置81の表示画面を用いて遊技内容（遊技結果）を報知する必要がある期間は、継続期間表示を非表示にする制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を表示するための表示領域を拡げることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

#### 【1204】

また、同様の目的を達成するために、継続期間表示の表示態様を非表示にする制御では無く、継続期間表示が表示される表示領域Dm6の大きさを縮小したり、表示領域Dm6が形成される位置を異ならせたりすることで、遊技者に報知すべき遊技内容（遊技結果）を示す表示態様を、遊技者に分かり易く表示するように構成しても良い。加えて、本第7制御例では、ラッシュ期間が設定されている間は、継続してラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、ラッシュ期間中において、遊技者が遊技を中断している中断期間、具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面にデモ画面が表示されている期間は、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新せず、再度遊技が開始された場合に、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値を更新する処理を再開させるように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、実際に遊技者が遊技を行っている期間のみを累積して継続期間表示として表示することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を遊技者に把握させ易くすることができる。さらに、ラッシュ期間のうち、遊技者が遊技を進行させられない期間、具体的には、小当たり当選してから小当たり遊技が実行されるまでの第1待機期間（図柄確定期間）や、小当たり遊技が実行されてから、V入賞可能となるまでの第2待機期間（小当たり遊技のオープニング期間）や、V入賞してから小当たり遊技が終了するまでの第3待機期間（小当たり遊技のエンディング期間）といった期間も、ラッシュ期間計測カウンタ223mの値が更新されない制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ラッシュ期間のうち、遊技者が積極的に遊技を進めることが可能な期間であって、実際に遊技者が遊技を行っている経過期間のみラッシュ期間計測カウンタ223mによって計測することができるため、ラッシュ期間における単位時間当たりの賞球数を、精度を高めて遊技者に提供することができる。

#### 【1205】

保留連フラグ223oは、保留連演出が実行されたことを示すためのフラグであって、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合にオンに設定される。保留連演出とは、大当たり遊技中に実行される遊技者に有利な特典が付与されることを示すための演出であって、大当たり遊技の最終ラウンドが実行される時点で獲得済みの特図2保留の中に、当たり当選を示す入賞情報が含まれているかを先読みし、当たり当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合（当たり特図2保留を有していると判別した場合）の一部において実行される演出である。つまり、保留連演出を実行することにより、大当たり遊技が実行されている期間において、次の大当たり遊技を実行させるための実行契機（小当たり当選）が成立することを遊技者に事前に報知することができるため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が短い場合であっても、安心して遊技者に遊技を行わせることができる。本第7制御例では、大当たり遊技中に保留連演出が実行された場合には、保留連演出が実行されていない場合に比べて、当たり特図2保留を有している状態で保留連演出が実行され易くなるように構成している。具体的には、保留連フラグ223oがオンに設定されていない場合では、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されると判別した場合（図328のS3701：Yes）に、当たり保留（当たり特図2保留）があるかを判別し（図328のS3703参照）、当たり保留があると判別した場合（図328のS3703：Yes）、即ち、保留連演出の実行権利を獲得している状態であると判別した場合は、保留連演出を実行するか否かの実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に（図328のS3707：Yes）、保留連フラグ223oをオンに設定し（S3709参照）、その後、保留連演出の実行を決定する（図328のS3705参照）ように構成している。一方、保留連フラグ223oがオンに設定されている状態で、保留連演出の実行権利を獲得してい

10

20

30

40

50

る状態であると判別した場合（図328のS3704：Yes）は、実行抽選を行うこと無く、保留連演出の実行を決定する（図328のS3705参照）ように構成している。

【1206】

つまり、保留連演出が実行された場合には、その後、保留連演出の実行権利を獲得している状態では、必ず、保留連演出が実行されるように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続して実行させたい遊技者に対して、特図2保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されるように、時短状態中において積極的に右打ち遊技を行わせることができる。ここで、本第7制御例では、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合、変動時間として極めて短い変動時間（1秒）で第2特別図柄抽選を3回実行可能に構成している。そして、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を、最大で1個獲得可能に構成している。さらに、大当たり遊技の最終ラウンドが開始されるタイミングで獲得している特図2保留に含まれる入賞情報を先読みし、先読み結果として、特図2保留に当たり当選（小当たり当選、大当たり当選）する入賞情報が含まれていると判別した場合に、その大当たり遊技の最終ラウンドを用いて、獲得している特図2保留を用いた第2特別図柄抽選で当り当選することを示すための保留連演出（図284（b）参照）を実行可能に構成している。この場合、特図2保留の最大獲得数が1個である本第7制御例では、大当たり遊技終了後に実行される第2特別図柄抽選で当り当選することが保留連演出によって報知されることになる。つまり、大当たり遊技が終了してから1秒後に小当たり当選することを遊技者が把握することになる。本第7制御例では、大当たり遊技中は通常状態が設定され、且つ、時短状態において小当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に時短終了条件が成立し、通常状態が設定されることから、保留連演出が実行された大当たり遊技が終了した後は、時短状態が継続する期間が1秒となる。よって、通常状態である大当たり遊技の終了直前に普通図柄抽選が実行された場合には、通常状態中に実行された普通図柄抽選の結果が表示されるまでに時間を費やしてしまうことから、時短状態中に新たな特図2保留を獲得することが困難であると遊技者が予測してしまい大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。

【1207】

また、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されてから右打ち遊技を行う場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球がスルーゲート67を通過するまでに最短でも所定期間（0.5秒）要するため、スルーゲート67を通過した直後に時短状態中における普通図柄抽選が実行された場合であっても、普通図柄当たり遊技が実行されるまでに通常状態が設定されてしまい、新たな特図2保留を獲得することが困難となるため、大当たり遊技終了後から次の小当たり遊技が開始されるまでの間、遊技者が遊技球を発射する遊技（右打ち遊技）を中断してしまい、遊技の稼働が低下してしまう虞があった。これに対して、本第7制御例では、上述した通り、保留連演出が実行された後は、保留連演出の実行権利を獲得した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を継続して実行させようとする遊技者に対して、短時間の時短状態中に第2入球口640へと遊技球を入球させようとする意欲的に右打ち遊技を行わせることができるため、遊技の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第7制御例では、保留連フラグ2230がオンに設定されている状態で、保留連演出を実行可能な条件（獲得済みの特図2保留内に当たり当選を示す特図2保留が含まれている場合に成立する条件）が成立した場合に、必ず保留連演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ2230がオンに設定されている場合の方が、保留連フラグ2230がオンに設定されていない場合よりも保留連演出が実行される確率が高確率となるように構成すれば良い。

【1208】

また、本第7制御例では、保留連演出が実行された場合に保留連フラグ2230をオンに設定しているが、これに限ること無く、他の条件で保留連フラグ2230をオンに設定する処理を実行可能に構成しても良い。例えば、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積

10

20

30

40

50



が特定数（例えば、10000個）を超えた場合に保留連フラグ2230をオンに設定可能としても良いし、ラッシュ期間中に獲得した賞球数の累積値を示すための表示態様（図284（a）の表示領域Dm6に表示されるポイント表示の表示態様）として特定の表示態様が表示されている期間、保留連フラグ2230をオンに設定する構成を用いても良い。さらに、ラッシュ状態が継続する期間（ラッシュ継続期間）の長さに基づいて保留連フラグ2230をオンに設定する構成を用いても良い。この場合、ラッシュ継続期間が所定期間（例えば、100秒）を超えた場合に保留連フラグ2230をオンに設定するように構成しても良いし、ラッシュ継続期間が所定範囲である場合のみ保留連フラグ2230をオンに設定するように構成しても良い。加えて、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選の実行回数の累積値を計測する計測手段を設け、ラッシュ継続期間にて実行された第2特別図柄抽選の回数が所定回数を超えた場合に、保留連フラグ2230をオンに設定しても良いし、保留連フラグ2230がオフの状態において実行される第2特別図柄抽選に基づいて大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の実行契機となる第2特別図柄抽選（小当たり当選する特図2抽選）が、時短状態が設定されてから何回目の特図2抽選かを判別可能な判別手段を設け、その判別手段によって、1回目の特図2抽選（時短状態が設定されてから最初に行われた特図2抽選）と判別された場合よりも、3回目の特図2抽選（時短状態の最終変動となる特図2抽選）と判別された場合の方が、保留連フラグ2230がオンに設定され易くなるように構成しても良い。

10

#### 【1209】

また、本第7制御例では、保留連フラグ2230をオンに設定するための条件が成立した場合に、必ず保留連フラグ2230をオンに設定するように構成しているが、これに限ること無く、保留連フラグ2230をオンに設定するための条件が成立した場合に、保留連フラグ2230をオンに設定するか否かを決定可能な抽選手段を設け、抽選手段による抽選の結果、オンに設定すると判別した場合に保留連フラグ2230をオンに設定するように構成しても良い。このように構成することで、保留連フラグ2230がオンに設定されている状態であるか否かを、遊技状況に基づいて遊技者に予測させ難くすることができる。よって、保留連演出が実行されなかったにも関わらず、保留連演出の対象となる特図2保留に基づく第2特別図柄抽選で小当たり当選するといった意外性のある遊技を提供することができる。ラウンド数カウンタ223pは、大当たり遊技のラウンド数を計測するためのカウンタであって、新たなラウンド遊技が実行される場合にカウンタ値が更新され、更新後のカウンタ値を示す表示態様が表示領域Dm5に表示される。このように構成することで、実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。ここで、本第7制御例では、上述した保留連演出が実行された場合において、前回の当当たり遊技のラウンド数を引き継いで次に実行される大当たり遊技のラウンド数を表示領域Dm5に表示可能に構成している。

20

30

#### 【1210】

つまり、通常であれば、大当たり遊技の終了タイミングにてラウンド数カウンタ223pの値をクリアする処理（図327のS3612参照）を実行するのに対して、保留連演出が実行される場合には（図327のS3611：Yes）、ラウンド数カウンタ223pの値をクリアする処理がスキップされるように構成し、保留連演出の対象となる当当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数として、前回の当当たり遊技にて計測されたラウンド数カウンタ223pの値に加算されたラウンド数が表示領域Dm5に表示される。このように構成することで、保留連演出が連続すればするほど、表示領域Dm5に表示されるラウンド数が増加していくため、保留連演出を連続させた遊技者に対して、付加価値を提供することができる。また、本第7制御例では、表示領域Dm5に表示されるラウンド数が、1回の当当たり遊技にて実行可能な最大ラウンド数よりも大きくなった場合に、特殊演出（図286参照）を実行するように構成している。このように構成することで、保留連演出を連続させた遊技者に対してより付加価値を付与することができる。SW有効時間カウンタ223qは、演出ボタン22aが有効として判別される操作有効期間を計測するためのカウンタであって、遊技者に対して演出ボタン22aを操作させる

40

50



ことで演出態様を可変可能な操作演出が実行される場合に、操作有効期間をセットするタイミングを規定した演出シナリオが設定され、設定されている演出シナリオに基づいて操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合に、予め定められた操作有効期間の長さに対応した値がセットされる。

#### 【 1 2 1 1 】

S W有効時間カウンタ 2 2 3 q にセットされた値は、1 ミリ秒周期で実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 3 2 2 参照）にて実行される演出更新処理（図 3 3 7 の S 3 1 1 2 参照）によって減算される（図 3 3 7 の S 4 6 0 7 参照）。そして、減算された S W有効時間カウンタ 2 2 3 q の値に対応した表示態様を示すための表示用コマンドが設定される（図 3 3 7 の S 4 6 0 8 参照）。ここで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 3 2 2 参照）にて実行されるコマンド出力処理（図 3 2 2 の S 3 1 0 2 ）によって表示制御装置 1 1 4 へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信したことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に、操作有効期間の残時間を示すためのタイムゲージ g a 1（図 2 7 4（b）参照）を、表示態様を可変させて表示される。右打ちフラグ 2 2 3 r は、遊技者に対して右打ち遊技を実行させる遊技状態（当たり遊技状態、時短状態）が設定されたことを示すためのフラグであって、主制御装置 1 1 0 から右打ち遊技を実行させる遊技状態が設定されたことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。そして、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドが出力された場合にオフに設定される。この右打ちフラグ 2 2 3 r がオンに設定されている状態では、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の表示領域 D m 4 に「右打ち」の案内表示が実行される。V入賞済フラグ 2 2 3 s は、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（4 秒以内）に遊技球が特定領域を通過したこと（V入賞したこと）を示すためのフラグであって、小当たり遊技が開始されてから所定期間内（4 秒以内）に遊技球が特定領域を通過した場合にオンに設定される（図 3 3 3 の S 4 2 1 3 参照）。そして、小当たり遊技が開始されてから所定期間（4 秒）が経過したと判別された場合に（図 3 3 8 の S 4 7 0 1 : Y e s ）、V入賞済フラグ 2 2 3 s の設定状況が判別され（図 3 3 8 の S 4 7 0 2 参照）、オンに設定されていると判別した場合（図 3 3 8 の S 4 7 0 2 : Y e s ）に、V入賞したことを示すための表示用 V 演出コマンドを設定し（図 3 3 8 の S 4 7 0 3 参照）、その後、オフに設定される（図 3 3 8 の S 4 7 0 4 参照）。

#### 【 1 2 1 2 】

本第 7 制御例では、小当たり遊技が開始されると、小当たり遊技中の遊技方法を案内するための表示態様として特定期間（4 秒間）の遊技案内報知を繰り返し実行可能に構成している（図 2 7 9（a）参照）。そして、最初の遊技案内報知が実行されている期間（小当たり遊技が開始されてからの 4 秒間）中も、V入賞可能に構成している。具体的には、小当たり遊技が開始されてから 2 秒間の間は、第 2 可変入賞装置（V入賞装置）6 5 0 が開放動作されないオープニング期間が設定され、オープニング期間の終了後、第 2 可変入賞装置（V入賞装置）6 5 0 が開放動作されるラウンド遊技が実行される。そして、ラウンド遊技が開始されてから 0 . 5 秒後から切替部材 6 5 0 h が作動し（図 2 6 9（a）参照）、特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球可能（V入賞可能）となるように構成している。つまり、本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、小当たり遊技が開始されてから初回の遊技案内報知が終了するまでの間に、遊技球を V入賞させることが可能となるように構成することで、小当たり遊技が開始されてから V入賞を契機に大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くしているため、単位時間あたりに実行される大当たり遊技の実行回数を増加させ易くすることができ、遊技時間に制限がある遊技者に対しても、意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、本第 7 制御例では、小当たり遊技中に遊技球が V入賞したタイミングに応じて、遊技球が V入賞したことを遊技者に報知するための V 演出の実行タイミングを異ならせるように構成している。具体的には、初回の遊技案内報知が実行されている間に遊技球が V入賞した場合には、初回の遊技案内報知が終了した後に V 演出を実行し、初回の遊技案内報知が終了した後（2 回目以降の遊技案内報知が実行されてい

る間)に遊技球がV入賞した場合には、V入賞タイミングに合わせてV演出を実行するように構成している。

#### 【1213】

このように構成することで、初回の遊技案内報知が実行されている間に、遊技球がV入賞した場合であっても、初回の遊技案内報知が途中で終了してしまうことを防ぐことができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、初回の遊技案内報知が終了した後に遊技球をV入賞させた場合には、即座にV演出を実行することができるため、小当たり遊技中に遊技球をV入賞させることができたことを確実に報知することができる。なお、本第7制御例におけるパチンコ機10では、小当たり遊技の遊技期間(遊技球をV入賞させることが可能な期間)が、初回の遊技案内報知が終了するタイミングよりも長く継続するように構成している。つまり、初回の遊技案内報知が終了した後に、右打ち遊技を行ったとしても、遊技球をV入賞させることができるように構成している。このように構成することで、熟練の遊技者に対しては、小当たり遊技が開始された直後から右打ち遊技を行わせ、短時間でV入賞を目指す遊技を行わせることができると共に、初心者の遊技者に対しては、遊技案内報知によって報知される小当たり遊技中の遊技方法を理解させた上で右打ち遊技を行わせてもV入賞を目指す遊技を行わせることができる。よって、遊技者の熟練度に応じた遊技を適正に行わせることができる。さらに、本第7制御例におけるパチンコ機10は、遊技者が最短で小当たり遊技を終了させた場合の経過時間(最短小当たり遊技時間)が、初回の遊技案内報知が実行される期間(4秒間)よりも長くなるように構成している。具体的には、小当たり遊技のラウンド遊技が開始されてから、ラウンド遊技の終了条件が成立する入賞数(10個)の遊技球が第2可変入賞装置650へと入賞するまでに要する期間が、最短でも5秒となるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始される前から継続して右打ち遊技を実行し、小当たり遊技のラウンド遊技が開始された直後から第2可変入賞装置650へと遊技球を入賞させる状況が発生したとしても、初回の遊技案内報知が終了するまでに、小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

10

20

#### 【1214】

演出固定フラグ223tは、パチンコ機10の演出モードとして、固定モードが設定されていることを示すためのフラグであって、固定モードが設定された場合にオンに設定される。遊技環境格納エリア223uは、遊技者が選択した遊技環境に関する情報を一時的に格納するための記憶領域であって、遊技環境データテーブル222fを参照して選択された各遊技環境の内容を示すための情報が格納される。

30

#### 【1215】

<第7制御例における主制御装置により実行される制御処理について>

次に、図303から図320のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に(本制御例では2m秒間隔で)起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第7制御例では、上述した通り、第1特別図柄抽選の実行権利(特図1保留)と、第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)と、を共に記憶している状態において、第2特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第2可変入賞装置650内に配設された特定領域(V領域)650e3に遊技球を通過(V入賞)させることにより、V入賞に基づく大当たり遊技(V大当たり遊技)の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図

40

50

柄の低確率状態)と、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技(図柄大当たり遊技)の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行されるV大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第2特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第2特別図柄抽選を、第1特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第1特別図柄抽選よりも、第2特別図柄抽選の方が、大当たり遊技(図柄大当たり遊技、V大当たり遊技)が実行され易くなるように構成している。

#### 【1216】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第1特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数(3回)の第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第2特別図柄抽選の実行権利を所定個数(1個)を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を所定回数(1回)実行させることができるように構成している。このように構成された第7制御例におけるパチンコ機10では、初期状態である通常状態において、第1特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第1特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいてV大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態(初期状態)が設定される場合であっても、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図303は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S101)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。

#### 【1217】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S102)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では65536)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では299)に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5、の更新を実行する(S103)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本制御例ではそれぞれ、65535, 99, 99, 299, 99)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, C3, C4, C5の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する(S104)。その後、第1入球口64への球の入球(始動入賞)や第2入球口640への球の入球(始動入賞)に伴う始動入賞処理を実行する(S105)。尚、特別図柄変動処理(S104)、始動入賞処理(S105)の詳細は、図304~図311を参照して後述する。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 1 8 】

始動入賞処理 ( S 1 0 5 ) を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し ( S 1 0 6 )、普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する ( S 1 0 7 )。尚、普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 )、及び、スルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 ) の詳細は、図 3 1 2 および図 3 1 3 を参照して後述する。スルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 ) を実行した後は、V 入口通過処理を実行し ( S 1 0 8 )、その後、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) を実行する。ここで、V 入口通過処理 ( S 1 0 8 )、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) の詳細については図 3 1 4 及び図 3 1 5 を参照して後述する。V 通過処理 ( S 1 0 9 ) を実行した後は、発射制御処理を実行し ( S 1 1 0 )、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して ( S 1 1 1 )、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理 ( S 1 1 0 ) は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置 1 1 0 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 1 1 2 に対して球の発射指示をする。次に、図 3 0 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) を説明する。図 3 0 4 は、この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動処理 ( 図 3 0 4 の S 1 0 4 参照 ) は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定 ( 当否判定 ) や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果 ( 当否判定結果 ) を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 ( 図 3 0 4 の S 1 0 4 参照 ) について説明する。

10

20

## 【 1 2 1 9 】

この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 ) では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) であるかを判別する ( S 2 0 1 )。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) であれば ( S 2 0 1 : Y e s )、そのまま本処理を終了する。S 2 0 1 の処理において、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) ではないと判別した場合は ( S 2 0 1 : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であるか否かを判定し ( S 2 0 2 )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中でなければ ( S 2 0 2 : N o )、即ち、新たな特別図柄抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態であれば、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( 第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1 ) と、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( 第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2 ) を取得する ( S 2 0 3 )。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 0 4 )。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 でなければ ( S 2 0 4 : Y e s )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を 1 減算し ( S 2 0 5 )、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 0 6 )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。S 2 0 6 の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b に格納されたデータをシフトする ( S 2 0 7 )。S 2 0 7 の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行い S 2 0 9 の処理へ移行する。

30

40

## 【 1 2 2 0 】

50

なお、本第7制御例では、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を、1個を上限に獲得可能に構成しているため、第2特別図柄保留球格納エリア203bは、1個の特図2保留に関するデータ（各カウンタ値）を格納するための保留第1エリアのみを有しているが、特図2保留を1個よりも多い個数（例えば、4個）獲得可能に構成した場合であれば、特図2保留を獲得可能な個数に応じた数の保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）を設ければ良く、この場合、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトすれば良い。一方、S204の処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0である場合は（S204：No）、S203の処理で取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0よりも大きいかを判別する（S211）。S211の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0であると判別した場合は（S211：No）、新たに特別図柄抽選を実行させることが可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S211の処理において、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0でない（即ち、1以上である）と判別した場合は（S211：Yes）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を1減算し（S212）、演算により変更された第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を示す保留球数コマンドを設定する（S213）。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄1保留球数カウンタ223bに格納する。

#### 【1221】

S212の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納されたデータを、S207の処理と同一の手法によりシフトして（S214）、処理をS209の処理へと移行する。S207、またはS214の処理後に実行されるS209の処理では、特別図柄判定処理を実行し（S209）、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し（S210）、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理（S209）および特別図柄変動パターン選択処理（S210）の詳細については図305及び図306を参照して後述する。S202の処理において、第1図柄表示装置37の表示態様が変動中であれば（S202：Yes）、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する（S215）。変動時間が経過していなければ（S215：No）、第1図柄表示装置37の表示を更新し（S216）、その後、本処理を終了する。S216の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第1図柄表示装置81の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理（S210）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S216の処理を実行する毎に更新（減算）される。

#### 【1222】

一方、S215の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（S215：Yes）、即ち、S216の処理で更新された変動時間カウンタの値が0である場合は、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様を設定する（S217）。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理（S210）によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理（S210）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たり種別として大当たりA～大当たりCのいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタC5の値に応じて小当たり

種別として小当たり A ~ 小当たり C のいずれかが決定される。尚、本第 7 制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たり A が設定された大当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の LED を点灯させ、大当たり B が設定された大当たりである場合には赤色の LED を点灯させ、大当たり C が設定された大当たりである場合には、緑色の LED を点灯させる。また、小当たり A が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において赤色の LED と青色の LED とを点灯させ、小当たり B が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の LED と緑色の LED とを点灯させ、小当たり C が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において赤色の LED と緑色の LED とを点灯させ、外れである場合には赤色の LED と青色の LED と緑色の LED とを点灯させる。なお、各 LED の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

10

## 【 1 2 2 3 】

つまり、第 1 図柄表示装置 3 7 は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第 7 制御例では、上述した通り、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各 LED の点灯態様）を組み合わせることで特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第 1 図柄表示装置 3 7 では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各 LED を点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各 LED を点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第 3 図柄変動に基づく変動演出が実行される第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第 7 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有する LED の点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数の LED を設け、点灯させる LED の組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

20

30

## 【 1 2 2 4 】

S 2 1 7 の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（S 2 1 8）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（S 2 1 8 : Y e s）、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオンに設定し（S 2 1 9）、時短カウンタ 2 0 3 h の値をクリア（0 に設定）し（S 2 2 0）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（S 2 2 1）、本処理を終了する。一方、S 2 1 8 の処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（S 2 1 8 : N o）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（S 2 2 2）、小当たりであると判別した場合は（S 2 2 2 : Y e s）、小当たり開始設定処理を実行し（S 2 2 3）、その後、時短更新処理を実行し（S 2 2 4）、上述した S 2 2 1 の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 2 2 2 の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（S 2 2 2 : N o）、S 2 2 3 の処理をスキップして時短更新処理を実行し（S 2 2 4）、S 2 2 1 の処理

40

50

へ移行する。なお、S 2 2 3 の処理において実行される小当たり開始設定処理 ( S 2 2 3 ) の詳細な内容については、図 3 0 8 を参照して後述し、S 2 2 4 の処理において実行される時短更新処理 ( S 2 2 4 ) の詳細な内容については、図 3 0 9 を参照して後述する。

【 1 2 2 5 】

S 2 2 1 の処理によって設定される特図確定コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理 ( 図 3 1 8 の S 1 8 0 1 参照 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出 ( 第 3 図柄変動 ) を停止表示させるための処理を実行する。このように構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機 1 0 への電力供給が遮断 ( 停電等 ) され、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第 3 図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図 3 0 5 を参照して、特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 ) の処理内容について説明をする。図 3 0 5 は、特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 ) では、特別図柄抽選における当たり判定 ( 大当たり判定、小当たり判定 ) が実行される。

10

【 1 2 2 6 】

特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 ) が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し ( S 3 0 1 )、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に基づいて抽選結果を取得し ( S 3 0 2 )、抽選結果が大当たりであると判定した場合は ( S 3 0 3 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し ( S 3 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 3 0 5 )、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 3 0 3 : N o )、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し ( S 3 0 6 )、抽選結果が小当たりであると判定した場合は ( S 3 0 6 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し ( S 3 0 7 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし ( S 3 0 8 )、本処理を終了する。また、S 3 0 6 の処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は ( S 3 0 6 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 3 0 6 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 3 0 4 の S 1 0 4 ) の一処理である特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 ) について説明する。図 3 0 6 はこの特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 ) を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 ) では、まず、特別図柄判定処理 ( 図 3 0 5 の S 2 0 9 参照 ) において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する ( S 4 0 1 )。

20

30

【 1 2 2 7 】

S 4 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には ( S 4 0 1 : Y e s )、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する ( S 4 0 2 )。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し ( S 4 0 3 )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態 ( 通常状態、時短状態 ) に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d を読み出す ( S 4 0 4 )。そして、S 4 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 4 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 d とに基づいて変動パターンを選択し ( S 4 0 5 )、S 4 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する ( S 4 0 6 )。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処

40

50



理の外部出力処理（図318のS1801参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S407）、第1図柄表示装置37で特別図柄の変動開始を設定し（S408）、本処理を終了する。S407の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理（図318）の外部出力処理（図318のS1801参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

【1228】

一方、S401の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S401：No）、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S409）、小当たり当選であると判別した場合は（S409：Yes）、小当たり種別選択テーブル202fと、取得している第1当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、小当たり種別を決定する（S410）。そして、上述したS403の処理へ移行する。また、S409の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別した場合には（S409：No）、S410の処理をスキップしてS403の処理へ移行する。次に、図307を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり開始設定処理（S223）について説明する。図307は、小当たり開始設定処理（S223）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（S223）は、タイマ割込処理（図303参照）の特別図柄変動処理（図304のS104参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たりA、B、C）に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理（当選回数終了条件に対する更新処理）が実行される。ここで、本パチンコ機10は、小当たり遊技が開始されると第2可変入賞装置（V入賞装置）650を遊技球が入賞可能（容易）な開放状態に可変し、そのV入賞装置650に入賞した球が特定領域（V入賞スイッチ（Vスイッチ）650e3）を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行（設定）されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、V入賞装置650に球が入賞可能となる（賞球を得ることが出来る）有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。なお、詳細は後述するが本第7制御例では、小当たりに当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりA、B、C）に対応して異なる小当たり遊技が実行されるように構成されており、各小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に球が特定領域を通過する可能性が異なるようにしている。

【1229】

このように構成することで、実行される小当たり遊技によって大当たり遊技（2種当たり）が実行（設定）される可能性（期待度）を可変させることができるため、遊技者に対して小当たりに当選するか否かだけでは無く、当選した小当たりの種別に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。小当たり開始設定処理（S223）が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する（S501）。その後、V通過大当たり種別格納エリア203pに小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（S502）。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル202fに基づいて、V通過大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。上述したように、小当たり種別がAであれば、大当たりA（6ラウンド時短有大当たり）であると判別し、小当たり種別がBであれば、大当たりB（6ラウンド時短無大当たり）であると判別する。このように、2種当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、1種当たりで当選した場合と、2種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができる。なお、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。なお、本第7制御例の構成に限ること無く、1種当たりで当選した場合のみ、或いは、2種当たりで当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、1種当たりと2種当たりとで

10

20

30

40

50



異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図307に戻り、説明を続ける。S502の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し(S503)、小当たり開始フラグ203nと小当たり中フラグ203oをオンに設定する(S504)。その後、本処理を終了する。

#### 【1230】

次に、図308を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される時短更新処理(S224)について説明する。図308は、時短更新処理(S224)を示したフローチャートである。この時短更新処理(S224)は、タイマ割込処理(図303参照)の特別図柄変動処理(図304のS104参照)の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理(S224)では、まず、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する(S601)。S601の処理において、時短カウンタ203hの値が0よりも大きく無い(0である)、即ち、時短中ではないと判別した場合は(S601:No)、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ203hの値が0よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は(S601:Yes)、時短カウンタ203hの値を1減算し(S602)、S603の処理へ移行する。S603の処理では、演算により変更された(1減算された)時短カウンタ203hの値を示す残時短回数コマンドを設定する(S603)。ここで設定された残時短回数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理(図318参照)の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。その後、時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する(S604)。時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は(S604:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S605)、小当たりカウンタ203sおよび特図2カウンタ203tの値を0に設定する(S606)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S607)、本処理を終了する。

#### 【1231】

一方、S604の処理において、時短カウンタ203hの値が0ではないと判別した場合は(S604:No)、今回実行された特別図柄変動が特図2変動(第2特別図柄変動)であるかを判別し(S608)、特図2変動であると判別した場合は(S608:Yes)、特図2カウンタ203tの値を1減算し(S609)、減算後の特図2カウンタ203tの値を示す残時短回数コマンドを設定し(S610)、減算後の特図2カウンタ203tの値が0であるかを判別する(S611)。S611の処理において、特図2カウンタ203tの値が0であると判別した場合は(S611:Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S612)、時短カウンタ203hおよび小当たりカウンタ203sの値を0に設定する(S613)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S614)、本処理を終了する。また、S608の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図2変動(第2特別図柄変動)では無いと判別した場合は(S608:No)、或いは、S611の処理において、減算後の特図2カウンタ203tの値が0では無いと判別した場合は(S611:No)は、小当たり時短更新処理を実行し(S615)、本処理を終了する。次に、図309を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される小当たり時短更新処理(S615)について説明する。図309は、小当たり時短更新処理(S615)の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理(S615)は、タイマ割込処理(図303参照)の特別図柄変動処理(図304のS104参照)の時短更新処理(図308のS224参照)の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

#### 【1232】

小当たり時短更新処理(S615)では、まず、小当たり当選したかを判別し(S701)、小当たり当選していないと判別した場合は(S701:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S701の処理において、小当たり当選していると判別した場合は(S

701: Yes)、小当たりカウンタ203sの値を1減算し(S702)、小当たりカウンタ203sの値が0であるかを判別する(S703)。S703の処理において、小当たりカウンタ203sの値が0であると判別した場合は(S703: Yes)、遊技状態を通常状態に設定し(S704)、時短カウンタ203h、および特図2カウンタ203tの値を0に設定する(S705)。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し(S706)、本処理を終了する。一方、S703の処理において、小当たりカウンタ203sの値が0では無いと判別した場合は(S703: No)、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述したS704~S706の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第7制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を0(時短終了条件が成立したことを示す値)に設定するように構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

10

#### 【1233】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆(報知)するように構成することができる。さらに、1の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況(例えば、時短カウンタ203hの値が0になった時点における小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの各値)を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、1の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第7制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件(変動回数終了条件)の成立の有無は、時短更新処理(図308参照)により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件(当選回数終了条件)の成立の有無は、小当たり時短更新処理(図309参照)により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値(0)に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

20

30

#### 【1234】

なお、本第7制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が0となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を0にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を1加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報(特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等)を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図310を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図303参照)の一処理である始動入賞処理(S105)を説明する。図310は、この始動入賞処理(S105)を示すフローチャートである。始動入賞処理(S105)は、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに遊技球が入球(始動入賞)したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数(第1入球口64は最大4個、第2入球口640は最大1個)まで、取得した各カウンタ値を第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図

40

50

柄保留球格納エリア 203b にそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b にそれぞれ記憶されると、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b のそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図 310 の S105）について説明する。

#### 【1235】

始動入賞処理（S105）では、まず、球が第 1 始動口である第 1 入球口 64 に入球（始動入賞）したか否かを判別する（S801）。ここでは、第 1 入球口 64 内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第 1 入球口 64 に入球した（始動入賞があった）と判別した場合は（S801：Yes）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）を取得し（S802）、その取得した値（N1）が 4 未満であるかを判別する（S803）。つまり、現時点で第 1 入球口 64 に対する保留個数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N1）が 4 未満であると判別した場合には（S803：Yes）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）を 1 加算し（S804）、音声ランプ制御装置 113 に対して第 1 入球口 64 の保留個数（第 1 特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S805）。そして、各種カウンタ値（第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、変動種別カウンタ CS1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、RAM 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a の対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S806）、先読み処理を実行し（S807）、S808 の処理へ移行する。また、S801 の処理で球が第 1 入球口 64 に入球していないと判別した場合（S801：No）、或いは、S803 の処理で、現時点で第 1 入球口 64 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S803：No）は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）を加算する処理をスキップして、S808 の処理へ移行する。次に、S808～S814 までの各処理については、S801～S807 までの各処理で実行された第 1 始動口（第 1 入球口 64）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第 2 入球口 640 に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

#### 【1236】

先読み処理（S807、S814）については、図 311 を参照して後述するが、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本制御例では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 203b に新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 67 を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

#### 【1237】

上述した通り、本制御例では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203d の値（N1）または第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203e の値（N2）を加算した場合に、加算された

入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S 8 1 3）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 8 0 3の処理で第1特別図柄保留球数カウンタ2 0 3 dの値（N 1）が上限数（4）であると判別した場合（S 8 0 3：No）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口6 4に球を入球させた場合に先読み処理（S 8 1 3）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口6 4に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第1入球口6 4に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図3 1 1を参照して、始動入賞処理（図3 1 0のS 1 0 5）の一処理である先読み処理（S 8 0 7）について説明する。図3 1 1は、この先読み処理（S 8 0 7）を示すフローチャートである。先読み処理（S 8 0 7）では、まず、新たに第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aまたは第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 bに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第1当たり乱数カウンタC 1、第1当たり種別カウンタC 2、変動種別カウンタC S 1の各値を読み出す（S 9 0 1）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

10

#### 【1 2 3 8】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第1特別図柄保留球格納エリア2 0 3 aまたは第2特別図柄保留球格納エリア2 0 3 bに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（S 9 0 2）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（S 9 0 2：Yes）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S 9 0 3）、その後、本処理を終了する。一方、S 9 0 2の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S 9 0 2：No）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し（S 9 0 4）、S 9 0 4の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S 9 0 5、S 9 0 6）、その後、本処理を終了する。ここで、S 9 0 3、S 9 0 5或いはS 9 0 6の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、S 9 0 1の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置1 1 0のメイン処理（図3 1 8参照）にて実行される外部出力処理（S 1 8 0 1）によって音声ランプ制御装置1 1 3に対して出力される。

20

30

40

#### 【1 2 3 9】

音声ランプ制御装置1 1 3側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が1つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成し

50

ても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

10

#### 【1240】

また、本制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図312を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S106）について説明する。図312は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S106）は、第2図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物640aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

20

30

#### 【1241】

この普通図柄変動処理（S106）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（S1101）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S1101：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中ではないと判別した場合には（S1101：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S1102）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S1102：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を取得し（S1103）、

40

50

その値が0よりも大きいかを判別する(S 1 1 0 4)。S 1 1 0 4の処理で普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 fの値(M)が0であると判別された場合には(S 1 1 0 4 : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 fの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 1 1 0 4 : Y e s)、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 fの値(M)を1減算する(S 1 1 0 5)。つまり、S 1 1 0 4の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件(普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること)が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 fの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア2 0 3 cに格納されたデータをシフトする(S 1 1 0 6)。S 1 1 0 6の処理では、普通図柄保留球格納エリア2 0 3 cの普通図柄保留1~普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア(図示せず)に格納されている第2当たり乱数カウンタC 4の値を取得する(S 1 1 0 7)。

10

#### 【1 2 4 2】

次に、時短カウンタ2 0 3 hの値が0よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態(時短中)であるか否かを判別し(S 1 1 0 8)、時短カウンタ2 0 3 hの値が0よりも大きいと判別した場合は(S 1 1 0 8 : Y e s)、高確率時用の第2当たり乱数テーブル2 0 2 cの当たり判定値に基づいて当否判定結果(抽選結果)を取得し(S 1 1 0 9)、S 1 1 1 1の処理へ移行する。一方、時短カウンタ2 0 3 hの値が0よりも大きく無い(0である)と判別した場合は(S 1 1 0 8 : N o)、低確率時用の第2当たり乱数テーブル2 0 2 cの当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され(S 1 1 1 0)、S 1 1 1 1の処理へ移行する。S 1 1 1 1の処理では、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりであるかを判別し(S 1 1 1 1)、当たりであると判別した場合は(S 1 1 1 1 : Y e s)、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し(S 1 1 1 2)、S 1 1 1 4の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 1の処理で、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりでは無い(外れである)と判別した場合は(S 1 1 1 1 : N o)、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し(S 1 1 1 3)、S 1 1 1 4の処理へ移行する。S 1 1 1 4の処理では、普通図柄の変動時間を3秒に設定し本処理を終了する。なお、本制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態(普通図柄の低確率状態)から、短い変動時間が設定され易い時短状態(普通図柄の高確率状態)へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【1 2 4 3】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)と、普通図柄保留球数カウンタ2 0 3 fの値(普図保留数)と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口6 4 0への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口6 4 0への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口6 4 0への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S 1 1 0 2の処理において、普通図柄(第2図柄)が変動表示中であると判別した場合には(S 1 1 0 2 : Y e s)、第2図柄表示装置8 3において実行している普通図柄の変動時間が経過し

40

50

たかを判別し ( S 1 1 1 5 )、変動時間が経過していないと判別した場合は ( S 1 1 1 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 1 1 5 の処理において変動時間が経過していると判別した場合は ( S 1 1 1 5 : Y e s )、次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する ( S 1 1 1 6 )。S 1 1 1 6 の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「 」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「 x 」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) される。つまり、上述した S 1 1 1 2、或いは S 1 1 1 3 の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S 1 1 1 6 の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 1 1 1 2 の処理、或いは S 1 1 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示 ( 点灯表示 ) される。

10

#### 【 1 2 4 4 】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する ( S 1 1 1 7 )。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い ( 外れである ) と判別した場合は ( S 1 1 1 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には ( S 1 1 1 7 : Y e s )、現在の遊技状態が時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であるかを時短カウンタ 2 0 3 h の値を参照して判別し ( S 1 1 1 8 )、時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であると判別した場合は ( S 1 1 1 8 : Y e s )、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 1 秒間 x 2 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 1 1 2 0 )、S 1 1 2 1 の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 8 の処理で時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) では無いと判別した場合は ( S 1 1 1 8 : N o )、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 5 秒間 x 1 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 1 1 1 9 )、S 1 1 2 1 の処理へ移行する。S 1 1 2 1 の処理では、S 1 1 1 9、或いは S 1 1 2 0 の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し ( S 1 1 2 1 )、本処理を終了する。次に、本制御例における電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様 ( 開放パターン ) について説明をする。本制御例のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の当否判定を行うタイミング ( S 1 1 0 8 ~ S 1 1 1 1 の処理を行うタイミング ) にて設定されている普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定するタイミング ( S 1 1 1 5 の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング ) にて設定されている普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定するように構成している。

20

30

#### 【 1 2 4 5 】

即ち、本制御例では、普通図柄に関する変動処理 ( 抽選処理 ) と、特別図柄に関する変動処理 ( 抽選処理 ) とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理 ( 抽選処理 ) の結果に基づいて普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理 ( 抽選処理 ) が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理 ( 抽選処理 ) の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放 ( 普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン ) してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様 ( 開放パターン ) を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パタ

40

50



ーンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

【 1 2 4 6 】

なお、本制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（S 1 0 6 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、図 3 1 3 を参照してスルーゲート通過処理（S 1 0 7）の内容について説明をする。図 3 1 3 は、スルーゲート通過処理（S 1 0 7）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（S 1 1 1 1 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

【 1 2 4 7 】

スルーゲート通過処理（S 1 0 7）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 1 2 0 1）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 1 2 0 1 : Y e s）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を取得し（S 1 2 0 2）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 1 2 0 3）。S 1 2 0 3 の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S 1 2 0 3 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S 1 2 0 3 : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）に 1 を加算し（S 1 2 0 4）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（M）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（S 1 2 0 5）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c に格納し（S 1 2 0 6）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第 2 当たり乱数カウンタ C 4 を、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c を参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【 1 2 4 8 】

10

20

30

40

50



次に、図 3 1 4、及び図 3 1 5 を参照して、V 入口通過処理 ( S 1 0 8 )、及び、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) の内容について説明をする。図 3 1 4、及び図 3 1 5 に示した V 入口通過処理 ( S 1 0 8 )、及び、V 通過処理 ( S 1 0 9 ) は、上述した制御例に記載した V 入口通過処理、及び、V 通過処理と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明を省略する。次に、図 3 1 6 を参照して、N M I 割込処理について説明をする。図 3 1 6 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 1 6 0 1 )、N M I 割込処理を終了する。なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。次に、図 3 1 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 3 1 7 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

10

20

#### 【 1 2 4 9 】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理 ( 図 3 1 7 ) では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 1 7 0 1 )。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 等の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本制御例では 1 秒 ) を実行する ( S 1 7 0 2 )。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 1 7 0 3 )。その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされているか否かを判別し ( S 1 7 0 4 )、オンされていれば ( S 1 7 0 4 : Y e s )、処理を S 1 7 1 5 へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていなければ ( S 1 7 0 4 : N o )、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 1 7 0 5 )、記憶されていなければ ( S 1 7 0 5 : N o )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理を S 1 7 1 5 へ移行する。R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 7 0 5 : Y e s )、R A M 判定値を算出し ( S 1 7 0 6 )、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 1 7 0 7 : N o )、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 1 7 1 5 へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

30

40

#### 【 1 2 5 0 】

S 1 7 1 5 の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 1 7 1 5 )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 6、S 1 7 1 7 ) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去スイッチ 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スイッチ 1 2 2 が押されていれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 1 7 1 6、S 1 7

50

17) を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM203の初期化処理(S1716、S1717)を実行する。RAMの初期化処理(S1716、S1717)では、RAM203の使用領域を0クリアし(S1716)、その後、RAM203の初期値を設定する(S1717)。RAM203の初期化処理の実行後は、S1710の処理へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオンされておらず(S1704:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S1705:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S1707:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S1708)。次に、サブ側の制御装置(周辺制御装置)を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し(S1709)、S1710の処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM213に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

10

#### 【1251】

次に、音声ランプ制御装置113に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する(S1710)。その後、時短中カウンタの値を読み出し(S1711)、読み出した値に基づく状態コマンドを設定し(S1712)、流路ソレノイドをオフに設定し(S1713)、割込みを許可し(S1714)、後述するメイン処理に移行する。次に、図318を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図318は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理(図318参照)においては、まず、タイマ割込処理の中でRAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信する外部出力処理を実行する(S1801)。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理(S1801)により、主制御装置110の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し、第3図柄表示装置81にて表示される各種演出(変動演出、装飾演出等)を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する(S1802)。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では198)に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

20

30

#### 【1252】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S1803)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置113にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置65の特定入賞口65aを開放動作するための大当たり制御処理を実行する(S1804)。大当たり制御処理(S1804)の詳細な内容については、図319を参照して後述するが、この大当たり制御処理(S1804)では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65a(以下、入賞口等と称す)を開放し、入賞口等(特定入賞口65a)の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等(特定入賞口65a)に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等(特定入賞口65a)を閉鎖する。この入賞口等(特定入賞口65a)の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理(S1804)をメイン処理

40

50

において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理（S 1 8 0 5）を実行し、S 1 8 0 6の処理へ移行する。次いで、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S 1 8 0 6）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図312参照）のS 1 1 2 1の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS 1 1 1 9の処理、S 1 1 2 0の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

#### 【1253】

次に、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する（S 1 8 0 7）。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図306のS 2 1 0参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて開始する。本制御例では、第1図柄表示装置37A, 37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のS 4 0 7で設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示（点灯表示）する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

#### 【1254】

次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する（S 1 8 0 8）。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理（S 1 8 0 8）では、普通図柄変動処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。その後は、RAM 2 0 3に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S 1 8 0 9）、RAM 2 0 3に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 1 8 0 9: No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（S 1 8 1 0）、既に所定時間が経過していれば（S 1 8 1 0: Yes）、処理をS 1 8 0 1へ移行し、上述したS 1 8 0 1以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S 1 8 1 0: No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタC I N I 1、第2初期値乱数カウンタC I N I 2及び変動種別カウンタC S 1の更新を繰り返し実行する（S 1 8 1 1, S 1 8 1 2）。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 5 5 】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S1811)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では999、999)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1811の処理と同一の方法によって実行する(S1812)。なお、このS1812の処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。ここで、S1801~S1808の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

10

## 【 1 2 5 6 】

また、S1809の処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1809:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図316のNMI割込処理が実行されたということなので、S1813以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S1813)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S1814)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S1815)、RAM203のアクセスを禁止して(S1816)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、S1809の処理は、S1801~S1808で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1811とS1812の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1801の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1801の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(図317, S1701)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S1801の処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

20

30

40

## 【 1 2 5 7 】

次に、図319を参照して、大当たり制御処理(S1804)の内容について説明をする。図319は、大当たり制御処理(S1804)の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理(S1804)は、主制御装置110のメイン処理(図318参照)において、実行される処理であって、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口65aを開放又は閉鎖するための処理である。なお、詳細な内容は、上述した各制御例と同一であるため、詳細な説明

50

は省略する。本第7制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別選択テーブル202bを用いて大当たり種別を決定する処理を実行し、決定された大当たり種別に対応するエンディング期間が設定されるように構成している。よって、S1912の処理では、大当たり種別に対応して決定されたエンディング期間の長さに対応した表示用エンディングコマンドが設定される。なお、本第7制御例のように、大当たり当選時にエンディング期間の長さを設定するのではなく、大当たり遊技中におけるV入賞の有無（特定領域（Vゲート650e3）への球の通過の有無）に応じて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良い。具体的には、大当たり制御処理（図319のS1804参照）において、エンディング期間の開始タイミング（最終ラウンドの終了タイミング）と判別した場合に、今回の大当たり遊技中に実行された遊技内容を判別し、その判別結果に基づいて大当たり遊技のエンディング期間の長さを決定しても良く、特に大当たり遊技中に実行される遊技の結果に基づいて大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機10においては、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が遊技者に有利な遊技状態となる場合に、それ以外の場合よりもエンディング期間の長さが長くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中の遊技結果に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることが可能なパチンコ機10において、実際に設定される遊技状態に応じたエンディング期間を設定することができる。

10

#### 【1258】

また、このように大当たり遊技中の遊技結果に応じて大当たり遊技のエンディング期間を異ならせる構成を用いる場合には、大当たり遊技中の遊技結果が確定してからエンディング期間が開始するまでの間の何れかのタイミングにて大当たり遊技のエンディング期間を決定するように構成すれば良く、例えば、1ラウンド目のラウンド遊技が終了した後に（球を特定領域へと入賞させることが可能なラウンド遊技が終了した後に）、V入賞の有無を判別し、その判別結果に基づいて、2ラウンド目～最終ラウンド目のラウンド遊技が実行されている期間中に大当たり遊技のエンディング期間を設定するように構成しても良い。さらに、上述した例では、大当たり遊技中におけるV入賞の有無に基づいてエンディング期間の長さを設定するように構成しているが、これに替えて、例えば、当選した大当たり種別に基づいて、予め大当たり遊技のエンディング期間を設定しておき、具体的には、確変大当たり当選した場合には17秒、通常大当たり当選した場合には15秒のエンディング期間を予め設定しておき、大当たり遊技中の遊技結果に基づいてエンディング期間の長さを可変させる必要が生じた場合、即ち、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中にV入賞させることができなかった場合に、予め設定されているエンディング期間の長さを可変させるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中にエンディング期間の長さを設定する頻度を抑制することができる。

20

30

#### 【1259】

一方、S1911の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（S1911：No）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（S1913）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S1913の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（S1913：Yes）、実行中の大当たり種別を読み出し（S1914）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル202eを用いて対応する時短終了条件を設定し（S1915）、S1915の処理によって設定された設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（S1916）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（S1917）、大当たりの終了を設定し（S1918）、大当たり中フラグ203kをオフに設定し（S1919）、本処理を終了する。次に、図320を参照して、小当たり制御処理（S1805）の処理内容について説明をする。図320は小当たり制御処理（S1805）の処理内容を示したフローチャートである。なお、本第7制御例で実行される小当たり制御処理（S1805）は、上述した各制御例における小当たり制御処理と同一であり、その詳細な説明を省略する。

40

50

## 【 1 2 6 0 】

< 第 7 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 3 2 1 から図 3 4 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 3 2 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 3 2 1 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 3 0 0 1 )。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、 S 3 1 1 8 の電源断処理 ( 図 3 2 2 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 3 0 0 2 )。図 3 2 2 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 3 2 2 の S 3 1 1 5 参照 )、 S 3 1 1 8 の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、 S 3 1 1 8 の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 3 0 0 2 : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 3 1 1 8 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、 R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( S 3 0 0 3 )。

## 【 1 2 6 1 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、 R A M 2 2 3 の特定の領域には、 S 3 0 0 6 の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( S 3 0 0 3 : Y e s )、 S 3 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、 R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( S 3 0 0 3 : N o )、 S 3 0 0 8 へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、 R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( S 3 0 0 3 : Y e s )、 S 3 0 0 4 へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 3 1 1 8 の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、 R A M 2 2 3 の特定領域には「 5 5 A A h 」のキーワードが記憶されているので、 R A M 2 2 3 のデータは正常と判断されて ( S 3 0 0 3 : N o )、 S 3 0 0 8 へ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば ( S 3 0 0 2 : Y e s )、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、 S 3 1 1 8 の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、 R A M 2 2 3 の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理を S 3 0 0 4 へ移行して、 R A M 2 2 3 の初期化を開始する。

## 【 1 2 6 2 】

S 3 0 0 4 の処理では、 R A M 2 2 3 の全範囲の記憶領域をチェックする ( S 3 0 0 4 )。チェック方法としては、まず、1 バイト毎に「 0 F F h 」を書き込み、それを1 バイト毎に読み出して「 0 F F h 」であるか否かを確認し、「 0 F F h 」であれば正常と判別

する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が0クリアされる。RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S3005:Yes)、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S3006)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S3005:No)、RAM223の異常を報知して(S3007)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

#### 【1263】

S3008の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S3008)。電源断フラグはS3118の電源断処理の実行時にオンされる(図322のS3117参照)。つまり、電源断フラグは、S3118の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS3008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS3118の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S3008:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし(S3009)、RAM223の初期値を設定した後(S3010)、割込み許可を設定して(S3011)、メイン処理へ移行する。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でS3008の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS3004からS3006の処理を経由してS3008の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S3008:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS3009をスキップして、処理をS3010へ移行し、RAM223の初期値を設定する(S3010)。なお、S3009のクリア処理をスキップするのは、S3004からS3006の処理を経由してS3008の処理へ至った場合には、S3004の処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

#### 【1264】

次に、図322を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図322は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回S3101の処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され(S3101)、1ミリ秒以上経過していなければ(S3101:No)、S3102~S3112の処理を行わずにS3113の処理へ移行する。S3101の処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S3102~S3112が表示(演出)に関する処理であり、短い周期(1ミリ秒以内)で編集する必要がないのに対して、S3113のコマンド判定処理やS3114の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S3113の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S3113の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンド

に基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 3 1 0 1 の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 3 1 0 1 : Y e s )、まず、S 3 1 0 3 ~ S 3 1 1 4 の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信するコマンド出力処理を実行する ( S 3 1 0 2 )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 3 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 3 1 0 3 )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 3 1 0 4 )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 3 0 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても 10  
 良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 3 1 0 5 の処理へ移行する。

#### 【 1 2 6 5 】

S 3 1 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 3 1 0 6 )。客待ち演出では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 3 1 0 7 )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 (演出ボタン 2 2 a) や、選択ボタン 6 0 0 といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタ 20  
 ンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン (枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0) の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して各種ボタン (枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0) が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 ) の詳細については、図 3 3 9 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し ( S 3 1 0 8 )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 3 1 0 9 )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が 30  
 出力される。

#### 【 1 2 6 6 】

S 3 1 0 9 の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し ( S 3 1 1 0 )、次に、各種カウンタ更新処理を実行する ( S 3 1 1 1 )。その後、演出更新処理を実行する ( S 3 1 1 2 )。S 3 1 1 2 の処理を実行後、S 3 1 1 3 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 3 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 3 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。S 3 1 1 2 の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンド 40  
 に応じた処理を行うコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) が実行され、S 3 1 1 4 の処理へ移行する。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) の詳細については、図 3 2 3 を参照して後述する。S 3 1 1 4 の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 3 3 4 を参照して後述する。S 3 1 1 4 の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 3 1 1 5 )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 3 1 1 5 : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処 50



理中フラグを共にオンして ( S 3 1 1 7 )、電源断処理を実行する ( S 3 1 1 8 )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 3 1 1 9 )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

#### 【 1 2 6 7 】

一方、 S 3 1 1 5 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 3 1 1 5 : N o )、 R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、 R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 3 1 1 6 )、 R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 3 1 1 6 : N o )、 S 3 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、 R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 3 1 1 6 : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、 R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、 R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 3 2 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) について説明する。図 3 2 3 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 3 2 2 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) の詳細を説明する。コマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 ) が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 1 : Y e s )、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ 2 2 3 d をオンに設定し ( S 3 2 0 2 )、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する ( S 3 2 0 3 )。そして、本処理を終了する。

#### 【 1 2 6 8 】

S 3 2 0 1 の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 1 : N o )、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 4 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 4 : Y e s )、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e をオンに設定し ( S 3 2 0 5 )、受信したコマンドから停止種別を抽出する ( S 3 2 0 6 )。そして、本処理を終了する。 S 3 2 0 4 の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 4 : N o )、次に、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 7 )。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 3 2 0 7 : Y e s )、保留情報関連処理を実行し ( S 3 2 0 8 )、その後、本処理を終了する。保留情報関連処理では、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する処理や、特図保留球を獲得したことに基づく演出態様を決定するための処理が行われる。なお、保留情報関連処理 ( S 3 2 0 8 ) の詳細な説明については、図 3 2 4 を参照して後述する。また、 S 3 2 0 7 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 7 : N o )、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 9 )。 S 3 2 0 9 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 9 : Y e s )、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納する処理を実行し ( S 3 2 1 0 )、本処理を終了する。具体的には、 S 3 2 1 0 の処理では、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別 ( 特別図柄、普通図柄 ) を解析し、その解析結果に対応する記憶領域 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 a ) に格納 ( 記憶 ) する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出 ( 先読み演出 ) を実行するための処理を行うものである。

## 【 1 2 6 9 】

S 3 2 0 9 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 9 : N o )、次に、状態コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 1 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 1 : Y e s )、状態コマンド処理を実行し ( S 3 2 1 2 )、本処理を終了する。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 ) は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて対応する演出態様 (例えば、背面画像) を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 ) の詳細については図 3 2 5 を参照して後述する。S 3 2 1 1 の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 1 1 : N o )、次に、当たり関連コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 3 )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 3 : Y e s )、当たり関連処理を実行し ( S 3 2 1 4 )、その後、本処理を終了する。なお、当たり関連処理 ( S 3 2 1 4 ) の詳細な説明は、図 3 2 6 を参照して後述する。一方、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 1 3 : N o )、賞球数コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 5 )、賞球数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 5 : Y e s )、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上であるか、即ち、現在が賞球数の累計を計測する期間 (ラッシュ期間) であるかを判別し ( S 3 2 1 6 )、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 以上であると判別した場合は ( S 3 2 1 6 : Y e s )、今回受信した賞球数コマンドに含まれる賞球数に対応する値を賞球数カウンタ 2 2 3 n の値に加算し ( S 3 2 1 7 )、本処理を終了する。一方で、S 3 2 1 6 の処理において、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 では無いと判別した場合は、現在がラッシュ期間では無いため、S 3 2 1 7 の処理をスキップして、本処理を終了する。

## 【 1 2 7 0 】

本第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、遊技状態として通常状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態) が設定されている状態から遊技が開始され、左打ち遊技によって第 1 入球口 6 4 へと遊技球を入球させることで第 1 特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。そして、第 1 特別図柄抽選で当たり当選 (大当たり当選、小当たり当選) した場合に実行される当たり遊技 (大当たり遊技、小当たり遊技) が開始すると、当たり遊技中に開放動作される入賞装置 (可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 5 0) へと遊技球を入賞させるために右打ち遊技が行われる。当たり遊技終了後に時短状態 (特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態) が設定された場合には、通常状態が設定されている場合よりも右打ち遊技によって発射された遊技球が入球し易くなるように第 2 入球口 6 4 0 が配設されており、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることで第 2 特別図柄抽選を実行させる遊技が行われる。ここで、第 2 特別図柄抽選は、第 1 特別図柄抽選よりも当たり当選する確率 (小当たり当選する確率) が高くなるように構成しており、且つ、第 2 特別図柄抽選で当たり当選した場合には、第 1 特別図柄抽選で当たり当選した場合よりも、当たり遊技の終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、一度時短状態が設定された場合には、複数回の当たり遊技を介しながら長時間の間、時短状態の遊技を実行させ易くなるように構成している。このように構成された本制御例のパチンコ機 1 0 では、継続して右打ち遊技が実行される期間 (当たり遊技期間、時短状態が設定されている期間) を少なくとも含む遊技期間が、遊技者に有利となる有利遊技期間であることを遊技者に報知するために、演出上の遊技状態としてラッシュ状態を設定するように構成している。このように、遊技者に有利となる有利遊技期間が継続している間、共通の演出 (ラッシュ中演出) を実行することにより、遊技者に対して、有利遊技期間が継続していることを分かり易く報知することができる。

## 【 1 2 7 1 】

そして、本第 7 制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した特典 (賞球数) の合計値に対応する情報を示すためのポイント表示態様を表示領域 D m 6 に表示することで遊技者に報知可能に構成している (図 2 7 4 ( a ) の表示領域 D m 6 参照)。S 3 2 1 6 の処理では、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を参照することで、現在が有利遊技期間

であるかを判別している。このラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値は、遊技状態として時短状態が設定された場合に 1 がセットされるように構成している。そして、通常状態において特図 2 保留を獲得していない状態となった場合に、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値がクリアされるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間が開始されるタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに対応させてラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新（クリア）させることができるため、有利遊技期間中に獲得した賞球数に対応する適正な値を賞球数カウンタ 2 2 3 n に加算させることができる。S 3 2 1 5 の処理において賞球数コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 2 1 5 : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 3 2 1 8）、本処理を終了する。ここで、S 3 2 1 8 の処理において実行される詳細な処理内容の一部について説明をする。S 3 2 1 8 の処理では、例えば、特別図柄変動が停止表示された場合に出力される特図確定コマンドを受信したことに基づく処理が実行される。具体的には、図柄確定コマンドを受信したかを判別し、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は、第 3 図柄の停止表示を設定し、本処理を終了する。本処理を実行することにより、主制御装置 1 1 0 が特別図柄変動を停止表示させたタイミングを、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で確実に判別することができるため、例えば、特別図柄変動が実行されている際に電源が断されたことにより、電源復帰後における特別図柄変動の残変動時間を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で判別できなくなった場合であっても、特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて変動演出の停止表示タイミングを決定することができる。

10

#### 【 1 2 7 2 】

20

さらに、S 3 2 1 8 の処理では、普通図柄抽選に関する各種処理も実行される。具体的には、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を更新する。ここで、保留球数コマンドは、遊技球が各種入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、スルーゲート 6 7）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものであるため、始動入賞時や変動表示設定時毎に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 が有する特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値が、主制御装置 1 1 0 の各種保留球数カウンタ 2 0 3 d、2 0 3 e、2 0 3 f の値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c、普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値に合わせることができる。

30

40

#### 【 1 2 7 3 】

次に、図 3 2 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留情報関連処理（S 3 2 0 8）について説明をする。図 3 2 4 は、保留情報関連処理（S 3 2 0 8）の処理内容を示したフローチャートである。この保留情報関連処理（S 3 2 0 8）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 3 2 3 の S 3 1 1 3 参照）の中で実行されるものであって、受信した保留球数コマンドに基づいて、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で特別図柄の保留球数（特図保留数）を管理するための処理や、時短状態中において特図 2 保留を獲得した場合における演出態

50

様を設定するための処理を実行するものである。以下、保留情報関連処理（S 3 2 0 8）の詳細を説明する。保留情報関連処理（S 3 2 0 8）が実行されると、まず、受信した保留球数コマンドから特別図柄種別と保留球数とを抽出し、今回受信した保留球数コマンドに対応する特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c）に格納し（S 3 3 0 1）、格納した特別図柄保留球数カウンタ（特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c）の値に対応する表示用コマンドを設定する（S 3 3 0 2）。S 3 3 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 3 2 2 参照）のコマンド出力処理（図 3 2 2 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 3 3 0 2 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれる特図保留数を示すための表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。

10

**【 1 2 7 4 】**

次に、今回受信した保留球数コマンドが第 2 特別図柄に関する保留球数コマンド（特図 2 保留を示すコマンド）であるかを判別し（S 3 3 0 3）、特図 2 保留を示すコマンドでは無いと判別した場合は（S 3 3 0 3 : N o）、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。一方、S 3 3 0 3 の処理において、特図 2 保留を示すコマンドであると判別した場合は（S 3 3 0 3 : Y e s）、次に、時短情報更新エリア 2 2 3 h から現在の時短状況を読み出す（S 3 3 0 4）。ここで、時短情報更新エリア 2 2 3 h には、時短状態中に実行される各種遊技内容が格納されるように構成しており、例えば、特別図柄変動が実行されている状態であるか否かを示す情報や、各時短終了条件を成立させるための要素（例えば、小当たり当選に関する情報や、特別図柄変動回数に関する情報）の更新内容を示す情報が格納されるように構成している。よって、時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている情報を読み出すことにより、現在が時短状態であるか否かだけでなく、特別図柄変動期間中であるか否かや、時短状態の最終変動であるか否かといった情報を判別することができるため、例えば、時短状態における 2 回目の第 2 特別図柄変動が実行されている場合であっても、その第 2 特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かに応じて異なる演出態様を決定することができる。

20

**【 1 2 7 5 】**

S 3 3 0 4 の処理を終えると、次に、現在が時短状態における最終変動中（時短終了条件が成立する変動回数目の特別図柄変動中）であるかを判別し（S 3 3 0 5）、最終変動中であると判別した場合は（S 3 3 0 5 : Y e s）、チャージ完了を示すための表示用コマンドを設定し（S 3 3 0 6）、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。つまり、時短状態における最終変動中に特図 2 保留の獲得を示す保留球数コマンドを受信した場合には、時短状態が終了し通常状態が設定された後に、獲得した特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選を実行させることが可能となることから、特図 2 保留を獲得している状態で時短状態が終了することを示す表示用コマンドが S 3 3 0 6 の処理によって設定される。S 3 3 0 6 の処理によって設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 3 2 2 参照）のコマンド出力処理（図 3 2 2 の S 3 1 0 2 参照）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、S 3 3 0 6 の処理によって設定された表示用コマンドを受信すると、受信した表示用コマンドに含まれるチャージ完了を示すための表示態様を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する（図 2 8 1（a）参照）。ここで、本第 7 制御例では、時短状態における特別図柄最終変動（特図 2 最終変動）のうち、抽選結果が外れであることを示すための外れ特図 2 最終変動の変動期間のうち、一部期間を用いて遊技者に対して、特図 2 保留の獲得を促す演出（FINALチャージ演出）を実行可能に構成している（図 2 8 1（a））。そして、FINALチャージ演出が実行された直後（1 秒以内）に、特図 2 保留を獲得した場合には、FINALチャージ演出が 1 秒経過した後に、特図 2 保留を獲得したことを報知する演出（「チャージ完了」表示）を

30

40

50

実行するように構成している。

【 1 2 7 6 】

よって、S 3 3 0 6 の処理によって設定された表示用コマンドを、表示制御装置 1 1 4 が受信した場合には、現在が、チャージ完了表示の待機期間（FINALチャージ演出が開始されてから 1 秒経過するまでの期間）であるかを判別し、待機期間では無い場合には、現在第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行されている演出に対応した態様でチャージ完了したことを報知するための表示態様を表示する。一方、待機期間である場合には、チャージ完了を示す表示用コマンドを受信したことを一時的に記憶する処理（専用の待機フラグをオンに設定する処理）のみを実行し、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示を待機させる。そして、待機期間が経過したと判別された場合に、待機フラグがオンに設定されているか、即ち、チャージ完了したことを報知するための表示態様の表示が待機されている状態であるかが判別され、待機中であると判別された場合には、チャージ完了したことを示すための表示態様が表示され、待機中フラグがオフされる。S 3 3 0 5 の処理において、時短最終変動中では無いと判別した場合は（S 3 3 0 5 : N o）、次に、現在が特別図柄変動中（特図変動中）であるかを判別し（S 3 3 0 7）、特図変動中であると判別した場合は（S 3 3 0 7 : Y e s）、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し（S 3 3 0 8）、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態が設定されてから 1 回目の特別図柄変動が当たり当選する特別図柄変動であって、且つ、既に、保留連演出にて報知された当たり当選に対応する特別図柄変動である場合に（S 3 3 0 8 : Y e s）、次の保留連を示唆する演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S 3 3 0 9）、S 3 3 1 0 の処理へ移行する。一方、S 3 3 0 7 の処理において、現在が特図変動中では無いと判別した場合は（S 3 3 0 7 : N o）、S 3 3 0 8、及び S 3 3 0 9 の処理をスキップして S 3 3 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

【 1 2 7 7 】

次に、図 3 2 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド処理（S 3 2 1 2）について説明する。図 3 2 5 は、この状態コマンド処理（S 3 2 1 2）を示したフローチャートである。この状態コマンド処理（S 3 2 1 2）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 3 2 3 参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理（S 3 2 1 2）の詳細を説明する。

30

【 1 2 7 8 】

状態コマンド処理（S 3 2 1 2）が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア 2 2 3 g に格納する（S 3 4 0 1）。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し（S 3 4 0 2）、通常状態へと移行したと判別した場合は（S 3 4 0 2 : Y e s）、右打ちフラグ 2 2 3 r をオフに設定し（S 3 4 0 3）、時短情報更新エリア 2 2 3 h に記憶されている情報をクリアする（S 3 4 0 4）。具体的には、時短終了条件の成立有無を判別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第 2 特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）があるかを判別し（S 3 4 0 5）、特図 2 保留があると判別した場合は（S 3 4 0 5 : Y e s）、引き戻し中を示す表示用コマンドを設定し（S 3 4 1 0）、本処理を終了する。S 3 4 1 0 の処理にて設定される表示用コマンドによって、現在が引き戻し中であることを示す表示態様（図 2 8 1（b）参照）が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される。一方、S 3 4 0 5 の処理において、特図 2 保留が無いと判別した場合、即ち、特図 2 保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合は（S 3 4 0 5 : N o）、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を 0 にクリアし（S 3 4 0 7）、通

40

50

常状態（通常中）を示す表示用コマンドを設定し（S 3 4 0 8）、左打ちを案内する表示用コマンドを設定し（S 3 4 0 9）、本処理を終了する。つまり、本制御例では、遊技者に有利な遊技状態であるラッシュ期間の継続期間を、時短状態が設定されている間だけでは無く、特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が実行される通常状態中も継続して計測するように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。また、S 3 4 0 2 の処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（S 3 4 0 2）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（S 3 4 1 1）、時短状態へと移行したと判別した場合は（S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値 3 4 1 1 : Y e s）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア 2 2 3 h に格納し（S 3 4 1 2）、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定し（S 3 4 1 3）、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に 1 をセットし（S 3 4 1 4）、本処理を終了する。また、S 3 4 1 1 の処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（S 3 4 1 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 1 2 7 9 】

次に、図 3 2 6 を参照して、当たり関連処理（S 3 2 1 4）の処理内容について説明をする。図 3 2 6 は、当たり関連処理（S 3 2 1 4）の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（S 3 2 1 4）では、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出（当たり遊技演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理（S 3 2 1 4）が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S 3 5 0 1）、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S 3 5 0 1 : Y e s）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（S 3 5 0 2）、本処理を終了する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 5 0 1 : N o）、次に、大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、インターバルコマンド、エンディングコマンド等）を受信したかを判別し（S 3 5 0 3）、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（S 3 5 0 3 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 3 5 0 4）、その後、本処理を終了する。S 3 5 0 3 の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 5 0 3 : N o）、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S 3 5 0 5）、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S 3 5 0 5 : Y e s）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（S 3 5 0 6）、本処理を終了する。S 3 5 0 5 の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 5 0 5 : N o）、次に、小当たり関連コマンド（小当たり開始コマンド、小当たり終了コマンド、V 通過コマンド等）を受信したかを判別し（S 3 5 0 7）、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（S 3 5 0 7 : Y e s）、小当たり関連処理を実行し（S 3 5 0 8）、本処理を終了する。また、S 3 5 0 7 の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 3 5 0 7 : N o）、そのまま本処理を終了する。なお、小当たり関連処理（S 3 5 0 8）の詳細な内容については、図 3 3 3 を参照して後述する。

20

30

#### 【 1 2 8 0 】

次に、図 3 2 7 を参照して、大当たり関連処理（S 3 5 0 4）の処理内容について説明をする。図 3 2 7 は、大当たり関連処理（S 3 5 0 4）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（S 3 5 0 4）では、通常状態における第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）と、それ以外の大当たり遊技とで異なる大当たり演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理（S 3 5 0 4）が実行されると、まず、今回実行される大当たり遊技が、通常状態における第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初回大当たり遊技）であるかを判別し（S 3 6 0 1）、初回大当たり遊技であると判別した場合は（S 3 6 0 1 : Y e s）、初回大当たり関連処理を実行し（S 3 6 0 2）、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。また、S 3 6 0 1 の処理において初回大当たり遊技では無い

40

50

と判別した場合は ( S 3 6 0 1 : N o )、次に、オープニングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 0 3 )、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 6 0 3 : Y e s )、表示用オープニングコマンドを設定し ( S 3 6 0 4 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。S 3 6 0 3 の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 0 3 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 0 5 )、受信したと判別した場合は ( S 3 6 0 5 : Y e s )、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し ( S 3 6 0 6 )、表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 3 6 0 7 )、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値を 1 加算し ( S 3 6 0 8 )、ラウンド中演出処理を実行し ( S 3 6 0 9 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。

【 1 2 8 1 】

一方、S 3 6 0 5 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 0 5 : N o )、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 6 1 0 )、受信したと判別した場合は ( S 3 6 1 0 : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 3 6 1 1 )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 6 1 1 : N o )、ラウンド数カウンタの値をクリアし ( S 3 6 1 2 )、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 3 6 1 3 )、S 3 6 1 4 の処理へ移行する。また、S 3 6 1 1 の処理において保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 6 1 1 : Y e s )、S 3 6 1 2 の処理をスキップして、S 3 6 1 3 の処理へ移行する。つまり、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されている場合は、大当たり遊技が終了した場合に、大当たり遊技のラウンド数を累積するラウンド数カウンタの値がクリアされることが無い。よって、保留連演出が実行された後、2 回目の大当たり遊技 ( 保留連演出の対象となる大当たり遊技 ) が実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を示す表示が、前回の大当たり遊技のラウンド数を引き継いで表示されることになる。このように構成することで、保留連演出が実行された場合には、複数回の大当たり遊技を跨いで一連の演出を実行し易くなるため、一体感のある演出を提供し易くすることができる。また、保留連演出が連続して実行された場合には、大当たり遊技のラウンド数を表示するための表示態様が、大きなラウンド数に対応する表示態様となり、例えば、1 回の大当たり遊技にて実行可能なラウンド数を超えたラウンド数に対応する表示態様を表示させることが可能となる。このように構成することで、より多くのラウンド数を表示させようと、遊技者に対して保留連演出が連続して実行されることを目指して、特図 2 保留を獲得した状態で大当たり遊技が実行されることを目指した右打ち遊技を行わせ易くすることができる。一方、S 3 6 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 6 1 0 : N o )、その他コマンドに応じた処理を実行し ( S 3 6 1 4 )、その後、本処理を終了する。

【 1 2 8 2 】

次に、図 3 2 8 を参照して、大当たり関連処理 ( 図 3 2 7 の S 3 5 0 4 参照 ) にて実行されるラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) の処理内容について説明をする。図 3 2 8 は、ラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。このラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) では、初回大当たり遊技以外、即ち、時短状態を含むラッシュ期間中に実行される大当たり遊技における大当たり演出のうち、ラウンド遊技中に実行される演出態様 ( 保留連演出の演出態様 ) を決定するための処理が実行される。ラウンド中演出処理 ( S 3 6 0 9 ) が実行されると、まず、今回受信したラウンド数コマンドが大当たり遊技の最終ラウンドを示すコマンドであるかを判別し ( S 3 7 0 1 )、最終ラウンドを示すコマンドでは無いと判別した場合は ( S 3 7 0 1 : N o )、受信したラウンド数に対応する演出態様を決定するためのその他のコマンドに応じた処理を実行し ( S 3 7 0 8 )、本処理を終了する。S 3 7 0 1 の処理において、最終ラウンドを示すコマンドであると判別した場合は ( S 3 7 0 1 : Y e s )、次に、入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納されている特図 2 保留の入賞情報を読み出し ( S 3 7 0 2 )、読み出した入賞情報の中に当たり当選 ( 小当たり当選、大当たり当選 ) する入賞情報 ( 当たり保留 ) が含まれているかを判別する ( S 3 7 0 3 )。S 3 7 0 3 の処理において、当たり保留が含まれている

10

20

30

40

50

と判別した場合には ( S 3 7 0 3 : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 3 7 0 4 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 3 7 0 4 : Y e s )、保留連することを示すための演出態様 ( 保留連演出 ) を決定し ( S 3 7 0 5 )、S 3 7 0 8 の処理へ移行する。そして、1 の演出であるラウンド中演出が終了した後は、インターバル演出、またはエンディング演出が実行される。

#### 【 1 2 8 3 】

また、S 3 7 0 4 の処理において、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 7 0 4 : N o )、保留連演出の実行有無を抽選で決定し ( S 3 7 0 6 )、保留連演出の実行を決定した場合には ( S 3 7 0 7 : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o をオンに設定し ( S 3 7 0 9 )、S 3 7 0 5 へ移行する。S 3 7 0 7 の処理において、保留連演出が実行されないと判別した場合は ( S 3 7 0 7 : N o )、保留連演出に関する処理をスキップして S 3 7 0 8 の処理へ移行する。一方、S 3 7 0 3 の処理において、当たり保留が含まれていないと判別した場合は ( S 3 7 0 3 : N o )、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 3 7 1 0 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 3 7 1 0 : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o をオフに設定し ( S 3 7 1 2 )、S 3 7 0 8 の処理へ移行する。また、S 3 7 1 0 の処理において保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 7 1 0 : N o )、S 3 7 1 2 の処理をスキップして S 3 7 0 8 の処理へ移行する。次に、図 3 2 9 を参照して、大当たり関連処理 ( 図 3 2 7 の S 3 5 0 4 参照 ) にて実行される初回大当たり関連処理 ( S 3 6 0 2 ) の処理内容について説明をする。図 3 2 9 は、初回大当たり関連処理 ( S 3 6 0 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たり関連処理 ( S 3 6 0 2 ) では、初回大当たり遊技における大当たり演出の各種演出態様 ( 討伐演出の演出態様 ) を決定するための処理が実行される。

#### 【 1 2 8 4 】

初回大当たり関連処理 ( S 3 6 0 2 ) が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 8 0 1 )、オープニングコマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 8 0 1 : Y e s )、表示用オープニングコマンドを設定し ( S 3 8 0 2 )、次いで、討伐演出態様決定処理を実行し ( S 3 8 0 3 )、S 3 8 1 2 の処理を実行し、本処理を終了する。S 3 8 0 1 の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 8 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 3 8 0 4 )、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 8 0 4 : Y e s )、受信したコマンドからラウンド数を抽出し ( S 3 8 0 5 )、表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 3 8 0 6 )、初回大当たりラウンド中演出処理を実行し ( S 3 8 0 7 )、S 3 8 1 2 へと移行する。S 3 8 0 4 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 8 0 4 : N o )、次に、インターバルコマンドを受信したかを判別し ( S 3 8 0 8 )、受信したと判別した場合は ( S 3 8 0 8 : Y e s )、初回インターバル中演出処理を実行し ( S 3 8 0 9 )、S 3 8 1 2 へ移行する。また、S 3 8 0 8 の処理において、インターバルコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 8 0 8 : N o )、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 3 8 1 0 )、受信したと判別した場合は ( S 3 8 1 0 : Y e s )、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 3 8 1 1 )、S 3 8 1 2 の処理へ移行し、S 3 8 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 8 1 2 : N o )、S 3 8 1 2 へ移行する。次に、図 3 3 0 を参照して、討伐演出態様決定処理 ( S 3 8 0 3 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 0 は、討伐演出態様決定処理 ( S 3 8 0 3 ) の処理内容を示したフローチャートである。この討伐演出態様決定処理 ( S 3 8 0 3 ) では、初回大当たり遊技中に実行される討伐演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 1 2 8 5 】

討伐演出態様決定処理 ( S 3 8 0 3 ) が実行されると、まず、今回設定された大当たり種別と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、に基づいて、討伐数選択テーブル 2 2 2 b を参照して、敵総数を決定し ( S 3 9 0 1 )、決定した敵総数に対応する値を、残討伐数



カウンタ 2 2 3 j にセットする ( S 3 9 0 2 )。その後、今回決定された敵総数 ( 残討伐数カウンタ 2 2 3 j にセットされた値 ) が「 7 7 7 」であるかを判別し ( S 3 9 0 3 )、7 7 7 体であると判別した場合は ( S 3 9 0 3 : Y e s )、特定数表示済フラグ 2 2 3 k をオンに設定し ( S 3 9 0 5 )、特殊討伐演出シナリオを討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c から決定し ( S 3 9 0 6 )、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値に「 5 」をセットし ( S 3 9 0 7 )、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 3 の処理において、敵総数が「 7 7 7 」では無い ( 「 1 0 0 0 」、又は「 5 0 0 」である ) と判別した場合は ( S 3 9 0 3 : N o )、決定した敵総数と、大当たり種別と、取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 の値とに基づいて、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c を参照して討伐演出シナリオを決定し ( S 3 9 0 4 )、S 3 9 0 7 の処理へ移行する。なお、S 3 9 0 4、及び S 3 9 0 6 の処理において決定された演出シナリオは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 のその他メモリアリア 2 2 3 z が有する記憶領域に一時的に記憶され、今回実行される討伐演出が終了するまで、読み出し可能に構成している。次に、図 3 3 1 を参照して、初回大当たりラウンド中演出処理 ( S 3 8 0 7 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 1 は、初回大当たりラウンド中演出処理 ( S 3 8 0 7 ) の処理内容を示したフローチャートである。この初回大当たりラウンド中演出処理 ( S 3 8 0 7 ) では、討伐演出が実行される初回大当たり遊技のラウンド遊技中に実行される攻撃演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 1 2 8 6 】

初回大当たりラウンド中演出処理 ( S 3 8 0 7 ) が実行されるとまず、今回受信したラウンド数コマンドが 1 ラウンド目を示すコマンドであるかを判別し ( S 4 0 0 1 )、1 ラウンド目を示すコマンドであると判別した場合は ( S 4 0 0 1 : Y e s )、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値に対応する敵総数を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 2 )、次いで、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されているかを判別し ( S 4 0 0 3 )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 0 0 3 : N o )、決定した討伐演出シナリオを参照して特定した強攻撃演出の発生タイミングと、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値とに基づいて、ボタンアイコンの表示態様を決定し ( S 4 0 0 5 )、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 6 )、本処理を終了する。一方、S 4 0 0 3 の処理において、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されていると判別した場合は ( S 4 0 0 3 : Y e s )、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値に基づいて、特殊表示態様で表示されるボタンアイコンの個数を決定し ( S 4 0 0 4 )、決定したボタンアイコンの表示態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 6 )、本処理を終了する。つまり、特定数表示済フラグ 2 2 3 k がオンに設定されている場合には、既に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが遊技者に報知されているため、ボタンアイコンの表示態様を用いて、討伐演出の演出内容を示唆すること無く、遊技者に対して、時短状態が設定されることを報知するための特殊表示態様が決定される。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を示唆するための複数の演出の演出態様に矛盾が生じてしまうことを抑制することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

#### 【 1 2 8 7 】

S 4 0 0 1 の処理において、1 ラウンド目を示すコマンドでは無いと判別した場合は ( S 4 0 0 1 : N o )、次に、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 4 0 0 7 )、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 0 0 7 : Y e s )、次に、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 0 0 8 )、0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 4 0 0 8 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 0 0 8 の処理において、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 0 0 8 : Y e s )、討伐回数カウンタ 2 2 3 i の値を 1 減算し ( S 4 0 0 9 )、決定されている討伐演出シナリオの内容に基づいて攻撃演出の演出態様を決定し ( S 4 0 1 0 )、決定した演出態様に対応する操作有効時間を S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q にセットし ( S 4 0 1 1 )、決定した演出態様に対応する表示用コマ

40

50

ンドを設定し ( S 4 0 1 2 )、本処理を終了する。また、S 4 0 0 7 の処理において、2 ~ 6 ラウンド目を示すラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 0 0 7 : N o )、その他のコマンドに応じた処理 ( S 4 0 1 3 ) を実行し、本処理を終了する。次に、図 3 3 2 を参照して、初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 2 は、初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) の処理内容を示したフローチャートである。この初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) では、討伐演出が実行される大当たり遊技中において、インターバル期間が設定された場合に、前回のラウンド遊技中に実行された攻撃演出の演出結果に応じた演出態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 1 2 8 8 】

初回インターバル中演出処理 ( S 3 8 0 9 ) が実行されると、まず、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値を読み出し ( S 4 1 0 1 )、設定されている討伐演出シナリオの内容と一致する ( 決定値と同一である ) かを判別し ( S 4 1 0 2 )、同一であると判別した場合は ( S 4 1 0 2 : Y e s )、討伐演出中の通常インターバル演出態様を決定し ( S 4 1 0 3 )、決定した各演出態様に対応した表示用コマンドを設定し ( S 4 1 1 1 )、本処理を終了する。つまり、S 4 1 0 3 の処理によってインターバル演出態様が決定された場合には、追加攻撃演出が実行されることが無い。S 4 1 0 2 の処理において、同一では無いと判別した場合は ( S 4 1 0 2 : N o )、次に、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d を参照して追加減少値を決定し ( S 4 1 0 4 )、決定された追加減少値が特定減少値 ( 特定数 ) であるかを判別し ( S 4 1 0 5 )、特定減少値では無いと判別した場合は ( S 4 1 0 5 : N o )、追加減少値に対応した敵の総数となるインターバル演出態様 ( 追加攻撃演出態様 ) を決定し ( S 4 1 0 6 )、残討伐数カウンタ 2 2 3 j の値を、追加減少値に対応した値へと更新し ( S 4 1 0 7 )、S 4 1 1 1 の処理へ移行する。

#### 【 1 2 8 9 】

また、S 4 1 0 5 の処理において、特定減少値であると判別した場合は ( S 4 1 0 5 : Y e s )、特定数表示済フラグ 2 2 3 k をオンに設定し ( S 4 1 0 8 )、特殊討伐演出シナリオへの書き換えを決定し ( S 4 1 0 9 )、特殊討伐演出シナリオに対応する演出態様を決定し ( S 4 1 1 0 )、S 4 1 1 1 の処理へ移行する。次に、図 3 3 3 を参照して小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 3 は、小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) は、小当たり遊技中に実行される処理であって、小当たり遊技が開始されたタイミング ( S 4 2 0 1 : Y e s ) にて表示用小当たり開始コマンドを設定し ( S 4 2 0 2 )、右打ちフラグ 2 2 3 r がオンに設定されていない場合には ( S 4 2 0 3 : N o )、右打ちフラグ 2 2 3 r をオンに設定し ( S 4 2 0 4 )、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定する処理 ( S 4 2 0 5 ) を実行する。また、小当たり遊技の終了タイミングにおいて、小当たり注意フラグ ( 小当たり遊技中に V 入賞していないことを示すフラグ ) がオンに設定されていると判別した場合 ( S 4 2 0 7 : Y e s ) には、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないことを示す ( パンクしたことを示す ) 表示用小当たり終了コマンドを設定したり ( S 4 2 1 0 )、小当たり注意フラグがオンでは無いと判別した場合 ( S 4 2 0 7 : N o ) には、大当たり遊技が開始されることを示すための表示用小当たり終了コマンドを設定したりする ( S 4 2 0 8 )。さらに、小当たり遊技中に V 通過コマンドを受信した場合において ( S 4 2 1 1 : Y e s )、V 通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから 4 秒以降であるかを判別し ( S 4 2 1 2 )、4 秒経過している場合には ( S 4 2 1 2 : Y e s )、V 入賞したことを遊技者に報知するための表示用 V 演出コマンドを設定し ( S 4 2 1 4 )、小当たり注意フラグに関する処理を実行する。また、V 通過コマンドを受信したタイミングが小当たり開始してから 4 秒以内である場合、即ち、小当たり遊技における初回の案内報知が完了していない状態であると判別した場合は ( S 4 2 1 2 : N o )、表示用 V 演出コマンドを設定すること無く、V 入賞済フラグ 2 2 3 s をオンに設定し ( S 4 2 1 3 )、本処理を終了する。このように構成することで、小当たり遊技中において、遊技球が V 入賞したタイミングに応じて、V 入賞したことを遊

10

20

30

40

50

技者に報知するV演出の実行タイミングを異ならせることができる。

【1290】

次に、図334を参照して変動表示設定処理(S3114)の処理内容について説明をする。図334は、変動表示設定処理(S3114)の処理内容を示したフローチャートである。図334に示した通り、変動表示設定処理(S3114)は、上述した第1制御例における変動表示設定処理(図66のS4113参照)と同一の処理を実行するため、その詳細な説明を省略する。次に、図335を参照して、変動演出設定処理(S4304)の処理内容について説明をする。図335は、変動演出設定処理(S4304)の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理(S4304)は、変動表示設定処理(図334のS3114参照)にて実行される処理であって、特別図柄変動に対応する第3図柄の変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。変動演出設定処理(S4304)が実行されると、まず、従遊技状態格納エリア223gから現在の遊技状態を読み出し(S4401)、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し(S4402)、通常状態であると判別した場合は(S4402:Yes)、実行される特別図柄変動が第2特別図柄変動(特図2変動)であるかを判別し(S4403)、特図2変動であると判別した場合は(S4403:Yes)、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて引き戻しモード用(引き戻し演出用)の演出態様を決定し(S4409)、本処理を終了する。

10

【1291】

S4403の処理において、特図2変動では無い(第1特別図柄変動である)と判別した場合は(S4403:No)、演出固定フラグ223tがオンに設定されているかを判別し(S4404)、オンに設定されていると判別した場合は(S4404:Yes)当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し(S4405)、本処理を終了する。一方、S4404の処理において、演出固定フラグ223tがオンに設定されていない、即ち、ステージ移行を変更可能な状態であると判別した場合は(S4404:No)、演出ステージデータテーブル222eを参照して移行条件成立の有無を特定し(S4406)、その後、ステージ移行条件が成立したかを判別し(S4407)、成立したと判別した場合は(S4407:Yes)、ステージ移行を行うための演出態様を決定し(S4408)、S4405の処理へ移行し、S4407の処理においてステージ移行の移行条件が成立していないと判別した場合は(S4407:No)、S4408の処理をスキップしてS4405の処理へ移行する。また、S4402の処理において、現在の遊技状態が通常状態では無い(時短状態である)と判別した場合は(S4402:No)、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための時短用演出設定処理(S4410)を実行し、本処理を終了する。ここで、図336を参照して、時短用演出設定処理(S4410)の処理内容について説明をする。図336は、時短用演出設定処理(S4410)の処理内容を示したフローチャートである。この時短用演出設定処理(S4410)では、時短状態中における変動演出の演出態様を決定するための処理と、時短状態中に実行される特図2変動に対応する変動演出のうち、時短最終変動に対して特図2保留の獲得を促すための表示態様を設定するための処理が実行される。時短用演出設定処理(S4410)が実行されると、まず、今回の特図変動が特図2(特図2変動)であるかを判別し(S4501)、特図2変動であると判別した場合は(S4501:Yes)、次に、時短最終変動であるかを判別し(S4502)、時短最終変動であると判別した場合は(S4502:Yes)、次に、抽選結果が外れであるかを判別する(S4503)。

20

30

40

【1292】

S4503の処理において、抽選結果が外れであると判別した場合は(S4503:Yes)、即ち、今回の特別図柄変動が、時短状態中における最終特図2外れ変動である場合には、特図2保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定し(S4504)、当該変動の抽選結果と抽出した変動パターンとに基づいて変動演出の演出態様を決定し(S4505)、本処理を終了する。また、S4501:No、S4502:No、或いはS450

50

3 : No の処理を実行した場合には、特図 2 保留の獲得を促すための表示用コマンドを設定する条件を満たしていないため、そのまま S 4 5 0 5 の処理へ移行する。次に、図 3 3 7 を参照して、演出更新処理 ( S 3 1 1 2 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 7 は、演出更新処理 ( S 3 1 1 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この、演出更新処理 ( S 3 1 1 2 ) は、定期的 ( 2 ミリ秒 ) に実行される処理であって、変動演出における各種カウンタの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタの値に基づいて演出態様を決定するための処理が実行される。演出更新処理 ( S 3 1 1 2 ) が実行されると、まず、現在が小当たり遊技中であるかを判別し ( S 4 6 0 1 )、小当たり遊技中であると判別した場合は ( S 4 6 0 1 : Y e s )、小当たり遊技中更新処理を実行し ( S 4 6 0 2 )、S 4 6 0 3 の処理へ移行する。一方で、S 4 6 0 2 の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : N o )、次に、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値が 1 よりも大きいのか、即ち、現在がラッシュ状態中であるかを判別し ( S 4 6 0 3 )、1 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 3 : Y e s )、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値を更新し ( S 4 6 0 4 )、更新後のラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m の値に対応するラッシュ期間を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 5 )、S 4 6 0 6 の処理へ移行する。

10

#### 【 1 2 9 3 】

S 4 6 0 6 の処理では、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも大きいのか、即ち、現在が操作有効期間 ( S W 有効時間 ) 中であるかを判別し ( S 4 6 0 6 )、1 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : Y e s )、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値を更新し ( S 4 6 0 7 )、更新後の S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値に対応する期間を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 8 )、S 4 6 0 9 の処理へ移行する。S 4 6 0 6 の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q の値が 1 よりも大きく無いと判別した場合 ( S 4 6 0 6 : N o )、或いは、S 4 6 0 8 の処理を終えた場合は、その他演出更新処理を実行し ( S 4 6 0 9 )、本処理を終了する。ここで、S 4 6 0 9 の処理では、図 3 3 7 にて図示していない様々なカウンタの値を更新するための処理が実行され、その更新結果に応じた演出態様が決定される。次に、図 3 3 8 を参照して、演出更新処理 ( 図 3 3 7 の S 3 1 1 2 参照 ) にて実行される小当たり遊技中更新処理 ( S 4 6 0 2 ) の処理内容について説明をする。図 3 3 8 は、小当たり遊技中更新処理 ( S 4 6 0 2 ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり遊技中更新処理 ( S 4 6 0 2 ) では、小当たり遊技中における時間経過に基づいて表示される表示態様の表示を設定するための処理が実行される。小当たり遊技中更新処理 ( S 4 6 0 2 ) が実行されると、まず、現在が、小当たり遊技が開始してから 4 秒が経過したタイミングであるかを判別する ( S 4 7 0 1 )。つまり、S 4 7 0 1 の処理では、小当たり遊技中に実行される初回遊技案内報知の報知期間が終了したかを判別する。S 4 7 0 1 の処理において、4 秒が経過したタイミングであると判別した場合には ( S 4 7 0 1 : Y e s )、次いで、V 入賞済フラグ 2 2 3 s がオンに設定されているかを判別し ( S 4 7 0 2 )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 7 0 2 : Y e s )、表示用 V 演出コマンドを設定し ( S 4 7 0 3 )、V 入賞済フラグ 2 2 3 s をオフに設定し ( S 4 7 0 4 )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 2 9 4 】

つまり、S 4 7 0 3 の処理では、初回遊技案内報知の報知期間中に遊技球が特定領域 ( V ゲート ) へと入球したことで、遊技者に対して V 演出の実行を待機させている状態において、V 演出の実行条件が成立したことに基づいて V 演出を実行させるための処理が実行される。このように構成することで、初回遊技案内報知の報知期間が経過した後に、直ぐに、V 演出を実行させることができる。一方、S 4 7 0 1 の処理において、4 秒が経過したタイミングでは無いと判別した場合は ( S 4 7 0 1 : N o )、次に、小当たり注意フラグがオンに設定されているかを判別し ( S 4 7 0 5 )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 7 0 5 : N o )、次いで、当たり遊技開始から 5 秒が経過したか ( 小当たり遊技におけるラウンド遊技が開始してから 5 秒が経過したか ) を判別し ( S 4 7 0 6 )、5 秒が経過したと判別した場合は ( S 4 7 0 6 : Y e s )、V 通過しているか ( 既に、

40

50

遊技球が特定領域へと入球済であるか)を判別し(S 4 7 0 7)、V通過していないと判別した場合は(S 4 7 0 7 : N o)、小当たり注意フラグをオンに設定し(S 4 7 0 8)、V入賞させることを促すための表示用注意喚起コマンドを設定し(S 4 7 0 9)、本処理を終了する。また、S 4 7 0 5の処理において小当たり注意フラグがオンに設定されていると判別した場合は(S 4 7 0 5 : Y e s)、S 4 7 0 6の処理において、5秒が経過していないと判別した場合は(S 4 7 0 6 : N o)、S 4 7 0 7の処理において、V通過あり(既に、遊技球が特定領域へと入球済である)と判別した場合は(S 4 7 0 7 : Y e s)は、そのまま本処理を終了する。

#### 【 1 2 9 5 】

次に、図 3 3 9を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される枠ボタン入力監視・演出処理(S 3 1 0 7)について説明する。図 3 3 9は、この枠ボタン入力監視・演出処理(S 3 1 0 7)を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理(S 3 1 0 7)では、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行されるメイン処理の中で実行され、第3図柄表示装置 8 1において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン 2 2や選択ボタン 6 0 0の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定するための処理が実行される。枠ボタン入力監視・演出処理(S 3 1 0 7)が実行されると、まず、音量調整ボタン(上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d)又は、光量調整ボタン(右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e)への操作があったか判別する(S 4 8 0 1)。操作があったと判別した場合には(S 4 8 0 1 : Y e s)、現在が待機状態中(デモ画面表示中)であるかを判別し(S 4 8 0 2)、待機状態中であると判別した場合は(S 4 8 0 2 : Y e s)、遊技環境格納エリア 2 2 3 uに各応されている環境情報をボタン操作内容に対応させて更新し(S 4 8 0 3)、更新後の環境情報に対応する態様を決定し(S 4 8 0 4)、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し(S 4 8 1 6)、本処理を終了する。一方、S 4 8 0 2の処理において、待機状態では無いと判別した場合は(S 4 8 0 2 : N o)、次に、モード選択状態であるかを判別し(S 4 8 0 5)、モード選択状態であると判別した場合は(S 4 8 0 5 : Y e s)、ボタン操作内容に対応させて選択カーソルの表示位置を決定し(S 4 8 0 6)、S 4 8 1 6の処理へ移行する。このS 4 8 0 6の処理によって、図 2 8 7 ( b)を参照して上述したモード選択状態である演出モード選択画面にて矢印 y a 1の位置が切り替わる。S 4 8 0 5の処理において、モード選択状態では無いと判別した場合は(S 4 8 0 5 : N o)は、そのままS 4 8 1 6の処理へ移行する。

#### 【 1 2 9 6 】

また、S 4 8 0 1の処理において、音量調整ボタン(上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d)又は、光量調整ボタン(右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e)への操作が無かったと判別した場合は(S 4 8 0 1 : N o)、次に、決定ボタン 6 0 0 aの操作があったかを判別し(S 4 8 0 7)、操作があったと判別した場合は(S 4 8 0 7 : Y e s)、現在が待機状態中(デモ画面表示中)であるかを判別し(S 4 8 0 8)、待機状態中であると判別した場合は(S 4 8 0 8 : Y e s)、モード選択状態の表示を決定し(S 4 8 0 9)、S 4 8 1 6の処理へ移行する。一方、S 4 8 0 8の処理において、待機状態では無いと判別した場合は(S 4 8 0 8 : N o)、次に、モード選択状態であるかを判別し(S 4 8 1 0)、モード選択状態であると判別した場合は(S 4 8 1 0 : Y e s)、選択中の演出モードを遊技環境格納エリア 2 2 3 uに格納し(S 4 8 1 1)、次いで、選択された演出モードが固定モードであるかを判別し(S 4 8 1 2)、固定モードであると判別した場合は(S 4 8 1 2 : Y e s)、固定モード設定処理を実行し(S 4 8 1 3)、S 4 8 1 6の処理へ移行する。S 4 8 1 2の処理において、固定モードでは無いと判別した場合は(S 4 8 1 2 : N o)、演出固定フラグ 2 2 3 tをオフに設定し(S 4 8 1 4)、S 4 8 1 6の処理へ移行する。また、S 4 8 0 7の処理において、決定ボタン 6 0 0 aの操作が無いと判別した場合は(S 4 8 0 7 : N o)、次に、演出ボタン操作処理を実行し(S 4 8 1 5)、その後、S 4 8 1 6の処理へ移行する。

#### 【 1 2 9 7 】

10

20

30

40

50

ここで、図340を参照して、固定モード設定処理(S4813)の処理内容について説明をする。図340は、固定モード設定処理(S4813)の処理内容を示したフローチャートである。この固定モード設定処理(S4813)は、固定モードが選択された場合における処理が実行されるものである。本第7制御例では、固定モードを遊技者が任意に選択可能に構成しており、この固定モードが設定された場合には、ステージ変更演出が実行されないように構成している。しかしながら、後で実行される特別図柄抽選の結果を示唆するための先読み演出の演出態様として、ステージ変更演出を含む演出態様が設定される場合がある。この場合、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。また、特別図柄変動回数が所定回数(例えば50回)に到達することでステージ変更演出が実行される他の演出モードが選択されている状態で、特別1保留を獲得している場合には、ステージ変更演出が実行された後に特別図柄抽選が実行される特図1保留に対して、ステージ変更演出を伴った先読み演出が設定される場合があり、この場合においても、ステージ変更演出を含む演出態様の先読み演出が実行されている状態で、固定モードが選択された場合に、固定モードが設定されているにも関わらず、ステージ変更演出が実行されてしまうという問題があった。これに対して、本第7制御例では、ステージ変更演出が待機している状態において固定モードが選択された場合において、ステージ変更演出の実行有無、及び、ステージ変更演出の演出態様を可変設定可能に構成している。具体的には、固定モード設定処理(S4813)が実行されると、まず、ステージ変更待機中であるかを判別し(S4901)、ステージ変更待機中では無いと判別した場合は(S4901:No)、ステージ変更演出が実行されることが決定済の状態では無いため、演出固定フラグ223tをオンに設定し(S4902)、本処理を終了する。

#### 【1298】

S4901の処理において、ステージ変更待機中であると判別した場合は(S4901:Yes)、次に、先読み演出中(先読み演出に基づくステージ変更待機中)であるかを判別し(S4903)、先読み演出中であると判別した場合は(S4903:Yes)、次変動の特別図柄抽選結果(先読み対象となる特別図柄抽選の結果)を事前判別し(S4904)、ステージ変更演出が実行されることを示唆するためのステージ変更示唆演出(図288(a)参照)を実行し(S4905)、次に、当たり当選しているかを判別し(S4906)、当たり当選していると判別した場合は(S4906:Yes)、ステージ変更態様をそのまま決定し(S4909)、S4902の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S4903の処理において、現在が先読み演出中では無い、即ち、特別図柄変動回数に基づいて実行されるステージ変動演出の待機中であると判別した場合は(S4903:No)、ステージ変更演出に関する演出情報をクリアし(S4907)、代わりにステージ変更が実行されない演出態様を決定し(S4908)、S4902の処理へ移行する。このように構成することで、固定モードが設定された後に、特別図柄抽選の結果を事前に示唆するための先読み演出では無く、賑やかし用の演出として実行されるステージ変更演出が実行されてしまうことを抑制することができるため、遊技者の所望する演出を提供し易くすることができる。また、S4906の処理において、当たり当選していないと判別した場合は、即ち、事前判別結果(先読み結果)に基づく先読み演出として、ステージ変更演出が決定されている状態であって、その先読み演出の対象となる特別図柄抽選の結果(事前判別結果)が、外れである場合は(S4906:No)は、上述したS4907、S4908の処理を実行し、その後、S4902の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【1299】

つまり、先読み演出としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、その先読み演出の演出結果(対象となる特別図柄抽選の抽選結果)が、外れである場合には、ステージ変更演出が実行されないように新たな演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、固定モードを任意に選択した遊技者に対して、ステージ変更演出が実行されることにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。以上

、説明をした通り、本第7制御例では、遊技者が固定モードを選択した時点で、後に実行される演出（先読み演出）の演出態様としてステージ変更演出が決定されている場合であっても、そのステージ変更演出が実行される先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合以外は、ステージ変更演出が実行されないように、追加で演出態様を決定する処理を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者が任意に固定モードを選択した後に、ステージ変更演出が実行される場合、即ち、遊技者が選択したモード種別とは矛盾する演出が実行された場合には、遊技者に対して特典を付与することが出来るため、遊技者に対して、所望しない演出が実行されたことにもとづいて遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図341を参照して、演出ボタン操作処理（S4815）の処理内容について説明をする。図341は、演出ボタン操作処理（S4815）の処理内容を示したフローチャートである。この演出ボタン操作処理（S4815）では、演出ボタン22aが押下された時点における遊技内容を判別し、実行中の遊技内容に応じた演出態様を決定するための処理が実行される。演出ボタン操作処理（S4815）が実行されると、まず、現在が演出用SW有効期間中、即ち、演出ボタン22aへの押下操作を有効に判別可能な期間であるかを判別し（S5001）、演出用SW有効期間であると判別した場合は（S5001：Yes）、次いで、現在が引き戻し演出中であるかを判別し（S5002）、引き戻し演出中であると判別した場合は（S5002：Yes）、引き戻し演出の演出結果として決定されている演出結果を示すための演出態様を決定し（S5003）、S5008の処理へ移行する。

10

#### 【1300】

20

一方、S5002の処理において、引き戻し演出中では無いと判別した場合は（S5002：No）、次に、討伐演出中であるかを判別し（S5004）、討伐演出中であると判別した場合は（S5004：Yes）、決定値を上限に、今回の敵減少数を抽選で決定し（S5005）、決定した敵減少数に対応する演出態様を決定し（S5006）、決定された敵減少数に対応させて残討伐数カウンタの値を更新し（S5007）、S5008の処理へ移行する。また、S5001の処理において、演出用SW有効期間では無いと判別した場合は（S5001：No）、或いは、S5004の処理において、討伐演出中ではないと判別した場合は（S5004：No）、S5008の処理へ移行する。S5008の処理では、演出ボタン22aを押下した場合に実行される各種演出態様を決定し、本処理を終了する。S5005～S5007の処理を実行することにより、攻撃演出中に演出ボタン22aを押下した場合の敵減少数が決定される。ここで、S5005の処理にて決定される敵減少数には禁則処理が実行されるように構成しており、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出中は、残敵数が特定数に該当する値となってしまう敵減少数が決定されないように禁則処理が実行される。このように構成することで、通常大当たり遊技中に実行される攻撃演出の演出結果として特定数が表示されてしまうことを抑制することができる。

30

#### 【1301】

##### <第8制御例>

次に、図342から図375を参照して、第8制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第7制御例におけるパチンコ機10では、遊技状態として、第2特別図柄の抽選が実行され難い普通図柄の低確率状態に設定される通常状態と、第2特別図柄の抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、の2種類の遊技状態を設ける構成とし、第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選の方が極めて有利度合いが高くなるように構成することにより、時短状態を遊技者に有利な遊技状態とし、通常状態を遊技者に不利な遊技状態として構成していた。より具体的には、第1特別図柄の抽選においては、約1/300の確率で大当たり当選し、1/65536の確率で実質的に大当たりが確定する小当たり当選する一方で、第2特別図柄の抽選においては、約1/300の確率で大当たり当選し、約1/2の確率で実質的に大当たりが確定する小当たり当選する構成としている。つまり、第1特別図柄の抽選では実質的な大当たり確率が約1/300であるのに対し、第2特別図柄の抽選では約1/2となるように構成

40

50

していた。更に、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合には、大当たり終了後の遊技状態が40%の割合で不利な通常状態に設定される一方で、第2特別図柄の抽選で直接大当たりや当選した場合、および小当たりとなって特定領域(Vゲート)650e3への遊技球の入球を検出して大当たり当選した場合は、いずれも100%の割合で、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態が設定される構成としていた。これらによって、上述した第7制御例におけるパチンコ機10では、不利な通常状態と有利な時短状態とで遊技性を大きく異ならせ、メリハリのついた遊技性を実現可能に構成していた。

#### 【1302】

これに対して本第8制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に不利な遊技状態としての通常状態と、遊技者に有利な遊技状態としての時短状態と、を設けている点では第7制御例と共通しているが、有利な時短状態として有利度合いが異なる複数設ける構成としている点で相違している。具体的には、実質的な大当たり確率が高い第1時短状態と、実質的な大当たり確率が第1時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い(第1時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い)第2時短状態と、を形成可能に構成した。ここで、第1時短状態は、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態であり、第2時短状態は、上述した第2制御例等と同様に、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した(大当たりを介さずに時短状態に移行させる抽選結果になった)場合に設定され得る遊技状態である。なお、詳細については後述するが、本第8制御例では、第2特別図柄の抽選が実行された場合に、100%の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する構成としている代わりに、時短状態において第2特別図柄の抽選が1度も実行されずに時短状態の終了条件が成立し得るように構成した。より具体的には、時短状態を終了させる契機となる時短終了条件として、第1特別図柄変動(特図1変動)と、第2特別図柄変動(特図2変動)の合算の変動回数が規定回数(10回~1000回のいずれか)に到達した(規定回数目の特図変動が停止表示された)場合に成立する第1終了条件と、小当たり当選したことを示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第2終了条件と、に加えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数(1回~1000回)に到達したことに基づいて成立する第3終了条件が設定されている。この第3終了条件の存在によって、有利な第1時短状態において右打ちを行い続けたとしても、第2特別図柄の抽選が1回も実行されることなく時短状態が終了される可能性がある。なお、本第8制御例では、通常状態、第1時短状態、および第2時短状態のいずれにおいても、普通図柄の抽選が実行された場合に100%の割合で普通図柄の当たりとなる構成とし、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物640aに対して設定される変位パターンの選択割合を遊技状態毎に異ならせる構成としている。具体的には、通常状態では、有利な第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口640へと遊技球を入球させることが極めて困難(不可能)となる第1変位パターンが必ず設定され、第1時短状態では、20%の割合で第1変位パターンが設定されると共に80%の割合で第2入球口640へと容易に遊技球を入球させることが可能となる第2変位パターンが設定され、第2時短状態では、約97%の割合で第1変位パターンが設定されると共に約3%の割合で第2変位パターンが設定されるように構成している。このため、普通図柄の抽選で当たりとなった場合に第2変位パターンが設定されると、実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の抽選を実行させることができるので、普通図柄の抽選で第2変位パターンに対応する当たりに当選することが、実質的に大当たりに当選することと同義になるという極めて斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【1303】

また、本第8制御例では、第1特別図柄の抽選契機となる第1入球口64へと入球する遊技球が、第1入球口64へ入球するよりも前に必ず通過する位置(第1入球口64の上方)に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート67cを配置する構成とし、更に、第1特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりが終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第1特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同

10

20

30

40

50



時に（第1特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート67rを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート67cを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第2時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第2時短状態の間に大当たり当選する可能性が高くなる。即ち、第2時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約3%の割合で当選する第2変位パターンの当たりに当選した場合のみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で第2変位パターンの当たりに当選することに加えて、第1特別図柄の抽選で大当たり当選する可能性もあるため、第2時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート67cを通過した遊技球が必ず第1入球口64へと入球し、普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第1特別図柄の抽選1回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第1特別図柄の大当たりとなる確率である約1/320と、第2変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約1/33との合算確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【1304】

20

この第8制御例におけるパチンコ機10が、上述した第7制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第7制御例におけるパチンコ機10と同一である。

30

#### 【1305】

まず、図342を参照して、本第8制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の盤面構成について説明する。図342は、本第8制御例における遊技盤13の正面図である。図342に示した通り、本第8制御例における遊技盤13は、上述した第7制御例における遊技盤13の盤面構成（図265参照）に対して、第1入球口64の上方に普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート67cが配置されている点で相違している。これにより、左打ちにより発射されて第1入球口64へと入球する遊技球は、第1入球口64へと入球する直前に必ず中央スルーゲート67cを通過する。つまり、左打ちを行い続けた場合、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが略同時に実行され易くなっている。特に、第2時短状態においては、第1特別図柄の変動時間と普通図柄の抽選が開始されてから第1変位パターン（第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）となる電動役物640aの変位パターン）に対応する普通図柄の当たりが終了するまでの期間とが同一となるように制御されるため、第1特別図柄、および普通図柄の保留球が共に0個の状態で行った場合、第1特別図柄の抽選が実行される毎に、普通図柄の抽選がほぼ同時に開始されるように構成することができる。

40

#### 【1306】

また、図342に示した通り、本第8制御例における遊技盤13では、上述した第7制御例における遊技盤13の盤面構成（図265参照）に対して、可変表示装置ユニット80の正面視右側の流路（右打ち用流路）の構成が変更となっている点でも相違している。

50

より具体的には、図342に示した通り、第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口640が右打ち用流路において右スルーゲート67rよりも上流側に移動されていると共に、第2入球口640に対して、「V」という文字を模した装飾が施されている。第2入球口640を右打ち用流路における上流側に配置し、戻り球防止部材68から第2入球口640までの距離を比較的短くしたことにより、遊技球を第2入球口640へと入球させることが可能な第2変位パターンが設定される普通図柄の当たりに当選した場合に、右打ちを行ってから普通図柄の当たりに伴って突出状態（開放状態）に変位された電動役物640aへと到達するまでの時間を短くすることができる。よって、電動役物640aが突出状態（開放状態）に設定されている期間（開放期間）の間に遊技球を第2入球口640へとより確実に入球させることができるので、第1時短状態や第2時短状態において普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する第2変位パターンに対応する普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、電動役物640aの開放期間の間に第2入球口640へと遊技球を入球させることができず、大当たりに当選する機会（実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の抽選を実行させる機会）を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

10

#### 【1307】

なお、本第8制御例では、普通図柄の当たり遊技の実行中に第2入球口640へと1個の遊技球が入球したことに基いて普通図柄の当たりが終了される構成としている。また、第2特別図柄の保留球数は、上述した第7制御例と同様に1個のみとする構成としている。このように構成することで、1回の第2変位パターンによる開放期間の間に複数の遊技球が第2入球口640へと入球することを抑制できる上に、たとえ複数の遊技球が入球したとしても、保留球が1個のみしか増加しないように構成することができる。よって、実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の保留球が一度に複数個獲得されてしまい、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、図342に示した通り、本第8制御例では、第7制御例におけるスルーゲート67に代えて、「GO」という文字を模した装飾が施された右スルーゲート67rが設けられている。また、右スルーゲート67rの正面視左側の遊技釘の配置も第7制御例における遊技盤13（図265参照）から変更となり、第7制御例における盤面構成に対して、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rへと比較的入球し難くなるように構成されている。より具体的には、右打ちにより発射され、閉鎖状態（埋没状態）の電動役物640aの手前側を通過した遊技球は、遊技釘群YK1に衝突するか、遊技釘群YK2に衝突するか、遊技釘群YK1と遊技釘群YK2との間の隙間から下流側（右スルーゲート67rを通過し得ない方向）へと流下する。遊技釘群YK1へと衝突した遊技球が右スルーゲート67rを通過するためには、正面視右側へと跳ねて遊技釘群YK2へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK3へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK4へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねる必要がある。いずれかの遊技釘との衝突時に、飛距離が足りなかったか、または跳ね返る方向が正面視左側だった場合は、遊技釘群YK1と遊技釘群YK2との間の隙間や、遊技釘群YK2と遊技釘群YK3との間の隙間や、遊技釘YK3と遊技釘YK4との間の隙間から下流側へと流下してしまい、右スルーゲート67rを通過することが不可能となる。

20

30

40

#### 【1308】

また、最初に遊技釘群YK2へと衝突した遊技球についても同様に、正面視右側へと跳ねて遊技釘YK3へと衝突し、当該衝突による衝撃で正面視右側へと跳ねて遊技釘YK4へと衝突し、更に、当該衝突により正面視右側へと跳ねた場合に右スルーゲート67rを通過可能となり、遊技釘群YK2と遊技釘群YK3との間の隙間や、遊技釘YK3と遊技釘YK4との間の隙間から下流側へと流下した場合は右スルーゲート67rを通過不可能となる。この盤面構成としたことにより、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合は、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート67を通過する割合と略同一（およそ遊技球10～15個発射する毎に1個通過する程度の割合）となる。

50

## 【 1 3 0 9 】

なお、本第 8 制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート 6 7 c または右スルーゲート 6 7 r）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート 6 7 r を通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート 6 7 c を通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより 2 個の遊技球を発射する毎に 1 個の遊技球が右スルーゲート 6 7 r を通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第 1 時短状態や第 2 時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を 10 ~ 15 個発射する毎に 1 回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第 1 特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第 2 変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を 2 個発射する毎に 1 回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第 1 特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たり当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右打ちを行うか）によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる（時短状態の消化に比較的時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する）遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる（第 1 特別図柄の大当たり確率である 1 / 3 2 0 の分だけ大当たり期待度が低下する）遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

## 【 1 3 1 0 】

また、図 3 4 2 に示した通り、右スルーゲート 6 7 r の下流側において、複数の遊技釘によって、正面視左上方向から右下方向に下る向きの傾斜を形成することにより、右打ちにより発射され、第 2 入球口 6 4 0 へと入球しなかった全ての遊技球を、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の上流側へと誘導することが可能に構成している。このように構成することで、第 2 特別図柄の抽選が実行されて小当たり当選し、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 が開放された場合に、右打ちされた遊技球を第 2 可変入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a へと確実に入球させることができるので、実質的に大当たりが確定する小当たり当選したにもかかわらず、開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間の間に V 入賞口 6 5 0 a へと遊技球を入球させることができず、大当たり当選する機会を失ってしまうという遊技者にとって極めて不利な事象の発生を抑制することができる。

30

## 【 1 3 1 1 】

次に、図 3 4 3 から図 3 4 8 を参照して、本第 8 制御例における特徴的な演出について説明する。まず、図 3 4 3 ( a ) を参照して、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄当選（大当たりを介さずに直接時短状態を付与する抽選結果）が発生した場合における演出態様について説明する。ここで、上述した通り、第 2 時短状態は、普通図柄の抽選が実行された場合に約 3 % の割合で第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となる第 2 変位パターンで電動役物 6 4 0 a が開放される当たり（普図当たり B）に当選する遊技状態である。即ち、普図当たり B に当選し得ない（第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球不可能な第 1 変位パターンの当たり（普図当たり A）にのみ当選し得る）通常状態に比較して、少なくとも実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の抽選が実行され得ることにより、有利度合いが高くなる遊技状態である。通常状態においては、左打ち遊技を行った場合に大当たりとなる確率は第 1 特別図柄の抽選が 1 回実行される毎に約 1 / 3 2 0 となり、大当たり終了後の遊技状態として第 1 時短状態が設定される割合は 5 0 % に設定されているの

40

50

で、第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の第1時短状態への移行可能性は、トータルで約1/500となる。これに対して、第2時短状態においては、左打ち遊技を行った場合に第1特別図柄の抽選で大当たりとなる確率が約1/320、普通図柄の抽選で第2入球口640へと入球可能となる普通図柄当たりBに当選する確率が約1/33であり、第1特別図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の抽選が実行されるため、第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の実質的な大当たり確率は約1/29.8となる。加えて、時短状態の間に大当たりで当選した場合は、第1特別図柄の大当たりであっても、大当たり終了後の遊技状態が第1時短状態に設定されるため、第2時短状態において第1特別図柄の抽選が1回実行される毎の第1時短状態への移行可能性は、トータルで約1/29.8となる。このため、第2時短状態は、通常状態に比較して大幅に第1時短状態へと移行する可能性がアップする有利な状態を形成する。

10

#### 【1312】

図343(a)に示した通り、時短図柄当選に対応する変動表示演出が実行されると、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmで、時短図柄に当選したことを示す特殊な第3図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。より具体的には、図343(a)に示した通り、左図柄列、および右図柄列に対して同一の数字を模した第3図柄が停止表示されてリーチ演出が発生した後で、中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、変動停止タイミングにおいて、副表示領域Dsに対して、「チャンスタイムGET!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常状態よりも有利な状態(実質的な大当たり確率、第1時短状態への移行率が共に大幅に上昇する第2時短状態)が設定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図343(a)に示した通り、第3図柄表示装置81における右上部分には、特別図柄の抽選状況(抽選中(変動中)であるか否か、及び、抽選結果)を示すための識別情報(第4図柄)が表示される領域であって、第1特別図柄(特図1)の抽選状況を示すための第4図柄(特図1第4図柄)を表示させるための小表示領域Dm1が形成される。また、副表示領域Dsの右下部分には、第1特別図柄に対応する保留図柄を表示させるための小表示領域Dm9が形成される。

20

#### 【1313】

次に、図343(b)を参照して、時短図柄当選が報知された後(時短図柄が停止表示された後)で実行されるチャンスタイム待機演出について説明する。このチャンスタイム待機演出は、主に、当選した時短図柄の種別に応じた時短回数を報知するための演出が実行される。このチャンスタイム待機演出では、主表示領域Dmにおける左下にウサギを模したキャラクタ801が表示され、その上方において、今回設定された第2時短状態が終了するまでの特別図柄の抽選回数(普通図柄の当たり遊技の実行回数)を示唆する図柄811a~811dが回転して表示される。その更に上方には、「~チャンスタイム待機中~」という文字が表示される。更に、小表示領域Dsに対しては、「チャンスタイムの回数を決めろ!!」という文字が表示される。これらの表示内容によって、あたかも第2時短状態の時短回数が未だ設定されていないかのように遊技者に思わせることができる。換言すれば、第2時短状態が未だ開始されていない(待機されている)かのように遊技者に思わせることができる。なお、実際にはこのチャンスタイム待機演出の開始時点で第2時短状態に移行しており、時短図柄当選に伴う変動表示の終了時点(時短図柄の停止表示時点)で保留されていた第1特別図柄の変動表示が実行されている。この時短図柄当選時点の残保留に基づく変動表示は、主表示領域Dmにおける右上部分に形成される小表示領域Dm1で、遊技者が比較的視認し難い態様(狭い表示領域)にて実行される。また、保留図柄に関しても、遊技者が比較的視認し難い(表示領域が狭い)小表示領域Dm9において実行される。つまり、第1特別図柄の保留球に基づいて第1特別図柄の抽選が実行されていること(第2時短状態が既に開始されていること)を遊技者に認識され難く構成している。これは、第2時短状態が既に開始されていると判断して、遊技者が左打ちを開始することを抑制するためである。

30

40

#### 【1314】

50

ここで、第2時短状態に移行した後で、当該移行の前に既に保留されていた第1特別図柄の保留球が未だ残存している状態で遊技者が左打ちを行ってしまうと、残保留に基づく第1特別図柄の変動表示の実行中に中央スルーゲート67cの通過、および第1入球口64への入球が発生する可能性がある。この場合、普通図柄の抽選は即座に開始されるものの、第1入球口64に対する新たな始動入賞に基づく第1特別図柄の抽選は、保留球を全て消化しきるまで開始されないため、第1特別図柄の変動表示期間と普通図柄の変動表示期間（および普通図柄の当たり遊技期間）とがずれてしまう可能性がある。上述した通り、第2時短状態では、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回略同時に開始されることにより、第1特別図柄の抽選が実行された場合の実質的な大当たり確率を、通常状態よりも高く構成しており、演出態様としても、第1特別図柄の変動表示演出において、第1特別図柄の抽選と略同時に開始された（直前に開始された）普通図柄の抽選結果を加味した演出を設定する構成としている。つまり、第1特別図柄の抽選が大当たりであるか、または普通図柄の抽選結果が普図当たりBに対応する抽選結果である場合に同一の数字を模した（付された）第3図柄が揃う演出態様の変動表示演出が実行され、第1特別図柄の抽選が外れであり、且つ、普通図柄の抽選結果が普図当たりAである場合は第3図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。係る状況下において、第1特別図柄の抽選開始タイミングと、普通図柄の抽選開始タイミングとがずれてしまうと、第1特別図柄の変動表示期間において普通図柄の抽選結果をふまえた変動表示演出を実行することが困難となってしまう可能性がある。よって、本第8制御例では、チャンスタイム待機演出を実行することにより、あたかも第2時短状態が開始

10

20

30

40

50

#### 【1315】

なお、本第8制御例では、第2時短状態の終了条件のうち、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第1終了条件）と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第3終了条件）とで、規定回数を異ならせる構成としている。具体的には、第1終了条件に係る規定回数の方が、第3終了条件に係る規定回数よりも4回分多くなるように構成している。このように構成することで、第2時短状態が設定された時点で第1特別図柄の保留球が0個から4個のいずれの個数であっても、大当たりには当選しない場合に、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達するまで、確実に第2時短状態を継続させることができる。つまり、第1特別図柄の保留球をチャンスタイム待機演出中に複数消化させたとしても、第2時短状態の間に実行させることができる普通図柄の抽選回数が減ってしまうことがないので、実質的に第1特別図柄の抽選よりも大当たり結びつく可能性が大幅に高い普通図柄の抽選の実行回数を第1特別図柄の保留球数によらず共通化することができ、第2時短状態における大当たり期待度が低下してしまうことを抑制することができる。なお、以降の説明では、第2時短状態における時短回数と言った場合に、第4終了条件が成立する普通図柄の当たり遊技の実行回数を指すものとする。

#### 【1316】

図343(b)に戻って説明を続ける。チャンスタイム待機演出において回転して表示される図柄（アイコン）は、例えば、時短回数が少なくとも10回以上付与されたことを示唆する「10回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811aと、時短回数が少なくとも30回以上付与されたことを示唆する「30回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）811bと、チャンスタイム待機演出が継続することを示唆する「継続」

10

20

30

40

50

という文字が付された示唆図柄（アイコン）8 1 1 cと、大当たりを示唆する「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）8 1 1 dと、で構成されている。この他にも、時短回数が100回以上付与されたことを示唆する「100回」という文字が付された示唆図柄（アイコン）や、実質的に次の大当たりまで第2時短状態が継続することを示唆する「」という文字が付された示唆図柄（アイコン）も設けられている。当選した時短図柄の種別（時短回数）と、第1特別図柄の保留球数と、第1特別図柄の抽選結果と、に応じて、示唆図柄（アイコン）8 1 1 a～8 1 1 dとしていずれの種別の示唆図柄（アイコン）を設定するのかが抽選により決定される。チャンスタイム待機演出の開始から特定期間（例えば、5秒間）が経過すると、図344（a）に示した通り、示唆図柄（アイコン）8 1 1 a～8 1 1 dのうち、1の示唆図柄をウサギのキャラクタ801が殴打する演出が実行され、その殴打した示唆図柄が示す示唆内容を獲得したことが報知される。図344（a）の例では、「10回」という文字が付された示唆図柄8 1 1 aが殴打される演出が実行された場合を例示している。この場合、副表示領域Dsにおいて、「10回GET！！左打ち！！」という文字が表示されることで、示唆図柄8 1 1 aに表示されている「10回」が時短回数として付与されたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1317】

また、図344（b）は、チャンスタイム待機演出の実行中に第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合の演出態様を示した図である。つまり、時短図柄が停止表示された時点で既に保留されていた第1特別図柄の保留球の中に大当たりが含まれていた場合の演出態様を示した図である。図344（b）に示した通り、第1特別図柄の残保留で大当たり当選した場合は、「祝」という文字が付された示唆図柄（アイコン）8 1 1 dをウサギのキャラクタ801が殴打する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「大当たりGET！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第8制御例では、第2時短状態における第1特別図柄の変動時間が5秒間に固定化される。これにあわせて、チャンスタイム待機演出において1の示唆図柄を選択する（ウサギのキャラクタ801が殴打する）演出も5秒間に固定化される。そして、第1特別図柄の保留球が1以上存在し、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合は、必ず「継続」という文字が付された示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行されて、次変動において新たな組み合わせの4つの示唆図柄が表示されてその中から1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が再度実行される。そして、残保留に基づく特別図柄の抽選結果が外れとなり、且つ、第1特別図柄の保留球数が0となった場合は、今回の時短図柄の種別に応じた時短回数を示唆する1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行されて、第2時短状態（チャンスタイム）の開始が報知される。なお、時短図柄当選時点で第1特別図柄の保留球が0であった場合の第2時短状態の開始時においても、同様に、今回の第2時短状態の時短回数を示唆する1の示唆図柄を選択する5秒間の演出が実行される。このように構成することで、今回の時短回数を知りたいと希望する遊技者に対して、チャンスタイム待機演出の演出内容に注目させることができるので、チャンスタイム待機演出が終了するまでの間、遊技球を発射され難い状況を形成することができる。よって、第1特別図柄の抽選の実行タイミングと普通図柄の抽選の実行タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。

#### 【1318】

ここで、本第8制御例では、チャンスタイム待機演出中に遊技球を発射せずに第1特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始した場合と、チャンスタイム待機演出の開始直後から左打ちを開始し、第1特別図柄の保留球が消化されている間に新たな第1特別図柄の保留球を貯めた場合とで、有利度合いがほぼ変わらない（保留消化を待った方が、時短状態の間に実行される第1特別図柄の抽選回数が多くなり、若干有利となる）ように構成している。即ち、本第8制御例では、上述した通り、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第3終了条件）を設ける構成としており、チャンスタイム（第2時短状態）においては、チャンスタイムへと移行した

時点の第1特別図柄の保留球数によらず、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する終了条件（第1終了条件）よりも先に、第3終了条件が成立するように構成されている。つまり、第1終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数の方が、上限個数の保留球数（4個）に対応する回数分、第3終了条件が成立するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、第2時短状態において第1特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第2時短状態が設定された直後に左打ちを開始したとしても、第3終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技球を発射せずにチャンスタイム待機演出に注目し続けた遊技者が損をしてしまうことを抑制できるので、好適な演出態様を実現することができる。

10

#### 【1319】

次に、図345から図347(a)を参照して、チャンスタイム（第2時短状態）において、実質的に大当たりが確定する第2変位パターンに対応する普通図柄の当たり当選した場合の演出態様について説明する。まず、図345(a)は、チャンスタイム（第2時短状態）において普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行され、普通図柄の抽選で第2変位パターン（第2入球口640へと入球させることが可能なロング開放）に対応する普通図柄の当たり当選した場合の第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。ここで、本第8制御例では、チャンスタイム（第2時短状態）に移行すると、他の制御例におけるチャンスタイムと同様に、主表示領域Dmにおいてウサギを模したキャラクタ801が雲の上にも移動する演出が実行されて、以降はチャンスタイムが終了するまでの間、キャラクタ801が雲の上において各種のアクションを実行する演出が実行される。また、図345(a)に示した通り、本第8制御例におけるチャンスタイム（第2時短状態）では、主表示領域Dmにおける中央部分において第3図柄の変動表示演出が実行されると共に、主表示領域Dmにおける右上に形成される小表示領域Dm1において第4図柄の変動表示演出が実行される。第4図柄の変動表示演出は、第1図柄表示装置37a、37bにおいて実行される特別図柄の変動表示に同期して実行されるが、第3図柄の変動表示は、必ずしも特別図柄の変動表示に同期して実行されるわけではない。即ち、本第8制御例では、チャンスタイム中に普通図柄の抽選でロング開放（第2変位パターン）に設定される普図当たりBに当選した場合は、第3図柄の変動表示によって普通図柄の抽選結果を示すことが可能に構成されている。この場合、普通図柄の変動時間に合わせて第3図柄の変動表示が実行される。

20

30

#### 【1320】

また、図345(a)に示した通り、主表示領域Dmにおける中央上部に、「～高確率中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Dmにおける左上側に形成された小表示領域Dm4に対して、「左打ち」という文字が表示される。また、小表示領域Dm4の下方に形成された小表示領域Dm7に対して、チャンスタイム（第2時短状態）が終了されるまでの残りの抽選回数を示唆する表示内容が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、有利なチャンスタイムにおいても左打ちにより第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技方法で遊技を行えば良いということを容易に理解させることができる。また、チャンスタイム（第2時短状態）においては、実質的な大当たり確率が高くなるということ、および実質的な大当たり確率が高い状態がいつまで継続するのかということ、を遊技者に対して把握させることができる。チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選でロング開放（第2変位パターン）に設定される普通図柄の当たり（普図当たりB）に当選した場合、まず、当該普図当たりBに対応する普通図柄の変動表示とほぼ同時に（普図当たりBに対応する変動表示の開始直後に）開始された第1特別図柄の変動表示期間に同期して第3図柄表示装置81において実行される変動表示演出として、図345(a)に示した通り、右図柄列、中図柄列、および左図柄列に対して同一の数字を模した第3図柄が停止表示される変動表示演出が実行される。また、図柄停止時に、図345(a)に示し

40

50



た通り、副表示領域 D s において「ボーナス確定」という文字が表示される。つまり、特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に実行される変動表示演出と区別し難い（同一の）態様で普図当たり B を報知する変動表示態様の疑似当たり演出が実行される。

#### 【 1 3 2 1 】

なお、この疑似当たり演出においては、必ず、偶数の図柄を模した第 3 図柄が停止表示される。これは、普図当たり B に当選した時点では、単に実質的に大当たりが確定する第 2 特別図柄の抽選を実行することが可能な状態（電動役物 6 4 0 a が比較的長い時間（例えば、2.5 秒間）開放される状態）へと移行することのみが確定するに過ぎず、当選する大当たりの種別を特定することはできない（第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球手段 6 4 0 への入球が発生していない）からである。よって、一般的に有利度合いが高い意味合いで用いられる数字（例えば、「7」）が揃う演出態様の変動表示演出を実行してしまうと、その後第 2 特別図柄の抽選で有利度合いが低い種別の当たりまたは小当たりで当選した場合に、遊技者を困惑させてしまう可能性がある。そこで、本第 8 制御例では、疑似当たり演出において、一般的に比較的有利度合いが低い意味合いで用いられる偶数の数字を模した第 3 図柄が揃う変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、遊技者を困惑させてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【 1 3 2 2 】

疑似当たり演出が終了して普図当たり B の開放期間が開始されると、次いで、普図当たり B に基づく電動役物 6 4 0 a の開放期間の間に右打ちにより第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第 1 示唆演出を実行する。この第 1 示唆演出の演出態様について、図 3 4 5 ( b ) を参照して説明する。図 3 4 5 ( b ) は、第 1 示唆演出の実行中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 3 4 5 ( b ) に示した通り、第 1 示唆演出が実行されると、第 3 図柄表示装置 8 1 における左上側に形成される小表示領域 D m 4 の表示内容が、「右打ち」という文字に切り替わる。また、表示領域 H R 1 0 に対して、直前の変動表示演出（疑似当たり演出）において確定表示された第 3 図柄が縮小表示される。また、表示領域 H R 1 0 の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像 Y G が形成されると共に、当該矢印画像 Y G に対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像 Y G の下方には、普図当たり B において遊技球を第 2 入球口 6 4 0 へと入球させることが可能な期間（ロング開放期間）の残時間を示すためのタイムゲージ g a 2 が表示されている。このタイムゲージ g a 2 の表示態様は、普図当たり B の開放期間の残期間を示すための残期間表示 g a 2 a と、経過期間を示すための経過期間表示 g a 2 b とから形成されており、普図当たり B のラウンド遊技が実行されてから時間が経過する毎に、経過期間表示 g a 2 b が占める割合が増加し、残期間表示 g a 2 a が占める割合が減少するように、タイムゲージ g a 2 が時間経過に応じて可変表示される。

20

30

#### 【 1 3 2 3 】

また、図 3 4 5 ( b ) に示した通り、第 1 示唆演出が実行されている間、主表示領域 D m における右下部分には、遊技盤 1 3 における第 2 入球口 6 4 0 およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域 D m 6 が形成されると共に、副表示領域 D s に対して、「右打ちで上の V を狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示 g a 2 a が残っているうちに、「V」という文字を模した装飾が付されている第 2 入球口 6 4 0、および第 2 可変入賞装置 6 5 0 のうち、上流側に設けられている第 2 入球口 6 4 0 へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 8 制御例では、この第 1 示唆演出を、普図当たり B の開放期間に同期させて実行する構成としているが、これに限られるものではない。例えば、普図当たり B の開放期間が開始されるよりも所定期間（例えば、2 秒間）前から第 1 示唆演出を開始させる構成としてもよい。このように構成することで、普図当たり B に基づく開放期間が開始されるよりも前から遊技者に右打ちを開始させることができるので、開放期間の間により確実に電動役物 6 4 0 a に対して遊技球を到達させることができ、より確実に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させること

40

50



ができる。

【 1 3 2 4 】

第 1 示唆演出（上の V を狙うことを示唆する演出）において遊技者が右打ちを行うことにより、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の抽選が実行されると、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 2 特別図柄の変動表示演出として、例えば、図 3 4 6 に示すような昇格演出が実行される。この昇格演出では、図 3 4 6（a）に示した通り、まず、主表示領域 D m において、普図当たり B に当選した際に確定表示された第 3 図柄（図 3 4 6（a）の例では数字の「2」を模した第 3 図柄）が再度表示されると共に、当該第 3 図柄の上方から、「7」の数字を模した第 3 図柄が降下してくる演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「図柄を昇格させる！」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「昇格チャンス！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、偶数の数字を模した第 3 図柄が「7」の図柄を模した第 3 図柄に入れ替わる（昇格する）ことにより、有利な大当たり種別の大当たり遊技が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって理解し易い演出態様を実現することができる。

10

【 1 3 2 5 】

なお、上述した通り、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合は、小当たり若しくは大当たりのどちらかに当選する上に、小当たり当選時は、小当たり遊技中に右打ちを続けただけで容易に特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができるため、第 2 特別図柄の抽選が実行された時点で、実質的に大当たりが確定する。そして、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合、および小当たりとなって小当たり種別が小当たり A 4 0 に決定され、当該小当たり A 4 0 において特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も多い（10 ラウンドの）大当たり C 4 0 が決定される。一方で、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりとなって小当たり種別が小当たり B 4 0 に決定され、当該小当たり B 4 0 において特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過した場合は、大当たり種別としてラウンド数が最も少ない（3 ラウンドの）大当たり D 4 0 が決定される。昇格演出では、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりであるか、小当たり A 4 0 である場合に、昇格に成功する（偶数の数字を模した第 3 図柄が「7」を模した第 3 図柄に置き換わる）演出態様に設定される一方、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B である場合に、昇格に失敗する演出態様に設定される。図 3 4 6（b）は、昇格に成功する演出態様の昇格演出が実行された場合の演出態様を示した図である。図 3 4 6（b）に示した通り、昇格に成功する演出態様の昇格演出では、偶数の数字を模した第 3 図柄の上方から降下してきた「7」の数字を模した第 3 図柄によって、偶数の数字を模した第 3 図柄がはじき飛ばされ、「7」の数字を模した第 3 図柄に置き換わる演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「昇格成功！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ラウンド数が最大の大当たりに当選した（第 2 特別図柄の抽選で大当たり、または大当たり A 4 0 のどちらかに当選した）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

【 1 3 2 6 】

なお、図示については省略したが、第 2 特別図柄の抽選で有利度合いが低い（特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過した場合にラウンド数が最も少ない大当たり D 4 0 に当選する）小当たり B 4 0 に当選した場合は、「7」を模した第 3 図柄が偶数の数字を模した第 3 図柄をはじき飛ばすことができずに跳ね返されて、上方へと吹き飛ぶ演出態様の演出が実行される。これにより、昇格に失敗したこと（有利度合いが低い大当たり D 4 0 に当選すること）を遊技者に対して容易に理解させることができる。第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選していた場合は、次いで、小当たりに基づく第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間の間に右打ちにより V 入賞口 6 5 0 a へと遊技球を入球させることを遊技者に示唆可能な第 2 示唆演出を実行する。この第 2 示唆演出の演出態様について、図 3 4 7（a）を参照して説明する。図 3 4 7（a）は、第 2 示唆演出の実行中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 3 4 7（a）に示した通り、

40

50

第2示唆演出が実行されると、表示領域HR10に対して、直前の変動表示演出（昇格演出）において確定表示された第3図柄が縮小表示される。また、第1示唆演出（上Vを狙え演出）と同様に、表示領域HR10の下方に、右向きの矢印を模した矢印画像YGが形成されると共に、当該矢印画像YGに対して、「右を狙え」という文字が表示される。更に、矢印画像YGの下方には、小当たりにおいて遊技球をV入賞口650aへと入球させることが可能な期間の残時間を示すためのタイムゲージga2が表示されている。このタイムゲージga2の表示態様は、小当たりの開放期間の残期間を示すための残期間表示ga2aと、経過期間を示すための経過期間表示ga2bとから形成されており、小当たり遊技が開始されてから時間が経過する毎に、経過期間表示ga2bが占める割合が増加し、残期間表示ga2aが占める割合が減少するように、タイムゲージga2が時間経過に応じて可変表示される。

10

#### 【1327】

また、図347(a)に示した通り、第2示唆演出が実行されている間、主表示領域Dmにおける右下部分には、遊技盤13における第2可変入賞装置650およびその周辺領域を模した画像が表示される横長略長方形形状の小表示領域Dm6が形成されると共に、副表示領域Dsに対して、「右打ちで下のVを狙え」という文字が表示される。これらの表示内容により、残期間表示ga2aが残っているうちに、「V」という文字を模した装飾が付されている第2入賞口640、および第2可変入賞装置650のうち、下流側に設けられている第2可変入賞装置650へと右打ちにより遊技球を入球させれば大当たりを獲得できるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、これまで説明してきたチャンスタイム（第2時短状態）における演出態様（図343から図347(a)を参照して説明した演出態様）を加味して、チャンスタイム（第2時短状態）における全体的な演出態様の推移について説明する。図349は、チャンスタイムへの移行前から大当たり当選後までの間における演出態様の推移を示したタイムチャートである。図349に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で時短図柄（突然時短）に当選すると、スーパーリーチを伴う80秒間の時短図柄変動が実行されて、最終的に中図柄列に対して「チャンスタイム」という文字が付された特殊図柄が停止表示される（図343(a)参照）。この時短図柄変動の停止表示期間（確定表示期間）が終了すると、遊技状態が通常状態から第2時短状態に変更される。第2時短状態に移行すると、まず、チャンスタイム待機演出（図344(b)、図345参照）が実行される。このチャンスタイム待機演出は、最短で5秒間、最長で20秒間実行される演出であり、上述した通り、今回のチャンスタイム（第2時短状態）の継続回数（普通図柄の当たり遊技の実行回数によって規定されている第3終了条件）を報知する演出を実行することで、遊技者の注意を演出内容に集めて遊技（遊技球の発射）を止めさせ、第2時短状態への移行時点で既に保留されていた第1特別図柄の保留球を消化させるために実行される。

20

30

#### 【1328】

チャンスタイム待機演出の実行中に第1特別図柄の保留球を消化しておくことにより、チャンスタイム待機演出の終了時点で第1特別図柄の保留球が0の状態とすることができ、その後、遊技者が左打ちを行って第1入賞口64へと遊技球を入球させて第1特別図柄の抽選を実行させる場合に、毎回、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に開始される（普通図柄の抽選が開始された直後に第1特別図柄の抽選が開始される）動作を実現することができる。よって、第1特別図柄の変動表示演出において、直前に開始された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。上述した通り、第2時短状態では、普通図柄の当たりとなった場合に有利な（実質的に大当たりが確定する）普図当たりBが選択される割合が通常状態よりも高くなる（0% 3%に上昇する）ので、実質的に、1の第1特別図柄の抽選が実行される毎に、3%超の割合で大当たりを抽選しているのと同様の挙動とすることができる。即ち、チャンスタイム（第2時短状態）では、通常状態と同様に左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させることで遊技を進行する遊技状態であるにもかかわらず、見かけ上の大当たり確率が飛躍的に高くなる（実質的な大当たり確率が約1/320から約1/30に上昇する）有利な遊技状態を形成する

40

50

。図349に示した通り、チャンスタイム待機演出が終了すると、ウサギのキャラクタ801が雲の上において各種のアクションを行うと共に第3図柄の変動表示が実行されることで大当たり期待度を示唆する演出態様の演出が実行されるチャンスタイム中演出に切り替わる。チャンスタイム中演出では、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合、および第1特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりBとなった場合に、同一の数字を模した第3図柄が揃う変動表示演出が実行され、第1特別図柄の抽選で外れとなり、且つ、当該外れに対応する第1特別図柄の抽選の直前に開始された普通図柄の抽選で普図当たりAとなった場合に、第3図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示演出が実行される。

#### 【1329】

ここで、チャンスタイムにおける第1特別図柄の変動表示における変動時間と普通図柄の変動表示における変動時間との対応関係について、図350を参照して説明する。図350は、第1特別図柄の変動表示も普通図柄の変動表示も（第2特別図柄の変動表示も）実行されていない状態でスルーゲート67および第1入球口64へと遊技球がほぼ同時に入球した場合の第1特別図柄の変動時間および普通図柄の変動時間の対応関係を示した図である。図350(a)は、普通図柄の抽選結果が普図当たりB（第2入球口640へ入球困難なショート開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示しており、図350(b)は、普通図柄の抽選結果が普図当たりA（第2入球口640へと容易に入球可能となるロング開放の普図当たり）に当選した場合の対応関係を示している。

#### 【1330】

図350(a)の上段に示した通り、チャンスタイム（第2時短状態）において第1特別図柄の抽選が実行されると、変動時間が5秒間の変動パターンが設定される。この5秒間の変動時間は、抽選結果が大当たりであるか、外れであるかにかかわらず、固定の変動時間として設定される。一方で、図350(a)の中段に示した通り、チャンスタイムにおいて第1特別図柄の変動表示とほぼ同時に開始された普通図柄の変動時間は1秒間に設定される。なお、図350(a)においては、説明の簡略化のため、第1特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示とが全く同時に開始されているかのように図示されているが、実際には普通図柄の変動表示の方が僅かに（例えば、0.05秒前後）早く開始される。第1特別図柄の抽選の開始タイミングよりも僅かに前に普通図柄の抽選が実行される（第1入球口64よりも上流側に中央スルーゲート67cが配置されている）ため、第1特別図柄の変動表示演出として、直前に実行された普通図柄の抽選結果も加味した演出態様（変動表示態様）を設定する。図350(a)は、第2入球口640へと入球困難な普図当たりAに当選した場合を例示しているため、第1特別図柄の抽選結果が外れであれば、第1特別図柄の抽選結果を示す変動表示演出として、第3図柄が外れの組み合わせで停止表示される変動表示態様が設定され、第1特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第1特別図柄の抽選結果を示す変動表示態様として、同一の数字を模した第3図柄が揃う変動表示態様が設定される。

#### 【1331】

図350(a)の下段に示した通り、普通図柄の変動時間（1秒間）が経過すると、普図当たりAが開始される。普図当たりAが開始されると、1.5秒間のオープニング期間（電動役物640aの閉鎖期間）が設定された後で、0.1秒間の開放期間が設定され、以降は2.4秒間のエンディング期間（電動役物640aの閉鎖期間）が設定される。これにより、第1特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりAのエンディング期間が終了される。つまり、第1特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第1特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第1特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第1特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができるので、より好適な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができ

10

20

30

40

50

きる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図350(b)を参照して、普通図柄の抽選結果が普図当たりBである場合の第1特別図柄の変動時間と普通図柄の変動時間との対応関係について説明する。図350(b)の上段および中段に示した通り、第1特別図柄の変動時間、および普通図柄の変動時間は、それぞれ普図当たりAの場合(図350(a)参照)と共通である。つまり、第1特別図柄の変動表示は、変動時間が5秒間の変動パターンに設定され、当該第1特別図柄の変動表示とほぼ同時に(直前に)開始された普通図柄の変動時間は1秒間に設定される。なお、図350(b)の例では、普通図柄の抽選で、実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選した場合を例示しているため、第1特別図柄の変動表示に同期して実行される第3図柄の変動表示演出として、第1特別図柄の抽選結果にかかわらず、同一の数字を模した第3図柄が揃う変動表示態様が設定される。

10

#### 【1332】

図350(b)の下段に示した通り、普通図柄の変動時間(1秒間)が経過すると、普図当たりBが開始される。普図当たりBが開始されると、1.5秒間のオープニング期間(電動役物640aの閉鎖期間)が設定された後で、2.5秒間の開放期間が設定され、エンディング期間はほぼ0に設定されて普図当たりBが終了される。これにより、第1特別図柄の変動表示が終了するタイミングとほぼ同時に、普図当たりBが終了される。つまり、普図当たりAであるか、普図当たりBであるかによらず、第1特別図柄の新たな抽選が開始可能な状態になるのとほぼ同時に、普通図柄の新たな抽選が開始可能な状態を形成するので、次回以降の第1特別図柄の抽選でも、普通図柄の抽選をほぼ同時に開始させて第1特別図柄の変動表示演出の演出態様として、普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定することができる。つまり、チャンスタイムにおいて実行される毎回の変動表示演出を、普通図柄の抽選結果と第1特別図柄の抽選結果との両方を加味した変動表示態様に設定することができる斬新な演出態様を実現することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

#### 【1333】

なお、本第8制御例では、チャンスタイムにおいて、実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選した場合も、普通図柄の変動が開始されてから普図当たりBが終了するまでの期間と、第1特別図柄の変動時間とを一致させる(5秒間とする)構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、普図当たりBの場合は、普通図柄の変動時間を長くしたり(例えば、3.5秒間にしたり)、オープニング期間を長くしたり(例えば、4秒間にしたり)することで、5秒経過以降に普通図柄の開放期間が開始されるように構成してもよい。このように構成することで、5秒間の変動期間を全て用いて変動表示演出を実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。詳述すると、上述した第8制御例の構成では、普図当たりBに当選した場合、第1特別図柄の変動開始後、約2.5秒経過時点で普図当たりBに基づく開放期間が開始されるため、変動表示演出の演出期間として、実質的に2.5秒間しか確保できない構成となっていた。つまり、普通図柄の抽選結果によらず、第1特別図柄の変動表示の終了とほぼ同時に普通図柄の当たりを終了させる制御を採用していた。これは、仮に普図当たりBにおいて遊技者が右打ちを行わなかった等して第2入球口640へと遊技球が入球せず、そのまま普図当たりBが終了されたとしても、残りのチャンスタイムにおいて再度、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる遊技性を確実に実現できるように配慮した結果である。つまり、第1特別図柄の抽選が5秒で終了する一方で、普図当たりBが5秒以上継続した場合、普図当たりBの実行中に次の第1特別図柄の変動表示が開始されてしまい、以降は第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることが困難となってしまうという事象が発生してしまうことを防止する趣旨である。しかしながら、普図当たりBに当選したにもかかわらず、第1示唆演出(図345(b)参照)の示唆内容を無視して左打ちを継続する遊技者はほぼいないと考えられるため、実際には、普図当たりAに基づく普通図柄の変動が開始されてから普図当たりAが終了されるまでの間の期間のみ、

30

40

50

第1特別図柄の変動時間に一致させておけば大きな問題が生じないとも考えられる。よって、普図当たりBの開放期間が、普通図柄の変動開始から少なくとも5秒間が経過した後で開始されるように構成することで、第1特別図柄の変動時間である5秒間をフルに用いて普図当たりBとなるか（電動役物640aがロング開放するか）否かを示唆する演出を実行する構成としてもよい。これにより、演出態様をより好適に設定することができる。

【1334】

図349に戻って説明を続ける。チャンスタイム（第2時短状態）において普図当たりB（電動役物640aに対して2.5秒間のロング開放が設定される普図当たり）に当選すると、当該普図当たりBに対応する普通図柄の変動表示の開始直後に開始される第1特別図柄の変動表示における変動表示態様として、疑似当たり変動演出（図345（a）参照）が実行される。この疑似当たり変動演出は、上述した通り、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、同一の数字を模した第3図柄がそれぞれ右図柄列、中図柄列、および左図柄列に停止表示される演出態様の演出である。つまり、特別図柄の抽選で大当たりになった場合と区別困難な演出態様の演出である。図349に示した通り、疑似当たり変動演出が終了すると、上のVを狙え演出（第1示唆演出、図345（b）参照）が実行されて、遊技者に対して1回目の右打ちが促される（示唆される）。この上のVを狙え演出（第1示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態（突出状態）に設定された電動役物640aへと遊技球を到達させることができ、当該電動役物640aによって第2入球口640へと遊技球を入球させることができる。第2入球口640への入球を検出するか、または普図当たりBが終了することによって、上のVを狙え演出（図345（b）参照）は終了される。第2入球口640への入球を検出した（第2特別図柄の保留球を獲得した）場合は、上のVへの入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、第1特別図柄の変動表示の終了までの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により第2入球口640へと入球しなかった場合は、普通図柄の当たりの終了時に上のVを狙え演出が終了されると共に上のVへの入球に失敗したことを示す短時間（例えば、1秒間）の演出が実行される。

【1335】

なお、普通図柄の抽選で普図当たりB（実質的に大当たりが確定する普図当たり）に当選し、且つ、直後に実行された第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合についても、同様に、上のVを狙え演出が実行される。この場合、第1特別図柄の変動時間の終了と共に上のVを狙え演出が終了されて、第1特別図柄の大当たりが開始される。つまり、昇格演出や下のVを狙え演出が発生せずに、いきなり大当たり演出が開始される。これにより、遊技者に対して大きな驚きと喜びとを与えることができる。当該第1特別図柄の大当たりの終了後は、上のVを狙え演出において右打ちを行って第2特別図柄の保留球を獲得していた場合、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されて、大当たり遊技若しくは実質的に大当たり確定の小当たり遊技が実行される。つまり、第1特別図柄の大当たりと第2特別図柄の大当たりとが連続する極めて有利な状況が成立する。図349に示した通り、上のVを狙え演出（第1示唆演出、図345（b）参照）の実行中に第2入球口640への入球を検出していた（第2特別図柄の保留球を獲得していた）場合は、第2特別図柄の変動表示に同期させて、昇格演出（図346参照）が実行される。この昇格演出は、上述した通り、第2特別図柄の抽選でラウンド数が最大の大当たりに対応する抽選結果となった（大当たりまたは小当たりAに当選した）場合に昇格に成功する演出態様（図346（b）参照）に設定され、少ないラウンド数の大当たりに対応する抽選結果となった（小当たりBに当選した）場合に昇格に失敗する演出態様に設定される。

【1336】

第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合は、図349に示した通り、下のVを狙え演出（第2示唆演出、図347（a）参照）が実行されて、遊技者に対して2回目の右打ちが促される（示唆される）。この下のVを狙え演出（第2示唆演出）の実行中に右打ちを行うことで、開放状態に設定されたV入賞口650aへと遊技球を入球させることができ、特定領域650e3へと遊技球を入球させることができる。特定領域650e

10

20

30

40

50

3 への入球を検出するか、または小当たり遊技が終了することによって、下の V を狙え演出（図 3 4 7（a）参照）は終了される。特定領域 6 5 0 e 3 への入球を検出した（大当たりが確定した）場合は、下の V への入球に成功したことを報知する演出態様の演出が、小当たり遊技の終了タイミングまでの期間で実行される一方、右打ちを行わなかった等により特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球しなかった場合は、小当たり遊技の開放期間の終了時に下の V を狙え演出が終了されると共に下の V への入球に失敗したことを示す短時間（例えば、1 秒間）の演出が実行される。図 3 4 9 に示した通り、下の V を狙え演出の実行中に特定領域 6 5 0 e 3 への入球を検出していた場合は、大当たりが開始されると共に大当たり演出が実行される。なお、第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選していた場合は、下の V を狙え演出が実行されずに、第 2 特別図柄の大当たり変動の終了時に大当たり遊技が開始されると共に、大当たり演出が実行される。

10

#### 【1337】

次に、図 3 4 7（b）、および図 3 4 8 を参照して、本第 8 制御例における第 1 時短状態の演出態様について説明する。第 1 時短状態は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態である。より具体的には、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に 50% の割合で設定される一方で、時短状態（第 1 時短状態、または第 2 時短状態）において第 1 特別図柄の抽選で大当たりになるか、第 2 特別図柄の抽選で直接または小当たり経由で大当たりになった場合に 100% の割合で設定される遊技状態である。この第 1 時短状態は、80% の割合で大当たり当選する上に、大当たり当選した場合は、当該大当たりの終了後に再度、第 1 時短状態が設定される（第 1 時短状態をループする）ため、一度移行すると、80% の割合で第 1 時短状態と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。上述した通り、第 1 時短状態では、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数が 1 回に設定される。そして、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普通図柄当たり B に当選する割合は 80% であるため、普通図柄の抽選で普通図柄当たり B に当選しさえすれば、大当たり当選および第 1 時短状態のループが確定することになる。このため、本第 8 制御例における第 1 時短状態では、普通図柄の抽選が実行された場合に、大当たりとなるか否かを遊技者に対して疑似的に報知する演出態様を設定する構成としている。

20

#### 【1338】

図 3 4 7（b）は、第 1 時短状態（ラッシュ状態）における演出態様の一例を示した図である。第 1 時短状態（ラッシュ状態）において、特別図柄の抽選も普通図柄の抽選も実行されていない状況下では、主表示領域 D m において、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が、複数の宝箱 8 1 0 a ~ 8 1 0 c を発見し、いずれの宝箱を開けるかを吟味する演出が実行される。また、主表示領域 D m の左上部分に形成される小表示領域 D m 4 に対して、「右打ち」という文字が表示される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「選んだ箱から V 出現でボーナス!？」という文字が表示されると共に、副表示領域 D s に対して、「GO を通して宝箱を選べ!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行って「GO」という文字を模した装飾が付された右スルーゲート 6 7 r を通過させることにより、ウサギのキャラクタ 8 0 1 に対していずれか 1 の宝箱を選択させることができるということ容易に理解させることができる。図 3 4 8（a）は、第 1 時短状態において遊技球が右スルーゲート 6 7 r を通過した場合の演出態様の一例を示した図である。図 3 4 8（a）に示した通り、第 1 時短状態において右スルーゲート 6 7 r を遊技球が通過すると、当該通過に基づく普通図柄の抽選結果に応じてウサギのキャラクタ 8 0 1 が 1 の宝箱を選択する演出が実行される。具体的には、例えば、図 3 4 8（a）に示したように、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が宝箱 8 1 0 b を選択する演出が実行されると共に、副表示領域 D s に対して、「選択完了!!」という文字が表示される。また、表示領域 H R 1 0 に対しては、引き続き、「選んだ箱から V 出現でボーナス!？」という文字が表示され続ける。これらの表示内容により、選択した宝箱から「V」が出現することで大当たり当選するということ容易に理解させることができる。

30

40

#### 【1339】

50

なお、図347(b)や図348(a)に示した通り、宝箱には複数のバリエーションが存在する。即ち、光り輝く表示態様の宝箱810aと、通常表示態様の宝箱810bと、大きさが小さい表示態様の宝箱810cと、の3種類が設けられている。ウサギのキャラクタ801が選択する宝箱の種類によって、普図当たりBに当選している期待度を遊技者に示唆する構成としている。具体的には、普図当たりBに当選している場合、宝箱810aの選択割合が普図当たりAに当選している場合よりも高くなる一方で、宝箱810cの選択割合が普図当たりAに当選している場合よりも低くなるように構成されている。これにより、右スルーゲート67rを遊技球が通過した場合に、キャラクタ801が選択する宝箱の種類に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、図348(a)の例では、ウサギのキャラクタ801が宝箱810bを選択した場合を例示している。図348(b)は、実質的に大当たりが確定する普図当たりBの当選が報知された場合の表示態様の一例を示した図である。図348(b)に示した通り、普図当たりBに当選したことを報知する場合、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801が選択した宝箱の中から「V」の文字が付されたVアイコン810baが出現する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して大当たりが確定した(実質的に大当たり当選が確定する普図当たりBに当選した)ということ、を、容易に理解させることができる。なお、これ以降は、チャンスタイム中に普図当たりBに当選した場合と同様に、まず、上のVを狙え演出が発生した後で、第2入球口640への始動入賞に基づく抽選結果に応じた昇格演出が実行され、第2特別図柄の抽選が大当たりである場合はそのまま大当たり遊技が開始される一方で、小当たりである場合は下のVを狙え演出を経て特定領域650e3への入球を条件として大当たり遊技が開始される。

#### 【1340】

次に、図351を参照して、本第8制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第8制御例では、3つの遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって最も有利な第1時短状態と、通常状態よりは有利度合いが高く、第1時短状態よりは有利度合いが低い第2時短状態と、の3種類の遊技状態が設けられている。通常状態は、普通図柄の抽選で第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりBが決定される可能性が無く、第1時短状態では、普通図柄の抽選で約80%の割合で普図当たりBに当選し、第2時短状態では、普通図柄の抽選で約3%の割合で普図当たりBに当選する遊技状態である。まず、図351の上段を参照して、遊技者に不利な通常状態における遊技状態の移行方法について説明する。図351の上段に示した通り、通常状態(通常モード)から他の状態には、特別図柄の抽選で大当たり当選するか、または時短図柄に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなった場合に50%の割合で決定(選択)される大当たりA40が大当たり種別として決定された場合に、大当たり終了後の遊技状態として第1時短状態が設定される。また、特別図柄の抽選で約1/200の確率で当選する時短図柄(突然時短)に当選した場合に、第2時短状態が直接設定される。一方で、大当たり当選した場合に50%の割合で決定(選択)される大当たりB40が大当たり種別として決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態に設定される。このため、通常状態においては、特別図柄の抽選で大当たり当選すること、または時短図柄に当選することにより、有利度合いが高い遊技状態へと移行するため、これらの抽選結果となることに期待して遊技を行う遊技性となる。

#### 【1341】

また、図351の下段左側に示した通り、第1時短状態から他の遊技状態には、時短状態の終了条件(第1~第3終了条件のいずれか)が成立した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、第1特別図柄変動(特図1変動)と、第2特別図柄変動(特図2変動)の合算の変動回数が10回となることで成立する第1終了条件が成立するか、小当たり1回当選することで成立する第2終了条件が成立するか、普通図柄の当たり遊技の実行回数(



普通電動役物 6 4 0 a の作動回数) が 1 回となることで成立する第 3 終了条件が成立することで、遊技状態が不利な通常状態に設定される。一方で、第 1 時短状態において普通図柄の抽選が実行された場合に 8 0 % の割合で当選する普図当たり B (ロング開放の普図当たり) に当選すると、実質的に大当たりが確定する。つまり、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する第 2 特別図柄の抽選を実行する権利を得ることができ、大当たり終了後は再度、第 1 時短状態が設定される (第 1 時短状態をループする)。ここで、実際には、普図当たり B が開始された時点で電動役物 6 4 0 a の作動回数が規定回数である 1 回に到達し、時短状態が終了されている (第 3 終了条件が成立している) が、図 3 5 1 では、説明を分かり易くするために、普図当たり B に当選して発生する第 2 特別図柄の当たり (大当たりまたは小当たり) は、第 1 時短状態中の当たりとして取り扱っている。また、図 3 5 1 の下段右側に示した通り、第 2 時短状態から他の遊技状態には、大当たり当選した場合、および普通図柄の抽選で普図当たり B (ロング開放の普図当たり) に当選した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 3 5 1 の下段右側に示した通り、特別図柄の抽選で約 1 / 3 2 0 の確率で当選する大当たりとなった場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が、必ず有利度合いが高い第 1 時短状態に設定される。また、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選した場合も、演出による示唆内容に従って右打ちを行い続けることにより、第 2 特別図柄の抽選を実行させることができ、大当たりまたは実質的に大当たりが確定する小当たり当選させることができるため、大当たり終了後の遊技状態が有利な第 1 時短状態に設定される。

10

20

#### 【 1 3 4 2 】

このように、本第 8 制御例では、3 つの遊技状態を設ける構成とし、各遊技状態で、実質的に大当たりが確定する普図当たり B の当選割合を異ならせることにより、有利度合いに差を設ける斬新な遊技性を実現している。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 1 3 4 3 】

< 第 8 制御例の電氣的構成 >

次に、図 3 5 2 ( a ) を参照して、本第 8 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 3 5 2 ( a ) は、本第 8 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 3 5 2 ( a ) に示した通り、本第 8 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 7 制御例における ROM 2 0 2 の構成 (図 2 9 2 ( a ) 参照) に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j が設けられている点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 d j が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 e に代えて時短付与テーブル 2 0 2 e j が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f に代えて小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j が設けられている点、時短種別選択テーブル 2 0 2 j a が追加されている点、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b が追加されている点、および変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 h が削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第 7 制御例における ROM 2 0 2 の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、本第 8 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j の詳細について、図 3 5 3 ( a )、および図 3 5 3 ( b ) を参照して説明する。ここで、本第 8 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j は、上述した第 7 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a (図 2 9 3 ( a ) 参照) と同様に、第 1 特別図柄の抽選において参照される特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 と、第 2 特別図柄の抽選において参照される特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 と、で少なくとも構成されている。まず、図 3 5 3 ( a ) を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 の詳細について説明する。図 3 5 3 ( a ) は、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 の規定内容を示した図である。

30

40

50



## 【 1 3 4 4 】

図 3 5 3 ( a ) に示した通り、本第 8 制御例における特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 0 4 」の 2 0 5 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 2 0 5 ~ 5 3 2 」の 3 2 8 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「 0 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 0 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約  $1 / 3 2 0$  (  $2 0 5 / 6 5 5 3 6$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、時短図柄当選と判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 3 2 8 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は約  $1 / 2 0 0$  (  $3 2 8 / 6 5 5 3 6$  ) である。次に、図 3 5 3 ( b ) を参照して、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 の詳細について説明する。図 3 5 3 ( b ) は、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 の規定内容を示した図である。図 3 5 3 ( b ) に示した通り、本第 8 制御例における特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 には、大当たりと判定される乱数値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 0 4 」の 2 0 5 個の乱数値 ( カウンタ値 ) が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 2 0 5 ~ 6 5 5 3 5 」の 6 5 3 3 1 個の乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が対応付けて規定されている。一方、時短図柄当選と判定される乱数値は対応付けられていない。

10

20

## 【 1 3 4 5 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 2 0 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第 1 特別図柄の抽選と同様に、約  $1 / 3 2 0$  (  $2 0 5 / 6 5 5 3 6$  ) である。また、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る 6 5 5 3 6 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、小当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の個数が 6 5 3 3 1 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約  $3 1 9 / 3 2 0$  (  $6 5 3 3 1 / 6 5 5 3 6$  ) である。次に、図 3 5 3 ( c ) を参照して、本第 8 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j の詳細について説明する。図 3 5 3 ( c ) は、本第 8 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j の規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j は、上述した第 7 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b ( 図 2 9 4 ( a ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 3 5 3 ( c ) に示した通り、本第 8 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A 4 0、および大当たり B 4 0 の 2 種類が規定されており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり C 4 0 の 1 種類が規定されている。

30

## 【 1 3 4 6 】

図 3 5 3 ( c ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり A 4 0」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり B 4 0」が対応付けて規定されている。「大当たり A 4 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後に時短回数 ( 普通図柄の当たりの規定回数 ) が 1 回の第 1 時短状態が設定される大当たり種別である。また、「大当たり B 4 0」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後に時短状態が設定されない ( 通常状態に設定される ) 大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たり A 4 0」と「大当たり B 4 0」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たり A 4 0」の方が「大当たり B 4 0」よりも有利度合いが高くなる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり A 4 0」およ

40

50

び「大当たりB40」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ50個ずつであるので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりA40」、「大当たりB40」に当選する割合は、それぞれ50%ずつである。よって、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、50%の割合でしか最も有利な第1時短状態へと移行することがない。なお、時短状態において大当たりに当選した場合は、大当たり種別が「大当たりB40」であっても第1時短状態に移行する。つまり、第1時短状態や第2時短状態では、大当たりに当選することで、必ず最も有利な第1時短状態へと移行する有利な遊技状態を形成する。

#### 【1347】

また、図353(c)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲（「0～99」の範囲）に対して、「大当たりC40」が対応付けて規定されている。この「大当たりC40」は、ラウンド数が10ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が有利な第1時短状態に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る全範囲に「大当たりC40」が対応付けられているため、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たりC40」が決定される。次に、図354(a)を参照して、本第8制御例における第2当たり乱数テーブル202cjの詳細について説明する。この第2当たり乱数テーブル202cjは、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図354(a)に示した通り、本第8制御例における第2当たり乱数テーブル202cjでは、遊技状態によらず、普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、第2当たり乱数カウンタC4の取り得る値の全範囲（「0～299」の範囲）が対応付けられている。このため、本第8制御例では、遊技状態によらず、普通図柄の抽選が実行された場合に必ず普通図柄の当たりに当選する。なお、上述した通り、普通図柄の当たりに当選した場合に実行される普通図柄の当たり種別の選択比率が、遊技状態に応じて異なっている。詳細については後述するが、通常状態では、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりBが選択されることはなく、第1時短状態では80%の割合で普図当たりBが選択され、第2時短状態では、3%の割合で普図当たりBが選択される。これにより、遊技状態間の有利度合いを大きく異ならせている。

#### 【1348】

次に、図354(b)を参照して、本第8制御例における変動パターン選択テーブル202djの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル202djは、第7制御例における変動パターン選択テーブル202d（図296(a)参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図354(b)は、この変動パターン選択テーブル202djの構成を示したブロック図である。図354(b)に示した通り、本第8制御例における変動パターン選択テーブル202djは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル202dj1と、時短状態（第1時短状態、第2時短状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル202dj2と、で少なくとも構成されている。まず、図354(c)を参照して、通常用テーブル202dj1の詳細について説明する。図354(c)は、本第8制御例における通常用テーブル202dj1の規定内容を示した図である。図354(c)に示した通り、通常用テーブル202dj1には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140～149」の範囲に対して、

変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150～179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

【1349】

また、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は時短図柄）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は時短図柄である可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、時短図柄）に当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【1350】

一方、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「小当たり」が規定されている。なお、上述した通り、本第8制御例では、第2特別図柄の抽選結果として大当たりまたは小当たりのどちらかのみに当選し得る構成としており、通常の（V入賞装置650の作動を伴わない）外れが存在しないようになっている。このため、通常用テーブル202dj1にも「大当たり」および「小当たり」の抽選結果のみが規定されている。

【1351】

なお、上述した通り、本第8制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物640aの開閉パターン（第1変位パターン）が設定される普図当たりAが必ず実行されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第2入球口640へと遊技球を入球させることはできない。本第8制御例において通常状態で第2特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（第1時短状態または第2時短状態）において普通図柄の当たりに当選して第2入球口640へと容易に遊技球を入球させることが可能な普図当たりBが決定され、当該普図当たりBによる電動役物640aの作動によって先に時短終了条件（第3終了条件）が成立して時短状態が終了された後で、実行中の普図当たりBの開放期間の間に第2入球口640へと遊技球が入球した状況である。この状況は、特に、第3終了条件として普図当たりの規定回数が1回に設定される第1時短状態において成立し易い状況となっている。即ち、第1時短状態に移行した後で普図当たりBに当選した場合は、ほぼ確実に、普図当た

10

20

30

40

50

りBの開始の方が第2入球口640への入球よりも先となるため、第1時短状態に設定された後で第2特別図柄の抽選が実行される場合は、一旦通常状態に移行(転落)してから第2特別図柄の抽選が開始される。よって、本第8制御例では、通常状態にて実行される第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ(10秒)の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて昇格演出(図346参照)を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別(第2特別図柄)の特別図柄抽選(第2特別図柄抽選)が、特定の遊技状態(通常状態)で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

10

#### 【1352】

次に、図355(a)を参照して、上述した時短用テーブル202j2の詳細について説明する。図355(a)は、この時短用テーブル202j2の規定内容を示した図である。図355(a)に示した通り、時短用テーブル202dj2には、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短当たり」が規定され、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短突時」が規定されている。一方、図355(a)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル202dj1(図354(c)参照)と共通である。即ち、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「小当たり」が規定されている。

20

#### 【1353】

これらの規定内容により、時短状態における第1特別図柄の変動時間を5秒間に固定化できると共に、第2特別図柄の変動時間を10秒間に固定化することができる。よって、図350で上述した通り、チャンスタイム(第2時短状態)において、第1特別図柄の変動と普通図柄の変動とをほぼ同時に開始させることができると共に、第1特別図柄の変動終了タイミングと普通図柄の当たり終了タイミングとをほぼ一致させることができる。よって、チャンスタイムにおける毎回の第1特別図柄の変動表示演出として、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができる。また、第2特別図柄の変動時間を固定化することで、昇格演出の演出期間を毎回固定化することができる。次に、図355(b)を参照して、本第8制御例における時短付与テーブル202ejの詳細について説明する。この時短付与テーブル202ejは、上述した第7制御例における時短付与テーブル202e(図294(b)参照)と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図355(b)は、この時短付与テーブル202ejの規定内容を示した図である。

30

40

#### 【1354】

図355(b)に示した通り、本第8制御例における時短付与テーブル202ejには、各大当たり種別、および時短図柄種別と時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値とが対応付けられて規定されている。なお、図355(b)に示した通り、本第8制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ203hと、小当たりカウンタ203sと、普電作動カウンタ203jaと、

50

の3つが設けられている。時短カウンタ203hは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第1終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第2終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、普電作動カウンタ203jaは、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件（第3終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図355（b）に示した通り、本第8制御例では、大当たり種別として「大当たりA40」～「大当たりD40」の4種類が設けられていると共に、時短図柄種別として「時短図柄A40」～「時短図柄E40」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202ejには、各大当たり種別および各時短図柄種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、普電作動カウンタ203jaの値（即ち、第1から第3終了条件）が対応付けて規定されている。

#### 【1355】

図355（b）に示した通り、大当たり種別として「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「1」がそれぞれ規定されている。このため、「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」のいずれかに当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数10回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数1回が設定される。なお、これらの大当たり終了後は第1時短状態に設定されるため、ほぼ、普通図柄の当たり遊技が1回実行されることで成立する第3終了条件の成立によって時短終了条件が成立する。この普通図柄の当たり遊技が普図当たりBであれば、時短状態の終了条件は成立するものの、第2入球口640へと遊技球を入球させて実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の抽選を実行させることができるため、再度第1時短状態へと移行させることができる。一方、普通図柄の当たりが普図当たりAであれば、第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な第1変位パターンで電動役物640aが変位されるため、第2特別図柄の抽選を実行させることも不可能となる。よって、「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」の終了後に設定される第1時短状態では、普図当たりBに当選することを強く期待させる遊技性となる。なお、第1時短状態において普図当たりBに当選する割合は、普通図柄の抽選が実行された場合の80%である。

#### 【1356】

また、図355（b）に示した通り、「大当たりB40」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値、小当たりカウンタ203sの値、および普電作動カウンタ203jaの値に対して、それぞれ「数値無し（図では「-」で表示）」が規定されている。このため、通常状態において「大当たりB40」に当選した場合は、大当たり終了後が時短状態に設定されず、通常状態に設定される。よって、「大当たりB40」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利な大当たり種別である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合には、他の大当たり種別（「大当たりA40」、「大当たりC40」、および「大当たりD40」）と同一の終了条件が規定されている。詳細については上述した通りであるため、ここではその説明については省略する。

#### 【1357】

また、図355（b）に示した通り、「時短図柄A40」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に対して、時短カウンタ203hの値「14」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「10」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄A40」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数14回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数10回が設定される。よって、「時短図柄A40」に当選したことに基づいて設定される第2時短状態は

、特別図柄の抽選が14回実行されるか、小当たり遊技が1回実行されるか、普通図柄の当たりが10回実行されるまで継続する。ここで、上述した通り、第2時短状態は、左打ちを行った場合に第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とが毎回ほぼ同時に実行される遊技状態であり、且つ、実質的に大当たりが確定する普通図柄当たりBの当選割合が、普通図柄の抽選1回あたり3%の割合となる遊技状態であるため、特別図柄の大当たり確率(約1/320)を加味すると、第1特別図柄の抽選が実行される毎に、実質的に約1/30の確率で大当たり当選する有利な遊技状態を形成する。10回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約1/30の大当たり当選する可能性は、約28.5%であるので、「時短図柄A40」に当選したことに基づく第2時短状態の大当たり期待度は約28.5%である。

10

## 【1358】

なお、第1終了条件(特別図柄の変動回数に基づく終了条件)を、第3終了条件(普通図柄の当たり回数に基づく終了条件)よりも4回分多く設定しているのは、時短図柄に当選した時点の保留球数がいずれの値であっても、普通図柄の当たり回数を損させることなく第2時短状態における遊技を行わせるためである。より具体的には、第1終了条件と第3終了条件を一致させた場合、第2時短状態が開始された時点で第1特別図柄の保留球が存在している場合に、普通図柄の抽選が実行されずに第1特別図柄の抽選が実行されてしまい、第1終了条件に対応する時短カウンタ203hの値が減算されてしまう。つまり、第3終了条件が成立するよりも前に第1終了条件が成立してしまう可能性があり、第1特別図柄の保留球数が多くなるほど、第1特別図柄の抽選よりも実質的な大当たりの可能性が高い普通図柄の抽選回数を損してしまう虞がある。このため、本第8制御例では、第2時短状態への移行時点における第1特別図柄の保留球数が0個~4個のいずれであっても、第3終了条件よりも先に第1終了条件が成立することを極めて困難とするために、第3終了条件よりも第1終了条件を最大の保留球数分(即ち、4回分)だけ多い回数に設定する構成としている。このように構成することで、第2時短状態において第1特別図柄の保留球を全て消化してから左打ちを開始したとしても、第3終了条件に相当する回数の普通図柄の当たり遊技が実行されるまで、時短状態を継続させることができるので、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の当たり遊技の回数を損することにより、遊技者に対して極めて不利益となってしまうことを抑制することができる。

20

## 【1359】

一方、図355(b)に示した通り、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、時短カウンタ203hの値「1004」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「1000」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「時短図柄A40」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数1004回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数1000回が設定される。1000回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約1/30の大当たり当選する可能性は、ほぼ100%であるので、時短状態において「時短図柄A40」に当選したことに基づいて設定された第2時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。また、図355(b)に示した通り、「時短図柄B40」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「34」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および普電作動カウンタ203jaの値「30」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄B40」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数34回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、普通図柄の当たり回数30回が設定される。よって、「時短図柄B40」に当選したことに基づいて設定される第2時短状態は、特別図柄の抽選が34回実行されるか、小当たり遊技が1回実行されるか、普通図柄の当たりが30回実行されるまで継続する。30回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約1/30の大当たり当選する可能性は、約63.5%であるので、「時短図柄B40」に当選したことに基づく第2時短状態の大当たり期待度は約63.5%である。なお

30

40

50

、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第 2 時短状態が設定される。

【1 3 6 0】

また、図 3 5 5 ( b ) に示した通り、「時短図柄 C 4 0」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「5 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「5 0」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄 C 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 5 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 5 0 回が設定される。よって、「時短図柄 C 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 5 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 5 0 回実行されるまで継続する。5 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たり当選する可能性は、約 8 1 . 3 % であるので、「時短図柄 C 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態の大当たり期待度は約 8 1 . 3 % である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」や「時短状態 B 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第 2 時短状態が設定される。

【1 3 6 1】

また、図 3 5 5 ( b ) に示した通り、「時短図柄 D 4 0」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「時短図柄 D 4 0」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 1 0 0 回が設定される。よって、「時短図柄 D 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 1 0 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 1 0 0 回実行されるまで継続する。1 0 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たり当選する可能性は、約 9 6 . 5 % であるので、「時短図柄 D 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態の大当たり期待度は約 9 6 . 5 % である。なお、当選時の遊技状態が時短状態である場合は、「時短図柄 A 4 0」～「時短図柄 C 4 0」と同様に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」が対応付けて規定されているため、実質的に大当たりが確定する第 2 時短状態が設定される。

【1 3 6 2】

更に、図 3 5 5 ( b ) に示した通り、「時短図柄 E 4 0」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 4」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、および普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値「1 0 0 0」がそれぞれ規定されている。このため、「時短図柄 E 4 0」に当選した場合は、遊技状態によらず、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 4 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、普通図柄の当たり回数 1 0 0 0 回が設定される。よって、「時短図柄 E 4 0」に当選したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、特別図柄の抽選が 1 0 0 4 回実行されるか、小当たり遊技が 1 回実行されるか、普通図柄の当たりが 1 0 0 0 回実行されるまで継続する。1 0 0 0 回の特別図柄と普通図柄とのほぼ同時の抽選によって合算約 1 / 3 0 の大当たり当選する可能性は、ほぼ 1 0 0 % であるので、「時短図柄 E 4 0」に当選したことに基づく第 2 時短状態は、実質的に大当たりが確定する時短状態となる。このように、本第 8 制御例では、時短図柄の種別に応じて付与される第 2 時短状態の終了条件を異ならせることで時短図柄の種別毎の大当たり期待度

を異ならせる構成としている。つまり、第2時短状態が終了するまでの普通図柄の当たり遊技の実行回数を、時短図柄の種別に応じて異ならせることで、大当たりに当選する可能性を異ならせる構成としている。このように構成することで、時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1363】

次に、図356(a)を参照して、本第8制御例における小当たり種別選択テーブル202fjの詳細について説明する。図356(a)は、この小当たり種別選択テーブル202fjの規定内容を示した図である。図356(a)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0~79」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA40」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「80~99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB40」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりA40」も、「小当たりB40」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域650e3へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりA40」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりC40(10ラウンド大当たり)に当選する一方で、「小当たりB40」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりD40(3ラウンド大当たり)に当選するように構成されている。いずれの大当たりに当選した場合も、大当たり終了後の遊技状態は第1時短状態に設定されるため、大当たり当選時のラウンド数が多い点のみ、「小当たりA40」の方が「小当たりB40」よりも有利度合いが高い小当たり種別である。小当たり種別カウンタC5の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりA40」および「小当たりB40」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)がそれぞれ80個および20個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たりA40」および「小当たりB40」が決定される割合は、それぞれ80%(80/100)および20%(20/100)である。

#### 【1364】

次に、図356(b)を参照して、本第8制御例における時短種別選択テーブル202jaの詳細について説明する。この時短種別選択テーブル202jaは、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、時短図柄の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図356(b)に示した通り、時短種別選択テーブル202jaには、「時短図柄A40」~「時短図柄E40」の5種類の時短図柄種別のそれぞれに対して、第1当たり種別カウンタC2の値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図356(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~89」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄A40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄A40」は、上述した通り、第3終了条件(普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件)が10回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「時短図柄A40」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が90個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄A40」が決定される割合は90%(90/100)である。また、図356(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「90~94」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄B40」が対応付けて規定されている。この「時短図柄B40」は、上述した通り、第3終了条件(普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件)が30回に設定される第2時短状態に対応する時短図柄種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0~99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「時短図柄B40」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が5個であるため、第1特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄B40」が決定される割合は5%(5/100)である。

#### 【1365】

また、図356(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「95~97」の範囲に対して、時短図柄種別として「時短図柄C40」が対応付けて規定されている



。この「時短図柄 C 4 0」は、上述した通り、第 3 終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が 5 0 回に設定される第 2 時短状態に対応する時短図柄種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄 C 4 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 3 個であるため、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄 C 4 0」が決定される割合は 3 %（3 / 1 0 0）である。また、図 3 5 6（b）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「9 8」に対して、時短図柄種別として「時短図柄 D 4 0」が対応付けて規定されている。この「時短図柄 D 4 0」は、上述した通り、第 3 終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が 1 0 0 回に設定される第 2 時短状態に対応する時短図柄種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄 D 4 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 1 個であるため、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄 D 4 0」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）である。また、図 3 5 6（b）に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「9 9」に対して、時短図柄種別として「時短図柄 E 4 0」が対応付けて規定されている。この「時短図柄 E 4 0」は、上述した通り、第 3 終了条件（普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件）が 1 0 0 0 回に設定される第 2 時短状態に対応する時短図柄種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「時短図柄 E 4 0」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が 1 個であるため、第 1 特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に「時短図柄 E 4 0」が決定される割合は 1 %（1 / 1 0 0）である。

10

20

#### 【 1 3 6 6 】

次に、図 3 5 6（c）を参照して、本第 8 制御例における普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b について説明する。この普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b は、普通図柄の抽選で普通図柄の当たりとなった場合に普通図柄の当たり種別を選択（決定）するために参照されるデータテーブルである。図 3 5 6（c）に示した通り、この普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b には、遊技状態毎に、普通図柄の当たり種別と、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図 3 5 6（c）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が通常状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値の全範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、普図当たり種別として普図当たり A が対応付けて規定されている。この普図当たり A は、上述した通り、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な開閉パターン（第 1 変位パターン）で電動役物 6 4 0 a が開閉（変位）される種別の普図当たりである。

30

#### 【 1 3 6 7 】

一方、図 3 5 6（c）に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第 1 時短状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して「普図当たり A」が対応付けて規定され、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して「普図当たり B」が対応付けて規定されている。普図当たり B は、上述した通り、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を容易に入球させることが可能な開閉パターン（第 2 変位パターン）で電動役物 6 4 0 a が開閉（変位）される種別の普図当たりである。そして、第 2 特別図柄の抽選は、実質的に大当たりが確定する抽選であるため、普図当たり B は、実質的に大当たりが確定する種別の普図当たりであると言える。第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、普図当たり A および普図当たり B に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数はそれぞれ 2 0 個および 8 0 個であるため、第 1 時短状態において普通図柄の当たり当選した場合に普図当たり A および普図当たり B が決定される割合は、それぞれ 2 0 %（2 0 / 1 0 0）および 8 0 %（8 0 / 1 0 0）である。第 1 時短状態は、普通図柄の当たり遊技が 1 回実行されることで終了される（通常状態に転落される）遊技状態であるので、第 1 時短状態では、8 0 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選して大当たり遊技が実行される一方で、2 0 % の割合で第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができ

40

50

ずそのまま通常状態へと転落してしまう遊技状態を形成する。

【 1 3 6 8 】

また、図 3 5 6 ( c ) に示した通り、普通図柄の抽選時の遊技状態が第 2 時短状態である場合には、第 2 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 6 」の範囲に対して「普図当たり A 」が対応付けて規定され、第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が「 9 7 ~ 9 9 」の範囲に対して「普図当たり B 」が対応付けて規定されている。第 2 当たり種別カウンタ C 6 の値が取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、普図当たり A および普図当たり B に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) の個数はそれぞれ 9 7 個および 3 個であるため、第 1 時短状態において普通図柄の当たり当選した場合に普図当たり A および普図当たり B が決定される割合は、それぞれ 9 7 % ( 9 7 / 1 0 0 ) および 3 % ( 3 / 1 0 0 ) である。第 2 時短状態では、普通図柄の当たりが 1 0 回、3 0 回、5 0 回、1 0 0 回、および 1 0 0 0 回のいずれかの回数実行されることで終了される遊技状態であるため、第 2 時短状態においては、規定の普通図柄の当たり遊技回数に到達するよりも前に 3 % の普図当たり B に当選することを目指す遊技性となる。

10

【 1 3 6 9 】

次に、図 3 5 2 ( b ) を参照して、本第 8 制御例の主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 3 5 2 ( b ) は、本第 8 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 3 5 2 ( b ) に示した通り、本第 8 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 7 制御例における R A M 2 0 3 の構成 ( 図 2 9 2 ( b ) 参照 ) に対して、特図 2 カウンタ 2 0 3 t に代えて普電作動カウンタ 2 0 3 j a が設けられている点でのみ相違している。この普電作動カウンタ 2 0 3 j a は、上述した通り、時短状態が設定された後で実行された普通図柄の当たり回数に対応する終了条件 ( 第 3 終了条件 ) の成立有無を判別 ( 判定 ) するためのカウンタであり、大当たり終了時または時短図柄の停止時に、大当たり種別または時短種別に対応するカウンタ値が設定される ( 図 3 5 9 の S 2 2 6 A 参照 ) 。また、この普電作動カウンタ 2 0 3 j a は、普通図柄の当たり遊技の開始タイミングとなる毎に、値が 1 ずつ減算して更新される ( 図 3 6 6 ( b ) の S 2 3 3 2 A 参照 ) 。この普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値によって、第 3 終了条件 ( 普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく時短終了条件 ) の成立有無が判定される。

20

【 1 3 7 0 】

なお、本第 8 制御例における時短終了条件の 1 つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 3 終了条件 ) を規定している理由としては、右打ちを行うことで、第 1 特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たり B に当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件 ( 第 1 終了条件 ) および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 2 終了条件 ) のみを時短終了条件として規定した場合、第 1 時短状態または第 2 時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第 8 制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件 ( 第 3 終了条件 ) を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普図当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普図当たり B に当選するまで時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。次に、図 3 5 7 ( a ) を参照して、本第 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 3 5 7 ( a ) は、本第 8 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 3 5 7 ( a ) に示した通り、本第 8 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 7 制御例における R O M 2 2 2 の構成 ( 図 2 9 9 ( a ) 参照 ) に対して、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a が追加されている点、および討伐数選択テーブル 2 2 2 b、討伐演出態様選択テーブル 2 2 2 c、追加減少値選択テーブル 2 2 2 d、演出ステージデータテーブル 2 2 2 e、遊技環境データテーブル 2 2 2 f が削除されている点で相違している。待機演出

30

40

50

選択テーブル 2 2 2 j a は、チャンスタイム待機演出（図 3 4 3（b）、図 3 4 4 参照）の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。この待機演出選択テーブル 2 2 2 j a の詳細について、図 3 5 8 を参照して説明する。

#### 【 1 3 7 1 】

図 3 5 8 は、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a の規定内容を示した図である。図 3 5 8 に示した通り、この待機演出選択テーブル 2 2 2 j a は、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短回数、および演出開始時の状況の組み合わせ毎に、アイコン（示唆図柄）の組み合わせと第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値の範囲との対応関係が規定されている。ここで、上述した通り、チャンスタイム待機演出（図 3 4 3（b）、図 3 4 4 参照）は、時短図柄に対応する変動表示が終了してから、第 1 特別図柄の保留球を全て消化しきるまで（保留球数が 0 個の場合は時短図柄が停止表示されてから 5 秒が経過するまで）の期間を用いて実行される演出であり、第 1 特別図柄の保留球に基づく変動表示の実行中に第 1 入球口 6 4（および中央スルーゲート 6 7 c）へと遊技球が入球（通過）してしまうことを防止するために実行される演出である。このため、時短図柄が停止表示されて第 2 時短状態へと移行した後、最大で 4 回（第 1 特別図柄の保留球の上限個数分）の変動表示演出に渡って連続的に実行され得る演出で構成される。

10

#### 【 1 3 7 2 】

図 3 5 8 に示した通り、チャンスタイム待機演出の演出期間内で新たな演出を実行する際の状況として、大当たり変動の開始時という状況に対しては、時短回数（第 3 終了条件）によらずに、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、「1 0 回」という文字が付されたアイコン、「3 0 回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出 A）が対応付けて規定されている。同様に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「5 0 ~ 8 9」の範囲に対して、「1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出 B）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して、「 」という文字が付された 2 つのアイコン、「祝」という文字が付された 2 つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「祝」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（当たり報知演出 C）が対応付けて規定されている。

20

30

#### 【 1 3 7 3 】

第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、当たり報知演出 A、当たり報知演出 B、および当たり報知演出 C に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 5 0 個、4 0 個、および 1 0 個であるので、チャンスタイム待機演出の演出期間内に当たり変動が開始される場合に、当たり報知演出 A、当たり報知演出 B、および当たり報知演出 C が決定される割合は、それぞれ 5 0 %（5 0 / 1 0 0）、4 0 %（4 0 / 1 0 0）、および 1 0 %（1 0 / 1 0 0）である。なお、当たり報知演出 A で最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、少ない時短回数（1 0 回の時短回数）を報知する際にも比較的高い割合で決定される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が低い演出態様という位置付けである。また、当たり報知演出 B で最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、比較的多い時短回数（1 0 0 回や 1 0 0 0 回）が設定されている場合にも選択される組み合わせであるため、比較的遊技者に有利な報知が行われる期待度が高い演出態様という位置付けである。更に、当たり報知演出 C で最初に表示されるアイコン（示唆図柄）の組み合わせは、実質的に大当たりまで継続するに等しい 1 0 0 0 回の時短回数が報知される状況においてのみ選択され得る組み合わせであるため、アイコンの組み合わせが表示された段階で当たりまたは実質的に大当たりが確定する 1 0 0 0 回の時短状態のどちらか

40

50

であることが確定する極めて有利な演出態様という位置づけである。

【1374】

また、図358に示した通り、時短回数（第3終了条件）が10回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～79」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「10回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（10回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「80～98」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「10回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（10回報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値「99」に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「10回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（10回報知演出C）が対応付けて規定されている。

【1375】

一方で、時短回数（第3終了条件）が10回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が1以上の状態を外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～94」の範囲に対して、「10回」という文字が付された3つのアイコンと、「継続」という文字が付された1つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「95～99」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出B）が対応付けて規定されている。これらにより、10回の時短回数の第2時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球数が1以上の間は継続報知演出Aが高い割合で実行され、保留球数が0になると10回報知演出Aが高い割合で実行される。

【1376】

また、図358に示した通り、時短回数（第3終了条件）が30回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～39」の範囲に対して、「10回」という文字が付された2つのアイコン、「30回」という文字が付された1つのアイコン、「継続」という文字が付された1つのアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「30回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（30回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「40～98」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「30回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（30回報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウ

タ 2 2 3 f 1 の値「 9 9 」に対して、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコン、「 祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 3 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（ 3 0 回報知演出 C ）が対応付けて規定されている。

【 1 3 7 7 】

一方で、時短回数（第 3 終了条件）が 3 0 回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が 1 以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 9 4 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付された 3 つのアイコンと、「 継続」という文字が付された 1 つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「 継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 A ）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 9 5 ~ 9 8 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 B ）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「 9 9 」に対して、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 1 0 0 回」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコン、「 祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（継続報知演出 C ）が対応付けて規定されている。これらにより、3 0 回の時短回数の第 2 時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が 1 以上の間は継続報知演出 A の割合が時短回数 1 0 回の場合よりも低くなると共に継続報知演出 B の割合が高くなる。また、時短回数 1 0 回では選択され得ない継続報知演出 C が選択される可能性がある。また、保留球数が 0 になると 3 0 回報知演出 B が比較的高い割合で実行される。

【 1 3 7 8 】

また、図 3 5 8 に示した通り、時短回数（第 3 終了条件）が 5 0 回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留 0 個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコン、「 祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 3 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（ 3 0 回報知演出 D ）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 1 0 ~ 1 2 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 3 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（ 3 0 回報知演出 B ）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 1 3 , 1 4 」の範囲に対して、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコン、「 祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 3 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知する演出（ 3 0 回報知演出 C ）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 1 5 ~ 8 9 」の範囲に対して、「 1 0 回」という文字が付されたアイコン、「 3 0 回」という文字が付されたアイコン、「 5 0 回」という文字が付されたアイコン、「 継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 5 0 回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ 8 0 1 が殴打することにより報知

する演出（50回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「90～99」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（50回報知演出B）が対応付けて規定されている。

【1379】

つまり、時短回数が50回の場合は、実際よりも少ない時短回数（30回）が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数（30回）が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があるとして遊技者に期待させることができる。なお、実際よりも少ない時短回数を報知した場合は、表示上の時短回数が0になった時点で、報知されていなかった残りの時短回数を上乘せする演出が実行される。また、チャンスタイム中に時短図柄に当選して時短回数が増加していた場合も同様に、表示上の時短回数が0になった時点で、残りの時短回数を上乘せする演出が実行される。このように構成することで、表示上の時短回数が少なくなったとしても、時短回数の上乗せが発生することを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【1380】

また、図358に示した通り、時短回数（第3終了条件）が50回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が1以上の状態で外れ変動が開始されるという状況（つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～79」の範囲に対して、「10回」という文字が付された3つのアイコンと、「継続」という文字が付された1つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「80～94」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出B）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「95～99」の範囲に対して、「30回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（継続報知演出C）が対応付けて規定されている。これらにより、50回の時短回数の第2時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が1以上の間は継続報知演出Aの割合が時短回数10回や30回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Bおよび継続報知演出Cの割合が高くなる。また、保留球数が0になると50回報知演出Aが比較的高い割合で実行される。

【1381】

また、図358に示した通り、時短回数（第3終了条件）が100回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況（つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング）に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0～14」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出（50回報知演出A）が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「15～24」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイ

10

20

30

40

50

コン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「50回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(50回報知演出B)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「25~69」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「100回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(100回報知演出A)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「70~99」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「100回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(100回報知演出B)が対応付けて規定されている。

10

#### 【1382】

つまり、時短回数が100回の場合についても、50回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数(50回)が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数(50回)が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があるとして遊技者に期待させることができる。

#### 【1383】

また、図358に示した通り、時短回数(第3終了条件)が100回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が1以上の状態で外れ変動が開始されるという状況(つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング)に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0~49」の範囲に対して、「10回」という文字が付された3つのアイコンと、「継続」という文字が付された1つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出A)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「50~89」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出B)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「90~98」の範囲に対して、「30回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出C)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値「99」に対して、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出D)が対応付けて規定されている。これらにより、100回の時短回数の第2時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が1以上の間は継続報知演出Aの割合が時短回数10回~50回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Bおよび継続報知演出Cの割合が高くなる。また、時短回数が10回~50回の場合には選択され得ない継続報知演出Dが選択される可能性がある。

20

30

40

#### 【1384】

また、図358に示した通り、時短回数(第3終了条件)が1000回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留0個の状態を外れ変動が開始されるか、または変動停止状態であるという状況(つまり、演出期間において最後に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング)に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0~49

50

」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「100回」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(100回報知演出B)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「50~64」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出( 報知演出A)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「65~98」の範囲に対して、「50回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出( 報知演出B)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値「99」に対して、「 」という文字が付された2個のアイコンと、「祝」という文字が付された2個のアイコンとの組み合わせが表示され、最終的に「 」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出( 報知演出C)が対応付けて規定されている。

10

#### 【1385】

つまり、時短回数が1000回の場合についても、50回や100回の場合と同様に、実際よりも少ない時短回数(100回)が報知される可能性があるように構成されている。このため、少ない時短回数(100回)が報知されたとしても、より多い時短回数が設定されている可能性があるとして遊技者に期待させることができる。

20

#### 【1386】

また、図358に示した通り、時短回数(第3終了条件)が1000回の時短状態に設定されている状況で、且つ、保留球数が1以上の状態で外れ変動が開始されるという状況(つまり、演出期間において最後以外に実行されるチャンスタイム待機演出の実行開始タイミング)に対しては、第1演出カウンタ223f1の値が「0~49」の範囲に対して、「10回」という文字が付された3つのアイコンと、「継続」という文字が付された1つのアイコンと、の組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出A)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「50~74」の範囲に対して、「10回」という文字が付されたアイコン、「30回」という文字が付されたアイコン、「50回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出B)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「75~94」の範囲に対して、「30回」という文字が付されたアイコン、「100回」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出C)が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223f1の値が「95~99」の範囲に対して、「100回」という文字が付されたアイコン、「 」という文字が付されたアイコン、「継続」という文字が付されたアイコン、「祝」という文字が付されたアイコンの組み合わせが表示され、最終的に「継続」という文字が付されたアイコンをウサギのキャラクタ801が殴打することにより報知する演出(継続報知演出D)が対応付けて規定されている。これらにより、1000回の時短回数の第2時短状態が設定されている場合は、チャンスタイム待機演出として、保留球が1以上の間は継続報知演出Aの割合が時短回数10回~50回の場合よりも低くなると共に継続報知演出Bおよび継続報知演出Cの割合が高くなる。また、時短回数が10回~50回の場合には選択され得ない継続報知演出Dが選択される可能性が、時短回数が10

30

40

50



0 回の場合よりも更に高くなる。

【 1 3 8 7 】

このように、本第 8 制御例では、チャンスタイム待機演出によって、時短回数を報知する演出を実行する構成とすると共に、報知演出において最初に表示されるアイコンの組み合わせの選択比率を、時短回数に応じて異ならせることにより、アイコンの組み合わせにより時短回数を予測させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスタイム待機演出の実行中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図 3 5 7 ( b ) を参照して、本第 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 3 5 7 ( b ) は、本第 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 3 5 7 ( b ) に示した通り、本第 8 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 7 制御例における R A M 2 2 3 の構成 ( 図 2 9 9 ( b ) 参照 ) に対して、待機演出フラグ 2 2 3 j a と、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b と、待機期間タイマ 2 2 3 j c と、が追加されている点で相違している。また、討伐回数カウンタ 2 2 3 i と、残討伐数カウンタ 2 2 3 j と、特定数表地済フラグ 2 2 3 k と、ラッシュ期間計測カウンタ 2 2 3 m と、賞球数カウンタ 2 2 3 n と、保留連フラグ 2 2 3 o と、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p と、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 q と、右打ちフラグ 2 2 3 r と、V 入賞済フラグ 2 2 3 s と、演出固定フラグ 2 2 3 t と、遊技環境格納エリア 2 2 3 u と、が削除されている点でも相違している。

10

【 1 3 8 8 】

待機演出フラグ 2 2 3 j a は、チャンスタイム待機演出 ( 図 3 4 3 ( b ) 、 図 3 4 4 参照 ) の実行中であるか否かを示すフラグであり、オンであればチャンスタイム待機演出の実行中であることを意味し、オフであればチャンスタイム待機演出の実行中で無いことを意味する。この待機演出フラグ 2 2 3 j a は、第 2 時短状態へと移行したことを示す状態コマンドを主制御装置 1 1 0 から受信した場合にオンに設定され ( 図 3 6 9 の S 3 4 5 1 A 参照 ) 、チャンスタイム待機演出の終了タイミングでオフに設定される ( 図 3 7 4 の S 5 7 1 1 A 、 図 3 7 5 の S 4 6 1 7 A 参照 ) 。この待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンの状態で新たな変動表示演出を開始させる場合は、上述した待機演出選択テーブル 2 2 2 j a ( 図 3 5 8 参照 ) を参照して新たなチャンスタイム待機演出を伴う変動表示態様の変動表示演出が設定される。待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b は、チャンスタイム待機演出 ( 図 3 4 3 ( b ) 、 図 3 4 4 参照 ) の実行期間における変動回数をカウントするためのカウンタである。この待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b は、初期値が 0 に設定されており、1 のチャンスタイム待機演出の実行期間において新たな演出態様を実行する毎に値が 1 ずつ加算して更新される ( 図 3 6 9 の S 3 4 5 5 A 、 図 3 7 4 の S 5 7 0 9 A 参照 ) 。チャンスタイム待機演出においては、この待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b が 4 になった場合に演出が打ち切られて通常のチャンスタイム演出に移行する。これは、チャンスタイム待機演出の実行中に遊技者が左打ちを行い続けて第 1 特別図柄の保留球が 1 以上の状態を維持する変則的な遊技方法が実行された場合に、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを防止する趣旨である。

20

30

【 1 3 8 9 】

待機期間タイマ 2 2 3 j c は、チャンスタイム ( 第 2 時短状態 ) において、普通図柄の抽選が開始された後における経過時間を計時するタイマである。この待機期間タイマ 2 2 3 j c は、初期値が 0 に設定されており、チャンスタイム待機演出の終了後に普通図柄の抽選が実行される毎に、0 . 2 秒に対応するタイマ値が設定される ( 図 3 7 2 の S 5 6 0 8 A 参照 ) と共に、演出更新処理 ( 図 3 7 5 参照 ) が実行される毎に値が減算して更新される。この待機期間タイマ 2 2 3 j c が 0 に更新された場合は、普通図柄の抽選タイミングと第 1 特別図柄の抽選開始タイミングとが大幅にずれていると判断して、0 . 2 秒前に開始された普図変動の抽選結果を報知するための疑似的な変動表示演出を開始させる ( 図 3 7 5 の S 4 6 1 4 A 参照 ) 。これにより、第 1 特別図柄の抽選タイミングと普通図柄の抽選タイミングとがずれたとしても、より実質的な大当たり期待度が高い普通図柄の抽選結果に基づいて変動表示演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現するこ

40

50

とができる。

【1390】

< 第8制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図359から図366を参照して、本第8制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理の詳細について説明する。まず、図359を参照して、本第8制御例における特別図柄変動処理(S104A)の詳細について説明する。図359は、この特別図柄変動処理(S104A)を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理(S104A)は、上述した第7制御例における特別図柄変動処理(図304参照)と同様に、特別図柄の変動表示中における第1図柄表示装置37a, 37bの表示設定等を行うための処理である。この第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)のうち、S201~S207、およびS211~S223の各処理では、それぞれ上述した第7制御例における特別図柄変動処理(図304参照)のS201~S207、およびS211~S223の各処理と同一の処理が実行される。また、本第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)では、S207の処理、またはS214の処理が終了すると、第7制御例における特別図柄判定処理(図305参照)に代えて特別図柄判定処理を実行し(S209A)、次いで、第7制御例における特別図柄変動パターン選択処理(図306参照)に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して(S210A)、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理(S209A)、および特別図柄変動パターン選択処理(S210A)の詳細については、それぞれ図360と図361、および図362と図363を参照して後述する。

10

20

【1391】

また、本第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)では、S218の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別された場合に(S218:No)、次いで、今回の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S225A)、時短図柄当選である場合は(S225A:Yes)、今回当選した時短図柄の種別に対応する時短終了条件を、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、普電作動カウンタ203jaに対して設定し(S226A)、本処理を終了する。一方、S225Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S225A:No)、処理をS222へと移行する。また、本第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)では、S222の処理において今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合(S222:No)、またはS223処理が終了した場合に、上述した第7制御例における時短更新処理(図308参照)に代えて時短更新処理を実行して(S224A)、本処理を終了する。この時短更新処理(S224A)の詳細については、図364を参照して後述する。次に、図360を参照して、上述した特別図柄判定処理(S209A)の詳細について説明する。この特別図柄判定処理(S209A)は、第7制御例における特別図柄判定処理(図305参照)に代えて実行される処理であり、第7制御例における特別図柄判定処理(図305参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第8制御例における特別図柄判定処理(S209A)のうち、S301~S305の各処理では、それぞれ第7制御例における特別図柄判定処理(図305参照)のS301~S305の各処理と同一の処理が実行される。また、本第8制御例における特別図柄判定処理(図360参照)では、S303の処理において特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に(S303:No)、外れの種別に応じた制御を実行するための外れ時処理を実行して(S311A)、本処理を終了する。この外れ時処理(S311A)の詳細について、図361を参照して説明する。

30

40

【1392】

図361は、この外れ時処理(S311A)を示すフローチャートである。この外れ時処理(S311A)では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2101A)、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は(S2101A:Yes)、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する時短図柄種別を、第1図柄表示装置37a, 37bに表示させる時短図柄として設定し(S2102A)、本処理を

50

終了する。一方、S 2 1 0 1 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 2 1 0 1 A : N o )、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 2 1 0 3 A )、小当たりであると判別した場合は ( S 2 1 0 3 A : Y e s )、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し ( S 2 1 0 4 A )、小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応する小当たり種別を、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b に表示させる小当たり図柄として設定し ( S 2 1 0 5 A )、本処理を終了する。これに対し、S 2 1 0 3 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は ( S 2 1 0 3 A : N o )、S 2 1 0 4 A , S 2 1 0 5 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理 ( 図 3 6 1 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ ( 大当たり以外 ) である場合に、抽選結果に応じた第 1 図柄の表示を好適に設定することができる。次に、図 3 6 2 を参照して、本第 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) の詳細について説明する。図 3 6 2 は、この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) を示すフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 A ) は、上述した第 7 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 3 0 6 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第 1 図柄の変動パターンを選択するための処理である。

10

### 【 1 3 9 3 】

この第 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 3 6 2 参照 ) のうち、S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における変動パターン選択処理 ( 図 3 0 6 参照 ) の S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例における変動パターン選択処理 ( 図 3 6 2 参照 ) では、S 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に ( S 4 0 1 : N o )、外れ ( 小当たり、時短図柄当選含む ) 時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して ( S 4 2 1 A )、処理を S 4 0 3 へと移行する。この外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) の詳細について、図 3 6 3 を参照して説明する。図 3 6 3 は、この外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理 ( S 4 2 1 A ) では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し ( S 2 2 0 1 A )、時短図柄当選であると判別した場合は ( S 2 2 0 1 A : Y e s )、時短種別選択テーブル 2 0 2 j a ( 図 3 5 6 ( b ) 参照 ) を参照して時短図柄の種別を決定し ( S 2 2 0 2 A )、本処理を終了する。一方、S 2 2 0 1 A の処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は ( S 2 2 0 1 A : N o )、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 2 2 0 3 A )、抽選結果が小当たりであると判別した場合は ( S 2 2 0 3 A : Y e s )、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j ( 図 3 5 6 ( a ) 参照 ) を参照して小当たり種別を決定し ( S 2 2 0 4 A )、本処理を終了する。これに対し、S 2 2 0 3 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない ( 即ち、通常の外れ ( 完全外れ ) である ) と判別した場合は ( S 2 2 0 3 A : N o )、S 2 2 0 4 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理 ( 図 3 6 3 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

20

30

### 【 1 3 9 4 】

次に、図 3 6 4 を参照して、本第 8 制御例における時短更新処理 ( S 2 2 4 A ) の詳細について説明する。この時短更新処理 ( S 2 2 4 A ) は、第 7 制御例における時短更新処理 ( 図 3 0 8 参照 ) に代えて実行される処理であり、時短更新処理 ( 図 3 0 8 参照 ) と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。この第 8 制御例における時短更新処理 ( 図 3 6 4 参照 ) のうち、S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理では、それぞれ上述した第 7 制御例における時短更新処理 ( 図 3 0 8 参照 ) の S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例における時短更新処理 ( 図 3 6 4 参照 ) では、S 6 0 5 の処理が終了すると、小当たりカウンタ 2 0 3 s、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値を 0 にリセット ( 設定 ) して ( S 6 2 1

40

50

A)、処理をS 6 0 7へと移行する。このS 6 2 1 Aの処理を、第7制御例における時短更新処理(図3 0 8参照)のS 6 0 6に代えて実行しているのは、単に第7制御例における第3終了条件を判定するための特図2カウンタ2 0 3 tに代えて、本第8制御例では普電作動カウンタ2 0 3 j aが設けられていることによる変更である。つまり、第7制御例では、第2特別図柄の抽選回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設けていたが、本第8制御例では、これに代えて、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設ける構成としていることによる変更である。

#### 【1 3 9 5】

また、図3 6 4に示した通り、本第8制御例における時短更新処理(図3 6 4参照)では、S 6 0 4の処理で、時短カウンタ2 0 3 hの値が0に減算されていないと判別した場合に(S 6 0 4 : N o)、次いで、今回変動停止タイミングとなった変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し(S 6 2 2 A)、小当たりでないとして判別した場合は(S 6 2 2 A : N o)、そのまま本処理を終了する。これに対して、S 6 2 2 Aの処理において、今回の変動表示に対応する特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は(S 6 2 2 A : Y e s)、まず、小当たり遊技の開始を設定するために小当たり開始フラグ2 0 3 nをオンに設定し(S 6 2 3 A)、次いで、小当たりカウンタ2 0 3 sの値を1減算する(S 6 2 4 A)。S 6 2 4 Aの処理が終了すると、次いで、小当たりカウンタ2 0 3 sの値が0に減算されたか否かを判別し(S 6 2 5 A)、小当たりカウンタ2 0 3 sの値が0に減算されたと判別した場合は(S 6 2 5 A : Y e s)、小当たり回数が規定回数に到達したことに基づく時短終了条件(第2終了条件)が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのS 6 2 6 A ~ S 6 2 8 Aの各処理を実行する。より具体的には、遊技状態格納エリア2 0 3 gのデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し(S 6 2 6 A)、時短カウンタ2 0 3 h、普電作動カウンタ2 0 3 j aの各値を0にリセット(設定)することで時短終了条件をクリアする(S 6 2 7 A)。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して(S 6 2 8 A)、本処理を終了する。これに対して、S 6 2 5の処理において、小当たりカウンタ2 0 3 sの値が0に減算されていないと判別した場合は(S 6 2 5 A : N o)、第2終了条件が成立していないことを意味するため、S 6 2 6 A ~ S 6 2 8 Aの各処理をスキップして、本処理を終了する。

#### 【1 3 9 6】

次に、図3 6 5を参照して、本第8制御例における普通図柄変動処理(S 1 0 6 A)について説明する。この普通図柄変動処理(S 1 0 6 A)は、上述した第7制御例における普通図柄変動処理(図3 1 2参照)に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理(図3 1 2参照)と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物6 4 0 aの開閉制御を設定するための処理である。図3 6 5は、この普通図柄変動処理(S 1 0 6 A)を示すフローチャートである。この第8制御例における普通図柄変動処理(図3 6 5参照)のうち、S 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 8, S 1 1 1 1, S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7、およびS 1 1 2 1の各処理では、それぞれ上述した第7制御例における普通図柄変動処理(図3 1 2参照)のS 1 1 0 1 ~ S 1 1 0 8, S 1 1 1 1, S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7、およびS 1 1 2 1の各処理と同一の処理が実行される。また、本第8制御例における普通図柄変動処理(図3 6 5参照)では、S 1 1 0 8の処理において、時短カウンタ2 0 3 hの値が0より大きい値である(即ち、現在の遊技状態が第1または第2時短状態である)と判別した場合に(S 1 1 0 8 : Y e s)、時短状態用の第2当たり乱数テーブル2 0 2 c j(図3 5 4(a)参照)を参照して普通図柄の抽選結果を取得し(S 1 1 3 1 A)、処理をS 1 1 1 1へと移行する。これに対し、S 1 1 0 8の処理において、時短カウンタ2 0 3 hの値が0より大きい値ではない(即ち、現在の遊技状態が通常状態である)と判別した場合は(S 1 1 0 8 : N o)、通常状態用の第2当たり乱数テーブル2 0 2 c j(図3 5 4(a)参照)を参照して普通図柄の抽選結果を取得し(S 1 1 3 2 A)、処理をS 1 1 1 1へと移行する。

## 【 1 3 9 7 】

また、図 3 6 5 に示した通り、本第 8 制御例における普通図柄変動処理（図 3 6 5 参照）では、S 1 1 1 1 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に（S 1 1 1 1 : Y e s）、普通図柄の当たり種別を特定して当たり種別を音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知するための普図当たり時処理を実行し（S 1 1 3 3 A）、処理を S 1 1 3 4 A へと移行する。この普図当たり時処理（S 1 1 3 3 A）の詳細については、図 3 6 6（a）を参照して後述する。S 1 1 3 3 A の処理、または S 1 1 1 3 の処理が終了した後で実行される S 1 1 3 4 A の処理では、変動時間を 1 秒間に設定して（S 1 1 3 4 A）、本処理を終了する。また、本第 8 制御例における普通図柄変動処理（図 3 6 5 参照）では、S 1 1 1 7 の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合に、まず、普通図柄の当たり回数に基づく時短終了条件（第 3 終了条件）の成立有無を判定するための第 3 終了条件判定処理を実行する（S 1 1 3 5 A）。この第 3 終了条件判定処理（S 1 1 3 5 A）の詳細については、図 3 6 6（b）を参照して後述する。S 1 1 3 5 A の処理が終了すると、次いで、今回の普通図柄の当たりが普図当たり A であるか否かを判別し（S 1 1 3 6 A）、今回の普通図柄の当たりが普図当たり A であると判別した場合は（S 1 1 3 6 A : Y e s）、電動役物 6 4 0 a の変位パターンを普図当たり A 用の第 1 変位パターン（即ち、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能な変位パターン）に設定して（S 1 1 3 7 A）、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。これに対し、S 1 1 3 6 の処理において、今回の普通図柄の当たりが普図当たり A ではない（即ち、普図当たり B である）と判別した場合は（S 1 1 3 6 A : N o）、電動役物 6 4 0 a の変位パターンを普図当たり B 用の第 2 変位パターン（即ち、第 2 入球口 6 4 0 へと容易に遊技球を入球させることが可能であり、実質的に大当たり当選が確定する変位パターン）に設定して（S 1 1 3 8 A）、処理を S 1 1 2 1 へと移行する。

10

20

## 【 1 3 9 8 】

次いで、図 3 6 6（a）を参照して、上述した普図当たり時処理（S 1 1 3 3 A）の詳細について説明する。図 3 6 6（a）は、この普図当たり時処理（S 1 1 3 3 A）を示すフローチャートである。この普図当たり時処理（S 1 1 3 3 A）が実行されると、まず、普図当たり種別選択テーブル 2 0 2 j b（図 3 5 6（c）参照）を参照して、現在の遊技状態に応じた普図当たり種別を決定し（S 2 3 0 1 A）、次いで、決定した普図当たり種別を音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための普図当たりコマンドを設定する（S 2 3 0 2 A）。ここで設定された普図当たりコマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、普図当たりコマンドを受信すると、その普図当たりコマンドから普通図柄の当たり種別を特定し、特定した当たり種別を加味した演出制御を行う。特に、実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選し得る時短状態においては、普通図柄の抽選が実行される毎に、普図当たり B であるか否かを示す演出を実行する。S 2 3 0 2 A の処理が終了した後は、普図当たりを示すための第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様を設定して（S 2 3 0 3 A）、本処理を終了する。この普図当たり時処理（図 3 6 6（a）参照）を実行することにより、遊技状態（通常状態、第 1 時短状態、第 2 時短状態）に応じた割合で普図当たり種別を決定することができる。つまり、遊技状態に応じて、実質的に大当たりが確定する普図当たり B の確率を可変させることができるので、実質的な大当たり確率が異なる遊技状態を形成することができる。

30

40

## 【 1 3 9 9 】

次いで、図 3 6 6（b）を参照して、上述した第 3 終了条件判定処理（S 1 1 3 5 A）の詳細について説明する。図 3 6 6（b）は、この第 3 終了条件判定処理（S 1 1 3 5 A）を示すフローチャートである。図 3 6 6（b）に示した通り、この第 3 終了条件判定処理（S 1 1 3 5 A）が実行されると、まず、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 より大きい値であるか（1 以上の値であるか）否かを判別し（S 2 3 3 1 A）、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（0 である）と判別した場

50

合は ( S 2 3 3 1 A : N o )、現在の遊技状態が通常状態であり、第 3 終了条件の成立有無を判定する必要が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 3 3 1 A の処理において、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 より大きい値である ( 1 以上の値である ) と判別した場合は ( S 2 3 3 1 A : Y e s )、現在の遊技状態が時短状態 ( 第 1 時短状態または第 2 時短状態 ) であることを意味するため、次いで、普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値を 1 減算して更新し ( S 2 3 3 2 A )、減算後の普電作動カウンタ 2 0 3 j a の値が 0 に更新されたか否かを判別する ( S 2 3 3 3 A )。S 2 3 3 3 A の処理において、普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 に更新されたと判別した場合は ( S 2 3 3 3 A : Y e s )、第 3 終了条件が成立したと判定し、時短状態を終了させるための S 2 3 3 4 ~ S 2 3 3 6 の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g のデータを通常状態に対応するデータに更新することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 2 3 3 4 A )、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を共に 0 にリセットする ( S 2 3 3 5 A )。次いで、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 2 3 3 6 A )、本処理を終了する。これに対し、S 2 3 3 3 A の処理において、減算後の普電作動カウンタ 2 0 3 j a のカウンタ値が 0 に更新されていない ( 1 以上の値に更新された ) と判別した場合は ( S 2 3 3 3 A : N o )、第 3 終了条件が成立していないと判定して、S 2 3 3 4 A ~ S 2 3 3 6 A の各処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 1 4 0 0 】

この第 3 終了条件判定処理 ( 図 3 6 6 ( b ) 参照 ) を実行することにより、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数に到達することで時短状態を終了させることができる。これにより、時短状態において第 1 特別図柄の抽選が実行され得ない右打ちを行い続けたとしても、規定回数の普通図柄の当たり遊技が実行されることで時短状態を終了させることができるので、継続的に右打ちを行ったとしても、必ず普図当たり B になるまで時短状態が継続してしまう不具合が発生することを防止できる。

20

#### 【 1 4 0 1 】

< 第 8 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 3 6 7 から図 3 7 5 を参照して、本第 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 3 6 7 を参照して、本第 8 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 A ) の詳細について説明する。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 A ) は、上述した第 7 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 2 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理 ( 図 3 2 3 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第 8 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 6 7 参照 ) のうち、S 3 2 0 1 ~ S 3 2 1 1、S 3 2 1 3、および S 3 2 1 8 の各処理では、それぞれ第 7 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 2 3 参照 ) の S 3 2 0 1 ~ S 3 2 1 1、S 3 2 1 3、および S 3 2 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 6 7 参照 ) では、S 3 2 1 1 の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に ( S 3 2 1 1 : Y e s )、第 7 制御例における状態コマンド処理 ( 図 3 2 5 参照 ) に代えて状態コマンド処理を実行し ( S 3 2 3 1 A )、本処理を終了する。この状態コマンド処理 ( S 3 2 3 1 A ) の詳細については、図 3 6 8 および図 3 6 9 を参照して後述する。

30

40

#### 【 1 4 0 2 】

また、本第 8 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 3 6 7 参照 ) では、S 3 2 1 3 の処理において、当たり関連のコマンドを受信したと判別した場合に ( S 3 2 1 3 : Y e s )、第 7 制御例における当たり関連処理 ( 図 3 2 6 参照 ) に代えて当たり関連処理を実行し ( S 3 2 3 2 A )、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理 ( S 3 2 3 2 A ) では、第 7 制御例における当たり関連処理 ( 図 3 2 6 参照 ) に対して、大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 ) に代えて大当たり関連処理 ( S 3 5 0 4 A ) が実行される点、および小当たり関連処理 ( S 3 5 0 8 ) に代えて小当たり関連処理 ( S 3 5

50

08A)が実行される点でのみ相違している。これらの大当たり関連処理(S3504A)、および小当たり関連処理(S3508A)の詳細については、それぞれ図370、および図371を参照して後述する。一方、S3213の処理において、主制御装置110から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていないと判別した場合は(S3213:No)、次いで、主制御装置110から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれているか否かを判別し(S3233A)、普図当たりコマンドが含まれていると判別した場合は(S3233A:Yes)、通知された普図当たり種別に応じた制御を行うための普図当たりコマンド処理を実行して(S3234A)、本処理を終了する。これに対し、S3233Aの処理において、主制御装置110から受信したコマンドの中に普図当たりコマンドが含まれていないと判別した場合は(S3233A:No)、  
10  
処理をS3218へと移行する。次に、図368を参照して、上述した状態コマンド処理(S3231A)の詳細について説明する。この状態コマンド処理(S3231A)は、上述した通り、第7制御例における状態コマンド処理(図325参照)に代えて実行される処理であり、状態コマンド処理(図325参照)と同様に、状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

#### 【1403】

この第8制御例における状態コマンド処理(図368参照)のうち、S3401、およびS3402の各処理では、それぞれ第7制御例における状態コマンド処理(図325参照)のS3401、およびS3402の各処理と同一の処理が実行される。また、本第8  
20  
制御例における状態コマンド処理(図368参照)では、S3402の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合は(S3402:Yes)、通常状態用の背面画像を設定するための表示用背面画像コマンドを設定し(S3421A)、時短情報更新エリア223hに記憶されている情報をクリアして(S3422A)、本処理を終了する。なお、通常状態への移行タイミングが普図当たりBの開始タイミングである場合は、普図当たりBへの当選に基づく第1示唆演出(上のVを狙え演出、図345(b)参照)が背面画像よりも手前側のレイヤーに設定されるため、通常状態用の背面画像が遊技者に視認困難になり、第1示唆演出に遊技者を注目させることができる。

#### 【1404】

一方、S3402の処理において、今回受信した状態コマンドが通常状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は(S3402:No)、次いで、第1時短状態への移行を示す状態コマンドであるか否かを判別し(S3423A)、第1時短状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は(S3423A:Yes)、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報格納エリア223hに格納し(S3424A)、ラッシュ中を示す表示用コマンドを設定して(S3425A)、本処理を終了する。  
30  
これに対し、S3423Aの処理において、今回受信した状態コマンドが第1時短状態への移行を通知する状態コマンドではないと判別した場合は(S3423A:No)、次いで、受信した状態コマンドが第2時短状態への移行を通知する状態コマンドであるか否かを判別し(S3426A)、第2時短状態への移行を通知する状態コマンドであると判別した場合は(S3426A:Yes)、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時  
40  
短情報格納エリア223hに格納し(S3424A)、チャンスタイム待機演出用の背面画像を示す表示用コマンドを設定する(S3428A)。次いで、チャンスタイム待機演出の演出態様を設定するための待機演出設定処理を実行して(S3429A)、本処理を終了する。この待機演出設定処理(S3429A)の詳細については、図369を参照して後述する。一方、S3426Aの処理において、受信した状態コマンドが第2時短状態への移行を通知する状態コマンドでないと判別した場合は(S3426A:No)、S3427A~S3429Aの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【1405】

次に、図369を参照して、上述した待機演出設定処理(S3429A)の詳細について説明する。図369は、この待機演出設定処理(S3429A)を示すフローチャート  
50

である。この待機演出設定処理（S 3 4 2 9 A）では、まず、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオンに設定し（S 3 4 5 1 A）、次いで、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であるか否かを判別する（S 3 4 5 2 A）。S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 であると判別した場合は（S 3 4 5 2 A : Y e s）、今回の時短種別（時短回数）に応じた演出態様を、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a（図 3 5 8 参照）を参照して特定し（S 3 4 5 3 A）、特定した演出態様の待機演出の実行を設定する（S 3 4 5 4 A）。次いで、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値に 1 を設定して（S 3 4 5 5 A）、本処理を終了する。これに対し、S 3 4 5 2 A の処理において、第 1 特別図柄の保留球数が 0 ではない（1 以上である）と判別した場合は（S 3 4 5 2 A : N o）、S 3 4 5 3 A ~ S 3 4 5 5 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。保留球が存在する場合は、当該保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示に同期して実行する変動表示演出の演出態様として待機演出を設定すれば良く、本処理の中で演出態様を設定する必要がないためである。この待機演出設定処理（図 3 6 9 参照）を実行することにより、第 1 特別図柄の保留球が存在しない状況で第 2 時短状態に移行した場合に、第 2 時短状態の種別（時短回数）に応じた演出態様のチャンスタイム待機演出を実行することができる。次に、図 3 7 0 を参照して、上述した大当たり関連処理（S 3 5 0 4 A）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（S 3 5 0 4 A）は、上述した第 7 制御例における大当たり関連処理（図 3 2 7 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 3 2 7 参照）と同様に、大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。

10

20

#### 【 1 4 0 6 】

この第 8 制御例における大当たり関連処理（図 3 7 0 参照）は、第 7 制御例における大当たり関連処理（図 3 2 7 参照）に対して、S 3 6 0 1 , S 3 6 0 2 , S 3 6 0 8 , S 3 6 0 9 , S 3 6 1 1、および S 3 6 1 2 の処理が削除されている点でのみ相違している。これは、大当たり中の各種演出が削除されていることによるものである。次に、図 3 7 1 を参照して、本第 8 制御例における小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）の詳細について説明する。この小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）は、上述した第 7 制御例における小当たり関連処理（図 3 3 3 参照）に代えて実行される処理である。図 3 7 1 は、この小当たり関連処理（S 3 5 0 8 A）を示すフローチャートである。この第 8 制御例における小当たり関連処理（図 3 7 1 参照）のうち、S 4 2 0 1 , S 4 2 0 6、および S 4 2 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 7 制御例における小当たり関連処理（図 3 3 3 参照）の S 4 2 0 1 , S 4 2 0 6、および S 4 2 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例における小当たり関連処理（図 3 7 1 参照）では、S 4 2 0 1 の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 0 1 : Y e s）、下の V を狙え演出（第 2 示唆演出、図 3 4 7（a）参照）の開始を設定して（S 4 2 2 1 A）、本処理を終了する。下の V を狙え演出（第 2 示唆演出）を実行することにより、遊技者に対して小当たり遊技の実行中に右打ちにより V 入賞装置 6 5 0 を狙って遊技球を発射させることができるので、小当たり遊技における開閉扉 6 5 0 f 1 の開放期間の間に遊技球を確実に V 入賞装置 6 5 0 へと入球させて当該遊技球を特定領域 6 5 0 e 3 に入球させることができる。

30

40

#### 【 1 4 0 7 】

また、本第 8 制御例における小当たり関連処理（図 3 7 1 参照）では、S 4 2 0 6 の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 0 6 : Y e s）、今回の小当たりが第 1 時短状態において実行された小当たり遊技（厳密には、第 1 時短状態において普図当たり B が開始されて通常状態に転落した後で、当該普図当たり B の開放期間中に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球したことに基づいて実行された小当たり遊技）であるか否かを判別する（S 4 2 2 2 A）。S 4 2 2 2 A の処理において、第 1 時短状態において実行された小当たり遊技であると判別した場合は（S 4 2 2 2 A : Y e s）、第 1 時短状態（ラッシュ）において小当たりにも関わらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過しな

50



ったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、ラッシュ終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（S 4 2 2 3 A）、本処理を終了する。一方で、S 4 2 2 2 Aの処理において、第1時短状態において実行された小当たり遊技ではない（第2時短状態において普図当たりBに当選したことに基づいて実行された小当たり遊技である）と判別した場合は（S 4 2 2 2 A : No）、第1時短状態（ラッシュ）において小当たりにもかかわらず、遊技者が右打ちを行わなかった等によって小当たり遊技中に特定領域650e3を遊技球が通過しなかったことを意味し、通常状態へと移行することとなるため、チャンスチムの終了を示す演出を実行するための表示用小当たり終了コマンドを設定して（S 4 2 2 4 A）、本処理を終了する。また、本第8制御例における小当たり関連処理では、S 4 2 1 1の処理において、V通過コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 2 1 1 : Yes）、大当たり当選を示す演出を実行させるための表示用コマンドを設定して（S 4 2 2 5 A）、本処理を終了する。

10

## 【1408】

次に、図372を参照して、本第8制御例における普図当たりコマンド処理（S 3 2 3 4 A）の詳細について説明する。この普図当たりコマンド処理（S 3 2 3 4 A）は、上述した通り、普図当たりコマンドにより通知された普通図柄の当たり種別に応じた制御を行うための処理である。図372は、この普図当たりコマンド処理（S 3 2 3 4 A）を示すフローチャートである。図372に示した通り、普図当たりコマンド処理（S 3 2 3 4 A）では、まず、現在の遊技状態が第1時短状態であるか否かを従遊技状態格納エリア223gに格納されているデータに基づいて判別し（S 5 6 0 1 A）、第1時短状態であると判別した場合は（S 5 6 0 1 A : Yes）、次いで、普図当たりコマンドにより通知された普図当たり種別に応じて、ウサギのキャラクタ801が宝箱の種別を選択する演出（図347（b）、図39参照）において選択する宝箱の種別を抽選により決定し（S 5 6 0 2 A）、決定した種別の宝箱を選択する演出態様のラッシュ中演出を、普通図柄の変動時間において実行する（S 5 6 0 3 A）。なお、このS 5 6 0 2 Aの処理による抽選では、例えば、今回の抽選結果が普図当たりAである場合に、通常の宝箱810bを80%の割合で選択し、小さな宝箱810cを20%の割合で選択する一方で、普図当たりBである場合に、輝く宝箱810aを35%の割合で選択し、通常の宝箱810bを55%の割合で選択し、小さな宝箱810cを10%の割合で選択するように抽選内容が規定されている。これにより、輝く宝箱810aが選択された場合は、実質的に大当たりが確定する普図当たりBに当選したことが確定する一方で、小さな宝箱810cが選択された場合には、不利な普図当たりAの可能性が高まってしまうため、ウサギのキャラクタ801が選択する宝箱の種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

## 【1409】

一方、S 5 6 0 1 Aの処理において、現在の遊技状態が第1時短状態ではないと判別した場合は（S 5 6 0 1 A : No）、次いで、現在の遊技状態が第2時短状態であるか否かを判別し（S 5 6 0 4 A）、第2時短状態でもないとは判別した場合は（S 5 6 0 4 A : No）、普図当たりBに当選し得ない通常状態において普図当たりにも当選したことを意味し、普通図柄の変動に基づく演出を設定する必要がない遊技状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対し、S 5 6 0 4 Aの処理において、現在の遊技状態が第2時短状態であると判別した場合は（S 5 6 0 4 A : Yes）、待機演出フラグ223jaがオンであるか（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中であるか）否かを判別し（S 5 6 0 5 A）、待機演出フラグ223jaがオンである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中である）と判別した場合は（S 5 6 0 5 A : Yes）、次いで、今回の抽選結果が普図当たりBであるか否かを判別し（S 5 6 0 6 A）、普図当たりBであると判別した場合は（S 5 6 0 6 A : Yes）、実行中のチャンスタイム待機演出の結果を、「祝」という文字が付されたアイコン（示唆図柄）を選択する演出態様に書き替えて設定し（S 5 6 0 7 A）、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 6 Aの処理において、今回の普図当たりが普図当たりBではない（即ち、普図当たりAである）と判別した場合は

40

50

( S 5 6 0 6 A : N o )、 S 5 6 0 7 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これに対し、 S 5 6 0 5 A の処理において、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオフである（即ち、チャンスタイム待機演出の実行期間中ではない）と判別した場合は（ S 5 6 0 5 A : N o ）、待機期間タイマ 2 2 3 j c に 0 . 2 秒に対応するタイマ値を設定して（ S 5 6 0 8 A ）、本処理を終了する。この普通図柄当たりコマンド処理（図 3 7 2 参照）を実行することにより、普通図柄の抽選結果に応じた演出態様を設定することができる。

#### 【 1 4 1 0 】

次に、図 3 7 3 を参照して、本第 8 制御例における変動演出設定処理（ S 4 3 0 4 A ）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（ S 4 3 0 4 A ）は、上述した第 7 制御例における変動演出設定処理（図 3 3 5 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 3 3 5 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期して第 3 図柄表示装置 8 1 において実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。この第 8 制御例における変動演出設定処理（図 3 7 3 参照）のうち、 S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理では、それぞれ第 7 制御例における変動演出設定処理（図 3 3 5 参照）の S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 8 制御例における変動演出設定処理（図 3 7 3 参照）では、 S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第 2 特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出であると判別した場合には（ S 4 4 0 3 : Y e s ）、次いで、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 0 であるか否かを判別する（ S 4 4 1 2 A ）。つまり、特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合にラウンド数が少ない（不利な）3 ラウンド大当たりが実行される小当たり種別であるか否かを判別し（ S 4 4 1 2 A ）、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 0 ではない（つまり、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 0 であり、いずれにしても有利な 1 0 ラウンド大当たりが実行される状況である）と判別した場合は（ S 4 4 1 2 A : N o ）、第 2 特別図柄の変動表示演出として、昇格に成功する演出態様の昇格演出（図 3 4 6 参照）を伴う変動表示態様を決定して（ S 4 4 1 3 A ）、本処理を終了する。一方、 S 4 4 1 2 A の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が不利な小当たり B 4 0 であると判別した場合は（ S 4 4 1 2 A : Y e s ）、第 2 特別図柄の変動表示演出として、昇格に失敗する演出態様の昇格演出を伴う変動表示態様を決定して（ S 4 4 1 4 A ）、本処理を終了する。

#### 【 1 4 1 1 】

これらに対し、 S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドに基づいて開始させる変動表示演出が、第 2 特別図柄の変動表示に基づく変動表示演出ではないと判別した場合は（ S 4 4 0 3 : N o ）、次いで、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し（ S 4 4 1 5 A ）、通常状態であると判別した場合は（ S 4 4 1 5 A : Y e s ）、今回受信した変動パターンコマンドにより通知された抽選結果と、当該変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の変動表示態様を決定し（ S 4 4 1 6 A ）、本処理を終了する。一方で、 S 4 4 1 5 A の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合は（ S 4 4 1 5 A : N o ）、チャンスタイム（第 2 時短状態）中の第 1 特別図柄の変動表示演出の開始タイミングであることを意味するため、チャンスタイム中の演出態様を設定するためのチャンスタイム中演出設定処理を実行して（ S 4 4 1 7 A ）、本処理を終了する。このチャンスタイム中演出設定処理（ S 4 4 1 7 A ）の詳細について、図 3 7 4 を参照して説明する。

#### 【 1 4 1 2 】

図 3 7 4 は、このチャンスタイム中演出設定処理（ S 4 4 1 7 A ）を示すフローチャートである。図 3 7 4 に示した通り、このチャンスタイム中演出設定処理（ S 4 4 1 7 A ）が実行されると、まず、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンであるか否かを判別し（ S 5 7 0 1 A ）、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオフであると判別した場合は（ S 5 7 0 1 A : N o ）、チャンスタイム待機演出（図 3 4 3 ( b )、図 3 4 4 参照）の実行中ではないことを意味し、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される状態を形成している可能性が高いので、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値であるか否か

を判別し ( S 5 7 0 2 A )、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値でない ( 即ち、0 である ) と判別した場合は ( S 5 7 0 2 A : N o )、チャンスタイムに突入済みであるにもかかわらず普図当たりと第 1 特別図柄の抽選タイミングとが比較的長い時間 ( 少なくとも 0 . 2 秒間以上 ) ずれていることを意味し、変動表示演出として普通図柄の抽選結果を示すための疑似的な変動表示演出を優先的に実行している状態であることを意味するため、まず、現在が普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中であるか否かを判別し ( S 5 7 0 3 A )、普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中である場合は ( S 5 7 0 3 A : Y e s )、既に普図当たり B を示すための疑似的な当たり変動演出が設定されているはずであるため、今回の特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を設定 ( 上書き ) せずに、そのまま本処理を終了する。一方で、S 5 7 0 3 の処理において、現在が普図当たり B に対応する普通図柄の変動表示中ではないと判別した場合は ( S 5 7 0 3 A : N o )、普図当たり A を示すための疑似的な外れ変動演出の実行中である可能性が高いため、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し ( S 5 7 0 4 A )、大当たりであれば ( S 5 7 0 4 A : Y e s )、疑似的な外れ変動演出の終了後に復活演出によって大当たりが報知されるように設定して ( S 5 7 0 5 A )、本処理を終了する。一方で、S 5 7 0 4 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は ( S 5 7 0 4 A : N o )、S 5 7 0 5 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 1 4 1 3 】

これらに対し、S 5 7 0 2 A の処理において、待機時間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 5 7 0 2 A : Y e s )、普通図柄の抽選が開始された直後 ( 0 . 2 秒以内 ) に第 1 特別図柄の抽選が開始されたことを意味し、チャンスタイムにおける正常な動作となっていることを意味するため、次いで、実行中の普通図柄の変動表示に対応する普通図柄の抽選結果と今回の第 1 特別図柄の抽選結果とに応じた演出態様を決定し ( S 5 7 0 6 A )、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値を 0 にリセットして ( S 5 7 0 7 A )、本処理を終了する。S 5 7 0 6 A の処理により、普通図柄の抽選結果を加味した変動表示態様を設定することができ、普通図柄の抽選で 3 % の割合で決定される普図当たり B が決定されているか、1 / 3 2 0 の確率の特別図柄の大当たりで当選していれば、大当たり時と同様に同一の第 3 図柄が揃う変動表示態様が設定されるため、チャンスタイムにおいて、見かけ上の第 1 特別図柄の大当たり確率が高くなったかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

#### 【 1 4 1 4 】

また、S 5 7 0 1 A の処理において、待機演出フラグ 2 2 3 j a がオンであると判別した場合は ( S 5 7 0 1 A : Y e s )、待機演出選択テーブル 2 2 2 j a ( 図 3 5 8 参照 ) を参照して、今回の抽選結果、設定されている第 2 時短状態の時短回数、および現在の第 1 特別図柄の保留球数に応じた演出態様を決定し ( S 5 7 0 8 A )、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値に 1 を加算して更新する ( S 5 7 0 9 A )。次いで、加算後の待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値が 4 になったか否かを判別し ( S 5 7 1 0 A )、4 になったと判別した場合は ( S 5 7 1 0 : Y e s )、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオフに設定して ( S 5 7 1 1 A )、本処理を終了する。一方で、S 5 7 1 0 A の処理において、加算後の待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b の値が 4 ではないと判別した場合は ( S 5 7 1 0 A : N o )、S 5 7 1 1 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。S 5 7 1 0 A、S 5 7 1 1 A の各処理を実行することにより、チャンスタイム待機演出における変動回数を最大 4 回に限ることができるので、チャンスタイム待機演出中に遊技者が左打ちを行って第 1 特別図柄の保留球が途切れなかったとしても、延々とチャンスタイム待機演出が継続してしまうことを抑制することができる。次に、図 3 7 5 を参照して、本第 8 制御例における演出更新処理 ( S 3 1 1 2 A ) の詳細について説明する。この演出更新処理 ( S 3 1 1 2 A ) は、上述した第 7 制御例における演出更新処理 ( 図 3 3 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 3 3 7 参照 ) と同様に、演出態様を更新するための

40

50

処理である。

【 1 4 1 5 】

この第 8 制御例における演出更新処理（図 3 7 5 参照）では、まず、待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 4 6 1 1 A）、待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 4 6 1 1 A : Y e s）、次いで、待機期間タイマの値を減算することで更新し（S 4 6 1 2 A）、更新後の待機期間タイマ 2 2 3 j c のタイマ値が 0 であるか否かを判別する（S 4 6 1 3 A）。S 4 6 1 3 A の処理において、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 に更新されたと判別した場合は（S 4 6 1 3 A : Y e s）、普通図柄の抽選が実行されてから所定期間（0 . 2 秒間）が経過しても第 1 特別図柄の抽選が開始されていないことを意味し、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているため、実行中の普通図柄の変動の抽選結果に応じた演出態様の疑似変動演出を、実行中の普通図柄の変動表示に基づく普通図柄当たりの終了までの期間で実行し（S 4 6 1 4 A）、本処理を終了する。一方で、S 4 6 1 3 A の処理において、更新後の待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 ではないと判別した場合は（S 4 6 1 3 A : N o）、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に行われるというチャンスタイムの基本動作から外れた動作となっているか否かの判断がつかないため、S 4 6 1 4 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

10

【 1 4 1 6 】

これに対し、S 4 6 1 1 A の処理において、待機期間タイマ 2 2 3 j c の値が 0 であると判別した場合は（S 4 6 1 1 A : N o）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであるか否かを判別し（S 4 6 1 5 A）、チャンスタイム待機演出の終了タイミングであると判別した場合は（S 4 6 1 5 A : Y e s）、次いで、現在が変動停止状態であるか否かを判別する（S 4 6 1 6 A）。S 4 6 1 6 A の処理において、変動停止状態であると判別した場合は（S 4 6 1 6 A : Y e s）、時短図柄当選時に第 1 特別図柄の保留球が 0 の状態で 5 秒間のチャンスタイム待機演出が実行され、保留球数が 0 のまま当該チャンスタイム待機演出が終了されたことを意味するため、待機演出フラグ 2 2 3 j a をオフに設定して（S 4 6 1 7 A）、本処理を終了する。これに対し、S 4 6 1 5 A の処理において、待機演出の終了タイミングではないと判別した場合は（S 4 6 1 5 A : N o）、および S 4 6 1 6 A の処理において変動停止状態ではないと判別した場合は（S 4 6 1 6 A : N o）、S 4 6 1 7 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理（図 3 7 5 参照）を実行することにより、チャンスタイムにおいて、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作から外れた動作となってしまった場合に、大当たり確率が 1 / 3 2 0 の第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出よりも優先的に、実質的な大当たり確率（普通図柄当たり B の決定割合）が 3 % の普通図柄の抽選結果を示すための疑似変動演出を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

20

30

【 1 4 1 7 】

以上説明した通り、第 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態よりも有利な時短状態として、実質的な大当たり確率が高い第 1 時短状態と、実質的な大当たり確率が第 1 時短状態よりも低く、且つ、通常状態よりも高い（第 1 時短状態よりも有利度合いが低く、且つ、通常状態よりも有利度合いが高い）第 2 時短状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、大当たり終了後の遊技状態の 1 種として、第 1 時短状態が設定され得る一方で、特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合に、第 2 時短状態が設定されるように構成している。また、本第 8 制御例では、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、1 0 0 % の割合で、大当たり、または実質的に大当たりが確定する小当たりのどちらかに当選する（第 2 特別図柄の抽選が実行された時点で実質的に大当たりが確定する）構成としている一方で、時短状態の種別に応じて、時短状態が終了するまでの間に第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 入球口 6 4 0 へと入球する可能性を異ならせる構成としている。即ち、本第 8 制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に遊技状態によらず 1 0 0 % の

40

50

割合で普通図柄の当たりに当選する構成とした上で、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となる（即ち、実質的に大当たりが確定する）普図当たり種別（普図当たりB）が決定される割合を、通常状態では低確率（0%の割合）、第1時短状態では高確率（80%の割合）、第2時短状態では第1時短状態と通常状態との間の確率（3%の割合）に設定することにより、遊技状態毎に普通図柄の抽選が実行された場合の大当たり確率を異ならせる構成とした。これにより、普通図柄の抽選が実行された場合における大当たり期待度を遊技状態毎に異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【1418】

また、本第8制御例では、第1特別図柄の抽選契機となる第1入球口64へと入球する遊技球が、第1入球口64へ入球するよりも前に必ず通過する位置（第1入球口64の上方）に対して、普通図柄の抽選契機となる中央スルーゲート67cを配置する構成とし、更に、第1特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の抽選が開始されてから当該普通図柄の抽選に基づく普通図柄の当たりに終了するまでの間の期間の方が短くなるように構成している。つまり、第1特別図柄の抽選が実行される場合に、毎回、普通図柄の抽選もほぼ同時に（第1特別図柄の抽選が実行される直前で）実行されるように構成している。加えて、右打ちを行った場合に遊技球が通過可能な位置にも普通図柄の抽選契機となる右スルーゲート67rを別で設ける構成としているが、左打ちにより発射された遊技球が中央スルーゲート67cを通過する割合と、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合とが、略同一となるように構成している。これらにより、特に第2時短状態においては、右打ちにより普通図柄の抽選のみを実行させるよりも、左打ちにより普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とをほぼ同時に実行させる方が、第2時短状態の間に大当たりに当選する可能性が高くなるように構成している。具体的には、第2時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選で約3%の割合で当選する普図当たりB（遊技球が第2入球口640へと入球可能な第2変位パターンで電動役物640aが変位される普図当たり）に当選した場合にのみ大当たりとなる（実質的に大当たり確定の第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる）一方で、左打ちを行った場合は、普通図柄の抽選で普図当たりB（第2変位パターンで電動役物640aが変位される当たり）に当選する可能性に加えて、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選する可能性もあるため、第2時短状態において左打ちにより遊技を行わせることができる。そして、上述した通り、左打ちを行うと、中央スルーゲート67cを通過した遊技球が必ず第1入球口64へと入球し、普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるので、第1特別図柄の抽選1回あたりの実質的な大当たり確率が高くなる（実質的に、第1特別図柄の大当たりとなる確率である約1/320と、第2変位パターンが設定される普通図柄の当たりとなる確率である約1/33との合算確率である約1/30の大当たり確率になる）という、極めて斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、右打ちよりも左打ちを行った方が有利となり、且つ、特別図柄の抽選内容（特別図柄の抽選で実質的に大当たりとなる確率）が共通となる複数の遊技状態（通常状態、および第2時短状態）において、実質的な大当たり確率を異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【1419】

また、本第8制御例では、時短終了条件の1つとして、普図当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第3終了条件）を規定している。より具体的には、第1時短状態においては、普通図柄の当たり遊技が1回実行されることで時短状態が終了されるように構成し、第2時短状態においては、当選した時短図柄の種別に応じて普通図柄の当たり遊技が10回～1000回実行されることで時短状態が終了するように構成している。この理由としては、本第8制御例においては、右打ちを行うことで、第1特別図柄の抽選を実行させることなく普通図柄の抽選のみを実行させることが可能な盤面構成であり、且つ、普図当たりBに当選することで実質的に大当たりが確定する遊技性としているため、特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第1終了条件）および小当たり遊技の実行回数に基づく終了条

件（第2終了条件）のみを時短終了条件として規定した場合、第1時短状態または第2時短状態に移行した後で右打ちを行い続けると、実質的に大当たりが確定する普通図当たりBに当選するまで時短状態が継続してしまう不具合が生じてしまうためである。そこで、本第8制御例では、時短終了条件として、普通図柄の当たり遊技の実行回数に基づく終了条件（第3終了条件）を規定する構成とし、時短状態において右打ちを行い続け、特別図柄の抽選が全く行われなかったとしても、規定回数に渡って普通図柄当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了されるように構成している。これにより、普通図柄当たりBに当選するまで（即ち、実質的に大当たり当選まで）時短状態が必ず継続してしまうという不具合が発生することを防止することができる。

#### 【1420】

また、本第8制御例では、第2時短状態において、第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出を実行する場合に、その直前に実行された普通図柄の抽選結果を加味した演出態様を設定する構成としている。即ち、普通図柄の抽選で実質的に大当たりが確定する普通図柄当たりBに当選していた場合、第1特別図柄の抽選結果が外れであったとしても、大当たりを報知する変動表示態様と区別困難な演出態様の変動表示演出を実行する構成としている。このように構成することで、1の変動表示演出によって第1特別図柄の抽選結果と普通図柄の抽選結果とを一括して報知することができるので、1の変動表示演出における見かけ上の大当たり確率が高くなったかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。更に、本第8制御例における第2時短状態では、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とがほぼ同時に実行されるという基本動作からずれた動作（第1特別図柄の抽選タイミングが普通図柄の抽選タイミングから少なくとも0.2秒間以上ずれている動作）となっている場合に、変動表示演出によって第1特別図柄の抽選結果よりも、普通図柄の抽選結果を優先的に報知する構成としている。つまり、普通図柄の抽選が実行されたことに基づいて疑似的な変動表示演出を実行し、当該疑似的な変動表示演出の実行中に第1特別図柄の抽選が実行された場合は、当該第1特別図柄の抽選結果が大当たりであり、且つ、実行中の疑似的な変動表示演出が外れ（第2入球口640へと入球不可能（困難）な普通図柄当たりA）を報知する変動表示演出である場合にのみ、第1特別図柄の抽選結果（大当たり）を報知する演出態様を設定する構成としている。このように構成することで、実質的な大当たり確率が高い普通図柄の抽選結果を、実質的な大当たり確率が低い第1特別図柄の抽選結果よりも優先的に報知することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【1421】

なお、本第8制御例では、左打ちと右打ちとで、スルーゲート（中央スルーゲート67cまたは右スルーゲート67r）を遊技球が通過する割合を略同一とする構成としたが、これに限られるものではない。例えば、右打ちにより発射された遊技球が右スルーゲート67rを通過する割合を、左打ちにより発射された遊技球が左スルーゲート67cを通過する割合よりも高くなる（例えば、右打ちにより2個の遊技球を発射する毎に1個の遊技球が右スルーゲート67r通過する割合となる）ように構成してもよい。このように構成した場合、第1時短状態や第2時短状態における遊技方法を遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。つまり、時短状態において左打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度は低くなる（左打ちにより遊技球を10～15個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる）一方で、普通図柄の抽選が実行される毎に第1特別図柄の抽選が実行されるため、普通図柄の抽選で第2変位パターンに対応する普通図柄の当たりとなることだけでなく、第1特別図柄の抽選で大当たりとなることにも期待させることができる。一方で、時短状態において右打ちを行った場合、普通図柄の抽選を実行させる頻度が高くなる（右打ちにより遊技球を2個発射する毎に1回実行される程度の頻度となる）ため、時短状態における普通図柄の抽選効率を高くすることができる一方で、第1特別図柄の抽選が実行されないため、時短状態の間に大当たり当選する可能性が低くなる遊技性を実現することができる。よって、時短状態における遊技方法（左打ちを行うか右

10

20

30

40

50

打ちを行うか)によって、遊技者に対して時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的高くなるが、普通図柄の抽選効率が悪くなる(時短状態の消化に比較的長い時間を要する上に、無駄球が比較的多く発生する)遊技性と、普通図柄の抽選効率は良くなるが、時短状態の間に大当たりとなる可能性が比較的低くなる(第1特別図柄の大当たり確率である1/320の分だけ大当たり期待度が低下する)遊技性と、を選択させる極めて斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者毎に、自己の趣向によりマッチした遊技性を選択させることができるので、より多くの遊技者の好みに合う遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1422】

本第8制御例では、第1時短状態を大当たり終了後の遊技状態として設定され得る遊技状態として構成し、第2時短状態を時短図柄に当選した場合に設定される遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短図柄に当選した場合の一部又は全部で第1時短状態が設定されるように構成してもよいし、大当たり終了後の遊技状態として第2時短状態が設定され得るように構成してもよい。本第8制御例では、第1時短状態と第2時短状態とで、実質的に大当たりが確定する普図当たりBが決定される割合を異ならせることにより、通常状態と、第1時短状態と、第2時短状態とで、互いに実質的な大当たり確率を異ならせるように構成していたが、実質的な大当たり確率を異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の大当たり確率が異なる3種類の状態を設ける構成としてもよい。即ち、特別図柄の大当たり確率が約1/320となる通常状態と、特別図柄の大当たり確率が約1/1.25となる第1時短状態と、特別図柄の大当たり確率が約1/30となる第2時短状態と、を形成してもよい。このように構成することで、中央スルーゲート67cを少なくとも廃止することができるので、盤面構成を簡素化することができる。

#### 【1423】

本第8制御例では、第1時短状態において右打ちを報知する一方で、第2時短状態においては左打ちを報知する構成としていたが、第2時短状態においても左打ちを報知する構成としてもよい。即ち、第2時短状態においても、左打ちを行った場合は、第1特別図柄の抽選を実行させることができる分、大当たりとなる可能性が高くなるため、左打ちにより若干有利度合いが高くなる。よって、第2時短状態において左打ちを報知することにより、遊技者の有利度合いを向上させることができる。また、本第8制御例では、第1時短状態において昇格演出(大当たりが3ラウンドで終了する3ラウンド大当たりの可能性がある「7」以外の図柄が10ラウンドまで継続する10ラウンド大当たりが確定する「7」図柄に昇格する演出)を実行する構成としていたが、この昇格演出は、有利な特定状態が特定期間を超えて継続することが決定された場合に、決定されたタイミングとは異なるタイミングで実行され、特定期間を超えて継続することを報知する演出態様の特定演出の別形態である。

#### 【1424】

本第8制御例では、時短終了条件として、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて成立する第1終了条件と、小当たり当選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第2終了条件と、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第3終了条件と、を規定する構成としていたが、これらに加え、例えば、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果(例えば、V入賞不可能な小当たり)となった回数が規定回数となったことに基づいて成立する第4終了条件を課す構成としてもよい。このように構成することで、特に、第2時短状態において、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となるよりも前に第2時短状態が終了され得る構成とすることができるので、第2時短状態において、時短回数(普通図柄の当たり遊技の実行回数)に余裕がある場合でも、遊技者に対して緊張感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、この場合において、所定の抽選結果となった場合の変動表示演出として、所定の抽選結果となったことを遊技者が把握し得るように固定の演出を実行する(例えば、リーチ外れ演出を実行する)構成としてもよい。このように構成することで、固定の演出の実行回数

10

20

30

40

50



により所定の抽選結果の規定回数までの残り回数を把握し得る遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 1 4 2 5 】

本第 8 制御例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第 2 時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される第 2 時短状態は、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態と同じ有利度合い（約 3 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定してもよいし、異なる有利度合いに設定してもよい。時短図柄当選に基づく第 2 時短状態よりも高い有利度合い（例えば、約 10 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当 10  
 当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、天井抽選回数に到達することをより強く期待させることができるし、時短図柄当選に基づく第 2 時短状態よりも低い有利度合い（例えば、約 1 % の割合で実質的に大当たりが確定する普図当たり B に当選する普図当たりの振り分け）に設定することで、少ない抽選回数から天井抽選回数を目指して遊技を行い、遊技者が遊技にのめり込みすぎてしまうことを抑制することができる。また、いずれの場合においても、天井機能を設けることで、所謂ハマリが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【 1 4 2 6 】

本第 8 制御例では、電動役物 6 4 0 a が開放されている場合に、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を誘導可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、所謂非電動役物（第 1 非電動役物）によって開閉され、第 1 特別図柄の抽選契機となる第 1 始動口と、非電動役物（第 2 非電動役物）によって開閉され、第 2 特別図柄の抽選契機となる第 2 始動口と、が設けられている仕様と組み合わせてもよい。更に、遊技球が通過することで第 1 非電動役物を開放させる第 1 非電作動ゲートと、遊技球が通過することで第 2 非電動役物を開放させる第 2 非電作動ゲートと、装置内部に入球した遊技球を第 1 非電作動ゲートと第 2 非電作動ゲートとのいずれかに振り分ける振分役物と、が設けられた入賞装置とを設け、普通図柄の当たりとなった場合に入賞装置を開放する位置に電動役物を設ける構成としてもよい。そして、普通図柄の当たりとなったことに基づいて振分役物を固定の変位動作で変位させ、普通図柄の当たり種別として、振分役物によって第 1 非電作動ゲート 30  
 へと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たり A と、第 2 非電作動ゲートへと振り分けられる配置の間に入賞装置が開放される普図当たり B と、を設け、普図当たり B が選択される割合を、上述した第 8 制御例と同様に、通常状態、第 1 時短状態、および第 2 時短状態で互いに異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、上述した第 8 制御例と同様の挙動を実現することができる。

【 1 4 2 7 】

本第 8 制御例では、第 2 時短状態へと移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球を消化している間、チャンスタイム待機演出を実行することで、第 1 特別図柄の保留球が 0 個の状態にしてから左打ちを行わせ易くし、普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される基本動作から外れた動作となり難くする構成としていたが、チャンスタイム 40  
 中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れ難くする方法は、これに限られるものではない。これに代えて、又は加えて、例えば、チャンスタイム（第 2 時短状態）において第 1 特別図柄の保留球が 1 以上となっている場合に、第 1 特別図柄の変動時間を極めて短い変動時間（例えば、0 . 1 秒間）に設定する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスタイムへと移行してから比較的短い時間で第 1 特別図柄の保留球を消化することができるので、チャンスタイム中の動作を基本動作（普通図柄の抽選と第 1 特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）からより外れ難くすることができる。また、例えば、第 1 特別図柄、および普通図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。このように構成することで、時短図柄が停止表示されてチャンスタイム（第 2 時短状態）に移行した時点において、確実に、第 1 特別図柄も 50



普通図柄も変動停止状態にすることができる。よって、基本動作（普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される動作）から外れた動作となってしまうことを抑制することができる。

【1428】

本第8制御例では、時短図柄当選が発生してチャンスタイムに突入した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が終了されるまで（またはチャンスタイム突入後、特定期間が経過するまで）に渡って、チャンスタイム待機演出を実行する構成とし、チャンスタイムが開始されていないかのような演出態様に設定していたが、演出態様はチャンスタイム待機演出に限定されるものではない。例えば、時短図柄当選に基づく変動表示演出を、第1特別図柄の保留球が全て消化される期間まで継続して実行することで、チャンスタイムが開始されていないかのように遊技者に思わせる構成としてもよいし、時短図柄当選を示す第3図柄の停止表示期間を、チャンスタイム突入後も、第1特別図柄の保留球が全て消化されるまで継続して実行してもよい。また、時短図柄当選に基づく変動表示演出が終了されてから（時短図柄当選を示す第3図柄が停止表示されてから）、第1特別図柄の保留球が消化されるまで、チャンスタイムへの移行が確定したことを示す演出のみを実行し、保留球が消化された後で第1入球口64（および中央スルーゲート67c）への遊技球の入球を検出したことに基づいて、チャンスタイムが開始されたことを明確に報知する演出を実行してもよい。このように構成することで、遊技者に対してチャンスタイム（第2時短状態）が開始されていないと思わせることができるので、第1特別図柄の保留球が存在するうちに遊技者が左打ちを開始してしまい、第1特別図柄の変動表示の開始タイミングと普通図柄の変動開始タイミングとがずれてしまうことを抑制することができる。即ち、変動表示演出によって、第1特別図柄の抽選結果と、その第1特別図柄の抽選とほぼ同時に（直前に）実行された普通図柄の抽選結果と、の両方を加味した演出結果を報知する遊技性をより確実に実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【1429】

本第8制御例では、通常状態において普図当たりBが決定される割合を0%、第1時短状態において普図当たりBが決定される割合を80%、第2時短状態において普図当たりBが決定される割合を3%に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の割合に設定することができる。例えば、通常状態において普図当たりBが決定される（例えば、0.1%の割合で決定される）ように構成することで、通常状態においても、第1特別図柄の抽選で大当たりになることに加え、普通図柄の抽選で普図当たりBとなることを期待させることもできるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、第2時短状態における普図当たりBの決定割合を上昇させることで、第2時短状態における変動表示演出毎の実質的な大当たり期待度を向上させることができるし、低下させることで、第2時短状態における大当たり期待度を低下させることができる。更に、第1時短状態における普図当たりBの決定割合を上昇させることで、第1時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度（連チャン発生率）を向上させることができるし、普図当たりBの決定割合を低下させることで、第1時短状態に移行した場合の大当たり当選期待度を低下させることができる。なお、時短状態Aにおいて第2入球口640へと入球困難な普図当たりAに係る普図当たり遊技の実行、および第2入球口640へと入球容易な普図当たりBに係る普図当たり遊技の実行は、それぞれ保留球を増加させ難い制御、および保留球を増加させ易い制御の別形態である。

【1430】

本第8制御例では、普通図柄の抽選が実行された場合に、遊技状態によらず、普通図柄の当たりとなる確率を1/1（100%）とする構成としていたが、これに限られるものではなく、任意の確率に設定することができる。他の制御例と同様に、普通図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態を設ける構成とし、通常状態および第2時短状態は普通図柄の低確率状態として取り扱われる一方で、第1時短状態は普通図柄の高確率状態として取り扱われるように構成してもよい。この場合において、普通図柄の当たりとなる確

10

20

30

40

50

率を、普通図柄の高確率状態では1/1.25(80%)、普通図柄の低確率状態では3/100(3%)に設定し、時短状態(第1時短状態、第2時短状態)において普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりBに設定される(第2変位パターンで電動役物640aが変位される)一方で、通常状態で普通図柄の当たりとなった場合は必ず普図当たりAに設定される(第1変位パターンで電動役物640aが変位される)構成としてもよい。つまり、普通図柄の高確率状態に設定される第1時短状態では、普通図柄の抽選で80%の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりBが必ず決定され、普通図柄の低確率状態に設定される第2時短状態では、普通図柄の抽選で3%の割合で普通図柄の当たりとなって実質的に大当たりが確定する普図当たりBが必ず決定され、通常状態では、普通図柄の抽選で3%の割合で普通図柄の当たりとなるが、必ず普図当たりAが決定されるため第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能(困難)となるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の当たりとなった場合に、時短状態であれば普図当たりBを決定し、通常状態であれば普図当たりAを決定するという、比較的簡単な制御により上述した第8制御例と同一の動作を実現することができるので、普通図柄の当りに当選した後における処理負荷を低減することができる。

10

#### 【1431】

本第8制御例では、普図当たりAであるか普図当たりBであるかによらず、第2時短状態において普通図柄の抽選が開始されてから普通図柄の当たりが終了して次の普通図柄の抽選を実行可能となるまでの期間の長さを、第2入球口640への入球を検出しない場合に、第1特別図柄の変動時間と同一の期間となるように構成することで、第2時短状態の間、普通図柄の抽選と第1特別図柄の抽選とがほぼ同時に実行される遊技性を維持可能に構成していたが、少なくとも普図当たりBでは、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間を必ずしも第1特別図柄の変動時間に一致させなくても良い。例えば、普図当たりBに当選した場合は、普通図柄の変動時間が1秒間、普通図柄のオープニング期間が7秒間、電動役物640aの開放期間が最大2秒間の、合計10秒間となるように構成してもよい。このように構成することで、普図当たりBとなる場合(即ち、大当たり演出を実行する場合)における演出期間をより長く確保することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。

20

#### 【1432】

本第8制御例では、通常状態において時短図柄に当選することで、大当たりを介さずに、第2時短状態へと直接移行する構成としていたが、遊技状態の組合せはこれに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、第2時短状態において時短図柄に当選した場合に、第1時短状態(または第1時短状態と同等の普図当たりBの決定割合となる第2時短状態B)へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第2時短状態において大当たり当選することに加え、時短図柄当選が発生した場合にも、時短状態と大当たりとを80%の割合で繰り返す(ループする)極めて有利な状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、例えば、第1時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、普図当たりBの当選割合が低い遊技状態(例えば、第2時短状態、または第2時短状態と同等の普図当たりBの決定割合となる第1時短状態B)へと移行するように構成してもよい。このように構成することで、第1時短状態において左打ちを行った場合に、第1特別図柄の抽選と普通図柄の抽選とをほぼ同時に実行させることができることにより第1特別図柄の大当たり当選し得る分、大当たり期待度が高くなるというメリットが生じる代わりに、時短図柄当選が発生すると、時短状態自体の有利度合いが低下してしまうというデメリットを生じさせることができるので、メリット、デメリットを勘案して遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができる。また、遊技状態は時短状態および通常状態には限られず、例えば、特別図柄の抽選確率が通常よりも高い特別図柄の高確率状態を設け、特別図柄の低確率状態に設定される遊技状態(通常状態、第1時短状態、第2時短状態)から特別図柄の高確率状態に設定される遊技状態(高確率状態、且つ、非時短状態、高確率状態、

30

40

50

且つ、第1時短状態、高確率状態、且つ、第2時短状態)へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、逆に、高確率状態に設定される遊技状態から低確率状態に設定される遊技状態へと大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよいし、高確率状態に設定される遊技状態から高確率状態に設定される他の遊技状態へと、大当たりを介さずに直接移行可能に構成してもよい。また、上記のあらゆる場合において、大当たりを介さずに遊技状態を変更する条件は、時短図柄当選に限られるものでもなく、例えば、特定領域650e3へと遊技球を入球させることが不可能な開閉扉650f1の開放パターンに設定される小当たり(非V小当たり)に当選したことを契機として、遊技状態を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となったことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、第2特別図柄の抽選回数の合計が規定回数となつたことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよいし、普通図柄の当たり遊技の実行回数が規定回数となつたことに基づいて遊技状態を変更する構成としてもよい。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【1433】

##### <第9制御例>

次に、図376から図404を参照して、第9制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第8制御例におけるパチンコ機10では、時短状態として、実質的に大当たりが確定する第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口640への入球し易さ(第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な普図当たりBに当選する割合)が異なる複数の時短状態(第1時短状態、第2時短状態)を設ける構成とすることにより、特別図柄の抽選確率が共通であるにもかかわらず、実質的な大当たり確率が異なる複数の遊技状態を設ける構成としていた。

20

#### 【1434】

これに対して第9制御例におけるパチンコ機10では、上述した第8制御例と同様に、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで実質的な大当たり確率(実質的に大当たりが確定する小当たりの確率)を異ならせているものの、第2特別図柄の抽選に完全外れの抽選結果を設けている点では第8制御例と相違している。即ち、本第9制御例におけるパチンコ機10では、第2特別図柄の抽選が実行された場合における実質的な大当たり確率(特別図柄の抽選で大当たりとなる確率と小当たりとなる確率との合算の確率)が約1/3となる(約2/3の確率で外れとなる)ように構成している点で第8制御例と相違している。また、本第8制御例におけるパチンコ機10では、時短回数が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第2特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第2特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている点で相違している。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aと、特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと、を設ける構成としている。ここで、本第8制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数(第1特別図柄と第2特別図柄との合計の抽選回数)が規定回数となつたことに基づいて成立する第1終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となつたことに基づいて成立する第2終了条件と、第2特別図柄の抽選回数が規定回数となつたことに基づいて成立する第3終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第2特別図柄の保留球数が規定個数となつたことに基づいて成立する第4終了条件と、が設けられている。時短状態Aと時短状態Bとでは、第1~第3終了条件が共通とされ、第4終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせている。

30

40

#### 【1435】

また、本第9制御例では、時短状態A、Bに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Cを設ける構成としている。加えて、本第9制御例では、時短状態の連続回数(通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数)に制限を設ける(時短リミット回数を設定する)構成とした上で、時短状態Cの間に大当たりに当選した場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当た

50

り終了後の遊技状態が再度、時短状態Cに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Cが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Cに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。更に、本第9制御例では、時短状態Cにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Cと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返されて通常状態へと移行した際に、上限個数（4回）の第2特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、大当たり確率が約1/3の第2特別図柄の抽選を4回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第2特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aよりも大当たり期待度が高く、且つ、第2特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合も、遊技者に対して大当たりに対する大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【1436】

更に、本第9制御例では、時短状態Aや時短状態Bにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第2終了条件が成立する（小当たりカウンタ203sを減算する）ように構成する一方で、時短状態Cにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域650e3を遊技球が通過した後で第2終了条件が成立する（小当たりカウンタ203sを減算する）ように構成している。このように構成することで、時短状態Aや時短状態Bに移行した後において小当たりで当選した場合に、時短状態の間に実行された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第2特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、特定領域650e3を遊技球が通過した時点の遊技状態を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第2特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態Cにおいては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態Cと大当たりとの繰り返しが続いてしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態Cと大当たりとの繰り返しを終了されてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1437】

この第9制御例におけるパチンコ機10が、上述した第8制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第8制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第8制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図376を参照して、本第9制御例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図376は、本第9制御例における遊技盤13の正面図である。図376に示した通り、本第9制御例における遊技盤13は、第8制御例における遊技盤13の盤面構成（図

40

50

3 4 2 参照) に対して、第 1 入球口 6 4 の上方に設けられていたスルーゲート 6 7 c、および可変表示装置ユニット 8 0 の右側に設けられていた右スルーゲート 6 7 r に代えて、V 入賞装置 6 5 0 の上流側に単一のスルーゲート 6 7 が設けられている点で相違している。図 3 7 6 に示した通り、このスルーゲート 6 7 は、右打ちにより可変表示装置ユニット 8 0 の正面視右側の流路へと発射され、第 2 入球口 6 4 0 に入球しなかった遊技球が必ず通過する位置に設けられている。つまり、本第 9 制御例では、第 8 制御例に対して、右打ちを行わなければ普通図柄の抽選が実行されず、電動役物 6 4 0 a が開放されることもない代わりに、右打ちを行った際のスルーゲート 6 7 の通過割合が高くなる盤面構成となっている点で相違している。

#### 【 1 4 3 8 】

次いで、図 3 7 7 から図 3 7 9 を参照して、本第 9 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 3 7 7 を参照して、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなった(所謂、初当たり)に当選した)後において高い割合(95%の割合)で設定される時短状態 A における演出態様について説明する。まず、図 3 7 7 (a) は、時短状態 A が開始されてから第 2 特別図柄の抽選が開始されるまでの間における演出態様を示した図である。図 3 7 7 (a) に示した通り、初当たり後に時短状態 A に移行すると、主表示領域 D m において、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域 D m における上方に形成される横長略長方形形状の表示領域 H R 1 0 に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックする!」という文字が表示される。また、主表示領域 D m における左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域 D m 4 が形成され、主表示領域 D m の左下には、後述する攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域 A I 1 , A I 2 が形成される。更に、副表示領域 D s には、「敵を倒せば R U S H 突入! ?」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより攻撃アイコンを獲得(ストック)することができること、および怪獣のキャラクタ 8 2 1 を冒険者のキャラクタ 8 1 1 が討伐できればラッシュモード(時短状態 A よりも有利な時短状態 B)に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 1 4 3 9 】

また、図 3 7 7 (b) は、時短状態 A において右打ちにより発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと 1 個入球して第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図 3 7 7 (b) に示した通り、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い(遊技者が視認し難い)小表示領域 D m 8 において、第 2 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示が開始される。また、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との間にタイムゲージ g a 3 が表示される。このタイムゲージ g a 3 は、第 2 特別図柄の変動開始時に残時間表示 g a 3 a がタイムゲージ g a 3 の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示 g a 3 a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 g a 3 b の面積が大きくなるように構成されており、第 2 特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒が経過した時点で残時間表示 g a 3 a の右端がタイムゲージ g a 3 の左端に到達して残時間表示 g a 3 a の面積が 0 になると共に、タイムゲージ g a 3 の全体を経過時間表示 g a 3 b が占める表示態様となるように構成されている。タイムゲージ g a 3 が 0 になった時点で、当該変動の抽選結果および第 2 特別図柄の残保留の先読み結果に応じて、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒す演出が実行されるか否かが決定される。

#### 【 1 4 4 0 】

更に、第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域 A I 1 に対して、今回の第 2 特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図 3 7 7 (b) の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる(怪獣のキャラクタ 8 2 1 を倒す)期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、

10

20

30

40

50

本第9制御例では、「パンチ」、「蹴り」、「斬撃」、および「必殺技」の4種類のアイコンが設けられている。「パンチ」アイコンは外れの場合に選択され易く、大当たり又は小当たりの場合に選択され難くなるように構成され、「蹴り」アイコンは時短状態Bとなる場合に他の場合よりも選択され易くなるように構成され、「斬撃」アイコンは外れの場合に選択され難くなるように構成されている。また、「必殺技」アイコンは大当たりまたは小当たりの場合にのみ選択され得る上に、大当たり後に時短状態Bへと移行する場合よりも、有利な時短状態Cへ移行する場合の方が選択割合が高くなるように構成されている。これらの選択割合により、攻撃アイコンの種別によって第2特別図柄の抽選結果を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【1441】

次に、図378(a)を参照して、時短回数(第2特別図柄の規定抽選回数)が1回の時短状態Aにおいて1個目の第2特別図柄の保留球を獲得した場合の表示態様について説明する。図378(a)に示した通り、1個目の第2特別図柄の保留球を獲得し、第4終了条件(時短最終変動にて第2特別図柄の保留球数が規定個数(時短状態Aの場合、1個)に到達したことで成立する時短終了条件)が成立して時短状態Aが終了された状況を示した図である。図378(a)に示した通り、時短状態Aの1変動目(最終変動目)において第2特別図柄の保留球が1個となり、第4終了条件が成立すると、2番目の攻撃アイコン表示領域AI2に対して今回獲得した第2特別図柄の保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンが表示される。図378(a)の例では、「蹴り」アイコンが獲得された場合を例示している。また、タイムゲージga3に対して、「準備完了」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短状態Aにおいて獲得可能な第2特別図柄の保留球を全て獲得できたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、実行中の第2特別図柄の変動表示および新たに獲得した第2特別図柄の保留球のそれぞれに対応する抽選結果と、各攻撃アイコンの種別とが対応しているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

## 【1442】

なお、図示については省略したが、第2特別図柄の保留球が貯まって時短状態が終了された後は、冒険者のキャラクタ811が攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ821に攻撃を仕掛ける演出が実行される。即ち、実行中の第2特別図柄の変動表示の後半(10秒経過~30秒経過)までの期間を用いて、攻撃アイコン表示領域AI1に表示された攻撃アイコン(図378(a)の例では、「残撃」アイコン)を用いて怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ821を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。怪獣のキャラクタ821を倒しきれなかった場合は、時短状態Aにおいて獲得していた第2特別図柄の保留球を用いた第2特別図柄の変動表示が開始されると共に、攻撃アイコン表示領域AI2に表示された攻撃アイコン(図378(a)の例では、「蹴り」アイコン)を用いて怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりであれば、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行される一方で、外れであれば、怪獣のキャラクタ821を倒しきれなかったことを報知する演出が実行される。

30

40

## 【1443】

次に、図378(b)を参照して、時短状態Aにおいて大当たりで当選した(所謂、連チャンが発生した)場合に、当該連チャン大当たり後に移行し得る時短状態Bにおける演出態様について説明する。図378(b)に示した通り、主表示領域Dmの表示内容は、時短状態Aにおける演出態様と類似しており、攻撃アイコン表示領域の個数が2個から4個になっている点でのみ相違している。これは、時短状態Bにおいては、第4終了条件(時短最終変動にて第2特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことで成立する時短終了条件)として、保留球数3個に設定されていることに対応している。つまり、時短状態B

50

において実行される1回の第2特別図柄の抽選と、時短状態Bの間に獲得できる3個の第2特別図柄の保留球に基づく3回の第2特別図柄の抽選と、の合計4回分の第2特別図柄のそれぞれに対応する攻撃アイコンを表示させるための4個の表示領域が形成される点で相違している。また、副表示領域Dsの表示内容についても、時短状態Aと時短状態Bとは相違している。即ち、時短状態Bでは、「攻撃がヒットすればボーナス!? 敵を倒せばMAX!??」という文字が表示される。これらの表示内容により、攻撃が怪獣のキャラクタ821に当たるだけで大当たりとなる上に、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行されればMAXボーナスも確定するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、MAXボーナスとは、大当たり終了後に最も有利な(実質的に次回の大当たりまで継続する)時短状態Cへと移行することを意味している。つまり、大当たりと時短状態Cとが、時短リミット回数(3回)に到達するまで繰り返される状態への移行を意味しており、合計で4回分の大当たりが保証される極めて有利な状態を形成することを示している。本第9制御例では、第2特別図柄の大当たりとして、4ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり1回あたり600個以上の賞球の払い出しが行われるため、怪獣のキャラクタ821を倒す演出が実行されることにより、16ラウンドの大当たりで当選した(2400個以上の賞球が払い出される)のと同等の恩恵を受けることができる。よって、4ラウンドの大当たりしか搭載していないにもかかわらず、大量の賞球を一度に獲得できる機会を遊技者に対して与えることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。

10

## 【1444】

20

図379(a)は、時短状態Cに対応する大当たり(MAXボーナス)への当選が確定した(第2特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりA41に当選した)場合の演出態様を示した図である。図379(a)に示した通り、MAXボーナスに当選した場合は、主表示領域Dmにおいて、怪獣のキャラクタ821を冒険者のキャラクタ811が撃破する演出が実行されると共に、「7」の数字を模した第3図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域Dsにおいて、「MAXボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してMAXボーナスに当選したということを容易に理解させることができる。

## 【1445】

次に、図379(b)を参照して、MAXボーナスに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の各時短状態Cにおける演出態様について説明する。ここで、本第9制御例では、最初に時短状態Cに対応する大当たりで当選してから時短リミット回数に到達するまでの間(MAXボーナスモード)の、4ラウンド大当たりと時短状態Cとが繰り返されている間の演出態様を、あたかも1の大当たりが継続しているかのような演出態様に設定する構成としている。つまり、初回の大当たり終了後の1回目の時短状態Cでは、4ラウンド終了後(5ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける2回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの5ラウンド目から8ラウンド目であるかのような演出を実行し、2回目の時短状態Cでは、8ラウンド終了後(9ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける3回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの9ラウンド目から12ラウンド目であるかのような演出を実行し、3回目(時短リミット回数における最後)の時短状態Cでは、12ラウンド終了後(13ラウンド前)のインターバル演出中であるかのような演出を実行し、MAXボーナスモードにおける4回目の4ラウンド大当たりでは、疑似的に大当たりの13ラウンド目から16ラウンド目であるかのような演出を実行するように構成している。このように構成することで、4回の大当たりを1の大当たりかのように遊技者に思わせることができるので、実際には少ないラウンド数の大当たりが繰り返されているに過ぎないにもかかわらず、ラウンド数が極めて多く、大量の賞球を獲得可能な1の大当たりで当選したかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

## 【1446】

50



図379(b)は、MAXボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Cの演出態様の一例を示した図である。図379(b)に示した通り、MAXボーナスモードにおける大当たり間の時短状態Cでは、あたかもインターバル期間中であるかのような疑似インターバル演出が実行される。即ち、冒険者のキャラクタ811が宝箱810の中から出現した大量の金貨に喜ぶ演出が実行されると共に、小表示領域Dm9に対して、次の疑似的なラウンド数を示す「5ラウンド」という文字が表示される。また、小領事領域Dm2に対して、MAXモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字(800)と、MAXボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字(2400)と、が表示される。また、小表示領域Dm8において、第2特別図柄の抽選結果を示す第3図柄の変動表示演出が比較的目立ち難い態様で実行される。更に、副表示領域Dsに対して、「MAXボーナス中」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してあたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように思わせることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図380を参照して、本第9制御例において初当たり発生後に時短状態Aへと移行した場合における演出態様の推移について説明する。図380は、本第9制御例において通常モードで当選した初当たりが終了してから時短状態Aが終了して第2特別図柄の保留球を消化し、通常モードに戻るまでの間における演出態様の経時変化を示した図である。図380に示した通り、初当たりが終了すると、まず、右打ちにより保留球(攻撃アイコン)を獲得することを促す演出(保留チャージ演出、図377、図378(a)参照)が実行される。保留チャージ演出は、時短状態Aにおける初回の第2特別図柄の変動表示が開始されてから10秒間が経過するまでの間実行される。なお、第2特別図柄の変動表示演出中に右打ちを継続することで、第2特別図柄に対応する始動入賞が発生して保留球数が1になると、時短状態Aが終了されて通常状態へと移行する。

10

20

#### 【1447】

図380に示した通り、保留チャージ演出が終了してから第2特別図柄の1回目の変動表示が終了するまでの間の20秒間の期間では、怪獣のキャラクタ821に対して1個目の攻撃アイコン(攻撃アイコン表示領域AI1に表示された攻撃アイコン)に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間(1秒間)で演出結果が報知される。図380では、怪獣のキャラクタ821の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了と共に2回目の変動表示演出(時短状態Aの間に獲得した第2特別図柄の保留球に基づく変動表示演出)が開始され、2個目の攻撃アイコン(攻撃アイコン表示領域AI2に表示された攻撃アイコン)に対応する攻撃を試みる演出が実行され、図柄の確定表示期間(1秒間)で演出結果が報知される。図380では、2回目の攻撃でも怪獣のキャラクタ821の討伐に失敗したことを示す演出結果が報知された場合を例示しており、報知期間の終了後に通常モード用の演出態様に切り替わる。このように、時短状態Aに移行してから、時短状態Aの間に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化するまでの期間において、連続性(ストーリー性)のある一連の演出でラッシュモード(時短状態B)またはMAXボーナスモードに突入するか否かの報知を行うことができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【1448】

次に、図381を参照して、MAXボーナスモードにおける演出態様について説明する。図381は、本第9制御例において、時短状態Cへと移行する大当たりに当選してから時短リミット回数に到達するまでの間の演出態様の経時変化を示した図である。図381に示した通り、時短状態において時短状態Cへと移行する種別の4ラウンド大当たり(大当たりA41~大当たりC41)が実行されると、まず、MAXボーナスモードにおける1ラウンド目~4ラウンド目に対応する演出が実行され、4ラウンド目が終了すると、疑似インターバル演出が実行される。そして、1回目の時短状態Cの間、疑似インターバル演出が継続され、4ラウンド大当たり(大当たりA41~D42のいずれか)に当選すると、当該4ラウンド大当たりの1ラウンド目~4ラウンド目において、疑似的に5ラウン

50



ド目～8ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な8ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、2回目の時短状態Cの間、疑似インターバル演出が継続され、4ラウンド大当たり（大当たりA41～D42のいずれか）に当選すると、当該4ラウンド大当たりの1ラウンド目～4ラウンド目において、疑似的に9ラウンド目～12ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な12ラウンド目が終了すると、再度疑似インターバル演出が実行される。そして、3回目（時短リミット回数）の時短状態Cの間、疑似インターバル演出が継続され、4ラウンド大当たり（大当たりA41～D42のいずれか）に当選すると、当該4ラウンド大当たりの1ラウンド目～4ラウンド目において、疑似的に13ラウンド目～16ラウンド目であるかのような演出が実行され、疑似的な16ラウンド目が終了してエンディング期間に移行すると、エンディング期間の開始時点で保留されていた第2特別図柄の保留球の数（疑似インターバル演出の実行中に継続して右打ちを行っていれば、ほぼ4個）だけ攻撃アイコンを獲得する演出が実行される。そして、大当たり終了後はエンディング期間において獲得した攻撃アイコンを消費して怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を仕掛ける最大4回の演出が実行される。つまり、時短状態Bと同じ回数の演出が実行される。

10

#### 【1449】

このように、本第9制御例では、大当たり終了後に時短状態Cが設定される場合に、最初の大当たりが開始されてから時短リミット回数に到達するまでの間の4回の大当たり遊技および3回の時短状態Cの間、1の大当たり遊技が継続して実行されているかのような斬新な演出態様を実行する構成としているので、遊技者に対して1の契機で大量の賞球を獲得できたかのように思わせることができ、遊技にメリハリをつけることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができると共に、好適な演出態様を実現することができる。次に、図382を参照して、本第9制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図382に示した通り、本第9制御例では、主として5種類の状態（モード）が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態（第2特別図柄の抽選を実行不可能（困難）な状態）である通常状態A（通常モード）と、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第2特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態A（チャンスモード）、時短状態B（時短モード）、および時短状態C（MAXボーナスモード）と、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、第2特別図柄の保留球が1以上存在することにより第2特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態B（引き戻しモード）と、が少なくとも設けられている。

20

30

#### 【1450】

ここで、時短状態A～Cは、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第2入球口640への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態Aでは、特別図柄の変動表示が合計10回実行されることで第1終了条件が成立し、小当たり遊技が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が1回実行されることで第3終了条件が成立し、時短最終変動において第2特別図柄の保留球が1個以上貯まることで第4終了条件が成立する。このため、時短状態Aにおいて演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、1回目の第2入球口640への入球に基づいて第2特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に再度第2入球口640へと遊技球が入球することで第2特別図柄の保留球が1個となって時短状態が終了されるように構成されている。時短状態が終了された後は、普通図柄の当たりとなっても第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（極めて困難）となるため、2個以上の第2特別図柄の保留球を獲得することも不可能となる。なお、本第9制御例における普通図柄の当たりでは、1個の遊技球の入球を検出することで終了条件が成立し、即座に電動役物640aが閉鎖（没入）されるため、時短状態における1回の普通図柄の当たりに基づく電動役物640aの開放期間の間に1個の遊技球のみ入球が許

40

50

容される（２個以上の遊技球の入球が排除される）構成となっている。よって、時短状態 A へと移行した場合は、有利な第 2 特別図柄の抽選の機会を合計 2 回得ることができる。

【 1 4 5 1 】

また、時短状態 B は、第 1 ～ 第 3 終了条件については時短状態 A と共通である一方で、第 4 終了条件が 3 個に設定されている点で時短状態 A と相違している。このため、時短状態 B において右打ちを行い続けた場合、1 回目の第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて第 2 特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動の間に 3 回第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球することで第 2 特別図柄の保留球が 3 個となって時短状態が終了されるように構成されている。これにより、時短状態 B へと移行した場合は、有利な第 2 特別図柄の抽選の機会を合計 4 回得ることができる。更に、時短状態 C では、特別図柄の変動表示が合計 1 0 0 回実行されることで第 1 終了条件が成立し、小当たり遊技が 1 回実行されることで第 2 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されることで第 3 終了条件が成立し、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球が 6 5 5 3 5 個以上貯まることで第 4 終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第 9 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たり又は小当たり

10

20

【 1 4 5 2 】

まず、図 3 8 2 の上段を参照して、通常状態 A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図 3 8 2 の上段に示した通り、通常状態 A（通常モード）から他の状態には、大当たり

30

【 1 4 5 3 】

次に、図 3 8 2 の中段左側を参照して、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 3 8 2 の中段左側に示した通り、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態へは、大当たり

40

50

るため、時短状態 A において小当たりに当選した場合に、小当たり A 4 1 に当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態 A において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。よって、2 回の第 2 特別図柄の抽選機会の間に約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態 A において 1 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図 3 8 2 では、時短状態 A に移行してから第 2 特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態 A と呼称している。

#### 【 1 4 5 4 】

次に、図 3 8 2 の中段右側を参照して、時短状態 B (時短モード) から他の状態への移行方法について説明する。図 3 8 2 の中段右側に示した通り、時短状態 B (時短モード) から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 3 8 2 の中段右側に示した通り、時短状態 B において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 3 8 2 の中段右側に示した通り、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 4 1 となった場合に、当該小当たり A 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、時短状態 B において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 4 1 となった場合に、当該小当たり B 4 1 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 B に設定される (時短状態 B をループする)。これらにより、時短状態 B においては、時短状態 A と同様に、時短状態の間に獲得した第 2 特別図柄の保留球で約 1 / 3 の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態 C に設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【 1 4 5 5 】

次に、図 3 8 2 の下から 2 段目を参照して、時短状態 C (MAX ボーナスモード) から他の状態への移行方法について説明する。図 3 8 2 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C (MAX ボーナスモード) から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合のみ移行する可能性がある。より具体的には、図 3 8 2 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態 B に設定される。これに対して、図 3 8 2 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 C に設定される (時短状態をループする)。このため、一旦時短状態 C へと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した通り、本第 9 制御例では、大当たりのラウンド数が全て 4 ラウンドであり、時短リミット回数は 3 回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4 回の大当たりが保証される。つまり、1 6 ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【 1 4 5 6 】

次に、図 3 8 2 の下段を参照して、通常状態 B (引き戻しモード) から他の状態への移行方法について説明する。図 3 8 2 の下段に示した通り、通常状態 B (引き戻しモード) から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態 C の間に保留されていた第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性があ

10

20

30

40

50

る。より具体的には、図382の下段に示した通り、通常状態Bにおいて特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図382の下段に示した通り、通常状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たり当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たり当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を全て消化した(全て外れとなった)場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。このように、本第9制御例では、時短状態A、時短状態B、および通常状態Bにおいて、約1/3という高確率で当選する小当たり当選した場合に、小当たり種別が小当たりA41に決定されるか、小当たりB41に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりA41に当選して時短状態Cへと移行し、一度に大量の賞球(16ラウンド分の賞球)を獲得できるのか、小当たりB41に当選して時短状態Bへと移行するのにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1457】

<第9制御例の電氣的構成>

次に、図383(a)を参照して、本第9制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図383(a)は、本第9制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図383(a)に示した通り、本第9制御例におけるROM202は、上述した第8制御例におけるROM202の構成(図352(a)参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202ajに代えて第1当たり乱数テーブル202akが設けられている点、大当たり種別選択テーブル202bjに代えて大当たり種別選択テーブル202bkが設けられている点、第2当たり乱数テーブル202cjに代えて第2当たり乱数テーブル202ckが設けられている点、変動パターン選択テーブル202djに代えて変動パターン選択テーブル202dkが設けられている点、時短付与テーブル202ejに代えて時短付与テーブル202ekが設けられている点、小当たり種別選択テーブル202fjに代えて小当たり種別選択テーブル202fkが設けられている点、時短種別選択テーブル202ja、および普図当たり種別選択テーブル202jbが削除されている点で相違している。その他の構成については上述した第8制御例におけるROM202の構成と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図384(a)、(b)を参照して、本第9制御例における第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄1乱数テーブル202ak1、および特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図384(a)は、本第9制御例における特別図柄1乱数テーブル202ak1の規定内容を示した図であり、図384(b)は、本第9制御例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。まず、図384(a)を参照して、本第9制御例において第1特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄1乱数テーブル202ak1の詳細について説明する。

#### 【1458】

図384(a)に示した通り、本第9制御例における特別図柄1乱数テーブル202ak1には、大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲として、「0~204」の205個の乱数値(カウンタ値)対応付けて規定されている一方、小当たりと判定される乱数値は対応付けられていない。第1当たり乱数カウンタC1の取

り得る「0～65535」の65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が205個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は約 $1/320$ （ $205/65536$ ）である。次に、図384（b）を参照して、本第9制御例において第2特別図柄の抽選が実行された場合に参照される特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図384（b）は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図384（b）に示した通り、本第9制御例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）の範囲として、「0～204」の205個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定され、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「205～22049」の21845個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が205個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第1特別図柄の抽選と同様に、約 $1/320$ （ $205/65536$ ）である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が21845個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約 $1/3$ （ $21845/65536$ ）である。

10

#### 【1459】

このように、本第9制御例では、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選とで、特別図柄の大当たりと判定される乱数値を共通としておく（即ち、大当たり確率を共通としておく）一方で、小当たりと判定される乱数値を第2特別図柄の抽選にのみ設ける構成としている。そして、本第9制御例における小当たりは、上述した第8制御例や第7制御例等の小当たりと同様に、小当たり遊技中に右打ちを行い続けるだけで、ほぼ確実に特定領域650e3を遊技球が通過して大当たりに当選することが可能となるように構成されているため、実質的に大当たり当選が確定する抽選結果である。よって、実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算の確率）が、第1特別図柄の抽選では約 $1/320$ であるのに対し、第2特別図柄の抽選では約 $1/3$ となるため、第1特別図柄の抽選に対して、第2特別図柄の抽選の有利度合いを極めて高くすることができる。よって、メリハリのついた遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図384（c）を参照して、本第9制御例における大当たり種別選択テーブル202bkの詳細について説明する。図384（c）は、本第9制御例における大当たり種別選択テーブル202bkの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル202bkは、上述した第8制御例における大当たり種別選択テーブル202bj（図353（c）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図384（c）に示した通り、本第9制御例における大当たり種別選択テーブル202bkには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA41、および大当たりB41の2種類が規定されており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりC41の1種類が規定されている。

20

30

#### 【1460】

図384（c）に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲に対して、「大当たりA41」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～99」の範囲に対して、「大当たりB41」が対応付けて規定されている。「大当たりA41」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B（第2特別図柄の抽選機会が合計4回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりB41」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態A（第2特別図柄の抽選機会が合計2回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりA41」と「大当たりB41」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりA41」の方が有利な第2特別図柄の抽選機会を「大当たりB41」よりも2回分多く付与されるため、「大当たりA41」

40

50

は、「大当たり B 4 1」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 4 1」および「大当たり B 4 1」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 5 個および 9 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 4 1」、「大当たり B 4 1」に当選する割合は、それぞれ 5 % および 9 5 % である。よって、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（5 % の割合）で有利度合いが高い時短状態 B が設定され、比較的高確率（9 5 % の割合）で有利度合いが低い時短状態 A が設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たり A 4 1」または「大当たり B 4 1」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。

10

#### 【 1 4 6 1 】

また、図 3 8 4 ( c ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、「大当たり C 4 1」が対応付けて規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲に「大当たり C 4 1」が対応付けられているため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たり C 4 1」が決定される。この「大当たり C 4 1」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態 C に設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。なお、これらの「大当たり A 4 1」~「大当たり C 4 1」に加えて、本第 9 制御例では「大当たり D 4 1」も設けられている。この「大当たり D 4 1」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たり B 4 1 が決定されて当該小当たり B 4 1 の小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態 B に設定される 4 ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たり D 4 1」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態 C が設定される。

20

#### 【 1 4 6 2 】

次に、図 3 8 5 ( a ) を参照して、本第 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k の詳細について説明する。この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k は、普通図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の当否を判定するために参照されるデータテーブルである。図 3 8 5 ( a ) に示した通り、本第 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k では、普通図柄の通常状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0」が対応付けられている。これに対し、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る値の全範囲（「0 ~ 2 9 9」の範囲）が対応付けられている。このため、本第 9 制御例では、普通図柄の通常状態において右打ちを行っても、低確率（1 / 3 0 0 の確率）でしか普通図柄の当たりには当選しない一方で、普通図柄の時短状態では、普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりには当選する。よって、普通図柄の時短状態においては、右打ちを行うことにより容易に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることができる。次に、図 3 8 5 ( b ) を参照して、本第 9 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k は、上述した第 8 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d j（図 3 5 4 ( b ) 参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図 3 8 5 ( b ) は、この変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の構成を示したブロック図である。

30

40

#### 【 1 4 6 3 】

図 3 8 5 ( b ) に示した通り、本第 9 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される通常用テーブル 2 0 2 d k 1 と、時短状態 A , B において特

50

別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するために参照される時短用テーブル202dk2と、時短状態C（MAXボーナスモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照されるMAXボーナス用テーブル202dk3と、で少なくとも構成されている。まず、図385（c）を参照して、通常用テーブル202dk1の詳細について説明する。図385（c）は、本第9制御例における通常用テーブル202dk1の規定内容を示した図である。図385（c）に示した通り、通常用テーブル202dk1には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140～149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150～179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

10

#### 【1464】

また、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が大当たりである場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、大当たりで当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。一方、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「小当たり」が規定されている。

20

30

40

#### 【1465】

なお、本第9制御例では、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能（困難）な電動役物640aの開閉パターン（0.1秒間のショート開放）が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第2入球口640へと遊技球を入球させることはできない。本第9制御例において通常状態で第2特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状態（時短状態A～Cのいずれか）において右打ちにより第2特別図柄の保留球を1又は複数獲得した後で、当該保留球を消化

50



する前に時短終了条件が成立して時短状態が終了された場合である。つまり、時短状態 A や時短状態 B において継続して右打ちを行い続けることで第 4 終了条件が成立した後、および時短状態 C において継続して右打ちを行い続けて保留球を獲得した状態で時短リミット回数に到達して通常状態 B に移行した場合である。これらの場合の第 2 特別図柄の変動表示期間は、いずれも、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が攻撃アイコンを使用して怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される期間であるため、抽選結果によらずに変動時間を 20 秒間に固定化することにより、演出期間を確実に確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【1466】

次に、図 3 8 6 ( a ) を参照して、上述した時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の詳細について説明する。図 3 8 6 ( a ) は、この時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の規定内容を示した図である。図 3 8 6 ( a ) に示した通り、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 には、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間 ( 0 . 5 秒間 ) の変動時間が終了するように構成している。これは、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上保持した状態で有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示演出 ( 実質的な大当たり期待度が高い第 2 特別図柄の抽選が実行できない期間 ) が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

#### 【1467】

一方、図 3 8 6 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄に対する規定内容としては、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ロング小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第 2 特別図柄の変動時間を 3 0 秒間に固定化することができる。よって、保留チャージ演出 ( 図 3 7 7 ( b ) 、図 3 7 8 ( b ) 参照 ) の演出期間である 1 0 秒間と、冒険者のキャラクタ 8 1 1 が怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃アイコンに対応する攻撃を行う演出の演出期間である 2 0 秒間と、を抽選結果によらずに確保することができる。

#### 【1468】

次に、図 3 8 6 ( b ) を参照して、上述した MAX ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 の詳細について説明する。図 3 8 6 ( b ) は、この MAX ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 の規定内容を示した図である。図 3 8 6 ( b ) に示した通り、MAX ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 には、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 と同様に、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 ) 」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 0 . 5 秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間 ( 0 . 5 秒間 ) の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 を参照する場合と同様に、第 1 特別図柄の保留球を 1 以上保持した状態で時短状態 C に移行した場合に、第 1 特別図柄の保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示演出 ( 実質的



な大当たり期待度が高い第2特別図柄の抽選が実行できない期間)が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【1469】

一方、図386(b)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「短小当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、第2特別図柄の変動時間を5秒間に固定化することができる。変動時間を時短用テーブル202dk2よりも短くしているのは、上述した通り、時短状態Cに設定されている間は、大当たり遊技中であるかのような演出態様(疑似インターバル演出)を設定することにより、大当たりと時短状態Cが時短リミット回数に到達するまで繰り返されている間の期間を、遊技者に対して1の大当たりが継続しているかのように思わせる演出動作としているためである。つまり、変動時間を長くしすぎると、疑似インターバル演出の演出期間が長くなり過ぎてしまい、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうと共に時短状態Cにおける遊技が間延びしてしまう虞があるため、5秒間という比較的短い期間を変動時間に設定することで、1回1回の変動時間を短く抑え、疑似インターバル演出の演出期間を最低限としている。一方で、各変動時間を短くしすぎると、時短リミット回数に到達した時点で保留球が上限個数まで貯まった状態となり難しくなってしまう、通常状態Bにおける第2特別図柄の抽選機会が減ってしまう可能性があるため、0.1秒や0.5秒等の極端に短い変動時間を避ける構成としている。これにより、時短状態Cにおいて適切に第2特別図柄の保留球を貯めることを可能としつつ、時短リミット回数に到達するまでの間を1の大当たりと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【1470】

次に、図387(a)を参照して、本第9制御例における時短付与テーブル202ekの詳細について説明する。この時短付与テーブル202ekは、上述した第8制御例における時短付与テーブル202ej(図355(b)参照)と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図387(a)は、この時短付与テーブル202ekの規定内容を示した図である。図387(a)に示した通り、本第9制御例における時短付与テーブル202ekには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図387(a)に示した通り、本第9制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、時短カウンタ203hと、小当たりカウンタ203sと、特図2カウンタ203tと、規定保留球数カウンタ203kaと、の4つが設けられている。時短カウンタ203hは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件(第1終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件(第2終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、特図2カウンタ203tは、時短状態が設定された後で実行された第2特別図柄の抽選回数に対応する終了条件(第3終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ203kaは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第2特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件(第4終了条件)の成立有無を判別(判定)するためのカウンタである。図387(a)に示した通り、本第9制御例では、大当たり種別として「大当たりA41」~「大当たりD41」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202ek

には、各大当たり種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの値、および規定保留球数カウンタ203kaの値（即ち、第1から第4終了条件）が対応付けて規定されている。

【1471】

図387(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA41」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「1」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりA41」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数10回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第2特別図柄の抽選回数1回が設定され、第4終了条件として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数3個が設定されている。つまり、時短状態Bに設定される。この時短状態Bにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第4終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Bに移行した後、1回目の第2特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に3個の第2特別図柄の保留球を獲得することで第4終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Bに移行した場合は、ほぼ、4回の第2特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図387(a)に示した通り、「大当たりA41」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりA41」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数100回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第2特別図柄の抽選回数100回が設定され、第4終了条件として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数65535個が設定されている。つまり、時短状態Cに設定される。時短状態Cでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たり約1/3の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第2終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

【1472】

また、図387(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりB41」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「1」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりB41」に当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数10回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第2特別図柄の抽選回数1回が設定され、第4終了条件として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数1個が設定されている。つまり、時短状態Aに設定される。この時短状態Aにおいて継続的に右打ちを行い続けた場合、ほぼ、第4終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態Aに移行した後、1回目の第2特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に1個の第2特別図柄の保留球を獲得することで第4終了条件が成立する場合がほとんどであるため、時短状態Bに移行した場合は、ほぼ、2回の第2特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図387(a)に示した通り、「大当たりB41」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりA41」と同様に、時短状態Cが設定される。また、図387(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりC41」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大

当たり A 4 1」や「大当たり B 4 1」に当選した場合と同様に、時短状態 C が設定される。

【 1 4 7 3 】

更に、図 3 8 7 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり D 4 1」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「 1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「 1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「 3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり D 4 1」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 3 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定されて、ほぼ、4 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方、図 3 8 7 ( a ) に示した通り、「大当たり D 4 1」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「 1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「 1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「 1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「 6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たり A 4 1」と同様に、時短状態 C が設定される。このように、本第 9 制御例では、通常状態において大当たり当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態 A ~ C のいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たり当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態 C に設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たり当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たり当選した場合は、最も有利な時短状態 C が確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態 C において大当たり当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

【 1 4 7 4 】

ここで、本第 9 制御例においては、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過したことに基づいて大当たり当選した場合には、特定領域 6 5 0 e 3 を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態 A や時短状態 B においては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、1 回目の第 2 特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、1 回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態 A や時短状態 B において、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第 2 特別図柄の保留球に基づく第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第 2 特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態 C への移行が確定しない）ため、時短状態において実行される 1 回目の第 2 特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される 2 回目移行の第 2 特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【 1 4 7 5 】

なお、時短状態 A や時短状態 B において第 4 終了条件が成立しないように遊技を行った（保留球数が規定個数未滿となるように遊技を行った）場合は、時短状態において開始された 1 回目の第 2 特別図柄の変動停止タイミングまで時短状態を継続させることができる

が、この遊技方法の場合、実質的な大当たり確率が極めて高い（約 1 / 3 の確率）第 2 特別図柄の抽選機会を 1 回以上損してしまうこととなる。また、小当たり開始時には第 2 終了条件が成立してしまうため、特定領域 6 5 0 e 3 を遊技球が通過するよりも前に通常状態に移行済みとなるため、時短状態のまま大当たりを開始させることができるのは、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合のみとなる。更に、この場合、時短状態中の大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数に対する残回数が 1 減算されるため、通常の遊技方法で時短状態 C に移行する場合に比較して、時短状態 C の設定回数が 1 回少なくなり、結果的に大当たり回数を 1 回損する結果となる。このため、リスクが大きい（第 2 特別図柄の抽選回数を 1 回以上損する）割にリターンが少ない（時短状態 C に設定されるが、通常よりも大当たり回数が 1 回分少なくなる）結果となるため、第 4 終了条件が成立しないように遊技を行う変則的な遊技方法を実行しようと遊技者に思わせ難くすることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

【 1 4 7 6 】

次に、図 3 8 7 ( b ) を参照して、本第 9 制御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k の詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k は、上述した第 8 制御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f j ( 図 3 5 6 ( a ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 3 8 7 ( b ) は、この小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k の規定内容を示した図である。図 3 8 7 ( b ) に示した通り、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 0 ~ 5 3 」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A 4 1 」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタ C 5 の値が「 5 4 ~ 9 9 」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B 4 1 」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たり A 4 1 」も、「小当たり B 4 1 」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たり A 4 1 」において特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合は大当たり C 4 1 に当選する一方で、「小当たり B 4 1 」において特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球した場合は大当たり D 4 1 に当選するように構成されている。大当たり C 4 1 は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別であり、大当たり D 4 1 は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドである。よって、大当たり C 4 1 の方が大当たり B 4 1 よりも有利度合いが高くなるので、小当たり A 4 1 の方が、小当たり B 4 1 よりも有利度合いが高い小当たり種別となる。

20

30

【 1 4 7 7 】

小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり A 4 1 」および「小当たり B 4 1 」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ 5 4 個および 4 6 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に「小当たり A 4 1 」および「小当たり B 4 1 」が決定される割合は、それぞれ 5 4 % ( 5 4 / 1 0 0 ) および 4 6 % ( 4 6 / 1 0 0 ) である。次に、図 3 8 3 ( b ) を参照して、本第 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 3 8 3 ( b ) は、本第 9 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 3 8 3 ( b ) に示した通り、本第 9 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 8 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 3 5 2 ( b ) 参照）に対して、特図 2 カウンタ 2 0 3 t と、規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a と、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b と、減算待機フラグ 2 0 3 k c と、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d と、が追加されている点で相違している。また、普電作動カウンタ 2 0 3 j a が削除されている点でも相違している。特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態中に実行される第 2 特別図柄の変動回数が規定回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、初期値が 0 に設定されており、大当たり終了時

40

50

に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。また、この特図 2 カウンタ 2 0 3 t は、時短状態において第 2 特別図柄の変動停止タイミングとなる毎に、カウンタ値が 1 ずつ減算して更新され（図 3 9 2 の S 6 3 4 A 参照）、値が 0 に更新されることで時短状態の第 3 終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図 3 9 2 の S 6 3 7 A 参照）。

#### 【 1 4 7 8 】

規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a は、時短状態における最終変動において第 2 特別図柄の保留球数が規定個数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a は、初期値が 0 に設定されており、大当たり終了時に、大当たり種別に応じたカウンタ値が設定される。時短状態の最終変動では、新たな第 2 特別図柄の始動入賞を検出する毎に、第 2 特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値以上となったか否かを判別し（図 3 9 5 の S 8 5 2 A 参照）、第 2 特別図柄の保留球数が規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値以上となった場合に、第 4 終了条件が成立したと判定され、遊技状態が通常状態に設定される（図 3 9 5 の S 8 5 3 A 参照）。時短リミットカウンタ 2 0 3 k b は、時短リミット回数に到達したか否かを判別するために用いられるカウンタである。この時短リミットカウンタ 2 0 3 k b は、初期値が 0 に設定されており、通常状態において大当たりに当選し、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定された場合に値が 3 に設定される。また、この時短リミットカウンタ 2 0 3 k b は、時短状態において大当たりに当選する毎に値が 1 ずつ減算して更新され（図 3 9 9 の S 2 4 0 9 A 参照）、値が 0 に更新された場合に、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。これにより、時短状態の連続回数を固定回数に制限することができる。

#### 【 1 4 7 9 】

減算待機フラグ 2 0 3 k c は、小当たり当選時に、小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機させたか否かを示すフラグである。この減算待機フラグ 2 0 3 k c がオンであれば、小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機させた（小当たり当選タイミングでは小当たりカウンタ 2 0 3 k c を減算しなかった）ことを意味し、オフであれば、減算を待機させていないことを意味する。この減算待機フラグ 2 0 3 k c は、小当たり当選時の状態が時短状態 C（MAX ボーナスモード）である場合にオンに設定される（図 3 9 3 の S 7 1 2 A 参照）。小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 への遊技球の入球を検出した場合は、この減算待機フラグ 2 0 3 k c の状態がオンである場合に、待機させていた小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算処理を実行するように構成されている（図 3 9 7 の S 1 4 1 3 A 参照）。このように構成することで、時短状態 C において小当たりに当選しても、小当たり開始時でなく特定領域 6 5 0 e 3 への遊技球の入球後に小当たりカウンタ 2 0 3 s を減算することができるので、特定領域 6 5 0 e 3 への遊技球の入球時の遊技状態を、確実に、時短状態とすることができる。当選時状態格納エリア 2 0 3 k d は、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア 2 0 3 k d には、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、大当たり図柄の停止タイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される。また、特別図柄の抽選結果が小当たりとなった場合に、小当たり遊技において特定領域 6 5 0 e 3 へと遊技球が入球したタイミングにおける遊技状態を示すデータが格納される（図 3 9 7 の S 1 4 1 1 A 参照）。大当たり終了時には、この当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されたデータと、大当たり種別と、に応じた遊技状態（時短終了条件）が時短付与テーブル 2 0 2 e k（図 3 8 7（a）参照）から読み出されて設定される。

#### 【 1 4 8 0 】

次に、図 3 8 8（a）を参照して、本第 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている ROM 2 2 2 の詳細について説明する。図 3 8 8（a）は、本第 9 制御例における ROM 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 3 8 8（a）に示した通り、本第 9 制御例における ROM 2 2 2 は、上述した第 8 制御例における ROM 2 2 2 の構成（図 3 5 7（a）参照）に対して、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a が追加されてい

10

20

30

40

50

る点、および待機演出選択テーブル 2 2 2 j a が削除されている点で相違している。攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a は、時短状態 A、時短状態 B、および通常状態 B において、実行されるバトル演出において獲得する攻撃アイコンの種別を選択するために参照されるデータテーブルである。この攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a の詳細について、図 3 8 8 ( b ) を参照して説明する。図 3 8 8 ( b ) は、この攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a の規定内容を示した図である。図 3 8 8 ( b ) に示した通り、この攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a は、第 2 特別図柄の抽選結果毎に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値の範囲と、攻撃アイコンの種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図 3 8 8 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 1 である場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 2 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が大当たり又は小当たり A 4 1 である場合（即ち、有利な時短状態 C へと移行する場合は、比較的高い割合で「斬撃」アイコンが選択され、低い割合で「蹴り」アイコンが選択される。

10

#### 【 1 4 8 1 】

また、図 3 8 8 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たり B 4 1 である場合（有利度合いが時短状態 C よりも低い時短状態 B へと移行する場合は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 4 」の範囲に対して、「必殺技」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 8 4 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 8 5 ~ 9 9 」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が小当たり B 4 1 である場合（即ち、有利度合いが比較的低い時短状態 B へと移行する場合は、時短状態 C へと移行する場合よりも、「必殺技」アイコンや「斬撃」アイコンの選択割合が低くなると共に、「蹴り」アイコンの選択割合が高くなる。また、時短状態 C に移行する場合は選択されない「パンチ」アイコンの選択割合が 1 5 % に設定されている。また、図 3 8 8 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選結果が外れである場合に、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「斬撃」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 1 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「蹴り」アイコンが対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「パンチ」アイコンが対応付けて規定されている。よって、抽選結果が外れである場合は、「必殺技」アイコンが選択されなくなる。つまり、「必殺技」アイコンは、出現した時点で大当たり又は小当たりが確定する。また、大当たりまたは小当たりが当選する場合よりも、「パンチ」アイコンの選択割合が大幅に上昇する。このように、第 2 特別図柄の抽選結果に応じて、攻撃アイコンの種別毎の選択比率を異ならせる構成としているため、時短状態 A や時短状態 B において第 2 入球口 6 4 0 への始動入賞を検出する毎に、表示される攻撃アイコンの種別により注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

40

#### 【 1 4 8 2 】

次に、図 3 8 9 を参照して、本第 9 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 3 8 9 は、本第 9 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 3 8 9 に示した通り、本第 9 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 3 5 7 ( b ) 参照）に対して、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a と、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b と、が追加されている点、および待機演出フラグ 2 2 3 j a、待機演出回数カウンタ 2 2 3 j b、待機期間タイマ 2 2 3 j c が削除されている点で相違している。アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a は、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a（図 3 8 8 ( b ) 参照）を参照して選択した攻撃アイコンの種別を示すデータを格納しておくための記憶領域である

50

。時短状態 A や時短状態 B、通常状態 B においては、このアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a に格納されているデータを参照して、第 2 特別図柄の保留球が 0 になるまで（または大当たり当選まで）のそれぞれの第 2 特別図柄の変動表示演出において冒険者のキャラクター 8 1 1 に対して行わせる攻撃の内容を設定する（図 4 0 4 の S 4 4 2 4 A 参照）。これにより、保留チャージ演出（図 3 7 7（b）、図 3 7 8（b）参照）において獲得された攻撃アイコンの種別と異なる内容の攻撃を行う演出を設定してしまふことを防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b は、時短状態 C へと移行した場合において、時短リミット回数に到達するまでの残り的大当たり回数を示すカウンタである。この残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b は、初期値が 0 に設定されており、時短状態 C へと移行する大当たり当選した場合に値が 4 に設定される（図 4 0 2 の S 3 6 2 3 A 参照）。また、この残値回数カウンタ 2 2 3 k b は、大当たりのエンディング期間となる毎に値が 1 ずつ減算して更新される。本第 9 制御例では、この残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値を参照して、時短リミット回数に到達するまでの各大当たりにおける各ラウンド数の表示を、1 の大当たり遊技が継続しているかのような表示に設定している。

10

#### 【 1 4 8 3 】

< 第 9 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 3 9 0 から図 3 9 9 を参照して、本第 9 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 3 9 0 を参照して、本第 9 制御例における特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）の詳細について説明する。この特別図柄判定処理（S 2 3 1 A）は、上述した第 8 制御例における特別図柄判定処理（図 3 6 0 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理（図 3 6 0 参照）と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 9 制御例における特別図柄判定処理（図 3 9 0 参照）のうち、S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理では、それぞれ第 8 制御例における特別図柄判定処理（図 3 6 0 参照）の S 3 0 1 ~ S 3 0 5 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における特別図柄判定処理（図 3 9 0 参照）では、S 3 0 3 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（S 3 0 3 : N o）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S 3 2 1 A）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 3 2 1 A : Y e s）、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し（S 3 2 2 A）、小当たり種別カウンタ C 5 の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を第 1 図柄表示装置 3 7 a、3 7 b に表示させる小当たり図柄としてセットして（S 3 2 3 A）、本処理を終了する。一方、S 3 2 1 A の処理において、今回の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は（S 3 2 1 A : N o）、S 3 2 2 A、S 3 2 3 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 3 9 1 を参照して、本第 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）の詳細について説明する。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）は、上述した第 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 3 6 2 参照）に代えて実行される処理であり、特別図柄変動パターン選択処理（図 3 6 2 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた第 1 図柄の変動パターンを選択するための処理である。図 3 9 1 は、この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 2 A）を示すフローチャートである。

20

30

40

#### 【 1 4 8 4 】

この第 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 3 9 1 参照）のうち、S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 3 6 2 参照）の S 4 0 1 ~ S 4 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 3 9 1 参照）では、S 4 0 1 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に（S 4 0 1 : N o）、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S 4 3 1 A）、小当たりであると判別した場合は（S 4 3 1 A : Y e s）、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k（図 3 8 7（b）参照）を参照して小当たり種別を決定し（S 4 3 2 A）、処理を S 4 0 3 へと移行する。これに対し、S 4 3 1 A の処理において、今

50



回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は ( S 4 3 1 A : N o )、S 4 3 2 A の処理をスキップして、処理を S 4 0 3 へと移行する。次に、図 3 9 2 を参照して、本第 9 制御例における時短更新処理 ( S 2 3 3 A ) の詳細について説明する。この時短更新処理 ( S 2 3 3 A ) は、上述した第 8 制御例における時短更新処理 ( 図 3 6 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、時短更新処理 ( 図 3 6 4 参照 ) と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。

【 1 4 8 5 】

この第 9 制御例における時短更新処理 ( 図 3 9 2 参照 ) のうち、S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例における時短更新処理 ( 図 3 6 4 参照 ) の S 6 0 1 ~ S 6 0 5、および S 6 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における時短更新処理 ( 図 3 9 2 参照 ) では、S 6 0 5 の処理が終了すると、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、小当たりカウンタ 2 0 3 s、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットして ( S 6 3 1 A )、処理を S 6 0 7 へと移行する。この S 6 3 1 A の処理は、時短終了条件を判定するための各種カウンタとして、第 8 制御例に対して、普電作動カウンタ 2 0 3 k a が削除され、特図 2 カウンタ 2 0 3 t と規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a とが追加されていることに伴う変更である。また、本第 9 制御例における時短更新処理 ( 図 3 9 2 参照 ) では、S 6 0 4 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 ではないと判別した場合に ( S 6 0 4 : N o )、次いで、小当たりの当選回数に基づく時短終了条件 ( 第 2 終了条件 ) の成立有無を判別するための小当たり時短更新処理を実行する ( S 6 3 2 A )。この小当たり時短更新処理 ( S 6 3 2 A ) の詳細については、図 3 9 3 を参照して後述する。S 6 3 2 A の処理が終了すると、次いで、今回停止表示を設定した特別図柄の変動表示が第 2 特別図柄の変動表示であるか否かを判別し ( S 6 3 3 A )、第 2 特別図柄の変動表示ではない ( 第 1 特別図柄の変動表示である ) と判別した場合は ( S 6 3 3 A : N o )、時短終了条件が成立する可能性がないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 6 3 3 A の処理において、第 2 特別図柄の変動表示であると判別した場合は ( S 6 3 3 A : Y e s )、特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値を 1 減算して更新し ( S 6 3 4 A )、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値を示す残時短回数コマンドを設定する ( S 6 3 5 A )。

【 1 4 8 6 】

S 6 3 5 A の処理が終了すると、次いで、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 であるか否かを判別し ( S 6 3 6 A )、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 であると判別した場合は ( S 6 3 6 A : Y e s )、時短状態を終了させて通常状態に設定するための S 6 3 7 A ~ S 6 3 9 A の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 3 7 A )、時短カウンタ 2 0 3 h、小当たりカウンタ 2 0 3 s、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする ( S 6 3 8 A )。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 6 3 9 A )、本処理を終了する。これに対して、S 6 3 6 A の処理において、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 6 3 6 A : N o )、時短状態が継続することを意味するため、S 6 3 7 A ~ S 6 3 9 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 3 9 3 を参照して、上述した小当たり時短更新処理 ( S 6 3 2 A ) の詳細について説明する。図 3 9 3 は、この小当たり時短更新処理 ( S 6 3 2 A ) を示すフローチャートである。この小当たり時短更新処理 ( S 6 3 2 ) が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 7 0 1 )、小当たりではないと判別した場合は ( S 7 0 1 : N o )、小当たり当選回数に基づく時短終了条件 ( 第 2 終了条件 ) が成立し得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 7 0 1 の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合は ( S 7 0 1 : Y e s )、次いで、現在の状態が M A X ボーナスモード ( 時短状態 C ) であるか否かを判別する ( S 7 1 1 A )。

【 1 4 8 7 】

10

20

30

40

50



S 7 1 1 A の処理において、現在の状態が M A X ボーナスマード（時短状態 C）であると判別した場合は（S 7 1 1 A : Y e s）、減算待機フラグ 2 0 3 k c をオンに設定することで小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機（遅延）させ（S 7 1 2 A）、本処理を終了する。時短状態 C において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の減算を待機させることで、V 入賞（特定領域 6 5 0 e 3 への遊技球の入球）の発生タイミングまで時短状態を継続させることができる。つまり、時短状態 C において小当たりに当選し、当該小当たり遊技中に V 入賞が発生して大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態を時短状態とすることができる。つまり、時短状態 C において大当たりに当選した場合に、大当たり種別によらず、時短状態 C が設定されるように構成することができる。よって、時短状態 C に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返し返される極めて有利な状況を確実に成立させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 1 4 8 8 】

一方、S 7 1 1 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスマード（時短状態 C）ではないと判別した場合は（S 7 1 1 A : N o）、小当たりカウンタ 2 0 3 s のカウンタ値を 1 減算して更新し（S 7 0 2）、減算後のカウンタ値が 0 になったか否かを判別する（S 7 0 3）。S 7 0 3 の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 に更新されたと判別した場合は（S 7 0 3 : Y e s）、時短状態を終了させて通常状態に設定するための S 7 0 4、S 7 1 3 A、および S 7 0 6 の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し（S 7 0 4）、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする（S 7 1 3 A）。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して（S 7 0 6）、本処理を終了する。これに対して、S 7 0 3 の処理において、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 ではないと判別した場合は（S 7 0 3 : N o）、時短状態が継続することを意味するため、S 7 0 4、S 7 1 3 A、および S 7 0 6 の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。次に、図 3 9 4 を参照して、始動入賞処理（S 1 1 2 A）の詳細について説明する。この始動入賞処理（S 1 1 2 A）は、上述した第 8 制御例（および第 7 制御例）における始動入賞処理（図 3 1 0 参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞処理（図 3 1 0 参照）と同様に、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したか場合に、入球に応じて取得された各カウンタ値を、入球を検出した入球口の種別に応じた記憶領域（第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b）に格納するための処理である。図 3 9 4 は、この始動入賞処理（S 1 1 2 A）を示すフローチャートである。

【 1 4 8 9 】

この第 9 制御例における始動入賞処理（図 3 9 4 参照）のうち、S 8 0 1 ~ S 8 0 9、および S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例（および第 7 制御例）における始動入賞処理（図 3 1 0 参照）の S 8 0 1 ~ S 8 0 9、および S 8 1 1 ~ S 8 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における始動入賞処理（図 3 9 4 参照）では、S 8 0 9 の処理が終了すると、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値（N 2）が 4 より小さい値であるか否かを判別し（S 8 2 1 A）、4 より小さい値でない（即ち、上限値の 4 である）と判別した場合は（S 8 2 1 A : N o）、そのまま本処理を終了する。一方で、S 8 2 1 A の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が 4 より小さい値であると判別した場合は（S 8 2 1 A : Y e s）、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値（N 2）に 1 を加算して更新し（S 8 1 1）、次いで、更新後の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値が時短終了条件（第 4 終了条件）を満たすか否かを判定するための保留球数判別処理を実行して（S 8 2 2 A）、処理を S 8 1 2 へと移行する。この保留球数判別処理（S 8 2 2 A）の詳細については、図 3 9 5 を参照して後述する。このように、本第 9 制御例では、第 2 特別図柄の保留球数の上限個数を、第 1 特別図柄と同様に、4 個に設定する構成としている。これにより、時短状態

が終了されて通常状態へと戻る際の第2特別図柄の残保留球数にバリエーションを持たせることができるので、時短状態の種別に応じて実質的な第2特別図柄の抽選機会を異ならせ、大当たりとなる可能性も異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1490】

次に、図395を参照して、上述した保留球数判別処理(S822A)の詳細について説明する。図395は、保留球数判別処理(S822A)を示すフローチャートである。保留球数判別処理(S822A)では、まず、特図2カウンタ203tの値が1であるか否かを判別し(S851A)、特図2カウンタ203tの値が1ではないと判別した場合は(S851A:No)、時短状態における最終変動ではないことを意味し、保留球数によらず時短状態が終了され得ない(または、そもそも時短状態ではない)ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S851Aの処理において、特図2カウンタ203tの値が1であると判別した場合は(S851:Yes)、次いで、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が、規定保留球数カウンタ203kaのカウント値以上の値であるか否かを判別し(S852A)、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が規定保留球数カウンタ203kaのカウント値未満の値であれば(S852A:No)、時短状態の終了条件(第4終了条件)が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。これに対して、S852Aの処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値(N2)が規定保留球数カウンタ203kaのカウント値以上であると判別した場合は(S852A:Yes)、第4終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるためのS852A~S855Aの各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア203gに対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し(S853A)、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203t、および規定保留球数カウンタ203kaの値を全て0にリセットすることで時短終了条件をクリアする(S854A)。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して(S855A)、本処理を終了する。

#### 【1491】

この保留球数判別処理(図395参照)を実行することにより、時短状態の最終変動において保留球数が規定個数に到達したことに基づいて時短状態を終了させることができる。よって、時短状態Aと、時短状態Bとで、時短回数が同一(第2特別図柄の抽選回数1回)であるにもかかわらず、実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせることができる。即ち、時短状態Aでは、時短状態に移行してから第2特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第2特別図柄の抽選を最大でも2回しか実行させることができない一方で、時短状態Bでは、時短状態に移行してから第2特別図柄の保留球を全て消化するまでに、第2特別図柄の抽選を最大4回実行させることが可能となるので、時短状態の種別毎の有利度合いを大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、図396を参照して、本第9制御例における普通図柄変動処理(S113A)の詳細について説明する。この普通図柄変動処理(S113A)は、上述した第8制御例における普通図柄変動処理(図365参照)と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物640aの開閉制御を設定するための処理である。図396は、この普通図柄変動処理(S113A)を示すフローチャートである。

#### 【1492】

この第9制御例における普通図柄変動処理(図396参照)のうち、S1101~S1108、S1111、S1113、S1115~S1117、およびS1121の各処理では、それぞれ上述した第8制御例における普通図柄変動処理(図365参照)のS1101~S1108、S1111、S1113、S1115~S1117、およびS1121の各処理と同一の処理が実行される。また、本第9制御例における普通図柄変動処理(図396参照)では、S1108の処理において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値であると判別した場合に(S1108:Yes)、高確率時用の第2当たり乱数テ

10

20

30

40

50

ーブル202ck(図385(a)参照)を参照して普通図柄の抽選結果を取得し(S1109)、S1111の処理へと移行する。一方、S1108の処理において、時短カウンタ203hの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合は(S1108:No)、低確率時用の第2当たり乱数テーブル202ck(図385(a)参照)を参照して普通図柄の抽選結果を取得し(S1110)、S1111の処理へと移行する。また、本第9制御例における普通図柄変動処理(図396参照)では、S1111の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に(S1111:Yes)、普通図柄の当たり用の第2図柄表示装置84の表示態様を設定して(S1112)、処理をS1131Aへと移行する。S1131Aの処理では、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し(S1131A)、時短状態であると判別した場合は(S1131A:Yes)、普通図柄の変動時間を1秒間に設定して(S1132A)、本処理を終了する。これに対し、S1131Aの処理において、時短状態ではない(通常状態である)と判別した場合は(S1131A:No)、普通図柄の変動時間を10秒間に設定して(S1133A)、本処理を終了する。

10

#### 【1493】

また、本第9制御例における普通図柄変動処理(図396参照)では、S1117の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が普通図柄の当たりであると判別した場合に(S1117:Yes)、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し(S1134A)、時短状態ではない(通常状態である)と判別した場合は(S1134A:No)、電動役物640aの開放パターン(変位パターン)を、第2入球口640へと遊技球を入球させることが不可能(困難)な0.1秒間×1回のみ開放される開放パターン(変位パターン)に設定して(S1135A)、処理をS1121へと移行する。一方で、S1134Aの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は(S1134A:Yes)、電動役物640aの開放パターン(変位パターン)を、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な2秒間×1回の開放パターン(変位パターン)に設定して(S1136A)、処理をS1121へと移行する。このように、本第9制御例では、時短状態(普通図柄の高確率状態)において、通常状態(普通図柄の低確率状態)よりも、普通図柄の変動時間が短くなると共に、普通図柄の当たり時の電動役物640aの開放時間が長くなるように構成している。即ち、時短状態では、普通図柄の当たり確率が上昇し、変動短縮機能が作動し、開放延長機能が作動するように構成している。これにより、時短状態において、より効率良く第2入球口640へと遊技球を入球させることができる。次に、図397を参照して、本第9制御例におけるV通過処理(S114A)の詳細について説明する。このV通過処理(S114A)は、上述した第8制御例(および第7制御例)におけるV通過処理(図315参照)に代えて実行される処理であり、V通過処理(図315参照)と同様に、V入賞装置650のV入賞スイッチ(特定領域)650e3に対する遊技球の通過を監視して、遊技球の通過を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。

20

30

#### 【1494】

この第9制御例におけるV通過処理(図397参照)のうち、S1401~S1407、およびS1409の各処理では、それぞれ上述した第8制御例(および第7制御例)におけるV通過処理(図315参照)のS1401~S1407、およびS1409の各処理と同一の処理が実行される。また、本第9制御例におけるV通過処理(図397参照)では、S1407の処理が終了すると、次いで、現在の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア203kdに格納し(S1411A)、減算待機フラグ203kcがオンであるか否かを判別する(S1412A)。S1412Aの処理において、減算待機フラグ203kcがオフであると判別した場合は(S1412A:No)、小当たり開始時に既に小当たりカウンタ203sを更新済みであり、これ以上小当たりカウンタ203sの値を更新する必要がないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。

40

#### 【1495】

これに対して、S1412Aの処理において、減算待機フラグ203kcがオンである

50

と判別した場合は ( S 1 4 1 2 A : Y e s )、時短状態 C において小当たりに当選したことにより、小当たり開始時に小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新を待機 ( 遅延 ) させていたことを意味するため、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値を 1 減算して更新し ( S 1 4 1 3 A )、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 になったか否かを判別する ( S 1 4 1 4 A )。S 1 4 1 4 A の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 になったと判別した場合は ( S 1 4 1 4 A : Y e s )、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達して第 2 終了条件が成立したことを意味するため、時短状態を終了させるための S 1 4 1 5 A ~ S 1 4 1 7 A の各処理を実行する。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対して通常状態を示すデータを格納することで遊技状態を通常状態に設定し ( S 1 4 1 5 A )、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値を全て 0 にリセットすることで時短終了条件をクリアする ( S 1 4 1 6 A )。次に、通常状態を示す状態コマンドを設定して ( S 1 4 1 7 A )、本処理を終了する。一方で、S 1 4 1 4 A の処理において、減算後の小当たりカウンタ 2 0 3 s の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 1 4 1 4 A : N o )、第 2 終了条件が成立していないことを意味するため、時短状態を終了させるための S 1 4 1 5 A ~ S 1 4 1 7 A の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【 1 4 9 6 】

この V 通過処理 ( 図 3 9 7 参照 ) を実行することにより、時短状態 C において小当たりに当選した場合に、小当たり開始時に待機させておいた小当たりカウンタ 2 0 3 s の更新処理を、V 入賞 ( 特定領域 6 5 0 e 3 への入球 ) が発生した後で実行することができる。つまり、大当たり当選時の遊技状態を示すデータとして、時短状態に対応するデータを当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納した後で、時短状態を終了させることができるので、大当たり終了後の遊技状態を設定する際に、時短状態中に大当たり当選した場合の遊技状態を設定することができる。つまり、大当たり種別によらず、時短状態 C を設定することができるので、時短状態 C に移行した場合に、時短リミット回数に到達するまで時短状態 C と大当たりとを確実に繰り返させることができる。よって、時短状態 C へと移行した場合に、1 の 1 6 ラウンド大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができるので、メリハリのついた遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 3 9 8 を参照して、本第 9 制御例における大当たり制御処理 ( S 1 8 2 1 A ) の詳細について説明する。この大当たり制御処理 ( S 1 8 2 1 A ) は、上述した第 8 制御例 ( および第 7 制御例 ) における大当たり制御処理 ( 図 3 1 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり制御処理 ( 図 3 1 9 参照 ) と同様に、大当たり遊技の実行中における各種制御を行うための処理である。この第 9 制御例における大当たり制御処理 ( 図 3 9 8 参照 ) のうち、S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 3 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例 ( および第 7 制御例 ) における大当たり制御処理 ( 図 3 1 9 参照 ) の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 1 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における大当たり制御処理 ( 図 3 9 8 参照 ) では、S 1 9 1 3 の処理において、エンディング期間の終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 1 3 : Y e s )、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了時処理を実行して ( S 1 9 2 1 A )、本処理を終了する。この大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) の詳細について、図 3 9 9 を参照して説明する。

#### 【 1 4 9 7 】

図 3 9 9 は、大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) を示すフローチャートである。大当たり終了時処理 ( S 1 9 2 1 A ) では、まず、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( S 2 4 0 1 A )、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 2 4 0 1 A : Y e s )、次いで、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されているデータが通常状態に対応するデータであるか否かを判別する ( S 2 4 0 2 A )。S 2 4 0 2 A の処理において、当選時状態格納エリア 2 0 3 k d に格納されているデータが通常状態に対応するデータであると判別した場合は ( S 2 4 0 2 A : Y e s )、時短リミットカウンタ 2 0 3 k b の値を

0クリアして(S 2 4 0 3 A)、処理をS 2 4 0 4 Aへと移行する。一方で、S 2 4 0 1 Aの処理において、時短リミットカウンタ2 0 3 k bの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合は(S 2 4 0 1 A : N o)、S 2 4 0 2 A、S 2 4 0 3 Aの各処理をスキップして、処理をS 2 4 0 4 Aへと移行する。S 2 4 0 4 Aの処理では、実行中の大当たり種別を読み出して(S 2 4 0 4 A)、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア2 0 3 k dに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル2 0 2 e k(図3 8 7(a)参照)に規定されているデータの中から特定し(S 2 4 0 5 A)、特定した時短終了条件(各種カウンタ値)を時短カウンタ2 0 3 h、小当たりカウンタ2 0 3 s、特図2カウンタ2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ2 0 3 k aのそれぞれに対して設定する(S 2 4 0 6 A)。S 2 4 0 6 Aの処理が終了すると、時短状態を設定したか否かを判別し(S 2 4 0 7 A)、時短状態を設定したと判別した場合は(S 2 4 0 7 A : Y e s)、時短リミットカウンタ2 0 3 k bの値に3を設定して(S 2 4 0 8 A)、処理をS 2 4 1 4 Aへと移行する。一方で、S 2 4 0 7 Aの処理において、時短状態を設定していないと判別した場合は(S 2 4 0 7 A : N o)、S 2 4 0 8 Aの処理をスキップして、処理をS 2 4 1 4 Aへと移行する。

10

#### 【1 4 9 8】

これらに対し、S 2 4 0 2 Aの処理において、当選時状態格納エリア2 0 3 k dに格納されているデータが通常状態に対応するデータではない(時短状態に対応するデータである)と判別した場合は(S 2 4 0 2 A : N o)、時短リミットカウンタ2 0 3 k bの値を1減算して更新し(S 2 4 0 9 A)、減算後の時短リミットカウンタ2 0 3 k bの値が0になったか否かを判別する(S 2 4 1 0 A)。S 2 4 1 0 Aの処理において、減算後の時短リミットカウンタ2 0 3 k bの値が0ではないと判別した場合は(S 2 4 1 0 A : N o)、実行中の大当たり種別を読み出して(S 2 4 1 1 A)、読み出した大当たり種別と、当選時状態格納エリア2 0 3 k dに格納されているデータに対応する遊技状態と、に応じた時短終了条件を時短付与テーブル2 0 2 e k(図3 8 7(a)参照)に規定されているデータの中から特定する(S 2 4 1 2 A)。次いで、特定した時短終了条件(各種カウンタ値)を時短カウンタ2 0 3 h、小当たりカウンタ2 0 3 s、特図2カウンタ2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ2 0 3 k aのそれぞれに対して設定し(S 2 4 1 3 A)、処理をS 2 4 1 4 Aへと移行する。S 2 4 1 4 Aの処理では、時短カウンタ2 0 3 h、小当たりカウンタ2 0 3 s、特図2カウンタ2 0 3 t、および規定保留球数カウンタ2 0 3 k aの各地を示す時短設定情報コマンドを設定し(S 2 4 1 4 A)、次いで、大当たり終了後の状態に対応する状態コマンドを設定する(S 2 4 1 5 A)。そして、大当たりの終了を設定し(S 2 4 1 6 A)、大当たり中フラグ2 0 3 kをオフに設定して(S 2 4 1 7 A)、本処理を終了する。この大当たり終了時処理(図3 9 9参照)を実行することにより、時短リミット回数を加味して大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。

20

30

#### 【1 4 9 9】

< 第9制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図4 0 0から図4 0 4を参照して、本第9制御例における音声ランプ制御装置1 1 3のMP U 2 2 1により実行される各種制御処理について説明する。まず、図4 0 0を参照して、本第9制御例におけるコマンド判定処理(S 3 1 2 1 A)の詳細について説明する。このコマンド判定処理(S 3 1 2 1 A)は、上述した第8制御例におけるコマンド判定処理(図3 6 7参照)に代えて実行される処理であり、コマンド判定処理(図3 6 7参照)と同様に、主制御装置1 1 0から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。この第9制御例におけるコマンド判定処理(図4 0 0参照)のうち、S 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 9、S 3 2 1 1、S 3 2 1 3、S 3 2 1 8、およびS 3 2 3 1 Aの各処理では、それぞれ上述した第8制御例におけるコマンド判定処理(図3 6 7参照)のS 3 2 0 1 ~ S 3 2 0 9、S 3 2 1 1、S 3 2 1 3、S 3 2 1 8、およびS 3 2 3 1 Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第9制御例におけるコマンド判定処理(図4 0 0参照)では、S 3 2 0 9の処理において、主制御装置1 1 0から受信したコマンドの

40

50

中に入賞情報コマンドが含まれていると判別した場合に ( S 3 2 0 9 : Y e s )、受信した入賞情報コマンドにより通知された先読み結果に応じた制御を行うための入賞情報コマンド処理を実行して ( S 3 2 4 1 A )、処理を S 3 2 1 8 へと移行する。この入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 4 1 A ) の詳細については、図 4 0 1 を参照して後述する。

#### 【 1 5 0 0 】

また、本第 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 4 0 0 参照 ) では、 S 3 2 1 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドの中に当たり関連のコマンドが含まれていると判別した場合に ( S 3 2 1 3 : Y e s )、第 8 制御例における当たり関連処理 ( S 3 2 3 2 A ) に代えて、当たり関連処理を実行して ( S 3 2 4 2 A )、処理を S 3 2 1 8 へと移行する。なお、図示については省略したが、この当たり関連処理 ( S 3 2 4 2 A ) では、第 8 制御例における当たり関連処理 ( S 3 2 3 2 A ) に対して、大当たり関連処理 ( 図 3 7 0 参照 ) に代えて大当たり関連処理 ( S 3 5 1 1 A ) が実行される点でのみ相違している。この大当たり関連処理 ( S 3 5 1 1 A ) の詳細については、図 4 0 2 を参照して後述する。次に、図 4 0 1 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 4 1 A ) の詳細について説明する。図 4 0 1 は、この入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 4 1 A ) を示すフローチャートである。入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 4 1 A ) では、まず、主制御装置 1 1 0 から受信した入賞情報コマンドにより通知された入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納し ( S 5 8 0 1 A )、次いで、現在の遊技状態が時短モード ( 時短状態 A )、またはチャンスモード ( 時短状態 B ) であるか否かを従遊技状態格納エリア 2 2 3 g のデータを参照して判別する ( S 5 8 0 2 A )。 S 5 8 0 2 A の処理において、時短モード ( 時短状態 A ) またはチャンスモード ( 時短状態 B ) であると判別した場合は ( S 5 8 0 2 A : Y e s )、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a ( 図 3 8 8 ( b ) 参照 ) を読み出して ( S 5 8 0 3 A )、読み出した攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a から、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する ( S 5 8 0 4 A )。そして、決定した攻撃アイコンの種別を報知する ( 攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 のいずれかに表示させる ) 報知演出の実行を設定し ( S 5 8 0 5 A )、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a の情報を更新し ( S 5 8 0 6 A )、本処理を終了する。

#### 【 1 5 0 1 】

一方、 S 5 8 0 2 A の処理において、現在の遊技状態が時短モードでもチャンスモードでもないとは判別した場合は ( S 5 8 0 2 A : N o )、今回受信した入賞情報コマンドが、第 1 特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであるか否かを判別し ( S 5 8 0 7 A )、第 1 特別図柄の始動入賞に基づく入賞情報コマンドであると判別した場合は ( S 5 8 0 7 : Y e s )、次に、現在の遊技状態が通常モード ( 通常状態、且つ、第 2 特別図柄の保留球無し ) であるか否かを判別し ( S 5 8 0 8 A )、通常モードであると判別した場合は ( S 5 8 0 8 A : Y e s )、先読み演出の実行可否の抽選を行う ( S 5 8 0 9 A )。次いで、抽選結果に応じた表示態様の保留球数図柄の表示を設定して ( S 5 8 1 0 A )、本処理を終了する。一方、 S 5 8 0 7 A の処理において、第 1 特別図柄の始動入賞を検出したと判別した場合 ( S 5 8 0 7 A : N o )、および S 5 8 0 8 A の処理において、通常モードではないとは判別した場合は ( S 5 8 0 8 A : N o )、先読み演出の実行可否の抽選を行わずに、そのまま本処理を終了する。これにより、時短状態 A や時短状態 B において獲得した第 2 特別図柄の残保留を消化している間は、第 1 特別図柄の始動入賞を検出したとしても、先読み演出を設定せずに、第 2 特別図柄の残保留に基づくバトル演出に注目させることができる。また、時短状態 C において、疑似インターバル演出の実行中に先読み演出が実行されてしまい、大当たりのインターバル遊技中ではないと遊技者に察知されてしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図 4 0 2 を参照して、本第 9 制御例における大当たり関連処理 ( S 3 5 1 1 A ) の詳細について説明する。この大当たり関連処理 ( S 3 5 1 1 A ) は、上述した第 8 制御例における大当たり関連処理 ( 図 3 7 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり

関連処理（図 3 7 0 参照）と同様に、主制御装置 1 1 0 から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 4 0 2 は、この大当たり関連処理（S 3 5 1 1 A）を示すフローチャートである。

#### 【 1 5 0 2 】

この第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）のうち、S 3 6 0 3 , S 3 6 0 5 , S 3 6 0 6 , S 3 6 1 0、および S 3 6 1 4 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例における大当たり関連処理（図 3 7 0 参照）の S 3 6 0 3 , S 3 6 0 5 , S 3 6 0 6 , S 3 6 1 0、および S 3 6 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）では、S 3 6 0 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 0 3 : Y e s）、大当たり種別と残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値とに応じたオープニング演出を決定する（S 3 6 2 1 A）。即ち、S 3 6 2 1 A の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 であれば、大当たり種別が大当たり C 4 1 である場合に M A X ボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たり C 4 1 以外の大当たり種別であれば、4 ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 1 以上である場合は、M A X ボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで 1 の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態 C から引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。S 3 6 2 1 A の処理が終了すると、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 3 6 2 2 A）、今回の大当たりが M A X ボーナスモードにおける初回の大当たりであるか否かを判別する（S 3 6 2 3 A）。S 3 6 2 3 A の処理において、M A X ボーナスモードの初回の大当たりであると判別した場合は（S 3 6 2 3 A : Y e s）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b に 4 を設定して（S 3 6 2 4 A）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。一方、S 3 6 2 3 A の処理において、今回の大当たりが M A X ボーナスモードの初回の大当たりではないと判別した場合は（S 3 6 2 3 A : N o）、S 3 6 2 4 A の処理をスキップして、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。

#### 【 1 5 0 3 】

また、本第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）では、S 3 6 0 6 の処理が終了すると、S 3 6 0 6 の処理で抽出したラウンド数と、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値とに応じたラウンド数を示す表示用ラウンド数コマンドを設定して（S 3 6 2 5 A）、処理を S 3 6 1 4 A へと移行する。S 3 6 2 5 A の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 又は 4 である場合に、実際のラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 3 である場合に、実際のラウンド数よりも 4 ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 2 である場合に、実際のラウンド数よりも 8 ラウンド分多いラウンド数を設定し、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 1 である場合に、実際のラウンド数よりも 1 2 ラウンド分多いラウンド数を設定するように構成されている。これにより、M A X ボーナスモードにおける 4 回の大当たりにおいて、ラウンド数をリセットせずに前回のラウンド数からラウンド数を引き継いで表示させることができるので、M A X ボーナスモードに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間において、1 の 1 6 ラウンド大当たりが継続しているかのように遊技者に思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）では、S 3 6 1 0 の処理において、主制御装置 1 1 0 からエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 1 0 : Y e s）、エンディング演出を設定するためのエンディングコマンド処理を実行して（S 3 6 2 6 A）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 2 6 A）の詳細について、図 4 0 3 を参照して説明する。

#### 【 1 5 0 4 】

図 4 0 3 は、上述したエンディングコマンド処理（S 3 6 2 6 A）を示すフローチャートである。図 4 0 3 に示した通り、本第 9 制御例におけるエンディングコマンド処理（S

10

20

30

40

50

3 6 2 6 A)では、まず、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し (S 5 9 0 1 A)、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値ではない (即ち、0 である) と判別した場合は (S 5 9 0 1 A : N o)、M A X ボーナスモード中の大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定して (S 5 9 0 2 A)、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 1 A の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値 (1 以上の値) であると判別した場合は (S 5 9 0 1 A : Y e s)、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値を 1 減算して更新し (S 5 9 0 3 A)、減算後のカウンタ値が 0 になったか否かを判別する (S 5 9 0 4 A)。S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 に更新されていないと判別した場合は (S 5 9 0 4 A : N o)、大当たり終了後も M A X ボーナスモードが継続することを意味するため、エンディング演出として、疑似インターバル演出が実行されるエンディング演出の開始を設定して (S 5 9 0 5 A)、本処理を終了する。これに対し、S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 になったと判別した場合は (S 5 9 0 4 A : Y e s)、入賞情報格納エリア 2 2 3 a の各データを読み出して (S 5 9 0 6 A)、最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し (S 5 9 0 7 A)、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する (S 5 9 0 8 A)。S 5 9 0 8 A の処理が終了すると、次いで、前回攻撃アイコンの種別を決定するための判別において参照した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し (S 5 9 0 9 A)、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する (S 5 9 1 0 A)。

#### 【 1 5 0 5 】

S 5 9 1 0 A の処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したか否かを判別し (S 5 9 1 1 A)、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定していないと判別した場合は (S 5 9 1 1 A : N o)、処理を S 5 9 0 9 へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに反映されるまで、S 5 9 0 9 ~ S 5 9 1 1 A の各処理を繰り返し実行する。そして、S 5 9 1 1 A の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定したと判別した場合は (S 5 9 1 1 A : Y e s)、アイコン情報格納エリア 2 2 3 k a に格納されたそれぞれのデータに対応する各攻撃アイコンを報知する演出態様のエンディング演出の実行を設定して (S 5 9 1 2 A)、本処理を終了する。S 5 9 1 2 A の処理によって、時短リミット回数に到達して M A X ボーナスモードが終了され、最大 4 個の第 2 特別図柄の保留球を消化する通常状態 B へと移行する場合に、通常状態 B において使用される最大 4 個の攻撃アイコンの種別をエンディング演出によって予め遊技者に対して報知しておく斬新な演出態様を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 4 0 4 を参照して、本第 9 制御例における変動演出設定処理 (S 4 3 1 1 A) の詳細について説明する。この変動演出設定処理 (S 4 3 1 1 A) は、上述した第 8 制御例における変動演出設定処理 (図 3 7 3 参照) に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理 (図 3 7 3 参照) と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 4 0 4 は、この変動演出設定処理 (S 4 3 1 1 A) を示すフローチャートである。

#### 【 1 5 0 6 】

この第 9 制御例における変動演出設定処理 (図 4 0 4 参照) のうち、S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理では、それぞれ上述した第 8 制御例における変動演出設定処理 (図 3 7 3 参照) の S 4 4 0 1、および S 4 4 0 3 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 9 制御例における変動演出設定処理 (図 4 0 4 参照) では、S 4 4 0 3 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドではないと判別した場合に (S 4 4 0 3 : N o)、変動パターンコマンドにより通知さ



れた当該変動の抽選結果と変動パターンコマンドから抽出した変動パターンとに基づいて変動表示演出の演出態様を決定し（S 4 4 2 1 A）、本処理を終了する。一方、S 4 4 0 3の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第2特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合は（S 4 4 0 3 : Y e s）、現在がMAXボーナスモードであるか否かを判別し（S 4 4 2 2 A）、MAXボーナスモードではないと判別した場合には（S 4 4 2 2 A : N o）、アイコン情報格納エリア2 2 3 k aの各データのうち最も古いデータを読み出して（S 4 4 2 3 A）、読み出したデータと今回の抽選結果とに応じた変動演出の演出態様を設定する（S 4 4 2 4 A）。例えば、アイコン情報格納エリア2 2 3 k aのデータが残撃アイコンに対応するデータであり、今回の第2特別図柄の抽選結果が外れであれば、残撃アイコンに対応する残撃攻撃を怪獣のキャラクタ8 2 1に対して仕掛け、当該残撃攻撃が避けられて外れが報知される演出態様が決定される。S 4 4 2 4 Aの処理が終了すると、アイコン情報格納エリア2 2 3 k aから今回読み出したデータを削除して（S 4 4 2 5 A）、本処理を終了する。始動入賞時にアイコン情報格納エリア2 2 3 k aに予め格納すると共に攻撃アイコン表示領域A I 1 ~ A I 4に表示しておいた攻撃アイコンと同じ攻撃アイコンに対応する攻撃を確実にに行わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【 1 5 0 7 】

これに対し、S 4 4 2 2 Aの処理において、現在の遊技状態がMAXボーナスモードであると判別した場合は（S 4 4 2 2 A : Y e s）、疑似インターバル演出の実行中の変動表示態様（即ち、主表示領域D mのほとんどの領域で疑似インターバル演出を行い、小表示領域D m 8において比較的目立たない態様で変動表示演出を実行する演出対応）を設定し（S 4 4 2 6 A）、本処理を終了する。以上説明した通り、第9制御例におけるパチンコ機10では、時短回数（特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数、第2特別図柄の抽選回数の合計回数の規定回数）が共通であるにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第2特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第2特別図柄の抽選回数が異なる複数の時短状態を設けている。より具体的には、特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aと、特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと、を設ける構成としている。ここで、本第8制御例では、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第1特別図柄と第2特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数に到達したことに基づいて成立する第1終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第2終了条件と、第2特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことに基づいて成立する第3終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第4終了条件と、を設ける構成としている。時短状態Aと時短状態Bとでは、第1～第3終了条件が共通とされ、第4終了条件のみを異ならせることにより、実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせている。つまり、時短状態Aでは、時短状態の最後の第2特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の保留球数が1個になった時点で時短状態が終了される一方で、時短状態Bでは、時短状態の最後の第2特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の保留球数が3個になった時点で時短状態が終了されるように構成することで、実質的な有利度合いを異ならせる構成としている。これにより、遊技性を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 1 5 0 8 】

また、本第9制御例では、時短状態A、Bに加えて、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Cを設ける構成とした上で、時短状態の連続回数（通常状態を介さずに時短状態と大当たりとが繰り返される繰返し回数）に制限を設ける（時短リミット回数を設定する）構成としている。そして、時短状態の間に大当たり遊技の実行条件が成立した（大当たり遊技の実行が設定された）場合は、時短リミット回数に到達していない限り、大当たり終了後の遊技状態が、時短状態Cに設定されるように構成している。つまり、一旦時短状態Cが設定されると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確

定する)極めて有利な状態を形成する構成としている。このように構成することで、時短状態Cに移行することを遊技者に対して強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、本第9制御例では、時短状態Cに移行してから時短リミット回数に到達するまでの間(大当たりと時短状態Cとが繰り返されている間)の演出態様として、1の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出態様を設定する構成としているので、実際には4ラウンドの大当たりで4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができる。つまり、一度の契機で比較的多量の賞球を獲得できる極めて幸運な状況が発生したかのように思わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第9制御例では、時短状態A、Bについてはい

10

#### 【1509】

更に、本第9制御例では、時短状態Cにおいて、容易に保留球を上限個数まで貯めることができるように普通図柄の変動時間や特別図柄の変動時間、普通図柄の開放パターンを設定することにより、時短状態Cと大当たりとが時短リミット回数に到達するまで繰り返

されて通常状態へと移行した際に、上限個数(4回)の第2特別図柄の保留球が保留されている状態となり易く構成している。これにより、通常状態に転落した後においても、有利度合いが高い(大当たりおよび小当たりの合算確率が約1/3となる上に、大当たり又は小当たりに当選した場合に比較的高い割合で最も有利な時短状態Cに設定される)第2特別図柄の抽選を4回実行する機会を遊技者に対して与えることができるので、時短リミット回数に到達した後における有利度合いを、他の時短状態における有利度合い以上とすることができる。具体的には、第2特別図柄の抽選を実質的に2回実行可能な時短状態Aよりも大当たり期待度が高く、且つ、第2特別図柄の抽選を実質的に4回実行可能な時短状態Bと同等の大当たり期待度となる有利な状態を形成することができる。つまり、時短状態Cにおいて時短リミット回数に到達したことに基づいて設定される通常状態Bを、実

質的に、時短状態Bと同等の有利度合いとすることができる。そして、本第9制御例においては、初当たり時以外は、大当たり終了後の遊技状態が必ず時短状態B、時短状態C、および通常状態Bの何れかとなるように構成している。換言すれば、遊技者の見たと、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B、または通常状態Bのどちらかとなるように構成されている(時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間は1の大当たりが継続しているかのような見たとに設定される)ため、時短状態中に大当たりが発生した場合は、大当たり終了後に付与される第2特別図柄の抽選機会を毎回同一回数(4回)とすることができる。よって、時短リミット回数に到達した場合に有利度合いが低下してしまうことを抑制し、時短状態Cへと移行する大当たり(MAXボーナス)に当選した場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上

20

30

40

#### 【1510】

加えて、本第9制御例では、時短状態Aや時短状態Bにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合に、小当たり開始時に第2終了条件が成立する(小当たりカウンタ203sを減算する)ように構成する一方で、時短状態Cにおいて第2特別図柄の小当たり遊技が開始された場合には、特定領域650e3を遊技球が通過した後で第2終了条件が成立する(小当たりカウンタ203sを減算する)ように構成している。このように構成することで、時短状態Aや時短状態Bに移行した後において小当たりに当選した場合に、時短状態の間に実行された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態の間に保留された第2特別図柄の保留球に基づいて通常状態への移行後に開始された第2特別図柄の抽選であ

50

るかによらず、特定領域 650e3 を遊技球が通過した時点の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を通常状態に設定することができる。よって、時短状態の間に開始された第 2 特別図柄の抽選であるか、通常状態に移行した後で開始された第 2 特別図柄の抽選であるかによらず、大当たり当選時の有利度合いを共通化することができる。また、時短状態 C においては、小当たり当選した場合に、当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態）を時短状態に固定化することができるので、時短リミット回数を超えて時短状態 C と大当たりとの繰り返しが継続してしまったり、逆に、時短リミット回数に到達する前に時短状態 C と大当たりとの繰り返しが終了されてしまうことを抑制することができる。

#### 【1511】

なお、本第 9 制御例では、時短リミット回数を 3 回に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、時短リミット回数は任意に定めることができる。時短リミット回数を多くすれば、MAX ボーナスモードにおける大当たりの当選回数を多くすることができるので、MAX ボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができる。また、時短リミット回数を少なくすれば、MAX ボーナスモードにおいて設定される時短状態 C の回数を少なくすることができるので、時短状態 C において比較的多くの回数、連続して外れが発生することで疑似インターバル演出の演出期間が長くなってしまい、MAX ボーナスモード中の遊技が間延びしてしまうという事象が発生し難くすることができる。なお、本第 9 制御例における時短状態 A や時短状態 B において第 2 特別図柄の保留球が規定個数まで貯まったか否かを示すために表示されるタイムゲージ ga3 は、保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様の別形態である。また、本第 9 制御例では、各種時短状態において左打ちを行い続けた場合に第 1 特別図柄の抽選が実行される頻度よりも、右打ちを行い続けて第 2 特別図柄の抽選が実行される頻度の方が高くなり易い盤面構成であるため、時短内に大当たりに当選する場合は、左打ちを行い続けた方が右打ちを行い続けるよりも大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる。このため、第 9 制御例における時短状態は、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態の別形態である。

#### 【1512】

< 第 9 制御例の第 1 の変形例 >

次いで、図 405 から図 408 を参照して、上述した第 9 制御例における第 1 の変形例について説明する。上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態の最終変動において、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件（第 4 終了条件）を設け、第 4 終了条件が成立するまでの規定回数にバリエーションを設けることにより、性能（大当たり当選率）が異なる複数の時短状態を設ける構成としていた。

#### 【1513】

これに対して本第 1 の変形例では、第 4 終了条件を廃止することでよりシンプルな制御とし、且つ、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 10 に類似する遊技性を実現している。まず、図 405 を参照して、本第 1 の変形例における各状態間の移行方法について説明する。図 405 に示した通り、本第 1 の変形例では、主として 4 種類の状態（モード）が設けられている。即ち、上述した第 9 制御例における通常状態 A、通常状態 B、および時短状態 C が設けられている。また、時短状態 A、B が削除され、時短状態 D が新設されている。時短状態 D は、特別図柄の変動表示が合計 10 回実行されることで第 1 終了条件が成立し、小当たり遊技が 1 回実行されることで第 2 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の変動表示が 1 回実行されることで第 3 終了条件が成立する遊技状態である。このため、時短状態 A において右打ちを行い続けた場合、保留球数が上限（4 個）まで貯まった上で、第 2 特別図柄の変動停止タイミングで時短状態が終了される。このように構成した場合でも、小当たり当選時は、小当たり開始時に小当たりカウンタ 203s の値を減算する構成としているため、特定領域 650e3 を通過するよりも前に時短状態を終了させておくことができる。よって、時短状態 D において実行される 1 回の第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合と、時短状態 D において実行された第 2 特別図柄の変動表示中に保留さ

10

20

30

40

50

れた保留球に基づいて通常状態への移行後に実行される最大4回の第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合とで、当選時の遊技状態を共に通常状態とすることができる。よって、時短状態の間に開始された第2特別図柄の抽選であるか、時短状態が終了されてから開始された第2特別図柄の抽選であるかによらず、MAXボーナスモードへの移行期待度を共通化することができる。よって、時短状態Dに移行してから全ての第2特別図柄の保留球が消化されるまでの各第2特別図柄の抽選において、それぞれ略同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。

【1514】

まず、図405の上段を参照して、本第1の変形例において、通常状態A(通常モード)から他の状態への移行方法について説明する。図405の上段に示した通り、通常状態A(通常モード)から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図405に示した通り、通常状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなり、50%の割合で決定される大当たりA41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Dに設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たりに当選した場合に50%の割合で決定される大当たりB41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が再度、通常状態Aに設定される。よって、通常状態Aにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たりA41であることをより強く期待させることができる。

10

【1515】

次に、図405の上から2段目を参照して、時短状態D(時短モード)から他の状態への移行方法について説明する。図405の上から2段目に示した通り、時短状態D(時短モード)から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図405の上から2段目に示した通り、時短状態Dにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図405の上から2段目に示した通り、時短状態Dにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3.5の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Dに設定される(時短状態Dをループする)。本第1の変形例では、上述した第9制御例と同様に、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、時短状態Dにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Aにおいて獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。よって、5回の第2特別図柄の抽選機会の間に約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

40

【1516】

次に、図405の下から2段目を参照して、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態への移行方法について説明する。図405の下から2段目に示した通り、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図405の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Bに設定される。これに対して、図405の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて約1/3.5の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Cに設定される(時短状態をループする)。このため、一旦時短状態Cへと

50

移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第9制御例と同様に、本第1の変形例では、大当たりのラウンド数が全て4ラウンドであり、時短リミット回数は3回に設定されるため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4回の大当たりが保証される。つまり、16ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【1517】

次に、図405の下段を参照して、通常状態B（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図405の下段に示した通り、通常状態B（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および時短状態Cの間に保留されていた第2特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図405の下段に示した通り、通常状態Bにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図405の下段に示した通り、通常状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で約1/3.5の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Dに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たりに当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。このように、本第1の変形例では、時短状態D、および通常状態Bにおいて、約1/3.5という高確率で当選する小当たりに当選した場合に、小当たり種別が小当たりA41に決定されるか、小当たりB41に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たりA41に当選して時短状態Cへと移行し、一度に大量の賞球（16ラウンド分の賞球）を獲得できるのか、小当たりB41に当選して時短状態Dへと移行するのにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【1518】

< 第9制御例の第1の変形例における電氣的構成 >

次いで、図407および図408を参照して、本第1の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第1の変形例におけるROM202は、上述した第9制御例のROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容が一部変更となっている点、大当たり種別選択テーブル202bkの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル202ekの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図407(a)を参照して、本第1の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図407(a)は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図407(a)に示した通り、本第1の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1の値）の範囲として、上述した第9制御例と同様に、「0~204」の205個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。一方、本第1の変形例では、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「205~18929」の18725個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている点で第9制御例から変形されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値（カウンタ値）のうち、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が20

5個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、第9制御例と同様に、約 $1/320$  ( $205/65536$ )である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が18725個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は約 $1/3.5$  ( $18725/65536$ )である。

【1519】

このように、本第1の変形例では、上述した第9制御例に対して、小当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態Dとして、第2特別図柄の抽選機会が5回与えられる遊技状態に設定しているため、小当たり確率が第9制御例のままの確率(約 $1/3$ )では、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまう虞があるからである。次に、図407(b)を参照して、本第1の変形例における大当たり種別選択テーブル202bkの詳細について説明する。図407(b)は、本第1の変形例における大当たり種別選択テーブル202bkの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル202bkは、上述した第9制御例における大当たり種別選択テーブル202k(図384(c))に対して、大当たりA41および大当たりB41の決定割合が変更となっている点のみ相違している。即ち、図407(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~49」の範囲に対して、「大当たりA41」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50~99」の範囲に対して、「大当たりB41」が対応付けて規定されている。つまり、本第1の変形例では、「大当たりA41」と「大当たりB41」とにそれぞれ乱数値(カウンタ値)が50個ずつ振り分けられており、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に半々の割合で「大当たりA41」と「大当たりB41」とが決定されるように構成している。これは、大当たりB41の終了後の遊技状態として通常状態Aが設定されるように変更したことに伴うものであり、大当たり終了後の遊技状態が通常状態Aとなる確率が高くなり過ぎて、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制する趣旨である。

【1520】

次に、図408を参照して、本第1の変形例における時短付与テーブル202ekの詳細について説明する。図408に示した通り、本第1の変形例では、第9制御例における時短付与テーブル202ek(図387(a)参照)に対して、規定保留球数カウンタ203kaのカウント値が削除されている点で相違している。また、通常状態において当選した大当たりA41、大当たりD41の終了後の遊技状態が時短状態Dとなるように変更されている。つまり、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「1」が対応付けて規定されている点で相違している。更に、通常状態において当選した大当たりB41の終了後の遊技状態が通常状態Aとなるように変更している。つまり、時短カウンタ203hの値「0」、小当たりカウンタ203sの値「0」、および特図2カウンタ203tの値「0」が対応付けて規定されている点で相違している。その他の規定内容については上述した第9制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。次に、図406を参照して、本第1の変形例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図406は、本第1の変形例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図406に示した通り、本第1の変形例におけるRAM203は、上述した第9制御例におけるRAM203の構成(図383(b)参照)に対して、普電作動回数カウンタ203kaが削除されている点でのみ相違している。これは、時短終了条件として、上述した第9制御例における第4終了条件(時短最終変動における第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことで成立する終了条件)を廃止したこと起因している。その他の構成については上述した第9制御例におけるパチンコ機10と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【1521】

以上説明した通り、本第1の変形例におけるパチンコ機10では、保留球数が規定個数に到達することで成立する時短終了条件(第4終了条件)を廃止することで、上述した第

10

20

30

40

50

9 制御例におけるパチンコ機 10 よりもシンプルな制御を実現し、且つ、上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 10 に類似する遊技性を実現している。

【 1 5 2 2 】

< 第 9 制御例における第 2 の変形例 >

次に、図 409 から図 424 を参照して、上述した第 9 制御例における第 2 の変形例について説明する。上述した第 9 制御例におけるパチンコ機 10 では、時短状態の終了条件として、時短状態の最後の変動表示における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第 4 終了条件を導入することにより、時短状態 B において保留球数が上限個数まで貯まらないように構成し、時短状態 B に移行した後における第 2 特別図柄の抽選機会と、時短状態 C に移行した後で時短リミット回数に到達した場合に移行する通常状態 B における第 2 特別図柄の抽選機会とを同一回数とし、時短リミット回数に到達した場合に大当たり期待度が低下してしまうことを抑制する構成としていた。つまり、時短状態 B と通常状態 B との大当たり期待度を、実質的に同等とする構成としていた。これに対して本第 2 の変形例では、上述した第 9 制御例における第 4 終了条件を採用することなく、所定の時短状態へ移行した後における第 2 特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数到達後における第 2 特別図柄の抽選機会とを、同等にする斬新な制御を実現している。より具体的には、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されると、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄のいずれかに当選する構成とし、且つ、第 2 特別図柄の保留球数の上限値を 1 個にする。そして、時短リミット回数に到達して通常状態 B が設定されてから、第 2 特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選し、第 2 時短状態が終了するまでの第 2 特別図柄の抽選回数を、時短状態 B における抽選回数と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態 B が設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第 2 特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

【 1 5 2 3 】

まず、図 409 および図 410 を参照して、本第 2 の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図 409 ( a ) は、本第 2 の変形例における初当たり発生後に比較的高確率で移行する時短状態 A の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第 2 の変形例における時短状態 A では、第 2 特別図柄の抽選機会が 5 回与えられる。即ち、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回に到達したことに基づいて時短状態 A が終了される。また、時短状態の間は、第 2 特別図柄の保留球を獲得することが不可能 ( 困難 ) となるように構成されている。即ち、第 2 特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の変動が開始されてから普通図柄の当たりが終了するまでの期間の方が確実に長くなるように構成されている。これにより、時短状態 A における第 2 特別図柄の抽選回数を毎回固定化することができるので、時短状態 A における大当たり期待度を毎回共通にすることができる。図 409 ( a ) に示した通り、時短状態 A に移行すると、冒険者のキャラクタ 811 と、怪獣のキャラクタ 821 とが睨み合う演出が実行される。また、表示領域 HR10 に対して、「5 回以内に攻撃を当てろ!!」という文字が表示される。また、小表示領域 Dm4 に対して、「右打ち」という文字が表示され、小表示領域 Dm5 に対して、残りの時短回数を示す文字 ( 図 409 ( a ) の例では、「残り 5 回」という文字 ) が表示される。更に、副表示領域 Ds に対して、「突破チャレンジ」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ 811 が 5 回の第 2 特別図柄の変動表示が終了するまでに怪獣のキャラクタ 821 に対して攻撃をヒットさせることができれば大当たりが確定すると共にラッシュ ( 時短モード ) に移行させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【 1 5 2 4 】

図 409 ( b ) は、時短状態 A において第 2 特別図柄の変動表示が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。図 409 ( b ) に示した通り、時短状態 A において第 2 入球口 640 へと遊技球が入球し、第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄の変動表示が開始されると共に、冒険者のキャラクタ 811 が怪獣のキャラクタ 821 へと



攻撃を仕掛ける演出が実行される。この演出において怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃をヒットさせることができれば、大当たり（または実質的に大当たりが確定する小当たり）に当選したことが報知され、攻撃が避けられた場合には、外れが報知される。次に、図 4 1 0 ( a ) を参照して、本第 2 の変形例における時短モード（時短状態 B）、または引き戻しモード（通常状態 B、第 2 時短状態）の開始時における表示態様について説明する。図 4 1 0 ( a ) に示した通り、本第 2 の変形例における時短モードおよび引き戻しモードでは、時短回数が 1 1 回に設定される。これに伴って、図 4 1 0 ( a ) に示した通り、小表示領域 D m 5 に表示される残時短回数が、「残り 1 1 回」に設定される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「1 1 回以内に攻撃を当てろ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短モードおよび引き戻しモードでは、1 1 回の第 2 特別図柄の抽選機会を与えられるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

**【 1 5 2 5 】**

次に、図 4 1 0 ( b ) を参照して、本第 2 の変形例における M A X ボーナスマードの最後（時短リミット回数目の）の時短状態 C において大当たりまたは小当たりで当選した場合における当たり変動中の演出態様について説明する。本第 2 の変形例では、上述した第 9 制御例と同様に、時短状態 C が設定される最初の大当たりが開始されてから、時短リミット回数に到達するまでの間の期間で、1 の 1 6 ラウンド大当たりが継続しているかのような一連の演出を実行する構成としている。そして、時短リミット回数に到達した後で移行する引き戻しモードでは、第 2 特別図柄の保留球が 1 個保留されていることを前提として、通常状態における最初の第 2 特別図柄の抽選で時短図柄に当選させて第 2 時短状態へと移行させることにより、時短モードと引き戻しモードとでトータルの第 2 特別図柄の抽選回数を共通の 1 1 回とする構成としている。逆に言えば、時短リミット回数に到達した時点で第 2 特別図柄の保留球を獲得できていなければ、引き戻しモードが成立せず、時短リミット回数に到達した直後に不利な通常状態 A（通常モード）へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまう可能性がある。このため、本第 2 の変形例では、M A X ボーナスマードにおける最後の当たり変動において、保留球を貯めることを遊技者に対して促す演出を実行する構成としている。具体的には、図 4 1 0 ( b ) に示した通り、疑似インターバル演出の実行中に、第 3 図柄表示装置 8 1 に対して、「右を狙え」という文字を伴う右向きの矢印画像 Y G が表示される。また、タイムゲージ g a 3 により残変動時間が報知される。これらにより、タイムゲージ g a 3 の残時間表示 g a 3 a が残っている間に第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるべきであるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

**【 1 5 2 6 】**

なお、図示については省略したが、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球した場合に、当該入球に基づく先読み結果に応じて、大当たり又は小当たりとなる期待度を示すアイコンが宝箱 8 1 0 から出現する演出が実行される。これにより、右打ちを行うメリットがあると遊技者に対して思わせることができるので、時短リミット回数目の時短状態 C における当たり変動中に、確実に第 2 特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達した直後に通常状態 A へと移行してしまう極めて不利な状況が成立してしまうことを抑制することができる。次に、図 4 1 1 を参照して、本第 2 の変形例における時短状態の間の第 2 特別図柄の変動表示と普通図柄の変動表示との対応関係について説明する。図 4 1 1 に示した通り、時短状態に移行し、遊技者が右打ちを行い続けた場合、まず、スルーゲート 6 7 を通過して普通図柄の抽選が行われると共に、普通図柄の変動表示が実行される。時短状態においては、図 4 1 1 に示した通り、普通図柄の変動時間が 1 秒間に固定化される。そして、普通図柄の変動時間が終了し、普通図柄の抽選結果が当たりであった場合、普通図柄の変動停止と共に、普通図柄の当たりが開始される。即ち、2 秒間が経過するか、1 個以上の遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球するまで電動役物 6 4 0 a が開放され、2 秒間が経過するか、1 個以上の遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したことに基いて電動役物 6 4 0 a が閉鎖される。電動役物 6 4 0 a が閉鎖されると、6 秒間のエンディング期間が設定された上で、普通図柄の当たり遊技が終了される。

40

50



## 【 1 5 2 7 】

一方で、図 4 1 1 に示した通り、第 2 特別図柄の変動表示は、普通図柄の当たりに伴う電動役物 6 4 0 a の開放期間中に遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球したことを契機として開始される。時短状態においては、第 2 特別図柄の変動期間が 5 秒間に固定化されるため、普通図柄の当たり遊技のエンディング期間が終了するよりも前に特別図柄の変動表示が終了される。このため、次の普通図柄の変動開始時には、特別図柄の変動表示が既に終了した状態となっており、特別図柄の変動表示中に追加で第 2 特別図柄の始動入賞を発生させることが不可能（困難）となる。つまり、第 2 特別図柄の保留球を獲得することが不可能となるように構成されているため、基本的に、時短状態では、設定された時短回数で終了され、通常状態へと第 2 特別図柄の保留球を持ち越すことは無い。例外的に、時短状態 C においてのみ、大当たり又は小当たりで当選した場合に、第 2 特別図柄の保留球を貯めることが可能な長さ（15 秒間）の変動時間が設定されるため、この間のみは、保留球を貯めることが可能となる。即ち、時短リミット回数到達時に、第 2 特別図柄の保留球を 1 個所持した状態とすることができ、通常状態 B において第 2 特別図柄の抽選を実行させることができる。これにより、通常状態 B において第 2 特別図柄の残保留で大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合に、時短図柄に当選させて第 2 時短状態を設定することができ、時短モードと引き戻しモードとで、実質的に第 2 特別図柄の抽選機会を同一とすることができる。

10

## 【 1 5 2 8 】

次に、図 4 1 2 を参照して、本第 2 の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図 4 1 2 に示した通り、本第 2 の変形例では、主として 6 種類の状態（5 種類のモード）が設けられている。即ち、通常状態 A、B、時短状態 A～C、および第 2 時短状態が設けられている。通常状態 A は、上述した第 9 制御例と同様に、普通図柄の通常状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し）に設定され、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。また、時短状態 A～C は、上述した第 9 制御例と同様に、普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。なお、時短終了条件については、第 1 終了条件および第 3 終了条件が第 9 制御例から変更となっている。また、第 4 終了条件（時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となった場合に成立する終了条件）が廃止されている。即ち、時短状態 A では、特別図柄の抽選回数が合計 10 回となった場合に第 1 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回となった場合に第 3 終了条件が成立するように構成されている。また、時短状態 B では、特別図柄の抽選回数が合計 20 回となった場合に第 1 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の抽選回数が 11 回となった場合に第 3 終了条件が成立するように構成されている。一方、時短状態 C は、第 1～第 3 終了条件が全て第 9 制御例と共通となっており、第 9 制御例における時短状態 C に対して、第 4 終了条件が課されない点でのみ相違している。上述した通り、本第 2 の変形例では、第 2 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球が増加し難くなるように、普通図柄の当たり遊技の実行間隔を、第 2 特別図柄の変動時間よりも長くしている。つまり、普通図柄の当たりに基づく開放期間が終了されてから次の普通図柄の当たりの開放期間が開始されるまでの期間を、最短でも 7 秒となるように構成している一方で、第 2 特別図柄の変動時間を 5 秒間に固定化する構成としている。このように構成することで、時短状態 A や時短状態 B において時短終了条件が成立し、通常状態に移行した後で、第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。つまり、時短リミット回数に到達した後の通常状態 B 以外の通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを防止でき、第 2 時短状態へと移行することを抑制することができる。

20

30

40

## 【 1 5 2 9 】

また、第 9 制御例には設けられていなかった第 2 時短状態は、普通図柄の時短状態（普通図柄の低確率状態、変動短縮有り、開放延長有り）に設定され、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である。この第 2 時短状態は、時短状態

50

A～Cとは異なり、普通図柄の低確率状態に設定される遊技状態であるが、本第2の変形例では、普通図柄の高確率状態と普通図柄の低確率状態とで普通図柄の当たり確率が略同一（普通図柄の高確率状態が300/300、低確率状態が299/300）としているため、遊技者がその差を感じ取ることを困難とすることができる。よって、第2時短状態を、時短状態A～Cと同一の性能の時短状態であると遊技者に対して思わせることができる。図412の上段を参照して、通常状態A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図412の上段に示した通り、通常状態A（通常モード）から他の状態には、大当たり当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図412に示した通り、通常状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で約1/320の確率で当選する大当たりとなり、95%の割合で決定される大当たりB41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Aに設定される。一方、通常状態Aにおいて大当たり当選した場合に5%の割合で決定される大当たりA41が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Aよりも時短状態Bの方が、有利な（実質的な大当たり確率が第1特別図柄の抽選よりも高い）第2特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態Aにおいて大当たり当選した場合は、大当たり種別が大当たりA41であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【1530】

次に、図412の上から2段目の左側を参照して、時短状態A（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図412の上から2段目の左側に示した通り、時短状態A（チャンスモード）から他の状態へは、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、および時短回数を消化した（第1又は第3終了条件が成立した）場合に移行する可能性がある。より具体的には、図412の上から2段目の左側に示した通り、時短状態Aにおいて特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図412の上から2段目の左側に示した通り、時短状態Aにおいて第2特別図柄の抽選で約1/7.4の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たり当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、時短状態Aにおいて小当たり当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態Aにおいて時短回数が経過した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。よって、時短状態Aにおいて与えられる5回の第2特別図柄の抽選機会の間に1/320の確率の大当たり又は約1/7.4の確率の小当たり当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

#### 【1531】

次に、図412の上から2段目の右側を参照して、時短状態B（時短モード）から他の状態への移行方法について説明する。図412の上から2段目の右側に示した通り、時短状態B（時短モード）から他の状態へは、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、および時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図412の上から2段目の右側に示した通り、時短状態Bにおいて特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図412の上から2段目の右側に示した通り、時短状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で約1/7.4の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了

40

50

後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、時短状態Bにおいて獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e3を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Bに設定される(時短状態Bをループする)。これらにより、時短状態Bにおいては、時短状態Aと同様に、時短状態の間に獲得した第2特別図柄の保留球で約1/320の確率の大当たり又は約1/7.4の確率の小当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態Cに設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【1532】

次に、図412の下から2段目を参照して、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態への移行方法について説明する。図412の下から2段目に示した通り、時短状態C(MAXボーナスモード)から他の状態へは、時短リミット回数に到達した場合のみ移行する可能性がある。より具体的には、図412の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて合算で約1/7.2の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態Bに設定される。これに対して、図412の下から2段目に示した通り、時短状態Cにおいて合算で約1/7.2の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達である場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態Cに設定される(時短状態をループする)。このため、一旦時短状態Cへと移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。なお、上述した第9制御例や第9制御例の第1の変形例と同様に、本第2の変形例でも、大当たりのラウンド数を全て4ラウンドとし、時短リミット回数を3回に設定している。このため、時短状態への移行契機となった大当たりを含め、4回の大当たりが保証される。つまり、16ラウンド分の賞球を略一度に獲得できる有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

#### 【1533】

次に、図412の下段を参照して、引き戻しモード(通常状態B、および第2時短状態)から他の状態への移行方法について説明する。ここで、図412に示した通り、本第2の変形例における引き戻しモードは、通常状態Bと、通常状態Bにおいて第2特別図柄の残保留に基づく抽選で時短図柄に当選する(大当たりにも小当たりにもならない)ことで移行する第2時短状態と、で構成されている。第2時短状態は、時短回数(第2特別図柄の抽選回数)が10回に設定されるため、時短リミット回数到達時に保留され、通常状態Bにおいて消化される1個の第2特別図柄の保留球に基づく1回の第2特別図柄の抽選と合わせて、引き戻しモードにおいて11回の第2特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Bと同一の回数の第2特別図柄の抽選機会を与えることができ、実質的に時短状態Bと同一の性能の状態を形成することができる。

30

#### 【1534】

図412の下段に示した通り、引き戻しモード(通常状態B、または第2時短状態)から他の状態へは、大当たりや小当たりで当選した場合、小当たりや大当たりで当選した場合、および第2時短状態において時短回数を消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図412の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて特別図柄の抽選で大当たりや小当たりで当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。また、図412の下段に示した通り、引き戻しモードにおいて第2特別図柄の抽選で約1/7.4の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として54%の割合で決定される小当たりA41となった場合に、当該小当たりA41において特定領域650e3を通過して大当たりや小当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される。一方、小当たりや大当たりで当選した場合に小当たり種別として46%の割合で決定される小当たりB41となった場合に、当該小当たりB41において特定領域650e

40

50

3を通過して大当たりで当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。上述した通り、時短状態Bよりも時短状態Cの方が有利であるため、通常状態Bにおいて小当たりで当選した場合に、小当たりA41に当選して時短状態Cが設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、引き戻しモードにおいて時短回数を消化した場合は、消化後の状態が通常状態Aとなる。

#### 【1535】

このように、本第2の変形例では、時短リミット回数に到達した場合に移行する、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球を消化した場合、小当たりにも大当たりにも当選していなければ必ず時短図柄当選が発生する構成としている。そして、時短図柄当選が発生した場合は、時短回数が10回の第2時短状態に移行する構成としているので、通常状態Bと第2時短状態とで、合計11回の第2特別図柄の抽選機会を遊技者に与えることができる。つまり、時短状態Bと引き戻しモードとで、有利度合いを略同一とすることができるため、時短状態Cに移行した後で時短リミット回数に到達した場合に、有利度合いが下がってしまうことを抑制することができる。よって、時短状態Cへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【1536】

<第9制御例の第2の変形例における電氣的構成>

次いで、図413から図416を参照して、本第2の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第2の変形例におけるROM202は、上述した第9制御例におけるROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202akを構成する特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容が一部変更となっている点、第2当たり乱数テーブル202ckの規定内容が一部変更となっている点、変動パターン選択テーブル202dkを構成する各テーブルの規定内容が一部変更となっている点、および時短付与テーブル202ekの規定内容が一部変更となっている点で相違している。その他の構成については上述した第9制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図413(a)を参照して、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2の詳細について説明する。図413(a)は、特別図柄2乱数テーブル202ak2の規定内容を示した図である。図413(a)に示した通り、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲として、上述した第9制御例と同様に、「0~204」の205個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。一方、本第2の変形例では、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「205~9060」の8856個の乱数値(カウンタ値)の範囲が対応付けて規定されている点で第9制御例から変形されている。また、図413(a)に示した通り、本第2の変形例における特別図柄2乱数テーブル202ak2には、時短図柄当選と判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1の値)の範囲が追加されている。即ち、時短図柄当選と判定される乱数値(カウンタ値)の範囲として、「9061~65535」の56475個の乱数値(カウンタ値)の範囲が対応付けて規定されている。

#### 【1537】

第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が205個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりで当選する確率は、第9制御例と同様に、約 $1/320$ ( $205/65536$ )である。また、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が8856個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりで当選する確率は約 $1/7.4$ ( $8856/65536$ )である。更に、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る65536個の乱数値のうち、時短図柄当選と判定される乱数値(カウンタ値)の個数が56475個であるので、第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選する確率は、約 $1/1.16$ ( $56475/65536$ )である。このように、本第2の変形例では、上述した第9制御例に対して、小

10

20

30

40

50

当たり確率が低くなるように変形している。これは、時短状態 A や時短状態 B、引き戻しモードにおける第 2 特別図柄の抽選回数を多くしたことに対するバランスをとったものである。

【 1 5 3 8 】

次に、図 4 1 3 ( b ) を参照して、本第 2 の変形例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k の詳細について説明する。図 4 1 3 ( b ) に示した通り、本第 2 の変形例では、第 9 制御例における第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k ( 図 3 8 5 ( a ) 参照 ) に対して、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( 第 2 当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値 ) の範囲が変更されている点で相違している。即ち、本第 2 の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲として、「 0 ~ 2 9 8 」の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第 2 の変形例では、普通図柄の低確率状態でも、普通図柄の当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲が普通図柄の高確率状態と乱数値 ( カウンタ値 ) 1 個分しか異ならないように構成されているため、普通図柄の低確率状態と、普通図柄の高確率状態とで、普通図柄の当たり確率がほぼ同等となる。これは、時短図柄当選に基づいて設定される第 2 時短状態 ( 普通図柄の低確率状態、変動短縮あり、開放延長あり ) が設定された場合に、他の時短状態 ( 時短状態 A ~ C ) と同等の第 2 入球口 6 4 0 への入球し易さを実現するための変形である。次に、図 4 1 4 および図 4 1 5 を参照して、本第 2 の変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k の詳細について説明する。図 4 1 4 は、本第 2 の変形例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 d k を構成する通常用テーブル 2 0 2 d k 1、時短用テーブル 2 0 2 d k 2、および MAX ボーナス用テーブル 2 0 2 d k 3 のうち、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の規定内容を示した図であり、図 4 1 5 ( a ) は、時短用テーブル 2 0 2 d k 2 の規定内容を示した図であり、図 4 1 5 ( b ) は、MAX 用テーブル 2 0 2 d k 3 の規定内容を示した図である。まず、図 4 1 4 を参照して、通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の詳細について説明する。

【 1 5 3 9 】

図 4 1 4 は、本第 2 の変形例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 の規定内容を示した図である。この通常用テーブル 2 0 2 d k 1 は、通常状態 A または通常状態 B において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン ( 変動時間 ) を選択するために参照されるデータテーブルである。ここで、図 4 1 4 に示した通り、本第 2 の変形例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 において、特別図柄種別が「特図 1 ( 第 1 特別図柄 )」である場合の規定内容については、上述した第 9 制御例における通常用テーブル 2 0 2 d k 1 ( 図 3 8 5 ( c ) 参照 ) と同一となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。一方、図 4 1 4 に示した通り、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 2 特別図柄 )」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 )」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図 2 ( 第 1 特別図柄 )」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「突時」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、変動時間が 5 秒間となるように構成されている。

【 1 5 4 0 】

なお、本第 2 の変形例では、上述した第 9 制御例と同様に、通常状態において普通図柄の抽選が実行されて普通図柄の当たりに当選したとしても、普通図柄の当たりとして第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが不可能 ( 困難 ) な電動役物 6 4 0 a の開閉パターン ( 0 . 1 秒間のショート開放 ) が設定されるため、通常状態において普通図柄の抽選を実行させたとしても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることはできない。本第 2 の変形例において通常状態で第 2 特別図柄の抽選が実行される状況としては、時短状

態Cにおいて右打ちにより第2特別図柄の保留球を1個獲得した状態で大当たりが開始され、当該大当たりで時短リミット回数に到達して大当たり終了後の遊技状態が通常状態Bに設定された場合である。なお、抽選結果によらずに変動時間を5秒間に固定化しているのは、時短状態A、Bにおける変動時間と合わせるためである。つまり、時短状態Aや時短状態Bにおいては、第2特別図柄の変動時間よりも、普通図柄の当たりに基づく電動役物640aの開放間隔が短くなるように構成することで第2特別図柄の保留球が0の状態を維持すべく、抽選結果によらずに変動時間を5秒間に固定化する構成としている。時短状態A、Bにおける第2特別図柄の変動時間と、通常状態Bにおける第2特別図柄の変動時間とを共に5秒間としておくことで、引き戻しモードに移行した場合の変動時間と、時短状態Bに移行した場合の変動時間とを共通化でき、時短状態Bと引き戻しモードとをあたかも同一の遊技状態であるかのように遊技者に思わせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。なお、通常状態Bにおいて普通図柄の当たりが開始されたとしても、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難な電動役物640aの開閉動作が設定されるため、電動役物640aの動作に注目された場合は、引き戻しモードが時短状態Bとは異なる状態であるということを遊技者に察知される可能性がある。

10

#### 【1541】

次に、図415(a)を参照して、本第2の変形例における時短用テーブル202dk2の詳細について説明する。この時短用テーブル202dk2は、時短状態A、時短状態B、または第2時短状態において特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン(変動時間)を選択するために参照されるデータテーブルである。図415(a)は、この時短用テーブル202dk2の規定内容を示した図である。図415(a)に示した通り、本第2の変形例における時短用テーブル202dk2のうち、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」に対応する規定内容については、上述した第9制御例における時短用テーブル202dk2(図386(a)参照)と同一である。つまり、抽選結果によらず、短時間(0.5秒間)の変動時間が終了するように構成している。これは、第9制御例と同様に、第1特別図柄の保留球を1以上保持した状態で有利度合いが高い第2特別図柄の抽選を実行可能な時短状態に移行した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示演出(実質的な大当たり期待度が高い第2特別図柄の抽選が実行できない期間)が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。一方、図415(a)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容としては、通常用テーブル202dk1(図414参照)と共通となっている。即ち、抽選結果によらず、変動時間が5秒間に固定化されるように構成されている。よって、電動役物640aの開放間隔よりも短い期間で第2特別図柄の変動表示を終了させることができるので、時短状態Aや時短状態B、第2時短状態において、第2特別図柄の保留球を獲得することを防止することができる。なお、時短状態において第2特別図柄の抽選で時短図柄に当選した場合は、時短図柄当選分の時短状態が上書きも上乗せもされずに無効となる。つまり、時短状態における時短図柄当選は、実質的に他の制御例における完全外れと同等の抽選結果という位置づけである。

20

30

#### 【1542】

次に、図415(b)を参照して、MAXボーナス用テーブル202dk3の詳細について説明する。このMAXボーナス用テーブル202dk3は、時短状態Cにおいて特別図柄の抽選を実行する際に変動パターン(変動時間)を選択するために参照されるデータテーブルである。図415(b)は、このMAXボーナス用テーブル202dk3の規定内容を示した図である。図415(b)に示した通り、MAXボーナス用テーブル202dk3には、時短用テーブル202dk2と同様に、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.

40

50

5秒の「超短当たり」が規定されている。つまり、抽選結果によらず、短時間(0.5秒間)の変動時間が終了するように構成している。これは、時短用テーブル202dk2を参照する場合と同様に、第1特別図柄の保留球を1以上保持した状態で時短状態Cに移行した場合に、第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示演出(実質的な大当たり期待度が高い第2特別図柄の抽選が実行できない期間)が長く継続してしまい、遊技者をやきもきさせてしまうことを防止する趣旨である。

【1543】

一方、図415(b)に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容として、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が15秒の「長小当たり」が規定され、特別図柄種別が「特図2(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「時短図柄」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が5秒の「突時」が規定されている。つまり、大当たり又は実質的に大当たり確定の小当たりに当選した場合は、変動時間が15秒間に設定される一方で、時短図柄当選が発生した場合は、変動時間が5秒間に設定される。

10

【1544】

大当たりまたは小当たりにおいて設定される15秒という変動時間は、変動中に普通図柄の当たり遊技を2回前後実行可能な長さの変動時間である。即ち、時短状態Cにおいて大当たり又は小当たりに当選した場合は、第2特別図柄の保留球を貯めることが可能となり、時短図柄当選が発生した場合は、保留球を貯めることが困難となる。これにより、時短状態Cの間に継続的に右打ちを行い続けた場合、大当たり開始時に第2特別図柄の保留球(本第2の変形例では上限個数1個)が貯まった状態とすることができる。つまり、時短リミット回数に到達して通常状態Bへと移行した場合に、第2特別図柄の保留球が貯まった状態とすることができ、通常状態Bにおいて第2特別図柄の保留球に基づく第2特別図柄の抽選を実行させて、小当たりでも大当たりでもないことを条件として、第2時短状態へと移行させることができる。つまり、通常状態Bと、第2時短状態とで、合計11回の第2特別図柄の抽選機会を得ることができる引き戻しモードを形成することができる。よって、時短リミット回数に到達した場合の動作を、時短状態Bに移行した場合の動作と略同一とすることができるので、時短状態Cへと移行した場合に、遊技者に対して一点の不満感も抱かせずに、大きな喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

【1545】

次に、図416を参照して、本第2の変形例における時短付与テーブル202ekの詳細について説明する。図416に示した通り、本第2の変形例では、第9制御例における時短付与テーブル202ek(図387(a)参照)に対して、規定保留球数カウンタ203kaのカウント値が削除されている点で相違している。また、時短状態A、時短状態Bの終了条件が第9制御例から変更になったことに伴って、通常状態において当選した大当たりA41、大当たりB41、および大当たりD41に対応付けられている各種カウンタ値が変更となっている。つまり、通常状態において当選した大当たりA41、D41に対して、時短カウンタ203hの値「20」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「11」が対応付けて規定されている。また、通常状態において当選した大当たりB41に対して、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「5」が対応付けて規定されている。

40

【1546】

また、図416に示した通り、本第2の変形例における時短付与テーブル202ekに

50



は、時短図柄に対する時短付与内容が追加されている点でも相違している。具体的には、通常状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ203hの値「20」、小当たりカウンタ203sの値「1」、および特図2カウンタ203tの値「10」が対応付けて規定されている。一方、時短状態において当選した時短図柄に対して、時短カウンタ203hの値「0」、小当たりカウンタ203sの値「0」、および特図2カウンタ203tの値「0」が対応付けて規定されている。本第2の変形例では、時短付与条件が成立した場合に、各種カウンタに対して本時短付与テーブル202ekに規定されている各カウンタ値を加算することで時短状態を付与する構成としているため、時短状態において時短図柄に当選した場合は、各種カウンタ値に対してそれぞれ0が加算される。つまり、時短状態中に時短図柄当選が発生した場合は、実質的に時短回数に何らの影響も及ぼさないように構成している。これにより、通常状態Bにおいて時短図柄当選が発生した場合は、第2時短状態を設定することができるように構成しつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、他の制御例における完全外れと同等の挙動を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【1547】

<第9制御例の第2の変形例における主制御装置の制御処理について>

次に、図417から図422を参照して、本第2の変形例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理について説明する。まず、図417を参照して、本第2の変形例における特別図柄変動処理(S104B)について説明する。この特別図柄変動処理(S104B)は、上述した第9制御例における特別図柄変動処理(S111A)に代えて実行される処理であり、特別図柄変動処理(S111A)と同様に、特別図柄の変動表示中における第1図柄表示装置37a, 37bの表示設定等を行うための処理である。なお、第9制御例における特別図柄変動処理(S111A)は、第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)に対して、特別図柄判定処理(図360参照)に代えて特別図柄判定処理(図390参照)が実行される点、および特別図柄変動パターン選択処理(図362参照)に代えて特別図柄変動パターン選択処理(図391参照)が実行される点でのみ相違しており、その図示を省略していたため、ここでは特別図柄変動処理(図359参照)との対比によって本第2変形例における特別図柄変動処理(S104B)を説明する。この第2の変形例における特別図柄変動処理(図417参照)のうち、S201~S207, S211~S223、およびS225Aの各処理では、上述した第8制御例における特別図柄変動処理(図359参照)のS201~S207, 211~S223、およびS225Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例における特別図柄変動処理(図417参照)では、S207の処理、またはS214の処理のどちらかが終了すると、特別図柄判定処理(図360参照)に代えて特別図柄判定処理を実行し(S231B)、次いで、特別図柄変動パターン選択処理(図362参照)に代えて特別図柄変動パターン選択処理を実行して(S232B)、本処理を終了する。これらの特別図柄判定処理(S231B)、および特別図柄変動パターン選択処理(S232B)の詳細については、それぞれ図418と図419、および図420と図421を参照して後述する。

#### 【1548】

また、本第2の変形例における特別図柄変動処理(図417参照)では、S225Aの処理において、今回の抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合に(S225A:Yes)、次いで、現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判別し(S233B)、現在の遊技状態が時短状態である場合は(S233B:Yes)、処理をS233Aへと移行する。一方、S233Bの処理において、現在の遊技状態が時短状態ではない(通常状態である)と判別した場合は(S233B:No)、今回の時短図柄種別に対応する時短終了条件(各種カウンタのカウント値)を時短付与テーブル202ekから読み出して、読み出した終了条件を現在の各種カウンタに対して加算することで更新し(S234B)、本処理を終了する。つまり、通常状態において時短図柄に当選した場合にのみ第2時短状態を設定し、時短状態において時短図柄に当選した場合は、実質的に時短状態に何らの変



更も行わないように制御する。これにより、MAXボーナスモードが終了して通常状態Bへと移行した際に行われる第2特別図柄の抽選で第2時短状態へと移行させることを可能としつつ、時短状態において時短図柄当選が発生した場合に、完全外れと同様の動作を実現することができる。次に、図418を参照して、上述した特別図柄判定処理(S231B)の詳細について説明する。この特別図柄判定処理(S231B)は、第9制御例における特別図柄判定処理(図390参照)に代えて実行される処理であり、第9制御例における特別図柄判定処理(図390参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第2の変形例における特別図柄判定処理(S231B)のうち、S301~S305の各処理では、それぞれ第9制御例における特別図柄判定処理(図390参照)のS301~S305の各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例にお

10

#### 【1549】

図419は、この外れ時処理(S321B)を示すフローチャートである。この外れ時処理(S321B)では、まず、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2101A)、抽選結果が時短図柄当選であると判別した場合は(S2101A:Yes)、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する時短図柄種別を、第1図柄表示装置37a, 37bに表示させる時短図柄として設定し(S2102A)、本処理を終了する。一方、S2101Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S2101A:No)、次いで、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し(S2103A)、小当たりであると判別した場合は(S2103A:Yes)、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し(S2104A)、小当たり種別カウンタC5の値に対応する小当たり種別を、第1図柄表示装置37a, 37bに表示させる小当たり図柄として設定し(S2105A)、本処理を終了する。これに対し、S2103Aの処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合は(S2103A:No)、S2104A, S2105Aの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時処理(図419参照)を実行することにより、特別図柄の抽選結果が外れ(大当たり以外)である場合に、抽選結果に応じた第1

20

30

#### 【1550】

この第2の変形例における特別図柄変動パターン選択処理(図420参照)のうち、S401~S408の各処理では、それぞれ第9制御例における変動パターン選択処理(図391参照)のS401~S408の各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例における変動パターン選択処理(図420参照)では、S401の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は(S401:No)、外れ(小当たり、時短図柄当選含む)時の変動パターンを選択するための外れ時種別決定処理を実行して(S421B)、処理をS403へと移行する。この外れ時種別決定処理(S421B)の詳細について、図421を参照して説明する。図421は、この外れ時種別決定処理(S421B)を示すフローチャートである。外れ時種別決定処理(S421B)では、まず、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選であるか否かを判別し(S2201A)、時短図柄当選であると判別した場合は(S2201A:Yes)、時短図柄の種別を時短図柄Aに決定し(S2202B)、本処理を終了する。一方、S2201Aの処理において、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選ではないと判別した場合は(S2201A:No

40

50

）、次いで、特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（S 2 2 0 3 A）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（S 2 2 0 3 A : Y e s）、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f k（図 3 8 7（b）参照）を参照して小当たり種別を決定し（S 2 2 0 4 A）、本処理を終了する。これに対し、S 2 2 0 3 A の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、通常の外れ（完全外れ）である）と判別した場合は（S 2 2 0 3 A : N o）、S 2 2 0 4 A の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この外れ時種別決定処理（図 4 2 1 参照）を実行することにより、特別図柄の抽選結果が時短図柄当選若しくは小当たりであった場合に、時短図柄種別若しくは小当たり種別を好適に決定することができる。

#### 【 1 5 5 1 】

次に、図 4 2 2 を参照して、本第 2 の変形例における普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）の詳細について説明する。この普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）は、上述した第 9 制御例における普通図柄変動処理（図 3 9 6 参照）と同様に、普通図柄の抽選を実行すると共に、普通図柄の当たりとなった場合に電動役物 6 4 0 a の開閉制御を設定するための処理である。図 4 2 2 は、この普通図柄変動処理（S 1 1 3 B）を示すフローチャートである。この第 2 の変形例における普通図柄変動処理（図 4 2 2 参照）のうち、S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7, S 1 2 2 1、および S 1 1 3 2 A ~ S 1 1 3 6 A の各処理では、それぞれ上述した第 9 制御例における普通図柄変動処理（図 3 9 6 参照）の S 1 1 0 1 ~ S 1 1 1 3, S 1 1 1 5 ~ S 1 1 1 7, S 1 2 2 1、および S 1 1 3 2 A ~ S 1 1 3 6 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 の変形例における普通図柄変動処理（図 4 2 2 参照）では、S 1 1 0 8 の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値である（即ち、現在が時短状態である）と判別した場合には（S 1 1 0 8 : Y e s）、次いで、現在の遊技状態が第 2 時短状態であるか否かを判別する（S 1 1 3 1 B）。S 1 1 3 1 B の処理において、現在の遊技状態が第 2 時短状態であると判別した場合は（S 1 1 3 1 B : Y e s）、処理を S 1 1 1 0 へと移行する一方で、現在の遊技状態が第 2 時短状態ではないと判別した場合は（S 1 1 3 1 B : N o）、処理を S 1 1 0 9 へと移行する。これにより、本第 2 の変形例では、第 2 時短状態が設定されている場合に、普通図柄の低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c k（図 4 1 3（b）参照）を用いて普通図柄の抽選を実行することができる。つまり、第 2 時短状態を、普通図柄の低確率状態に設定することができる。

#### 【 1 5 5 2 】

＜第 9 制御例の第 2 の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理＞

次に、図 4 2 3、および図 4 2 4 を参照して、本第 2 の変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 4 2 3 を参照して、本第 2 の変形例における変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）は、上述した第 9 制御例における変動演出設定処理（図 4 0 4 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 4 0 4 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 4 2 3 は、この変動演出設定処理（S 4 3 1 1 B）を示すフローチャートである。この第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 4 2 3 参照）のうち、S 4 4 0 1, S 4 4 0 3, S 4 4 2 1 A、および S 4 4 2 2 A の各処理では、それぞれ上述した第 9 制御例における変動演出設定処理（図 4 0 4 参照）の S 4 4 0 1, S 4 4 0 3, S 4 4 2 1 A、および S 4 4 2 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 の変形例における変動演出設定処理（図 4 2 3 参照）では、S 4 4 2 2 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスモード（時短状態 C）でないと判別した場合には（S 4 4 2 2 A : N o）、今回の抽選結果に応じた変動演出の演出態様を決定して（S 4 4 3 1 B）、本処理を終了する。具体的には、抽選結果が大当たり又は小当たりであれば、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃がヒットして当たりが報知される 5 秒間の演出を設定する一方で、大当たりでも小当たりでもなければ、怪獣のキャラクタ 8 2 1 に攻撃を避けられて外れが報知される 5 秒間の演出が実行される。

## 【 1 5 5 3 】

一方、S 4 4 2 2 A の処理において、現在の遊技状態が M A X ボーナスマードであると判別した場合は ( S 4 4 2 2 B : Y e s )、抽選結果に応じた小表示領域 D m 8 における変動表示態様を決定し ( S 4 4 3 2 B )、現在が疑似 1 3 ラウンドの前の疑似インターバル演出中であるか否かを判別する ( S 4 4 3 3 B )。S 4 4 3 3 B の処理において、疑似 1 3 ラウンド前の疑似インターバル演出の実行中であると判別した場合は ( S 4 4 3 3 B : Y e s )、次いで、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであるか否かを判別し ( S 4 4 3 4 B )、今回の抽選結果が大当たり又は小当たりのどちらかであると判別した場合は ( S 4 4 3 4 B : Y e s )、疑似インターバル演出における右を狙え演出 ( 図 4 1 0 ( b ) 参照 ) の実行を設定して ( S 4 4 3 5 B )、本処理を終了する。一方で、S 4 3 3 3 B の処理において、現在が疑似 1 3 ラウンド前の疑似インターバル演出中ではないと判別した場合 ( S 4 4 3 3 B : N o )、および S 4 4 3 4 B の処理において、今回の抽選結果が大当たりでも小当たりでもないとして判別した場合は ( S 4 4 3 4 B : N o )、S 4 4 3 5 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この変動演出設定処理 ( 図 4 2 3 参照 ) を実行することにより、時短リミット回数に到達する直前の大当たり変動または小当たり変動の実行中に、右を狙え演出 ( 図 4 1 0 ( b ) 参照 ) を実行して第 2 特別図柄の保留球を貯めさせることができる。よって、時短リミット回数に到達して通常状態 B に移行した場合に、第 2 特別図柄の保留球に基づく抽選を実行させて時短図柄に当選させ、第 2 時短状態へと移行させることができる。よって、時短状態 B と引き戻しモードとを略同等の性能 ( 大当たり期待度 ) の状態とすることができる。次に、図 4 2 4 を参照して、本第 2 の変形例における演出更新処理 ( S 3 1 2 1 B ) の詳細について説明する。図 4 2 4 は、上述した第 9 制御例 ( および第 8 制御例 ) における演出更新処理 ( 図 3 7 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 3 7 5 参照 ) と同様に、演出態様を更新するための処理である。

10

20

## 【 1 5 5 4 】

この演出更新処理 ( 図 4 2 4 参照 ) では、まず、右を狙え演出 ( 図 4 1 0 ( b ) 参照 ) の実行期間中であるか否かを判別し ( S 4 6 2 1 B )、右を狙え演出の実行期間ではないと判別した場合は ( S 4 6 2 1 B : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 6 2 1 B の処理において、現在が右を狙え演出の実行期間中であると判別した場合は ( S 4 6 2 1 B : Y e s )、次いで、新たな第 2 特別図柄の始動入賞を検出した ( 入賞情報コマンドを受信した ) か否かを判別し ( S 4 6 2 2 B )、新たな第 2 特別図柄の始動入賞を検出した ( 入賞情報コマンドを受信した ) と判別した場合は ( S 4 6 2 2 B : Y e s )、検出した始動入賞の先読み結果に応じて宝箱 8 1 0 から出現させる報知アイコンの種別を抽選により決定し ( S 4 6 2 3 B )、決定した種別の報知アイコンが宝箱 8 1 0 から出現する演出態様の報知演出の実行を設定する ( S 4 6 2 4 B )。そして、右を狙え演出の終了を設定して ( S 4 6 2 6 B )、本処理を終了する。一方で、S 4 6 2 2 B の処理において新たな始動入賞を検出していないと判別した場合は ( S 4 6 2 2 B : N o )、右を狙え演出の演出期間が経過したか否かを判別し ( S 4 6 2 5 B )、演出期間が経過したと判別した場合は ( S 4 6 2 5 B : Y e s )、処理を S 4 6 2 6 B へと移行する。即ち、報知アイコンを出現させることなく右を狙え演出を終了させる。一方で、S 4 6 2 5 B の処理において、右を狙え演出の演出期間が経過していないと判別した場合は ( S 4 6 2 5 B : N o )、そのまま本処理を終了する。この演出更新処理 ( 図 4 2 4 参照 ) を実行することで、右を狙え演出の実行中に右打ちを行って第 2 特別図柄の保留球が増加した場合にのみ、当該保留球の当たり期待度を示す報知アイコンが報知されるので、右を狙え演出の実行中に遊技者に対して積極的に右打ちを行わせることができる。

30

40

## 【 1 5 5 5 】

以上説明した通り、第 9 制御例の第 2 の変形例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 9 制御例における第 4 終了条件 ( 時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数が規定個数に到達したことに基づいて成立する時短終了条件 ) を採用することなく、所定の時短状態 ( 時短状態 B ) へ移行した後における第 2 特別図柄の抽選機会と、時短リミット回数

50

到達後における第2特別図柄の抽選機会とを同等にする斬新な制御を実現している。言い換えれば、第1の設定条件の成立に基づいて有利な第1遊技状態（時短状態B）が設定された場合にも、第2の設定条件の成立（時短リミット回数に到達したこと）に基づいて、第1遊技状態よりも有利度合いが低い（第2入球口640へと遊技球が入球し難い）第2遊技状態（通常状態B）が設定された場合にも、第2特別図柄の抽選が実行され得ない（実行困難な）通常状態Aへと移行するまでに、有利な第2特別図柄の抽選機会を同一の回数（11回）付与する構成としている。より具体的には、時短状態Bにおいては、第2特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるように、特別図柄の変動時間、普通図柄の変動時間、および普図当たりの開閉パターン（変位パターン）を設定し、第2特別図柄の抽選回数に基づく終了条件（第3終了条件）が成立した時点で第2特別図柄の保留球が必ず0となるように構成した。つまり、時短状態Bに移行した場合における第2特別図柄の抽選機会を、最大でも第3終了条件が成立するまでの抽選回数（11回）となるように構成した。そして、第2特別図柄の抽選結果を、大当たり、小当たり、若しくは時短図柄の3種類のみとし、且つ、第2特別図柄の保留球数の上限値を1個にしている。そして、時短リミット回数に到達して通常状態Bが設定されてから、第2特別図柄の残保留（1個）に基づく抽選で時短図柄に当選し、第2時短状態が終了するまでの第2特別図柄の抽選回数を、時短状態Bにおける最大の抽選回数（即ち、大当たりにも小当たりにも当選せずに通常状態Aへと移行するまでの抽選回数である11回）と同一となるように構成した。このように構成することで、時短最終変動における保留球数を監視して時短状態の終了有無を判別するという比較的複雑な処理を行わなくても、時短状態Bが設定された場合と時短リミット回数到達後とで、第2特別図柄の抽選機会を共通化することができる。

#### 【1556】

なお、本第2の変形例では、時短状態B、および通常状態Bへと移行した後における第2特別図柄の抽選機会を、共に、最大で11回とする構成としていたが、抽選機会は任意の回数に設定することができる。抽選回数を多くすれば、時短状態B、および通常状態Bに移行してから通常状態Aへと移行するまでの間の遊技をより長く楽しませ易く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、抽選回数を少なくした場合は、時短状態Bや通常状態Bへと移行してから大当たり当選する、または時短状態Aへと移行するまでの期間を短くすることができるので、遊技の時間効率を向上させることができる。本第2の変形例では、第2特別図柄の抽選結果が大当たり、小当たり、または時短図柄当選のいずれかにしかならない（完全外れが存在しない）ように構成していたが、完全外れを設ける構成としてもよい。この場合、時短リミット回数到達後の通常状態Bにおいて第2特別図柄の抽選が実行された場合に、完全外れとなることで第2時短状態へと移行させることができなくなるため、通常状態Bにおける第2特別図柄の変動表示演出において、引き戻しモードに突入する（時短図柄当選が発生する）か否かを示すためのジャッジ演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、引き戻しモードに必ず突入する訳ではないという緊張感を遊技者に対して抱かせることができるので、MAXボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが低くなる可能性がある遊技性となる一方で、時短状態Bへと移行する4ラウンド大当たり当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として固定回数（11回）の第2特別図柄の抽選機会が保証される遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1557】

本第2の変形例では、時短状態Bと引き戻しモード（通常状態B、および第2時短状態）とで、第2特別図柄の最大の抽選回数（通常状態Aへと移行するまでの抽選回数）を共通化する構成としていたが、これに限られるものではなく、抽選回数を異ならせてもよい。引き戻しモードの抽選回数を時短状態Bよりも多くすることにより、MAXボーナスモードへと移行した場合における有利度合いをより高くすることができ、MAXボナ

ードへと移行したことに對する満足感をより大きくすることができる。また、引き戻しモードの抽選回数を時短状態Bよりも少なくすることにより、MAXボーナスモードへと移行した場合に遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。また、MAXボーナスモードへと移行した場合に、多量の賞球が得られるものの、その後に移行する引き戻しモードの有利度合いが時短状態Bよりも低くなる遊技性となる一方で、時短状態Bへと移行する4ラウンド大当たりで当選した場合は、賞球数は少なくなるものの、大当たり終了後の遊技状態として抽選回数が増える遊技性となるため、当選する大当たりの種別によって遊技性を大きく異ならせることができる。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。本第2の変形例では、通常状態Bにおいて時短図柄当選が発生した場合に付与される第2時短状態の時短回数(第2特別図柄の抽選回数の規定回数)を10回に固定化する構成としていたが、時短図柄として、時短回数が異なる複数の時短図柄を設けておき、時短図柄当選が発生した場合は複数の時短図柄の種別のうちいずれか1の時短図柄に決定されるように構成してもよい。このように構成することで、引き戻しモードの有利度合いが時短図柄の種別に応じて可変する遊技性を実現することができる。つまり、通常状態Bにおいて実行された第2特別図柄の抽選結果(選択される時短図柄の種別)に応じて、時短状態Bと共通の有利度合い(時短回数)となるか、時短状態Bよりも低い有利度合いとなるか、時短状態よりも高い有利度合いとなるかを可変させることができるので、引き戻しモードの初回の第2特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

**【1558】**

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、確率変動機能を有さない所謂1種2種混合機仕様としていたが、確率変動機能を搭載した仕様にも適用してもよい。つまり、時短リミット回数に代えて、確変リミット回数を適用し、所定の確変状態に移行してから確変リミット回数に到達するまでの間の期間で、1の大当たり遊技が継続しているかのような一連の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、確率変動機能を搭載したパチンコ機10についても、少ないラウンド数の大当たりのみを設けておきつつ、1の大当たり当選を契機として、あたかも極めて多いラウンド数の大当たりに当選したかのように遊技者に思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。また、この場合において、確変リミット回数に到達した場合に、確率変動機能のみを非作動とし、時短状態については付与するように構成してもよい。このように構成することで、確変リミット回数に到達した時点で第2特別図柄の保留球が保留されていなくても、確変リミット回数到達後に時短状態へと移行させて第2特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。

30

**【1559】**

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、時短状態Cにおいて小当たりに当選した場合に、V入賞(特定領域650e3への遊技球の入球)が発生した後で小当たりカウンタ203sの値が減算されるように構成することで、時短状態Cにおいて小当たり遊技の実行中にV入賞に基づいて大当たりに当選した場合に、当該大当たりの当選時の遊技状態(大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態)を、常に、時短状態に固定化するように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の小当たり種別(特定小当たり)では、時短状態の種別によらず、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ203sを減算するように構成してもよい。つまり、時短状態Cにおいて特定小当たりに当選すると、V入賞の発生(大当たり遊技の実行が設定されるタイミング)よりも前に時短状態を終了させることができ、時短リミット回数までの残りの回数をリセットすることができるので、MAXボーナスモードが通常(4回分の大当たり)よりも長く継続したり、逆に、少ない継続回数となる可能性を設けることができる。特に、V入賞が発生した場合に遊技状態によらず大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される種別の大当たりに当選する小当たり種別(上述した小当たりA41)の一部を特定小当たりに設定した場合、時短リミット回数をリセットしつつMAXボーナスモードを継続させることがで

40

50

きるので、当該特定小当たりに基づく大当たりを契機として、MAXボーナスモードが再セットされたかのような動作を実現することができるので、MAXボーナスモードがどこまで継続するかわからない斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1560】

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、時短状態Cにおいて小当たりに当選した場合は、V入賞が発生した後で小当たりカウンタ203sのカウンタ値を更新する一方で、他の時短状態では、小当たり開始時に小当たりカウンタ203sのカウンタ値を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。時短状態Cにおいては、V入賞（大当たり遊技の実行が設定されたタイミング）よりも後で小当たりカウンタ203sが更新される一方で、時短状態C以外の時短状態では、V入賞よりも前に小当たりカウンタ203sが更新されるように制御できればよく、例えば、時短状態Cにおいて小当たりに当選した場合は、小当たりの開放期間が終了したタイミングや小当たり終了時（V入賞に基づく大当たり開始時）に小当たりカウンタ203sのカウンタ値を更新する構成としてもよい。また、時短状態C以外の小当たりに当選した場合は、小当たり図柄の停止タイミングや、小当たりに基づく開閉扉650f1の開放期間の開始時、小当たりに対応する変動表示の開始時等に小当たりカウンタ203sを更新する構成としてもよい。

#### 【1561】

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、時短状態Cであるか、時短状態C以外の時短状態であるかに応じて、小当たりカウンタ203sの更新条件が成立した（第2特別図柄の抽選で小当たりに当選した）場合に当該小当たりカウンタ203sの更新タイミングを異ならせる構成としていた。即ち、時短状態の設定契機に応じて、時短状態中に小当たりカウンタ203sが更新されるタイミングを異ならせる構成としていたが、本制御は小当たりカウンタ203sに限られるものではない。少なくとも時短状態において更新され得るカウンタであれば、他のカウンタに適用してもよい。より具体的には、例えば、時短カウンタ203hに適用してもよい。即ち、時短状態Cにおいて特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア203kdに格納した（大当たり遊技の実行を設定した）後において時短カウンタ203hを更新する一方で、時短状態C以外の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを当選時状態格納エリア203kdに格納する（大当たり遊技の実行を設定する）よりも前（例えば、変動開始時）に時短カウンタ203hを更新する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態Cでは、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）が時短状態としてより取り扱われ易くなる一方で、時短状態C以外の時短状態では、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態）を、より通常状態として取り扱われ易く構成することができる。また、時短カウンタ203h以外にも、規定保留球数カウンタ203kaの更新タイミングや特図2カウンタ203tの更新タイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせる制御を採用してもよい。更に、時短状態の終了条件を判定するためのカウンタ値に限られず、例えば、確率変動機能を搭載し、確変状態の継続回数（ST回数）が予め定められている仕様において、確変状態の終了条件を判定するためのカウンタ値を更新する際の更新タイミングを、確変状態に設定された契機によって異ならせる構成としてもよい。更に、特別図柄の抽選に関するカウンタ（第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別カウンタC3、変動種別カウンタCS1、第2当たり乱数カウンタC4等）や演出用のカウンタ（演出抽選カウンタ223f1、223f2等）に対して本制御を適用する構成としてもよい。

#### 【1562】

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、天井機能（大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達した場合に第2時短状態を設定する機能）を設けていなかったが、天井機能を搭載してもよい。この場合において、天井抽選回数に到達したことに基づいて設定される時短状態は、実質的にMAXボーナスモードと同等の有利度合い

10

20

30

40

50

の第2時短状態に設定してもよいし、時短モードと同等の第2時短状態に設定してもよいし、大当たり終了後（および時短図柄当選時）に開始されるいずれの時短状態とも異なる有利度合いの第2時短状態に設定してもよい。このように構成することで、所謂ハマリが発生したとしても、天井抽選回数へと到達することを目標として遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【1563】

上述した第9制御例、およびその各種変形例では、時短状態Cにおいて実行された第2特別図柄の抽選で小当たり当選し、当該小当たりにおいてV入賞（特定領域650e3への入球）が発生して大当たり当選した場合に、V入賞が発生した後で小当たりカウンタ203sの値を減算する一方で、他の時短状態において実行された第2特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は、小当たり開始時に小当たりカウンタ203sの値を減算することでV入賞が発生するよりも前に時短状態が終了させるように制御していた。つまり、時短状態Cにおいては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が時短状態として取り扱われる（時短付与テーブル202ekから時短状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）一方で、他の時短状態においては、大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）が通常状態として取り扱われる（時短付与テーブル202ekから通常状態で当選した場合に対応する時短終了条件が読み出されて設定される）ように構成することにより、時短状態Cで実行された第2特別図柄の抽選で小当たり当選した場合は時短リミット回数に到達していない限り必ず時短状態Cへと移行する一方で、時短状態C以外の時短状態で小当たり当選した場合は、通常状態において小当たり当選した場合と同一の振分けで時短状態Bと時短状態Cとのいずれかが設定されるように構成していたが、時短状態において実行された第2特別図柄の抽選では、時短状態の種別によらず、大当たり当選時の遊技状態が時短状態として取り扱われるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態を、第2特別図柄の抽選が実行された時点の遊技状態に設定する構成としてもよい。つまり、特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に、その時点（特別図柄の変動開始を設定する時点）で当選時状態格納エリア203kdに対して時短状態を示すデータを格納する構成としてもよい。このように構成することで、上述した第9制御例や第9制御例の第1の変形例においては、時短状態C以外の時短状態において最初に行われる第2特別図柄の抽選で小当たり当選した場合には、最も有利な時短状態C（MAXボーナスモード）への移行が確定する一方で、時短終了後の第2特別図柄の残保留で小当たり当選した場合には、時短状態C以外の時短状態（次回の大当たりが確定しない時短状態）へと移行する可能性があるように構成できるので、複数回の第2特別図柄の抽選機会が付与される中で、1回目の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たり当選することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、上述した第9制御例の第1の変形例や第2の変形例では、大当たり当選時の遊技状態を第2特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった時点の遊技状態に設定する方法の他に、時短状態の種別によらず、V入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した（当選時状態格納エリア203kdに大当たり当選時の遊技状態として時短状態を示すデータを設定した）後で、小当たりカウンタ203sが更新されるように制御してもよい。このように構成することで、小当たり遊技においてV入賞が発生しなかった場合には、当選時状態格納エリア203kdへと遊技状態を示すデータを格納する制御をスキップすることができるので、無駄に当選時状態格納エリア203kdへとデータを格納する処理を行ってしまい、処理負荷が増大してしまうことを抑制することができる。

#### 【1564】

##### <第10制御例>

次に、図425から図464を参照して、第10制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第6制御例におけるパチンコ機10では、大当たり終了後（または

10

20

30

40

50



パチンコ機 10 の初期化後)における特別図柄の抽選回数が 150 の倍数となる毎に、天井抽選回数に到達したと判別して、当該天井抽選回数到達時点の遊技状態によらず、有利な第 3 時短状態 B、または第 2 時短状態 B が設定される構成としていた。これに対して本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、有利な特定の遊技状態において特定条件が成立した(特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した)場合に、特定の遊技状態の有利度合い(大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合)を可変させる構成としている。より具体的には、本第 10 制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の 3 種類の遊技状態を設ける構成とし、3 種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数(20 回、40 回、または 60 回のいずれか)に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる(確変大当たり確定となるように制御する)構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

10

#### 【1565】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまふことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御(例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来型の遊技機と比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来型の遊技機と比較して長くする制御)を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となつてから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となつてしまつたり、次に大当たりとなるまでに消費する(発射する)遊技球の個数が多くなり過ぎてしまつたりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなつてしまふという問題点があつた。これに対して本第 10 制御例におけるパチンコ機 10 では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後の方が、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、50%の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、50%の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に 100%の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【1566】

また、本第 10 制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間(変動パターン)を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第 10 制御例では、上述した第 6 制御例と同様に、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを同時に(並行して)実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第 10 制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第 10 制御

50



例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第1特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第1入球口2640）にも第2特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第2入球口1641）にも頻繁に遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第10制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第1特別図柄の変動時間の方が第2特別図柄の変動時間よりも短くなるように構成することで、基本的に第1特別図柄の抽選によってのみ大当たりに当選し得る構成とした。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第2特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第1特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第1特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定されるように構成した。言い換えれば、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第2特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第1特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

10

20

#### 【1567】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、1の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまうという問題点がある。これに対して本第10制御例では、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態よりも、通常大当たり当選時の変動時間（新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態の方が、同一の遊技状態でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【1568】

更に、本第10制御例では、上述した通り、確変状態において天井抽選回数に到達した場合に、遊技状態を変更すること無く、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大きく異ならせる構成としている。つまり、遊技

50

状態を変えずに有利度合いを可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第10制御例では、天井抽選回数に到達する前と後とで、演出態様を変更することにより、有利度合いが変更されたということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第10制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第10制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということ、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。この第10制御例におけるパチンコ機10が、上述した第6制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第6制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第6制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

20

#### 【1569】

まず、図425を参照して、本第10制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の盤面構成について説明する。図425は、本第10制御例における遊技盤13の正面図である。図425に示した通り、本第10制御例における遊技盤13は、上述した第6制御例における遊技盤13の盤面構成（図236参照）に対して、第6制御例において盤面右下に設けられていたV入賞装置1650に代えて、第1可変入賞装置65が設けられている点、第6制御例において第1入球口64の下方に設けられていた小当たり用入賞装置2650が削除されている代わりに、第1入球口64の正面視右下側に第2可変入賞装置2065が設けられている点、第6制御例においてV入賞装置1650の正面視右下側に設けられていた右側第1入球口64rが削除されている代わりに、盤面右側に右第1入球口2640、および右第1入球口2640を開閉するための電動役物2640aが設けられている点、スルーゲート67の配置が右側流路における上流側に変更されている点、および右打ちされた遊技球が右第1入球口2640にも第2入球口1641にも第1可変入賞装置65にも比較的頻繁に到達するように、盤面右側流路の釘配置等の盤面構成が変更となっている点で相違している。

30

#### 【1570】

第1可変入賞装置65は、第1制御例において設けられていた可変入賞装置65（図4、図5参照）と同様に、大当たり終了後の遊技状態を抽選するための抽選装置としての役割を担っている入賞装置である。大当たり遊技中に第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aへと入球した遊技球が第1可変入賞装置65の内部の誘導片65h2によって確変スイッチ65e3が設けられている特別排出口65e2へと誘導された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態）に設定される一方で、大当たり遊技中に確変スイッチ65e3を遊技球が通過しなかった場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態）に設定される。また、遊技球が入球した場合に、特定数（15個）の賞球が払い出される入賞口としての役割も担っている。本第10制御例では、誘導片65h2が、Vラウンド（1ラウンド目）の開始を契機として、大当たり種別によらない共通の作動パターン（1ラウンド目の開始を契機として、5秒間の間特別排出口65e2へと誘導する配置に設定され、以降は大当たり終了まで特別排出口65e2を閉鎖する配置に設定される作動パターン）で作動される。一方、第1特定入賞口65aを開閉する開閉扉65f1は、確変大当たりの場合、Vラウンドの開始を契機として

40

50

4.5秒間開放される一方で、通常大当たりの場合、Vラウンドの開始から5秒間が経過した後で4.5秒間開放されるように構成している。このように構成することで、確変大当たりとなった場合には、Vラウンドの間右打ちを行い続けるだけで、誘導片65h2が特別排出口65e2へと誘導する配置に設定されている間に遊技球を第1特定入賞口65aへと入球させ、当該遊技球を確変スイッチ65e3へと通過させることができる。一方、通常大当たりとなった場合には、Vラウンドの間右打ちを行い続けたとしても、第1特定入賞口65aには入球するが、確変スイッチ65e3への通過を規制することができる。よって、通常大当たりにおいて、確変スイッチ65e3を通過してしまい、遊技者に過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

#### 【1571】

なお、開閉扉65f1は、Vラウンド以外の各ラウンドにおいては、各ラウンドの開始を契機として開放され、各ラウンドの開始から30秒が経過するか、または第1特定入賞口65aへの10個以上の入球を検出することで閉鎖状態に設定されて当該ラウンドが終了される。よって、Vラウンド以外の各ラウンドにおいては、右打ちを行い続けるだけで、比較的容易に10個以上の遊技球を第1特定入賞口65aへと入球させて、150個(15個×10)以上の賞球を払い出させることができる。ここで、本第10制御例では、大当たり中に右打ちされた遊技球の約半数が第1可変入賞装置65へと到達するように構成されている。そして、本第10制御例では、最短で0.6秒間隔で遊技球を発射可能に構成している。つまり、30秒間の間に最大50個(30秒/0.6秒)の遊技球を発射することができ、そのうち半数の25個前後が第1可変入賞装置65へと到達する。よって、Vラウンド以外のラウンドにおいて右打ちを行い続けた場合、ほぼ、30秒が経過するよりも前に10個の遊技球を第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aへと入賞(入球)させることができる。

#### 【1572】

第2可変入賞装置2065は、小当たりにおいて開閉される入賞装置である。この第2可変入賞装置2065は、遊技球が1個入球する毎に、3個の賞球が払い出される契機となる入賞口として構成される。小当たりとなった場合には、第1特別図柄の小当たりであるか、第2特別図柄の小当たりであるかによらず、第2可変入賞装置2065が0.1秒間のみ開放される。0.1秒間の開放期間の間に第2可変入賞装置2065へと遊技球を入球させるのは極めて困難であるため、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合も、小当たり遊技中に第2特定入賞口2065aへと遊技球を入球させて賞球を獲得することはほぼ不可能である。また、運良く遊技球を入球させることができたとしても、第1特定入賞口65aへの入球に比較して少ない個数の賞球しか払い出されないため、入球に対する有利度合いも低くなる。よって、小当たりで当選したとしても、第2可変入賞装置2065の開閉動作を伴わない単なる外れ(完全外れ)になった場合とほぼ同等の有利度合いとすることができる。即ち、本第10制御例では、他方の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる(破棄する)ためだけに設けられている。即ち、確変状態における天井抽選回数に到達する前においては、全ての第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の小当たり(または大当たり)によって破棄することで、実質的に第1特別図柄の抽選のみによって遊技を進行する状況を成立させ、天井抽選回数に到達した後においては、基本的に第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の小当たり(または大当たり)によって破棄し、第1特別図柄の通常大当たりに対応する変動表示のみを、第2特別図柄の小当たり(または大当たり)によって破棄することにより、第1特別図柄の確変大当たり(または第2特別図柄の確変大当たり)に当選するまで確変状態が継続する状況を成立させるために設けられている。

#### 【1573】

右第1入球口2640は、第1入球口64と同様に、第1特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として構成されている。この右第1入球口2640には、当該右第1入球口2640を開閉可能な電動役物2640aが付随して設けられており、電動役物2640aが閉鎖されている状態で電動役物2640aへと到達した遊技球は、電動役物2640aに

10

20

30

40

50

阻害されて右第1入球口2640へと入球することができず、下流へと流下する。即ち、第2入球口1641の方向へとほぼ流下する。一方、電動役物2640aが開放されている状態で電動役物2640aへと到達した遊技球は、開放状態の電動役物2640aに誘導されて、ほぼ右第1入球口2640へと入球する。次に、図426から図433を参照して、本第10制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図426(a)を参照して、確変状態で、且つ、天井抽選回数に到達する前の状態(通常ラッシュモード、確変状態A)における演出態様について説明する。図426(a)は、通常ラッシュモード(確変状態A)において第3図柄の変動表示が実行されている間の演出態様の一例を示した図である。図426(a)に示した通り、通常ラッシュモード(確変状態A)では、第3図柄表示装置81の表示画面のうち、主表示領域Dmにおいて、ウサギを模したキャラクタ801が岩山をよじ登る演出態様を背面画像として、第3図柄の変動表示が実行される。また、ウサギを模したキャラクタ801の上方には、「RUSH中」という文字が表示され、主表示領域Dmの左上部分に形成される小表示領域Dm4に対して、「右打ち」という文字が表示される。これらにより、有利なRUSH状態(通常ラッシュモード)に滞在していること、および右打ちにより遊技を進行するべきであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【1574】

また、図426(a)に示した通り、主表示領域Dmの右上に形成される小表示領域Dm1、および小表示領域Dm8には、それぞれ第1特別図柄、および第2特別図柄の変動表示に対応する変動表示演出が比較的狭い表示範囲で(視認し難い表示態様で)実行される。これらの表示内容により、第1特別図柄、および第2特別図柄の個別の抽選結果を遊技者に対して示すことができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、確変状態においては、主表示領域Dmの中央付近の比較的広い表示範囲で(視認し易い表示態様で)実行される第3図柄の変動表示演出によって、第1特別図柄の抽選結果が報知される。即ち、破棄され難い(変動時間が短い)側の特別図柄の抽選結果を報知する変動表示演出が実行される。これにより、両方の特別図柄の変動表示演出を並行して実行する場合に比較して、表示画面を効果的に用いることができるので、好適な演出態様を実現することができる。更に、主表示領域Dmにおける小表示領域Dm4の下方に形成された小表示領域Dm7には、「昇格チャンスまで15回」という文字が表示されると共に、副表示領域Dsに対して、「頂上到達で無敵RUSHに昇格!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、頂上へと到達することで、現在よりも有利度合いが高い確変状態(確変状態B、無敵モード)に昇格するということが、および小表示領域Dm7に表示された回数の変動表示が実行されることで、無敵モードに昇格するチャンスを与えられるということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この無敵モード(無敵RUSH、確変状態B)は、天井抽選回数に到達した後の状態を意味し、上述した通り、第1特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合は、ほぼ、第2特別図柄の小当たり(または大当たり)によって通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる(通常大当たりを破棄する)ことができ、実質的に確変大当たりとなるまで他の遊技状態に移行することがない極めて有利な状態を形成する。

20

30

#### 【1575】

図426(b)は、通常ラッシュモード(確変状態A)においてリーチが発生した場合に実行されるピンチ演出の演出態様を示した図である。ここで、上述した通り、本第10制御例では、確変状態に設定されてから天井抽選回数に到達するまでの間(通常ラッシュモードに設定されている間)は、第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合も、確変大当たりとなった場合も、第2特別図柄の変動表示(小当たり又は大当たりに対応する変動表示)よりも先に大当たり図柄が停止表示されるため、第1特別図柄の大当たり種別の振り分けが、そのまま通常ラッシュモードにおける大当たり種別の振り分けとなる。即ち、50%の割合で通常大当たりとなって有利度合いが低い時短状態が設定されてしまう。つまり、天井抽選回数到達後(通常大当たり変動のみ第2特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄されるため実質的に確変大当たりが確定する無敵モード)に比較して、

40

50

大当たり当選した場合に有利度合いが低くなる可能性が高くなる。このため、本第10制御例では、通常ラッシュモード（確変状態A）において、大当たりになると遊技者にとって不利となってしまうかのような演出態様の演出が実行される。具体的には、図426（b）に示した通り、リーチ演出が発生する変動表示演出（第1特別図柄の外れノーマルリーチ変動、外れスーパーリーチ変動、当たりノーマルリーチ変動、および当たりスーパーリーチ変動のいずれか）が実行された場合に、リーチ演出が発生したタイミングで岩山の上方からウサギを模したキャラクタ801に向けて岩861が落下してくるピンチ演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「岩を避ける！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、岩861を避けなければ遊技者にとって不利益となる可能性があるということを遊技者に対して理解させることができる。また、リーチ演出が発生する毎にピンチ演出が発生するので、リーチ演出が発生することで遊技者に不利となる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。つまり、大当たりに当選しない方が有利になるということを遊技者に対して暗示（示唆）することができる。よって、通常ラッシュモード（確変状態A）において、大当たりに当選しない（リーチ演出が発生しない）ことを願わせながら遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【1576】

図427（a）は、通常ラッシュモード（確変状態A）において大当たりに当選した場合の演出態様を示した図である。図427（a）に示した通り、通常ラッシュモードにおいて大当たりに当選した場合は、確変大当たりであるか、通常大当たりであるかによらず、ピンチ演出（図426（b）参照）を経て、落下してきた岩861を、ウサギを模したキャラクタ801が避けきれず、衝突してしまう演出が実行されると共に、偶数の数字を模した同一の第3図柄が停止表示される演出態様が主表示領域Dmにおいて実行される。また、副表示領域Dsに対して、「NEXT チャレンジボーナス」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したために遊技者にとって不利益となる可能性が生じたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、このピンチ演出により示唆される不利益とは、具体的には、確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に移行する可能性があることである。なお、図示については省略したが、ピンチ演出（図426（b）参照）がノーマルリーチ外れ、若しくはスーパーリーチ外れに対応する変動表示演出において実行された場合には、ウサギを模したキャラクタ801が岩861を避けることに成功すると共に、第3図柄がリーチ外れの組み合わせで停止表示される演出が実行されて、通常ラッシュモード（確変状態A）の継続が報知される。これにより、リーチ演出が発生した場合に、大当たりとなるよりも外れとなる方が有利度合いが高くなる示唆内容に設定される斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

#### 【1577】

次に、図427（b）、および図428（a）を参照して、通常ラッシュモード（確変状態A）において大当たり（確変大当たり、または通常大当たり）に当選した場合の大当たり遊技の実行中における演出態様について説明する。図427（b）は、通常ラッシュモード中の大当たり（以降、チャレンジボーナスと称する）におけるオープニング期間中の演出態様の一例を示した図である。図427（b）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間中に実行されるオープニング演出では、当該チャレンジボーナスが開始される直前まで実行されていた変動表示演出の演出態様の続きから演出が実行される。即ち、ウサギのキャラクタ801に対して岩861が衝突することでウサギのキャラクタ801が弾き飛ばされて岩山から落下する演出の続きから演出が実行される。より具体的には、図427（b）に示した通り、岩山から落下中のウサギのキャラクタ801の下方に、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝862を発見する演出が主表示領域Dmにおいて実行される。また、副表示領域Dsに対して、「枝を掴んでRUSHを継続させる！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ801が枝を掴むことに成功すれば、大当たり（チャレンジボーナス）の終了後

40

50

の遊技状態が再度、確変状態に設定される（RUSHが継続する）ということを経験させることができる。また、図427（b）に示した通り、チャレンジボーナスのオープニング期間においては、小表示領域Dmに対して「右打ち」という文字が表示されると共に、主表示領域Dmの中央上部に「～チャレンジボーナス中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャレンジボーナスが開始されている（大当たりのオープニング期間中である）ということを経験者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1578】

図428（a）は、今回のチャレンジボーナスが通常大当たりであった場合のチャレンジボーナスのオープニング演出における演出態様の一例を示した図である。図428（a）に示した通り、通常大当たりで当選した場合、チャレンジボーナス中演出として、ウサギのキャラクタ801が枝862を掴めずにそのまま地上まで落下してしまう演出が実行される。また、主表示領域Dmの中央上部に形成される表示領域HR10に対して、「チャレンジ失敗・・・」という文字が表示されると共に、副表示領域Dsに対して、「NEXTチャンスタイム」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり終了後が確変状態ではなく時短状態（チャンスタイム）に設定されるということを経験者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、今回のチャレンジボーナスが確変大当たりであった場合は、ウサギを模したキャラクタ801が枝862を掴むことに成功し、掴んだ枝862を伝って岩山に戻り登山を再開する演出が実行される。これらの演出内容によって、遊技者に対して大当たり（チャレンジボーナス）の終了後に確変状態が設定されるか否かを分かり易く報知することができるので、遊技者が理解し易い遊技性を実現することができる。よって、好適な演出態様を実現することができる。

#### 【1579】

なお、本第10制御例では、通常ラッシュモード中に大当たりで当選した場合に、大当たり種別（通常大当たりであるか、確変大当たりであるか）によらず、岩861を避けきれずに衝突してしまう態様のピンチ演出（図427（a）参照）を経て、チャレンジボーナスの当選が報知される構成としていたが、必ずしも全ての大当たりにおいてチャレンジボーナスの当選を報知する必要はない。例えば、確変大当たりで当選した場合の少なくとも一部で、ピンチ演出（図426（b）参照）において岩861を避けることに成功する演出が実行された上で、確変大当たりの当選が報知される演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、岩861を避ける演出が実行された場合に、単に確変状態が継続するのみならず、確変大当たりで当選する可能性もある構成とすることができるため、遊技者に対して岩861を避ける演出が実行されることをより強く期待させることができる。また、この場合において、上述した第10制御例では、ピンチ演出として、偶数の数字を模した第3図柄でリーチ演出が発生する構成としていたが、奇数の数字を模した第3図柄でリーチが発生し得る構成としてもよい。より具体的には、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりの場合に、必ず偶数の数字を模した第3図柄でリーチ演出が発生する一方で、抽選結果が外れノーマルリーチ、外れスーパーリーチ、および確変大当たりの何れかである場合に、偶数の数字を模した第3図柄でも奇数の数字を模した第3図柄でもリーチ演出が発生し得るように構成してもよい。そして、抽選結果が確変大当たりで、且つ、偶数の数字を模した第3図柄でリーチ演出が発生した場合は、チャレンジボーナスの当選が報知される（図427（a）参照）一方で、抽選結果が確変大当たりで、且つ、奇数の数字を模した第3図柄でリーチ演出が発生した場合は、確変大当たりの当選が報知される演出（岩861を避けて大当たりが報知される演出）が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、奇数の数字を模した第3図柄でリーチ演出が発生した時点で、通常大当たりの可能性がない（通常ラッシュモードが継続するか、または確変大当たりで当選しているかのどちらかである）と遊技者に確信させることができるので、リーチ演出が発生した場合に、リーチ演出を構成する第3図柄の種別（偶数を模した第3図柄であるか、奇数を模した第3図柄であるか）にも注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。更に、確変大当た

りとなった場合の少なくとも一部で、ピンチ演出を介さずに大当たりを報知する場合を設ける構成としてもよい。このように構成することで、ピンチ演出を伴わないリーチ演出が発生した場合に、その時点で確変大当たり当選したということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【1580】

次に、図428(b)、図429、および図430(a)を参照して、通常ラッシュモード(確変状態A)における大当たり終了後の特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数となった場合に実行される昇格チャンス演出について説明する。ここで、本第10制御例では、通常ラッシュモード(確変状態A)が設定されてから20回、40回、または60回の特別図柄の抽選が終了することで、有利な(通常大当たり当選しても大当たり遊技が実行されることなく破棄される(外れ図柄に書き替えられる)ため、実質的に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する)無敵モード(確変状態B)へと移行する構成としている。無敵モード(確変状態B)へと移行するまでの抽選回数は、前回の確変大当たりの種別に応じて予め定められている。具体的には、大当たり種別が大当たりA48、D48のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が20回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりB48、E48のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が40回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行し、大当たり種別が大当たりC48、F48のどちらかであれば、大当たり終了後の抽選回数が60回となった場合に天井抽選回数に到達したと判定されて無敵モードへと移行する。このため、本第10制御例では、無敵モードに移行する可能性がある抽選回数(確変大当たり終了後20回、40回、および60回)となる毎に、無敵モードへと移行するか否かを遊技者に対して報知するための昇格チャンス演出を実行する構成としている。

#### 【1581】

図428(b)は、昇格チャンス演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図428(b)に示した通り、昇格チャンス演出が実行されると、岩山に登山するウサギのキャラクタ801が、岩山の山肌から正面視左方に向かって略水平に生えている枝862を発見する演出が実行される。また、表示領域HR10に対して、「枝を使って頂上まで跳べ!!」という文字が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「昇格チャンス」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードに昇格する可能性がある抽選回数であるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。枝862を発見する演出が実行された後は、図429(a)に示した通り、ウサギを模したキャラクタ801が枝862の上に乗ることで、ウサギを模したキャラクタ801の体重による負荷で枝862を下側にしならせる(枝862が水平な状態に戻ろうとする復元力を溜める)演出が主表示領域Dmにおいて実行される。これにより、しなった状態の枝862の復元力を利用してウサギのキャラクタ801が跳躍し、岩山の頂上に到達することができる。図429(b)は、昇格演出において昇格に失敗したことが報知された場合における演出態様の一例を示した図である。図429(b)に示した通り、昇格演出に失敗する場合(即ち、天井抽選回数に未到達であり、無敵モードへと移行しない場合)は、枝862の復元力を受けて跳躍したウサギのキャラクタ801の跳躍方向が右上方向となり、岩山に衝突してしまう演出が実行されると共に、第3図柄が外れ(小当たり)を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「昇格失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できなかった(天井抽選回数に到達していなかった)ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1582】

図430(a)は、昇格チャンス演出において昇格に成功した(天井抽選回数に到達していた)ことが報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図430(a)に示

10

20

30

40

50



した通り、昇格成功が報知される場合は、枝 8 6 2 の復元力を利用して跳躍したウサギのキャラクタ 8 0 1 が、跳躍によって岩山の頂上まで到達する演出が実行されると共に、第 3 図柄が外れ（小当たり）を示す組み合わせで停止表示される演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「無敵 R U S H 昇格！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モードへと昇格できた（天井抽選回数に到達した）ということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 4 3 0 ( b ) は、無敵モード（確変状態 B）へと移行した（天井抽選回数に到達した）後における演出態様の一例を示した図である。図 4 3 0 ( b ) に示した通り、無敵モード（確変状態 B）へと移行した後においては、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が雲の上を疾走する演出を背景に、第 3 変動の表示演出が実行される。また、通常ラッシュモード（確変状態 A）において表示されていた小表示領域 D m 7 が非表示とされる。これは、小表示領域 D m 7 は、通常ラッシュモード（確変状態 A）において昇格チャンス演出が実行されるまでの残りの抽選回数（変動表示演出の実行回数）を表示するための表示領域であるため、無敵モードに昇格した後は表示させる必要がないためである。更に、副表示領域 D s に対して、「大当たりすると R U S H 確定！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、無敵モード（確変状態 B）で大当たり当選した場合は必ず確変大当たりになるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【 1 5 8 3 】

次に、図 4 3 1 ( a ) を参照して、無敵モードで第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり変動が実行された場合の演出態様について説明する。図 4 3 1 ( a ) は、第 1 特別図柄の通常大当たり変動と第 2 特別図柄の小当たり変動とがほぼ同時に開始され、これらの変動表示が重複して実行されている場合の演出態様の一例を示している。図 4 3 1 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の通常大当たり変動と第 2 特別図柄の小当たり変動とが重複して実行されている場合、偶数の数字を模した第 3 図柄でリーチ演出が発生し、中図柄列にリーチ図柄以外の数字を模した第 3 図柄のみが変動表示される変動表示演出が実行される。つまり、停止表示を待つまでもなく、外れとなることが把握可能な特殊な演出態様の変動表示演出が実行される。これにより、第 1 特別図柄の通常大当たり変動が第 2 特別図柄の小当たりによって破棄される（外れに書き替えられる）変動表示であるということを遊技者に対して示唆することができる。なお、本第 1 0 制御例では、無敵モードで第 1 特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の変動時間が 8 0 秒間に設定される一方で、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合の変動時間が 3 0 秒間に設定される。これにより、最悪でも通常大当たり変動が開始されてから 5 0 秒間（ 8 0 秒間 - 3 0 秒間）が経過するよりも前に第 2 特別図柄の抽選を開始させることができれば、先に第 2 特別図柄が停止表示されることにより実行中の第 1 特別図柄の通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる。つまり、不利な通常大当たり遊技が実行されてしまうことをほぼ確実に回避することができ、確変大当たりとなるまで無敵モード（確変状態 B）を継続させることができるので、遊技者にとって極めて有利な状況を形成することができる。よって、無敵モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を頼向上させることができる。

20

30

#### 【 1 5 8 4 】

次に、図 4 3 1 ( b )、および図 4 3 2 ( a ) を参照して、無敵モード（確変状態 B）において第 2 特別図柄の変動表示が実行されずに第 1 特別図柄の通常大当たり変動が単独で実行された場合の演出態様について説明する。ここで、本第 1 0 制御例では、確変状態や時短状態（即ち、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態）において右打ち遊技を行った場合に、右第 1 入球口 2 6 4 0 と第 2 入球口 1 6 4 1 との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を続けただけで、第 1 特別図柄の保留球と第 2 特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、確変状態においては、第 1 特別図柄の抽選でも第 2 特別図柄の抽選でも大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する））ことができない完全外れの抽選結果となり得ない）構成としている。このため

40

50



、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とを1以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が0となるまで、第1特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第2特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、無敵モードでは基本的に、右打ちを行い続けている限り、第1特別図柄の通常大当たり変動が開始されたとしても、通常大当たり変動に比較して変動時間が短い第2特別図柄の小当たり変動が同時に開始されることにより、通常大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。しかしながら、遊技者が保留球を貯めないように遊技を行う等した場合に、第1特別図柄の変動表示が単独で実行されてしまう可能性がある。

10

## 【1585】

図431(b)は、第1特別図柄の変動表示が単独で行われ、且つ、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。この場合、リーチ演出が発生すると、中図柄列においてリーチ図柄を含む全ての第3図柄が変動表示される演出が実行されると共に、ウサギのキャラクタ801が第3図柄を不安そうな面持ちで見つめる演出が実行される。また、小表示領域Dm4の直下に小表示領域Dm7が形成され、通常大当たり遊技の実行が確定する（有利な確変状態の終了が確定する）までの残り時間を示す文字（残時間表示）が表示される。即ち、第2特別図柄の変動時間（30秒）よりも、第1特別図柄の通常大当たり変動の残りの変動時間の方が短くなって、第2特別図柄の変動表示を開始させたとしても第2特別図柄の変動表示を先に停止表示させる（実行中の通常大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止表示させる）ことが不可能となってしまうまでの残時間を表示する構成としている。更に、副表示領域Dsに対して、「右打ちで4図柄を外せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行わなければ通常大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者にとって不利益になってしまうということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

## 【1586】

図432(a)は、単独で開始された（第2特別図柄の変動表示を伴わない）第1特別図柄の通常大当たり変動の実行中に右打ち遊技を行って第2入球口1641へと遊技球が入球したことにより、通常大当たり変動を外れ図柄で停止表示させることができる状況となった場合の演出態様の一例を示した図である。図432(a)に示した通り、第2入球口1641への遊技球の入球を検出した場合は、ウサギのキャラクタ801が中図柄列において変動表示されている各第3図柄のうちリーチ図柄と同一の数字である4を模した第3図柄を殴打することにより弾き飛ばす演出が実行される。また、小表示領域Dm7において残時間表示の減算が停止されると共に、副表示領域Dsに対して、「無敵RUSH継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、変動表示演出において第3図柄が大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなり、無敵RUSH（確変状態B）が継続するという事を遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、遊技者にとってより分かり易い演出態様を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

30

40

## 【1587】

次に、図432(b)を参照して、無敵モードにおいて第2特別図柄の大当たり遊技の実行が確定した場合の表示態様について説明する。ここで、本第10制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、100%の割合で確変大当たりとなるように構成している。しかしながら、上述した通り、確変状態（および時短状態）においては、基本的に、第1特別図柄の変動時間の方が第2特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第1特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。即ち、確変状態において第2特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、無敵モード（確変状態B）において第1特別図柄の通常大当たり変動が実行さ

50

れた場合という極めて限定的な状況下のみである。本第10制御例では、この第2特別図柄の変動表示が先に終了される無敵モード中の第1特別図柄の通常大当たり変動の実行中において、第2特別図柄の大当たりとなっていた場合に、第2特別図柄の大当たり終了後の遊技状態を、無敵モードよりも更に有利なプレミアムラッシュモード（確変状態C）に設定する構成としている。このプレミアムラッシュモード（確変状態C）は、基本的に、第2特別図柄の変動時間の方が第1特別図柄の変動時間よりも短くなる遊技状態であり、第2特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が再度、プレミアムラッシュモード（確変状態C）に設定される状態である。このプレミアムラッシュモードでは、第1特別図柄の抽選で確変大当たり当選し、且つ、変動パターンとして変動時間が5秒間の短当たり変動が選択された場合にのみ、第1特別図柄の変動表示が先に停止表示されて、第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行される可能性がある。つまり、大当たり終了後の遊技状態が通常ラッシュモード（確変状態A）に設定される可能性がある。プレミアムラッシュモードでは、第1特別図柄の確変大当たり当選した場合の約1/3でのみ、5秒間の短当たり変動が選択されるように構成しているため、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなって、且つ、1/3の短当たり変動が選択されるよりも前に、第2特別図柄の抽選で大当たり当選し続ける限り、大当たりとプレミアムラッシュモードとが繰り返される極めて有利な遊技状態を形成する。更に、第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行されたとしても、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるため、プレミアムラッシュモードへと移行した時点で少なくとも2回の大当たり（プレミアムラッシュモード中の少なくとも1の大当たり、および通常ラッシュモードに移行した後の少なくとも1の大当たり）が保証されることとなる。よって、プレミアムラッシュモードへと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【1588】

図432(b)は、プレミアムラッシュモード（確変状態C）への移行が確定した場合（即ち、無敵モードにおいて第1特別図柄の通常大当たり変動と第2特別図柄の確変大当たり変動とが重複して実行された場合）の演出態様の一例を示した図である。図432(b)に示した通り、プレミアムラッシュモードへの移行が確定すると、第3図柄表示装置81の表示画面のほぼ全体が突然ブラックアウトするブラックアウト演出が実行される。即ち、画面が突然真っ暗になる極めてインパクトが大きい演出が実行される。このように構成することで、ブラックアウト演出が実行された場合に、遊技者に対して大きな驚きを与えることができると共に、通常とは大きく異なる極めて特別な演出が実行されたということを直感的に理解させることができる。よって、その後プレミアムラッシュモードが設定された場合に、プレミアムラッシュモードの仕様をよく知らない遊技者であっても、無敵モードよりも更に有利度合いが高い特別なモード（状態）に移行したということを直感的に理解させ易くすることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。図433は、プレミアムラッシュモードにおける演出態様の一例を示した図である。図433に示した通り、プレミアムラッシュモードでは、主表示領域Dmにおける中央部分に対して、光り輝く縦長略長方形形状の領域、および当該領域へと登るための階段が表示され、階段の周囲には、無敵モード（確変状態B）でも表示されていた雲が表示される。また、主表示領域Dmの中央上部には、「～プレミアムRUSH中～」という文字が表示される。これらの表示内容により、通常ラッシュモード（確変状態A）や無敵モード（確変状態B）よりも有利度合いが高い特別な状態に設定されているということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

40

#### 【1589】

また、主表示領域Dmの右下に形成される小領域Dm31には、「転落確率1/480」という文字が表示されると共に、副表示領域Dsに対して、「転落しても行き先はRUSHだよ」という文字が表示される。これらの表示内容により、特別な状態であるプレミアムラッシュモード（確変状態C）から、有利度合いが低い他の状態には、1/480という極めて低い確率（通常状態における大当たり確率である1/320よりも低い確率）

50

でしか移行しない上に、移行先がRUSHモード（通常ラッシュモード、確変状態A）に限定されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、プレミアムRUSHモード（確変状態C）が設定された場合、当該プレミアムRUSHモード自体が長く継続し易い（有利度合いが低い他の状態に移行し難い）上に、移行したとしても有利な通常ラッシュモード（確変状態A）止まりとなる（不利な通常状態や有利度合いが比較的低い（大当たり当選が保証されない）時短状態に移行する可能性がない）極めて有利な遊技状態を形成するので、プレミアムラッシュモード（確変状態C）へと移行した場合に、遊技者に対して極めて大きな喜びと満足感とを抱かせることができる。次に、図434を参照して、本第10制御例における各状態間の移行方法について説明する。ここで、本第10制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態（非確変非時短状態）と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される時短状態（非確変時短状態）と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の時短状態に設定される確変状態（確変時短状態）と、の3つの遊技状態が設けられている。通常状態においては、大当たり確率が低確率（約1/320の確率）に設定される上に、電動役物2640aが開放され難い（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物2640aの開放期間が短い）ため、左打ち遊技により第1入球口64を狙って遊技球を発射する遊技を行う必要がある不利な遊技状態である。

10

#### 【1590】

なお、上述した通り、本第10制御例では、遊技盤13の盤面右側に、電動役物2640aが付随した右第1入球口2640に加え、右打ちにより発射された遊技球が常時入球可能な状態の第2入球口1641が設けられている。つまり、通常状態において右打ちを行った場合、右第1入球口2640には入球困難（不可能）であるものの、第2入球口1641には入球可能となり、第2特別図柄の抽選を容易に実行させることができる。しかしながら、本第10制御例における通常状態では、第2特別図柄の抽選結果によらず、変動時間として600秒という極めて長い変動時間が設定される構成としているので、通常状態において右打ちを行い続ける遊技方法を行った場合における遊技効率を極めて悪化させることができる。加えて、上述した通り、本第10制御例では、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、高確率で大当たり又は小当たりで当選する（特別図柄の高確率状態の場合、大当たりと小当たりとのどちらかに当選し、特別図柄の低確率状態の場合でも、99%以上の割合で大当たりと小当たりとのどちらかに当選する）構成としている。このため、通常状態において第2特別図柄の抽選が実行され、変動時間が10分間（600秒間）の変動表示の実行中に第1特別図柄の抽選が実行されてしまうと、99%以上の割合で小当たり又は大当たりとなって、当該小当たり又は大当たり図柄の停止時に第2特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止（破棄）される。つまり、通常状態において第2特別図柄の大当たりで当選させようとした場合、第1特別図柄の抽選を全く実行させることなく、10分間隔で第2特別図柄の抽選を実行させるしかないため、極めて遊技効率が悪く、且つ、変則的な遊技方法を行っているということが比較的周囲に認識され易くなる。このため、通常状態において右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させて有利な第2特別図柄の大当たりを狙う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

20

30

40

#### 【1591】

また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約1/320）であるが、電動役物2640aが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物2640aの開放期間が長くなる）ので、右打ちにより右第1入球口2640へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第1特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。即ち、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として形成される。なお、時短状態においては、第1特別図柄の抽選結果によらず、第1特別図柄の変動時間よりも第2特別図柄の変動時間の方が長くなるように構成しているので、基本的に第1特別図柄の抽選結果のみが導出され、第2特別図柄の抽選

50

結果は、ほぼ、先に停止表示される第1特別図柄の小当たりまたは大当たりによって破棄される（第2特別図柄の抽選結果によらず、外れ図柄で強制停止される）。つまり、大当たりに当選した場合は、比較的有利度合いが低い第1特別図柄の振り分けとなる（50%で通常大当たりとなり、50%で確変大当たりとなる）ため、大当たりに当選した場合の有利度合いは通常状態と同等である。この時短状態は、第1特別図柄の抽選と第2特別図柄の抽選との少なくとも一方が50回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

#### 【1592】

また、確変状態は、大当たり確率が高確率（約1/80）となる上に、時短状態と同様に電動役物2640aが開放され易くなるので、右打ちにより右第1入球口2640へと頻繁に遊技球が入球する結果、左打ちを行った場合に比較して効率良く第1特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態として形成される。また、確変状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、確変状態が設定された時点で、次の大当たりが確定する有利な遊技状態として構成されている。なお、確変状態には、更に、有利度合いが異なる3種類の状態に細分化されている。即ち、主として第1特別図柄の抽選結果が導出され（第2特別図柄の変動表示が破棄され）、50%の割合で確変大当たりに当選する（50%の割合で通常大当たりに当選する）確変状態A（通常ラッシュモード）と、主として第1特別図柄の抽選結果が導出されるが、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たりを示すための変動表示が破棄されることにより、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態B（無敵モード）と、主として有利度合いが高い（大当たり当選時に100%の割合で確変大当たりとなる）第2特別図柄の抽選結果が導出される上に、低確率で第1特別図柄の抽選結果が導出された場合でも、第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるため、実質的に次に確変大当たり遊技が実行されるまで継続する確変状態C（プレミアムラッシュモード）と、の3種類の遊技状態が設けられている。確変状態Aは、通常大当たり遊技が実行される可能性があるため、確変状態A～Cの中では最も不利な遊技状態である。また、確変状態Bは、確変大当たり遊技が実行されることで大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される一方で、確変状態Cは、第2特別図柄の確変大当たりに当選し続ける限り、大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態Cに設定されるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、確変状態Cの方が確変状態Bよりも有利となる。以下、通常状態、時短状態、および確変状態A～Cの5つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

#### 【1593】

まず、図434の上段を参照して、通常状態（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図434の上段に示したとおり、通常状態（通常モード）から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図434の上段に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりA48～F48のいずれか（いずれかの確変大当たり）であれば、確変大当たり遊技の実行中に右打ち表示に従って右打ち遊技を行い、Vラウンドにおいて確変スイッチ65e3を遊技球が通過したことを前提として、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。一方で、大当たり種別が大当たりG48（通常大当たり）であれば、大当たり遊技の実行中に遊技球が確変スイッチ65e3を通過不可能（困難）であるため、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たりに当選した方が、通常大当たりに当選するよりも有利度合いが高くなる。次に、図434の中段左側を参照して、確変状態A（通常ラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図434の中段左側に示した通り、確変状態A（通常ラッシュモード）から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに第1特別図柄の抽選回数が規定の天井抽選回数に到達した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図434の中段左側に示した通り、確変状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりに当選し、大当たり種別が大当たりG48（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される。また、確変状態

Aにおいて規定の天井抽選回数（20回、40回、または60回のいずれか）となった場合には、確変状態Aよりも有利度合いが高い確変状態Bに、大当たりを介さずに直接設定される。これらに対して、第1特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりA48～F48のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Aに設定される（確変状態Aをループする）。このため、確変状態Aにおいては、確変大当たり当選するか、または天井抽選回数に到達することを期待させる遊技性となる。

【1594】

次に、図434の中段右側を参照して、時短状態（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図434の中段右側に示した通り、時短状態（チャンスモード）から他の状態には、大当たり当選した場合の他、大当たり当選することなく時短回数が0になった（時短回数が経過した）場合にも移行する可能性がある。具体的には、図434の中段右側に示した通り、時短状態において第1特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりA48～F48のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。一方で、時短状態において時短回数が0になった（時短回数が経過した）場合は、時短状態が終了されて遊技者にとって最も不利な通常状態に移行する。これらに対して、時短状態において第1特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりG48）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、時短状態では、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合に有利となる。

【1595】

なお、図示については省略したが、時短状態において第2特別図柄の大当たり遊技が実行される可能性も極めて低確率ではあるが存在する。特別図柄の低確率状態である時短状態においては、特別図柄の高確率状態においてのみ大当たりと判定される乱数値の範囲が完全外れに設定されている。即ち、時短状態においては、約1/106.7の確率（約1/80 - 約1/320）で完全外れとなる。この完全外れとなった場合は、第2特別図柄の変動時間よりも短い変動時間が設定されることにより先に停止表示される点までは第1特別図柄の小当たりや大当たりと同一であるものの、完全外れ図柄が停止表示されたとしても第2特別図柄の変動表示が破棄されずに継続されるため、完全外れ変動の変動時間、および完全外れ変動の次に実行される第1特別図柄の変動表示の変動時間の合計よりも第2特別図柄の変動時間の方が短ければ、完全外れ変動の次の変動表示の実行中に先に第2特別図柄の変動時間が終了して第2特別図柄の抽選結果に応じた停止図柄が停止表示される。この場合に第2特別図柄の抽選結果が大当たりであれば、第2特別図柄の大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態Cに設定される。なお、時短状態における第2特別図柄の変動時間は抽選結果によらず30秒間固定である一方で、第1特別図柄の変動時間は3秒間、10秒間、20秒間、および25秒間のいずれかの変動時間が選択される。このため、第2特別図柄の抽選結果を示す停止図柄が破棄されずに停止表示されるためには、完全外れ変動、およびその次の変動の2変動で30秒間を上回る時間となる必要がある。即ち、10秒間+25秒間、20秒間+20秒間、20秒間+25秒間、および25秒間+25秒間の4通りの何れかの組み合わせとなる必要があるが、第1特別図柄の抽選結果が完全外れの場合は大半が3秒間に設定されるため、完全外れ変動、およびその次の変動の2変動で30秒を超える変動時間となる組み合わせとなる事象がそもそも発生し難い。そして、30秒を超える変動時間になったとしても、第2特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は低確率（約1/320）であるため、時短状態において第2特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは極めて稀である。時短状態において第2特別図柄の大当たり遊技が実行される場合は、無敵モードにおいて第2特別図柄の大当たり遊技が実行される場合と同様に、ブラックアウト演出（図432（b）参照）が実行されて確変状態C（プレミアムラッシュモード）への移行が報知される。

【1596】

次に、図434の下段左側を参照して、確変状態B（無敵モード）から他の状態への移行方法について説明する。図434の下段左側に示した通り、確変状態B（無敵モード）

から他の状態へは、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図434の下段左側に示した通り、確変状態Bにおいて第1特別図柄の大当たりで当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。なお、確変状態Bにおいては、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりになったとしても、通常大当たり変動の変動時間として第2特別図柄の変動時間（30秒間）よりも長い変動時間（80秒間）が設定されるため、通常大当たりの抽選結果が導出されることはない（変動中に第2特別図柄の小当たり図柄または大当たり図柄が先に停止表示されることで通常大当たり変動が破棄される）。このため、確変状態Bにおいては、第1特別図柄の大当たりとして確変大当たり遊技のみが実行され得る構成となっている。

【1597】

一方、図434の下段左側に示した通り、確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たりで当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Cに設定される。ここで、確変状態Bにおいては、基本的に、第1特別図柄の変動時間の方が第2特別図柄の変動時間よりも短くなることにより、第2特別図柄の変動表示が実行されたとしても、第1特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止表示タイミングの方が先となり、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止（破棄）されてしまう。確変状態Bにおいて第2特別図柄の方が先に停止表示されるのは、基本的に、第2特別図柄の変動時間（30秒間）よりも長い変動時間（80秒間）に唯一設定される第1特別図柄の通常大当たり変動が実行された場合である。つまり、第1特別図柄の通常大当たり変動と第2特別図柄の大当たり変動とが重複して実行されるという極めて稀な状況が発生した場合にのみ、第2特別図柄の大当たり遊技が実行されて、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Cに設定される。確変状態Bにおいて第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなる確率は約 $1/160$ であり、第2特別図柄の抽選で大当たりとなる確率は約 $1/80$ であるので、これらが重複する確率は約 $1/1280$ （約 $1/160 \times 1/80$ ）である。この場合は、上述した通り、変動開始と共にブラックアウト演出（図432（b）参照）が発生して、確変状態Cへと移行することが報知される。

【1598】

次に、図434の下段右側を参照して、確変状態C（プレミアムラッシュモード）から他の状態への移行方法について説明する。図434の下段右側に示した通り、確変状態Cから他の状態へは、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、第1特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。なお、確変状態Cでは、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合の100%、および確変大当たりとなった場合の約66%で、第2特別図柄の変動時間（10秒間～25秒間）よりも長い変動時間（30秒間）が設定されることにより第2特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の停止タイミングで変動が破棄される。確変状態Cにおいて第1特別図柄の大当たり遊技が実行されるのは、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなり、且つ、変動時間が第2特別図柄の変動時間よりも短い変動時間（5秒間）に設定された場合（確変大当たりで当選した場合の約 $1/3$ ）のみである。即ち、第1特別図柄の抽選が実行された場合の約 $1/480$ （約 $1/80 \times 50\% \times 1/3$ ）の確率で第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行される。これに対して、確変状態Cにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態Cに設定される（確変状態Cをループする）。よって、確変状態Cにおいては、約 $1/480$ の確率の第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも先に、約 $1/80$ の確率の第2特別図柄の大当たりで当選することを目指す遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。このように、本第10制御例では、有利度合いが異なる3つの確変状態を設ける構成とし、大当たりまたは天井抽選回数到達等を契機として、有利度合いの異なる確変状態間を移行することが可能な画期的な状態移行方式を実現している。同一の遊技状態（確変状態）であるにもかかわらず、有利度合いを互いに異ならせることにより、見かけ上、遊技状態を多様に設けているかのような挙動を実現することができるので、遊技状態を増加させることなく、遊技を多様化させることができ

10

20

30

40

50

る。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 1 5 9 9 】

なお、本第 1 0 制御例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第 2 特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（10 分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第 2 特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすることができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第 2 特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

【 1 6 0 0 】

また、右打ち遊技によって主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態 A、および確変状態 B においては、1 個の遊技球を発射していずれかの始動口（右第 1 入球口 2 6 4 0、第 2 入球口 1 6 4 1）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第 1 特別図柄の変動表示を伴わずに第 2 特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態 B における通常大当たり変動中以外の状況においても、第 2 特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第 1 特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態 A、および確変状態 B においては、第 1 特別図柄の保留球数が 0 個の状態第 2 特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、1 8 0 0 秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第 2 特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

20

30

【 1 6 0 1 】

< 第 1 0 制御例における電氣的構成 >

次に、図 4 3 5 を参照して、本第 1 0 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 4 3 5 は、本第 1 0 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 4 3 5 に示した通り、本第 1 0 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 6 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 2 4 0 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 k a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a が設けられている点、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 q b に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 G b が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 q c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 G c が設けられている点、変動パターンテーブル 2 0 2 q d に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 G d が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 q j に代えて変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 G j が設けられている点、小当たり乱数テーブル 2 0 2 q e に代えて小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 q f が削除されている点、時短当たり乱数テーブル 2 0 2 q h が削除されている点、時短当たり種別選択テーブル 2 0 2 q i が削除されている点である。まず、図 4 3 7 ( a ) を参照して、本第 1 0 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a の詳細について説明する。図 4 3 7 ( a ) は、本第 1 0 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 G a の規定内容を示した図である。この第 1 当たり

40

50



乱数テーブル 202Ga は、第 6 制御例（および第 4 制御例）における第 1 当たり乱数テーブル 202ka（図 174（a）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図 437（a）に示した通り、本第 10 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 202Ga は、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第 1 当たり種別カウンタ C1 のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

【1602】

より具体的には、図 437（a）に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～204」の 205 個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～818」の 819 個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第 10 制御例では、第 1 当たり乱数カウンタ C1 が「0～65535」の 65536 個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約  $1/320$ （ $205/65536$ ）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約  $1/80$ （ $819/65536$ ）である。なお、第 1 特別図柄の抽選でも、第 2 特別図柄の抽選でも、この第 1 当たり乱数テーブル 202Ga が参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図 437（b）を参照して、本第 10 制御例における大当たり種別選択テーブル 202Gb の詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル 202Gb は、上述した第 6 制御例における大当たり種別選択テーブル 202qb（図 242 参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図 437（b）は、本第 10 制御例における大当たり種別選択テーブル 202Gb の規定内容を示した図である。図 437（b）に示した通り、本第 10 制御例における大当たり種別選択テーブル 202Gb には、特別図柄の種別毎に、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。

【1603】

より具体的には、図 437（b）に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「0～4」の範囲に対して、「大当たり A48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「5～8」の範囲に対して、「大当たり B48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値「9」に対して、「大当たり C48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「10～17」の範囲に対して、「大当たり D48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「18～37」の範囲に対して、「大当たり E48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「38～49」の範囲に対して、「大当たり F48」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C2 の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たり G48」が対応付けて規定されている。「大当たり A48」～「大当たり C48」は、ラウンド数が 10 ラウンドであり、V ラウンドにおいて確変スイッチ 65e3 を通過可能な開閉パターンで開閉扉 65f1 が開閉される大当たり種別である（10 ラウンド確変大当たり）。また、「大当たり A48」～「大当たり C48」は、互いに大当たり終了後の確変状態において無敵モード（確変状態 B）へと移行するまでの抽選回数（天井抽選回数）が異なって構成されている。具体的には、「大当たり A48」は、大当たり終了後の確変状態において 20 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態 B）へと移行し、「大当たり B48」は、大当たり終了後の確変状態において 40 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たり C48」は、大当たり終了後の確変状態において 60 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行する。このため、「大当たり A48」～「大当たり C48」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数の面（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では



、「大当たり A 4 8」が最も有利となり、「大当たり C 4 8」が最も不利となる。

【1604】

また、「大当たり D 4 8」～「大当たり F 4 8」は、ラウンド数が 6 ラウンドであり、V ラウンドにおいて確変スイッチ 6 5 e 3 を通過可能な開閉パターンで開閉扉 6 5 f 1 が開閉される大当たり種別である（6 ラウンド確変大当たり）。また、「大当たり D 4 8」は、大当たり終了後の確変状態において 20 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モード（確変状態 B）へと移行し、「大当たり E 4 8」は、大当たり終了後の確変状態において 40 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行し、「大当たり F 4 8」は、大当たり終了後の確変状態において 60 回の特別図柄の抽選が終了した場合に無敵モードへと移行するように制御される。このため、「大当たり D 4 8」～「大当たり F 4 8」は、大当たりのラウンド数および大当たり終了後の遊技状態の面では有利度合いが同等であるが、設定される天井抽選回数（即ち、より有利度合いが高い無敵モードへの移行し易さの面）では、「大当たり A 4 8」が最も有利となり、「大当たり C 4 8」が最も不利となる。また、「大当たり G 4 8」は、ラウンド数が 6 ラウンドであり、V ラウンドにおいて確変スイッチ 6 5 e 3 を通過不可能（困難）な開閉パターンで開閉扉 6 5 f 1 が開閉される大当たり種別である（6 ラウンド通常大当たり）。この「大当たり G 4 8」は、大当たりのラウンド数が第 1 特別図柄の大当たりの中で最も少ない上に、大当たり終了後の遊技状態が有利度合いの低い時短状態に設定される大当たり種別であるため、最も不利な大当たり種別である。

10

【1605】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る「0～99」の 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 4 8」～「大当たり G 4 8」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 5 個、4 個、1 個、8 個、20 個、12 個、および 50 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 4 8」が決定される割合は 5%（5 / 100）であり、「大当たり B 4 8」が決定される割合は 4%（4 / 100）であり、「大当たり C 4 8」が決定される割合は 1%（1 / 100）であり、「大当たり D 4 8」が決定される割合は 8%（8 / 100）であり、「大当たり E 4 8」が決定される割合は 20%（20 / 100）であり、「大当たり F 4 8」が決定される割合は 12%（12 / 100）であり、「大当たり G 4 8」が決定される割合は 50%（50 / 100）である。即ち、確変大当たり（即ち、「大当たり A 4 8」～「大当たり F 4 8」のいずれか）が決定される割合は 50%（5% + 4% + 1% + 8% + 20% + 12%）であり、通常大当たり（即ち、「大当たり G 4 8」）が決定される割合も 50% である。また、確変大当たり（「大当たり A 4 8」～「大当たり F 4 8」）のうち、天井抽選回数が 20 回に設定される大当たり（「大当たり A 4 8」、および「大当たり D 4 8」）が決定される割合は 13%（5% + 8%）であり、天井抽選回数が 40 回に設定される大当たり（「大当たり B 4 8」、および「大当たり E 4 8」）が決定される割合は 24%（4% + 20%）であり、天井抽選回数が 60 回に設定される大当たり（「大当たり C 4 8」、および「大当たり F 4 8」）が決定される割合は 13%（1% + 12%）である。このため、確変大当たりに当選した場合における天井抽選回数の平均値は 40 回（20 回 × 13% / 50% + 40 回 × 24% / 50% + 60 回 × 13% / 50%）となる。約 1 / 80 の確率の大当たりに当選せずに平均 40 回の天井抽選回数に到達して確変大当たりが確定する割合は 60.5%（79 / 80 の 40 乗）であり、逆に、平均 40 回の天井抽選回数内で約 1 / 80 の大当たりに当選する割合は 39.5%（100% - 60.5%）であるので、確変状態において再度確変大当たりに当選する割合は、80.2%（60.5% × 100% + 39.5% × 50%）となる。即ち、通常大当たりの振り分けが 50% に設定されているにもかかわらず、確変状態に移行することで、実質的な確変大当たりの割合が 80% 以上となる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

40

【1606】

また、図 4 3 7 (b) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり

50

種別カウンタC 2の値が取り得る全範囲(「0~99」の範囲)に対して、「大当たりH 4 8」が対応付けて規定されている。この「大当たりH 4 8」は、ラウンド数が4ラウンドであり、Vラウンドにおいて確変スイッチ6 5 e 3を通過可能な開閉パターンで開閉扉6 5 f 1が開閉される大当たり種別である(4ラウンド確変大当たり)。ラウンド数は全ての大当たりの中で最も少ないものの、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態が遊技者にとって最も有利な確変状態Cに設定されるので、「大当たりH 4 8」は、遊技者にとって最も喜ばしい大当たり的一种であると言える。次に、図4 3 8(a)を参照して、本第10制御例における第2当たり乱数テーブル2 0 2 G cの詳細について説明する。この第2当たり乱数テーブル2 0 2 G cは、上述した第6制御例における第2当たり乱数テーブル2 0 2 q c(図2 4 3(a)参照)と同様に、普通図柄の当たりと判定される乱数値(第2当たり乱数カウンタC 4のカウンタ値)の範囲が規定されたデータテーブルである。図4 3 8(a)は、この第2当たり乱数テーブル2 0 2 G cの規定内容を示した図である。図4 3 8(a)に示した通り、本第10制御例における第2当たり乱数テーブル2 0 2 G cでは、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値(カウンタ値)として、「0」のみが規定されている。これに対し、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値(カウンタ値)として、第2当たり乱数カウンタC 4の取り得る全範囲(「0~299」の範囲)が規定されている。このため、普通図柄の低確率(通常)状態に設定される通常状態では、普通図柄の当たり確率が1/300になる一方で、普通図柄の高確率(時短)状態に設定される時短状態や確変状態では、普通図柄の当たり確率が100%となる。よって、時短状態や確変状態において、効率良く遊技を行わせることができる。

#### 【1607】

次に、図4 3 8(b)を参照して、本第10制御例における変動パターンテーブル2 0 2 G dの詳細について説明する。この変動パターンテーブル2 0 2 G dは、上述した第6制御例における変動パターンテーブル2 0 2 q d(図2 4 3(b)参照)と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン(変動時間)を選択するために参照されるデータテーブルである。図4 3 8(b)は、この変動パターンテーブル2 0 2 G dの構成を示したブロック図である。図4 3 8(b)に示した通り、本第10制御例における変動パターンテーブル2 0 2 G dは、通常モード(通常状態)において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン(変動時間)を選択するための通常用テーブル2 0 2 G d 1と、チャンスモード(時短状態)や通常ラッシュモード(確変状態A)において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン(変動時間)を選択するための時短・確変A用テーブル2 0 2 G d 2と、無敵モード(確変状態B)において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン(変動時間)を選択するための確変B用テーブル2 0 2 G d 3と、プレミアムラッシュモード(確変状態C)において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン(変動時間)を選択するための確変C用テーブル2 0 2 G d 4と、通常ラッシュモード(確変状態A)で、且つ、無敵モード(確変状態B)に昇格する可能性がある抽選回数(確変大当たり後20回、40回、および60回)において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン(変動時間)を選択するために参照される昇格演出用テーブル2 0 2 G d 5と、で少なくとも構成されている。まず、図4 3 8(c)を参照して、通常用テーブル2 0 2 G d 1の詳細について説明する。

#### 【1608】

図4 3 8(c)は、通常用テーブル2 0 2 G d 1の規定内容を示した図である。図4 3 8(c)に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタC S 1の値が「0~139」の範囲に対して、変動時間が7秒(7000ミリ秒)の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタC S 1の値が「140~149」の範囲に対して、変動時間が20秒(20000ミリ秒)の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタC S 1の値が「150~179」の範囲に対して、変動時間が40秒(40000ミリ秒)の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カ

ウンタCS1の値が「180～198」の範囲に対して、変動時間が80秒（80000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動時間が40秒（40000ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「30～189」の範囲に対して、変動時間が80秒（80000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「190～198」の範囲に対して、変動時間が140秒（140000ミリ秒）の「スペシャルリーチ」が対応付けて規定されている。一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が600秒（600000ミリ秒）の「ロング外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が600秒（600000ミリ秒）の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

10

#### 【1609】

これらの規定内容により、通常状態においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合よりも、第2特別図柄の抽選が実行された場合の方が極端に長い変動時間が選択されるため、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法を行った場合における遊技効率を悪化させることができる。よって、左打ち遊技を行うべき遊技状態である通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。次に、図439を参照して、上述した時短・確変A用テーブル202Gd2の詳細について説明する。図439は、この時短・確変A用テーブル202Gd2の規定内容を示した図である。図439に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が3秒（3000ミリ秒）の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「150～189」の範囲に対して、変動時間が10秒（10000ミリ秒）の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「190～196」の範囲に対して、変動時間が20秒（20000ミリ秒）の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「197, 198」の範囲に対して、変動時間が25秒（25000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が20秒（20000ミリ秒）の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して、変動時間が25秒（25000ミリ秒）の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

20

30

#### 【1610】

一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の範囲（即ち、変動種別カウンタCS1の取り得る全範囲）に対して、変動時間が30秒（30000ミリ秒）の「長当たり」が対応付けて規定されている。

40

#### 【1611】

これらの規定内容により、時短状態や確変状態Aにおいては、抽選結果によらず、第1特別図柄の抽選に基づく変動時間よりも、第2特別図柄の抽選に基づく変動時間の方が長くなる。また、本第10制御例では、時短状態や確変状態において右打ちを行った場合、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが略同時に開始されるように構成されている。即ち、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態では、右打ち遊技

50

を行った場合に、右第1入球口2640と第2入球口1641との両方に略同一の比率で遊技球が入球する盤面構成としているため、確変状態や時短状態では、右打ち遊技を行い続けるだけで、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球との両方を容易に増加させることができる。加えて、本第10制御例では、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でもほぼ、大当たりと小当たりとのどちらかになる（他方の変動表示を外れ図柄に書き替える（破棄する））ことができない完全外れの抽選結果となる確率が時短状態では1/100未満となり、確変状態では0となる）構成としている。このため、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球とを1以上有した状態となった後においては、少なくとも一方の保留球数が0となるまで、第1特別図柄の変動表示が開始される毎に、ほぼ、第2特別図柄の変動表示が略同時に開始される。一方の変動表示が終了したタイミングで他方の変動表示が外れ図柄で強制的に停止表示されることにより、次の変動開始タイミングが揃う（一方の小当たり遊技若しくは大当たり遊技の終了時に同時に両方の特別図柄の変動表示が開始される）ためである。従って、時短状態や確変状態においては、ほぼ毎回の特別図柄の抽選で変動時間が短い第1特別図柄の抽選結果が導出されると共に変動時間が長い第2特別図柄の抽選結果が外れ図柄に書き替えられる。

10

#### 【1612】

なお、本第10制御例では、時短状態において第1特別図柄の抽選で完全外れになった場合と、小当たりになった場合とで、同一の割合で各変動パターン（3秒間の短外れ、10秒間のガセ外れ、20秒間のノーマルリーチ、および25秒間のスーパーリーチ）を選択する構成としていたが、これに限られるものではなく、第1特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合は、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、40秒間）を必ず選択するように構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の完全外れ変動が実行された場合にのみ、第2特別図柄の抽選結果を導出させることができるので、第1特別図柄の完全外れ変動と第2特別図柄の大当たり返納が重複した場合に、確変状態B（無敵モード）で第1特別図柄の通常大当たり変動と第2特別図柄の大当たり変動とが重複した場合と同様に、第2特別図柄の確変大当たり遊技を実行させることができ、大当たり終了後に遊技者にとって極めて有利度合いが高い確変状態C（プレミアムラッシュモード）へと移行させることができる。よって、特別図柄の低確率状態においてのみ発生し得る完全外れの抽選結果にも、低確率で確変状態Cへと移行する機会を遊技者に与えるという役割を持たせることができるので、時短状態において第1特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、この場合において、時短状態において第2特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合に、極めて短い変動時間（例えば、0.5秒間）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の完全外れ変動と第2特別図柄の完全外れ変動とが重複して実行された場合に、第2特別図柄の完全外れ変動をすぐに終了させて、次の第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の完全外れ変動の残変動時間内で終了させることができる。よって、確変状態Cへと移行するチャンスである第1特別図柄の完全外れ変動が実行されたにもかかわらず、第2特別図柄の完全外れ変動によって第2特別図柄の抽選が無駄となってしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1613】

次に、図440を参照して、上述した確変B用テーブル202Gd3の詳細について説明する。図440は、この確変B用テーブル202Gd3の規定内容を示した図である。図440に示した通り、この確変B用テーブル202Gd3は、上述した時短・確変A用テーブル202Gd2（図439参照）に対して、第1特別図柄の大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図440に示した通り、第1特別図柄の当否判定結果が「確変大当たり」の場合は時短・確変A用テーブル202Gd2（図439参照）の規定内容と同一である一方で、第1特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合には、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が80秒（80000ミリ秒）のロングリーチが対応付けて規定されている。この規定内容により、この確変B用テーブル202Gd3が参照される確変状態B（無敵モ

40

50

ード)においては、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合にのみ、第2特別図柄の変動時間(30秒)よりも長い変動時間(80秒)が設定されるので、確変状態Bにおいて第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選したとしても、第2特別図柄の小当たり又は大当たり図柄の方が先に停止表示されることにより、通常大当たり当選に基づく変動表示が破棄される(外れ図柄で停止表示される)ため、確変状態Bにおいて通常大当たり遊技が実行されることを回避することができる。即ち、確変大当たりに当選するまで継続する極めて有利な遊技状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【1614】

次に、図441(a)を参照して、上述した確変C用テーブル202Gd4の詳細について説明する。図441(a)は、この確変C用テーブル202Gd4の規定内容を示した図である。図441(a)に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が30秒(30000ミリ秒)の「長外れ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「確変大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0~65」の範囲に対して、変動時間が5秒(5000ミリ秒)の「短当たり」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「66~198」の範囲に対して、変動時間が30秒(30000ミリ秒)の「長当たり」が対応付けて規定されている。更に、当否判定結果が「通常大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が30秒(30000ミリ秒)の「長当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0~189」の範囲に対して、変動時間が10秒間(10000ミリ秒)の「ガセ外れ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「190~196」の範囲に対して、変動時間が20秒(20000ミリ秒)の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「197,198」の範囲に対して、変動時間が25秒(25000ミリ秒)の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0~149」の範囲に対して、変動時間が20秒(20000ミリ秒)の「ノーマルリーチ」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「150~198」の範囲に対して、変動時間が25秒(25000ミリ秒)の「スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。

#### 【1615】

これらの規定内容により、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなって変動パターンとして「短当たり」が選択されない限り、第1特別図柄の変動時間よりも第2特別図柄の変動時間の方が短くなるため、確変C用テーブル202Gd4が参照される確変状態C(プレミアムラッシュモード)では、主として有利度合いが高い第2特別図柄の抽選結果が導出される遊技状態となる。第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、必ず確変大当たりとなる上に、大当たり終了後の確変状態が、確変状態Cに設定されるため、確変状態Cに移行した場合、大当たりと確変状態Cとが繰り返され易い極めて有利な状態を形成する。よって、確変状態Cへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感と喜びとを抱かせることができる。なお、第1特別図柄の抽選で確変大当たりに当選して、「短当たり」の変動パターンが選択されることにより第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態Aに設定される。つまり、一旦確変状態Cに移行すると、確変状態Cでの少なくとも1回以上の大当たりと、確変状態Aに設定された後の少なくとも1回以上の大当たりとの2回の大当たりが保証されるため、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができる。なお、第1特別図柄の抽選で確変大当たりに当選する確率は約1/160であり、「短当たり」の変動パターンが選択される確率は約1/3であるため、確変状態Cにおいて第1特別図柄の確変大当たり遊技が実行される確

10

20

30

40

50

率は約 1 / 480 である。このため、約 1 / 480 の確率の第 1 特別図柄の確変大当たり遊技が実行されるよりも前に、約 1 / 80 の確率の第 2 特別図柄の大当たりに当選し続ける限り、確変状態 C が継続するという極めて有利な状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 1616 】

次に、図 441 ( b ) を参照して、上述した昇格演出用テーブル 202 G d 5 の詳細について説明する。図 441 ( b ) は、この昇格演出用テーブル 202 G d 5 の規定内容を示した図である。図 441 ( b ) に示した通り、「第 1 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲(即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲)に対して、変動時間が 15 秒(15000 ミリ秒)の「特殊外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲(即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲)に対して、変動時間が 15 秒(15000 ミリ秒)の「特殊当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第 2 特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」(小当たり又は完全外れ)の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲(即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲)に対して、変動時間が 30 秒(30000 ミリ秒)の「長外れ」が規定されており、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲(即ち、変動種別カウンタ C S 1 の取り得る全範囲)に対して、変動時間が 30 秒(30000 ミリ秒)の「長当たり」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、昇格演出用テーブル 202 G d 5 が参照される確変状態 A に移行してからの特定回数(20 回目、40 回目、および 60 回目)の第 1 特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間として、第 1 特別図柄が抽選結果によらず 15 秒間に設定され、第 2 特別図柄が抽選結果によらず 30 秒間に設定される。よって、昇格チャンス演出(図 429 ( a ) 参照)を実行するための演出期間を確実に 15 秒間確保することができる。

【 1617 】

次に、図 442 ( a ) を参照して、本第 10 制御例における小当たり乱数テーブル 202 G e の詳細について説明する。図 442 ( a ) は、この小当たり乱数テーブル 202 G e の規定内容を示した図である。図 442 ( a ) に示した通り、本第 10 制御例における小当たり乱数テーブル 202 G e には、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値)として、特別図柄の種別によらず、「819 ~ 65535」の範囲が対応付けて規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の取り得る「0 ~ 65535」の 65536 個の乱数値(カウンタ値)のうち、小当たりと判定される乱数値(カウンタ値)の個数が 64717 個であるので、特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約 98.7% (64717 / 65536) である。大当たり確率を加味すると、確変状態では、100% の割合で小当たり若しくは大当たりに当選する。これにより、確変状態 A では、変動時間が長い第 2 特別図柄の変動表示を変動時間が短い第 1 特別図柄の変動表示の停止表示タイミングで破棄することができる。また、確変状態 B では、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たり以外の抽選結果となった場合は確変状態 A と同様であり、且つ、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合に、第 2 特別図柄の変動表示の停止タイミングで通常大当たりを破棄することができる。更に、確変状態 C では、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の 1 / 3 のみ、第 1 特別図柄の変動表示の方が先に停止表示され、それ以外の場合は第 2 特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるので、高い割合で確変状態 C と第 2 特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成することができる。

【 1618 】

次に、図 442 ( b ) を参照して、本第 10 制御例における変動パターンシナリオテーブル 202 G j の詳細について説明する。図 442 ( b ) は、本第 10 制御例における変動パターンシナリオテーブル 202 G j の規定内容を示した図である。図 442 ( b ) に

示した通り、本第10制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gjは、第1特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図442(b)に示した通り、初期化後(即ち、大当たりに当選する前)の通常状態における変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202Gd1(図438(c)参照)が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ1)が規定されている。また、図442(b)に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合における変動パターンシナリオとして、時短状態の設定契機となった大当たり種別によらず、第1特別図柄の抽選回数が50回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において通常用テ

10

【1619】

また、図442(b)に示した通り、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合における変動パターンシナリオとして、4種類の変動パターンシナリオが設けられている。即ち、大当たりA48, D48のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が19回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が20回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が21回以上の範囲において確変B用テーブル202Gd3(図440参照)が参照されるシナリオ(シナリオ3)が対応付けて規定されている。つまり、大当たりA48又は大当たりD48のどちらかが終了した後は、20回の第1特別図柄の抽選が終了するまで大当たりで当選しなかった場合に、有利な確変状態B(無敵モード)に設定される。また、大当たりB48, E48のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が19回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が20回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が21回から39回の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が40回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が41回以上の範囲において確変B用テーブル202Gd3(図440参照)が参照されるシナリオ(シナリオ4)が対応付けて規定されている。つまり、大当たりB48又は大当たりE48のどちらかが終了した後は、40回の第1特別図柄の抽選が終了するまで大当たりで当選しなかった場合に、有利な確変状態B(無敵モード)に設定される。即ち、大当たりA48やD48よりも、確変状態B(無敵モード)へと移行するまでの抽選回数が多くなる分有利度合いが低くなる。

20

30

【1620】

また、大当たりC48, F48のいずれかに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が19回以下の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が20回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が21回から39回の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が40回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が41回から59回の範囲において時短・確変A用テーブル202Gd2(図439参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が60回の場合に昇格演出用テーブル202Gd5(図441(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が61回以上の範囲において確変B用テーブル202Gd3(図440参照)が参照されるシナリオ(シナリオ5)が対応付けて規定されている。つまり、大当たりC48又は大当たりF48のどちらかが終了した後は、60回の第1特別図柄の抽選が終了するまで大当たりで当選しなかった場合

40

50

に、有利な確変状態 B（無敵モード）に設定される。即ち、大当たり A 4 8 や B 4 8 や D 4 8 や E 4 8 よりも、確変状態 B（無敵モード）へと移行するまでの抽選回数が増える分有利度合いが低くなる。更に、大当たり H 4 8 に当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数によらず確変 C 用テーブル 2 0 2 G d 4（図 4 4 1（a）参照）が参照されるシナリオ（シナリオ 5）が対応付けて規定されている。つまり、第 2 特別図柄の大当たりである大当たり H 4 8 が終了した後は、確変状態 C に設定されることにより、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりにも当選し、更に 1 / 3 の割合の 5 秒間の変動時間が選択されない限り、確変状態 C と第 2 特別図柄の大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。よって、第 2 特別図柄の大当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

10

#### 【 1 6 2 1 】

次に、図 4 3 6 を参照して、本第 1 0 制御例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 4 3 6 は、本第 1 0 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示したブロック図である。図 4 3 6 に示した通り、本第 1 0 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 6 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 2 4 1 参照）に対して、特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a と、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b と、確変フラグ 2 0 3 G c と、確変設定フラグ 2 0 3 G d と、確変通過カウンタ 2 0 3 G e と、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f と、動作カウンタ 2 0 3 G g と、残球タイマフラグ 2 0 3 G i と、残球タイマ 2 0 3 G j と、確変有効フラグ 2 0 3 G k と、確変有効タイマ 2 0 3 G m と、排出個数カウンタ 2 0 3 G n と、が追加されている点で相違している。また、時短カウンタ 2 0 3 h に代えて、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 がそれぞれ設けられている点でも相違している。この特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1、および特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 は、本第 1 0 制御例では第 1 特別図柄の時短回数と第 2 特別図柄の時短回数を別々で設定していることに伴って、時短カウンタ 2 0 3 h 1 を第 1 特別図柄用のカウンタと第 2 特別図柄用のカウンタとに分けたに過ぎないため、ここではその詳細な説明については省略する。更に、小当たり種別格納エリア 2 0 3 f a、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d、V フラグ 2 0 3 f e、V 通過フラグ 2 0 3 f f、時短リミット回数カウンタ 2 0 3 j a、特図 1 変動停止フラグ 2 0 3 k e、特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 q a が削除されている点でも相違している。これらの構成の削除は、第 6 制御例において採用していた、小当たり遊技において V 入賞を検出した場合に大当たりにも当選する仕様（2 種当たりの仕様）を本第 1 0 制御例では搭載していないことに基づく削除である。

20

30

#### 【 1 6 2 2 】

特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a は、大当たり終了後（またはパチンコ機 1 0 の初期化（リセット）後）における第 1 特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a は、初期値が 0 に設定されており、第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ加算して更新される（図 4 4 7 の Y 6 0 1 G 参照）。特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択する際は、この特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値に基づいて大当たり（または初期化後）の第 1 特別図柄の抽選回数が判別されて、設定されている変動パターンシナリオから対応する変動パターンテーブルが特定される。シナリオ格納エリア 2 0 3 G b は、現在設定されている変動パターンシナリオを示すデータが格納される記憶領域である。このシナリオ格納エリア 2 0 3 G b は、初期値がシナリオ 1（初期化後の通常状態に対応するシナリオ）を示す「0 0 H」に設定されており、大当たり終了時に、シナリオ 2（大当たり終了後の時短状態に対応するシナリオ）を示す「0 1 H」、シナリオ 3（大当たり A 4 8、D 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 2 H」、シナリオ 4（大当たり B 4 8、E 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 3 H」、シナリオ 5（大当たり C 4 8、F 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 4 H」、シナリオ 6（大当たり H 4 8 の終了後の確変状態に対応するシナリオ）を示す「0 5 H」のいずれかのデータに上書きされる（図 4 5 8 の Y 2 7 0 6 G 参照）。特別図柄の抽選を実行する際は、このシナリオ格納エリア 2 0 3 G b が示すデータに対応するシナリオと、第 1 特別図柄の抽選回数（特図 1 抽選カウンタ

40

50



203Gaの値)とに対応する変動パターンテーブルを参照して、変動パターンを選択する。

#### 【1623】

確変フラグ203Gcは、現在の遊技状態が確変状態(特別図柄の高確率状態)であるか否かを示すフラグである。この確変フラグ203Gcがオンであれば、遊技状態が確変状態であることを示し、オフである場合は、特別図柄の低確率状態(通常状態、または時短状態)であることを示している。本第10制御例では、大当たり遊技の終了時に後述する確変設定フラグ203Gdがオンに設定されている場合に確変フラグ203Gcがオンに設定される(図458のY2702G参照)。一方、大当たり遊技の開始時にオフに設定される(図448のY702G、図454のY912G参照)。なお、初期化された状態では、オフに設定され、通常の電源断が発生した場合には、電源断直前の状態がバックアップされるように構成されている。確変設定フラグ203Gdは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本第10制御例では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中に確変スイッチ65e3を遊技球が通過したか否かにより決定される。ここで、この確変スイッチ65e3に遊技球が通過すると確変設定フラグ203Gdがオンに設定される(図459のY2212G)。一方、この確変設定フラグ203Gdは、大当たり終了時にオフに設定される(図458のY2705G参照)。なお、この確変設定フラグ203Gdは、電源断時にはバックアップされ、復帰時(電源投入時)には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ203Gdがオンに設定されている場合には、確変スイッチ65e3に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ203Gdを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ65e3を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ203Geが0より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ203Gdのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

#### 【1624】

確変通過カウンタ203Geは、大当たり遊技中の1つのラウンド(本第10制御例では、大当たり遊技の1ラウンド目)で確変スイッチ65e3を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ203Geと後述する排出個数カウンタ203Gnとの合計により第1可変入賞装置65に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ203Geは、確変スイッチ65e3を通過した場合に値が1ずつ加算されて更新される(図459のY2211G)。また、第1可変入賞装置65に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である「0」にリセットされる(図460のY2311G)。なお、この確変通過カウンタ203Geは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。入賞個数カウンタ203Gfは、大当たり遊技における1つのラウンドで第1可変入賞装置65の特定入賞口65aに入賞した遊技球の数(即ち、第1可変入賞装置65に入球した遊技球の数)をカウントするためのカウンタである。この入賞個数カウンタ203Gfは、特定入賞口65aへの遊技球の入球を検出する毎に、値が1ずつ加算されて更新される(図459のY2203G)。一方、1つのラウンドが終了した場合に、第1可変入賞装置65に入賞した個数(入賞個数カウンタ203Gfの値)と排出された個数(排出個数カウンタ203Gnと確変通過カウンタ203Geとの合計値)とが一致しているか判別(図460のY2307G)された後に、初期値である「0」にリセットされる(図460のY2311G参照)。なお、この入賞個数カウンタ203Gfの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0に設定される。

#### 【1625】

動作カウンタ203Ggは、流路ソレノイド(確変ソレノイド)65kがオン(励磁)

に設定される時間を計時（カウント）するためのカウンタである。本第10制御例では、大当たりの1ラウンド目が開始されたことに基づいて流路ソレノイド65kが5秒間オンに設定される。これに伴い、動作カウンタ203Ggには、5秒に対応するカウンタ値が設定される。一方、主制御装置110のMPU201の実行する入賞処理（図459）のY2209Gの処理において1ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ203Ggの値が0と判別されたこと（図459のY2214G：Yes）に基づいて、流路ソレノイド65kがオフに設定される。なお、この動作カウンタ203Ggは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である0が設定される。このように、動作カウンタ203Ggを設定して流路ソレノイド65kを制御することで、確変スイッチ65e3への入賞を大当たり種別により制御できる。残球タイマフラグ203Giは、1のラウンドで第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖したことを示すフラグである。この残球タイマフラグ203Giがオンに設定されていると、1のラウンドで第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が開放状態から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ203Giがオンに設定されることで、後述する残球タイマ203Gjが1ずつ加算されて更新される（図460のY2305G参照）。残球タイマ203Gjは、開閉扉65f1が閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、第1可変入賞装置65内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

10

#### 【1626】

残球タイマ203Gjは、予め設定されている1のラウンドが終了して第1可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖した場合に、第1可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本第10制御例では、第1可変入賞装置65に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間は2秒であり、本第10制御例では、予め3秒に対応するカウンタ値が残球タイマ203Gjの上限値として設定されている。この残球タイマ203Gjの上限値（本第10制御例では、3秒）となったことに基づいて、第1可変入賞装置65への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図460のY2307G）。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、第1可変入賞装置65内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。よって、不正に第1可変入賞装置65内に遊技球を残存させておき、1ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材65hまで遊技球を到達させて、通常大当たり（大当たりG48）であっても確変スイッチ65e3に遊技球を通過させる不正を抑制できる。なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチ65e3を遊技球が通過しても確変設定フラグ203Gdをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ203Gkは、流路ソレノイド65kがオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ65e3に通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ203Gkがオンに設定されている場合には、流路ソレノイド65kがオンであることに基づいて、特別排出口65e2に流入した遊技球が確変スイッチ65e3を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ203Gdがオンである期間は、確変スイッチ65e3に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

20

30

40

#### 【1627】

確変有効タイマ203Gmは、上述した確変有効フラグ203Gkがオンに設定されたからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ203Gmにより流路ソレノイド65kがオフとなった後に、確変スイッチ65e3を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第10制御例では、特別排出口65e2に入球した遊技球が確変スイッチ65e3を通過するのに要する時間は1秒である。確変有効タイマ203Gmの上限値は1.2秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ65e3を通過しても不正と判別して通過と判別しない。これにより、

50

切替部材 6 5 h が特別排出口 6 5 e 2 に誘導しない状態で、不正に特別排出口 6 5 e 2 に入球させて確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させたり、確変スイッチ 6 5 e 3 の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 2 0 3 G n は、1 のラウンドで排出確認スイッチ 6 5 e 4 を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 2 0 3 G n は、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初期値である 0 にリセットされる（図 4 6 0 の Y 2 3 1 1 G）。

#### 【 1 6 2 8 】

< 第 1 0 制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 4 4 3 から図 4 6 0 を参照して、第 1 0 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。まず、図 4 4 3 を参照して、本第 1 0 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理（Y 1 1 1 G）について説明する。この特別図柄変動処理（Y 1 1 1 G）は、上述した第 6 制御例における特別図柄変動処理（図 2 4 7 参照）に代えて実行される処理であり、第 6 制御例における特別図柄変動処理（図 2 4 7 参照）に対して、主として、一方の特別図柄の変動表示中に他方の特別図柄が大当たりまたは小当たり図柄で停止表示された場合に、変動表示中の一方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図 4 4 3 は、この特別図柄変動処理（Y 1 1 1 G）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（Y 1 1 1 G）のうち、Y 2 3 1、Y 2 3 4、Y 2 3 8、Y 2 5 2、Y 2 5 3、Y 2 5 6 および Y 2 5 7 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における特別図柄変動処理（図 2 4 7 参照）の、Y 2 3 1、Y 2 3 4、Y 2 3 8、Y 2 5 2、Y 2 5 3、Y 2 5 6 および Y 2 5 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特別図柄変動処理（Y 1 1 1 G）では、Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 2 3 4 : N o）、第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 4 8 参照）に代えて第 1 特別図柄変動開始処理を実行し（Y 2 0 1 G）、処理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 0 1 G）の詳細については、図 4 4 4 を参照して後述する。

#### 【 1 6 2 9 】

一方、Y 2 3 4 の処理において、特図 1 変動時間タイマ 2 0 3 k a が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 2 3 4 : Y e s）、Y 2 5 2 および Y 2 5 3 の処理を実行し、次いで、上述した第 6 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理（図 2 5 3 参照）に代えて第 1 特別図柄変動停止処理を実行し（Y 2 0 2 G）、処理を Y 2 3 8 へと移行する。この第 1 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 2 G）の詳細については、図 4 4 8 を参照して後述する。また、本第 1 0 制御例における特別図柄変動処理（図 4 4 3 参照）では、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b は 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（Y 2 3 8 : N o）、上述した第 6 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 2 5 5 参照）に代えて第 2 特別図柄変動開始処理を実行し（Y 2 0 3 G）、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動開始処理（Y 2 0 3 G）の詳細については、図 4 5 0 を参照して後述する。一方、Y 2 3 8 の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b が 0 より大きい値であると判別した場合には（Y 2 3 8 : Y e s）、Y 2 5 6 および Y 2 5 7 の処理を実行し、上述した第 6 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 2 5 9 参照）に代えて第 2 特別図柄変動停止処理を実行し（Y 2 0 4 G）、本処理を終了する。第 2 特別図柄変動停止処理（Y 2 0 4 G）の詳細については、図 4 5 4 を参照して後述する。次いで、図 4 4 4 を参照して、上述した本第 1 0 制御例における特別図柄変動処理（図 4 4 3）の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 0 1 G）について説明する。この第 1 特別図柄変動開始処理（Y 2 0 1 G）は、上述した第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 4 8 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動開始処理（図 2 4 8 参照）と同様に、第 1 特別図柄の抽選を実行すると共

に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図 4 4 4 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

【 1 6 3 0 】

この第 1 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 1 G ) のうち、 Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 4 8 参照 ) の Y 3 0 2 ~ Y 3 0 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 0 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 4 4 参照 ) では、 Y 3 0 6 の処理を実行した後、第 6 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 2 4 9 参照 ) に代えて、第 1 特別図柄判定処理を実行し ( Y 3 0 1 G )、第 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 5 1 参照 ) に代えて第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( Y 3 0 2 G )、次いで、第 6 制御例 ( および第 4 制御例 ) における遊技状態更新処理 ( 図 1 8 7 参照 ) に代えて特図 1 遊技状態更新処理を実行し ( Y 3 0 3 G )、本処理を終了する。第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G )、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G )、および特図 1 遊技状態更新処理 ( Y 3 0 3 G ) の詳細については、それぞれ図 4 4 5、図 4 4 6、および図 4 4 7 を参照して後述する。次いで、図 4 4 5 を参照して、上述した本第 1 0 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 4 4 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G ) について説明する。この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G ) は、上述した第 6 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 2 4 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄判定処理 ( 図 2 4 9 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図 4 4 5 は、この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

【 1 6 3 1 】

この第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G ) のうち、 Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 および Y 8 0 1 1 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 1 特別図柄判定処理 ( 図 2 4 9 参照 ) の Y 8 0 0 1 ~ Y 8 0 0 6 および Y 8 0 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄判定処理 ( Y 3 0 1 G ) では、 Y 8 0 0 3 において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( Y 8 0 0 3 : N o )、小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e に基づいて抽選結果を取得し ( Y 8 0 0 1 G )、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別する ( Y 8 0 0 2 G )。抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には ( Y 8 0 0 2 G : N o )、本処理を終了する。一方、 Y 8 0 0 2 G の処理において、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には ( Y 8 0 0 2 G : Y e s )、今回小当たりに当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し ( Y 8 0 0 3 G )、本処理を終了する。なお、これらの第 1 特別図柄判定処理 ( 図 2 4 9 参照 ) に対する変形は、主として、本第 1 0 制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。次いで、図 4 4 6 を参照して、本第 1 0 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 4 4 4 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G ) について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G ) は、上述した第 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 5 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 5 1 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた第 1 特別図柄の変動パターン ( 変動時間 ) を選択するための処理である。図 4 4 6 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G ) の内容を示したフローチャートである。

【 1 6 3 2 】

この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G ) のうち、 Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、 Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 および Y 5 1 2 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 5 1 参照 ) の Y 5 0 1 ~ Y 5 0 3、 Y 5 0 5 ~ Y 5 0 8 および Y 5 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 3 0 2 G ) では、 Y 5 0 3 の処理を実行した後、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b のデータと現在の特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し ( Y 5 0 1 G )、処理を Y 5 1 2 へと移行する。この第 1 特別

10

20

30

40

50

図柄変動パターン選択処理（Y302G）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第1特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、第1特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、前回の当たり種別に応じて、異なる抽選回数で確変状態Aから確変状態Bへと移行する遊技性を実現することができる。また、第2特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第1特別図柄の変動時間を第2特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。次いで、図447を参照して、本第10制御例における第1特別図柄変動開始処理（図444参照）の一処理である特図1遊技状態更新処理（Y303G）について説明する。この特図1遊技状態更新処理（Y303G）は、上述した第6制御例（および第4制御例）における遊技状態更新処理（図187参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図187参照）と同様に、パチンコ機10の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機10の状態を更新するための処理である。図447は、この特図1遊技状態更新処理（Y303G）の内容を示したフローチャートである。

10

#### 【1633】

この特図1遊技状態更新処理（Y303G）では、まず、特図1抽選カウンタ203Gaの値に1を加算し（Y601G）、次いで、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値か否かを判別する（Y602G）。S602Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合は（Y602G：No）、現在の遊技状態が時短状態以外の遊技状態である（通常状態、若しくは確変状態である）ことを意味し、次に大当たりに当選するまで遊技状態が変更されることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、Y602Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0より大きい値であると判別した場合には（Y602G：Yes）、特図1時短カウンタ203h1の値を1減算し（Y603G）、特図1時短カウンタ203h1の値を示す残時短回数コマンドを設定し（Y604G）、次いで、減算後の特図1時短カウンタ203h1の値が0である否かを判別する（Y605G）。Y605Gの処理において、特図1時短カウンタ203h1の値が0ではないと判別した場合には（Y605G：No）、時短状態の終了タイミングではないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、Y605Gの処理において、減算後の特図1時短カウンタ203h1の値が0であると判別した場合には（Y605G：Yes）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y605）、本処理を終了する。この特図1遊技状態更新処理（図447参照）を実行することにより、第1特別図柄の抽選回数に通常状態への移行有無を判定することができる。次いで、図448を参照して、本第10制御例における特別図柄変動処理（図443）の一処理である第1特別図柄変動停止処理（Y202G）について説明する。この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）は、上述した第6制御例における第1特別図柄変動停止処理（図253参照）に代えて実行される処理であり、第1特別図柄変動停止処理（図253参照）と同様に、第1特別図柄の変動時間が経過した場合に第1特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図448は、この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）の内容を示したフローチャートである。

20

30

40

#### 【1634】

この第1特別図柄変動停止処理（Y202G）のうち、Y701、Y704～Y707、Y721およびY723～Y727の各処理では、それぞれ第6制御例における第1特別図柄変動停止処理（図253参照）のY701、Y704～Y707、Y721およびY723～Y727の各処理と同一の処理が実行される。また、本第10制御例の第1特別図柄変動停止処理（Y202G）では、Y721の処理において、第1特別図柄の大当たりフラグ203qbがオンであるか否かを判別し（Y721）、第1特別図柄の大当たりフラグ203qbがオンではないと判別した場合には（Y721：No）、今回の第1特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため第6制御例における特図1外れ停止処理（図254参照）に代えて、特図1外れ停止処理を実行し（Y701G）、本

50

処理を終了する。なお、特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) の詳細については、図 4 4 9 を参照して後述する。また、本第 1 0 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 4 4 8 参照 ) では、 Y 7 0 4 の処理を実行した後、時短カウンタ ( 特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 と特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 との両方 )、および確変フラグ 2 0 3 G c を初期値にリセットし ( Y 7 0 2 G )、処理を Y 7 0 5 へと移行する。次いで、図 4 4 9 を参照して、上述した本第 1 0 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 4 4 8 ) の一処理である特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) について説明する。この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) は、上述した第 6 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 5 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 5 4 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の外れ ( 小当たり又は完全外れ ) 時における停止表示を設定するための処理である。図 4 4 9 は、この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

10

#### 【 1 6 3 5 】

この特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) のうち、 Y 7 5 1 および Y 7 5 3 ~ Y 7 6 1 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 2 5 4 参照 ) の Y 7 5 1 および Y 7 5 3 ~ Y 7 6 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 0 制御例の特図 1 外れ停止処理 ( Y 7 0 1 G ) では、 Y 7 5 1 の処理において、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c がオンであると判別した場合には ( Y 7 5 1 : Y e s )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し ( Y 7 5 1 G )、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( Y 7 5 1 G : Y e s )、次いで、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 k f をオンに設定し ( Y 7 5 2 G )、特図 2 の変動停止を示す特図 2 変動停止コマンドを設定し ( Y 7 5 3 G )、処理を Y 7 5 3 へと移行する。一方、 Y 7 5 1 G の処理において、特図 2 変動時間タイマ 2 0 3 k b の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、 0 である ) と判別した場合には ( Y 7 5 1 G : N o )、 Y 7 5 2 G、 Y 7 5 3 G および Y 7 5 3 の処理をスキップし、処理を Y 7 5 4 へと移行する。この特図 1 外れ停止処理 ( 図 4 4 9 参照 ) を実行することにより、第 1 特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第 2 特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第 2 特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる ( 第 2 特別図柄の変動表示を破棄する ) ことができる。よって、基本的に第 1 特別図柄の変動時間の方が第 2 特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態 A や確変状態 B において、主として第 1 特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【 1 6 3 6 】

次いで、図 4 5 0 を参照して、本第 1 0 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 4 4 3 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) は、上述した第 6 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 5 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 5 5 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選を実行すると共に、抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図 4 5 0 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) のうち、 Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6、 Y 8 5 1 および Y 8 5 2 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 2 5 5 参照 ) の Y 8 3 2 ~ Y 8 3 6、 Y 8 5 1 および Y 8 5 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動開始処理 ( Y 2 0 3 G ) では、 Y 8 3 6 の処理を実行した後、第 6 制御例における第 2 特別図柄判定処理 ( 図 2 5 6 参照 ) に代えて、第 2 特別図柄判定処理を実行し ( Y 8 0 1 G )、第 6 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 2 5 8 参照 ) に代えて第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( Y 8 0 2 G )、次いで、第 6 制御例 ( および第 4 制御例 ) における遊技状態更新処理 ( 図 1 8 7 参照 ) に代えて特図 2 遊技状態更新処理を実行し ( Y 8 0 3 G )、本処理を終了する。第 2 特別図柄判定処理 ( Y 8 0 1 G )、第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( Y 8 0 2 G )、特図 2 遊技状態更新処理 ( Y 8 0 3 G ) の詳細については、図 4 5 1、図 4 5 2、および図 4 5 3 を参照して後述する。

40

#### 【 1 6 3 7 】

50

次いで、図 4 5 1 を参照して、上述した本第 1 0 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 5 0）の一処理である第 2 特別図柄判定処理（Y 8 0 1 G）について説明する。この第 2 特別図柄判定処理（Y 8 0 1 G）は、上述した第 6 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 2 5 6 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄判定処理（図 2 5 6 参照）と同様に、第 2 特別図柄の大当たり判定を実行するための処理である。図 4 5 1 は、この第 2 特別図柄判定処理（Y 8 0 1 G）の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄判定処理（Y 8 0 1 G）のうち、Y 8 1 0 1 ~ Y 8 1 0 6 および Y 8 1 1 1 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 2 特別図柄判定処理（図 2 5 6 参照）の Y 8 1 0 1 ~ Y 8 1 0 6 および Y 8 1 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄判定処理（Y 8 0 1 G）では、Y 8 1 0 3 の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Y 8 1 0 3 : No）、小当たり乱数テーブル 2 0 2 G e に基づいて抽選結果を取得し（Y 8 1 0 1 G）、抽選結果が小当たり当選であるか否かを判別し（Y 8 1 0 2 G）、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（Y 8 1 0 2 G : No）、本処理を終了する。一方、抽選結果が小当たり当選であると判別した場合には（Y 8 1 0 2 G : Yes）、今回小当たり当選した特別図柄に対応する小当たりフラグをオンに設定し（Y 8 1 0 3 G）、本処理を終了する。なお、これらの第 2 特別図柄判定処理（図 2 5 6 参照）に対する変形は、主として、本第 1 0 制御例では、時短図柄当選の抽選結果が設けられていないことに対応する変形である。

10

#### 【 1 6 3 8 】

次いで、図 4 5 2 を参照して、本第 1 0 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 5 0）の一処理である第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）について説明する。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）は、上述した第 6 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 5 8 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 5 8 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための処理である。図 4 5 2 は、この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）のうち、Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 および Y 9 3 2 の各処理では、それぞれ第 6 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 2 5 8 参照）の Y 9 2 1 ~ Y 9 2 3、Y 9 2 5 ~ Y 9 2 8 および Y 9 3 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）では、Y 9 2 3 の処理を実行した後、シナリオ格納エリア 2 0 3 G b のデータと現在の特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a の値とに対応する変動パターン選択テーブルを特定し（Y 9 0 1 G）、処理を Y 9 3 2 へと移行する。

20

30

#### 【 1 6 3 9 】

この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（Y 8 0 2 G）により、設定されている変動パターンシナリオ、および第 1 特別図柄の抽選回数に応じた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターンを決定することができるので、通常状態においては、右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を悪化させる（第 2 特別図柄の変動時間を極端に長くすることによって通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。また、第 1 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、基本的に、第 2 特別図柄の変動時間を第 1 特別図柄の変動時間よりも長くすることができるので、第 1 特別図柄の抽選結果が導出され易い遊技性を実現することができる。更に、第 2 特別図柄の確変大当たり後における確変状態においては、有利度合いが高い第 2 特別図柄の変動時間を、有利度合いが低い第 1 特別図柄の変動時間よりも短くなり易く構成することができるので、一旦第 2 特別図柄の大当たり当選すると、有利度合いが高い確変状態と第 2 特別図柄の大当たりとが繰り返され易い遊技性を実現することができる。次いで、図 4 5 3 を参照して、本第 1 0 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 5 0 参照）の一処理である特図 2 遊技状態更新処理（Y 8 0 3 G）について説明する。この特図 2 遊技状態更新処理（Y 8 0 3 G）は、上述した第 6 制御例（および第 4 制御例）に

40

50

おける遊技状態更新処理（図187参照）に代えて実行される処理であり、遊技状態更新処理（図187参照）と同様に、パチンコ機10の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機10の状態を更新するための処理である。図453は、この特図2遊技状態更新処理（Y803G）の内容を示したフローチャートである。

#### 【1640】

この特図2遊技状態更新処理（Y803G）では、まず、特図2時短カウンタ203h2の値が0より大きい値であるか否かを判別し（Y851G）、特図2時短カウンタ203h2の値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（Y851G：No）、そのまま本処理を終了する。一方、Y851Gの処理において、特図2時短カウンタ203h2の値が0より大きい値であると判別した場合には（Y851G：Yes）、特図2時短カウンタ203h2の値を1減算し（Y852G）、特図2時短カウンタ203h2の値を示す残時短回数コマンドを設定する（Y853G）。次いで、特図2時短カウンタ203h2の値が0であるか否かを判別し（Y854G）、特図2時短カウンタ203h2の値が0ではないと判別した場合には（Y854G：No）、本処理を終了する。一方、Y854Gの処理において、特図2時短カウンタ203h2の値が0であると判別した場合には（Y854G：Yes）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y855G）、本処理を終了する。この特図2遊技状態更新処理（図453参照）、および上述した特図1遊技状態更新処理（図447参照）によって特図1時短カウンタ203h1、および特図2時短カウンタ203h2を別個に更新することにより、一方の特別図柄の抽選に偏って実行されたとしても、偏って実行された特別図柄の抽選回数が50回となった時点で時短状態を終了させることができるので、時短状態において一方の特別図柄の抽選が極端に多く実行されることを抑制することができる。次いで、図454を参照して、本第10制御例における特別図柄変動処理（図443）の一処理である第2特別図柄変動停止処理（Y204G）について説明する。この第2特別図柄変動停止処理（Y204G）は、上述した第6制御例における第2特別図柄変動停止処理（図259参照）に代えて実行される処理であり、第2特別図柄変動停止処理（図259参照）と同様に、第2特別図柄の変動時間が経過した場合に第1特別図柄の停止表示を設定するための処理である。図454は、この第2特別図柄変動停止処理（Y204G）の内容を示したフローチャートである。

#### 【1641】

この第2特別図柄変動停止処理（Y204G）のうち、Y901、Y906～Y909、およびY921～Y925の各処理では、それぞれ第6制御例における第2特別図柄変動停止処理（図259参照）のY901、Y906～Y909、およびY921～Y925の各処理と同一の処理が実行される。また、本第10制御例における第2特別図柄変動停止処理（Y204G）では、Y921の処理において、第2特別図柄に対応する大当たりフラグ203qbがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y921：No）、第6制御例における特図2外れ停止処理（図261参照）に代えて特図2外れ停止処理を実行し（Y911G）、そのまま本処理を終了する。なお、特図2外れ停止処理（Y911G）の詳細については、図455を参照して後述する。また、Y906の処理を実行した後、時短カウンタ（特図1時短カウンタ203h1、特図2時短カウンタ203h2）および確変フラグ203Gcをリセットし（Y912G）、処理をY907へと移行する。次いで、図455を参照して、本第10制御例における第2特別図柄変動停止処理（図454）の一処理である特図2外れ停止処理（Y911G）について説明する。この特図2外れ停止処理（Y911G）は、上述した第6制御例における特図2外れ停止処理（図261参照）に代えて実行される処理であり、特図2外れ停止処理（図261参照）と同様に、第2特別図柄の外れ（小当たり又は完全外れ）時における停止表示を設定するための処理である。図455は、この特図2外れ停止処理（Y901G）の内容を示したフローチャートである。

#### 【1642】

この特図2外れ停止処理（Y911G）のうち、Y951およびY953～Y961の



各処理では、それぞれ第6制御例における特図2外れ停止処理(図261参照)のY951およびY953~Y961の各処理と同一の処理が実行される。また、本制御例の特図2外れ停止処理(Y911G)では、Y951の処理において、特図2小当たりフラグ203qdがオンであると判別した場合には(Y951:Yes)、特図1変動時間タイマ203kaの値が0より大きい値であるか否かを判別し(Y951G)、特図1変動時間タイマ203kaの値が0より大きい値であると判別した場合には(Y951G:Yes)、次いで、特図1の変動停止を示す特図1変動停止コマンドを設定し(Y952G)、処理をY953へと移行する。一方、Y951Gの処理において、特図1変動時間タイマ203kaの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(Y951G:No)、Y952GおよびY953の処理をスキップし、処理をY954へと移行する。これらに対し、Y951の処理において、特図2個当たりフラグ203qdがオフであると判別した場合には(Y951:No)、特図2確定コマンドをセットし(Y960)、第1特別図柄表示装置37の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示させ(Y961)、本処理を終了する。この特図2外れ停止処理(図455参照)を実行することにより、第2特別図柄の小当たりの停止表示タイミングで第1特別図柄の変動表示が実行中である場合に、第1特別図柄の変動表示を抽選結果によらず完全外れに対応する停止図柄で強制停止させる(第1特別図柄の変動表示を破棄する)ことができる。よって、確変状態Bにおいて第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、当該通常大当たり変動を、先に停止表示される第2特別図柄の小当たり若しくは大当たり図柄によって破棄することができ、確変状態Bを、実質的に第1特別図柄の確変大当たりまで継続する有利な遊技状態として構成することができる。また、基本的に第2特別図柄の変動時間の方が第1特別図柄の変動時間よりも短くなる確変状態Cにおいて、主として第2特別図柄の抽選結果が導出される遊技性を実現することができる。

#### 【1643】

次に、図456を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理(Y1004G)の内容について説明をする。図456は大当たり制御処理(Y1004G)の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(Y1004G)のうち、Y11601、Y11602、Y11604、Y11605およびY11610~Y11612の各処理では、それぞれ第6制御例(第4制御例)における大当たり制御処理(図201参照)のY11601、Y11602、Y11604、Y11605およびY11610~Y11612の各処理と同一の処理が実行される。また、本第10制御例における大当たり制御処理(Y1004G)では、Y11602の処理を実行した後、大当たり開始フラグ203jをオフに、大当たり中フラグ203kをオンにそれぞれ設定し(Y1901G)、そのまま本処理を終了する。また、Y11605の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には(Y11605:Yes)、新たなラウンドにおける開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し(Y1902G)、本処理を終了する。なお、大当たり動作設定処理(Y1902G)の詳細については、図457を参照して後述する。一方、Y11605の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には(Y11605:No)、次いで、開放動作のタイミングであるかを判別し(Y1903G)、開放動作のタイミングであると判別した場合には(Y1903G:Yes)、開放ソレノイドをオンに設定し(Y1904G)、確変ソレノイドをオンに設定し(Y1905G)、本処理を終了する。一方、Y1903Gの処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には(Y1903G:No)、処理をY11610へと移行する。

#### 【1644】

また、Y11612の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には(Y11612:Yes)、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し(Y1906G)、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理(Y1906G)の詳細については、図458を参照して後述する。一方、Y11612の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には(Y11612:No)

、第1可変入賞装置65への入賞に基づく制御を行うための入賞処理を実行し(Y1907G)、次いで、第1可変入賞装置65に対する異常入賞の有無を判定するための異常処理を実行し(Y1908G)、本処理を終了する。なお、入賞処理(Y1907G)および異常処理(Y1908G)の詳細については、図459、図460を参照して後述する。次いで、図457を参照して、本第10制御例における大当たり制御処理(図456)の一処理である大当たり動作設定処理(Y1902G)について説明する。図457は、この大当たり動作設定処理(Y1902G)の内容を示したフローチャートである。この大当たり動作設定処理(Y1902G)では、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込む(Y1931G)。具体的には、確変ソレノイドの動作として、1ラウンド目の開始を契機として5秒間オン(特別排出口65e2を開放する位置)に可変される、5秒経過時にオフに可変され、その後の各ラウンドではオフ状態に維持される動作が読み込まれる。また、開閉扉65f1の動作として、確変大当たりの1ラウンド目では、ラウンドの開始を契機として、4.5秒が経過するか、10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として30秒が経過するか10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。また、通常大当たりの1ラウンド目では、ラウンドの開始から5秒経過時点を契機として、4.5秒が経過するか、10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれ、他のラウンドではラウンドの開始を契機として30秒が経過するか10個以上の遊技球の入球を検出するまで開放される開閉動作が読み込まれる。

10

## 【1645】

20

Y1931Gの処理が終了すると、次いで、Y1931Gの処理で読み込んだ確変ソレノイドの開放動作を設定すると共に(Y1932G)、Y1931Gの処理で読み込んだ第1特定入賞口(大開放口)65aの開放動作を設定し(Y1933G)、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理(図457参照)を実行することにより、大当たり種別およびラウンド数に応じた動作を好適に設定することができる。次いで、図458を参照して、本第10制御例における大当たり制御処理(図456)の一処理である大当たり終了処理(Y1906G)について説明する。この大当たり終了処理(Y1906G)は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図458は、この大当たり終了処理(Y1906G)の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理(Y1906G)では、まず、確変設定フラグ203Gdがオンであるか否かを判別し(Y2701G)、確変設定フラグ203Gdがオンであると判別した場合には(Y2701G:Yes)、今回の大当たり遊技のVラウンド(1ラウンド目)において遊技球が確変スイッチ65e3を通過していたことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を確変状態に設定するために確変フラグ203Gcをオンに設定し(Y2702G)、処理をY2704Gへと移行する。一方、Y2701Gの処理において、確変設定フラグ203Gdがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(Y2701G:No)、今回の大当たり遊技のVラウンド(1ラウンド目)において遊技球が確変スイッチ65e3を通過していなかったことを意味するため、大当たり終了後の遊技状態を時短回数が50回の時短状態に設定するために、特図1時短カウンタ203h1の値と特図2時短カウンタ203h2の値とにそれぞれ50を設定し(Y2703G)、処理をY2704Gへと移行する。

30

40

## 【1646】

Y2704Gでは、確変フラグ203Gcおよび時短カウンタ(特図1時短カウンタ203h1、および特図2時短カウンタ203h2)の値に基づいて状態コマンドを設定し(Y2704G)、次いで、大当たり中フラグ203kおよび確変設定フラグ203Gdをオフに設定することで大当たり遊技の終了を設定する(Y2705G)。次いで、変動パターンシナリオテーブル202Gj(図442(b)参照)から今回の大当たり種別と設定した遊技状態とに応じた変動パターンシナリオを特定し(Y2706G)、特定したシナリオを示すデータ(01H~05Hのいずれか)をシナリオ格納エリア203Gbに格納し(Y2707G)、本処理を終了する。この大当たり終了処理(図458参照)を

50

実行することにより、大当たり遊技中の確変スイッチ65e3に対する通過の有無に応じて大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができると共に、大当たり終了後に参照する変動パターンシナリオを好適に設定することができる。次いで、図459を参照して、本第10制御例における大当たり制御処理(図456)の一処理である入賞処理(Y1907G)について説明する。この入賞処理(Y1907G)は、上述した通り、第1特定入賞口65aへの入賞に応じた制御を行うための処理である。図459は、この入賞処理(Y1907G)の内容を示したフローチャートである。この入賞処理(Y1907G)では、まず、ラウンド有効期間であるかを判別し(Y2201G)、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には(Y2201G:No)、そのまま本処理を終了する。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合には(Y2201G:Yes)、第1特定入賞口65aへの遊技球の入賞を検出したか否かを判別し(Y2202G)、第1特定入賞口65aへの入賞を検出したと判別した場合には(Y2202G:Yes)、入賞個数カウンタ203Gfを1加算し(Y2203G)、処理をY2204Gへと移行する。一方、Y2202Gの処理において、第1特定入賞口65aへの入賞を検出していないと判別した場合には(Y2202G:No)、Y2203Gの処理をスキップし、処理をY2204Gへと移行する。

10

【1647】

Y2204Gの処理では、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値である(即ち、第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個以上となった)か否かを判別し(Y2204G)、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値ではない(第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個未満である)と判別した場合には(Y2204G:No)、ラウンド時間が経過したかを判別し(Y2205G)、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には(Y2205G:No)、処理をY2208へと移行する。一方、Y2204Gの処理において、入賞個数カウンタ203Gfの値が10以上の値である(第1特定入賞口65aに対する入球個数が10個以上になった)と判別した場合(Y2204G:Yes)、或いは、Y2205Gの処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合には(Y2205G:Yes)、第1特定入賞口65aを開閉する開閉扉65f1の閉鎖を設定し(Y2206G)、残球タイムフラグ203Giをオンに設定して(Y2207G)、処理をY2208Gへと移行する。Y2208Gの処理では、動作カウンタ203Ggの値が0より大きい値であるか否かを判別し(Y2208G)、動作カウンタ203Ggの値が0より大きい値であると判別した場合には(Y2208G:Yes)、動作カウンタ203Ggの値を1減算し(Y2209G)、次いで、遊技球が確変スイッチ65e3を通過したか否かを判別する(Y2210G)。Y2210Gの処理において、確変スイッチ65e3を通過したと判別した場合には(Y2210G:Yes)、確変通過カウンタ203Geの値に1を加算して更新し(Y2211G)、確変設定フラグ203Gdをオンに設定することで、確変スイッチ65e3の通過に基づいて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように制御する(Y2212G)。次いで、確変スイッチ65e3を遊技球が通過したこと(V入賞が発生したこと)を示すV入賞コマンドを設定し(Y2213G)、処理をY2214Gへと移行する。一方、Y2210Gの処理において、確変スイッチ65e3を通過していないと判別した場合には(Y2210G:No)、Y2211G~Y2213Gの処理をスキップし、処理をY2214Gへと移行する。

20

30

40

【1648】

Y2214Gの処理では、動作カウンタ203Ggの値が0であるかを判別し(Y2214G)、動作カウンタ203Ggの値が0ではないと判別した場合には(Y2214G:No)、そのまま本処理を終了する。一方、Y2214Gの処理において、動作カウンタ203Ggの値が0であると判別した場合には(Y2214G:Yes)、流路ソレノイド(確変ソレノイド)65kをオフに設定することで特別排出口65e2を閉鎖し(Y2215G)、確変有効フラグ203Gkをオンに設定して(Y2216G)、本処理を終了する。一方、Y2208Gの処理において、動作カウンタ203Ggの値が0より大き

50

い値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（Y 2 2 0 8 G : No）、確変有効フラグ 2 0 3 G k がオンであるかを判別し（Y 2 2 1 7 G）、確変有効フラグ 2 0 3 G k がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 2 2 1 7 G : No）、そのまま本処理を終了する。一方、確変有効フラグ 2 0 3 G k がオンであると判別した場合には（Y 2 2 1 7 G : Yes）、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値を 1 加算し（Y 2 2 1 8 G）、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値が上限であるかを判別する（Y 2 2 1 9 G）。Y 2 2 1 9 G の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値が上限ではないと判別した場合には（Y 2 2 1 9 G : No）、特別排出口 6 5 e 2 が閉鎖される直前に誘導片 6 5 h 2 によって特別排出口 6 5 e 2 側へと誘導された遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過し得る期間であり、確変スイッチ 6 5 e 3 への通過を正常な通過として取り扱う球はけ期間内であることを意味するため、処理を Y 2 2 1 0 G へと移行して、確変スイッチ 6 5 e 3 の通過の有無を判別する。一方、Y 2 2 1 9 G の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値が上限であると判別した場合には（Y 2 2 1 9 G : Yes）、確変有効フラグ 2 0 3 G k をオフに設定し（Y 2 2 2 0 G）、確変有効タイマ 2 0 3 G m の値をリセットし（Y 2 2 2 1 G）、本処理を終了する。

10

#### 【 1 6 4 9 】

次いで、図 4 6 0 を参照して、本第 1 0 制御例における大当たり制御処理（図 4 5 6）の一処理である異常処理（Y 1 9 0 8 G）について説明する。図 4 6 0 は、この異常処理（Y 1 9 0 8 G）の内容を示したフローチャートである。この異常処理（Y 1 9 0 8 G）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Y 2 3 0 1 G）、ラウンド有効期間ではないと判別した場合には（Y 2 3 0 1 G : No）、そのまま本処理を終了する。一方、Y 2 3 0 1 G の処理において、ラウンド有効期間であると判別した場合には（Y 2 3 0 1 G : Yes）、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過したかを判別し（Y 2 3 0 2 G）、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過したと判別した場合には（Y 2 3 0 2 G : Yes）、排出個数カウンタ 2 0 3 G n の値を 1 加算し（Y 2 3 0 3 G）、処理を Y 2 3 0 4 G へと移行する。一方、Y 2 3 0 2 G の処理において、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を通過していないと判別した場合には（Y 2 3 0 2 G : No）、Y 2 3 0 3 G の処理をスキップし、処理を Y 2 3 0 4 G へと移行する。Y 2 3 0 4 G の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンであるかを判別し（Y 2 3 0 4 G）、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y 2 3 0 4 G : No）、そのまま処理を終了する。一方、Y 2 3 0 4 G の処理において、残球タイマフラグ 2 0 3 G i がオンであると判別した場合には（Y 2 3 0 4 G : Yes）、残球タイマ 2 0 3 G j の値を 1 加算し（Y 2 3 0 5 G）、次いで、更新後のタイマ値が残球タイマ 2 0 3 G j の上限値であるかを判別し（Y 2 3 0 6 G）、残球タイマ 2 0 3 G j の上限値ではないと判別した場合には（Y 2 3 0 6 G : No）、そのまま処理を終了する。

20

30

#### 【 1 6 5 0 】

これに対し、Y 2 3 0 6 G の処理において、残球タイマ 2 0 3 G j の上限値であると判別した場合には（Y 2 3 0 6 G : Yes）、排出個数が入賞個数と一致しているかを判別し（Y 2 3 0 7 G）、排出個数が入賞個数と一致していないと判別した場合には（Y 2 3 0 7 G : No）、エラーコマンドを設定して（Y 2 3 0 8 G）、残球タイマフラグ 2 0 3 G i をオフに設定する（Y 2 3 0 9 G）。一方、Y 2 3 0 7 G の処理において、排出個数が入賞個数と一致していると判別した場合には（Y 2 3 0 7 G : Yes）、Y 2 3 0 8 G の処理をスキップし、処理を Y 2 3 0 9 G へと移行する。Y 2 3 0 9 G の処理を実行した後、残球タイマ 2 0 3 G j をリセットし（Y 2 3 1 0 G）、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f、排出個数カウンタ 2 0 3 G n および確変通過カウンタ 2 0 3 G e をリセットし（Y 2 3 1 1 G）、本処理を終了する。

40

#### 【 1 6 5 1 】

< 第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 4 6 1 から図 4 6 4 を参照して、本第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 1 0 制御例では、

50

上述した第 6 制御例（および第 1 制御例）に対して、コマンド判定処理（図 5 9 参照）の 1 処理である大当たり関連処理（S 4 2 1 8）の内容が変更された点、変動表示設定処理（図 6 6 参照）の 1 処理である特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3）の内容が変更された点、および変動表示設定処理（図 6 6 参照）の 1 処理である特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7）の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 1 0 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第 1 0 制御例に当然適用されるものである。まず、図 4 6 1 を参照して、本第 1 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理（S 4 2 0 1 G）について説明をする。この大当たり関連処理（S 4 2 0 1 G）は、上述した第 6 制御例（および第 1 制御例）における大当たり関連処理（図 6 4 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 6 4 参照）と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 4 6 1 は、この大当たり関連処理（S 4 2 0 1 G）の内容を示したフローチャートである。

10

#### 【 1 6 5 2 】

この大当たり関連処理（S 4 2 0 1 G）のうち、S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0 , S 4 7 1 3、および S 4 7 1 4 の各処理では、それぞれ第 6 制御例（および第 1 制御例）における大当たり関連処理（図 6 4 参照）の S 4 7 0 1 , S 4 7 0 9 , S 4 7 1 0 , S 4 7 1 3、および S 4 7 1 4 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 0 制御例における大当たり関連処理（S 4 2 0 1 G）では、S 4 7 0 1 の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に（S 4 7 0 1 : Y e s）、次いで、今回の大当たりが第 2 特別図柄の大当たり（即ち、大当たり H 4 8）であるか否かを判別し（S 4 7 0 1 G）、第 2 特別図柄の大当たりである（大当たり H 4 8 である）と判別した場合には（S 4 7 0 1 G : Y e s）、大当たり演出として、プレミアムラッシュへの突入を報知する演出態様のオープニング演出を決定し（S 4 7 0 2 G）、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。

20

#### 【 1 6 5 3 】

一方、S 4 7 0 1 G の処理において、第 2 特別図柄の大当たりではない（大当たり H 4 8 ではない）と判別した場合には（S 4 7 0 1 G : N o）、無敵モード中の確変大当たりであるか否かを判別し（S 4 7 0 3 G）、無敵モード中の確変大当たりであると判別した場合には（S 4 7 0 3 G : Y e s）、通常ラッシュへの突入を示す演出態様のオープニング演出を決定して（S 4 7 0 4 G）、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。一方、S 4 7 0 3 G の処理において、無敵モード中の確変大当たりではないと判別した場合には（S 4 7 0 3 G : N o）、遊技状態と大当たり図柄とに応じた演出態様のオープニング演出を決定して（S 4 7 0 5 G）、処理を S 4 7 0 6 G へと移行する。S 4 7 0 5 G の処理では、具体的には、通常状態における確変大当たりである場合は、確変状態 A（通常ラッシュモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、通常状態における通常大当たりである場合は、時短状態（チャンスモード）への移行を報知する演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態 A における確変大当たりである場合は、枝 8 6 2 を掴むことに成功して R U S H 継続が報知される演出態様のオープニング演出を決定し、確変状態 A における通常大当たりである場合は、枝 8 6 2 を掴むことに失敗してチャンスモードへの移行が報知される演出態様（図 4 2 8（a）参照）のオープニング演出が決定される。S 4 7 0 2 G , S 4 7 0 4 G、および S 4 7 0 5 G の何れかが終了した後で実行される S 4 7 0 6 G の処理では、S 4 7 0 2 G , S 4 7 0 4 G、および S 4 7 0 5 G の何れかの処理において決定した演出態様のオープニング演出に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 4 7 0 6 G）、本処理を終了する。

30

40

#### 【 1 6 5 4 】

また、本第 1 0 制御例における大当たり関連処理（図 4 6 1 参照）では、S 4 7 1 0 の処理が終了すると、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別し（S 4

50

707G)、確変大当たりであると判別した場合には(S4707G:Yes)、今回開始されるラウンドがVラウンド(1ラウンド)であるか否かを判別する(S4708G)。S4708Gの処理において、今回のラウンドがVラウンド(1ラウンド)であると判別した場合には(S4708G:Yes)、V入賞を案内する表示用コマンドを設定して(S4713)、本処理を終了する。一方、S4707Gの処理において、今回の大当たりが確変大当たりではないと判別した場合(S4707G:No)、および、S4708Gの処理において、今回のラウンドがVラウンド(1ラウンド)ではないと判別した場合には(S4708G:No)、そのまま本処理を終了する。また、本第10制御例における大当たり関連処理(図461参照)では、S4714の処理においてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に(S4714:Yes)、大当たり終了後の遊技状態(時短状態であるか、確変状態Aであるか、確変状態Cであるか)に応じた演出態様を決定し(S4709G)、決定した演出態様のエンディング演出に対応する表示用エンディングコマンドを設定し(S4710G)、本処理を終了する。この大当たり関連処理(図461参照)を実行することにより、大当たり当選時の遊技状態や当選した大当たりの種別、大当たり終了後の遊技状態等に応じて、大当たり遊技の実行中における好適な演出態様を設定することができる。次に、図462を参照して、本第10制御例における特図1演出態様設定処理(S4901G)の詳細について説明をする。この特図1演出態様設定処理(S4901G)は、上述した第6制御例(および第1制御例)における特図1演出態様設定処理(図67参照)に代えて実行される処理であり、特図1演出態様設定処理(図67参照)と同様に、第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図462は、この特図1演出態様設定処理(S4901G)の内容を示したフローチャートである。

#### 【1655】

この特図1演出態様設定処理(S4901G)では、まず、現在が通常状態であるかを判別し(S5001G)、通常状態であると判別した場合には(S5001G:Yes)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し(S5002G)、処理をS5009へと移行する。一方、S5001Gの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には(S5001G:No)、現在が時短状態であるかを判別し(S5003G)、時短状態であると判別した場合には(S5003G:Yes)、時短中カウンタ223nの値を1減算し(S5004G)、処理をS5002Gへと移行する。これに対し、S5003Gの処理において、時短状態ではないと判別した場合には(S5003G:No)、現在の遊技状態が確変状態であることを意味するため、まず、確変状態Aにおいて、確変状態B(無敵モード)へと移行するまでの第1特別図柄の抽選回数をカウントするための昇格カウンタの値が0より大きい値であるか否かを判別する(S5005G)。図示については省略したが、この昇格カウンタは、音声ランプ制御装置113のRAM223に設けられており、第1特別図柄の確変大当たり(大当たりA48~F48のいずれか)の終了時に、大当たり種別に応じた天井抽選回数(確変状態Bに移行するまでの第1特別図柄の抽選回数)に対応するカウンタ値が設定される。即ち、大当たりA48、D48の終了時にカウンタ値に20が設定され、大当たりB48、E48の終了時にカウンタ値に40が設定され、大当たりC48、F48の終了時にカウンタ値に60が設定される。S5005Gの処理において、昇格カウンタの値が0より大きい値である(即ち、1以上の値である)と判別した場合には(S5005G:Yes)、昇格カウンタの値を1減算し(S5006G)、処理をS5007Gへと移行する。一方、S5005Gの処理において、昇格カウンタの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S5005G:No)、S5506Gの処理をスキップし、処理をS5007Gへと移行する。

#### 【1656】

S5007Gの処理では、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが昇格演出用の変動パターンであるかを判別し(S5007G)、昇格演出用の変動パターンであると判別した場合には(S5007G:Yes)、次いで、昇格カウンタの値が0であ

るか否かを判別する ( S 5 0 0 8 G )。 S 5 0 0 8 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 であると判別した場合には ( S 5 0 0 8 G : Y e s )、今回の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し ( S 5 0 1 0 G )、大当たりであると判別した場合 ( S 5 0 1 0 G : Y e s )、および、 S 5 0 0 8 G の処理において、昇格カウンタの値が 0 ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 8 G : N o )、昇格失敗演出 ( 図 4 2 9 ( b ) 参照 ) を伴う演出態様を決定し ( S 5 0 0 9 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、大当たりの場合には、昇格失敗演出 ( 図 4 2 9 ( b ) 参照 ) を経てチャレンジボーナスへの移行が報知される演出態様が設定される。具体的には、例えば、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が岩山に衝突した後で、左上方向に跳ね返ることで枝 8 6 2 の真上に到達すると共に、チャレンジボーナスへの移行が報知される ( 即ち、第 3 図柄が同一の偶数の数字を模した図柄で停止表示される ) 一連の演出態様が展開される。これにより、他の状況でチャレンジボーナスに移行した場合と同様に、枝 8 6 2 の上方から落下してきたウサギのキャラクタ 8 0 1 が枝 8 6 2 を掴むことに成功すれば確変状態 A への突入が報知される一方で、失敗すれば時短状態への移行が報知されるという演出内容をそのまま用いることができる。一方、 S 5 0 1 0 G の処理において、大当たりではないと判別した場合には ( S 5 0 1 0 G : N o )、天井抽選回数に到達したことを意味するため、昇格成功演出を伴う演出態様 ( 図 4 3 0 ( a ) 参照 ) を決定し ( S 5 0 1 1 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。

10

#### 【 1 6 5 7 】

これに対し、 S 5 0 0 7 G の処理において、昇格演出用の変動パターンではないと判別した場合には ( S 5 0 0 7 G : N o )、現在の状態が確変状態 B ( 無敵モード ) であるかを判別し ( S 5 0 1 2 G )、確変状態 B ( 無敵モード ) であると判別した場合には ( S 5 0 1 2 G : Y e s )、確変状態 B ( 無敵モード ) における変動表示演出の演出態様を設定するための無敵モード中演出設定処理を実行し ( S 5 0 1 3 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、この無敵モード中演出設定処理 ( Y 5 0 1 3 G ) の詳細については、図 4 6 3 ( a ) を参照して後述する。一方、 S 5 0 1 2 G の処理において、現在の状態が確変状態 B ( 無敵モード ) でないとは判別した場合には ( S 5 0 1 2 G : N o )、次いで、現在の状態が確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) であるか否かを判別し ( Y 5 0 1 4 G )、確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) ではないと判別した場合には ( Y 5 0 1 4 G : N o )、確変状態 A で、且つ、昇格チャンス演出 ( 図 4 2 8 ( b ) 参照 ) の実行タイミングでもないことを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( Y 5 0 1 5 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、 S 5 0 1 4 G の処理において、現在の状態が確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) であると判別した場合には ( Y 5 0 1 4 G : Y e s )、確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) における変動表示演出の演出態様を設定するためのプレミアムラッシュ中演出設定処理を実行し ( Y 5 0 1 6 G )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。なお、プレミアムラッシュ中演出設定処理 ( Y 5 0 1 6 G ) の詳細については、図 4 6 3 ( b ) を参照して後述する。 S 5 0 0 2 G , S 5 0 0 9 G , S 5 0 1 1 G , S 5 0 1 3 G , S 5 0 1 5 G、または S 5 0 1 6 G の処理後に実行される S 5 0 0 9 の処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 0 0 9 )、本処理を終了する。この特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) を実行することで、第 1 特別図柄の抽選結果、および第 1 特別図柄の抽選が実行された際の状態に応じて好適に変動表示態様を設定することができる。

20

30

40

#### 【 1 6 5 8 】

次に、図 4 6 3 ( a ) を参照して、上述した特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) の一処理である無敵モード中演出設定処理 ( S 5 0 1 3 G ) について説明をする。この無敵モード中演出設定処理 ( S 5 0 1 3 G ) は、上述した通り、確変状態 B ( 無敵モード ) において第 1 特別図柄の抽選が実行された場合に変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 4 6 3 ( a ) は、この無敵モード中演出設定処理 ( S 5 0 1 3 G ) の内容を示したフローチャートである。この無敵モード中演出設定処理 ( S 5 0 1 3 G ) では、まず、変動パターンコマンドにより通知された変動パターンが通常大当たりの変動パターンであるかを判別し ( S 5 4 0 1 G )、通常大当たりの変動パターンではないと判別し

50

た場合には ( S 5 4 0 1 G : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 4 0 2 G )、本処理を終了する。一方、 S 5 4 0 1 G の処理において、通常大当たりの変動パターンであると判別した場合には ( S 5 4 0 1 G : Y e s )、第 2 特別図柄の保留球数が 1 より大きい値であるか否かを判別し ( S 5 4 0 3 G )、第 2 特別図柄の保留球数が 1 より大きい値であると判別した場合には ( S 5 4 0 3 G : Y e s )、第 1 特別図柄の通常大当たりの変動パターンの開始と略同時に、第 2 特別図柄の保留球に基づく変動表示が実行されることにより、第 2 特別図柄の小当たり又は大当たりによって通常大当たり変動が破棄される ( 外れ図柄で強制停止される ) ことが確定しているため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域の外れ演出態様を決定し ( S 5 4 0 4 G )、本処理を終了する。一方、 S 5 4 0 3 G の処理において、第 2 特別図柄の保留球数が 1 より大きい値ではないと判別した場合には ( S 5 4 0 3 G : N o )、第 2 特別図柄の変動表示が開始されることがなく、通常大当たり変動が破棄されるか否かが不定である ( 通常大当たり遊技が実行され得る不利な状態である ) ことを意味するため、無敵モードの終了ピンチ演出 ( 図 4 3 1 ( b ) 参照 ) を伴う演出態様を決定し ( S 5 4 0 5 G )、本処理を終了する。

10

#### 【 1 6 5 9 】

次に、図 4 6 3 ( b ) を参照して、本第 1 0 制御例における音声ランブ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) の一処理であるプレミアムラッシュ中演出設定処理 ( S 5 0 1 6 G ) について説明をする。このプレミアムラッシュ中演出設定処理 ( S 5 0 1 6 G ) は、上述した通り、確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) における第 1 特別図柄の変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図 4 6 3 ( b ) は、プレミアムラッシュ中演出設定処理 ( S 5 0 1 6 G ) の内容を示したフローチャートである。このプレミアムラッシュ中演出設定処理 ( S 5 0 1 6 G ) では、まず、主制御装置 1 1 0 から通知された変動パターンが 5 秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであるか否かを判別する ( S 5 5 0 1 G )。ここで、プレミアムラッシュモードにおいて 5 秒間の変動時間に対応する「短当たり」に設定されるのは、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合の約 1 / 3 のみである ( 図 4 4 1 ( a ) 参照 )。つまり、第 2 特別図柄の変動表示よりも先に第 1 特別図柄の確変大当たり図柄が停止表示されることで、確変状態 C ( プレミアムラッシュモード ) が終了されて確変状態 A へと移行する ( 転落する ) 場合のみであるので、 S 5 5 0 1 G の処理において、5 秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンであると判別した場合には ( S 5 5 0 1 G : Y e s )、確変状態 A への転落を報知する演出 ( 転落演出 ) を伴う大当たり用の演出態様を決定し ( S 5 5 0 3 G )、本処理を終了する。一方、 S 5 5 0 1 G の処理において、5 秒間の変動時間に対応する「短当たり」の変動パターンではない ( 第 2 特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に対応する変動パターンである ) と判別した場合には ( S 5 5 0 1 G : N o )、今回の第 1 特別図柄の抽選結果によらず、第 2 特別図柄の抽選結果によって破棄されるため、第 2 特別図柄の抽選結果に基づく変動表示演出を主表示領域 D m の多くの表示領域を用いて実行するべきであるため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域 D m 1 の演出態様を決定し ( S 5 5 0 2 G )、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 1 6 6 0 】

次に、図 4 6 4 を参照して、本第 1 0 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 G ) について説明をする。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 G ) は、上述した第 6 制御例 ( および第 1 制御例 ) における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 8 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 8 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 4 6 4 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 G ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 G ) では、まず、現在の状態が確変状態 C であるか否かを判別し ( S 5 1 0 1 G )、確変状態 C であると判別した場合には ( S 5 1 0 1 G : Y e s )、特図 1 の「短当たり」に対応する 5 秒間の変動表示中であるか否かを判別し ( S 5 1 0 2

50



G)、特図1の「短当たり」変動中ではないと判別した場合には(S5102G:No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し(S5103G)、処理をS5107へと移行する。一方、S5102Gの処理において、特図1の「短当たり」変動中であると判別した場合には(S5102G:Yes)、第1特別図柄の変動表示結果を示す停止図柄が先に停止表示されることを意味し、既に第1特別図柄の変動表示態様として転落演出を設定済みであることを意味するため、転落演出を第2特別図柄の抽選結果に対応する演出で上書きしないように、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Dm8の外れ演出態様を決定し(S5104G)、処理をS5107へと移行する。

#### 【1661】

これに対し、S5101Gの処理において、現在の状態が確変状態C(プレミアムラッシュモード)ではないと判別した場合には(S5101G:No)、現在の状態が確変状態Bであるかを判別し(S5105G)、確変状態Bではないと判別した場合には(S5105G:No)、通常状態、時短状態、または確変状態Aのいずれかであり、主として第1特別図柄の変動表示を実行させるべき遊技状態であることを意味するため、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Dm8の演出態様を決定し(S5106G)、処理をS5107へと移行する。一方、S5105Gの処理において、確変状態Bであると判別した場合には(S5105G:Yes)、終了ピンチ演出(図431(b)参照)の実行中であるかを判別し(S5107G)、終了ピンチ演出(図431(b)参照)の実行中であると判別した場合には(S5107G:Yes)、今回の変動パターンコマンドにより通知された第2特別図柄の変動時間が、第1特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であるか否かを判別し(S5108G)、第2特別図柄の変動時間が第1特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間であると判別した場合には(S5108G:Yes)、当たり図柄殴打演出(図432(a)参照)を伴う演出態様を決定し(S5109G)、処理をS5107へと移行する。一方、S5108Gの処理において、第2特別図柄の変動時間が第1特別図柄の通常大当たり変動の残変動時間よりも短い時間ではない(通常大当たり変動の残変動時間以上の時間である)と判別した場合には(S5108G:No)、処理をS5106Gへと移行する。

#### 【1662】

一方、S5107Gの処理において、終了ピンチ演出(図431(b)参照)の実行中ではないと判別した場合には(S5107G:No)、第1特別図柄の通常大当たり変動中であるかを判別し(S5110G)、第1特別図柄の通常大当たり変動中ではないと判別した場合には(S5110G:No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する小表示領域Dm8の演出態様を決定し(S5111G)、処理をS5107へと移行する。一方、S5110Gの処理において、第1特別図柄の通常大当たり変動中であると判別した場合には(S5110G:Yes)、外れ確定リーチ演出(図431(a)参照)を伴う演出態様を決定し(S5112G)、処理をS5107へと移行する。S5103G、S5104G、S5106G、S5109G、S5111G、およびS5112Gのいずれかが実行された後で実行されるS5107の処理では、S5103G、S5104G、S5106G、S5109G、S5111G、およびS5112Gのいずれかの処理で決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5107)、本処理を終了する。

#### 【1663】

以上説明した通り、本第10制御例におけるパチンコ機10では、有利な特定の遊技状態において第1特別図柄の抽選回数が特定回数に到達した場合に、特定の遊技状態の有利度合い(大当たり遊技が実行された場合に大当たり終了後の遊技状態が再度特定の遊技状態に設定される割合)を可変させる構成としている。つまり、予め定められた第1の有利度合いに設定された特定の遊技状態(大当たり終了後の遊技状態が第1の割合で再度特定の遊技状態に設定される確変状態)が設定された後で特定条件が成立したこと(第1特別図柄の抽選回数が特定回数に到達したこと)に基づいて、特定の遊技状態の有利度合いを

10

20

30

40

50

、第1の有利度合いとは異なる第2の有利度合い（第1の割合とは異なる第2の割合）に設定する設定手段を備えている。より具体的には、本第10制御例では、遊技状態として通常状態、時短状態、および確変状態の3種類の遊技状態を設ける構成とし、3種類の遊技状態のうち最も有利度合いが高い確変状態において当該確変状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数が天井抽選回数（20回、40回、または60回のいずれか）に到達することにより、実質的な確変大当たりの割合をアップさせる（確変大当たり確定となるように制御する）構成としている。これにより、有利な確変状態に設定された場合に、早期に大当たりに当選するよりも、天井抽選回数まで外れ続けた後で大当たりに当選した方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【1664】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設けることにより遊技にメリハリをつけているものが広く一般的に知られている。更に、係る従来型の遊技機の中には、射幸性が過剰に高くなってしまふことを抑制するために、有利な遊技状態が設定されてから次の大当たりに当選するまでの期間が長くなり易くなる制御（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を従来型の遊技機と比較して低確率にする制御や、特別図柄の変動時間を従来型の遊技機と比較して長くする制御）を採用している遊技機も提案されている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態となつてから大当たりに当選するまでの期間が長期化することによる弊害として、有利な遊技状態における遊技が単調となつてしまつたり、次に大当たりとなるまでに消費する（発射する）遊技球の個数が多くなり過ぎてしまつたりする虞があるため、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下し易くなつてしまふという問題点があつた。これに対して本第10制御例におけるパチンコ機10では、有利な確変状態において予め定められた天井抽選回数に到達する前よりも、天井抽選回数に到達した後のほうが、有利度合いが高くなるように構成している。即ち、天井抽選回数に到達するよりも前に大当たり遊技が実行された場合は、50%の割合で有利度合いが高い確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が再度確変状態に設定され、50%の割合で有利度合いが低い通常大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態よりも有利度合いが低い時短状態に設定される一方で、天井抽選回数に到達した後で大当たり遊技が実行された場合は、実質的に100%の割合で確変大当たり遊技が実行されて大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されるように構成している。このように構成することで、確変状態に設定された場合に、少なくとも天井抽選回数に到達するまでは大当たりとならずに特別図柄の抽選で外れ続けることを期待して遊技を行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、大当たりとなるまでに長い期間を要したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1665】

また、本第10制御例では、天井抽選回数に到達する前後において、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するために参照する変動パターンテーブルを異ならせることにより、遊技状態を変えずに実質的な確変大当たりの比率を変更する制御を実現している。より具体的には、本第10制御例では、上述した第6制御例と同様に、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とを同時に（並行して）実行可能な所謂同時変動仕様を採用している。そして、本第10制御例では、両方の特別図柄の変動表示の実行中に一方の特別図柄の変動表示が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄が抽選結果によらず外れ図柄で停止表示される制御を採用した。また、本第10制御例では、確変状態（および時短状態）において右打ちを行った場合に、第1特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（右第1入球口2640）にも第2特別図柄の抽選契機となる始動入賞口（第2入球口1641）にも頻りに遊技球が入球する盤面構成とした上で、確変状態においては、第1特別図柄の抽選でも第2特別図柄の抽選でも特別図柄の外れが全て小当たりとなる（完全外れの振り分けが無い）ように構成した。更に、本第10制御例では、確変状態において、天井抽選回数に到達するよりも前においては、必ず、第1特別図

10

20

30

40

50

柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）の方が第2特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも短くなるように構成することで、基本的に第1特別図柄の抽選によってのみ大当たり当選し得る構成とした。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で確変大当たりになった場合も、通常大当たりになった場合も、ほぼ第2特別図柄の変動表示が停止表示されるよりも前に第1特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるため、第1特別図柄の大当たりの振り分けが、確変状態における大当たりの振り分けと略同一となる。これに対して、天井抽選回数に到達した後においては、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合にのみ、第2特別図柄の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）よりも長い変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間）が設定されるように構成した。言い換えれば、第1特別図柄の抽選結果が通常大当たりとなった場合は、第2特別図柄の小当たり又は大当たり変動の方が先に停止表示されるため、通常大当たり変動が外れ図柄に書き替えられる（通常大当たりが破棄される）一方で、通常大当たり以外の抽選結果（確変大当たり又は小当たり）となった場合は、第1特別図柄の変動表示の方が先に停止表示されるため、実質的に、次に確変大当たりとなるまで継続する極めて有利な状態を形成する構成とした。このように構成することで、確変状態のうち、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間が短い（即ち、平均の変動時間が短い）天井抽選回数に到達するまでの期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的低い（有利度合いが低い）状態として構成できる一方で、第1特別図柄の通常大当たりの変動時間のみ長くなる（即ち、平均の変動時間が長い）天井抽選回数に到達した後の期間を、確変大当たり遊技が実行される可能性が比較的高い（有利度合いが高い）状態として構成することができる。

10

20

#### 【1666】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、1の遊技状態において所定の切替条件が成立した場合に、遊技状態を変えずに特別図柄の抽選が実行された場合の変動時間（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルを異なるテーブルに切り替えることにより、選択される変動時間（変動パターン）の傾向を異ならせ、遊技にメリハリをつけている仕様の遊技機が広く知られている。しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特別図柄の抽選で外れとなった場合に長い変動時間が選択され易い傾向のテーブルが参照される状態に設定された場合に、特別図柄の抽選結果が示されるまでの期間が長くなり易くなることにより、遊技が間延びしてしまうと共に、テーブルが切り替わる前後で略同一のペースで遊技球を発射し続けた場合に、持ち球をより多く消費してしまう（遊技効率が悪くなってしまう）可能性が高くなるため、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持させ難くなってしまふという問題点がある。これに対して本第10制御例では、1の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的短い第1状態よりも、1の特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの期間が比較的長い第2状態の方が、有利度合いが高くなる構成としている。より具体的には、通常大当たり当選時の変動時間が短いことにより平均の変動時間としても短くなる天井抽選回数到達前の状態（確変状態A）よりも、通常大当たり当選時の変動時間が長いことにより平均の変動時間としても長くなる天井抽選回数到達後の状態（確変状態B）の方が、同一の遊技状態（確変状態）でありながら、実質的な確変大当たり遊技の実行割合が高くなる極めて有利な状況を形成するため、一般的には遊技に対するモチベーションが低下し易い平均の変動時間が長い状態の方が、逆に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させ易くなるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【1667】

更に、本第10制御例では、上述した通り、特定の遊技状態（確変状態）において特定条件が成立した（天井抽選回数に到達した）場合に、遊技状態を変更することなく、確変大当たり遊技が実行される割合という、遊技者の有利度合いを大きく左右する因子を大き

50

く異ならせる構成としている。つまり、特定条件が成立した場合に、特定の遊技状態を維持したまま、当該特定の遊技状態の有利度合いを第1の有利度合いから第2の有利度合いに可変させる斬新な制御を実現可能に構成している。これに伴って、本第10制御例では、特定の遊技状態（確変状態）における演出として、第1の実行条件が成立したこと（確変状態Aが設定されたこと）に基づいて第1演出（通常ラッシュモード用の演出）を実行可能な第1演出実行手段と、特定の遊技状態において第2の実行条件が成立したこと（確変状態Aにおいて天井抽選回数に到達したこと）に基づいてその第1演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第2演出（無敵モード用の演出）を実行可能な第2演出実行手段と、を設ける構成とし、第1演出が実行されているか、第2演出が実行されているか（即ち、天井抽選回数に到達する前であるか後であるか）に依りて、有利度合いが異なっているということを遊技者が容易に把握可能に構成している。言い換えれば、本第10制御例では、遊技状態が変更されていないにもかかわらず、異なる複数の有利度合いに対応する複数の演出態様を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者にとってより理解し易い遊技性を提供することができる。更に、本第10制御例では、天井抽選回数に到達するよりも前に、天井抽選到達（有利度合いの変更）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井抽選回数に到達することで有利度合いが高くなるということを、天井抽選回数に到達するよりも前から遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【1668】

< 第10制御例の第1の変形例 >

20

次に、図465、および図466を参照して、上述した第10制御例の第1の変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第10制御例におけるパチンコ機10では、確変大当たりの割合が実質的に50%となる確変状態Aにおいて天井抽選回数に到達することで、確変大当たりの割合が実質的に100%となる確変状態Bに移行する構成としていた。即ち、第1特別図柄の抽選回数に依りて、実質的な確変大当たりの割合が2段階に可変する構成としていた。これに対して第10制御例の第1の変形例におけるパチンコ機10では、確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数に依りて、実質的な確変大当たりの割合が3段階に可変する構成としている。より具体的には、確変状態Aにおいて第1天井抽選回数（例えば、25回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が75%になる確変状態B1に移行し、更に、大当たりに当選することなく第2天井抽選回数（例えば、60回）に到達することで、実質的な確変大当たりの割合が100%になる確変状態B2に移行する構成としている。この第10制御例の第1の変形例におけるパチンコ機10が、上述した第10制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202の構成が一部変更となっている点のみである。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第10制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第10制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

30

#### 【1669】

< 第10制御例の第1の変形例における電氣的構成 >

40

図465、および図466を参照して本第1の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第1の変形例におけるROM202は、上述した第10制御例におけるROM202の構成（図435参照）に対して、変動テーブル202Gd、および変動パターンシナリオテーブル202Gjの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。まず、図465(a)を参照して、本第1の変形例における変動テーブル202Gdの詳細について説明する。図465(a)は、本第1の変形例における変動テーブル202Gdの構成を示したブロック図である。図465(a)に示した通り、本第1の変形例における変動テーブル202Gdは、上述した第10制御例における変動テーブル202Gdの構成（図438(b)参照）に対

50

して、確変B用テーブル202Gd3に代えて、実質的な確変大当たりの割合が75%になる確変状態B1において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変B1用テーブル202Gd31と、実質的な確変大当たりの割合が100%になる確変状態B2において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される確変B2用テーブル202Gd32と、が設けられている点でのみ相違している。ここで、本第1の変形例における確変状態B2は、上述した第10制御例における確変状態B(無敵モード)と全く同一の状態であるため、本第1の変形例における確変B2用テーブル202Gd32の規定内容も、上述した第10制御例における確変B用テーブル202Gd3の規定内容と同一となる。よって、ここでは確変B1用テーブル202Gd31の詳細についてのみ説明する。

10

## 【1670】

図465(b)は、上述した確変B1用テーブル202Gd31の規定内容を示した図である。図465(b)に示した通り、この確変B1用テーブル202Gd3は、上述した確変B用テーブル202Gd3(図440参照)に対して、第1特別図柄の通常大当たり時の規定内容の一部が変更となっている点でのみ相違している。具体的には、図465(b)に示した通り、第1特別図柄の当否判定結果が「通常大当たり」の場合に、変動種別カウンタCS1の値「0~49」の範囲に対して変動時間が20秒(20000ミリ秒)のノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「50~65」の範囲に対して変動時間が25秒(25000ミリ秒)のスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「66~198」の範囲に対して変動時間が80秒(80000ミリ秒)のロングリーチが対応付けて規定されている。

20

## 【1671】

この規定内容により、この確変B1用テーブル202Gd31が参照される確変状態B1においては、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約2/3(133/199)の割合で、第2特別図柄の変動時間(30秒)よりも長い変動時間(80秒)が設定される一方で、第1特別図柄の抽選で通常大当たりに当選した場合の約1/3(66/199)の割合で、第2特別図柄の変動時間(30秒)よりも短い変動時間(20秒または25秒)が設定される。つまり、第1特別図柄の通常大当たりに当選した場合の2/3は、第2特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄され、通常大当たりに当選した場合の1/3のみが通常大当たり遊技の実行につながる状態を形成する。言い換えれば、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に50%の割合で決定される確変大当たり(大当たりA48~F48のいずれか)となった場合、および50%の割合で決定される通常大当たり(大当たりG48)となって1/3の割合の25秒以下の変動時間の変動パターンに設定された場合に第1特別図柄の大当たり遊技が実行されるので、実際に実行される確変大当たりと通常大当たりとの比率は3:1である。即ち、実質的な確変大当たりの割合が75%(3/4の割合)となる比較的有利な大当たり振り分けの状態を形成することができるので、この確変B1用テーブル202Gd31が参照される確変状態B1において、遊技者に対して確変大当たりを強く期待させることができる。次に、図466を参照して、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの詳細について説明する。図466は、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjの規定内容を示した図である。図466に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjは、上述した第10制御例における変動パターンシナリオテーブル202Gj(図442(b)参照)に対して、確変大当たり終了後の遊技状態として確変状態が設定された場合の変動パターンシナリオの一部が変更となっている点でのみ相違する。その他のシナリオ(シナリオ1,2,および6)については、上述した第10制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

30

40

## 【1672】

図466に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202Gjでは、大当たりH48以外の確変大当たりに当選した後で設定される確変状態用の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が24回以下の範囲において時短・

50

確変 A 用テーブル 2 0 2 G d 2 ( 図 4 3 9 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 2 5 回の場合に昇格演出用テーブル 2 0 2 G d 5 ( 図 4 4 1 ( b ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 2 6 回以上 5 9 回以下の範囲において確変 B 1 用テーブル 2 0 2 G d 3 1 ( 図 4 6 5 ( b ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 6 0 回の場合に昇格演出用テーブル 2 0 2 G d 5 ( 図 4 4 1 ( b ) 参照 ) が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 6 1 回以上の範囲において確変 B 2 用テーブル 2 0 2 G d 3 2 が参照されるシナリオ ( シナリオ 7 ) が対応付けて規定されている。つまり、第 1 特別図柄の確変大当たり終了した後は、2 5 回の第 1 特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、有利な確変状態 B 1 ( 実質的な確変大当たりの割合が 7 5 % となる状態 ) に設定され、更に、6 0 回の第 1 特別図柄の抽選が終了するまで大当たりに当選しなかった場合に、更に有利な確変状態 B 2 ( 無敵モード ) に設定されるように構成されている。また、これに伴い確変状態の有利度合い ( 実質的な確変大当たりの割合 ) の段階に応じて、段階数を遊技者が認識可能な態様の演出を実行する構成としている。具体的には例えば、確変状態 A では上述した第 1 0 制御例と同様に、岩山を上る演出 ( 図 4 2 6 ( a ) 参照 ) が展開されると共に、確変状態 B 1 へと昇格する際は、ヘリコプターに搭乗する演出が実行され、確変状態 B 1 では、ヘリコプターで上空を目指して飛行する演出が展開されると共に、確変状態 B 2 へと昇格する際は、雲の上に到達する演出が実行され、確変状態 B 2 では、上述した第 1 0 制御例と同様に、雲の上をウサギのキャラクタ 8 0 1 が疾走する演出が展開される。このように構成することで、ウサギのキャラクタ 8 0 1 の高度が高くなるほど有利度合いが高くなるということを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者にとって分かり易い演出を実現することができる。

#### 【 1 6 7 3 】

即ち、本第 1 の変形例では、実質的な確変大当たりの割合が 5 0 % となる確変状態 A から、第 1 特別図柄の抽選回数が多くなるにつれて段階的に確変大当たりの割合が高くなっていく極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第 1 の変形例では、確変状態における実質的な確変大当たりの割合を 3 段階に可変可能に構成していたが、これに限られるものではなく、確変大当たりの割合の段階数はより多く設定してもよい。この場合、実現したい確変大当たりの割合に応じて、通常大当たりにおいて第 2 特別図柄の変動時間の長さ以上となる変動時間の選択割合を可変させた変動パターンテーブルを設けることにより、容易に実質的な確変大当たりの割合が異なる多段階の確変状態を形成することができる。

#### 【 1 6 7 4 】

##### < 第 1 0 制御例の第 2 の変形例 >

次に、図 4 8 4、および図 4 8 5 を参照して、上述した第 1 0 制御例の第 2 の変形例について説明する。上述した第 1 0 制御例、およびその第 1 の変形例では、確変状態 A において、常に、第 1 特別図柄の変動時間よりも長くなるように構成していた。これに対して本第 2 の変形例では、第 2 特別図柄の大当たりに当選した場合に、第 1 特別図柄の一部の変動時間よりも短い変動時間 ( 例えば、1 9 秒間 ) が選択される構成とした。つまり、第 1 特別図柄の抽選と第 2 特別図柄の抽選とが略同時に実行され、第 1 特別図柄の変動時間が 2 0 秒以上の変動時間に設定され、且つ、第 2 特別図柄の抽選結果が大当たりだった場合に、第 2 特別図柄の大当たり変動に基づく変動時間の方が先に経過し、第 2 特別図柄の大当たり図柄が停止表示されると共に第 1 特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される構成とした。つまり、図示については省略したが、時短・確変 A 用テーブル 2 0 2 G d 2 ( 図 4 3 9 参照 ) において、第 2 特別図柄の大当たりに対応する変動パターンを 1 9 秒にする変形のみを施した。このように構成することで、確変状態 A においても、プレミアムラッシュモードへと移行する場合を設けることができるので、遊技者のプレミアムラッシュモードに対する期待感をより向上させることができる。

#### 【 1 6 7 5 】

図 4 8 4、および図 4 8 5 を参照して、本第 2 の変形例における確変状態 A において実

行される特徴的な演出態様について説明する。本第2の変形例では、上述した第10制御例、およびその第1の変形例と同様に、確変状態においてほぼ毎回、第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とがほぼ同時に開始される。そして、上述した通り、確変状態Aにおいて第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、比較的有利な確変大当たり決定される割合が50%となる（不利な通常大当たり決定される割合が50%となる）一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、有利な確変状態Cへと移行することが確定する。そして、上述した通り、本第2の変形例では、確変状態Aにおいても、第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合の一部（略同時に開始された第1特別図柄の変動時間が20秒以上である場合）で第2特別図柄の大当たり遊技図柄が停止表示される可能性がある。つまり、本第2の変形例では、第1特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、第2特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり図柄が停止表示されるという事象と、の両方が起こり得る状態として形成している。このため、本第2の変形例では、第1特別図柄の大当たり図柄が第2特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第2特別図柄の大当たり図柄が第1特別図柄よりも先に停止表示される場合に、どちらの特別図柄の大当たり図柄が停止表示されるのかを示唆するレース演出を実行する構成としている。このレース演出の詳細について、図484、および図485を参照して説明する。

10

#### 【1676】

図484(a)に示した通り、本第2の変形例では、確変状態Aにおいて第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄の変動表示とが略同時に開始された場合であって、第1特別図柄の大当たり図柄が第2特別図柄よりも先に停止表示される場合の一部、および第2特別図柄の大当たり図柄が第1特別図柄よりも先に停止表示される場合に、例えば、リーチ発生を契機として、第1特別図柄に対応するウサギのキャラクターと、第2特別図柄に対応するカメのキャラクターとが徒競走を行うレース演出が実行される。図484(a)に示した通り、レース演出が開始されると、主表示領域Dmの表示画面の左側に、ウサギのキャラクター801とカメのキャラクター865とが縦に並んで表示され、これらのキャラクターの正面視右側に対して、縦長略長方形形状のスタートラインが表示される。また、副表示領域Dsに対して、「レースでカメが勝てばチャンス!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、カメのキャラクター865が競争で勝利することにより遊技者にとって有利となることを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

30

#### 【1677】

図484(b)は、レース演出においてレースが開始された場合の表示態様を示している。図484(b)に示した通り、有利度合いが高い第2特別図柄の大当たりに対応するカメのキャラクター865は、基本的に、有利度合いが低い第1特別図柄の大当たりに対応するウサギのキャラクター801よりも遅いスピードでレースが展開される。そして、このレース演出では、第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第2特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、図485(a)に示した通り、ウサギのキャラクター801がカメのキャラクター865よりも先にゴールする演出が実行され（図485(a)参照）、第2特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される（第1特別図柄の変動表示が破棄される）場合には、カメのキャラクター865がウサギのキャラクター801よりも先にゴールする演出が実行される（図485(b)参照）。言い換えれば、レース演出では、ウサギのキャラクター801がスタートからゴールへと向かう一連の演出（第1演出）と、カメのキャラクター865がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第2演出）と、を重複して実行する演出とも言える。そして、第1特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第2特別図柄の変動表示に対応するカメのキャラクター865がゴールに向かう途中でウサギのキャラクター801がゴールすることにより、カメのキャラクター865がスタートからゴールまで向かう一連の演出（第2演出）の途中で第2演出が打ち切られるとも言える。同様に、第2特別図柄の大当たりが先に停止表示される場合は、第1特別図柄の変動表示に対応するウサギのキャラクター801がゴールに向かう途中でカメのキャラクター865がゴールすることにより、ウサギのキャラクター801がスタートからゴールまで向か

40

50



う一連の演出（第1演出）の途中で第1演出が打ち切られるとも言える。

【1678】

第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示されることを示す、ウサギのキャラクタ801がカメのキャラクタ865よりも先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出（図485（a）参照）が終了された後には、チャレンジボーナスへの突入が報知され、第1特別図柄の大当たりが開始された後は、チャレンジボーナス演出（図427（b）参照）が実行される。一方、カメのキャラクタ865が先にゴールに到達する（レースで勝利する）レース演出が終了された後には、第2特別図柄の大当たり、および時短状態Cへの移行を示すためのブラックアウト演出（図432（b）参照）が実行される。これらの演出態様により、遊技者に対して、カメのキャラクタ865が勝利することを強く期待してレース演出を確認させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。このように、本第2の変形例では、特定の遊技状態（確変状態）において第1の実行条件が成立したこと（第1特別図柄の保留球が1個以上存在する状態で第1特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第1演出（ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第1演出実行手段と、第2の実行条件が成立したこと（第2特別図柄の保留球が1個以上存在する状態で第2特別図柄の変動表示が終了したこと）に基づいて第1演出とは異なる第2演出（カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで走る演出）を実行可能な第2演出実行手段と、を有して構成され、第1演出と第2演出とが重複して実行された（ウサギのキャラクタ801とカメのキャラクタ865とが競争をするレース演出が実行された）場合に、第1演出の演出期間が先に経過する（ウサギのキャラクタ801が先にゴールに到達する）よりも、第2演出の演出期間が先に経過した（カメのキャラクタ865が先にゴールに到達した）方が、遊技者に有利となり易い構成としている。

【1679】

なお、本第2の変形例では、第1特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合、または第2特別図柄の大当たり図柄が先に停止表示される場合にのみ、レース演出が実行され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり図柄が停止表示されない場合にも、ガセのレース演出を実行する構成としてもよい。また、第1特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ801がスタートからゴールまで走る演出を単独で（カメのキャラクタ865を表示させずに）実行してもよいし、第2特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ865がスタートからゴールまで走る演出を単独で（ウサギのキャラクタ801を表示させずに）実行してもよい。つまり、第1特別図柄の変動表示演出として、ウサギのキャラクタ801が制限時間内にゴールに辿り着くことで第1特別図柄の大当たり遊技が実行されることや、天井抽選回数に到達したことを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことや、天井抽選回数に未到達であることを報知する構成としてもよい。同様に、第2特別図柄の変動表示演出として、カメのキャラクタ865が制限時間内にゴールに辿り着くことで第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることを報知する一方で、制限時間内にゴールに辿り着けなければ抽選結果が外れ（小当たり）であったことを報知する構成としてもよい。このように構成することで、演出態様をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【1680】

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、第1特別図柄の確変大当たり終了後の確変状態においては、大当たり終了後の変動回数が多くなるほど実質的な確変大当たりの割合が高くなる構成としていたが、逆に、大当たり終了後の変動回数が少ない方が確変大当たりの割合が高くなるように構成してもよい。この場合、変動パターンシナリオとして、少ない第1特別図柄の抽選回数（例えば、第1特別図柄の抽選回数が40回以下の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付けると共に、比較的多い第1特別図柄の抽選

10

20

30

40

50



回数（例えば、第1特別図柄の抽選回数が41回以上の範囲）に対して実質的な確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変A用テーブル202Gd2）を対応付ける構成とすれば良い。また、例えば、特定の抽選回数の範囲（若しくは値）でのみ実質的な確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが参照されるように構成してもよい。具体的には、例えば、確変状態Aが設定された後における第1特別図柄の抽選回数が30回～39回、50回～59回、70回～79回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付けると共に、その他の範囲では確変大当たりの割合が低くなる変動パターンテーブル（例えば、時短・確変A用テーブル202Gd2）を対応付ける構成としてもよい。このように構成することで、特定の抽選回数の範囲において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、確変状態における遊技にメリハリをつけることができる。この場合において、確変大当たりの種別に応じて、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンが選択される抽選回数の範囲（ゾーン）を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第1の種別の大当たりでは、第1特別図柄の抽選回数が30回～39回、50回～59回、70回～79回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付け、第2の種別の大当たりでは、第1特別図柄の抽選回数が9回以下、40回～69回、100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確変B1用テーブル202Gd31）を対応付け、第3の種別の大当たりでは、9回以下、50回～59回、および100回以上の範囲に確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確變B1用テーブル202Gd31）を対応付ける構成としてもよい。つまり、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合い（確変大当たりの割合）が向上しない範囲（第1ゾーン）と、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する範囲（第2ゾーン）と、を設ける構成としてもよい。更に、この場合において、所定の大当たり種別でしか確変状態の有利度合いが向上しない第1ゾーン（9回以下、30回～49回、60回～79回）においては、通常確変状態用演出（第1演出）よりも、確変状態の有利度合い（確変割合）が高くなっている可能性があることを示唆する演出態様（第1演出の演出態様とは異なる演出態様）の演出（第2演出）を実行する構成とし、大当たり種別によらず確変状態の有利度合いが向上する第2ゾーン（50回～59回、100回以上）においては、確変割合が向上していることを遊技者に報知する演出態様（第1演出の演出態様とも第2演出の演出態様とも異なる演出態様）の演出（第3演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、実行されている演出の種別から確変状態の有利度合いを推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、ぞろ目の抽選回数（11回、22回、33回、・・・）に対してのみ、確変大当たりの割合が高くなる変動パターンテーブル（例えば、第10制御例における確変B用テーブル202Gd3や第10制御例の変形例における確變B1用テーブル202Gd31）を対応付ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり終了後の抽選回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、上述した第10制御例では、確変フラグ203Gaや時短カウンタ各種が大当たり当選時にリセットされて電動役物2640aが開放され難い状態を形成するにもかかわらず、大当たり中演出として電動役物2640aの方向への遊技球の発射を促す演出を実行する構成としているので、第10制御例における大当たり遊技中演出は、所定方向へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出の別形態である。

【1681】

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、確変状態B（無敵モード）において第1特別図柄の抽選で通常大当たりとなった場合に、第2特別図柄の小当たり（または大当たり）によって通常大当たりが破棄され易くなるように、第1特別図柄の通常大当たり変動のみ第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間に設定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、第1特別図柄の抽選で確変大当たりとなった場合の一部又は全部で第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間が設定される（即ち、確変大当たりの割合が確変状態Aよりも低くなる、若しくは実質的に通常大当たり確定となる）確変状態（確変状態D）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、確変状態の有利度合いを更に細分化させることができるので、設計の自由度をより向上させることができる。

10

## 【1682】

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、確変状態が設定された後で予め定められた抽選回数（天井抽選回数）に到達することで、確変状態の有利度合いが可変される（確変大当たりの割合が高くなる）ように構成していたが、必ずしも固定の回数で有利度合いを可変させなくてもよい。例えば、確変状態において第1特別図柄の抽選で所定の抽選結果となった場合に、有利度合いを可変させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、第1特別図柄の小当たり種別として、通常小当たりと、特殊小当たりとを設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合（例えば、約1/40の確率）に、有利度合いを可変させる（確変B用テーブル202Gd3を参照して変動パターンを選択する状態に切り替える）構成としてもよい。また、上述した第10制御例の変形例のように、確変状態の有利度合いを3段階以上設ける構成とした上で、各有利度合いに対応する特殊小当たりに設ける構成とし、特殊小当たりに当選した場合に、当選した特殊小当たりの種別に応じた変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択する状態に設定する構成としてもよい。このように構成することで、毎回の特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選することに期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、これらの場合には、第1特別図柄の抽選で特殊小当たりに当選した場合の変動表示演出として、および通常小当たりに当選した場合の変動表示演出の一部（例えば、通常小当たりの1/10）で、昇格チャンス演出（図429、図430（a）参照）を実行する構成としてもよい。即ち、特殊小当たりに当選した場合に頂上に到達する演出（図430（a）参照）を実行する一方で、通常小当たりの変動表示演出として昇格チャンス演出が実行された場合は、岩山の山肌に衝突して昇格に失敗したことを示唆する演出（図429（b）参照）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特殊小当たりに当選していなくても、昇格チャンス演出が実行される毎に、遊技者に対して昇格（確変割合の向上）を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、特図2小当たりに当選した場合に確変状態の有利度合いを可変させる構成としてもよい。具体的には例えば、第1特別図柄の抽選で所定確率（例えば、1/40の確率）で、第2特別図柄の変動時間よりも長い変動時間（例えば、60秒）に設定される小当たりに当選し得る構成とし、この長い変動時間の間に先に第2特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることで、参照する変動パターンテーブルを確変B用テーブル202Gd3に切り替える構成としてもよい。この場合、第1特別図柄のロング変動が実行された時点で、無敵モードへ移行する可能性が高くなる上に、第2特別図柄の抽選結果が小当たりでなく大当たりとなった場合には、通常ラッシュモードからプレミアムラッシュモードへと移行させることもできるため、第1特別図柄のロング変動小当たりに当選した場合における期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、特別図柄の抽選とは別で、変動パターンテーブルを切り替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選結果にとらわれずに変動パターンテーブルを切り替えることができるので、変動パターンテーブルを切り替える（確変割合を可変させる）タイミングをより多様化させることができる。

20

30

40

## 【1683】

50

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、天井抽選回数目の第1特別図柄の変動表示が小当たり図柄で停止表示されることで、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を維持したまま変更する構成としていたが、有利度合いの変更タイミングは、これに限られるものではない。変動表示の実行中の所定タイミングで有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）構成としてもよいし、変動開始後、所定期間経過で有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。また、1の変動表示中に複数回、有利度合いが変更される（変動パターンテーブルが切り替わる）ように構成してもよい。このように構成することで、有利度合いの変更タイミングをより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。上述した第10制御例、およびその各種変形例では、上述した第6制御例等と異なり、大当たりを介さずに直接第2時短状態が設定される時短図柄当選の抽選結果を設けていなかったが、時短図柄当選の抽選結果も設ける構成としてもよい。この場合、時短図柄当選に基づく第2時短状態では、大当たり終了後の時短状態と同じ変動パターンテーブル（時短・確変A用テーブル202Gd2）を参照して変動パターンを選択してもよいし、異なる変動パターンテーブル（確変B用テーブル202Gd3や、確変C用テーブル202Gd4）を参照して変動パターンを選択するように構成してもよい。特に、有利度合いが高い変動パターンテーブル（確変B用テーブル202Gd3や、確変C用テーブル202Gd4）が参照される構成とした場合、通常状態において時短図柄当選の抽選結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【1684】

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、確変状態A（通常ラッシュモード）から確変状態B（無敵モード）や確変状態B1へと移行した場合に、通常大当たり当選時の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）のみを長くすることで、平均の変動時間（特別図柄の抽選が実行されてから新たな特別図柄の抽選が実行可能となるまでの時間）が長い確変状態Bや確変状態B1の方が、平均の変動時間が短い確変状態Aよりも有利度合いが高くなるように構成していたが、通常大当たりの抽選結果以外の所定の抽選結果についても、長い変動時間（80秒間）が選択され易く構成してもよい。例えば、第1特別図柄の抽選結果が外れ（小当たり）の場合の一部や、確変大当たりの場合の一部においても、長い変動時間（80秒間）が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、第2特別図柄の抽選結果が導出される機会を増加させることができるので、より有利度合いが高い確変状態C（プレミアムラッシュモード）へと移行する可能性をより高くすることができる。換言すれば、第1特別図柄の変動時間として、長い変動時間（第2特別図柄の変動時間である30秒間よりも長い）の割合が増加する程、単に通常大当たり変動を破棄することができるのみに留まらず、プレミアムラッシュモードへと移行する可能性をも向上させることができるので、平均の変動時間が長くなる程、有利度合いがより高くなる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【1685】

上述した第10制御例、およびその各種変形例では、確変状態A、確変状態B1、および確変状態B（確変状態B2）で、それぞれ実質的な確変大当たりの割合を異ならせることにより有利度合いを異ならせる構成としていたが、特定の遊技状態（確変状態）の有利度合いを、遊技状態を変えることなく変更する方法はこれに限られるものではない。例えば、確変状態の種別に応じて、第1特別図柄の小当たり遊技における第2特定入賞口2065aの開放期間の長さを可変させ、小当たり遊技の実行中に第2特定入賞口2065aに入球する遊技球の個数を異ならせる（払い出される賞球数を異ならせる）ことにより、有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、確変状態の種別に応じて普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物2640aの開放パターンを可変させることにより、遊技効率（発射された遊技球の個数と払い出される賞球の個数との比率）を確変状態の種別毎に可変させ、有利度合いを可変させる構成としてもよい。上述した第10制御例

40

50

、およびその各種変形例では、通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図るために、第2特別図柄の変動時間を抽選結果によらず極端に長くする（10分間に設定する）構成としているが、通常状態における右打ち遊技の抑制方法は、これに限られるものではない。例えば、通常状態において第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、確変状態ではなく、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態に設定する構成としてもよい。そして、潜確状態においては、通常状態と同様に、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなると共に、たとえ潜確状態において右打ち遊技を行って第2特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定されるように構成してもよい。このように構成することで、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合のメリット（遊技者にとって最も有利度合いが高いプレミアムラッシュモードへと移行すること）を、通常状態（および潜確状態）に限って無くすることができるので、通常状態において右打ち遊技を行って第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

10

#### 【1686】

また、右打ち遊技によって主として第1特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態A、および確変状態Bにおいては、1個の遊技球を発射していずれかの始動口（第1入球口2640、第2入球口1641）に入球（始動入賞）した場合は当該始動入賞に基づく変動表示が終了するまで遊技球を発射せずに待機する遊技方法（所謂、単発打ち遊技）で遊技を行った場合、第1特別図柄の変動表示を伴わずに第2特別図柄の抽選が単独で実行されてしまう可能性がある。即ち、確変状態Bにおける通常大当たり変動中以外の状況においても、第2特別図柄の抽選結果が導出されてしまう（第1特別図柄の小当たり又は大当たりによって破棄することができなくなってしまう）場合がある。この対策として、例えば、右打ち遊技によって主として第1特別図柄の抽選結果が導出される時短状態、確変状態A、および確変状態Bにおいては、第1特別図柄の保留球数が0個の状態第2特別図柄の抽選が実行された場合は、必ず極端に長い変動時間（例えば、1800秒）が選択されるように構成してもよい。このように構成することで、単発打ち遊技を行った場合の遊技効率を低下させることができると共に、仮に単発打ち遊技を実行した場合に、第2特別図柄の抽選が実行される毎に極めて長い時間待機する遊技方法となり、変則的な遊技方法（単発打ち遊技）で遊技を行っていることがホールの店員にも認識され易くなるため、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

20

30

#### 【1687】

##### <第11制御例>

次に、図467から図483を参照して、第11制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第9制御例におけるパチンコ機10では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第2特別図柄の抽選回数が異なる3種類の時短状態（時短状態A～時短状態C）を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される時短状態Cに一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（MAXボーナスモード）を形成する構成としていた。しかしながら、第9制御例におけるパチンコ機10では、時短状態Cと大当たりとが繰り返される有利な状態が、確実に時短リミット回数分で終了されるため、時短状態Cに最初に移行してから時短リミット回数に到達するまでの遊技が、単に賞球を得るための作業のようになってしまい、遊技が単調となってしまいがちであるという問題点がある。

40

#### 【1688】

これに対して第11制御例におけるパチンコ機10では、時短状態Cにおいて予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態Cと大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得るように構成した。より具体的には、時短状態Cにおいて、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後（特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりと

50

なって小当たり遊技中にV入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後)で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)を1減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前(小当たり遊技の開始時)に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、V入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)を初期値である3にリセットする構成としている。これにより、時短状態Cと、第2特別図柄の大当たりとの繰り返し 10  
 返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たりに当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Cと大当たりとがどこまで続くか分からないわくわく感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

#### 【1689】

また、上述した第9制御例におけるパチンコ機10では、大当たり終了後に時短状態C 20  
 へと移行する種別の大当たりに最初に当選してから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの間の遊技(4回の4ラウンド大当たり、および各大当たり間の3回の時短状態Cの継続期間であるMAXボーナスモード)における演出として、あたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出(疑似MAX大当たり演出)を実行する構成としていた。これにより、実際には4ラウンドの大当たりに4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることで、遊技者の興趣向上を図っていた。

#### 【1690】

これに加えて第11制御例におけるパチンコ機10では、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)が初期値にリセ 30  
 ットされた(特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に4回分の大当たりが上乗せされた)場合に、所定契機で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)のリセット(大当たりの上乗せが発生していたこと)を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、4回目の大当たりの終了タイミング(即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似16ラウンド遊技の終了後のエンディング期間)において、大当たりが更に継続すること(疑似的なMAXラウンドである16ラウンドを突破すること)を示すMAX突破演出を実行する構成としている。そして、一旦MAX突破演出が実行された後は、大当たり毎に(即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似4ラ 40  
 ウンド遊技毎に)、MAXボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)がリセットされたタイ 50  
 ミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング(疑似16ラウンド遊技の終了タイミング)で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)がリセットされていたこと(MAXボーナスモードが疑似16ラウンドを超えて継続すること)を報知する構成としている。また、1の契機でMAXボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのではなく、疑似4ラウンド遊技単位(即ち、1の大当たり遊技単位)で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似4ラウンド遊技単位(即ち、1の大当たり遊技単位)で継続するか否かに注目して遊技を行わせることができるので、MAXラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でMAXボーナスモードの終了(時短リミット回数への到達)が報知さ

れるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 1 6 9 1 】

更に、上述した第 9 制御例では、時短状態 A と時短状態 B とで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第 2 特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用していた。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との合計の抽選回数）が規定回数となったことに基づいて成立する第 1 終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となつたことに基づいて成立する第 2 終了条件と、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となつたことに基づいて成立する第 3 終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となつたことに基づいて成立する第 4 終了条件と、を設ける構成としていた。上述した第 9 制御例では、時短状態 A と時短状態 B とで、第 1 ～ 第 3 終了条件を共通とし、第 4 終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第 2 特別図柄の抽選を 2 回実行可能な時短状態 A と、実質的に第 2 特別図柄の抽選を 4 回実行可能な時短状態 B と、を形成していた。

10

【 1 6 9 2 】

これに加えて第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態において時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第 2 特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第 1 タイミングと、その第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）を減算する構成とし、第 1 タイミングで時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）が減算された場合は、第 2 タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第 1 1 制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなつた場合における完全外れの種別として、外れ A と、外れ B と、の 2 種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなつて外れ種別として外れ A が決定された場合には、上述した第 9 制御例において完全外れになつた場合と同様に、変動停止タイミング（第 1 タイミング）で時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れ B が決定された場合には、外れ B を示す変動表示の開始タイミング（第 2 タイミング）で時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）が 1 の状態（即ち、時短最終変動）で外れ A が決定された場合は、変動表示の終了まで特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第 4 終了条件（第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となつたことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値）が 1 の状態（即ち、時短最終変動）で外れ B が決定された場合は、変動開始時に特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第 2 特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第 1 1 制御例では、時短最終変動において特図 2 カウンタ 2 0 3 t の減算タイミングが第 1 タイミング（変動停止タイミング）に設定される場合よりも、第 2 タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第 2 特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い（有利な第 2 特別図柄の抽選の実質的な実行回数）を異ならせる斬

20

30

40

50

新たな遊技性を実現することができる。

【1693】

この第11制御例におけるパチンコ機10が、上述した第9制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第9制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第9制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図467から図470を参照して、本第11制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図467(a)を参照して、本第11制御例におけるMAXボーナスモードのエンディング演出について説明する。ここで、本第11制御例では、上述した第9制御例と同様に、大当たり終了後に最も有利な(実質的に次回の大当たりまで継続する)時短状態Cへと移行した場合に、大当たりと時短状態Cとが、時短リミット回数(3回)に到達するまで繰り返されることにより、初回の大当たりを含めて4回分の大当たり当選が保証される極めて有利な状態を形成する構成としている。本第11制御例では、上述した第9制御例と同様に、この初回の大当たりが開始されてから時短リミット回数目の大当たりが終了するまでの4回分の第2特別図柄の大当たり遊技(4ラウンド大当たり遊技)の実行期間、および各大当たり間の時短状態Cの期間において、1の16ラウンド大当たりが継続しているかのように見せる疑似MAX大当たり演出(図379参照)を実行する構成としている。

【1694】

図467(a)は、本第11制御例における疑似MAX大当たり演出のエンディング演出の演出態様を示した図である。ここで、疑似MAX大当たり演出のエンディング演出は、MAXボーナスモードに移行してから4回目に当選した大当たりのエンディング期間において実行される。なお、上述した通り、本第11制御例では、大当たり4回当選する間に時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)がリセットされている可能性もあるが、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)がリセットされているか否かによらず、MAXボーナスモードに移行後4回目の大当たりのエンディング期間において、一旦、疑似MAX大当たり演出のエンディング演出を実行する構成としている。この疑似MAX大当たり演出のエンディング演出の演出態様としては、図467(a)に示した通り、疑似MAX大当たり演出の他の期間と同様に、主表示領域Dmの右上に対して、MAXモードにおいて既に払い出された賞球数を示す文字(図467(a)の例では2400)と、MAXボーナスモードにおいてトータルで払い出される賞球数を示す文字(2400)と、が表示される小表示領域Dm2が形成されると共に、主表示領域Dmの左上に対して、MAXボーナスモードにおける遊技方法を示す「右打ち」という文字が付された小表示領域Dm4が形成される。また、主表示領域Dmの中央下部に冒険者のキャラクタ811が表示され、その冒険者のキャラクタ811の上方に、「NEXT」という文字が表示されると共に、その「NEXT」という文字の下方に「RUSHモード」という文字が付された横長略長方形形状の小表示領域Dm9が形成される。また、副表示領域Dsに対して、「MAXボーナス終了」という文字が表示される。これらの表示内容により、MAXボーナスモードが終了した可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【1695】

図467(b)は、疑似MAX大当たり演出のエンディング演出において、MAXボーナスモードが疑似16ラウンドを超えて継続することを報知するMAX突破演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。即ち、MAXボーナスモードの継続中に、少なくとも1回、特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数(時短リミットカウ

10

20

30

40

50



ンタ203kbのカウンタ値)がリセットされていたことにより、時短リミット回数に到達するまでの大当たり(疑似4ラウンド遊技)の残り回数が1以上残存している場合に実行される演出態様の一例を示している。MAXボーナスモードが4回の大当たりを超えて継続する場合は、4回目の大当たりのエンディング期間(疑似MAX大当たり演出のエンディング演出)において、一旦、MAXボーナスモードの終了が報知される演出(図467(a)参照)が実行された後で、図467(b)に示した通り、主表示領域Dmにおいて、「継続」という文字が付された略六角形形状の継続画像KGが小表示領域Dm9の下方から飛び出してきて、小表示領域Dm9、および「NEXT」という文字を共に弾き飛ばす演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「MAXラウンド突破!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、MAXボーナスモードがMAXラウンド(16ラウンド)を超えて継続するということを容易に理解させることができる。

10

## 【1696】

次に、図468を参照して、MAXラウンド突破演出(図467(b)参照)によりMAXボーナスモードが16ラウンドを超えて継続することが報知された後の確変状態Cで実行された大当たり遊技のエンディング期間において実行される継続ジャッジ演出について説明する。ここで、本第11制御例では、MAXボーナスモードが16ラウンド(大当たり4回)を超えて継続する場合に、疑似16ラウンド遊技の終了時に、16ラウンドを超えて継続するということのみを報知する構成とし、あと何回分の大当たり遊技が終了するまでMAXボーナスモードが継続するののかについては報知しないように構成している。よって、本第11制御例では、MAXラウンド突破演出(図467(b)参照)によりMAXボーナスモードが16ラウンドを超えて継続することを報知した後は、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出により今回の大当たりで時短リミット回数に到達したか否かを報知する構成としている。これにより、大当たりが終了する毎に、継続ジャッジ演出に注目して遊技を行わせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

20

## 【1697】

図468(a)は、この継続ジャッジ演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。図468(a)の例では、MAXラウンド突破演出を伴う大当たりの次の大当たりのエンディング期間において継続ジャッジ演出が発生した場合を例示している。即ち、疑似20ラウンド(疑似16ラウンド+疑似4ラウンド)の終了後に継続ジャッジ演出が実行された場合を例示している。この場合、図468(a)に示した通り、小表示領域Dm2の表示内容(実際に払い出された賞球数/トータルで払い出される賞球数の表示)が、20ラウンド分に相当する「3000/3000」に設定される。また、小表示領域Dm9に対して、「継続ジャッジ」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおける中央部分において、冒険者のキャラクタ811の上方で略円形の4つのアイコン(「終了」という文字が付された報知アイコン811a, 811b、「継続」という文字が付された報知アイコン811c, 811d)が回転表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「アイコンを選べ!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、冒険者のキャラクタ811が「終了」という文字が付されたアイコン(報知アイコン811a, 811b)を選んでしまうとMAXボーナスモードが終了される一方で、「継続」という文字が付されたアイコン(報知アイコン811c, 811d)を選ぶことができればMAXボーナスモードが更に継続するということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。

30

40

## 【1698】

図468(b)は、継続ジャッジ演出においてMAXボーナスモードの継続が報知された場合の演出態様の一例を示した図である。図468(b)に示した通り、MAXボーナスモードの継続が報知される場合は、主表示領域Dmにおいて、冒険者のキャラクタ811が「継続」という文字が付されたアイコン(図468(b)の例では報知アイコン811c)を剣で突き刺す演出が実行される。また、小表示領域Dm9に対して、MAXボ-

50



ナスモードにおいて次に開始される疑似ラウンド数を示す文字が表示される。図468(b)では、「21ラウンド」という文字が表示されている場合を例示している。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス継続!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、MAXボーナスモードが更に継続するということが遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1699】

このように、本第11制御例では、MAXボーナスモードにおいて特定の種別の小当たりに当選して時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)がリセットされた(MAXボーナスモードが16ラウンドを超えて継続することが確定した)場合に、疑似16ラウンド遊技の終了時(疑似MAX大当たり演出のエンディング演出)において、16ラウンドを超えて継続することのみを報知するMAXラウンド突破演出(図467(b)参照)を実行する構成としている。そして、MAXラウンド突破演出(図467(b)参照)が実行された後のMAXボーナスモードにおいては、大当たりに当選する毎に、エンディング期間において、時短リミット回数に到達しておらず、MAXボーナスモードが継続するのか、時短リミット回数に到達したことでMAXボーナスモードが終了されるのか、のみを遊技者に報知する継続ジャッジ演出(図468参照)を実行する構成としている。つまり、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)がリセットされた時点では、何ら特別な演出を行わず、予め定められたタイミング(疑似16ラウンドの終了タイミング)で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)のリセットが発生していたか否かのみを報知し、以降のMAXボーナスモードでは、大当たりに当選する毎に、今回の大当たりでMAXボーナスモードが終了されるのか否かのみを報知する構成としている。このように構成することで、疑似MAXボーナスモードが何ラウンド目まで継続するのかを遊技者に対して把握困難に構成することができるので、一旦MAXラウンド突破演出が実行された後は、疑似MAXボーナスモードがどこまで続くか分からないドキドキ感を、MAXボーナスモードが終了するまで持続的に遊技者に対して抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1700】

次に、図469、および図470(a)を参照して、本第11制御例において初当たり後に時短状態Aに移行した場合の演出態様について説明する。図469(a)に示した通り、本第11制御例においても、第9制御例と同様に、初当たり後に時短状態Aに移行すると、主表示領域Dmにおいて、冒険者のキャラクタ801と怪獣のキャラクタ821とがならみ合う演出が実行される。また、主表示領域Dmにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域HR10に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ!」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Dm4が形成される。更に、副表示領域Dsには、「敵を倒せばRUSH突入!?!」という文字が表示される。

#### 【1701】

一方で、本第11制御例では、第9制御例と異なり、主表示領域Dmの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域AI1のみが形成される。即ち、上述した第9制御例では、攻撃アイコン表示領域AI1, AI2の2つの表示領域が形成されていた(図377(a)参照)のに対して、本第11制御例では、表示領域が1個に減らされている。これは、時短状態Aにおいて最初に行われる第2特別図柄の抽選結果によっては、第2特別図柄の保留球を獲得することが困難となる時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)の減算タイミング(即ち、変動開始タイミング)に設定される可能性があるためである。より具体的には、上述した通り、第2特別図柄の抽選結果が完全外れとなって外れ種別が外れAに決定された場合には、変動終了タイミング(第1タイミング)で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期間中に第2特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられる一方で、外れ種別が外れBに決定された場合には、変動開始タイミング(第2タイミング)で時短回数が減算されることにより、変動表示の実行期

10

20

30

40

50

間中には既に時短状態 A が終了されていることにより第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられない（スルーゲート 67 を遊技球が通過しても電動役物 640a が開放されない）ように構成している。よって、外れ B が決定される可能性（時短状態 A が設定された後、最初に行われる第 2 特別図柄の抽選が最後の第 2 特別図柄の抽選となる可能性）を加味して、本第 11 制御例では、攻撃アイコン表示領域 AI1 の 1 個のみを表示させる構成としている。

#### 【1702】

図 469 (b) は、時短状態 A において最初に第 2 入球口 640 へと遊技球が入球した場合の表示内容の一例を示した図である。図 469 (b) に示した通り、時短状態 A において最初に第 2 入球口 640 へと遊技球が入球して第 2 特別図柄の変動表示が開始されると、比較的狭い（遊技者が視認し難い）小表示領域 Dm8 において、第 2 特別図柄の抽選結果を示す第 3 図柄の変動表示が開始される。また、第 2 特別図柄の抽選結果によらず、冒険者のキャラクタ 811 と怪獣のキャラクタ 821 との間に、「準備完了」という文字が付されたタイムゲージ ga3 が表示される。更に、第 2 入球口 640 への入球に基づいて、攻撃アイコン表示領域 AI1 に対して、今回の第 2 特別図柄の抽選結果に応じた種別の攻撃アイコンが表示される。図 469 (b) の例では、「斬撃」という文字が付されたアイコンを獲得した場合を例示している。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の始動入賞に基づいて、攻撃アイコンが獲得されること、および攻撃アイコンの種別によって当たりとなる（怪獣のキャラクタ 821 を倒す）期待度を示唆していることを遊技者に対して直感的に理解させることができる。なお、第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B だった場合は、このまま獲得した 1 個の攻撃アイコンを用いて怪獣のキャラクタ 821 に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。一方、外れ B 以外の抽選結果であった場合は、追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出が実行される。この演出の一例について、図 470 (a) を参照して説明する。

#### 【1703】

図 470 (a) は、時短状態 A における最初の第 2 特別図柄の抽選が外れ B 以外となったことにより、変動表示中に追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられることを遊技者に報知する演出（攻撃アイコン上乘せ演出）が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図 470 (a) に示した通り、攻撃アイコン上乘せ演出が実行されると、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージ ga3 が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示 ga3a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 ga3b の面積が大きくなる新たなタイムゲージ ga3 が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ 811 の上方に対して、「上乘せ！！」という文字が付された吹き出し画像 FG が表示される。更に、攻撃アイコン表示領域 AI1 の上方に、新たに攻撃アイコン表示領域 AI2 が形成される。これらの表示内容により、追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得する機会が与えられたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、時短状態 B の場合にも同様の演出が展開される。即ち、時短状態 B の開始時には、図 469 に示したように、1 個分の攻撃アイコンのみを獲得させる演出が実行され、その後、第 2 入球口 640 への入球に基づく第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B 以外の抽選結果であれば、図 470 (b) に示した通り、「準備完了」という文字が表示されていたタイムゲージ ga3 が割れると共に、その背後から変動時間の経過に応じて残時間表示 ga3a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 ga3b の面積が大きくなる新たなタイムゲージ ga3 が出現する演出が実行される。また、冒険者のキャラクタ 811 の上方に対して、「上乘せ！！」という文字が付された吹き出し画像 FG が表示される。更に、新たに攻撃アイコン表示領域 AI2 ~ AI4 の 3 つの領域が形成される演出が実行される。これらの表示内容により、追加で 3 個の攻撃アイコンを獲得する機会を得たということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【1704】

10

20

30

40

50

このように、本第11制御例では、時短状態の最終変動（時短状態Aや時短状態Bの1変動目）が外れBに対応する変動表示であるか否かに応じて、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯め易さが大きく変化する構成としている。そして、本第11制御例では、上述した第9制御例と同様に、第2特別図柄の抽選1回当たりの実質的な大当たり確率（大当たりと小当たりとの合算確率）が1/3となるように構成している。即ち、第2特別図柄の保留球数が1個でも変わると、大当たり期待度が大幅に変化する構成としている。このため、攻撃アイコン上乘せ演出が発生した場合に、遊技者に対して大きな喜びと安心感とを抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【1705】

< 第11制御例における電氣的構成 >

次に、図471(a)を参照して、本第11制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図471(a)は、本第11制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図471(a)に示した通り、本第11制御例におけるROM202は、上述した第9制御例におけるROM202の構成（図383(a)参照）に対して、大当たり種別選択テーブル202bkに代えて大当たり種別選択テーブル202bHが設けられている点、時短付与テーブル202ekに代えて時短付与テーブル202eHが設けられている点、小当たり種別選択テーブル202fkに代えて小当たり種別選択テーブル202fHが設けられている点、および外れ種別選択テーブル202Haが追加されている点である。その他の構成については、上述した第9制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図471(b)を参照して、本第11制御例における大当たり種別選択テーブル202bHの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル202bHは、上述した第9制御例における大当たり種別選択テーブル202bk（図384(c)参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、大当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図471(b)は、本第11制御例における大当たり種別選択テーブル202bHの規定内容を示した図である。

#### 【1706】

図471(b)に示した通り、本第11制御例における大当たり種別選択テーブル202bHには、第1特別図柄の大当たり種別として、大当たりA49、および大当たりB49の2種類が規定されており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりC49の1種類が規定されている。図471(b)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~4」の範囲に対して、「大当たりA49」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「5~99」の範囲に対して、「大当たりB49」が対応付けて規定されている。「大当たりA49」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態B（第2特別図柄の抽選機会が最大で4回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たりB49」は、ラウンド数が4ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態A（第2特別図柄の抽選機会が最大で2回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たりA49」と「大当たりB49」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たりA49」の方が有利な第2特別図柄の抽選機会を「大当たりB49」よりも2回分多く付与され得るため、「大当たりA49」は、「大当たりB49」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

#### 【1707】

第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る「0~99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA49」および「大当たりB49」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ5個および95個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に「大当たりA49」、「大当たりB49」に当選する割合は、それぞれ5%および95%である。よって、通常状態において第1特別図柄の抽選で大

10

20

30

40

50

たりに当選した場合は、比較的低確率（５％の割合）で有利度合いが高い時短状態Ｂが設定され、比較的高確率（９５％の割合）で有利度合いが低い時短状態Ａが設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たりＡ４９」または「大当たりＢ４９」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される。また、図４７１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の大当たり種別として、第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲（「０～９９」の範囲）に対して、「大当たりＣ４９」が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の値が取り得る全範囲に「大当たりＣ４９」が対応付けられているため、第２特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合は、必ず「大当たりＣ４９」が決定される。この「大当たりＣ４９」は、ラウンド数が４ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態Ｃに設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

10

#### 【１７０８】

なお、これらの「大当たりＡ４９」～「大当たりＣ４９」に加えて、本第９制御例では「大当たりＤ４９」、および「大当たりＥ４９」も設けられている。「大当たりＤ４９」は、小当たりで当選し、小当たり種別として小当たりＢ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０e３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態Ｂに設定される４ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たりＤ４９」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態Ｃが設定される。また、「大当たりＥ４９」は、小当たりで当選し、小当たり種別として小当たりＣ４９が決定されて当該小当たりＢ４９の小当たり遊技中に特定領域６５０e３を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Ｃに設定される４ラウンド大当たりである。次に、図４７２（a）を参照して、本第１１制御例における時短付与テーブル２０２eHの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２eHは、上述した第９制御例における時短付与テーブル２０２ek（図３８７（a）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図４７２（a）は、この時短付与テーブル２０２eHの規定内容を示した図である。

20

30

#### 【１７０９】

図４７２（a）に示した通り、本第１１制御例における時短付与テーブル２０２eHには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図４７２（a）に示した通り、本第１１制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第９制御例と同様に、特図２カウンタ２０３tと、小当たりカウンタ２０３sと、特図２カウンタ２０３tと、規定保留球数カウンタ２０３kaと、の４つが設けられている。特図２カウンタ２０３tは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第１終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ２０３sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第２終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図２カウンタ２０３tは、時短状態が設定された後で実行された第２特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第３終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ２０３kaは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第２特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第４終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図４７２（a）に示した通り、本第１１制御例では、大当たり種別として「大当たりＡ４９」～「大当たりＤ４９」の４種類が設けられており、時短付与テーブル２０２eHには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ２０３h、小当たりカウンタ２０３s、特図２カウンタ２０３tの値、および規定保留球数カウンタ２０３

40

50

k a の値（即ち、第 1 から第 4 終了条件）が対応付けて規定されている。

【 1 7 1 0 】

図 4 7 2 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり A 4 9」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「3」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり A 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 3 個が設定されている。つまり、時短状態 B に設定される。この時短状態 B において継続的に右打ちを行い続けた場合、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B 以外の抽選結果となった場合には、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。一方で、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B となった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が減算されることにより、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 となって時短状態が終了される。つまり、保留球を 1 個も増やすこと無く、時短状態 B が終了される。よって、時短状態 B に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

10

【 1 7 1 1 】

一方、図 4 7 2 ( a ) に示した通り、「大当たり A 4 9」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たり A 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 0 0 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 6 5 5 3 5 個が設定されている。つまり、時短状態 C に設定される。時短状態 C では、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たり約 1 / 3 の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第 2 終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

20

30

【 1 7 1 2 】

また、図 4 7 2 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり B 4 9」、および「大当たり D 4 9」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり B 4 9」、または「大当たり D 4 9」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 1 個が設定されている。つまり、時短状態 A に設定される。時短状態 A における最初の特別図柄の抽選結果が外れ B 以外である場合は、時短状態 A において継続的に右打ちを行い続けることにより、ほぼ、第 4 終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の変動表示（時短最終変動）の実行中に 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することで第 4 終了条件が成立するため、ほぼ、2 回の第 2 特別図柄の抽選機会を得ることができる。一方で、最初の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B となった場合には、変動開始タイミングで時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が減算されることにより、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値が 0 となって時短状態が終了される。つまり、保留球を 1 個も増やすこと無く、時短状態 A が終了される。よって、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ

40

50

Bであるか否かに応じて、第2特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れBとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。一方、図472(a)に示した通り、「大当たりB49」、および「大当たりD49」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たりA49」と同様に、時短状態Cが設定される。

#### 【1713】

また、図472(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりC49」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たりA49」や「大当たりB49」に当選した場合と同様に、時短状態Cが設定される。このように、本第11制御例では、第9制御例と同様に、通常状態において大当たり当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態A～Cのいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たり当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態Cに設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たり当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たり当選した場合は、最も有利な時短状態Cが確定していることに対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態Cにおいて大当たり当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。

#### 【1714】

なお、本第11制御例においては、上述した第9制御例と同様に、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合には大当たり図柄の停止表示時の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する一方で、特別図柄の抽選結果が小当たりとなって特定領域650e3を遊技球が通過したことに基づいて大当たり当選した場合には、特定領域650e3を通過した時点の遊技状態を大当たり当選時の遊技状態（大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態）として判断する構成としている。そして、上述した通り、時短状態Aや時短状態Bにおいては、通常の遊技方法（継続的に右打ちを行い続ける遊技方法）を行っている限り、ほぼ、1回目の第2特別図柄の変動表示の実行中に第4終了条件が成立して時短状態が終了される。つまり、1回目の第2特別図柄の変動停止タイミングよりも前に時短状態が終了されていることとなるため、1回目の特別図柄の抽選結果が大当たりであっても小当たりであっても、大当たり当選時の遊技状態を通常状態として取り扱うことができる。つまり、時短状態Aや時短状態Bにおいて、最初の第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合と、最初の第2特別図柄の抽選結果が外れとなり、通常状態に移行してから実行された第2特別図柄の保留球に基づく第2特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たりになった場合とで、有利度合いを共通とすることができる。つまり、最初の第2特別図柄の抽選で大当たりまたは小当たりになったとしても、時短状態における大当たりとはならない（時短状態Cへの移行が確定しない）ため、時短状態において実行される1回目の第2特別図柄の抽選と、通常状態に移行した後で実行される2回目移行の第2特別図柄の抽選とで、同等の期待感を遊技者に対して抱かせることができる。よって、1回目の第2特別図柄の抽選が外れとなった場合でも、遊技者に対して過剰な失望感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

#### 【1715】

次に、図472(b)を参照して、本第11制御例における小当たり種別選択テーブル202fHの詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル202fHは、上述した第9制御例における小当たり種別選択テーブル202fk（図387(b)参照）と

同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図472(b)は、この小当たり種別選択テーブル202fHの規定内容を示した図である。図472(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0～48」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA49」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「49～94」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB49」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「95～99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりC49」が対応付けて規定されている。ここで、「小当たりA49」も、「小当たりB49」も、「小当たりC49」も、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域650e3へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりA49」、および「小当たりC49」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりC49に当選する一方で、「小当たりB49」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりD49に当選するように構成されている。

10

#### 【1716】

大当たりC49は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別であり、大当たりD49は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が4ラウンドである。よって、大当たりC49の方が大当たりB49よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりA49および小当たりC49の方が、小当たりB49よりも有利度合いが高くなる。一方で、時短状態(MAXボーナスモード)においては、いずれの小当たりにも当選したとしても、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定されるため、一見すると有利度合いは共通であるかのようにも思われる。しかしながら、小当たりC49に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ203sの値が減算されて時短状態が終了される(他の小当たり種別では、V入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される)。つまり、時短状態Cにおいて小当たりC49に当選し、V入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した(実行が設定された)大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)がリセットされる。これにより、MAXボーナスモードにおいて小当たりC49に当選することにより、MAXラウンド(疑似16ラウンド)を超えてMAXボーナスモードが継続するので、MAXボーナスモードにおいて小当たりC49に当選する毎に、小当たりC49であることに期待させることができる。よって、MAXボーナスモードにおける興趣をより向上させることができる。

20

30

#### 【1717】

小当たり種別カウンタC5の取り得る「0～99」の100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりA49」、「小当たりB49」、および「小当たりC49」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)がそれぞれ49個、46個、および5個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりにも当選した場合に「小当たりA49」、「小当たりB49」、および「小当たりC49」が決定される割合は、それぞれ49%(49/100)、46%(46/100)、および5%(5/100)である。次に、図472(c)を参照して、本第11制御例における外れ種別選択テーブル202Haの詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル202Haは、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図472(c)は、この外れ種別選択テーブル202Haの規定内容を示した図である。図472(c)に示した通り、第1特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタC7の取り得る全範囲(「0～99」の範囲)に対して、外れ種別として「外れA」が対応付けて規定されている。この「外れA」は、変動停止時に時短回数(特図2カウンタ203tや時短カウンタ203h)が減算される外れ種別である。また、図472(c)に示した通り、第2特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタC7の値が「0～89」の範囲に、外れ種別として「

40

50

外れ A」が対応付けて規定され、「90～99」の範囲に、外れ種別として「外れ B」が対応付けて規定されている。この「外れ B」は、変動開始時に時短回数（特図 2 カウンタ 203 t や時短カウンタ 203 h）が減算される外れ種別であるため、時短回数が 1 回に設定される（特図 2 カウンタ 203 t が 1 に設定される）時短状態 A や時短状態 B において、1 回目の特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、変動開始と同時に時短状態が終了され、第 2 特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態 A や時短状態 B において 1 回目の第 2 特別図柄の抽選が外れ B であるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。

#### 【1718】

次に、図 473 を参照して、本第 11 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている RAM 223 の詳細について説明する。図 473 は、本第 11 制御例における RAM 223 の構成を示したブロック図である。図 473 に示した通り、本第 11 制御例における RAM 223 は、上述した第 9 制御例における RAM 223 の構成（図 389 参照）に対して、残突破回数カウンタ 223 Ha と、突破演出フラグ 223 Hb と、初回入賞済フラグ 223 Hc と、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第 9 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。残突破回数カウンタ 223 Ha は、MAX ボーナスモードの途中で時短リミット回数（時短リミットカウンタ 203 kb のカウンタ値）がリセットされたことにより、MAX ボーナスモードにおける基本的な大当たり回数である 4 回を超えて当選する大当たりの回数をカウントするためのカウンタである。この残突破回数カウンタ 223 Ha は、初期値が 0 に設定されており、時短リミット回数（時短リミットカウンタ 203 kb のカウンタ値）がリセットされた（即ち、MAX ボーナスモードにおいて小当たり C49 に当選した）場合に、4 回を超えて当選する大当たりの回数に対応するカウンタ値が設定される（図 481 の S3637G 参照）。また、MAX ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している間に再度、小当たり C49 に当選した場合には、V 入賞を条件として、そこから更に 4 回大当たり当選するまで MAX ボーナスモードが継続するため、値が 4 に上書きされる（図 481 の S3638G 参照）。大当たりのエンディング演出を設定する際は、この残突破回数カウンタ 223 Ha の値に応じて、継続ジャッジ演出で継続を報知するか終了を報知するかが決定される。

#### 【1719】

突破演出フラグ 223 Hb は、MAX ボーナスモードにおいて基本的な（即ち、時短リミット回数分の）大当たり回数である 4 回を超えて MAX ボーナスモードが継続している状況であるか否かを示すフラグである。この突破演出フラグ 223 Hb がオンであれば、MAX ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続していることを示し、オフであれば、MAX ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している状況ではないことを意味する。この突破演出フラグ 223 Hb は、MAX ラウンド突破演出（図 467（b）参照）の実行を設定した場合にオンに設定される（図 482 の S5909G 参照）。初回入賞済フラグ 223 Hc は、時短状態 A や時短状態 B（即ち、第 2 特別図柄の抽選が 1 回実行されることで終了される時短状態）に移行した後において、第 2 入球口 640 に対する初回の始動入賞を既に検出済であるか否かを示すフラグである。この初回入賞済フラグ 223 Hc がオンであれば、既に初回の第 2 特別図柄の始動入賞を検出済であることを意味し、オフであれば、初回の第 2 特別図柄の始動入賞を未検出であることを意味する。この初回入賞済フラグ 223 Hc は、初期値がオフに設定されており、時短状態 A や時短状態 B において初回の第 2 特別図柄の始動入賞を検出した場合にオンに設定される（図 479 の S5835G 参照）。

#### 【1720】

< 第 11 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 474 から図 477 を参照して、本第 11 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 474 を参照し

10

20

30

40

50



て、本第 11 制御例における特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 G ) の詳細について説明する。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 G ) は、上述した第 9 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 3 9 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理 ( 図 3 9 0 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 11 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 4 7 4 参照 ) のうち、 S 3 0 1 ~ S 3 0 5 および S 3 2 1 A ~ S 3 2 3 A の各処理では、それぞれ第 9 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 3 9 0 参照 ) の S 3 0 1 ~ S 3 0 5 および S 3 2 1 A ~ S 3 2 3 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 11 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 4 7 4 参照 ) では、 S 3 2 1 A の処理において、抽選結果が小当たりではないと判別した場合は ( S 3 2 1 A : N o )、特別図柄の抽選結果が完全外れとなったことを意味するため、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための外れ時処理の処理を実行し ( S 3 0 1 G )、本処理を終了する。次いで、図 4 7 5 を参照して、本第 11 制御例における特別図柄判定処理 ( 図 4 7 4 ) の一処理である外れ時処理 ( S 3 0 1 G ) について説明する。この外れ時処理 ( S 3 0 1 G ) は、上述した通り、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。図 4 7 5 は、この外れ時処理 ( S 3 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。

10

#### 【 1 7 2 1 】

この外れ時処理 ( S 3 0 1 G ) では、まず、特別図柄の抽選結果を完全外れに設定し ( S 3 3 1 G )、次いで、取得した外れ種別カウンタ C 7 の値に基づいて、外れ種別選択テーブル 2 0 2 H a ( 図 4 7 2 ( c ) 参照 ) から対応する外れ種別を特定して、その特定した外れ種別を第 1 図柄表示装置に表示する外れ図柄としてセットする ( S 3 3 2 G )。次いで、外れ種別が外れ B であるか否かを判別し ( S 3 3 3 G )、外れ種別が外れ B であると判別した場合には ( S 3 3 3 G : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかを判別する ( S 3 3 4 G )。時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 3 4 G : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値をそれぞれ 1 減算し ( S 3 3 5 G )、変動開始タイミングで時短回数の減算を行ったことを示すための減算済フラグをオンに設定する ( S 3 3 6 G )。 S 3 3 6 G の処理が終了すると、次いで、更新後の各カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定し ( S 3 3 7 G )、時短カウンタ 2 0 3 h の値、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値のいずれかが 0 であるか否かを判別する ( S 3 3 8 G )。 S 3 3 8 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値、または特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値のどちらかが 0 であると判別した場合には ( S 3 3 8 G : Y e s )、遊技状態を通常状態に設定し ( S 3 3 9 G )、時短カウンタ 2 0 3 h、特図 2 カウンタ 2 0 3 t、小当たりカウンタ 2 0 3 s および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値をすべて 0 に設定し ( S 3 4 0 G )、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( S 3 4 1 G )、本処理を終了する。これに対し、 S 3 3 3 G の処理において、外れ種別が外れ B ではないと判別した場合 ( S 3 3 3 G : N o )、 S 3 3 4 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、 0 である ) と判別した場合 ( S 3 3 4 G : N o )、および S 3 3 8 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値も特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値も 0 ではないと判別した場合には ( S 3 3 8 G : N o )、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 7 2 2 】

この外れ時処理 ( 図 4 7 5 参照 ) を実行することにより、外れ種別に応じて時短回数の更新タイミングを異ならせることができる。即ち、外れ種別が外れ A である場合は、変動終了時に時短回数を更新する一方で、外れ B である場合には、変動開始時に時短回数を更新することができる。よって、特に、時短状態の最終変動が完全外れとなった場合に、当該最終変動中に貯めることができる第 2 特別図柄の保留球数を大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができる。次に、図 4 7 6 を参照して、本第 11 制御例における時短更新処理 ( S 2 0 2 G ) の詳細について説明する。この時短更新処理 ( S 2 0 2 G ) は、上述した第 9 制御例における時短更新処理 ( 図 3 9 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、時短更新処理 ( 図 3 9 2 参照 ) と同様に、時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態

40

50

を終了させるための処理である。この第11制御例における時短更新処理（図476参照）のうち、S601～S605、S607、S631AおよびS633A～S639Aの各処理では、それぞれ上述した第9制御例における時短更新処理（図392参照）のS601～S605、S607、S631AおよびS633A～S639Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例における時短更新処理（図476参照）では、S601の処理において時短カウンタ203hの値が0より大きい値（即ち、1以上の値）であると判別した場合に（S601：Yes）、次いで、減算済フラグがオンであるか否かを判別して（S601G）、減算済フラグがオンであると判別した場合は（S601G：Yes）、変動開始時に既に時短回数が減算されており、今回（変動停止時に）時短回数を減算する必要がないことを意味するため、減算済フラグをオフに設定した上で（S602G）、本処理を終了する。これに対して、S601Gの処理において、減算済フラグがオフであると判別した場合は（S601G：No）、変動開始時において時短回数が減算されていないことを意味するため、時短回数を減算するために、処理をS602へと移行する。

10

#### 【1723】

また、本第11制御例における時短更新処理（図476参照）では、S604の処理において、時短カウンタ203hの値が0ではないと判別した場合に（S604：No）、第9制御例における小当たり時短更新処理（図393参照）に代えて小当たり時短更新処理を実行し（S603G）、処理をS633Aへと移行する。なお、小当たり時短更新処理（S603G）の詳細については、図477を参照して後述する。次いで、図477を参照して、本第11制御例における時短更新処理（図476）の一処理である小当たり時短更新処理（S603G）について説明する。この小当たり時短更新処理（S603G）は、上述した第9制御例における小当たり時短更新処理（図393参照）に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理（図393参照）と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図477は、この小当たり時短更新処理（S603G）の内容を示したフローチャートである。この第11制御例における小当たり時短更新処理（図477参照）のうち、S701～S704、S706、およびS711A～S713Aの各処理では、それぞれ上述した第9制御例における小当たり時短更新処理（図393参照）のS701～S704、S706、およびS711A～S713Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第11制御例における小当たり時短更新処理（図477参照）では、S711Aの処理において、MAXボーナスモードであると判別した場合に（S711A：Yes）、次いで、今回の小当たりが小当たりC49であるかを判別し（S701G）、小当たりC49であると判別した場合は（S701G：Yes）、処理をS702へと移行する。一方、小当たりC49ではないと判別した場合は（S701G：No）、処理をS712Aへと移行する。

20

30

#### 【1724】

これにより、MAXボーナスモード（時短状態C）において小当たりC49に当選した場合は、小当たり変動の停止時に時短回数を更新することができる。即ち、時短状態を終了させることができるので、小当たり遊技が開始されてV入賞が発生し、大当たり遊技の実行が設定された時点の遊技状態を、通常状態として取り扱うことができる。これにより、時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）をリセットすることができ、今回のV入賞に基づく大当たりを含む4回分の大当たりが終了するまでMAXボーナスモードを継続させることができる。一方で、小当たりC49以外の小当たりとなった場合は、V入賞が発生して大当たり遊技の実行が設定された後で時短状態を終了させることができるので、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）を減算させることができる。

40

#### 【1725】

<第11制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図478から図483を参照して、本第11制御例における音声ランプ制御装置

50

1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 4 7 8 を参照して、本第 1 1 制御例（第 9 制御例）におけるコマンド判定処理（図 4 0 0 ）の一処理である入賞情報コマンド処理（S 3 2 0 1 G ）の詳細について説明する。図 4 7 8 は、この入賞情報コマンド処理（S 3 2 0 1 G ）を示すフローチャートである。この第 1 1 制御例における入賞情報コマンド処理（図 4 7 8 参照）のうち、S 5 8 0 1 A、S 5 8 0 2 A および S 5 8 0 7 A ~ S 5 8 1 0 A の各処理では、それぞれ上述した第 9 制御例における入賞情報コマンド処理（図 4 0 1 参照）の S 5 8 0 1 A、S 5 8 0 2 A および S 5 8 0 7 A ~ S 5 8 1 0 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例における入賞情報コマンド処理（図 4 7 8 参照）では、S 5 8 0 2 A の処理において、時短モード又はチャンスモードであると判別した場合には（S 5 8 0 2 A : Y e s ）、始動入賞に基づいて取得された入賞情報を参照して攻撃アイコンを選択するための攻撃アイコン選択処理を実行し（S 5 8 0 1 G ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（S 5 8 0 1 G ）の詳細について、図 4 7 9 を参照して説明する。

10

#### 【 1 7 2 6 】

図 4 7 9 は、上述した攻撃アイコン選択処理を示すフローチャートである。この攻撃アイコン選択処理（S 5 8 0 1 G ）では、まず、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a （図 3 8 8 （ b ）参照）を読み出して（S 5 8 3 1 G ）、読み出した攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a から、入賞情報コマンドにより通知された入賞情報に対応する抽選結果と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 のカウンタ値と、に応じた攻撃アイコン種別を決定する（S 5 8 3 2 G ）。そして、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであるかを判別し（S 5 8 3 3 G ）、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであると判別した場合には（S 5 8 3 3 G : Y e s ）、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し（S 5 8 3 4 G ）、処理を S 5 8 3 8 G へと移行する。一方、S 5 8 3 3 G の処理において、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 5 8 3 3 G : N o ）、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c をオンに設定し（S 5 8 3 5 G ）、外れ B に対応する入賞情報であるかを判別し（S 5 8 3 6 G ）、外れ B に対応する入賞情報であると判別した場合には（S 5 8 3 6 G : Y e s ）、処理を S 5 8 3 4 G へと移行する。これに対し、外れ B に対応する入賞情報ではないと判別した場合には（S 5 8 3 6 G : Y e s ）、決定したアイコン種別を報知した後で回数上乘せ演出（図 4 7 0 参照）が発生する報知演出を設定し（S 5 8 3 7 G ）、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し（S 5 8 3 8 G ）、本処理を終了する。この攻撃アイコン選択処理（図 4 7 9 参照）を実行することにより、時短状態 A や時短状態 B において外れ B 以外の抽選結果に対応する第 2 特別図柄の変動表示が実行された場合に、回数上乘せ演出により第 2 特別図柄の保留球を追加で獲得する機会が与えられることを遊技者に対して報知することができる。

20

30

#### 【 1 7 2 7 】

次に、図 4 8 0 を参照して、本第 1 1 制御例における大当たり関連処理（S 3 4 0 1 G ）の詳細について説明する。この大当たり関連処理（S 3 4 0 1 G ）は、上述した第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）と同様に、主制御装置 1 1 0 から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 4 8 0 は、この大当たり関連処理（S 3 4 0 1 G ）を示すフローチャートである。この第 1 1 制御例における大当たり関連処理（図 4 8 0 参照）のうち、S 3 6 0 3、S 3 6 0 5、S 3 6 0 6、S 3 6 1 0、S 3 6 1 4 および 3 6 2 5 A の各処理では、それぞれ上述した第 9 制御例における大当たり関連処理（図 4 0 2 参照）の S 3 6 0 3、S 3 6 0 5、S 3 6 0 6、S 3 6 1 0、S 3 6 1 4 および 3 6 2 5 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例における大当たり関連処理（図 4 8 0 参照）では、S 3 6 0 3 の処理において、主制御装置 1 1 0 からオープニングコマンドを受信したと判別した場合には（S 3 6 0 3 : Y e s ）、今回の大当たりのオープニング期間中に実行するオープニング演出の演出態様を決定するためのオープニングコマンド処理を実行し（S 3 6 0 1 G ）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。なお、オープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G ）の詳細に

40

50

については、図 4 8 1 を参照して後述する。また、本第 1 1 制御例における大当たり関連処理（図 4 8 0 参照）では、S 3 6 1 0 の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合に（S 3 6 1 0 : Y e s）、第 9 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 0 3 参照）に代えてエンディングコマンド処理を実行し（S 3 6 0 2 G）、処理を S 3 6 1 4 へと移行する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G）の詳細については、図 4 8 2 を参照して後述する。

【 1 7 2 8 】

次に、図 4 8 1 を参照して、上述したオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G）の詳細について説明する。図 4 8 1 は、このオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G）を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理（S 3 6 0 1 G）では、まず、大当たり種別と残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とに依じたオープニング演出を決定する（S 3 6 3 1 G）。即ち、S 3 6 3 1 G の処理では、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とが共に 0 であれば、大当たり種別が大当たり C 4 9 である場合に M A X ボーナスの開始を示すオープニング演出を決定する一方で、大当たり C 4 9 以外の大当たり種別であれば、4 ラウンド大当たり用のオープニング演出を決定する。また、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値と残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値とのどちらかが 1 以上である場合は、M A X ボーナスモード中の大当たりであることを意味し、複数回の大当たりで 1 の大当たりに見せる演出を実行中であることを意味するため、大当たり当選前の時短状態 C から引き続いて疑似インターバル演出が継続する演出態様のオープニング演出を決定する。S 3 6 3 1 G の処理が終了すると、次いで、S 3 6 3 1 G の処理で決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 3 6 3 2 G）、M A X ボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する（S 3 6 3 3 G）。S 3 6 3 3 G の処理において、M A X ボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には（S 3 6 3 3 G : Y e s）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b に 4 を設定し（S 3 6 3 4 G）、そのまま本処理を終了する。

【 1 7 2 9 】

一方、S 3 6 3 3 G の処理において、M A X ボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には（S 3 6 3 3 G : N o）、次いで、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされている）か否かを判別し（S 3 6 3 5 G）、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりではないと判別した場合には（S 3 6 3 5 G : N o）、本処理を終了する。一方、今回の大当たりが小当たり C 4 9 を契機とする大当たりである（即ち、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされている）と判別した場合には（S 3 6 3 5 G : Y e s）、次いで、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 3 6 3 6 G）、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 より大きい値であると判別した場合は（S 3 6 3 6 G : Y e s）、4 から残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値を減算した値（つまり、時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされたことにより、M A X ボーナスモードの基本的な大当たり当選回数である 4 回を超えて当選する大当たりの回数）を残突破回数カウンタ 2 2 3 H a に設定し（S 3 6 3 7 G）、本処理を終了する。一方、S 3 6 3 6 G の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b の値が 0 であると判別した場合は（S 3 6 3 6 G : N o）、既に M A X ボーナスモードが大当たり 4 回を超えて継続している状況で、更に時短リミット回数までの残り回数（時短リミットカウンタ 2 0 3 k b のカウンタ値）がリセットされた（更に 4 回大当たり遊技が実行されるまで M A X ボーナスモードが継続する）ことを意味するため、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値に 4 を上書きして（S 3 6 3 8 G）、本処理を終了する。

【 1 7 3 0 】

次に、図 4 8 2 を参照して、上述したエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G）の詳細について説明する。このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G）は、上述した第 9

制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 0 3 参照）に代えて実行される処理であり、エンディングコマンド処理（図 4 0 3 参照）と同様に、エンディング演出を設定するための処理である。図 4 8 2 は、このエンディングコマンド処理（S 3 6 0 2 G）を示すフローチャートである。この第 1 1 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 8 2 参照）のうち、S 5 9 0 1 A ~ 5 9 0 5 A の各処理では、それぞれ上述した第 9 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 0 3 参照）の S 5 9 0 1 A ~ 5 9 0 5 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 1 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 8 2 参照）では、S 5 9 0 1 A の処理において、残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合に（S 5 9 0 1 A : N o）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 5 9 0 1 G）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 5 9 0 1 G : N o）、今回の大当たりが M A X ボーナスモードにおける大当たりではないことを意味するため、処理を S 5 9 0 2 A へと移行する。

10

#### 【 1 7 3 1 】

一方、S 5 9 0 1 G の処理において、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 5 9 0 1 G : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値を 1 減算し（S 5 9 0 2 G）、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する（S 5 9 0 3 G）。S 5 9 0 3 G の処理において、減算後の残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は（S 5 9 0 3 G : N o）、今回の大当たりでは時短リミット回数に到達しておらず、少なくとも次の大当たりまで M A X ボーナスモードが継続することを意味するため、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出（図 4 6 8 ( b ) 参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（S 5 9 0 4 G）、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 3 G の処理において、減算後の残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 であると判別した場合には（S 5 9 0 3 G : Y e s）、今回の大当たりで時短リミット回数に到達したことにより M A X ボーナスモードの終了タイミングとなったことを意味するため、M A X ボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 5 G）、本処理を終了する。なお、M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）の詳細については、図 4 8 3 を参照して後述する。

20

#### 【 1 7 3 2 】

また、本第 1 1 制御例におけるエンディングコマンド処理（図 4 8 2 参照）では、S 5 9 0 4 A の処理において、減算後の残当たり回数カウンタ 2 2 3 k b のカウンタ値が 0 であると判別した場合に（S 5 9 0 4 A : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 より大きい値であるか否かを判別し（S 5 9 0 6 G）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a のカウンタ値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 5 9 0 6 G : N o）、上述した M A X ボーナス終了処理を実行し（S 5 9 0 5 G）、本処理を終了する。一方、S 5 9 0 6 G の処理において、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 5 9 0 6 G : Y e s）、残突破回数カウンタ 2 2 3 H a の値を 1 減算し（S 5 9 0 7 G）、M A X ラウンド突破演出を伴うエンディング演出（図 4 6 7 ( b ) 参照）を示す表示用エンディングコマンドを設定し（S 5 9 0 8 G）、次いで、突破演出フラグ 2 2 3 H b をオンに設定し（S 5 9 0 9 G）、本処理を終了する。次に、図 4 8 3 を参照して、上述した M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）の詳細について説明する。図 4 8 3 は、この M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）を示すフローチャートである。図 4 8 3 に示した通り、M A X ボーナス終了処理（S 5 9 0 5 G）では、まず、入賞情報格納エリア 2 2 3 a のデータを読み出して（S 5 9 3 1 G）、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（S 5 9 3 2 G）、次いで、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する（S 5 9 3 3 G）。S 5 9 3 3 G の処理が終了すると、次いで、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して決定し（S 5 9 3 4 G）、決定

30

40

50

した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータを更新する ( S 5 9 3 5 G )。

【 1 7 3 3 】

S 5 9 3 5 G の処理が終了すると、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したか否かを判別し ( S 5 9 3 6 G )、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には ( S 5 9 3 6 G : N o )、処理を S 5 9 3 4 G へと戻すことにより、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンの種別を決定してアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに反映されるまで、 S 5 9 3 4 G ~ S 5 9 3 6 G の各処理を繰り返し実行する。一方、 S 5 9 3 6 G の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には ( S 5 9 3 6 G : Y e s )、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンであるかを判別し ( S 5 9 3 7 G )、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 9 3 7 G : N o )、 M A X ボーナスの終了が報知された後でアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様のエンディング演出に決定し ( S 5 9 3 8 G )、処理を S 5 9 4 1 G へと移行する。一方、 S 5 9 3 7 G の処理において、突破演出フラグ 2 2 3 H b がオンであると判別した場合には ( S 5 9 3 7 G : Y e s )、突破演出フラグ 2 2 3 H b をオフに設定し ( S 5 9 3 9 G )、継続ジャッジ演出で終了が報知された後でアイコン情報格納エリア 2 2 3 k a のデータに応じた攻撃アイコンが報知される態様エンディング演出に決定し ( S 5 9 4 0 G )、次いで、決定した演出態様のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 4 1 G )、本処理を終了する。この M A X ボーナス終了処理 ( 図 4 8 3 参照 ) を実行することにより、 M A X ボーナスモードの間に保留され、通常状態 B において消化される 4 個分の第 2 特別図柄の保留球の期待度を、 M A X ボーナスモードのエンディング演出によって予め報知することができる。

【 1 7 3 4 】

以上説明した通り、第 1 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第 2 特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い第 1 遊技状態 ( 時短状態 A ) と、比較的有利度合いが高い第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) と、これらの間の有利度合いの第 3 遊技状態 ( 時短状態 B ) と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される ( 時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する ) 極めて有利な状態 ( M A X ボーナスモード ) を形成する構成とした。加えて、本第 1 1 制御例では、特定のカウンタ ( 時短リミットカウンタ 2 0 3 k b ) のカウンタ値に対して所定の初期値 ( 3 ) を設定する初期値設定制御を実行可能な第 1 制御手段と、特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則 ( 時短状態中に大当たり遊技の実行が設定される毎に 1 減算する更新規則 ) に従って更新する更新制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有して構成され、第 1 遊技状態 ( 時短状態 A ) において第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) が設定され得る特定特典遊技 ( 大当たり C 4 9 ) の実行条件が成立した ( 小当たり A 4 9 , C 4 9 のいずれかに当選した ) 場合に、初期値設定制御が実行され得る一方で、第 2 遊技状態 ( 時短状態 C ) において特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、初期値設定制御が実行される第 1 の状況 ( 大当たり C 4 9 の実行契機が小当たり C 4 9 である場合 ) と、更新制御が実行される第 2 の状況 ( 大当たり C 4 9 の実行契機が小当たり A 4 9 である場合 ) と、のどちらかが成立し得る構成としている。これにより、時短状態 C において予め定められた特定条件が成立した場合に、時短状態 C と大当たりとの繰り返しが、時短リミット回数に相当する回数を上回る回数に渡って繰り返され得る構成とすることができる。より具体的には、時短状態 C において、基本的には大当たりの実行を設定するタイミングよりも後 ( 特別図柄の抽選で大当たりとなって大当たり遊技の実行を設定した後、若しくは小当たりとなって小当たり遊技中に V 入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定した後 ) で時短状態を終了させることにより、大当たり遊技の実行を設定した時点の遊技状態を時短状

態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）を1減算するように構成する一方で、特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選した場合は、V入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）を初期値である3にリセットする構成としている。これにより、時短状態Cと、第2特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現することができる。よって、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間にも、特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選することに期待して遊技を行わせることができるので、時短状態Cと大当たりとがどこまで続くか分からないワクワク感を遊技者に対して抱かせることができる。これにより、時短状態Cと大当たりとが繰り返されている間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

10

#### 【1735】

また、本第11制御例におけるパチンコ機10では、所定の設定条件の成立（大当たり終了後に時短状態Cへと移行する種別の大当たりに最初に当選したこと）に基づいて、特定期間（大当たり遊技が4回終了するまで）に渡って遊技者に有利な特定制御（大当たり遊技と時短状態Cとが繰り返される制御）が設定される特定状態（MAXボーナスモード）を設定する特定状態設定手段を有すると共に、特定状態（MAXボーナスモード）に移行してから特定期間が終了する（時短リミット回数目の大当たりが終了する）までの間の遊技（4回の4ラウンド大当たり、および各大当たり間の3回の時短状態Cの継続期間であるMAXボーナスモード）における演出として、あたかも1の16ラウンド大当たりが実行されているかのように遊技者に対して思わせる演出（疑似MAX大当たり演出）を実行する構成としている。これにより、実際には4ラウンドの大当たりに4回当選しているにもかかわらず、1回の大当たり当選で16ラウンド分の賞球を獲得できたかのように遊技者に思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて第11制御例におけるパチンコ機10では、特定制御（大当たり遊技と時短状態Cとが繰り返される制御）が特定期間（4回の大当たり遊技）を超えて継続することが決定された（小当たりC49に当選して時短リミットカウンタ203kbが初期値にリセットされることが決定された）場合に、決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミング（4回目の大当たり遊技の終了タイミング）で、特定制御が特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出（MAXラウンド突破演出）を実行する特定演出実行手段と、を有して構成されている。つまり、特定の種別の小当たり（小当たりC49）に当選して時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）がリセットされた（特定の種別の小当たり当選に基づく大当たりを含め、更に4回分の大当たりが上乗せされた）場合に、所定契機で時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）のリセット（大当たりの上乗せが発生していたこと）を報知する演出を実行する構成としている。より具体的には、4回目の大当たりの終了タイミング（即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似16ラウンド遊技の終了後のエンディング期間）において、大当たりが更に継続すること（疑似的なMAXラウンドである16ラウンドを突破すること）を示すMAX突破演出を実行する構成としている。そして、一旦MAX突破演出が実行された後は、大当たり毎に（即ち、疑似MAX大当たり演出における疑似4ラウンド遊技毎に）、MAXボーナスモードが継続するか否かを示す継続ジャッジ演出により時短リミット回数に到達していたか否かを報知する構成としている。言い換えれば、時短リミット回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）がリセットされたタイミングでは当該リセットを報知せず、予め設定されている報知タイミング（疑似16ラ

20

30

40

50

ウンド遊技の終了タイミング)で時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値)がリセットされていたこと(MAXボーナスモードが疑似16ラウンドを超えて継続すること)のみを報知する構成としている。また、1の契機(疑似16ラウンド遊技の終了タイミング)でMAXボーナスモードがどこまで継続するのかを明確に報知するのではなく、疑似4ラウンド遊技単位(即ち、1の大当たり遊技単位)で継続有無を小出しにして報知する構成としている。このように構成することで、疑似4ラウンド遊技単位毎(即ち、1の大当たり遊技単位)に、次の疑似ラウンドに継続するか(即ち、時短リミット回数が残っているか)否かに注目して遊技を行わせることができるので、MAXラウンド突破演出が実行されてから継続ジャッジ演出でMAXボーナスモードの終了(時短リミット回数への到達)が報知されるまでの間における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、極めて斬新、且つ、興趣性の高い演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

## 【1736】

更に、本第11制御例では、時短状態Aと時短状態Bとで、時短回数を共通にしているにもかかわらず、時短状態に移行してから当該時短状態の間に検出した全ての始動入賞に基づく第2特別図柄の抽選が終了するまでの間における実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせる斬新な制御を採用している。具体的には、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数(第1特別図柄と第2特別図柄との合計の抽選回数)が規定回数となったことに基づいて成立する第1終了条件と、小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する第2終了条件と、第2特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する第3終了条件と、に加え、時短最終変動の実行中に第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する第4終了条件と、を設ける構成としている。そして、時短状態Aと時短状態Bとで、第1~第3終了条件を共通とし、第4終了条件のみを異ならせることにより、実質的に第2特別図柄の抽選を2回実行可能な時短状態Aと、実質的に第2特別図柄の抽選を4回実行可能な時短状態Bと、を形成している。加えて、第11制御例におけるパチンコ機10では、時短状態において時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第2特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第1タイミングと、その第1タイミングとは異なる第2タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)を減算する構成とし、第1タイミングで時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)が減算された場合は、第2タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第11制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れAと、外れBと、の2種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れAが決定された場合には、上述した第9制御例において完全外れになった場合と同様に、変動停止タイミング(第1タイミング)で時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)が減算される一方で、外れ種別として外れBが決定された場合には、外れBを示す変動表示の開始タイミング(第2タイミング)で時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)が減算されるように構成している。これにより、残時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)が1の状態(即ち、時短最終変動)で外れAが決定された場合は、変動表示の終了まで特図2カウンタ203tが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第4終了条件(第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件)が成立するまで第2特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数(特図2カウンタ203tのカウンタ値)が1の状態(即ち、時短最終変動)で外れBが決定された場合は、変動開始時に特図2カウンタ203tが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中

20

30

40

50



は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第2特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第11制御例では、時短最終変動において特図2カウンタ203tの減算タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)に設定される場合よりも、第2タイミング(変動開始タイミング)に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第2特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い(有利な第2特別図柄の抽選の実質的な実行回数)を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【1737】

なお、本第11制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の時短状態として、時短回数が変動停止時に減算される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、変動開始時に減算される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第2特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。本第11制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、これに代えて、時短最終変動において所定割合(例えば、10%の割合)で極端に短い変動時間(例えば、0.1秒間)が選択される構成としてもよい。即ち、最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが実質的に不可能となる変動時間が設定される場合と、容易に第2特別図柄の保留球を貯めることができる変動時間が設定される場合と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合、外れ種別を選択する制御処理を行う必要がないため、上述した第11制御例に比較して、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、時短状態の最終変動の変動時間を抽選により決定するのに代えて、大当たり種別によって時短最終変動の変動時間が予め定められるように構成してもよい。つまり、大当たり終了後の時短状態として、最終変動の変動時間が比較的長い変動時間(例えば、20秒)に設定される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、最終変動の変動時間が極端に短い変動時間(例えば、0.1秒)に設定される時短状態Aや時短状態Bが付与される大当たり種別と、を設ける構成としてもよい。このように構成した場合も、大当たり種別に応じて同じ時短状態でも第2特別図柄の保留球の貯め易さを可変させることができる。

#### 【1738】

本第11制御例では、外れ種別として、時短回数が変動停止時に減算される外れAと、変動開始時に減算される外れBと、を設ける構成として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯まり易さを可変させる構成としていたが、時短回数を減算するタイミングはこれに限られるものではない。例えば、変動開始後、所定期間(例えば、普通図柄の当たり遊技が1回以上、2回未満実行可能な長さの期間)経過時に時短回数を減算する構成としてもよい。このように構成することで、第2特別図柄の保留球の貯め易さを更に細分化して設定することができるので、設計の自由度を高めることができる。

#### 【1739】

本第11制御例では、MAXボーナスモード(時短状態C)において第2特別図柄の抽選で小当たりになった(大当たり遊技の実行条件が成立した)場合に、小当たり種別に応じて、小当たり開始時に時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ203kbを初期値にリセットする制御(図399のS2408A参照)と、小当たりにおいてV入賞を検出して大当たりの実行を設定した後で時短状態を終了させることで時短リミットカウンタ203kbの値を1減算して更新する制御(図399のS2409A参照)と、のどちらかを実行する構成としていたが、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に初期値にリセットする制御と更新する制御とのどちらも行われ得る対象は、時短リミットカウンタ

203kbに限られるものではなく、遊技の制御に用いる他のカウンタに適用してもよい。例えば、時短状態Cにおいては、時短回数（特図2カウンタ203tの値）を15に設定し、大当たり当選時に特図2カウンタ203tの値を基本的に引き継ぐ（大当たり前のカウンタ値から引き継いで更新される）ように構成し、大当たり当選時の一部（例えば、特定の種別の小当たりに当選した場合）でのみ、特図2カウンタ203tのカウンタ値に時短状態C用の初期値である100を再設定する構成としてもよい。このように構成した場合、時短状態Cにおいて大当たり当選しても、時短回数（特図2カウンタ203tの値が）が基本的に増加されず、少ない（5回以内）の抽選回数で大当たり当選し続けなければ時短リミット回数に到達する前にMAXボーナスモードが終了されてしまう遊技性を実現することができる。よって、時短状態Cに移行した場合に、少ない抽選回数で当選

10

#### 【1740】

本第11制御例では、MAXボーナスモードが大当たり4回を超えて継続することが決定された場合に、当該継続が決定されたタイミングによらず、4回目の大当たりのエンディング期間中に、MAXボーナスモードが疑似16ラウンド（大当たり4回）を超えて継続することを報知する構成としていたが、MAXボーナスモードの継続を報知するタイミングはこれに限られるものではない。MAXボーナスモードが大当たり4回を超えて継続した場合の一部又は全部で、決定されたタイミング（小当たりC49に対応する変動表示演出中、小当たりC49の小当たり遊技中、若しくは小当たりC49でV入賞が発生した

20

30

#### 【1741】

##### <第12制御例>

次に、図486から図538を参照して、第12制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第12制御例におけるパチンコ機10は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置110のMPUが実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部と、表示制御装置114にて実行される制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第5制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件（500回到達）を満たした場合に、遊技者に有利となる特典（第2時短状態）を付与可能に構成し、更に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外（外れ）の場合の一部において、時短図柄に当選し第2時短状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第5制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易い遊技状態（第2時短状態）を、2種類の契機で設定可能に構成していた。これに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄抽選で時短図柄に当選しないように構成している点と、通常状態（特別図柄の低確率状態）

40

50

中に実行された特別図柄抽選の回数が900回に到達したことに基づいて天井特典（第2時短状態）が設定されるように構成している点で上述した第5制御例におけるパチンコ機10と相違している。

【1742】

また、本第12制御例では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、第1時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、電サポあり状態）を設定可能に構成しており、第2時短状態が設定された場合には、特別図柄、及び普通図柄の確率状態は通常状態と同一であるが、通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易くなるように、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動（普図変動）の変動時間を短縮し、且つ、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて電動役物640aが開放される期間（第2入球口640へと遊技球が比較的入球し易くなる期間）が長くなるように構成している。そして、第1時短状態、及び確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の終了後に設定され、第2時短状態は、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選することなく連続して特別図柄抽選が900回実行された場合に設定されるように構成しており、一度確変状態が設定されると、次の大当たりに当選するまで（実際は、10000回の特別図柄抽選が実行されるまで）確変状態が継続し、第1時短状態、及び第2時短状態が設定された場合には、特別図柄抽選が100回実行されるまで（終了条件が成立するまで）各時短状態が継続するように構成している。そして、第1時短状態、及び第2時短状態の終了条件が成立した場合には、通常状態が設定されるように構成している。つまり、特別図柄抽選にて高確率で大当たりに当選し、且つ、特別図柄抽選を実行させ易い確変状態が遊技者に最も有利な遊技状態となり、次いで、第1時短状態と第2時短状態が同様に通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。

【1743】

ここで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、取得した大当たり種別に応じて、確変状態が設定される確変大当たり（大当たりA、B）と、時短状態が設定される時短大当たり（大当たりC）と、の何れかが設定されるように構成しており、大当たり当選した特別図柄抽選の結果を示すための識別情報（第3図柄）の停止表示態様（図柄揃いしている第3図柄の種別）によって、今回当選した大当たり種別を遊技者に示唆可能に構成している。具体的には、第3図柄の種別として奇数図柄が揃って停止表示した場合には、確変大当たり当選したことを報知し、偶数図柄が揃って停止表示した場合には、時短大当たり、又は確変大当たりの何れかに当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、大当たり図柄（図柄揃いの第3図柄）が停止表示されたタイミング（大当たり遊技が実行されるよりも前のタイミング）にて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、遊技者に対して、大当たり当選したことを示す表示態様で第3図柄が停止表示されることだけでは無く、停止表示される第3図柄の種別についても興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。ここで、通常状態が設定されている場合、即ち、遊技状態として遊技者に最も不利な遊技状態が設定されている場合には、何れの大当たり種別にて大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技中に多くの賞球を獲得することができると共に、大当たり遊技終了後には、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態（確変状態、又は、第1時短状態）が設定されることから、第3図柄種別に関わらず、図柄揃いの第3図柄の停止表示態様が停止表示されることを目指した遊技が行われるのに対して、確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に最も有利な遊技状態が、次の大当たり遊技が実行されるまで継続する場合においては、設定される大当たり種別によって大当たり遊技終了後の有利度合いが大きく異なることになる。

【1744】

具体的には、確変状態が設定されている状態で時短大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態（確変

状態)よりも遊技者に不利な時短状態が設定され、確変大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に、大当たり遊技が実行されるよりも前に設定されていた遊技状態(確変状態)と同一の有利度合いである確変状態が設定される。このように、設定される大当たり種別によって、大当たり当選自体が遊技者に不利な遊技結果となり得る遊技性を有するパチンコ機10において、次の大当たりに当選するまで継続して遊技者に有利な遊技状態となる場合であっても、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出において大当たり当選するか否かを主として示唆する演出態様が設定されてしまうと、遊技者に不利となる大当たり(例えば、確変状態中における時短大当たり)に当選した場合にも、大当たり当選を期待させる演出(3つの第3図柄が揃うことを示唆する演出)が実行されると共に、大当たり当選を示すための停止表示態様で第3図柄が停止表示された後に、遊技者を祝福する表示態様が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。これに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10では、同一の大当たり種別の大当たり(時短大当たり)に当選した場合に実行される変動演出の演出態様を、現在の遊技状況(設定されている遊技状態)に基づいて切り替えて設定可能に構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合であっても、大当たり当選を期待させる演出態様(3つの第3図柄が揃うことを示唆する演出)を設定し、確変状態が設定されている場合には、変動演出の演出態様として、時短大当たりに当選した場合には、外れ当選を期待させる演出態様(3つの第3図柄が揃わないことを示唆する演出)を設定するように構成している。

10

#### 【1745】

20

このように、同一種別の大当たりに当選した場合であっても、設定されている遊技状態に応じて大当たり当選への期待度を異ならせた演出態様を設定可能に構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、今回当選した大当たりの種別が現在の遊技状況において遊技者に有利であるか否かを把握させ易くすることができると共に、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、遊技者を祝福する演出が実行されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第12制御例におけるパチンコ機10は、上述した通り、通常状態において特別図柄抽選が900回実行された場合に天井特典として第2時短状態を設定可能に構成しており、第2時短状態中は通常状態よりも第2特別図柄抽選を実行させ易く構成している。そして、第2特別図柄抽選は、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選(大当たり当選時にラウンド数の多い大当たりに当選し易い抽選)が実行されるように構成している。そして、天井特典が付与されるまでの特別図柄抽選の残回数が所定回数(10回)以下となった場合には、リーチ態様となる変動演出(リーチ演出)のうち、時短大当たりの可能性がある偶数図柄によるリーチ演出として外れ当選を期待させる演出態様(3つの第3図柄が揃わないことを示唆する演出)が設定されたリーチ演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選しない場合の方が遊技者に有利な遊技結果となることを遊技者に分かり易く報知することができる。

30

#### 【1746】

また、従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄表示装置81の表示面に複数の装飾図柄(第3図柄)を表示可能に構成し、その第3図柄を変動表示(動的表示)させた後に停止表示された第3図柄の表示態様(停止表示態様)で特別図柄抽選の結果を遊技者に報知可能なパチンコ機10が知られている。このような従来型のパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果に応じて所定時間(例えば、60秒)の変動時間が決定され、その変動時間が経過するまでの間(変動表示期間)、複数の第3図柄を様々な演出態様で変動表示させることで特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるよりも前に、遊技者に特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行するものが一般的である。ここで、一般的に実行される変動演出の演出態様としては、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報の停止表示態様として、停止表示された3つの第3図柄の組合せによって特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様が表示されるように構成されており、同一種別の第3図柄(同一の数字が付された第3図柄)が並んで停止表示された場合(特定

40

50

停止表示態様が表示された場合)に、特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果(当たり当選)であることを示すパチンコ機10では、変動表示されている3つの第3図柄のうち、1の第3図柄を除く2の第3図柄が特定停止表示態様となり得る態様で停止表示された状態(所謂、リーチ状態)で、残りの1の第3図柄が特定停止表示態様となる位置で停止表示されるか否かを煽る演出態様(リーチ演出)を実行可能に構成されている。特に、近年では、変動演出の演出態様として複数種類の演出態様の中から1の演出態様をランダムに決定可能とすることで、様々な態様の変動演出を実行させることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制するパチンコ機10が主流となっている。

#### 【1747】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、連続してリーチ演出が実行される場合において、同一の演出態様が決定される場合があった。また、変動演出の演出態様がランダムに決定されることから、実行され得る全ての演出態様で変動演出が実行されてしまい、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう事態が生じてしまう場合があった。これに対して、本第12制御例では、連続して実行される変動演出(第1変動演出、第2変動演出)の演出態様が何れも特定条件を満たした場合に、特定演出態様の変動演出を実行可能に構成している。具体的には、リーチ演出が実行される条件を満たした変動演出が連続して実行される場合に、第2変動演出の演出態様として特定演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出態様が設定された変動演出が連続して実行され得る状況が発生した場合であっても異なる演出態様の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。さらに、特定条件を満たした場合にのみ特定演出態様を設定可能に構成することにより、実行され得る全ての演出態様で変動演出を実行させ難くすることができるため、全種類の変動演出を実行させようと、遊技者に意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。さらに、本第12制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている状態であっても、特定条件が成立した場合に、特定条件が成立していない場合よりも第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能に構成している。具体的には、通常状態において実行される普通図柄抽選で当たり当選した場合の一部で電動役物640aを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技を実行可能に構成している。また、上述した通り、通常状態において実行される特別図柄抽選が900回に到達した場合に電動役物640aを長期間開放させることが可能な普図ロング当たり遊技が通常状態よりも実行され易くなる第2時短状態を設定可能に構成している。

#### 【1748】

つまり、本第12制御例では、通常状態にて大当たり当選しない場合であっても、2種類の契機の何れかが成立したことにより、第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、通常状態中に主として実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選しない遊技が長時間継続した場合であっても、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第2特別図柄抽選を実行させる機会を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。ここで、本第12制御例では、天井特典として第2時短状態が設定される契機として、大当たり当選することなく特別図柄抽選が900回実行された場合に成立する契機(ハマリ契機)を予め規定しており、ハマリ契機が成立した場合のみ第2時短状態が設定されるように構成している。よって、ハマリ契機が成立したことを報知するための演出(天井特典付与演出)が実行されるタイミングを遊技者に容易に把握されてしまうため、ハマリ契機が成立し難い遊技状況、例えば、通常状態中に実行された特別図柄抽選の回数が少ない遊技状況のパチンコ機10に対して積極的に遊技を行おうとする遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10では、第2時短状態が設定されることを報知するための演出(天井特典付与演出)と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出(普図ロング当たり変動演出)とで同一の演出態様(電チュー高確示唆演出)が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技

10

20

30

40

50

者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。

【 1 7 4 9 】

さらに、天井特典（第2時短状態）はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合（特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング）に実行されることから、第2時短状態が設定されることを報知するための演出（天井特典付与演出）と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出（普図ロング当たり変動演出）とで同一の演出態様（電チュー高確示唆演出）を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第12制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物640aが開放されるまでの期間、具体的には、第2時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第2特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出（電チュー高確率モード演出）を実行可能に構成している。

【 1 7 5 0 】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程（電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ）を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確示唆演出を実行した場合であっても、電チュー高確示唆演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。さらに、本第12制御例では、天井特典として付与される第2時短状態が終了するタイミング（第2時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第2特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第2時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。このように、複数の契機によって第2特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機10において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第2特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第2特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基

【 1 7 5 1 】

そして、上述した第5制御例におけるパチンコ機10と同様に、記憶している特図保留に含まれる入賞情報（第1入球口64、第2入球口640へと遊技球が入球したことに基

づいて取得された各カウンタの値）を、特図保留に基づく特別図柄抽選が実行されるよりも前に特定可能（先読み可能）に構成している。さらに、その先読み結果に基づく演出として先読み演出を実行することで、特別図柄抽選の結果を示唆するための演出が実行され

10

20

30

40

50

る演出期間を、演出結果の対象となる特別図柄変動が実行されている期間よりも長くすることができ演出効果を高めることができるように構成している。また、複数の特別図柄変動を跨いで先読み演出を実行することにより、各特別図柄抽選の結果のみを報知するための変動演出を、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて実行する場合に比べて、演出結果として特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する演出結果が表示される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるように構成している。ここで、上述した先読み演出は、特図保留を所定個数保有している状態でなければ実行条件が成立しないように構成しているため、特図保留を3個以上獲得できていない場合には、先読み演出が実行されず演出が単調となってしまうという問題があった。これに対して、本第12制御例では、上述した先読み演出の実行条件が成立していない状態、例えば、特図保留を獲得していない状態で実行中の特別図柄変動中に、2個の特図保留を獲得した状態であって、獲得した2個の特図保留のうち、後に獲得した特図保留に対する先読み結果が大当たり当選に対応する先読み結果である場合には、実行中の特別図柄変動の停止表示態様と同一の停止表示態様を、次に実行される特別図柄変動の停止表示態様として表示することで、さらに次に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを遊技者に示唆可能に構成している。

10

## 【1752】

つまり、先読み演出の実行条件が成立していない状態における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、本第12制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。さらに、本第12制御例では、同一の停止表示態様を連続して停止表示される表示制御を実行する場合において、最初に停止表示される停止表示態様は、新たに獲得した特図保留に対する先読み処理が実行されるよりも前に決定されている停止表示態様となるように構成している。このように構成することで、先読み結果を遊技者に報知する条件が成立した場合において、既に決定されている表示内容（実行中の特別図柄変動の停止表示態様）を書き換える必要が無く、同一の停止表示態様を連続して停止表示させるための処理を簡素化することができる。なお、本第12制御例では、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しているが、これに限ることなく、停止表示態様の少なくとも一部が同一となる停止表示態様が連続して停止表示された場合に遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されることを事前に遊技者に報知可能に構成しても良い。

20

30

## 【1753】

また、特図保留の先読み結果が遊技者に不利となる先読み結果（外れ当選に対応する先読み結果）である場合の一部においても同一の停止表示態様が連続して停止表示されるように構成しても良いし、各特別図柄変動の停止表示態様をランダムに決定可能に構成することで、先読み結果に基づくこと無く同一の停止表示態様が連続して表示されるように構成しても良い。この場合であっても、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄抽選の結果が遊技者に有利となる場合以外でも、同一の停止表示態様が連続して停止表示される状況を創出することができるため、連続して同一の停止表示態様が表示される頻度を高めることができる。さらに、これに限ることなく、各特別図柄変動の停止表示態様を決定する処理において、前回停止表示された停止表示態様と同一の停止表示態様が、他の停止表示態様よりも決定され難くなる制限処理を実行可能に構

40

50



成しても良い。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して表示される頻度を抑えることができるため、同一の停止表示態様が連続して表示された場合における大当たり当選への期待度が無用に低下してしまうことを抑制することができる。本第12制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段（枠ボタン22）を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面に遊技者に枠ボタン22を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出（一発告知演出）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン22を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン22を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

10

#### 【1754】

ここで、従来より、遊技者が操作手段（枠ボタン22）を操作することで、実行中の特別図柄抽選の結果が大当たりであるか否かを報知可能な報知演出を実行するものがある。このような従来型のパチンコ機10では、大当たり当選の有無をいち早く察知することができるが、報知演出の演出結果が大当たり当選の有無を示すだけのものであるため、大当たり当選していないことに対応する演出が実行された時点で、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの間、遊技者が遊技に興味を持たなくなるという問題があった。また、大当たり当選を示す演出結果が表示された場合も、その時点で大当たり当選したことを把握できるため、実行中の特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間にて実行される演出の演出効果を高めることができないという問題があった。これに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10では、操作演出中に遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて、枠ボタン22が操作されたことを示す第1演出と、大当たり当選の有無を報知するための第2演出と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。具体的には、第2演出によって大当たり当選が報知されなかった場合でも、第1演出の演出結果が第1演出結果となることで、大当たり当選を報知したり、第2演出によって大当たり当選が報知された後に、第1演出の演出結果が第1演出結果となることで、遊技者に有利な大当たり当選したことを報知したりするように構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン22を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1755】

加えて、一発告知演出における第2演出の演出結果に応じて、第1演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第1演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第12制御例では、操作演出中に枠ボタン22を操作したタイミングによって、第1演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン22を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン22を操作するかを遊技者に決定させる楽しさを提供することができる。

40

#### 【1756】

< 第12制御例における遊技盤の構成について >

まず、図486を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10が有する遊技盤1

50



3の構成について説明をする。図486は、パチンコ機10の遊技盤13の正面図である。本第12制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13(図4参照)に対して、大当たり遊技中に開放制御される可変入賞装置65の構成を異ならせている点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。図486に示した通り、本第12制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13は、ほぼ左右対称に構成されており、可変表示ユニット80の左側に形成される左側領域に向けて遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、可変表示ユニット80の右側に形成される右側領域に向けて遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置65へと遊技球を到達させることが可能に構成している。また、左打ち遊技を行なった場合も、右打ち遊技を行なった場合も、普通図柄抽選を実行させることが可能となるように、左側領域の中流位置、右側領域の中流位置にそれぞれスルーゲート67が配設されている。つまり、本第12制御例におけるパチンコ機10では、設定されている遊技状態や大当たり遊技の有無に関わらず、遊技者が任意の遊技方法(右打ち遊技、左打ち遊技)を選択して遊技を行うことが可能となる。よって、遊技者が誤った遊技方法で遊技を行ってしまうことで、不利な遊技を行ってしまうことを抑制することができる。

10

## 【1757】

また、可変入賞装置65は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10が有する可変入賞装置65(図4参照)に対して、開口幅が狭く形成されている。上述した第1制御例では、可変入賞装置65の内部に複数の遊技球流下経路を形成し、実際に遊技球が流下した経路によって特定領域への通過割合を異ならせ、遊技球が特定領域を通過したことに基づいて特典(特別図柄の高確率状態)を付与可能に構成していたため、可変入賞装置65自体が幅広に形成されていたのに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置65へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球が付与されるだけであるため、左打ち遊技、及び右打ち遊技によって発射された遊技球が何れも入球可能な程度の開口幅(約50ミリ)で形成されている。

20

## 【1758】

<第12制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出内容について>

次に、図487から図502を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第12制御例では、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様の一部を異ならせている点と、第2時短状態が設定されることを示すための演出と普通図柄抽選の結果を示すための演出とを一部共通化している点と、で相違している。まず、図487から図491を参照して、変動演出の一部であるリーチ演出中に実行される表示画面について説明をする。図487(a)は、通常状態中に実行されるリーチ演出におけるリーチ表示画面を模式的に示した図であり、図487(b)は、リーチ演出が発展しSPリーチとなった場合に示される表示画面の一例を示した図である。図487に示した通り、本第12制御例におけるパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示画面は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示画面(図6参照)と同様に、表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、上、中及び下の3つの図柄列(Z1~Z3)が表示される(図114(a)参照)。第3図柄表示装置81の表示画面に表示される第3図柄(第1特別図柄(特図1)または第2特別図柄(特図2)の変動表示に対応して変動する装飾図柄)は、「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された10種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示(動的表示)されるようになっている。なお、第3図柄表示装置81の表示画面に形成される各種表示領域や、各表示要素のうち、上述した第1制御例と同一のものについては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

30

40

## 【1759】

図487(a)に示した表示画面は、変動表示される第3図柄が、上図柄列Z1、下図

50

柄列 Z 2 の順で停止表示され、有効ライン L 2 上に、大当たり当選を示す第 3 図柄の組合せの一部として上図柄列 Z 1、下図柄列 Z 3 が「4」の数字が付された第 3 図柄（サメを模した識別情報）が停止表示されているリーチ演出の一例を示した図である。この時点では、中図柄列 Z 2 は高速変動（図では、2 つの左向きの矢印で速度を表示）しながら左方向へと変動表示している。その後、図 4 8 7（b）に示した通り、リーチ演出が進展し、S P リーチ演出が実行されると、主表示領域 D m の左下側にウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が登場し、有効ライン L 2 上に中図柄列 Z 2 の「4」が付された第 3 図柄が停止表示することを期待させる演出態様として、有効ライン L 2 上を「4」が付された第 3 図柄が通過してしまう変動を停止させようとキャラクタ 8 0 1 がアクションを行いながら、セリフ 8 0 1 a として「止まれ」が表示される演出態様で S P リーチ演出が実行される。この S P リーチ演出は、特別図柄抽選で大当たり当選している場合の方が、特別図柄抽選が外れである場合よりも実行され易くなるように構成しているため、遊技者は、S P リーチ演出が実行されることにより、今回の特別図柄変動が大当たり当選を示す停止表示態様で停止表示され易いことを把握しながら、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される変動演出を見ることができる。そして、S P リーチ演出中に実行されるキャラクタ 8 0 1 のアクションを把握することで、同一の第 3 図柄が有効ライン L 2 上に停止表示される表示態様（大当たり当選を示す組合せで第 3 図柄が停止表示される表示態様）が遊技者に有利となることを遊技者に容易に理解させることができる。

10

#### 【1760】

次に、図 4 8 8 から図 4 9 0 を参照して、確変状態中に実行される S P リーチ演出の演出内容について説明をする。図 5 7 8（a）は、確変状態中において、偶数図柄のリーチ演出が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 5 7 8（b）、及び図 5 7 9（a）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出が S P リーチ演出へと発展した場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 5 7 9（b）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出として、第 3 図柄が仮停止した時点で表示される表示画面の一例を示した図であって、図 5 8 0（a）は、確変状態中に発生した偶数図柄のリーチ演出が外れを示す表示態様で表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本第 1 2 制御例では、確変状態が設定された場合に、特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態が、特別図柄抽選が 1 0 0 0 0 回実行されるまで継続し得るように構成しており、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されることで、遊技者に有利な遊技状態が大当たり遊技を跨いで継続し得るように構成している。このように構成されたパチンコ機 1 0 では、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かについては遊技者の興味が低く、当選した大当たり種別（確変大当たり、通常大当たり）に対して遊技者は強い興味を持つことになる。よって、通常大当たり当選している可能性がある偶数図柄のリーチ演出が実行された場合、即ち、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された大当たり当選した可能性があるリーチ演出が実行された場合には、図 4 8 8（a）に示した通り、偶数図柄のリーチ演出が実行されたことを示すセリフ 8 1 0 a として「ファ！！」の文字が表示される。そして、偶数図柄のリーチ演出が、S P リーチ演出へと発展すること無く、外れを示す表示態様（有効ライン L 2 上にリーチ対象となる「4」が付された第 3 図柄以外の図柄が停止表示されるリーチ外れ表示態様）が停止表示された場合は、そのままリーチ演出が終了する。

20

30

40

#### 【1761】

一方、図 4 8 8（a）に示した偶数図柄のリーチ演出が進展し、S P リーチ演出が実行されると、キャラクタ 8 0 1 が登場し、大当たり当選を示す表示態様で中図柄列 Z 2 が停止表示されないことを期待する外れアクションを実行する。例えば、低速で変動表示中の図柄列 Z 2 にて、リーチ対象となる「4」図柄が、有効ライン L 2 よりも前に到達する有効ライン L 3 を通過していない状態では、図 4 8 8（b）に示した通り、「4」図柄が有効ライン L 3 上で停止表示される（リーチ外れ表示態様が表示される）ことを願って、中

50

図柄列 Z 2 を停止表示させるための外れアクションを実行するキャラクタ 8 0 1 と、「止まれ」のセリフ 8 0 1 a が表示される。そして、図 4 8 8 ( b ) に示した演出が実行されたにも関わらず、中図柄列 Z 2 の変動表示が継続し、「4」図柄が有効ライン L 3 を通過し、有効ライン L 2 に向かって低速変動した場合には、図 4 8 9 ( a ) に示した通り、「4」図柄が有効ライン L 2 を通過するまで変動表示が継続することを願って、中図柄列 Z 2 の変動表示を継続させるための外れアクションを実行するキャラクタ 8 0 1 と「止まるな」のセリフ 8 0 1 a が表示される。図 4 8 8 ( b )、及び図 4 8 9 ( a ) に示した通り、S P リーチ演出中に実行される外れアクション表示の表示態様を、偶数図柄のリーチ状態となっている有効ライン L 2 と、中図柄列 Z 2 の変動状況（リーチ対象である「4」図柄の変動位置）と、に応じて異ならせることにより、遊技者に対して、今回のリーチ演出（偶数図柄のリーチ演出）が大当たり当選を示す演出結果（図柄揃い）となるよりも、外れを示す演出結果（リーチ外れ）となった場合の方が、有利な遊技となることを分かり易く把握することができる。

#### 【 1 7 6 2 】

つまり、図 4 8 8 ( b ) に示した外れアクション（止まれアクション）を、図 4 8 9 ( a ) に示した変動状況においても継続して実行した場合には、有効ライン L 2 上に「4」図柄が停止表示されることを願っているアクションが実行されていると遊技者に誤認させてしまうが、本第 1 2 制御例のように、次に中図柄列 Z 2 が停止表示し得る位置が、リーチ状態となる有効ライン L 2 となった場合に、外れアクションの表示態様を切り替えて（止まるなアクション）を実行することで、遊技者が誤解してしまうことを抑制することができる。さらに、図 4 8 8 ( b )、及び図 4 8 9 ( a ) に示した通り、外れアクションの内容が切り替わった場合に、キャラクタ 8 0 1 の表示位置も切り替えるように構成している。このように構成することで、外れアクションが示す内容（止まれ、止まるな）が切り替わったことを遊技者に識別させ易くすることができる。そして、S P リーチ演出の演出結果として、リーチ外れ表示態様が表示された場合には、偶数図柄のリーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果となったことを祝福する表示態様（図 4 8 9 参照）が表示され、変動演出を終了する。一方、S P リーチ演出にて、有効ライン L 2 上に「4」図柄が仮停止した場合には、図 4 8 9 ( b ) に示した通り、キャラクタ 8 0 1 が有効ライン L 2 上に停止（仮停止）している 3 つの「4」図柄に攻撃をする再始動アクションと、セリフ 8 0 1 a として「ズレろ」が表示される。なお、図 4 8 9 ( b ) に示した状態は、特別図柄変動中であり、小表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄変動が変動中であることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。つまり、図 4 8 9 ( b ) は、第 2 特別図柄が抽選結果を示す表示態様で停止表示されるタイミングよりも前に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて変動表示される第 3 図柄を、一時的に仮停止表示させる仮停止演出が実行されている状態を示している。よって、遊技者の誤認を防ぐために、中図柄列 Z 2 の「4」図柄が、完全に停止表示されず、若干揺動している状態（図では、図柄アイコンの両端に揺動態様を付して表示）で表示されている。

#### 【 1 7 6 3 】

図 4 8 9 ( b ) に示した演出が実行された後、今回の第 2 特別図柄抽選が通常大当たりである場合には、再始動アクションを実行したにも関わらず、第 3 図柄がズレること無く、有効ライン L 2 上に「4」図柄が揃って停止表示される演出結果が表示され、今回の特別図柄抽選が大当たり当選であることが遊技者に報知される。なお、本第 1 2 制御例では、確変大当たり当選した場合の一部において、変動演出の演出結果として偶数図柄が 3 つ揃って表示される演出結果が設定され、その後に行われる大当たり遊技演出中に今回の大当たりが確変大当たりであったことを遊技者に報知する昇格演出を実行可能に構成している。よって、偶数図柄で大当たりした場合であっても、確変大当たりの可能性を残したまま大当たり遊技を行わせることができる。一方、図 4 8 9 ( b ) に示した再始動アクションの結果、第 3 図柄の停止表示位置がズレた場合には、図 4 9 0 に示した通り、リーチ外れ表示態様で第 3 図柄が停止表示し、今回の特別図柄抽選の結果が外れであることを遊技者に報知する。図 4 9 0 に示した図では、再始動アクションによって、図柄列 Z 3 に

停止表示されていた「4」図柄が、変動方向に向かって再始動し、「4」図柄が有効ラインL1上まで変動した状態で停止表示した場合の表示画面を示している。このように、リーチ状態中に変動表示されていた図柄列Z2以外の図柄列（図柄列Z1、図柄列Z3）の第3図柄を再始動させるように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。また、再始動アクションによって再始動させる第3図柄の変動表示方向が、通常の変動表示方向と同一となるように構成しているため、第3図柄を再始動させる際に用いる表示データとして、通常の変動表示を実行する際に用いる表示データを流用することができ、第3図柄表示装置81の表示面に表示する各種画像に対応する表示データ量を軽減することができる。

#### 【1764】

なお、これに限ること無く、通常の変動表示方向とは異なる方向に向かって第3図柄を変動表示させるように構成しても良いし、停止表示されている第3図柄を変動表示させるのでは無く、停止表示されている第3図柄に付されている数字（「4」）を、異なる数字（例えば、「6」）へと切り替えるように構成しても良いし、第3図柄自体を異なる第3図柄へと切り替えても良い。このように、通常の変動表示とは異なる態様で第3図柄を再始動させることによって、遊技者に対して、再始動専用の演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。また、本第12制御例では、1の図柄列のみを再始動させる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、2以上の図柄列を再始動させる演出を実行可能に構成しても良く、この場合、複数の図柄列を再始動させることで、確変大当たり当選を示す奇数図柄が有効ライン上に大当たり当選を示す表示態様で停止表示されるように構成しても良い。つまり、偶数図柄のリーチ演出にて偶数図柄による大当たり表示態様を一旦表示した後に、第3図柄を奇数図柄の大当たり表示態様が停止表示されるように再始動させても良い。このように構成することで、確変状態中において遊技者に不利となる遊技結果（通常大当たり）に対応する演出が実行されてしまい、遊技意欲が低下している遊技者に対して、遊技者に有利となる遊技結果（確変大当たり）に対応する演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。

#### 【1765】

次に、通常状態において、天井特典（第2時短状態）が付与される直前におけるリーチ演出の演出内容について説明をする。図491は、天井間近のSPリーチ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本第12制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な大当たり遊技を実行し易くなるように構成している。そして、特別図柄の低確率状態中に外れとなる特別図柄抽選が連続して900回実行された場合に天井特典が付与されるように構成し、天井特典として第2時短状態が設定された場合には、通常状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、第2特別図柄抽選を実行させ易い第2時短状態（天井時短）が設定されるように構成している。つまり、特別図柄の低確率状態である通常状態中に実行された特別図柄抽選回数（特別図柄変動回数）が900回に近付いた場合（例えば、890回に到達した場合）には、天井特典が付与されるまでの間に実行される特別図柄抽選で大当たり当選しない場合の法が、大当たり当選する場合よりも遊技者に有利となり得るように構成している。このように、通常状態中であっても、特別図柄抽選で大当たり当選しない方が大当たり当選するよりも遊技者に有利な遊技が実行されている場合には、図491に示した通り、SPリーチ演出の演出態様として、大当たり当選を示す表示態様で第3図柄が停止表示されないことを願う外れアクションの表示態様が表示される。次に、図492から図494を参照して、本第12制御例のパチンコ機10にて実行される変動演出の一部であるアングル変更演出の演出内容について説明をする。本第12制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動が2回連続してリーチ変動であった場合に、2回目のリーチ変動として、1回目のリーチ変動では設定されることの無い演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、リーチ変動が2回連続した場合において、同一態様のリーチ演出が連続して実行されてしまい、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 6 6 】

図 4 9 2 ( a ) は、変動演出の演出態様としてアングル変更演出が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。このアングル演出が実行されると、主表示領域 D m にて第 3 図柄が変動表示されている間にキャラクタ 8 0 1 が表示され、主表示領域 D m の通常領域 ( 図 4 9 2 ( a ) にて表示されている領域 ) の右枠外領域と、左枠外領域と、を交互に見るアクションが表示される。図 4 9 2 ( a ) に示した表示画面は、特別図柄 ( 第 3 図柄 ) が高速変動表示されている期間において表示される表示画面であるため、表示領域 D m 1 には、第 1 特別図柄変動が実行されていることを示す表示態様 ( 図では、3 本の矢印を表示 ) が表示されている。そして、実行中の変動演出がリーチ変動 ( リーチ状態が成立する変動演出 ) である場合は、キャラクタ 8 0 1 が左枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域 D m にて表示される表示領域が通常領域から左枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、左枠外領域の宝箱 8 1 0 が主表示領域 D m に表示される ( 図 4 9 2 ( b ) 参照 )。図 4 9 2 ( b ) は、リーチ変動に対応するアングル変更演出が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 4 9 2 ( b ) に示した通り、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では第 3 図柄がリーチ状態となった場合に、左枠外領域 ( 左アングル ) が表示画面に表示されるように構成しているため、表示領域 D m 1 には、現在がリーチ状態であることを示す表示態様 ( 7 矢印 7 ) が表示されている。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、アングル変更演出にて表示画面が左アングルへと移行するタイミングに合わせて表示領域 D m 1 にリーチ状態を示す表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、通常アングルの表示画面 ( 図 4 9 2 ( a ) 参照 ) にて主表示領域 D m の中央箇所に変動表示されている第 3 図柄がリーチ状態を示す表示態様で停止表示した後に、左アングルへと移行するように構成しても良い。このように構成することで、リーチ状態が成立したことによって左アングルへと移行したことを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

20

## 【 1 7 6 7 】

また、左アングルへと移行した時点でリーチ状態と同一の演出状況、即ち、通常の変動演出よりも大当たり当選の期待度が高い演出状況であることを遊技者に報知 ( 例えば、リーチ状態が成立した場合に出力される音声 ( リーチ ) を出力したり、表示画面に「リーチ」と表示したりする報知 ) し、第 3 図柄を、リーチ状態を示す表示態様とは異なる表示態様 ( 例えば、第 3 図柄の高速変動中を示す表示態様 ) を表示するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、リーチ状態と同一の演出状況であることを分かり易く把握させることができると共に、リーチ状態となる第 3 図柄の種別 ( 確変大当たりに対応する奇数図柄、それ以外の通常図柄 ) を遊技者に把握させない状態で変動演出が進展することになる。よって、大当たり当選を期待しながら、大当たり当選した場合の第 3 図柄の種別を予測させる楽しみを遊技者に提供することができる。なお、この場合、大当たり当選に対応するアングル変更演出が実行された場合には、確変大当たりに当選している割合が通常大当たりに当選している割合よりも高くなるように予め規定すると良い。このように構成することで、リーチ状態となる第 3 図柄の種別を把握できない状態で実行されるアングル変更演出にて大当たり当選を示す演出結果が表示された場合に、確変大当たりである可能性を高めることができるため、アングル変更演出の演出効果を高めることができる。また、リーチ状態である第 3 図柄が表示されないようにアングル変更演出を実行する場合には、第 3 図柄の表示態様とは異なる態様を用いて、大当たり種別を遊技者に示唆するように構成すると良く、例えば、図 4 9 2 ( b ) に表示されている宝箱 8 1 0 の表示態様や、宝箱 8 1 0 の中身を示す表示態様や、左アングル ( 左枠外領域 ) の背景画像を用いて、大当たり当選している場合における確変大当たりの期待度を示唆可能に構成すると良い。このように構成することで、アングル変更演出の演出結果が外れを示す演出結果である可能性を残した状態で、大当たり当選した場合における確変大当たり期待度を遊技者に把握させることができるため、演出効果を高めることができる。

30

40

## 【 1 7 6 8 】

さらに、確変状態が設定されている状態でアングル変更演出を実行可能に構成した場合

50

には、アングル変更演出中に実行される示唆演出の演出内容を把握することで、大当たり当選した場合における確変大当たり当選の期待度を予測し、今回のアングル変更演出の演出結果が外れであることを願う遊技を行わせたり、大当たりであることを願わせる遊技を行わせたりすることができる。一方、実行中の変動演出がリーチ変動（リーチ状態が成立する変動演出）以外である場合（チャンス目が停止表示される場合）は、キャラクタ 801 が右枠外領域を注目する演出が実行された後、主表示領域 D m にて表示される表示領域が通常領域から右枠外領域へと切り替わる領域切り替え表示が実行され、右枠外領域の袋 811 が主表示領域 D m に表示される（図 492（c）参照）。ここで、右枠外領域の袋 811 が主表示領域 D m に表示される（図 492（c）参照）右アングル表示画面の表示内容について説明をする。図 492（c）は、右アングル表示画面の一例を示した図である。図 492（c）に示した右アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図 492（a）参照）が表示されている間に、第 3 図柄がチャンス目（例えば、342）で仮停止された場合に表示される表示画面である。この右アングル表示画面が表示されると、主表示領域 D m に袋 811 が表示され、袋 811 の上方に「謎の袋を発見」の文字が表示される。

10

#### 【1769】

ここで、左枠外領域の宝箱 810 が主表示領域 D m に表示される（図 492（b）参照）左アングル表示画面の表示内容について説明をする。図 492（b）は、左アングル表示画面の一例を示した図である。図 492（b）に示した左アングル表示画面は、通常アングル表示画面（図 492（a）参照）が表示された後にリーチ状態となった場合に表示される表示画面であって、キャラクタ 801 の視点の先に宝箱 810 が表示される。そして、宝箱 810 の上方に「宝箱発見」の文字が表示されている。この左アングル表示画面が表示された場合は、実行中の特別図柄変動が停止表示されるタイミングに対応させて宝箱 810 が開く演出が実行され、図 493（a）に示した通り、宝箱 810 の中身 810 a を用いて特別図柄抽選の結果（アングル変更演出の演出結果）が遊技者に報知される。図 493（a）は、左アングル表示画面にて特別図柄変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、特別図柄抽選の結果が外れである例を示している。図 493（a）に示した通り、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、小表示領域 D m 1 に第 1 特別図柄抽選の結果が外れであることを示す「787」の表示態様で第 3 図柄が停止表示しており、宝箱 810 の中身 810 a の表示態様として、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様「残念！！」を表示している。そして、キャラクタ 801 が、抽選結果が外れであることに落ち込むアクション表示を表示している。なお、左アングル表示画面に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、宝箱 810 の中身 810 a の表示態様として、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す表示態様「V」が表示され、キャラクタ 801 が、抽選結果が大当たり当選であることを祝福するアクション表示（例えば、喜んで飛び上がるアクション）で表示され、小表示領域 D m 1 には、大当たり当選を示す表示態様「777」で第 3 図柄が停止表示される。

20

30

#### 【1770】

次に、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）がリーチ外れであって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、変動パターン種別として 2 回連続でリーチ変動が設定される場合には、図 493（b）に示した表示画面が表示される。ここで、図 493（b）の表示内容について説明をする。図 493（b）は、左アングルへと移行する変動演出（アングル変更演出）の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果がリーチ外れ）であることを示す第 3 図柄の表示態様「787」が小表示領域 D m 1 に停止表示されている表示画面であって、次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合に示される表示画面を示した図である。図 493（b）に示した通り、主表示領域 D m の上方からロープ 820 が垂れ下がってくる演出が実行され、「ロープ発見」のコメントを表示した上で、キャラクタ 801 がロープ 820 の先を見るアクション表示が表示される。その後、キャラクタ 801 がロープ 820 を上る演出が実行され、左アングル表示

40

50

画面の上枠外領域が主表示領域 D m に表示される。つまり、図 4 9 3 に示した通り、アングル変更演出としてリーチ変動に対応する演出態様（左アングル移行）が設定された場合には、その演出結果を示す表示画面の態様を、次に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて決定するように構成している。このように構成することで、実行中のアングル変更演出に対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れ）であることを把握した状態であっても、次に実行される特別図柄抽選の結果を事前に予測するために、実行中の特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出内容を最後まで遊技者に注視させることができる。

#### 【 1 7 7 1 】

なお、本第 1 2 制御例では、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合において、アングル変更演出の演出内容が 2 変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左アングルへと移行するアングル変更演出（リーチ変動演出）が実行された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動が大当たり当選を示す大当たり変動である場合に、アングル変更演出の演出内容が 2 変動に跨がって進展するようにみせる演出態様（上アングル移行）を設定するように構成しても良い。さらに、本第 1 2 制御例では、1 の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様としてアングル変更演出を設定可能に構成し、アングル変更演出に対応する特別図柄抽選の次に実行される特別図柄抽選の結果（当否結果、リーチ変動の有無）を事前に判別することでアングル変更演出の演出結果を示すための表示態様を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、1 の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、1 の特別図柄変動の変動期間内に、左アングルから上アングルへと移行するアングル変更演出を実行可能に構成しても良い。また、獲得済みの特図保留に対応する先読み結果に基づいて複数の特別図柄変動に跨がってアングル変更演出を実行するように構成しても良い。次に、図 4 9 4 ( a ) を参照して、左アングル表示画面の上枠外領域が主表示領域 D m に表示される場合の表示画面（上アングル表示画面）の表示内容について説明をする。図 4 9 4 ( a ) は、上アングル表示画面の一例を示した図である。図 4 9 3 ( b ) に示した左アングル表示画面にてキャラクタ 8 0 1 がロープ 8 2 0 を上ると、上アングル表示画面が表示され、雲 8 2 1 よりも上にキャラクタ 8 0 1 が到達すると、飛行機 8 2 2 が登場し、飛行機 8 2 2 の機体に大当たり当選の期待度を示す表示態様（図では「大チャンス」の文字）が表示される。

#### 【 1 7 7 2 】

以上説明をした通り、上アングル表示画面は、左アングルへと移行するアングル変更演出が実行された特別図柄変動（リーチ変動）の次に実行される特別図柄変動がリーチ変動である場合、即ち、リーチ変動が連続して実行される場合に、表示され易くなる表示画面となる。このように構成することで、リーチ変動が連続して実行される場合において、リーチ変動に対応する演出態様として同一の演出態様が設定されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、従来では、変動演出の演出効果が低下し得る遊技状況（リーチ変動が連続する遊技状況）において、それ以外の遊技状況よりも設定され易い演出態様（上アングル表示）を設定可能に構成することで、様々な変動演出を楽しむたい遊技者に対して、リーチ変動が継続することを期待させることができる。なお、本第 1 2 制御例では、連続してリーチ変動が実行される場合に、特殊態様の変動演出（左アングルから上アングルへと表示領域が切り替わる変動演出）を実行可能に構成しているが、同一の演出態様が短期間で設定されてしまうことを抑制すれば良く、例えば、アングル変更演出の実行を決定した段階で獲得済みの全特図保留に対する先読み結果を分析し、大当たり当選している特図保留や、大当たり当選の期待度が高い特図保留を有していると判別した場合は、アングル変更演出を当該特図保留に対応する特別図柄抽選が実行されるまで継続させ、当該特図保留に対応する特別図柄結果をアングル変更演出の追加演出結果として表示するように構成しても良い。次に、図 4 9 4 ( b ) を参照して、アングル変更演出における通常アングルが表示されている状態で実行される演出内容の別例について



説明をする。図494(a)は、アングル変更演出にて通常アングル表示画面が表示されている場合の一例を示した図である。図494(b)に示した表示画面は、通常アングルの表示画面(図492(a)参照)が表示された後に、左アングルへと移行すること無く上アングルへと移行するアングル変更演出(特殊演出)が実行された場合に表示される表示画面である。

#### 【1773】

詳細な説明は省略するが、この特殊演出は大当たり当選に対応するアングル変更演出でのみ実行される演出であるため、通常アングルの表示画面から直接上アングルへと移行した場合には、上アングル表示画面にて表示される飛行機822(図494(a)参照)に「大当たり」の文字が表示される。このように、リーチ変動が連続した場合に表示される表示画面(上アングル表示画面)を、リーチ変動が連続しない場合であって、別の表示条件(大当たり当選)が成立した場合にも表示可能に構成することで、様々な演出を遊技者に提供し易くすることができる。なお、上述した特殊演出を実行可能に構成した場合には、アングル変更演出として左アングル又は右アングルへと移行する演出態様が設定された場合の一部において、通常アングルの表示画面にてロープ820を表示する煽り演出を実行するように構成すると良い。この場合、通常アングルの表示画面にロープ820を表示させるだけで、特殊演出が実行されることへの期待感を遊技者に持たせることができる。また、通常アングルの表示画面にロープ820を表示させる煽り演出が実行された場合の方が、煽り演出が実行されなかった場合よりも、実行中のアングル変更演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、通常アングルの表示画面にロープ820が表示された後、左アングルや右アングルへと移行した場合であっても、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせたまま継続して遊技を行わせ易くすることができる。次に、図495から図498を参照して、電動役物640がロング開放する場合に実行される演出の演出内容について説明をする。本第12制御例では、通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)において実行される普通図柄抽選にて普図当たりBに当選すると、電動役物640がロング開放する普図ロング当たり遊技が実行される。また、天井特典が付与された場合(第2時短状態が設定された場合)には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で電サポ状態が付与されることにより、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に普図当たりBが選択され易くなるように構成している。

#### 【1774】

そして、本第12制御例におけるパチンコ機10では、第2時短状態が設定されることを報知するための演出(天井特典付与演出)と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出(普図ロング当たり変動演出)とで同一の演出態様(電チュー高確率演出)が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中における様々なタイミングで天井特典付与演出と同一態様の演出を実行することができるため、遊技者に対してどのタイミングで天井特典が付与されるかを予測させ難くすることができる。図495(a)は、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。図495(a)に示した図は、通常状態にて第1特別図柄変動と、普通図柄変動と、が実行されている状態であって、小表示領域Dm1には第1特別図柄変動中であることを示す表示態様(矢印で表示)で第3図柄が変動表示されており、小表示領域Dm3には、普通図柄変動中であることを示す表示態様(矢印で表示)で装飾図柄が変動表示されている。また、主表示領域Dmには実行中の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が実行されており、その上方には、「電チュー高確率モード突入!？」の文字が表示され、間もなく電動役物640(電チュー)がロング開放することを遊技者に示唆している。そして、図495(a)に示した状態から、普通図柄変動(普図ロング当たり変動)が停止表示するよりも先に第1特別図柄変動が停止表示すると、図495(b)に示した表示画面が表示される。図495(b)は、通常状態において普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示された場合に示される表示画面の一例を示した図である。

10

20

30

40

50



## 【 1 7 7 5 】

図 4 9 5 ( b ) に示した通り、特別図柄変動が外れを示す表示態様で停止表示されると、小表示領域 D m 1 には、外れを示す表示態様「 3 4 2 」で第 3 図柄が停止表示し、主表示領域 D m にも第 1 特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で変動演出の演出結果が表示される。この時点において、小表示領域 D m 3 に示した通り、普図ロング当たり変動は実行中であるが、主表示領域 D m の上方に示した文字が「電チュー高確率モード突入! ?」(図 4 9 5 ( a ) 参照) から「電チュー高確率モード!!」に切り替わり、主表示領域 D m の下方に「電チューが開放しやすいよ」の文字と、閉鎖状態の電動役物 6 4 0 を模式的に示した画像が表示領域 D m 1 0 3 に表示される。その後、実行中の普図ロング当たり変動が停止表示されると、図 4 9 6 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 4 9 6 ( a ) は、通常状態において普図ロング当たり変動が停止表示された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 4 9 6 ( a ) に示した通り、普図ロング当たり変動が停止表示されると、小表示領域 D m 3 には、普図ロング当たりに対応する表示態様「  
」で装飾図柄が停止表示され、主表示領域 D m の下方には「電チューを狙ってね」の文字が表示され、表示領域 D m 1 0 3 に開放状態の電動役物 6 4 0 を模式的に示した画像が表示される。つまり、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、通常状態にて普図ロング当たり変動が実行された場合に、普図ロング当たり変動中であることを示唆可能な演出(普図ロング当たり変動演出)を実行し、その普図ロング当たり変動演出の演出態様を、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて可変させるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄変動に基づいて何らかの契機が成立し電動役物 6 4 0 がロング開放したと思わせ易くすることができる。

10

20

## 【 1 7 7 6 】

一方、天井特典が付与される場合には、図 4 9 6 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 4 9 6 ( b ) は、天井特典が付与された時点で表示される表示画面の一例を示した図である。図 4 9 6 ( b ) に示した通り、天井特典はハマリ契機が成立した場合(900 回目の特別図柄変動が外れで停止表示された場合)に付与されることから、900 回目の特別図柄変動が外れであることを示す表示態様で表示された時点で、上述した図 4 9 5 ( b ) と同様の表示画面が表示される。つまり、天井特典(第 2 時短状態)はハマリ契機が成立した特別図柄変動が停止表示された場合に付与されるのに対して、普図ロング当たり遊技は普図ロング当たり変動が停止表示された場合(特別図柄変動が停止表示されるタイミングとは異なるタイミング)に実行されることから、第 2 時短状態が設定されることを報知するための演出(天井特典付与演出)と、普図ロング当たり遊技が実行されることを報知するための演出(普図ロング当たり変動演出)とで同一の演出態様(電チュー高確示唆演出)を設定したとしても、電チュー高確示唆演出が実行されるタイミングによって遊技者に何れの契機が成立したのかを把握されてしまう虞があった。これに対して、本第 1 2 制御例では、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に特別図柄変動が停止表示されるタイミングに合わせて電チュー高確示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の変動期間に対応させて電チュー高確示唆演出が実行されるため、遊技者に対して何れの契機が成立したのかを把握させ難くすることができる。さらに、電チュー高確示唆演出が実行されてから、実際に電動役物 6 4 0 a が開放されるまでの期間、具体的には、第 2 時短状態が設定されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間や、普図ロング当たり変動中に特別図柄変動が停止表示されてから普図ロング当たり変動が停止表示し、普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に、第 2 特別図柄抽選を実行され易い期間であることを遊技者に報知するための演出(電チュー高確率モード演出)を実行可能に構成している。

30

40

## 【 1 7 7 7 】

つまり、何れの契機が成立した場合であっても、同一の演出過程(電チュー高確示唆演出が実行された後に、電チュー高確率モード演出を実行する流れ)を経て、普図ロング当たり遊技を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、第 3 図柄

50

表示装置 8 1 の表示画面にて実行される演出に基づいて何れの契機が成立したかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、普図ロング当たり変動が実行されている期間中に電チュー高確率演出を実行した場合であっても、電チュー高確率演出が終了してから（特別図柄変動が停止表示してから）、実際に普図ロング当たり遊技が実行されるまでの期間に対して遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。次に、図 4 9 7 ( a ) を参照して、通常状態（天井特典が付与されていない状態）で実行された普図ロング当たり遊技が終了したタイミングでは天井特典が付与されている場合における演出内容について説明をする。本第 1 2 制御例では、上述した各制御例と同様に特別図柄抽選と普通図柄抽選とが並行して実行されるように構成していることから普図ロング当たり変動中に複数回の特別図柄抽選が実行され、天井特典が付与される場合がある。図 4 9 7 ( a ) は、通常状態中に実行された普図ロング当たり遊技が、天井特典が付与されている（第 2 時短状態が設定されている）状態で終了した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 4 9 7 ( a ) に示した通り、普図ロング当たり遊技が実行されることに基づいて表示された「電チュー高確率モード！！」の表示がそのまま継続して表示され、その下方に「継続」の文字が表示される。そして、主表示領域 D m の下方には「まだまだ電チューが開放しやすいよ」の文字が表示される。このように、通常状態における普図ロング当たり変動が実行された期間と、その普図ロング当たり変動に基づいて普図ロング当たり遊技が実行された期間と、天井特典が付与される期間と、が繋がった場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示される電チュー高確率モードに関する演出が継続して実行されるように構成することで、どのタイミングで天井特典が付与されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【 1 7 7 8 】

次に、図 4 9 7 ( b )、及び図 4 9 8 を参照して、天井特典として付与される第 2 時短状態が終了する際の演出内容について説明をする。図 4 9 7 ( b ) は、天井特典として付与される天井時短（第 2 時短状態）の終了時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 4 9 8 は、天井時短（第 2 時短状態）の終了タイミングにて普図ロング当たり変動が実行されている場合に示される表示画面の一例を示した図である。天井時短（第 2 時短状態）は、特別図柄変動が所定回数（ 1 0 0 回）実行された場合に終了するように構成していることから、天井時短（第 2 時短状態）が設定されてから 1 0 0 回目の特別図柄変動が外れで停止表示されると、図 4 9 7 ( b ) に示した通り、変動演出の演出結果を示す表示態様を覆うように「終了」の文字が表示され、下方には「次に期待」の文字が表示される。一方、天井時短（第 2 時短状態）の終了タイミングで普図ロング当たり変動が実行されている場合には、天井時短（第 2 時短状態）が終了し、通常状態へと移行した直後に普図ロング当たり遊技が実行されることから、「終了」の文字に代えて「泣きの 1 回」の文字が表示され、下方には「ラストチャンス！！後 1 回電チュー開放するよ」の文字が表示される。つまり、本第 1 2 制御例では、天井特典として付与される第 2 時短状態が終了するタイミング（第 2 時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動の停止表示タイミング）にて、普図ロング当たり変動が実行されている場合には、第 2 特別図柄抽選を実行させ易い期間が継続する、即ち、第 2 時短状態が終了して通常状態が設定された後に、普図ロング当たり遊技が実行されることにより、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させ易い状態が創出されることを報知可能に構成している。

#### 【 1 7 7 9 】

このように、複数の契機によって第 2 特別図柄抽選を実行させ易い状態を創出可能な遊技性を有するパチンコ機 1 0 において、各契機の成立タイミングが重複、或いは、短期間で成立する場合には、各契機の成立によって設定される第 2 特別図柄抽選を実行させ易い状態を、あたかも一の契機の成立によって設定される第 2 特別図柄抽選を実行させ易い状態が継続しているかのように見せる演出（高確率モード継続演出）を実行可能に構成しているため、遊技者に対して、一の契機が成立したことに基づいて設定される第 2 特別図柄抽選を実行させ易い状態がどの程度継続するのかを予測させ難くすることができる。次に、図 4 9 9 を参照して、同一態様の停止表示態様を連続して表示する演出の演出内容に

ついて説明をする。本第12制御例では、先読み連続演出の実行条件が成立していない状態（特図保留を3個以上獲得していない状態）における先読み結果にて、遊技者に有利な先読み結果（大当たり当選に対応する先読み結果）を特定した場合には、同一態様の停止表示態様を連続して表示することで、先読み連続演出を実行すること無く、遊技者に対して有利となる特別図柄抽選が実行されることを、その特別図柄抽選が実行されるよりも前に報知可能に構成している。このように構成することで、先読み演出の実行条件が成立していない状態における特別図柄変動に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【1780】

ここで、従来より、特別図柄の実行権利（特図保留）を所定数（例えば、3個）以上獲得している状態において、先読み結果に基づく演出（先読み演出）を複数回（例えば、3回）の特別図柄変動期間を跨ぐように実行可能に構成された遊技機がある。具体的には、大当たり当選する特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の停止表示タイミングに対応させて大当たり当選を示すための演出結果が表示される先読み演出を、大当たり当選する特別図柄抽選よりも前に実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄変動の変動時間も用いて実行可能に構成されている。このように構成することで、大当たり当選する特別図柄抽選（先読み演出の対象となる特別図柄抽選）よりも前に実行される特別図柄抽選（外れ抽選）の結果を遊技者に報知するための変動演出を実行する必要がなくなるため、特別図柄抽選の結果が外れであったことを示すための変動演出が実行される回数を減少させることができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるものであった。また、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、その特別図柄抽選を対象とした先読み演出が実行され易くなるように構成することで、通常の変動演出（一回の特別図柄変動期間を用いた変動演出）よりも大当たり当選の期待度が高い変動演出（複数回の特別図柄変動期間を用いた先読み演出）の演出期間を長くすることができるため、先読み演出の演出効果を高めることができるというものであった。より具体的には、特別図柄変動が開始されるタイミングにて実行される変動演出の演出態様を決定する処理において、当該変動が外れ変動であると判別した後に、獲得済みの特図保留内に先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在するかを判別し、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留が存在していると判別した場合において、当該変動の変動期間から、先読み演出の実行条件を満たしている特図保留に基づく特別図柄変動の変動期間に跨がるように実行される先読み演出の演出態様が決定されるように構成されるものであった。

#### 【1781】

この場合、特別図柄変動が開始されるタイミングにて獲得済みの特図保留が存在しない場合、又は獲得済みの特図保留が少ない場合には、先読み演出の実行条件が成立しない（し難い）ため、遊技者に先読み演出を提供できないという問題があった。これに対して、本第12制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によっても先読み演出の実行条件が成立し得るように構成し、特別図柄変動が実行されている期間中に獲得した特図保留によっても先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を用いて先読み演出を実行可能に構成している。具体的には、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果（第3図柄の停止表示態様）を連続して停止表示させるように次以降に実行される変動演出の演出態様を設定可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を変更すること無く、且つ、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができる。また、特別図柄変動が開始される時点では先読み演出の実行条件が成立しておらず、その特別図柄変動が実行されている最中に先読み演出の実行条件が成立した場合であっても、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行することができるため、先読み演出の実行頻度を高くすることができる。図499(a)に示した通り、同一の停止表示態様で変動演出の演出結果が表示された場合には、主表示領域Dmの下方に「前回と同じ、チャンスかも」の文字が表示され、その次変動

では、1907(b)に示した通り、大当たり当選の期待度が高い変動演出として、天使を模したキャラクタ815が星を模したアイコン815aを降らせる変動演出が実行され、下方に「チャンスかも」の文字が表示される。

#### 【1782】

つまり、本第12制御例では、図499(a)に示した通り、同一の停止表示態様が連続して停止表示された場合において、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成している。このように構成することで、同一の停止表示態様が連続して停止表示されたことを分かり易く報知することができる。なお、本第12制御例では、連続して実行される変動演出の演出結果(停止表示態様)が同一の演出結果(同一の停止表示態様)となった場合に、その旨を遊技者に報知するための連続表示態様が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、連続表示態様を表示しないように構成しても良い。このように構成することで、連続して実行される変動演出の演出結果(停止表示態様)が同一の演出結果(同一の停止表示態様)となったことを遊技者に把握させ難くすることができる。また、本第12制御例におけるパチンコ機10では、変動演出が実行されている状態で先読み演出の実行条件が成立した場合に、実行中の変動演出の演出結果(停止表示態様)と同一の演出結果が次に実行される変動演出の演出結果として設定可能に構成することで、連続して実行される変動演出に関連性を持たせた先読み演出を実行するように構成しているが、この場合、先読み演出が実行されていない状態において連続して実行される変動演出の演出結果が同一とならないように変動演出の演出態様を設定可能に構成すると良い。つまり、特別図柄抽選の結果が外れてあつて、且つ、主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに含まれる変動パターン(変動時間や停止種別を示す情報)が同一であった場合でも、特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための第3図柄の停止表示態様として連続して同一の停止表示態様が設定されないように、変動演出の演出結果を示すための停止表示態様として設定された情報を記憶可能に構成し、記憶されている情報に基づいて同一の停止表示態様が連続して設定されないように変動演出の演出態様(停止表示態様)を設定するように構成すると良い。

10

20

#### 【1783】

このように構成することで、先読み演出が実行されていない状態では、連続して実行される変動演出の演出結果として同一の停止表示態様が表示されることが無いため、実行される変動演出の演出結果に基づいて先読み演出が実行されているか否かを把握させ易くすることができる。また、先読み演出が実行された場合のみ連続して同一の停止表示態様を表示させることができるため、連続して同一の停止表示態様が表示されたことを遊技者に報知するための連続表示態様を表示しないように構成した場合に、通常とは異なる違和感を感じ取った遊技者に対してのみ先読み演出が実行されていることを把握させることができる。次に、図500から図502を参照して、一発告知演出の演出内容について説明をする。本第12制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の一部として、遊技者に操作手段(枠ボタン22)を操作させる操作演出を実行可能に構成している。具体的には、第3図柄表示装置81の表示画面に遊技者に枠ボタン22を操作させることを促す操作案内態様を表示し、遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを報知する報知演出(一発告知演出)を実行可能に構成している。つまり、特別図柄変動期間中において、遊技者が枠ボタン22を操作することで、特別図柄が停止表示されるよりも前に、対象となる特別図柄抽選の結果を把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン22を操作させることができるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。本第12制御例におけるパチンコ機10では、操作演出中に遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて、枠ボタン22が操作されたことを示す第1演出と、大当たり当選の有無を報知するための第2演出と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを複合させて遊技者に対して、様々な特典の付与有無を報知可能に構成している。

30

40

50

## 【 1 7 8 4 】

図 5 0 0 ( a ) は、一発告知演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 5 0 0 ( a ) に示した通り、一発告知演出が実行されると、主表示領域 D m の左右端側に花アイコン h a 1 , h a 2 が表示され、下方には枠ボタン 2 2 を模したボタン B a 1 と、ボタン B a 1 に止まっている蝶アイコン B b 1 , B b 2 が表示される。そして、主表示領域 D m の上方に「ボタン p u s h で花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。その後、枠ボタン 2 2 を押下すると、図 5 0 0 ( b ) に示した通り、一発告知演出の演出結果が報知される。図 5 0 0 ( b ) は、大当たり当選を示す一発告知演出の演出結果が表示される表示画面の一例を示した図であって、枠ボタン 2 2 への押下に基づいて花アイコン h a 1 , h a 2 が発光する。また、枠ボタン 2 2 への押下に応じてボタン B a 1 が消去され、蝶アイコン B b 1 , B b 2 が主表示領域 D m 内を飛ぶ演出が実行される。そして、図 5 0 0 ( b ) に示した表示画面、即ち、花アイコン h a 1 , h a 2 を用いて大当たり当選が告知（報知）された後に、蝶アイコン B b 1 , B b 2 が、図 5 0 1 ( a ) に示した通り、花アイコン h a 1 , h a 2 に止まる演出が実行されると、今回の大当たり当選が確変大当たり当選に当選したことが報知（追加特典報知）され、「超蝶ラッキー確変ゲット」の文字が表示される。一方、一発告知演出にて枠ボタン 2 2 を操作した場合であって、花アイコン h a 1 , h a 2 が発光しなかった場合は、図 5 0 1 ( b ) に示した表示画面、即ち、枠ボタン 2 2 が操作されたことによってボタン B a 1 が消去し、蝶アイコン B b 1 , B b 2 が主表示領域 D m 内を飛んでいる表示画面が表示される。

10

## 【 1 7 8 5 】

ここで、本第 1 2 制御例では、一発告知演出における枠ボタン 2 2 の押下タイミングや演出種別によって、大当たり当選に対応する一発告知演出中に枠ボタン 2 2 を押下したタイミングで花アイコン h a 1 , h a 2 を発光させない演出パターンを有しており、この場合、図 5 0 1 ( b ) に示した表示画面（外れ画面）を表示した後に、1 9 1 0 ( a ) に示した表示画面、即ち、枠ボタンの押下に基づいて飛び出した 2 匹の蝶アイコン B b 1 , B b 2 が一方の花アイコン h a 2 に止まることで花アイコン h a 2 を発光させる演出を実行可能に構成している。このように構成することで、操作演出中に遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することで大当たり当選の有無を報知する一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知されなかった場合であっても、大当たり当選の可能性を残すことができ、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、図 5 0 0 ( b ) に示した表示画面、即ち、枠ボタン 2 2 の押下タイミングで花アイコン h a 1 , h a 2 が発光する演出が実行された際に、図 5 0 1 ( a ) に示す表示画面、即ち、今回の大当たり種別が遊技者に有利であることを報知する演出以外の演出を実行可能に構成している。具体的には、獲得済みの特図保留内に大当たり当選する特図保留（大当たり保留）が存在していることを報知可能な演出も実行可能に構成している。この場合、図 5 0 2 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m 内を飛んでいる蝶アイコン B b 1 , B b 2 をカゴ k a 内に獲得する演出が実行され「蝶をゲット、次変動以降で飛ばせば大チャンス」の文字が表示される。図 5 0 2 ( b ) に示した表示画面が表示された場合には、実行中の大当たり変動が停止表示された後に実行される大当たり遊技期間や、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動期間を跨いでカゴ k a が継続表示され、カゴ k a から蝶アイコン B b 1 , B b 2 が飛び出すタイミングによって、遊技者に異なる特典（確変大当たり、大当たり当選）の付与を報知する演出が実行される。

20

30

40

## 【 1 7 8 6 】

また、一発告知演出において、即座に大当たり当選が報知された場合であっても、残りの演出期間にて更なる特典（有利大当たり）が付与されるか否かを報知するための演出が実行されるため、残りの演出期間にて実行される演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、一発告知演出における第 2 演出の演出結果に応じて、第 1 演出の演出結果が同一の演出結果であったとしても、第 1 演出の演出結果によって報知される特典の内容を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、本第 1 2 制御例では、操作演出中に枠ボタン 2 2 を操作したタイミングによって、第

50

1 演出によって報知される特典の内容を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、操作演出が実行された場合に、枠ボタン22を操作するか否かの選択だけで無く、どのタイミングで枠ボタン22を操作するかを遊技者に決定させる楽しさを提供することができる。なお、本第12制御例では、蝶アイコンB b 1, B b 2が止まっているボタンB a 1が表示されている状態で遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、枠ボタン22への押下操作を受け付けたことを報知するために、ボタンB a 1が非表示となり、蝶アイコンB b 1, B b 2が飛び立つ演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、遊技者による枠ボタン22への押下操作を受け付けた後も、継続してボタンB a 1を表示させるように構成しても良い。この場合、例えば、枠ボタン22への1回目の押下操作に基づいてボタンB a 1に止まっている蝶アイコンB b 1のみが飛び立つ演出が実行され、蝶アイコンB b 2が止まっているボタンB a 1を表示するように構成して、2回目の押下操作に基づいてボタンB a 1を非表示にすると共に、蝶アイコンB b 1が飛び立つ演出が実行されるように構成しても良い。つまり、ボタンB a 1に止まっている蝶アイコンB bの数が、枠ボタン22への残押下回数に対応する演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、ボタンB a 1が表示された時点で止まっている蝶アイコンB bの数に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

10

## 【1787】

さらに、この場合、枠ボタン22への1回の操作に基づいて飛び立つ蝶アイコンB bの数によって、操作演出の演出結果を異ならせる（選択される演出結果の選択割合を異ならせる）ように構成しても良く、1回の操作に基づいて多くの蝶アイコンB bが飛び立った方が、少ない蝶アイコンB bが飛び立った場合よりも、遊技者に有利な演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）が表示され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、ボタンB a 1が表示された時点で止まっている蝶アイコンB bの数が多い場合において、ボタン押下可能回数が多い操作演出が実行されているか、遊技者に有利な演出結果が表示される可能性が高い操作演出が実行されているかを遊技者に予測させながら意欲的に枠ボタン22を押下させることが可能となる。また、枠ボタン22への1回目の押下操作に基づいて、蝶アイコンB b 1, B b 2の何れも飛び立つこと無く継続してボタンB a 1を表示し、花アイコンh a 1, h a 2を発光される演出を実行するように構成しても良い。

20

## 【1788】

< 第12制御例における電氣的構成について >

次に、図503から図512を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第12制御例におけるパチンコ機10は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部、RAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、表示制御装置114のMPU231が有するワークRAM233の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の電氣的構成については同一であり、同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図503(a)を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図503(a)は、本第12制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図503(a)に示した通り、本第12制御例におけるパチンコ機10のROM202は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10のROM202（図208(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル2021aに代えて第1当たり乱数テーブル202jaを、変動パターン選択テーブル202dbに代えて変動パターン選択テーブル202jbを、第2当たり乱数テーブル2021cに代えて第2当たり乱数テーブル202jcを、大当たり種別選択テーブル2021dに代えて大当たり種別選択テーブル202jdを設け、新たに第2当たり種別選択テーブル202jeを設けた点で相違している。

40

## 【1789】

50

ここで、図504(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202jaに規定されている内容について具体的に説明をする。図504(a)は、第1当たり乱数テーブル202jaに規定されている内容を示した図である。図504(a)に示した通り、第1当たり乱数テーブル202jaには、特別図柄の確率状態(特別図柄の低確率状態、特別図柄の高確率状態)に対応させて、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たりと判定される範囲が異なるように規定されており、特別図柄の低確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~2」の範囲に対して大当たり判定値が規定され、特別図柄の高確率状態に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~19」の範囲に対して大当たり判定値が規定されている。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲は「0~899」の900個であり、特別図柄の低確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0~2」の3個であるため、特別図柄の低確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/300$ ( $3/900$ )となる。一方、特別図柄の高確率状態にて大当たりと判定される範囲は「0~19」の20個であるため、特別図柄の高確率状態では特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が $1/45$ ( $20/900$ )となる。

10

#### 【1790】

このように、特別図柄の確率状態に応じて特別図柄抽選が実行された場合における大当たり当選の確率を異ならせることにより、遊技者に対して大当たり当選し易い遊技状態(特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態)への移行を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第12制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選が実行された場合も、第2特別図柄抽選が実行された場合も、同一のデータテーブル(第1当たり乱数テーブル202ja)を参照して大当たり当選の判定を実行しているため、何れの特別図柄抽選が実行された場合も、大当たり当選確率が同一となるが、これに限ること無く、例えば、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選とで異なるデータテーブルを参照して大当たり当選の判定を実行するように構成しても良く、通常状態にて実行させ易い第1特別図柄抽選よりも、通常状態にて実行させ難い第2特別図柄抽選の方が、特別図柄の低確率状態にて大当たり当選し易くなるように第1当たり乱数テーブル202jaの内容を規定しても良い。このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易い時短状態中に獲得した第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)を用いた第2特別図柄抽選が通常状態中に実行された場合、例えば、特図2保留を獲得している状態で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行した場合において、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選を実行することができるため、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定されたにも関わらず、その時短状態が終了してしまつた遊技者に対しても特典(第1特別図柄抽選よりも大当たり当選し易い第2特別図柄抽選の実行)を提供することができる。また、より多くの特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために時短状態が終了する間際まで遊技者に対して特図2保留の獲得を目指した遊技を意欲的に行わせることができる。

20

30

#### 【1791】

次に、図506(a)を参照して、変動パターン選択テーブル202jbの内容について説明をする。図506(a)は、変動パターン選択テーブル202jbに規定されている内容を模式的に示した図である。この変動パターン選択テーブル202jbは、上述した変動パターン選択テーブル202db(図99参照)と同様に、特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであつて、設定されている遊技状態に応じて異なるデータテーブルが参照されるように、遊技状態に対応させた複数のデータテーブルが規定されている。具体的には、図506(a)に示した通り、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル202jb1と、確変状態、或いは第1時短状態を設定している状態で用いられる確変・第1時短用テーブル202jb2と、第2時短状態を設定している状態で用いられる第2時短用テーブル202jb3と、が規定されている。詳細については後述するが、本制御例では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択

40

50



される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。次に、変動パターン選択テーブル202jbに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図506（b）及び図507を参照して説明をする。図506（b）は通常用テーブル202jb1に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル202jb1は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定しており、抽選が実行された特別図柄の種別と、特別図柄の変動回数（前回の当たり遊技終了後からの特別図柄変動回数）と、実行された特別図柄抽選の結果に応じて異なる変動パターンが規定されている。

#### 【1792】

まず、図506（b）を参照して、通常用テーブル202jb1について説明する。図506（b）は、この通常用テーブル202jb1の規定内容を示した図である。この通常用テーブル202jb1には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタCS1の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890, 1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～14」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒（基本時間20秒+加算時間0秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が20秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「15～18」の場合は、変動パターンとして変動時間が22秒（基本時間20秒+加算時間2秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「19」の場合は、変動パターンとして変動時間が25秒（基本時間20秒+加算時間5秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。つまり、本第12制御例では、同一種別の変動パターン（ノーマルリーチ）に対して、異なる長さの変動時間を加算時間の有無によって決定可能に構成している。このように構成することで、同一種別の変動パターンが設定された場合であっても、実行される変動時間の長さに応じて、実行される演出態様を異ならせることができる。

#### 【1793】

具体的には、抽選結果が当たりであって、加算時間0秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第3図柄がスムーズに有効ラインに停止する停止アクションが設定され、加算時間2秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第3図柄が、一旦、有効ラインを通過した後に戻る停止アクションが設定され、加算時間5秒の当たり変動パターンを受信した場合には、リーチ演出の結果として、大当たり当選を示す第3図柄が、有効ラインを通過した後に、高速変動しながら1周回って有効ライン上に停止する停止アクションが設定される。このように構成することで、変動演出の主となる演出態様（ノーマル）を変動パターンの種別によって決定し、変動演出の一部演出（停止時アクション）が実行される期間の長さや、演出態様を加算時間の長さによって決定することができるため、バリエーションの富んだ変動演出を容易に実行することができる。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890, 1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～149」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒（基本時間30秒+加算時間0秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「150～159」の場合は、変動パターンとして変動時間が32秒（基本時間30秒+加算時間2秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「160～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が35秒（基本時間30秒+加算時間5秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。

10

20

30

40

50



## 【 1 7 9 4 】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～189」の場合は、変動パターンとして変動時間が60秒（基本時間60秒＋加算時間0秒）のSP（リーチ）が規定されている。このSPが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が60秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「190～197」の場合は、変動パターンとして変動時間が62秒（基本時間60秒＋加算時間2秒）のSP（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「198」の場合は、変動パターンとして変動時間が65秒（基本時間60秒＋加算時間5秒）のSP（リーチ）が規定されている。次に、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「1～890，1001～」で、当否判定結果（抽選結果）が外れであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～174」の場合は、変動パターンとして変動時間が5秒（基本時間5秒＋加算時間0秒）の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が5秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「175～179」の場合は、変動パターンとして変動時間が7秒（基本時間5秒＋加算時間2秒）の外れが、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「180～194」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒又は30秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間0秒）リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「195～197」の場合は、変動パターンとして変動時間が22秒又は32秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間2秒）のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「198」の場合は、変動パターンとして変動時間が25秒又は35秒（基本時間20秒又は30秒＋加算時間5秒）のリーチ外れが規定されている。

10

20

## 【 1 7 9 5 】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「891～900」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりAであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～6」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒（基本時間20秒＋加算時間0秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が20秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「7～14」の場合は、変動パターンとして変動時間が22秒（基本時間20秒＋加算時間2秒）のノーマル（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「15～19」の場合は、変動パターンとして変動時間が25秒（基本時間20秒＋加算時間5秒）のノーマル（リーチ）が規定されている。又、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「891～900」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりAであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「20～99」の場合は、変動パターンとして変動時間が30秒（基本時間30秒＋加算時間0秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が30秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「100～124」の場合は、変動パターンとして変動時間が32秒（基本時間30秒＋加算時間2秒）のスーパー（リーチ）が、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「125～169」の場合は、変動パターンとして変動時間が35秒（基本時間30秒＋加算時間5秒）のスーパー（リーチ）が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「170～198」の場合は、変動パターンとして変動時間が65秒（基本時間60秒＋加算時間5秒）のSP（リーチ）が規定されている。

30

40

## 【 1 7 9 6 】

そして、特別図柄の種別（図柄種別）が第1特別図柄（特図1）で、変動回数が「891～900」で、当否判定結果（抽選結果）が大当たりB，Cであって、取得した変動種別選択カウンタCS1の値が「0～6」の場合は、変動パターンとして変動時間が20秒

50

(基本時間 20 秒 + 加算時間 0 秒) のノーマル (リーチ) が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 20 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「7 ~ 14」の場合は、変動パターンとして変動時間が 22 秒 (基本時間 20 秒 + 加算時間 2 秒) のノーマル (リーチ) が、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「15 ~ 19」の場合は、変動パターンとして変動時間が 25 秒 (基本時間 20 秒 + 加算時間 5 秒) のノーマル (リーチ) が規定されている。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「20 ~ 119」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒 (基本時間 30 秒 + 加算時間 0 秒) のスーパー (リーチ) が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 30 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「120 ~ 144」の場合は、変動パターンとして変動時間が 32 秒 (基本時間 30 秒 + 加算時間 2 秒) のスーパー (リーチ) が、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「145 ~ 169」の場合は、変動パターンとして変動時間が 35 秒 (基本時間 30 秒 + 加算時間 5 秒) のスーパー (リーチ) が規定されている。そして、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「170 ~ 189」の場合は、変動パターンとして変動時間が 60 秒 (基本時間 60 秒 + 加算時間 0 秒) の SP (リーチ) が規定され、「190 ~ 198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 65 秒 (基本時間 60 秒 + 加算時間 5 秒) の SP (リーチ) が規定されている。

10

**【1797】**

一方、変動回数が「891 ~ 900」で、当否判定結果 (抽選結果) が外れであって、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「0 ~ 169」の場合は、変動パターンとして変動時間が 5 秒 (基本時間 5 秒 + 加算時間 0 秒) の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 5 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「170 ~ 179」の場合は、変動パターンとして変動時間が 7 秒 (基本時間 5 秒 + 加算時間 2 秒) の外れが、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「180 ~ 194」の場合は、変動パターンとして変動時間が 20 秒又は 30 秒 (基本時間 20 秒又は 30 秒 + 加算時間 0 秒) リーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「195, 196」の場合は、変動パターンとして変動時間が 22 秒又は 32 秒 (基本時間 20 秒又は 30 秒 + 加算時間 2 秒) のリーチ外れが規定され、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「197, 198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 25 秒又は 35 秒 (基本時間 20 秒又は 30 秒 + 加算時間 5 秒) のリーチ外れが規定されている。そして、特別図柄の種別 (図柄種別) が第 2 特別図柄 (特図 2) に対しては、変動回数が「1 ~」、即ち、変動回数に関わらず、当否判定結果 (抽選結果) が当たりであって、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「0 ~ 4」の場合は、変動パターンとして変動時間が 20 秒 (基本時間 20 秒 + 加算時間 0 秒) のノーマル (リーチ) が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が 20 秒間を示すコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「5 ~ 198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒 (基本時間 30 秒 + 加算時間 0 秒) のスーパー (リーチ) が規定されている。一方、当否判定結果 (抽選結果) が外れである場合は、取得した変動種別選択カウンタ CS1 の値が「0 ~ 149」の場合は、変動パターンとして変動時間が 5 秒 (基本時間 5 秒 + 加算時間 0 秒) の外れが規定され、「150 ~ 198」の場合は、変動パターンとして変動時間が 30 秒 (基本時間 30 秒 + 加算時間 0 秒) のリーチ外れが規定されている。

20

30

40

**【1798】**

なお、本第 12 制御例では、上述した通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合における第 2 特別図柄の変動パターンとして変動回数 (前回の当当たり遊技が終了からの特別図柄変動回数) に関わらず、当否判定結果に応じて 5 秒 ~ 30 秒の変動時間が設定される変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態中に実行される第 2 特別図柄変動に対しては、当否判定結果に関わらず、固定の変動時間

50

(例えば、10秒)の変動パターンのみが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、通常状態において第2特別図柄変動が実行され易くなる状態、即ち、通常状態中に実行された普通図柄抽選でロング開放当たりに当選し、第2入球口640へと複数の遊技球が入球した場合において、固定時間(10秒)の特図2変動(第2特別図柄変動)を実行することができるため、通常状態における第2特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として単一の演出態様を設定することができる。よって、通常状態中に電動役物640がロング開放当たりに当選し、第2特別図柄抽選が実行される遊技の流れを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、この場合、天井特典として第2時短状態が設定された場合における第2特別図柄変動の変動パターンが、通常状態における第2特別図柄変動の変動パターンと同一となるように構成すると良い。このように構成することで、第2特別図柄変動の変動時間によって、今回実行された第2特別図柄変動が通常状態中に実行されたのか、第2時短状態中に実行されたのかを遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、普通図柄抽選でロング開放当たりに当選した場合に実行される演出と、第2時短状態が設定されたことに基づいて実行される演出と、の演出態様を統一することで、遊技者に対して、天井特典が付与されたか否かを把握させ難くするという本制御例記載の課題をより解決し易くすることができる。次に、図507(a)を参照して、確変・第1時短用テーブル202jb2に規定されている内容について説明をする。図507(a)は、確変・第1時短用テーブル202jb2に規定されている内容を示した図である。

10

#### 【1799】

20

第2当たり乱数テーブル202jcは、普通図柄の抽選結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図504(b)を参照して、第2当たり乱数テーブル202jcの内容について説明をする。図504(b)は、第2当たり乱数テーブル202jcに規定されている内容を示した図である。図504(b)に示した通り、第2当たり乱数テーブル202jcは、上述した第5制御例における第2当たり乱数テーブル2021c(図209(b)参照)に対して、普通図柄の確率状態毎に当たりと判定される第2当たり乱数カウンタC4の範囲を異ならせている点で相違している。具体的には、図504(b)に示した通り、普通図柄の確率状態が「低確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0~279」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「280~299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されており、「高確率状態」である場合には、第2当たり乱数カウンタC4の値が「0~289」の範囲に対して抽選結果「当たり」が、「290~299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。つまり、本第12制御例では、普通図柄の確率状態に関わらず、普通図柄抽選が実行された場合には、高確率で当たり当選するように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の結果に応じて(普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の実行有無に応じて)、現在設定されている普通図柄の確率状態が「低確率状態」であるか「高確率状態」であるかを判別させ難くすることができる。大当たり種別選択テーブル202jdは、上述した大当たり種別選択テーブル2021d(図210(a)参照)と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

30

40

#### 【1800】

ここで、図505(a)を参照して、大当たり種別選択テーブル202jdの内容について説明をする。図505(a)は、大当たり種別選択テーブル202jdの内容を模式的に示した図である。図505(a)に示した通り、大当たり種別選択テーブル202jdは、大当たり当選した特別図柄の種別(第1特別図柄、第2特別図柄)に応じて異なるデータテーブルを参照して大当たり種別が決定されるように、第1特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202jd1と、第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202jd2と、を有している。次に、図505(b)を参照して、特図1大当たり用テーブル202jd1に規定されている内容について説明をする。図505(b)は、特図1大当たり用

50

テーブル 202 j d 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 505 ( b ) に示した通り、特図 1 大当たり用テーブル 202 j d 1 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 3 種類の大当たり種別 ( 大当たり A 50、大当たり B 50、大当たり C 50 ) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 39 」の範囲に対して「大当たり A 50」が、「 40 ~ 59 」の範囲に対して「大当たり B 50」が、「 60 ~ 99 」の範囲に対して「大当たり C 50」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 50」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「 10000 」が、確変カウンタ 203 i の値に「 10000 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり A 50」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 40 個 ( 0 ~ 39 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A 50」が決定される割合は 40 % ( 40 / 100 ) である。

#### 【 1801 】

大当たり種別「大当たり B 50」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「 10000 」が、確変カウンタ 203 i の値に「 10000 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり B 50」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 20 個 ( 40 ~ 59 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり B 50」が決定される割合は 20 % ( 20 / 100 ) である。大当たり種別「大当たり C 50」は、大当たりのラウンド数が 10 ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 h の値に「 100 」が、確変カウンタ 203 i の値に「 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個の乱数値 ( カウンタ値 ) のうち、「大当たり C 50」に対応付けられている乱数値 ( カウンタ値 ) は 40 個 ( 60 ~ 99 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり C 50」が決定される割合は 40 % ( 40 / 100 ) である。つまり、本第 12 制御例では、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、60 % の割合で確変大当たり ( 大当たり A 50、大当たり B 50 ) が実行 ( 決定 ) され、40 % の割合で時短大当たり ( 大当たり C 50 ) が実行 ( 決定 ) されるように構成している。さらに、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、80 % の割合で 10 ラウンド遊技 ( 大当たり A 50、大当たり C 50 ) が実行 ( 決定 ) され、20 % の割合で 2 ラウンド遊技 ( 大当たり B 50 ) が実行 ( 決定 ) されるように構成している。なお、本第 12 制御例では、確変大当たりが決定された場合に、時短カウンタ 203 h の値、及び確変カウンタ 203 i の値に「 10000 」が設定されるように構成しているが、上述した通り、特別図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率が 1 / 50 であるため、実質、次回の大当たり当選まで確変状態が継続することになる。

#### 【 1802 】

よって、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に決定される 3 種類の大当たり種別 ( 大当たり A 50、大当たり B 50、大当たり C 50 ) のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別が大当たり A 50 ( 10 ラウンド確変大当たり ) となり、次いで、大当たり B 50 ( 2 ラウンド確変大当たり )、大当たり C 50 ( 10 ラウンド時短大当たり ) が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。なお、遊技者への遊技度合いを、1 回の大当たり遊技にて獲得可能な賞球数の観点で見た場合には、1 回の大当たり遊技にて実行されるラウンド遊技数 ( ラウンド数 ) が大きくなるほど遊技者に有利な大当たりとなるため、大当たり A 50 と大当たり C 50 とが遊技者に有利な大当たり種別となり、大当たり B 50 が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。次に、図 505 ( c ) を参照して、特図 2 大当たり用テーブル 202 j d 2 に規定されている内容について説明をする。図 505 ( c ) は、特図 2 大当たり用テーブル 202 j d 2 に規定されている内容を模式的に示した図である

。図505(c)に示した通り、特図2大当たり用テーブル202jd2には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に対応付けて3種類の大当たり種別(大当たりA50、大当たりB50、大当たりC50)が、上述した特図1大当たり用テーブル202jd1とは選択割合を異ならせて規定されている。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0~52」の範囲に対して「大当たりA50」が、「53~59」の範囲に対して「大当たりB50」が、「60~99」の範囲に対して「大当たりC50」が、それぞれ規定されている。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は53個(0~53)であるので、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりA50」が決定される割合は53%(53/100)である。

10

**【1803】**

また、第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は7個(53~59)であるので、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりB50」が決定される割合は7%(7/100)である。最後に、第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC50」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)は40個(60~99)であるので、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たりC50」が決定される割合は40%(40/100)である。つまり、本第12制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に最も有利な大当たり種別である大当たりA50が決定(実行)される割合が高くなるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選とすることができるため、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態(通常状態)よりも、第2特別図柄抽選が主として実行される遊技状態(時短状態、確変状態)の方が、遊技者に有利な特別図柄抽選が実行され易い点で遊技者に有利な遊技状態となる。なお、時短状態は特別図柄の低確率状態が設定されており、確変状態は特別図柄の高確率状態が設定されていることから、1回の特別図柄抽選にて大当たり当選する確率は時短状態よりも確変状態の方が高くなる。よって、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態と確変状態とでは、大当たり当選し易い第2特別図柄抽選が実行される確変状態の方が遊技者に有利な遊技状態となる。

20

30

**【1804】**

なお、本第12制御例では、図505(b)、(c)に示した通り、第1特別図柄抽選が実行された場合も、第2特別図柄抽選を実行した場合も、大当たり当選時に確変大当たりが決定される割合(時短大当たりが決定される割合)が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、上述した第2制御例におけるパチンコ機10のように、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良いし、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも確変大当たりが決定され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選した特別図柄種別に応じて、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される割合を異ならせることができるため、特別図柄抽選が実行される特別図柄種別に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、より遊技者に有利となる特別図柄抽選を実行させようと、主として実行される特別図柄抽選の種別が異なる遊技状態へと移行することを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第12制御例では、図505(b)、(c)に示した通り、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別(大当たりA50、大当たりB50)が決定された場合には、決定された大当たり種別に関わらず、同一の値(10000)が時短回数カウンタ203h、及び確変カウンタ203iに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、確変大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iに異なる値を設定するように構成しても良い。このように

40

50

構成することで、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合であっても、設定された確変状態を終了させる終了条件（確変終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、確変状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。

【1805】

また、本第12制御例では、図505（b）、（c）に示した通り、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別（大当たりC50）が決定された場合には、同一の値（100）が時短回数カウンタ203hに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短大当たりに対応する大当たり種別を複数設け、時短大当たりに対応する大当たり種別であっても、決定された大当たり種別に応じて、時短カウンタ203hに異なる値を設定するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合であっても、設定された時短状態を終了させる終了条件（時短終了条件）を、大当たり種別に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態が継続する期間の長さに対しても興味を持たせることができる。加えて、本第12制御例では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選にて時短図柄抽選を実行可能に構成していることから、時短状態が継続する期間の長さに対して、単に大当たり当選時に第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な大当たり種別（大当たりA54）が決定され易い第2特別図柄抽選をより多く実行させる点で興味を持たせるだけでなく、時短図柄当選回数を増加させる点でも興味を持たせることができる。つまり、大当たり遊技終了後に設定された時短状態（第1時短状態）中に実行される第2特別図柄抽選にて大当たり当選しなかった遊技者に対しても、時短図柄抽選結果が時短図柄当選となった回数が多いことを期待させることができるため、時短状態（第1時短状態）が継続する期間の長さに対してより興味を持たせることができる。第2当たり種別選択テーブル202jeは、普通図柄（第2図柄）の抽選で当たり判定された場合に設定される普図当たり種別を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第12制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、異なる普図当たり種別を設定可能に構成しており、設定された普図当たり種別に応じて異なる内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している。

【1806】

ここで、図504（c）を参照して、第2当たり種別選択テーブル202jeの内容について説明をする。図504（c）は、第2当たり種別選択テーブル202jeに規定されている内容を模式的に示した図である。図504（c）に示した通り、第2当たり種別選択テーブル202jeには、普図当たり当選時の普通図柄の確率状態、時短カウンタ203hの値、取得した第2当たり種別カウンタC5の値に応じて異なる普図当たり種別が規定されている。具体的には、普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ203hの値が「0」。即ち、通常状態が設定されている場合には、取得した第2当たり種別カウンタC5の値が「0～98」の範囲に対して、普図当たり種別「普図当たりA」は、「99」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりB」が規定されている。ここで、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための開始条件である通常状態において普図当たりAに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物640aの開放動作として、「ショート開放（0.1秒の開放動作が1回）」が設定される。また、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための別の開始条件である普図当たりBに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物640aの開放動作として、「ロング開放（1秒の開放動作が3回）」が設定される。つまり、遊技球が入球口へと比較的入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件として通常状態において実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、1%の割合でロング開放の普図当たり遊技が実行される。ショート開放の普図当たり遊技が実行された場合には、開放状態の電動役物640aを通過して第2入球口640へと遊技球が殆ど入賞せず、ロング開放の普図当たり遊技が実行された場合には、第2入球口640へと複数個の遊技球が入球可能となる。そして、普図当たりBが設定された普図

当たり当選を示す普通図柄変動中は、図495(a)に示した演出(電チュー高確率モード演出)が実行される。このように構成することで、遊技者に対して、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い状態が間も無く設定されることを分かり易く報知することができる。

#### 【1807】

図504(c)に戻り、説明を続ける。普通図柄の当たり当選時における普通図柄の確率状態が低確率状態で、時短カウンタ203hの値が「1以上」。即ち、第2時短状態が設定されている場合には、取得した第2当たり種別カウンタC5の値が「0」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりA」が、「1~99」の値に対して、普図当たり種別「普図当たりB」が規定されている。そして、普図当たりAに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物640aの開放動作として「ショート開放」が、普図当たりBに基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物640aの開放動作として「ロング開放」が設定される。このように構成することで、普通図柄の低確率状態中であっても、普図当たり遊技として「ロング開放」の普図当たり遊技を実行させ易くすることが可能となる。よって、第2時短状態中において、遊技者に対して第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。次に、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、時短カウンタ203hの値が必ず「1以上」となり、取得した第2当たり種別カウンタC5の値が「0~99」の全範囲に対して普図当たり種別として「普図当たりB」が規定されている。そして、「普図当たりB」に基づく普図当たり遊技が実行された場合には、電動役物640aの開放動作として「ロング開放」が設定される。つまり、普通図柄の高確率状態中は、普図当たり抽選で当たり当選した場合には、必ずロング開放の普図当たり遊技が実行されるように構成している。以上、説明をした通り、本第12制御例では、普通図柄の高確率状態(確変状態、第1時短状態)だけで無く、普通図柄の低確率状態中であっても、時短カウンタ203hの値が1よりも大きい遊技状態(第2時短状態)においても、普図当たり遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させ易い遊技状態を創出可能に構成している。このように構成することで、天井特典として、特別図柄の確率状態、及び、普通図柄の確率状態を通常状態から変更すること無く、且つ、第1時短状態と同様の性能を有する第2時短状態を付与することができる。

#### 【1808】

なお、上述した通り、第2時短状態中における普通図柄抽選は、第1時短状態中における普通図柄抽選と比べて、若干、当たり当選し難く、且つ、当たり当選した場合にロング開放の普図当たり遊技が実行される割合も若干低くなるように構成しているが、その誤差は、継続して遊技を実行している遊技者が識別困難な程度の差となるように構成している。よって、普通図柄抽選に基づく遊技内容によって、現在設定されている遊技状態が第1時短状態であるか第2時短状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。よって、第1時短状態と第2時短状態とを跨いで実行される演出(例えば、残時短回数表示)を、遊技者に違和感を与えること無く実行することができる。次に、図503(b)を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図503(b)は、本第12制御例におけるパチンコ機10のRAM203の構成を模式的に示した図である。図503(b)に示した通り、本第12制御例におけるパチンコ機10のRAM203は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10のRAM203に対して、特図抽選カウンタ203jaと、天井待機フラグ203jbと、天井時短カウンタ203jcと、天井付与済フラグ203jdと、を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付して、その説明を省略する。特図抽選カウンタ203jaは、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数(ハマリ回数)を計測するためのカウンタであって、天井特典特別図柄抽選の実行回数が天井特典の付与条件を満たしているか否かを判別する際にカウンタ値が参照される。

#### 【1809】

具体的には、特別図柄判定処理(図514のS201H参照)にて実行される天井判定

処理（図515のS8002H参照）にて特別図柄の低確率状態が設定されていると判別された場合（図515のS8103H：Yes）、即ち、特別図柄の低確率状態中に特別図柄抽選（特別図柄変動）が開始される場合に、カウンタの値が1加算される（図515のS8104H）。そして、天井特典を付与するための条件（天井付与条件）が成立したかを判別する際に参照される（図515のS8105H）。また、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための態様で特別図柄が停止表示される場合に、特図抽選カウンタ203jaの値が0にクリアされる。また、本第12制御例では、特図抽選カウンタ203jaの値に基づいて変動パターンを選択するように構成していることから、特別図柄変動パターン選択処理（図513のS252参照）において変動パターンを選択する際に、特図抽選カウンタ203laの値が参照される。本第12制御例では、上述した第5制御例と同様に、天井特典の付与条件が成立したか否かを判別する際に、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）を参照するように構成しており、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が900回に到達した場合に天井特典が付与されるように構成している。特図抽選カウンタ203jaの値は、上述した通り、実行された特別図柄抽選の回数と同期するのではなく、ハマリ回数と同期してカウンタの値が加算されるように構成している。

10

#### 【1810】

なお、本第12制御例では、特別図柄の低確率状態中に実行された特別図柄抽選の回数をハマリ回数として加算するように構成しているが、天井特典の付与条件として既定されるハマリ回数を加算させる条件を異ならせても良く、例えば、複数の特別図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）のうち、特定の特別図柄種別（第1特別図柄）に対する特別図柄抽選が実行される場合にのみ特図抽選カウンタ203jaの値を加算（ハマリ回数を加算）させるように構成しても良いし、特定の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合の方が、他の遊技状態（例えば、第1時短状態）が設定されている状態で特別図柄抽選が実行された場合よりも、1の特別図柄抽選が実行されることに基づいて加算される特図抽選カウンタ203jaの値（ハマリ回数）が多くなるように構成しても良い。このように構成することで、天井特典が付与されるまでに必要となる特別図柄抽選の残実行回数（残ハマリ回数）を遊技者により把握させ難くすることができる。さらに、本第12制御例では、特図抽選カウンタ203jaの値を加算させる条件のみを規定しており、大当たり当選した場合（天井特典の付与条件がクリアされた場合）に、特図抽選カウンタ203jaの値を0にクリアするように構成している。よって、ハマリ回数が900回に到達し、天井特典として第2時短状態（時短100回）が設定されたとしても、特図抽選カウンタ203jaの値が0にクリアされることが無い。よって、大当たり当選間では、天井特典の付与条件が1回しか成立しないように構成している。

20

30

#### 【1811】

そして、天井特典によって付与された第2時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態の電サポ状態）中に実行される特別図柄抽選によっても特図抽選カウンタ203jaの値が加算され、第2時短状態が終了し通常状態が設定された後も、大当たり当選するまでは、特図抽選カウンタ203laの値が加算し続けられるように構成している。よって、本第12制御例では、通常状態が設定されている状態において、特図抽選カウンタ203laの値を参照することにより、天井特典の付与条件を成立させることが可能な遊技状態（天井特典が付与されていない天井前通常状態）であるか、天井特典の付与条件を成立させることが不可能な遊技状態（天井特典を付与した後に設定された天井後通常状態）であるかを判別可能となり、変動パターンを選択する際に特図抽選カウンタ203laの値を参照することにより、天井前通常状態と天井後通常状態とで選択される変動パターンを異ならせることができる。なお、本第12制御例の構成に限ること無く、上述した第5制御例におけるパチンコ機10の構成と同様に、天井特典として付与された第2時短状態が設定されている期間においても大当たり当選しなかった遊技者に対して、再度、天井特典を付与可能とするように構成しても良い。この場合、天井特典が付与されるタイ

40

50



ミングにて特図抽選カウンタ203jaの値が0にクリアすることで、時短回数100回の第2時短状態が設定された場合には、その第2時短状態が終了した時点で特図抽選カウンタ203jaの値が100となる。よって、2回目の天井特典を目指す遊技を行う場合には、1回目の天井特典を目指す遊技よりも左打ち遊技状態にて実行させる特別図柄抽選の回数を少なくし易くすることができる。なお、本第12制御例では、天井特典が付与されるハマリ回数を900回に規定しているが、これに限ること無く、天井特典が付与されるハマリ回数をランダムに設定可能に構成しても良いし、通常状態中に実行される特別図柄抽選の結果に基づいて、天井特典が付与されるハマリ回数を短縮可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで天井特典の付与条件が成立するかを遊技者に把握させ難くすることができる。

10

#### 【1812】

天井待機フラグ203jbは、通常状態が設定されている状態で天井特典の付与条件が成立したことを示すためのフラグであって、天井特典の付与条件が成立した場合（特図抽選カウンタ203jaの値が900に到達した場合）にオンに設定される。そして、特別図柄変動を停止表示する際に実行される時短設定処理（図518のS205H参照）において、天井待機フラグ203jbの設定状況が判別され（図518のS8401H）、オンに設定されていると判別した場合は（図518のS8401H：Yes）、天井特典の付与条件が成立し、天井特典（第2時短状態（時短100回））が付与され（図518のS8402H）、その後、天井待機フラグ203jbがオフに設定される。天井時短カウンタ203jcは、天井特典として付与される第2時短状態（時短100回）の終了条件が成立したかを判別する際に用いられるカウンタであって、天井特典の付与条件が成立し、第2時短状態が設定される場合に終了条件を示すための値として「100」が設定される（図518のS8402H参照）。そして、天井時短カウンタ203jcの値が0よりも大きい状態で特別図柄変動が実行された場合に、カウンタの値が1減算され（図517のS8351H参照）、減算後の天井時短カウンタ203jcの値が0であるかを判別することで、第2時短状態の終了条件が成立したかが判別される（図517のS8352H参照）。ここで、第2時短状態の終了条件が成立したと判別された場合（図517のS8352H：Yes）は、第2時短状態を終了させ通常状態を設定するための処理が実行される。なお、詳細な説明は省略するが、第2時短状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の結果が大当たりとなり大当たり遊技が実行される場合には、上述した時短カウンタ203hと同様に値が0にクリアされる。このように構成することで、大当たり遊技が跨いで第2時短状態が設定されてしまい遊技者に過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1813】

なお、本第12制御例では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（第1時短状態）と、天井特典として設定される時短状態（第2時短状態）とで、異なるカウンタ（時短カウンタ203h、天井時短カウンタ203jc）を用いて終了条件成立の有無を判別するように構成しているが、これに限ること無く、同一のカウンタを用いて終了条件の成立有無を判別するように構成しても良い。天井付与済フラグ203jdは、天井特典が付与済であることを示すためのフラグであって、天井特典によって設定された第2時短状態が終了した場合に、具体的には、天井時短カウンタ203jcの値が0まで減算された場合にオンに設定される（図517のS8355H参照）。そして、天井特典を付与するかを判定するための天井判定処理（図515のS8002H参照）において、設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合は（S1923のS8102H：Yes）、天井特典を付与するかを判定するための処理がスキップされる。また、大当たり当選した場合にオフに設定される（図513のS203H参照）。つまり、本第12制御例では、大当たり遊技間において、天井特典が1回しか付与されないように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して外れ当選し続けている遊技者に対して過剰に天井特典が付与されてしまうことを抑制することができる。また、詳細な図示は省略しているが、主制御装置110の立ち上げ処理（図520参照）において、RAM消去スイ

40

50

タッチが操作されたと判別した場合（図520のS1704H:Yes）に実行されるS1715Hの処理においても、天井付与済フラグ203jdがオフに設定される。このように構成することで、天井付与済フラグ203jdがオンに設定されている状態であっても、RAM消去スイッチを操作する（オンする）ことにより、再度、天井特典の獲得を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。

#### 【1814】

次に、図508を参照して、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成について説明をする。図508(a)は、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を示した図であり、図508(b)は、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を示した図である。まず、図508(a)を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10のROM222の構成について説明をする。図508(a)に示した通り、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、リーチ態様選択テーブル222jaと、加算時間用態様選択テーブル222jbと、一発告知態様選択テーブル222jcを追加した点で相違し、それ以外は同一である。リーチ態様選択テーブル222jaは、リーチ演出中に実行される演出態様（キャラクタ801のアクション内容）が、設定されている遊技状態と、抽選結果と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応付けて規定されているテーブルである。本第12制御例では、図488から図490を参照して上述した通り、リーチ演出中に実行されるキャラクタ801の演出態様として、大当たりを示す表示態様で第3図柄が停止表示することを願う第1アクション（通常アクション）と、外れを示す表示態様で第3図柄が停止表示することを願う第2アクション（外れアクション）と、を実行可能に構成しており、設定されている遊技状態や、特別図柄抽選の結果に応じて、異なる演出態様（通常アクション、外れアクション）が選択されるように構成している。

#### 【1815】

ここで、図509を参照して、リーチ態様選択テーブル222jaに規定されている内容について詳細に説明をする。図509は、リーチ態様選択テーブル222jaに規定されている内容を示した図である。図509に示した通り、リーチ態様選択テーブル222jaには、通常状態中であれば、抽選結果が同一であったとしても、特図抽選回数カウンタ223jaの値、即ち、ハマリ回数に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されており、確変状態中であれば、大当たり当選した場合における大当たり種別に応じて異なるリーチ態様（演出態様）が規定されている。具体的には、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が大当たりA、即ち、確変大当たりである場合には、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様A」が規定されており、大当たりB、即ち、通常大当たり（時短大当たり）である場合には、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「0～849」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「850～900」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～19」の範囲に対して、通常アクションである「態様A」が、「20～99」の範囲に対して、外れアクションである「態様B」が規定されている。また、遊技状態が通常（通常状態）であって、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「0～849」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「850～900」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～49」の範囲に対して、通常アクションである「態様A」が、「50～99」の範囲に対して、外れアクションである「態様B」が規定されている。

#### 【1816】

10

20

30

40

50

つまり、通常状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりA）に当選した場合には、ハマリ回数に関わらず遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ801が動作する演出態様が設定される一方、通常大当たり（大当たりB）に当選した場合には、ハマリ回数が少ない間（特図抽選回数カウンタ223jaの値が849まで）は、大当たり当選を祝福するために通常アクションでキャラクタ801が動作する演出態様が設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ223jaの値が850以上になると）、通常大当たりよりも、天井特典が付与される方が遊技者に有利な遊技を実行することができるため、外れアクションでキャラクタ801が動作する演出態様が設定され易くなる。また、抽選結果が外れ当選である場合におけるキャラクタ801の演出態様についても、何れの大当たり当選であってもリーチ演出中のアクションとして通常アクションが設定される期間中は、通常アクションが設定され、ハマリ回数が多くなると（特図抽選回数カウンタ223jaの値が850以上になると）、通常アクションよりも外れアクションが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合も、外れである場合も、違和感無くキャラクタ801のアクション動作を設定することができる。

#### 【1817】

一方、確変状態中に実行される特別図柄抽選において確変大当たり（大当たりA）に当選した場合には、再度確変状態が設定される遊技者に有利な抽選結果となるため、必ず通常アクションでキャラクタ801が動作する演出態様が設定される。一方、通常大当たり（大当たりB）に当選した場合には、大当たり当選しているが、遊技者に不利な大当たり当選であることから、必ず、外れアクションでキャラクタ801が動作する演出態様が設定される。また、抽選結果が外れである場合には、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「0～849」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様A」が規定されている。そして、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「850～900」の範囲に対しては、取得した演出カウンタ223fの値「0～49」の範囲に対して、通常アクションである「態様A」が、「50～99」の範囲に対して、外れアクションである「態様B」が規定されている。そして、通常状態が第1時短状態、或いは、第2時短状態である場合には、抽選結果が大当たりA、大当たりB、外れの何れであっても、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値「0～99」の全範囲に対して、通常アクションである「態様A」が規定されている。なお、本第12制御例では、図487（b）から図491を参照して示した通り、変動演出中に表示されるキャラクタ801aのアクション態様を変化させることによって、実行中のリーチ演出が外れを示す演出結果となった方が良いか、大当たりを示す演出結果となった方が良いかを遊技者に把握させ易くすることができるように構成しているが、それ以外の表示態様を可変させることで実行中のリーチ演出の演出結果として遊技者に有利となる演出結果（外れ、又は大当たり）を把握させることができるように構成しても良い。

#### 【1818】

この場合、例えば、図487（a）に示した表示画面が表示されている状態で、遊技者が枠ボタン22を押下することで変動表示している主図柄（例えば、海の生物を模したアイコン）の表示態様（例えば、目の表示態様）を変化させることが可能に構成し、通常時に表示されている通常表示態様（通常目の表示態様）と、燃えた目を示す特殊表示態様と、を表示可能に構成したパチンコ機10において、リーチ演出が実行されている遊技状況（遊技状態）が、大当たり当選した場合よりも外れの場合の方が遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が外れを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成し、大当たり当選した場合の方が外れる場合よりも遊技者に有利となる遊技状況（遊技状態）である場合であって、実行中のリーチ演出が大当たりを示すリーチ演出である場合には、主図柄の表示態様として通常表示態様よりも特殊表示態様が設定され易く構成すると良い。このように構成することで、遊技状態やリーチ演出の結果に関わらず、主図柄

10

20

30

40

50

の表示態様として特殊表示態様が表示された方が遊技者に有利とすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。さらに、図487(a)に示したように、確変状態中において通常大当たり当選の可能性を含んだ第3図柄(偶数図柄)のリーチ状態が成立した場合において、遊技者が枠ボタン22を押下することで変動表示している主図柄の表示態様が特殊表示態様となった場合には、特殊表示態様とならなかった場合よりも、リーチ外れを示す表示態様(外れを示す演出結果)が表示され易く、且つ、大当たりを示す表示態様(図柄揃い)が表示された場合であっても、確変大当たり当選している可能性が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特殊表示態様で変動表示している主図柄szが遊技者に不利な結果を示す表示態様(確変状態中における偶数図柄大当たりを示す表示態様)で停止表示した場合であっても、遊技者に有利な結果をなす可能性を維持し易くすることができるため、遊技者に対して特殊表示態様が表示されるか否かに興味を持たせ易くすることができる。

#### 【1819】

加えて、本第12制御例において実行されるキャラクタ801aのアクション態様と、変動表示中の主図柄szの表示態様と、を可変可能に構成し、各態様を組み合わせることによって現在の遊技状況と、遊技者に有利となる演出結果と、を遊技者に予測可能に構成しても良く、例えば、キャラクタ801aのアクション態様として「態様B」が表示されている状態で、主図柄szの表示態様が特殊表示態様である場合には、リーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果よりも、外れを示す演出結果の方が遊技者に有利となる遊技状況となり、この状態でリーチ演出の演出結果として大当たり当選を示す演出結果が表示された場合には、その後、確変大当たり当選を示す表示態様へと主図柄szが可変する演出(昇格演出)が実行され易くなるように構成すると良い。つまり、キャラクタ801aのアクション態様として「態様B」が表示されている状態で、主図柄szの表示態様が特殊表示態様である場合には、変動演出の演出結果として何れの演出結果が表示された場合であっても、遊技者に有利な遊技状況となり易くなるように構成すると良い。このように構成することで、リーチ演出が実行されてからリーチ演出の演出結果が表示されるまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第12制御例では、主図柄szに付された数字(偶数、奇数)に関わらず、キャラクタ801aのアクション態様が決定されることで、リーチ演出の演出結果を示唆可能に構成しているが、これに限ること無く、主図柄szに付された数字の種別によって、遊技者に有利な演出結果となる割合を異ならせるように構成しても良い。

#### 【1820】

この場合、例えば、確変状態が設定されている状態で偶数図柄のリーチ演出が実行される場合であっても、外れを所望する演出が条件を満たした場合のみ実行されるように構成されたパチンコ機10において、偶数図柄のうち、「4」が付された主図柄szでリーチ演出が実行された場合と、「6」が付された主図柄szでリーチ演出が実行された場合とで、リーチ演出の演出結果が外れとなる割合を異ならせるように構成し、「4」が付された主図柄szの方が、「6」が付された主図柄szよりも外れとなり易くなるように構成すると良い。そして、「6」が付された主図柄szでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出(例えば、態様Bのアクション)が実行された場合には、「4」が付された主図柄szでリーチ演出が実行されている最中に、外れを所望する演出(例えば、態様Bのアクション)が実行された場合よりも、リーチ演出の演出結果が外れとなり易くなるように構成すると良い。加算時間用態様選択テーブル222jbは、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第12制御例におけるパチンコ機10は、主制御装置110にて変動パターンを選択する際に、基本時間(基本変動時間)に対応して変動パターン種別を規定しており、その基本時間に対して加算時間を付与可能に構成している(図506(b)参照)。そして、音声ランプ制御装置113側では、変動演出として、変動パターン種別に対応した基本演出態様(ノーマル、スーパー、SP等)に加え、加算時間に対応した加算時間用態様を決定可能に構成している。このように構成することで、基本演出態様で実行

される変動演出に対して、加算時間を用いた加算時間用態様を付与することができるため、変動演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【1821】

ここで、加算時間用態様選択テーブル222jbの内容について、図510を参照して詳細に説明をする。図510は、加算時間用態様選択テーブル222jbに規定している内容を模式的に示した図である。図510に示した通り、加算時間用態様選択テーブル222jbには、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターン種別（基本演出態様）と、加算時間と、変動回数（特図抽選回数カウンタ223jaの値）と、取得した演出カウンタ223fの値と、に対応させて6種類の演出態様（演出A～演出F）が規定されている。本第12制御例では、加算時間を用いた加算時間用態様として、第3図柄の変動開始タイミングを遅らせるフリーズ演出と、第3図柄変動が高速変動している時間を延ばす変動時間追加演出と、大当たり当選を示すプレミア演出と、を実行可能に構成しており、大当たり当選の期待度が高い（大当たり当選を示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、長時間のフリーズ演出や、プレミア演出が実行され易く、大当たり当選の期待度が低い（外れを示す）変動パターンコマンドを受信した場合に、変動時間追加演出が実行され易くなるように構成している。つまり、大当たり当選の期待度が高くなるほど、加算時間用態様として、遊技者が気付き易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、加算時間用態様が付与された変動演出が実行されたことに気付いた遊技者に対しては、大当たりを期待しながら遊技を行わせることができる。加算時間用態様選択テーブル222jbの内容を具体的に説明すると、変動パターン種別が「ノーマル（基本時間20秒）」で、加算時間が2秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、演出態様「演出A」が規定され、「90～99」の範囲に対して、演出態様「演出B」が規定されている。また、加算時間が5秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、演出態様「演出C」が規定され、「20～99」の範囲に対して、演出態様「演出D」が規定されている。

#### 【1822】

一方、変動パターン種別が「スーパー（基本時間30秒）」で、加算時間が2秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「演出A」が規定され、「50～99」の範囲に対して、演出態様「演出B」が規定されている。また、加算時間が5秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対して、演出態様「演出C」が規定され、「90～99」の範囲に対して、演出態様「演出D」が規定されている。最後に、変動パターン種別が「スーパー（基本時間60秒）」で、加算時間が5秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値に関わらず、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、演出態様「演出C」が規定され、「50～99」の範囲に対して、演出態様「演出D」が規定されている。また、加算時間が6秒の場合は、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「1」の場合、即ち、大当たり遊技終了後1回目の特別図柄抽選に対応する変動演出の演出態様を決定する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「演出E」が規定され、特図抽選回数カウンタ223jaの値が「2～」の場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対して、演出態様「演出F」が規定され、「80～99」の範囲に対して、演出態様「演出E」が規定されている。ここで、各演出態様に対応する演出内容について説明をする。演出態様「演出A」は、フリーズ演出が実行されること無く、加算時間に対応する2秒分高速変動期間が延長される演出態様となる。つまり、加算時間に対応した演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くする演出態様となる。本第12制御例では、加算時間の最短時間が2秒に規定されているため、「演出A」は、加算時間が用いられる箇所（高速変動期間）、及び加算時間の長さ（2秒）共に、最も遊技者に気付かれ難い加算演出の演出態様となる。

## 【 1 8 2 3 】

次に、演出態様「演出 B」は、フリーズ演出が 2 秒間実行される演出態様となる。この場合、加算時間が 2 秒で、フリーズ演出期間が 2 秒となり、加算時間の全期間がフリーズ演出期間に用いられることから、加算時間の残余時間が 0 秒であり高速変動期間が延長されない。演出態様「演出 C」は、加算時間 5 秒を用いて、フリーズ演出を 2 秒実行し、高速変動期間を 3 秒延長する演出態様となり、「演出 D」は、加算時間 5 秒を用いてフリーズ演出を 5 秒実行する演出態様となり、「演出 E」は、加算時間 6 秒を用いてフリーズ演出を 6 秒実行する演出態様となり、「演出 F」は、加算時間 6 秒を用いてフリーズ演出を 5 秒実行し、高速変動期間を 1 秒延長する演出態様となる。つまり、本第 1 2 制御例では、加算時間を用いて、フリーズ演出期間として「2 秒」、「5 秒」、「6 秒」を設定可能に構成し、加算時間のうち、フリーズ演出期間に含まれない残余時間を、高速変動期間を延長させることで延長させるように構成している。一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c は、変動演出として一発告知演出が実行される場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルである。本第 1 2 制御例では、この一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c を用いて、異なる種別の一発告知演出を実行可能に構成している。ここで、図 5 1 1 を参照して、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c の詳細な内容について説明をする。図 5 1 1 は、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c に規定されている内容を模式的に示した図である。図 5 1 1 に示した通り、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c には、特別図柄抽選の結果、当たり保留の有無、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に基づいて異なる演出態様が規定されている。

10

20

## 【 1 8 2 4 】

具体的には、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始 3 秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 3 s」に今回の当たり告知、「3 s ~ 5 s」に次当たり告知（次変動当たり告知）、「操作無し」に告知無しが規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。また、抽選結果が「当たり」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「開始 3 秒後告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 3 s」に今回の当たり告知、「3 s ~ 5 s」に当たり種別告知、「操作無し」に告知無しが規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「ボタン押下時に告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次変動当たり告知、「操作無し」に今回当たり告知が規定されている。そして、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「有り」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に告知せず、「操作無し」に次当たり告知が規定され、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に次当たり告知、「操作無し」に告知せず、が規定されている。最後に、抽選結果が「外れ」で当たり保留が「無し」の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、一発告知態様として、花告知態様が「非告知」で、蝶告知態様として、ボタン押下タイミング「0 s ~ 5 s」に告知せず、「操作無し」に告知せず、が規定されている。

30

40

## 【 1 8 2 5 】

図 5 0 8 ( b ) に戻り、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 5 0 8 ( b ) に示した通り、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 2 3 は、上述した第 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 2 3 に対して、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b、演出態様格納エリア 2 2 3 j c、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d、変動時間

50

カウンタ 2 2 3 j e、S W有効期間タイマ 2 2 3 j f、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g を設けている点で相違している。特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a は、上述した第 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 が有する特図抽選回数カウンタ 2 2 3 l c と同様に、天井特典の付与条件を成立させるための特別図柄抽選の実行回数（ハマリ回数）を計測するためのカウンタであって、主制御装置 1 1 0 にて計測される特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示すためのコマンドを受信した場合に（図 5 2 4 の S 4 3 0 6 H : Y e s ）、受信したコマンドが示す値が設定される（図 5 2 4 の S 4 3 0 7 H 参照）。そして、特別図柄変動停止時において参照される（図 5 2 8 の S 4 6 0 6 H 参照）。また、リーチ態様を選択する処理（図 5 3 4 の S 5 3 0 2 H 参照）や、加算時間に対応する加算時間用態様を選択する処理（図 5 3 2 の S 5 1 1 2 H 参照）を実行する際に参照される。天井時短中カウンタ 2 2 3 j b は、遊技者に予め報知されている天井特典の内容（時短回数）に関する値を計測するためのカウンタであって、天井到達時演出の演出態様が設定された場合に値がセットされる。そして、特別図柄変動が実行される毎に値が減算され、減算後の値が 1 であると判別した場合に、普通図柄変動の状況を判別し、高確率モード演出の延長有無が決定される。演出態様格納エリア 2 2 3 j c は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される各種制御処理によって決定された演出態様を一時的に記憶させておくための記憶領域である。この演出態様格納エリア 2 2 3 j c に記憶されている情報に基づいて、現在設定されている演出態様や、過去に設定された演出態様を読み出すことができる。

#### 【 1 8 2 6 】

先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d は、先読み演出が実行されていることを示すためのフラグであって、先読み演出が実行されている場合にオンに設定される。具体的には、入賞コマンド処理（図 5 2 6 の S 4 2 0 2 H 参照）にて保留図柄変化演出以外の先読み演出が設定された場合に（図 5 2 6 の S 4 5 0 6 H : N o ）、オンに設定され（図 5 2 6 の S 4 5 0 8 H ）、新たな入賞コマンドを受信する毎に設定状況が判別される（図 5 2 6 の S 4 5 0 2 H ）。そして、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されている間は、新たな先読み演出が設定されないように構成している。また、変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）において設定状況が判別され（図 5 3 2 の S 5 1 0 1 H ）、オンに設定されている場合であって、先読み演出の対象となる最終変動である場合に（図 5 3 2 の S 5 1 0 3 H : Y e s ）、オフに設定される。変動時間カウンタ 2 2 3 j e、及び、S W有効期間タイマ 2 2 3 j f については、上述した各制御例において用いられた同一名称の構成と同一内容であり、その説明を省略する。立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g は、パチンコ機 1 0 に電源が投入されてから実行された特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される立ち上げ処理（図 5 2 1 参照）にて 1 0 0 の値がセットされる（図 5 2 1 の S 4 0 0 1 H 参照）。そして、演出態様設定処理（図 5 3 1 の S 4 9 0 3 H 参照）において、カウンタの値が 1 減算され（S 5 0 0 3 H ）、減算後のカウンタ値が 0 となった場合に（S 5 0 0 4 H : Y e s ）、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数が表示される。

#### 【 1 8 2 7 】

本第 1 2 制御例では、図 4 9 1 に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を表示可能に構成しているが、パチンコ機 1 0 に電源が投入されてから特別図柄抽選が 1 0 0 回実行されるまでの間は、残特別図柄変動回数を表示しないように構成している。このように構成することで、天井特典が付与されるまでの残特別図柄変動回数を把握できないまま遊技者に遊技を実行させる期間を提供することができるため、いきなり天井特典が付与されるといった意外性のある遊技を提供することができる。また、遊技場が開店した直後は、残特別図柄変動回数が表示されない状態が継続するため、前日における営業終了時のハマリ回数が継承されている状態であるか、それとも R A M クリアスイッチが操作され、前日のハマリ回数がリセットされている状態であるかを遊技者に判別させ難くすることができる。よって、前日における営業終了時のハマリ回数が多いパチンコ機 1 0 のみをターゲットに遊技が実行されてしまうことを抑

制し、遊技の稼働を向上させることができる。次に、図 5 1 2 を参照して、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明をする。図 5 1 2 は、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成を模式的に示したブロック図である。図 5 1 2 に示した通り、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 は、上述した第 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、ワーク R A M 2 3 3 に停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 8 2 8 】

停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a は、特別図柄抽選の抽選結果を示すための第 3 図柄の停止表示態様を記憶するための記憶領域である。この停止図柄記憶エリア 2 3 3 j a には、表示制御装置 1 1 4 にて実行されるコマンド判定処理（図 5 3 7 の S 6 3 0 2 H 参照）において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したと判別した場合に、設定中の停止図柄を示す情報が記憶される（図 5 3 7 の S 6 4 0 3 H）。そして、停止種別コマンド処理（図 5 3 8 の S 6 4 0 1 H 参照）において、記憶されている情報が読み出され（図 5 3 8 の S 6 6 0 1 H 参照）、読み出した情報に基づく停止図柄が設定される（図 5 3 8 の S 6 6 0 3 H 参照）。このように構成することで、表示制御装置 1 1 4 にて設定される停止図柄の表示態様、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 が管理していない情報を、変動演出の演出態様として用いることができる。なお、本第 1 2 制御例では、第 3 図柄の停止図柄（停止表示態様）を、表示制御装置 1 1 4 が決定する制御を実行するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理にて、第 3 図柄の停止図柄（停止表示態様）まで決定可能に構成しても良い。このように構成した場合には、表示制御装置 1 1 4 に対して、作成した停止表示態様に関する情報を記憶するための構成を用いる必要が無い。

#### 【 1 8 2 9 】

< 第 1 2 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理内容について >

次に、図 5 1 3 から図 5 3 8 を参照して、本第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理の内容について、上述した第 5 制御例とは異なる点を中心に説明をする。本第 1 2 制御例のパチンコ機 1 0 は、上述した第 5 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、天井特典が付与される回数に制限を設けるための処理を追加した点と、各種抽選に用いられる処理内容の一部を変更した点と、普通図柄抽選に基づく処理の一部内容を変更した点で相違している。具体的には、特別図柄変動処理（図 2 1 5 の S 3 0 1 0 4 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 5 1 3 の S 1 0 4 参照）を、普通図柄変動処理（図 2 2 1 の S 3 0 1 0 6 参照）に代えて普通図柄変動処理（図 5 1 9 の S 3 0 1 H）を、立ち上げ処理（図 2 2 2 参照）に代えて立ち上げ処理（図 5 2 0 参照）を設けた点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 5 1 3 を参照して、特別図柄変動処理（S 1 0 4 H）の内容について説明をする。図 5 1 3 は、特別図柄変動処理（S 1 0 4 H）の処理内容を示したフローチャートである。図 5 1 3 に示した通り、特別図柄変動処理（S 1 0 4 H）は、上述した特別図柄変動処理（図 2 1 5 の S 3 0 1 0 4 参照）に対して、特別図柄判定処理（S 3 0 2 5 1）に代えて特別図柄判定処理（S 2 0 1 H）を、更新処理（S 2 5 3）に代えて更新処理（S 2 0 4 H）を、時短設定処理（S 3 0 2 5 4）に代えて時短設定処理（S 2 0 5 H）を実行する点で相違している。また、大当たり当選を示す特別図柄変動の変動時間が経過した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 1 8 3 0 】

ここで、図 5 1 3 を参照して、相違点について詳細に説明をする。特別図柄変動処理（S 1 0 4 H）が実行され、S 2 1 7 の処理において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は（S 2 1 7 : Y e s）、大当たり遊技の開始に基づいてクリアされる各種要素（フラグ、カウンタ）をクリアする処理として、大当たり開始フラグをオンに設定し（S 2 1 8）、時短カウンタ 2 0 3 h、天井時短カウンタ 2 0 3 j c、確変カウンタ 2 0 3



i の値をリセットし ( S 2 0 2 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d をオフに設定し ( S 2 0 3 H )、特図確定コマンドを設定し ( S 2 2 0 )、本処理を終了する。このように、大当たり当選に基づいて天井付与済フラグ 2 0 3 k d をオフに設定することで、天井特典 ( 第 2 時短状態 ) が付与された状態で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に、再度天井特典 ( 第 2 時短状態 ) を付与するためのカウンタの計測を実行することができる。次に、図 5 1 4 を参照して、特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) の処理内容について説明をする。図 5 1 4 は、特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) は、上述した第 5 制御例の特別図柄判定処理 ( 図 2 1 6 の S 3 0 2 5 1 参照 ) に対して、時短図柄抽選 ( 時短抽選 ) を実行しないように構成した点と、天井判定処理 ( S 3 8 0 5 1 ) に代えて天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である、の処理内容について説明をする。特別図柄判定処理 ( S 2 0 1 H ) が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し ( S 8 0 0 1 )、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 j a に基づいて抽選結果 ( 大当たり ) 判定結果を取得し ( S 8 0 0 1 H )、取得した抽選結果が大当たり当選であるかを判別する ( S 8 0 0 3 )。大当たり当選であると判別した場合は ( S 8 0 0 3 : Y e s )、特別図柄の抽選結果を大当たり設定し ( S 8 0 0 4 )、取得した当たり種別カウンタ ( 第 1 当たり種別カウンタ C 2 ) の値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 8 0 0 5 )、本処理を終了する。

#### 【 1 8 3 1 】

一方、S 8 0 0 3 の処理において大当たり当選していないと判別した場合は ( S 8 0 0 3 : N o )、次いで、天井判定処理を実行し ( S 8 0 0 2 H )、本処理を終了する。次に、図 5 1 5 を参照して、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の内容について説明をする。図 5 1 5 は、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) では、今回実行される特別図柄抽選が、天井特典を付与するための付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新可能な特別図柄抽選であるかを判別し、判別結果に基づいて付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新するための処理と、更新後のハマリ回数によって天井特典の付与条件が成立したかを判別するための処理と、天井特典の付与条件が成立したことを示すための情報を天井特典の設定条件が成立するまで保持するための処理とが実行される。天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) が実行されると、まず、遊技状態格納エリア 2 0 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 8 1 0 1 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されているかを判別し ( S 8 1 0 2 H )、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されていると判別した場合は ( S 8 1 0 2 H : Y e s )、既に、天井特典が付与された後の状態であるため、天井特典を付与するための付与条件 ( ハマリ回数 ) を更新すること無く、本処理を終了する。つまり、本第 1 2 制御例では、天井特典が付与された場合に、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定され、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオンに設定されている間は、天井判定処理 ( S 8 0 0 2 H ) の処理が実行されないように構成している。そして、大当たり遊技が実行される場合に天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオフに設定されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技間において、天井特典が複数回付与されてしまい、特別図柄抽選で大当たり当選していない遊技者に対して過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

#### 【 1 8 3 2 】

なお、詳細な説明は省略するが、天井付与済フラグ 2 0 3 k d の設定状況は、パチンコ機 1 0 の R A M クリアスイッチを操作することで初期状態 ( オフ ) を設定可能に構成している。このように構成することで、天井特典が付与されることが無い通常状態を、天井特典が付与され得る通常状態へと大当たり当選を介すること無く移行させることができる。なお、R A M クリアスイッチを操作した状態で電源ボタンを操作することで、R A M クリアを実行することが可能であるが、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様として R A M クリアが実行されたことを報知する態様を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示すると良い。これにより、R A M クリアが確実に実行されたことを遊技機の管理者は認識し易くなる。S 8 1 0 2 H の処理において、天井付与済フラグ 2 0 3 k d がオ

ンに設定されていないと判別した場合は ( S 8 1 0 2 H : N o )、次に、現在の遊技状態が特別図柄の低確率状態であるかを判別する ( S 8 1 0 3 H )。特別図柄の低確率状態であると判別した場合は ( S 8 1 0 3 H : Y e s )、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値の 1 を加算し ( S 8 1 0 4 H )、加算後の特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 に到達したかを判別する ( S 8 1 0 5 H )。S 8 1 0 5 H の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 に到達していないと判別した場合は ( S 8 1 0 5 H : N o )、現在の特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す情報を含む状態コマンドを設定し ( S 8 1 0 6 H )、本処理を終了する。S 8 1 0 6 H の処理によって設定された状態コマンドは、上述した第 2 制御例にて設定される他の状態コマンドと同様に音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す状態コマンドを受信した場合に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が更新される。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 側においても、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値、即ち、ハマリ回数を判別可能となる。一方、S 8 1 0 5 H の処理において、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値が 9 0 0 であると判別した場合、即ち、天井特典の付与条件が成立したと判別した場合は ( S 8 1 0 5 H : Y e s )、天井待機フラグ 2 0 3 j b をオンに設定し ( S 8 1 0 7 H )、天井待機中を示す情報を含む状態コマンドを設定し ( S 8 1 0 8 H )、本処理を終了する。

10

#### 【 1 8 3 3 】

以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例では、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の実行回数 ( ハマリ回数 ) が規定値 ( 9 0 0 回 ) に到達した場合に、天井特典の付与条件を成立させるように構成し、実行される特別図柄抽選の全てに対応させてハマリ回数を更新 ( 加算 ) するのではなく、ハマリ回数の更新条件を満たす特別図柄抽選が実行された場合に、ハマリ回数 ( 特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値 ) を更新 ( 加算 ) するように構成している。このように構成することで、当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数と、ハマリ回数とを異ならせることができるため、天井特典の付与条件が成立するハマリ回数として特定回数 ( 9 0 0 回 ) を規定している場合であっても、ハマリ回数が特定回数となるまでに実行される特別図柄抽選回数を異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して、どのタイミング ( 特別図柄抽選回数 ) で天井特典が付与されるのかを予測させ難くすることができる。次に、図 5 1 6 を参照して、特別図柄変動処理 ( 図 5 1 3 の S 1 0 4 H 参照 ) にて実行される更新処理 ( S 2 0 4 H ) の内容について説明をする。図 5 1 6 は、更新処理 ( S 2 0 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 0 4 H ) は、上述した更新処理 ( 図 4 4 の S 2 2 1 参照 ) と同様に特別図柄変動の変動時間が経過した場合 ( 変動停止時 ) に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間や、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

20

30

#### 【 1 8 3 4 】

更新処理 ( S 2 0 4 H ) が実行されると、まず確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し ( S 8 3 0 1 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 8 3 0 1 : Y e s )、確変カウンタ 2 0 3 i の値を 1 減算 ( 更新 ) する ( S 8 3 0 2 )。次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 8 3 0 3 )、0 よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は ( S 8 3 0 3 : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 8 3 0 4 )、更新後の確変カウンタ 2 0 3 i の値、又は時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であるかを判別し ( S 8 3 0 5 )、0 であると判別した場合は ( S 8 3 0 5 : Y e s )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に対応する遊技状態を設定し ( S 8 3 0 6 )、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し ( S 8 3 0 7 )、次に、天井時短カウンタ 2 0 3 j c の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 8 3 0 1 H )、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 8 3 0 1 H : Y e s )、天井時短更新処理を実行し ( S 8 3 0 2 H )、本処理を終了する。また、S 8 3 0 1 H の処理において天井時短カウンタ 2 0 3 j c の値が 0 よりも大きく無い ( 0 であ

40

50

る)と判別した場合(S 8 3 0 1 H : N o)は、S 8 3 0 2 Hの処理を実行すること無く、本処理を終了する。次に、図5 1 7を参照して、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容について説明をする。図5 1 7は、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)では、天井特典として付与された第2時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態における電サポ状態)に対する更新処理が実行される。天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)が実行されると、まず、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値を1減算し(S 8 2 5 1 H)、減算後の天井時短カウンタ2 0 3 j cの値が0であるかを判別し(S 8 2 5 2 H)、0ではない(1以上である)と判別した場合は(S 8 2 5 2 H : Y e s)、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値を示す状態コマンドを設定し(S 8 2 5 3 H)、本処理を終了する。

10

#### 【1 8 3 5】

一方、S 8 2 5 2 Hの処理において、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値が0であると判別した場合は(S 8 2 5 2 H : Y e s)、通常状態を遊技状態格納エリア2 0 3 gに設定し(S 8 3 5 4 H)、天井付与済フラグ2 0 3 k dをオンに設定し(S 8 3 5 5 H)、天井時短(第2時短状態)が終了し、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを設定し(S 8 3 5 6 H)、本処理を終了する。次に、図5 1 8を参照して時短設定処理(S 2 0 5 H)の処理内容について説明をする。図5 1 8は、天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)の処理内容を示したフローチャートである。この天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)では、天井特典である第2時短状態の付与条件が成立している場合に、第2時短状態を設定するための処理が実行される。天井時短更新処理(S 8 3 0 2 H)が実行されるとまず、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されているかを判別し(S 8 4 0 1 H)、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されていない、即ち、天井特典の付与条件が成立していないと判別した場合は(S 8 4 0 1 H : N o)、そのまま本処理を終了する。S 8 4 0 1 Hの処理において、天井待機フラグ2 0 3 j bがオンに設定されていると判別した場合は(S 8 4 0 1 H : Y e s)、時短カウンタ2 0 3 hの値に1 0 0を、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値に1 0 0をセットし(S 8 4 0 2 H)、天井待機フラグ2 0 3 j bをオフにセットし(S 8 4 0 3 H)、遊技状態格納エリア2 0 3 gに第2時短状態を設定し(S 8 4 0 4 H)、時短カウンタ2 0 3 hの値、天井時短カウンタ2 0 3 j cの値、時短状態種別(第2時短状態)を示す状態コマンドを設定し(S 8 4 0 5 H)、本処理を終了する。

20

30

#### 【1 8 3 6】

次に、図5 1 9を参照して、普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)の内容について説明をする。図5 1 9は、普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)の処理内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理(S 3 0 1 H)は、上述した普通図柄変動処理(図2 2 1のS 3 0 1 0 6参照)に対して、設定されている遊技状態に応じて、当たり当選時に当たり種別を設定する処理と、変動時間を決定する処理と、普図当たり遊技として実行する電動役物6 4 0 aの開閉制御内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。本第1 2制御例では、第2入球口6 4 0へと遊技球を入球させ易い状態(電サポ状態)として、普通図柄の高確率状態が設定されている状態(第1時短状態、確変状態)と、普通図柄の低確率状態における電サポ状態が設定されている状態(第2時短状態)を設定可能に構成している。具体的には、大当たり当選に基づいて設定される電サポ状態(確変状態、第1時短状態)と、天井特典の大当たり当選したことに基づいて設定される電サポ状態(普通図柄の高確率状態)と、を設定可能に構成している。詳細には、普通図柄の高確率状態における電サポ状態の方が、普通図柄の低確率状態における電サポ状態よりも、普図当たり確率が若干高く、且つ、普通図柄の変動時間も若干短く設定されているが、継続して遊技球を発射している状態において、第2入球口6 4 0へと遊技球が入球する頻度は同等となるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、第2入球口6 4 0へと遊技球を入球させ易い制御(電サポ制御)を実行することができる。なお、上述した第4制御例や第5制御例を含む各制御例において、天井特典として付与される時短状態や、時短図柄抽選(時短抽選)によって時短図柄当選

40

50

(時短当選)した場合に付与される時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選すること無く設定される時短状態として、普通図柄の高確率状態を設定する技術について説明をしたが、そのような技術に対して、普通図柄の低確率状態における電サポ状態を転用することは勿論可能である。

#### 【1837】

このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選していないにも関わらず、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと変位させる処理を行う必要が無くなるため、各種図柄の確率状態を上昇(低確率状態から高確率状態へと変位)させる処理が大当たり当選に基づいてのみ実行されるパチンコ機10を提供することができる。よって、各種図柄の確率状態を不正に上昇させる行為に対する監視処理の処理負荷を軽減することができる。次に、図520を参照して、本第12制御例における主制御装置110の立ち上げ処理について説明をする。図520は、本第12制御例における主制御装置110の立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図520に示した通り、本第12制御例における主制御装置110の立ち上げ処理では、パチンコ機10が正常に立ち上がったと判別した場合に(S1707H:Yes)、特図抽選カウンタ2031aの値を示す情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S1710H)と、遊技状態格納エリア203gに格納されている情報を含む状態コマンドを音声ランプ制御装置113へと送信する処理(S1711H)と、を実行する点で、上述した各制御例における立ち上げ処理と相違している。それ以外は同一である。このように構成することで、パチンコ機10の電源供給が断られた場合であっても、電源供給が復帰した時点で、パチンコ機10の遊技状況を示す情報を音声ランプ制御装置113へと送信することが可能となる。よって、パチンコ機10の遊技状況に基づいて実行される演出を適正に設定し易くすることができる。

10

20

#### 【1838】

<第12制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>

次に、図521から図536を参照して、本第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第12制御例におけるパチンコ機10では、上述した第5制御例におけるパチンコ機10に対して、立ち上げ処理と、メイン処理の処理内容の一部を変更し、コマンド判定処理(図523参照)に代えてコマンド判定処理(図523のS4103H参照)を、変動表示設定処理(図226参照)に代えて変動表示設定処理(図530のS4104H参照)を、枠ボタン入力監視・演出処理(図225参照)に代えて、枠ボタン入力監視・演出処理(図535のS4101H)を、設け、さらに、演出更新処理(図536のS4102H参照)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については、その説明を省略する。まず、図521を参照して、本第12制御例におけるパチンコ機10の立ち上げ処理について説明をする。図521は、立ち上げ処理の処理内容を示したフローチャートである。図521に示した通り、本第12制御例における立ち上げ処理では、上述した第5制御例における立ち上げ処理に対して、立ち上げ後抽選カウンタ223jgの値を設定する処理を追加した点で相違している。立ち上げ処理が実行されると、まず、上述した立ち上げ処理と同一のS4001からS4011の処理を実行し、その後、立ち上げ後抽選カウンタ223jgの値に100を設定し(S4001H)、本処理を終了する。

30

40

#### 【1839】

S4001の処理において100の値が設定された立ち上げ後抽選カウンタ223jgは、その後、特別図柄抽選が実行される毎に値が1減算され、立ち上げ後抽選カウンタ223jgの値が0に到達した場合に、天井特典を付与するために必要となる特別図柄抽選回数(特図抽選カウンタ2031aの値を、900から差し引いた値)を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、パチンコ機10に電源を投入した直後は、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、天井特典が付与されるまでの残特別図柄抽選回数が多いパチンコ機1

50

0の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第12制御例では、電源投入直後のパチンコ機10に対して、残特別図柄抽選回数が報知されることを防ぐために、特別図柄変動が所定回数(100回)実行されるまで残特別図柄抽選回数が報知されないように構成しているが、これに限ること無く、電源投入直後に残特別図柄抽選回数を報知しないように残特別図柄抽選回数が特定回数(例えば、100の倍数)に到達した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良いし、実行された特別図柄抽選の結果が特定の外れである場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングで残特別図柄抽選回数が報知されるかを遊技者に把握させ難くすることができるため、残特別図柄抽選回数が報知されていないパチンコ機10へと遊技意欲を高めることができる。

10

## 【1840】

また、現在時刻や、電源投入後からの経過時間といった計時情報を取得可能なパチンコ機10であれば、電源投入されてから経過時間に基づいて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成しても良く、例えば、午前10時に遊技場を開店させるために午前9時にパチンコ機10への電源投入操作がされる場合であれば、電源投入から3時間が経過したことをしめす計時情報を取得した場合、或いは、午後0時を示す時間情報を取得した場合に残特別図柄抽選回数を報知可能に構成すると良い。このように経過時間に応じて残特別図柄抽選回数を報知可能に構成することで、残特別図柄抽選回数が報知されているパチンコ機10にて遊技を行おうとする遊技者に遊技が行われること無く、残特別図柄抽選回数が報知されない状態のパチンコ機10が長時間放置されてしまい、パチンコ機10の稼働が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図522を参照して、本第12制御例におけるメイン処理の処理内容について説明をする。図522は、本第12制御例におけるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。このメイン処理では、上述した第5制御例におけるメイン処理に対して、枠ボタン入力監視・演出設定処理(図535のS4101H参照)、演出更新処理(図536のS4102H参照)、コマンド判定処理(図523のS4103H参照)、変動表示設定処理(図530のS4104H参照)を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図523を参照して、本第12制御例におけるメイン処理(図522参照)にて実行されるコマンド判定処理(S4103H)の処理内容について説明をする。図523は、コマンド判定処理(S4103H)の処理内容を示した

20

30

## 【1841】

コマンド判定処理(S4103H)が実行されると、上述した第5制御例におけるコマンド判定処理(図223のS34182参照)に対して、状態コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、入賞コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、図柄確定コマンドを受信した場合に実行する処理内容と、普図関連コマンド(主制御装置110のMPU201にて実行される処理のうち、普通図柄抽選に関連する処理結果を示すためのコマンド)を受信した場合に実行する処理内容と、を異ならせた制御処理が実行される。具体的には、コマンド判定処理(S4103H)が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し(S4201)、受信したと判別した場合は(S4201:Yes)、状態コマンド受信処理を実行し(S4201H)、本処理を終了する。このS4201Hにて実行される状態コマンド受信処理(S4201H)は、遊技状態に関するコマンド(状態コマンド)を受信した場合に、その状態コマンドに含まれる情報に基づいて第3図柄表示装置81の表示面にて表示される各種演出態様を設定するための処理であって、詳細な内容は、図524を参照して後述する。S4201の処理で状態コマンドを受信していないと判別した場合は(S4201H:No)、上述した第5制御例におけるコマンド判定処理(図223のS34182参照)と同一のS4203からS4211の処理を実行し、S4211の処理において入賞コマンドを受信したと判別した場合は(S4211:Yes)、入賞コマンド処理を実行し(S4202H)、本処理を終了する。この入賞コマンド処理(S4202H)は、入賞コマンドに含まれる情報、即ち、特別図柄抽選に関す

40

50

る各種カウンタの値、又は、各種カウンタの値に対する事前判別結果に関する情報に基づいて第3図柄表示装置81の表示面にて実行される先読み演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、入賞コマンド処理(S4202H)の詳細な内容については、図526を参照して後述する。

#### 【1842】

S4211の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は(S4211:No)、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し(S4213)、図柄確定コマンドを受信したと判別した場合は(S4213:Yes)、第3図柄の停止表示を設定し(S4214)、停止時演出設定処理を実行し(S4203H)、本処理を終了する。この停止時演出設定処理(S4203H)は、特別図柄変動が停止表示されるタイミングで実行される演出の演出態様を設定するための処理であって、例えば、特別図柄が停止表示されたことに基づいて終了条件が成立する期間演出に対して終了を示す演出態様を設定するための処理が実行される。なお、停止時演出設定処理(S4203H)の詳細な内容については、図528を参照して後述する。次に、S4213の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は(S4213:No)、上述した第5制御例におけるコマンド判定処理(図223のS34182参照)と同一のS4217、S4218の処理を実行し、S4217の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は(S4217:No)、次に、普図関連コマンドを受信したかを判別し(S4204H)、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は(S4204H:Yes)、普図関連処理を実行し(S4205H)、本処理を終了する。一方、S4204Hの処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は(S4204H:No)、その他のコマンドに応じた処理を実行し(S4219)、本処理を終了する。S4204Hにて受信の有無を判別する普図関連コマンドは、主制御装置110のMPU201にて実行される普通図柄抽選に関するコマンドであって、具体的には、普通図柄変動に対応する普図変動パターンコマンドと、普通図柄当たり遊技(普図当たり遊技)の開始を示すための普図当たり開始コマンドと、普図当たり遊技の終了を示すための普図当たり終了コマンドと、を少なくとも含むコマンドを示している。

#### 【1843】

このように、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理によって設定される各種コマンドに対して、関連するコマンド群を設定し、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行されるコマンド判定処理において、受信したコマンドに設定されるコマンド群を判別する際には、例えば、各種コマンドの内容を示す情報が含まれるアドレスの所定位置(例えば、先頭や末尾)に、コマンド群に対応する情報を設定するように構成すると良い。このように構成することで、各種コマンドを受信した場合に、まず、コマンド群に対応する処理を判別し、その判別結果に基づいて該当するコマンド群を特定し、特定したコマンド群に対応する処理をサブルーチンとして実行することが可能となる。次に、図524を参照して、コマンド判定処理(図523のS4103H参照)にて実行される状態コマンド受信処理(S4201H)の処理内容について説明をする。図524は、状態コマンド受信処理(S4201H)の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S4201H)では、上述した第5制御例における状態コマンド受信処理(図224のS34251参照)に対して、主制御装置110から受信した状態コマンドに含まれる情報に基づいて遊技状態が時短状態へと変更されたと判別した場合は(S4303H:Yes)に実行される処理内容を変更した点と、特図抽選カウンタ203jaの値を示す情報を含む状態コマンドを受信した場合の処理を変更した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理(S4201H)が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか判別する(S4301H)。遊技状態に変更がないと判別した場合は(S4301H:No)、S4306Hの処理へと移行する。一方、S4301Hの処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は(S4301H:Yes)、従状態設定エリア223gに設定されている情報をシフトし、今回主制御装置110より受信したコマンドに対応する遊技状態を

10

20

30

40

50

従状態設定エリア 2 2 3 g に設定する ( S 4 3 0 2 H )。

【 1 8 4 4 】

なお、従状態設定エリア 2 2 3 g には、現在設定されている遊技状態を示すための現在情報と、以前設定されていた遊技状態を示すための過去情報と、を区別して記憶可能な記憶領域が設けられており、S 4 3 0 1 H の処理では、現在情報として記憶されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドに含まれる情報が示す遊技状態とを比較し、同一であるか否かが判別される。そして、同一では無い場合に遊技状態に変更ありと判別し、S 4 3 0 2 H の処理において、現在情報として記憶されている情報を過去情報へとシフトし、今回受信した状態コマンドに含まれている遊技状態を示す情報を現在情報として記憶が記憶される。このように構成することで、本第 1 2 制御例では、現在設定されている遊技状態だけでなく、過去の遊技状態も読み出すことが可能となるため、現在の遊技状態に基づく演出だけでなく、どの遊技状態からどの遊技状態へと移行したかに基づいて異なる演出を実行することが可能となる。よって、遊技状態の遷移状況に応じて様々な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。S 4 3 0 2 H の処理を終えると、次に、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであるか判別し ( S 4 3 0 3 H )、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドであると判別した場合には ( S 4 3 0 3 H : Y e s )、時短状態演出設定処理を実行し ( S S 4 3 0 5 H )、S 4 3 0 6 H の処理へ移行する。時短状態演出設定処理 ( S 4 3 0 5 H ) の詳細な説明については、図 5 2 5 を参照して後述する。一方、S 4 3 0 3 H の処理において、今回受信したコマンドが時短状態への変更を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 4 3 0 3 H : N o )、変更後の遊技状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し ( S 4 3 0 4 H )、S 4 3 0 6 H の処理に移行する。

【 1 8 4 5 】

S 4 3 0 4 H の処理で設定された表示用背面画像変更コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 5 2 2 参照 ) にて実行されるコマンド出力処理 ( 図 5 2 2 の S 4 1 0 2 参照 ) によって表示制御装置 1 1 4 へと出力され、表示制御装置 1 1 4 が表示用背面画像変更コマンドを受信した場合に、対応する背面画像が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を目視するだけで、現在設定されている遊技状態を分かり易く把握させることができる。また、このように、原則遊技状態に対応した表示画像を表示するように構成することで、遊技状態が移行したにも関わらず、同一の背面画像を表示するように表示制御を実行した場合に、遊技状態が移行したことを遊技者に気付かせ難くすることができる。次に S 4 3 0 6 H の処理内容について説明をする。S 4 3 0 6 H の処理では、今回受信した状態コマンドに、特図抽選カウンタ 2 0 3 j a の値を示す情報、即ち、ハマリ回数を示す情報が含まれているかを判別し ( S 4 3 0 6 H )、含まれていると判別した場合は ( S 4 3 0 6 H : Y e s )、受信した値に対応する値を特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に設定し ( S 4 3 0 7 H )、次いで、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 3 0 8 H )、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいと判別した場合 ( S 4 3 0 8 : Y e s )、即ち、ハマリ回数を表示するための表示条件が成立していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 3 0 8 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 4 3 0 8 : N o )、ハマリ回数を表示するための表示条件が成立している場合であるため、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 9 H )、本処理を終了する。また、S 4 3 0 6 H の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示す情報が含まれていないと判別した場合は ( S 4 3 0 6 H : N o )、そのまま本処理を終了する。

【 1 8 4 6 】

以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例では、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理 ( 図 5 2 1 参照 ) において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値に 1 0 0 をセットし、その立ち上げ後抽選カウンタ 2

2 3 j g の値が 0 に減算されるまでは、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドを設定しないように構成している。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機 1 0 では、天井特典が付与されるまでの残期間を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図 5 2 4 の S 4 3 0 9 H の処理にて設定される特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を示すための表示用コマンドとは、単純に特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値と同一の値を示す表示態様（即ち、変動回数（ハマリ回数））に対応する表示用コマンド、又は、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に基づいて天井特典が付与されるまでの残期間を示す表示態様（即ち、天井特典が付与されるまでの残変動回数）に対応する表示用コマンドの何れも含む概念である。次に、図 5 2 5 を参照して、状態コマンド受信処理（図 5 2 4 の S 4 2 0 1 H 参照）にて実行される時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）の処理内容について説明をする。図 5 2 5 は、時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）の処理内容を示したフローチャートである。この時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）は、時短状態（特別図柄低確率状態におけるサポ有り状態）が設定されたことを示すための状態コマンドを受信した場合に実行される処理であって、時短状態の種別に応じた演出態様や背面画像を決定するための処理が実行される。

10

#### 【 1 8 4 7 】

具体的には、時短状態演出設定処理（S 4 3 0 5 H）が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g に記憶されている過去情報より、変更前の遊技状態に関する情報を読み出し（S 4 4 0 1 H）、変更前の遊技状態が通常状態であるかを判別し（S 4 4 0 2 H）、通常状態では無いと判別した場合は（S 4 4 0 2 H : No）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 0 2 H の処理において、通常状態であると判別した場合は（S 4 4 0 2 H : Yes）、次に、今回設定された時短状態の時短種別が第 1 時短（第 1 時短状態）であるかを判別し（S 4 4 0 3 H）、第 1 時短状態であると判別した場合は（S 4 4 0 3 H : Yes）、受信したコマンドに含まれる時短回数を時短中カウンタ 2 2 3 d a の値に設定し（S 4 4 0 4 H）、時短状態に対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S 4 4 0 5 H）、本処理を終了する。また、S 4 4 0 3 H の処理において、第 1 時短では無いと判別した場合は（S 4 4 0 3 H : No）、次に、時短種別が第 2 時短（第 2 時短状態）であるかを判別し（S 4 4 0 6 H）、第 2 時短であると判別した場合は（S 4 4 0 6 H : Yes）、受信したコマンドに含まれる時短回数を天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値に設定し（S 4 4 0 7 H）、高確率津モードに対応する背面種別を示すための表示用背面画像変更コマンドを設定し（S 4 4 0 8 H）、本処理を終了する。S 4 4 0 6 H の処理において、第 2 時短では無いと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図 5 2 6 を参照して、上述したコマンド判定処理（図 5 2 3 の S 4 1 0 3 H 参照）にて実行される入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）の処理内容について説明をする。図 5 2 6 は、入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）では、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報に基づいた各種演出（先読み演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。

20

30

#### 【 1 8 4 8 】

入賞コマンド処理（S 4 2 0 2 H）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア 2 2 3 b に設定し（S 4 5 0 1 H）、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し（S 4 5 0 2 H）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出中では無いと判別した場合は（S 4 5 0 2 : No）、次に、受信した入賞コマンドに含まれる変動パターンを抽出し（S 4 5 0 3 H）、先読み演出設定処理を実行する（S 4 4 0 4 H）。その後、S 4 5 0 4 H の処理で決定された演出態様に先読み演出が含まれているかを判別し（S 4 5 0 5 H）、先読み演出の設定があると判別した場合は（S 4 5 0 5 H : Yes）、今回の先読み演出が保留図柄の表示態様を変化させる保留図柄変化演出であるかを判別し（S 4 5 0 6 H）、保留図柄変化演出であると判別した場合は（S 4 5 0 6 H : Yes）、保留図柄の表示態様を変化させるための表示用コマンドを設定し（S 4 5 0 7 H）、その他の処理を実行し（S

40

50



4 5 0 9 H)、本処理を終了する。また、S 4 5 0 6 Hの処理において、保留図柄変化演出では無いと判別した場合は(S 4 5 0 6 H: No)、先読み演出実行中フラグ2 2 3 j dをオンに設定し(S 4 5 0 8 H)、S 4 5 0 9 Hを実行、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 5 Hの処理において、先読み演出の設定が無いと判別した場合、即ち、先読み演出設定処理(S 4 5 0 4 H)の処理結果として、先読み演出が設定されなかったと判別した場合は(S 4 5 0 5 H: No)、S 4 5 0 6 HからS 4 5 0 8 Hの処理を実行すること無く、S 4 5 0 9 Hの処理へ移行する。S 4 5 0 2 Hの処理において、先読み演出実行中フラグ2 2 3 j dがオンに設定されている、即ち、現在が先読み演出中であると判別した場合は(S 4 5 0 2 H: Yes)、対応する入賞情報記憶エリア2 2 3 bに先読み未実行を示す情報を設定し(S 4 5 1 0 H)、上述したS 4 5 0 9 Hの処理へ移行する。

10

## 【1 8 4 9】

次に、図5 2 7の処理を参照して入賞コマンド処理(図5 2 6のS 4 2 0 2 H)にて実行される先読み演出設定処理(S 4 5 0 4 H)の処理内容について説明をする。図5 2 7は、先読み演出設定処理(S 4 5 0 4 H)の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理(S 4 5 0 4 H)では、入賞コマンドに含まれる変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定する処理と、先読み演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、まず、抽出した変動パターンに基づいて先読み演出の実行有無を決定し(S 4 5 5 1 H)、S 4 5 5 1の処理によって先読み演出が決定されたかを判別し(S 4 5 5 2 H)、先読み演出が決定されていない(先読み演出の実行無し)と判別した場合は(S 4 5 5 2 H: No)、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 5 5 2 Hの処理において、先読み演出の実行ありと判別した場合は(S 4 5 5 2: Yes)、次に、実行される先読み演出の種別が連続予告演出であるかを判別し(S 4 5 5 3)、連続予告演出であると判別した場合は(S 4 5 5 3 H: Yes)、対象となる入賞情報に対応する特別図柄保留球数カウンタ2 2 3 cの値を取得し(S 4 5 5 4 H)、特図保留1、又は特図保留2であるかを判別する(S 4 5 5 5 H)。つまり、S 4 5 5 5 Hの処理では、今回受信した入賞コマンドが、第1特図保留(次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留)、又は、第2特図保留(次の次に特別図柄抽選が実行され得る入賞情報に対応する特図保留)であるかを判別する。S 4 5 5 5 Hの処理において、特図保留1, 2では無い、即ち、特図保留3(第3特図保留)、又は特図保留4(第4特図保留)であると判別した場合は(S 4 5 5 5 H: No)、次変動から開始される連続予告演出の演出態様を決定し(S 4 5 5 6 H)、決定された連続予告演出の演出態様を演出態様格納エリア2 2 3 j cに格納し(S 4 5 5 7 H)、本処理を終了する。

20

30

## 【1 8 5 0】

一方、S 4 5 5 5 Hの処理において、特図保留1, 2であると判別した場合は(S 4 5 5 5 H: Yes)、実行中の変動演出(入賞コマンドを受信した時点で実行されている変動演出)がリーチ演出以上であるか(リーチ状態とならない外れ変動以外であるか)を判別し(S 4 5 5 8 H)、リーチ以上であると判別した場合は(S 4 5 5 8 H: Yes)、連続予告演出の演出態様を決定すること無く(連続予告演出を実行すること無く)、S 4 5 6 1 Hの処理へ移行する。また、S 4 5 5 8 Hの処理において、リーチ以上では無い(リーチ状態とならない外れ変動である)と判別した場合は(S 4 5 5 8 H: No)、実行中の特図変動の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出の演出態様を決定し(S 4 5 5 9 H)、実行中の特図変動に対応する第3図柄の停止表示態様を記憶させるための表示用コマンドを設定し(S 4 5 6 0 H)、S 4 5 5 7 Hの処理を実行し、本処理を終了する。S 4 5 5 3 Hの処理において、連続予告演出では無いと判別した場合は(S 4 5 5 3 H: No)、或いは、S 4 5 5 8 Hの処理において、リーチ以上であると判別した場合は(S 4 5 5 8 H: Yes)は、次に、今回の連続予告演出の種別が保留変化演出であるかを判別し(S 4 5 6 2 H)、保留変化演出であると判別した場合は(S 4 5 6 1 H: Yes)、特図抽選結果に基づいて保留変化演出の演出態様を決定し(S 4 5 6 2 H)、本処理を終了する。また、S 4 5 6 1 Hの処理において、保留変化演出では無いと判別した場合は(S 4 5 6 1 H: No)、その他処理を実行し(S 4 5 6 3 H)、本処理を終了す

40

50

る。次に、図 5 2 8 を参照して、停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H ) の処理内容について説明をする。図 5 2 8 は、停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理 ( S 4 2 0 3 H ) では、特別図柄変動が停止表示されたことに基づいて実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。

#### 【 1 8 5 1 】

具体的には、まず、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 1 であるかを判別し ( S 4 6 0 1 H )、1 であると判別した場合 ( S 4 6 0 1 H : Y e s )、即ち、今回の特別図柄変動が、天井特典として付与された第 3 時短状態の最終変動であると判別した場合は、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を 0 に設定し ( S 4 6 0 2 H )、2 0 秒の普通図柄変動が実行されている最中であるかを判別する ( S 4 6 0 3 H )。S 4 6 0 3 H の処理では、主制御装置 1 1 0 から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて実行される普通図柄変動が実行されているかの判別処理、及び、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図変動パターン種別に関する情報を判別する処理の処理結果を用いた判別が実行される。そして、S 4 6 0 3 H の処理において、2 0 秒変動中であると判別した場合は ( S 4 6 0 3 H : Y e s )、電チュー高確率モードの継続を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 5 H )、その他の処理を実行し ( S 4 6 0 9 H )、本処理を終了する。一方、S 4 6 0 3 H の処理において、2 0 秒変動中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 3 H )、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 4 H )、S 4 6 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 6 0 1 H の処理において、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 1 では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 1 H : N o )、次に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 であるかを判別し ( S 4 6 0 6 H )、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 であると判別した場合は ( S 4 6 0 6 H : Y e s )、即ち、今回の特別図柄変動が、特別図柄低確率状態中に実行された 9 0 0 回目の特別図柄変動であると判別した場合は、特別図柄変動停止後に天井特典として第 3 時短状態が設定されることを示すための電チュー高確率モード突入を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 7 H )、S 4 6 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 8 5 2 】

一方、S 4 6 0 6 H の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 6 H : N o )、次に、普通図柄 2 0 秒変動中 ( 2 0 秒の変動時間に対応する普図変動パターンコマンドを受信しているか ) を判別し ( S 4 6 0 8 H )、2 0 秒変動中であると判別した場合は ( S 4 6 0 8 H : Y e s )、上述した S 4 6 0 7 H の処理を実行し、S 4 6 0 8 H の処理において、2 0 秒変動中では無いと判別した場合は ( S 4 6 0 8 H : N o )、S 4 6 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例では、天井特典として第 2 特別図柄抽選が実行され易くなる第 3 時短状態が設定される場合も、普通図柄抽選で 2 0 秒の変動パターンが設定される ( 普図ロング開放当たりに対応するロング普図変動が設定される ) 場合も、同一の演出態様 ( 電チュー高確率モード ) を用いた演出を実行するように構成している。このように構成することで、電動役物 6 4 0 a がロング開放される普図当たり遊技が実行される場合に、何れの契機 ( 天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり ) で電動役物 6 4 0 a がロング開放されるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した通り、本第 1 2 制御例では、普図ロング開放当たり該当した場合であっても、対応する普通図柄変動の変動期間では無く、並行して実行されている特別図柄変動の停止タイミングにて電チュー高確率モード突入を示す演出を実行するように構成している。このように構成することで、天井特典が付与される場合も、普図ロング開放当たり遊技が実行される場合も、特別図柄変動の停止タイミングに合わせて実行される演出によって電動役物 6 4 0 a がロング開放されることを報知することができる。よって、何れの契機 ( 天井特典、通常状態における普図ロング開放当たり ) で電動役物 6 4 0 a がロング開放されるかを遊技者により把握させ難くすることができる。

#### 【 1 8 5 3 】

10

20

30

40

50

加えて、本第12制御例では、第3時短状態が終了する当別図柄変動の停止タイミングにて普図ロング変動（20秒変動）が実行されている場合には、電チュー高確率モードを延長して表示するように構成しているため、第3図柄表示装置81の表示面にて電チュー高確率モードの終了（第3時短状態の終了）を示す表示態様が表示された直後に、電動役物640aがロング開放されてしまい、遊技者が困惑してしまうことを抑制することができる。なお、本第12制御例では、通常状態が設定されている状態において、特別図柄変動が実行されていない状態で普通図柄抽選を実行させている場合よりも、特別図柄変動が実行している状態で普通図柄抽選を実行させた場合の方が、普通図柄抽選の結果（普図ロング開放当たり当選の有無）を遊技者に把握させ易くなるように構成されている。このように構成することで、通常状態中において特別図柄抽選を継続して実行させるために意欲的に遊技を行わせることができる。次に、図529を参照して、普図関連処理（S4205H）の処理内容について説明をする。図529は、普図関連処理（S4205H）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（S4205H）では、普図関連コマンドとして、普通図柄変動の変動パターンを示す普図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて電チュー高確率モードを示唆するための演出を設定する処理と、普通図柄の当たり遊技に関する演出を設定するための処理が実行される。

10

## 【1854】

具体的には、図529に示した通り、普図関連処理（S4205H）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（S4701H）、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合は（S4701H：Yes）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（S4702H）、受信した変動パターンが20秒変動であるかを判別し（S4703H）、20秒変動（普図ロング開放当たり当選変動）であると判別した場合は（S4703H：Yes）、電チュー高確率モードが設定されることを示唆するための表示用コマンドを設定し（S4704H）、本処理を終了する。一方、S4703Hの処理において、20秒変動では無い（普図ロング開放当たり変動では無い）と判別した場合は（S4703H：No）、普通図柄変動（普図変動）に対応する変動演出を設定すること無く、本処理を終了する。S4701Hの処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（S4701H：No）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（S4705H）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（S4705H：Yes）、表示用普図当たり開始コマンドを設定し（S4706H）、現在の遊技状態が通常状態、又は第2時短状態であるかを判別し（S4707H）、通常状態、又は第2時短状態であると判別した場合は（S4707H：Yes）、次に、今回の普図当たり種別が普図当たりBであるか（普図ロング開放当たり遊技が実行される普図当たりであるか）を判別する（S4708H）。S4708Hの処理において、普図当たりBであると判別した場合は（S4708H）、電チューロング開放（普図ロング開放当たり）を示すための表示用コマンドを設定し（S4709H）、本処理を終了する。一方、S4707Hの処理において、現在が通常状態、又は第2時短状態では無い（確変状態、第1時短状態である）と判別した場合は（S4707H：No）、或いは、S4708Hの処理において、普図当たりBでは無い（普図当たりAである）と判別した場合は（S4708H：No）、S4709Hの処理をスキップして本処理を終了する。

20

30

40

## 【1855】

S4705Hの処理において、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（S4705H：No）、次に、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（S4710H）、普図当たり終了コマンドを受信したと判別した場合は（S4710H：Yes）、天井到達前最終特図変動中、即ち、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中であるかを判別し（S4711H）、天井到達前最終特図変動中であると判別した場合は（S4711H：Yes）、電チュー高確率モードが継続することを示す表示用コマンドを設定し（S4712H）、本処理を終了する。また、S4711Hの処理において、天井到達前最終特図変動中では無いと判別した場合は（S4711H：No）、電チュー高確率モードの終了を示す表示用コマンドを設定し（S4713H）、本処理を終了する

50

。また、S 4 7 1 0 Hの処理において、普図当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 1 2 制御例では、通常状態中、又は、第 2 時短状態中に普図ロング開放当たり遊技が実行される場合に、同一の演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において実行された普通図柄抽選にて普図ロング開放当たり当選した場合と、第 2 時短状態が設定されることになる特別図柄変動が実行された場合とで同一内容の演出（電チュー高確率モード）を実行可能に構成したパチンコ機 1 0 において、普図ロング開放当たり遊技中の演出内容によって、今回の普図ロング開放当たり遊技の実行契機が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 1 2 制御例では、通常状態において普図ロング開放当たり当選したに基づいて実行された普図ロング開放当たり遊技の終了タイミングが、天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動中である場合には、電チュー高確率モードが継続する演出を実行するように構成している。このように構成することで、電チュー高確率モードが終了した直後に天井特典の付与条件が成立し、再度、電チュー高確率モードが設定されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出が実行されることを抑制することができる。

10

## 【 1 8 5 6 】

次に、図 5 3 0 を参照して、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 H）の処理内容について説明をする。図 5 3 0 は、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 H）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 0 4 H）では、上述した第 5 制御例における変動表示設定処理（図 2 2 6 の S 3 4 1 1 3 参照）に対して、変動表示の演出態様を設定するための処理として演出態様設定処理（図 2 2 6 の S 4 9 9 1 参照）に代えて演出態様設定処理（S 4 9 0 3 H）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。変動表示設定処理（S 4 1 0 4 H）では、まず、RAM 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンかを判別する（S 4 9 0 1 H）。そして、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S 4 9 0 1 H：No）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 9 0 5 H の処理へ移行する。一方、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 がオンであると判別した場合（S 4 9 0 1 H：Yes）、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 をオフに設定し（S 4 9 0 2 H）、次いで、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（S 4 9 0 3 H）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち第 1 特別図柄に対応するデータをシフトし（S 4 9 0 4 H）、S 4 9 0 5 H の処理へ移行する。演出態様設定処理（S 4 9 0 3 H）の詳細については図 5 3 1 を参照して後述する。

20

30

## 【 1 8 5 7 】

S 4 9 0 5 H の処理では、RAM 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンかを判別する（S 4 9 0 5 H）。そして、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S 4 9 0 5 H：No）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 9 0 9 H の処理へ移行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 がオンであると判別した場合（S 4 9 0 5 H：Yes）、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 をオフに設定し（S 4 9 0 6 H）、次いで、演出態様設定処理を実行し（S 4 9 0 7 H）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のデータのうち第 2 特別図柄に対応するデータをシフトし（S 4 9 0 8 H）、S 4 9 0 9 H の処理へ移行する。演出態様設定処理（S 4 9 0 7 H）の内容は、上述した S 4 9 0 3 H の処理内容と同一であり、図 5 3 1 を参照して後述する演出態様設定処理（S 4 9 0 3 H）の処理の説明を行うことでその説明を省略する。S 4 9 0 9 H の処理では、RAM 2 2 3 に設けられた特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンであるかを判別する（S 4 9 0 9 H）。そして、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（S 4 9 0 9 H：No）、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図 1 停止種別選

40

50

択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 がオンであると判別した場合 ( S 4 9 0 9 H : Y e s )、オンに設定されている特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 をオフに設定し ( S 4 9 1 0 H )、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定し ( S 4 9 1 1 H )、その後、本処理を終了する。

【 1 8 5 8 】

次に、図 5 3 1 を参照して、変動表示設定処理 ( 図 5 3 0 の S 4 1 0 4 H 参照 ) にて実行される演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) の処理内容について説明をする。図 5 3 1 は、演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) では、上述した第 5 制御例における演出態様設定処理 ( 図 2 2 7 の S 4 9 9 1 参照 ) と同様に、特別図柄変動が実行されることに応じて更新される演出用の各種カウンタの値を更新する処理と、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。図 5 3 1 に示した通り、演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 H ) が実行されるとまず、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 5 0 0 1 H )、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 0 0 1 H : Y e s )、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値を 1 減算し ( S 5 0 0 2 H )、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値を 1 加算し、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 であるかを判別する ( S 5 0 0 4 H )。一方、S 5 0 0 1 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は ( S 5 0 0 1 H : N o )、S 5 0 0 2 H の処理をスキップして S 5 0 0 3 H の処理を実行し、S 5 0 0 4 H の処理へ移行する。S 5 0 0 4 H の処理では、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 であるかを判別し ( S 5 0 0 4 H )、0 であると判別した場合は ( S 5 0 0 4 H : Y e s )、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供可能な状態であるため、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 に到達するまでの残数を示すための表示用コマンド、即ち、天井特典の付与条件を成立させるまでに必要とする特別図柄抽選回数  
を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 0 5 H )、次に、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 であるかを判別し ( S 5 0 0 6 H )、9 0 0 であると判別した場合は ( S 5 0 0 6 H : Y e s )、高確率モード突入を示唆するための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 0 7 H )、S 5 0 0 8 H の処理へ移行する。

【 1 8 5 9 】

一方、S 5 0 0 4 H の処理において、立ち上げ後抽選カウンタ 2 2 3 j g の値が 0 ではないと判別した場合は、天井特典の付与条件が成立するまでの残期間に関する情報を遊技者に提供しない状態であるため、S 5 0 0 5 H の処理をスキップして、S 5 0 0 6 H の処理へ移行する。また、S 5 0 0 6 H の処理において、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値が 9 0 0 ではないと判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動が天井特典の付与条件が成立する特別図柄変動 ( 天井到達前最終特図変動 ) では無いと判別した場合は ( S 5 0 0 6 H : N o )、S 5 0 0 7 H の処理をスキップして S 5 0 0 8 H の処理へ移行する。S 5 0 0 8 H の処理では、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が電サボ状態 ( 第 1 時短状態、第 2 時短状態、確変状態 ) であるかを判別し ( S 5 0 0 8 H )、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 0 0 8 H : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を 1 減算し ( S 5 0 0 9 H )、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 1 0 H )、S 5 0 1 1 H の処理へ移行する。また、S 5 0 0 8 H の処理において、時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合、即ち、現在が通常状態であると判別した場合 ( S 5 0 0 8 H : N o ) は、S 5 0 0 9 H、及び S 5 0 1 0 H の処理をスキップして、S 5 0 1 1 H の処理へ移行する。S 5 0 1 1 H の処理では、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が第 2 時短状態 ( 天井特典中 ) であるかを判別し ( S 5 0 1 1 H )、0 よりも大きいと判別した場合は ( S 5 0 1 1 H : Y e s ) は、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を 1 減算し ( S 5 0 1 2 H )、減算後の天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 0 1 3 H )、変

動演出設定処理を実行し ( S 5 0 1 4 H )、本処理を終了する。また、 S 5 0 1 1 H の処理において、天井時短中カウンタ 2 2 3 j b の値が 0 よりも大きくない ( 0 である ) と判別した場合は ( S 5 0 1 1 H : N o )、 S 5 0 1 2 H の処理、及び S 5 0 1 3 H の処理をスキップして S 5 0 1 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 8 6 0 】

ここで、図 5 3 2 を参照して、演出態様設定処理 ( 図 5 3 1 の S 4 9 0 3 H ) にて実行される変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) の処理内容について説明をする。図 5 3 2 は、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) では、今回実行される変動演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。具体的には、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 H ) が実行されると、まず、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 0 1 H )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 0 1 H : Y e s )、設定されている先読み演出に対応する演出態様を決定し ( S 5 1 0 2 H )、今回の変動演出が先読み演出の最終変動 ( 対象変動 ) であるかを判別し ( S 5 1 0 3 H )、最終変動であると判別した場合は ( S 5 1 0 3 H : Y e s )、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオフに設定し ( S 5 1 0 4 H )、 S 5 1 1 6 H の処理へ移行する。一方、 S 5 1 0 3 H の処理において最終変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 3 H : N o )、そのまま本処理を終了する。なお、 S 5 1 0 2 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報を読み出し ( 図 5 2 7 の S 4 5 5 7 H の処理にて格納された情報を読み出し )、実行中の先読み演出に対応する演出態様が決定される。また、 S 5 1 0 3 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている情報に基づいて、先読み演出の対象期間を特定し、判別を実行している。 S 5 1 0 1 H の処理において、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 0 1 H : N o )、次に、従状態設定エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 5 1 0 6 H )、通常状態であるかを判別し ( S 5 1 0 7 H )、通常状態では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 7 H : N o )、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 0 5 H )、 S 5 1 1 6 H の処理へ移行する。

#### 【 1 8 6 1 】

S 5 1 0 7 H の処理において、通常状態であると判別した場合は ( S 5 1 0 7 H : Y e s )、演出態様格納エリア 2 2 3 j c から現在のアングル情報を読み出し ( S 5 1 0 8 H )、読み出したアングル情報が左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であるかを判別し ( S 5 1 0 9 H )、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報であると判別した場合は ( S 5 1 0 9 H : Y e s )、連続リーチ時態様決定処理を実行し ( S 5 1 1 0 H )、 S 5 1 1 1 H へ移行する。 S 5 1 1 0 H の処理において実行される連続リーチ時態様決定処理 ( S 5 1 1 0 H ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されるアングルの変更を伴う変動演出 ( アングル変更演出 ) の演出態様を決定するための処理であり、その詳細な内容については、図 5 3 3 を参照して後述する。 S 5 1 0 9 H の処理において、左アングルを示すアングル情報、又は、上アングルを示すアングル情報では無いと判別した場合は ( S 5 1 0 9 H : N o )、次に、今回受信した変動パターンコマンドに加算時間 ( 特別図柄変動の加算時間 ) があるかを判別し ( S 5 1 1 1 H )、加算時間があると判別した場合は ( S 5 1 1 1 H : Y e s )、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 j b を参照して、加算時間用の演出態様を決定し ( S 5 1 1 2 H )、次に、抽出した変動パターンが示す変動時間が 2 0 秒以上であるかを判別する ( S 5 1 1 3 H )。一方、 S 5 1 1 5 H の処理において、加算時間なしと判別した場合は ( S 5 1 1 5 H : N o )、加算時間用の演出態様を決定するための S 5 1 1 6 H の処理をスキップして、上述した S 5 1 1 3 H の処理を実行する。 S 5 1 1 3 H の処理において、2 0 秒以上の変動時間に対応する変動パターンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 1 3 H : N o )、設定されている遊技状態と、特図抽選結果と、に基づいて変動パターン選択テーブル 2 2 2 a を参照して変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 0 5 H )、 S 5 1 1 6 H

の処理へ移行する。

【1862】

また、S5113Hの処理において、20秒以上の変動時間に対応する変動パターンであると判別した場合は(S5113H:Yes)、変動パターン選択テーブル222aを参照して変動演出の演出パターンを決定し(S5114H)、詳細態様決定処理を実行し(S5115H)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5116H)、決定した演出態様に対応した値を変動時間カウンタ223jeに設定し(S5117H)、本処理を終了する。次に、図533を参照して、上述した変動演出設定処理(図532のS5014H参照)にて実行される連続リーチ時態様決定処理(S5110H)の処理内容について説明をする。図533は、連続リーチ時態様決定処理(S5110H)の処理内容を示したフローチャートである。この連続リーチ時態様決定処理(S5110H)では、アングル変更演出が実行されたことにより、現在のアングルが左アングル、又は上アングルとなっている場合における変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。連続リーチ時態様決定処理(S5110H)が実行されると、まず、演出態様格納エリア223jcに格納されている情報を読み出し、現在が左アングルであるかを判別し(S5201H)、左アングルであると判別した場合は(S5201H:Yes)、抽出した変動パターンは変動時間が20秒以上であるかを判別し(S5202H)、20秒以上であると判別した場合は(S5202H:Yes)、上アングルへの移行を決定し(S5203H)、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5204H)、本処理を終了する。また、S5202Hの処理において、20秒以上では無いと判別した場合は(S5202H:No)、通常アングルへの移行を決定し(S5205H)、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5204H)、本処理を終了する。

10

20

【1863】

一方、S5201Hの処理において、現在が左アングルでは無いと判別した場合は(S5201H:No)、次に、現在のアングルが上アングルであるかを判別し(S5206H)、上アングルであると判別した場合は(S5206H:Yes)、抽出した変動パターンが当たり変動に対応する変動パターンであるか、即ち、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し(S5207H)、当たり変動であると判別した場合は(S5207H:Yes)、上アングルの継続を決定し(S5208H)、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5209H)、本処理を終了する。また、S5207Hの処理において、今回が当たり変動では無いと判別した場合は(S5207H:No)、通常アングルへの移行を決定し(S5209H)、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5210H)、本処理を終了する。次に、図534を参照して、上述した変動演出設定処理(図532のS5014H参照)にて実行される詳細態様決定処理(S5115H)の処理内容について説明をする。図534は、詳細態様決定処理(S5115H)の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理(S5115H)では、演出期間が20秒以上の変動演出における詳細な演出態様を、実行される変動演出の種別に応じて決定するための処理が実行される。図534に示した通り、詳細態様決定処理(S5115H)が実行されると、まず、今回の変動演出がリーチ演出であるかを判別し(S5301H)、リーチ演出であると判別した場合は(S5301H:Yes)、リーチ態様選択テーブル222jaを参照して、実行されるリーチ演出の演出態様を決定し(S5302H)、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア223jcに格納し(S5303H)、S5304Hの処理へ移行する。また、S5301Hの処理において、今回の変動演出がリーチ演出では無いと判別した場合は(S5301H:No)、S5302Hの処理、及びS5303Hの処理をスキップしてS5304Hの処理へ移行する。

30

40

【1864】

S5304Hの処理では、今回の変動演出がアングル変更演出であるかを判別し(S5304H)、アングル変更演出であると判別した場合は(S5304H:Yes)、演出

50

態様格納エリア 2 2 3 j c から現在のアングル情報を読み出し ( S 5 3 0 5 H )、通常アングルであるかを判別し ( S 5 3 0 6 H )、通常アングルであると判別した場合は ( S 5 3 0 6 H : Y e s )、次いで、変動時間が 3 0 秒以上であるかを判別し ( S 5 3 0 7 H )、3 0 秒以上であると判別した場合は ( S 5 3 0 7 H )、左アングルへの移行を決定し ( S 5 3 0 8 H )、抽選結果に対応させて。宝箱の中身アイコンの種別を決定し ( S 5 3 0 9 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 0 H )、S 5 3 1 3 H の処理へ移行する。また、S 5 3 0 7 H の処理において、変動時間が 3 0 秒以上では無いと判別した場合は ( S 5 3 0 7 H : N o )、右アングルへの移行を決定し ( S 5 3 1 1 H )、抽選結果に対応させて、袋の中身アイコンの種別を決定し ( S 5 3 1 2 H )、決定したアングルを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 0 H )、S 5 3 1 3 H の処理へ移行する。一方、S 5 3 0 6 H の処理において、現在が通常アングルでは無いと判別した場合は ( S 5 3 0 6 H : N o )、アングル変更演出を新たに実行するための処理をスキップして、S 5 3 1 3 H の処理へ移行する。S 5 3 1 3 H の処理では、今回の変動演出が一発告知演出であるかを判別し ( S 5 3 1 3 H )、一発告知演出であると判別した場合は ( S 5 3 1 3 H : Y e s )、一発告知態様選択テーブル 2 2 2 j c を参照して、実行される一発告知演出の演出態様を決定し ( S 5 3 1 4 H )、決定した演出態様を示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 5 H )、S W 有効期間の長さを示す情報、及び、S W 有効期間の設定タイミングを示す情報を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 3 1 6 H )、本処理を終了する。また、S 5 3 1 3 H の処理において、今回の変動演出が一発告知演出では無いと判別した場合は ( S 5 3 1 3 H : N o )、本処理を終了する。

#### 【 1 8 6 5 】

次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 5 2 2 参照 ) にて実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) の処理内容について、図 5 3 5 を参照して説明をする。図 5 3 5 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) では、実行されている変動演出に基づいて枠ボタン 2 2 への操作を有効に判別可能な S W 有効期間を設定する処理と、S W 有効期間中に枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される操作演出の演出態様を決定する処理と、が実行される。具体的には、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 1 H ) が実行されると、まず、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 5 4 0 1 H )、0 よりも大きくない、即ち S W 有効期間が設定されていないと判別した場合は ( S 5 4 0 1 H : N o )、次に、ボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する ( S 5 4 0 2 H )。S 5 4 0 2 H の処理では、演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納されている S W 有効期間の設定情報と、変動時間カウンタ 2 2 3 j e の値とに基づいてボタン操作有効期間の設定タイミングであるかを判別する。S 5 4 0 2 H の処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングであると判別した場合は ( S 5 4 0 2 H : Y e s )、設定されるボタン操作有効期間に対応する値を S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値にセットし ( S 5 4 0 3 H )、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 4 H )、本処理を終了する。また、S 5 4 0 2 H の処理において、ボタン操作有効期間の設定タイミングでは無いと判別した場合は、S 5 4 0 3 H の処理をスキップして S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 1 8 6 6 】

一方、S 5 4 0 1 H の処理において、S W 有効期間タイマ 2 2 3 j f の値が 0 よりも大きい、即ち、S W 有効期間が設定されている状態であると判別した場合は ( S 5 4 0 1 H : Y e s )、次に、枠ボタン 2 2 への操作があるかを判別し ( S 5 4 0 5 H )、枠ボタン 2 2 への操作が無いと判別した場合は ( S 5 4 0 5 H : N o )、そのまま S 5 4 0 4 H の処理を実行し、本処理を終了する。なお、S 5 4 0 5 H の処理では、枠ボタン 2 2 を操作 ( 押下 ) した場合に出力される押下信号を受信しているかを判別することによって枠ボタン 2 2 への操作有無を判別するように構成している。なお、本第 1 2 制御例では、枠ボタン 2 2 を操作した場合に出力される押下信号を受信しているか否かを判別することにより



、SW有効期間中における遊技者の枠ボタン22への操作を判別可能に構成しているが、これ以外の構成を用いても良く、例えば、枠ボタン22を操作した場合に出力される押下信号を受信した回数を計測可能な押下カウンタを設け、押下カウンタの値に基づいて枠ボタン22操作の有無を判別可能に構成しても良い。また、この場合、押下カウンタの値が所定数（例えば、2）以上加算されたと判別した場合に、枠ボタン22を操作したと判別するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して枠ボタン22を押下させるだけでなく、所定回数押下させる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。S5405Hの処理において、ボタン操作あり（枠ボタン22への押下操作あり）と判別した場合は（S5405H：Yes）、次に、SW有効期間タイマ223jfの値が3000より大きいかを判別し（S5406H）、大きいと判別した場合は（S5406H：Yes）、ボタン操作有効期間の前半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（S5407H）、SW有効期間タイマ223jfの値を0にクリアし（S5408H）、S5404Hの処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【1867】

また、S5406Hの処理において、SW有効期間タイマ223jfの値が3000よりも大きくない（3000以下である）と判別した場合は（S5406H：No）、ボタン操作有効期間の後半期間にボタン操作を行った場合に対応する演出態様を決定し（S5409H）、S5408H、及びS5404Hの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図536を参照して、演出更新処理（S4102H）の処理内容について説明をする。図536は、演出更新処理（S4102H）の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S4102H）は、上述した音声ランプ制御装置113のメイン処理（図522参照）において、1ミリ秒毎に実行される制御処理であって、変動演出中に設定される経過時間を計測するための各種カウンタの値を更新（減算）するための処理が実行される。具体的には、演出更新処理（S4102H）が実行されると、まず変動時間カウンタ223jeの値が0よりも大きいかを判別し（S5501H）、0よりも大きいと判別した場合は（S5501H：Yes）、変動時間カウンタ223jeの値を1減算し（S5502H）、次に、変動時間経過に基づく演出の実行タイミングであるかを判別する（S5503H）。S5503Hの処理では、変動演出の演出態様を決定した際に演出態様格納エリア223jcに格納された情報に基づいた判別が実行される。S5503Hの処理において、演出の実行タイミングであると判別した場合は（S5503H：Yes）、実行される演出の演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S5504H）、次に、SW有効期間タイマ223jfの値が0よりも大きいかを判別する。また、S5503Hの処理において、演出の実行タイミングでは無いと判別した場合は（S5503H：No）、S5504Hの処理をスキップしてS5505Hの処理へ移行する。

20

30

#### 【1868】

S5505Hの処理において、SW有効期間タイマ223jfの値が0よりも大きいと判別した場合は（S5505H：Yes）、SW有効期間タイマ223jfの値を更新（1減算）し（S5506H）、更新（減算）後のSW有効期間タイマ223jfの値が0であるかを判別し（S5507H）、0では無いと判別した場合は（S5507H：No）、残時間ゲージの表示態様を更新するための表示用コマンドを設定し（S5508H）、その他演出更新処理を実行し（S5510H）、本処理を終了する。また、S5507Hの処理において、SW有効期間タイマ223jfの値が0であると判別した場合は（S5507H：Yes）、ボタン操作無し時における一発告知演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（S5509H）、S5510Hの処理を実行し、本処理を終了する。なお、S5501Hの処理において、変動時間カウンタ223jeの値が0よりも大きくない、即ち、現在が変動演出の実行中では無いと判別した場合は（S5501H：No）、そのままS5510Hの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図537及び図538を参照して、本第12制御例における表示制御装置114のMPU233にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第12制御例におけるパチンコ機1

40

50

0は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、表示制御装置114にて実行される制御処理のうち、コマンド判定処理の処理内容の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図537を参照して、本第12制御例のパチンコ機10の表示制御装置114にて実行されるコマンド判定処理(S6302)の処理内容について説明をする。図537は、コマンド判定処理(S6302)の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S6302)では、上述した第1制御例におけるコマンド判定処理に対して、表示用停止種別コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点と、表示用停止図柄記憶コマンドの受信有無を判別する処理、及び、表示用停止図柄記憶コマンドを受信した場合における制御処理を追加した点と、で相違している。

10

#### 【1869】

具体的には、コマンド判定処理が実行されると、まず、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の表示制御装置114にて実行されるコマンド判定処理と同一のS6401からS6406の処理を実行し、S6406の処理において表示用停止種別コマンドを受信したと判別した場合には(S6406:Yes)、停止種別コマンド処理を実行し(S6401H)、S6401の処理へ移行する。また、S6406の処理において、表示用停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は(S6406:No)、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の表示制御装置114にて実行されるコマンド判定処理と同一のS6408からS6421の処理を実行し、S6420の処理において、エラーコマンドを受信していないと判別した場合は(S6420:No)、次に、表示用停止図柄記憶コマンドを受信したかを判別し(S6402H)、受信したと判別した場合は(S6402H:Yes)、現在設定されている停止図柄を示すための情報を停止図柄記憶エリア233jaに格納し(S6403H)、S6401の処理へ移行する。一方、S6402Hの処理において、表示用停止図柄記憶コマンドを受信していないと判別した場合は(S6402H:No)、S6422の処理を実行した後に、S6401の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第12制御例におけるパチンコ機10は、1個目の特図保留又は2個目の特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定された場合に(図527のS4553H:Yes)、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出の演出結果(第3図柄の停止表示態様)を記憶させるための表示用コマンドを設定し(図527のS4560H参照)、表示制御装置114のMPU233にて実行されるコマンド判定処理(S6302)において、図527のS4560Hの処理において設定された表示用コマンド(表示用停止図柄記憶コマンド)を受信した場合に(S6402H:Yes)、停止図柄記憶エリア233jaに現在実行されている変動演出の演出結果(第3図柄の停止表示態様)を記憶(格納)するように構成している。

20

30

#### 【1870】

そして、先読み演出の対象となる特別図柄変動が実行されるまで、停止図柄記憶エリア233jaに格納されている第3図柄の停止表示態様を連続して停止表示させる連続予告演出を実行可能に構成している。このように構成することで、獲得済みの特図保留数が少ない状態において特図保留に対応する先読み演出として連続予告演出の実行が決定されたとしても、実行中の変動演出の一部を用いた連続予告演出の演出態様を決定することができる。よって、連続予告演出の実行頻度を上げることにより演出効果を高めることができる。また、先読み演出として連続予告演出の実行が決定された時点における特図保留数に応じて異なる演出態様の連続予告演出を実行することが可能となるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図538を参照して、停止種別コマンド処理(S6401H)の処理内容について説明をする。図538は、停止種別コマンド処理(S6401H)の処理内容を示したフローチャートである。この停止種別コマンド処理(S6401H)は、コマンド判定処理(図537のS6302参照)において停止種別コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、今回の変動演出(第3図柄の変動演出)の演出結果(第3図柄の停止表示態様)を決定するための処理が実行される。具体的には、図538に示した通り、停止種別コマンド処理(S6401

40

50

H)が実行されると、停止図柄記憶エリア233jaに格納されている情報を読み出し(S6601H)、停止図柄情報(第3図柄の停止表示態様を示す情報)があるかを判別し(S6602H)、停止図柄情報が無いと判別した場合は(S6602H:No)、停止種別情報を基に、停止種別テーブルを決定し(S6601)、停止種別テーブルと停止図柄カウンタとを比較して停止図柄を設定し(S6602)、停止図柄判別フラグをオンに設定し(S6603)、本処理を終了する。

【1871】

一方、S6602Hの処理において、停止図柄情報があると判別した場合は(S6602H:Yes)、停止図柄情報と同一態様の停止図柄を設定し(S6603H)、停止図柄記憶エリアに格納されている情報をクリアし(S6604H)、停止図柄判別フラグをオフに設定し(S6603)、本処理を終了する。なお、本第12制御例では、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって、第3図柄の停止種別(完全外れ、リーチ外れ(+1コマ、-1コマ等)、当たり)のみを決定し、表示制御装置114のMPU233にて停止種別に対応した具体的な第3図柄の停止表示態様を決定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって第3図柄の停止表示態様を決定可能に構成しても良く、この場合、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される処理によって決定された第3図柄の停止表示態様を一時的に記憶させる記憶手段をRAM223に設け、連続予告演出の対象となる変動演出を新たに実行する場合に、その変動演出の演出結果として、記憶手段に記憶されている第3図柄の停止表示態様を決定可能に構成すれば良い。

10

20

【1872】

<第13制御例>

次に、図539から図557を参照して、第13制御例におけるパチンコ機10について説明をする。従来より、大当たり遊技中に再生される楽曲として複数の楽曲の中から1の楽曲が選択されることで、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生可能とすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制したパチンコ機10がある。また、このようなパチンコ機10には、遊技者が所望する楽曲を再生可能とするために、遊技者による操作手段(枠ボタン22等)への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能とするものもある。このように構成された従来型のパチンコ機10は、大当たり遊技中の演出効果を高めると共に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、選択される楽曲によって遊技内容が変わることも、把握可能な遊技情報が変わることも無いため、遊技者の楽曲を選択する意欲が徐々に低下してしまうという問題があった。これに対して、本第13制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段(枠ボタン22)への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第13制御例では、第1操作(第1操作手段である選択ボタン600への操作)を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第1操作とは異なる第2操作(第2操作手段である枠ボタン22への操作)を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第2操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第2操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができない場合がある。

30

40

【1873】

このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第1操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第2操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第

50

13制御例では、特別図柄抽選で確変大当たりで当選した場合であって、遊技者に確変大当たりで当選したことが報知されていない状態（偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態）で実行された大当たり遊技中に第2操作を実行した場合に、専用楽曲を選択するための昇格条件が成立するように構成している。つまり、昇格条件が成立し専用楽曲が選択された場合には、今回の大当たり遊技が確変大当たり遊技であることを報知するように構成している。よって、通常大当たりで当選し、偶数図柄によって大当たり当選が報知された状態で実行される大当たり遊技中は、第2操作を実行したとしても昇格条件が成立すること無く、専用楽曲が選択されることが無い。さらに、上述した通り、専用楽曲を選択するためには、第1操作とは異なる第2操作を実行させるように構成しているため、専用楽曲が選択されることを目指して第2操作を実行している間は、大当たり遊技中に再生される楽曲を変更することができないように構成している。よって、遊技者に対して、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択するための第1操作を実行するか、専用楽曲が選択されることを目指して第2操作を実行するかを選択する楽しみを提供することができる。加えて、本第13制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第13制御例では、確変大当たり遊技として、10ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりA）と、7ラウンドの確変大当たり遊技（大当たりD）を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりAの方が、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。

10

20

#### 【1874】

このように構成することで、第2操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第2操作を行わせ易くすることができる。さらに、本第13制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作（第1操作、第2操作）を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第13制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間（本制御例では1ラウンド目から7ラウンド目のラウンド遊技期間）中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。

30

#### 【1875】

<第13制御例における演出内容について>

次に、図539から図544を参照して、本第13制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第13制御例におけるパチンコ機10は、上述した第12制御例におけるパチンコ機10に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり演出の内容と、通常状態において実行される変動演出の演出内容の一部と、を変更している点で相違しており、以下に上述した第12制御例におけるパチンコ機10と相違している演出内容について説明をする。まず、図539を参照して、大当たり演出の演出内容について説明をする。図539(a)は、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される大当たり演出にて表示される表示画面（楽曲選択画面）の一例を示した図であり、図539(b)は、楽曲選択画面が表示されている状態で特定楽曲が選択された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第12制御例では、大当たり遊技中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図539(c)

40

50

a) に示した通り、主表示領域 D m の中央部には、大当たり遊技が開始されることを示すための「ラッキー大当たり!!」の文字が表示されている。ここで、本第 13 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 12 制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別として、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりと、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される通常大当たり(時短大当たり)と、を設定可能に構成している。

【1876】

そして、変動演出の演出結果として、第 3 図柄が奇数図柄揃いで停止表示された場合(例えば、「777」)は、今回当選した大当たりが確変大当たりであることを報知し、第 3 図柄が偶数図柄揃いで停止表示された場合(例えば、「666」)は、今回当選した大当たりが確変大当たりであるか通常大当たりであるかを遊技者が判別できないように構成している。そして、偶数図柄揃いで第 3 図柄が停止表示された場合には、大当たり演出によって今回の大当たり種別が遊技者に報知されるように構成している。つまり、第 3 図柄が奇数図柄「777」で停止表示された場合には、大当たり遊技が実行されるよりも前に確変大当たり当選したことを遊技者に把握させることができ、遊技者に安心して大当たり遊技を行わせることができると共に、第 3 図柄が偶数図柄「666」で停止表示された場合には、今回の大当たりが確変大当たりであることを期待しながら大当たり演出に興味を持たせることができるように構成している。図 539 に示した図は、確変大当たり当選した場合であって、第 3 図柄が偶数図柄揃い「666」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域 D m 1 には、大当たり当選を示す表示態様(「666」)で第 3 図柄が停止表示している。小表示領域 D m 1 の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン 600 を模したアイコンが表示領域 0 D m 1 に表示され、選択中楽曲 g k 1 として「曲 A」が表示され、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 B」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 C」が表示されている。また、副表示領域 D s には、現在が楽曲選択可能期間であることを案内するための案内表示態様として「楽曲を選択できるよ!!」の文字が表示されている。本第 13 制御例では、図 539 (a) に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間を用いて、大当たり演出中に再生される楽曲の種別(曲 A ~ 曲 C)を遊技者が選択可能に構成しており、楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン 600 のうち、上ボタン 600 b、又は下ボタン 600 d を操作することで、異なる楽曲を選択可能に構成している。

【1877】

より具体的には、図 539 (a) に示した表示画面が表示されている状態で上ボタン 600 b を押下すると、選択中楽曲 g k 1、第 1 選択候補楽曲 g k 2、第 2 選択候補楽曲 g k 3 に表示されている楽曲が下方にシフトし、選択中楽曲 g k 1 として「曲 B」が、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 C」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 A」が表示される。また、図 539 (a) に示した表示画面が表示されている状態で下ボタン 600 d を押下すると、選択中楽曲 g k 1、第 1 選択候補楽曲 g k 2、第 2 選択候補楽曲 g k 3 に表示されている楽曲が上方にシフトし、選択中楽曲 g k 1 として「曲 C」が、第 1 選択候補楽曲 g k 2 として「曲 A」が、第 2 選択候補楽曲 g k 3 として「曲 B」が表示される。そして、楽曲選択期間が終了した時点で選択中楽曲 g k 1 として表示されている楽曲が大当たり演出中に再生される楽曲として決定され、1 ラウンド目のラウンド遊技開始時から再生される。なお、図 539 (a) に示した図では、楽曲を選択する際に遊技者に操作させる操作手段(選択ボタン 600 のうちの上ボタン 600 b、及び下ボタン 600 d)を遊技者に把握させ易くするために、他の操作手段よりも強調した表示態様(図では黒色で表示)で表示されている。このように構成することで、楽曲を選択しようとする遊技者に対して楽曲選択操作を容易に行わせることができる。また、本第 13 制御例では、楽曲選択操作に用いることが無い操作手段(選択ボタン 600 のうち左ボタン 600 a、右ボタン 600 c)も含めて表示領域 0 D m 1 に表示している。このように構成することで、上ボタン 600 b、及び下ボタン 600 d のみを表示領域 0 D m 1 に表示する場合より

も、対象となる操作手段（選択ボタン600）を視覚的に把握させ易くすることができる。

【1878】

また、本第13制御例では、楽曲選択画面が表示されている状態において、表示領域0 D m 1に表示されている操作手段（選択ボタン600）とは異なる操作手段（枠ボタン22）を操作する（隠れ操作を実行することによっても、異なる楽曲（隠れ楽曲）を選択可能に構成している。具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン22を所定回数操作（押下）し、昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を選択可能に構成している。ここで、図539（b）を参照して、楽曲選択画面が表示されている状態で隠れ操作を実行し、隠れ楽曲が選択された場合に表示される表示画面について説明をする。本第13制御例では、確変大当たりで当選し、第3図柄が偶数図柄揃い（例えば、「666」）で停止表示された場合において、大当たり遊技のオープニング期間中に枠ボタン22を操作（押下）することで昇格条件が成立した場合には、主表示領域D mに、確変大当たりであることを祝福するための表示態様として「スーパーラッキー大当たり！！」の文字が表示され、副表示領域D sに「確変昇格おめでとう」の文字が表示される。そして、選択済楽曲g k 4として、選択ボタン600を操作した場合には選択されない専用楽曲「曲X」が表示される。この場合、1ラウンド目のラウンド遊技開始時から専用楽曲である「曲X」が再生されることになる。なお、上述した通り、楽曲選択期間中において隠れ操作を実行した場合には、昇格条件が成立しない限り異なる楽曲が選択されないように構成しているため、例えば、今回の大当たり当選が通常大当たり（時短大当たり）である場合には、オープニング期間中に何回枠ボタン22を操作しても昇格条件が成立することなく、大当たり演出中に再生される楽曲を変更することができなくなる。よって、大当たり遊技を実行する遊技者に対して、大当たり演出中の楽曲を選択させるか（選択ボタン600を操作させるか）、専用楽曲を再生させるか（枠ボタン22を操作させるか）を選ばせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【1879】

さらに、本第13制御例では、隠れ操作を実行したことに基づいて専用楽曲「曲X」が選択された場合には、即座に楽曲選択期間が終了し、「曲X」が選択されている状態では選択ボタン600を操作しても楽曲を選択できないように構成している。このように構成することで、専用楽曲「曲X」が選択された場合には、大当たり演出中に必ず「曲X」が再生されることになるため、演出効果を高めることができる。なお、これに限ること無く、「曲X」が選択された状態であっても、選択ボタン600への操作（上ボタン600 b、下ボタン600 dへの操作）を有効に判別するように構成しても良く、「曲X」が表示されている状態で選択ボタン600を操作することによって、「曲A」～「曲C」を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者は「曲X」が表示画面に表示されたことを目視することで今回の大当たりが確変大当たりであることを把握した上で、通常の楽曲（「曲A」～「曲C」）を大当たり演出中に再生させることで、周りの遊技者には確変大当たりであることを気付かせ難くすることができる。また、「曲X」が表示されている状態で選択ボタン600を操作することによって、「曲X」とは異なる専用楽曲「曲Y」、「曲Z」を選択可能に構成しても良い。なお、選択された楽曲は、音量調整画面で遊技者が設定した音量レベルに対応する音量で大当たり演出中に再生される。つまり、楽曲の再生は、複数の演出態様から1の演出態様を遊技者に決定させるための第1の演出において決定された演出態様を反映した演出である。次に、図540、及び図541を参照して、通常状態にて実行される背景変化演出の演出内容について説明をする。本第13制御例では、通常状態にて特別図柄変動が実行される場合に、背景変化演出の実行有無が抽選で決定され、背景変化演出の実行が決定された場合に、背景変化演出を実行するように構成している。この背景変化演出は、60秒の演出データで構成されており、時間経過に応じて4種類の背景（背面画像）へと切り替え可能に構成されている。

【1880】

ここで、図540を参照して、背景変化演出中に表示される4種類の背景（背面画像）

の内容について説明をする。図540は、背景変化演出中に表示される表示画面（背面画像）を示した図である。背景変化演出が実行されると、最初に図540（a）に示した「平地」が表示され、10秒経過すると、図540（b）に示した「森林」が表示され、20秒が経過すると、図540（c）に示した「天国」が表示され、20秒が経過すると、図540（d）に示した「宇宙」が表示されるように演出データが構成されている。そして、背景変化演出中に実行されている特別図柄変動が停止表示された場合には、その時点で表示されている種別の背景がセットされる時点まで演出データが巻き戻って再度背景変化演出が実行されるように構成している。加えて、特別図柄抽選の結果や、変動時間に応じて背景変化演出の終了タイミングが決定されるように構成しており、背景変化演出が最後まで実行された場合には、大当たり当選が報知されるように構成している。ここで、図541を参照して、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れについて詳細に説明をする。図541は、背景変化演出中に実行される特別図柄変動と、背景変化演出の流れを示した図であって、図541（a）は、背景変化演出中に複数回の特別図柄変動が実行された後に、途中で背景変化演出が終了するパターンの一例を示した図であり、図541（b）は、背景変化演出が最後まで実行される場合のパターンの一例を示した図である。図541（a）に示した通り、20秒の特別図柄変動（1回目）の実行タイミングに合わせて背景変化演出が実行された場合には、その特別図柄変動期間中に、背景変化演出の演出データが20秒進行し、背景B（森林）が表示されている状態で1回目の特別図柄変動が停止表示される。そして、次に15秒の特別図柄変動（2回目）が実行される場合には、背景B（森林）の開始タイミング（背景変化演出が開始してから10秒が経過したタイミング）から背景変化演出が開始される。

10

20

30

40

50

#### 【1881】

この場合、2回目の特別図柄変動（15秒）が実行されている間に、背景B（森林）に対応する演出期間が経過しないため、3回目の特別図柄変動（30秒）も、背景B（森林）の開始タイミングから背景演出が開始される。この3回目の特別図柄変動（30秒）は、背景Bの演出期間（20秒）よりも長いため、3回目の特別図柄変動が開始されてから20秒が経過した時点で、背景変化演出として背景C（天国）が表示される。そして、3回目の背景変化演出が終了し、4回目の特別図柄変動（20秒）が実行される場合には、背景C（天国）の開始タイミングから背景演出が開始され、当該変動が外れ変動であることから、4回目の特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて背景変化演出が終了する。なお、詳細は後述するが、本第13制御例では、背景変化演出の終了タイミングを決定する処理を、背景Cから特別図柄変動が開始される場合に実行するように構成しており、例えば、背景Cから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が20秒以内である場合、即ち、背景Cの演出期間（20秒）以下である場合には、特別図柄変動の停止表示タイミングにて背景変化演出を終了させ、背景Cから開始される特別図柄変動が外れ変動であって、その変動時間が20秒よりも長い場合は、背景変化演出を終了させるための専用の終了演出を実行することで背景変化演出を終了させるように構成している。このように構成することで、外れ変動中に背景変化演出が背景Dに到達することを確実に防止している。さらに、60秒の演出データをそのまま用いて背景変化演出を終了させることが可能となるため、背景変化演出を実行するための処理負荷を軽減させることができる。

#### 【1882】

また、背景Cから開始される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特別図柄変動の変動時間に関わらず、背景C（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（30秒）の背景変化演出を実行し、背景D（宇宙）へと移行可能に構成している。そして、当たり変動の変動時間が、背景C（天国）の開始タイミングから残りの演出期間（30秒）よりも長い場合には、60秒の演出データが最後まで到達した時点の静止画像が当たり変動が停止表示されるまで継続して表示されるように構成している。さらに、60秒の演出データの最後に表示される静止画像には大当たり当選を祝福するための表示態様（大当たりおめでとう）が含まれている。よって、背景Cから開始される特別図柄変動が当たり変動で



ある場合には、残りの演出データに基づく背景変化演出を実行するだけで、大当たり当選を示す背景変化演出を容易に実行することができる。一方、背景変化演出が実行される特別図柄変動が60秒の大当たり変動である場合には、図541(b)に示した通り、当該変動中に背景変化演出が最後まで実行され、大当たり当選であることが報知される。次に、図542、及び図543を参照して、本第13制御例にて実行されるフリーズ演出の演出内容について説明をする。図542(a)は、変動開始時にフリーズ演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図であって、図542(b)は、フリーズ時間が6秒のフリーズ演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図542(a)に示した通り、フリーズ演出が実行されると、小表示領域Dm1には特別図柄変動中であることを示す表示態様(矢印)で第3図柄が変動表示しているにも関わらず、変動演出が実行されない揺動表示(図では波線で表示)が実行され、下方にはフリーズ演出中であることを示す「あれ固まっている」の文字と、表示領域Dm110にフリーズ期間を示す経過時間(図では1秒経過を示す「00:01」)が表示される。

10

#### 【1883】

このように構成することで、フリーズ演出中であることを遊技者に分かり易く把握させることができるため、変動演出が実行されない状態が発生してもパチンコ機10の故障では無いことを容易に理解させることができる。また、本第13制御例では、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高まるため、表示領域Dm110の表示内容を確認しながら、長い期間フリーズ演出が実行されることを期待させることができる。また、フリーズ演出期間が6秒のフリーズ演出が実行されると、図542(a)に示した通り、画面全体が暗転するフリーズ演出、即ち、第3図柄表示装置81に表示される表示制御自体がフリーズしたかのような演出が実行される。このように、フリーズ演出におけるフリーズ対象を異ならせた演出を実行可能に構成することで、遊技者によりインパクトのある演出を提供することができる。本第13制御例では、フリーズ演出における演出パターンとして、大当たり期待度を異ならせた7種類の演出パターンを実行可能に構成している。ここで、図543を参照して、本第13制御例にて実行されるフリーズ演出の演出パターンについて説明をする。図543は、フリーズ演出の態様(演出パターン)と、当たり期待度との関係を示した図である。図543に示した通り、本第13制御例におけるフリーズ演出は、フリーズ演出が実行される際に停止表示されている停止図柄の種類と、フリーズ時間(フリーズ演出の継続期間)に応じて大当たり期待度を異ならせた演出パターンが規定されている。

20

30

#### 【1884】

具体的には、大当たり当選を示す停止図柄が停止表示された状態で実行されるフリーズ演出、即ち、大当たり遊技が終了した直後に実行される変動演出にて実行されるフリーズ演出(演出パターン1)は当たり期待度「特大」、停止図柄の種類に関わらず、フリーズ時間が6秒のフリーズ演出(演出パターン2)は当たり期待度「特大」、7図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン3)は当たり期待度「大」、奇数図柄を4個以上含む停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン4)は当たり期待度「中」、7図柄を含む停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン5)は当たり期待度「中」、奇数図柄を4個以上含む停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン6)は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される5秒のフリーズ演出(演出パターン7)は当たり期待度「小」、それ以外の停止図柄パターンにて、実行される2秒のフリーズ演出(演出パターン8)は当たり期待度「特小」となるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、フリーズ演出の演出期間だけでなく、フリーズ演出が実行される停止図柄パターンにも興味を持たせることができるため、例えば、フリーズ演出が実行されることで大当たり期待度が高める停止図柄パターン(7図柄ありの停止図柄パターン)が停止表示された次変動にてフリーズ演出が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

50



## 【 1 8 8 5 】

< 第 1 3 制御例における電氣的構成について >

次に、図 5 4 4 から図 5 4 7 を参照して、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、 R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。まず、図 5 4 4 を参照して、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 のうち、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 の内容について説明をする。図 5 4 4 は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 は、上述した特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 j d 1 (図 5 0 5 ( b ) 参照) に対して、大当たり種別を追加した点と、各大当たり種別の選択割合を変更した点で相違している。図 5 4 4 に示した通り、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 k d 1 には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 4 種類の大当たり種別 (大当たり A 5 0、大当たり B 5 0、大当たり C 5 0、大当たり D 5 1) が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対して「大当たり A 5 0」が、「 3 0 ~ 4 9 」の範囲に対して「大当たり B 5 0」が、「 5 0 ~ 8 9 」の範囲に対して「大当たり C 5 0」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり D 5 1」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 0」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。

## 【 1 8 8 6 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり A 5 0」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) は 3 0 個 ( 0 ~ 2 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり A 5 0」が決定される割合は 3 0 % ( 3 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり B 5 0」は、大当たりのラウンド数が 2 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり B 5 0」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) は 2 0 個 ( 3 0 ~ 4 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり B 5 0」が決定される割合は 2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり C 5 0」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、時短大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 0 」が設定される大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり C 5 0」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) は 4 0 個 ( 5 0 ~ 8 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり C 5 0」が決定される割合は 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) である。大当たり種別「大当たり D 5 1」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」が設定される大当たり種別である。

## 【 1 8 8 7 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値 (カウンタ値) のうち、「大当たり D 5 1」に対応付けられている乱数値 (カウンタ値) は 1 0 個 ( 9 0 ~ 9 9 ) であるので、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、「大当たり D 5 1」が決定される割合は 1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) である。つまり、本第 1 3 制御例では、第 1 特別図柄抽選

で大当たり当選した場合において、60%の割合で確変大当たり（大当たりA50、大当たりB50、大当たりD51）が実行（決定）され、40%の割合で時短大当たり（大当たりC50）が実行（決定）されるように構成している。さらに、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、70%の割合で10ラウンド遊技（大当たりA50、大当たりC50）が実行（決定）され、20%の割合で2ラウンド遊技（大当たりB50）が実行（決定）され、10%の割合で7ラウンド遊技（大当たりD51）が実行（決定）されるように構成している。次に、図545（a）を参照して、本第13制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図545（a）は、本第13制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図545（a）に示した通り、本第13制御例のパチンコ機10における本第13制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第12制御例のパチンコ機10におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に対して、加算時間用態様選択テーブル222j b（図510参照）に代えて加算時間用態様選択テーブル222k cを設けた点と、楽曲用データ種別格納エリア222k a、昇格抽選テーブル222k b、背景変化抽選テーブル222k dを新たに追加した点で相違している。

10

#### 【1888】

楽曲用データ種別格納エリア222k aは、パチンコ機10によって再生される各種楽曲に対応する識別情報が格納されている記憶領域である。この楽曲用データ種別格納エリア222k aに格納されている識別情報を読み出し、読み出した識別情報に対応する音声用コマンドを音声出力装置226へと出力することで、音声出力装置226に格納されている各楽曲データのうち、受信した音声コマンドに対応する楽曲データに基づいて音声が出力される。また、楽曲用データ種別格納エリア222k aから読み出された識別情報（楽曲情報）は、RAM223が有する楽曲情報格納エリア223k bに格納される。このように構成することで、現在選択されている楽曲に対応する識別情報を容易に読み出すことができる。本第13制御例におけるパチンコ機10では、遊技状況に応じて様々な楽曲を再生（出力）可能に構成されており、例えば、遊技者が遊技を行っていない状態（待機画面が表示されている状態）、通常状態が設定されている状態で特別図柄抽選が実行されている状態、確変状態が設定されている状態、第1時短状態が設定されている状態、第2時短状態が設定されている状態で異なる楽曲をBGMとして出力可能に構成している。また、変動演出として実行されている演出態様に応じて異なる種別の楽曲を出力（再生）可能に構成しており、再生される楽曲の種別に応じて、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利となる演出結果（例えば、大当たり当選を示す演出結果）となる期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている変動演出の演出態様だけでなく、出力される楽曲によっても大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【1889】

なお、詳細な説明は省略するが、各種楽曲を決定する処理は、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様を決定する処理、例えば、状態コマンドを受信したことに基づいて状態コマンドに含まれる遊技状態に対応する背面画像を決定する処理（図524参照）や、実行される変動演出の演出態様を決定する処理（図552参照）において表示態様と同様に決定されるように構成している。このように、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様と同タイミングで再生される楽曲を決定可能に構成することで、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている表示内容と、再生されている楽曲とが相違してしまうことを抑制することができる。さらに、本第13制御例におけるパチンコ機10では、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を遊技者が選択可能に構成している。具体的には、大当たり遊技のオープニング期間中に選択ボタン600の上ボタン600b、或いは下ボタン600dを操作することで、再生される楽曲を選択可能に構成しており、大当たり遊技のオープニング期間中は、遊技者に対して再生される楽曲を選択することが

40

50

可能であることを示すためのオープニング画面（図539（a）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技中に再生される楽曲を分かり易く選択させることができる。

**【1890】**

また、本第13制御例におけるパチンコ機10では、オープニング画面（図539（a）参照）が表示されている状態で、遊技者に対して操作方法が案内されている第1操作手段（選択ボタン600の上ボタン600b、下ボタン600d）以外の第2操作手段（枠ボタン22）に対する操作も判別可能に構成しており、その第2操作手段に対して実行された操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、大当たり遊技中に再生される楽曲として、第1操作手段による操作では選択することが出来ない楽曲が選択されるように構成している。つまり、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されている操作手段（第1操作手段）に対する操作と、遊技者に対して楽曲の選択方法が案内されていない操作手段（第2操作手段）に対する操作とで、大当たり遊技中に再生させる楽曲を決定（選択）可能に構成している。このように構成することで、様々な操作方法で各種操作手段を操作しようと遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、本第13制御例におけるパチンコ機10では、第1操作手段を操作することによって楽曲を選択する場合には選択することができない楽曲を、第2操作手段を操作することによって選択可能に構成しているため、大当たり遊技中に様々な楽曲を再生させようと遊技者に意欲的に各操作手段を操作させることができる。加えて、本第13制御例におけるパチンコ機10では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第3図柄）が揃って停止表示された場合においてのみ、大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立するように構成している。つまり、オープニング期間中に第2操作手段を操作したことに基づいて専用の楽曲が再生された場合には、今回当選した大当たりが確変大当たりであることとなる。このように構成することで、第2操作手段への操作に基づいて専用の楽曲が再生されることによる付加価値を遊技者に付与することができる。

10

20

**【1891】**

また、本第13制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たり当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第3図柄）が揃って停止表示された場合であって、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い程、第2操作手段への操作によって昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間中に第2操作手段への操作に基づいて昇格条件が成立し専用の楽曲が再生された場合に、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることだけで無く、実行される大当たり遊技のラウンド数が多い可能性を高めることができる。大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択操作は、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される楽曲選択処理（図557のS5401J参照）によって判別され、判別された操作内容に応じた楽曲が楽曲用データ種別格納エリア222kaから読み出される（図557のS5454J参照）。そして、読み出された楽曲に対応する識別情報が楽曲情報格納エリア223kbに格納され、格納された識別情報に対応する表示態様で楽曲選択画面が表示される。そして、楽曲選択操作によって選択した楽曲が大当たり遊技中に再生される楽曲として決定された場合（オープニング期間が終了した場合）には、選択中の楽曲に対応する識別情報が現在の楽曲情報として楽曲情報格納エリア223kbに格納される（図557のS5467J）。昇格抽選テーブル222kbは、楽曲選択画面中に実行された枠ボタン22（第2操作手段）への操作に基づいて、専用楽曲（楽曲X）の再生させるための昇格条件が成立したかを判別する際に参照されるデータテーブルである。この昇格抽選テーブル222kbは、確変大当たり当選し、且つ、大当たり当選を示すための変動演出として、偶数図柄（偶数の数字が付された第3図柄）が揃って停止表示された場合のオープニング期間中に枠ボタン22が操作されたことに基づいて参照される（図557のS5458J）。

30

40

**【1892】**

50

ここで、図546(a)を参照して、昇格抽選テーブル222kbの詳細な内容について説明をする。図546(a)は、昇格抽選テーブル222kbに規定されている内容を模式的に示した図である。図546(a)に示した通り、昇格抽選テーブル222kbには、枠ボタン22の押下回数(枠ボタン押下カウンタ223kcの値)と、設定されている大当たり種別と、に対応させて異なる当選率(昇格条件の成立割合)が規定されている。そして、枠ボタン22の押下回数(枠ボタン押下カウンタ223kcの値)が、昇格抽選テーブル222kbに規定されている値となった場合に昇格抽選が実行される。具体的には、ボタン押下カウンタ223kcの値が「1」であって、大当たり種別「大当たりA」に対しては当選率「30%」が、大当たり種別「大当たりC」に対しては当選率「0%」が、大当たり種別「大当たりD」に対しては当選率「1%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル222kbは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりB」に対しては当選率が規定されていない。さらに、本第13制御例では、確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりC」に対しては当選率「0%」が規定されている。このように、設定されている大当たり種別毎に異なる当選率を規定しておくことで、時短大当たりに対応する大当たり遊技のオープニング期間中に昇格条件が成立してしまうことを確実に防ぐことができる。

10

#### 【1893】

20

また、確変大当たりに対応する大当たり種別「大当たりA」、「大当たりD」に対しては、何れも昇格条件が成立し得る当選率が規定されており、「大当たりD」よりも「大当たりA」の方が、ボタン押下カウンタ223kcの値が「1」の場合、即ち、枠ボタン22を1回操作(押下)した場合に、昇格条件が成立され易くなるように構成している。ここで、「大当たりA」は、「大当たりD」に対して、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数(ラウンド数)が多い点で相違しており、「大当たりA」は10ラウンド、「大当たりD」は7ラウンドの大当たり遊技が実行される確変大当たりである。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中における楽曲選択期間中に枠ボタン22を1回操作(押下)した場合には、大当たり種別として「大当たりA」が設定されている場合が最も昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における枠ボタン22への操作に対して即座に専用の楽曲が決定された場合には、オープニング期間終了後に実行されるラウンド遊技の数(ラウンド数)が、遊技者に最も有利なラウンド数(10ラウンド)であることを予測させ易くすることができる。次に、ボタン押下カウンタ223kcの値が「3」であって、大当たり種別「大当たりA」に対しては当選率「10%」が、大当たり種別「大当たりC」、及び「大当たりD」に対しては当選率「0%」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル222kbは、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たりB」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりに対応している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たりC」に対しては当選率「0%」が規定されている。

30

40

#### 【1894】

つまり、枠ボタン押下カウンタ223kcの値が「3」の場合、即ち、枠ボタン22を3回操作(押下)に実行される昇格抽選では、「大当たりA」が設定されている場合のみ、当選し得るように各当選率が規定されている。このように構成することで、枠ボタン22への操作回数が3回となった場合に専用楽曲(楽曲X)が再生された場合には、その時点で10ラウンドの確変大当たり遊技が実行されることが確定することになる。このように、専用楽曲が再生されるまで(昇格条件が成立するまで)に行った枠ボタン22への操作回数によって設定されている大当たり種別を特定可能に構成することで、遊技者に対して、枠ボタン22への操作回数を把握する楽しみを提供することができる。次いで、ボタ

50

ン押下カウンタ 2 2 3 k c の値が「 5 」であって、大当たり種別「大当たり A」、「大当たり D」に対しては当選率「 1 0 %」が、大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「 0 %」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 2 2 2 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりで当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「 0 %」が規定されている。

【 1 8 9 5 】

そして、ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値が「 1 0 」であって、大当たり種別「大当たり A」に対しては当選率「 8 0 %」が、大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「 0 %」が、大当たり種別「大当たり D」に対しては当選率「 5 0 %」が規定されている。なお、本昇格抽選テーブル 2 2 2 k b は、大当たり図柄として偶数図柄が停止表示された場合に実行される大当たり遊技のオープニング期間中に参照されるデータテーブルであるため、偶数図柄が停止表示されることが無い大当たり種別「大当たり B」に対しては当選率が規定されておらず、同様に確変大当たりで当選している場合にのみ昇格条件が成立し得るように構成しているため、時短大当たりに対応する大当たり種別「大当たり C」に対しては当選率「 0 %」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 1 3 制御例では、昇格条件が成立し得る大当たり遊技のオープニング期間、即ち、確変大当たりで当選したにも関わらず、偶数図柄の組合せ（例えば、「 4 4 4 」）によって大当たり当選が報知された後に実行される大当たり遊技のオープニング期間にて枠ボタン 2 2 を複数回押下することで複数回の昇格抽選を実行可能に構成しており、昇格抽選に当選した場合に、今回の大当たりが確変大当たりであることを報知するように構成している。このように構成することで、昇格抽選に当選するタイミング（枠ボタン 2 2 に対する押下回数）を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。さらに、昇格条件が成立し得る複数の大当たり種別（「大当たり A」、「大当たり D」）に対して異なる当選率を規定しており、遊技者に有利な大当たり種別（「大当たり A」）が設定された場合の方が、遊技者に不利な大当たり種別（「大当たり D」）が設定された場合よりも、大きなラウンド数の大当たり遊技が実行され易くなるように構成している。このように、昇格条件の成立有無だけでなく、成立タイミングに応じて後に付与される特典の種類を特定する楽しみを提供することができる。

【 1 8 9 6 】

なお、本第 1 3 制御例では、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値が実行値（ 1 , 3 , 5 , 1 0 ）に到達した場合に昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、枠ボタン 2 2 が押下される毎に昇格抽選を実行するように構成しても良い。また、本第 1 3 制御例では、楽曲選択期間中における枠ボタン 2 2 に対する操作回数にのみ基づいて昇格抽選テーブル 2 2 2 k b に規定されている当選率に基づく昇格抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、楽曲選択期間中における選択ボタン 6 0 0 への操作内容と、枠ボタン 2 2 への操作内容とを複合させた複合操作情報に基づいて、異なる当選率で昇格抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、例えば、楽曲選択期間中における選択ボタン 6 0 0 への操作に応じて楽曲選択画面（図 5 3 9 ( a ) 参照）に表示されている選択中の楽曲を切り替え可能に構成し、特定の楽曲（例えば、楽曲 A）が選択されている状態（選択中領域 g k 1 に楽曲 A が表示されている状態）で枠ボタン 2 2 を操作した場合の方が、特定の楽曲以外の楽曲（例えば、楽曲 B）が選択されている状態（選択中領域 g k 1 に楽曲 B が表示されている状態）で枠ボタン 2 2 を操作した場合よりも、昇格抽選の当選率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、楽曲選択期間中における選択ボタン 6 0 0（第 1 操作手段）と、枠ボタン 2 2（第 2 操作手段）との操作内容に応じて異なる当選率で昇格抽選を実行させることができるため、今回の大当たり内容（設定されている大当たり種別）を把握したい遊技者に対して、様々な操作手段を意欲的に操作させることができ、遊技への参加意欲を高めることができる。加算時間用

10

20

30

40

50

態様選択テーブル 222 k c は、上述した第 12 制御例におけるパチンコ機 10 が有する加算時間用態様選択テーブル 222 j b (図 510 参照) と同様に、特別図柄変動の変動パターン決定時に加算時間が設定されたことを示す変動パターンコマンドを受信した場合に設定される変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、加算時間を含めた変動時間に対応する各種演出態様が規定されている。

【1897】

この加算時間用態様選択テーブル 222 j b は、変動表示設定処理 (図 552 の S4104 J 参照) 中に実行される変動演出設定処理 (図 553 の S5014 J) において、今回の変動パターンコマンドに加算時間があると判別した場合に (図 553 の S5111 H : Yes)、加算時間に対応した演出態様を決定するために参照される (図 553 の S5103 J 参照)。ここで、図 547 を参照して、加算時間用態様選択テーブル 222 k c の詳細な内容について説明をする。図 547 は、加算時間用態様選択テーブル 222 j b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 547 に示した通り、加算時間用態様選択テーブル 222 j b には、決定された加算時間と、抽選結果 (今回の特別図柄抽選の結果) と、停止図柄種別 (前回実行された特別図柄抽選の結果を示す第 3 図柄の停止表示態様) と、取得した演出カウンタ 223 f の値と、に対応させて、異なる演出態様が規定されている。具体的には、加算時間が「2 秒」で、抽選結果が「当たり (大当たり)」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値「0 ~ 99」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 49」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「50 ~ 99」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 29」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「30 ~ 99」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 99」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されている。

【1898】

また、加算時間が「2 秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値「0 ~ 99」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 29」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「30 ~ 99」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 19」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「20 ~ 99」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 99」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されている。ここで、停止図柄種別について説明をする。本第 13 制御例におけるパチンコ機 10 は、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 に停止図柄情報格納エリア 223 k d を設けており、過去の停止図柄情報を一時的に記憶可能に構成している。つまり、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される第 3 図柄の停止表示態様を記憶可能に構成している。そして、加算時間に対応して決定される演出態様の種別を決定する際に、停止図柄情報格納エリア 223 k d に格納されている停止図柄情報を参照するように構成している。演出態様の種別を決定する際に参照される停止図柄情報は、4 つの種別情報に分類されて記憶されており、「種別 A」は、大当たり当選に対応する停止表示態様 (図柄揃い) を示す停止図柄情報が該当し、「種別 B」は、数字の「7」が付された第 3 図柄が含まれる停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、「種別 C」は、奇数の数字が付された第 3 図柄が 4 個以上停止表示されている停止表示態様を示す停止図柄情報が該当し、それ以外の停止表示態様を示す停止図柄

情報が「種別 D」に該当するように予め規定されている。

【1899】

本第13制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10と同様に、特別図柄変動に対応して実行される第3図柄の変動演出が、前回の特別図柄変動の停止表示態様から実行されるように構成している。よって、停止図柄情報の種別情報として「種別 A」が記憶されている状態は、大当たり当選を示す変動演出の演出結果（第3図柄の停止表示態様）が決定された場合に「種別 A」の停止図柄種別が停止図柄情報格納エリア223kdに格納された状態となる。そして、大当たり遊技の終了後1回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に「種別 A」の停止図柄種別が読み出されることになる。つまり、停止図柄種別として「種別 A」が読み出される状況は、大当たり遊技終了後1回転目の特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する状況のみとなる。本第13制御例では、上述した第12制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、上述した通り「種別 A」が読み出される状況、即ち、大当たり遊技終了後1回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。また、本第13制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイ

10

20

【1900】

このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第13制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図547に示した通り、加算時間として同一の時間（2秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせしており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別 A」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別 B」、「種別 C」、「種別 D」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別 B」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別 C」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別 A」、及び「種別 D」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、本第13制御例では、変動開始時に表示されている第3図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけで無く、変動開始時に表示されている第3図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。

30

40

【1901】

次に、加算時間として「5秒」が決定された場合に対して規定されている加算時間用態

50

様選択テーブル 2 2 2 k c の内容について説明をする。加算時間が「5 秒」で、抽選結果が「当たり（大当たり）」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「3 0 ~ 6 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「7 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「2 0 ~ 3 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「4 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されている。

10

#### 【1 9 0 2】

また、加算時間が「5 秒」で、抽選結果が「外れ」であって、停止図柄種別が「種別 A」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」が規定されており、停止図柄種別が「種別 B」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「5 ~ 2 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「3 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 C」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「1 0 ~ 1 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 2 秒」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されており、停止図柄種別が「種別 D」である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 4」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 5 秒」が、「1 5 ~ 9 9」の範囲に対して演出態様として「フリーズ 0 秒」がそれぞれ規定されている。さらに、加算時間が「6 秒」である場合、即ち、抽選結果が「当たり」である場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して演出態様として「フリーズ 6 秒」が規定されている。以上、説明をした通り、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【1 9 0 3】

なお、詳細な説明は省略するが、本第 1 3 制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第 3 図柄が高速変動期間に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第 3 図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。背景変化抽選テーブル 2 2 2 k d は、背景変化演出を実行するか否かを決定する際に参照されるデータテーブルであって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値によって、背景変化演出を実行するか否かが決定される。この背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b を用いた背景変化抽選は、変動演出設定処理（図 5 5 4 の S 5 0 1 4 参照）において、通常状態と判別された場合（図 5 5 4 の S 5 1 0 7 H : Y e s）に実行される背景チェンジ演出決定処理（図 5 5 4 の S 5 1 5 1 J 参照）にて背景変化演出が実行されていない場合に実行される（図 5 5 5 の S 5 1 8 1 J）。そして、背景変化抽選を参照して背景変化演出の実行が決定された場合には、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定され

40

50



る。ここで、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b の詳細な内容について、図 5 4 6 ( b ) を参照して説明をする。図 5 4 6 ( b ) は、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 5 4 6 ( b ) に示した通り、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応させて背景変化抽選の抽選結果が規定されており、具体的には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行する」抽選結果が規定されており、「 3 ~ 9 9 」の範囲に対しては、背景変化演出を「実行しない」抽選結果が規定されている。

#### 【 1 9 0 4 】

本第 1 3 制御例では、遊技状態として通常状態が設定されており、且つ、背景変化演出が実行されていない状態（背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオフに設定されている状態）にて第 3 図柄の変動演出を決定する際に、毎回背景変化抽選を実行するように構成していることから、通常状態において実行される特別図柄抽選の約 3 3 回に 1 回の割合で背景変化演出が実行される。このように背景変化演出を実行可能に構成し、通常状態における変動演出の背景を切り替えるように構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。次に、図 5 4 5 ( b ) を参照して、本第 1 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 5 4 5 ( b ) は、本第 1 3 制御例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 5 4 5 ( b ) に示した通り、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 2 3 は、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 2 3 ( 図 5 0 8 ( b ) 参照 ) に対して、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a 、楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b 、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c 、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d 、背景情報格納エリア 2 2 3 k e 、背景変化中フラグ 2 2 3 k f を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a は、楽曲選択期間の残期間を計測するためのカウンタであって、大当たり遊技のオープニング期間が設定された場合に、楽曲選択期間の長さに対応する値がセットされる。その後、1 ミリ秒単位で実行される楽曲選択処理 ( 図 5 5 7 の S 5 4 0 1 J 参照 ) が実行される毎にセットされた値が 1 ずつ減算され、値が 0 となった場合に楽曲を選択可能な期間を終了させる処理が実行される。一方で、値が 0 では無い場合には、セットされている値に対応する残期間を示す態様で残期間ゲージが表示される。

#### 【 1 9 0 5 】

楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b は、楽曲選択期間中に選択された楽曲 ( 選択中の楽曲 ) を示す楽曲情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納されている情報は、遊技者の選択操作内容に対応した選択画面を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるための処理を実行する際に参照される ( 図 5 5 7 の S 5 4 5 3 J ) 。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 へと出力するための音声コマンドを設定する際に参照される。枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c は、枠ボタン 2 2 を押下した回数を計測するためのカウンタであって、楽曲選択期間中に枠ボタン 2 2 を押下した場合に値が 1 加算される ( 図 5 5 7 の S 5 4 5 7 J 参照 ) 。そして、加算後の値を参照して昇格抽選が実行され ( 図 5 5 7 の S 5 4 5 8 J ) 、昇格抽選の実行が決定された場合に ( 図 5 5 7 の S 5 4 5 9 : Y e s ) 、値がクリアされる ( 図 5 5 7 の S 5 4 6 2 参照 ) 。また、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 0 になったと判別された場合 ( 図 5 5 7 の S 5 4 6 5 J : Y e s ) にも、値がクリアされる。停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された第 3 図柄の停止表示態様に関する情報を一時的に記憶しておくための記憶領域である。この停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d には、変動表示設定処理 ( 図 5 5 2 の S 4 1 0 4 J 参照 ) において、設定された停止種別 ( 停止図柄情報 ) が格納される ( 図 5 5 2 の S 4 9 0 1 J 参照 ) 。そして、加算時間が設定されている変動パターンに対応する変動演出の演出態様を決定する際に格納されている停止図柄情報が読み出され ( S 5 1 0 2 J ) 、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k d を参照して演出態様を選択する際に参照される。

## 【1906】

本第13制御例におけるパチンコ機10では、第3図柄の停止表示態様を示す情報と、第3図柄の停止表示態様が属する停止図柄種別（種別A～種別D）を示す情報と、が停止図柄情報格納エリア223kdに格納されるように構成されているが、これに限ること無く、停止図柄種別を示す情報のみを停止図柄情報格納エリア223kdに格納するように構成しても良い。このように構成することで、停止図柄情報格納エリア223kdに格納される情報のデータ量を削減することができる。また、本第13制御例におけるパチンコ機10では、停止図柄種別として「種別A（大当たり当選を示す停止表示態様）」、「種別B（7図柄を含む停止表示態様）」、「種別C（奇数図柄が4個以上含む停止表示態様）」、「種別D（それ以外）」の4種類の停止図柄種別を区分けして格納するように構成し、格納された停止図柄種別に応じて、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、停止図柄種別として、本第13制御例とは異なる停止図柄種別を設けても良く、例えば、「種別E（リーチ外れ（+1コマ）を示す停止表示態様）」、「種別F（リーチ外れ（-1コマ）を示す停止表示態様）」、「種別G（リーチ外れ（1コマ以上ズレ）を示す停止表示態様）」等を設けても良い。この場合、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別E～G）を設け、次に実行される変動演出の演出態様を決定する際に、リーチ外れに対応する停止図柄種別（種別E～G）が停止図柄情報格納エリア223kdに格納されている場合と、それ以外の停止図柄種別（種別A～D）が停止図柄情報格納エリア223kdに格納されている場合とで、決定される演出態様を異ならせる（選択割合を異ならせる）ように構成すると良い。このように構成することで、変動演出として実行されたリーチ演出の演出結果が外れであった場合の次に実行される変動演出を、リーチ演出以外の変動演出が実行された場合の次に実行される変動演出と異ならせ易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまう状況、例えば、演出結果が外れとなるリーチ演出が連続して実行されてしまうことを抑制することが可能となる。

10

20

## 【1907】

加えて、本第13制御例では、停止図柄情報格納エリア223kdに格納されている前回の変動演出における第3図柄の停止表示態様に関する情報を読み出して、次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、過去に実行された2つ以上の変動演出にて表示された第3図柄の停止表示態様に応じて次に実行される変動演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、変動演出の演出結果として、複数回連続して大当たり当選とは完全に異なる停止表示態様で第3図柄が停止表示されている場合には、次に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、大当たり当選の期待度を高めた変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して大当たり当選することに対して期待を持たせ易くすることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。背景情報格納エリア223keは、現在設定されている背景種別に関する背景情報を一時的に記憶するための記憶領域であって、背景変化演出が実行されたことに基づいて切り替わった背景種別に関する背景情報が記憶される。そして、背景情報格納エリア223keに格納されている背景情報を読み出して、次の変動演出に対応する背景情報が決定される。本第13制御例では、特別図柄変動の変動演出とは独立して背景変化演出を実行可能に構成しており、背景変化演出が実行された場合には、演出期間が60秒の背景移行演出が実行されるように構成している。変動演出の開始タイミングにて背景移行演出の実行が決定されると、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動期間）が経過するまでの間、背景移行演出が実行される。

30

40

## 【1908】

ここで、背景移行演出の演出データには、全部で4種類の背景種別が時間経過に伴って切り替わる演出態様が規定されており、背景変化演出が実行される特別図柄変動の時間が長いほど、多くの背景種別が切り替わる背景変化演出が実行されるように構成している。そして、変動演出の終了タイミング（特別図柄変動の停止表示タイミング）において表示

50

されている背景種別が背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納され、次の変動演出が開始されるタイミングでは、背景情報格納エリア 2 2 3 K e に格納されている背景情報が読み出され、読み出した背景情報に対応する背景種別へと切り替わった直後から背景変化演出が再開されるように構成している。より具体的には、図 5 4 1 を参照して上述した通り、背景変化演出の演出データには、演出が開始されてからの 1 0 秒間に背景 A (草原) が、その後の 2 0 秒間に背景 B (森) が、その後の 2 0 秒間に背景 C (空) が、そして最後の 1 0 秒間に背景 D (宇宙) が対応付けて規定されており、各背景種別の切り替わりタイミング (演出開始時、1 0 秒経過時、3 0 秒経過時、5 0 秒経過時) が、背景変化演出の再開タイミングとなるように構成している。そして、背景 C から背景変化演出が再開されたことを契機に背景変化演出の複数規定されている終了条件のうち少なくとも一部が成立するように構成している。このように構成することで、例えば、背景変化演出が実行されてから、特別図柄変動の変動時間として短い変動時間 (例えば、変動時間 5 秒) が連続して決定されている場合には、背景 A (草原) が表示される背景変化演出が繰り返し実行されることになり、背景変化演出が実行される特別図柄変動が大当たり変動であって変動時間 6 0 秒が決定された場合には、1 回の特別図柄変動期間中に背景 A から背景 D まで移行する背景変化演出が実行されることになる。よって、背景変化演出の進行度合いを実行される特別図柄変動の変動パターンに応じて異ならせることができ、演出効果を高めることができる。

10

#### 【1909】

加えて、本第 1 3 制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、大当たり当選していない場合よりも、背景変化演出によって背景種別が背景 D まで移行し易くなるように構成している。具体的には、背景変化演出が実行されている状態であって、新たな特別図柄変動が実行される場合において、設定されている変動パターン (変動時間) と、背景変化演出の再開位置とを判別し、背景 D に到達し得る状況であると判別した場合には、対象となる特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し、大当たり当選であると判別した場合の方が、大当たり当選では無いと判別した場合よりも、背景変化演出を継続させ易くするように構成している。このように構成することで、複数の背景種別を切り替えることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制すると共に、特定の背景種別へと切り替わる背景変化演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるため演出効果を高めることができる。さらに、本第 1 3 制御例では、予め規定されている 6 0 秒間の演出データを用いて背景変化演出を実行することから、実行中の変動演出に基づいて、今回の特別図柄変動の変動時間を把握することで、実行中の背景変化演出が何秒間実行されるのかを予測することが可能となる。つまり、背景変化演出と変動演出とが実行された場合に、実行されている変動演出の演出態様に基づいて、背景変化演出にて背景種別がどこまで切り替わるかを予測する楽しみを遊技者に提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【1910】

背景変化中フラグ 2 2 3 k f は、背景変化演出が実行されている状態であることを示すためのフラグであって、背景変化演出が実行された場合にオンに設定される (図 5 5 5 の S 5 1 8 6 J 参照)。そして、変動演出の演出態様を決定する際に背景変化中フラグ 2 2 3 k f の設定状況が判別され (図 5 5 4 の S 5 1 5 1 J 参照)、オンに設定していると判別された場合 (図 5 5 4 の S 5 1 5 1 J : Y e s)、即ち、背景変化演出の実行中に新たな特別図柄変動が開始された場合には、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報を読み出して今回の特別図柄変動に対応する背景変化演出の演出態様が決定される。そして、背景変化演出の終了が決定された場合にオフに設定される (図 5 5 4 の S 5 1 5 8 J、図 5 5 4 の S 5 1 6 5 J)。また、詳細な説明は省略するが、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン 2 2 と、演出ボタン 6 0 0 とを有している。具体的には、パチンコ機 1 0 の正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に遊技者が操作可能な枠ボタン 2

40

50

2と、選択ボタン600（図示せず）とが設けられている。枠ボタン22は、第3図柄表示装置81等で実行される各種演出の演出態様を可変させるために遊技者に操作させることを主の目的として設けられたものであって、選択ボタン600は、パチンコ機10の遊技環境（例えば、音量や光量）を決定するために遊技者に操作させるものであって、上述した第7制御例における選択ボタン（図271参照）に示した通り、中ボタン600a、上ボタン600b、右ボタン600c、下ボタン600d、左ボタン600eが設けられている。そして、枠ボタン22に対する遊技者の操作内容を示す信号と同様に、選択ボタン600に対する遊技者の操作内容を示す信号も音声ランプ制御装置113が受信可能に構成されており、受信した信号の内容に基づいて演出態様を変更可能に構成している点も上述した第12制御例と相違している。なお、選択ボタン600の操作による光量調整の結果に応じたランプデータに基づいて制御される装飾用LEDや液晶ディスプレイのバックライトは、所定の制御データに基づいて可動制御される装飾用可動役物の別形態である。また、選択ボタン600が操作された場合に音量を調整する処理、及び光量を調整する制御は、音声出力装置226、及びランプ表示装置227の消費電力を可変させることが可能なため、昇降役物500に対して傾倒役物600を当接させることで昇降役物500に係る荷重を可変させる制御の別形態である。

10

#### 【1911】

なお、本第13制御例におけるパチンコ機10は、遊技者が操作可能な操作手段として、操作演出時に操作される枠ボタン22と、遊技環境を選択する際に操作される選択ボタン600と、を有している。即ち、使用用途を異ならせた複数の操作手段が設けられているが、これに限ること無く、遊技環境を選択する際に枠ボタン22を操作可能にしたり、操作演出として選択ボタン600を操作可能に構成したりしても良い。さらに、本第13制御例におけるパチンコ機10では、上述した第7制御例におけるパチンコ機10と同様に、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下したことを検知することで操作手段が操作されたことを判別可能なボタン構成を用いているが、遊技者による操作を検知可能な構成であればボタン構成以外の構成を用いても良く、例えば、遊技者が触れていることを検知可能な検知手段や、遊技者が押下以外の動作（例えば、引っ張り動作等）を行っていることを検知可能な検知手段を有する操作手段を用いても良い。また、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作検知手段（センサ等）を用いても良く、この場合、単に遊技者の体の一部（例えば、手など）を検知するのでは無く、所定の空間領域内において、遊技者の体の一部が所定の規則に従って移動していることを検知可能な操作検知手段を用いると良い。このように構成することで、例えば、遊技者がパチンコ機10の遊技を一時的に中断しようとして離席する場合に、誤って、遊技者の体の一部（例えば、頭など）が操作検知手段の検知範囲内に侵入したとしても、それを契機に操作演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、本第13制御例におけるパチンコ機10は、遊技者が操作可能な操作手段として、枠ボタン22、及び選択ボタン600を設け、何れの操作手段に対する操作内容を示す情報（信号）も音声ランプ制御装置113へと出力するように構成し、音声ランプ制御装置113にて入力された各種信号に基づく演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、操作内容を示す情報（信号）が主制御装置110へと出力される操作手段を別途設けても良い。

20

30

40

#### 【1912】

< 第13制御例における音声ランプ制御装置113の制御処理について >

次に、図548から図557を参照して、本第13制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理について説明をする。本第13制御例におけるパチンコ機10では、上述した第12制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理のうち、停止時演出設定処理（図528のS4203H参照）に代えて停止時演出設定処理（図548のS4203J参照）を、大当たり関連処理に代えて大当たり関連処理（図550のS4218J参照）を、変動表示設定処理（図530のS4104H）に代えて変動設定

50

処理（図 5 5 2 の S 4 1 0 4 J 参照）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 3 5 の S 4 1 0 1 H 参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 5 6 の S 4 1 0 1 J 参照）を、実行する点で相違している。それ以外の制御処理は同一あり、その詳細な説明を省略する。まず、図 5 4 8 を参照して、停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）の処理内容について説明をする。図 5 4 8 は、停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）の処理内容を示したフローチャートである。この停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）は、変動演出が終了した（特別図柄が停止表示された）タイミングで実行される制御処理であって、主制御装置 1 1 0 から出力された特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理である。この停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）では、上述した停止時演出設定処理（図 5 2 8 の S 4 2 0 3 H 参照）に対して、背景変化演出を終了させるための処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理無いように対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

10

#### 【 1 9 1 3 】

まず、停止時演出設定処理（S 4 2 0 3 J）が実行されると、上述した第 1 2 制御例における停止時演出設定処理（図 5 2 8 の S 4 2 0 3 H 参照）と同一の S 4 5 0 1 H ~ S 4 5 0 8 H の処理を実行する。そして、S 4 5 0 8 H の処理において、変動時間が 2 0 秒の普通図柄変動が実行されていないと判別した場合（S 4 5 0 8 H : N o）、或いは、S 4 5 0 9 H の処理を実行した後に、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンであるかを判別する（S 4 5 0 1 J）。S 4 5 0 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていると判別した場合（S 4 5 0 1 J : Y e s）、即ち、背景変化演出の実行中に特別図柄変動が停止表示されたと判別した場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出の終了条件が成立するかを判別するための背景変化演出終了処理を実行し（S 4 5 0 2 J）、上述した第 1 2 制御例における停止時演出設定処理（図 5 2 8 の S 4 2 0 3 H 参照）と同一の S 4 5 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は、S 4 5 0 2 J の処理を実行すること無く、S 4 5 0 9 H の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。次に、図 5 4 9 を参照して、停止時演出設定処理（図 5 4 8 の S 4 2 0 3 J 参照）にて実行される背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）の処理内容について説明をする。図 5 4 9 は、背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）の処理内容を示したフローチャートである。この背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）では、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報が示す背景種別と、次に実行される特別図柄変動の変動パターンとに基づいて、背景変化演出を継続するか否かを決定するための処理が実行される。

20

30

#### 【 1 9 1 4 】

具体的には、背景変化演出終了処理（S 4 2 0 2 J）が実行されると、まず、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報（背景種別）を読み出し（S 5 5 7 1 J）、読み出した背景情報（背景種別）が「背景 C」であるかを判別し（S 5 5 7 2 J）、「背景 C」であると判別した場合は（S 5 5 7 2 J : Y e s）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている次変動に対応する入賞情報を読み出す（S 5 5 7 3 J）。そして、S 5 5 7 3 J の処理によって読み出された入賞情報に基づいて、次変動が当たり変動であるかを判別し（S 5 5 7 4 J）、次変動が当たり変動であると判別した場合は（S 5 5 7 4 J : Y e s）、次変動の変動時間が 3 0 秒以上であるかを判別し（S 5 5 7 5 J）、3 0 秒未満であると判別した場合は（S 5 5 7 5 J : N o）、即ち、次変動が 3 0 秒未満の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出（背景変化演出）の終了を示す表示用コマンドを設定し（S 5 5 7 7 J）、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し（S 5 5 7 8 J）、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし（S 5 5 7 9 J）、本処理を終了する。つまり、背景種別として「背景 C」が設定されている状態では、背景変化演出を最後まで実行させる（大当たり当選の期待度が高い演出を実行させる）ためには 3 0 秒以上の演出期間を必要とするため、例え次変動が当たり変動であったとしても

40

50

、変動時間が30秒未満の場合は、今回の特別図柄変動の停止タイミングで背景変化演出を終了させる処理が実行される。このように構成することで、背景変化演出が途中段階のまま当たり当選が報知されてしまい遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、背景変化演出が終了した次の変動においても大当たり当選し得るため、背景変化演出が終了したことに對して遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

【1915】

図549に戻り説明を続ける。S5575Jの処理において、次変動の変動時間が30秒以上であると判別した場合は(S5575J:Yes)、S5580Jの処理へ移行する。ここで、S5575Jの処理を経由してS5580の処理へ移行した場合には、背景情報格納エリア223keには「背景C」の背景情報が格納されていることから、S5580:Noと判別され、そのまま本処理を終了する。つまり、次変動が30秒以上の当たり変動である場合には、背景チェンジ演出(背景変化演出)を継続させることで、次変動の変動期間中に背景変化演出を最後まで実行することが可能となり、背景変化演出の演出結果によって遊技者に大当たり当選を報知することができる。なお、例えば、次変動の変動時間が60秒である場合には、背景変化演出が最後まで実行された後の残時間(30秒間)は、大当たり当選を祝福するための特殊背景静止画像が継続して表示されるように構成している。このように構成することで、背景変化演出が終了してから特別図柄変動が停止表示されるまでの残期間に関わらず遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。また、背景変化演出が最後まで実行されることとなる特別図柄変動の変動時間の長さに応じて、背景変化演出が最後まで実行されたタイミングにおける特別図柄変動の残期間が異なるため、例えば、変動演出において大当たり期待度が高いことを示す表示態様が表示されるよりも前に背景変化演出によって大当たり期待度が高いことが遊技者に報知されたり、変動演出において大当たり期待度が高いことが遊技者に報知された後に、背景変化演出によって大当たり期待度が高いことを重ねて報知したりすることが可能となる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出と、背景変化演出との両方に興味を持たせることができ演出効果を高めることができる。

【1916】

一方、S5574Jの処理において、次変動が当たり変動では無い(外れ変動である)と判別した場合は(S5574:No)、次に、次変動の変動時間が30秒以上であるかを判別し(S5576J)、30秒以上であると判別した場合は(S5576J:Yes)、即ち、次変動が30秒以上の外れ変動である場合には、背景チェンジ演出(背景変化演出)の終了を示す表示用コマンドを設定し(S5577J)、背景変化中フラグ223kfをオフに設定し(S5578J)、背景情報格納エリア223keに格納されている情報をクリアし(S5579J)、本処理を終了する。このように構成することで、抽選結果が外れとなる特別図柄変動(外れ変動)の実行中に背景変化演出が最後まで実行されてしまうことを防止することができるため、背景変化演出が最後まで実行されることで大当たり当選の期待度を高めることができる。また、S5576Jの処理において、次変動の変動時間が30秒未満であると判別した場合は(S5576J:No)、背景チェンジ演出(背景変化演出)を継続させたとしても、次変動の特別図柄変動期間中に背景変化演出が最後まで実行されることが無い場合、背景変化演出の終了条件を成立させること無く、そのまま本処理を終了する。このように構成することで、「背景C」に對する背景情報が背景情報格納エリア223keに格納されている状態で、次変動が外れ変動である場合であっても、背景変化演出を次変動に継続させることが可能となるため、次変動が開始されたタイミングにて、背景変化演出が継続したことにより大当たり当選を期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。

【1917】

S5572Jの処理において、背景情報格納エリア223keに格納されている背景情報(背景種別)が「背景C」では無いと判別した場合は(S5572J:No)、次に、「背景D」が格納されているかを判別し(S5580J)、「背景D」が格納されている

10

20

30

40

50

と判別した場合は ( S 5 5 8 0 J : Y e s )、背景変化演出を終了させるために、背景チェンジ演出 ( 背景変化演出 ) の終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 5 7 7 J )、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し ( S 5 5 7 8 J )、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし ( S 5 5 7 9 J )、本処理を終了する。次に、図 5 5 0 を参照して、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) の処理内容について説明をする。図 5 5 0 は、大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) では、上述した第 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される大当たり関連処理 ( 図 3 2 7 の S 3 5 0 4 参照 ) と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行される。大当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 J ) が実行されると、まず、オープニングコマンドを受信したかを判別

10

#### 【 1 9 1 8 】

S 5 6 0 1 J の処理において、オープニングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 1 J : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 5 6 0 3 J )、受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 3 J : Y e s )、受信したラウンド数コマンドからラウンド数を抽出し ( S 5 6 0 4 J )、表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 5 6 0 5 J )、ラウンド数カウンタ 2 2 3 p の値を 1 加算し ( S 5 6 0 6 J )、ラウンド中演出処理を実行し ( S 5 6 0 7 J )、S 5 6 1 2 J の処理へ移行する。なお、S 5 6 0 7 J にて実行されるラウンド中演出処理 ( S 5 6 0 7 J ) は、上述した第 7 制御例における大当たり関連処理 ( 図 3 2 7 の S 3 5 0 4 参照 ) にて実行されるラウンド中演出処理 ( 図 3 2 8 の S 3 6 0 9 参照 ) と同様に大当たり遊技中に実行される各種演出の演出態様を決定するための処理が実行されるがその詳細な説明を省略する。一方、S 5 6 0 3 J の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 3 J : N o )、次いで、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 5 6 0 8 J )、受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 8 J : Y e s )、保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されているかを判別し ( S 5 6 0 9 J )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 6 0 9 J : N o )、ラウンド数カウンタの値をクリアし ( S 5 6 0 1 0 J )、表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 6 1 1 J )、S 5 6 1 2 J の処理へ移行する。また、S 5 6 0 9 J の処理において保留連フラグ 2 2 3 o がオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 9 J : Y e s )、S 5 6 1 0 J の処理をスキップして、S 5 6 1 1 J の処理へ移行し、その後、S 5 6 1 2 J の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 1 9 1 9 】

次に、図 5 5 1 を参照して、大当たり関連処理 ( 図 5 5 0 の S 4 2 1 8 J 参照 ) にて実行されるオープニング演出処理 ( S 5 6 0 2 J ) の処理内容について説明をする。図 5 5 1 は、オープニング演出処理 ( S 5 6 0 2 J ) の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理 ( S 5 6 0 2 J ) では、オープニング期間 ( O P 期間 ) 中に操作手段 ( 選択ボタン 6 0 0 や 枠ボタン 2 2 ) への操作を有効に判別する操作有効期間を設定するための処理や、楽曲選択方法や楽曲選択状況を遊技者に案内するための表示態様を設定するための処理や、大当たり遊技が実行されたことを示すための案内表示態様を設定するための処理が実行される。オープニング演出処理 ( S 5 6 0 2 J ) が実行されると、まず、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 K a の値に「 5 0 0 0 0 」をセットする ( S 5 6 5 1 J )。この楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 K a にセットされた値は、1 ミリ秒毎に実行されるメイン処理において減算されるように構成されており、S 5 6 5 1 J の処理においてセットされた値 ( 5 0 0 0 0 ) は、5 秒間を計測するための値となる。この楽曲選択期間

40

50

カウンタ 2 2 3 K a の値が 1 以上である期間が、遊技者が行った操作手段（枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0）への操作（押下）が有効に判別される期間（操作有効期間）となる。S 5 6 5 1 J の処理を終えると、次に、枠ボタン押下カウンタ 2 2 3 k c の値を 0 にクリアし（S 5 6 5 2 J）、楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納されている楽曲に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し（S 5 6 5 3 J）、選択期間（操作有効期間）の残時間を示すための表示態様を決定し（S 5 6 5 4 J）、今回の大当たり遊技に対応するオープニング表示態様を決定し（S 5 6 5 5 J）、決定した各種表示態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定し（S 5 6 5 6 J）、本処理を終了する。

#### 【 1 9 2 0 】

次に、図 5 5 2 を参照して、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）の処理内容について説明をする。図 5 5 2 は、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）は、上述した第 1 2 制御例における変動表示設定処理（図 5 3 0 の S 4 1 0 4 H 参照）に対して、停止種別選択フラグ 2 2 3 e がオンに設定されていると判別した場合（図 5 5 2 の S 4 9 0 9 H : Y e s）に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。具体的には、変動表示設定処理（S 4 1 0 4 J）が実行されると、まず、上述した第 1 2 制御例における変動表示設定処理（図 5 3 0 の S 4 1 0 4 H 参照）と同一の S 4 9 0 1 H ~ S 4 9 1 1 H の処理を実行し、S 4 9 1 1 H の処理を実行した後に、設定した停止種別に対応する情報を停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納し（S 4 9 0 1 J）、本処理を終了する。つまり、本第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄の変動表示態様として決定される停止表示態様に関する情報を一時的（少なくとも、次変動の変動演出を決定するまで）に記憶可能に構成している。このように構成することで、前回の第 3 図柄の停止表示態様の種別に応じて変動演出の演出態様を決定することが可能となる。

#### 【 1 9 2 1 】

なお、本第 1 3 制御例では、上述した第 1 2 制御例とは異なり、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理において、停止表示される第 3 図柄の停止表示態様（停止図柄種別）を決定可能に構成しているが、これに限ること無く、上述した第 1 2 制御例と同様に、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、第 3 図柄の停止表示態様を決定すること無く、停止表示種別として、「図柄揃い」、「リーチ外れ」、「完全外れ（バラケ目）」程度の情報、即ち、実行される変動演出の演出態様に対応した停止表示態様を表示制御装置 1 1 4 側で決定可能な程度の図柄停止情報を決定するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて決定された図柄停止情報を含む表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信することにより、詳細な第 3 図柄の停止表示態様を表示制御装置 1 1 4 側で決定可能に構成しても良い。この場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、前回の停止表示態様を把握することが出来ないため、表示制御装置 1 1 4 が決定した第 3 図柄の停止表示態様を示すための情報コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信可能に構成すれば良い。また、実際の第 3 図柄の停止表示態様では無く、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて決定された図柄停止情報を停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されるように構成し、格納されている図柄停止情報に基づいて次変動の変動演出の演出態様を決定可能に構成すると良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される第 3 図柄の停止表示態様を決定するための処理を簡素化することができ、且つ、前回の第 3 図柄の停止表示態様に関連させた変動演出を次変動で実行させるための処理の簡素化も図ることが出来る。

#### 【 1 9 2 2 】

次に、図 5 5 3 を参照して、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）の処理内容について説明をする。図 5 5 3 は、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）は、上述した第 1 2 制御例における変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）に対して、遊技状態として通常状態が設定されている場合に、背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）を実行する点と、



受信した変動パターンコマンドに加算時間を示す情報があると判別した場合（S 5 1 1 1 H : Y e s）に実行する処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一であるため、その説明を省略する。具体的には、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 J）が実行されると、まず、上述した第 1 2 制御例における変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）と同一の S 5 1 0 1 H ~ S 5 1 0 7 H の処理を実行する。そして、S 5 1 0 7 H の処理において、通常状態であると判別した場合は（S 5 1 0 7 H : Y e s）、背景チェンジ演出決定処理を実行し（S 5 1 0 1 J）、その後、上述した第 1 2 制御例における変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）と同一の S 5 1 0 8 H ~ S 5 1 1 1 H の処理を実行する。そして、S 5 1 1 1 の処理において、加算時間ありと判別した場合は（S 5 1 1 1 H : Y e s）、停止図柄情報格納エリア 2 2 3 k d に格納されている停止図柄情報、即ち、前回の変動演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示されている停止図柄に対応する情報を読み出し（S 5 0 1 2 J）、加算時間用態様選択テーブル 2 2 2 k c を参照して演出態様（フリーズ演出の有無）を決定し（S 5 1 0 3 J）、その後、上述した第 1 2 制御例における変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）と同一の S 5 1 1 3 H ~ S 5 1 1 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 1 1 H の処理において、加算時間なしと判別した場合は（S 5 1 1 1 H : N o）、S 5 1 0 2 J、及び S 5 1 0 3 J の処理をスキップして、S 5 1 1 3 の処理へ移行する。

#### 【 1 9 2 3 】

以上、説明をした通り、加算時間を含む変動パターンコマンドを受信した場合には、今回の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選結果と、変動パターンコマンドに含まれる加算時間と、前回の停止図柄種別と、に基づいてフリーズ演出の実行有無、及び、フリーズ期間の長さを決定することができるため、遊技者は、フリーズ演出が実行された直後に、フリーズしている表示態様、つまり、前回の特別図柄抽選の結果を示している第 3 図柄の停止表示態様の内容を把握することで、今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となる。また、フリーズ演出の継続期間に基づいても今回の特別図柄変動が大当たり変動であるか否かを予測することが可能となり、さらに、フリーズしている表示態様と、フリーズ演出の継続期間と、を複合してより正確な大当たり当選の期待度を予測することが可能となる。よって、フリーズ演出の演出効果を高めることができる。次に、図 5 5 4 を参照して背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）の処理内容について説明をする。図 5 5 4 は、背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）の処理内容を示したフローチャートである。この背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）は、新たな特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出の演出態様を決定するタイミング）で実行されるものであり、今回実行される特別図柄変動に対応させて背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行するか否かを決定したり、背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行する場合における演出態様（背景チェンジ演出を開始させる演出データの位置）を決定したりするための処理が実行される。背景チェンジ演出決定処理（S 5 1 0 1 J）が実行されると、まず、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されているかを判別し（S 5 1 5 1 J）、オンに設定されていると判別した場合は（S 5 1 5 1 J : Y e s）、現在が背景チェンジ演出（背景変化演出）の実行中であるため、背景変化演出の実行状況と、今回実行される特別図柄変動とに基づいて継続して実行される背景変化演出の演出態様が決定される。

#### 【 1 9 2 4 】

具体的には、まず、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報（背景種別を示す情報）を読み出し（S 5 1 5 2 J）、読み出した背景情報が「背景 C」であるかを判別し（S 5 1 5 3 J）、「背景 C」であると判別した場合は（S 5 1 5 3 J : Y e s）、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（S 5 1 5 4）、当たり変動であると判別した場合は（S 5 1 5 4 J）、背景 C の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（S 5 1 5 6 J）、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納し（S 5 1 6 8

J)、本処理を終了する。つまり、前回の特別図柄変動中に「背景C」まで移行した背景変化演出(背景チェンジ演出)が実行された状態であって、今回の特別図柄変動が大当たり変動である場合には、今回の特別図柄変動において、「背景C」の開始地点(背景チェンジ演出に対応する演出データのうち、30秒が経過した地点)から背景チェンジ演出を実行させるための表示用コマンドが設定される。そして、今回の特別図柄変動が大当たり変動であることから、変動時間が20秒よりも長いため、「背景C」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景D」の演出領域まで進行することが確定するため、S5168Jの処理において、移行先背景種別として「背景D」を示す背景情報が格納される。このように、本第13制御例では、「背景C」の開始地点から「背景D」へと移行するまでに要する時間が、大当たり変動における最短の変動時間よりも短くなり易くなるように構成しているため、「背景C」まで進行している背景チェンジ演出が継続した状態で、新たな特別図柄変動が開始される場合において、新たに開始される特別図柄変動が大当たり変動である場合には、当該変動の変動時間を判別すること無く継続して背景チェンジ演出を実行させるだけで、大当たり変動中に「背景D」へと移行する背景チェンジ演出を確実に実行することができる。

10

## 【1925】

なお、本制御例の構成に限ること無く、大当たり変動に対応して設定される変動時間の一部として、背景チェンジ演出が「背景C」から「背景D」へと移行するまでに要する時間(20秒)よりも短い変動時間を設定可能に構成しても良い。この場合、大当たり変動の開始と共に実行される背景チェンジ演出(「背景C」の開始地点から実行される背景チェンジ演出)が「背景D」へと移行するよりも前に大当たり変動が停止表示される演出を実行することが可能となる。よって、背景チェンジ演出が「背景D」まで移行することで大当たり期待度が高くなることを把握している遊技者に対して、意外性のある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。一方、S5154Jの処理において、今回の特別図柄変動が大当たり変動では無いと判別した場合は(S5154J:No)、次に、今回の特別図柄変動(外れ変動)の変動時間が20秒よりも長いかを判別する(S5155J)。つまり、S5155Jの処理では、背景チェンジ演出を継続させることで、外れ変動であるにも関わらず「背景D」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別するための処理が実行される。S5155Jの処理において、変動時間が20秒以下であると判別した場合は(S5155J:No)、背景チェンジ演出を継続したとしても「背景D」へと移行するまでに特別図柄変動が停止表示する場合であるため、背景Cの開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し(S5156J)、今回設定した背景チェンジ演出の移行先背景種別を背景情報格納エリア223keに格納し(S5168J)、本処理を終了する。なお、この場合、「背景C」の開始地点から実行された背景チェンジ演出が「背景C」のまま終了するため、S5168Jの処理では、移行先背景種別として「背景C」を示す情報が背景情報格納エリア223keに格納される。

20

30

## 【1926】

S5155Jの処理において、今回の特別図柄変動(外れ変動)の変動時間が20秒よりも長いと判別した場合は(S5155J:Yes)、即ち、今回の特別図柄変動に対応させて継続して背景チェンジ演出を実行してしまうと、特別図柄変動が停止表示するよりも前に時間経過によって「背景C」から「背景D」へと移行する背景チェンジ演出が実行されてしまう場合には、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し(S5157J)、背景変化中フラグ223kfをオフに設定し(S5178J)、背景情報格納エリア223keに格納されている情報(背景種別を示す情報)をクリアし(S5179J)、SW有効期間タイマ5168Jの処理を実行し、本処理を終了する。なお、S5157Jの処理によって設定される表示用コマンドが表示制御装置114へと出力されることにより、特別図柄変動の開始時には背景チェンジ演出が継続する場合と同一の演出態様で背景チェンジ演出が実行され、その後、特別図柄変動が停止表示するよりも前(具体的には、特別図柄変動が開始されてから3秒後)に、通常背景(背景A)へと移行する演出が

40

50

実行される。なお、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様はこれに限ること無く、例えば、次の背景種別へと移行する移行タイミング（「背景 A」から「背景 B」へと移行するタイミング、「背景 B」から「背景 C」へと移行するタイミング、「背景 C」から「背景 D」へと移行するタイミング）において、別の演出態様を設定可能に構成し、その移行タイミングに到達した時点で、次の背景種別へと移行できないことを示す演出態様（例えば、キャラクタが風に吹き飛ばされる演出態様）を設定するように構成しても良い。このように構成することで、時間経過に基づいて実行される背景チェンジ演出の演出データを効率良く採用しながら、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。また、S 5 1 5 3 J の処理において、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている背景情報が「背景 C」では無いと判別した場合は（S 5 1 5 3 J : N o ）、次に、背景情報が「背景 A」、又は「背景 B」であるかを判別し（S 5 1 6 0 J ）、「背景 A」、「背景 B」ではないと判別した場合は（S 5 1 6 0 J : N o ）、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。

10

**【 1 9 2 7 】**

一方、S 5 1 6 0 J の処理において、「背景 A」、又は「背景 B」であると判別した場合は（S 5 1 6 0 J : Y e s ）、次に、今回の特別図柄変動が当たり変動（大当たり変動）であるかを判別し（S 5 1 6 1 J ）、当たり変動であると判別した場合は（S 5 1 6 1 J : Y e s ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（S 5 1 0 3 J ）、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 6 1 J の処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（S 5 1 6 1 J : N o ）、今回の特別図柄変動の変動時間が 5 0 秒よりも長いかを判別する（S 5 1 6 2 J ）。つまり、S 5 1 6 2 J の処理では、背景チェンジ演出を継続させることにより「背景 A」が設定されている状態で実行される外れ変動（大当たり当選していない特別図柄変動）中に「背景 D」まで移行する背景チェンジ演出が実行されてしまうか否かを判別する。S 5 1 6 2 J の処理において、変動時間が 5 0 秒以下であると判別した場合は（S 5 1 6 2 J : N o ）、対応する背景種別の開始地点から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（S 5 1 6 3 J ）、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 5 1 6 2 J の処理において、変動時間が 5 0 秒よりも長いと判別した場合は（S 5 1 6 2 J : Y e s ）、当該外れ変動中に背景チェンジ演出を終了させるために、背景チェンジ演出の終了を示す表示用コマンドを設定し（S 5 1 6 4 J ）、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオフに設定し（S 5 1 6 5 J ）、背景情報格納エリア 2 2 3 k e に格納されている情報をクリアし（S 5 1 6 6 J ）、S 5 1 6 8 の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

**【 1 9 2 8 】**

なお、本第 1 3 制御例では、S 5 1 6 2 J の処理を実行することにより「背景 A」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景 D」へと移行する背景チェンジ演出が実行されることを防いでいるが、「背景 B」から開始される背景チェンジ演出が実行される場合には、外れ変動中に「背景 D」へと移行する背景チェンジ演出が実行される可能性があるように構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出にて「背景 D」へと移行した場合であっても、大当たり当選が確定しないようにすることができるため、背景チェンジ演出の演出結果を踏まえて、特別図柄変動の停止表示態様（変動演出の演出結果）により興味を持たせることができる。一方、S 5 1 5 1 J の処理において、背景変化中フラグ 2 2 3 k f がオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（S 5 1 5 1 J : N o ）、現在が背景チェンジ演出を実行していない状態であるため、新たに背景チェンジ演出（背景変化演出）を実行させるか否かを決定するための背景変化演出抽選処理を実行し（S 5 1 6 7 J ）、その後、S 5 1 6 8 J の処理を実行し、本処理を終了する。ここで、背景チェンジ演出決定処理（図 5 5 4 の S 5 1 0 1 J 参照）にて実行される背景変化演出抽選処理（S 5 1 6 7 J ）の処理内容について、図 5 5 5 を参照して説明をする。図 5 5 5 は、背景変化演出抽選処理（S 5 1 6 7 J ）の処理内容を示したフローチャートである。図 5 5 5 に示した通り、この背景変化

40

50

演出抽選処理（S 5 1 6 7 J）では、新たな背景変化演出（背景チェンジ演出）を実行するか否かを決定するための処理が実行される。背景変化演出抽選処理（S 5 1 6 7 J）が実行されると、まず、背景変化抽選テーブル 2 2 2 k b を参照して背景変化演出実行有無の抽選を実行する（S 5 1 8 1 J）。そして、抽選の結果に基づいて背景変化演出を実行するかを判別し（S 5 1 8 2 J）、実行しないと判別した場合は（S 5 1 8 2 J : N o）、そのまま本処理を終了する。

【 1 9 2 9 】

一方、S 5 1 8 2 J の処理において、背景変化演出を実行すると判別した場合は（S 5 1 8 2 J : Y e s）、今回の特別図柄変動が当たり変動であるかを判別し（S 5 1 8 3 J）、当たり変動であると判別した場合は（S 5 1 8 3 J : Y e s）、対応する背景種別の開始地点（「背景 A」）から背景チェンジ演出を開始させるための表示用コマンドを設定し（S 5 1 8 5 J）、背景変化中フラグ 2 2 3 k f をオンに設定し（S 5 1 8 6 J）、本処理を終了する。また、S 5 1 8 3 J の処理において、当たり変動では無いと判別した場合は（S 5 1 8 3 J : N o）、次に、今回の特別図柄変動が 5 0 秒よりも長いかを判別し（S 5 1 8 4 J）、5 0 秒以下であると判別した場合は（S 5 1 8 4 J : N o）、即ち、今回の外れ変動の開始に合わせて背景チェンジ演出を実行したとしても、当該外れ変動中に「背景 D」へと移行することが無いと判別した場合は、背景チェンジ演出を実行するために、上述した S 5 1 8 5 J、及び S 5 1 8 6 J の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 4 J の処理において、今回の特別図柄変動が 5 0 秒よりも長いと判別した場合は（S 5 1 8 4 J : Y e s）、背景チェンジ演出を実行してしまうと、今回の外れ変動中に「背景 D」まで移行してしまい背景チェンジ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうことから、背景チェンジ演出を実行するための S 5 1 8 5 J、及び S 5 1 8 6 J の処理を実行すること無く本処理を終了する。次に、図 5 5 6 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 1 J）の処理内容について説明をする。図 5 5 6 は、枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 1 J）の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 1 J）は、上述した第 1 2 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 3 5 の S 4 1 0 1 H 参照）に対して、大当たり遊技のオープニング期間中に実行される楽曲選択に対応する各種操作手段（枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0）への操作に基づく処理（楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J））を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【 1 9 3 0 】

枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 1 J）が実行されると、まず、楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J）を実行し、その後、上述した第 1 2 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 3 5 の S 4 1 0 1 H 参照）と同一の S 5 4 0 1 H ~ S 5 4 0 9 H の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 5 5 7 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図 5 5 6 の S 4 1 0 1 J 参照）にて実行される楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J）の処理内容について説明をする。図 5 5 7 は、楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J）の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J）では、大当たり遊技のオープニング期間中に設定される楽曲選択期間中における選択ボタン 6 0 0（上ボタン 6 0 0 b、下ボタン 6 0 0 d）への操作内容、及び、枠ボタン 2 2 への操作内容を判別し、その判別結果に基づいた楽曲選択を実行する処理と、楽曲選択期間の期間管理を行う処理と、が実行される。具体的には、まず楽曲選択処理（S 5 4 0 1 J）が実行されると、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 K a の値が 1 以上であるか、即ち、現在が楽曲選択期間中であるかを判別し（S 5 4 5 1 J）、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 1 以上では無い（0 である）と判別した場合は（S 5 4 5 1 J : N o）、現在が楽曲選択期間では無いため、そのまま本処理を終了する。

【 1 9 3 1 】

一方で、S 5 4 5 1 J の処理において、楽曲選択期間カウンタ 2 2 3 k a の値が 1 以上であると判別した場合は（S 5 4 5 1 J : Y e s）、現在が楽曲選択期間中であるため、

楽曲選択期間中に実行される各種処理を実行する。まず、選択ボタン600のうち、楽曲選択に用いられる上下ボタン(上ボタン600b、下ボタン600d)が押下されたかを判別し(S5452J)、押下されたと判別した場合は(S5452J:Yes)、楽曲情報格納エリア223kbから現在の楽曲情報を読み出し(S5453J)、読み出した楽曲情報に基づいて、楽曲用データ種別格納エリア222kaを参照してボタン押下後の楽曲を選択し(S5454J)、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し(S5455J)、本処理を終了する。これにより、遊技者による選択ボタン600への操作に対応させた選択画面を第3図柄表示装置81の表示面に表示させることができる。ここで、S5454Jの処理について説明をする。上述した通り、楽曲用データ種別格納エリア222kaには、楽曲選択操作時に選択可能な複数の楽曲(楽曲A、楽曲B、楽曲C等)に対応する楽曲用データ種別が予め記憶されており、選択ボタン600を操作した場合に、現在選択されている楽曲情報に対応する楽曲用データ種別に対応させて選択ボタン600を操作後の楽曲用データ種別を選択可能に構成している。例えば、現在選択されている楽曲情報が「楽曲A」である状態で、上ボタン600bを操作した場合には、「楽曲B」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン600dを操作した場合には、「楽曲C」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。同様に、現在選択されている楽曲情報が「楽曲B」である状態で、上ボタン600bを操作した場合には、「楽曲C」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン600dを操作した場合には、「楽曲A」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲情報が「楽曲C」である状態で、上ボタン600bを操作した場合には、「楽曲A」に対応する楽曲用データ種別が選択され、下ボタン600dを操作した場合には、「楽曲B」に対応する楽曲用データ種別が選択されるように構成している。

#### 【1932】

つまり、何れの楽曲情報が選択されている状態であっても、上ボタン600bを操作した場合と、下ボタン600dを操作した場合とに対応させて異なる楽曲用データ種別が選択されるように構成している。そして、楽曲選択期間中に選択ボタン600のうち一方の操作手段(例えば、上ボタン600b)を操作し続けた場合と、他方の操作手段(例えば、下ボタン600d)を操作し続けた場合とで、同一種類の楽曲を選択可能に構成している。また、図539(a)を示して上述した通り、楽曲選択期間が設定されている間は、第3図柄表示装置81の表示面にて現在選択中の楽曲を示すための表示態様(「曲A」)が選択中領域gk1に表示され、上ボタン600bを操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様(「曲B」)が選択候補領域gk2に表示され、下ボタン600dを操作した場合に選択される楽曲を示すための表示態様(「曲C」)が選択候補領域gk3に表示されるように構成している。このように構成することで、楽曲選択期間中における楽曲選択操作方法を遊技者に分かり易く案内することができる。なお、本第13制御例では、楽曲選択期間中に遊技者が選択ボタン600を操作することで選択可能な楽曲の種別を3種類としているが、これに限ること無く、4種類以上の楽曲を選択可能に構成しても良い。また、実行中の大当たり遊技の内容(大当たり種別)や、所定期間内に連続して実行された大当たり遊技の回数(連チャン回数)や、過去に選択された楽曲の履歴情報に基づいて、選択可能となる楽曲の種別を異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を増加させたり、特定の連チャン回数となった場合のみ選択可能な特殊楽曲を設けたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者にとって有利な遊技結果(複数回の大当たり当選)となった場合に、通常とは異なる楽曲を選択可能となるため、遊技者に大当たり遊技とは異なる付加価値のある付加特典を提供することができる。また、選択された付加特典の楽曲が、大当たり遊技中に出力されることから、複数の特典を重複して遊技者に提供することができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【1933】

一方で、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲の種別数を減少させるように構

成しても良く、例えば、連チャン中に既に選択済の楽曲を再度選択できないように構成し、連チャン回数が多くなるほど、選択可能な楽曲が徐々に少なくなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して複数種類の楽曲を強制的に再生させることができるようになるため、演出効果を高めることができる。図557に戻り説明を続ける。S5452Jの処理において上下ボタンが押下されていないと判別した場合は(S5452J:No)、次に、枠ボタン22が押下されたかを判別する(S5456J)。ここで、本第13制御例では、大当たり遊技のオープニング期間中において、遊技者に対して楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定し、大当たり遊技中に再生させる楽曲の種別を切り替え可能に構成している。そして、大当たり遊技のオープニング期間中に、図539(a)に示した通り、楽曲選択を案内するための案内表示態様を表示するように構成している。そして、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている案内表示態様によって操作が案内される第1操作手段(上ボタン600b、下ボタン600d)とは別に、案内表示態様によって操作が案内されていない第2操作手段(枠ボタン22)を操作した場合にも、大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替え可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、第1操作手段を操作させることによって分かり易く楽曲を選択させることができると共に、第2操作手段を操作した場合であっても、楽曲が切り替わるという意外性のある演出を提供することができる。さらに、本第13制御例では、楽曲選択期間中に第1操作手段を操作した場合と、第2操作手段を操作した場合とで、異なる楽曲を選択可能に構成している。よって、第2操作手段を操作した場合にも楽曲を切り替えることができることを把握している熟練の遊技者は、第1操作手段を操作した場合には選択できない(し難い)楽曲を大当たり遊技中に再生することができ、遊技者の満足感を高めることができる。

10

20

#### 【1934】

加えて、本第13制御例では、確変大当たりに当選している場合であって、大当たり当選を示した変動演出にて確変大当たりに当選したことが報知されていない状態、例えば、確変大当たりに当選したにも関わらず、大当たり当選を示す変動演出の演出結果が、時短大当たりに当選したか確変大当たりに当選したかを遊技者が把握困難な演出結果(第3図柄が偶数図柄揃いで停止表示される演出結果)である場合のみ、第2操作手段への操作に基づいて、楽曲を切り替え可能に構成している。つまり、大当たり遊技のオープニング期間中に第2操作手段を操作したことに基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲が切り替わることで、今回の大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、第1操作手段への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を切り替える場合には付与されることの無い特典を、第2操作手段への操作に基づいて遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、オープニング期間中に第1操作手段を操作するか、第2操作手段を操作するかを選択させる楽しみを提供することができる。なお、本第13制御例におけるパチンコ機10では、図539(a)に示した通り、大当たり遊技のオープニング期間中において、第3図柄表示装置81の表示面に第1操作手段(上ボタン600b、下ボタン600d)への操作を案内する案内表示態様を表示し、第2操作手段(枠ボタン22)への操作を案内する表示態様を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、第2操作手段(枠ボタン22)への操作を案内する表示態様(第2案内表示態様)を表示可能に構成しても良い。この場合、例えば、副表示領域Dsの一部領域を用いて、「枠ボタン22を連打したら楽曲が切り替わることがあるかも!？」という案内表示態様と、「枠ボタン22を連打して楽曲が切り替わったらラッキー!!」という案内表示態様と、を表示するように構成すると良い。このように構成することで、第1操作手段を操作した場合には、楽曲を確実に切り替えることが可能であり、第2操作手段を操作した場合には、楽曲が切り替わらない場合があることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

30

40

#### 【1935】

また、第2操作手段への操作に基づいて楽曲が切り替わった場合には、何らかの特典が付与されることを遊技者に把握させることができる。よって、遊技者に対して、オープニ

50

ング期間中に第1操作手段を操作するか、第2操作手段を操作するかを選択させる楽しみをより提供することができる。図557に戻り説明を続ける。S5456Jの処理において、枠ボタン22が押下されたと判別した場合は(S5456J:Yes)、枠ボタン押下カウンタ223kcの値を1加算し(S5457J)、加算後の枠ボタン押下カウンタ223kcの値に基づいて昇格抽選テーブル222kbを参照して昇格抽選を実行する(S5458J)。そして、昇格楽曲の決定ありか(昇格抽選に当選したか)を判別し(S5459J)、決定あり(昇格抽選に当選した)と判別した場合は(S5459J:Yes)、昇格楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し(S5460J)、現在の楽曲情報として昇格楽曲を楽曲情報格納エリアに格納し(S5461J)、楽曲選択期間カウンタ223kaの値を0にクリアし、枠ボタン押下カウンタ223kcの値を0にクリアし(S5462J)、選択画面を消去するための表示用コマンドを設定し(S5463J)、本処理を終了する。一方、S5459Jの処理において、昇格楽曲の決定が無い(昇格抽選に当選していない)と判別した場合は(S5459J:No)、昇格楽曲を決定すること無く、本処理を終了する。なお、S5459Jの処理において、昇格抽選に当選していない場合には、S5462Jの処理をスキップすることになるため、枠ボタン押下カウンタ223kcの値がクリアされることが無い。よって、楽曲選択期間中において昇格抽選に当選するまでは、枠ボタン22を押下する毎に枠ボタン押下カウンタ223kcの値が加算されていくことになる。

#### 【1936】

本第13制御例では、昇格抽選に用いられる昇格抽選テーブル222kb(図546(a)参照)に規定されている当選率が、枠ボタン押下カウンタ223kcの値が大きくなるほど高くなるように構成している。よって、枠ボタン22を押下することで大当たり遊技中に再生される楽曲の種別を切り替えようと試みる遊技者に対して、枠ボタン22の押下回数を増加させようと楽曲選択期間が経過するまで意欲的に枠ボタン22を押下させることができ、遊技者に遊技への参加意欲を高めることができる。また、S5456Jの処理において、枠ボタン22が押下されていないと判別した場合は(S5456J:No)、次に、楽曲選択期間カウンタ223kaの値を1減算し(S5464J)、減算後の楽曲選択期間カウンタ223kaの値が0であるかを判別し(S5465J)、0であると判別した場合は(S5465J:Yes)、楽曲選択期間が経過したタイミングであるため、楽曲選択期間の終了に基づく処理が実行される。具体的には、現在選択中の楽曲(第3図柄表示装置81の表示面に形成される選択中領域gk1に表示されている楽曲種別)を、選択楽曲として決定し(S5466J)、現在の楽曲情報として選択楽曲を楽曲情報格納エリア223kbに格納し(S5467J)、楽曲が決定されたことを示す表示用コマンドを設定し(S5468J)、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し(S5469J)、本処理を終了する。また、S5465Jの処理において、減算後の楽曲選択期間カウンタ223kaの値が0では無い(1以上である)と判別した場合は(S5465J:No)、楽曲選択期間の残時間を示すための表示用コマンドを設定し(S5470J)、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第13制御例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間において、遊技者の操作手段(枠ボタン22)への操作に基づいて昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成している。

#### 【1937】

このように構成することで、大当たり遊技中に所望の楽曲を再生したい遊技者に加え、今後の遊技内容をいち早く察知したい遊技者に対しても、楽曲を選択させる操作を行わせ易くすることができるため、遊技者の楽曲を選択する意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第13制御例では、第1操作(第1操作手段である選択ボタン600への操作)を実行することにより常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択可能に構成し、第1操作とは異なる第2操作(第2操作手段である枠ボタン22への操作)を実行することにより専用楽曲を選択可能に構成している。そして、第2操作を実行した

場合には、昇格条件が成立しない限り、専用楽曲が選択されないように構成している。つまり、第2操作を実行したとしても専用楽曲を選択することができないように構成している。このように構成することで、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者は第1操作を実行し、専用楽曲が選択されることを期待する遊技者は第2操作を実行することになるため、常時選択可能な楽曲の中から任意の楽曲を選択したい遊技者に対して、楽曲が選択できない状況が発生してしまうことを抑制することができる。なお、本第13制御例の構成に限ること無く、楽曲を選択する操作として第1操作のみを実行可能に構成し、第1操作に基づいて昇格条件が成立した場合に、専用楽曲を第1操作によって選択できるように構成しても良く、例えば、図539(a)に示した楽曲選択画面が表示されている状態で、選択ボタン600を操作し、選択楽曲を上方向または下方向に3周回させた場合に昇格条件が成立し、楽曲B(曲B)に対応するアイコンと、楽曲C(曲C)に対応するアイコンとの間に専用楽曲(曲X)に対応するアイコンを割り込ませて表示し、選択ボタン600への操作によって専用楽曲を選択可能に構成しても良い。

10

**【1938】**

このように構成することで、専用楽曲(曲X)に対応するアイコンを表示させた時点で、昇格条件が成立したことを遊技者に報知した上で、遊技者に対して任意の楽曲(楽曲A、楽曲B、楽曲C、楽曲X)を選択させることが可能となる。つまり、本第13制御例における任意の楽曲を選択する操作と、後に実行される遊技内容を報知可能な楽曲を選択する操作と、を重複して遊技者に行わせることができ、遊技者に対して、楽曲を選択させる楽しみを提供することができる。加えて、本第13制御例では、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、実行される大当たり遊技のラウンド数に応じて昇格条件の成立のし易さを異ならせている。つまり、本第13制御例では、確変大当たり遊技として、10ラウンドの確変大当たり遊技(大当たりA)と、7ラウンドの確変大当たり遊技(大当たりD)を実行可能に構成しており、大当たり遊技のラウンド数が大きい大当たりAの方が、昇格条件が成立し得る状況において第2操作を実行した場合に、昇格条件が成立し易くなるように構成している。このように構成することで、第2操作に基づいて専用楽曲が選択された場合に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであることを報知した上で、ラウンド数の大きい確変大当たり遊技の可能性を高めることができるため、遊技者に有利な遊技が後に実行されることをいち早く察知したい遊技者に対して第2操作を行わせ易くすることができる。なお、本第13制御例では、第2操作を実行することにより、昇格条件が成立した場合にのみ専用楽曲を選択可能に構成しているが、これに加えて、昇格条件が成立し得ない状況、即ち、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技(時短大当たり遊技)中に第2操作を実行することで、確定条件が成立した場合に、今回の大当たり遊技が通常大当たり遊技(時短大当たり遊技)であることを報知するための第2専用楽曲(楽曲Y)を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、今回の大当たり遊技が遊技者に有利な遊技では無いことを遊技者にいち早く把握させることができるため、遊技者が過度に期待を持ちながら遊技を行ってしまい、実際に実行される遊技内容によって遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

**【1939】**

さらに、本第13制御例では、大当たり遊技のオープニング期間、即ち、ラウンド遊技が実行されていない状態において、楽曲を選択可能な楽曲選択期間を設定するように構成している。つまり、今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握していない状態で楽曲を選択する操作(第1操作、第2操作)を遊技者に実行させるように構成している。このように構成することで、楽曲を選択する操作に基づいて今回の大当たりラウンド数を予測する楽しみを提供し易くすることができる。なお、本第13制御例では、ラウンド遊技が実行されていない大当たり遊技期間に、楽曲選択期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技の実行状況によって今回の大当たり遊技のラウンド数を遊技者が把握できない大当たり遊技期間、例えば、何れの大当たり遊技が実行される場合であっても必ず実行されるラウンド遊技期間(本制御例では1ラウンド目から7ラウンド目のラウンド遊技期間)中に楽曲選択期間を設定するように構成しても良い。また、

40

50



本第13制御例では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成しているが、複数の楽曲の中から1の楽曲を選択可能な構成として、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に再生される楽曲を選択可能な構成に対して、上述した技術思想を提供しても良い。以上説明をした通り、本第13制御例では、上述した第12制御例と同様に、変動演出としてフリーズ演出が実行された場合に、大当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、大当たり遊技終了後1回転目の特別図柄変動が大当たり変動であり、且つ、特別図柄変動の変動パターンとして加算時間が設定されている場合には、必ずフリーズ演出が実行されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で連続して大当たり当選した場合には、それ以外の場合よりもフリーズ演出を実行させ易くすることができるため、連続して大当たり当選したことによる特典を遊技者に付与し易くすることができる。

10

## 【1940】

また、本第13制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動が開始されるタイミング（変動演出が実行されるタイミング）でフリーズ演出が実行されるように構成しているため、変動演出が実行された直後にフリーズ演出の実行有無を遊技者に特定させることが可能に構成している。さらに、「種別A」が読み出された状態で、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、フリーズ演出が実行されないように構成している。つまり、大当たり遊技終了後1回転目の特別図柄変動が開始されるタイミングにおいてフリーズ演出が実行された場合に、その時点で大当たり当選したことを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、フリーズ演出の有無によって、変動演出が終了するよりも前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を遊技者に把握させることができるため、変動演出が実行されるタイミングから遊技者に興味を持たせることができる。なお、本第13制御例では、変動演出の開始タイミングにてフリーズ演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されている最中にフリーズ演出を実行させることができるように構成しても良い。このように構成することで、どのタイミングでフリーズ演出が実行されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、変動演出が実行されている演出期間の全期間に対して、遊技者に興味深く変動演出を見させることができ、演出効果を高めることができる。また、図547に示した通り、加算時間として同一の時間（2秒）が決定され、且つ、特別図柄抽選の結果が同一結果であったとしても、停止図柄種別によってフリーズ演出の実行のされ易さを異ならせており、抽選結果が「当たり」である場合には、「種別A」が最もフリーズ演出を実行させ易く、次いで、「種別B」、「種別C」、「種別D」の順でフリーズ演出が実行され難くなるように構成している。一方、抽選結果が「外れ」である場合には、「種別B」が最もフリーズ演出が実行され易く、次いで、「種別C」がフリーズ演出を実行させ易く、「種別A」、及び「種別D」においては、フリーズ演出が実行されないように構成している。

20

30

## 【1941】

つまり、本第13制御例では、変動開始時に表示されている第3図柄の停止表示態様の種別（停止図柄種別）に応じて、フリーズ演出が実行された場合における大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される各種演出の種別だけでなく、変動開始時に表示されている第3図柄の停止表示態様についても遊技者に興味を持たせることができる。以上、説明をした通り、本第13制御例におけるパチンコ機10では、加算時間に対応する演出態様として、フリーズ演出が実行される場合において、フリーズ演出の実行期間が長くなるほど、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、フリーズ演出が実行されたことに気付いた遊技者に対して、フリーズ演出が長時間継続することを期待させながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。また、本第13制御例では、設定された加算時間の長さを上限にフリーズ演出を実行可能に構成しており、フリーズ演出が選択されなかった場合、或いは、加算時間よりも短い期間のフリーズ演出が選択された場合は、加算時間の残余時間が、変動演出における各第3図柄が高速変動期間

40

50

に吸収されるように構成している。このように構成することで、加算時間の有無や、フリーズ演出の有無に関わらず、第3図柄の高速変動期間が経過した後に実行される変動演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を統一し易くすることができるため、変動演出を実行するための処理や、演出データ量を簡素化することができる。

#### 【1942】

なお、本第13制御例におけるパチンコ機10では、変動演出の開始タイミングにおいて、フリーズ演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、変動演出が実行されてから所定期間が経過した時点でフリーズ演出を実行するように構成しても良く、この場合、フリーズ演出にて表示画面上に仮停止表示させる第3図柄の表示態様を、前回の特別図柄抽選の結果を示す停止表示態様では無く、専用のフリーズ時停止表示態様として決定可能に構成すれば良い。このように構成した場合であっても、本第13制御例に記載の技術思想を適用し、仮停止されたフリーズ時停止表示態様の種別に応じて大当たり当選の期待度を異ならせれば良い。加えて、変動演出中にフリーズ演出を実行する場合には、第3図柄が高速変動している高速変動期間中にフリーズ演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、加算時間の残余時間を高速変動期間中に吸収させたとしても遊技者に違和感を与えること無く、且つ、遊技者が変動表示されている第3図柄を識別困難な高速変動中にフリーズ時停止表示態様を表示することができるため、急に表示画面にフリーズ時停止表示態様を表示させたとしても遊技者に違和感を与えることが無い。また、変動演出によって第3図柄が停止表示された後にフリーズ演出を実行可能に構成しても良い。つまり、変動演出として第3図柄が停止表示されたにも関わらず、フリーズ演出が実行されることにより、次の変動演出が開始されない演出を実行することで遊技者に違和感を与えるように構成しても良い。この場合、フリーズ演出が実行されるよりも前に、加算時間のうち、フリーズ演出に用いられる期間を差し引いた残余時間が既に高速変動期間に付加された後となるため、高速変動の変動時間を正確に把握した遊技者は、第3図柄が停止表示された後にフリーズ演出が実行されるか否かを予測することが可能となる。また、この場合、大当たり当選となるフリーズ演出の終了タイミングでは、第3図柄を変動表示させること無く、今回の特別図柄抽選の結果を示す第3図柄の停止表示態様を表示させるように構成し、外れであるフリーズ演出の終了タイミングでは、そのまま第3図柄を停止表示させた状態で、次の変動演出を開始させるように構成すれば良い。

#### 【1943】

以上、説明をした通り、本第13制御例では、特別図柄抽選の結果に関わらず、所定期間（60秒）の演出データを有する背景チェンジ演出を実行するように構成しており、特別図柄変動の開始されるタイミングにて背景チェンジ演出を開始するように構成している。そして、背景チェンジ演出の演出データには、背景種別を切り替えるタイミングを示す情報が含まれており、背景チェンジ演出中に実行された特別図柄変動が停止したタイミングにおいて、背景チェンジ演出の進行度合いを判別し、次の特別図柄変動が開始された場合には、現在実行している背景チェンジ演出の背景種別の開始タイミングから背景チェンジ演出が再開するように構成している。このように構成することで、60秒の演出データを有する背景チェンジ演出を、複数回の特別図柄変動に跨がって実行させることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行された場合には、大当たり当選を示す演出結果となるように構成し、特別図柄変動の実行中に背景チェンジ演出が演出データの最後まで実行され得る場合において、その特別図柄変動が大当たり変動である場合には、そのまま背景チェンジ演出を実行し、外れ変動である場合には、背景チェンジ演出を終了させるための演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず実行された背景チェンジ演出に対して、特別図柄抽選の大当たり当選を報知する効果を持たせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、60秒の大当たり変動が実行される場合に、背景チェンジ演出を実行可能に構成している。つまり、1回の特別図柄変動の変動時間を用いて、背景チェンジ演出を最後まで実行可能に構成している。このように構成することで、背景チェンジ演出の進行度合いと、変動演出の進行度合いと、を比較しなが

10

20

30

40

50

ら、今回の特別図柄変動期間中に背景チェンジ演出が最後まで実行されるか否かを予測する楽しみを提供することができる。

【 1 9 4 4 】

なお、本第 1 3 制御例では、特別図柄変動の変動時間として 6 0 秒（+ 加算時間）が最長の変動時間となるように構成しているが、これに限ること無く、6 0 秒よりも長い（例えば、9 0 秒）の変動時間を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出結果が表示されるまでの期間が十分に残っている状態で、背景チェンジ演出の演出結果によって大当たり当選の有無を遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して背景チェンジ演出に興味を持たせ易くすることができる。また、上述した通り、複数の特別図柄変動に跨がって背景チェンジ演出が実行される場合には、背景種別が切り替わった地点から再度背景チェンジ演出が実行されるように構成していることから、特別図柄変動の開始タイミングにて表示される背景種別に応じて、背景チェンジ演出を最後まで実行するために要する期間の長さを異ならせることができる。よって、変動時間が 6 0 秒未満の大当たり変動が実行された場合であっても、その大当たり変動期間中に背景チェンジ演出を最後まで実行させることが可能となるため、背景チェンジ演出を最後まで実行させる頻度を高めることができる。なお、本第 1 3 制御例における大当たり遊技は、右打ちを行うことで多量の賞球を得られる一方で、発射を停止した場合は賞球を得ることなく終了されるため、第 1 3 制御例における大当たり遊技は、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態の別形態である。また、本第 1 3 制御例では、大当たり中であってもオープニング期間が経過するまでは賞球を得られる状態とならないため、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態の別形態でもある。

【 1 9 4 5 】

< 第 1 4 制御例 >

次に、図 5 5 8 から図 5 8 0 を参照して、第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 2 制御例に対して、確変状態が継続する期間の長さを変更した点と、確変状態中に実行される演出の態様を決定する処理の内容と、特別図柄の変動演出として大当たり当選の期待度を示唆可能な各種予告演出の態様を決定する処理の内容と、を異ならせている点で相違している。ここで、従来より、特定の遊技状況が設定されている遊技期間中（モード期間中）において、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず、特定の演出（モード演出）を継続して実行させる遊技機が知られており、モード演出を実行することにより、特別図柄抽選を実行していない場合であっても、現在の遊技状況を遊技者に分かり易く把握することができるものであった。しかしながら、従来型のパチンコ機 1 0 では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行され、特別図柄抽選の結果を示す変動演出が実行された場合に、モード演出と変動演出とが独立して実行されてしまうだけであり、遊技者の演出効果を図ることが出来ないという問題があった。そこで、本第 1 4 制御例では、モード演出が実行されている最中に特別図柄抽選が実行された場合において、その特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、モード演出が実行されている遊技状況において特別図柄抽選を実行した場合に、モード演出と変動演出とを複合させた複合演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、上述した通り、モード演出は、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されるものであることから、モード演出の演出態様の一部を用いて変動演出を実行する場合には、モード演出の実行状況を判別した上で変動演出の演出態様を決定する必要があり、実行されている各種演出を管理するための処理負荷が増大してしまうという問題があった。

【 1 9 4 6 】

これに対して、本第 1 4 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて特定の遊技期間（確変状態）が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置 1 1 4 が表示

10

20

30

40

50

用コマンドを受信したことに基づいてモード演出（鳥を飛行させる演出）を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様（鳥を止まり木に停止させる演出態様）を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド（鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド）を表示制御装置 114 へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置 114 にて、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、1 の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要がなくなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。さらに、本第 14 制御例におけるパチンコ機 10 では、モード演出の実行状況（鳥の飛行位置）に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様（止まり木に停止させる態様）へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

10

**【 1947 】**

加えて、本第 14 制御例におけるパチンコ機 10 では、表示制御装置 114 側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた（早めた）特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置 113 では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。なお、本第 14 制御例におけるパチンコ機 10 では、表示制御装置 114 側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 113 にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置 114 にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第 14 制御例におけるパチンコ機 10 では、確変状態が設定されている遊技期間を大きく 3 つの期間（第 1 確変期間、第 2 確変期間、第 3 確変期間）に区分けし、各期間にて異なる演出が実行されるように構成している。

20

30

40

**【 1948 】**

具体的には、大当たり遊技終了直後から特別図柄抽選が 10 回実行されるまでの期間を第 1 確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が 11 回から 50 回までの期間を第 2 確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が 51 回から 70 回までの期間を第 3 確変期間、大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が 71 回から 74 回までの期間を第 3 確変期間、と設定するように構成している。そして、第 1 確変期間中は、比較的長めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成しており、確変期間が経過する程、短めの変動時間の特別図柄変動が実行されるように構成している。このように構成すること

50

で、短時間で過剰に大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、確変状態中の遊技期間が無用に長くなってしまい、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第14制御例におけるパチンコ機10では、確変大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が継続する期間（ST期間）として、特別図柄抽選が74回実行されるまでの期間（ST74回）を設定し、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が継続する期間（時短期間）として、特別図柄抽選が70回実行されるまでの期間（時短70回）を設定可能に構成している。つまり、確変大当たりで当選した場合には、確変状態にて特別図柄抽選を70回実行可能に構成し、その後、第2確変状態にて特別図柄抽選を4回実行可能に構成している。このように構成することで、確変状態中に獲得した第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を用いた第2特別図柄抽選を、特別図柄の高確率状態である第2確変状態中に実行させることができるため、特図2保留を上限数（4個）獲得した状態で確変状態が終了することを目指し、確変状態が終了するまで意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、第2確変状態が設定されている期間（第4確変期間）中は、確変状態中とは異なる専用の演出が実行される。

10

## 【1949】

そして、本第14制御例におけるパチンコ機10では、第3確変期間中において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、4種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第3図柄表示装置81の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。そこで、本第14制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（2曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第3図柄表示装置81の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第3図柄表示装置81の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。

20

30

40

## 【1950】

加えて、本第14制御例におけるパチンコ機10では、1回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。ここで、従来より、1回の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して、複数の表示態様を段階的に設定可能に構成し、各表示態様の選択割合を特別図柄抽選の結果に応じて異ならせるように構成することで、各予告演出として表示される各表示態様が示す段階数に基づいて大当たり当選の有無を遊技者に予測させることが可能なパチンコ機10が知られている。このようなパチンコ機10では、1回の変動演出中に実行される複数の予告演出として表示される表示態様の組合せを多様

50

なものとするために、予告演出毎に表示態様を決定する処理を実行する構成が知られている。このように構成することで、各予告演出に対して表示される表示態様の種別を規定した演出パターンを複数の演出パターンの中から決定する処理を実行する構成と比して、1回の変動演出中に実行される複数の予告演出のバリエーションを容易に増加させることができるものであった。しかしながら、特別図柄抽選の結果に基づいて各予告演出の表示態様を個々に決定可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選した特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、大当たり当選時に選択され易い表示態様が設定され易く、外れである特別図柄抽選に対応する変動演出では、各予告演出の表示態様として、外れ時に選択され易い表示態様が設定され易くなってしまい、演出パターンが乏しくなってしまうという問題があった。また、特別図柄抽選の結果に応じて、各予告演出の表示態様が決定されるため、例えば、外れの場合に選択され易い表示態様の予告演出が多数実行された状態で大当たり当選が報知されるといった意外性のある演出を実行させ難くなるという問題があった。

10

#### 【1951】

これに対して、本第14制御例では、各予告演出の表示態様を選択した後に、その選択結果を判別し、所定の予告演出として特定の表示態様を選択されている場合には、複数の予告演出のうち、所定の予告演出以外の予告演出の表示態様を、選択されている表示態様とは異ならせて決定可能に構成している。具体的には、所定の予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が高い表示態様（大当たり変動の方が、外れ変動よりも選択され易い表示態様）が選択されている場合は、他の予告演出の表示態様を、大当たり当選の期待度が低い表示態様（大当たり変動よりも外れ変動の方が選択され易い表示態様）を決定可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選の期待度が低い予告演出ばかり実行される変動演出であっても大当たり当選する可能製を残すことができる。一方、各予告演出の表示態様として、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を選択された場合には、他の予告演出の表示態様として大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、1回の変動演出中に実行される複数の予告演出のうち、1の予告演出にて大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様が表示された場合に、他の予告演出に対しても大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様を表示させ易くすることができる。よって、大当たり当選の期待度が極めて高い表示態様（特殊態様）で1の予告演出が実行された場合には、他の予告演出も特殊態様で実行し易くなるため、遊技者が特殊態様の予告演出を見逃してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【1952】

<第14制御例における演出内容について>

次に、図558から図563を参照して、本第14制御例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第14制御例におけるパチンコ機10は、上述した通り、確変状態中に実行される演出と、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部である予告演出の内容と、で上述した第12制御例と相違している。以下、上述した第12制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出と相違する演出内容について説明をする。まず、図558から図560を参照して、確変状態が設定される遊技期間のうち、第1確変期間（大当たり遊技が終了してから特別図柄抽選が10回実行されるまでの期間）にて実行される鳥飛行演出の演出内容について説明をする。図558(a)は、鳥飛行演出中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示画面の一例を示した図であって、図558(b)は、鳥飛行演出中における鳥ストック表示にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図559(a)は、鳥ストック表示から変動演出の演出態様へと切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であって、図559(b)は、鳥飛行演出終了後に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図であって、図560は、特定タイミングで鳥ストック表示を実行できなかった場合における表示内容を示した図である。本第14制御例におけるパチンコ機10は、確変状態が設定されると、図558(a)に示した通り、特別図柄抽選の実行有

40

50

無に関わらず、鳥を模したキャラクタ1800が、第3図柄表示装置81の表示画面の主表示領域Dmを飛行するモード演出が実行される。図558(a)に示した表示画面は、第2特別図柄変動が実行されている最中であるため、小表示領域Dm2には第2特別図柄が変動中であることを示す表示態様(図では矢印で表示)が表示されているが、実際は、大当たり遊技の終了後に第3図柄表示装置81の表示面に表示される。

【1953】

なお、キャラクタ1800の表示タイミングはこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中の特定タイミング(例えば、大当たり遊技の最終ラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間)からキャラクタ1800を主表示領域Dmに表示するように構成しても良く、この場合、エンディング期間中にキャラクタ1800が表示されることにより、遊技者に対して実行中の大当たり遊技が確変大当たりであることを初めて報知するように構成しても良い。また、確変状態が設定されてから所定時間(例えば、30秒)が経過した場合にキャラクタ1800を表示するように構成しても良い。つまり、確変状態における特別図柄変動が少なくとも1回は終了し得る期間を空けてキャラクタ1800を表示するように構成しても良い。このように構成することで、現在設定されている遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。そして、主表示領域Dmには、キャラクタ1800が停止表示される止まり木1801が表示されており、副表示領域Dsには、鳥飛行演出の演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「鳥の動きに注目」の文字が表示されている。このように構成することで、鳥飛行演出が実行された場合において、飛行中のキャラクタ1800が特殊な動きをするのではと、遊技者にキャラクタ1800を注視させることができる。そして、第1確変期間中(キャラクタ1800飛行中)に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として、キャラクタ1800を用いた演出態様が決定された場合には、キャラクタ1800を止まり木1801に止まらせる演出が実行される。図558(b)では、キャラクタ1800が地点A付近を飛行している状態から止まり木1801に向かって飛行(図では実線の矢印で飛行経路を表示)し、その後止まり木1801に停止している状態が表示されている。

【1954】

なお、本第14制御例では、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ1800を用いた演出態様が決定された場合に、変動演出における演出タイミングを示す情報が表示用コマンドとして表示制御装置114へと出力され、表示制御装置114は、演出態様を示す情報を含む表示用コマンドを受信した場合に、その演出タイミングと、キャラクタ1800の表示位置と、に基づいて、キャラクタ1800が止まり木1801へと到達するための飛行経路を決定可能に構成されており、少なくとも、図558(b)に示した通り、地点A付近をキャラクタ1800が飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Aから止まり木1801に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図558(b)に実線で示した軌跡でキャラクタ1800が飛行する演出が実行される。また、キャラクタ1800が地点B付近を飛行している状態で上述した表示用コマンドを受信した場合には、地点Bから止まり木1801に向かって飛行する飛行パターンが決定され、図558(b)に点線にて示した軌跡でキャラクタ1800が飛行する演出が実行される。このように、キャラクタ1800がモード演出として飛行し得る複数の地点(地点A、地点B)から止まり木1801へと飛行させるための表示パターンを予め用意しておくことで、特別図柄抽選の有無に関わらず、第1確変期間が設定されたこに基づいて実行されるモード演出の演出態様を、変動演出の演出態様として用いやすくすることができる。なお、図558(b)に示した図では、キャラクタ1800が止まり木1801に向かって飛行する経路として2種類の飛行経路を示したが、これに限ること無く、3種類以上の飛行経路を設けても良く、より多くの種類の飛行経路を設けるように構成することで、モード演出の演出態様を、よりスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。

【1955】

そして、止まり木1801に停止しているキャラクタ1800は、変動演出の経過期間



が特定期間となるまで、止まり木 1801 に停止し続け、特定期間に到達すると、図 559 (a) に示した通り、キャラクタ 1800 が止まり木 1801 から飛び立つ演出が実行され、その後、図 559 (b) に示した通り、主表示領域 Dm の中央部に枠ボタン 22 を模したボタン Ba1 が表示され、遊技者に対して枠ボタン 22 を操作 (押下) させる案内表示態様として、主表示領域 Dm の上方に「ボタン push」の文字が表示され、ボタン Ba に対して、押下を促す下矢印が付される。そして、主表示領域 Dm の左右端には、花を模した左花アイコン ha1 と、右花アイコン ha2 が表示され、副表示領域 Ds には、実行中の演出の演出内容を案内するための案内表示態様として「花が光れば大当たり！！」の文字が表示される。このように構成することで、枠ボタン 22 を押下したことに基  
 10  
 いて花アイコン ha1, ha2 が光ることを期待させながら遊技者に枠ボタン 22 を押下させることができる。また、上述した通り、本第 14 制御例では、キャラクタ 1800 が地点 A、又は地点 B から止まり木 1801 へと到達させるための飛行経路に対応する演出データを予め有しており、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行される制御処理によって変動演出としてキャラクタ 1800 を用いた演出態様が決定されたことを示す表示用コマンドを表示制御装置 114 が受信したことに基  
 20  
 づいてキャラクタ 1800 を止まり木 1801 へと移動させる表示制御が実行されるが、例えば、表示用コマンドを受信してから所定期間 (0.5 秒) の範囲内にてキャラクタ 1800 が地点 A、又は地点 B に到達し得ない場合がある。つまり、主表示領域 Dm に表示されるキャラクタ 1800 の飛行演出は、特別図柄変動の有無に関わらず実行されるものであり、音声ランプ制御装置 113 から表示用コマンドを受信するタイミングと、キャラクタ 1800 の飛行位置とは  
 20  
 全く関連性が無いため、表示用コマンドを受信してから所定期間 (0.5 秒) の範囲内にてキャラクタ 1800 が地点 A、又は地点 B に到達し得ない場合がある。

#### 【1956】

ここで、キャラクタ 1800 がどこを飛行している状況であっても、スムーズに止まり木 1801 へと移動させるためには、例えば、キャラクタ 1800 を止まり木 1801 へと到達させる飛行経路に関する演出データを予め複数 (地点 A ~ 地点 Z までのそれぞれに対応する演出データ) 有しておく必要があるが、この場合、演出データの容量が大きくなってしまい、他の演出データの容量を圧迫してしまう虞があった。また、飛行経路に関する演出データは、必ず演出に用いられる訳では無く、表示用コマンドを受信したタイ  
 30  
 ミングに応じた演出データが用いられるだけであるため、無用に飛行経路に関する演出データを有することになるという問題もあった。これに対して、本第 14 制御例では、図 560 に示した通り、表示用コマンドを受信してから所定期間 (0.5 秒) の範囲内にてキャラクタ 1800 が地点 A、又は地点 B に到達し得ない地点 C をキャラクタ 1800 が飛行しているタイ  
 30  
 ミングで音声ランプ制御装置 113 から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の抽選結果が大当たりである場合には、地点 C から地点 B まで 1 秒間の飛行演出を継続 (図では実線で表示) させた後、地点 B から止まり木 1801 に到達させる飛行経路 (図では点線で表示) で飛行させる表示制御を実行される。つまり、大当たり当選変動である場合には、表示用コマンドに対して、止まり木 1801 へとキャラクタ 1800 を到達させるタイ  
 40  
 ミングが 1 秒間遅延する演出表示が第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて表示されるように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 にて決定された演出態様 (キャラクタ 1800 を用いた演出態様) に対応させて音声出力装置 226 から出力される音声 (例えば、止まり木 1801 にキャラクタ 1800 が止まる効果音など) と、第 3 図柄表示装置 81 の表示面にて表示される表示態様とに 1 秒のズレ (違和感) が生じる違和感演出を実行することができる。

#### 【1957】

よって、違和感演出が実行されたことに気付いた遊技者に対してのみ、今回の変動演出が大当たり変動に対応する変動演出であることをいち早く察知することができる。なお、表示用コマンドを受信してから所定期間 (0.5 秒) の範囲内にてキャラクタ 1800 が地点 A、又は地点 B に到達し得ない地点 C をキャラクタ 1800 が飛行しているタイ  
 50  
 ミングで音声ランプ制御装置 113 から表示用コマンドを受信した場合であって、当該変動の



抽選結果が外れである場合には、キャラクタ1800が止まり木1801に止まる演出がキャンセルされるように構成している。これにより、外れ当選時には違和感演出を実行しないように構成することができる。次に、図561及び図562を参照して、確変大当たり遊技終了後の特別図柄抽選回数が51回から70回までの期間である第3確変期間中に実行されるメロディーゾーン中における演出内容について説明をする。図561(a)は、メロディーゾーンが実行された直後に表示される表示画面の一例を示した図であり、図561(b)は、メロディーゾーン中に楽曲が切り替わる際に表示される表示画面の一例を示した図であり、図562は、メロディーゾーン中において、短期間にて同一楽曲が再生された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図561(a)に示した通り、メロディーゾーンが実行されると、表示領域Dm1Jにはメロディーゾーンの残期間が表示され、主表示領域Dmの上方には現在がメロディーゾーン中であることを示す「メロディーゾーン」の文字が表示され、副表示領域Dsには「メロディーゾーン突入」の文字が表示される。そして、表示領域Dm2Jには、曲履歴として、現在再生されている楽曲を示す「曲A」が表示される。その後、特別図柄抽選が進行し、楽曲が「曲A」から「曲B」に切り替わると、図561(b)に示した通り、表示領域Dm2Jに曲履歴として「曲Aから曲B」が表示され、主表示領域Dmの左下側に、今回再生される「曲B」を紹介する表示態様が表示される。このように構成することで、新たに再生される楽曲の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。また、副表示領域Dsには「心機一転がんばろう」の文字が表示される。

10

#### 【1958】

20

その後、「曲B」から再度「曲A」へと切り替わると、図562に示した通り、表示領域Dm2Jに曲履歴として「曲A、曲B、曲A」が表示されるが、主表示領域Dmの左下側に、曲紹介の表示態様が表示されない。つまり、表示領域Dm2Jの曲履歴内に重複して表示される楽曲が再生される場合には、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示されないように構成している。なお、本第14制御例では、今回再生される楽曲を紹介する表示態様が表示される表示領域に何ら別の表示がされない例を示しているが、これに限ること無く、今回再生される楽曲を紹介する表示態様を表示しない条件が成立した場合にのみ遊技者に視認可能となる表示態様を表示するように構成しても良い。また、特定期間内に同一の楽曲が再生される場合には、楽曲のリズムやジャンルを異ならせるように音声制御処理を施して出力するように構成しても良いし、最初に紹介される楽曲情報よりも詳細な楽曲情報を表示するように構成しても良い。次に、図563、及び図564を参照して、本第14制御例にて実行される変動演出にて設定される各種予告演出の演出内容について説明をする。図563(a)は、変動演出開始時に実行される予告演出(予告A)中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図563(b)は、リーチ演出の前半期間にて実行される予告演出(特殊予告A)中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図564は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと種別を示した図である。次に、図565を参照して、本第14制御例において確変状態が設定された場合に実行される各種変動演出(演出モード)の移行内容について説明をする。図565は、確変状態中に実行される変動演出(演出モード)の流れを模式的に示した図である。図565に示した通り、本第14制御例では、確変残回数、時短残回数に基づいて異なる演出モードの変動演出を実行可能に構成している。

30

40

#### 【1959】

具体的には、確変状態が設定されてから10回の特別図柄変動が実行されるまでの期間は、鳥ストックゾーンが設定され、その後、40回の特別図柄変動が実行されるまで、確変演出ゾーンが設定され、その後、20回の特別図柄変動が実行されるまでメロディーゾーンが設定され、時短残回数が0となり第2確変状態となる最後の4回転に対して引き戻しゾーンが設定されるように構成している。このように、確変状態が設定されてからの経過期間(特別図柄変動回数)に応じて、異なる演出モードを設定することで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【1960】

50

< 第 1 4 制御例における電氣的構成について >

次に、図 5 6 6 から図 5 7 3 を参照して、本第 1 4 制御例における電氣的構成について説明をする。本第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部と、R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部と、R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。まず、図 5 6 6 ( a ) を参照して、本第 1 4 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成について説明をする。図 5 6 6 ( a ) は、本第 1 4 制御例における R O M 2 0 2 の構成を模式的に示した図である。図 5 6 6 ( a ) に示した通り、本第 1 4 制御例では、上述した第 1 2 制御例に対して、第 1 当たり乱数  
10  
テーブル 2 0 2 j a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 L a を、変動パターン選択テーブル 2 0 2 j b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 L b を、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 L d を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 L a は、上述した第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 j a に対して、大当たり当選と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の範囲を異ならせている点で相違している。図 5 6 7 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 L a の内容を模式的に示した図である。図に示したとおり、特別図柄の低確率状態では 1 / 3 0 0 の確率で、特別図柄の高確率状態では 1 / 5 0 の確率で大当たり当選するように規定されている。大  
20  
当たり種別選択テーブル 2 0 2 L d は、上述した大当たり種別選択テーブル 2 0 2 j d ( 図 5 0 5 参照 ) と同様に、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【 1 9 6 1 】

次に、図 5 6 7 ( b ) を参照して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 L d に規定されている内容について説明をする。図 5 6 7 ( b ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 L d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 5 6 7 ( b ) に示した通り、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 L d には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応付けて 3 種類の大当たり種別 ( 大当たり A 5 2 、大当たり B 5 2 、大当たり C 5 2 ) が規定  
30  
されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 3 4 」の範囲に対して「大当たり A 5 2 」が、「 3 5 ~ 6 9 」の範囲に対して「大当たり B 5 2 」が、「 7 0 ~ 9 9 」の範囲に対して「大当たり C 5 2 」が、それぞれ規定されている。大当たり種別「大当たり A 5 2 」は、大当たりのラウンド数が 1 0 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 7 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 7 4 」が設定される大当たり種別である。大当たり種別「大当たり B 5 2 」は、大当たりのラウンド数が 7 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 7 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 7 4 」が設定される大  
40  
当たり種別である。大当たり種別「大当たり C 5 2 」は、大当たりのラウンド数が 4 ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値に「 7 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 7 4 」が設定される大当たり種別である。つまり、本第 1 4 制御例では、何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確変状態であり、その確変状態の終了条件も同一の終了条件が設定される。よって、大当たり遊技のラウンド数が最も大きい大当たり A 5 2 が遊技者に最も有利な大当たり種別となり、大当たり遊技のラウンド数が最も小さい大当たり C 5 2 が遊技者に最も不利な大当たり種別となる。

【 1 9 6 2 】

変動パターン選択テーブル 2 0 2 l b は、特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、設定されている遊技状態や、実行される特別図柄変動回数に応じて異なる変動パターンが規定されている。ここで、図 5 6 8 ( a ) を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 L b に規定されている内容について説明をする。図  
50

568(a)は、変動パターン選択テーブル202Lbに規定されている内容を模式的に示した図である。図568(a)に示した通り、通常用テーブル202Lb1、確変用テーブル202Lb2、第2確変用テーブル202Lb3を有している。なお、通常用テーブル202Lb1、確変用テーブル202Lb2、第2確変用テーブル202Lb3のそれぞれに規定されている内容は、図568(a)、図568(b)、図569に示した通りである。図566(b)に戻り、主制御のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図566(b)は、本第14制御例におけるRAM203の構成を示した図である。図566(b)に示した通り、変動実行フラグ203Laと、変動順格納エリア203Lbを追加した点で相違し、それ以外は上述した第12制御例のRAM203と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。本第14制御例では、入賞情報を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能(所謂、変動順消化)に構成している。変動実行フラグ203Laと、変動順格納エリア203Lbとは、この変動順消化制御を実現するために追加された構成である。変動実行フラグ203Laは、第1特別図柄が優先に変動されるか、第2特別図柄が優先に変動されるかを示すフラグである。なお、このフラグは、電断時にもバックアップされる領域であり、RAMクリア等された初期状態では、第1特別図柄が優先に設定されているものである。

10

#### 【1963】

変動順格納エリア203Lbは、第1特別図柄保留球格納エリア203aと、第2特別図柄保留球格納エリア203bと、に記憶されている各保留データ(保留図柄)について入賞順序を記憶するエリアである。この変動順序格納エリア203Lbには、8個の記憶エリアが設定されており入賞した順に先の記憶エリアに順序が記憶される。なお、特別図柄の変動開始に基づいて、記憶エリアもシフトされるものである。次に、図570(a)を参照して、本第14制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図570(a)は、ROM222の構成を模式的に示した図である。図570(a)に示した通り、上述した第12制御例のROM222に対して、予告態様選択テーブル222La、予告態様シナリオ選択テーブル222Lb、楽曲選択テーブル222Lcを追加している点で相違している。予告態様選択テーブル222Laは、変動演出中に実行される各予告演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、図571に示した通り、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群223f1~f4の値と、に基づいて異なる表示態様が規定されている。なお、詳細な説明は省略するが、本第14制御例では、演出カウンタ群223f1~f4を有しており、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際には、異なる演出カウンタ223f1~f4の何れか値を参照するように構成している。このように構成することで、同一タイミングで複数の演出態様を決定する際に同一の組合せばかり決定してしまうことを抑制することができる。なお、演出カウンタ223f1~f4のそれぞれは、演出カウンタ群223fと同様に随時値が更新されるカウンタで構成している。

20

30

#### 【1964】

図571に示した通り、各予告種別に対して、大当たり当選時に選択され易い表示態様(演出態様)と、大当たり当選時に選択され難い表示態様(演出態様)と、がそれぞれ規定されている。よって、1の変動演出にて実行される各予告種別の選択傾向としては、大当たり当選に対応する変動演出では、大当たり当選時に選択され易い表示態様(演出態様)が選択され易く、外れに対応する変動演出では、外れ時に選択され易い表示態様(演出態様)が選択され易くなる。このように構成することで、変動演出期間の多岐に渡って実行される各予告種別(図564参照)にて実行される予告演出の演出態様を把握することで、今回の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ易くすることができる。しかしながら、予告態様選択テーブル222Laを参照して各予告演出の予告種別を決定した場合には、遊技者に意外性のある変動演出、例えば、変動演出の前半期間に実行される予告演出では外れ時に選択され易い予告種別の予告演出が実行され、後半期間に実行される予告演出のみ大当たり当選時に選択され易い予告種別の予告演出が実行される大当たり変動演出の実行頻度が低くなるという問題があった。これに対して、本第14制御例では、所定の設

40

50

定条件が成立した場合に、予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b を参照して、変動演出全体で実行される各予告演出の予告種別を決定するように構成している。ここで、図 5 7 2 を参照して予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b の内容について説明をする。図 5 7 2 は予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b に規定されている内容を示した図である。図 5 7 2 に示した通り、予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b は、特殊予告種別に応じて、特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ群 2 2 3 f 1 ~ f 4 の値と、に応じて異なるシナリオ種別が規定されている。そして、各シナリオ種別には、予告態様選択テーブル 2 2 2 L a では選択され難い組合せの予告種別が規定されている。このように構成することで、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができる。

10

#### 【 1 9 6 5 】

楽曲選択テーブル 2 2 2 L c は、メロディーゾーン中において新たな楽曲選択条件が成立した場合に新たに再生させる楽曲を選択する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図 5 7 3 を参照して、楽曲選択テーブル 2 2 2 L c の内容について説明をする。図 5 7 3 は楽曲選択テーブル 2 2 2 L c に規定されている内容を示した図である。図 5 7 3 に示した通り、楽曲選択テーブル 2 2 2 L c には、現在設定中の楽曲の種別と、特別図柄抽選の結果と、演出カウンタ群 2 2 3 f 1 ~ f 4 の値とに対応させて新たに選択される楽曲が規定されている。図 5 7 3 に示した通り、基本的には、曲 A、曲 B、曲 C、曲 D の順に楽曲が選択され易くなるように構成している。つまり、表示画面に表示される表示領域 D m 2 J の曲履歴（図 5 6 1 ( a ) 参照）に、同一種別の楽曲が表示され難くなるように選択楽曲が規定されている。一方、楽曲選択条件が成立した時点における特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、外れである場合よりも、表示画面に表示される表示領域 D m 2 J の曲履歴（図 5 6 1 ( a ) 参照）に、同一種別の楽曲が表示され易くなるように構成している。このように構成することで、メロディーゾーン中に再生される楽曲に応じて特別図柄抽選の結果を予測するという楽しみを提供することができる。なお、これに限ること無く、大当たり当選時のみ選択可能な楽曲を設けても良い。このように構成することで、楽曲が切り替わる度に大当たり当選専用の楽曲が再生されることを遊技者に期待させることができる。図 5 7 0 ( b ) に戻り、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 5 7 0 ( b ) は、本第 1 4 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示した図である。図 5 7 0 ( b ) に示した通り、予告情報格納エリア 2 2 3 L a、楽曲情報格納エリア 2 2 3 L b、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c、確変中カウンタ 2 2 3 L d を追加した点で相違し、それ以外は上述した第 1 2 制御例の R A M 2 2 3 と同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。予告情報格納エリア 2 2 3 L a は、変動演出の演出態様として決定された各種予告演出の予告種別を格納するための記憶領域である。

20

30

#### 【 1 9 6 6 】

楽曲情報格納エリア 2 2 3 L b は、メロディーゾーン中に選択された楽曲に関する情報を格納するための記憶領域であって、現在設定中の楽曲に関する情報に加え、過去に設定された楽曲に関する情報も記憶可能に構成されている。メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c は、演出モードとしてメロディーゾーンが設定されていることを示すためのフラグであって、メロディーゾーンが設定されている場合にオンに設定される。このメロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されている場合に、楽曲を選択するための処理が実行される。確変中カウンタ 2 2 3 L d は、確変状態中に実行された特別図柄抽選（変動演出）の回数を計測するためのカウンタであって、確変状態中に新たな変動演出を実行する毎に値が更新される。

40

#### 【 1 9 6 7 】

< 第 1 4 制御例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について >

次に、図 5 7 4、及び、図 5 7 5 を参照して、本第 1 4 制御例にて実行される主制御装置 1 1 0 の制御処理のうち、上述した第 1 2 制御例にて実行される主制御装置 1 1 0 の制御処理と異なる処理内容について説明をする。本第 1 4 制御例では、上述した通り、特別

50

図柄抽選の実行順序を上述した第12制御例と異ならせている。つまり、上述した第12制御例では、特図1保留と特図2保留とを共に有している状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合には、特図2保留を用いた第2特別図柄抽選を優先して実行する特図2優先変動方式を採用しているのに対して、本第14制御例では、特別図柄種別に関わらず、入賞情報(特図保留)を獲得した順に特別図柄抽選を実行可能に構成している点で相違している。まず、図574を参照して、特別図柄変動処理(S104K)の内容について説明をする。図574は、特別図柄変動処理(S104K)の処理内容を示したフローチャートである。図574に示した通り、特別図柄変動処理(S104K)は、上述した特別図柄変動処理(図513参照)に対して、新たな特別図柄変動を開始させるために実行される処理の内容と、実行中の特別図柄変動が停止表示する際に実行される処理の内容と、を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。特別図柄変動処理(S104K)が実行されると、まず、上述した特別図柄変動処理(図513参照)と同一のS201~S203の処理が実行される。その後、変動実行判定処理(S201K)を実行する。この変動実行判定処理(S201K)の詳細については、図575を参照して後述するが、新たに実行する特別図柄変動の種別を判定するための処理が実行される。S201Kの処理を終えると、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図2(第2特別図柄)であるかを判別し(S202K)、特図2であると判別した場合は(S202K:Yes)、上述した特別図柄変動処理(図513参照)のS205~S207, S201H、およびS252の各処理と同一のS203K~S207Kの処理を実行し、本処理を終了する。一方、S201Kの処理において、特図2では無いと判別した場合は(S201K:No)、次に、新たに実行される特別図柄変動の種別が特図1(第1特別図柄)であるかを判別し(S208K)、特図1であると判別した場合は(S208K:Yes)、上述した特別図柄変動処理(図513参照)のS211~S213, S201H、およびS252の各処理と同一のS209K~S211K, S206K、およびS207Kの各処理を実行し、本処理を終了する。また、S208Kの処理において、特図1では無いと判別した場合は(S208K:No)、そのまま本処理を終了する。また、S217の処理において、今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合は(S217:Yes)、上述した特別図柄変動処理(図513参照)に対して、更新処理(図513のS204H)に代えて更新処理(S212K)を実行し、処理をS220へと移行する。次に、図575を参照して、特別図柄変動処理(図574参照)にて実行される変動実行判定処理(S201K)の詳細について説明する。図575は、この変動実行判定処理(S201K)の処理内容を示したフローチャートである。この変動実行判定処理(S201K)は、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81で行われる特別図柄変動を、第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bの、どちらの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて実行するかを判定するための処理である。変動実行判定処理(S201K)では、まず、変動実行フラグ203Laに0を設定することで、初期化を行い(S251K)、変動順格納エリア203Lbのデータを取得する(S252K)。その後、変動順格納エリア203Lbのデータをシフトする(S253K)。S253Kの処理では、変動順格納エリア203Lbの第1エリア~第8エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第1エリア 実行エリア、第2エリア 第1エリア、第3エリア 第2エリア、第4エリア 保留第3エリア、第5エリア 第4エリア、第6エリア 第5エリア、第7エリア 保留第6エリア、第8エリア 保留第7エリア、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、実行エリアのデータが特図1(1)であるか否かを判定する(S254K)。S254Kの処理にて、実行エリアのデータが特図1(1)であると判定された場合(S254K:Yes)、変動実行フラグ203Laを特図1で変動実行(1)に設定し(S255K)、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。一方、実行エリアのデータが特図1(1)でないと判定された場合(S254K:No)、実行エリアのデータが特図2(2)であるか否かを判定する(S256K)。S256Kの処理に

10

20

30

40

50

て、実行エリアのデータが特図 2 ( 2 ) であると判定された場合 ( S 2 5 6 K : Y e s )、変動実行フラグ 2 0 3 L b を特図 2 で変動実行に設定し ( S 2 5 7 K )、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。S 2 5 6 K の処理にて、実行エリアのデータが特図 2 ( 2 ) でないと判定された場合 ( S 2 5 6 K : N o )、変動実行する保留球が無い場合、変動実行フラグ 2 0 3 L b が初期状態のまま、本処理を終了し、特別図柄変動処理へ戻る。この変動実行判定処理 ( 図 5 7 5 参照 ) を実行することで、変動順格納エリア 2 0 3 L b に格納されている各種保留記憶 ( 特図保留 ) を、格納した順に特別図柄変動させることができる。

#### 【 1 9 6 8 】

< 第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

次に、図 5 7 6 から図 5 8 0 を参照して、本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 1 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理は、上述した第 1 2 制御例に対して、変動表示設定処理 ( 図 5 5 2 の S 4 1 0 4 J ) に代えて変動表示設定処理 ( 図 5 7 6 の S 4 1 0 4 K ) を、変動演出設定処理 ( 図 5 5 3 の S 5 0 1 4 J ) に代えて変動演出設定処理 ( 図 5 7 8 の S 5 0 1 4 K ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 5 7 6 を参照して変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 K ) の処理内容について説明をする。図 5 7 6 は、変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 K ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 0 4 K ) では、上述した変動表示設定処理 ( 図 5 5 2 の S 4 1 0 4 J 参照 ) に対して、楽曲切替処理 ( S 4 9 0 1 K ) を実行する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。ここで、図 5 7 7 を参照して、楽曲切替処理 ( S 4 9 0 1 K ) の処理内容について説明をする。図 5 7 7 は、楽曲切替処理 ( S 4 9 0 1 K ) の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲切替処理 ( S 4 9 0 1 K ) では、メロディーゾーン中における楽曲の選択処理が実行される。楽曲切替処理 ( S 4 9 0 1 K ) が実行されると、まず、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されているかを判別し ( S 4 9 5 1 K )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 4 9 5 1 K : Y e s )、楽曲切替条件が成立しているかを判別し ( S 4 9 5 2 K )、成立していると判別した場合は ( S 4 9 5 2 K : Y e s )、楽曲情報格納エリア 2 2 3 L b から現在の楽曲を示す情報を読み出し ( S 4 9 5 3 K )、楽曲選択テーブル 2 2 2 L c を参照して次の楽曲を決定し ( S 4 9 5 4 K )、決定した楽曲を楽曲情報格納エリア 2 2 3 L b の現在の楽曲を記憶させる楽曲エリアに格納し、格納済の楽曲情報を履歴エリアへとシフトする ( S 4 9 5 5 K )。

#### 【 1 9 6 9 】

その後、今回決定した楽曲と、同一の楽曲が履歴エリアに格納されているかを判別し ( S 4 9 5 6 K )、格納されていないと判別した場合は ( S 4 9 5 6 K : N o )、決定した楽曲の情報 ( タイトル ) を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 9 5 7 K )、本処理を終了する。また、S 4 9 5 6 K の処理において、格納されていると判別した場合は ( S 4 9 5 6 K : Y e s )、再度楽曲の情報が表示されてしまうことを防ぐために、S 4 9 5 7 K の処理をスキップして本処理を終了する。一方、S 4 9 5 1 K の処理においてメロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されていないと判別した場合 ( S 4 9 5 1 K : N o )、或いは、S 4 9 5 2 K の処理において楽曲切替条件が成立していない ( S 4 9 5 2 K : N o ) と判別した場合は、そのまま本処理を終了する。次に、図 5 7 8 を参照して、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 K ) の処理内容について説明をする。図 5 7 8 は、変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 K ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動演出設定処理 ( S 5 0 1 4 K ) は、上述した変動演出設定処理 ( 図 5 5 2 の S 4 1 0 4 J ) に対して、通常状態では無いと判別した場合に ( S 5 1 0 7 H : N o )、確変中演出設定処理 ( S 5 1 0 1 K ) を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。ここで、図 5 7 9 を参照して、確変中演出設定処理 ( S 5 1 0 1 K ) の処理内容について説明をする。図 5 7 9 は、確変中演

10

20

30

40

50

出設定処理 ( S 5 1 0 1 K ) の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理 ( S 5 1 0 1 K ) では、確変状態中に実行される各種演出モードに対応する演出態様を設定するための処理が実行される。

【 1 9 7 0 】

確変中演出設定処理 ( S 5 1 0 1 K ) が実行されると、まず、確変中カウンタ 2 2 3 L d の値に基づいて現在の演出モードを特定し ( S 5 1 5 1 K )、鳥ストックゾーンであるかを判別し ( S 5 1 5 2 K )、鳥ストックゾーンであると判別した場合は ( S 5 1 5 2 K )、鳥ストック演出の演出態様を抽選で決定し ( S 5 1 5 3 K )、鳥ストック演出を実行するかを判別し ( S 5 1 5 4 K )、実行すると判別した場合は ( S 5 1 5 4 K : Y e s )、決定された鳥ストック演出の態様に応じて、鳥停止タイミングを決定し ( S 5 1 5 5 K )、鳥停止タイミングを示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 1 5 6 K )、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 5 7 K )、本処理を終了する。また、 S 5 1 5 4 K の処理において鳥ストック演出を実行しないと判別した場合は ( S 5 1 5 4 K : N o )、 S 5 1 5 5 K、及び S 5 1 5 6 K の処理をスキップして、 S 5 1 5 7 K の処理へ移行する。一方、 S 5 1 5 2 K の処理において、鳥ストックゾーンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 5 2 K : N o )、次に、メロディーゾーンであるかを判別し ( S 5 1 5 8 K )、メロディーゾーンであると判別した場合は ( S 5 1 5 8 : Y e s )、次に、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 5 9 K )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 5 9 K : Y e s )、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 6 1 K )、本処理を終了する。また、 S 5 1 5 9 K の処理において、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 1 5 9 K : N o )、メロディーゾーン中フラグ 2 2 3 L c をオンに設定し ( S 5 1 6 0 K )、 S 5 1 6 1 K の処理を実行し、本処理を終了する。

【 1 9 7 1 】

S 5 1 5 8 K の処理において、メロディーゾーンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 5 8 K : N o )、次に、確変演出ゾーンであるかを判別し ( S 5 1 6 2 K )、確変演出ゾーンであると判別した場合は ( S 5 1 6 2 K : Y e s )、予告態様設定処理を実行し ( S 5 1 6 3 K )、本処理を実行する。一方、 S 5 1 6 2 K の処理において、確変演出ゾーンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 6 2 K : N o )、次に、引き戻しゾーンであるかを判別し ( S 5 1 6 4 K )、引き戻しゾーンであると判別した場合は ( S 5 1 6 4 K : Y e s )、受信した変動パターンに基づいて変動演出の演出態様を決定し ( S 5 1 6 5 K )、本処理を終了する。また、 S 5 1 6 4 K の処理において引き戻しゾーンでは無いと判別した場合は ( S 5 1 6 4 K : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 5 8 0 を参照して、予告態様設定処理 ( S 5 1 6 3 K ) の処理内容について説明をする。図 5 8 0 は、予告態様設定処理 ( S 5 1 6 3 K ) の処理内容を示したフローチャートである。この予告態様設定処理 ( S 5 1 6 3 K ) では、変動演出において実行される各予告演出の予告種別を設定するための処理が実行される。予告態様設定処理 ( S 5 1 6 3 K ) が実行されると、まず、予告態様選択テーブル 2 2 2 L a を参照して、各予告の態様を決定し ( S 5 1 8 1 K )、決定した各予告態様を予告情報格納エリア 2 2 3 L a に格納し ( S 5 1 8 2 K )、予告レベル 3 の決定があるかを判別する ( S 5 1 8 3 K )。

【 1 9 7 2 】

S 5 1 8 3 K の処理において、予告レベル 3 があると判別した場合は ( S 5 1 8 3 K : Y e s )、予告態様をシナリオ設定する条件を満たしていない ( そのままの演出を実行する ) ため、本処理を終了する。一方、 S 5 1 8 3 K の処理において、予告レベル 3 の決定が無いと判別した場合は ( S 5 1 8 3 K : N o )、予告シナリオ決定抽選を実行し ( S 5 1 8 4 K )、予告シナリオの決定があるかを判別し ( S 5 1 8 5 K )、予告シナリオの決定があると判別した場合は ( S 5 1 8 5 K : Y e s )、予告情報格納エリア 2 2 3 L a に格納されている特殊予告種別に基づいて予告態様シナリオ選択テーブル 2 2 2 L b を参照して予告態様を再決定し ( S 5 1 8 6 K )、決定した各予告態様を予告情報格納エリア 2

23Laに格納し(S5187K)、本処理を終了する。また、S5185Kの処理において、予告シナリオの決定が無いと判別した場合は(S5185K:No)、そのまま本処理を終了する。

【1973】

<第14制御例における表示制御装置114の制御処理について>

次に、図581、及び図582を参照して、本第14制御例における表示制御装置114の制御処理の処理内容について説明をする。図581は、コマンド判定処理(S6302K)の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S6302K)では、表示用鳥停止コマンドを受信したかを判別する処理(S6401K)と、表示用鳥停止コマンドを受信したと判別した場合(S6401K:Yes)に、鳥停止コマンド処理(S6417)を実行する点で上述した各制御例における表示制御装置114のコマンド判定処理と異ならせている。次に、図582を参照して、鳥停止コマンド処理(S6417)の処理内容について説明をする。図582は、鳥停止コマンド処理(S6417)を示したフローチャートである。この鳥停止コマンド処理(S6417)では、音声ランプ制御装置113から出力された表示用鳥停止コマンドに対して、鳥停止表示の表示態様を決定するための表示制御処理が実行される。以上、説明をした通り、本第14制御例では、音声ランプ制御装置113にて特定の遊技期間(確変状態)が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置114が表示用コマンドを受信したことに基いてモード演出(鳥を飛行させる演出)を実行可能に構成している。そして、変動演出の演出態様としてモード演出の演出態様の一部を用いた演出態様(鳥を止まり木に停止させる演出態様)を設定する場合には、その演出態様が実行される特定タイミングを示す表示用コマンド(鳥停止タイミングの情報を含む表示用コマンド)を表示制御装置114へと出力し、特定タイミングを示す表示用コマンドを受信した表示制御装置114にて、モード演出の実行状況(鳥の飛行位置)に基づいて、変動演出の演出態様として用いられる態様(止まり木に停止させる態様)へと可変表示させる表示制御を実行可能に構成している。このように構成することで、1の制御装置にて変動演出の演出態様、及び、モード演出の演出態様を管理する必要が無くなるため、各種演出を管理するための処理負荷を軽減することができる。

【1974】

さらに、本第14制御例におけるパチンコ機10では、モード演出の実行状況(鳥の飛行位置)に応じて、変動演出の演出態様として用いられる態様(止まり木に停止させる態様)へと可変表示させる可変表示パターンとして複数の可変表示パターンを設定可能に構成しており、変動演出にて止まり木に停止している鳥を用いた演出態様が実行される特定タイミングまでの残期間と、現在の鳥の飛行位置とに基づいて異なる可変表示パターンを設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の実行の有無に関わらず実行されているモード演出の演出態様をスムーズに変動演出の演出態様として用いることができる。加えて、本第14制御例におけるパチンコ機10では、表示制御装置114側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が大当たり当選を示す変動演出である場合に、特定タイミングよりも遅らせた(早めた)特殊タイミングで鳥を止まり木に停止させる可変表示を実行可能に構成している。つまり、音声ランプ制御装置113では、特定タイミングで鳥が止まり木に停止することを前提に変動演出における他の演出態様が設定されるにも関わらず、特定タイミングとは異なるタイミングで鳥が止まり木に停止する可変表示が実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出として実行される複数の演出態様の実行タイミングに若干のズレを意図的に生じさせることができるため、遊技者に対して違和感のある演出を提供することができる。さらに、上述した違和感のある演出が、遊技者に有利となる大当たり当選を示す変動演出にて実行されるように構成しているため、実行されている変動演出に対して違和感を持った遊技者に対して、いち早く大当たり当選したことを把握させることができる。

【1975】

10

20

30

40

50



なお、本第14制御例におけるパチンコ機10では、表示制御装置114側で適正な可変表示パターンを決定することができないと判別された場合であって、且つ、対象となる変動演出が外れを示す変動演出である場合には、鳥を止まり木に停止させる表示制御を実行しないように構成している。つまり、音声ランプ制御装置113にて決定された演出態様の一部に対して、表示制御装置114にて演出の実行を行わない制御を実行可能に構成している。このように構成することで、外れに対応する変動演出において、モード演出の演出態様の一部を用いた演出態様で変動演出が実行される頻度を不規則に低下させることが可能となる。さらに、鳥の飛行位置に対応させて予め記憶させておく鳥を止まり木に停止させるための可変表示パターンの量を削減することができる。また、本第14制御例におけるパチンコ機10では、特定の遊技期間（第3確変期間）において、様々な楽曲が再生されるメロディーゾーン演出を実行可能に構成しており、4種類の楽曲が抽選によって決定された順序で再生されるように構成している。ここで、従来より、複数の楽曲のうち特定の楽曲が選択され、選択された楽曲を再生することにより、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制している遊技機が知られている。このような遊技機では、再生される楽曲の内容についても遊技者に興味を持たせるために、新たな楽曲が再生される場合には、楽曲情報（楽曲タイトル、歌手名等）を表示画面に表示し、遊技者が興味を持ちやすくする工夫が施されている。しかしながら、遊技を継続して行う中で同一の楽曲が再生されてしまうことがあった。この場合、再生された楽曲に関する楽曲情報を既に遊技者が把握している状態であるため、遊技に関する各種情報が表示され、且つ、限られたスペースである第3図柄表示装置81の表示領域を用いて楽曲情報を表示することは、演出効果を高め難く、且つ、他の演出の邪魔になるという問題があった。

#### 【1976】

そこで、本第14制御例では、過去に再生された楽曲を数曲（2曲）記憶可能に構成しており、新たに再生される楽曲が記憶されている楽曲と同一であるかを判別可能に構成し、同一であると判別した場合には、楽曲情報を第3図柄表示装置81の表示面に表示しないように構成している。このように構成することで、無用に楽曲情報が表示されること無く、限られたスペースである第3図柄表示装置81の表示面を他の演出に有効に用いることができる。さらに、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは異なる種類の楽曲となり易くなるように構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の法が、外れである場合よりも、新たに再生される楽曲が、記憶されている楽曲とは同一種類の楽曲となり易くなるように構成している。このように構成することで、再生される楽曲の種類に応じて特別図柄抽選の結果を予測させることが可能になる。よって、遊技者に対して、過去に再生されていた楽曲情報を記憶しながら、特別図柄抽選の結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。なお、大当たり当選している場合には、同一種類の楽曲が選択され易くなるように構成し、所定期間内に同一種類の楽曲が再生される場合には、楽曲情報が表示されないように構成していることから、楽曲情報が表示される表示領域にて大当たり当選の期待度が高いことを示す表示態様（例えば「チャンス」の文字）を表示するように構成しても良い。このように構成することで、楽曲が再生される際に楽曲情報が表示されない状況を創出した場合のみ表示可能な予告演出を実行することができるため、無用な楽曲情報が遊技者に提供されてしまうことを抑制することができる。また、楽曲情報に変えて遊技者に有利な情報（特別図柄抽選の結果を示唆する情報）を提供することができる。

#### 【1977】

また、本第14制御例では、再生されている楽曲の切替条件として、特別図柄変動回数が5回に到達した場合、或いは、変動演出としてリーチ演出が実行された場合、或いは、次変動が大当たり変動である場合に成立する切替条件を設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動の停止タイミングにおいて、再生中の楽曲のメロディーが、所定期間（例えば、間奏期間）である場合に切替条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく楽曲を切り替えることができる。さらに、本第14制御例では、特別図柄変動の開始時に新たな楽曲が再生されるよう

に構成しているが、楽曲の切り替わりタイミング（再生タイミング）を、特別図柄変動タイミングに合わせる必要は無く、特別図柄変動期間における特定タイミング（例えば、リーチ状態が表示されたタイミング等）としても良い。加えて、楽曲が切り替わる際には、再生される楽曲の音量を規定の値（デフォルト）に設定されている状態を起点として、徐々に小さくする（規定の値とは異なる値に設定されている状態へと変更する）制御を実行しても良い。このように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく楽曲を切り替えることができる。さらに、次変動が大当たり変動であることに基づいて切替条件が成立した場合において、当該変動が停止表示されるタイミングにて再生されている楽曲の進行状況が特定状況である場合にのみ専用の楽曲を再生可能に構成しても良く、この場合は、楽曲情報とチャンス表示とを両方表示可能に構成すると良い。以上、説明をした通り、本第14制御例におけるパチンコ10では、1回の変動演出中の複数タイミングにて対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための予告演出を実行可能にしており、各予告演出として設定される予告演出態様によって遊技者に対して大当たり当選しているか否かを予測可能に構成している。そして、各予告演出として設定される予告演出態様が所定条件を満たした場合に、各予告演出の演出態様を再設定可能に構成している。そして、予告演出の演出態様を再設定する場合には、各予告演出の演出態様を紐付けた複数の演出パターンの中から1の演出パターンを設定可能に構成している。

10

#### 【1978】

このように構成することで、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定することで変動演出中に実行される予告演出にバリエーションを持たせることができると共に、各予告演出の演出態様を紐付けた演出パターンが設定されることにより、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定する場合には設定され難い態様の予告演出を実行させ易くすることができる。加えて、各予告演出の演出態様を個々に抽選で決定した結果、決定頻度の低い演出態様（例えば、プレミアム演出に対応する演出態様）が決定された場合には、決定頻度の低い演出態様を残したまま予告演出の演出態様が再設定されるように構成しているため、予告演出の演出態様を再設定することにより、プレミアム演出の実行頻度が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第14制御例では、予告演出とは異なる演出によって、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）には、演出パターンとして、大当たり当選の期待度が高い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知された特別図柄変動に対応する変動演出にて実行される予告演出の演出態様に基づいて、大当たり当選の事前報知が見間違いだったのではと思わせてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、当該抽選の結果が既に報知されている場合（大当たり当選であることが事前に報知されている場合）において、予告演出の演出態様として大当たり当選の期待度が低い演出態様が設定される演出パターンが決定されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握している遊技者は安心して変動演出を見ることができ、大当たり当選であることが事前に報知されたことを把握していない遊技者に対しては、外れ変動であると思わせながら大当たり変動であることを把握させることができるため、意外性のある遊技を提供することができる。

20

30

40

#### 【1979】

また、本第14制御例では、1の変動演出中に実行される複数の予告演出のそれぞれに対して演出態様を決定し、決定された演出態様に基づいて予告演出の演出態様を再設定するか否かを決定するように構成しているが、予告演出の再設定条件として他の条件を設けても良く、例えば、過去に設定された予告演出の演出態様に関する情報と、その予告演出に対応する特別図柄抽選の結果に関する情報とを対応付けて記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている情報に基づいて、再設定条件の成立度合いを決定可能に構成しても良い。例えば、特別図柄抽選結果が大当たりに対応する変動演出の演出態様として、大当たり当選時に選択され易い演出態様が設定されている割合が80%を超えている場合は必ず再設定条件が成立し、60%~80%の場合は50%の確率で再設定条件が成立す

50

るように構成しても良い。このように構成することで、予告演出として大当たり当選時に選択され難い演出態様を用いた予告演出を実行させ易くすることができる。

【1980】

<第15制御例>

次に、図583から図592を参照して、本第15制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第15制御例におけるパチンコ機10は、上述した第12制御例におけるパチンコ機10に対して、大当たり遊技終了後に実行される演出の内容と、変動演出としてリーチ演出中に実行される演出の内容と、を異ならせている点で相違している。

【1981】

<本第15制御例におけるパチンコ機10の遊技盤構成について>

まず、本第15制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について、図583を参照して、説明をする。図583は、本第15制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13を示した正面図である。図583に示した通り、本第15制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13は、上述した第14制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13に対して、可変表示ユニット80に発光役物Cr1を設けた点で相違している。それ以外の構造は同一であり、同一の構造については同一の符号を付して、その説明を省略する。発光役物Cr1は、遊技者による枠ボタン22への操作に基づいて発光態様を可変可能に構成されており、枠ボタン22への操作に応じて、通常態様、第1発光態様、第2発光態様と可変するように構成している。なお、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出と、発光役物Cr1を用いた発光演出と、枠ボタン22への操作内容と、の関係については、図584を参照して後述する。

【1982】

<本第15制御例における演出の内容について>

次に、図584、及び図585を参照して、本第15制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出の内容について説明をする。まずは、図584を参照して、大当たり遊技終了後に実行される保留図柄リトライチャンスについて説明をする。従来より、特別図柄抽選の実行権利(特図保留)を複数獲得可能に構成し、獲得済みの特図保留数を示すための保留図柄を第3図柄表示装置81の表示面に表示し、その保留図柄の表示態様を、獲得した特図保留に含まれる入賞情報を事前判別した事前判別結果に応じて変更する保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機10がある。具体的には、保留図柄の表示態様として、第1表示態様(例えば、白色)、第2表示態様(例えば、青色)、第3表示態様(例えば、赤色)を少なくとも設定可能に構成し、対象となる特図保留に含まれる入賞情報に対する事前判別結果(先読み結果)が大当たりに対応する事前判別結果である場合に、外れに対応する事前判別結果である場合よりも第3表示態様が設定され易くなるように保留変化演出を実行可能に構成したパチンコ機10がある。このような構成を有する従来型のパチンコ機10では、特別図柄抽選が実行されるよりも前に、獲得している特図保留に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆することが可能となるため、1の特別図柄抽選の結果を示すための演出が実行される演出期間の長さを、その特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動期間よりも長くすることができ、演出効果を高めることができる。しかしながら、獲得済みの特図保留の中に大当たり当選に対応する特図保留(大当たり保留)が存在している場合には、その大当たり保留に対応する特別図柄抽選で大当たりした後に遊技状態が切り替わる可能性があることから、大当たり保留よりも後に獲得した特図保留に対して保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機10や、大当たり当選への期待度が高い変動演出が実行されている場合には、新たな特図保留を獲得した場合であっても、実行中の変動演出に遊技者を注視させるために、保留変化演出を実行しないように構成しているパチンコ機10がある。

【1983】

この場合、保留変化演出が実行されることによって、遊技者に分かり難い演出が提供されてしまうことを抑制することができるが、保留変化演出の実行頻度が低くなる分、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第15制御例におけるパチ

10

20

30

40

50

ンコ機 10 では、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に対して、大当たり遊技終了後に新たな保留変化演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に対応した事前判別の結果に基づいた保留変化演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、大当たり遊技終了時点で獲得済みの特図保留に応じて、異なる演出を大当たり遊技終了後に実行させる処理は、特定期間経過後に、特定期間中に獲得した賞球数に応じた態様で特定演出を実行する処理の別形態である。さらに、大当たり保留の存在によって保留変化演出が実行されなかった保留図柄、即ち、大当たり保留に対して保留変化演出が実行された後に獲得した特図保留や、大当たり保留に対応する特別図柄変動の実行期間中に獲得した特図保留に対応する保留図柄に対しても、保留変化演出を実行することができるため、遊技者に対して保留変化演出による注視させることができる。また、本第 15 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に再度保留変化演出を実行可能に構成するにあたり、大当たり遊技終了後に特図保留を獲得した際の保留図柄表示演出を疑似的に実行可能に構成している。具体的には、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を保留図柄表示領域から一旦削除し、その後、保留図柄表示領域に保留図柄を表示させる演出を実行可能に構成している。つまり、既に獲得済みの特図保留を、大当たり遊技終了後に新たに特図保留を獲得したように見せる疑似保留図柄表示演出を実行可能に構成している。このように構成することで、保留図柄表示領域に保留図柄が表示されるタイミングにて実行される保留変化演出も実行させることが可能となるため、保留変化演出のバリエーションを増加し易くすることができる。

10

20

**【 1984 】**

さらに、本第 15 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技が実行される前（大当たり図柄が停止表示されるまで）に実行された保留変化演出の演出態様（各保留図柄の表示態様）を一時的に記憶可能に構成しており、大当たり遊技終了後に決定された保留変化演出の演出態様と、記憶されている保留変化演出の演出態様と、を比較することで、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様よりも遊技者に不利な演出結果となる保留変化演出を実行しないように構成している。つまり、大当たり遊技が実行されるよりも前に、第 3 表示態様（赤色）で表示されていた保留図柄に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理にて第 2 表示態様（青色）が決定された場合には、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出態様を決定するための処理の結果では無く、大当たり遊技前に実行されていた保留変化演出の演出態様を用いて保留変化演出を実行するように構成している。このように構成することで、大当たり遊技前に表示されていた保留図柄の表示態様を記憶している遊技者に対して、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出によって、大当たり期待度が低い表示態様へと格下げされたことにより遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 15 制御例におけるパチンコ機 10 では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出によって、大当たり遊技前とは異なる表示態様となった保留図柄を遊技者に識別可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に実行された保留変化演出の演出結果を遊技者に分かり易く報知することができる。本第 15 制御例におけるパチンコ機 10 では、リーチ演出が実行される演出期間の一部期間において、遊技者による枠ボタン 22 への操作を有効に判別可能な操作有効期間を設定し、遊技者による枠ボタン 22 への操作に基づいて実行される操作演出を実行可能に構成している。

30

40

**【 1985 】**

そして、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第 1 操作演出と、発光役物 Cr 1 の発光態様を可変させる第 2 操作演出と、を実行可能に構成している。ここで、従来より、変動演出中に遊技者が枠ボタン 22 を操作することで、装飾用の役物（LED を有する発光役物や、可動役物）の態様を可変可能に構成されているパチンコ機 10 がある。また、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示されている表示態様（第 3 図柄やキャラクタ等）を可変可能に構成されているパチンコ機 10 もある。そして、何れの要素を可変させる場合であっても、その可変態様に応じて

50

、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を遊技者に示唆可能に構成されているものが一般的であり、例えば、装飾用の役物の可変態様として、第1可変態様と、第2可変態様と、を設定可能に構成し、対応する変動演出が当たり変動演出である場合には、第1可変態様よりも第2可変態様の方が設定されやすく、対応する変動演出が外れ変動演出である場合には、第1可変態様の方が第2可変態様よりも設定され易くなるように構成していた。これにより、変動演出中に枠ボタン22を操作し、装飾用の役物や表示画面に表示されている表示態様を可変させることで、変動演出の演出結果を遊技者に予測させるための情報を提供することができ、遊技者に対して意欲的に枠ボタン22を操作させることができるものであった。しかしながら、当たり変動演出よりも外れ変動演出にて実行され易い可変態様が設定された場合には、その時点で大当たり当選への期待度が低くなり遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第15制御例におけるパチンコ機10では、操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第1操作演出と、発光役物Cr1の発光態様を可変させる第2操作演出と、を実行可能に構成し、第1操作演出の演出態様と、第2操作演出の演出態様と、を組み合わせて特別図柄抽選の結果を示唆可能に構成している。

10

## 【1986】

つまり、第1操作演出と、第2操作演出との組合せとして基本パターンを3種類設け、3種類の基本パターンが大当たり当選の期待度を異ならせて規定した上で、その基本パターンとは異なる組合せで各操作演出が実行された場合にも大当たり当選の期待度が高いことを示唆可能に構成している。このように構成することで、基本パターンのうち大当たり当選の期待度が比較的低い基本パターンにて実行される第1操作演出の演出態様、又は、第2操作演出の演出態様が設定された場合であっても、他方の操作演出の演出態様が基本パターンの組合せとならない演出態様となった場合には、大当たり当選の期待度を高めることができる。よって、一方の操作演出にて実行される演出態様だけで大当たり当選の期待度が低いことが確定することが無く、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図586を参照して、本第15制御例にて実行される操作演出の演出態様と、大当たり当選期待度との関係について説明をする。図536は、図柄停止アクション（第1操作演出の演出態様）と、発光パターン（第2操作演出の演出態様）と、当たり期待度との関係性を示した図である。図586に示した通り、本第15制御例では、リーチ状態中に実行される操作演出のうち第1操作演出の演出態様として「通常」、「C-1」、「C-2」、「C-3」の4種類の演出態様を決定可能に構成しており、第2操作演出の演出態様として「通常」、「低速」、「高速」、「最速」の4種類の演出態様を決定可能に構成している。

20

30

## 【1987】

第1操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作しても、変動中の第3図柄に対しても何らアクション動作（停止アクション）が実行されない。また、演出態様として「C-1」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、変動中の第3図柄が急ブレーキをかけるアクション動作（停止アクション）が実行される。さらに、演出態様として「C-2」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、変動中の第3図柄に付されたキャラクタの目が炎を纏うアクション動作（停止アクション）が実行される（図585(a)参照）。最後に、演出態様として「C-3」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、変動中の第3図柄に付されたキャラクタがウインクをするアクション動作（停止アクション）が実行される。上述した第1操作演出の各演出態様は、対応する特別図柄抽選の結果に応じて選択割合が異なるように構成しており、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、「通常」が最も選択され易く、次いで、「C-1」、「C-2」、「C-3」の順に徐々に選択され難く構成している。なお、本第15制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、第1操作演出の演出態様として演出態様「C-3」を設定可能に構成している。つまり、リーチ状態中に枠ボタン22を操作し、変動中の第3図柄に付

40

50

されたキャラクタがウインクをした場合には、大当たり当選に対応する変動演出であることを遊技者が把握可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果をいち早く把握しようとする遊技者に対してリーチ状態中に積極的に枠ボタン22を操作させることができる。

#### 【1988】

また、第2操作演出の演出態様として「通常」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、通常速度「ダッ・・・ダッ」で発光役物Cr1の発光態様が可変し、演出態様として「低速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、低速度「ダッ・・・」で発光役物Cr1の発光態様が可変し、演出態様として「高速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、高速度「ダッダッダ」で発光役物Cr1の発光態様が可変する。最後に、演出態様として「最速」が設定された場合には、リーチ状態中に遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、最高速度「バーン」で発光役物Cr1の発光態様が可変する第2操作演出が実行される。この第2操作演出の演出態様は、基本的には第1操作演出の演出態様と紐付くように構成されており、操作演出の基本パターンとしては、「第1操作演出「通常」、第2操作演出「通常」」、「第1操作演出「C-1」、第2操作演出「低速」」、「第1操作演出「C-2」、第2操作演出「高速」」の組合せが基本パターンとして設定され易くなるように構成している。そして、上述した基本パターンの組合せ以外の組合せで操作演出が実行された場合には、基本パターンの組合せで操作演出が実行された場合よりも、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。なお、本制御例では、1の枠ボタン22への操作に基づいて実行される操作演出を、表示態様を可変させる第1操作演出と、発光態様を可変させる第2操作演出としているが、3種類以上の操作演出を1の枠ボタン22への操作に基づいて実行させても良い。また、操作演出として、出力される音声の態様を可変させるように構成しても良い。なお、図585(a)に示すように、リーチ状態中は副表示領域Dsが非表示となることから、保留球を獲得した場合であっても、保留球を獲得したことに対応して実行される特殊演出である保留図柄の表示が実行されない。つまり、リーチ状態中は、保留図柄の表示が禁止された状態である。そして、図584(a)に示すように、大当たり図柄が停止表示されると、特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として、所有している保留球数に対応する保留図柄の表示が実行される。

#### 【1989】

<第15制御例における電氣的構成について>

次に、図587、及び図588を参照して、本第15制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第15制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成は、上述した第12制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については、その説明を省略する。まず、図587を参照して、本第15制御例におけるパチンコ機10のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図587は、本第15制御例におけるパチンコ機10のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図587に示した通り、本第15制御例におけるパチンコ機10のROM222は、上述した第12制御例におけるパチンコ機10のROM222(図508(a)参照)に対して、演出パターン選択テーブル2221aを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。演出パターン選択テーブル2221aは、リーチ状態中に実行される操作演出の演出パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、変動演出としてリーチ演出が決定されている場合に実行される演出パターン選択処理(図592のS5301ka参照)において、操作演出の演出パターンを決定する際に参照される(図592のS5351ka)。ここで、図588を参照して、演出パターン選択テーブル2221aの内容について詳細に説明をする。図588は、演出パターン選択テーブル2221aに規定されている内容を示した図である。図588に示した通り、演出パターン選択テ

ブル 2 2 2 1 a には、対象となる特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、に対応させて複数種類の演出パターン種別が規定されている。

【 1 9 9 0 】

具体的には、特別図柄抽選の結果が当たり（大当たり）の場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ～ 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 1 」が、「 1 0 ～ 1 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 3 」が、「 2 0 ～ 2 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 5 」が、「 3 0 ～ 4 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 2 」が、「 5 0 ～ 6 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 4 」が、「 7 0 ～ 8 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 6 」が、「 9 0 ～ 9 5 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 7 」が、「 9 6 , 9 7 」の値には、演出パターン種別として「パターン 8 」が、「 9 8 , 9 9 」の値には、演出パターン種別として「パターン 9 」が、それぞれ規定されている。また、特別図柄抽選の結果が外れの場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ～ 6 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 1 」が、「 7 0 ～ 8 9 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 3 」が、「 9 0 , 9 1 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 5 」が、「 9 2 ～ 9 6 」の範囲には、演出パターン種別として「パターン 2 」が、「 9 7 , 9 8 」の値には、演出パターン種別として「パターン 4 」が、「 9 9 」の値には、演出パターン種別として「パターン 6 」が、それぞれ規定されている。

【 1 9 9 1 】

< 第 1 5 制御例における制御処理について >

次に、図 5 8 9 から図 5 9 2 を参照して、本第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の制御処理の内容は同一であるため、その説明を省略する。上述した第 1 2 制御例との相違点を具体的に説明すると、変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）において、現在の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合に（ S 5 1 0 7 H : N o ） 、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別する処理を実行し、確変状態であると判別した場合に、確変中演出設定処理（図 5 8 9 の S 5 1 0 1 K a 参照）を実行する処理を追加した点と、詳細態様決定処理（図 5 3 4 の S 5 1 1 5 H 参照）に代えて、詳細態様決定処理（図 5 9 1 の S 5 1 1 5 K a 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、上述した第 1 2 制御例との相違点である。確変状態が設定されているか否かを判別する処理については、変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）にて従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている現在の遊技状態に対応する情報を読み出す処理（ S 5 1 0 6 H ）において読み出した情報に基づいて判別を実行するものであり、上述した各制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理のうち、現在の遊技状態を判別するための処理と同一内容となるため、その説明を省略する。

【 1 9 9 2 】

まず、図 5 8 9 を参照して、確変中演出設定処理（図 5 8 9 の S 5 1 0 1 K a ）の処理内容について説明をする。図 5 8 9 は、確変中演出設定処理（図 5 8 9 の S 5 1 0 1 K a ）の処理内容を示したフローチャートである。この確変中演出設定処理（図 5 8 9 の S 5 1 0 1 K a ）は、上述した第 1 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の確変中演出設定処理（図 5 7 9 の S 5 1 0 1 K 参照）と同様に、確変状態中に実行される特別図柄変動に対する変動演出の演出態様を決定するための処理が実行される。なお、確変中演出設定処理（図 5 8 9 の S 5 1 0 1 K a ）において実行される各種処理のうち、上述した確変中演出設定処理（図 5 7 9 の S 5 1 0 1 K 参照）と同一の処理内容については、同一の符号を付したり、図示を省略したりし、その説明を省略する。確変中演出設定処理（ S 5 1 0 1 K a ）が実行されると、特図抽選回数カウンタ 2 2 3 j a の値に基づいて現在の演出モードを特定し（ S 5 1 5 1 K ） 、初回変動態様設定処理を実行し（ S 5 1 5 1 K a ） 、その後、上



述した第14制御例における確変中演出設定処理（図579のS5101K参照）と同一のS5152K～S5165Kの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図590を参照して、確変中演出設定処理（図589のS5101Ka参照）にて実行される初回変動態様設定処理（S5151Ka）の処理内容について説明をする。図590は、初回変動態様設定処理（S5151Ka）の処理内容を示したフローチャートである。この初回変動態様設定処理（S5151Ka）では、大当たり遊技終了後に実行される保留変化演出の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、初回変動態様設定処理（S5151Ka）が実行されると、まず、今回の特別図柄変動が大当たり終了後の初回変動であるかを判別し（S5171Ka）、初回変動では無いと判別した場合は（S5171Ka：No）、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【1993】

一方、初回変動であると判別した場合は（S5171Ka：Yes）、入賞情報格納エリア223bに格納されている入賞情報に基づいて保留変化演出の演出態様を決定する（S5172Ka）。即ち、本第15制御例では、大当たり遊技終了後の初回変動タイミングにおいて、入賞情報格納エリア223bに格納されている全ての特図保留を対象として、保留変化演出の演出態様を決定する構成としている。そして、S5172Ksの処理において、保留変化が決定されたかを判別し（S5173ka）、保留変化すると判別した場合は（S5173Ka：Yes）、演出態様格納エリア223jcに格納されている大当たり前の保留表示（各保留図柄の表示態様）に対応する情報を読み出し（S5174a）、大当たり前保留表示に特定表示があったかを判別し（S5175a）、特定表示が無いと判別した場合は（S5175a：No）、今回決定した保留変化演出の演出態様（保留変化態様）と、大当たり前の保留表示態様とを比較し（S5176Ka）、表示態様が昇格する保留表示に対して、今回決定した保留変化態様を決定し（S5177ka）、決定した保留表示態様を演出態様格納エリア223jcに格納し（S5178ka）、本処理を終了する。また、S5173kaの処理において、保留変化無しと判別した場合は（S5173ka）、或いは、S5175kaの処理において、大当たり前保留表示に特定表示があると判別した場合は（S5175Ka：Yes）、大当たり前の保留変化態様をそのまま残した保留変化演出を実行するために、演出態様格納エリア223jcに格納されている大当たり前の保留表示に対応する表示態様を再表示するための演出態様を決定し（S5179Ka）、S5178Kaの処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【1994】

以上、説明をした通り、本第15制御例では、確変状態中における特別図柄変動の変動演出を設定するための処理において、初回変動時（確変状態が設定された後、1回目の特別図柄変動時）に、既に獲得済みの特図保留に対応する保留図柄を、新たに特図保留を獲得したかのように見せる演出で再表示するように構成し、保留図柄が再表示される際に、保留変化演出（保留図柄リトライチャンス）も合わせて実行するように構成している。このように構成することで、新たに設定された遊技状態に対応する保留変化演出を遊技者に分かり易く提供することができる。なお、本第15制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合のみ保留図柄リトライチャンスを実行するように構成しているが、これに限ること無く、全ての大当たり遊技終了後に実行するように構成しても良いし、確変状態以外の特定の遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に実行するように構成しても良い。また、大当たり遊技が実行された時点で獲得済みの特図保留内に、保留変化演出の対象外となっている特図保留、例えば、大当たり変動が実行されている最中に獲得した特図保留に対しては保留変化演出を実行しないように構成されているパチンコ機10においては、保留変化演出の対象とならなかった特図保留を保留変化演出の対象として再度保留変化演出を実行することができるため、保留変化演出によって表示態様が可変される保留図柄を表示させ易くすることができ演出効果を高めることが出来る。次に、図591を参照して、詳細態様決定処理（S5115ka）の処理内容について説明をする。図591は、詳細態様決定処理（S5115ka）の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理（S5115ka）では、上述した第12制御例における

40

50



詳細態様決定処理（図534のS5115H参照）に対して、リーチ演出を設定する際に、演出パターン選択処理（S5301ka）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容について同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【1995】

ここで、詳細態様決定処理（図591のS5115Ka参照）にて実行される演出パターン選択処理（S5301ka）について、図592を参照して説明をする。図592は、演出パターン選択処理（S5301ka）の処理内容を示したフローチャートである。この演出パターン選択処理（S5301ka）では、リーチ演出中に遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて実行される操作演出（第1操作演出、第2操作演出）の演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、演出パターン選択処理（S5301ka）が実行されると、まず、演出パターン選択テーブル2221aを参照して、リーチ演出中の演出パターン（操作演出の演出パターン）を決定し（S5351Ka）、対象となる特別図柄変動が当たり変動であることを報知する演出態様が他の変動演出の演出態様として決定されているかを（確定報知あるか）を判別し（S5352Ka）、確定報知が無いと判別した場合は（S5352Ka：No）、決定した演出パターンに対応する停止アクション（第1操作演出の演出態様）を設定し（S5353Ka）、決定した演出パターンに対応する発光パターン（第2操作演出の演出態様）を設定し（S5354Ka）、本処理を終了する。一方、S5352Kaの処理において、確定報知ありと判別した場合は（S5352Ka：Yes）、演出態様「C-3」（ウインク）を、停止アクション（第1操作演出の演出態様）として設定し（S5355Ka）、発光パターン（高速）を操作時発光態様として設定し（S5356Ka）、本処理を終了する。

10

20

#### 【1996】

##### <第16制御例>

上述した第12制御例におけるパチンコ機10では、主制御装置110から出力される入賞コマンドを音声ランプ制御装置113側で受信したことに基づいて、その入賞コマンドに対応する特別図柄抽選が実行されるよりも前に入賞コマンドに含まれる事前判別結果（先読み結果）に対応した演出（先読み演出）を実行可能に構成していた。具体的には、先読み演出として、獲得済みの特図保留に対応する保留図柄の表示態様を可変させる保留変化演出や、複数回の特別図柄変動期間に跨がって実行される連続予告演出を実行可能に構成し、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前に事前判別結果を遊技者に予測させることで、当たり当選への期待度を高めた状態での遊技を遊技者に長時間行わせ易くすることができるものであった。しかしながら、上述した第12制御例におけるパチンコ機10にて実行される先読み演出では、先読み演出の対象となる特別図柄抽選が実行されるよりも前の期間（先読み期間）にて実行される先読み演出の演出態様によって、事前判別結果を遊技者に容易に予測させてしまうものであったため、例えば、当たり当選への期待度が比較的高くない演出態様で先読み演出が実行されてしまった場合には、先読み演出が実行される長期間（複数回の特別図柄変動期間）に渡って当たり当選への期待度が低くなってしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第16制御例におけるパチンコ機10では、先読み演出として、入賞コマンドを受信したことに基づいて特定のキャラクタを表示し、先読み演出の対象となる特別図柄変動に対応する変動演出が実行されている最中に表示されているキャラクタが特定のアクションを実行する演出態様を設定可能に構成している。そして、当該変動演出においてキャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって、当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。

30

40

#### 【1997】

つまり、特定の特図保留に対して先読み演出が実行されたことのみを遊技者に報知し、その先読み演出の演出結果が先読み演出の対象となる特別図柄変動中に報知されるように構成している。このように構成することで、先読み演出が実行されている先読み期間中に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第16制御

50

例では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングが遅くなるほど当たり当選の期待度が高くなるように構成しており、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、キャラクタが特定のアクションを実行しない期間を遊技者に報知する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を特定することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本第16制御例におけるパチンコ機10では、先読み演出としてキャラクタが表示されている期間において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）の種別として、第1条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第1セーフ期間と、第1条件とは異なる第2条件が成立した場合にセーフ期間が終了する第2セーフ期間と、が設定される演出を実行可能に構成している。加えて、本第16制御例におけるパチンコ機10では、変動演出の演出態様として第1条件が成立し難い第1演出態様と、その第1演出態様よりも第1条件が成立し易い第2演出態様と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された状態で実行される変動演出の演出態様が第1演出態様であるか第2演出態様であるかを遊技者に注視させることができる。

10

**【1998】**

また、上述した第2条件が時間経過に基づいて成立するように構成しており、第2セーフ期間が設定された場合には、所定期間（例えば、4秒）が経過した場合に第2条件が成立するように構成している。よって、第2セーフ期間が設定された場合には、その時点における変動演出の実行状況を把握することで特定のアクションが実行されるタイミングを予測させることが可能となる。また、時間経過に基づいて第2条件が成立するように構成しているため、第2セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者に容易に把握させることができる。そして、第2セーフ期間が設定された場合には、第2条件が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出態様（残期間示唆態様）を表示可能に構成している。このように構成することで、第2セーフ期間が設定された場合において特定のアクションが実行されない期間を遊技者により容易に把握させることができる。以上、説明をした通り、本第16制御例におけるパチンコ機10では、キャラクタが特定のアクションを実行するタイミングによって遊技者に付与される有利度合いを異ならせるように構成しており、キャラクタが表示されている状態、即ち、何れかのタイミングにて特定のアクションが実行されることが報知されている状態において、特定のアクションが実行されない期間（セーフ期間）を設定可能に構成している。そして、セーフ期間として、変動演出の演出態様に基づいて成立する第1条件が成立した場合に終了する第1セーフ期間と、時間経過に基づいて成立する第2条件が成立した場合に終了する第2セーフ期間と、を設定可能に構成している。このように構成することで、セーフ期間が設定された場合において、セーフ期間が終了するまでの残期間（第1条件、又は第2条件が成立するまでの期間）を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。さらに、本第16制御例におけるパチンコ機10では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第1演出（クマルーレット演出）と、第2演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。

20

30

40

**【1999】**

また、第1演出の実行タイミングに対して、第2演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第1演出が実行される場合には、第1演出が開始された後に、第2演出を開始するように構成し、2回目の第1演出が実行される場合には、第1演出と第2演出とを同時に開始させるように構成している。そして、1回目の第1演出が開始される場合には、第2演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

**【2000】**

< 第16制御例における演出内容について >

50

次に、図 5 9 3 から図 6 0 3 を参照して本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、獲得した特別図柄抽選の実行権利（特図保留）に含まれる入賞情報を事前判別した結果（先読み結果）に基づいて実行される先読み演出の演出内容を異ならせている点で相違している。まず、図 5 9 3 から図 5 9 8 を参照して、新たな特図保留を獲得したことに基づいて実行される先読み演出であるキャラ先読み演出の演出内容について説明をする。このキャラ先読み演出は、新たに獲得した特図保留に対する先読み結果が実行条件を満たした場合に実行される先読み演出であって、実行条件が成立した場合に開始され、少なくとも実行条件を満たした特図保留に含まれる入賞情報に基づいた特別図柄変動に対応する変動演出（先読み対象変動演出）が実行されるまで継続する先読み演出である。図 5 9 3（a）は、新たに獲得した 4 個目の特図保留（第 4 特図 1 保留）によって実行条件が成立し、キャラ先読み演出が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。なお、表示画面に表示される各種表示要素のうち、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて表示される各種表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 2 0 0 1 】

図 5 9 3（a）に示した通り、キャラ先読み演出の実行条件が成立すると、主表示領域 D m の左下側にウサギを模したキャラ 8 5 9 1 が表示され、表示領域 D m 9 に表示される 4 個目の特図 1 保留（第 4 特図 1 保留） h r 4 の表示態様として、通常の表示態様（図では丸印で表示）とは異なるウサギの輪郭を模した先読み表示態様が表示される。そして、副表示領域 D s には、キャラ先読み演出が実行されたことと、キャラ先読み演出の演出内容を案内するための案内報知態様として「先読みキャラ登場！！キャラが叫ぶとチャンス！！」の文字が表示される。本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されるとキャラ 8 5 9 1 が表示され、表示されたキャラ 8 5 9 1 が対象変動演出中の何れかのタイミングにて特定のアクション（咆哮）を実行するように構成している。そして、キャラ 8 5 9 1 が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングによって、対象変動演出の演出結果（先読み演出の対象となる特別図柄抽選結果）が遊技者に有利な結果であることを示唆可能に構成しており、特定のアクション（咆哮）が実行されるタイミングが遅くなるほど、対象変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果である可能性が高くなるように構成している。よって、遊技者は、先読み演出としてキャラ先読み演出が実行された場合に、キャラ 8 5 9 1 がなるべく遅いタイミングで特定のアクションを実行することを期待しながらキャラ先読み演出を注視することになる。そこで、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態であって、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）を用いて、キャラ 8 5 9 1 の表示態様を特定のアクションが実行されることの無い表示態様（セーフ表示態様）へと変化可能に構成している。ここで、図 5 9 3（b）を参照して、セーフ表示態様の一形態について説明をする。図 5 9 3（b）は、キャラ 8 5 9 1 がセーフ表示態様の一形態である居眠り態様中の表示画面を示した図である。

20

30

#### 【 2 0 0 2 】

図 5 9 3（b）に示した表示画面は、図 5 9 3（a）に示した表示画面が表示された特別図柄変動の 2 回後の特別図柄変動中の表示画面であって、表示領域 D m 9 に表示される先読み表示態様（ウサギの輪郭を模した保留図柄）が 2 個目の特図保留（第 2 特図 1 保留） h r 2 に表示されている。そして、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをしている表示態様で表示され、副表示領域 D s には、現在のキャラ先読み演出の演出状況を案内するための案内報知態様として「キャラが眠ったよ！眠っている間は叫ばないよ」の文字が表示されている。詳細な説明は省略するが、本第 1 6 制御例では、先読み期間中に実行される変動演出の演出期間が所定期間以上（10 秒以上）であって、且つ、リーチ演出が実行されない場合、即ち、比較的静かな変動演出が実行される場合に、キャラ 8 5 9 1 が居眠りをする演出を実行可能に構成している。そして、キャラ 8 5 9 1 が居眠りをしている間は、対象変動において特定のアクション（咆哮）が実行されないように構成している。このように

40

50

構成することで、先読み期間が所定期間以上となる場合においてのみキャラクタ 8591 の表示態様を先読み期間中に変化させることができるため、キャラ先読み演出の演出期間中に遊技者が飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2003】

そして、キャラ 8591 が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、図 594 (a) に示した表示画面が表示される。図 594 (a) は、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 594 (a) に示した通り、キャラ 8591 が居眠りをしている状態で対象変動演出が実行されると、主表示領域 Dm の左下側には継続して居眠りをしている表示態様でキャラクタ 8591 が表示され、副表示領域 Ds には、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として、「まだ眠っているよ。居眠りが長い程チャンス!!」の文字が表示される。なお、図 594 (a) に示した表示画面は、対象変動演出が実行されている状況において表示される表示画面、即ち、先読み表示態様で表示されていた保留図柄に対応する特別図柄変動期間中に表示される表示画面であるため、表示領域 Dm9 には、先読み表示態様の保留図柄が表示されておらず、先読み表示態様で表示されていた保留図柄よりも後に表示された保留図柄が 2 つ (第 1 特図 1 保留図柄 hr1、第 2 特図 1 保留図柄 hr2) が表示されている。また、図 594 (a) は、第 3 図柄が全て高速変動中 (図では左方向の 3 本の矢印で表示)、つまり、変動演出の初期段階を示している。次に、図 594 (a) に示した状態から、変動演出が進行し、高速変動中の第 3 図柄のうち上図柄列 Z1 の第 3 図柄と下図柄列 Z3 の第 3 図柄がリーチ状態で停止表示された場合に示される表示画面について、図 594 (b) を参照して説明をする。

#### 【2004】

図 594 (b) は、キャラ先読み演出の対象変動演出にてリーチ状態が発生した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 594 (b) に示した通り、リーチ状態が発生すると、主表示領域 Dm の上側に「リーチ!!」の文字が表示されると共に、音声出力装置 226 (スピーカ等) から、「リーチ」の音声出力される。そして、音声出力装置 226 から出力された「リーチ」の音声に反応するかのようにして、キャラ 8591 が目覚める演出が実行される。その後、キャラ 8591 が起きている表示態様で表示されると共に、副表示領域 Ds には、現在の演出状況を案内するための案内表示態様として「リーチの音でキャラが起きたよ。いつ叫ぶかドキドキ」の文字が表示される。本第 16 制御例におけるキャラ先読み演出では、キャラクタ 8591 が居眠りをしている状態において特定の音声 (例えば、リーチ音声) が出力された場合にキャラクタ 8591 が起きる (目覚める) 演出を実行するように構成している。つまり、居眠りをしているキャラクタ 8591 が目覚めるタイミングを、実行中の変動演出の演出態様によって遊技者に予測させることが可能に構成している。このように構成することで、特定のアクションが実行されることの無い表示態様 (居眠りをしている表示態様) でキャラクタ 8591 が表示された場合に、キャラクタ 8591 が目覚めるタイミングを常に気にする必要が無くなるため、安心しながらキャラ先読み演出を楽しませる期間を遊技者に提供しやすくすることができる。なお、本第 16 制御例においては、特別図柄変動 (変動演出) が開始される場合に出力される変動開始音、リーチ時に出力されるリーチ音、擬似変動演出における第 3 図柄の仮停止、又は再始動時に出力される擬似演出音、遊技者が枠ボタン 22 を押下したことに基づいて出力されるボタン押下音を、居眠りをしているキャラクタ 8591 を目覚めさせる音声として規定している。つまり、居眠りをしているキャラクタ 8591 を目覚めさせる音声が、変動演出の演出期間に含まれる様々なタイミングで且つ、変動演出の演出態様が切り替わるタイミングにて出力されるように構成している。

#### 【2005】

このように構成することで、変動演出のどのタイミングで居眠りをしているキャラクタ 8591 が目覚める可能性があるのかを遊技者に把握させやすくできると共に、変動演出の演出期間全体に渡ってキャラクタ 8591 が目覚め得るため、変動演出に対して継続して遊技者に興味を持たせやすくすることができる。また、居眠りをしているキャラ

クタ 8 5 9 1 を目覚めさせ得る 1 の音声が出力されてから、次の音声が出力されるまでに所定間隔が設けられているため、1 の音声が出力されたにも関わらずキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りを続けている場合には、次の音声が出力されるまでの期間を特定のアクションが実行されることが無い期間であると把握することができる。次に、図 5 9 5 を参照して、キャラ先読み演出における対象変動演出中に実行されるキャラクタ 8 5 9 1 のアクションについて説明をする。図 5 9 5 ( a ) は、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行するか否かを煽るキャラ煽り演出中の表示画面の一例を示した図であり、図 5 9 5 ( b ) は、キャラ煽り演出の演出結果として、キャラクタ 8 5 9 1 が気絶をした場合の表示画面の一例を示した図である。本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出中において、キャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行することが無い期間 ( セーフ期間 ) を示すための表示態様として、居眠り態様 ( 図 5 9 4 ( a ) 参照 ) に加え、気絶態様 ( 図 5 9 5 ( b ) 参照 ) を表示可能に構成している。

10

#### 【 2 0 0 6 】

ここで、上述した居眠り態様でキャラクタ 8 5 9 1 が表示されている状態では、変動演出の演出態様 ( 出力される音声 ) によってキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りから目覚めるように構成している。つまり、特定の演出 ( 例えば、リーチ音の出力 ) が実行されたことに基づいて成立する終了条件 ( 第 1 条件 ) が成立した場合に終了する第 1 セーフ期間 ( 居眠り期間 ) を設定可能に構成していた。このように構成された第 1 セーフ期間は、変動演出の演出内容に基づいて第 1 セーフ期間が終了することになるため、どのタイミングで第 1 セーフ期間が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができるものであった。しかしながら、第 1 セーフ期間が終了するタイミングが複数タイミング ( 複数の特定の演出のうち、何れかの特定の演出が実行されるタイミング ) に限定されてしまうことから演出内容が単調となってしまう虞があった。そこで、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 が特定のアクションを実行し得ない期間 ( セーフ期間 ) として、上述した第 1 セーフ期間とは異なる第 2 セーフ期間を設定可能に構成し、第 2 セーフ期間は時間経過に基づいて終了条件が成立するように構成している。このように終了条件を異ならせた複数のセーフ期間を設定可能に構成することで、設定されたセーフ期間の種別に応じて様々なタイミングでセーフ期間を終了させることができるため、どのタイミングで特定のアクションが実行されるかを、或いは、どのタイミングでセーフ期間が終了するのかを予測する楽しみを遊技者に提供し易くすることができる。さらに、本第 1 6 制御例では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るための演出 ( キャラ煽り演出 ) を実行可能に構成しているため、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている状態 ( 特定のアクションを実行することが可能な状態 ) において、急に特定のアクションが実行されてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。また、特定のアクションが実行されない期間においてもキャラ煽り演出を実行することによって変動演出が間延びしてしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 0 0 7 】

図 5 9 5 ( a ) に示した通り、キャラ先読み演出の対象変動演出中であって、キャラクタ 8 5 9 1 が目覚めている表示態様で表示されている状態では、特定のアクションが実行されるか否かを煽るキャラ煽り演出としてキャラクタ 8 5 9 1 が息を吸い込んでいる表示態様が表示されており、副表示領域 D s には、現在がキャラ煽り演出中であることを案内するための案内表示態様として「叫ぶかも・・・!!」の文字が表示される。このキャラ煽り演出の後、キャラクタ 8 5 9 1 が実際に特定のアクション ( 咆哮 ) を実行する場合には、吸い込んだ息を吐き出すように咆哮アクション ( 図 5 9 6 ( a ) 参照 ) が実行される。一方、キャラ煽り演出の演出結果が特定のアクション ( 咆哮 ) を実行しない場合には、息を吸い込んだままキャラ煽り演出が終了する。また、キャラ煽り演出の演出結果として、息を吸い込んだままキャラクタ 8 5 9 1 が気絶する演出が実行されるようにも構成している。キャラクタ 8 5 9 1 が気絶した場合には、図 5 9 5 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m の左下側に気絶をした表示態様でキャラクタ 8 5 9 1 が表示され、そのキャラクタ 8 5 9 1 の上方には、気絶中の残期間を示すための残気絶期間表示態様として星を模した

40

50

気絶アイコン 8591a が表示される。図 595 (b) に示した図では、残気絶期間が 4 秒であることを示すための表示態様として 4 個の星が周回している気絶アイコン 8591a が表示されている。この気絶アイコン 8591a の表示態様は、経過時間に基づいて可変するように構成しており、1 秒経過する毎に星の数が 1 つ減少した表示態様へと変化するように構成している。このように構成することで、気絶アイコン 8591a の表示態様を把握することでキャラクタ 8591 が気絶している残期間を遊技者に予測させることが可能となる。

#### 【2008】

このキャラクタ 8591 が気絶している期間が、特定のアクションが実行されることが無い期間（第 2 セーフ期間）となる。この第 2 セーフ期間は、上述した第 1 セーフ期間（キャラクタ 8591 が居眠りをしている期間）とは異なり、経過時間に基づいて終了条件が成立するように構成している。よって、第 2 セーフ期間が設定された場合（キャラクタ 8591 が気絶した場合）には、実行中の変動演出の進行状況と、第 2 セーフ期間の残期間とに基づいて、変動演出のどのタイミングでキャラクタ 8591 が気絶状態から目覚め、特定のアクションを実行するかを遊技者に予測させることができる。なお、図 595 (b) に示した表示画面では、気絶アイコン 8591a の表示態様によって遊技者に対して第 2 セーフ期間の残期間を示唆しているが、これに限ること無く、第 2 セーフ期間が終了するまでの残期間を、所定の値を減少させることで示唆するためのカウントダウン表示を表示するように構成しても良い。また、本第 16 制御例では、気絶アイコン 8591a を表示することで、第 2 セーフ期間が終了するまでの残期間を遊技者に予測させるように構成しているが、これに加えて、気絶アイコン 8591a の表示態様によって、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成しても良い。この場合、気絶アイコン 8591a の動的表示速度や、気絶アイコン 8591a の表示色を異ならせることで、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間を遊技者に予測させることが可能となるように構成すると良く、例えば、気絶アイコン 8591a が通常よりも高速で動的表示している場合には、第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が、通常速度で気絶アイコン 8591a が動的表示されている場合よりも長くなるように構成したり、気絶アイコン 8591a の表示色が通常色（例えば、白色）とは異なる特殊色（例えば、赤色）で表示された場合には、気絶アイコン 8591a の表示色が通常色である場合よりも第 2 セーフ期間が終了してから特定のアクションが実行されるまでの期間が長くなるように構成したりすると良い。

#### 【2009】

このように構成することで、第 2 セーフ期間が設定された場合に特定のアクションが実行されることが無い期間を確保した状態で特定のアクションが実行されるタイミングを遊技者に予測させることができるため、演出効果を高めることができる。次に、図 596 (a) を参照して、第 2 セーフ期間（キャラクタ 8591 が気絶している期間）が終了した後に表示される表示画面について説明をする。図 596 (a) は、キャラクタ 8591 が特定のアクション（咆哮）を実行した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 596 (a) に示した表示画面は、図 595 (b) に示した表示画面が表示された後、4 秒が経過したことで第 2 セーフ期間が終了し、キャラクタ 8591 が目覚めた後、新たなキャラ煽り演出が実行され、そのキャラ煽り演出の演出結果として特定のアクション（咆哮）が実行された際の表示画面を示しており、キャラクタ 8591 が特定のアクション（咆哮）を実行するタイミングにおいて、既に、第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様（3 つの「4」図柄が縦ラインに揃っている表示態様）で表示されており、主表示領域 Dm の上方に大当たり当選を報知するための「大当たり」の文字が表示されている。この状態でキャラクタ 8591 が特定のアクション（咆哮）を実行することで、主表示領域 Dm に表示されている第 3 図柄（大当たり当選を示す表示態様で表示されている第 3 図柄）を、他の表示態様へと切り替える演出が実行される。なお、図 596 (a) に示した表示画面は、第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で特別図柄変動が停止表示されていない

10

20

30

40

50

状態（仮停止状態）を示している。その後、図596（b）に示した通り、仮停止されていた大当たり図柄（偶数図柄）が、確変大当たり当選を示す大当たり図柄（奇数図柄）へと昇格表示される。次に、図597（a）を参照して、キャラクタ8591が居眠りをしている状態で実行される変動演出の音声について説明をする。図597（a）は、キャラクタ8591が居眠りをしている状態であって、変動演出としてリーチ状態が表示された場合にリーチ音が出力されなかった場合に示される表示画面を示した図である。

#### 【2010】

図597（a）に示した通り、リーチ音が出力されなかった場合（サイレントリーチが実行された場合）は、副表示領域Dsにてサイレントリーチが発生したことを案内するための案内表示態様として「リーチ音が鳴らないキャラが眠ったままだチャンス」の文字が表示される。次に、図597（b）、及び図598を参照して、キャラ先読み演出中に実行される特殊演出（爆睡）の演出内容について説明をする。本第16制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で新たに獲得した特図保留が確変大当たりに対応する特図保留である場合に、入賞音（保留図柄が表示される際に出力される音）として子守歌が出力され、図597（b）に示した通り、キャラクタ8591が布団を被って爆睡する特殊態様が表示されるように構成している。この特殊態様は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続表示され、確変大当たり当選する特別図柄変動が開始されると、図598に示した通り、変動開始時（変動演出開始時）にキャラクタ8591が眠りから覚めて「おはよう大当たりだよ」と大当たり当選を報知する演出が実行される。次に、図599～図604を参照して、ルーレット演出の演出内容について説明をする。本第16制御例におけるパチンコ機10では、複数の特別図柄変動を跨いで実行される先読み演出として、第1演出（クマルーレット演出）と、第2演出（キャラ登場演出）と、を実行可能に構成し、第1演出の演出態様と、第2演出の演出態様とを用いて先読み演出の演出結果を表示可能に構成している。また、第1演出の実行タイミングに対して、第2演出を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、先読み演出において最初に第1演出が実行される場合には、第1演出が開始された後に、第2演出を開始するように構成し、2回目の第1演出が実行される場合には、第1演出と第2演出とを同時に開始させるように構成している。そして、1回目の第1演出が開始される場合には、第2演出が開始されるまでの残期間を用いて今回実行される先読み演出の演出内容を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【2011】

図599（a）は、ルーレット演出が開始された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図599（b）は、1回目のルーレット演出にてキャラが表示された場合の表示画面の一例を示した図である。また、図600（a）は、1回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図であって、図600（b）は、1回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の別例を示した図である。図601（a）は、1回目のルーレット演出を示す表示画面の一例を示した図であって、図601（b）は、2回目のルーレット演出の演出結果を示す表示画面の一例を示した図である。図602（a）は、ルーレット演出中に登場したキャラ（勇者）を用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図であって、図602（b）は、ルーレット演出中に登場した特殊キャラ（クマ）を用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図である。図603は、特殊キャラを用いた演出中に示される表示画面の一例を示した図である。クマルーレット演出（ルーレット演出）は、先読み演出の一種であり、先読み演出の対象変動に向けてクマを模した複数の絵柄（クマアイコン）が上下方向に変動表示し、特定の絵柄（クマアイコン）が停止表示した場合に、停止表示された絵柄（クマアイコン）に付されている情報（文字情報）に対応する演出態様が行われるものである。さらに、クマアイコンとは別に複数のキャラアイコンが表示され、キャラアイコンにより実行される演出の種別に応じて、次のクマルーレット演出の演出態様を変化させるように構成されている。図599（a）に示した通り、1回目のクマルーレット演出が開始されると、第1クマアイコン8

9 6 1 a、第2クマアイコン8 9 6 1 b、第3クマアイコン8 9 6 1 c、第4クマアイコン8 9 6 1 dが表示され、変動表示される。なおこのクマアイコンは、変動表示される第3図柄の表示領域と重複した領域に表示されるが、リーチ状態となる第3図柄を覆うことが無いように、表示位置が決定される。

【2012】

そして、クマルーレット演出が開始されてから2秒が経過すると、実行中の特別図柄変動が停止表示し、次の変動表示が開始される。次の変動表示が開始されると、図599(b)に示した通り、第3図柄の変動表示(高速変動表示)と、クマルーレット演出の変動表示(高速変動表示)とが実行されている状態で、1回目のルーレット演出に対応するキャラアイコン(8965a~8965c)が表示される。図599(b)に示した通り、第3図柄の変動表示(高速変動表示)と、クマルーレット演出の変動表示(高速変動表示)とは、変動表示方向が直交しているため、遊技者が何れの変動表示が実行されているかを識別し易くしている。その後、実行中の第3図柄が停止表示されるタイミングで1回目のクマルーレット演出が停止表示されると、図600(a)に示した通り、変動表示されていた複数のクマアイコンのうち、特定のクマアイコン(図では第2クマアイコン8961b)が停止表示され、複数のキャラアイコン(8965a~8965c)のうち、特定のキャラアイコン(図では、第3キャラアイコン8965c)が表示される。なお、各ルーレット演出にて停止表示されるクマアイコン、キャラアイコンの種別は、ルーレットシナリオ選択テーブル222j f、及び、ルーレット態様決定テーブル222j gを参照して、予め決定されている。図600(a)に示した通り、第2クマアイコン8961bには、文字情報として「続」が付されていることから、2回目のクマルーレット演出が実行されることが報知される。本制御例では、クマルーレット演出にて停止表示されたクマアイコンは、次のクマルーレット演出が開始されるタイミングで、表示領域外へと飛ばされるように構成している。つまり、クマルーレット演出の実行回数が増加するほど、変動表示されるクマアイコンの数が減少するように構成している。このように構成することで、変動表示されているクマアイコンの中に、大当たり当選を示す文字情報が付されているクマアイコン(第4クマアイコン8961d)が存在する場合には、より多くのクマルーレット演出が実行されることを遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【2013】

図600(a)に示した表示画面が表示された後は、図600(b)に示した、キャラアイコンを用いた演出(継続演出)が実行される。キャラアイコンとして金太郎を模したキャラアイコン8965cに基づく演出が実行された場合には、クマルーレット演出に用いられた複数のクマアイコンのうち、1回目のクマルーレット演出にて停止表示された第2クマアイコン8961bと、それ以外の第1クマアイコン8961aと、がキャラアイコンによって投げ飛ばされる演出が実行されている。そして、副表示領域Dsには「2回目のルーレットはクマ2種類!!チャンス」の文字が表示される。その後、2回目のルーレット演出が実行されると、図601(a)に示した通り、2種類のクマアイコンによる変動表示が開始されると同時に、2回目のクマルーレット演出に対応するキャラアイコンが表示される。図601(a)に示した例では、「激」の文字を付したチャンスキャラアイコン8965dが表示され、副表示領域Dsには「チャンスキャラ登場」の文字が付されている。次に、図601(b)を参照して、チャンスキャラアイコン8965dを用いた演出の内容について説明をする。図601(a)に示した2回目のクマルーレット演出の演出結果として、「熱」の文字情報が付された第3クマアイコン8961cが表示された場合に、チャンスキャラアイコン8965dが表示された場合には、チャンスキャラアイコン8965dが第3クマアイコン8961cの左側に移動し、2つのアイコンを用いて「激熱」の文字を形成するように構成している。

【2014】

このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様によって、先読み演出の対象変動となる特別図柄抽選の結果を予測させることができる。なお、このチャンスキャラアイコン8965dが表示された状

10

20

30

40

50



況が第3クマアイコン8961cが表示されていない場合には、複合的な演出態様が形成されることが無い。よって、図601(a)に示した2回目のクマルーレット演出が実行された時点において、チャンスキャラアイコン8965dが残って表示されることと、第3クマアイコン8961cが表示されることを遊技者に期待させることができる。また、図601(a)に示した表示画面では、第3クマアイコン8961cが表示されない場合には、特別図柄抽選で当たり当選することを示す「当」の文字情報が付された第4クマアイコン8961dが表示されることになるため、何れのクマアイコンが表示された場合であっても、チャンスキャラアイコン8965dが表示された場合に遊技者に有利となる演出を実行することができる。次に、図602(a)を参照して、キャラアイコンとして勇者を模したキャラアイコン8965aを用いた演出内容について説明をする。図602(a)に示した通り、勇者を模したキャラアイコン8965aは、停止表示されたクマアイコン(第2クマアイコン8961b)に飛び乗る演出を実行し、停止表示されたクマアイコンが領域外へと飛び出してしまうのを抑止する演出が実行される。つまり、次回のクマルーレット演出の実行が確定する「続」の文字情報が付された第2クマアイコン8961bにキャラアイコン8965aが飛び乗った場合には、次のルーレット演出も継続する可能性を残すことができる。

10

#### 【2015】

最後に、特殊キャラ8965xが表示された場合におけるクマルーレット演出の演出内容について、図602(b)、及び図603を参照して説明をする。この特殊キャラ8965xは、ボスグマを模した表示態様であって、文字情報として確変大当たりに対応する「確」の文字が付されている。この特殊キャラ8965xは、図603に示した通り、変動表示されているクマルーレット演出のクマアイコンをはじき飛ばして、特殊キャラ8965x自体がクマルーレット演出にて変動表示される絵柄(クマアイコン)へと可変するように構成している。このように構成することで、クマルーレット演出にて用いられる複数の演出種別を組み合わせた複合的な演出態様として、クマルーレット用の絵柄(クマアイコン)とは異なる態様で表示された図柄(キャラアイコン)を、クマルーレット用の絵柄に切り替えることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる。次に、図604を参照して、ルーレット演出の実行タイミングについて説明をする。図604は、ルーレット演出と特図変動の流れを示す図である。図604に示した通り、ルーレット演出は1回目と2回目とで、ルーレットが開始されるタイミングと、キャラを登場させるキャラ演出が実行されるタイミングとを異ならせている。具体的には、1回目のルーレット演出は、キャラ演出が実行されるよりも2秒前にルーレットが開始されるように構成し、2回目のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングが一致するように構成している。このように構成することで、ルーレット演出が開始された場合において2秒間の待機期間を用いてルーレット演出の演出内容を遊技者に案内するための案内報知を実行することができる。また、2回目以降のルーレット演出では、ルーレットの開始と、キャラ演出の開始タイミングとを一致させることで、インパクトのある演出を実行することができる。

20

30

#### 【2016】

<第16制御例における電氣的構成について>

40

次に、図605から図610を参照して、本第16制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第16制御例におけるパチンコ機10は、上述した第12制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、を変更している点で相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成についてはその説明を省略する。まず、図605を参照して、本第16制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図605は、本第16制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図605に示した通り、本第16制御例におけるROM222は、上述した第12制御例におけるROM222(図

50

508(a)参照)に対して、キャラ態様選択テーブル222jdと、音声種別選択テーブル222jeと、ルーレットシナリオ選択テーブル222jfと、ルーレット態様決定テーブル222jgと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその説明を省略する。キャラ態様選択テーブル222jdは、キャラ先読み演出にて表示されるキャラクタ8591(図593(a)参照)の対象変動演出中の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対象変動演出が開始された時点におけるキャラクタ8591の態様(目覚めている態様、又は居眠りしている態様)と、対象変動演出の演出態様(変動演出パターン)と、当否判定結果と、に基づいて、対象変動演出の各種タイミングにて設定されるキャラクタ8591の態様(居眠り、気絶、目覚め、咆哮)が規定されている。

10

#### 【2017】

ここで、キャラ態様選択テーブル222jdの詳細な内容について図607を参照して説明をする。図607は、キャラ態様選択テーブル222jdに規定されている内容を模式的に示した図である。図607に示した通り、キャラ態様選択テーブル222jdには、キャラ先読み演出の対象変動演出中に表示されるキャラクタ8591の態様種別として、8種類の態様種別(態様A~態様G、及び特殊態様)が、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223f(第1演出カウンタ223fa)の値とに対応して規定されている。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ8591の態様が「通常」、即ち、キャラクタ8591が起きている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~19」の範囲に対して態様種別「態様A」が、「20~39」の範囲に対して態様種別「態様B」が、「40~59」の範囲に対して態様種別「態様C」が、「60~79」の範囲に対して態様種別「態様D」が、「80~99」の範囲に対して態様種別「態様E」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~24」の範囲に対して態様種別「態様A」が、「25~49」の範囲に対して態様種別「態様B」が、「50~74」の範囲に対して態様種別「態様C」が、「75~99」の範囲に対して態様種別「態様D」が規定されている。

20

#### 【2018】

一方、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ8591の態様が「居眠り」、即ち、キャラクタ8591が居眠りしている状態で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~24」の範囲に対して態様種別「態様A」が、「25~49」の範囲に対して態様種別「態様D」が、「50~99」の範囲に対して態様種別「態様F」が規定されている。また、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「外れ」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対して態様種別「態様A」が、「80~89」の範囲に対して態様種別「態様B」が、「90~99」の範囲に対して態様種別「態様G」が規定されている。さらに、対象変動演出が開始されるタイミングのキャラクタ8591の態様が「爆睡」、即ち、キャラクタ8591が布団に入って寝ている状態(図597(b)参照)で対象変動演出が実行される場合は、対象変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が「大当たり」であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対して態様種別「特殊態様」が規定されている。なお、詳細は後述するが、キャラクタ8591が布団に入って寝ている状態(図597(b)参照)の態様は、演出結果が外れであるキャラ先読み演出の実行中に確変大当たり当選する入賞情報(特図保留)を獲得した場合に設定される態様であるため、キャラクタ8591の態様が「爆睡」の状態を対象変動演出が実行される場合には、大当たり当選(確変大当たり当選)に対応する態様しか規定されていない。ここで、各態様種別の詳細な内容について説明をする。図607に示した通り、各態様種別には、対象変動演出の演出期間における特定タイミングにて表示されているキャラクタ8591の態様を定めた情報が規定されている。具体的には、対象変動演出が開始された直後の「変動開始時」、リーチ状態が

30

40

50

表示されるよりも前の「擬似演出中」、リーチ状態が表示されている期間を示す「リーチ中」、変動表示されている第3図柄が停止表示された後の「停止後」の4つのタイミングにおけるキャラクタ8591の態様が規定されている。

【2019】

態様種別「態様A」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても、また、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ8591の態様が「通常」、「居眠り」の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ8591の態様が「通常」である場合には、対象変動演出が実行されてからも「通常」の態様でキャラクタ8591が継続して表示され、擬似演出中にキャラクタ8591が「咆哮」する演出が実行される。また、対象変動演出が実行される時点で表示されているキャラクタ8591の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が開始された際に出力される変動開始音によってキャラクタ8591が目覚ます演出が実行されることにより「通常」の態様でキャラクタ8591が表示される。その後、擬似演出中にキャラクタ8591が「咆哮」する演出が実行される。このように本第16制御例にて実行されるキャラ先読み演出では、キャラ先読み演出が実行されてから、対象変動演出が実行されるまでの期間（先読み期間）は、実行される各変動演出の演出態様（変動演出パターン）に応じてキャラクタ8591の態様が決定されるように構成することで、同一の演出結果となるキャラ先読み演出であっても対象変動演出の演出態様を異ならせるように構成している。このように構成することで、同一の演出結果を示すための変動演出の演出態様を多様化し易くすることができるため、遊技者が飽き難い遊技を提供することができる。次に、態様種別「態様B」は、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別であって、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。

10

20

【2020】

この「態様B」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ8591の態様が上述した「態様A」と同一であることから、対象変動演出が実行された直後に「態様A」が設定されているのか「態様B」が設定されているのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した「態様A」に対して、キャラクタ8591が「咆哮」するタイミングが遅くなる（「リーチ中」）ように構成している。なお、詳細な説明は省略するが、「態様B」が設定された場合における「擬似演出中」には、キャラクタ8591が咆哮を示唆する示唆態様（図595（a）参照）が繰り返し実行されるように構成している。このように示唆態様を表示することにより、「態様B」が設定されている状態において、遊技者に対して、設定されえている態様種別が「態様A」かもしれないと思わせることができる。また、対象変動演出中にキャラクタ8591を「気絶」させる態様種別が設定されているのではと思わせることもできる。よって、変動演出として実行される各種演出が単一的となってしまうことを抑制することができる。また、共通の演出態様が設定された後に、複数の演出（専用演出）へと分岐するように構成することで、既に実行された演出内容に基づいて、後に実行される演出内容を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。次に、態様種別「態様C」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ8591の態様が「通常」である場合において、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れの場合であっても選択され得る態様種別である。この「態様C」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」。リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。詳細な説明は後述するが「態様C」が設定された場合には、対象変動演出の開始時に出力される変動開始音として「子守歌」が出力され、「通常」の態様で表示されているキャラクタ8591が居眠りをしてしまう演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ8591が咆哮するタイミングが擬似演出中では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。

30

40

【2021】

次に、態様種別「態様D」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ8591の

50

態様が「通常」である場合には、対象変動演出が大当たり演出、外れ演出の何れであっても選択し得る態様であって、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「居眠り」である場合には、対象変動演出が大当たり演出である場合にのみ選択し得る態様である。この「態様 D」に対しては、変動開始時に「通常」、擬似演出中に「気絶」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が実行されてから擬似演出が終了するまでの期間において、キャラクタ 8 5 9 1 が咆哮することを示唆する示唆演出が実行され、その示唆演出の演出結果としてキャラクタ 8 5 9 1 が気絶する演出が実行される。キャラクタ 8 5 9 1 が気絶すると、気絶状態が 4 秒間継続するように構成しており、その 4 秒間の間にリーチ状態が成立するように構成している。よって、「態様 D」が設定されたことに基づいてキャラクタ 8 5 9 1 が気絶した場合には、擬似演出中にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮しないことを遊技者に予測させることが可能となる。次に、態様種別「態様 E」は、対象変動演出が実行された直後のキャラクタ 8 5 9 1 の態様が「通常」であって、且つ、対象変動演出が大当たり演出である場合のみ選択し得る態様である。この「態様 E」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後は、上述した「態様 C」と同様に、変動開始音として「子守歌」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が実行され、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出を繰り返している最中に第 3 図柄が停止表示され、その後にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮する演出が実行される。

10

20

#### 【 2 0 2 2 】

次に、態様種別「態様 F」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「気絶」、停止後に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、リーチ音として「衝撃音」が出力されることでキャラクタ 8 5 9 1 が気絶をし、その後、所定時間（4 秒間）経過でキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ました後に咆哮する演出が実行される。次に、態様種別「態様 G」に対しては、変動開始時に「居眠り」、擬似演出中に「通常」、リーチ中に「咆哮」の態様が規定されている。つまり、対象変動演出が開始された直後（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態）では、変動開始音として「消音」が出力されキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをする演出が継続し、その後、擬似演出中に出力される擬似演出音（第 3 図柄の擬似停止音）によってキャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ます演出が実行される。そして、示唆演出が実行された後、リーチ中に咆哮する演出が実行される。最後に、態様種別「特殊態様」に対しては、変動開始時にキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮する演出が実行される。音声種別選択テーブル 2 2 2 j e は、キャラ先読み演出の対象変動演出中に実行される変動演出に対応させて出力される音声の種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d を参照して決定されたキャラクタ 8 5 9 1 の態様に基づいて、各種音声出力タイミングにて設定される音声種別が規定されている。本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている状態で変動演出として特定の演出（例えば、リーチ、擬似変動の開始、又は停止等）が実行され、その特定の演出に対応する音声（例えば、リーチ音や変動開始音、変動停止音等）が出力されることで、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 が目覚める演出が実行されるように構成している。

30

40

#### 【 2 0 2 3 】

そして、特定の演出の実行タイミングを跨いで、継続してキャラクタ 8 5 9 1 が居眠りをするキャラ態様が決定された場合の一部において、特定の演出が実行された際に、その特定の演出に対応する音声を出力しないように構成している。つまり、第 1 セーフ期間（キャラクタ 8 5 9 1 が居眠りしている期間）の終了条件が成立し得る特定の演出の実行タイミングにおいて、終了条件の成立契機である音声出力されない演出（サイレント演

50

出)を実行可能に構成している。このように構成することで、サイレント演出が実行された場合には、その演出の実行タイミングにて第1セーフ期間の終了条件が成立し得ないため、遊技者に安心して演出を楽しませることができる。さらに、本第16制御例では、キャラ先読み演出中であって、キャラクタ8591が目覚めている状態で、特定の演出が実行される場合に、通常の演出音では無く、特殊演出音を出力可能に構成しており、この特殊演出音が出力された場合に、キャラクタ8591が居眠りするように構成している。つまり、キャラクタ8591が居眠りをしている状態では、キャラクタ8591が目覚めるか否かについて遊技者に注視させる特定の演出の実行タイミングに対して、キャラクタ8591が目覚めている状態であっても、遊技者に興味を持たせた演出を実行可能に構成している。よって、変動演出の演出効果を高めることができる。ここで、図608を参照して、音声種別選択テーブル222jeの内容について説明をする。図608は、音声種別選択テーブル222jeに規定されている内容を模式的に示した図である。図608に示した通り、音声種別選択テーブル222jeには、キャラ態様選択テーブル222jdを参照して選択された態様種別に対応させた音声情報が規定されている。ルーレットシナリオ選択テーブル222jfは、先読み演出であるクマルーレット演出の演出シナリオ(演出に用いる特別図柄変動回数、演出結果)を決定する際に用いられるデータテーブルであって、先読み演出としてクマルーレット演出が決定された場合に参照される。

10

#### 【2024】

ここで、図609を参照して、ルーレットシナリオ選択テーブル222jfに規定されている演出シナリオの内容について説明をする。図609は、ルーレットシナリオ選択テーブル222jfに規定されている内容を模式的に示した図である。図609に示した通り、先読み演出の対象変動である特別図柄抽選の結果と、対象保留位置と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて演出態様を異ならせた演出シナリオ(シナリオ1~シナリオ8)が規定されている。具体的には、先読み演出の対象保留位置が保2(次の次に実行される特別図柄変動)であって、抽選結果が大当たりA50(確変大当たり)である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に対してシナリオ1が、「50~99」の範囲に対してシナリオ2が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保2(次の次に実行される特別図柄変動)であって、抽選結果が大当たりA50(確変大当たり)以外である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~99」の全範囲に対してシナリオ2が規定されている。さらに、先読み演出の対象保留位置が保3(次の次の次に実行される特別図柄変動)であって、抽選結果が大当たり(共通)である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~69」の範囲に対してシナリオ3が、「70~99」の範囲に対してシナリオ4が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保1(次の次に実行される特別図柄変動)である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~79」の範囲に対してシナリオ5が、「80~99」の範囲に対してシナリオ6が規定されている。そして、先読み演出の対象保留位置が保2(次の次に実行される特別図柄変動)であって、抽選結果が外れである場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~9」の範囲に対してシナリオ7が、「10~99」の範囲に対してシナリオ8が規定されている。また、先読み演出の対象保留位置が保1(次の次に実行される特別図柄変動)である場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0~4」の範囲に対してシナリオ5が、「5~99」の範囲に対してシナリオ6が規定されている。

20

30

40

#### 【2025】

ルーレットシナリオ「シナリオ1」は、クマルーレット演出が2回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が2回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2回目の演出結果が確変大当たり当選を示す「確」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図603にて示した演出は、「シナリオ1」に基づいて実行されたクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ2」は、クマルーレット演出が2回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が2回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリ

50

オが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ3」は、クマルーレット演出が3回実行されるシナリオであって、1回目、2回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、3回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。つまり、図602(a)にて示した演出は、「シナリオ3」に基づいて1回目の「続」が表示される場合のクマルーレット演出となる。ルーレットシナリオ「シナリオ4」は、クマルーレット演出が3回実行されるシナリオであって、1回目、2回目の演出結果が次のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、3回目の演出結果が大当たり当選を示す「当」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ5」は、クマルーレット演出が1回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が大当たり当選の期待度が高い「熱」となる演出シナリオが規定されている。また、「シナリオ6」は、1回目の演出結果が大当たり当選の期待度が低い「無」となる演出シナリオが規定されている。ここで、シナリオ6が設定された場合には、文字情報が付されていない第1クマアイコン8961aが演出結果として停止表示される。

10

#### 【2026】

ルーレットシナリオ「シナリオ7」は、クマルーレット演出が2回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が2回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2回目の演出結果が「熱」となる演出シナリオが規定されている。ルーレットシナリオ「シナリオ8」は、クマルーレット演出が2回実行されるシナリオであって、1回目の演出結果が2回目のクマルーレット演出が実行されることを示す「続」、2回目の演出結果が「無」となる演出シナリオが規定されている。ルーレット態様決定テーブル222jgは、ルーレットシナリオ選択テーブル222jfを参照して決定された演出シナリオに対応する演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、クマルーレットの種別や、登場キャラの種別が取得した演出カウンタ223fの値に対応して規定されている。そして、ルーレット態様決定テーブル222jgを参照して決定された各種演出の種別(演出態様)は、演出態様格納エリア223jcに格納され、各種演出の実行タイミングにて演出態様格納エリア223jcに格納された情報が読み出され、読み出された情報に対応する演出態様が設定される。ここで、図610を参照して、ルーレット態様決定テーブル222jgに規定されている内容について説明をする。図610は、ルーレット態様決定テーブル222jgに規定されている内容を模式的に示した図である。次に、図606を参照して、本第16制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図A21(b)は、本第16制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図A1(b)に示した通り、本第16制御例におけるRAM223は、上述した第12制御例におけるEAM223(図508(b)参照)に対して、キャラ先読み実行中カウンタ223jhと、特殊演出中フラグ223jjと、キャラ態様格納エリア223jkと、ルーレット演出実行中フラグ223jlと、を追加している点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその説明を省略する。

20

30

#### 【2027】

キャラ先読み実行中カウンタ223jhは、キャラ先読み演出が実行されていることを示すためのカウンタであって、キャラ先読み演出が実行される場合に、対象変動演出が実行されるまでの変動演出回数(特図変動回数)に対応した値がセットされる。そして、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が1よりも大きい状態で新たな変動演出(特図変動)が開始される場合に値を1減算することで、キャラ先読み演出の対象変動演出が実行される場合にはキャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が必ず1となるように構成されている。このように構成することで、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値を参照することによって、キャラ先読み演出の実行中であるか否かの判別や、キャラ先読み演出における対象変動演出が実行されているか否かを判別することが可能となる。特殊変動演出中フラグ223jjは、キャラ先読み演出中に特殊条件が成立したことを示すため

40

50

のフラグであって、特殊条件が成立した場合にオンに設定される。本第16制御例では、演出結果が外れであるキャラ先読み演出（ガセ演出）の実行中に新たな特図保留を獲得し、その特図保留が大当たり当選に対応する特図保留（当たり保留）である場合（特殊条件が成立した場合）に、当たり保留に対応する変動演出が対象変動演出となるように、キャラ先読み演出の演出期間を延長可能に構成している。そして、キャラ先読み演出の演出期間が延長された場合には、キャラ先読み演出にて表示されたキャラクタ8591が、対象変動演出が実行されるまで特殊表示態様（爆睡態様）で表示される特殊演出が実行されるように構成している。この特殊演出が実行される場合に特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定される。この特殊変動演出中フラグ223jjの設定状況は、先読み演出の実行を決定する際に参照され、オンに設定されていると判別した場合には、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、当たり保留が存在していることを示す特殊変動演出が実行されている期間中に他の先読み演出が実行されてしまうことを抑制することができる。

10

**【2028】**

キャラ態様格納エリア223jkは、キャラ先読み演出の演出態様として決定されたキャラ態様を示すための情報や、キャラ先読み演出の先読み期間中に決定されたキャラ態様を示すための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。このキャラ態様格納エリア223jcには、先読み期間中に実行されたキャラ先読み演出としてキャラクタ8591の態様に変化した場合に変化後のキャラ態様を示すための情報（キャラ態様情報）が格納される。そして、対象変動演出の演出態様を決定する際に格納されているキャラ態様情報が読み出され、読み出したキャラ態様情報に応じた対象変動演出の演出態様が決定される。ここで、本第16制御例におけるパチンコ機10にて実行されるキャラ先読み演出は、演出開始時にはキャラクタ8591が目覚めている状態で表示され、対象変動演出が開始されるまでの先読み期間中は、その先読み期間に対応する変動演出の演出態様に応じてキャラクタ8591の態様を変化させるように構成している。そして、対象変動演出の演出態様を、対象変動演出が開始されるタイミングにて表示されているキャラクタ8591の態様に基づいて決定するように構成している。具体的には、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ8591が居眠りをしている場合には、居眠りをしているキャラクタ8591を目覚めさせる演出を少なくとも実行した後特定のアクションを実行させる演出態様が決定され、対象変動演出が開始されるタイミングにおいて、キャラクタ8591が目覚めている場合には、キャラクタ8591を目覚めさせる演出を実行すること無く特定のアクションを実行させる演出態様を決定可能に構成している。このように構成することで、対象変動演出の演出結果が同一（特定のアクションを実行するタイミングが同一）の場合であっても、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ8591の態様に応じて異なる演出態様を決定することができるため、キャラ先読み演出の演出効果を高めることができる。

20

30

**【2029】**

また、対象変動演出の演出結果に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出の演出態様に基づいて、対象変動演出の開始タイミングにおけるキャラクタ8591の態様を異ならせることができるため、遊技者に演出結果を予測させ難い演出を実行し易くすることができる。なお、本第16制御例では、キャラ先読み演出が実行された際に、目覚めているキャラクタ8591が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出の開始時点にて既に居眠りをしているキャラクタ8591を表示可能に構成しても良い。また、本第16制御例におけるキャラ先読み演出では、対象変動演出の演出結果（先読みされた特別図柄抽選の結果）に関わらず、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様をランダムに決定可能に構成しているが、これに限ること無く、対象変動演出の演出結果に基づいて、対象変動演出が開始される時点のキャラクタの態様として決定され易い態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、対象変動演出が開始される時点におけるキャラクタ8591の態様に基づいて今回のキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。ルーレット演出実行中

40

50



フラグ 2 2 3 j 1 は、先読み演出としてクマルーレット演出が実行されていることを示すためのフラグであって、クマルーレット演出が実行された場合にオンに設定される。そして、クマルーレット演出が終了した場合にオフに設定される。このルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j 1 の設定状況は、新たな先読み演出の実行を決定する際に参照され、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j 1 がオンに設定されている間は、他の先読み演出が実行されないように構成している。このように構成することで、所定の先読み演出を実行している期間中に、他の先読み演出が実行されてしまうことで、遊技者に分かり難い演出を提供してしまうことを抑制することができる。

### 【 2 0 3 0 】

< 第 1 6 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 6 1 1 から図 6 1 6 を参照して、本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の処理内容について説明をする。本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の一部内容を変更している点で相違している。具体的には、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞コマンド（入賞情報コマンド）に含まれる情報を判別した判別結果（事前判別結果）に基づいて実行される先読み演出を設定する制御処理と、設定された先読み演出を実行するための制御処理と、を異ならせている点で相違している。それ以外の制御処理内容については同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。まず、図 6 1 1 を参照して、先読み演出設定処理（S 4 5 0 4 H a）の処理内容について説明をする。図 6 1 1 は、先読み演出設定処理（S 4 5 0 4 H a）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出設定処理（S 4 5 0 4 H a）は、上述した第 1 2 制御例の先読み演出設定処理（図 5 2 7 の S 4 5 0 4 H 参照）と同様に、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理（図 5 2 6 の S 4 2 0 2 H 参照）にて実行される制御処理であって、先読み演出の実行を決定するための処理が実行される。図 6 1 1 に示した通り、先読み演出設定処理（S 4 5 0 4 H a）は、上述した第 1 2 制御例の先読み演出設定処理（図 5 2 6 の S 4 5 0 4 H 参照）に対して、先読み演出を実行している場合における処理と、異なる演出態様の先読み演出を実行するための処理と、を追加している点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。同一の処理については、同一の符号を付してその説明を省略する。

### 【 2 0 3 1 】

先読み演出設定処理（S 4 5 0 4 H a）が実行されると、まず、先読み管理処理を実行し（S 4 5 5 1 H a）、次に、現在が先読み演出を実行可能な状態であるかを判別する（S 4 5 5 2 H a）。S 4 5 5 2 H a の処理では、先読み管理処理（S 4 5 5 1 H a）の処理結果に基づいて、新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態を判別したり、今回獲得した入賞コマンドに対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行される状態であるため新たな先読み演出の実行を決定することが出来ない状態であることを判別したりする処理が行われる。S 4 5 5 2 H a の処理において、先読み演出を実行可能では無いと判別した場合は（S 4 5 5 2 H a : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 5 5 2 H a の処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（S 4 5 5 2 H a : Y e s）、今回受信した入賞コマンドに基づいて、先読み演出の実行有無、及び、実行する先読み演出の種別を決定するための処理を実行する。なお、本第 1 6 制御例では、上述した第 1 2 制御例と同様に、受信した入賞コマンドに含まれる情報から変動パターン（入賞情報）を抽出し、先読み演出の実行有無、及び、先読み演出の種別を決定するように構成しているが、これに限ること無く、既に獲得済みの特図保留に対応する特別図柄変動の変動パターンと、今回受信した入賞コマンド（特図保留）に対応する特別図柄変動の変動パターンと、に基づいて先読み演出の実行有無や種別を決定するように構成しても良い。

### 【 2 0 3 2 】

この場合、例えば、今回受信した入賞コマンドが 3 個目の特図保留（第 3 特図保留）に

10

20

30

40

50



対応しており、且つ、今回受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報（変動パターン）が先読み演出の実行を許容する入賞情報である場合において、既に獲得済の2つの特図保留（第1特図保留、第2特図保留）のそれぞれに含まれる入賞情報に基づいて、各特図保留に対応する変動パターン（変動時間）を特定し、第1特図保留に対応する特別図柄変動と、第2特図保留に対応する特別図柄変動との変動時間を合算した合算変動時間を算出する処理を実行し、その後、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも長いかを判別し、先読み演出上限時間よりも長いと判別した場合は、第1特図保留、第2特図保留を用いた先読み演出を実行した場合に先読み演出が間延びしてしまうことから先読み演出の非実行を決定する処理を実行し、合算変動時間の長さが先読み演出上限時間よりも短いと判別した場合は、先読み演出の実行を決定する処理を行うように構成すれば良い。さらに、合算変動時間の長さが先読み上限時間よりも長いと判別した場合には、次に、第2特図保留に対応する特別図柄変動の変動時間、即ち、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動の前に実行される特別図柄変動の変動時間のみを対象として上述した内容と同一の処理を実行するように構成すれば良い。

10

### 【2033】

加えて、合算変動時間の変動時間の長さに応じて、実行される先読み演出の種別を決定するように構成しても良く、例えば、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、複数の特別図柄変動（先読み変動）を用いて先読み演出を実行する場合には、先読み変動となる各特別図柄変動の変動時間が第1条件を満たした場合には、第1種別の先読み演出を実行し、第1条件とは異なる第2条件を満たした場合には、第2種別の先読み演出を実行するように構成すると良い。具体的には、各特別図柄変動の変動時間が所定時間（例えば、10秒）である場合に第1条件が成立し、各特別図柄変動が停止表示されるタイミングで段階情報が更新される先読み演出（ステップアップ演出）が実行され、各特別図柄変動の変動時間に大きな差が生じた場合（例えば、1変動目が5秒で2変動目が30秒）は、第2条件が成立し、2つの特別図柄変動が実行される変動時間（35秒間）に跨って同一の表示態様（背景画像）が表示される先読み演出（先読みゾーン演出）が実行されるように構成すれば良い。このように構成することで、先読み演出が実行される先読み変動期間における特別図柄変動の変動時間に応じて先読み演出の演出態様を決定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供し易くすることができる。また、先読み演出の合算変動時間が所定期間（例えば、5秒）よりも短い場合には、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにて実行される変動演出として先読み演出を実行するのでは無く、副表示領域Dsに表示される保留図柄の表示態様を変更する保留変化演出のみを実行するように構成すると良い。このように構成することで、先読み演出の実行期間（合算変動時間）が短い場合であっても遊技者に分かり易い先読み演出を実行することができる。

20

30

### 【2034】

図611に戻り説明を続ける。S4552Haの処理において、先読み演出を実行可能であると判別した場合は（S4552Ha：Yes）、次に、上述した第12制御例の先読み演出設定処理（図527のS4504H参照）と同一のS4551H～S4563Hの処理を実行し、本処理を終了する。また、S4561Hの処理において、今回実行される先読み演出の種別が保留変化演出では無いと判別した場合は（S4561H：No）、次に、第2先読み演出設定処理（S4553Ha）の処理を実行し、その後、その他の処理を実行し（S4563H）、本処理を終了する。次に、図612を参照して、先読み演出設定処理（図611のS4504Ha参照）にて実行される先読み管理処理（S4551Ha）の処理内容について説明をする。図612は、先読み管理処理（S4551Ha）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み管理処理（S4551Ha）では、実行中の先読み演出の種別を判別し、実行されている先読み演出の種別に対応した処理が実行される。具体的には、先読み管理処理（S4551Ha）が実行されると、まず、先読み演出中実行フラグ223jdがオンに設定されているかを判別し（S4561Ha）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、先読み演出が実行されていない状態である場合は（S4561Ha：No）、そのまま本処理を終了する。S4561H

40

50

a の処理において、先読み演出中実行フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されていると判別した場合は ( S 4 5 6 1 H a : Y e s )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 5 6 2 H a )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きく無い ( 0 である ) と判別した場合は ( S 4 5 6 2 H a : N o )、次に、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオンに設定されているかを判別し ( S 4 5 6 3 H a )、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が先読み演出としてルーレット演出が実行されていないと判別した場合は ( S 4 5 6 3 H a )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 0 3 5 】

一方、 S 4 5 6 2 H a の処理において、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 5 6 2 H a : Y e s )、次に、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報であるかを判別し ( S 4 5 6 4 )、確変大当たり当選を示す入賞情報であると判別した場合は ( S 4 5 6 4 : Y e s )、実行中のキャラ先読み演出の対象変動を、今回受信した入賞コマンドに対応する特別図柄変動へと切り替えるための処理と、キャラ先読み演出の演出態様を切り替えるための処理として、まず、受信した入賞情報に対応する値 ( 入賞情報が記憶された位置 ) をキャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値に設定し ( S 4 5 6 5 H a )、特殊演出中フラグ 2 2 3 j j をオンに設定し ( S 4 5 6 6 H a )、特殊演出に対応する演出態様を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 4 5 6 7 H a )、表示中のキャラクタ ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 ) の表示態様を特殊態様 ( 布団で爆睡している表示態様 ) へと変化させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 5 6 8 H a )、新たな先読み演出の実行禁止を決定し ( S 4 5 6 9 H a )、本処理を終了する。一方、 S 4 5 6 4 H a の処理において、今回受信した入賞情報が確変大当たり当選を示す入賞情報では無いと判別した場合は ( S 4 5 6 4 H a : N o )、 S 4 5 6 5 H a ~ S 4 5 6 8 H a の処理をスキップして S 4 5 6 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。また、 S 4 5 6 3 H a の処理において、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l がオフに設定されていると判別した場合は ( S 4 5 6 3 H a : Y e s )、先読み演出としてルーレット演出が実行されることが決定している状態 ( 実行されている状態 ) であるため、 S 4 5 6 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 2 0 3 6 】

以上、説明をした通り、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間中 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m にキャラクタ 8 5 9 1 が表示されている期間中 ) に確変大当たり当選に対応する特図保留 ( 入賞情報 ) を獲得した場合は、実行中のキャラ先読み演出の演出結果に関わらず、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が実行中のキャラ先読み演出の対象変動となるように構成し、確変大当たり当選に対応する特別図柄変動が対象変動となったことを示す特殊演出を実行するように構成している。このように構成することで、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り替わった場合に、確変大当たり当選することを遊技者に分かり易く報知することができる。また、この特殊演出は、確変大当たり当選する特別図柄変動が実行されるまで継続するように構成しているため、例えば、大当たり当選を示す演出結果となるキャラ先読み演出が実行されている最中に特殊演出が実行された場合には、当初キャラ先読み演出の対象変動であった特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様が停止表示された時点においても、特殊態様のキャラクタ 8 5 9 1 が継続して表示され、大当たり遊技が終了し、特殊演出のキャラ先読み演出の対象変動となる確変大当たり変動が開始されるまで特殊態様のキャラクタ 8 5 9 1 が表示される演出が実行されることになる。よって、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった場合には、特殊演出が継続している状態のまま大当たり当選することで、2 回以上の大当たり当選を獲得できる状態となるため、特殊演出が実行された場合には、特殊演出が終了するよりも前に大当たり当選を示す表示態様で特別図柄が停止表示されることを期待しながら遊技を行わせることができる。

#### 【 2 0 3 7 】

10

20

30

40

50

なお、これに限ること無く、例えば、演出結果が外れとなるキャラ先読み演出中のみ、特殊演出を実行可能に構成しても良い。この場合、先読み管理処理（図 6 1 2 の S 4 5 5 1 H a）にて S 4 5 6 4 H a の処理を実行する前に、実行中のキャラ先読み演出の演出結果が外れを示す演出結果であるかを判別する処理を実行し、その処理において外れを示す演出結果であると判別した場合に、S 4 5 6 4 H a の処理を実行するように構成すれば良い。このように構成することで、1 回のキャラ先読み演出の演出期間中に実行される大当たり遊技の回数を 1 回に固定することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、キャラ先読み演出が途中で特殊演出へと切り変わった時点で、確変大当たり当選することに加え、先に実行されたキャラ先読み演出が外れを示す先読み演出であったことを遊技者に把握させることができるため、特殊演出が実行された場合の演出効果をより高めることができる。さらに、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている期間においては同一条件で特殊演出への切り替え判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値や、キャラ先読み演出中に既に実行された特別図柄抽選回数に応じて、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合における特殊演出の実行割合を異ならせるように構成しても良く、例えば、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値が大きい（例えば、3）場合よりも、小さい（例えば、1）場合の方が、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合に特殊演出を実行させ易くなるように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行されてからの経過期間が長い方が、短い場合よりも特殊演出を実行させ易くすることができるため、キャラ先読み演出が終了するまで特殊演出が実行されることを遊技者に期待させることができる。

#### 【 2 0 3 8 】

また、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出が実行されている状態で、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得した場合（確変大当たり当選を示す入賞情報を有する入賞コマンドを受信した場合）にのみキャラ先読み演出の演出期間を延長させる（キャラ先読み演出の対象変動となる特別図柄変動を切り替える）ように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に獲得した特図保留数が所定個数（例えば、3 個）を超えた場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良いし、キャラ先読み演出中に獲得した入賞情報に特定の外れ情報が含まれている場合にキャラ先読み演出の演出期間を延長させるように構成しても良い。次に、図 6 1 3 を参照して、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a）の処理内容について説明をする。図 6 1 3 は、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a）の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a）は、上述した先読み演出設定処理（図 6 1 1 の S 4 5 5 1 H a 参照）にて実行される処理であって、実行される先読み演出の種別がキャラ先読み演出、又は、ルーレット演出である場合に演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、第 2 先読み演出設定処理（S 4 5 5 3 H a）が実行されると、まず、今回の先読み演出の種別がキャラ先読み演出であるかを判別し（S 4 5 7 1 H a）、キャラ先読み演出であると判別した場合は（S 4 5 7 1 H a : Y e s）、対象となる入賞情報に対応する値をキャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値に設定し（S 4 5 7 2 H a）、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示態様をキャラ態様にするための表示用コマンドを設定し（S 4 5 7 3 H a）、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオンに設定し（S 4 5 7 4 H a）、本処理を終了する。

#### 【 2 0 3 9 】

ここで、S 4 5 7 3 H a の処理によって設定された表示用コマンドは、他の処理にて設定される各種表示用コマンドと同様に表示制御装置 1 1 4 へと出力され、表示制御装置 1 1 4 が受信したことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s に表示される保留図柄の表示態様としてキャラクタ 8 5 9 1 に対応した表示態様（図 5 9 3 ( a ) の第 4 特図保留 h r 4 の表示態様）が表示される。このように構成することで、キャラ先読み演出が実行された場合において、対象変動となる特図保留を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 1 6 制御例では、キャラ先読み演出として表示画面に表示される

キャラクタ 8 5 9 1 の種別が 1 種類であり、保留図柄の表示態様もキャラクタ 8 5 9 1 を模した 1 種類の構成を用いることで、遊技者に分かり易い演出を提供するように構成しているが、これに限ること無く、キャラ先読み演出中に表示画面に表示されるキャラクタの種別を複数の種別の中から決定可能に構成し、さらに、キャラ先読み演出の対象変動に対応する保留図柄の表示態様も複数のキャラクタ種別に対応させるように複数の種別の中から決定可能に構成しても良く、この場合、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様と、保留図柄の表示態様とに応じてキャラ先読み演出の演出結果を遊技者に予測させることができるように構成しても良い。

#### 【 2 0 4 0 】

具体的には、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の種別として、第 1 10  
 キャラ（ウサギ）、第 2 キャラ（カメ）、第 3 キャラ（勇者）を表示可能に構成し、第 1  
 キャラよりも第 2 キャラの方が、更に、第 2 キャラよりも第 3 キャラの方が、大当たり当  
 選に対応するキャラ先読み演出の演出態様として決定され易くなるように構成し、且つ、  
 基本的には、決定されたキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様に対応する表示態様で保留図柄の  
 表示態様が決定されるが、キャラクタ 8 5 9 1 の種別として第 1 キャラ（ウサギ）が決定  
 された場合には、第 1 キャラ（ウサギ）以外のキャラクタに対応する表示態様で保留図柄  
 が表示された場合には大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第 2 キャラ（カメ）が決定  
 された場合には、第 3 キャラ（勇者）に対応する表示態様で保留図柄が表示された場合の  
 み大当たり当選の期待度が大幅に上昇し、第 3 キャラ（勇者）が決定された場合には、何  
 20  
 れの表示態様で保留図柄が表示された場合も同様の期待度となるように構成すると良い。  
 このように構成することで、キャラ先読み演出の対象変動となる保留図柄を遊技者に分か  
 り易く把握させると共に、キャラ先読み演出の演出結果が表示されるよりも前に、遊技者  
 に演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。図 6 1 3 に戻り説明を続ける。  
 S 4 5 7 1 H a の処理において、今回実行される先読み演出がキャラ先読み演出では無い  
 と判別した場合は（S 4 5 7 1 H a : N o）、次に、今回実行される先読み演出がルーレ  
 ット演出であるかを判別し（S 4 5 7 5 H a）、ルーレット演出であると判別した場合は  
 （S 4 5 7 5 H a : Y e s）、ルーレットシナリオ選択テーブル 2 2 2 j f を参照してル  
 ーレット演出の演出シナリオを決定し（S 4 5 7 6 H a）、その後、S 4 5 7 6 H a の処  
 理によって決定された演出シナリオを用いて、ルーレット態様決定テーブル 2 2 2 j g を  
 30  
 参照してルーレット演出の演出態様（ルーレット態様）を決定し（S 4 5 7 7 H a）、決  
 定した演出態様（ルーレット態様）を演出態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し（S 4 5 7  
 8 H a）、ルーレット演出実行中フラグ 2 2 3 j l をオンに設定し（S 4 5 7 9 H a）、  
 先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d をオンに設定し（S 4 5 8 0 H a）、本処理を終了す  
 る。

#### 【 2 0 4 1 】

次に、図 6 1 4 を参照して、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 H a）の処理内容について  
 説明をする。図 6 1 4 は、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 H a）の処理内容を示したフロ  
 ーチャートである。この変動演出設定処理（S 5 0 1 4 H a）は、上述した第 1 2 制御例  
 における変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）と同様に、特別図柄変動の実  
 行に対応させて実行される変動演出の演出態様を設定するための処理であって、上述した  
 40  
 変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4 H 参照）に対して、先読み演出中に実行される  
 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を詳細に記載した点で  
 相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略す  
 る。具体的には、変動演出設定処理（S 5 0 1 4 H a）が実行されると、まず、先読み演  
 出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンに設定されているかを判別し（S 5 1 0 1 H a）、オン  
 に設定されている場合、即ち、現在が何れかの先読み演出が実行されている場合と判別し  
 た場合は（S 5 1 0 1 H a : Y e s）、先読み演出用変動演出設定処理を実行し（S 5 1  
 0 2 H a）、その後、上述した第 1 2 制御例の変動演出設定処理（図 5 3 2 の S 5 0 1 4  
 H 参照）と同一の S 5 1 1 6 H、S 5 1 1 7 H の処理を実行し、本処理を終了する。一方  
 、S 5 1 0 1 H a の処理において、先読み演出実行中フラグ 2 2 3 j d がオンでは無い（  
 50

オフである)と判別した場合は(S5101Ha:No)、変動演出設定処理(図532のS5014H参照)と同一のS5106H~S5117Hの処理を実行し、本処理を終了する。ここで、先読み演出用変動演出設定処理(S5102Ha)の処理内容について、図615を参照して説明する。図615は、先読み演出用変動演出設定処理(S5102Ha)の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出用変動演出設定処理(S5102Ha)では、キャラ先読み演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、ルーレット演出が実行されている最中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理と、が実行される。

#### 【2042】

本第16制御例では、先読み演出の対象変動となる特別図柄変動が実行されるよりも前に、大当たり当選を示す特別図柄変動が実行されないことが先読み演出の実行条件として規定されているため、先読み演出中に実行される特別図柄変動は、全て外れ変動となる。よって、先読み演出中に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様は、当該特別図柄変動の結果(特別図柄抽選の結果)を示す表示態様よりも、先読み演出の演出内容を示す表示態様の方が遊技者に視認し易い演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様よりも先読み演出の実行中であることを示す表示態様に遊技者を注視させることができるため、外れを示す表示態様が頻繁に表示されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様を、先読み演出が実行されていない状態では表示され得ない表示態様としても良く、例えば、先読み演出中に実行された特別図柄抽選の結果が外れであることを示すための表示態様として、大当たり当選を示す表示態様の一部を異ならせた先読み中表示態様(例えば、第3図柄を「334」で表示させる表示態様)を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである(大当たり当選では無い)ことを示す表示態様を、先読み演出中であることを報知するための報知態様とすることができる。また、この場合、先読み演出中に実行される特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様として先読み中表示態様が表示された後に、「先読みチャンス」の文字を表示画面に表示させると良い。このように構成することで、現在が先読み演出中であることを遊技者により分かり易く把握させることができる。

#### 【2043】

図615に示した通り、先読み演出用変動演出設定処理(S5102Ha)が実行されると、まず、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が0よりも大きいかを判別し(S5151Ha)、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が0よりも大きいと判別した場合は(S5151Ha:Yes)、次に、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が1であるか、即ち、今回の特別図柄変動が先読み演出の対象変動であることを判別し(S5152Ha)、1では無い(2以上である)と判別した場合は(S5152Ha:No)、先読み演出の対象変動では無い特別図柄変動(先読み変動)に対応する演出態様を設定するための先読み演出中態様設定処理を実行し(S5153Ha)、本処理を終了する。この先読み演出中態様設定処理(S5153Ha)は、キャラ先読み演出の先読み変動に対応する演出態様を設定するための処理であって、対応する特別図柄変動の変動パターンに基づいて、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ8591の態様を変化させる演出の有無が決定される。この先読み演出用変動演出設定処理(S5102Ha)の詳細な内容については、図616を参照して後述する。S5152Haの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が1であると判別した場合、即ち、今回の特別図柄変動がキャラ先読み演出の対象変動であると判別した場合は(S5152Ha:Yes)、次に、特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定されているかを判別し(S5154Ha)、オンに設定されていないと判別した場合は(S5154Ha:No)、キャラ態様格納エリア223jcに格納されているキャラ態様、即ち、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示されているキャラクタ8591の表示態様を示すための情報

10

20

30

40

50

を読み出し ( S 5 1 5 5 H a )、読み出したキャラ態様と、キャラ態様選択テーブル 2 2 2 j d を参照して今回の変動演出 ( 対象変動 ) の演出態様を決定する ( S 5 1 5 6 H a )  
。

**【 2 0 4 4 】**

この S 5 1 5 6 H a の処理では、キャラ先読み演出の演出結果 ( どのタイミングでキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮するか ) を決定すると共に、対象変動の変動開始時に表示されているキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) に応じてキャラクタ 8 5 9 1 が咆哮するまでのキャラ態様の変化内容が決定される。本第 1 6 制御例では、図 6 0 7 を参照して上述した通り、キャラ先読み演出の演出結果が同一の場合であっても、キャラ先読み演出の対象変動が実行される際におけるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) が異なっている場合には、対象変動の変動演出として異なる演出態様が決定されるように構成している。そして、キャラ先読み演出が実行されてからキャラ先読み演出の対象変動が実行されるまでの間 ( 先読み期間 ) 中に実行される特別図柄変動 ( 先読み変動 ) の変動パターンに応じて、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) を変化可能に構成している。つまり、キャラ先読み演出が実行された場合には、その演出結果は対象変動の変動パターン ( 特別図柄抽選の結果 ) に基づいて決定されるが、先読み期間中における演出内容 ( キャラ態様の変化内容 ) は、対象変動の変動パターン ( 特別図柄抽選の結果 ) に関わらず、先読み期間中に実行される変動演出 ( 先読み変動演出 ) の演出内容に応じて決定されるように構成し、先読み演出の対象変動に対応する演出態様を決定する際に、現時点におけるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) と、先読み演出の演出結果と、に応じた演出態様を決定するように構成している。このように構成することで、先読み演出として実行される演出態様のバリエーションを容易に増加させることができるため、演出効果を高めることができる。また、先読み期間において実行される演出態様 ( キャラ態様の変化内容 ) によって、先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に、今回の先読み演出の演出結果が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができるため、実行される先読み演出の演出結果が表示されるまで遊技者に興味を持たせた演出を実行することができる。

**【 2 0 4 5 】**

S 5 1 5 6 H a の処理を終えると、次に、音声種別選択テーブル 2 2 2 j e を参照して対象変動の音声種別を決定し ( S 5 1 5 7 H a )、決定した音声種別に対応する音声を出力するための音声用コマンドを設定し ( S 5 1 5 8 H a )、キャラ先読み実行中カウンタ 2 2 3 j h の値を 0 にセットし ( S 5 1 5 9 H a )、本処理を終了する。S 5 1 5 7 H a の処理では、対象変動における第 3 図柄の変動表示に関する音声の種別が決定され、決定された種別の音声出力される。本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、音声の種別として、キャラ先読み演出中に表示されるキャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) の変化有無に対応させた種別を有しており、例えば、居眠りしているキャラクタ 8 5 9 1 を起こし得る音声種別 ( 通常 ) や、居眠りをしているキャラクタ 8 5 9 1 を起こすことが無い音声種別 ( 消音 ) や、起きているキャラクタ 8 5 9 1 を気絶させる音声種別 ( 衝撃音 ) や、起きているキャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせる音声種別 ( 子守歌 ) を決定可能に構成しており、実行されるキャラ先読み演出の演出態様に応じた音声種別が第 3 図柄の変動表示に関する音声として出力されるように構成している。このように構成することで、第 3 図柄の変動表示内容と、キャラクタ 8 5 9 1 の表示態様 ( キャラ態様 ) とに関連性を持たせることができるため、キャラ先読み演出の対象変動として実行される変動演出の演出内容を分かり易くすることができる。なお、本第 1 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 6 0 8 に示した通り、第 3 図柄の変動表示に対応して出力される変動開始音 ( 第 3 図柄変動が開始されたタイミングで出力される音声 ) と、リーチ音 ( リーチ状態となったタイミングで出力される音声 ) とに対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しているが、これ以外の音声種別についてもキャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良く、例えば、第 3 図柄を疑似的に停止 ( 仮停止 ) させる際に出力される疑似停止音や、仮停止している第 3 図柄を再始動させる際に出力される疑似変動開始音に対して、キャラ態様の変化有無に対応させた音声種別を決定可能

10

20

30

40

50

に構成しても良い。

【2046】

また、先読み期間中に実行される特別図柄変動（先読み変動）の変動期間内において遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて出力される操作音に対してキャラ態様の变化有無に対応させた音声種別を決定可能に構成しても良い。この場合、先読み変動の変動演出として遊技者に枠ボタン22を操作させる操作演出が実行され、その操作演出に応じて遊技者が枠ボタン22を操作することによってキャラ態様の変化されることになる。よって、先読み変動の変動演出として操作演出が実行された場合に、枠ボタン22を操作するか否かを表示されているキャラクタ8591の態様（キャラ態様）に応じて遊技者に選択させることができる。また、本第16制御例では、先読み期間中におけるキャラクタ8591の態様変化を、対象変動に対応する特別図柄抽選の結果に関わらず決定可能に構成しているが、これに限ること無く、先読み演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果である場合において、先読み期間中に所定条件（例えば、枠ボタン22に対して特定の操作を実行した場合に成立する条件）を満たした場合に、先読み期間中におけるキャラクタ8591の態様変化を用いて大当たり当選を事前報知可能に構成しても良い。このように構成することで、所定条件を成立させようと遊技者に意欲的に枠ボタン22を操作させる行為を行わせることができる。また、この場合、所定条件を成立させることが可能な操作方法が存在することを遊技者に報知可能に構成すると良く、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面に「キャラ先読み演出中の特定タイミングに枠ボタン22を押下すると演出結果が先に分かっちゃうかも」の表示態様を表示するように構成すると良い。このように構成することで、キャラ先読み演出の演出結果をいち早く把握する方法が存在することを遊技者に分かり易く把握させることができる。

【2047】

また、S5151Haの処理において、キャラ先読み実行中カウンタ223jhの値が0よりも大きく無い（0である）と判別した場合は（S5151Ha：No）、次に、ルーレット演出実行中フラグ223jlがオンに設定されているかを判別し（S5161Ha）、オンに設定されていると判別した場合は（S5161Ha：Yes）、演出態様格納エリア223jcに格納されている演出情報、即ち、第2先読み演出設定処理（図613のS4553Ha参照）のS4578Haの処理において格納された演出情報に基づいて今回実行される変動演出に対応する演出態様を決定し（S6162Ha）、本処理を終了する。一方、S5161Haの処理において、ルーレット演出実行中フラグ223jlがオンに設定されていないと判別した場合は（S5161Ha：No）、そのまま本処理を終了する。次に、図616を参照して、先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）の処理内容について説明をする。図616は、先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）の処理内容を示したフローチャートである。この先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）では、キャラ先読み演出の先読み期間中に実行される変動演出に対応させてキャラクタ8591の態様を変化させる演出態様を決定するための処理が実行される。先読み演出中態様設定処理（S5153Ha）が実行されると、まず、特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定されているかを判別し（S5171Ha）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、キャラ先読み演出として特殊演出が実行されていると判別した場合は（S5171Ha：Yes）、キャラクタ8591の表示態様として特殊態様「爆睡」を継続表示するための演出態様を決定し（S5172Ha）、本処理を終了する。また、S5171Haの処理において、特殊変動演出中フラグ223jjがオンに設定されていないと判別した場合は（S5171Ha：No）、通常のキャラ先読み演出が実行されている状態であるため、今回の変動演出に対応してキャラクタ8591の態様（キャラ態様）を決定するための処理が実行される。

【2048】

具体的には、キャラ態様格納エリア223jcに格納されているキャラ態様を読み出し（S5173Ha）、読み出したキャラ態様が居眠り中であることを判別し（S5174Ha）、居眠り中では無い（目覚めている）と判別した場合は（S5174Ha：No）、



今回の特別図柄変動の変動パターンがリーチ変動であることを判別し ( S 5 1 7 5 H a )、リーチ変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 7 5 H a : N o )、今回実行される特別図柄変動の変動期間中において、リーチ演出が実行されること無く、且つ、キャラクタ 8 5 9 1 が目を覚ましている状態であることから、キャラ先読み演出が間延びしてしまうことを抑制するために、キャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせるための演出の実行を抽選で決定し ( S 5 1 7 6 H a )、居眠り演出の実行が決定されたかを判別する ( S 5 1 7 7 H a )。S 5 1 7 7 H a の処理において、居眠り演出の実行が決定されたと判別した場合は ( S 5 1 7 7 H a : Y e s )、キャラクタ 8 5 9 1 を居眠りさせる演出態様を決定し ( S 5 1 7 8 H a )、変動演出実行後のキャラ態様に対応する情報をキャラ態様格納エリア 2 2 3 j c に格納し ( S 5 1 7 9 H a )、本処理を終了する。一方、S 5 1 7 5 H a の処理において、今回の変動パターンがリーチ変動であると判別した場合は ( S 5 1 7 5 H a : Y e s )、変動演出としてリーチ演出が実行されることから、遊技者が変動演出に飽き難い状況であるため、キャラクタ 8 5 9 1 の態様 ( キャラ態様 ) を変化させる演出を実行すること無く、本処理を終了する。なお、本第 1 6 制御例では、上述した通り、先読み変動の変動演出としてリーチ演出が実行される場合には、キャラクタ 8 5 9 1 の態様を変化させないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ演出を煽る態様へと変化させるように構成しても良い。このように構成することで、キャラ先読み演出として表示されたキャラクタ 8 5 9 1 を用いて、キャラ先読み演出の対象変動が実行されるよりも前に実行される特別図柄変動の変動演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

10

20

#### 【 2 0 4 9 】

また、S 5 1 7 4 H a の処理において、現在のキャラ態様が居眠り中であると判別した場合は ( S 5 1 7 4 H a : Y e s )、今回の変動パターンがリーチ変動であることを判別し ( S 5 1 8 0 H a )、リーチ変動であると判別した場合は ( S 5 1 8 0 H a : Y e s )、リーチ状態となる際に出力されるリーチ音を抽選で決定し ( S 5 1 8 1 H a )、決定したリーチ音に対応する音声用コマンドを設定し ( S 5 1 8 2 H a )、上述した S 5 1 7 9 H a の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 5 1 8 0 H a の処理において、今回の変動パターンがリーチ変動では無いと判別した場合は ( S 5 1 8 0 H a : N o )、居眠り中のキャラクタ 8 5 9 1 を目覚めさせるタイミングが無い場合、そのまま本処理を終了する。

30

#### 【 2 0 5 0 】

< 第 1 5 制御例の演出変形例について >

次に、図 6 1 7 から図 6 1 9 を参照して、上述した第 1 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 における第 1 5 制御例の演出変形例について説明をする。図 6 1 7 は、上述した第 1 5 制御例において実行された操作演出として、リーチ状態にて変動表示されている図柄に対してアクション動作を実行させる第 1 操作演出と、発光役物 C r 1 の発光態様を可変させる第 2 操作演出と、を実行可能に構成し、第 1 操作演出の演出態様と、第 2 操作演出の演出態様と、を組み合わせ合わせた組合せ演出の変形例を示している。上述した第 1 5 制御例では、実行中の特別図柄抽選の結果を示すための操作演出として、上述した第 1 操作演出と、第 2 操作演出と、を 1 の枠ボタン 2 2 への操作に基づいて実行させるように構成し、各操作演出の演出態様によって、実行中の特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させるように構成していた。しかしながら、各操作演出がどのような演出態様で実行された場合であっても、実行中の特別図柄変動が停止した場合には演出態様がクリアされてしまうため、遊技者に対して継続して演出を楽しませることができないという問題があった。これに対して、本演出変形例では、発光役物 C r 1 の演出態様 ( 発光態様 ) を次の特別図柄変動の抽選結果を示すための先読み演出として用いることができるように構成している。図 6 1 7 ( a ) は、リーチ変動中における操作演出の表示画面を示した図である。図 6 1 7 ( a ) に示した通り、操作演出が実行された場合には、上述した第 1 5 制御例と同様に、枠ボタン 2 2 への操作に応じて、第 3 図柄の表示態様と、装飾役物 S Y の発光役物 C r 1 の発光態様が可変される。この装飾役物 S Y には、地点 a , b , c が記されており、発光役物 C r

40

50



1の発光態様が地点cまで変化した場合には、「リーチ演出」、地点bまで変化した場合には「SPリーチ演出」、地点aまで変化した場合には「大当たり高確率リーチ(全回転リーチ)」が実行されることを報知可能に構成している。そして、表示領域Dmには「外れても、役物ゲージが残ればチャンス」の文字が表示されている。

#### 【2051】

そして、図617(a)に示した変動演出が外れとなった次の変動演出が開始された場合に、発光役物Cr1の演出態様が維持している場合には、図617(b)に示した表示画面が表示される。図617(b)は、操作演出が実行されたリーチ演出が外れとなった次変動において表示される変動演出の表示画面の一例を示した図である。図617(b)に示した通り、発光役物Cr1の演出態様が前回の変動演出から継続している場合には、表示画面に維持している発光役物Cr1の演出態様に対応した案内表示が表示される。図617(b)に示した例では、発光役物Cr1が地点bまで可変している状態であるため、表示画面には「SPリーチ確定」の文字と、「ボタンpushで全回転になるかも」の表示がされる。このように構成することで、枠ボタン22に対する1の操作に対して複数の演出態様を可変可能に構成したパチンコ機10において、複数の演出態様のうち、少なくとも一部の演出態様を次の変動演出に用いることができるため、演出効果を高めることができる。また、操作演出によって示唆された演出内容(発光役物Cr1の演出態様によって報知された演出内容)と、実際に実行される変動演出の演出内容と、が相違している場合には、次変動にて操作演出によって示唆された演出内容(発光役物Cr1の演出態様によって報知された演出内容)で変動演出が実行されることを遊技者に事前に把握させることができる。さらに、複数回の変動演出に跨がって発光役物Cr1の演出態様を可変させるための操作演出を実行することができるため、遊技者に対して操作手段を操作させる期間を長くすることができる。

10

20

#### 【2052】

次に、図618及び図619を参照して、上述した第15制御例にて実行された保留図柄リトライチャンスの演出内容について詳細に説明をする。図584(a)に示した表示画面が表示された後に、大当たり遊技が実行されると、図618(a)に示した通り、保留図柄が非表示となり、獲得済みの保留図柄数を示す表示態様(図では3)が表示領域Dm61に表示される。なお、この表示領域Dm61に表示される表示態様は、大当たり遊技中に獲得した特図保留(保留図柄)に対応して可変(増加)表示される。そして、大当たり遊技が終了すると、獲得済みの特図保留を用いた特別図柄抽選が実行され、図618(b)に示した表示画面が表示される。図618(b)に示した通り、変動演出が実行された直後は、今回の特別図柄抽選に用いた特図保留分、表示領域Dm61に表示されている値が減算表示される。その後、図619に示した通り、表示領域Dm61に表示される表示態様が減算表示されるのに合わせて、保留図柄が表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に保留図柄を非表示とした場合であっても、大当たり遊技中に特図保留数を把握し易くすることができる。また、大当たり遊技中に新たな特図保留を獲得したことも容易に把握することができる。なお、本演出例では、保留図柄リトライチャンスを、大当たり遊技を跨いで実行するように構成しているが、これに限ること無く、たとえば、演出モードを切り替えた場合に実行しても良いし、リーチ演出によって保留図柄が一時的に非表示となった後、再度保留図柄を表示させる場合に実行するように構成しても良い。

30

40

#### 【2053】

<各制御例における演出別例について>

次に、図620、図621を参照して演出別例について説明をする。本演出別例におけるパチンコ機10では、獲得済みの特図保留に対する先読み結果に基づいた演出モードを設定可能に構成しており、設定された演出モードに基づいて後の遊技内容を遊技者に予測させることができるように構成している。具体的には、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得していない遊技状況、又は、確変大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況、即ち、確変状態が終了してし

50

もう遊技状況（通常大当たり当選によって、大当たり遊技終了後に通常状態が設定されてしまう遊技状況）では無いと判別した場合の一部において、演出モードとして「接近モード」（図620（a）参照）を設定可能に構成している。つまり、演出モードとして「接近モード」が設定された場合には、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たりに対応する特図保留を獲得していない遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、大当たり当選し易い遊技状態（確変状態）が次の大当たり当選まで継続する遊技性を有するパチンコ機10（所謂、確変ループ機）において、確変状態が終了してしまうことを気にすること無く特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を遊技者に楽しませることができる。

#### 【2054】

さらに、獲得済みの特図保留に対する先読み結果として、大当たり当選に対応する特図保留を獲得している遊技状況の一部において、演出モードとして「超接近モード」（図620（b）参照）を設定可能に構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、通常大当たり当選、確変大当たり当選の何れかに対応する特図保留を獲得している遊技状況であることを遊技者に容易に把握させることが可能に構成している。このように構成することで、「超接近モード」が設定された場合には、遊技者は、大当たり当選を示す変動演出が実行されるか否かでは無く、変動演出として変動表示されている第3図柄のうち、最初に停止表示される第3図柄の種別が確変大当たり当選に対応する種別（確変図柄）であるか否かに注目することになるため、「超接近モード」が設定されている場合と、設定されていない場合とで、実行される変動演出の注視ポイントを異ならせることができる。よって、遊技者が、特定箇所（特定タイミング）のみ変動演出の演出内容に注視してしまい演出効果が低くなることを抑制することができる。

#### 【2055】

さらに、本演出別例におけるパチンコ機10では、「超接近モード」が設定されるタイミングによって、獲得済みの大当たり保留の種別を遊技者に予測させることが可能に構成している。具体的には、大当たり保留の獲得タイミングに関わらず、特別図柄変動が開始されるタイミングで「超接近モード」が設定された場合には、単に大当たり保留を獲得していることのみを報知し、「接近モード」中に「超接近モード」へと移行した場合には、確変大当たり保留を獲得していることを報知可能に構成している（図621参照）。なお、新たな演出モードが設定されるタイミングは、これに限ること無く、様々なタイミングで新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。例えば、「接近モード」が設定されてからの経過時間が第1期間（例えば、1秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良いし、第2期間（例えば、60秒）経過した場合に「超接近モード」が設定されるように構成しても良い。この場合、第1期間が設定された場合には、「接近モード」の期間が比較的短いため、継続して第3図柄表示装置81の表示画面に注視していないと、遊技者が「接近モード」が設定されていたことを見逃すことになる。よって、遊技者に対して、実行される変動演出の演出内容に継続して注視させ易くすることができる。また、第2期間が設定された場合には、「接近モード」が設定された変動演出の演出期間が長い場合にのみ「超接近モード」へと移行するための条件が成立することになるため、遊技者に対して、長い変動時間の特別図柄変動が実行されていることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【2056】

加えて、本演出変形例におけるパチンコ機10では、「接近モード」が設定されている状態、又は「接近モード」が設定されていない通常演出状態の何れからでも「超接近モード」へと移行可能に構成しており、移行過程に関わらず、同一の演出態様で「超接近モード」が設定されるように構成している。つまり、「超接近モード」が設定された場合には、「超接近モード」が設定される前の演出モードが何であったのかを遊技者に把握させないように構成している。つまり、変動演出が開始されてから「超接近モード」が設定されるまでのタイミングに応じて、「超接近モード」が設定されたことにより遊技者に付与される特典が遊技者に有利な特典であるか、それ以外の特典であるかを遊技者に予測させるこ

10

20

30

40

50

とが可能に構成している。

【 2 0 5 7 】

このように構成することで、「接近モード」から「超接近モード」へと移行したのか、通常演出状態から「超接近モード」へと移行したのかを遊技を行っている遊技者以外に把握させ難くすることができる。つまり、本演出変形例によれば、変動演出中に実行可能な演出モードとして、第1モード（接近モード）と、第2モード（超接近モード）と、を設定可能に構成しており、設定される演出モードの種別に応じて、異なる特典を遊技者に付与可能に構成している。よって、遊技者に対して、設定される演出モードの種別に対して興味を持たせ易くすることができる。さらに、本演出変形例では、第1モード（接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第1特典として、大当たり当選した場合には遊技者に有利な大当たり特典（確変大当たり）が付与されるように構成し、第2モード（超接近モード）が設定された場合には、遊技者に付与される第2特典として、大当たり当選することを報知するように構成している。そして、第1モードが設定されている状態から第2モードを設定可能に構成し、確変大当たり当選することを遊技者に把握させることができるように構成している。このように構成することで、どの種別の演出モードが設定されたのかだけで無く、演出モードが設定される過程に対しても遊技者に興味を持たせることができる。なお、本演出変形例では、第2モード（超接近モード）が設定された場合において、設定過程に関わらず同一の演出画面が表示されるように構成しているため、第2モード中の演出画面のみを見た遊技者は、大当たり当選する大当たり種別を判別することができないが、第1モード（接近モード）が設定されている状態から第2モードが設定されたか否かを把握している遊技者は、次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くなる。よって、遊技者に対して、変動演出を長時間注視させ易くすることができる。なお、これに限ること無く、第2モード（超接近モード）が設定された場合に表示される表示画面の表示態様によって、設定過程を遊技者に把握させることができるように構成しても良い。このように構成することで、超接近モード中の演出内容（表示態様）を把握するだけで次に当選する大当たりが確変大当たりであるか否かを予測し易くすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。また、演出モードの種別は2種類に限ること無く、3種類以上設けても良い。さらに、本演出変形例では、演出モードの種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせているが、これに限ること無く、複数の演出モードの設定過程の種別によって遊技者に付与される特典の内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、演出モードとして、第1モードから第5モードの5種類の演出モードを設定可能に構成し、第1モードから第2モード、第3モードと順に設定された場合と、第1モードから第2モード、第4モードの順に設定された場合とで、異なる特典を付与可能に構成すると良い。このように構成することで、設定された演出モードの種別だけで無く、設定過程に対してもより遊技者に興味を持たせることができる。さらに、本演出変形例のように複数の演出モードが設定される演出を、1回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良いし、複数回の特別図柄変動を用いて実行するように構成しても良い。また、演出モードが切り替わる（新たな演出モードが設定される）ことを煽る演出（移行準備演出）を実行可能に構成し、その移行準備演出が実行されるタイミングによって、移行後の演出モードを示唆可能に構成しても良い。さらに、特別図柄変動の変動期間と、演出モードが設定される演出期間と、を別々に設定可能に構成し、特定条件が成立した場合、例えば、大当たり当選する特図保留を獲得した場合に、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミングに合わせて新たな演出モードが設定されるように構成しても良い。このように構成することで、常時、非同期で実行される複数の演出が同期して実行されることにより、遊技者に有利な演出結果が創出され易くすることができる。よって、パチンコ機10にて実行される各種演出の演出内容だけで無く、実行タイミングについても遊技者に興味を持たせることができる。加えて、演出の実行タイミングを切り替えるだけで遊技者に有利となる演出結果が創出される期待度を異ならせることができるため、演出データの容量を削減しながらも、演出効果を高めることができる。なお、この場合、特別図柄変動の変動期間の開始タイミングや終了タイミ

10

20

30

40

50

ング以外のタイミングに演出モードを切り替えるタイミングを同期させても良く、例えば、変動演出にてリーチ状態となるタイミングや、新たな保留図柄が表示されるタイミングに同期させて演出モードを切り替えるように構成しても良い。

【2058】

<第17制御例>

次に、図622から図632を参照して、第17制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第17制御例におけるパチンコ機10は、上述した第12制御例、及び第13制御例におけるパチンコ機10に対して、実行される演出の内容を異ならせている点で相違している。上述した第12制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に枠ボタン22を操作させることで実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の抽選結果）を、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に報知可能な一発告知演出（図500から図502参照）を実行可能に構成していた。上述した第12制御例における一発告知演出では、図500（a）に示した通り、枠ボタン22を模したボタンアイコンBa1に2匹の蝶アイコンBb1、Bb2を止まらせて、遊技者が枠ボタン22を押下した後の蝶アイコンの飛行態様によって、時間差で一発告知演出が実行されるように構成することで、一発告知演出が実行された場合であっても、遊技者に継続して遊技を楽しませることができるものであった。しかしながら、遊技者が枠ボタン22を押下したことに基づいて必ず2匹の蝶アイコンBb1、Bb2が飛び立つ演出が実行されるため、演出内容が単調となり遊技者が飽きてしまう虞があった。これに対して、本第17制御例におけるパチンコ機10では、変動演出が実行される演出期間中に遊技者に対して枠ボタン22を押下したことに基づいて実行される操作演出（ボタン予告演出）を複数回実行させる変動演出を実行可能に構成しており、遊技者が枠ボタン22を押下した場合であっても、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンが飛び立たない演出パターンを設定可能に構成している。そして、ボタンアイコンBa1に蝶アイコンが止まっている状態では、実行中の変動演出の残期間において、遊技者に枠ボタン22を押下させる演出（ボタン予告演出）が実行されることを報知するように構成している。

【2059】

このように構成することで、変動演出中に蝶アイコンが止まった状態でボタンアイコンBa1が表示された場合において、枠ボタン22を押下することでボタン予告演出が実行されると共に、枠ボタン22を押下した後のボタンアイコンBa1の表示態様によって、変動演出の残期間中に新たなボタン予告演出が実行されることを遊技者に把握させることができるため、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出内容をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に枠ボタン22を押下させることができる。まず、図622を参照して、本第17制御例におけるパチンコ機10において変動演出中に実行される予告演出の内容について説明をする。図622は、変動演出中に実行される各予告演出の実行タイミングと、予告種別と、を模式的に示した図である。図622に示した通り、本第17制御例では、上述した第14制御例におけるパチンコ機10にて実行される変動演出（図564参照）に対して、枠ボタン22を押下させるボタン予告演出の種別を増加させている点で相違している。なお、ボタン予告演出以外の予告演出の種別（予告A～予告C、及び特殊予告A）の内容については同一であり、同一の内容については、その説明を省略する。図622に示した通り、変動パターンが60秒のリーチ変動に対しては、変動演出が開始されてから15秒が経過するまでの第1期間が「リーチ前期間」となり、その後の15秒間（変動演出が開始されてから15秒～30秒の期間）である第2期間が「リーチ（前半）期間」となり、その後の15秒間（変動演出が開始されてから30秒～45秒の期間）である第3期間が「リーチ（中盤）期間」となり、最後の15秒間（変動演出が開始されてから45秒～60秒の期間）である第4期間が「リーチ（後半）期間」となる。そして、「リーチ前期間」の特定タイミング（変動開始から12秒経過時点）にて最初のボタン予告演出（ボタン予告A）が、「リーチ（前半）期間」の特定タイミング（変動開始から25秒経過時点）にて2回目のボタン予告演出（ボタン予告B）が、「リーチ（後半）期間」の特定タイミング（変動開始から58秒経過時点）にて3回目のボタン

10

20

30

40

50

予告演出（ボタン予告C）が、実行可能に構成されている。

【2060】

なお、上述した各予告演出は、変動演出において必ず実行されるものではなく、変動演出の演出態様を設定する際に、今回実行される変動演出に対応する特別図柄抽選の結果と、取得した演出カウンタ223fの値と、に基づいて各予告演出の実行有無、及び、実行した場合における予告態様が決定されるように構成している。「ボタン予告A」は、実行中の変動演出がリーチ状態となるよりも前に実行される予告演出であって、実行中の変動演出の演出内容を示唆するための予告態様（予告種別）として、表示画面に表示される文字が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告A」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、実行中の変動演出がリーチ状態となることを示唆するための「リーチ」を示す予告態様（「ボA-1」）、実行中の変動演出がSPリーチ状態となることを示唆するための「SPリーチ」を示す予告態様（「ボA-2」）、実行中の変動演出が大当たり当選を示す演出結果となる期待度が高いことを示唆するための「大チャンス」を示す予告態様（「ボA-3」）のうち、何れかの予告態様が表示される。「ボタン予告B」は、実行中の変動演出がリーチ状態である場合に実行される予告演出であって、大当たり当選の期待度を示唆するための予告態様（予告種別）としてカットイン態様（図625（a）参照）が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告B」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、大当たり当選の期待度が低い「青色」のカットイン態様（「ボB-1」）、大当たり当選の期待度が低い「青色」よりは高い「赤色」を示すカットイン態様（「ボB-2」）、大当たり当選の期待度が最も高い「虹色」を示すカットイン態様（「ボB-3」）のうち、何れかの予告態様が表示される。

【2061】

「ボタン予告C」は、実行中の変動演出が演出結果を示す表示態様で表示された後に実行されるボタン予告演出であって、大当たり当選を示す表示態様が表示された場合に実行されるボタン予告演出である。この「ボタン予告C」では、大当たり当選した場合において、当選した大当たりの種別を遊技者に示唆するための予告態様（予告種別）として昇格種別が設定されるように構成している。具体的には、「ボタン予告C」に対応してボタンアイコンBa1が第3図柄表示装置81の表示画面に表示され、遊技者が枠ボタン22を押下した場合には、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（大当たり図柄）に対して、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選している期待度が高いことを示唆する「チャンス」の文字態様（「ボC-1」）、遊技者に有利な大当たり種別（例えば、確変大当たり）に当選していることを示す「昇格」の文字態様（「ボC-2」）のうち、何れかの予告態様が表示される。なお、ボタン予告Cにおいて「昇格」の文字態様が表示された場合には、その後、変動演出の演出結果として表示されている表示態様（例えば、偶数大当たり図柄）を、確変大当たり当選に対応する表示態様（例えば、奇数大当たり図柄）へと可変させる演出（昇格演出）が実行される。以上、説明をした通り、本第17制御例におけるパチンコ機10では、変動演出として最大で3回のボタン予告演出を実行可能に構成しており、実行される特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たり当選である場合の方が、1回の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数が多くなるように構成している。そして、変動演出の演出期間が経過する程、ボタン予告演出が実行された場合に遊技者に有利な演出結果が表示され易くなるように構成している。よって、変動演出が実行された場合において、遊技者はボタン予告演出がより多く実行されることを期待しながら変動演出を注視することになる。

【2062】

次に、図623から図626を参照して、本第17制御例におけるパチンコ機10の変動演出にて実行されるボタン予告演出の演出内容について説明をする。本第17制御例におけるパチンコ機10では、上述した第12制御例と同様に、蝶アイコンBb1、Bb2が止まっているボタンアイコンBa1を表示可能に構成しており、各ボタン予告演出にお

10

20

30

40

50

いて枠ボタン22が押下された場合におけるボタンアイコンBa1の表示態様に応じて、変動演出の残期間中に他のボタン予告演出が実行されるか否かを遊技者が把握可能に構成している。図623(a)は、変動演出中において蝶アイコンBb1, Bb2が止まっているボタンアイコンBa1が表示される蝶ボタン演出が開始された場合に示される表示画面の一例を示した図であり、図623(b)は、蝶ボタン演出が実行されている状態で「ボタン予告A」が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。蝶ボタン演出は、変動演出が開始された直後(ボタン予告Aが実行されるよりも前)に実行される演出であって、今回の変動演出にてボタン予告演出が実行されることを遊技者に事前に把握させるための演出であって、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンの数によって、実行中の変動演出にて実行されるボタン予告演出の回数を示唆可能に構成されている。図623(a)に示した通り、蝶ボタン演出が実行されると、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの上方に「蝶ボタンGET」の文字が表示され、主表示領域Dmの右下側に枠ボタン22を模したボタンアイコンBa1と、そのボタンアイコンBa1に2匹の蝶アイコンBb1, Bb2が止まっている表示態様が表示される。なお、図623(a)に示した例は、蝶ボタン演出が実行された直後であって、ボタン予告演出が実行されていない状態であるため、ボタンアイコンBa1には、現在がボタン予告演出中では無いことを示すための「lock」の文字が表示されている。また、ボタンアイコンBa1の上方には、表示領域Dm51が形成され、その表示領域Dm51に、現在表示されている(ボタンアイコンBa1に止まっている)蝶アイコンの数を示すための表示態様として「蝶×2」が表示されている。

#### 【2063】

つまり、図623(a)に示した状態は、今回の変動演出にて2回のボタン予告演出が実行される可能性が高いことを蝶ボタン演出によって示唆している状態となる。図623(a)に示した表示画面が表示されてから変動演出が進行し、「ボタン予告A」が実行されるまでは、「lock」の表示態様のボタンアイコンBa1が継続して表示される。そして、ボタン予告演出として「ボタン予告A」が実行されると、図623(b)に示した表示画面が表示される。具体的には、ボタンアイコンBa1の表示態様が「lock」から「PUSH」に切り替わり、実行中のボタン予告演出に対する枠ボタン22への操作の残期間を示すためのタイムゲージtg1が表示される。このタイムゲージtg1は、そのボタン予告演出に対して枠ボタン22への操作が有効に判別される期間の残期間を示すための表示態様であって、時間経過に基づいて残有効期間を示すための表示領域が徐々に減少していくように可変表示される。そして、副表示領域Dsには、現在がボタン予告演出中であることを案内するための案内表示態様として「ボタンを押して予告を出現させる」の文字が表示される。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによりボタンアイコンBa1が表示されている状態からボタン予告演出が実行される状態へと移行した場合であっても、遊技者が枠ボタン22への操作機会を見逃してしまうことを抑制することができる。図623(b)に示した表示画面が表示された後に、遊技者が枠ボタン22を押下すると、図624(a)に示した表示画面が表示される。図624(a)は、「ボタン予告A」の実行期間中に遊技者が枠ボタン22を押下した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【2064】

図624(a)に示した図は、「ボタン予告A」に対して遊技者が枠ボタン22を押下し、演出結果として「大チャンス!!」の文字が表示領域Dm53に表示されたにも関わらず、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンBb1, Bb2が何れも飛び立っていない状態を示した表示画面であり、表示領域Dm51には、継続して「蝶×2」が表示され、副表示領域Dsには、「ボタン予告A」に対して枠ボタン22が操作され、予告態様「大チャンス!!」が表示されたにも関わらず、蝶アイコンの数が減っていないことを案内するための案内表示態様として「蝶が飛び立っていない!!チャンスは続くよ!!」の文字が表示されている。なお、図624(a)では、「ボタン予告A」の実行中に枠ボタン22を押下したにも関わらず蝶アイコンBb1, Bb2が飛び立たない演出パターン

ンを示す表示画面について説明をしたが、通常であれば、「ボタン予告A」の実行中に枠ボタン22を押下したことに基づいて、ボタン予告Aの演出結果が表示されると共に、1匹の蝶アイコンがボタンアイコンBa1から飛び立ち、表示領域51の表示態様が「蝶×1」へと可変表示される表示画面が表示される。つまり、通常の演出パターンでは、ボタンアイコンBa1に止まっている蝶アイコンの数が変動演出期間中に実行されるボタン予告演出の残実行回数と対応するように可変表示されるように構成している。そして、図624(a)に示した通り、ボタン予告演出にて枠ボタン22を押下した場合であっても蝶アイコンの数が減少しない演出パターンも実行可能に構成している。このように構成することで、蝶ボタン演出が実行されたことによって所定匹数(例えば、2匹)の蝶アイコンが表示されることで、変動演出中に2回のボタン予告演出が実行されると予測している遊技者に対して、ボタン予告演出にて枠ボタン22への操作を実行することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の回数をより正確に予測させることができるため、遊技者に対して枠ボタン22への操作を意欲的に行わせることができる。

10

#### 【2065】

詳細な図示は省略しているが、「ボタン予告A」が実行されている状態(図623(b)参照)において、枠ボタン22を押下すること無くタイムゲージtg1が示す残期間が0になった場合は、「ボタン予告A」に対応する予告態様が表示されること無く、蝶アイコンの数が変わることも無く「ボタン予告A」が終了するように構成している。このように構成することで、「ボタン予告A」が終了した後に、後2回ボタン予告演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、これに限ること無く、ボタン予告演出中に枠ボタン22を押下した場合のみ蝶アイコンが飛び立たず、ボタン予告演出中に枠ボタン22を押下しなかった場合は、押下しなかったボタン予告演出の実行回数に対応させて蝶アイコンを飛び立たせる演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、変動演出中に実行されるボタン予告演出の残回数を正確に予測するために、ボタン予告演出が実行される毎に意欲的に枠ボタン22を遊技者に操作させることができる。その後、主表示領域Dmにて実行されている第3図柄の変動演出がリーチ状態となり、「ボタン予告B」の実行タイミングに到達するまでの間は、蝶アイコンBb1、Bb2が止まっており、且つ、「lock」の表示態様が付されたボタンアイコンBa1が継続表示される。そして、「ボタン予告B」の実行タイミングに到達すると、図624(b)の表示画面が表示される。図624(b)は、「ボタン予告B」の実行中に表示される表示画面の一例を示した図である。図624(b)に示した通り、「ボタン予告B」は、第3図柄がリーチ状態である場合に実行されるボタン予告演出であるため、主表示領域Dmには数字の「3」が付された主図柄szがリーチ状態を形成するように表示されている。そして、副表示領域Dsには、現在が「ボタン予告B」中であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「ボタンを押してカットインを出せ!!」の文字が表示されている。

20

30

#### 【2066】

そして、「ボタン予告B」中に遊技者が枠ボタン22を押下すると、図625(a)に示した通り、「ボタン予告B」の演出結果を示すカットイン態様が表示される。図625(a)は、「ボタン予告B」の演出結果が表示されている表示画面の一例を示した図である。図625(a)に示した通り、「ボタン予告B」に対して枠ボタン22を押下すると、主表示領域Dmの中央部に、リーチ状態で表示されている第3図柄の視認性を低下させるようにカットイン態様Cu1が表示される。このカットイン態様Cu1は、遊技者に「ボタン予告B」の演出結果が表示されたことを分かり易く報知するために、遊技者が注視している第3図柄の変動表示が実行されている表示領域の少なくとも一部を覆うように表示される。なお、カットイン態様Cu1は、表示期間が約0.5秒と短期間の表示態様であって、カットイン態様Cu1が表示されている状態で全ての第3図柄が停止表示されてしまうことが無いように構成している。また、カットイン態様Cu1が表示されている状態であっても、リーチ状態で表示されている主図柄szの一部の視認性が変わらないようにカットイン態様Cu1の表示領域が形成されている。このように構成することで、カッ

40

50



トイン態様 C u 1 が表示された場合であっても、リーチ状態の変動演出が継続して実行されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、本第 17 制御例では、図 6 2 5 ( a ) に示した通り、カットイン態様 C u 1 が表示されている表示領域と重複している第 3 図柄 ( 主図柄 ) の表示態様 ( リーチ状態における中図柄列の変動表示態様 ) を遊技者が視認できないように構成しているが、カットイン態様 C u 1 が表示されたことを遊技者に把握させることができれば良く、例えば、カットイン態様 C u 1 の表示態様の透過率を高めることで、カットイン態様 C u 1 が表示されている状態において、リーチ状態における中図柄列の変動表示態様を遊技者が視認できるように構成しても良い。また、カットイン態様 C u 1 が表示される表示領域と、第 3 図柄 ( 主図柄 s z ) が変動表示される表示領域と、が重複しないように構成しても良いし、第 3 図柄 ( 主図柄 s z ) の変動表示よりも表示背面側にてカットイン態様 C u 1 を表示するように構成しても良い。

10

#### 【 2 0 6 7 】

また、図 6 2 5 ( a ) に示した例では、「ボタン予告 B」に対して枠ボタン 2 2 を押下したことに基づいて、蝶アイコン B b 1 がボタンアイコン B a 1 から飛び出し、残りの蝶アイコンの数が 1 匹 ( 蝶アイコン B b 2 ) となった状態を示しており、表示領域 D m 5 1 には、残りの蝶アイコンの匹数を示すための表示態様として「蝶 x 1」が表示されている。つまり、「ボタン予告 B」が実行されたことにより、残りのボタン予告演出が 1 個となったことが報知された状態を示している。一方、「ボタン予告 B」の実行中に遊技者が枠ボタン 2 2 を押下すること無く、タイムゲージ t g 1 が示す残期間が 0 になった場合は、図 6 2 5 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 6 2 5 ( b ) は、「ボタン予告 B」の実行中に枠ボタン 2 2 への操作が実行されなかった場合に示される表示画面の一例を示した図である。図 6 2 5 ( b ) に示した通り、「ボタン予告 B」の実行中に枠ボタン 2 2 への操作を実行しなかった場合は、カットイン態様 C u 1 が表示画面に表示されること無く、蝶アイコン B b 1 がボタンアイコン B a 1 から飛び立つ演出のみが実行され、表示領域 D m 5 1 には蝶アイコンの数が減少したことを示す「蝶 x 1」が表示される。そして、ボタン予告演出が終了したことを示すための「lock」の表示態様がボタンアイコン B a 1 に表示される。以上、説明をした通り、本第 17 制御例では、変動演出中に実行されるボタン予告演出の実行回数を、表示画面に表示されるボタンアイコン B a 1 に止まっている蝶アイコンの数で事前に報知することができるため、遊技者に対して後に実行される演出の内容を予測させ易くすることができる。また、ボタン予告演出中に枠ボタン 2 2 を押下した場合であっても、蝶アイコンの数が減少しない演出パターンを設けることで、当初予測していたボタン予告演出の実行回数よりもボタン予告演出の実行回数が多いことを遊技者に把握させることができるため、意外性のある演出を提供することができる。

20

30

#### 【 2 0 6 8 】

なお、上述した演出例では、蝶アイコンが 1 匹ずつ飛び立つ演出のみを示しているが、これに限ること無く、1 回のボタン予告演出にて 2 匹以上の蝶アイコンを飛び立たせる演出パターンを設定可能に構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して予測させ難い演出を提供することができる。また、この場合、1 回のボタン予告演出に対して飛び立つ蝶アイコンの数が多し程、当該ボタン予告演出の演出結果が遊技者に有利となり易くするように構成した上で、蝶アイコンが飛び立つ演出を実行した後に、当該ボタン予告演出の演出結果が表示されるように構成すると良い。次に、図 6 2 6 を参照して、他の一発告知演出の演出例について説明をする。図 6 2 6 ( a ) は、上述した第 12 制御例における一発告知演出の別例を示した図である。上述した第 12 制御例における一発告知演出では、図 5 0 0 に示した通り、予め蝶アイコンが止まっているボタンアイコン B a 1 が表示され、枠ボタン 2 2 を押下することで一発告知演出の演出結果が表示されるように構成していた。これに対して、図 6 2 6 ( a ) に示した別例では、ボタンアイコン B a 1 が表示されるよりも前に、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m 内を飛行する 2 匹の蝶アイコン B b 1 , B b 2 が表示されるように構成し、その後、ボタンアイコン B a 1 を表示するように構成している。そして、飛行中の各蝶アイコン B b 1 , B b 2 が、ボタンアイコン B a 1 に止まるのか、直接花アイコン h a 1 , h a 2 に止まるのかを煽る演出を実

40

50



行するように構成し、表示面には「蝶が出現！どこに止まるかな？」の文字が表示される。また、ボタンアイコン B a 1 の表示態様として、「l o c k」や「p u s h」の文字が付されていない無地の表示態様が表示される。

#### 【 2 0 6 9 】

その後、蝶アイコンがボタンアイコン B a 1 に止まった場合には、ボタンアイコン B a 1 の表示態様が「p u s h」に可変し、遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させる一発告知演出が実行される。一方、蝶アイコンが直接花アイコン h a 1 , h a 2 に止まった場合には、遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させること無く、一発告知演出の演出結果が表示される。また、蝶アイコンがそのまま表示画面の表示領域外へと飛び立っていった場合には、一発告知演出が実行されること無く、直接花アイコン h a 1 , h a 2 やボタンアイコン B a 1 が非表示となる。このように構成することで、蝶アイコンがボタンアイコン B a 1 に止まるか否かについて遊技者に注視させることができるため、上述した第 1 2 制御例における一発告知演出よりも演出パターンを増加させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図 6 2 6 ( b ) は、花アイコンの種別と、蝶アイコンの種別として複数種別を表示可能に構成した一発告知演出の演出例にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 6 2 6 ( b ) に示した通り、本演出例では、通常の花アイコン h a 1 とは異なる表示態様の花 B アイコン h a 2 と、通常の花アイコン h a 1 とは異なる表示態様の蝶 B アイコン B b 2 とが表示される。そして、蝶 B アイコン B b 2 は、通常の花アイコン B b 1 よりも、花 B アイコン h a 2 に止まりやすい、即ち、一発告知演出として直接花アイコンに蝶アイコンが停止する演出が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、一発告知演出が実行された場合に、どの種別の花アイコン、又は蝶アイコンが表示されるかについても遊技者に楽しませることができる。なお、上述した各制御例にて説明をした一発告知演出では、表示画面に表示される花アイコンの数と蝶アイコンの数を同一としているが、これに限ること無く、異なる数のアイコンを表示するように構成しても良い。また、一発告知演出によって遊技者に告知される告知対象を大当たり当選としているが、これに限ること無く、遊技者に有利な特典が付与されることが告知されるものであれば良い。

#### 【 2 0 7 0 】

次に、図 6 2 7、及び図 6 2 8 を参照して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出（楽曲、映像）の種別を選択する演出の内容について説明をする。上述した第 1 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能な期間（楽曲選択期間）において、遊技者の操作手段（枠ボタン 2 2）への操作に基づいて大当たり遊技中に再生される楽曲を選択可能に構成していた。さらに、昇格条件が成立した場合にのみ、今回実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態を報知可能な専用楽曲が選択されるように構成していた。これに対して、本第 1 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、楽曲を選択する際に、楽曲に対応するラウンド映像も選択画面に表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲に興味が無い遊技者に対しても、表示されるラウンド映像を選択する目的で操作手段（枠ボタン 2 2）を操作させることが可能となるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができる。さらに、各楽曲とラウンド映像とが対応付けて予め規定されているのに対して、楽曲（ラウンド映像）を選択操作した際に、所定の発生条件が成立した場合において、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズれる場合が生じるように構成している。このように構成することで、楽曲（ラウンド映像）を選択する操作を実行した場合に意外性のある組合せの大当たり遊技演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第 1 7 制御例では、今回実行される大当たり遊技が遊技者に有利な大当たり遊技（確変大当たり、ラウンド遊技数が多い大当たり遊技等）である場合の方が、それ以外の大当たり遊技である場合よりも、選択楽曲とラウンド映像との組合せがズれる場合が生じ易くなるように構成している。このように構成することで、意外性のある大当たり遊技演出が実行された場合に、遊技者に有利な大当たり遊技が実行されることを報知することができるため、演出効果をより高めることができる。さらに、本第 1 7 制御例では、大当た

10

20

30

40

50

り遊技中に出力される楽曲の種類を更新条件の成立に基づいて増加させることができるように構成している。

#### 【2071】

具体的には、更新条件が成立していない場合、例えば、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、3種類の楽曲(楽曲A~楽曲C)が選択可能であり、大当たり遊技終了後に設定される有利遊技状態(例えば、時短状態、確変状態等)にて再度大当たり当選した場合(所謂、連チャンした場合)に更新条件が成立し、選択可能な楽曲が1種類(例えば、楽曲D)増加するように構成している。以降、更新条件が成立する毎に、選択可能な楽曲の種類が最大で7種類となるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に、楽曲の選択幅を広げることができるため、遊技者に対して楽曲を選択する操作を意欲的に行わせ易くすることができる。この場合、更新条件が成立し、選択可能な楽曲が増加した場合において、新たな楽曲が追加されたことを把握できなければ新たな楽曲を選択する機会を失ってしまい演出効果が低下してしまう虞があった。これに対して、本第17制御例では、新たな楽曲が追加された場合には、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面(選択画面)に新たな楽曲が表示されるように構成している。このように構成することで、新たな楽曲が追加されたことを遊技者に容易に把握させることができる。また、楽曲選択期間が設定された時点で表示される表示画面(選択画面)の表示態様を、過去の楽曲選択期間における遊技者の操作手段への操作内容に応じて決定可能に構成している。具体的には、連チャン期間中における過去の楽曲選択期間中に遊技者が操作手段を操作して特定の楽曲を選択したこと(楽曲選択操作を実行したこと)を記憶可能な記憶手段を設け、新たな楽曲選択期間における初期表示画面の表示態様を決定する際に、その記憶手段に記憶されている楽曲選択操作の操作履歴を判別する。

10

20

#### 【2072】

楽曲選択操作が行われていると判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していると判別した場合は、その選択された楽曲が楽曲選択画面の主領域(初期状態で選択表示されている領域)に表示され、次に選択され得る副領域に新たに追加された楽曲に対応する情報が表示されるように構成している。一方で、楽曲選択操作が行われていないと判別した場合、即ち、遊技者が任意に所定の楽曲を選択していないと判別した場合は、予め定められている順序で新たな楽曲が追加され、その新たな楽曲が楽曲選択画面の主領域に表示されるように構成している。このように構成することで、任意の楽曲を選択している遊技者に対しては、選択中の楽曲を継続して出力させ易い状況を提供したまま新たに追加された楽曲を報知し易くすることができるため、大当たり遊技が開始される毎に、任意の楽曲を毎回選択する煩わしさを解消することができる。また、楽曲選択操作を実行しない遊技者に対しては、新たに追加された楽曲が主領域に表示されるため、楽曲選択操作を実行しなくとも大当たり遊技毎に異なる楽曲を出力させることができるため演出効果を高めることができる。また、本第17制御例では、上述した第13制御例における楽曲Xを選択可能な条件(昇格条件)が成立した場合に、7種類の楽曲の全てを選択可能にする開放処理を実行するように構成している。つまり、通常であれば大当たりの連チャン回数を増加させることで更新条件を複数回成立した場合にのみ選択可能となる7種類目の楽曲まで、昇格条件が成立した場合に選択可能となるように構成している。ここで、上述した第13制御例では、昇格条件を成立させるための要素の一部として、確変大当たり当選した場合であって、且つ、大当たり当選を示すための第3図柄の表示態様(大当たり図柄の種類)が、通常大当たり(時短大当たり)に当選した場合にも表示され得る表示態様(偶数図柄揃いの大当たり図柄)であることを規定していた。つまり、実際の大当たり当選内容(確変大当たり)よりも遊技者に不利な遊技情報(通常大当たりもあり得る大当たり当選)が報知された場合のみ昇格条件が成立し得るように構成していた。

30

40

#### 【2073】

つまり、本第17制御例では、実際の大当たり当選内容(確変大当たり)よりも遊技者に不利な遊技情報(通常大当たりもあり得る大当たり当選)が報知された場合のみ、1回

50

の大当たり遊技において開放処理（全種類の楽曲を選択可能にする処理）を実行可能に構成している。このように構成することで、偶数図柄揃いで大当たり当選が報知された場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、偶数図柄揃いの大当たり図柄が停止表示された場合であっても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。図628(a)は、大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面を示した図である。なお、この表示画面が、上述した第13制御例におけるオープニング期間中に表示される表示画面（図539(a)参照）に対して、各選択楽曲に対応する映像情報を示す表示態様を追加した点で相違しており、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図627(a)は、確変大当たり当選した場合であって、第3図柄が偶数図柄揃い「666」で停止表示された場合におけるオープニング期間中の表示画面を示した図であるため、小表示領域Dm1には、大当たり当選を示す表示態様（「666」）で第3図柄が停止表示している。小表示領域Dm1の下方には、大当たり演出中に再生される楽曲を選択させるための表示領域として、選択ボタン600を模したアイコンが表示領域0Dm1に表示され、主領域には、選択中楽曲gk1aとして「曲A」が表示され、選択中ラウンド映像情報gk2として「海」が表示されている。つまり、「曲A」を選択した場合には、大当たり遊技中に表示されるラウンド映像として海をテーマとした映像が表示されることを報知している。また、楽曲選択期間中は選択中楽曲gk1aに表示された楽曲の一部分（サビ部分）が出力されるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に出力される楽曲を決定するまでに選択中の楽曲の一部を視聴することができるため、遊技者の好みに合わせた楽曲を選択し易くすることができる。

10

20

#### 【2074】

なお、楽曲選択期間中に選択中ラウンド映像情報gk1bに表示されているラウンド映像をデモ再生するように構成しても良い。このように構成することで、ラウンド映像を主として選択する遊技者にもラウンド映像を選択し易くすることができる。また、この場合、楽曲選択期間中にデモ再生された場合に表示される表示画像の一部を用いて、今回実行される大当たり遊技の遊技内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種類を示唆可能な示唆態様を含ませて表示するように構成しても良い。つまり、ラウンド映像としては表示されない表示態様を、デモ再生中のみ表示させるように構成しても良い。このように構成することで、楽曲選択期間中の演出効果を高めることができる。選択中楽曲と同様に、第1選択候補楽曲gk2aとして「曲B」が、第1選択候補ラウンド映像情報gk2bとして「山」が、第2選択候補楽曲gk3aとして「曲C」が、第2選択候補ラウンド映像情報gk3bとして「空」が表示されている。つまり、「曲A」と「海」が、「曲B」と「山」が、「曲C」と「空」がそれぞれ対応付けて規定されていることを示している。図627(a)に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン600の上ボタンを操作した場合には、第1選択候補楽曲gk2a、第1選択候補ラウンド映像情報gk2bに表示されている表示態様が、そのまま選択中楽曲gk1a、選択中ラウンド映像情報gk1bへとシフト表示される。ここで、所定の発生条件（確変大当たり当選）が成立した場合の一部においては、図627(b)に示した通り、選択ボタン600を操作した場合に、楽曲のみがシフトするように構成している。図627(b)は、選択中の楽曲とラウンド映像との組合せが、予め規定されている組合せとはズレた場合の表示画面を示している。図627(b)では、図627(a)に示した表示画面が表示されている状態で選択ボタン600の上ボタンを操作した場合に、楽曲のみがシフトして表示されている。そして、副表示領域Dsには「曲とラウンド映像がズレたよ昇格のチャンスかも」の文字が表示されている。

30

40

#### 【2075】

なお、本第17制御例では、発生条件が成立している状態で楽曲（ラウンド映像）を選択するための選択操作（選択ボタン600への操作）をしたことに基づいて、予め規定されている組合せ以外の組合せが表示されるように構成している。つまり、遊技者が選択ボタン600を操作しない限り発生条件が成立しているか否かを把握できないように構成す

50

ること、遊技者に対して意欲的に選択ボタン600を操作させることができるものであるが、これに限ること無く、発生条件が成立している場合において、選択画面に表示されている楽曲とラウンド映像との組合せを予め規定されている組合せ以外の組合せで表示するように構成しても良く、例えば、確変大当たりにも関わらず、偶数図柄で大当たり図柄が停止表示された場合であって、発生条件が成立している場合には、楽曲選択画面にて全ての楽曲に対して同一のラウンド映像を示す表示態様を表示させるように構成しても良い。次に、更新条件が成立し、新たな楽曲が選択可能となった場合に表示される楽曲選択画面について、図628(a)を参照して説明する。図628(a)は、新たな楽曲を選択可能な楽曲選択画面の一例を示した図である。図628(a)に示した表示画面は、前回の当たり遊技にて「楽曲B」、「山」を選択した遊技者が次の当たり遊技を開始させた場合における楽曲選択画面を示している。図628(a)に示した通り、選択中楽曲gk1aには、前回選択した楽曲「曲B」が、選択中ラウンド映像情報gk1bには、前回選択したラウンド映像情報「山」が表示された状態で楽曲選択画面が表示される。そして、連チャンしたことにより更新条件が成立したため、第1選択候補楽曲gk2aには新たに追加された「曲D」が、第1選択候補ラウンド映像情報gk2bには「曲D」に対応するラウンド映像を示すラウンド映像情報「天」が表示されている。また、今回の楽曲選択期間中は全部で4種類の楽曲が選択可能であることを示すために、第3選択候補楽曲gk4a、第3選択ラウンド映像情報gk4bを示す表示領域が形成され、「曲C」、「空」が表示されている。

10

#### 【2076】

20

図628(a)に示した通り、楽曲選択画面に表示される各種領域は、選択可能な楽曲数が増加した場合であっても、その数を把握できるように増加表示されるように構成している。そして、現在選択されている楽曲(ラウンド映像)に対応する表示領域(選択中楽曲gk1a、選択中ラウンド映像情報gk1b)が最も大きく、次に、1回の選択操作にてシフト可能な楽曲(ラウンド映像)に対応する表示領域(第1、第2選択候補楽曲、第1、第2選択候補ラウンド映像情報)が大きくなるように各表示領域を形成している。このように構成することで、限られた表示領域内において、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させ易くすることができる。なお、図628(a)に示した表示画面では、4種類の楽曲を選択可能な状態を示しており、各表示領域を離間させて形成しているが、選択可能な楽曲数が増加した場合には、各表示領域を重複させて表示するように構成しても良い。この場合、選択ボタン600を操作することで先に選択可能な表示領域を前面側(優先して)表示するように構成し、背面側(非優先側)の表示領域は、対応する楽曲やラウンド映像の種別を識別し難い(困難)な表示態様(前面側に表示される表示領域に隠れて見え難い表示態様)で表示しても良い。この場合であっても、表示領域の存在を遊技者に把握可能に表示することで、選択可能な楽曲数を遊技者に把握させることができる。次に、図628(b)を参照して、開放処理が実行された場合における楽曲選択画面について説明をする。図628(b)は、選択可能な楽曲の全てが開放された場合(昇格条件が成立した場合)に表示される表示画面を示した図である。本第17制御例では、上述した第13制御例における楽曲選択画面にて昇格条件が成立した場合に表示される表示画面の表示態様を異ならせている点で上述した第13制御例と相違している。

30

40

#### 【2077】

具体的には、楽曲選択画面が表示されている状態で枠ボタン22を押下し、昇格条件が成立した場合に、7曲の楽曲を選択可能となる楽曲選択画面が表示される。そして、最も領域が小さい表示領域(第6選択候補楽曲gk7a、第6選択候補ラウンド映像情報gk7b)が虹色に発光表示され、副表示領域Dsには「全曲開放おめでとう!!虹色に光っている曲がある!？」の文字が表示される。このように構成することで、表示領域が小さく、識別困難な表示領域に対応する楽曲やラウンド映像を選択しようとする意欲を高めさせることができる。なお、この場合、選択ボタン600の操作に基づいて、虹色に発光する表示領域がシフトするように構成すると良い。これにより、楽曲選択画面が表示された時点で第6選択候補楽曲gk7a、第6選択候補ラウンド映像情報gk7bに表示されて

50

いた楽曲とラウンド映像が何であったかを分かり易く把握させることができる。

【2078】

<第17制御例における制御処理内容について>

次に、図629から図632を参照して、本第17制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第17制御例では、上述した第13制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容に対して、オープニング演出処理(図551のS5602J参照)に代えてオープニング演出処理(図629のS5602Ja)を、楽曲選択処理(図557のS5401J)に代えて楽曲選択処理(図630のS5401Ja)を、上述した第12制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容に対して、詳細態様決定処理(図534のS5115H参照)に代えて、詳細態様決定処理(図631のS5115Ja)を、演出更新処理(図536のS4102H参照)に代えて演出更新処理(図632のS4102Ja)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、その説明を省略する。まず、図629を参照して、オープニング演出処理(S5602Ja)の処理内容について説明する。図629は、オープニング演出処理(S5602Ja)の処理内容を示したフローチャートである。このオープニング演出処理(S5602Ja)は、上述した第13制御例におけるオープニング演出処理(図551のS5602J参照)に対して、楽曲選択画面に表示される各種表示態様を決定するための処理内容の一部を異ならせている点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。オープニング演出処理(S5602Ja)が実行されると、まず、オープニング演出処理(図551のS5602J参照)と同一のS5651J、S5652Jの処理を実行する。その後、楽曲用データ種別格納エリア222kaに格納されている楽曲(全7曲)から今回の楽曲選択に用いる楽曲種別を決定する(S5651Ja)。このS5651Jaの処理では、更新条件の成立回数や、発生条件の成立有無に基づいて、楽曲選択画面に表示させる楽曲種別(楽曲数)を決定するための処理が実行される。

10

20

【2079】

なお、本制御例の処理に限定されること無く、例えば、オープニング演出の態様を決定する処理が実行される毎に、楽曲用データ種別格納エリア222kaに格納されている楽曲の中から楽曲選択画面に表示させる楽曲の種別や数を抽選で決定するように構成しても良い。S5651Jaの処理を終えると、次に、今回の大当たり遊技が確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであったかを判別し(S5652Ja)、確変大当たりであって、且つ、偶数図柄揃いの大当たりであると判別した場合は(S5652Ja:Yes)、選択操作後に表示される(選択中楽曲gk1に表示される)楽曲種別に対して特殊表示枠を決定し(S5653Ja)、楽曲情報格納エリア223kbに格納されている楽曲(前回の楽曲選択画面にて選択された楽曲に関する履歴情報)に対応する楽曲選択画面を示すための表示態様を決定し(S5653J)、決定した楽曲の表示態様に対応した映像アイコンを決定し(S5654Ja)、上述した第13制御例におけるオープニング演出処理(図551のS5602J参照)と同一のS5654J~S5656Jの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図630を参照して、楽曲処理(S5401Ja)の処理内容について説明をする。図630は、楽曲処理(S5401Ja)の処理内容を示したフローチャートである。この楽曲処理(S5401Ja)では、上述した第13制御例の楽曲選択処理(図557のS5401J参照)に対して、各種操作手段(選択ボタン600、枠ボタン22)に対する操作に基づいて実行される処理内容の一部と、楽曲決定後に実行される処理内容の一部と、を変更している点で相違している。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

30

40

【2080】

楽曲処理(S5401Ja)が実行されると、上述した楽曲選択処理(図557のS5401J)と同一のS5451J~S5470Jの処理が実行される。そして、S5453Jの処理を実行した後、即ち、楽曲選択期間中であって、選択ボタン600が操作され

50

たと判別した場合は、楽曲情報格納エリア 2 2 3 k b に格納されている楽曲情報に基づいてボタン押下後の楽曲を選択し ( S 5 4 5 1 J a )、次に、今回の大当たり図柄が偶数図柄の確変当たりであるかを判別し ( S 5 4 5 2 J a )、偶数図柄の確変当たりであると判別した場合は ( S 5 4 5 2 J a : Y e s )、選択操作に基づいて楽曲情報のみがシフトする表示態様を実行するかを抽選で決定し ( S 5 4 5 3 J a )、S 5 4 5 4 J a の処理へ移行する。一方、S 5 4 5 2 J a の処理において偶数図柄の確変当たりでは無いと判別した場合は ( S 5 4 5 2 J a : N o )、S 5 4 5 3 J a の処理をスキップして S 5 4 5 4 J a の処理へ移行する。S 5 4 5 3 J a の処理によって、楽曲種別のみがシフトする表示態様が決定された場合には、図 6 2 7 ( b ) に示したズレ表示画面が表示される。なお、本第 1 7 制御例では、ズレ表示画面の表示が抽選で決定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特定の偶数図柄 ( 8 8 8 ) で大当たり当選した場合には、S 5 4 5 2 J a の判別にて偶数図柄の確変当たりであると判別した場合に必ずズレ表示画面が表示されるように構成しても良い。S 5 4 5 4 J a の処理では、選択中楽曲を示す選択画面を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 4 5 4 J a )、その後、選択中楽曲のサビ音声を出力するための音声用コマンドを設定し ( S 5 4 5 5 J a )、本処理を終了する。また、S 5 4 5 8 J の処理を終えた後には、昇格楽曲の決定があるかを判別し ( S 5 4 5 6 J a )、決定ありと判別した場合は ( S 5 4 5 6 J a : Y e s )、全曲開放を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 5 7 J a )、本処理を終了する。さらに、S 5 4 6 8 J の処理を終えた後には、決定した楽曲を再生するための音声用コマンドを設定し ( S 5 4 5 8 J a )、選択画面を消去する表示用コマンドを設定し ( S 5 4 6 9 J )、本処理を終了する。

10

20

。

#### 【 2 0 8 1 】

次に、図 6 3 1 を参照して、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) の処理内容について説明をする。図 6 3 1 は、詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) の処理内容を示したフローチャートである。この詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) は、上述した詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) に対して、一発告知演出に対して実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 J a ) が実行されると、上述した第 1 2 制御例の詳細態様決定処理 ( S 5 1 1 5 H ) と同一の S 5 3 0 1 H ~ S 5 3 1 6 H の処理を実行し、その後、蝶アイコンの数を決定し ( S 5 3 0 1 J a )、蝶アイコンの種別と花アイコンの種別を決定し ( S 5 3 0 2 J a )、本処理を終了する。次に、図 6 3 2 を参照して、演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) の処理内容について説明をする。図 6 3 2 は、演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 4 1 0 2 J a ) では、上述した第 1 2 制御例に対して、一発告知演出中における S W 有効期間が経過した場合において、蝶アイコンの数を減少させるか否かについて決定し、決定した蝶アイコン数を示す表示用コマンドを設定する処理 ( S 5 5 0 1 J a ) を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。

30

40

#### 【 2 0 8 2 】

< 第 1 8 制御例 >

次いで、図 6 3 3 から図 6 5 5 を参照して、第 1 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 1 0 制御例では、遊技状態として、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される通常状態と、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される時短状態と、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態に設定される確変状態 ( 確変状態 A ~ C ) と、の 3 種類の異なる遊技状態を設ける構成としていた。これに加えて本第 1 8 制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態に設定される潜確状態を設ける構成とし、更に、この潜確状態を、最も有利度合いが高い遊技状態に設定した。より具体的には、本第 1 8 制御例では、第 2 特別図柄の抽選において高確率 ( 約 1 / 2 の確率 ) で小当たり当選する構成とした上で、潜確状態以外の遊技状態 ( 通常状態、時短状態、および確変状態 ) では、第 2 特別図柄の抽選

50

頻度が低くなる一方で、潜確状態では、第2特別図柄の抽選頻度が高くなるように構成する（潜確状態のみ第2特別図柄の変動時間を短くする）ことで、潜確状態においてのみ、頻りに第2特別図柄の抽選が実行され、小当たりにも頻りに当選する結果、小当たりに基づく賞球を断続的に獲得できる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成している。これにより、大当たりにも当選しなくても小当たりによる賞球の払い出しで持ち球が増加していく斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【2083】

また、本第18制御例では、特別図柄の抽選が実行され易くなる制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるように構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

【2084】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第18制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第1の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第1の状況と、第2の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第2の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成として、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【2085】

また、本第18制御例では、大当たり遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定

10

20

30

40

50



された場合と、第2の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも特定の演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行する構成としている。即ち、第1の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第2の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、特定演出が実行された場合に、遊技者に対して、第1の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第2の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。この第18制御例におけるパチンコ機10が、上述した第10制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、パチンコ機10の遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202、およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第10制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第10制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

20

#### 【2086】

まず、図633を参照して、本第18制御例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図633は、本第18制御例における遊技盤13の正面図である。図633に示した通り、本第18制御例における遊技盤13は、上述した第10制御例における遊技盤13の盤面構成（図425参照）に対する1つ目の相違点として、第10制御例において可変表示装置ユニット80に対して正面視右側の流路に設けられていたスルーゲート67が、可変表示装置ユニット80に対して正面視左側の流路に移動されている点、および第10制御例において可変表示装置ユニット80に対して正面視右側の流路に設けられていた右第1入球口2640が削除されていると共に、第1入球口64に対して電動役物64aを付随させた点で相違している。

30

#### 【2087】

この1つ目の相違点により、本第18制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態において左打ちを行うことにより、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート67に対して遊技球を通過させることができる。また、普通図柄の抽選で当たりとなって電動役物64aが開放されると、左打ちにより発射された遊技球が第1入球口64へと入球し易い状態（第1入球口64が拡大された状態）を形成する。一方で、右打ちを行った場合は、スルーゲート67に対して遊技球を通過させることが不可能となる上に、釘の配置上、第1入球口64へと到達させることも不可能となるため、第1特別図柄の抽選を実行させることが不可能となる。即ち、本第18制御例における普通図柄の時短状態では、左打ち遊技を行うことで電動役物64aが頻繁に開放される有利な状態を形成する。ここで、上述した通り、本第18制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、または確変状態）において右打ちを行った場合に、第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行った場合、左打ちを行うよりも若干損となる（発射球数に対する払い出される賞球数の比が小さい値になる）が、通常状態において左打ちを行うよりも有利となるため、右打ち遊技を選択することも可能となる斬新な遊技状態を形成する。なお、払い出される賞球の量に着目した場合、左打ちを行うよりも、右打ちを行った方が、賞球数が多い小当たり用入賞装置2650へと入球する可能性が高くなるため、小当たり遊技中に払い出される賞球による賞球の増加速度は、左打ち時に普通図柄の小当たり遊技が実行された場合の賞球の増加速度よりも大幅に早くなる。よって、賞球の増加速度の観点では、左打ちより

40

50



も右打ちの方が有利度合いが高くなるとも言える。

【 2 0 8 8 】

また、図 6 3 3 に示した通り、本第 1 8 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 1 0 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 4 2 5 参照）に対する 2 つ目の相違点として、第 1 0 制御例において盤面右下に設けられていた第 1 可変入賞装置 6 5 に代えて、小当たり用入賞装置 2 6 5 0 が設けられている。この小当たり用入賞装置 2 6 5 0 は、通常時は遊技球が入球不可能となるように閉鎖されており、第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 2 の確率で当選する小当たりに当選し、小当たり遊技が実行された場合に入球可能に開放される入賞装置である。この小当たり用入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a は、小当たり遊技中に、0 . 5 秒間のみ開放され、この開放期間の間に特定入賞口 2 6 5 0 a への遊技球の入球を検出した場合、1 5 個の賞球が払い出される。このため、第 2 特別図柄の変動時間が短くなる潜確状態においては、右打ちを行い続けることにより、頻繁に小当たり遊技が実行されて特定入賞口 2 6 5 0 a への入球も頻繁に発生する結果、次に大当たりとなるまで持ち球が増加し続け易くなる（発射した遊技球の個数よりも払い出される賞球の個数の方が多くなり易くなる）極めて有利な状態を形成する。

10

【 2 0 8 9 】

更に、図 6 3 3 に示した通り、本第 1 8 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 1 0 制御例における遊技盤 1 3 の盤面構成（図 4 2 5 参照）に対する 3 つ目の相違点として、第 1 0 制御例において第 1 入球口 6 4 の正面視右下側に設けられていた第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 が、第 1 入球口 6 4 の直下に移動されている。この第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 は、大当たり遊技の各ラウンドで開放される入賞装置（大入賞口）である。第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 の配置が変更されたことにより、大当たり遊技の実行中に右打ちを行ったとしても、開放状態の第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 へと遊技球を入球させることが不可能となる（大当たり中に閉鎖された状態となる小当たり用入賞装置 2 6 5 0 の上面を通過した遊技球が、小当たり用入賞装置 2 0 6 5 が設けられているベース部材と第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 との隙間を流下してアウト口 6 6 へと誘導される）ため、大当たり遊技の実行中に左打ち遊技によって第 2 可変入賞装置 2 0 6 5 へと遊技球を入球させる遊技方法を遊技者に対して選択させることができる。これにより、大当たり遊技の実行中に第 2 入球口 1 6 4 1 へと遊技球が入球してしまい、第 2 特別図柄の保留球が貯まってしまうことを抑制することができる。ここで、本第 1 8 制御例では、時短終了条件として、多くの場合、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回、または第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されることで成立する終了条件が設定されるため、大当たり中に第 2 特別図柄の保留球が上限数（4 個）まで貯まってしまうと、時短終了条件の直前まで第 2 特別図柄の抽選が実行されることとなる。よって、普通図柄の時短状態に移行した後において、時短終了条件を成立させたくないと考えていたにもかかわらず、操作方法を誤る等により右打ちを行ってしまい、1 個分の第 2 特別図柄の保留球を追加で獲得してしまうだけで、意図せずに普通図柄の時短状態が終了されてしまう可能性がある。このため、本第 1 8 制御例では、大当たり遊技の実行中における遊技方法を左打ち遊技とし、第 2 特別図柄の保留球が極力貯まり難くなるように構成した。このように構成することで、成立し易い時短終了条件（第 2 特別図柄の抽選 5 回）が遊技者の意に反して成立してしまうことを極力なくすることができる。

20

30

40

【 2 0 9 0 】

次に、図 6 3 4 から図 6 3 7 を参照して、本第 1 8 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 6 3 4 ( a ) を参照して、本第 1 8 制御例において時短状態、および確変状態に移行する場合に実行される演出態様の一例について説明する。図 6 3 4 ( a ) に示した通り、本第 1 8 制御例では、大当たり終了後に時短状態、または確変状態へと移行する場合は、主表示領域 D m における中央下部に、ウサギを模したミニキャラ 8 0 1 と、カメを模したミニキャラ 8 6 5 とが表示される。また、ウサギを模したミニキャラ 8 0 1 の右側に、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が通行可能な道 R R が表示され、道 R R の他端側に、宝箱を模した宝箱画像 T B R が表示される。また、道 R R の上方に対して、右向き矢印を模した矢印画像 Y G R が表示される。この矢印画像 Y G R には、「右打ちす

50

るとウサギが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うとウサギのミニキャラ 801 が宝箱画像 TBR に向けて進む演出が実行されるということを経易に理解させることができる。また、図 634 (a) に示した通り、カメのミニキャラ 865 の左側には、カメのミニキャラ 865 が通行可能な道 RL が表示され、道 RL の他端側に、宝箱を模した宝箱画像 TBL が表示される。また、道 RL の上方に対して、左向きの矢印を模した矢印画像 YGL が表示される。この矢印画像 YGL には、「左打ちするとカメが進むよ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うとカメのミニキャラ 865 が宝箱画像 TBL に向けて進む演出が実行されるということを経易に理解させることができる。

#### 【2091】

また、主表示領域 Dm における左上に形成された横長略長方形形状の小表示領域 Dm4 に対して、「ウサギ到達まで残り 5 回」という文字が表示され、小表示領域 Dm4 の直下に形成された横長略長方形形状の小表示領域 Dm7 に対して、「カメ到達まで残り 95 回」という文字が表示される。また、主表示領域 Dm の中央上部に形成された横長略長方形形状の表示領域 HR10 に対して、「セレクトモード突入！！」という文字が表示され、更に、副表示領域 Ds に対して、「宝箱まで到達すれば RUSH or 終了!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行ってウサギのミニキャラを進行させた場合、5 回の特別図柄の抽選が実行されることで宝箱に到達する一方で、左打ちを行ったカメのミニキャラを進行させた場合は、宝箱の到達までに 95 回の特別図柄の抽選を要すること、および宝箱に到達した場合に、有利な RUSH (潜確状態) へと移行する可能性も、有利な状態が終了されて不利な通常状態へと移行する可能性もあるということを経易者に対して容易に理解させることができる。よって、比較的宝箱へと容易に到達できる右打ちを行って有利な潜確状態への移行が報知されることを期待する遊技性で遊技を行うのか、比較的宝箱へと到達し難い (到達する前に大当たりで当選する可能性が高くなる) 左打ちを行って、宝箱に到達する前に大当たりで当選することを期待する遊技性で遊技を行うのかを、遊技者に対して選択させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。この図 634 (a) に示したセレクトモードの遊技方法の説明を行う演出は、大当たりのエンディング期間中に実行される。これにより、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード (時短状態、または確変状態) に移行した時点において、セレクトモードの遊技性を理解した状態とさせることができるので、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。

#### 【2092】

図 634 (b) は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモードにおいて、第 2 特別図柄の抽選が 1 回実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図 634 (b) に示した通り、セレクトモードにおいて第 2 特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域 Dm の下方において、ウサギのミニキャラ 801 が道 RR を右方向に 1 歩 (道 RR の全長の約 1/5 の距離分) 進む演出が実行されると共に、小表示領域 Dm4 における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が 1 減算して更新される。図 634 (b) の例では、「ウサギ到達まで残り 4 回」に減算表示された場合を例示している。また、第 2 特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域 Dm の中央において、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示が実行されると共に、小表示領域 Dm8 においても、第 2 特別図柄の変動表示が実行される。これらの表示内容により、右打ちを行って第 2 特別図柄の抽選が実行されたことに連動してウサギのミニキャラ 801 が右方向 (宝箱 TBR の方向) へと進んだということを経易者に対して把握させることができる。よって、大当たりとならずに第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されれば宝箱 TBR に到達するということを経易者に対して容易に想像させることができる。なお、図示については省略したが、左打ちにより第 1 特別図柄の抽選が実行された場合は、主表示領域 Dm の中央において第 1 特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の変動表示が行われると共に、小表示領域 Dm1 においても第 1 特別図柄の変動表示が実行される。また、第 1 特別図柄の抽選が実行されたことに連動して、カメのミニキャラ 865 が左方向に 1 歩 (道 RL の全長の約 1/95 の距離分)

10

20

30

40

50

進む演出が実行されると共に、小表示領域 D m 7 における宝箱到達までの残りの抽選回数の表示が 1 減算して更新される。これらの表示内容により、カメのミニキャラ 8 6 5 の位置が第 1 特別図柄の抽選回数に対応していること、および左打ちをやり続けた場合、右打ちをやり続けるよりも長い期間、遊技状態が変更され難くなる（普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する抽選回数が多くなる）ことを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

#### 【 2 0 9 3 】

次に、図 6 3 5、図 6 3 6、および図 6 3 7 ( a ) を参照して、普通図柄の時短状態（電サポ有り状態）における最後の変動表示が実行された場合における演出態様について説明する。以降、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数である 5 回に到達したことによって時短終了条件が成立した場合を例示して、各種演出態様を説明する。図 6 3 5 ( a ) は、普通図柄の時短状態における最後の第 2 特別図柄の変動表示の開始時における演出態様の一例を示した図である。図 6 3 5 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数である 5 回に到達した場合、5 回目の第 2 特別図柄の変動開始と共に、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R に到達する演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「宝箱へ到達！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数に到達し、普通図柄の時短状態が終了されることで、潜確状態（ラッシュモード）、若しくは通常状態のどちらかに移行するということを遊技者に対して認識させることができる。図 6 3 5 ( b ) は、潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図 6 3 5 ( b ) に示した通り、有利な潜確状態（ラッシュモード）への移行が報知される場合（即ち、確変状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱 T B R に到達したウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R を開くと、宝箱 T B R の中からラッシュモードへの移行を示す V アイコン 8 0 1 v が出現する演出が実行される。また、第 3 図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「V」の文字を模した第 3 図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「RUSH 突入！！右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利な潜確状態（ラッシュモード）に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第 1 特別図柄の抽選回数が規定回数（95 回）に到達し、潜確状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、宝箱 T B L を開けると中から V アイコン 8 0 1 v が出現する演出が実行される。

#### 【 2 0 9 4 】

図 6 3 6 ( a ) は、通常状態への移行が報知される場合の演出態様の一例を示した図である。図 6 3 6 ( a ) に示した通り、不利な通常状態への移行が報知される場合（即ち、時短状態が設定されている状態で時短終了条件が成立した場合）は、宝箱 T B R に到達したウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R を開くと、宝箱 T B R の中から通常モードへの移行を示す終アイコン 8 0 1 e が出現する演出が実行される。また、第 3 図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第 3 図柄が停止表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「セレクトモード終了・・・左打ち・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が終了されて不利な通常状態に移行してしまったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、第 1 特別図柄の抽選回数が規定回数（95 回）に到達し、通常状態へと移行する場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、宝箱 T B L を開けると中から終アイコン 8 0 1 e が出現する演出が実行される。

#### 【 2 0 9 5 】

図 6 3 6 ( b ) は、最終変動の開始時点において実行中の変動表示も含む保留内に大当たりが含まれている特殊な状況下における演出態様の一例を示した図である。図 6 3 6 ( b ) に示した通り、実行中の変動表示が大当たり変動であるか、または保留内に大当たり保留が存在し、大当たり当選が確定している場合は、宝箱 T B R に到達したウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B R を開くと、宝箱 T B R の中から大当たり当選を示す祝アイコン 8

10

20

30

40

50

01c が出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、大当たりの組み合わせの第3図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選したということ遊技者に対して容易に理解させることができる。ここで、実行中の変動表示が大当たりに対応する変動表示である場合だけでなく、保留内に大当たりが含まれている場合にも、時短最終変動において予め大当たり当選を報知する構成としているのは、遊技者に損をしたと感じさせてしまうことを防止する趣旨である。即ち、仮に時短終了条件が成立した後の遊技状態が潜確状態だった場合、大当たりに当選せずに小当たりに当選し続けるほど賞球をより多く獲得可能な状態を形成するため、保留内で即座に大当たりに当選してしまうと、小当たりによる賞球をほとんど得ることなく有利な潜確状態が終了されてしまうこととなる。この場合に、潜確状態(ラッシュモード)への移行を報知してしまうと、即座に大当たりに当選して潜確状態が終了されてしまい、潜確状態への移行が報知された時点での大きな期待感が極めて短時間で失われることとなり、遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまう可能性がある。また、逆に、時短終了条件が成立した後の遊技状態が通常状態であった場合、通常状態への移行(終アイコン801e)が報知された時点で遊技者に対して大きな失望感を抱かせてしまうこととなる。特に、右打ちにより5回の特別図柄の抽選で早期に時短終了条件を成立させる遊技方法を行っていた場合、遊技者に対して極めて大きながっかり感を抱かせてしまう可能性がある。このため、本第18制御例では、時短終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して失望感を抱かせる機会を減らすことができるので、より好適な演出態様を実現することができる。なお、図示については省略したが、第1特別図柄の抽選回数が規定回数(95回)に到達し、保留内に大当たりが含まれている場合は、カメのミニキャラ865が宝箱TBLに到達し、宝箱TBLを開けると中から祝アイコン801cが出現する演出が実行される。

10

20

#### 【2096】

なお、本第18制御例では、終了条件の成立時点で保留内に大当たりが含まれている場合は、普通図柄の時短状態が終了された後の遊技状態にかかわらず、遊技状態を報知するのに代えて大当たり当選を報知する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態へと移行する場合は大当たり当選を報知する一方で、通常状態へと移行する場合は通常状態への移行を報知する構成としてもよい。このように構成した場合、不利な通常状態へと移行した直後に大当たりに当選する挙動となるため、遊技者に対して極めて運が良いと思わせることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

#### 【2097】

図637(a)は、次回大当たりまで継続する確変状態が設定されている状況下で、他の遊技状態における規定回数(時短終了条件が成立する変動回数)に到達した場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、本第18制御例では、大当たりのほとんど(第1特別図柄の大当たりの100%、および第2特別図柄の大当たりの90%)が、第1特別図柄の抽選が95回、または第2特別図柄の抽選が5回実行されることで時短終了条件が成立する遊技状態(確変状態、または時短状態)に設定される種別の大当たりであり、一部の大当たり(大当たりC59)となった場合にのみ、大当たり終了後の遊技状態が、次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される。この大当たりC59に当選した場合も、他の大当たりと同様に、確変状態へ移行する際に、セレクトモードへの移行を報知する演出(図634(a)参照)が実行される。そして、図637(a)に示した通り、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第2特別図柄の5回目の抽選が実行された場合は、宝箱TBRに到達したウサギのミニキャラ801が宝箱TBRを開くと、宝箱TBRの中から次回まで継続する確変状態に設定されていることを示すアイコン801iが出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、外れの組み合わせの第3図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「次回まで継

40

50

続確定！！左打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、普通図柄の時短状態が次の大当たりまで継続するため、左打ちにより持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、遊技者が左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を選択していた場合は、他の大当たり終了後の遊技状態であれば時短終了条件が成立する第1特別図柄の95回目の抽選が実行されたことに基づいて、カメのミニキャラ865が宝箱TBLに到達し、宝箱TBLを開けると中からアイコン801iが出現する演出が実行される。

#### 【2098】

図637(b)は、普通図柄の時短状態に設定されるセレクトモード(時短状態、または確変状態)において所定確率で実行される確変状態示唆演出の一例を示した図である。ここで、本第18制御例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態(右打ちよりも左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態)が設定された場合と、確変状態(左打ちよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態)が設定された場合とで、基本的に演出態様を共通化し、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者が認識困難となるように秘匿する構成とすることにより、有利度合いが高くなり易い発射方向を遊技者に予測させる遊技性を実現している。しかしながら、有利度合いが高くなり易い発射方向(確変状態であるか時短状態であるか)を完全に秘匿してしまうと、遊技者が毎回自身の勘のみを頼りに発射方向を決定せざるを得ず、興味を向上させ難くなる可能性がある。そこで、本第18制御例では、変動表示演出中に、所定確率で、確変状態である(即ち、右打ちを行った方が有利度合いが高くなり易い)期待度が高いことを示唆する確変示唆演出や、時短状態である(即ち、左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いこと)期待度が高いことを示唆する時短示唆演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に対して、自己の勘だけでなく、確変示唆演出や時短示唆演出の実行状況も加味して発射方向を選択させることができるので、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【2099】

図637(b)は、確変示唆演出が実行された場合の演出態様の一例を示した図である。図637(b)に示した通り、確変示唆演出が実行されると、主表示領域Dmにおける右下に表示されている宝箱TBRが巨大化する演出が実行される。この演出内容によって、巨大化した宝箱TBRへとウサギのミニキャラ801を到達させた方が有利になるのではないかと遊技者に思わせることができる。この確変示唆演出は、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高くなるように構成されているので、確変示唆演出の実行頻度によって、確変状態である(右打ちを行った方が有利度合いが高くなる)か否かを推測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、図示については省略したが、時短示唆演出では、宝箱TBLが巨大化する演出が実行される。また、確変示唆演出には、図637(b)にて図示した演出態様(宝箱TBRが巨大化する演出態様)とは別に、宝箱TBRが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出も設けられている。詳細については後述するが、宝箱TBRが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出は、確変状態でのみ実行される可能性がある演出として構成されている。つまり、宝箱TBRが虹色に輝く演出態様の確変示唆演出(確変示唆「強」)は、1度でも実行されることで確変状態が確定するのに対し、宝箱TBRが巨大化する演出態様の確変示唆演出(確変示唆「弱」)および宝箱TBLが巨大化する演出態様の時短示唆演出は、それぞれ確変状態および時短状態の期待度がアップするだけで、他方の遊技状態でも出現する可能性がある演出として構成されている。これらの構成により、各示唆演出の発生状況および発生した示唆演出の種別を総合的に考慮して、遊技者に対して普通図柄の時短状態が継続している間における発射方向を選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【2100】

なお、本第18制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において有利な

発射方向を遊技者に認識され難くする（秘匿する）ための演出として、第1特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ865が左方向へと移動する一方で、第2特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ801が右方向へと移動する演出を実行する構成としていたが、演出態様はこれに限られるものではない。例えば、単純に左側（左打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、右側（右打ち用流路）を指し示す矢印を模した画像と、を主表示領域Dmの左右にそれぞれ表示させるだけでもよい。また、例えば、単に右打ちと左打ちとのどちらかを選択して遊技を行うように文字等によって遊技者に対して認識させる構成としてもよい。

#### 【2101】

本第18制御例では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態において、共通の演出態様として、右打ちと左打ちとのいずれの遊技方法を行うかを遊技者に対して選択させる（委ねる）演出態様の演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、一方の遊技方法（発射方向）を報知しつつ、あわせて、他方の遊技方法を行った場合のメリットを遊技者が認識し得る演出態様の演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、普通図柄の時短状態が継続している間において有利度合いが高くなる（発射される遊技球の個数に対して払い出される賞球の個数が多くなり易くなる）左打ちを報知する構成としつつ、確変状態であれば右打ちを行うことで左打ちよりも少ない変動回数（特別図柄の抽選回数）で有利度合いが高い潜確状態へと移行するというを遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。また、逆に、普通図柄の時短状態が早期に終了され易い右打ちを報知する構成としつつ、時短状態であれば左打ちを行うことで右打ちよりも通常状態へと移行するまでの期間が長くなり易いということ遊技者が把握可能な演出態様の演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、大当たり終了後において、設定されている遊技状態に対応する発射方向（遊技方法）を明確に報知する一般的な仕様の遊技機での遊技に慣れている遊技者に対して、演出内容を理解できなくても報知された発射方向に遊技球を発射すれば良いと思わせることができ、大当たり終了後の普通図柄の時短状態においていずれの遊技方法を行えば良いか分からずに戸惑わせてしまうことを抑制することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図638を参照して、本第18制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第18制御例では、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の低確率状態に設定される時短状態と、普通図柄の時短状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態と、普通図柄の通常状態、且つ、特別図柄の高確率状態に設定される潜確状態と、の4種類の遊技状態が設けられている。

#### 【2102】

通常状態は、大当たり確率が低確率（約1/196の確率）に設定され、電動役物64aが開放され難くなり（普通図柄の変動時間が長く、普通図柄の当たり確率が低く、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放期間が短くなり）、且つ、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなる（第2特別図柄の抽選結果によらず600秒となる）ため、左打ち遊技により比較的入球し難い第1入球口64への入球を狙って遊技を行う必要がある（右打ちすることで第2入球口1641には容易に入球するが遊技効率が極めて悪化する）不利な遊技状態を形成する。また、時短状態は、大当たり確率は通常状態と共通（約1/196）であるが、電動役物64aが開放され易くなる（普通図柄の通常状態よりも、普通図柄の変動時間が短くなり、普通図柄の当たり確率が高くなり、更に普通図柄の当たりとなった場合の電動役物64aの開放期間が長くなる）ので、左打ちを行うことで第1入球口64へと頻りに遊技球を入球させることができ、通常状態に比較して効率よく第1特別図柄の抽選を実行させることができる遊技状態を形成する。更に、本第18制御例における時短状態では、第2特別図柄の変動時間が通常状態に比較して短くなる（第2特別図柄の抽選結果によらず30秒間となる）ため、右打ちを行った場合の遊技効率が通常状態よりも高くなる。更に、第2特別図柄の抽選では高確率（約1/2の確率）で小当たりに当選して小当たり用入賞装置2650の特定入賞口2650aが開放されるた

10

20

30

40

50

め、右打ちを行い続けることにより、平均して1分間に1回前後、特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球(1個入球する毎に15個)を獲得する機会を得ることができる。即ち、左打ちと右打ちとで、左打ちの方が遊技効率の面で若干有利度合いが高くなるが、通常状態で右打ちを行う場合と比較すると、右打ちの有利度合い(遊技効率)が劇的に向上するため、時短状態において敢えて右打ちを行う遊技方法を遊技者に対して選択肢の一つとして選択させ得る斬新な遊技性を実現することができる。この時短状態は、第1特別図柄の抽選回数が95回に到達するか、第2特別図柄の抽選回数が5回に到達したことに基づいて終了され、不利な通常状態が設定される。

#### 【2103】

また、確変状態は、時短状態と同様に電動役物64aが開放され易くなり、且つ、第2特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるのに加え、大当たり確率が高確率(約1/104)となるため、時短状態よりも有利度合いが高い遊技状態を形成する。この確変状態では、時短状態と同様に、左打ちを行った場合に第1入球口64へと遊技球が入球し易くなる上に、右打ちを行ったとしても通常状態よりも効率良く遊技を行うことが可能となる。また、確変状態には、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態と、確変状態が設定された後の第1特別図柄の抽選回数が95回に到達するか、または第2特別図柄の抽選回数が5回に到達したことに基づいて終了される確変状態と、の2種類が設けられており、確変状態が終了された後は潜確状態に設定される。

#### 【2104】

更に、潜確状態は、通常状態と同様に電動役物64aが開放され難くなるが、大当たり確率が高確率(約1/104)となる上に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態(時短状態、または確変状態)よりも第2特別図柄の変動時間が短くなる(95%以上の割合で変動時間として3秒間が決定される)ため、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが大幅に高くなる遊技状態を形成する。即ち、潜確状態において右打ちを行った場合、第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の抽選で約1/2の確率で当選する小当たりにも頻繁に当選するため、小当たり遊技が短い期間に連続して実行され易くなる結果、小当たり用入賞装置2650の特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される有利な遊技状態を形成する。つまり、大当たりに当選しなくても、発射した遊技球の個数以上の賞球の払い出しを受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成するため、潜確状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。この潜確状態は、次に大当たりに当選するまで継続するため、遊技者に対して、大当たりに当選するよりも、大当たりとは異なる抽選結果となり続けて特定入賞口2650aへの入球に基づく賞球を獲得し続けることをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。以下、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の4つの状態のそれぞれにおける状態の移行方法について説明する。

#### 【2105】

まず、図638の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図638の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図638の上段に示した通り、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、大当たり種別が大当たりA61(確変大当たり)であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たりB61(通常大当たり)であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり(大当たりA61)に当選した方が、通常大当たり(大当たりB61)に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第2特別図柄の抽選で確変大当たり(大当たりC61, D61)に当選した場合は、第1特別図柄の抽選で確変大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第2特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりE61)に当選した場合は、第1特別図柄の抽選で

10

20

30

40

50



通常大当たりに当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第2特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第2入球口1641へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第2特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

#### 【2106】

次に、図638の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図638の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図638の中段左側に示した通り、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第1特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりB61)に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりE61)に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりに当選せずに時短回数経過した(大当たりA61, D61の終了後に第1特別図柄の抽選が95回終了したか、または第2特別図柄の抽選が5回終了した)場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接(大当たり遊技を介さずに)設定される。一方で、確変状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第1特別図柄の抽選で確変大当たり(大当たりA61)に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりC61, D61のいずれか)に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態に設定される(確変状態をループする)。よって、確変状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態(確変状態、時短状態のいずれか)よりも、時短回数経過したことを契機として設定される遊技状態(潜確状態)の方が有利度合いが高くなるため、大当たりに当選しないことに期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【2107】

次に、図638の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図638の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図638の中段右側に示した通り、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第1特別図柄の抽選で確変大当たり(大当たりA61)に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で確変大当たり(大当たりC61, D61のいずれか)に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数経過した(大当たりB61, E61の終了後に第1特別図柄の抽選が95回終了したか、または第2特別図柄の抽選が5回終了した)場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接(大当たり遊技を介さずに)設定される。一方で、時短状態において遊技者が左打ち遊技を行い、第1特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりB61)に当選した場合、および遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で通常大当たり(大当たりE61)に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される(時短状態をループする)。よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態(確変状態、時短状態のいずれか)の方が、時短回数経過したことを契機として設定される遊技状態(通常状態)よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

#### 【2108】

なお、上述した通り、本第18制御例では、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させると共に、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過し易い遊技方法(時短回数が終了するまでの抽選回数が少ない第2特別図柄の抽選が実行される右打ち遊技)を選択させる一方で、時短状態に設定され

10

20

30

40

50



ていると予測した場合は時短回数が増え、難い遊技方法（時短回数が終了するまでの抽選回数が多い第1特別図柄の抽選が実行される左打ち遊技）を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図638の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図638の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図638の下段に示した通り、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりC61, D61のいずれか）に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において遊技者が右打ち遊技を行い、第2特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりE61）に当選した場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。なお、図示については省略したが、潜確状態において第1特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たりA61）に当選した場合は、第2特別図柄の抽選で確変大当たりで当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第1特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たりB61）に当選した場合は、第2特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、潜確状態で第1特別図柄の抽選が実行される場合とは、潜確状態で左打ちを行って第1入球口64へと遊技球が入球した場合や、確変状態において左打ち遊技を行って第1特別図柄の保留を貯めた状態で第1特別図柄の時短回数が終了して潜確状態に移行した場合である。

10

#### 【2109】

20

このように、本第18制御例では、有利度合いが異なる4つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【2110】

<第18制御例における電氣的構成>

次に、図639を参照して、本第18制御例の主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図639は、本第18制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図639に示した通り、本第18制御例におけるROM202は、上述した第10制御例におけるROM202の構成（図435参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202Gaに代えて第1当たり乱数テーブル202saが設けられている点、大当たり種別選択テーブル202Gbに代えて大当たり種別選択テーブル202sbが設けられている点、変動パターンテーブル202Gdに代えて変動パターンテーブル202sdが設けられている点、小当たり乱数テーブル202Geに代えて小当たり乱数テーブル202seが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル202Gjに代えて変動パターンシナリオテーブル202sjが設けられている点である。その他の構成については上述した第10制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。まず、図641(a)を参照して、本第18制御例における第1当たり乱数テーブル202saの詳細について説明する。図641(a)は、本第18制御例における第1当たり乱数テーブル202saの規定内容を示した図である。この第1当たり乱数テーブル202saは、第10制御例における第1当たり乱数テーブル202Ga（図437(a)参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に特別図柄の大当たりか否かを判定するために参照されるデータテーブルである。図641(a)に示した通り、本第18制御例における第1当たり乱数テーブル202saは、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値）の範囲、および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲がそれぞれ規定されている。

30

40

#### 【2111】

より具体的には、図641(a)に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0~334」の335個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。また、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定

50

される乱数値（カウンタ値）として、「0～629」の630個の乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。本第18制御例では、第1当たり乱数カウンタC1が「0～65535」の65536個の値を取り得るので、特別図柄の低確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/196$ （ $335/65536$ ）であり、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、約 $1/104$ （ $630/65536$ ）である。なお、第1特別図柄の抽選でも、第2特別図柄の抽選でも、この第1当たり乱数テーブル202saが参照されて大当たりか否かの判定が行われる。次に、図641（b）を参照して、本第18制御例における大当たり種別選択テーブル202sbの詳細について説明する。この大当たり種別選択テーブル202sbは、上述した第10制御例における大当たり種別選択テーブル202Gb（図437（b）参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図641（b）は、本第18制御例における大当たり種別選択テーブル202sbの規定内容を示した図である。図641（b）に示した通り、本第18制御例における大当たり種別選択テーブル202sbには、特別図柄の種別毎に、第1当たり種別カウンタC2の値と、選択される大当たり種別とが、対応付けて規定されている。より具体的には、図641（b）に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲に対して、「大当たりA61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりB61」が対応付けて規定されている。

10

20

#### 【2112】

「大当たりA61」、および「大当たりB61」は、共にラウンド数が5ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりA61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりB61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりA61」は、「大当たりB61」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA61」、および「大当たりB61」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が共に50個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりA61」が決定される割合、および「大当たりB61」が決定される割合は共に50%（ $50/100$ ）である。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、図641（b）に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～9」の範囲に対して、「大当たりC61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「10～49」の範囲に対して、「大当たりD61」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりE61」が対応付けて規定されている。

30

40

#### 【2113】

「大当たりC61」～「大当たりE61」は、全てラウンド数が5ラウンドの大当たりである。一方、「大当たりC61」、および「大当たりD61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが高い確変状態に設定され、「大当たりE61」の終了後は、遊技状態が比較的有利度合いが低い時短状態に設定される。このため、「大当たりC61」や「大当たりD61」は、「大当たりE61」よりも、大当たり終了後の遊技状態の面で有利度合いが高くなる。なお、「大当たりC61」の終了後は、実質的に次に大当たりになったまで確変状態が維持されるのに対して、「大当たりD61」の終了後は、第1特別図柄の抽選が95回実行されるか、第2特別図柄の抽選が5回実行されることで時短回数が経過して有利度合いが最も高い潜確状態へと移行する。このため、有利な潜確状態へと移行

50

する可能性が無い「大当たりC61」よりも、潜確状態へと移行し得る「大当たりD61」の方が有利度合いが高くなる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりC61」、「大当たりD61」、および「大当たりE61」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ10個、40個、および50個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に「大当たりC61」が決定される割合は10%（10/100）であり、「大当たりD61」が決定される割合は40%（40/100）であり、「大当たりE61」が決定される割合は50%（50/100）である。即ち、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合と同様に、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、確変状態へと移行する割合と時短状態に移行する割合とが等しいので、大当たり終了後の遊技状態が確変状態であるか時短状態であるかの予測をより困難とすることができる。よって、確変状態と予測して右打ちを行うのか、時短状態と予測して左打ちを行うのかをより真剣に遊技者に対して考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2114】

次に、図642(a)を参照して、本第18制御例における変動パターンテーブル202sdの詳細について説明する。この変動パターンテーブル202sdは、上述した第10制御例における変動パターンテーブル202Gd（図438(b)参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図642(a)は、この変動パターンテーブル202sdの構成を示したブロック図である。図642(a)に示した通り、本第18制御例における変動パターンテーブル202sdは、通常モード（通常状態）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための通常用テーブル202sd1と、時短状態や確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短・確変用テーブル202sd2と、時短状態または確変状態において普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態へと移行する前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための時短最終変動用テーブル202sd3と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を選択するための潜確用テーブル202sd4と、で少なくとも構成されている。ここで、通常用テーブル202sd1は、上述した第10制御例における通常用テーブル202Gd1（図438(c)参照）と同一の規定内容（第1特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（7秒～140秒）が選択され、第2特別図柄の抽選が実行されると、極端に長い変動時間（600秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。通常状態において特別図柄の抽選が実行されると、この通常用テーブル202sd1が参照されるため、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させた場合の遊技効率を極めて悪化させることができ、左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させる遊技方法を遊技者に対して確実に行わせることができる。

20

30

#### 【2115】

図642(b)は、上述した時短・確変用テーブル202sd2の規定内容を示した図である。図642(b)に示した通り、この時短・確変用テーブル202sd2のうち、第1特別図柄に対応する規定内容は、上述した第10制御例における時短・確変A用テーブル202Gd2（図439参照）と同一の規定内容（第1特別図柄の抽選が実行されると、比較的短い変動時間（3秒～25秒）が選択される規定内容）となっているため、ここではその詳細な説明については省略する。また、第2特別図柄に対しては、抽選結果によらず、変動時間が15秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。時短状態および確変状態においては、この時短・確変用テーブル202sd2が参照されることにより、左打ちにより効率良く第1特別図柄の抽選を実行させることができるだけでなく、左打ちよりも若干効率は落ちるが、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させて

40

50

遊技を進行させることもできる。具体的には、右打ちをやり続けた場合に、普通図柄の時短状態が終了される5回の第2特別図柄の抽選が終了するまでに平均で小当たりで2.45回当選し、5回の第2特別図柄の抽選が終了して普通図柄の時短状態が終了されるまでに要する期間は、小当たり遊技期間を加味すると平均で約80秒となる。また、本第18制御例におけるパチンコ機10では、1分間の間に最大100個の遊技球を発射可能であるため、80秒の間に右打ちにより発射可能な遊技球の個数は最大で約133.3個ある。また、小当たり遊技において払い出される賞球の個数は、小当たり遊技中に右打ちをやり続けることで平均45個（平均3個の遊技球が特定入賞口2650aへと入球する計算）となるため、平均2.45回の小当たりにおいて払い出される賞球数の合計は110.25個となる。つまり、時短状態や確変状態において右打ちにより普通図柄の時短状態を早期に終了させる遊技方法を行った場合、大当たり終了時に対して約23個（133.3個 - 110.25個）の持ち球が減る結果となるため、持ち球をほぼ維持可能な左打ちと比較して、持ち球の面では若干損となる。しかしながら、確変状態が設定された場合に最も有利な潜確状態へと移行する可能性が高くなる上に、潜確状態へと移行するまでの期間も左打ちと比較して極めて短くなるため、より早期に、小当たり遊技が頻繁に実行されて大当たりにならなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な遊技状態へと移行させることができる。よって、時短状態および確変状態において右打ちを行うか左打ちを行うかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2116】

20

次に、図643(a)を参照して、上述した時短最終変動用テーブル202sd3の詳細について説明する。図643(a)は、この時短最終変動用テーブル202sd3の規定内容を示した図である。図643(a)に示した通り、この時短最終変動用テーブル202sd3には、特別図柄の種別および抽選結果によらず、変動時間が15秒間の変動パターンが必ず選択される規定内容となっている。このため、普通図柄の時短状態から普通図柄の通常状態に切り替わる前の最後の特別図柄の抽選が実行された場合は、15秒の変動表示演出を実行できるので、普通図柄の通常状態に設定されることで有利度合いが低い通常状態に移行するのか、最も有利な潜確状態に移行するのか、当該変動で大当たりで当選するのかを報知するための、十分な長さ（15秒間）の演出期間を確保することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図643(b)を参照して、上述した潜確用テーブル202sd4の詳細について説明する。図643(b)は、この潜確用テーブル202sd4の規定内容を示した図である。図643(b)に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。

30

#### 【2117】

一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動時間が3秒の「短外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「190～196」の範囲に対して、変動時間が20秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「197, 198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が20秒の「ノーマルリーチ各種」が対応付けて規定されており、変動種別カウンタCS1の値が「150～198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動

40

50

時間が設定される一方で、第2特別図柄の抽選が実行された場合は、比較的短い変動時間が設定されるため、右打ちにより第2特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができ、小当たり遊技も頻繁に実行される結果、次に大当たりとなるまで小当たり遊技による賞球の払い出しを断続的に受け続けることができる極めて有利な遊技状態を形成する。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【2118】

次に、図644(a)を参照して、本第18制御例における小当たり乱数テーブル202seの詳細について説明する。図644(a)は、この小当たり乱数テーブル202seの規定内容を示した図である。図644(a)に示した通り、本第18制御例における小当たり乱数テーブル202seには、特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウント値)として、第1特別図柄には値が対応付けられていない一方で、第2特別図柄に対しては、「630~32767」の範囲が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~65535」の65536個の乱数値(カウント値)のうち、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値(カウント値)の個数が32138個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される割合は約49%(32138/65536)である。大当たり確率を加味すると、潜確状態では、50%の割合で小当たり若しくは大当たり当選する。これにより、潜確状態において右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が実行される有利な遊技状態を形成することができる。一方で、上述した通り、第1特別図柄に対しては小当たりと判定される乱数値が規定されていないため、第1特別図柄の抽選では小当たり当選し得ない構成となっている。

10

20

【2119】

次に、図644(b)を参照して、本第18制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図644(b)は、本第18制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容を示した図である。図644(b)に示した通り、本第18制御例における変動パターンシナリオテーブル202sjは、前回の当り種別、および大当たり終了後に実行された特別図柄の抽選回数毎に、特別図柄の抽選が実行された場合に参照される変動パターンテーブルの種別が対応付けて規定されている。より具体的には、図644(b)に示した通り、初期化後(即ち、大当たり当選する前)の通常状態における変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202sd1が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ1)が規定されている。また、図644(b)に示した通り、前回の当り種別が大当たりA61、D61のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テーブル202sd2(図642(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が95回(且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満)であるか、または第2特別図柄の抽選回数が5回(且つ、第1特別図柄の抽選回数が95回未満)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が96回以上であるか、または第2特別図柄の抽選回数が6回以上の範囲において潜確用テーブル202sd4(図643(b)参照)が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ2)が規定されている。

30

40

【2120】

また、図644(b)に示した通り、前回の当り種別が大当たりB61、E61のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テーブル202sd2(図642(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が95回(且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満)であるか、または第2特別図柄の抽選回数が5回(且つ、第1特別図柄の抽選回数が95回未満)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が96回以上であるか、または第2特別図柄の抽選回数が6回以上の範囲において通常用テーブル202

50

s d 1 が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ 3）が規定されている。更に、図 6 4 4（b）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たり C 6 1 である場合の変動パターンシナリオとして、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回未満、且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回未満の範囲において時短・確変用 6 1 用テーブル 2 0 2 s d 2（図 6 4 2（b）参照）が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回（且つ、第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回未満）であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回（且つ、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回未満）において時短最終変動用テーブル 2 0 2 s d 3（図 6 4 3（a）参照）が参照され、第 1 特別図柄の抽選回数が 9 6 回以上であるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 6 回以上の範囲において時短・確変用 6 1 用テーブル 2 0 2 s d 2（図 6 4 2（b）参照）が参照される変動パターンシナリオ（シナリオ 4）が規定されている。

10

#### 【 2 1 2 1 】

この変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j の規定内容により、大当たり終了後の第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回となるか、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回となるまでは、大当たり種別によらず、同一の変動パターンテーブルが参照されて変動パターンが選択されるため、大当たり終了後の遊技状態をより推測し難くすることができる。よって、遊技者に対して、より真剣に、大当たり終了後の遊技状態として設定されたのが確変状態であるか時短状態であるかを予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図 6 4 0 を参照して、本第 1 8 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R A M 2 0 3 の詳細について説明する。図 6 4 0 は、本第 1 8 制御例における R A M 2 0 3 の構成を示すブロック図である。図 6 4 0 に示した通り、本第 1 8 制御例における R A M 2 0 3 は、上述した第 1 0 制御例における R A M 2 0 3 の構成（図 4 3 6 参照）に対して、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 q c と、特図 1 抽選カウンタ 2 0 3 G a と、確変設定フラグ 2 0 3 G d と、確変通過カウンタ 2 0 3 G e と、入賞個数カウンタ 2 0 3 G f と、動作カウンタ 2 0 3 G g と、残球タイマフラグ 2 0 3 G i と、残球タイマ 2 0 3 G j と、確変有効フラグ 2 0 3 G k と、確変有効タイマ 2 0 3 G m と、排出個数カウンタ 2 0 3 G n と、が削除されている点のみ相違している。これらの構成の削除は、主として、本第 1 8 制御例において、第 1 0 制御例において搭載されていた、大当たり遊技において V 入賞を検出した場合に確変状態を付与する仕様、および第 1 特別図柄の抽選で小当たりで当選し得る仕様が廃止されたことによる変更である。なお、その他の構成については、上述した第 1 0 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

30

#### 【 2 1 2 2 】

次に、図 6 4 5（a）を参照して、本第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R O M 2 2 2 の詳細について説明する。図 6 4 5（a）は、本第 1 8 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 6 4 5（a）に示した通り、本第 1 8 制御例における R O M 2 2 2 は、上述した第 1 0 制御例（および第 3 制御例）における R O M 2 2 2 の構成（図 1 5 2（a）参照）に対して、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a が追加されている点、および抽選結果報知態様選択テーブル 2 2 2 f a が削除されている点で相違している。ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a は、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（時短状態、および確変状態）において、ミニキャラ演出時（カメのキャラクタ 8 6 5、またはウサギのキャラクタ 8 0 1 が道を進む演出）の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。このミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a の詳細について、図 6 4 5（b）を参照して説明する。

40

#### 【 2 1 2 3 】

図 6 4 5（b）は、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a の規定内容を示した図である。図 6 4 5（b）に示した通り、このミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a には、遊技状態毎に、ミニキャラ示唆演出の演出種別と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値と、が対応付けて規定されている。具体的には、図 6 4 5（b）に示した通り、確変状態である場合は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「0」に対して、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱 T B R が虹色に変化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第

50

1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「1～8」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱 T B R が巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値「9」に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱 T B L が巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「10～99」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。即ち、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の取り得る「0～99」の 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 1 個、8 個、1 個、および 90 個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると 1%（1/100）の割合で「確変示唆（強）」の示唆演出が実行され、8%（8/100）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、1%（1/100）の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、90%（90/100）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

10

#### 【2124】

また、図 6 4 5 (b) に示した通り、時短状態である場合は、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「0～4」の範囲に対して、「確変示唆（弱）」の演出種別（右側の宝箱 T B R が巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「5～9」の範囲に対して、「時短示唆」の演出種別（左側の宝箱 T B L が巨大化する演出態様の示唆演出）が対応付けて規定され、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が「10～99」の範囲に対して、「示唆無し」の演出種別が対応付けて規定されている。一方、「確変示唆（強）」の演出種別（右側の宝箱 T B R が虹色に変化する演出態様の示唆演出）に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値が対応付けられていない。即ち、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の取り得る「0～99」の 100 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「確変示唆（強）」、「確変示唆（弱）」、「時短示唆」、および「示唆無し」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 0 個、5 個、5 個、および 90 個であるため、確変状態において特別図柄の抽選が実行されると 5%（5/100）の割合で「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行され、5%（5/100）の割合で「時短示唆」の示唆演出が実行され、90%（90/100）の割合で示唆演出が実行されないように構成されている。

20

#### 【2125】

これらの規定内容により、時短状態と確変状態との共通の演出態様（図 6 3 4 参照）が設定されている間に、時短状態では実行され得ない「確変示唆（強）」の示唆演出が実行された時点で、確変状態であることを遊技者に対して認識させることができる。また、時短状態よりも確変状態の方が実行される割合が高い「確変示唆（弱）」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して確変状態が設定されていることに対する期待感を抱かせることができ、右打ちをより積極的に行わせることができる。また、確変状態よりも時短状態の方が実行される割合が高い「時短示唆」の示唆演出が実行された場合に、遊技者に対して時短状態が設定されている可能性が高いと認識させることができ、左打ちをより積極的に行わせることができる。このように、本第 1 8 制御例では、基本的に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を設定しておき、ミニキャラ示唆演出が実行された場合に、当該ミニキャラ示唆演出の種別によって時短状態であるか確変状態であるかを遊技者に対して推測させることが可能に構成しているので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

30

40

#### 【2126】

次に、図 6 4 6 を参照して、本第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 6 4 6 は、本第 1 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 6 4 6 に示した通り、本第 1 8 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 0 制御例（および第 6 制御例）における R A M 2 2 3 の構成（図 2 4 6 参照）に対して、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a、および特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b が追加されている点で相違している。また、特図抽選カウンタ

50

2 2 3 1 c、上乘せ R U S H 中カウンタ 2 2 3 q a、ベース回数カウンタ 2 2 3 q b、および上乘せ回数カウンタ 2 2 3 q c が削除されている点でも相違している。なお、本制御例では、演出カウンタ 2 2 3 f を複数個有しており、それぞれの演出カウンタ 2 2 3 f の値が同期すること無く更新されるように構成し、同一処理内で複数種類の演出態様を決定する際に、異なる演出カウンタ 2 2 3 f の値を用いることで、複数種類の演出態様の決定内容が同期し難くすることができるように構成している。図 6 4 6 ではまとめて演出カウンタ 2 2 3 f と示しているが、個々の演出カウンタ 2 2 3 f を説明する際には、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1、第 2 演出カウンタ 2 2 3 f 2 等の表現を用いて説明する。その他の構成については上述した第 1 0 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。特図 1 報知カウンタ 2 2 3 s a および特図 2 報知カウンタ 2 2 3 s b は、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態（確変状態、および時短状態）において、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数（第 1 特別図柄の抽選回数が 9 5 回、または第 2 特別図柄の抽選回数が 5 回）となったか否かを判別するために参照されるカウンタである。これらの特図 1 報知カウンタ 2 2 3 s a、特図 2 報知カウンタ 2 2 3 s b の値が 1 以上である場合は、普通図柄の時短状態が終了され得ない抽選回数であることを意味し、いずれかのカウンタの値が 0 となった場合は、普通図柄の時短状態が終了され得る抽選回数となったことを意味し、時短状態終了後の遊技状態を報知するためのミニキャラ演出（図 6 3 5 ( b )、図 6 3 6、図 6 3 7 ( a ) 参照）の実行が設定される。

10

#### 【 2 1 2 7 】

< 第 1 8 制御例における主制御装置の制御処理について >

20

次いで、図 6 4 7 から図 6 5 0 を参照して、第 1 8 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。まず、図 6 4 7 を参照して、本第 1 8 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 4 4 4 参照）の一処理である特図 1 遊技状態更新処理（ Y 3 0 1 K ）について説明する。この特図 1 遊技状態更新処理（ Y 3 0 1 K ）は、上述した第 1 0 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（図 4 4 7 参照）に代えて実行される処理であり、特図 1 遊技状態更新処理（図 4 4 7 参照）と同様に、パチンコ機 1 0 の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機 1 0 の状態を更新するための処理である。図 6 4 7 は、この特図 1 遊技状態更新処理（ Y 3 0 1 K ）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 遊技状態更新処理（ Y 3 0 1 K ）のうち、 Y 6 0 2 G ~ Y 6 0 5 G の各処理では、それぞれ上述した第 1 0 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（図 4 4 7 参照）の Y 6 0 2 G ~ Y 6 0 5 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における特図 1 遊技状態更新処理（ Y 3 0 1 K ）では、 Y 6 0 5 G の処理において、減算後の特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 の値が 0 であると判別した場合に（ Y 6 0 5 G : Y e s ）、確変フラグ 2 0 3 G c がオンであるかを判別する（ Y 6 0 1 K ）。 Y 6 0 1 K の処理において、確変フラグ 2 0 3 G c がオンであると判別した場合には（ Y 6 0 1 K : Y e s ）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（ Y 6 0 2 K ）、本処理を終了する。一方、 Y 6 0 1 K の処理において、確変フラグ 2 0 3 G c がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（ Y 6 0 1 K : N o ）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（ Y 6 0 3 K ）、本処理を終了する。

30

#### 【 2 1 2 8 】

40

この特図 1 遊技状態更新処理（図 6 4 7 参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 の値を更新できると共に、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 が 0 になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次いで、図 6 4 8 を参照して、本第 1 8 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 4 5 0 参照）の一処理である特図 2 遊技状態更新処理（ Y 8 0 1 K ）について説明する。この特図 2 遊技状態更新処理（ Y 8 0 1 K ）は、上述した第 1 0 制御例における特図 2 遊技状態更新処理（図 4 5 3 参照）に代えて実行される処理であり、特図 2 遊技状態更新処理（図 4 5 3 参照）と同様に、パチンコ機 1 0 の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機 1 0 の

50



状態を更新するための処理である。図648は、この特図2遊技状態更新処理（Y801K）の内容を示したフローチャートである。この特図2遊技状態更新処理（Y801K）のうち、Y851G～Y854Gの各処理では、それぞれ第10制御例における特図2遊技状態更新処理（図453参照）のY851G～Y854Gの各処理と同一の処理が実行される。また、Y854Gの処理において、減算後の特図2時短カウンタ203h2の値が0であると判別した場合には（Y854G：Yes）、確変フラグ203Gcがオンであるか否かを判別し（Y851K）、確変フラグ203Gcがオンであると判別した場合には（Y851K：Yes）、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Y852K）、本処理を終了する。一方、Y851Kの処理において、確変フラグ203Gcがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（Y851K：No）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Y853K）、本処理を終了する。

10

#### 【2129】

この特図2遊技状態更新処理（図648参照）を実行することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において第2特別図柄の抽選が実行される毎に、特図2時短カウンタ203h2の値を更新することができると共に、特図1時短カウンタ203h2が0になった場合に、時短状態を終了させて有利度合いが最も高い潜確状態、若しくは有利度合いが最も低い通常状態のいずれかを設定することができる。次に、図649を参照して、メイン処理において実行される大当たり制御処理（Y1001K）の内容について説明をする。図649は大当たり制御処理（Y1001K）の内容を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Y1001K）のうち、Y11601、Y11602、Y11604、Y11605、Y11610～Y11612およびY1901Gの各処理では、それぞれ第10制御例における大当たり制御処理（図456参照）のY11601、Y11602、Y11604、Y11605、Y11610～Y11612およびY1901Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第18制御例における大当たり制御処理（Y1001K）では、Y11605の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には（Y11605：Yes）、特定入賞口の開放を設定し（Y1901K）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Y1902K）、本処理を終了する。また、Y11605の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Y11605：No）、処理をY11610へと移行する。Y11612の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合には（Y11612：Yes）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Y1903K）、本処理を終了する。大当たり終了処理（Y1903K）の詳細については、図650を参照して後述する。一方、Y11612の処理において、大当たりの終了タイミングではないと判別した場合には（Y11612：No）、そのまま本処理を終了する。

20

30

#### 【2130】

次いで、図650を参照して、上述した本第18制御例における大当たり制御処理（図649）の一処理である大当たり終了処理（Y1903K）について説明する。この大当たり終了処理（Y1903K）は、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。図650は、この大当たり終了処理（Y1903K）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（Y1903K）のうち、Y2702Gの処理では、第10制御例における大当たり終了処理（図458参照）のY2702Gの処理と同一の処理が実行される。また、本第18制御例における大当たり終了処理（Y1903K）では、まず、通常大当たりであるかを判別し（Y2701K）、通常大当たりではないと判別した場合には（Y2701K：No）、Y2702Gの処理を実行し、次いで、大当たりC61であるかを判別する（Y2702K）。Y2702Kの処理において、大当たりC61であると判別した場合には（Y2702K：Yes）、特図1時短カウンタ203h1の値と特図2時短カウンタ203h2の値とにそれぞれ65535を設定することで、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定して（Y2703K）、処理をY2705Kへと移行する。一方、Y2702Kの処理において、大当たりC61

40

50

ではないと判別した場合には ( Y 2 7 0 2 K : N o )、特図 1 時短カウンタ 2 0 3 h 1 の値に 9 5、特図 2 時短カウンタ 2 0 3 h 2 の値に 5 をそれぞれ設定し ( Y 2 7 0 4 K )、処理を Y 2 7 0 5 K へと移行する。これに対し、Y 2 7 0 1 K の処理において、通常大当たりであると判別した場合には ( Y 2 7 0 1 K : Y e s )、処理を Y 2 7 0 4 K へと移行する。また、Y 2 7 0 5 の処理において、確変フラグ 2 0 3 G c、各種時短カウンタの値に基づいて状態コマンドを設定し ( Y 2 7 0 5 K )、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定する ( Y 2 7 0 6 K )。次いで、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j から今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し ( Y 2 7 0 7 K )、特定したシナリオを示すデータをシナリオ格納エリア 2 0 3 G b に格納し ( Y 2 7 0 8 K )、本処理を終了する。

10

### 【 2 1 3 1 】

この大当たり終了処理 ( 図 6 5 0 ) を実行することにより、大当たり C 6 1 以外の大当たりの終了時において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかによらず、第 1 特別図柄の抽選が 9 5 回実行されるか、第 2 特別図柄の抽選が 5 回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態を設定することができる。よって、大当たり終了後において、普通図柄の時短状態が終了され易い ( 普通図柄の時短状態の継続期間が短い期間となり易い ) 右打ち遊技を行うか、普通図柄の時短状態が終了され難い ( 普通図柄の時短状態の継続期間が長い期間となり易い ) 左打ち遊技を行うかを選択させる遊技性を実現することができる。つまり、設定された遊技状態が確変状態であると予測した場合は、右打ち遊技によって普通図柄の時短状態を早期に終了させて有利度合いが高い潜確状態へと移行することを期待させる一方で、時短状態であると予測した場合は、左打ち遊技によって普通図柄の時短状態をより長く継続させて通常状態に移行する前に大当たりに当選することを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

### 【 2 1 3 2 】

< 第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 6 5 1 から図 6 5 5 を参照して、本第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。本第 1 8 制御例では、上述した第 1 0 制御例 ( および第 1 制御例 ) に対して、コマンド判定処理 ( 図 5 9 参照 ) の 1 処理である大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 G ) の内容が変更された点、変動表示設定処理 ( 図 6 6 参照 ) の 1 処理である特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) の内容が変更された点、および変動表示設定処理 ( 図 6 6 参照 ) の 1 処理である特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 G ) の内容が変更された点で相違し、それ以外は同一である。なお、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした技術思想については、本第 1 8 制御例にも当然適用されるものであり、上述した各制御例、及び各制御例において説明をした変形例や追加例についても本第 1 8 制御例に当然適用されるものである。まず、図 6 5 1 を参照して、本第 1 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 K ) について説明をする。この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 K ) は、上述した第 1 0 制御例における大当たり関連処理 ( 図 4 6 1 参照 ) に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理 ( 図 4 6 1 参照 ) と同様に、主制御装置 1 1 0 から受信した大当たり関連のコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図 6 5 1 は、この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 K ) の内容を示したフローチャートである。

30

40

### 【 2 1 3 3 】

この大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 K ) のうち、S 4 7 0 1、S 4 7 0 9、S 4 7 1 0、S 4 7 1 4、S 4 7 0 5 G、S 4 7 0 6 G および S 4 7 4 0 G の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における大当たり関連処理 ( 図 4 6 1 参照 ) の S 4 7 0 1、S 4 7 0 9、S 4 7 1 0、S 4 7 1 4、S 4 7 0 5 G、S 4 7 0 6 G および S 4 7 4 0 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における大当たり関連処理 ( S 4 2 0 1 K ) では、S 4 7 0 1 の処理において、オープニングコマンドを受信したと判別した場合に (

50

S 4 7 0 1 : Y e s )、S 4 8 0 5 G の処理を実行し、次いで、S 4 7 0 6 G の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 7 0 9 の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 4 7 0 9 : Y e s )、S 4 7 1 0 の処理を実行し、本処理を終了する。S 4 7 1 4 の処理においては、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には ( S 4 7 1 4 : Y e s )、セレクトモードへの突入を示す演出態様を決定し ( S 4 7 0 1 K )、次いで、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a に 9 5 を、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b に 5 をそれぞれ設定し ( S 4 7 0 2 K )、S 4 7 1 0 G の処理へと移行する。この大当たり関連処理 ( 図 6 5 1 参照 ) を実行することにより、大当たり終了後、9 5 回の第 1 特別図柄の抽選が実行されるか、5 回の第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、普通図柄の時短状態が終了されるか否か、および普通図柄の時短状態が終了される場合には終了後の遊技状態についても報知することができる。よって、報知タイミングとなった場合に、遊技者に対して演出態様に注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【 2 1 3 4 】

次に、図 6 5 2 を参照して、本第 1 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 K ) の詳細について説明をする。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 K ) は、上述した第 1 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図 6 5 2 は、この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 K ) のうち、S 5 0 0 1 G、S 5 0 0 2 G、および S 5 0 0 9 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 4 6 2 参照 ) の S 5 0 0 1 G、S 5 0 0 2 G、および S 5 0 0 9 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 K ) では、S 5 0 0 1 G の処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 1 G : N o )、次いで、現在が潜確状態であるかを判別し ( S 5 0 0 1 K )、潜確状態であると判別した場合には ( S 5 0 0 1 K : Y e s )、処理を S 5 0 0 2 G へと移行する。一方、S 5 0 0 1 K の処理において、現在の遊技状態が潜確状態ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 1 K : N o )、第 1 特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図 1 ミニキャラ演出設定処理の処理を実行し ( S 5 0 0 2 K )、処理を S 5 0 0 3 K へと移行する。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) の詳細については、図 6 5 3 を参照して後述する。

20

30

#### 【 2 1 3 5 】

S 5 0 0 2 K の処理が終了すると、次いで、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の変動表示中であるかを判別し ( S 5 0 0 3 K )、第 2 特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には ( S 5 0 0 3 K : N o )、処理を S 5 0 0 2 G へと移行する。一方、S 5 0 0 3 K の処理において、第 2 特別図柄の変動表示中であると判別した場合には ( S 5 0 0 3 K : Y e s )、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであるか否かを判別し ( S 5 0 0 4 K )、第 1 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には ( S 5 0 0 4 K : Y e s )、小表示領域における外れの演出態様を設定し ( S 5 0 0 5 K )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、S 5 0 0 4 K の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には ( S 5 0 0 4 K : N o )、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるか否かを判別し ( S 5 0 0 6 K )、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示ではない ( 即ち、外れに対応する変動表示である ) と判別した場合には ( S 5 0 0 6 K : N o )、第 2 特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第 1 特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し ( S 5 0 0 7 K )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。一方、S 5 0 0 6 K の処理において、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には ( S 5 0 0 6 K : Y e s )、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了するかを判別する ( S 5 0 0 8 K )。S 5 0 0 8 K の処理において、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には ( S 5 0 0

40

50

8 K : N o )、処理を S 5 0 0 7 K へと移行する。一方、先に第 2 特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には ( S 5 0 0 8 K : Y e s )、小表示領域における外れの演出態様を設定し ( S 5 0 0 9 K )、処理を S 5 0 0 9 へと移行する。この特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 5 2 参照 ) を実行することにより、遊技状態および第 2 特別図柄の変動表示の状況に応じて、第 1 特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。

#### 【 2 1 3 6 】

次に、図 6 5 3 を参照して、上述した特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 5 2 参照 ) の一処理である特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) について説明をする。図 6 5 3 は、この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 0 0 2 K ) では、まず、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 5 0 3 1 K )、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 5 0 3 1 K : N o )、ミニキャラ演出による遊技状態の報知が既に終了していることを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 0 3 1 K の処理において、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 5 0 3 1 K : Y e s )、特図 1 用報知カウンタ 2 2 3 s a の値を 1 減算し ( S 5 0 3 2 K )、次いで、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 5 0 3 3 K )。S 5 0 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 であると判別した場合は ( S 5 0 3 3 K : Y e s )、現在の遊技状態と今回の特別図柄の抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し ( S 5 0 3 4 K )、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から祝アイコン 8 0 1 c が出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から終アイコン 8 0 1 e が出現する演出が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から アイコン 8 0 1 i が出現する演出が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、カメのミニキャラ 8 6 5 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から V アイコン 8 0 1 v が出現する演出が実行される。

#### 【 2 1 3 7 】

一方、S 5 0 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は ( S 5 0 3 3 K : N o )、ミニキャラ示唆選択テーブル 2 2 2 s a を参照して示唆態様を決定し ( S 5 0 3 5 K )、決定した示唆態様を伴って、カメのミニキャラ 8 6 5 が左方向に 1 歩進むミニキャラ演出を設定し ( S 5 0 3 6 K )、本処理を終了する。この特図 1 ミニキャラ演出設定処理 ( 図 6 5 3 参照 ) を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第 1 特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。次に、図 6 5 4 を参照して、本第 1 8 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) について説明をする。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) は、上述した第 1 0 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 4 6 4 参照 ) に代えて実行される処理であり、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 4 6 4 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 6 5 4 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) のうち、S 5 1 0 3 G、および S 5 1 0 7 の各処理では、それぞれ第 1 0 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 4 6 4 参照 ) の S 5 1 0 3 G、および S 5 1 0 7 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 8 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 2 K ) では、まず、現在の状態が通常状態であるか否かを判別し ( S 5 1 0 1 K )、通常状態であると判別した場合には ( S 5 1 0 1 K : Y e s )、処理を S 5 1 0 3 G へと移行する。一方、S 5 1 0 1 K の処理において、通常状態ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 1 K : N o )、次いで、現在の状態が潜確状態であるか

否かを判別し ( S 5 1 0 2 K )、潜確状態であると判別した場合には ( S 5 1 0 2 K : Y e s )、処理を S 5 1 0 3 G へと移行する。

【 2 1 3 8 】

これに対し、S 5 1 0 2 K の処理において、潜確状態ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 2 K : N o )、第 2 特別図柄の抽選結果を加味したミニキャラ演出を設定するための特図 2 ミニキャラ演出設定処理を実行し ( S 5 1 0 3 K )、処理を S 5 1 0 4 K へと移行する。この特図 2 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 1 0 3 K ) の詳細については、図 6 5 5 を参照して後述する。S 5 1 0 4 K の処理では、第 1 特別図柄の変動表示中であるかを判別し ( S 5 1 0 4 K )、第 1 特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 4 K : N o )、処理を S 5 1 0 3 G へと移行する。一方、S 5 1 0 4 K の処理において、第 1 特別図柄の変動表示中であると判別した場合には ( S 5 1 0 4 K : Y e s )、第 2 特別図柄の抽選結果が外れか否かを判別し ( S 5 1 0 5 K )、第 2 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には ( S 5 1 0 5 K : Y e s )、小表示領域における外れの演出態様を設定し ( S 5 1 0 6 K )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。これに対し、S 5 1 0 5 K の処理において、第 2 特別図柄の抽選結果が外れではないと判別した場合には ( S 5 1 0 5 K : N o )、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であるかを判別し ( S 5 1 0 7 K )、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たり変動ではないと判別した場合には ( S 5 1 0 7 K : N o )、第 1 特別図柄の変動表示演出が打ち切られて第 2 特別図柄の大当たり変動が開始される特殊な演出態様を決定し ( S 5 1 0 8 K )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。一方、S 5 1 0 7 K の処理において、実行中の第 2 特別図柄の変動表示が大当たりに対応する変動表示であると判別した場合には ( S 5 1 0 7 K : Y e s )、先に第 1 特別図柄の変動表示が終了するかを判別し ( S 5 1 0 9 K )、先に第 1 特別図柄の変動表示が終了しないと判別した場合には ( S 5 1 0 9 K : N o )、処理を S 5 1 0 8 K へと移行する。

10

20

【 2 1 3 9 】

一方、S 5 1 0 9 K の処理において、先に第 1 特別図柄の変動表示が終了すると判別した場合には ( S 5 1 0 9 K : Y e s )、小表示領域における外れの演出態様を設定し ( S 5 1 1 0 K )、処理を S 5 1 0 7 へと移行する。この特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 5 4 参照 ) を実行することにより、遊技状態および第 1 特別図柄の変動表示の状況に応じて、第 2 特別図柄の変動表示演出を好適に設定することができる。次に、図 6 5 5 を参照して、上述した特図 2 演出態様設定処理 ( 図 6 5 4 参照 ) の一処理である特図 2 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 1 0 3 K ) について説明をする。図 6 5 5 は、この特図 2 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 1 0 3 K ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 ミニキャラ演出設定処理 ( S 5 1 0 3 K ) では、まず、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 5 1 3 1 K )、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 5 1 3 1 K : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 5 1 3 1 K の処理において、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 5 1 3 1 K : Y e s )、特図 2 用報知カウンタ 2 2 3 s b の値を 1 減算し ( S 5 1 3 2 K )、次いで、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 5 1 3 3 K )。

30

40

【 2 1 4 0 】

S 5 1 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 であると判別した場合は ( S 5 1 3 3 K : Y e s )、現在の遊技状態と今回の特図抽選結果とに応じた報知態様のミニキャラ報知演出を伴う演出態様を設定し ( S 5 1 3 4 K )、本処理を終了する。より具体的には、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合は、遊技状態によらず、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から祝アイコン 8 0 1 c が出現する演出 ( 図 6 3 6 ( b ) 参照 ) が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が時短状態である場合は、ウサギのミニキャラ 8 0 1 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から終アイコン 8 0 1 e が出現する演出 ( 図 6 3 6 ( a ) 参照 ) が実行される。また、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が次回の大当たりまで継続する確変状

50

態である場合は、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L からアイコン 801 i が出現する演出（図 637 (a) 参照）が実行される。更に、特別図柄の抽選結果が外れであり、遊技状態が当該変動にて終了される確変状態である場合は、ウサギのミニキャラ 801 が宝箱 T B L に到達し、当該宝箱 T B L から V アイコン 801 v が出現する演出（図 635 (b) 参照）が実行される。これに対し、S 5 1 3 3 K の処理において、減算後のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合は（S 5 1 3 3 K : N o）、ミニキャラ示唆選択テーブル 222 s a を参照して示唆態様を決定し（S 5 1 3 5 K）、決定した示唆態様を伴って、ウサギのミニキャラ 801 が 1 歩進むミニキャラ演出を設定し（S 5 1 3 6 K）、本処理を終了する。この特図 2 ミニキャラ演出設定処理（図 655 参照）を実行することにより、特別図柄の抽選回数、遊技状態、および第 2 特別図柄の抽選結果に応じて適切なミニキャラ演出を設定することができる。

#### 【2141】

以上説明した通り、本第 18 制御例におけるパチンコ機 10 では、第 1 制御（普通図柄の通常状態における電動役物 64 a の可変制御）と、その第 1 制御よりも第 1 入球口 64 へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御（普通図柄の時短状態における電動役物 64 a の可変制御）と、を少なくとも含む制御のうち 1 の制御を設定可能に構成した上で、第 2 制御が設定される所定の状態（時短状態、および確変状態）では、第 1 の遊技方法（左打ち）で遊技を行うよりも、第 2 の遊技方法で遊技を行った方が、第 1 制御へと切り替える契機となる特定条件（時短終了条件）が成立するまでの期間が長くなり易くなるように構成している。このように構成することで、第 2 制御をより長く継続させたいと考える遊技者に対して、第 1 の遊技方法で遊技を行わせることができる一方で、第 2 制御を早期に終了させたいと考える遊技者に対して、第 2 の遊技方法で遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、特定条件が成立するまでの期間の長さを遊技方法に応じて異ならせる方法としては、例えば、第 2 制御から第 1 制御へと切り替えられる契機となる特定条件（時短終了条件）として、第 2 の遊技方法（右打ち）で遊技を行うよりも第 1 の遊技方法（左打ち）で遊技を行った方が成立し易い第 1 特定条件（第 1 特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも第 2 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 2 特定条件（第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に成立する時短終了条件）と、をそれぞれ設定する構成とし、第 2 制御が設定されている間、第 1 の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第 1 特定条件が成立するまでに実行される判別（特別図柄の抽選）の回数（95 回）の方が、第 2 の遊技方法で遊技を行い続けた場合に第 2 特定条件が成立するまでに実行される判別の回数（5 回）よりも多くなる構成とすればよい。このように構成することで、第 2 制御が設定されている間に第 1 の遊技方法で遊技を行った場合は、大当たりで当選しない限り、第 1 制御に切り替えられる（第 1 特定条件が成立する）までにより多くの判別を実行させることができ、多くの判別を終了させるまでの期間を長期化することができる一方で、第 2 制御が設定されている間に第 2 の遊技方法で遊技を行った場合は、第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも少ない判別回数で第 1 制御に切り替えられる（第 2 特定条件が成立する）ので、遊技方法に応じて特定条件が成立するまでの期間をより確実に異ならせることができる。

#### 【2142】

また、本第 18 制御例におけるパチンコ機 10 では、判別（特別図柄の抽選）が実行され易くなる第 2 制御が実行される（普通図柄の高確率状態に設定される）時短状態や確変状態において、第 1 の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行ったとしても第 2 の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行ったとしても、不利な通常状態において左打ちを行った場合よりも持ち球が減り難い有利な遊技を実行可能に構成している。即ち、第 1 の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には、ほぼ持ち球を維持可能な（発射される遊技球と払い出される賞球の個数とが設計上ほぼ同等となる）有利な遊技が実行可能となるように構成する一方で、第 2 の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合についても、左打ちを行った場合よりも若干払い出される賞球数が少なくなる程度に有利な遊技が実行可能となるよ

うに構成した。そして、普通図柄の時短状態は、基本的に、第2の遊技方法の遊技（右打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が早期に成立し易くなる一方で、第1の遊技方法の遊技（左打ち遊技）を行った場合には時短終了条件が成立し難くなるように構成した。このように構成することで、時短終了条件が成立すると不利な通常状態へと移行してしまう時短状態においては、左打ちを行った方が有利度合いが高くなる一方で、時短終了条件が成立すると特別図柄の高確率状態が維持されたまま普通図柄の通常状態に設定される結果、最も有利な潜確状態へと移行する確変状態においては、右打ちを行った方が有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【2143】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられており、有利度合いが高い遊技状態に設定された場合は、当該有利度合いが高い遊技状態において所定の終了条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高い遊技状態が終了されて、他の遊技状態に設定されるものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、終了条件の成立し易さが異なる（例えば、終了条件が成立するまでの特別図柄の抽選回数が異なる）複数の種別が設けられているものも存在し、終了条件が成立し難い遊技状態に設定されることを期待させることで興趣向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機においては、異なる遊技状態であっても、同一の終了条件が設定された場合、終了条件が成立するまで遊技状態によらない共通の遊技方法で遊技を行うことで有利度合いが最も高くなるため、遊技が単調になってしまうという問題点がある。これに対して本第18制御例では、特別図柄の抽選が実行され易い制御（普通図柄の時短状態の制御）を終了させるための終了条件として共通の終了条件（時短終了条件）が設定された場合に、第1の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第1の状況と、第2の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い第2の状況と、が成立し得る構成とした。即ち、時短終了条件が成立し難い左打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる時短状態と、時短終了条件が成立し易い右打ち遊技を行った方が有利度合いが高くなる確変状態と、を設ける構成とし、時短状態と確変状態とで、共通の時短終了条件を設定する構成とした。このように構成することで、同一の時短制御が設定されているにもかかわらず、状況に応じて遊技方法を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2144】

また、本第18制御例では、遊技球が入球可能な第1状態と、その第1状態よりも遊技球が入球困難となる第2状態と、に可変可能な可変入球手段（第2可変入賞装置2065）が第2状態から第1状態へと所定期間可変される可変遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様（第1特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ865が左方向へ進み、第2特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ801が右方向へ進む演出態様）を少なくとも含む第1演出（セレクトモード演出）を実行する構成としている。より具体的には、可変遊技（大当たり遊技）の実行が終了した後の遊技状態として、第1の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い時短状態が設定された場合と、第2の遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い確変状態が設定された場合とで、どちらも第1演出を実行する構成としている。即ち、第1の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのか、第2の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるのかを演出態様から識別困難とする演出を実行可能に構成している。これにより、第1演出が実行された場合に、遊技者に対して、第1の遊技方法で遊技を行った方が良いのか、第2の遊技方法で遊技を行った方が良いのかを予測させて、当該予測に応じた遊技方法を実行させるといった斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、第1演出（セレクトモード演出）は、特定条件（普通図柄の時短状態の終了条件）が成立するまで継続され、特定条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する発射方



向を遊技者に対して示唆する演出に切り替えられる。即ち、時短状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで左打ちを行った方が有利度合いが高くなる通常状態へと移行するため、左打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。また、確変状態に設定されていた場合は、普通図柄の時短状態が終了されることで右打ちを行った方が有利度合いが高くなる確変状態へと移行するため、右打ちを行うことを遊技者に対して示唆する演出が実行される。これにより、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 1 4 5 】

また、本第 1 8 制御例では、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）が特定の判別結果（小当たり）となった場合に、遊技球が入球可能な第 3 状態と、その第 3 状態よりも遊技球が入球困難となる第 4 状態と、に可変可能な第 2 可変入球手段（小当たり用入賞装置 2 6 5 0）が第 4 状態から第 3 状態へと所定期間可変する第 2 可変遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した上で、判別が実行され易くなる第 2 制御（普通図柄の時短状態における電動役物 6 4 a の可変制御）が設定される第 2 遊技状態（確変状態）において特定の判別結果（小当たり）となって第 2 可変遊技（小当たり遊技）が実行された場合に、当該第 2 可変遊技の実行中に第 2 可変入球手段（小当たり用入賞装置 2 6 5 0）が設けられている特定方向（盤面右側）へと発射された遊技球が第 2 可変入球手段へと到達可能に構成している。このように構成することで、第 2 遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定の遊技状態が設定された場合に、所定の可変入球手段へと遊技球を発射し続けることにより、他の遊技状態へと移行するまで第 2 可変遊技が頻繁に実行される上に、当該第 2 可変遊技において第 2 可変入球手段へと遊技球が頻繁に入球する極めて有利度合いが高い遊技状態を形成するものが知られている。かかる従来型の遊技機においては、所定の遊技状態以外の遊技状態では、第 2 可変遊技が実行され難くなる制御（例えば、判別の実行間隔が極端に長くなる）制御や、第 2 可変入球手段へと遊技球が到達し難くなる制御（例えば、第 2 可変入球手段よりも上流側に設けられている所定の入球手段へとほぼ全ての遊技球が入球する制御）を設定することにより、所定の遊技状態以外の遊技状態において第 2 可変入球手段への入球が発生し難くなるように構成するのが通常であったため、第 2 可変入球手段への入球に基づく特典を得る機会が限定されていた。

#### 【 2 1 4 6 】

これに対して本第 1 8 制御例では、第 1 制御（普通図柄の通常状態）が設定される第 1 遊技状態（潜確状態）だけでなく、第 1 入球口 6 4 へと入球し易くなる第 2 制御が設定される第 2 遊技状態においても第 2 可変入球手段へと遊技球を到達させて入球に基づく特典を獲得可能となる斬新な遊技性を実現することができる。つまり、第 2 遊技状態においても、遊技者に不利となる第 3 遊技状態（通常状態）に比較して、第 2 可変遊技が実行され易くなる上に、第 2 可変遊技の実行中に第 2 可変入球手段へと入球させて所定の特典を獲得することが可能となるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第 1 8 制御例では、大当たりのラウンド数を一律で 5 ラウンドに設定することにより、大当たりのラウンド数から大当たり終了後の遊技状態の推測が困難となるように構成していたが、ラウンド数が異なる複数の大当たり種別を設ける構成としてもよい。この場合において、確変大当たりと通常大当たりとで、各ラウンド数の大当たりが選択される割合を全て共通化することで、大当たり終了後の遊技状態を推測困難としてもよい。また、通常大当たりよりも確変大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数や、確変大当たりよりも通常大当たりの場合に設定される割合が高いラウンド数、確変状態でのみ設定され得るラウンド数や、時短状態でのみ設定されるラウンド数等を設けることで、設定されるラウンド数から大当たり終了後の遊技状態を予測させる遊技性を実現してもよい。

#### 【 2 1 4 7 】

本第 1 8 制御例では、第 1 の遊技方法（有利な所定の遊技状態が長く継続し易い遊技方

10

20

30

40

50



法)を左打ち遊技に設定すると共に、第2の遊技方法(有利な所定の遊技状態が長く継続し難い遊技方法)を右打ち遊技に設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、左打ちを第2の遊技方法に設定すると共に、右打ちを第1の遊技方法に設定する構成としてもよい。つまり、時短状態が終了するまでの第1特別図柄の抽選回数を、第2特別図柄の抽選回数よりも少なくする構成としてもよい。より具体的には、例えば、時短終了条件として第1特別図柄の抽選が5回実行されるか、第2特別図柄の抽選が95回実行された場合に成立する条件を設定してもよい。このように構成することで、確変状態においては左打ちにより持ち球がより減り難い第1特別図柄の抽選を実行させることで潜確状態へと移行し易くなるので、持ち球が若干減り易くなる右打ち遊技を行う必要がなくなる分、潜確状態へと移行する場合の有利度合いをより高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、盤面右側に第1特別図柄の抽選契機となる始動口および当該始動口を開閉する電動役物が設けられた第1流路と、第2入球口1641が設けられた第2流路と、を設ける構成とした上で、第1流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第1の遊技方法とし、第2流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第2の遊技方法とする構成としてもよいし、第1流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第2の遊技方法とし、第2流路を狙って右打ちを行う遊技方法を第1の遊技方法とする構成としてもよい。このように構成することで、通常状態以外の比較的有利度合いが高い遊技状態では全て右打ち遊技によって遊技を進行させることができるので、より分かり易い遊技性を実現することができる。

10

#### 【2148】

20

本第18制御例では、可変遊技(大当たり遊技)が終了してから特定条件(時短終了条件)が成立するまでの間、即ち、特定の遊技回数となる(第1特別図柄の抽選回数が95回となるか第2特別図柄の抽選が5回となる)までの間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様(第1特別図柄の抽選が実行される毎にカメのミニキャラ865が左方向へ進み、第2特別図柄の抽選が実行される毎にウサギのミニキャラ801が右方向へ進む演出態様)を少なくとも含む第1演出(セレクトモード演出)を実行し、特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を報知する構成としていたが、特定条件(設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機)は、時短終了条件に限られるものではない。例えば、特定条件(設定されている遊技状態に対応する報知を行う契機)として、特別図柄の抽選が実行される毎に有利度合いが高くなる発射方向を報知するか否かの判定を実行し、当該判定にて発射方向を報知すると判定されたことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行してもよい。このように構成することで、運が良ければ少ない抽選回数で設定されている遊技状態を知ることができる可能性があり、無駄なく遊技を行うことができるため、より早期に発射方向を報知すると判定されることを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の経過期間が予め定められた特定期間(例えば、5分経過時や10分経過時)となったことを契機として、設定されている遊技状態に対応する発射方向の報知を含む演出を実行する構成としてもよい。この場合、特定期間を経過するまで待つて発射方向が報知されてから対応する方向へと遊技球を発射する遊技方法を行うか、特定期間を待たずに遊技者が予想した遊技状態に対応する方向へと遊技球を発射する遊技を開始するかを選択させることができるので、遊技性の幅を広げることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【2149】

本第18制御例では、可変遊技(大当たり遊技)が終了してから特定条件(時短終了条件)が成立するまでの間、遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第1演出(大当たり種別によらない共通の演出態様を含んで構成される演出)として、セレクトモード演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。左打ちを行った方が有利であるのか、右打ちを行った方が有利であるのかを遊技者に対して通常(遊技状態が明示されている状況下)よりも分かり難くできる演出態様であればよく、例えば、特定

50

条件が成立するまでの間、右打ちと左打ちとの両方の表示態様が設定される演出を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、遊技者に対して好みの発射方向を選択すれば良いことを理解させることができる。また、設定されている遊技状態にかかわらず、左打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、遊技状態によらず、普通図柄の時短状態をより長く継続させることができるので、有利な遊技状態をより長く継続させることができる。また、逆に、設定されている遊技状態にかかわらず、右打ちを報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が遊技状態によらず早期に終了されるので、時短状態と確変状態との有利度合いの格差をより大きくすることができる。よって、確変状態が設定されていて潜確状態へと移行した場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。

10

**【 2 1 5 0 】**

本第 1 8 制御例では、第 2 遊技状態（確変状態）において第 2 可変遊技（有利な所定の遊技状態において実行され易くなる有利遊技）が実行された場合に、第 1 遊技状態（潜確状態）と同等の個数の遊技球が第 2 可変入球手段へと到達可能となるように構成し、第 2 可変遊技の実行間隔を第 2 遊技状態よりも第 1 遊技状態の方が短くなり易く構成することにより、第 2 遊技状態の有利度合いを第 1 遊技状態よりも低く構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とでいずれも第 2 可変入球手段へと遊技球を到達可能としつつ、第 2 遊技状態の方が第 2 可変入球手段へと到達する遊技球の個数が少なくなり易く構成することにより、第 2 遊技状態の有利度合いを第 1 遊技状態よりも低く構成してもよい。具体的には、例えば、第 2 可変入球手段の上流側に、第 1 遊技状態よりも第 2 遊技状態で開放され易い所定の入球手段を設ける構成とし、第 2 遊技状態においては所定割合の遊技球が所定の入球手段へと入球することで第 2 可変入球手段へと到達困難としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

20

**【 2 1 5 1 】**

本第 1 8 制御例では、大当たり終了後の遊技状態が確変状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが高くなる（最も有利な潜確状態へと移行する）一方で、時短状態である場合は、普通図柄の時短状態を終了させることで有利度合いが低くなる（最も不利な通常状態へと移行する）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了することで、確変状態で普通図柄の時短状態が終了するよりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には、例えば、時短状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される通常状態では、第 2 特別図柄の変動時間が短い変動パターンテーブル（例えば、潜確用テーブル 2 0 2 s d 4 と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成する一方で、確変状態において普通図柄の時短状態が終了された場合に設定される潜確状態では、第 2 特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル 2 0 2 s d 1 と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態において時短回数が終了して通常状態に移行すると、第 2 特別図柄の変動時間が短くなって右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される極めて有利な遊技状態を形成する一方で、確変状態において時短回数が終了して潜確状態に移行すると、右打ちを行っても第 2 特別図柄の抽選が極めて長い周期（10 分間）でしか実行されないため左打ちにより遊技を進行せざるを得ない不利な遊技状態を形成するため、確変状態では時短回数内に大当たりで当選することを期待する一方で、時短状態では時短回数が経過することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。また、通常状態が最も有利な遊技状態となり、潜確状態が一般的な遊技機における通常状態に相当するという極めて特殊、且つ、斬新な状態移行方法を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、パチンコ 1 0 の初期化時に設定される通常状態については、第 2 特別図柄の変動時間が極端に長い変動パターンテーブル（例えば、通常用テーブル 2 0 2 s d 1 と同様の規定内容のテーブル）が参照されて変動パターンが選択されるように構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機

30

40

50

10の初期化直後から最も有利な遊技状態に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。

【2152】

本第18制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態（有利度合いが高い発射方向）を推測することが困難となる演出（セレクトモード演出）を実行する構成としていたが、セレクトモードを実行する対象となる遊技状態はこれに限られるものではなく、あらゆる遊技状態において実行可能である。より具体的には、例えば、時短回数経過した際に遊技状態を報知せず、時短回数経過後（つまり、潜確状態、若しくは通常状態の何れかへと移行した場合）にも、所定期間の間、遊技状態を推測することが困難となる演出を実行して遊技者に対して右打ちを行うか左打ちを行うかを選択させる構成としてもよい。この場合、例えば、遊技者が左打ちを行った場合に第1特別図柄の抽選が第1回数実行されるか、または遊技者が右打ちを行った場合に第2特別図柄の抽選が第2回数実行されることで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としても良いし、特定期間が経過することで遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を報知する構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態が継続している間だけでなく、普通図柄の時短状態が終了した後においても、遊技状態を推測して発射方向を選択する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、大当たり終了後の遊技状態として確変状態、時短状態だけでなく、通常状態や潜確状態が設定され得るように構成し、全ての遊技状態において遊技状態（有利度合いが高くなる発射方向）を推測することが困難となる演出を実行する構成としてもよい。このように構成することで、遊技者の推測をより困難にすることができると共に、不利な遊技状態と有利な遊技状態との差をより大きくすることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【2153】

本第18制御例では、大当たり終了後において、第3図柄表示装置81において実行される演出態様を確変状態と時短状態とで共通化することにより大当たり終了後の遊技状態を推測困難となるように構成していたが、これに加えて、第1図柄表示装置37に表示される第1図柄（大当たり図柄）の表示態様から大当たり終了後の遊技状態を推測されにくく構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり図柄の確定表示期間が開始されてから大当たり終了後、少なくとも1回の特別図柄の抽選が開始されるまでの間、第1図柄表示装置37を可動部材（役物）等によって遮蔽する構成としてもよい。このように構成することで、第1図柄表示装置37に表示される第1図柄の組み合わせを視認して遊技状態を推測することを困難とすることができるので、大当たり終了後の遊技状態の推測をより困難にすることができる。また、第1図柄表示装置37に表示される大当たり図柄を、確変大当たりの少なくとも一部と通常大当たりの少なくとも一部とで共通化してもよい。このように構成した場合も、第1図柄表示装置37に表示される大当たり図柄から大当たり終了後の遊技状態を推測することが困難とすることができる。本第18制御例では、普通図柄の時短状態が、第1特別図柄の抽選回数が規定回数（95回、若しくは65535回）となるか、又は第2特別図柄の抽選回数が規定回数（5回、若しくは65535回）となるまで必ず継続する構成としていたが、これに限られるものではなく、他の時短終了条件を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選で特定の種別の小当たりに当選した場合に、残りの時短回数によらず、普通図柄の時短状態を終了させる構成としてもよい。このように構成することで、確変状態である場合は、特定の種別の小当たりに当選することで有利な潜確状態となる一方で、時短状態である場合は、特定の小当たりに当選することで不利な通常状態となるため、当選する遊技状態に応じて有利度合いが逆転する極めて特殊な抽選結果を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【2154】

本第18制御例では、大当たり終了後の時短状態が設定される場合に、第1特別図柄の

抽選が95回実行されるまで、または第2特別図柄の抽選が5回実行されるまで継続する普通図柄の時短状態が必ず設定される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、時短状態として、特別図柄の種別によらず、特別図柄の抽選が合計で95回終了するまで継続する時短状態を設ける構成としてもよい。この場合において、遊技者が右打ちを行って第2特別図柄の抽選を5回実行させ、遊技状態(有利度合いが高い発射方向)の報知タイミングとなった場合に、左打ちを報知するのに加え、時短状態が継続することをも報知する構成としてもよい。このように構成することで、時短状態が継続することを遊技者に対して容易に理解させることができる。本第18制御例では、大当たり終了後のみ普通図柄の時短状態が設定され得る構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選が所定の抽選結果(時短図柄当選)となった場合に、第2時短状態が直接設定されるように構成してもよい。そして、大当たり終了後に設定された時短状態(第1時短状態)の間に時短図柄当選が発生した場合は、第1時短状態の終了タイミングで、当選済みの第2時短状態を新たに設定する構成としてもよい。このように構成することで、報知タイミングで普通図柄の時短状態の継続が報知されたとしても、大当たり終了後の遊技状態として次回まで継続する確変状態が設定されていた場合に加え、時短状態または確変状態において時短図柄当選が発生して第2時短状態が設定されている場合も設けることができるので、報知タイミング後の遊技状態をより複雑化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2155】

本第18制御例では、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において左打ちを行い続けるよりも、右打ちを行い続けた方が、払い出される賞球の個数が少なくなる(発射される遊技球の個数に対する払い出される賞球の個数の比が小さい値となる)ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、逆に、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が払い出される賞球の個数が多くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行うと、持ち球(払い出される賞球数)の面では有利度合いが高くなるが、普通図柄の時短状態が早期に(5回の特別図柄の抽選が終了することで)終了されてしまうため、特に、時短状態において、持ち球を重視するか、長く時短状態を継続させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、この場合において、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合い(小当たり遊技の実行頻度)を、潜確状態において右打ちを行い続けた場合の有利度合いよりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態において右打ちを行うメリットをより高めることができるので、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態が大当たり終了後の遊技状態として設定された場合に、右打ちを行うという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができる。

20

30

#### 【2156】

本第18制御例では、大当たり終了後の遊技状態が時短状態である場合、および確変状態である場合に、所定期間の間、遊技状態(有利度合いが高い発射方向)を推測することが困難となる演出(セレクトモード演出)を実行する構成とした上で、設定されている遊技状態に応じた確率で実行されるミニキャラ示唆演出によって、設定されている遊技状態を遊技者に対して示唆可能に構成していたが、ミニキャラ示唆演出は、普通図柄の時短状態が設定されている間において、必ずしも一定確率で抽選する必要はない。例えば、特定期間の間は、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる(または発生しなくなる)ように構成してもよい。具体的には、例えば、第1特別図柄の抽選が50回実行されるか、第2特別図柄の抽選が2回実行されるまでは、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる(または発生しなくなる)構成とする一方で、上記いずれかの条件を満たした後において、ミニキャラ示唆選択テーブル222sa(図645(b)参照)を参照してミニキャラ示唆演出を抽選する構成としてもよい。このように構成することで、第1特別図柄の抽選が50回実行されるか、第2特別図柄の抽選が2回実行されるまでは、遊技者の勘のみに基づいて遊技

40

50

状態を予測して発射方向を選択する遊技性となる一方で、以降はミニキャラ示唆演出の発生状況も加味して遊技状態を予測する遊技性となるため、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、普通図柄の時短状態における後半（例えば、第1特別図柄の抽選が80回以上実行されている状態、または第2特別図柄の抽選が3回以上実行されている状態）において、ミニキャラ示唆演出が発生し難くなる（または発生しなくなる）構成としてもよい。このように構成することで、普通図柄の時短状態の前半においては、ミニキャラ示唆演出を発生させたいという目的意識を遊技者に対して抱かせながら遊技を行わせることができる一方で、後半においては、自己の予測が正しいことを期待させながら遊技を行わせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【2157】

なお、これらの第18制御例に対する各種の変形は、後述する第18制御例の各種変形例にも当然に適用可能である。

#### 【2158】

<第18制御例の第1の変形例>

次に、図656から図659を参照して、上述した第18制御例の第1の変形例について説明する。上述した第18制御例のパチンコ機10では、通常状態、時短状態、確変状態、および潜確状態の4つの遊技状態を設ける構成とし、潜確状態を最も有利な遊技状態として構成していた。これに加えて本第1の変形例では、潜確状態として、比較的利益度合いが高い潜確状態Aと、比較的利益度合いが低い潜確状態Bと、を設ける構成とした。具体的には、潜確状態Bでは、潜確状態Aよりも第2特別図柄の変動時間が長くなり易い制御が行われる（長い変動時間が選択され易い変動パターンテーブルが参照される）ことにより、小当たり遊技の実行頻度が潜確状態Aよりも低下し、結果的に潜確状態Aよりも利益度合いが低い遊技状態を形成する。なお、本第1の変形例では、大当たり終了後の遊技状態として時短状態、および確変状態に加えて、潜確状態Bも設定され得る構成としている。まず、図646を参照して、本第1の変形例における特徴的な演出態様について説明する。図656(a)は、本第1の変形例において、大当たり終了後の遊技状態として潜確状態Bが設定された場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、潜確状態Bは、潜確状態Aよりも第2特別図柄の抽選に基づく変動時間が長くなり易く、且つ、確変状態や時短状態よりも第2特別図柄の抽選に基づく変動時間が短くなり易い状態である。また、潜確状態Aと同様に普通図柄の通常状態に設定されるため、右打ちを行った方が利益度合いが高くなる。この潜確状態Bは、潜確状態A（ラッシュモード）よりも小当たり遊技の頻度が低くなることから、弱ラッシュモードとも称される。この潜確状態B（弱ラッシュモード）が大当たり終了後の遊技状態として設定される場合は、まず、時短状態や確変状態が設定された場合と同様に、セレクトモードへの突入が報知される（図634参照）。

20

30

#### 【2159】

図656(a)に示した通り、潜確状態B（弱ラッシュモード）において、セレクトモードを示す演出の実行中に遊技者が左打ちを行ったと判別されたことを契機として、弱ラッシュモード（潜確状態B）に突入する（突入済みである）ことを報知する演出が実行される。具体的には、図656(a)に示した通り、潜確状態Bが設定されてから、最初に、左打ちを行わなければ通過し得ないスルーゲート67を遊技球が通過したことを検出したことを契機として、ウサギのミニキャラ801およびカメのミニキャラ865の情報に対して、「弱RUSH突入！！」という台詞が表示された吹き出しを模した画像が表示される。また、副表示領域Dsに対して、「弱RUSH突入！！ 右打ち！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、弱ラッシュモード（潜確状態B）に設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、スルーゲート67を通過したタイミングで弱ラッシュモードへの移行を報知しているのは、大当たり終了後にスルーゲート67を通過したということは、遊技者が今回の遊技状態を時短状態と予

40

50

測して左打ちを行い続ける遊技方法を選択した可能性が高いためである。つまり、普通図柄の通常状態に設定され、電動役物64aが開放され難い潜確状態Bが設定されているにもかかわらず、左打ちを行い続けてしまい、遊技者が損をしてしまうことを防ぐ趣旨である。

#### 【2160】

次に、図656(b)を参照して、大当たり終了後の遊技状態として弱ラッシュモード(潜確状態)が設定され、遊技者が左打ちを行わずに右打ちを行い続けた場合の演出態様について説明する。図656(b)に示した通り、潜確状態B(弱ラッシュモード)において右打ちを行い続け、セレクトモード演出の終了条件が成立する(第2特別図柄の抽選回数が5回に到達する)と、宝箱TBRに到達したウサギのミニキャラ801が宝箱TBRを開き、当該宝箱TBRの中から弱ラッシュモードを示す弱アイコン801wが出現する演出が実行される。また、第3図柄の変動表示において、停止図柄として、中図柄が「V」の文字を模した第3図柄に設定される停止図柄が停止表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「弱RUSH突入!!右打ち!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、潜確状態B(弱ラッシュモード)が設定されていたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、潜確状態Bが設定されてからセレクトモード演出の終了条件が成立するまで右打ちを行い続けた場合に、時短状態や確変状態と同様に、5回の特別図柄の抽選が実行されて宝箱TBRを開く演出が実行されるまで、遊技状態を報知しない(秘匿する)構成とすることにより、弱ラッシュモードが報知された場合に遊技者に対して大きな驚きを与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

#### 【2161】

<第18制御例の第1の変形例における電氣的構成>

次に、図657から図659を参照して、本第1の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第1の変形例におけるROM202は、上述した第18制御例におけるROM202の構成(図639参照)に対して、大当たり種別選択テーブル202sbに代えて大当たり種別選択テーブル202sbが設けられている点、変動パターンテーブル202sdに代えて変動パターンテーブル202sdが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル202sjに代えて変動パターンシナリオテーブル202sjが設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第18制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図657(a)を参照して、本第1の変形例における大当たり種別選択テーブル202sbの詳細について説明する。図657(a)は、大当たり種別選択テーブル202sbの規定内容を示した図である。図657(a)に示した通り、本第1の変形例における大当たり種別選択テーブル202sbには、第1特別図柄の大当たり種別として、「大当たりA61A」、および「大当たりB61A」の2種類が規定されていると共に、第2特別図柄の大当たり種別として、「大当たりC61A」~「大当たりF61A」の4種類が規定されている。図657(a)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~49」の範囲に対して、「大当たりA61A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50~99」の範囲に対して、「大当たりB61A」が対応付けて規定されている。「大当たりA61A」、および「大当たりB61A」は、それぞれ上述した第18制御例における「大当たりA61」(5ラウンド確変大当たり)、および「大当たりB61」(5ラウンド通常大当たり)と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。

30

40

#### 【2162】

また、図657(a)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~9」の範囲に対して、「大当たりC61A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「10~14」の範囲に対して、「大当たりD61A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「15~49」

50

の範囲に対して、「大当たりE61A」が対応付けて規定され、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲に対して、「大当たりF61A」が対応付けて規定されている。「大当たりC61A」、「大当たりE61A」、および「大当たりF61A」は、それぞれ上述した第18制御例における「大当たりC61」（5ラウンド確変大当たり）、「大当たりD61」（5ラウンド確変大当たり）、および「大当たりE61」（5ラウンド通常大当たり）と同一の動作の大当たりであるため、ここではその詳細な説明については省略する。「大当たりD61A」は、大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態B（弱ラッシュモード）に設定される大当たりである。このため、「大当たりD61A」は、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態Bよりも有利度合いが低い時短状態に設定される「大当たりF61A」や、潜確状態Bよりも有利度合いが低い確変状態が次の大当たりまで継続する「大当たりC61A」よりも有利度合いが高くなる。一方で、大当たり終了後が確変状態に設定され、当該確変状態において第1特別図柄の抽選が95回実行されるか、第2特別図柄の抽選が5回実行されることで最も有利な潜確状態B（ラッシュモード）へと移行する「大当たりE61A」と比較した場合は、条件に応じて有利度合いが可変する。即ち、大当たり終了後に右打ちを行い続ける場合は、特別図柄の抽選が5回実行されることで有利な潜確状態Aへと移行する「大当たりE61A」の方が有利度合いが高くなるが、大当たり終了後に左打ちを行う場合は、即座に潜確状態Aに対応する右打ちが報知される「大当たりD61A」の方が、95回の第1特別図柄の抽選が実行されるまで潜確状態Aへと移行しない「大当たりE61A」よりも有利度合いが高くなり易くなる。

10

20

#### 【2163】

第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりC61A」、「大当たりD61A」、「大当たりE61A」、および「大当たりF61A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ10個、5個、35個、および50個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりC61A」が決定される割合は10%（10/100）であり、「大当たりD61A」が決定される割合は5%（5/100）であり、「大当たりE61A」が決定される割合は35%（35/100）であり、「大当たりF61A」が決定される割合は50%（50/100）である。次に、図657（b）を参照して、本第1の変形例における変動パターンテーブル202sdの詳細について説明する。この変動パターンテーブル202sdは、上述した第18制御例における変動パターンテーブル202sd（図642（a）参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図657（b）は、この変動パターンテーブル202sdの構成を示したブロック図である。図657（b）に示した通り、本第1の変形例における変動パターンテーブル202sdは、上述した第18制御例の変動パターンテーブル202sdを構成する通常用テーブル202sd1、時短・確変用テーブル202sd2、時短最終変動用テーブル202sd3、潜確用テーブル202sd4に加えて、潜確状態B（弱ラッシュモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するための弱ラッシュ用テーブル202sd5が設けられている。この弱ラッシュ用テーブル202sd5の詳細について、図

30

40

#### 【2164】

図658は、上述した弱ラッシュ用テーブル202sd5の規定内容を示した図である。図658に示した通り、「第1特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外れ）の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング外れ」が対応付けて規定され、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が600秒の「ロング当たり」が対応付けて規定されている。一方、「第2特別図柄」の抽選結果を示すための変動パターンとしては、当否判定結果が「外れ」（小当たり又は完全外

50



れ)の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～195」の範囲に対して、変動時間が10秒の「長外れ」が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「196～198」の範囲に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。また、当否判定結果が「大当たり」の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての範囲(「0～198」の範囲)に対して、変動時間が40秒の「スーパーリーチ各種」が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、潜確状態B(弱ラッシュモード)においては、第1特別図柄の抽選が実行された場合に、極めて長い変動時間が設定される一方で、第2特別図柄の抽選が実行された場合は、確変状態や時短状態よりも短く、且つ、潜確状態A(ラッシュモード)よりも長い変動時間が設定されるため、右打ちを行い続けた場合、発射される遊技球の個数よりは払い出される賞球の個数の方が多くなり易いものの、潜確状態A(ラッシュモード)よりも持ち球の増加が緩やかとなる遊技状態を形成する。よって、状態をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2165】

次に、図659を参照して、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図659は、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容を示した図である。図659に示した通り、本第1の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjは、「大当たりA61A」、「大当たりB61A」、「大当たりC61A」、「大当たりE61A」、および「大当たりF61A」に対応するシナリオとして、上述した第18制御例の変動パターンシナリオテーブル202sj(図644(b)参照)において「大当たりA61」、「大当たりB61」、「大当たりC61」、「大当たりE61」、および「大当たりF61」に対応するシナリオと同一のシナリオが対応付けられている。また、図659に示した通り、前回の当たり種別が「大当たりD61A」である場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が95回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満の範囲において時短・確変用61用テーブル202sd2(図642(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が95回(且つ、第2特別図柄の抽選回数が5回未満)であるか、または第2特別図柄の抽選回数が5回(且つ、第1特別図柄の抽選回数が95回未満)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が96回以上(且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回以下)であるか、または第2特別図柄の抽選回数が6回以上50回以下の範囲において弱ラッシュ用テーブル202sd5(図658(b)参照)が参照され、第2特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において潜確用テーブル202sd4が参照される変動パターンシナリオ(シナリオ5)が規定されている。

20

30

#### 【2166】

この変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容により、大当たりD61Aに当選して弱ラッシュモード(潜確状態B)に設定された場合、第2特別図柄の抽選が50回実行されるまでは弱ラッシュモードとなって持ち球が比較的緩やかに増加していく状態を形成する一方で、大当たりとならずに第2特別図柄の抽選が50回終了することにより、以降は潜確用テーブル202sd4が参照されることで最も有利な(持ち球が比較的急激に増加する)ラッシュモード(潜確状態A)を形成する。よって、弱ラッシュモードに設定された場合は、第2特別図柄の抽選回数が50回を超えることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。このように、第18制御例の第1の変形例におけるパチンコ機10では、潜確状態として、第2特別図柄の変動時間が比較的短く、小当たり遊技の実行間隔も短くなり易いことにより、持ち球が比較的急激に増加する潜確状態B(ラッシュモード)と、第2特別図柄の変動時間が比較的長く、小当たり遊技の実行間隔も長くなり易いことにより、持ち球が比較的緩やかに増加する潜確状態B(弱ラッシュモード)と、を設ける構成としている。これにより、潜確状態における持ち球の増加速度に緩急を付けることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、本第1の変形例では、弱ラッシュ

40

50



モードにおいて所定回数（５０回）の第２特別図柄の判別が終了することで有利度合いが高いラッシュモードへと移行する構成としている。このように構成することで、弱ラッシュモードにおいて、より強く、大当たり当選しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【２１６７】

なお、本第１の変形例では、大当たり終了後に弱ラッシュモードが設定された場合に、第２特別図柄の抽選が５０回終了することのみラッシュモードへと移行する構成としていたが、これに限られるものではない。ラッシュモードへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の弱ラッシュモードを設ける構成としてもよい。また、本第１の変形例では、確変状態において時短終了条件（第１特別図柄の抽選が９５回終了するか、第２特別図柄の抽選が５回終了することで成立する条件）が成立した場合に、常にラッシュモードへと移行する構成としていたが、弱ラッシュモードへと移行させる確変状態を設けてもよい。また、ラッシュモードにおいて所定回数の第２特別図柄の抽選が実行された場合に弱ラッシュモードへと移行する種別の潜確状態や、ラッシュモードと弱ラッシュモードとを複数回行き来する種別の潜確状態を設ける構成としてもよい。更に、弱ラッシュモードからラッシュモードへと移行し得る構成とした場合、第２特別図柄の抽選回数でなく、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となった場合に弱ラッシュモードからラッシュモードへと切り替わるように構成してもよい。この場合、左打ちを行わずに弱ラッシュモードを継続させて緩やかな持ち球の増加を楽しむか、持ち球が減ることを覚悟して左打ちによりラッシュモードへと移行させて急激な持ち球の増加を目指すのかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。更に、第１特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態１、および第２特別図柄の抽選回数が規定回数となることでラッシュモードへと移行する潜確状態２を設けると共に、共通の演出態様を設定する（潜確状態１であるか潜確状態２であるかを遊技者が把握困難に構成する）ことで、より斬新な遊技性を実現することができる。即ち、弱ラッシュモードに設定される潜確状態が設定された場合に、潜確状態１，２のいずれであるかを予測して、左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させるか、右打ちにより第２特別図柄の抽選を実行させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【２１６８】

本第１の変形例では、ラッシュモードと弱ラッシュモードとの２種類の潜確状態のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これらに加えて、ラッシュモードとも弱ラッシュモードとも第２特別図柄の平均の変動時間が異なる１又は複数の潜確状態を設ける構成としてもよい。この場合において、潜確状態では、必ずしも確変状態よりも有利度合いを高くする必要はなく、潜確状態の一部を、確変状態よりも有利度合いが低くしてもよい。即ち、第２特別図柄の平均の変動時間が確変状態よりも長くなる潜確状態を設ける構成としてもよい。

【２１６９】

< 第１８制御例の第２の変形例 >

次に、図６６０から図６６５を参照して、上述した第１８制御例の第２の変形例におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１８制御例におけるパチンコ機１０では、普通図柄の時短状態において右打ちを行うよりも、左打ちを行った方が、時短状態が継続している間においては有利度合いが高くなる（持ち球が減り難くなる）構成としていた。これに対して本第２の変形例では、第１８制御例の盤面構成を維持したままで、時短状態や確変状態において左打ちを行うよりも右打ちを行った方が有利度合いが高くなるように構成した。即ち、普通図柄の時短状態において左打ちを行っても、第１入球口６４への遊技球の入球率が普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成することで、普通図柄の時短状態において、電動役物６４aが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射する遊技以外の選択肢を無くす構成としている。このように構成することで、通常よりも電動

役物 6 4 a が開放され易い普通図柄の時短状態において、電動役物 6 4 a へと遊技球が到達し難くなる遊技方法を遊技者に行わせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 2 1 7 0 】

まず、図 6 6 0 を参照して、本第 2 の変形例における状態間の移行方法について説明する。ここで、本第 2 の変形例では、上述した第 1 8 制御例と同様に、通常状態と、時短状態と、確変状態と、潜確状態と、の 4 種類の遊技状態が設けられている。通常状態および潜確状態については、上述した第 1 8 制御例と同一の挙動となるため、ここではその詳細な説明については省略する。一方で、普通図柄の時短状態に設定される時短状態および確変状態は、上述した第 1 8 制御例と異なる挙動となる。具体的には、普通図柄の当たりとなる確率が第 1 8 制御例に比較して大幅に低くなり（約  $1 / 649$ ）、普通図柄の変動時間が第 1 8 制御例に比較して長くなり（10 秒間）、更に、普通図柄の当たりとなった場合の電動役物 6 4 a の開放時間が第 1 8 制御例に比較して短くなる（0.1 秒間 × 1 回）ため、左打ちを行ったとしても第 1 入球口 6 4 に対する入球率が通常状態とほとんど変わらない挙動となる。一方で、右打ちを行った場合は、第 1 8 制御例よりも第 2 特別図柄の変動時間が短くなる（平均 12.25 秒となる）ため、右打ちを行い続けた場合、発射された遊技球の個数と小当たり遊技において払い出される賞球の個数とが略同一となり、持ち球を減らさずに遊技を行うことが可能となる。よって、上述した第 1 8 制御例とは異なり、時短状態や確変状態は右打ち遊技となる（左打ち遊技の選択肢が無くなる）。

10

【 2 1 7 1 】

まず、図 6 6 0 の上段を参照して、通常状態から他の遊技状態への移行方法について説明する。図 6 6 0 の上段に示した通り、通常状態から他の状態には、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図 6 6 0 の上段に示した通り、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合、大当たり種別が大当たり A 6 1 B（確変大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。一方で、大当たり種別が大当たり B 6 1 B（通常大当たり）であれば、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。このため、通常状態においては、確変大当たり（大当たり A 6 1 B）に当選した方が、通常大当たり（大当たり B 6 1 B）に当選するよりも有利度合いが高くなる。なお、図示については省略したが、通常状態において第 2 特別図柄の抽選で確変大当たり（大当たり C 6 1 B ~ E 6 1 B）に当選した場合は、第 1 特別図柄の抽選で確変大当たりで当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定され、第 2 特別図柄の抽選で通常大当たり（大当たり F 6 1 B）に当選した場合は、第 1 特別図柄の抽選で通常大当たりで当選した場合と同様、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。ここで、通常状態で第 2 特別図柄の抽選が実行される場合とは、通常状態で右打ちを行って第 2 入球口 1 6 4 1 へと遊技球が入球した場合や、時短状態において第 2 特別図柄の保留球を保留した状態で時短回数が終了されて通常状態へと移行した場合である。

20

30

【 2 1 7 2 】

次に、図 6 6 0 の中段左側を参照して、確変状態から他の状態への移行方法について説明する。図 6 6 0 の中段左側に示した通り、確変状態から他の状態には、大当たりで当選した場合の他、大当たりで当選せずに時短回数を経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図 6 6 0 の中段左側に示した通り、確変状態において大当たりで当選し、大当たり種別として大当たり F 6 1 B が決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。また、確変状態において大当たりで当選し、大当たり種別として大当たり C 6 1 B が決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、確変状態において大当たりで当選せずに時短回数を経過した（大当たり A 6 1 B , E 6 1 B の終了後に第 1 特別図柄の抽選が 10 回終了したか、または第 2 特別図柄の抽選が 50 回終了した）場合は、遊技状態が最も有利な潜確状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、確変状態において大当たりで当選し、大当たり種別として大当たり D 6 1 B , E 6 1 B のいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が

40

50

再度、確変状態に設定される（確変状態をループする）。よって、確変状態では、大当たりC61Bに当選するか、または時短回数経過したことを契機として最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されるため、これらの事象が発生することを期待させることができる。

#### 【2173】

次に、図660の中段右側を参照して、時短状態から他の状態への移行方法について説明する。図660の中段右側に示した通り、時短状態から他の状態には、大当たりに当選した場合の他、大当たりに当選せずに時短回数経過した場合にも移行する可能性がある。具体的には、図660の中段右側に示した通り、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりD61B、E61Bのいずれかが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりC61Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が潜確状態に設定される。更に、時短状態において大当たりに当選せずに時短回数経過した（大当たりB61B、F61Bの終了後に第1特別図柄の抽選が10回終了したか、または第2特別図柄の抽選が50回終了した）場合は、遊技状態が最も不利な通常状態に直接（大当たり遊技を介さずに）設定される。一方で、時短状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりF61Bが決定された場合、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態に設定される（時短状態をループする）。よって、よって、時短状態では、大当たりに当選したことを契機として設定される遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態のいずれか）の方が、時短回数経過したことを契機として設定される遊技状態（通常状態）よりも有利度合いが高くなるため、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。なお、本第2の変形例では、上述した第18制御例と同様に、時短状態と確変状態とで共通の演出態様を実行する構成としており、遊技者が時短状態に設定されているのか確変状態に設定されているのかを区別し難く構成している。よって、時短状態が設定されているか確変状態が設定されているのかを遊技者に対して予測させ、確変状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過することを期待させる一方で、時短状態に設定されていると予測した場合は時短回数経過するよりも前に大当たりに当選することを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

30

#### 【2174】

次に、図660の下段を参照して、潜確状態から他の状態への移行方法について説明する。図660の下段に示した通り、潜確状態から他の状態には、大当たりに当選した場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図660の下段に示した通り、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりD61B、E61Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される。また、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりF61Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される。一方、潜確状態において大当たりに当選し、大当たり種別として大当たりC61Bが決定された場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、潜確状態に設定される（潜確状態をループする）。このように、本第2の変形例では、有利度合いが異なる4つの遊技状態を互いに行き来する構成としているので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【2175】

<第18制御例の第2の変形例における電氣的構成>

次に、図661から図663を参照して、本第2の変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第2の変形例におけるROM202は、上述した第18制御例におけるROM202の構成（図639参照）に対して、大当たり種別選択テーブル202sbに代えて大当たり種別選択テーブル202sbが設けられている点、第2当たり乱数テーブル202Gcに代えて第2当たり乱数テーブル202scが設けられている点、変動パターンテ

50

ブル 2 0 2 s d に代えて変動パターンテーブル 2 0 2 s d が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j に代えて変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 s j が設けられている点、および時短付与テーブル 2 0 2 s k を設けた点でのみ相違している。その他の構成については上述した第 1 8 制御例と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 6 6 1 ( a ) を参照して、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b の詳細について説明する。図 6 6 1 ( a ) は、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b の規定内容を示した図である。図 6 6 1 ( a ) に示した通り、本第 2 の変形例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 s b には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり A 6 1 B」、および「大当たり B 6 1 B」の 2 種類が規定されていると共に、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり C 6 1 B」～「大当たり F 6 1 B」の 4 種類が規定されている。

10

【 2 1 7 6 】

図 6 6 1 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり A 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり B 6 1 B」が対応付けて規定されている。つまり、「大当たり A 6 1 B」および「大当たり B 6 1 B」に当選する割合は共に 5 0 % である。「大当たり A 6 1 B」は大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たり A 6 1 B」の終了後の確変状態は、基本的に（即ち、不利な左打ちを行わない限り）、第 2 特別図柄の抽選が 5 0 回終了するまで継続する。確変状態の終了後（ 5 0 回の第 2 特別図柄の抽選の終了後）は、有利な潜確状態へと移行する。また、「大当たり B 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態に設定される種別の大当たりである。ここで、「大当たり B 6 1 B」の終了後の時短状態は、「大当たり A 6 1 B」の終了後の確変状態と同様に、第 2 特別図柄の抽選が 5 0 回終了するまで継続する。確変状態の終了後（ 5 0 回の第 2 特別図柄の抽選の終了後）は、不利な通常状態へと移行する。そして、本第 2 の変形例では、上述した第 1 8 制御例と同様に、普通図柄の時短状態に設定される遊技状態において、確変状態と時短状態とを区別困難となる演出態様の演出を実行する構成としている。このように構成することで、 5 0 回の第 2 特別図柄の抽選が全て外れ（小当たり）となって普通図柄の時短状態が終了された方が良いのか、 5 0 回以内に大当たりとなった方が良いのかを曖昧とすることができるので、設定されている遊技状態を予測して、当該予測結果に応じて普通図柄の時短状態の終了を期待させるか、大当たり当選を期待させるかを可変させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

【 2 1 7 7 】

また、図 6 6 1 ( a ) に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、「大当たり C 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 0 ~ 1 4 」の範囲に対して、「大当たり D 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 1 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、「大当たり E 6 1 B」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、「大当たり F 6 1 B」が対応付けて規定されている。「大当たり C 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たり D 6 1 B」は、大当たりのラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される大当たり種別である。一方、「大当たり E 6 1 B」および「大当たり F 6 1 B」は、それぞれ上述した「大当たり A 6 1 B」（ 5 ラウンド確変大当たり）、および「大当たり B 6 1 B」（ 5 ラウンド時短大当たり）と同一の挙動となる大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取得する「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり C 6 1 B」、「大当たり D 6 1 B」、「大当たり E 6 1 B」、および「大当たり F 6 1 B」に対応付けら

40

50

れている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ10個、5個、35個、および50個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりC61B」が決定される割合は10%（10/100）であり、「大当たりD61B」が決定される割合は5%（5/100）であり、「大当たりE61B」が決定される割合は35%（35/100）であり、「大当たりF61B」が決定される割合は50%（50/100）である。

#### 【2178】

次に、図661(b)を参照して、本第2の変形例における第2当たり乱数テーブル202scの詳細について説明する。図661(b)は、本第2の変形例における第2当たり乱数テーブル202scの規定内容を示した図である。図661(b)に示した通り、本第2の変形例では、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC4のカウンタ値）として、「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲として、「0～100」の101個の乱数値（カウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。本第2の変形例における第2当たり乱数カウンタC4は、「0～65535」の65536個の値を取り得るループカウンタで構成されているので、普通図柄の低確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、 $1/655.4$ （ $100/655.36$ ）であり、普通図柄の高確率状態において普通図柄の抽選が実行された場合に普通図柄の当たりとなる確率は、 $1/648.9$ （ $101/655.36$ ）である。即ち、普通図柄の高確率状態であっても極めて低確率でしか普通図柄の当たりとならないため、普通図柄の時短状態であっても、左打ちを行うことで不利となり、遊技者に対して右打ちを行わせることができる。次に、図662(a)を参照して、本第2の変形例における変動パターンテーブル202sdの詳細について説明する。図662(a)は、本第2の変形例における変動パターンテーブル202sdの構成を示したブロック図である。図662(a)に示した通り、本第2の変形例における変動パターンテーブル202sdは、上述した第18制御例における変動パターンテーブル202sdの構成（図642(a)参照）に対して、時短・確変用テーブル202sd2（図642(b)参照）に代えて時短・確変用テーブル202sd2（図662(b)参照）が設けられている点、残保留消化用テーブル202sd4を追加した点でのみ相違している。この時短・確変用テーブル202sd2の詳細について、図662(b)を参照して説明する。

#### 【2179】

図662(b)は、時短・確変用テーブル202sd2の規定内容を示した図である。図662(b)に示した通り、この時短・確変用テーブル202sd2のうち、第1特別図柄に対応する規定内容として、抽選結果によらず、変動種別カウンタCS1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が60秒間の変動パターン（長外れ、または長当たり）が対応付けて規定されている。

#### 【2180】

また、第2特別図柄に対しては、当否判定結果（抽選結果）が「外れ」の場合に、変動種別カウンタCS1の値が「0～183」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒間の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「184～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。これに対し、当否判定結果（抽選結果）が「大当たり」の場合は、変動種別カウンタCS1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動パターンとして変動時間が40秒間のスーパーリーチ各種が対応付けて規定されている。このため、本第2の変形例では、第2特別図柄の抽選結果が外れ（完全外れ又は小当たり）となる場合の平均の変動時間が12.25秒となり、1の外れ変動が開始されてから新たな変動表示が開始されるまでの期間の平均は、小当たり確率が49%であり、小当たり遊技に要する期間が2秒間であることを加味すると、約13.23秒間となる。このため、1分間あたりの小当たり当選回数が平均で約2.22回となり、小当たり1

回あたりの獲得賞球数の平均が45個となるため、1分間に平均で約100個の賞球が払い出されることとなる。これに対して、本第2の変形例におけるパチンコ機10は、上述した第18制御例等のパチンコ機10と同様に、1分間で最大100個の遊技球を発射可能であるため、時短・確変用テーブル202sd2が参照される時短状態や確変状態では、右打ちを行い続けることにより、発射される遊技球の個数と払い出される賞球の個数とが略同一となる。よって、電動役物64aが設けられていない右側へと遊技球を発射しているにもかかわらず持ち球を減らさずに遊技を行うことができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2181】

次に、図662(c)を参照して、本第2の変形例における時短付与テーブル202skの10の詳細について説明する。この時短付与テーブル202skは、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機(当選した大当たりの種別)に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図662(c)は、この時短付与テーブル202skの規定内容を示した図である。図662(c)に示した通り、本第2の変形例における時短付与テーブル202skには、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図662(c)に示した通り、本第2の変形例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、特図1時短カウンタ203h1と、特図2時短カウンタ203h2と、の2つが設けられている。図662(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA61B」、「大当たりB61B」、「大当たりE61B」、および「大当たりF61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値「10」、および特図2時短カウンタ203h2の値「50」が対応付けて規定されている。このため、「大当たりA61B」、「大当たりB61B」、「大当たりE61B」、および「大当たりF61B」のいずれかに当選した場合は、第1特別図柄の抽選が10回行われるか、第2特別図柄の抽選が50回行われるまで継続する普通図柄の時短状態が設定される。なお、上述した通り、「大当たりA61B」、および「大当たりE61B」は確変大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は有利な潜確状態へと移行する。これに対し、「大当たりB61B」、および「大当たりF61B」は通常大当たりであるため、普通図柄の時短状態が終了された後は不利な通常状態へと移行する。

#### 【2182】

また、図662(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりC61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値、および特図2時短カウンタ203h2の値として、いずれも「0」が対応付けて規定されている。また、「大当たりC61B」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は最も有利な潜確状態に設定される。更に、図662(c)に示した通り、大当たり種別として「大当たりD61B」に対しては、特図1時短カウンタ203h1の値、および特図2時短カウンタ203h2の値として、いずれも「65535」が対応付けて規定されている。また、「大当たりD61B」は、確変大当たりであるため、大当たり終了後は実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される。このように、本第2の変形例では、時短付与テーブル202skに対して、大当たり種別毎に設定すべき時短回数(特図1時短カウンタ203h1、および特図2時短カウンタ203h2のカウンタ値)を予め規定しておく構成としているので、大当たり種別に応じた時短回数を好適に設定することができる。次に、図663を参照して、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの詳細について説明する。図663は、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容を示した図である。図663に示した通り、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjは、前回の当選種別が「大当たりA61B」、「大当たりE61B」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回未満の範囲において時短・確変用テーブル202sd2(図662(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回である場合(または図示については省略し

たが、第2特別図柄の抽選回数が50回未満、第1特別図柄の抽選回数が10回である場合)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第2特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において潜確用テーブル202sd4(図643(b)参照)が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

#### 【2183】

また、図663に示した通り、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjには、前回の当たり種別が「当たりB61B」、「当たりF61B」のいずれかである場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回未満の範囲において時短・確変用テーブル202sd2(図662(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回である場合(または図示については省略したが、第2特別図柄の抽選回数が50回未満、第1特別図柄の抽選回数が10回である場合)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第2特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において通常用テーブル202sd1が参照される変動パターンシナリオが規定されている。また、図663に示した通り、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjには、前回の当たり種別が「当たりC61B」である場合の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、潜確用テーブル202sd4(図643(b)参照)が参照される変動パターンシナリオが規定されている。

10

#### 【2184】

また、図663に示した通り、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjには、前回の当たり種別が「当たりD61B」である場合の変動パターンシナリオとして、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回未満の範囲において時短・確変用テーブル202sd2(図662(b)参照)が参照され、第1特別図柄の抽選回数が10回未満、且つ、第2特別図柄の抽選回数が50回である場合(または図示については省略したが、第2特別図柄の抽選回数が50回未満、第1特別図柄の抽選回数が10回である場合)において時短最終変動用テーブル202sd3(図643(a)参照)が参照され、第2特別図柄の抽選回数が51回以上の範囲において時短・確変用テーブル202sd2(図662(b)参照)が参照され変動パターンシナリオが規定されている。更に、図663に示した通り、本第2の変形例における変動パターンシナリオテーブル202sjには、パチンコ機10の初期化後の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202sd1が参照される変動パターンシナリオが規定されている。この変動パターンシナリオテーブル202sjの規定内容により、当たりA61B, B61B, D61B, E61B, F61Bに対する変動パターンシナリオが、普通図柄の時短状態が終了するまで共通とすることができるので、普通図柄の時短状態が終了した後の遊技状態の推測をより困難とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

#### 【2185】

<第18制御例の第2の変形例における主制御装置の制御処理について>

次に、図664および図665を参照して、本第2の変形例における主制御装置110のMPU201により実行される各種制御処理について説明する。まず、図664を参照して、本第2の変形例における普通図柄変動処理(S101K)について説明する。この普通図柄変動処理(S101K)は、上述した第18制御例(および第1制御例)における普通図柄変動処理(図47参照)に代えて実行される処理であり、普通図柄変動処理(S106)と同様に、第2図柄(普通図柄)の変動表示や、電動役物64aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動(抽選)に関連する様々な処理(普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様(変動時間)を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普通図柄当たり遊技の遊技内容を決定する処理)が実行される処理である。この第2の変形例における普通図柄変動処理(S101K)のうち、S

40

50

801～S814, S817～S819、およびS822の各処理では、上述した第18制御例（および第1制御例）における普通図柄変動処理（図47参照）のS801～S814, S817～S819、およびS822の各処理と同一の処理が実行される。また、本第2の変形例における普通図柄変動処理（S101K）では、S814の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S814:Yes）、普通図柄の変動時間を10秒に設定し（S801K）、本処理を終了する。一方、S814の処理において、現在が普通図柄の時短状態（普通図柄の高確率状態）ではないと判別した場合は（S814:No）、普通図柄の変動時間を10.1秒に設定し（S802K）、本処理を終了する。即ち、本第2の変形例では、普通図柄の時短状態と、普通図柄の通常状態とで、普通図柄の変動時間がほぼ同等となるように構成している。

10

#### 【2186】

また、S819の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には（S819:Yes）、普通図柄の時短状態であるか否かにかかわらず、電動役物の開放時間および回数を0.1秒間×1回に設定し（S803K）、処理をS822へと移行する。このように、本第2の変形例における普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態に対して、普通図柄の変動時間が0.1秒間しか変わらない上に、普通図柄の当たりとなった場合の開放パターンが同一となるように構成されている。また、普通図柄の当たり確率についても、普通図柄の通常状態とほぼ同等となるように構成されているので、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においてスルーゲート67が設けられている盤面左側に対して遊技球を発射したとしても、電動役物64aが開放され難くなる。よって、時短状態や確変状態において、電動役物64aが設けられていない盤面右側へと遊技球を発射することにより遊技を進行させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。次に、図665を参照して、第18制御例の第2の変形例における大当たり終了処理（Y1903K）について説明をする。この大当たり終了処理（Y1903K）は、上述した第18制御例における大当たり終了処理（図650参照）に代えて実行される処理であり、大当たり終了処理（図650参照）と同様に、パチンコ機10の状態を示す各種カウンタの値を更新することにより、パチンコ機10の状態を更新するための処理である。図665は、この大当たり終了処理（Y1903K）の内容を示したフローチャートである。

20

30

#### 【2187】

この大当たり終了処理（Y1903K）のうち、Y2702G、Y2701K、Y2705K、Y2706KおよびY2708Kの各処理では、それぞれ第18制御例における大当たり終了処理（図650参照）のY2702G、Y2701K、Y2705K、Y2706KおよびY2708Kの各処理と同一の処理が実行される。また、第2の変形例における大当たり終了処理（Y1903K）では、Y2701Kの処理において、通常大当たりであると判別した場合（Y2701K:Yes）、又は、Y2702Gの処理を実行した後、時短付与テーブル202skから今回の大当たり種別に対応するカウンタ値を読み出し（Y2711K）、読み出したカウンタ値を特図1時短カウンタ203h1、特図2時短カウンタ203h2にそれぞれ設定し（Y2712K）、処理をY2705Kへと移行する。また、Y2706Kの処理を実行した後、変動パターンシナリオテーブル202sjから今回の大当たりに応じた変動パターンシナリオを特定し（Y2713K）、処理をY2708Kへと移行する。この大当たり終了処理（図665参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を好適に設定することができる。このように、第18制御例における第2の変形例のパチンコ機10では、普通図柄の時短状態に設定される時短状態や確変状態においても、左打ちを行うよりも右打ちを行った方が持ち球が減り難い（遊技球を発射し続けた場合に払い出される賞球の個数が多くなる）構成とされているので、普通図柄の時短状態において、普通図柄の通常状態よりも入球し易くなる第1入球口64への入球を狙う遊技方法（左打ち遊技）ではなく、第1入球口64へと入球し難い（つまり、普通図柄の時短状態による恩恵を受け難い）遊技方法で遊技を行わせる斬

40

50



新たな遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【2188】

<第19制御例>

次に、図666から図686を参照して、第19制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第11制御例におけるパチンコ機10では、時短状態に設定されてから時短状態の間に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化されて通常状態に移行するまでの第2特別図柄の抽選回数が異なる複数の遊技状態を設ける構成とした。つまり、比較的有利度合いが低い（第2特別図柄の抽選回数が2回の）第1遊技状態（時短状態A）と、比較的有利度合いが高い（実質的に次の大当たりまで継続する）第2遊技状態（時短状態C）と、これらの間の有利度合い（第2特別図柄の抽選回数が4回）の第3遊技状態（時短状態B）と、を設ける構成とし、且つ、ほぼ確実に次回の大当たりまで継続する時短終了条件が設定される第2遊技状態（時短状態C）に一旦移行すると、時短リミット回数に到達するまで、時短状態Cと大当たりとが繰り返される（時短リミット回数分の大当たり当選がほぼ確定する）極めて有利な状態（MAXボーナスモード）を形成する構成とした。また、上述した第11制御例では、時短状態Cにおいて、特定の種別の小当たりに当選した場合に限り、大当たりの実行を設定するタイミングよりも前（小当たり遊技の開始時）に時短状態を終了させるように構成した。即ち、特定の種別の小当たりに当選した場合は、V入賞が発生するよりも前に時短状態が終了されていることにより、大当たり遊技の実行を設定するタイミングにおける遊技状態を通常状態とし、大当たり終了時に時短リミット回数までの残回数（時短リミットカウンタ203kbのカウンタ値）を初期値である3にリセットする構成としている。これにより、時短状態Cと、第2特別図柄の大当たりとの繰り返しの間に特定の種別の小当たりに当選した場合に、そこから更に時短リミット回数分の大当たり当選が保証されるので、実質的に、特定の種別の小当たりに当選したことを契機として、時短リミット回数分の大当たりを上乗せしたかのような斬新な挙動を実現する構成としていた。

【2189】

これに加えて本第19制御例のパチンコ機10では、時短状態において時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第2特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第2特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第1タイミングと、その第1タイミングとは異なる第2タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）を減算する構成とし、第1タイミングで時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が減算された場合は、第2タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第2特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第19制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れAと、外れBと、の2種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなって外れ種別として外れAが決定された場合には、変動停止タイミング（第1タイミング）で時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が減算される一方で、外れ種別として外れBが決定された場合には、外れBを示す変動表示の開始タイミング（第2タイミング）で時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が減算されるように構成している。これにより、残時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が1の状態（即ち、時短最終変動）で外れAが決定された場合は、変動表示の終了まで特図2カウンタ203tが減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第4終了条件（第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件）が成立するまで第2特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数（特図2カウンタ203tのカウンタ値）が1の状態（即ち、時短最終変動）で外れBが決定さ

10

20

30

40

50

れた場合は、変動開始時に特図2カウンタ203tが減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第2特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第2特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第19制御例では、時短最終変動において特図2カウンタ203tの減算タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)に設定される場合よりも、第2タイミング(変動開始タイミング)に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第2特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い(有利な第2特別図柄の抽選の実質的な実行回数)を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【2190】

この第19制御例におけるパチンコ機10が、上述した第11制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第11制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第11制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図666から図670を参照して、本第19制御例における特徴的な演出について説明する。ここで、上述した通り、本第19制御例では、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、残時短回数(特図2カウンタ203tのカウント値)を更新するタイミングとして、第1タイミング(変動停止時)と第2タイミング(変動開始時)との2種類のタイミングを少なくとも設ける構成としており、時短状態における最終変動で第1タイミングが設定された場合は、最終変動に係る変動表示中も時短状態が継続することにより追加で第2特別図柄の保留球を貯めることができる一方で、第2タイミングが設定された場合は、最終変動の開始と同時に時短状態が終了されることで第2特別図柄の保留球を貯めることが不可能となるため、残時短回数の更新タイミングによって有利度合いが高い第2特別図柄の抽選回数が可変する構成としている。図666から図670は、この時短最終変動において設定されるタイミング(換言すれば、最終変動の開始後に実行され得る第2特別図柄の抽選回数)を示唆する演出を示している。

#### 【2191】

まず、図666(a)を参照して、通常状態において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった(初当たり)に当選した)後において高い割合(95%の割合)で設定される時短状態A(チャンスモード)における演出態様について説明する。本第19制御例におけるチャンスモードは、上述した第11制御例におけるチャンスモードと同様に、時短終了条件として、第1終了条件(第1特別図柄と第2特別図柄との合計の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件)が10回に設定され、第2終了条件(小当たり遊技の実行回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件)が1回に設定され、第3終了条件(第2特別図柄の抽選回数が規定回数となったことに基づいて成立する終了条件)が1回に設定され、第4終了条件(時短最終変動の実行中に第2特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件)が1個に設定される時短状態として構成される。一方、上述した通り、本第19制御例では、時短回数の更新タイミングとして第2タイミング(変動開始タイミング)が設定されてしまうと、変動開始と同時に特図2カウンタ203tが0になって時短終了条件が成立してしまい、追加で第2特別図柄の保留球を貯める機会を与えられることなく、時短状態A(チャンスモード)が終了されてしまう。言い換えれば、時短状態Aにおいて時短回数の更新タイミングが第1タイミング(変動停止時)に設定されると、時短最終変動の間に追加で1個の第2特別図柄の保留球を獲得するまで時短状態が継続し得るため、第2特別図柄の抽選を2回実行可能とな

10

20

30

40

50

る一方で、時短回数の更新タイミングが第2タイミング(変動開始時)に設定されてしまうと、当該変動開始と同時に時短状態が終了されることで第2特別図柄の抽選が1回しか実行できなくなってしまう。このため、第1タイミングが設定されるか、第2タイミングが設定されるかによって大当たり期待度が略2倍変わってしまうこととなる。

#### 【2192】

図666(a)に示した通り、初当たり後に時短状態Aに移行すると、主表示領域Dmにおいて、冒険者のキャラクター811と怪獣のキャラクター821とがにらみ合う演出が実行される。また、主表示領域Dmにおける上方に形成される横長略長方形形状の表示領域HR10に対して、「右打ちで攻撃方法を決める!!」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおける左上には、「右打ち」という文字が表示された小表示領域Dm4が形成され、主表示領域Dmの中央付近(冒険者のキャラクター811と怪獣のキャラクター821との中間位置付近)には、「連撃」の文字が付された横長略長方形形状の連撃アイコンCIと、「一撃」の文字が付された横長略長方形形状の一撃アイコンSIと、が上下に形成される。また、連撃アイコンCIおよび一撃アイコンSIの正面視左側には、連撃アイコンCIの左側と一撃アイコンSIの左側とに高速で上下移動する右向きの矢印を模した矢印画像YGが表示される。更に、副表示領域Dsには、「連撃 スピード重視の連続攻撃!」という文字、および「一撃 威力重視の単発攻撃!」という文字が上下に表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより怪獣のキャラクター821に対する攻撃方法を決定することができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクター821に対する攻撃回数が増える一方で、一撃の攻撃方法が選択された場合は、怪獣のキャラクター821に対する攻撃回数は少ないものの、威力が高い攻撃を加えることができるということを遊技者に対して認識させることができる。つまり、連撃の攻撃が行われた場合は、1回の大当たり期待度は低いが増加することによりカバーするタイプの攻撃方法であり、一撃の攻撃が行われた場合は、1回の大当たり期待度が高いが攻撃のチャンスが1回のみであるということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。以降、説明の簡略化のため、このチャンスモード(時短状態A)に移行した後で実行される、攻撃方法を選択する演出のことを、攻撃方法選択演出と称する。

#### 【2193】

攻撃方法選択演出において実際に攻撃方法が選択されるのは、図666(b)に示した通り、時短状態A(チャンスモード)において第2入球口640に対する最初の始動入賞を検出したタイミングで、当該始動入賞に基づく抽選結果を加味して決定される。図666(b)は、第2特別図柄の最初の始動入賞を検出したタイミングで「一撃」の攻撃方法が選択された場合を例示した図である。図666(b)に示した通り、「一撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像YGが一撃アイコンSIの左側において停止すると共に、連撃アイコンCIがグレーがかった見た目(消灯した)に設定され、一撃アイコンSIが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「一撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図示については省略したが、一撃アイコンSIが選択された後は、比較的大当たり(または実質的に大当たりが確定する小当たり)となる期待度が高くなる「残撃」によって怪獣のキャラクター821を一撃で倒そうと試みる演出が実行される。怪獣のキャラクター821を倒すことができれば大当たりで当選することが報知され、倒すことができなければ時短状態A(チャンスモード)が終了されて不利な通常状態へと移行することが報知される。

#### 【2194】

なお、連撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第1タイミング(変動停止タイミング)が設定された場合に選択される演出であり、一撃の攻撃方法は、時短回数の更新タイミングとして第2タイミング(変動開始タイミング)が設定された場合に選択される演出である。ここで、本第19制御例では、第2特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、および小当たりとなった場合に、残時短回数の更新タイミングとして第1タイミングと第2タイミングとのどちらも設定され得るように構成している。更に、第2特別図柄

の保留が貯め難い第2タイミング(変動開始タイミング)は、外れよりも小当たり当選時に設定され易く構成されている。逆に言えば、第2特別図柄の保留球が貯め易い第1タイミング(変動停止タイミング)は、小当たり当選時よりも外れの場合に設定され易く構成されている。このため、第1タイミングに対応する「連撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が外れである可能性が高くなる一方で、第2タイミングに対応する「一撃」の攻撃方法が選択された場合には、時短最終変動の抽選結果が実質的に大当たりが確定する小当たりである可能性が高くなる。つまり、「連撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が低くなるため、変動表示中に追加で獲得できる第2特別図柄の保留球に対してより強く期待させる遊技性となる一方で、「一撃」が選択された場合は、実行中の変動表示の期待度が高くなるため、保留球を追加で獲得できなくても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することが可能な遊技性となる。よって、選択される攻撃方法に応じて異なる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

## 【2195】

図667(a)は、攻撃方法選択演出において「連撃」の攻撃方法が選択された場合の第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図667(a)に示した通り、「連撃」の攻撃方法が選択される場合は、矢印画像YGが連撃アイコンSCの左側において停止すると共に、一撃アイコンSIがグレーがかった見た目(消灯した)に設定され、連撃アイコンCIが発光した見た目に設定される。これらの表示内容により、攻撃方法として「連撃」が選択されたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。更に、連撃アイコンCIが選択されたことに伴って、主表示領域Dmの左下に対して、攻撃アイコンを表示するための攻撃アイコン表示領域AI1, AI2の2つの表示領域が形成されると共に、1回目の攻撃内容を示す攻撃アイコン表示領域AI1に対して、初回の第2特別図柄の始動入賞の先読み結果に応じたアイコン(攻撃内容)が表示される。図667(a)の例では、比較的期待度が低い「蹴り」の攻撃内容が表示された場合を例示している。これらの表示内容により、攻撃アイコン表示領域の個数(2個)分の攻撃を連続して怪獣のキャラクタ821に加えることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

## 【2196】

連撃アイコンCIが選択された後は、図667(b)に示した通り、冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821との間にタイムゲージga3が表示される。このタイムゲージga3は、第2特別図柄の変動開始時に残時間表示ga3aがタイムゲージga3の全体を占める状態にて表示され、時間の経過に応じて残時間表示ga3aの右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示ga3bの面積が大きくなるように構成されており、第2特別図柄の変動表示が開始されてから10秒が経過した時点で残時間表示ga3aの右端がタイムゲージga3の左端に到達して残時間表示ga3aの面積が0になると共に、タイムゲージga3の全体を経過時間表示ga3bが占める表示態様となるように構成されている。この間に第2特別図柄の始動入賞を検出した場合は、攻撃アイコン表示領域AI2に対して、検出した始動入賞に基づく先読み結果に応じた攻撃内容(アイコン)が表示される。タイムゲージga3が0になった時点で、怪獣のキャラクタ821に対して攻撃アイコン表示領域AI1, AI2の2つの表示領域のそれぞれに表示された攻撃方法で攻撃を行う演出が開始される。このように、本第19制御例における時短状態A(チャンスモード)では、時短状態における最初(且つ、最後の)変動表示が開始されるタイミングで、時短回数の減算が第1タイミングで実行されるか第2タイミングで実行されるかに少なくとも基づいて、攻撃方法を選択する演出を実行する構成としている。これにより、選択された攻撃方法によって、時短回数の更新(減算)タイミングを遊技者に対して示唆することができる。言い換えれば、時短最終変動における第2特別図柄の保留球の貯め易さを遊技者に対して示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

## 【2197】

50

次に、図 6 6 8、および図 6 6 9 を参照して、時短状態 B（時短モード）における演出態様について説明する。ここで、本第 1 9 制御例における時短状態 B（時短モード）は、上述した第 9 制御例や第 1 1 制御例における時短モードと異なり、時短状態が設定された後で実行された第 2 特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第 3 終了条件）が 2 回に設定されるように構成されていると共に、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第 2 特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第 4 終了条件）が 6 5 5 3 5 個に設定されるように構成されている。つまり、時短モードの時短最終変動において、第 4 終了条件によって時短状態が終了される可能性が実質的に 0 となるように時短終了条件を設定している。これにより、時短モードにおける時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第 1 タイミングに設定された場合は、当該時短最終変動中に第 2 特別図柄の保留球を上限（4 個）まで容易に貯めることができるため、時短回数内で実行可能な 2 回の第 2 特別図柄の抽選と、時短最終変動において貯めることが可能な 4 個の第 2 特別図柄の保留球とで、有利度合いが高い（実質的に約 1 / 3 の確率で大当たりとなる）第 2 特別図柄の抽選を合計で 6 回行わせることができる。一方で、時短最終変動で時短回数の更新タイミングが第 2 タイミングに設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されてしまい、時短最終変動の間に第 2 特別図柄の保留球を貯めることが困難となることにより、時短回数内で実行可能な 2 回の第 2 特別図柄の抽選と、時短回数内における初回の変動表示中に貯まった保留球のうち時短最終変動に対応する保留球以外の保留球（最大 3 個）とで、有利度合いが高い第 2 特別図柄の抽選を合計で最大 5 回行わせることができる。このため、時短モードにおいても、時短最終変動における時短回数の更新タイミングが第 1 タイミングであるか第 2 タイミングであるかに応じて、有利度合いが変化する遊技性を実現することができる。

10

20

#### 【 2 1 9 8 】

まず、図 6 6 8（a）を参照して、時短モードにおける時短最終変動の 1 回前の変動表示の実行中における演出態様について説明する。図 6 6 8（a）は、時短最終変動の 1 回前の変動表示の実行中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 6 6 8（a）に示した通り、本第 1 9 制御例では、時短最終変動の 1 回前の変動から、第 2 特別図柄の保留球を貯めるために右打ちを行うことを遊技者に対して促す演出が実行される。具体的には、図 6 6 8（a）に示した通り、時短最終変動の 1 回前の変動表示が実行されると、主表示領域 D m における中央上部に対して、「NEXT 連撃チャンス！！」という文字が付された横長略長方形形状の表示領域 H R 1 0 が形成される。また、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との間に、残時間表示 g a 3 a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 g a 3 b の面積が大きくなるタイムゲージ g a 3 が出現する。また、主表示領域 D m の左側に対して、攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 が表示される。なお、獲得済みの第 2 特別図柄の保留球に対応する表示領域には、「？」の文字が付された？アイコンが表示される一方で、未獲得の第 2 特別図柄の保留球に対応する表示領域は、半透明の点滅表示に設定される。図 6 6 8（a）では、時短最終変動の 1 回前の変動表示中に 2 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得した状況を例示しており、1 個目および 2 個目の第 2 特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域 A I 1 , A I 2 の 2 つに対して、保留球を獲得済みであることを示すための？アイコンが表示されている一方で、3 個目および 4 個目の第 2 特別図柄の保留球に対応する攻撃アイコン表示領域 A I 3 , A I 4 の 2 つについては、保留球を未獲得であることを示すための半透明の点滅表示に設定されている。更に、副表示領域 D s に対して、「右打ちで攻撃アイコンを獲得するんだ！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、タイムゲージ g a 3 が示す残時間が残っているうちに右打ちにより第 2 特別図柄の保留球を貯めて攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 の全てに対して？アイコンを表示させることを目指させることができる。

30

40

#### 【 2 1 9 9 】

図 6 6 8（b）は、時短モードにおける最終変動の 1 回前の変動表示において、攻撃アイコン表示領域 A I 1 ~ A I 4 に対して？アイコンが表示された（即ち、第 2 特別図柄の

50

保留球が上限個数まで貯まった)後で実行される攻撃回数上乘せ演出について説明する。本第19制御例では、時短モードの最終変動の1回前の変動表示中に保留球が上限まで貯まった場合に、時短最終変動に対応する保留球の先読み結果から、時短最終変動において設定される時短回数の更新タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)であるか第2タイミング(変動開始タイミング)であるかを判別し、時短最終変動において追加で保留球を貯めることが可能な第1タイミングが設定されると判別した場合は、現在獲得済みの保留球に加えて、時短最終変動において追加で第2特別図柄の保留球を獲得することができることを遊技者に対して報知する演出(攻撃回数上乘せ演出)を実行する構成としている。図668(b)は、この攻撃回数上乘せ演出の実行中における第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図668(b)に示した通り、第2特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってタイムゲージg a 3に対して「準備完了」という文字が表示され、攻撃回数上乘せ演出が実行されると、攻撃アイコン表示領域A I 4の直上に対して、新たな攻撃アイコン表示領域A I 5が半透明の点滅表示(即ち、遊技者に対して攻撃回数が増加していることを示唆可能な表示態様)にて表示される。また、副表示領域D sに対して、「右打ちで攻撃回数を上乘せするんだ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことにより、最終変動において怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う回数が更に上乘せされる可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【2200】

図669(a)は、攻撃回数上乘せ演出において攻撃回数の上乗せに成功した場合の表示態様の一例を示した図である。図669(a)に示した通り、攻撃回数上乘せ演出の実行中に第2入球口640への入球(オーバー入賞)を検出し、当該オーバー入賞を契機とする判別で上乘せを実行すると判別された場合は、半透明の点滅表示に設定されていた攻撃アイコン表示領域A I 5が空欄の実線の表示に切り替えられる。また、副表示領域D sに対して、「上乘せ成功!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、時短最終変動が開始された後で怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う機会が増加して大当たりとなる可能性が高くなったということを遊技者に対して認識させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、攻撃回数上乘せ演出では、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第1タイミング(変動停止タイミング)であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられる場合(即ち、時間的に最も古い第2特別図柄の保留球の先読み結果が外れB、小当たりC62、および小当たりD62のいずれかである場合)は、第2入球口640への入賞を検出する毎に、1/3の抽選確率で、上乘せに成功する演出態様を設定するか否かの抽選が実行される。なお、遊技者が右打ちを行わないか、1/3の抽選を外し続けることで変動停止の1秒前まで上乘せに成功する演出態様が設定されなかった場合は、変動停止の1秒前の時点で強制的に上乘せに成功する演出態様が実行される。一方、時短最終変動の時短回数の更新タイミングが第2タイミング(変動開始タイミング)であり、時短最終変動で追加で保留球を獲得する機会が与えられない場合(即ち、時間的に最も古い第2特別図柄の保留球の先読み結果が大当たり、外れA、小当たりA62、および小当たりB62のいずれかである場合)は、第2入球口640への入賞を検出したとしても、上乘せに成功する演出態様が設定

20

30

40

#### 【2201】

図669(b)は、時短モードの時短最終変動の開始時における演出態様の一例を示した図である。図669(b)は、時短最終変動の1回前の変動表示中に攻撃回数の上乗せに成功していた状況下で時短最終変動が開始された場合の演出態様を例示している。図669(b)に示した通り、時短モードにおける時短最終変動が開始されると、攻撃アイコン表示領域A I 1~A I 4に表示されていた?アイコンが、攻撃種別を示すアイコン(実行中の変動表示および第2特別図柄の保留球の抽選結果に対応する種別のアイコン)に変

50

化する演出が実行される。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「右打ちで攻撃アイコンをストックしろ！！」という文字が表示されると共に、冒険者のキャラクタ 8 1 1 と怪獣のキャラクタ 8 2 1 との間に、残時間表示 g a 3 a の右端が正面視左方向に移動して面積が狭くなると共に、経過時間表示 g a 3 b の面積が大きくなるタイムゲージ g a 3 が出現する。更に、副表示領域 D s に対して、「攻撃がヒットすればボーナス！？的を倒せばループボーナス！？？」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、攻撃種別を確認させて大当たりおよびループボーナスに当選する期待度を推測させることができると共に、右打ちによって攻撃アイコンを追加で獲得させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、時短最終変動の 1 回前の変動表示において攻撃回数の上乗せが行われなかった（即ち、時短最終変動が外れ B、小当たり C 6 2、および小当たり D 6 2 のいずれかである）場合は、表示領域 H R 1 0 やタイムゲージ g a 3 が表示されず、そのまま怪獣のキャラクタ 8 2 1 に対して攻撃を行う演出に移行する。

#### 【 2 2 0 2 】

次に、図 6 7 0 を参照して、本第 1 9 制御例における時短状態 C について説明する。ここで、本第 1 9 制御例における時短状態 C は、上述した第 1 1 制御例や第 9 制御例における M A X ボーナスモードに相当する遊技状態であるが、本第 1 9 制御例では、必ずしも 4 回の大当たりが確定するわけではない。即ち、時短状態 C において特定の小当たりに当選すると、時短リミット回数に未到達であっても大当たり終了後の状態が強制的に時短モード（時短状態 B）に設定される構成としている。言い換えれば、本第 1 9 制御例における時短状態 C は、時短リミット回数に到達するか、又は特定の小当たり（小当たり D 6 2）に当選するまで大当たりと時短状態 C とが繰り返される（ループする）遊技状態として構成される。以降の説明では、本第 1 9 制御例における時短状態 C のことを、ループモードと称することとする。図 6 7 0 は、本第 1 9 制御例において、ループモード（時短状態 C）への突入が確定した場合の演出態様の一例を示した図である。図 6 7 0（a）に示した通り、ループモード（時短状態 C）に対応する小当たり（小当たり A 6 2、C 6 2 のいずれか）に当選するか、大当たり（1 種当たり）に当選した場合は、主表示領域 D m において、怪獣のキャラクタ 8 2 1 を冒険者のキャラクタ 8 1 1 が撃破する演出が実行されると共に、「7」の数字を模した第 3 図柄が揃う演出が実行される。また、副表示領域 D s において、「ループボーナス確定！！最低保障 1 2 0 0 p t！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してループボーナスに当選したということ、およびループボーナスが終了するまでに最低でも 1 2 0 0 個の賞球の払い出しを受けることができるということ容易に理解させることができる。なお、1 2 0 0 個とは、2 回の大当たりにおいて払い出される賞球数の下限値である。上述した通り、時短状態 C（ループボーナスモード）に移行すると、実質的に次の大当たりまで時短状態が継続するため、少なくとも 2 回の大当たり当選が確定する上に、2 回の大当たりが終了した後も、時短状態 C と大当たりとが繰り返される可能性がある極めて有利な遊技状態を形成する。よって、ループボーナスが報知された場合に、遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

#### 【 2 2 0 3 】

次に、図 6 7 0（b）を参照して、時短状態 C（ループボーナスモード）における演出態様について説明する。ここで、時短状態 C では、上述した第 1 1 制御例や第 9 制御例と同様に、疑似的に前回の大当たりが継続しているかのように見せる演出（疑似インターバル演出）を実行する構成とすることにより、複数の大当たりをラウンド数の多い 1 の大当たり遊技に見せる特殊な演出動作を実現している。以降、第 1 1 制御例や第 9 制御例における疑似インターバル演出と異なる点について説明する。

#### 【 2 2 0 4 】

図 6 7 0（b）は、本第 1 9 制御例における時短状態 C（ループボーナスモード）で実行される疑似インターバル演出の演出態様の一例を示した図である。図 6 7 0（b）に示した通り、本第 1 9 制御例では、疑似インターバル演出の実行中に、主表示領域 D m にお



ける右下部分に、縦長略長方形形状の表示領域 H R 3 1 が形成され、当該表示領域 H R 3 1 に対して、25%、50%、75%、および100%の4つの目盛りが付された継続メーター K M が表示される。また、副表示領域 D s に対して、「右打ちで継続メーターを100%に維持しろ!」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで継続メーターのメーター量が上昇するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、この継続メーターのメーター量は、第2特別図柄の保留球数に連動して増減する。即ち、第2特別図柄の保留球数が0であれば、メーター量が0%となり、1個であれば、メーター量が25%となり、2個であれば、メーター量が50%となり、3個であれば、メーター量が75%となり、4個であれば、メーター量が100%となる。時短状態 C において、継続メーターによって第2特別図柄の保留球を上限(4個)に維持するように遊技者に対して促す構成とすることにより、時短状態 C において保留球数が少ない状態で大当たり当選してしまうことを抑制することができる。即ち、大当たりの開始時に第2特別図柄の保留球が上限個数まで貯まっていないと、大当たりが終了するまでの間に第2特別図柄の保留球を獲得する機会がないため、当該大当たりで時短リミット回数に到達していた場合、大当たり終了後の通常状態 B において実行させることができる第2特別図柄の抽選回数が少なくなってしまう不利な状況となってしまう。そこで、本第19制御例では、時短状態 C において、継続メーターを表示させることで第2特別図柄の保留球を上限個数に維持させ易く構成した。これにより、大当たりの開始時に第2特別図柄の保留球数を上限個数にさせ易くすることができるので、通常状態 B における第2特別図柄の抽選回数が減ってしまい、遊技者に対して不利益が生じてしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【2205】

次に、図671を参照して、本第19制御例における状態間の移行方法について説明する。ここで、図671に示した通り、本第19制御例では、主として5種類の状態(モード)が設けられている。即ち、普通図柄の通常状態(普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し)に設定され、左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態(第2特別図柄の抽選を実行不可能(困難)な状態)である通常状態 A (通常モード)と、普通図柄の時短状態(普通図柄の高確率状態、変動短縮有り、開放延長有り)に設定され、右打ちにより第2特別図柄の抽選を行わせることで遊技を進行する状態である時短状態 A (チャンスモード)、時短状態 B (時短モード)、および時短状態 C (ループボーナスモード)と、普通図柄の通常状態(普通図柄の低確率状態、変動短縮無し、開放延長無し)に設定され、第2特別図柄の保留球が1以上存在することにより第2特別図柄の抽選が優先的に実行される状態である通常状態 B (引き戻しモード)と、が少なくとも設けられている。

30

#### 【2206】

ここで、時短状態 A ~ C は、互いに異なる時短終了条件が設定される点で相違しており、第2入球口640への入球し易さについては共通となっている。より具体的には、時短状態 A では、特別図柄の変動表示が合計10回実行されることで第1終了条件が成立し、小当たり遊技が1回実行されることで第2終了条件が成立し、第2特別図柄の変動表示が1回実行されることで第3終了条件が成立し、時短最終変動において第2特別図柄の保留球が1個以上貯まることで第4終了条件が成立する。このため、時短状態 A において演出による示唆に従って右打ちを行い続けた場合、1回目の第2入球口640への入球に基づいて第2特別図柄の抽選が実行されて時短最終変動が開始され、当該時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第1タイミング(変動停止タイミング)が設定された場合は、時短最終変動の間に再度第2入球口640へと遊技球が入球することで第2特別図柄の保留球が1個となって時短状態が終了されるように構成されている。一方で、時短最終変動における時短回数の更新タイミングとして第2タイミング(変動開始タイミング)が設定された場合は、時短最終変動の開始と同時に時短状態が終了されるため、時短最終変動の1回のみ、第2特別図柄の抽選が実行されることとなる。換言すれば、チャンスモード(時短状態 A )に移行した場合、1回または2回の第2特別図柄の抽選を実行させ

40

50



る機会が与えられる。

【 2 2 0 7 】

また、時短状態 B は、第 1 および第 2 終了条件については時短状態 A と共通である一方で、第 3 終了条件が 2 回、第 4 終了条件が 6 5 5 3 5 個に設定されている点で時短状態 A と相違している。このため、時短状態 B において右打ちを行い続けた場合、1 回目の第 2 入球口 6 4 0 への入球に基づいて第 2 特別図柄の抽選が実行されて 1 回目の変動表示が開始され、当該 1 回目の変動表示の間に第 2 特別図柄の保留球を上限個数（4 個）まで貯めた状態で 2 回目の変動表示を開始させることができる。この 2 回目の変動表示（即ち時短最終変動）において時短回数の更新タイミングが第 1 タイミング（変動停止タイミング）に設定された場合は、追加で 1 個の保留球を獲得する機会を得られる一方で、第 2 タイミング（変動開始タイミング）に設定された場合は、時短最終変動中に第 2 特別図柄の保留球を獲得することが不可能となる。これにより、時短状態 B へと移行した場合は、有利な第 2 特別図柄の抽選の機会を合計 5 回、または 6 回得ることができる。更に、時短状態 C では、特別図柄の変動表示が合計 1 0 0 回実行されることで第 1 終了条件が成立し、小当たり遊技が 1 回実行されることで第 2 終了条件が成立し、第 2 特別図柄の変動表示が 1 0 0 回実行されることで第 3 終了条件が成立し、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球が 6 5 5 3 5 個以上貯まることで第 4 終了条件が成立する。即ち、大当たりにも小当たりにも当選しない場合、特別図柄の抽選が 1 0 0 回実行されるまで時短状態が継続するように構成されている。ここで、本第 1 9 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりにも当選する確率が約 1 / 3 に設定されているため、1 0 0 回の特別図柄の抽選に渡って大当たりにも小当たりにも当選しないという事象は、ほぼ起きることがない極めて低い確率（約 2 / 3 の 1 0 0 乗）となる。よって、時短状態 C は、実質的に次回の大当たりが確定するまで継続する時短状態という位置づけである。

10

20

【 2 2 0 8 】

まず、図 6 7 1 の上段を参照して、通常状態 A（通常モード）から他の状態への移行方法について説明する。図 6 7 1 の上段に示した通り、通常状態 A（通常モード）から他の状態には、大当たりにも当選した場合にのみ移行する可能性がある。即ち、図 6 7 1 に示した通り、通常状態 A において第 1 特別図柄の抽選で約 1 / 3 2 0 の確率で当選する大当たりとなり、9 5 % の割合で決定される大当たり B 6 2 が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 A に設定される。一方、通常状態 A において大当たりにも当選した場合に 5 % の割合で決定される大当たり A 6 2 が決定されると、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 A よりも時短状態 B の方が、有利な（実質的な大当たり確率が第 1 特別図柄の抽選よりも高い）第 2 特別図柄の抽選機会を多く獲得することができるので、通常状態 A において大当たりにも当選した場合は、大当たり種別が大当たり A 6 2 であることをより強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

【 2 2 0 9 】

次に、図 6 7 1 の中段左側を参照して、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 6 7 1 の中段左側に示した通り、時短状態 A（チャンスモード）から他の状態へは、大当たりにも当選した場合、小当たりにも当選した場合、および第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 6 7 1 の中段左側に示した通り、時短状態 A において特別図柄の抽選で大当たりにも当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 6 7 1 の中段左側に示した通り、時短状態 A において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3（図 2 6 9 参照）を通過して大当たりにも当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たりにも当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合は、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過し

40

50

て大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 C は、実質的に次回の大当たりまで継続する有利な遊技状態である一方で、時短状態 B は、有利な第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 6 回のみ与えられる遊技状態である。つまり、時短状態 B よりも時短状態 C の方が有利であるため、時短状態 A において小当たりに当選した場合に、小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかに当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、時短状態 A において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。よって、1 回若しくは 2 回の第 2 特別図柄の抽選機会の間に約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、厳密には、時短状態 A において 1 個目の第 2 特別図柄の保留球を獲得した時点で通常状態に移行しているが、図 6 7 1 では、時短状態 A に移行してから第 2 特別図柄の保留球を全て消化しきるまでの間を時短状態 A と呼称している。

10

#### 【 2 2 1 0 】

次に、図 6 7 1 の中段右側を参照して、時短状態 B (時短モード) から他の状態への移行方法について説明する。図 6 7 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B (時短モード) から他の状態へは、大当たりに当選した場合、小当たりに当選した場合、および第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 6 7 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B において特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 6 7 1 の中段右側に示した通り、時短状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、時短状態 B において獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化した場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。これらに対し、小当たりに当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 B に設定される (時短状態 B をループする)。これらにより、時短状態 B においては、時短状態 A と同様に、時短状態の間に獲得した第 2 特別図柄の保留球で約 1 / 3 の確率の小当たり又は大当たりに当選することを強く願うと共に、小当たりに当選した場合は、より有利な時短状態 C に設定されることをより強く願わせる遊技性となるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

#### 【 2 2 1 1 】

次に、図 6 7 1 の下から 2 段目を参照して、時短状態 C (ループボーナスモード) から他の状態への移行方法について説明する。図 6 7 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C (ループボーナスモード) から他の状態へは、小当たりに当選した場合、および時短リミット回数に到達した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 6 7 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に到達していた場合は、遊技状態が通常状態 B に設定される。また、時短状態 C において小当たりに当選し、当選した小当たり種別が小当たり D 6 2 であった場合は、当該小当たり D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たりに当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。これに対して、図 6 7 1 の下から 2 段目に示した通り、時短状態 C において約 1 / 3 の確率の大当たり又は小当たりに当選し、時短リミット回数に未到達であり、且つ、小当たり D 6 2 でもない場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態 C に設定される (時短状態をループする)。このため、一旦時短状態 C へと移行すると、時短リミット回数に到達するか、小当たり D 6 2 に当選するまで、時短状態 C と大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成する。

40

50

## 【 2 2 1 2 】

次に、図 6 7 1 の下段を参照して、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態への移行方法について説明する。図 6 7 1 の下段に示した通り、通常状態 B（引き戻しモード）から他の状態へは、大当たり当選した場合、小当たり当選した場合、および時短状態 C の間に保留されていた第 2 特別図柄の保留球を全て消化した場合に移行する可能性がある。より具体的には、図 6 7 1 の下段に示した通り、通常状態 B において特別図柄の抽選で大当たり当選した場合は、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 6 7 1 の下段に示した通り、通常状態 B において第 2 特別図柄の抽選で約 1 / 3 の確率で当選する小当たりとなった場合は、小当たり種別として 5 4 % の割合で決定される小当たり A 6 2 , C 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり A 6 2 , C 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。一方、小当たり当選した場合に小当たり種別として 4 6 % の割合で決定される小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれかとなった場合に、当該小当たり B 6 2 , D 6 2 において特定領域 6 5 0 e 3 を通過して大当たり当選したことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B に設定される。上述した通り、時短状態 B よりも時短状態 C の方が有利であるため、通常状態 B において小当たり当選した場合に、小当たり A 6 2 , C 6 2 に当選して時短状態 C が設定されることをより強く期待させることができる。これらに対し、通常状態 B において第 2 特別図柄の保留球を全て消化した（全て外れとなった）場合は、消化後の状態が通常状態 A となる。

10

20

## 【 2 2 1 3 】

このように、本第 1 9 制御例では、時短状態 A、時短状態 B、および通常状態 B において、約 1 / 3 という高確率で当選する小当たり当選した場合に、小当たり種別が小当たり A 6 2 , C 6 2 に決定されるか、小当たり B 6 2 , D 6 2 に決定されるかによって、遊技者の得られる利益を大幅に異ならせる構成としている。よって、小当たり A 6 2 , C 6 2 に当選して時短状態 C へと移行し、複数回の当選に当選する有利な状態を形成するのか、小当たり B 6 2 , D 6 2 に当選して時短状態 B へと移行するのかにより注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

## 【 2 2 1 4 】

< 第 1 9 制御例における電氣的構成 >

次に、図 6 7 2 ( a ) を参照して、本第 1 9 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の詳細について説明する。図 6 7 2 ( a ) は、本第 1 9 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 6 7 2 ( a ) に示した通り、本第 1 9 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 1 1 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 4 7 1 ( a ) 参照）に対して、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 b H に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 t b が設けられている点、時短付与テーブル 2 0 2 e H に代えて時短付与テーブル 2 0 2 t e が設けられている点、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f H に代えて小当たり種別選択テーブル 2 0 2 t f が設けられている点、および外れ種別選択テーブル 2 0 2 H a に代えて外れ種別選択テーブル 2 0 2 t H a が設けられている点

30

40

## 【 2 2 1 5 】

まず、図 6 7 2 ( b ) を参照して、本第 1 9 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 t b の詳細について説明する。図 6 7 2 ( b ) は、この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 t b の規定内容を示した図である。図 6 7 2 ( b ) に示した通り、本第 1 9 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 t b には、第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり A 6 2、および大当たり B 6 2 の 2 種類が規定されており、第 2 特別図柄の大当たり種別として大当たり C 6 2 の 1 種類が規定されている。図 6 7 2 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 4 」

50

の範囲に対して、「大当たり A 6 2」が対応付けて規定され、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 ~ 9 9」の範囲に対して、「大当たり B 6 2」が対応付けて規定されている。「大当たり A 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 B（第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 5 回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。また、「大当たり B 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、基本的に、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 A（第 2 特別図柄の抽選機会が最大で 2 回与えられる時短状態）に設定される大当たり種別である。このため、ラウンド数の面では「大当たり A 6 2」と「大当たり B 6 2」とに差が無いが、大当たり終了後の遊技状態の面では、「大当たり A 6 2」の方が有利な第 2 特別図柄の抽選機会を「大当たり B 6 2」よりも 2 回分多く付与され得るため、「大当たり A 6 2」は、「大当たり B 6 2」よりも有利度合いが高い大当たり種別である。

10

#### 【 2 2 1 6 】

第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る「0 ~ 9 9」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A 6 2」および「大当たり B 6 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ 5 個および 9 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たり A 6 2」、「大当たり B 6 2」に当選する割合は、それぞれ 5 % および 9 5 % である。よって、通常状態において第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、比較的低確率（5 % の割合）で有利度合いが高い時短状態 B が設定され、比較的高確率（9 5 % の割合）で有利度合いが低い時短状態 A が設定される。なお、これは通常状態に限った話であり、時短状態において「大当たり A 6 2」または「大当たり B 6 2」に当選した（大当たりが開始された）場合は、時短リミット回数に到達していないことを条件として、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される。また、図 6 7 2（b）に示した通り、第 2 特別図柄の大当たり種別として、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、「大当たり C 6 2」が対応付けて規定されている。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る全範囲に「大当たり C 6 2」が対応付けられているため、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、必ず「大当たり C 6 2」が決定される。この「大当たり C 6 2」は、ラウンド数が 4 ラウンドであり、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 C に設定される大当たり種別である。ラウンド数は他の大当たりと共通であるが、大当たり終了後の遊技状態が最も有利度合いが高い時短状態 C に設定されるため、全ての大当たり種別の中で最も有利な大当たり種別である。

20

30

#### 【 2 2 1 7 】

なお、これらの「大当たり A 6 2」～「大当たり C 6 2」に加えて、本第 1 9 制御例では「大当たり D 6 2」も設けられている。「大当たり D 6 2」は、小当たりに当選し、小当たり種別として小当たり B 6 2、または小当たり D 6 2 が決定されて、当該小当たり B 6 2、D 6 2 の小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 e 3 を通過した場合に当選する大当たり種別であり、大当たり終了後の遊技状態が、基本的に時短状態 B に設定される 4 ラウンド大当たりである。なお、時短状態において「大当たり D 6 2」に当選した場合は、他の大当たり種別と同様に、時短リミット回数に到達していないことを条件として時短状態 B が設定される。次に、図 6 7 3（a）を参照して、本第 1 9 制御例における時短付与テーブル 2 0 2 t e の詳細について説明する。この時短付与テーブル 2 0 2 t e は、上述した第 1 1 制御例における時短付与テーブル 2 0 2 e H（図 4 7 2（a）参照）と同様に、時短状態を設定する際に、当該時短状態の設定契機に応じた時短状態の終了条件を設定するために参照されるデータテーブルである。図 6 7 3（a）は、この時短付与テーブル 2 0 2 t e の規定内容を示した図である。

40

#### 【 2 2 1 8 】

図 6 7 3（a）に示した通り、本第 1 9 制御例における時短付与テーブル 2 0 2 t e には、大当たり種別毎に、時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値が対応付けられて規定されている。なお、図 6 7 3（a）に示した通り、本第 1 9 制御例では、時短終了条件の成立有無を判定するためのカウンタとして、上述した第 1 1 制御

50

例と同様に、時短カウンタ203hと、小当たりカウンタ203sと、特図2カウンタ203tと、規定保留球数カウンタ203kaと、の4つが設けられている。時短カウンタ203hは、時短状態が設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第1終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、小当たりカウンタ203sは、時短状態が設定された後で実行された小当たり遊技の回数に対応する終了条件（第2終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、特図2カウンタ203tは、時短状態が設定された後で実行された第2特別図柄の抽選回数に対応する終了条件（第3終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタであり、規定保留球数カウンタ203kaは、時短状態の最後の変動表示の実行中に貯まった第2特別図柄の保留球の個数に対応する終了条件（第4終了条件）の成立有無を判別（判定）するためのカウンタである。図673(a)に示した通り、本第19制御例では、大当たり種別として「大当たりA62」～「大当たりD62」の4種類が設けられており、時短付与テーブル202teには、各大当たり種別に対して、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tの値、および規定保留球数カウンタ203kaの値（即ち、第1から第4終了条件）が対応付けて規定されている。

10

#### 【2219】

図673(a)に示した通り、大当たり種別として「大当たりA62」および「大当たりD62」のいずれかに対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ203hの値「10」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「2」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たりA62」および「大当たりD62」のいずれかに当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数10回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第2特別図柄の抽選回数2回が設定され、第4終了条件として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数65535個が設定されている。つまり、時短状態Bに設定される。この時短状態Bにおいて継続的に右打ちを行い続け、1回目の第2特別図柄の抽選が外れとなり、2回目（即ち、時短最終変動）の第2特別図柄の抽選結果が外れBになった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、時短状態Bが開始されてから時短内に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化するまでに最大で6回の第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。一方で、1回目の第2特別図柄の抽選が外れとなり、2回目の第2特別図柄の抽選結果が外れAになった場合は、時短最終変動が終了するまで時短回数が更新されないため、時短状態Bが開始されてから時短内に獲得した全ての第2特別図柄の保留球を消化するまでに最大で6回の第2特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態Bに移行した後、2回目の第2特別図柄の抽選結果が外れBであるか否かに応じて、第2特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れBとならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【2220】

一方、図673(a)に示した通り、「大当たりA62」および「大当たりD62」のいずれかに当選した時点の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ203hの値「100」、小当たりカウンタ203sの値「1」、特図2カウンタ203tの値「100」、および規定保留球数カウンタ203kaの値「65535」がそれぞれ規定されている。このため、時短状態において「大当たりA62」および「大当たりD62」のいずれかに当選した場合は、第1終了条件として、特別図柄の変動回数100回が設定され、第2終了条件として小当たり遊技の実行回数1回が設定され、第3終了条件として、第2特別図柄の抽選回数100回が設定され、第4終了条件として、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数65536個が設定されている。つまり、時短状態Cに設定される。時短状態Cでは、大当たり又は実質的に大当たりが確定する小当たり約1/3の確率で当選するため、時短状態の最終変動まで時短状態が継続する可能性はほぼ無く、第2終了条件、または大当たり当選に基づいて時短状態が終了される。

40

50

## 【 2 2 2 1 】

また、図 6 7 3 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり B 6 2」に対しては、当選時の遊技状態が通常状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「1」がそれぞれ規定されている。このため、通常状態において「大当たり B 6 2」に当選した場合は、第 1 終了条件として、特別図柄の変動回数 1 0 回が設定され、第 2 終了条件として小当たり遊技の実行回数 1 回が設定され、第 3 終了条件として、第 2 特別図柄の抽選回数 1 回が設定され、第 4 終了条件として、時短最終変動における第 2 特別図柄の保留球数 1 個が設定されている。つまり、時短状態 A に設定される。この時短状態 A において継続的に右打ちを行い続け、1 回目（即ち、時短最終変動）の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、時短最終変動において変動開始タイミングで時短回数が減算されることで時短状態が終了されるため、外れ A 変動中に 1 個の第 2 特別図柄の保留球も獲得できずに時短状態が終了される。つまり、時短状態 B が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに 1 回しか第 2 特別図柄の抽選を実行させることができない。これに対し、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ A になった場合は、時短最終変動が終了するか、規定の第 2 特別図柄の保留球数（1 個）に到達するまで時短回数が更新されないため、最終変動において追加で 1 個の第 2 特別図柄の保留球を獲得することができ、時短状態 A が開始されてから時短内に獲得した全ての第 2 特別図柄の保留球を消化するまでに最大で 2 回の第 2 特別図柄の抽選を実行させることが可能となる。よって、時短状態 A に移行した後、1 回目の第 2 特別図柄の抽選結果が外れ B であるか否かに応じて、第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせることができるので、外れ B とならないことを強く期待させる遊技性を実現することができる。

10

20

## 【 2 2 2 2 】

一方、図 6 7 3 ( a ) に示した通り、「大当たり B 6 2」当選時の遊技状態が時短状態である場合に、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。つまり、「大当たり A 6 2」や「大当たり D 6 2」と同様に、時短状態 C が設定される。また、図 6 7 3 ( a ) に示した通り、大当たり種別として「大当たり C 6 2」に対しては、当選時の遊技状態によらず、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0」、小当たりカウンタ 2 0 3 s の値「1」、特図 2 カウンタ 2 0 3 t の値「1 0 0」、および規定保留球数カウンタ 2 0 3 k a の値「6 5 5 3 5」がそれぞれ規定されている。つまり、時短状態において「大当たり A 6 2」や「大当たり B 6 2」や「大当たり D 6 2」に当選した場合と同様に、時短状態 C が設定される。このように、本第 1 9 制御例では、第 1 1 制御例と同様に、通常状態において大当たりで当選した場合に、大当たり種別に応じて、時短状態 A ~ C のいずれかが設定される一方で、時短状態において大当たりで当選した場合には、大当たり種別によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な時短状態 C に設定されるように構成している。これにより、通常状態において直接または小当たり経由で大当たりで当選した場合は、大当たりの種別に注目して遊技を行わせることができる。また、時短状態において大当たりで当選した場合は、ほぼ（95%の割合で）、最も有利な時短状態 C が設定されるため、遊技者に対して安心感を抱かせながら遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、時短状態 C において大当たりで当選したとしても、時短リミット回数に到達していれば、大当たり終了後の遊技状態が通常状態に設定される。また、時短状態 C において小当たり D 6 2 に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりが終了されて通常状態において大当たり D 6 2 の実行が設定されるため、大当たり D 6 2 の終了後の遊技状態が時短状態 B 6 2 に設定される。即ち、時短リミット回数に未到達であるか否かにかかわらず、有利度合いが比較的低い時短状態に転落（格下げ）されてしまう。

30

40

## 【 2 2 2 3 】

次に、図 6 7 3 ( a ) を参照して、本第 6 2 御例における小当たり種別選択テーブル 2 0 2 t f の詳細について説明する。この小当たり種別選択テーブル 2 0 2 t f は、上述し

50

た第11制御例における小当たり種別選択テーブル202fH(図472(b)参照)と同様に、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に小当たり種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図673(b)は、この小当たり種別選択テーブル202tfの規定内容を示した図である。図673(b)に示した通り、小当たり種別カウンタC5の値が「0~43」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりA62」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「44~84」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりB62」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「85~94」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりC62」が対応付けて規定されており、小当たり種別カウンタC5の値が「95~99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たりD62」が対応付けて規定されている。ここで、

「小当たりA62」~「小当たりD62」は、全て、小当たり遊技の実行中に右打ちを行い続けるだけで、容易に特定領域650e3へと遊技球を入球させることができる小当たり種別であり、「小当たりA62」、および「小当たりC62」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりC62に当選する一方で、「小当たりB62」、および「小当たりD62」において特定領域650e3へと遊技球が入球した場合は大当たりD49に当選するように構成されている。

10

#### 【2224】

大当たりC62は、上述した通り、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別であり、大当たりD62は、通常状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される一方で、時短状態において当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定される大当たり種別である。また、いずれの大当たりも、大当たりのラウンド数が4ラウンドである。よって、大当たりC62の方が大当たりD62よりも有利度合いが高くなるので、通常状態において当選する小当たりとしては、小当たりA62および小当たりC62の方が、小当たりB62および小当たりD62よりも有利度合いが高くなる。また、時短状態C(ループボーナスモード)では、小当たりA62、B62に当選した場合に、時短リミット回数に到達していないことを条件として大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定され、小当たりC62に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Cに設定され、小当たりD62に当選した場合には、時短リミット回数がクリアされた上で大当たり終了後の遊技状態が時短状態Bに設定される。つまり、小当たりC62および小当たりD62に当選した場合は、小当たり遊技の開始時に小当たりカウンタ203sの値が減算されて時短状態が終了される(他の小当たり種別では、V入賞が発生して大当たり遊技の実行を設定した後で時短状態が終了される)。言い換えれば、時短状態Cにおいて小当たりC62、D62に当選し、V入賞が発生して実行が設定された大当たりは、通常状態において当選した(実行が設定された)大当たりとして取り扱われ、時短リミット回数(時短リミットカウンタ203kbのカウント値)がリセットされる。これにより、ループボーナスモードにおいて小当たりC62に当選した場合は、他の小当たりよりも有利度合いが高くなる。一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりD62に当選した場合は、時短状態Cへと移行し得ないため、有利度合いが低くなる。

20

30

40

#### 【2225】

また、「小当たりA62」および「小当たりB62」は、第1タイミング(変動停止タイミング)で時短回数(時短カウンタ203h、特図2カウンタ203t)が更新(減算)される種別の小当たりであり、「小当たりC62」、および「小当たりD62」は、第2タイミング(変動開始タイミング)で時短回数(時短カウンタ203h、特図2カウンタ203t)が更新(減算)される種別の小当たりである。つまり、時短状態Aや時短状態Bの最終変動で小当たりA62や小当たりB62になると、後述する外れAになった場合と同様に、第2特別図柄の保留球を最大限貯めることができる。一方、小当たりC62や小当たりD62になると、後述する外れBになった場合と同様に、貯めることができる第2特別図柄の保留球数が少なくなる。よって、小当たり種別に応じて、時短状態Aや時

50

短状態 B における有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、時短最終変動において変動開始タイミングで時短状態が終了された場合に、外れの可能性も小当たりの可能性もあるように構成することで、変動開始タイミングで時短状態が終了されたとしても、当該変動において小当たり C 6 2 や小当たり D 6 2 に当選していることを遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【 2 2 2 6 】

小当たり種別カウンタ C 5 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「小当たり A 6 2」、「小当たり B 6 2」、「小当たり C 6 2」、および「小当たり D 6 2」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ 4 4 個、4 1 個、1 0 個、および 5 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に「小当たり A 6 2」、「小当たり B 6 2」、「小当たり C 6 2」、および「小当たり D 6 2」が決定される割合は、それぞれ 4 4 % ( 4 4 / 1 0 0 )、4 1 % ( 4 1 / 1 0 0 )、1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 )、および 5 % ( 5 / 1 0 0 ) である。つまり、大当たり C 6 2 に対応する小当たり（小当たり A 6 2 , C 6 2）の合算の割合は 5 4 % となり、大当たり D 6 2 に対応する小当たり（小当たり B 6 2 , D 6 2）の合算の割合は 4 6 % となる。また、時短回数の更新タイミングが第 1 タイミングに設定される小当たり（小当たり A 6 2 , B 6 2）の合算の割合は 8 5 % となり、時短回数の更新タイミングが第 2 タイミングに設定される小当たり（小当たり C 6 2 , D 6 2）の合算の割合は 1 5 % となる。次に、図 6 7 4 を参照して、本第 1 9 制御例における外れ種別選択テーブル 2 0 2 t H a の詳細について説明する。この外れ種別選択テーブル 2 0 2 t H a は、特別図柄の抽選で外れとなった場合に外れ種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図 6 7 4 は、この外れ種別選択テーブル 2 0 2 t H a の規定内容を示した図である。図 6 7 4 に示した通り、第 1 特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタ C 7 の取り得る全範囲（「 0 ~ 9 9 」の範囲）に対して、外れ種別として「外れ A」が対応付けて規定されている。この「外れ A」は、変動停止時に時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t や時短カウンタ 2 0 3 h）が減算される外れ種別である。

#### 【 2 2 2 7 】

また、図 6 7 4 に示した通り、第 2 特別図柄の完全外れ種別として、外れ種別カウンタ C 7 の値が「 0 ~ 9 7 」の範囲に、外れ種別として「外れ A」が対応付けて規定され、「 9 8 , 9 9 」の範囲に、外れ種別として「外れ B」が対応付けて規定されている。この「外れ B」は、変動開始時に時短回数（特図 2 カウンタ 2 0 3 t や時短カウンタ 2 0 3 h）が減算される外れ種別であるため、時短回数が 1 回に設定される（特図 2 カウンタ 2 0 3 t が 1 に設定される）時短状態 A や時短回数が 2 回に設定される（特図 2 カウンタ 2 0 3 t が 2 に設定される）時短状態 B において、時短最終変動で特別図柄の抽選結果が外れ B になった場合は、第 2 タイミング（変動開始タイミング）で時短状態が終了され、時短最終変動の間に第 2 特別図柄の保留球を貯める機会が得られなくなる。よって、特に、時短状態 A や時短状態 B において時短最終変動における第 2 特別図柄の抽選が外れ B であるか、それ以外の抽選結果であるかによって、遊技者の有利度合いが大幅に変わるので、外れの種別にも注目して遊技を行わせることができる。外れ種別カウンタ C 7 の取り得る「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、第 2 特別図柄の「外れ A」、および「外れ B」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）がそれぞれ 9 8 個、および 2 個であるので、第 2 特別図柄の抽選で外れとなった場合に「外れ A」、および「外れ B」が決定される割合は、それぞれ 9 8 % ( 9 8 / 1 0 0 )、および 2 % ( 2 / 1 0 0 ) である。上述した通り、小当たり当選時に第 2 タイミングで時短回数が更新される（小当たり C 6 2 , D 6 2 のいずれかが決定される）割合は 1 5 % である一方で、外れとなった場合に第 2 タイミングで時短回数が更新される（外れ B が決定される）割合は 2 % であるため、時短最終変動において第 2 タイミングで時短回数が更新された場合に、小当たりである期待感を遊技者に対してより強く抱かせることができる。よって、第 2 特別図柄の保留球を貯



める機会が第1タイミングで時短回数が更新される抽選結果に比較して少なくなったとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを維持することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【2228】

次に、図675を参照して、本第19制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図675は、本第19制御例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図675に示した通り、本第19制御例におけるRAM223は、上述した第11制御例におけるRAM223の構成(図473参照)に対して、ループ回数カウンタ223tHaが追加されている点、および残当たり回数カウンタ223kb、残突破回数カウンタ223Haが削除されている点で相違している。ループ回数カウンタ223tHaは、ループボーナスモードへと移行した後における大当たりの当選回数を示すカウンタである。このループ回数カウンタ223tHaのカウンタ値に応じて、見た目上の大当たりのラウンド数を設定する。即ち、本第19制御例では、ループボーナスモードに移行してからループボーナスモードが終了されるまでを1の大当たりかのように見せる演出を実行する構成としている。このため、大当たりのラウンド数を設定する際は、ループボーナスモード中に既に終了された大当たりの回数と、実際の大当たりのラウンド数とを加味したラウンド数を設定する(実際のラウンド数+既に終了された大当たりの回数×4を見かけ上のラウンド数として設定する)構成としている。これにより、1の大当たりであるかのように遊技者に対して思わせ易くすることができるので、より好適な演出態様を実現することができる。

10

20

#### 【2229】

<第19制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図676から図678を参照して、本第19制御例における主制御装置110のMPU201により実行される制御処理について説明する。まず、図676を参照して、本第19制御例における特別図柄判定処理(S211K)の詳細について説明する。この特別図柄判定処理(S211K)は、上述した第11制御例における特別図柄判定処理(図474参照)に代えて実行される処理であり、特別図柄判定処理(図474参照)と同様に、特別図柄の抽選を実行するための処理である。図676は、この特別図柄判定処理(S211K)の内容を示したフローチャートである。この第19制御例における特別図柄判定処理(図676参照)のうち、S301~S305の各処理では、それぞれ上述した第11制御例における特別図柄判定処理(図474参照)のS301~S305の各処理と同一の処理が実行される。また、本第19制御例における特別図柄判定処理(図676参照)では、S303の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合に(S303:No)、外れ時の各種設定を行うための外れ時処理を実行し(S311K)、本処理を終了する。この外れ時処理(S311K)の詳細について、図677を参照して説明する。図677は、外れ時処理(S311K)を示すフローチャートである。この外れ時処理(S311K)は、上述した第11制御例における外れ時処理(図475参照)に代えて実行される処理であり、外れ時処理(図475参照)と同様に、外れ種別を決定して外れ種別に応じた制御を行うための処理である。

30

40

#### 【2230】

この第19制御例における外れ時処理(図677参照)のうち、S331G~S341Gの各処理では、それぞれ上述した第11制御例における外れ時処理(図475参照)のS331G~S341Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第19制御例における外れ時処理(図677参照)では、まず、抽選結果が小当たりであるかを判別し(S321K)、抽選結果が小当たりであると判別した場合は(S321K:Yes)、特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し(S322K)、小当たり種別カウンタC5の値に基づいて小当たり種別選択テーブル202tf(図673(b)参照)から対応する小当たり種別を特定し、当該小当たり種別に対応する図柄を第1図柄表示装置に表示する小当たり図柄としてセットする(S323K)。S323Kの処理が終了すると、次いで、小当たり種別が小当たりB62又はD62であるかを判別する(S324K)。S324Kの処

50

理において、小当たり種別が小当たり B 6 2 , D 6 2 のいずれでもないとは判別した場合には ( S 3 2 4 K : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 2 4 K の処理において、小当たり種別が小当たり B 6 2 又は D 6 2 のいずれかであると判別した場合には ( S 3 2 4 K : Y e s )、次いで、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかを判別する ( S 3 2 5 K )。S 3 2 5 K の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 3 2 5 K : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 2 5 K の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 3 2 5 K : Y e s )、処理を S 3 3 5 G へと移行させることにより、時短カウンタ 2 0 3 h や特図 2 カウンタ 2 0 3 t の更新を設定する。つまり、第 1 タイミング ( 変動開始タイミング ) での時短回数の更新を設定する。これに対し、S 3 2 1 K の処理において、抽選結果が小当たりではないとは判別した場合は ( S 3 2 1 K : N o )、処理を S 3 3 1 G へと移行する。

#### 【 2 2 3 1 】

この外れ時処理 ( 図 6 7 7 参照 ) を実行することにより、外れ B、小当たり B 6 2、および小当たり D 6 2 のいずれかとなった場合に、第 1 タイミング ( 変動開始タイミング ) で時短回数の更新をすることができるので、時短状態 A や時短状態 B の時短最終変動において、第 1 タイミング ( 変動開始タイミング ) で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなる第 1 の状況と、第 1 タイミングよりも遅い第 2 タイミング ( 変動停止タイミング ) で時短状態が終了されることにより、時短最終変動中に第 2 特別図柄の保留球を貯め易くなる第 2 の状況と、を成立させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、本第 1 9 制御例における小当たり時短更新処理 ( S 6 1 1 K ) の詳細について説明する。この小当たり時短更新処理 ( S 6 1 1 K ) は、上述した第 1 1 制御例における小当たり時短更新処理 ( 図 4 7 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、小当たり時短更新処理 ( 図 4 7 7 参照 ) と同様に、小当たり当選に基づいて時短終了条件を判定するための各種カウンタ値を更新すると共に、時短終了条件が成立したと判定した場合に時短状態を終了させるための処理である。図 6 7 8 は、この小当たり時短更新処理 ( S 6 1 1 K ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 9 制御例における小当たり時短更新処理 ( 図 6 7 8 参照 ) のうち、S 7 0 1 ~ S 7 0 4、S 7 0 6、S 7 1 2 A および S 7 1 3 A の各処理では、それぞれ上述した第 1 1 制御例における小当たり時短更新処理 ( 図 4 7 7 参照 ) の S 7 0 1 ~ S 7 0 4、S 7 0 6、S 7 1 2 A および S 7 1 3 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 9 制御例における小当たり時短更新処理 ( 図 6 7 8 参照 ) では、S 7 0 1 の処理において、小当たり当選であると判別した場合には ( S 7 0 1 : Y e s )、次いで、ループボーナスモードであるかを判別し ( S 7 1 1 K )、ループボーナスモードであると判別した場合には ( S 7 1 1 K : Y e s )、小当たり C 6 2 又は D 6 2 であるかを判別する ( S 7 1 2 K )。

#### 【 2 2 3 2 】

S 7 1 2 K の処理において、小当たり C 6 2 又は D 6 2 ではないとは判別した場合には ( S 7 1 2 K : N o )、処理を S 7 1 2 A へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングでは時短状態を終了させず、V 入賞を検出して大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させるための制御を行う。一方、S 7 1 2 K の処理において、小当たり C 6 2 又は D 6 2 であると判別した場合には ( S 7 1 2 K : Y e s )、処理を S 7 0 2 へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御 ( 大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御 ) を実行する。これに対し、S 7 1 1 K の処理において、ループボーナスモードではないとは判別した場合には ( S 7 1 1 K : N o )、処理を S 7 0 2 へと移行する。即ち、小当たり遊技の開始タイミングで時短状態を終了させるための制御 ( 大当たり遊技の実行を設定するよりも前に時短状態が終了した状態とさせるための制御 ) を実行する。

#### 【 2 2 3 3 】

この小当たり時短更新処理 ( 図 6 7 8 参照 ) を実行することにより、ループボーナスモ

ード（時短状態C）以外の状態で小当たりに当選した場合、およびループボーナスモードで小当たりC62、D62のいずれかに当選した場合は、小当たり開始時に時短状態を終了させることで大当たりの実行を設定する時点が通常状態となるように制御できる一方で、ループボーナスモードにおいて小当たりA62、B62に当選した場合は、大当たり遊技の実行を設定するまで時短状態を継続させることができる。即ち、ループボーナスモード以外の遊技状態（通常状態、時短状態A、および時短状態B）で小当たりに当選するよりも、ループボーナスモードにおいて小当たりに当選した方が、大当たり終了後にループボーナスモードに設定される割合を大幅に高くすることができる。具体的には、ループボーナスモードでは小当たりA62、C62のどちらかとなった場合にのみループボーナスモードへと移行するため、ループボーナスモードへの移行割合が54%に過ぎない一方で、ループボーナスモードでは、小当たりD62以外の小当たりとなった場合にループボーナスモードをループするため、ループボーナスモードのループ割合が95%まで上昇する構成とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2234】

<第19制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図679から図686を参照して、本第19制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図679を参照して、本第19制御例（第9制御例）におけるコマンド判定処理（図400）の一処理である入賞情報コマンド処理（S3211K）の詳細について説明する。図679は、この入賞情報コマンド処理（S3211K）を示すフローチャートである。この第19制御例における入賞情報コマンド処理（図679参照）のうち、S5801A、およびS5807A～S5810Aの各処理では、それぞれ上述した第11制御例における入賞情報コマンド処理（図478参照）のS5801A、およびS5807A～S5810Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第19制御例における入賞情報コマンド処理（図679参照）では、S5801Aの処理を実行した後、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態A）であるか否かを判別し（S5811K）、チャンスモードであると判別した場合には（S5811K：Yes）、チャンスモードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するためのチャンスモード時処理を実行し（S5812K）、処理をS5810Aへと移行する。なお、このチャンスモード時処理（S5812K）の詳細については、図680を参照して後述する。一方、S5811Kの処理において、現在の遊技状態がチャンスモード（時短状態A）ではないと判別した場合には（S5811K：No）、次いで、現在の遊技状態が時短モード（時短状態B）であるか否かを判別し（S5813K）、時短モードであると判別した場合には（S5813K：Yes）、時短モードにおいて始動入賞を検出した場合に対応する演出を設定するための時短モード時処理を実行し（S5814K）、処理をS5810Aへと移行する。なお、この時短モード時処理（S5814K）の詳細については、図681を参照して後述する。

20

30

#### 【2235】

これに対し、S5813Kの処理において、現在の遊技状態が時短モードではないと判別した場合には（S5813K：No）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態C）であるか否かを判別し（S5815K）、ループボーナスモードであると判別した場合には（S5815K：Yes）、保留球数に応じて継続メーターKMのメーター量を更新し（S5816K）、処理をS5810Aへと移行する。具体的には、今回の始動入賞によって第2特別図柄の保留球数が1個になった場合は継続メーターKMのメーター量を25%に設定し、第2特別図柄の保留球数が2個になった場合は継続メーターKMのメーター量を50%に設定し、第2特別図柄の保留球数が3個になった場合は継続メーターKMのメーター量を75%に設定し、第2特別図柄の保留球数が4個になった場合は継続メーターKMのメーター量を100%に設定する。これらに対し、第1特別図柄の始動入賞を検出した場合は、継続メーターKMのメーター量に変更されずに維持される。一方、S5815Kの処理において、ループボーナスモードではないと判別した場合には（S

40

50

5 8 1 5 K : N o )、処理を S 5 8 0 7 A へと移行する。この入賞情報コマンド処理 ( 図 6 7 9 参照 ) によって継続メーター K M を更新することにより、ループボーナスモードにおいて継続メーター K M のメーター量を 1 0 0 % に維持しようとする遊技者に対して積極的に右打ちを行わせ続けることができる。よって、ループボーナスモードにおいて大当たり当選時に第 2 特別図柄の保留球が上限個数まで貯まった状態となる可能性をより高めることができるので、大当たり当選時に時短リミット回数に到達して通常状態 B ( 引き戻しモード ) へと移行する際に、保留球数が上限個数となっている可能性をより高めることができる。よって、通常状態 B に移行した時点の保留球数が少なくなってしまう、遊技者に対して損をさせてしまうことを抑制することができる。

#### 【 2 2 3 6 】

次に、図 6 8 0 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理 ( 図 6 7 9 参照 ) の一処理であるチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) について説明をする。図 6 8 0 は、このチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) の内容を示したフローチャートである。このチャンスモード時処理 ( S 5 8 1 2 K ) では、まず、攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a ( 図 3 8 8 ( b ) 参照 ) を読み出して ( S 5 8 3 1 K )、その読み出した攻撃アイコン選択テーブル 2 2 2 k a を参照して、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第 1 演出カウンタ 2 2 3 f 1 の値とに合ったアイコン種別を決定し ( S 5 8 3 2 K )、次いで、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであるかを判別する ( S 5 8 3 3 K )。S 5 8 3 3 K の処理において、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 8 3 3 K : N o )、チャンスモードに移行した後、最初の始動入賞を検出したことを意味するため、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c をオンに設定し ( S 5 8 3 4 K )、処理を S 5 8 3 5 K へと移行する。S 5 8 3 5 K の処理では、今回検出した始動入賞が外れ B、小当たり C、D のいずれかに対応する入賞情報であるか ( 即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果であるか ) を判別し ( S 5 8 3 5 K )、外れ B、小当たり C、D のいずれかに対応する入賞情報ではない ( 即ち、変動停止タイミングで時短回数が更新される抽選結果である ) と判別した場合には ( S 5 8 3 5 K : N o )、連撃演出の報知を設定し ( S 5 8 3 6 K )、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定する ( S 5 8 3 8 K )。次いで、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し ( S 5 8 3 9 K )、本処理を終了する。一方、S 5 8 3 5 K の処理において、外れ B、小当たり C、D のいずれかに対応する入賞情報である ( 即ち、変動開始タイミングで時短回数が更新される抽選結果である ) と判別した場合には ( S 5 8 3 5 K : Y e s )、一撃演出の報知を設定し ( S 5 8 3 7 K )、本処理を終了する。なお、図示については省略したが、これらの処理は第 2 特別図柄の始動入賞に対して行われ、第 1 特別図柄の始動入賞に対しては特段の演出の設定は行われない。

#### 【 2 2 3 7 】

これに対し、S 5 8 3 3 K の処理において、初回入賞済フラグ 2 2 3 H c がオンであると判別した場合には ( S 5 8 3 3 K : Y e s )、時短最終変動において追加で第 2 特別図柄の保留球を獲得したことを意味するため、処理を S 5 8 3 8 K へと移行して、連撃演出における 2 回目の攻撃に対応する攻撃アイコンを報知する演出を実行する。このチャンスモード時処理 ( 図 6 8 0 参照 ) を実行することにより、時短回数が 1 回のチャンスモード ( 時短状態 A ) における初回の始動入賞を検出した場合に、当該始動入賞が、第 1 タイミング ( 変動停止タイミング ) で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるか、第 2 タイミング ( 変動開始タイミング ) で時短回数が更新される抽選結果に対応する始動入賞であるかに応じて演出態様を異ならせることができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図 6 8 1 を参照して、上述した入賞情報コマンド処理 ( 図 6 7 9 参照 ) の一処理である時短モード時処理 ( S 5 8 1 4 K ) について説明をする。図 6 8 1 は、この時短モード時処理 ( S 5 8 1 4 K ) の内容を示したフローチャートである。この時短モード時処理 ( S 5 8 1 4 K ) では、まず、今回の始動入賞が時短モードにおける 1 回目の変動表示の間に検出された ( 若しくは時短モードにおける初回の ) 始動入賞であるか否かを判別し ( S 5 8 5 1 K )、1 回目の変動表示の間に検出された ( 若しく

10

20

30

40

50

は初回の)始動入賞であると判別した場合には(S 5 8 5 1 K : Y e s)、新たな?アイコンの獲得を報知する報知演出を設定し(S 5 8 5 2 K)、処理をS 5 8 5 6 Kへと移行する。一方、S 5 8 5 1 Kの処理において、現在が1回目の変動表示の実行中ではない(即ち、時短最終変動の実行中である)と判別した場合には(S 5 8 5 1 K : N o)、攻撃アイコン選択テーブル2 2 2 k aを読み出し(S 5 8 5 3 K)、入賞情報コマンドにより通知された抽選結果と第1演出カウンタ2 2 3 f 1の値とに応じたアイコン種別を決定する(S 5 8 5 4 K)。次いで、決定したアイコン種別を報知する報知演出を設定し(S 5 8 5 5 K)、決定したアイコン種別に応じて情報格納エリアの情報を更新し(S 5 8 5 6 K)、本処理を終了する。

#### 【2 2 3 8】

この時短モード時処理(図6 8 1参照)を実行することにより、時短モードにおける初回の変動表示が終了するまでは、第2特別図柄の保留球数のみを?アイコンの個数によって遊技者に示唆する構成とし、時短最終変動が開始されてから実際の攻撃方法を遊技者に対して報知することができる。よって、1回目の変動表示中に攻撃方法に遊技者が気をとられてしまい、第2特別図柄の保留球を上限個数まで貯め忘れてしまうことをより確実に防止することができるので、より好適な演出態様を実現することができる。次に、図6 8 2を参照して、本第19制御例における大当たり関連処理(S 3 4 1 1 K)について説明をする。この大当たり関連処理(S 3 4 1 1 K)は、上述した第11制御例における大当たり関連処理(図4 8 0参照)に代えて実行される処理であり、大当たり関連処理(図4 8 0参照)と同様に、主制御装置1 1 0から大当たり関連のコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。図6 8 2は、この大当たり関連処理(S 3 4 1 1 K)を示すフローチャートである。

#### 【2 2 3 9】

この第19制御例における大当たり関連処理(図6 8 2参照)のうち、S 3 6 0 3、S 3 6 0 5、S 3 6 0 6、S 3 6 1 0、S 3 6 1 4および3 6 2 5 Aの各処理では、それぞれ上述した第11制御例における大当たり関連処理(図4 8 0参照)のS 3 6 0 3、S 3 6 0 5、S 3 6 0 6、S 3 6 1 0、S 3 6 1 4および3 6 2 5 Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第19制御例における大当たり関連処理(図6 8 2参照)では、S 3 6 0 3の処理において、主制御装置1 1 0からオープニングコマンドを受信したと判別した場合に(S 3 6 0 3 : Y e s)、大当たり種別とループ回数カウンタ2 2 3 t H aの値とに応じたオープニング演出を決定し(S 3 6 1 1 K)、決定した演出態様に対応する表示用オープニングコマンドを設定する(S 3 6 1 2 K)。S 3 6 1 2 Kの処理では、ループボーナスモードへと移行する大当たりであれば、初回の大当たりの場合にのみループボーナス用のオープニング演出を設定し、ループボーナスモードにおける2回目移行の大当たりについては、ループ回数カウンタ2 2 3 t H aの値に応じたラウンド数の疑似インターバル演出を設定する。また、チャンスモードや時短モードへと移行する種別の大当たりであれば、通常の大当たり演出を設定する。S 3 6 1 2 Kの処理が終了すると、次いで、ループボーナスモードの初回大当たりであるかを判別する(S 3 6 1 3 K)。S 3 6 1 3 Kの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりであると判別した場合には(S 3 6 1 3 K : Y e s)、ループ回数カウンタ2 2 3 t H aに1を設定し(S 3 6 1 4 K)、処理をS 3 6 1 4へと移行する。一方、S 3 6 1 3 Kの処理において、ループボーナスモードの初回大当たりではないと判別した場合には(S 3 6 1 3 K : N o)、S 3 6 1 4 Kの処理をスキップし、処理をS 3 6 1 4へと移行する。また、S 3 6 1 0の処理において、エンディングコマンドを受信したと判別した場合には(S 3 6 1 0 : Y e s)、エンディングコマンド処理を実行し(S 3 6 1 5 K)、処理をS 3 6 1 4へと移行する。このエンディングコマンド処理(S 3 6 1 5 K)の詳細について、図6 8 3を参照して説明する。

#### 【2 2 4 0】

図6 8 3は、このエンディングコマンド処理(S 3 6 1 5 K)の内容を示したフローチャートである。このエンディングコマンド処理(S 3 6 1 5 K)では、まず、ループ回数

10

20

30

40

50

カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値であることを判別し ( S 5 9 1 1 K )、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 5 9 1 1 K : N o )、ループボーナスモード中の ( 若しくはループボーナスモードの初回の ) 大当たりではないことを意味するため、当たり種別に応じたエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 1 2 K )、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 1 K の処理において、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 0 より大きい値である ( 即ち、ループボーナスモード中である ) と判別した場合には ( S 5 9 1 1 K : Y e s )、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 であることを判別し ( S 5 9 1 3 K )、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 であると判別した場合には ( S 5 9 1 3 K : Y e s )、継続確定のエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 1 4 K )、本処理を終了する。一方、S 5 9 1 3 K の処理において、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値が 1 ではないと判別した場合には ( S 5 9 1 3 K : N o )、小当たり D 6 2 経由の大当たりであるかを判別し ( S 5 9 1 5 K )、小当たり D 6 2 経由の大当たり ( 時短モードへと転落する種別の大当たり ) ではないと判別した場合には ( S 5 9 1 5 K : N o )、時短リミットに到達したかを判別する ( S 5 9 1 6 K )。S 5 9 1 6 K の処理において、時短リミットに到達したと判別した場合 ( S 5 9 1 6 K : Y e s )、および、S 5 9 1 5 K の処理において、小当たり D 6 2 経由の大当たりであると判別した場合には ( S 5 9 1 5 K : Y e s )、ループボーナスの収量を設定するためのループボーナス終了処理を実行し ( S 5 9 1 7 K )、本処理を終了する。なお、ループボーナス終了処理 ( S 5 9 1 7 K ) の詳細については、図 6 8 4 を参照して後述する。

10

20

#### 【 2 2 4 1 】

一方、S 5 9 1 6 K の処理において、時短リミットに到達していないと判別した場合には ( S 5 9 1 6 K : N o )、ループ回数カウンタ 2 2 3 t H a の値に 1 を加算し ( S 5 9 1 8 K )、次いで、継続メーターのメーター量が 0 % であることを判別し ( S 5 9 1 9 K )、継続メーターのメーター量が 0 % であると判別した場合には ( S 5 9 1 9 K : Y e s )、終了アイコンのみの継続ジャッジ演出で逆転演出により継続が報知される演出態様を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 2 0 K )、本処理を終了する。これに対し、S 5 9 1 9 K の処理において、継続メーターのメーター量が 0 % ではないと判別した場合には ( S 5 9 1 9 K : N o )、継続が報知される継続ジャッジ演出を伴うエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し ( S 5 9 2 1 K )、本処理を終了する。次に、図 6 8 4 を参照して、上述したエンディングコマンド処理 ( 図 6 8 3 参照 ) の一処理であるループボーナス終了処理 ( S 5 9 1 7 K ) について説明をする。図 6 8 4 は、このループボーナス終了処理 ( S 5 9 1 7 K ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 9 制御例におけるループボーナス終了処理 ( 図 6 8 4 参照 ) のうち、S 5 9 3 1 G ~ S 5 9 3 6 G、S 5 9 4 0 G および 5 9 4 1 G の各処理では、それぞれ上述した第 1 1 制御例における M A X ボーナス終了処理 ( 図 4 8 3 参照 ) の S 5 9 3 1 G ~ S 5 9 3 6 G、S 5 9 4 0 G および 5 9 4 1 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 9 制御例におけるループボーナス終了処理 ( 図 6 8 4 参照 ) が実行されると、まず、小当たり D 6 2 を経由した大当たりであるか否かを判別し ( S 5 9 3 1 K )、小当たり D 6 2 経由の大当たりであると判別した場合は ( S 5 9 3 1 K : Y e s )、継続ジャッジ演出において終了が報知された後で、終了後の状態が時短モードに設定されることを報知する演出態様のエンディング演出に決定して ( S 5 9 3 2 K )、処理を S 5 9 4 1 G へと移行する。

30

40

#### 【 2 2 4 2 】

一方で、S 5 9 3 1 K の処理において、今回の大当たりが小当たり D 6 2 経由の大当たりではないと判別した場合は ( S 5 9 3 1 K : N o )、処理を S 5 9 3 1 G へと移行して、大当たり終了後の通常状態 B において消化される第 2 特別図柄の各保留球の先読み結果に応じた攻撃アイコンを報知する演出を設定する。また、本第 1 9 制御例におけるループボーナス終了処理 ( 図 6 8 4 参照 ) では、S 5 9 3 6 G の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には ( S 5 9 3 6 G : Y e s )、処理を S 5 9 4 0 G へと移行する。このループボーナス終了処理 ( 図 6 8 4 参照 ) を実行する

50

ことにより、ループボーナス終了後の遊技状態が通常状態 B（引き戻しモード）であるか時短状態 B（時短モード）であるかに応じたエンディング演出の演出態様を設定することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。次に、図 685 を参照して、本第 19 制御例における変動演出設定処理（S4311K）の詳細について説明する。この変動演出設定処理（S4311K）は、上述した第 11 制御例（第 9 制御例）における変動演出設定処理（図 404 参照）に代えて実行される処理であり、変動演出設定処理（図 404 参照）と同様に、特別図柄の変動表示に同期させて実行する第 3 図柄の変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 685 は、この変動演出設定処理（S4311K）を示すフローチャートである。

#### 【2243】

この第 19 制御例における変動演出設定処理（図 685 参照）のうち、S4401、4403、S4421A および S4423A ~ S4426A の各処理では、それぞれ上述した第 11 制御例（第 9 制御例）における変動演出設定処理（図 404 参照）の S4401、4403、S4421A および S4423A ~ S4426A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 19 制御例における変動演出設定処理（図 685 参照）では、S4403 の処理において、今回受信した変動パターンコマンドが第 2 特別図柄に対応する変動パターンコマンドであると判別した場合には（S4403：Yes）、現在の遊技状態がループボーナスモード（時短状態 C）であるかを判別し（S4411K）、ループボーナスモードであると判別した場合には（S4411K：Yes）、処理を S4426A へと移行する。一方、S4411K の処理において、現在の遊技状態がループボーナスモードではないと判別した場合には（S4411K：No）、現在の遊技状態がチャンスモードであるかを判別し（S4412K）、チャンスモードであると判別した場合には（S4412K：Yes）、アイコン情報格納エリア 223ka のデータに応じて、一撃演出又は連撃演出のうち対応する演出態様を設定し（S4413K）、本処理を終了する。これに対し、S4412K の処理において、現在の遊技状態がチャンスモードではないと判別した場合には（S4412K：No）、時短モードであるかを判別し（S4414K）、時短モードであると判別した場合には（S4414K：Yes）、時短モード中演出設定処理を実行し（S4415K）、本処理を終了する。なお、時短モード中演出設定処理（S4415K）の詳細については、図 686 を参照して後述する。一方、S4414K の処理において、時短モードではないと判別した場合には（S4414K：No）、S4423A ~ S4425A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 686 を参照して、上述した変動演出設定処理（図 685 参照）の一処理である時短モード中演出設定処理（S4415K）について説明をする。図 686 は、この時短モード中演出設定処理（S4415K）の内容を示したフローチャートである。

#### 【2244】

この第 19 制御例における時短モード中演出設定処理（図 686 参照）では、まず、今回の変動が時短最終変動であるかを判別し（S4431K）、時短最終変動ではないと判別した場合には（S4431K：No）、攻撃アイコンストック演出（図 668（a）参照）を伴う演出態様を設定し（S4432K）、本処理を終了する。一方、S4431K の処理において、時短最終変動であると判別した場合には（S4431K：Yes）、入賞情報格納エリア 223a のデータを読み出し（S4433K）、攻撃アイコン選択テーブル 222ka（図 388（b）参照）を参照して最も古い入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（S4434K）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 223ka のデータを更新する（S4435K）。S4435K の処理が終了すると、前回判別した入賞情報よりも新しい入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定し（S4436K）、決定した攻撃アイコンに応じてアイコン情報格納エリア 223ka のデータを更新し（S4437K）、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したかを判別する（S4438K）。S4438K の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定していないと判別した場合には（S4438K：No）、処理を S4436K に戻して、以降は、S4438K の処理において全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決

10

20

30

40

50

定したと判別されるまで、S 4 4 3 6 K ~ S 4 4 3 8 K の処理が繰り返される。S 4 4 3 8 K の処理において、全ての入賞情報に対応する攻撃アイコンを決定したと判別した場合には ( S 4 4 3 8 K : Y e s )、決定した攻撃アイコンの種別に応じてアイコン表示領域の表示内容を更新し ( S 4 4 3 9 K )、最も古いアイコンに対応する攻撃方法で攻撃を行う演出態様を設定し ( S 4 4 4 0 K )、本処理を終了する。この時短モード中演出設定 6 2 ( 図 6 8 6 参照 ) を実行することにより、時短モードにおける 1 変動目においては第 2 特別図柄の保留球を上限個数まで貯めさせることができ、2 変動目 ( 即ち、最終変動 ) においてはストックした攻撃アイコンの攻撃種別を遊技者に対して報知することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【 2 2 4 5 】

以上説明した通り、第 1 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 遊技状態 ( 通常状態 ) と、その第 1 遊技状態よりも判別手段の判別 ( 特別図柄の抽選 ) に用いるための判別情報 ( 各種カウンタ値 ) が取得され易くなる第 2 遊技状態 ( 時短状態 ) とのうち、第 2 遊技状態において所定条件が成立した ( 時短最終変動が開始された ) 場合に、第 1 制御 ( 変動開始タイミングで時短回数を更新する制御 ) と、その第 1 制御よりも所定条件が成立した後の所定期間 ( 時短最終変動の変動表示中 ) において、判別情報が取得され易くなる ( 始動入賞を検出し易くなる ) 第 2 制御 ( 変動停止タイミングで時短回数を更新する制御 ) と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を実行可能に構成している。即ち、時短状態において時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) を減算するタイミングを条件に応じて異ならせることにより、同一の時短状態であっても、第 2 特別図柄の保留球の貯め易さを条件に応じて可変させ、同一の時短状態でも条件に応じて実質的な第 2 特別図柄の抽選回数を異ならせる構成としている。より具体的には、時短状態においては、特別図柄の抽選が実行されてから当該抽選結果を示すための変動表示が終了されるまでの間における第 1 タイミングと、その第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングと、のうちいずれか一方のタイミングで時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) を減算する構成とし、第 1 タイミングで時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算された場合は、第 2 タイミングで減算された場合よりも、特別図柄の変動表示の実行中に第 2 特別図柄の保留球が貯め難くなるように構成している。更に詳述すると、本第 1 9 制御例では、特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における完全外れの種別として、外れ A と、外れ B と、の 2 種類を設ける構成とし、時短状態において特別図柄の抽選で完全外れとなつて外れ種別として外れ A が決定された場合には、変動停止タイミング ( 第 1 タイミング ) で時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算される一方で、外れ種別として外れ B が決定された場合には、外れ B を示す変動表示の開始タイミング ( 第 2 タイミング ) で時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が減算されるように構成している。これにより、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が 1 の状態 ( 即ち、時短最終変動 ) で外れ A が決定された場合は、変動表示の終了まで特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることがないため、時短最終変動の実行中に右打ち遊技を行い続けるだけで、第 4 終了条件 ( 第 2 特別図柄の保留球数が規定個数となったことに基づいて成立する終了条件 ) が成立するまで第 2 特別図柄の保留球を貯めることができる。これに対して、残時短回数 ( 特図 2 カウンタ 2 0 3 t のカウンタ値 ) が 1 の状態 ( 即ち、時短最終変動 ) で外れ B が決定された場合は、変動開始時に特図 2 カウンタ 2 0 3 t が減算されることで時短状態が終了されるため、変動表示の実行中は既に通常状態に転落済みの状態となる。言い換えれば、時短最終変動において第 2 特別図柄の保留球を貯めることが極めて困難となるため、第 2 特別図柄の抽選回数を増加させることも困難となる。よって、本第 1 9 制御例では、時短最終変動において特図 2 カウンタ 2 0 3 t の減算タイミングが第 1 タイミング ( 変動停止タイミング ) に設定される場合よりも、第 2 タイミング ( 変動開始タイミング ) に設定された場合の方が、同一の時短状態であっても第 2 特別図柄の抽選回数が少なくなり易くなるので、同一の時短状態であっても有利度合い ( 有利な第 2 特別図柄の抽選の実質的な実行回数 ) を異ならせる斬新な遊技性を実現することができる。

#### 【 2 2 4 6 】



また、本第19制御例では、判別手段の判別（特別図柄の抽選）に用いる判別情報（各種カウンタ値）を特定の数（4個）を上限として、判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段（第2特別図柄保留球格納エリア203b）を設ける構成とし、判別手段の判別結果（特別図柄の抽選結果）を示すための所定の第1演出（時短最終変動に対応する変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様（連撃演出又は一撃演出）を含んで構成される第2演出（冒険者のキャラクタ811と怪獣のキャラクタ821とが戦う演出）を実行する構成としている。即ち、時短状態において最後に実行される特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出において、当該変動表示演出の実行中に追加で貯めることが可能な第2特別図柄の保留球の個数を示唆する演出を実行することにより、時短状態が終了した後において実行可能な第2特別図柄の抽選回数を遊技者に対して示唆可能に構成している。つまり、時短状態が終了した後における有利度合い（有利な第2特別図柄の抽選回数）を示唆する演出を実行可能に構成している。このように構成することで、演出態様から貯められる保留球の個数（時短状態が終了した後における有利度合い）を把握可能な斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

## 【2247】

なお、本第19制御例では、所定期間（時短最終変動）において判別情報（第2特別図柄の保留球）が比較的取得され易い第1制御（保留球を増加させ易い制御）として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行すると共に、判別情報が比較的取得され難い第2制御（保留球を増加させ難い制御）として、時短最終変動の変動開始タイミングで時短回数を更新する制御を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。第1制御として、時短最終変動中に、変動開始から第1期間（例えば、10秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよいし、第2制御として、時短最終変動中に、変動開始から第1期間よりも短い第2期間（例えば、1秒間）が経過したことを契機として時短回数を更新する制御を採用してもよい。また、例えば、時短最終変動における第2特別図柄の保留球数が規定個数以上となったことに基づいて成立する第4終了条件を、第1制御と第2制御とで可変させる構成としてもよい。具体的には、例えば、時短最終変動において第1制御に対応する抽選結果となった場合は、第2特別図柄の保留球数が3個以上となったことに基づいて第4終了条件を成立させるように制御する一方で、第2制御に対応する抽選結果となった場合は、第2特別図柄の保留球数が1個以上となったことに基づいて第4終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。また、例えば、普通図柄の当たり回数が規定回数以上となったことに基づいて成立する第5終了条件を設定する構成とし、時短最終変動において第1制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が3回となったことに基づいて第5終了条件を成立させるように制御する一方で、第2制御に対応する抽選結果となった場合は、普通図柄の当たり回数が1回となったことに基づいて第5終了条件を成立させるように制御する構成としてもよい。これにより、設計の自由度を高めることができる。

20

30

## 【2248】

本第19制御例では、所定の第1演出（時短最終変動における変動表示演出）の実行中に、判別情報記憶手段（第2特別図柄保留球格納エリア203b）に対して記憶させることが可能な判別情報（各種カウンタ値）の数を遊技者が把握可能な特定演出態様（保留球を貯める余地があるか否かを遊技者が認識可能な演出態様）として、時短最終変動において冒険者のキャラクタ811が「一撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることができないことを示唆する一方で、「連撃」の攻撃方法で怪獣のキャラクタ821に対して攻撃を行う演出が実行された場合に、判別情報を追加で記憶させることが可能であることを示唆する構成としていたが、特定演出態様はこれに限られるものではない。例えば、判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な判別情報の個数を数字やメーター量等で視覚的に遊技者に対して報知する演出態様としてもよい。このように構成することで、遊技者に対してより

40

50

分かり易い演出態様を実現することができる。本第19制御例では、時短回数の更新タイミングとして、第1タイミング(変動終了タイミング)と、第2タイミング(変動開始タイミング)と、の2種類のみを設ける構成としていたが、これに限られるものではない。これに加えて例えば、変動終了後の図柄停止期間の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される外れ種別若しくは小当たり種別を設けてもよいし、小当たり遊技の終了タイミングで時短回数を更新する制御が実行される小当たり種別を設ける構成としてもよい。このように構成することで、保留球を貯めることが可能となる期間をより長くすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2249】

本第19制御例では、時短最終変動の開始時に変動種別を判別し、時短回数を即座に更新するか変動終了時に更新するかを決定する構成としていたが、判別のタイミングはこれに限られるものではない。例えば、時短最終変動の開始後、3秒が経過したタイミングで変動種別を判別し、判別情報(第2特別図柄の保留球)が比較的取得され易い第1制御(保留球を増加させ易い制御)として、時短最終変動の変動停止タイミングで時短回数を更新する制御を実行するか、判別情報が比較的取得され難い第2制御(保留球を増加させ難い制御)として、変動種別の判別のタイミングで即座に時短回数を更新する制御を実行するかを決定する構成としてもよい。言い換えれば、時短最終変動の途中で第1制御を実行するか、第2制御を実行するかを判別する構成としてもよい。このように構成することで、判別のタイミングまでは判別情報(第2特別図柄の保留球)を獲得する機会を遊技者に対して与えることができるので、第2制御が実行された場合に遊技者に対して過剰に不利となり過ぎてしまうことを抑制することができる。なお、本第19制御例では、時短最終変動が終了したとしても、第2特別図柄の保留球が全て消化されるまでの間は怪獣のキャラクタ821と戦うバトル演出を継続させ、保留球が全て外れで消化された場合に通常状態への移行を報知する構成としているため、本第19制御例における時短状態終了後の演出は、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出、および遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出の別形態である。

#### 【2250】

本第19制御例では、小当たりとして、実質的に大当たりが確定する(小当たり遊技中に右打ちを行うことで容易にV入賞を発生させることができる)小当たり種別のみを設ける構成としていたが、V入賞を発生させることが困難な小当たり種別(V不可小当たり)を設けてもよい。このように構成することで、小当たりに当選したとしても、大当たりが確定するわけではないので、小当たり種別に注目して遊技を行わせることができる。更に、この場合において、V不可小当たりは、第1タイミング(変動停止タイミング)で時短回数が更新される可能性が高くなる(若しくは確定する)ように構成してもよい。このように構成することで、時短最終変動以外の変動であれば望ましくないV不可小当たりが、時短最終変動では第2特別図柄の保留球をより多く貯めることが可能な有利な抽選結果となるため、時短最終変動であるか否かによって有利度合いが逆転する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、逆に、V不可小当たり(非V小当たり)は第2タイミング(変動開始タイミング)で時短回数が更新される可能性が高くなる(若しくは確定する)ように構成してもよい。つまり、V不可小当たりであるか実質的に大当たりが確定する小当たりであるかによらず、小当たり時に第2タイミング(変動開始タイミング)で時短回数が更新される可能性が高くなる(若しくは確定する)ように構成してもよい。このように構成することで、第2タイミングで時短回数が更新された(一撃の攻撃方法が選択された)場合に、小当たりである可能性が高まるため、実質的に大当たりが確定する小当たりであることをより強く遊技者に対して期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2251】

本第19制御例では、時短状態において特別図柄の抽選結果が外れB、小当たりC62、D62の何れかとなった場合に第2タイミング(変動開始タイミング)で時短回数を更

10

20

30

40

50

新する一方で、上記以外の抽選結果となった場合は第1タイミング(変動停止タイミング)で時短回数を更新する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、抽選結果によらず、時短状態への突入契機となった大当たり種別に応じて、時短状態における時短回数の更新タイミングを第1タイミング(変動停止タイミング)とするか第2タイミング(変動開始タイミング)とするかを異ならせてもよい。このように構成することで、時短状態において時短最終変動が開始されるよりも前に、時短最終変動において貯めることが可能な第2特別図柄の保留球の個数を把握することができるので、時短最終変動における有利度合い(貯めることができる第2特別図柄の保留球数)を示す演出態様をより余裕を持って(最終変動が開始されるよりも前に)設定することができる。よって、時短最終変動の開始時に処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるので、時短最終変動における演出態様をより好適に設定することができる。

10

### 【2252】

#### <第20制御例>

次に図687から図708を参照して、第20制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第20制御例では、特別図柄の変動中に可動手段(可動役物900)を移動させる役物可動演出を実行可能に構成している。詳細な説明は後述するが、役物可動演出が実行されることで、遊技者が視認困難な原点位置に収納されていた可動役物900が、遊技者が視認可能な作動位置へと移動し、実行中の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される可能性が高い状態であることを報知可能に構成している。また、本第20制御例では、役物可動演出中に実行される可動役物900への可動制御を、一連の動作シナリオを設定することによって実行可能に構成している。つまり、予め定められた動作シナリオに従って可動役物900を移動させることができるように構成している。このように構成することで、可動役物900を可動制御している最中における処理負荷を軽減させることができる。ここで、設定された動作シナリオに基づいて可動役物900に対して一連の動作を実行させるように可動制御する場合においては、設定された動作シナリオに基づく可動制御が終了するまで、可動役物900に対して新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。これに対して、本第20制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物900が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成している。つまり、一定期間(例えば、40秒)の動作期間で可動役物900を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、40秒の動作期間を全うすること無く可動役物900への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるという不具合が発生してしまうことを抑制することができる。

20

30

### 【2253】

また、実行中の可動制御を強制的に終了させた後に、新たな可動制御を実行しようとした場合には、可動役物900が様々な位置に位置している状態から新たな可動制御が開始されてしまうため、新たな可動制御を実行する前に強制停止された可動役物900を特定位置(新たな可動制御の開始位置)へと移動させるための可動処理を行わなければならない。可動役物900を可動させるための可動制御の処理負荷が高くなるという問題があった。これに対して、本第20制御例では、可動役物900を特定位置(作動位置)に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物900を移動させるように構成し、可動役物900が特定位置(作動位置)に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物900の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。まず、図687から図689を参照して、可動役物900の構成について説明する。この可動役物900は、変動演出中に駆動手段(駆動モータ905)に

40

50

よって動作されることが可能に構成されている。また、この可動役物 900 は、駆動手段（駆動モータ 905）によって正面視下側に移動されることにより、遊技者から視認困難な位置（原点位置）から視認可能となる位置（作動位置）へと移動させることが可能に構成されている。これにより、変動演出中に可動役物 900 を遊技者から視認可能となる位置（作動位置）に移動させることにより、可動役物 900 を用いた演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2254】

図 687 (a) は、可動役物 900 が原点位置に位置している状態を示した図である。原点位置とは、役物可動演出の開始と終了とのタイミングにおいて可動役物 900 が位置する特定の場所を指す。図 687 (a) に示すように、可動役物 900 が原点位置に位置する場合、可動役物 900 の下端は第 3 図柄表示装置 81 の上端よりも正面視上側に位置する。また、可動役物 900 は可変表示ユニット 80 よりも背面側に配置されているため、可動役物 900 は、原点位置に位置している場合には遊技者から視認困難な状態となる。図 687 (b) は、可動役物 900 が作動位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、作動位置とは、役物可動演出中に実行される第 1 可動制御（進出シナリオ動作）と第 2 可動制御（振動シナリオ動作）と第 3 可動制御（退避シナリオ動作）とのそれぞれの制御の実行期間において、可動役物 900 を位置させることが可能な特定の場所を指す。図 687 (b) に示すように、可動役物 900 が作動位置に位置している場合、可動役物 900 の上端は第 3 図柄表示装置 81 の上端よりも正面視下側に位置する。また、可動役物 900 は、第 3 図柄表示装置 81 よりも前面側に配置されている。即ち、可動役物 900 が作動位置に位置する場合は、可動役物 900 が遊技者から視認可能な状態となる。図 688 に示すように、可動役物 900 は、A 面 900 a、B 面 900 b、C 面 900 c、D 面 900 d を有する直方体で構成された箱形形状の表示面を有している。可動役物 900 は、右側方面 900 e から右方に突出して形成された直方体形状の右突出片 900 R b と、左側方面 900 f から左方に突出して形成された直方体形状の左突出片 900 L b とを有しており、右突出片 900 R b には、可動役物 900 を上下に動作させるためのステッピングモータである駆動モータ 905 が設けられている。左突出片 900 L b は、後述する原点位置センサ 920 と作動位置センサ 930 から投光される光を正面視（図 688 参照）左側の側面で反射することによって、原点位置センサ 920 と作動位置センサ 930 とに検出されることが可能に構成されている。

#### 【2255】

駆動モータ 905 には、ラック 990 と嵌合するピニオンギアである駆動ギア 906 が設けられている。可動役物 900 の右側端部後方には、可動役物 900 が上下動するのに、駆動ギア 906 が嵌合するギア部を有するラックが上下方向に、可動役物 900 の上下可動のストロークよりも長く配置されている。可動役物 900 の左側端部後方には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 991 が、上下可動のストロークよりも長く設けられている。左突出片 900 L b は、支柱 991 を挿通可能に構成されている。このように、左突出片 900 L b に支柱 991 を挿通させることで、なめらかに可動役物 900 を上下に動作させることができる。

#### 【2256】

図 689 (a) ~ (d) は、第 3 図柄表示装置 81 の正面（図 687 参照）に対して直交、且つ左突出片 900 L b を通る平面で、遊技盤 13 を切断して、その断面を第 3 図柄表示装置 81 の正面視（図 687 参照）右側より見た断面図である。遊技盤 13 の背面側には、可動役物 900 を遊技盤 13 の背面側に固定するための駆動ベース体 800 が設けられている。駆動ベース体 800 は、ポリカーボネート等の樹脂で構成されており、遊技盤 13 の開口部と連通する開口を有した額縁形状で構成され、遊技盤 13 の開口部を覆うように背面側に固定されている。駆動ベース体 800 には、支柱 991 やラック 990 が固定されており、可動役物 900 が正面視上下方向に駆動されることが可能に保持されている。駆動ベース体 800 の背面側には、第 3 図柄表示装置 81 が取り付けられる。駆動ベース体 800 の正面視上部には、投受光器を有する反射型のセンサである原点位置セン

サ 9 2 0 が設けられ、駆動ベース体 8 0 0 の正面視下部には、原点位置センサ 9 2 0 と同種のセンサで構成される作動位置センサ 9 3 0 が設けられている。原点位置センサ 9 2 0 は、投光部から第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視（図 6 8 7 参照）右方向へ水平に投光された光が左突出片 9 0 0 L b に反射されて、受光部が左突出片 9 0 0 L b に反射された光を受光することにより、オフからオンの状態となる。即ち、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なる位置に位置している期間は、原点位置センサ 9 2 0 がオンの状態を維持しており、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重ならない位置に位置している期間は、原点位置センサ 9 2 0 がオフの状態を維持している。作動位置センサ 9 3 0 については、設置された場所が異なる点を除いて、原点位置センサ 9 2 0 と同様であるため、説明を省略する。

10

## 【 2 2 5 7 】

つまり、本第 2 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて用いられる原点位置センサ 9 2 0 、及び作動位置センサ 9 3 0 は、可動役物 9 0 0 の位置を検知するための検知手段として用いられる。なお、本第 2 0 制御例では、上述した通り、可動役物 9 0 0 の位置のみを検知手段により検知可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物 9 0 0 の進行方向も検知可能に構成しても良く、例えば、作動位置センサ 9 3 0 の検出範囲と一部が重複し、且つ、検出範囲内に進入してきた左突出片 9 0 0 L b を検知可能な第 1 センサを作動位置センサ 9 3 0 の上方に設け、第 1 センサが突出片 9 0 0 L b を検知している状態で、作動位置センサ 9 3 0 が突出片 9 0 0 L b を検知した場合には、可動役物 9 0 0 が原点位置から作動位置に向かう方向（図 6 8 7 ( a ) の正面視で下方向）へと移動していることを特定可能に構成し、第 1 センサが突出片 9 0 0 L b を検知していない状態で、作動位置センサ 9 3 0 が突出片 9 0 0 L b を検知した場合には、可動役物 9 0 0 が上方向（図 6 8 7 ( a ) の正面視で上方向）へと移動していることを特定可能に構成しても良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が存在している位置だけで無く、可動役物 9 0 0 の移動方向まで特定することができるため、例えば、特定の移動方向で移動している可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合にのみ特定の可動制御を実行可能に構成することができる。より具体的には、図 6 8 9 ( a ) に示すように、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する場合は、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なっている。このように、左突出片 9 0 0 L b が原点位置センサ 9 2 0 に対して水平方向に重なっている期間は、原点位置センサ 9 2 0 から投光された光が左突出片 9 0 0 L b によって反射され、原点位置センサ 9 2 0 はオンの状態を維持している。一方、作動位置センサ 9 3 0 は、水平方向に左突出片 9 0 0 L b が重なっていないため、オフの状態を維持している。

20

30

## 【 2 2 5 8 】

図 6 8 9 ( b ) は、可動役物 9 0 0 が原点位置（図 6 8 9 ( a ) 参照）から作動位置に向けて下降している期間において、作動位置センサ 9 3 0 がオフの状態からオンの状態へと切り替わるタイミングで左突出片 9 0 0 L b が位置する場所を示している。図 6 8 9 ( b ) に示すように、可動役物 9 0 0 が下降している場合は、左突出片 9 0 0 L b の下端が作動位置センサを超えるタイミングで、作動位置センサ 9 3 0 がオフからオンの状態へと切り替わる。図 6 8 9 ( c ) は可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合において、左突出片 9 0 0 L b の位置している場所を示している。図 6 8 9 ( c ) に示すように、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している場合には、左突出片 9 0 0 L b が作動位置センサ 9 3 0 に対して水平方向に重なるため、作動位置センサはオンの状態となる。即ち、左突出片 9 0 0 L b が作動位置センサ 9 3 0 に対して水平方向に重なっている期間は、作動位置センサ 9 3 0 はオンの状態を維持している。詳細については後述するが、本第 2 0 制御例では、可動役物 9 0 0 が下降している期間において、作動位置センサ 9 3 0 がオフからオンの状態へと切り替わったタイミングから、駆動モータ 9 0 5 を所定ステップ数（ 1 7 ステップ）回転させることにより、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するように構成している。このように構成することで、センサに検出される検出物体の大きさが変化しても、設定するステップ数を変更することで、特定の位置に可動させることができる。図 6 8 9

40

50

(d)は、可動役物900が後述する振動下限位置に位置している場合における、左突出片900Lbが位置する場所を示している。図689(d)に示すように、左突出片900Lbが振動下限位置に位置している場合には、左突出片900Lbの上端が作動位置センサ930よりも正面視下側に位置する状態(図689(d)参照)となり、作動位置センサ930はオフの状態となる。次に、図690及び図691を参照して、本第20制御例における特徴的な演出態様である役物可動演出について説明する。この役物可動演出は、演出期間が60秒である変動演出が実行される期間において実行され得る演出であり、変動演出の開始から2秒後に開始される演出である。

#### 【2259】

図690は、役物可動演出中の可動役物900の動作の流れを示す図である。本第20制御例では、役物可動演出が実行された場合に実行される可動役物900に対する可動制御として、進出シナリオに基づく第1可動制御(進出シナリオ動作)と、振動シナリオに基づく第2可動制御(振動シナリオ動作)と、退避シナリオに基づく第3可動制御(退避シナリオ動作)とを順に実行するように構成しており、各可動制御に対応した動作シナリオを設定するように構成している。詳細については後述するが、第1可動制御(進出シナリオ動作)が実行されると、原点位置(図687(a)参照)に位置している可動役物900を作動位置(図687(b)参照)へと移動(進出)させるための可動制御が実行される。つまり、第1可動制御(進出シナリオ動作)を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物900を原点位置から作動位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。次に、第2可動制御(振動シナリオ動作)が実行されると、作動位置に位置している可動役物900を、上下方向に振動させる演出態様で動作させた後に作動位置に位置させるための可動制御が実行される。つまり、第2可動制御(振動シナリオ動作)を実行する際に設定される振動シナリオには、可動役物900を上下方向に振動させる演出態様で移動させるためのシナリオデータが規定されている。また、第3可動制御(退避シナリオ動作)が実行されると、第2可動制御が終了し、作動位置に位置している可動役物900を原点位置へと移動(退避)させるための可動制御が実行される。つまり、第3可動制御(退避シナリオ動作)を実行する際に設定される進出シナリオには、可動役物900を作動位置から原点位置へと移動させるためのシナリオデータが規定されている。上述した通り、本第20制御例では、原点位置に位置している可動役物900を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様(振動)で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と3段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。

#### 【2260】

このように構成することで、異なる形状のパチンコ機10、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機10に対して、同一の演出態様(振動)で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。図690に示すように、第1可動制御(進出シナリオ動作)が実行されると、可動役物900が原点位置に位置する状態(図690(A)参照)で停止している状態から、可動役物900が作動位置に位置する場所(図690(B)参照)まで移動し、可動役物900が作動位置まで移動すると、可動役物900が作動位置に位置する状態で停止する。即ち、第1可動制御(進出シナリオ動作)が実行されることにより、可動役物900は、遊技者から視認困難な位置(図691(a)参照)から、視認可能な位置(図691(b)参照)まで移動する。詳細については後述するが、第1可動制御(進出シナリオ動作)は約2秒間となるように構成されている。即ち、遊技者は、第1可動制御(進出シナリオ動作)の途中で、可動役物900のA面900aに表示されている「チャンス」の文字を視認可能となる。

#### 【2261】

第2可動制御(振動シナリオ動作)では、可動役物900が振動上限位置(図690(c)参照)と振動下限位置(図690(g)参照)との間で、正面視上下方向に動作される。より具体的には、第2可動制御(振動シナリオ動作)では、可動役物900が、作動

位置（図 6 9 0（e）参照）に位置する状態で停止、作動位置（図 6 9 0（e）参照）から振動上限位置まで上昇、振動上限位置に位置する状態で停止、振動上限位置から振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）まで下降、振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）で停止、振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）から作動位置（図 6 9 0（e）参照）まで上昇、作動位置（図 6 9 0（e）参照）で停止、作動位置（図 6 9 0（e）参照）から振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）にまで下降、振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）で停止、振動下限位置（図 6 9 0（g）参照）から振動上限位置（図 6 9 0（c）参照）まで上昇、振動上限位置で停止、振動上限位置から作動位置（図 6 9 0（e）参照）まで下降、作動位置に位置する状態で停止、の順で動作する。第 2 可動制御（振動シナリオ動作）は、1 周期が約 4 秒間となるように構成している。また、振動上限位置から作動位置（図 6 9 1（b）参照）までの距離と、振動下限位置（図 6 9 1（c）参照）から作動位置（図 6 9 1（b）参照）までの距離とは、原点位置（図 6 9 1（a）参照）から作動位置（図 6 9 1（b）参照）までの距離の  $1/4$  以下となるように構成した。即ち、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）が実行されると、可動役物 9 0 0 は 4 秒間で上下に小さく振動するように動作する。また、振動上限位置は、作動位置センサ 9 3 0 が左突出片 9 0 0 L b を検出することが可能な範囲の上限より正面視上側の場所であり、振動下限位置は、作動位置センサ 9 3 0 が左突出片 9 0 0 L b を検知することが可能な範囲の下限より正面視下側の場所である。即ち、可動役物 9 0 0 が振動上限位置に位置する場合と、可動役物 9 0 0 が振動下限位置に位置する場合（図 6 9 1（c）参照）とは、作動位置センサ 9 3 0 はオフの状態となる。

10

20

#### 【 2 2 6 2 】

また、本第 2 0 制御例では、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）が繰り返して 1 0 回実行されるように構成している。即ち、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）は、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）が開始されたタイミングから約 4 0 秒間実行されるように構成している。また、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間では、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するタイミング T 1 ~ T 8 において、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件が成立しているか否かを判別するように構成している。より具体的には、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間において、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下された場合に、後述する振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t をオンに設定するように構成している。つまり、第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理を可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態において常に実行するのでは無く、特定タイミングにて実行するように構成している。ここで、本第 2 0 制御例では、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下した場合に第 2 可動制御の終了条件が成立するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理において計測可能な最短時間（1 ミリ秒）が経過する毎に第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別する必要が無く、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置する特定タイミング（図 6 9 0 のタイミング T 1 ~ T 8 参照）にて第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別するように構成している。このように構成することで、第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別するための処理が過剰に実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 0 制御例では、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が更新されるタイミングを、第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングとしている。このように構成することで、第 2 可動制御の終了条件が成立しているかを判別するタイミングのみを計測する必要がなくなるため、可動制御を実行する際の処理負荷を軽減することができる。

30

40

#### 【 2 2 6 3 】

第 3 可動制御（退避シナリオ動作）では、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置する状態で停止し、その後、作動位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置する状態で停止する。退避シナリオ動作に要する時間は、上述した第 1 可動制御（進出シナリオ動作）と同様に、およそ 2 秒となるように構成されている。即ち、役物可動演出は、第 1 可動制御（進出シナリオ動作）と、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）と、第 3 可動制御（退避シナリ

50



オ動作)とを合わせた約44秒間で実行される。

【2264】

<第20制御例における電氣的構成について>

次に、図692～図696を参照して、本第20制御例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について説明する。図692は、音声ランプ制御装置113の電氣的構成を模式的に示したブロック図である。音声ランプ制御装置113は、音声出力装置(図示しないスピーカなど)226における音声の出力、ランプ表示装置(電飾部29～33、表示ランプ34など)227における点灯および消灯の出力、可動役物900の可動制御データの出力、変動演出(変動表示)といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223とを有している。音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、駆動モータ905、原点位置センサ920、作動位置センサ930などがそれぞれ接続されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別(例えば、振動エラー)に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。

10

20

【2265】

次に、図693(a)を参照して、本第20制御例の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222について説明する。図693(a)は、本第20制御例におけるROM222の構成を示したブロック図である。図693(a)に示した通り、第20制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222には、進出シナリオテーブル222uaと、振動シナリオテーブル222ubと、退避シナリオテーブル222ucと、第1復帰対応シナリオテーブル222udと、第2復帰対応シナリオテーブル222ueと、励磁テーブル222ufとが設けられている。図694(a)を参照して、進出シナリオテーブル222uaに規定されている内容について詳細に説明をする。図694(a)は、進出シナリオテーブル222uaに規定されている内容を示した図である。進出シナリオテーブル222uaは、第1可動制御(進出シナリオ動作)を実行する場合に参照される駆動モータ905の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。進出シナリオテーブル222uaのセンサデータは、規定されたデータに対応するセンサがオンの状態になるまで可動役物900を移動させることを示す。原点位置センサ920に対応する値として1が規定され、作動位置センサ930に対応する値として2が規定されている。原点位置センサ920及び作動位置センサ930がオンであるかを判別する必要がないシナリオデータには、0が規定されている。即ち、センサデータの値が0である場合には、原点位置センサ920または作動位置センサ930がオンであるかの判別が実行されることはない。

30

40

【2266】

進出シナリオテーブル222uaのステップ数データは、駆動モータ905を回転させるステップ数を示す値が規定されている。具体的には、ステップカウンタ223umの値がステップ数データに規定された値と同値であると判断された場合に、処理カウンタ223ukの値が1加算され、加算後の処理カウンタ223ukの値に対応するシナリオデータがシナリオ格納エリア223ue内に格納される。時間データ及びセンサデータに基づいて更新されるデータにおいては、ステップ数データに、ステップカウンタ223umの値として更新され得る最大値(72)を超える値が規定されている。進出シナリオテーブル222uaのスピードデータは、駆動モータ905を励磁するスピードが規定されてい

50



る。スピードが1である場合には、1ms毎に駆動モータ905が励磁されるスピードとなり、スピードが2である場合には、2ms毎に駆動モータ905が励磁されるスピードとなり、スピードが3である場合には、3ms毎に駆動モータ905が励磁されるスピードとなり、スピードが4である場合には、4ms毎に駆動モータ905が励磁されるスピードとなっている。つまり、スピード1が最も早い速度で設定されることとなり、スピード2は、スピード1の1/2のスピード、スピード3は、スピード1の1/3のスピード、スピード4は、スピード1の1/4のスピードとなっている。駆動モータ905を正回転または逆回転をさせる場合に参照されるデータには、スピードデータとして0が規定されている。本制御例では、駆動モータ905を励磁することにより保持する期間または励磁せずに待機させる期間において、スピードデータが参照されることが無いように構成した。即ち、駆動モータ905を励磁することにより保持する場合には、後述するモータ出力処理(Y115L)が実行される最短の周期(1ms)毎に、駆動モータ905が励磁される。

10

#### 【2267】

図694(a)に示すように、進出シナリオテーブル222uaには、処理カウンタ223ukの値「1」に対して、駆動モータ905を10msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「2」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「3」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「4」に対して、駆動モータ905を40msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この進出シナリオテーブル222uaを参照して可動役物900の動作を設定した場合、可動役物900が作動位置センサ930に検出されるまで下降し、可動役物900が作動位置に位置する状態で停止する。図694(b)を参照して、退避シナリオテーブル222ucに規定されている内容について詳細に説明をする。図694(b)は、退避シナリオテーブル222ucに規定されている内容を示した図である。退避シナリオテーブル222ucは、可動役物900の振動シナリオ動作が終了した場合に、作動位置に位置する可動役物900を原点位置に移動(退避)させるための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。

20

30

#### 【2268】

図694(b)に示すように、退避シナリオテーブル222ucには、処理カウンタ223ukの値「1」に対して、駆動モータ905を10msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「2」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「3」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「4」に対して、駆動モータ905を40msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。図694(c)を参照して、第1復帰対応シナリオテーブル222udに規定されている内容について詳細に説明をする。詳細については後述するが、本第20制御例では、役物可動演出中において、シナリオデータに基づく可動役物900の可動制御が予め定められた特定の時間を経過しても完了していない場合に、役物復帰可動制御を実行するように構成されている。本第20制御例では、役物復帰可動制御として、可動役物900を原点位置センサ920に検知されるまで移動(復帰)させる第1復帰可動制御、または可動役物900を作動位置センサ930まで移動(復帰)させる第2復帰可動制御のいずれかが実行される。図694(c)は、第1復帰可動制御において参照される第1復帰対応シナリオテーブル222udに規定されている内容を示した図である。この第1復帰対応シナリオテーブル222udは、第

40

50

2可動制御（振動シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ223ujの値が540未満ではないと判別した場合と、第1可動制御（進出シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ223ujの値が2000未満ではないと判別した場合とに、可動役物900を原点位置センサ920がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。

#### 【2269】

この第1復帰対応シナリオテーブル222udは、可動役物900を原点位置センサ920がオンの状態となるまで移動させるためのデータが規定されている。具体的には、図694(c)に示すように、復帰対応カウンタ223ulの値「1」に対して、駆動モータ905を10msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ223ulの値「2」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が、原点位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、復帰対応カウンタ223ulの値「3」に対して、駆動モータ905を40msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。これにより、作動位置センサ930の故障や駆動モータ905の脱調等で、シナリオ格納エリア223ueに格納されたデータに対応する制御が正常に実行された場合に要する時間を超えると、可動役物900を原点位置センサ920まで駆動させることができる。図694(d)は、第2復帰可動制御において参照される第2復帰対応シナリオテーブル222ueに規定されている内容を示した図である。この第2復帰対応シナリオテーブル222ueは、第3可動制御（退避シナリオ動作）の実行期間に、駆動タイマ223ujの値が2000未満ではないと判別した場合に、可動役物900を作動位置センサ930がオンの状態となるまで移動（復帰）させるためのデータテーブルである。図694(d)に示すように、第2復帰対応シナリオテーブル222ueには、復帰対応カウンタ223ulの値「1」に対して、駆動モータ905を10msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、復帰対応カウンタ223ulの値「2」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、復帰対応カウンタ223ulの値「3」に対して、駆動モータ905を40msの間、励磁することによる保持動作が対応付けて規定されている。

#### 【2270】

図695を参照して、振動シナリオテーブル222ubに規定されている内容について詳細に説明をする。図695は、振動シナリオテーブル222ubに規定されている内容を示した図である。図695に示すように、振動シナリオテーブル222ubにおいて、処理カウンタ223ukの値「1」に対して、駆動モータ905を200ms励磁せず待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「2」に対して、10msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「3」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が72ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「4」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「5」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が8ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「6」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「7」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「8」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が72ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「9」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値

「10」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が8ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「11」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「12」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が17ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「13」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「14」に対して、駆動モータ905を500ms励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定され、処理カウンタ223ukの値「15」に対して、10msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「16」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が72ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「17」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「18」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が8ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「19」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「20」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が17ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「21」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの逆回転動作が72ステップ実行される逆回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「22」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「23」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が8ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「24」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が、作動位置センサ930がオンの状態になるまで実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「25」に対して、駆動モータ905が4ms毎に1ステップ駆動(励磁)される駆動スピードの正回転動作が17ステップ実行される正回転動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「26」に対して、40msの間、駆動モータ905を励磁することによる保持動作が規定され、処理カウンタ223ukの値「27」に対して、駆動モータ905を500ms励磁せずに待機させるデータが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル222ubを参照して可動役物900の可動制御が実行された場合、処理カウンタ223ukの値「7」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「12」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「13」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「14」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「20」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「25」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「26」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングとは、可動役物900が作動位置に位置するタイミングとなる。

#### 【2271】

本第20制御例では、第2可動制御(振動シナリオ動作)の実行されている期間において、処理カウンタ223ukの値「7」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ223ukの値「12」に対応するシナリオデータに基づく

く制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 3 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 4 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 0 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 5 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 6 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 7 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 7 」に対応するシナリオデータに基づく制御が完了したタイミングと、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるか否かを判別するように構成している。なお、本第 2 0 制御例では、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が更新されるタイミングにて必ず振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しているが、これに限ること無く、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態であって、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が更新されるタイミングの一部においてのみ振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しても良い。この場合、少なくとも、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置した直後のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成すると良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置していない状態で第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合には、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置した直後に第 2 可動制御（振動シナリオ動作）を終了させることができる。

10

#### 【 2 2 7 2 】

20

加えて、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 が作動位置から他の位置へと移動する直前のタイミングにて振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであるかを判別するように構成しても良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態で第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了条件を成立させた場合において、可動役物 9 0 0 を移動させること無く第 2 可動制御（振動シナリオ動作）を終了させ易くすることができる。次に、図 6 9 6 を参照して、励磁テーブル 2 2 2 u f の詳細について説明する。励磁テーブル 2 2 2 u f は、駆動モータ 9 0 5 の励磁する部位を指定するための励磁制御データが規定されたデータテーブルである。励磁テーブル 2 2 2 u f におけるデータは、駆動モータ 9 0 5 に対して励磁制御データを設定する場合に、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値に基づいて励磁データ格納エリア 2 2 3 u g に格納される。図 6 9 6 ( a ) は、励磁テーブル 2 2 2 u f を参照して励磁される、駆動モータ 9 0 5 ( ステッピングモータ ) の概要を示す図である。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する ( 即ち、4 ステップで 1 周する ) ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の駆動モータ 9 0 5 は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。具体的には、1 ステップで 1 度回転するように構成されている。この駆動モータ 9 0 5 は、対応するモータ制御用 I C に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図 6 9 6 ( a ) に示す「 A , B , C , D 」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用 I C により励磁される。具体的には、駆動モータ 9 0 5 の各部位 ( 即ち、A , B , C , D のいずれか ) に対応する励磁制御データが「 1 」であれば励磁され、励磁制御データが「 0 」であれば励磁されない。例えば、励磁制御のデータが「 1 1 0 0 」であれば、A 及び B が励磁され、C および D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 に設けられている励磁テーブル 2 2 2 u f ( 図 6 9 6 ( b ) 参照 ) に規定されている。

30

40

#### 【 2 2 7 3 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、励磁テーブル 2 2 2 u f ( 図 6 9 6 ( b ) 参照 ) に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ 2 2 3 u o が設けられている。この励磁カウンタ 2 2 3 u o は、「 1 」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が「 4 」となってから値が更新されると値が「 1 」に戻るよう制御される。この励磁

50

カウンタ 2 2 3 u o が更新される度に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ 9 0 5 が動作する）。更に、励磁カウンタ 2 2 3 u o は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と上下用駆動モータ 4 3 1 の回転方向が逆向きになる。なお、この励磁カウンタ 2 2 3 u o の最大値は、駆動モータのステップ数に応じて変化する。具体的には、例えば、1ステップで1度回転する（即ち、モータが1回転するのに360ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ 2 2 3 u o は「1」～「360」の範囲で更新されるカウンタとなる。次に、駆動モータ 9 0 5 の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図 6 9 6 ( b ) を参照して説明する。図 6 9 6 ( b ) は、励磁制御データを規定した励磁テーブル 2 2 2 u f と、その励磁テーブル 2 2 2 u f に規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ 9 0 5 の状態との対応関係を示す図である。なお、図 6 9 6 ( b ) に示した通り、励磁テーブル 2 2 2 u f には、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値毎に励磁制御データが規定されている。

10

#### 【 2 2 7 4 】

具体的には、図 6 9 6 ( b ) に示した通り、駆動モータ 9 0 5 に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値「1」～「4」の順に「1 1 0 0 , 0 1 1 0 , 0 0 1 1 , 1 0 0 1」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o 値の「1」に対応するシーケンスデータである「1 1 0 0」が設定されると、駆動モータ 9 0 5 の A、および B の各位置が励磁される。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値「2」に対応するシーケンスデータである「0 1 1 0」が設定されると、駆動モータ 9 0 5 の B、および C の各位置が励磁されるので、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が「0」の状態から時計回りに90度回転する。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値「3」に対応するシーケンスデータである「0 0 1 1」が設定されると、駆動モータ 9 0 5 の C、および D の各位置が励磁され、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が「2」の状態から時計回りに90度回転する。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値「4」に対応するシーケンスデータである「1 0 0 1」が設定されると、駆動モータ 9 0 5 の A、および D の各位置が励磁されるので、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が「3」の状態から時計回りに90度回転する。このように、図 6 9 6 に示した例では、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が正方向に1更新される毎に、駆動モータ 9 0 5 が時計回りに90度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が負方向に更新される場合は、駆動モータ 9 0 5 が反時計回りに90度ずつ回転する。以上のように、駆動モータ 9 0 5 の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本実施形態で実際に用いられる駆動モータ 9 0 5 では、1ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を1更新する毎に）1度ずつ回転させることができる。即ち、可動役物 9 0 0 を可変させる場合は、可変させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を1ずつ更新し、励磁カウンタ 2 2 3 u o の更新毎に励磁カウンタ 2 2 3 u o に対応する励磁制御データを設定することで、正確に可動役物 9 0 0 を可変させることができる。

20

30

40

#### 【 2 2 7 5 】

また、本第 2 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を更新すること無く、継続して駆動モータ 9 0 5 に対して同一位置を励磁可能に構成している。この場合、駆動モータ 9 0 5 を回転させること無く同一位置を維持させるための保持状態となる。なお、上述した各種シナリオテーブルにて規定されている動作「保持」に対応する動作シナリオでは、1つ前の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が終了した時点における励磁カウンタ 2 2 3 u o の値と同一の値に対応する励磁制御が対応する時間分実行されていることを示している。なお、詳細な説明は省略するが、この動作「保持」に対応する動作シナリオが実行されている状態では、駆動モータ 9 0 5 に対して励磁処理が実行されていない状態（可動役物 9 0 0 の可動制御を実行していない状態）よりも、励磁によって発生

50

した磁力によって駆動モータ905が回転し難くなるように構成している。このように構成することで、駆動モータ905を可動制御（励磁カウンタ223uoの値を更新させながら駆動モータ905を回転させる制御）したことによって移動された可動役物900の慣性力によって駆動モータ905が回転してしまうことを抑制し易くすることができる。このように、本実施形態では、モータドライバに対してコマンドを設定することにより、コマンドで指定した回転速度、回転方向、および回転ステップ数で可動役物900を駆動することができる。よって、可動役物900を用いた多彩な演出動作を実現することができる。

#### 【2276】

次に、図693(b)に戻り、本制御例における音声ランプ制御装置113に設けられているRAM223内について説明する。図693(b)は、本第20制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図693(b)に示した通り、第20制御例における音声ランプ制御装置113のRAM223には、特別図柄保留球数カウンタ223uaと、変動開始フラグ223ubと、停止種別選択フラグ223ucと、変動パターン格納エリア223udと、シナリオ格納エリア223ueと、復帰対応シナリオ格納エリア223ufと、励磁データ格納エリア223ugと、変動時間タイマ223uhと、励磁タイマ223uiと、駆動タイマ223ujと、処理カウンタ223ukと、復帰対応カウンタ223ulと、ステップカウンタ223umと、繰り返しカウンタ223unと、励磁カウンタ223uoと、駆動待機フラグ223upと、役物駆動フラグ223uqと、振動シナリオ実行フラグ223urと、退避シナリオ実行フラグ223usと、振動シナリオ終了フラグ223utと、復帰対応フラグ223uuとが設けられている。シナリオ格納エリア223ueは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオデータが格納される記憶領域である。この、シナリオ格納エリア223ueは、役物可動演出中に、実行する可動制御に対応するシナリオテーブルから、処理カウンタ223ukの値に対応するデータが適宜格納される。即ち、役物可動演出中は、シナリオ格納エリア223ueに格納された情報を参照して、可動役物900の可動制御が実行される。役物可動演出が終了した場合には、シナリオ格納エリア223ue内のデータをクリアする処理を実行する（図704のY813参照）。これにより、可動制御に必要なデータだけがシナリオ格納エリア223ueに適宜格納されるため、音声ランプ制御装置113内のRAM223の記憶量を削減することができる。

#### 【2277】

復帰対応シナリオ格納エリア223ufは、役物復帰可動制御を実行する場合に参照されるシナリオデータが格納される記憶領域である。具体的には、この復帰対応シナリオ格納エリア223ufは、第1復帰対応シナリオテーブル222udまたは第2復帰対応シナリオテーブル222ueから、後述する復帰対応カウンタ223ulの値に対応するデータが格納される。この復帰対応シナリオ格納エリア223ufは、第1復帰可動制御または第2復帰可動制御が終了した場合に、記憶領域がクリアされる（図705のY911L参照）。励磁データ格納エリア223ugは、励磁テーブル222ufから励磁カウンタ223uoの値に対応する励磁制御データが格納される（図706のY1020L参照）記憶領域である。変動時間タイマ223uhは、特別図柄変動に対応して実行される変動演出が開始されてからの経過時間の経過を計数するためのタイマである。この変動時間タイマ223uhの値は、後述するコマンド判定処理（図708のY116L参照）において、音声ランプ制御装置113が受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間に対応する値が設定され、後述する演出更新処理（図700のY112L参照）において1減算される。励磁タイマ223uiは、駆動モータ905を励磁するスピードを制御するためのタイマであり、何周期毎にモータを励磁させるかをカウントするためのタイマである。励磁タイマ223uiは、スピードデータが0ではないシナリオデータに基づいて可動役物900を可動制御している場合において、後述するモータコマンド処理（図706のY114L参照）が実行される毎（1ms毎）に値が1加算される（図706のY1007L参照）。励磁タイマ223uiの値は、シナリオ格納エリア223ueに格納され

ているシナリオデータにおけるスピードデータの値と一致すると判別された場合（図706のY1008L参照）に、0に設定される（図706のY1009L参照）。

【2278】

駆動タイマ223ujは、シナリオデータに基づく可動役物900の可動制御が実行されている時間を計数するためのタイマである。この駆動タイマ223ujは、音声ランプ制御装置113において定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理（図697）において、駆動タイマ監視処理（図699のY111L参照）が実行された場合に、値が1加算される。そして、シナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に0が設定される。本第20制御例では、第1可動制御（進出シナリオ動作）中に読み出される各シナリオデータ、可動制御が正常に行われた場合であれば2000ミリ秒未満で完了する制御内容が規定されている。つまり、1のシナリオデータ（動作シナリオ）が完了すること無く、駆動タイマ223ujの値が2000に到達した（2000ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物900に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ930の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物900に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物900を原点位置センサ920に検知されるまで移動（復帰）させる第1復帰可動制御を実行するように構成している。同様に、第2可動制御（振動シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ223ujの値が540に到達した（540ミリ秒を計測した）と判別した場合には、可動役物900に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ930の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物900に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物900を原点位置センサ920に検知されるまで移動（復帰）させる第1復帰可動制御を実行するように構成している。さらに、第3可動制御（退避シナリオ動作）を実行している期間において、駆動タイマ223ujの値が2000未満では無い（2000以上である）と判別した場合にも、同様に可動役物900に対する可動制御に不具合（例えば、脱調や作動位置センサ930の検知不良）が生じた可能性があるため、可動役物900に対して再度正常な可動制御を実行させるべく、可動役物900を作動位置センサ930に検知されるまで移動（復帰）させる第2復帰可動制御を実行するように構成している。

【2279】

つまり、本第20制御例では、実行中の可動制御の種別（第1可動制御～第3可動制御）に応じて、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミング（駆動タイマ223ujの値）を異ならせている。このように構成することで、可動制御に不具合が生じたと判別するタイミングを全ての可動制御に対して同一に規定した場合に比べて、いち早く復帰可動制御を実行させ易くすることができることから、可動制御に不具合が生じた際にいち早く可動制御を正常な状態へと復帰させ易くすることができる。そして、第1復帰可動制御、或いは第2復帰可動制御が実行されている期間において、駆動タイマ223ujの値が2800より小さい値ではない（2800以上である）と判別した場合には（図699のY312L参照）、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるためのエラー報知コマンドを設定する（図699のY313L）。処理カウンタ223ukは、役物可動演出の実行されている期間において、シナリオ格納エリア223ueにシナリオデータを格納する場合に参照されるカウンタである。この処理カウンタ223ukは、第1可動制御（進出シナリオ動作）の開始時と、第2可動制御（振動シナリオ動作）開始時と、第3可動制御（退避シナリオ動作）の開始時とに、値に1が設定される。そして、シナリオ格納エリア223ueに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、処理カウンタ223ukの値に1が加算される。復帰対応カウンタ223ulは、第1復帰可動制御または第2復帰可動制御の実行されている期間において、復帰対応シナリオ格納エリア223ufに格納するデータを選択する場合に参照されるカウンタである。この復帰対応カウンタ223ulは、第1復帰可動制御または第2復帰可動制御の実行が開始される場合に、値に1が設定される（図699のY308L参照）。そして、この復帰対応カウンタ223ulは、復帰対応シナリオ格納エリア223ufに格納されたシナリオデータに基づく可動制御が完了した場合に、値に1が加算される。

## 【 2 2 8 0 】

ステップカウンタ 2 2 3 u m は、駆動モータ 9 0 5 のステップ数を計数するためのカウンタである。このステップカウンタ 2 2 3 u m の値は、駆動モータ 9 0 5 を正回転または逆回転で駆動する場合に、後述するモータコマンド監視処理（図 7 0 6 の Y 1 1 4 L 参照）において、1 加算される（図 7 0 6 の Y 1 0 1 2 L 参照）。また、このステップカウンタ 2 2 3 u m は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに規定されたステップ数データの値と一致していると判別した場合に、値に 0 が設定される。繰り返しカウンタ 2 2 3 u n は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に基づいて実行される可動制御の実行回数を計測するためのカウンタである。本第 2 0 制御例では、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）中に実行される可動役物 9 0 0 への振動動作として、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御を繰り返して複数回（1 0 回）実行可能に構成している。そして、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御として何回目の可動制御が実行されているかを判別する際に、この繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が参照されるように構成している。この繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値には、初期値として「1」が設定されるように構成されており、後述するモータシナリオ処理（図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照）の中で実行される振動シナリオ処理（図 7 0 3 の Y 5 0 6 L 参照）において、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b の最後のシナリオデータ（処理カウンタ 2 2 3 u k の値「2 7」に対応するデータ）に対応する処理が完了する毎に 1 加算されるように構成している。つまり、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御を繰り返して実行する毎に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が「1」加算されるように構成している。そして、加算後の繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が上限値「1 0」であることを判別し、上限値「1 0」であると判別した場合には、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）の終了タイミング（振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている可動制御が最大回数（1 0 回）実行されたタイミング）であると判別し、第 2 可動制御を終了するための各処理（第 3 可動制御を実行するための各処理）が実行される。

10

20

## 【 2 2 8 1 】

なお、本第 2 0 制御例では、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n を用いて繰り返して実行される可動制御の回数（実行回数）を計測することで、振動シナリオ動作中に実行された可動制御の回数を判別可能に構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオが繰り返された回数を計測可能に構成しても良い。また、本第 2 0 制御例では、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返して実行する場合に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値を更新（加算）するように構成しているが、これに限ること無く、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御が完了した場合に繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値を更新（加算）するように構成しても良い。励磁カウンタ 2 2 3 u o は、励磁テーブル 2 2 2 u f から励磁データ格納エリア 2 2 3 u g に格納するデータを選択する際に参照されるカウンタである。この励磁カウンタ 2 2 3 u o の値は、駆動モータ 9 0 5 を正回転させる場合には 1 加算され、駆動モータ 9 0 5 を逆回転させる場合には励磁カウンタ 2 2 3 u o の値が減算される。これにより、励磁制御データを増やすことなく、駆動モータ 9 0 5 に対して正回転と逆回転との制御を実行することができる。また、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値は、パチンコ機 1 0 の電源が断されるまで保持されるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 に対する励磁制御が実行されていない状態であっても、前回の励磁制御によって最後に励磁を行った位置を読み出すことが可能となる。よって、新たな励磁制御が開始された際に最初に動作「保持」が実行される場合であっても、励磁カウンタ 2 2 3 u o の値を読み出すことによって駆動モータ 9 0 5 を確実に保持することができる。

30

40

## 【 2 2 8 2 】

なお、この励磁カウンタ 2 2 3 u o の値はパチンコ機 1 0 の電源が断された場合にはクリアされ、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理（音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される立ち上げ処理）にて可動役物 9 0 0 に対

50



して所定の立ち上げ動作に対応する可動制御を実行した後、RAM 223の初期値設定処理にて「1」がセットされる。つまり、パチンコ機10に電源が投入された場合には、励磁カウンタ223uoの値が「1」となった状態で可動役物900を収納位置に位置させる立ち上げ動作が実行されるように構成している。このように構成することで、パチンコ機10への電源投入後、最初に行われる可動役物900への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ905を保持することができる。駆動モータ905を保持するための励磁制御の内容については、これに限ること無く、別の構成を用いても良く、例えば、駆動モータ905が回転位置（回転角度）を検出可能な検出手段を設けることで、現在の駆動モータ905の回転角度を検出し、検出した回転角度と、実行される励磁制御の内容とを比較することで励磁カウンタ223uoの値を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、パチンコ機10への電源投入後に実行される可動役物900の立ち上げ動作が終了した時点における駆動モータ905の回転角度を特定角度に固定する制御を実行しなくても、パチンコ機10への電源投入後、最初に行われる可動役物900への可動制御にて、最初に動作「保持」に対応する励磁制御が実行されたとしても、確実に駆動モータ905を保持することができる。

10

#### 【2283】

駆動待機フラグ223upは、役物可動演出の実行タイミングまで、可動役物900の可動制御を待機させるためのフラグである。この駆動待機フラグ223upは、コマンド判定処理（図708のY116L参照）において、役物可動演出を伴う変動演出が実行される場合にオンに設定される。また、この駆動待機フラグ223upは、役物可動演出の実行タイミング（変動演出が開始されてから2秒が経過したタイミング）となった場合に駆動待機フラグ223upの設定状況が判別され（図700のY404L）、駆動待機フラグ223upがオンに設定されていると判別した場合に（図700のY404L：Yes）、役物可動演出を実行するための各種処理が実行され、駆動待機フラグ223upがオフに設定される。役物駆動フラグ223uqは、可動役物900の可動制御を実行している期間であることを示すためのフラグである。この役物駆動フラグ223uqは、役物可動演出を開始する場合にオンに設定され（図700のY408L参照）、第3可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合、または後述する異常状態と判別された場合にオフに設定される。

20

30

#### 【2284】

つまり役物駆動フラグ223uqは、役物可動演出が開始された場合にオンに設定され、役物可動演出が終了した場合にオフに設定されるフラグである。よって、本第20制御例では、現在が役物可動演出中であるか否かを役物駆動フラグ223uqの設定状況を判別することによって特定可能に構成している。なお、本第20制御例では、役物可動演出が実行されている期間は、少なくとも上述した各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル222uaと振動シナリオテーブル222ubと退避シナリオテーブル222ucと第1復帰対応シナリオテーブル222udと第2復帰対応シナリオテーブル222ue）に基づく制御が実行されているため、各シナリオテーブル（進出シナリオテーブル222uaと振動シナリオテーブル222ubと退避シナリオテーブル222ucと第1復帰対応シナリオテーブル222udと第2復帰対応シナリオテーブル222ue）の何れかに基づく制御が実行されている場合に役物駆動フラグ223uqがオンに設定されるように構成しているが、これに限ること無く、役物可動演出が開始される場合に設定されるシナリオテーブル（進出シナリオテーブル222ua）に基づく可動制御が実行された場合に役物駆動フラグ223uqをオンに設定し、役物可動演出を終了させる場合に設定されるシナリオテーブル（退避シナリオテーブル222uc）に基づく可動制御が終了した場合に、オンに設定されている役物駆動フラグ223uqをオフに設定するように構成しても良い。振動シナリオ実行フラグ223urは、第2可動制御（振動シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、振動シナリオ動作に対応する振動シナリオテーブル222ubに基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第2

40

50

可動制御（振動シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。退避シナリオ実行フラグ 223us は、第3可動制御（退避シナリオ動作）が実行されていることを示すためのフラグであって、退避シナリオ動作に対応する退避シナリオテーブル 222uc に基づく可動制御が実行される場合にオンに設定される。そして、第3可動制御（退避シナリオ動作）が終了した場合にオフに設定される。

#### 【2285】

振動シナリオ終了フラグ 223ut は、第2可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間において、第2可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させる終了条件が成立したことを示すためのフラグであって、終了条件が成立した場合にオンに設定される。復帰対応フラグ 223uu は、役物復帰可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、役物可動演出の実行期間中（役物駆動フラグ 223uq がオンに設定されている状態）において、実行中のシナリオ動作に対応する可動制御期間が正常であれば終了し得る期間（正常動作期間）を経過し、役物復帰可動制御の実行条件が成立した場合にオンに設定される（図699のY307L参照）。そして、役物復帰可動制御によって可動役物 900 が正常な位置に位置した場合（正常な可動制御を実行可能な状態となった場合）にオフに設定される（図705のY910L参照）。この場合は、役物復帰可動制御を終了した後に、役物可動制御が継続して実行される。また、役物復帰可動制御を正常に終了させることが出来なかった場合にもオフに設定される（図699のY314L参照）。この場合は、役物復帰可動制御の処理を実行したにも関わらず可動役物 900 を正常な位置に位置させることができなかった場合であるため、役物可動演出を中断し、可動役物 900 に対する可動制御に異常が生じたことを外部に報知するための処理が実行される。つまり、本第20制御例では、可動役物 900 を用いた役物可動演出を実行する場合において、正常に可動制御が実行されている（各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が実行されている）第1制御状態と、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに沿った可動制御が許容期間内で終了しなかった場合に、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオとは異なる可動制御（復帰可動制御）を実行することで可動役物 900 を特定位置へと位置させる可動制御が実行されている第2制御状態と、可動役物 900 に対する可動制御を実行することが出来ず強制的に可動制御を終了させる第3制御状態と、を設定可能に構成している。

#### 【2286】

< 第20制御例の制御処理について >

次に、図697から図708を参照して、本第20制御例におけるパチンコ機10の制御処理内容のうち、可動役物 900 を用いた役物可動演出に関連する制御処理内容として、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行される処理内容について説明をする。それ以外の処理内容、即ち、主制御装置 110 の MPU 201 にて実行される各種処理や、表示制御装置 114 にて実行される各種処理については、上述した各制御例にて用いられた処理内容の少なくとも何れかと同一とし、その説明を省略する。まず、図697を参照して、音声ランプ制御装置 113 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理について説明する。図697は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の Y101L の処理が実行されてから 1m 秒以上が経過したか否かが判別され（Y101L）、1m 秒以上経過していなければ（Y101L: No）、Y102L ~ Y115L の処理を行わずに Y116L の処理へ移行する。Y101L の処理で、1m 秒経過したか否かを判別するのは、Y102L ~ Y115L が主に表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1m 秒以内）で編集する必要がないのに対して、Y116L のコマンド判定処理や、Y117L の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Y116L の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 110 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Y117L の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 2 8 7 】

Y 1 0 1 L の処理で 1 m 秒以上経過していれば ( Y 1 0 1 L : Y e s )、まず、Y 1 0 3 L ~ Y 1 1 5 L の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( Y 1 0 2 L )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する Y 1 0 8 L の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( Y 1 0 3 L )、その後電源投入報知処理を実行する ( Y 1 0 4 L )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 3 0 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに Y 1 0 5 L の処理へ移行する。Y 1 0 5 L の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( Y 1 0 6 L )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。なお、この客待ち演出は、環境情報調整画面において遊技者によって調整された音量・光量を反映した態様で実行されるため、複数の演出態様から 1 の演出態様を遊技者に設定させるための第 1 の演出において決定された演出態様を反映した態様の演出である。保留個数表示更新処理では、特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値に応じて保留ランプ ( 図示せず ) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( Y 1 0 7 L )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

10

20

## 【 2 2 8 8 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン 2 2 が配設されていない場合には、Y 1 0 7 L の処理は省略される。なお、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( Y 1 0 7 L ) については、図 6 9 8 を参照して、詳細を後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( Y 1 0 8 L )、その後音編集・出力処理を実行する ( Y 1 0 9 L )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。Y 1 0 9 L の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される ( Y 1 1 0 L )。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて Y 1 0 8 L のランプ編集処理が実行される。なお、Y 1 0 9 L の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

30

40

## 【 2 2 8 9 】

Y 1 1 1 L の処理では、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e または復帰対応シナリオ格納エ

50

リア 2 2 3 u f に格納されたデータに対応する可動制御が開始されてからの時間を計数し、所定時間（所謂タイムオーバーと判定される時間）に達しているか否かを判別する駆動タイマ監視処理を行う（Y 1 1 1 L）。なお、この駆動タイマ監視処理（Y 1 1 1 L）については、図 6 9 9 を参照して、詳細を後述する。Y 1 1 1 L の処理では、特別図柄の変動が開始されてからの時間を計数し、所定のタイミングにおいて役物可動演出を実行させるための処理を実行する演出更新処理を行う（Y 1 1 2 L）。なお、この演出更新処理（Y 1 1 2 L）については、図 7 0 0 を参照して、詳細を後述する。Y 1 1 3 L の処理では、可動役物 9 0 0 を可動制御させるためのシナリオテーブルから、所定のタイミングでシナリオ格納エリア 2 2 3 u e または復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータを更新する処理を実行するモータシナリオ処理を行う（Y 1 1 3 L）。なお、このモータシナリオ処理（Y 1 1 3 L）については、図 7 0 1 を参照して、詳細を後述する。Y 1 1 4 L の処理では、可動役物 9 0 0 をモータシナリオ処理（Y 1 1 3 L）で設定された駆動データに基づいて、それぞれ可動させる処理を実行するモータコマンド監視処理を行う（Y 1 1 4 L）。なお、このモータコマンド監視処理（Y 1 1 4 L）については、図 7 0 6 を参照して、詳細を後述する。モータコマンド監視処理（Y 1 1 4 L）が実行された後には、モータ出力処理（Y 1 1 5 L）を実行する。Y 1 1 5 L の処理では、モータコマンド監視処理（Y 1 1 4 L）で設定されたモータ制御を実行するコマンドを駆動モータ 9 0 5 に対して出力するモータ出力処理を行う（Y 1 1 5 L）。このモータ出力処理（Y 1 1 5 L）については、図 7 0 7 を参照して、詳細を後述する。モータ出力処理（Y 1 1 5 L）が実行された後には、Y 1 1 6 L の処理へ移行する。Y 1 1 6 L の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Y 1 1 6 L）。このコマンド判定処理の詳細については、図 7 0 8 を参照して後述する。

10

20

30

40

50

#### 【 2 2 9 0 】

コマンド判定処理（Y 1 1 6 L）の次には、変動表示設定処理が実行される（Y 1 1 7 L）。変動表示設定処理（Y 1 1 7 L）では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信される。Y 1 1 7 L の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Y 1 1 8 L）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Y 1 1 8 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Y 1 1 8 L : Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Y 1 2 0 L）、電源断処理を実行する（Y 1 2 1 L）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Y 1 2 2 L）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、Y 1 1 8 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Y 1 1 8 L : N o）、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（Y 1 1 9 L）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（Y 1 1 9 L : N o）、Y 1 0 1 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（Y 1 1 9 L : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 2 2 9 1 】

次に、図 6 9 8 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（Y 1 0 7 L）の処理内容について説明をする。図 6 9 8 は、枠ボタン入力監視・演出処理（Y 1 0 7 L）を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理（Y 1 0 7 L）は、音声ランプ制

御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 9 7 参照）の中で実行され、枠ボタン 2 2 が押下された場合に各種設定を実行するための処理である。枠ボタン入力監視・演出処理（Y 1 0 7 L）が実行されると、まず、枠ボタンはオンの状態であるか否かを判別し（Y 2 0 1 L）、枠ボタンがオンの状態ではないと判別した場合には（Y 2 0 1 L : No）、本処理を終了する。一方、Y 2 0 1 L の処理において、枠ボタンがオンの状態であると判別した場合には（Y 2 0 1 L : Yes）、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンの状態であるか否かを判別し（Y 2 0 2 L）、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には（Y 2 0 2 L : Yes）、役物復帰可動制御が実行されていることを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 2 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンではないと判別した場合には（Y 2 0 2 L : No）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるか否かを判別する（Y 2 0 3 L）し、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンではないと判別した場合には（Y 2 0 3 L : No）、その他の処理を実行する（Y 2 0 5 L）。一方、Y 2 0 3 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（Y 2 0 3 L : Yes）、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）が実行されている期間に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t をオンに設定し（Y 2 0 4 L）、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を押下したことを契機として、第 2 可動制御（振動シナリオ動作）を途中で終了させるための処理を実行することができる。

10

#### 【 2 2 9 2 】

20

次に、図 6 9 9 を参照して、駆動タイマ監視処理（Y 1 1 1 L）の処理内容について説明をする。図 6 9 9 は、駆動タイマ監視処理（Y 1 1 1 L）を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理（Y 1 1 1 L）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 6 9 7 参照）の中で実行され、可動役物 9 0 0 の可動制御が実行されている場合に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値を 1 ずつ加算し、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に基づいて各種設定を実行するための処理である。駆動タイマ監視処理（Y 1 1 1 L）では、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであるか否かを判別し（Y 3 0 1 L）、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には（Y 3 0 1 L : No）、可動役物 9 0 0 が可動制御されていない期間であることを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 3 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別した場合には（Y 3 0 1 L : Yes）、可動役物 9 0 0 が可動制御されている期間であることを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 1 を加算し（Y 3 0 2 L）、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを判別し（Y 3 0 3 L）、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には（Y 3 0 3 L : Yes）、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満であるか否かを判別する（Y 3 1 2 L）。Y 3 1 2 L の処理において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満であると判別した場合には（Y 3 1 2 L : Yes）、本処理を終了する。一方、Y 3 1 2 L の処理において、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 2 8 0 0 未満ではないと判別した場合には（Y 3 1 2 L : No）、役物復帰可動制御が正常に実行された場合に要する最大時間（振動下限位置から原点位置まで復帰させる場合の 2 8 0 0 m s）を超えているため、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエラー報知用の画像を表示するための、エラー報知コマンドを設定する（Y 3 1 3 L）。

30

40

#### 【 2 2 9 3 】

このように構成することで、原点位置センサ 9 2 0 と作動位置センサ 9 3 0 との両方が故障してしまう不具合や、可動役物 9 0 0 を駆動させるための部材等（駆動モータ 9 0 5 等）が故障してしまう不具合が発生した場合であって、復帰動作を実行したにも関わらず、可動役物 9 0 0 が可動制御され得る最大期間が経過しても何れのセンサ（原点位置センサ 9 2 0 と作動位置センサ 9 3 0）も可動役物 9 0 0 を検知できなかった状態を異常状態（エラー状態）と特定し、エラー状態であることを報知することができる。Y 3 1 3 L の処理が終了すると、復帰対応フラグ 2 2 3 u u をオフに設定し（Y 3 1 4 L）、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定する（Y 3 1 5 L）。これにより、エラー報知を実行する

50

場合に、可動役物 900 に対する駆動制御を強制的に終了させることができる。Y315L の処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ 223ur をオフに設定し (Y316L)、退避シナリオ実行フラグ 223us をオフに設定し (Y317L)、駆動タイマ 223uj の値に 0 を設定して (図示せず) 本処理を終了する。また、Y303L の処理において、復帰対応フラグ 223uu がオンではないと判別した場合には (Y303L: No)、振動シナリオ実行フラグ 223ur がオンであるか否かを判別し (Y304L)、振動シナリオ実行フラグ 223ur がオンであると判別した場合には (Y304L: Yes)、次に、駆動タイマ 223uj の値が 540 未満であるか否かを判別する (Y306L)。駆動タイマ 223uj の値が 540 未満であると判別した場合には (Y306L: Yes)、本処理を終了する。

10

## 【2294】

一方、Y304L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 223ur がオンではないと判別した場合には (Y304L: No)、駆動タイマ 223uj の値が 2000 未満であるか否かを判別する (Y305L)。Y305L の処理において、駆動タイマ 223uj の値が 2000 未満ではないと判別した場合 (Y305L: No)、或いは、Y306L の処理において、駆動タイマ 223uj の値が 540 未満ではないと判別した場合には (Y306L: No)、復帰対応フラグ 223uu をオンに設定する (Y307L)。本第 20 制御例では、第 1 可動制御 (進出シナリオ動作) または第 3 可動制御 (退避シナリオ動作) において可動役物 900 が正常に動作した場合、駆動タイマ 223uj の値が最大で 1932 (1932 ms) となるように構成されており、第 2 可動制御において、可動役物 900 が正常に動作した場合、駆動タイマ 223uj の値が最大で 500 (500 ms) となるように構成されている。このように構成することで、センサや駆動モータ 905 の故障等により、動作シナリオに基づく可動制御が正常に実行されなかった場合に、所定の処理を実行することができる。

20

## 【2295】

Y307L の処理が終了すると、復帰対応カウンタ 223ul の値に 1 を設定して (Y308L)、退避シナリオ実行フラグ 223us がオンであるか否かを判別する (Y309L)。退避シナリオ実行フラグ 223us がオンであると判別した場合には (Y309L: Yes)、第 2 復帰対応シナリオテーブル 222ue における、処理カウンタ 223uk の値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア 223uf に格納し (Y310L)、駆動タイマ 223uj の値に 0 を設定して (図示せず) 本処理を終了する。一方、Y309L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 223us がオンではないと判別した場合には (Y309L: No)、第 1 復帰対応シナリオテーブル 222ud における、復帰対応カウンタ 223ul の値に対応するシナリオデータを、復帰対応シナリオ格納エリア 223uf に格納し (Y311L)、駆動タイマ 223uj の値に 0 を設定して (図示せず) 本処理を終了する。これらに対し、Y305L の処理において、駆動タイマ 223uj の値が 2000 未満であると判別した場合には (Y305L: Yes)、本処理を終了する。次に、図 700 を参照して、演出更新処理 (Y112L) の処理内容について説明をする。図 700 は、演出更新処理 (Y112L) を示したフローチャートである。この演出更新処理 (Y112L) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理 (図 697 参照) の中で実行され、特別図柄の変動が開始されてからの時間を、変動時間タイマ 223uh の値を更新することで計測し、更新された変動時間タイマ 223uh の値に基づいて各種設定を行うための処理を実行する。演出更新処理 (Y112L) では、まず、変動時間タイマ 223uh の値が 0 より大きい値であるか否かを判別し (Y401L)、変動時間タイマ 223uh の値が 0 より大きい値ではないと判別した場合には (Y401L: No)、本処理を終了する。一方、Y401L の処理において、変動時間タイマ 223uh の値が 0 より大きいと判別した場合には (Y401L: Yes)、変動時間タイマ 223uh の値を 1 減算し (Y402L)、駆動待機フラグ 223up はオンであるか否かを判別する (Y403L)。

30

40

## 【2296】

50

Y 4 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンではないと判別した場合には ( Y 4 0 3 L : N o )、本処理を終了する。一方、Y 4 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別した場合には ( Y 4 0 3 L : Y e s )、役物可動演出を伴う変動演出が実行されていることを意味するため、役物駆動を開始するタイミングであるか否かを判別し ( Y 4 0 4 L )、役物駆動を開始するタイミングではないと判別した場合には ( Y 4 0 4 L : N o )、本処理を終了する。一方、Y 4 0 4 L の処理において、役物駆動を開始するタイミングであると判別した場合には ( Y 4 0 4 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 4 0 5 L )、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a から処理カウンタ 2 2 3 u k の値「1」に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 4 0 6 L )。Y 4 0 6 L の処理が終了すると、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオフに設定し ( Y 4 0 7 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオンに設定し ( Y 4 0 8 L )、本処理を終了する。次に、図 7 0 1 を参照して、モータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) の処理内容について説明をする。図 7 0 1 は、モータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) を示したフローチャートである。このモータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 6 9 7 参照 ) の中で実行され、可動役物 9 0 0 の可動制御を実行する際に参照されるシナリオデータを、格納エリアに適宜格納するための処理を実行する。このモータシナリオ処理 ( Y 1 1 3 L ) が実行されると、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンの状態であるか否かを判別し ( Y 5 0 1 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には ( Y 5 0 1 L : N o )、可動役物 9 0 0 を可動制御している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 2 2 9 7 】

一方、Y 5 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 1 L : Y e s )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを判別し ( Y 5 0 2 L )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 2 L : Y e s )、第 1 復帰可動制御または第 2 復帰可動制御を実行している期間であることを意味するため、復帰対応シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 8 L )、本処理を終了する。なお、復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) については、図 7 0 5 を参照して詳細について説明する。一方、Y 5 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンではないと判別した場合には ( Y 5 0 2 L : N o )、次に、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであるか否かを判別する ( Y 5 0 3 L )。Y 5 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 3 L : Y e s )、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を実行している期間であることを意味するため、退避シナリオ処理を実行して ( Y 5 0 7 L )、本処理を終了する。なお、退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) については、図 7 0 4 を参照して詳細について説明する。一方、Y 5 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオフであると判別した場合には ( Y 5 0 3 L : N o )、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるか否かを判別する ( Y 5 0 4 L )。振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には ( Y 5 0 4 L : Y e s )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を実行している期間であることを意味するため、振動シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 6 L )、本処理を終了する。振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) については、図 7 0 3 を参照して詳細について説明する。一方、Y 5 0 4 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオフであると判別されると ( Y 5 0 4 L : N o )、第 1 可動制御 ( 進出シナリオ動作 ) が実行されている期間であることを意味するため、進出シナリオ処理を実行し ( Y 5 0 5 L )、本処理を終了する。進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) については、図 7 0 2 を参照して詳細について説明する。

#### 【 2 2 9 8 】

次に、図 7 0 2 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) の処理内容について説明をする。図 7 0 2 は、進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理

では、第1可動制御（進出シナリオ動作）を実行している場合に、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a におけるシナリオデータを、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に適宜格納するための処理を実行する。進出シナリオ処理（Y 5 0 5 L）では、第1可動制御（進出シナリオ動作）している場合に、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを更新するための処理が実行される。進出シナリオ処理（Y 5 0 5 L）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して（Y 6 0 1 L）、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別する（Y 6 0 2 L）。Y 6 0 2 L の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には（Y 6 0 2 L : Y e s）、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値をリセットするために 0 を設定し（Y 6 0 6 L）、Y 6 0 7 L の処理に移行する。一方、Y 6 0 2 L の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致してないと判別した場合には（Y 6 0 2 L : N o）、Y 6 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別し（Y 6 0 3 L）、センサデータに規定された値が 0 であると判別した場合には（Y 6 0 3 L : Y e s）、Y 6 0 5 L の処理に移行する。Y 6 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には（Y 6 0 3 L : N o）、次に、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し（Y 6 0 4 L）、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には（Y 6 0 4 L : N o）、Y 6 0 5 L の処理に移行する。

#### 【 2 2 9 9 】

Y 6 0 5 L の処理では、Y 6 0 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e から抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致しているか否かを判別し（Y 6 0 5 L）、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には（Y 6 0 5 L : N o）、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、Y 6 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合（Y 6 0 4 L : Y e s）、或いは、Y 6 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合（Y 6 0 5 L : Y e s）は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に設定されているデータに対応する動作が完了したことを意味するため、Y 6 0 7 L の処理に移行する。Y 6 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する（Y 6 0 7 L）。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合には（Y 6 0 7 L : N o）、進出シナリオ動作での可動制御を進行させるために、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し（Y 6 0 8 L）、進出シナリオテーブル 2 2 2 u a における加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する（Y 6 0 9 L）。一方、Y 6 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合には（Y 6 0 7 L : Y e s）、進出シナリオ動作での可動制御が完了していることを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し（Y 6 1 0 L）、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b から更新後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値（1）に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し（Y 6 1 1 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオンに設定する（Y 6 1 2 L）。Y 6 0 9 L または Y 6 1 2 L の処理を終えると、Y 6 0 9 L または Y 6 1 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する動作での可動制御の経過時間を計数するために、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し（Y 6 1 3 L）、本処理を終了する。

#### 【 2 3 0 0 】

次に、図 7 0 3 を参照して、モータシナリオ処理（図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照）にて実行される振動シナリオ処理（Y 5 0 6 L）の処理内容について説明をする。図 7 0 3 は、振動シナリオ処理（Y 5 0 6 L）を示したフローチャートである。この振動シナリオ



処理 ( Y 5 0 6 L ) は、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている場合に、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e 内のデータを更新するための処理である。この振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) では、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して ( Y 7 0 1 L )、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別し ( Y 7 0 2 L )、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には ( Y 7 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値に 0 を設定し ( Y 7 0 6 L )、Y 7 0 7 L の処理に移行する。

#### 【 2 3 0 1 】

一方、Y 7 0 2 L の処理において、Y 7 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には ( Y 7 0 2 L : N o )、センサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別する ( Y 7 0 3 L )。Y 7 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 7 0 3 L : N o )、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する ( Y 7 0 4 L )。Y 7 0 3 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別した場合 ( Y 7 0 3 : Y e s )、或いは、Y 7 0 4 L の処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 7 0 4 L : N o )、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致するか否かを判別する ( Y 7 0 5 )。Y 7 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 7 0 4 L : Y e s )、或いは、Y 7 0 5 の処理において、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致すると判別した場合には、Y 7 0 7 L の処理に移行する。一方、Y 7 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には、本処理を終了する。Y 7 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、7 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 2 0 , 2 5 , 2 6 , 2 7 のうち、いずれかの値と一致しているか否かを判別する ( Y 7 0 7 L )。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、7 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 2 0 , 2 5 , 2 6 , 2 7 のうち、いずれかと一致すると判別した場合には ( Y 7 0 7 L : Y e s )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を終了させることが可能な条件を満たしているため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであることを判別する ( Y 7 0 8 L )。

#### 【 2 3 0 2 】

これにより、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が実行されている期間であっても、予め定められたタイミングで、所定の処理を実行することができる。Y 7 0 8 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであると判別した場合には ( Y 7 0 8 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 2 7 を設定し ( Y 7 0 9 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 1 0 を設定し ( Y 7 1 0 L )、Y 7 1 1 L の処理に移行する。これにより、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) の実行期間において、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を途中で終了させる場合に、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) が完了した場合と同様の処理に、強制的に移行させることができる。一方、Y 7 0 8 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンではないと判別した場合 ( Y 7 0 8 L : N o )、或いは、Y 7 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、7 , 1 2 , 1 3 , 1 4 , 2 0 , 2 5 , 2 6 , 2 7 のうち、いずれとも一致していないと判別した場合には、Y 7 1 1 L の処理に移行する。Y 7 1 1 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 2 7 と一致しているかを判別し ( Y 7 1 1 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 2 7 と一致していると判別した場合には ( Y 7 1 1 L : Y e s )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b に規定されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 1 0 であるか否かを判別する ( Y 7 1 4 L )。Y 7 1 4 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 1 0 であると判別した場合には ( Y 7 1 4 L : Y e s )、予め定められた回数 ( 1 0 回 ) の振動シナリオ動作での可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定し ( Y 7 1 8 L )、

10

20

30

40

50

処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定する ( Y 7 1 9 L )。 Y 7 1 9 L の処理が終了すると、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c における、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( Y 7 2 0 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し ( Y 7 2 1 L )、 Y 7 2 2 L の処理に移行する。

#### 【 2 3 0 3 】

一方、 Y 7 1 4 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 1 0 ではないと判別した場合には ( Y 7 1 4 L : N o )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 1 を加算し ( Y 7 1 5 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 7 1 6 L )、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を再度実行させるために、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b における、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 7 1 7 L )。これにより、第 2 可動制御 ( 振動シナリオ動作 ) を、所定回数繰り返して実行できる。 Y 7 1 7 L の処理が終了すると、 Y 7 2 2 L の処理に移行する。これらに対し、 Y 7 1 1 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 2 7 では無いと判別した場合には ( Y 7 1 1 L : N o )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( Y 7 1 2 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b から、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( Y 7 1 3 L )、 Y 7 2 2 L の処理に移行する。 Y 7 2 2 L の処理では、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定する ( Y 7 2 2 L )。 Y 7 0 5 の処理において、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致していないと判別した場合 ( Y 7 0 5 L : N o )、及び Y 7 2 2 L の処理が終了した場合には、本処理を終了する。次に、図 7 0 4 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) の処理内容について説明をする。図 7 0 4 は、退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) を示したフローチャートである。退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) は、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を実行している場合に、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを更新するための処理である。

#### 【 2 3 0 4 】

この退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) では、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して ( Y 8 0 1 L )、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別し ( Y 8 0 2 L )、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には ( Y 8 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたデータに対応する動作が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値をリセットするために 0 を設定し ( Y 8 0 6 L )、 Y 8 0 7 L の処理に移行する。一方、 Y 8 0 2 の処理において、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には ( Y 8 0 2 L : N o )、 Y 8 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別する ( Y 8 0 3 L )。センサデータに規定された値が 0 であると判別した場合には ( Y 8 0 3 L : Y e s )、 Y 8 0 5 L の処理に移行する。一方、 Y 8 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 8 0 3 L : N o )、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別し ( Y 8 0 4 L )、センサデータに規定された値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 8 0 4 L : N o )、 Y 8 0 5 L の処理に移行する。 Y 8 0 5 L の処理では、 Y 8 0 1 L の処理においてシナリオ格納エリア 2 2 3 u e から抽出されたデータにおける時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致しているか否かを判別する。時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合には ( Y 8 0 5 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータに対応する動作が完了していないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 2 3 0 5 】

一方、 Y 8 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合は ( Y 8 0 4 L : Y e s )、或いは、 Y 8 0 5 L の処理において、時間

データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合 ( Y 8 0 5 L : Y e s ) は、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に設定されているデータに対応する動作が完了しているため、Y 8 0 7 L の処理に移行する。Y 8 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する ( Y 8 0 7 L ) 。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合には ( Y 8 0 7 L : N o ) 、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) を進行するために、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( Y 8 0 8 L ) 、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c における、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するシナリオデータを、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納する ( Y 8 0 9 L ) 。Y 8 0 9 L の処理が終了すると、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( Y 8 1 0 L ) 、本処理を終了する。一方、Y 8 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合には ( Y 8 0 7 L : Y e s ) 、第 3 可動制御 ( 退避シナリオ動作 ) が完了したことを意味するため、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオフに設定し ( S 8 1 1 L ) 、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定し ( Y 8 1 2 L ) 、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e をクリアし ( Y 8 1 3 L ) 、本処理を終了する。次に、図 7 0 5 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照 ) にて実行される復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) の処理内容について説明をする。図 7 0 5 は、復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) を示したフローチャートである。この復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) では、役物可動演出が実行されている場合に、予め設定された特定の時間を経過した場合に、可動役物 9 0 0 の復帰可動制御、或いは異常状態の報知を実行するための処理が実行される。

10

20

#### 【 2 3 0 6 】

復帰対応シナリオ処理 ( Y 5 0 8 L ) が実行されると、まず、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータを抽出し ( Y 9 0 1 L ) 、そのデータに規定されているセンサデータの値が 0 であるか否かを判別する ( Y 9 0 2 L ) 。Y 9 0 2 L の処理において、センサデータの値が 0 ではないと判別した場合には ( Y 9 0 2 L : N o ) 、Y 9 0 4 L の処理に移行する。一方、Y 9 0 2 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値が 0 であると判別した場合には ( Y 9 0 2 L : Y e s ) 、そのセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であるか否かを判別する ( Y 9 0 3 L ) 。Y 9 0 3 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( Y 9 0 3 L : N o ) 、Y 9 0 4 L の処理に移行する。Y 9 0 4 L の処理では、Y 9 0 1 L の処理で抽出されたデータにおける時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致しているか否かを判別し ( Y 9 0 4 L ) 、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致していないと判別した場合には ( Y 9 0 4 L : N o ) 、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e に規定されたデータに対応する動作での可動制御が完了していないため、本処理を終了する。一方、Y 9 0 3 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるセンサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( Y 9 0 3 L : Y e s ) 、或いは、Y 9 0 4 L の処理において、Y 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおける時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していると判別した場合 ( Y 9 0 4 L : Y e s ) は、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納されているデータに対応する動作での可動制御が完了しているため、次に、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が 3 であるか否かを判別する ( Y 9 0 5 L ) 。

30

40

#### 【 2 3 0 7 】

Y 9 0 5 L の処理において、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が 3 ではないと判別した場合には ( Y 9 0 5 L : N o ) 、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に 1 を加算し ( Y 9 0 6 L ) 、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであるか否かを判別する ( Y 9 0 7 L ) 。退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンではないと判別した場合には ( Y 9 0 7 L : N o ) 、第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e における、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に対応するデータを復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納し ( Y 9 0 8 L ) 、Y 9 1 5 L の処理に移行する。一方、Y 9 0 7 L の処理において、退避シナリオ実

50

行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合には ( Y 9 0 7 L : Y e s )、第 1 復帰  
 対応シナリオテーブル 2 2 2 u d における、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値に対応する  
 データを復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納し ( Y 9 0 9 L )、Y 9 1 5 L の  
 処理に移行する。また、Y 9 0 5 L の処理において、復帰対応カウンタ 2 2 3 u l の値が  
 3 であると判別した場合には ( Y 9 0 5 L : Y e s )、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2  
 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u e におけるデータに対応する動作  
 での可動制御が完了しているため、復帰対応フラグ 2 2 3 u u をオフに設定し ( Y 9 1 0  
 L )、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f をクリアする ( Y 9 1 1 L )。Y 9 1 1 L  
 の処理が終了すると、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r はオンであるか否かを判別する  
 ( Y 9 1 2 L )。振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンではないと判別した場合には 10  
 ( Y 9 1 2 L : N o )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( Y 9 1 3 L )、Y 9  
 1 5 L の処理に移行する。これにより、進出シナリオ動作または退避シナリオ動作での可  
 動制御を、第 1 復帰対応シナリオテーブル 2 2 2 u d または第 2 復帰対応シナリオテー  
 ブル 2 2 2 u e に規定されたデータに対応する動作で可動制御させるために中断した場合に  
 、中断していた可動制御をシナリオ動作の最初から再開することができる。

#### 【 2 3 0 8 】

一方、Y 9 1 2 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると  
 判別した場合には ( Y 9 1 2 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 2 4 を設定し  
 ( Y 9 1 4 L )、Y 9 1 5 L の処理に移行する。これにより、振動シナリオ動作を中断し  
 ていた場合は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u b における、処理カウンタ 2 2 3 u k の値 20  
 が 2 4 に対応するデータに対応する動作での可動制御から、可動制御を再開すること  
 ができる。Y 9 1 5 L の処理では、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( Y 9 1 5 L )、  
 本処理を終了する。次に、図 7 0 6 を参照して、モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L )  
 の処理内容について説明をする。図 7 0 6 は、モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) を  
 示したフローチャートである。モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4 L ) は、音声ランプ制  
 御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 6 9 7 参照 ) の中で実行  
 され、可動役物 9 0 0 を可動制御する場合に、励磁データ格納エリア 2 2 3 u g における  
 励磁制御データを更新するための処理が実行される。モータコマンド監視処理 ( Y 1 1 4  
 L ) が実行されると、まず、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであるか否かを判別し ( Y  
 1 0 0 1 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 30  
 1 L : N o )、可動役物 9 0 0 の可動制御を実行している期間ではないことを意味するた  
 め、本処理を終了する。

#### 【 2 3 0 9 】

一方、Y 1 0 0 1 L の処理において、役物駆動フラグ 2 2 3 u q がオンであると判別し  
 た場合には ( Y 1 0 0 1 L : Y e s )、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであるか否かを  
 判別する ( Y 1 0 0 2 L )。Y 1 0 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u が  
 オンではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 2 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u  
 e に格納されているデータを抽出し ( Y 1 0 0 3 L )、Y 1 0 0 5 L の処理に移行する。  
 一方、Y 1 0 0 2 L の処理において、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンであると判別した  
 場合には ( Y 1 0 0 2 L : Y e s )、復帰対応シナリオ格納エリア 2 2 3 u f に格納され 40  
 ているデータを抽出し ( Y 1 0 0 4 L )、Y 1 0 0 5 L の処理に移行する。Y 1 0 0 5 L  
 の処理では、Y 1 0 0 3 L 或いは Y 1 0 0 4 L で抽出されたデータにおける動作データの  
 値が 0 であるか否かを判別し ( Y 1 0 0 5 L )、動作データの値が 0 であると判別した場  
 合には ( Y 1 0 0 5 L : Y e s )、本処理を終了する。

#### 【 2 3 1 0 】

一方、Y 1 0 0 5 L の処理において、動作データの値が 0 ではないと判別した場合には  
 ( Y 1 0 0 5 L : N o )、動作データの値が保持に対応する値であるか否かを判別する ( Y  
 1 0 0 6 L )。動作データの値が保持に対応する値であると判別した場合には ( Y 1 0  
 0 6 L : Y e s )、Y 1 0 2 0 L の処理に移行する。一方、Y 1 0 0 6 L の処理において  
 、動作データの値が保持に対応する値ではないと判別した場合には ( Y 1 0 0 6 L : N o 50

)、励磁タイマ223 u iの値に1を加算し(Y 1 0 0 7 L)、加算後の励磁タイマ223 u iの値と、Y 1 0 0 3 Lの処理、或いはY 1 0 0 4 Lの処理で抽出したデータにおけるスピードデータの値とが一致するか判別する(Y 1 0 0 8 L)。Y 1 0 0 8 Lの処理において、励磁タイマ223 u iの値とスピードデータとの値が一致しないと判別した場合には(Y 1 0 0 8 L : No)、Y 1 0 1 0 Lの処理に移行する。一方、Y 1 0 0 8 Lの処理において、スピードデータの値と励磁タイマ223 u iの値とが一致すると判別した場合には(Y 1 0 0 8 L : Yes)、励磁タイマ223 u iの値に0を設定し(Y 1 0 0 9 L)、Y 1 0 1 0 Lの処理に移行する。Y 1 0 1 0 Lの処理では、励磁タイマ223 u iの値が0であるか否かを判別する(Y 1 0 1 0 L)。励磁タイマ223 u iの値が0ではないと判別した場合には(Y 1 0 1 0 L : No)、本処理を終了する。一方、Y 1 0 1 0 Lの処理において、励磁タイマ223 u iの値が0であると判別した場合には(Y 1 0 1 0 L : Yes)、Y 1 0 0 3 Lの処理またはY 1 0 0 4 Lの処理において抽出されたデータにおけるセンサデータの値が0であるか否かを判別する(Y 1 0 1 1 L)。Y 1 0 1 1 Lの処理において、センサデータの値が0であると判別した場合には(Y 1 0 1 1 L : Yes)、Y 1 0 1 3 Lの処理に移行する。一方、Y 1 0 1 1 Lの処理において、センサデータの値が0ではないと判別した場合には(Y 1 0 1 1 L : No)、ステップカウンタ223 u mの値に1を加算し(Y 1 0 1 2 L)、Y 1 0 1 3 Lの処理に移行する。Y 1 0 1 3 Lの処理では、Y 1 0 0 3 Lの処理またはY 1 0 0 4 Lの処理において抽出されたデータにおける動作データの値が正方向に対応する値であるか否かを判別する(Y 1 0 1 3 L)。Y 1 0 1 3 Lの処理において、動作データの値が正方向を示す値であると判別した場合には(Y 1 0 1 3 L : Yes)、励磁カウンタ223 u oの値が4であるか否かを判別する(Y 1 0 1 4 L)。Y 1 0 1 4 Lの処理において、励磁カウンタ223 u oの値が4ではないと判別した場合には(Y 1 0 1 4 L : No)、励磁カウンタ223 u oの値に1を加算し(Y 1 0 1 5 L)、Y 1 0 2 0 Lの処理に移行する。一方、Y 1 0 1 4 Lの処理において、励磁カウンタ223 u oの値が4であると判別した場合には(Y 1 0 1 4 L : Yes)、励磁カウンタ223 u oの値に1を設定し(Y 1 0 1 6 L)、Y 1 0 2 0 Lの処理に移行する。また、Y 1 0 1 3 Lの処理において、動作データの値が正方向を示す値ではないと判別した場合には(Y 1 0 1 3 L : No)、励磁カウンタ223 u oの値が1であるか否かを判別する(Y 1 0 1 7 L)。励磁カウンタ223 u oの値が1であると判別した場合は(Y 1 0 1 7 L : Yes)、励磁カウンタ223 u oの値に4を設定し(Y 1 0 1 8 L)、Y 1 0 2 0 Lの処理に移行する。

#### 【2311】

一方、Y 1 0 1 7 Lの処理において、励磁カウンタ223 u oの値が1ではないと判別した場合には(Y 1 0 1 7 L : No)、励磁カウンタ223 u oの値から1を減算し(Y 1 0 1 9 L)、Y 1 0 2 0 Lの処理に移行する。このように構成することで、励磁テーブル222 u fを複数記憶することなく、駆動モータ905を正回転させる制御と逆回転させる制御とを実行できる。Y 1 0 2 0 Lの処理では、励磁テーブル222 u fにおける、励磁カウンタ223 u oの値に対応するデータを励磁データ格納エリア223 u gに格納し(Y 1 0 2 0 L)、本処理を終了する。次に、図707を参照して、モータ出力処理(Y 1 1 5 L)の処理内容について説明をする。図707は、モータ出力処理(Y 1 1 5 L)を示したフローチャートである。モータ出力処理(Y 1 1 5 L)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図697参照)の中で実行され、モータコマンド監視処理(Y 1 1 4 L)において励磁データ格納エリア223 u gに格納された励磁制御データを、駆動モータ905に設定するための処理が実行される。モータ出力処理(Y 1 1 5 L)が実行されると、駆動モータ905に励磁データ格納エリア223 u gに格納されている励磁制御データを設定し(Y 1 1 0 1 L)、本処理を終了する。次に、図708を参照して、コマンド判定処理(Y 1 1 6 L)の処理内容について説明をする。図708は、コマンド判定処理(Y 1 1 6 L)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(Y 1 1 6 L)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図697参照)の中で実行され、上述したように、主制御装

置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

【 2 3 1 2 】

コマンド判定処理 ( Y 1 1 6 L ) では、まず、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する ( Y 1 2 0 1 L ) 。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 1 2 0 1 : Y e s ) 、 R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 u b をオンに設定し ( Y 1 2 0 8 L ) 、また、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する ( Y 1 2 0 9 L ) 。 Y 1 2 0 9 L の処理が終了すると、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマ 2 2 3 u h に設定し ( Y 1 2 1 0 L ) 、受信した変動パターン種別は、モータ駆動が設定されているか判別する ( Y 1 2 1 1 L ) 。受信した変動パターンにモータ駆動が設定されていると判別された場合には ( Y 1 2 1 1 L : Y e s ) 、役物可動演出を伴う変動種別が実行されることを意味するため、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオンに設定し ( Y 1 2 1 2 L ) 、本処理を終了する。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( Y 1 2 0 1 L : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する ( Y 1 2 0 2 L ) 。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( Y 1 2 0 2 L : Y e s ) 、 R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 u c をオンに設定し ( Y 1 2 0 6 L ) 、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( Y 1 2 0 7 L ) 、本処理を終了する。ここで抽出された停止種別は、 R A M 2 2 3 に記憶され、前述の変動表示設定処理が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

10

20

【 2 3 1 3 】

一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( Y 1 2 0 2 L : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する ( Y 1 2 0 3 L ) 。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( Y 1 2 0 3 L : Y e s ) 、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a に格納する ( Y 1 2 0 5 L ) 。また、 Y 1 2 0 5 L の処理では、更新された特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。 Y 1 2 0 5 L の処理の終了後は、メイン処理に戻る。ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、 Y 1 2 0 5 L の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 c の値に合わせることができる。尚、 Y 1 2 0 5 L の処理が実行されると、更新された特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u a の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。 Y 1 2 0 3 L の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 1 2 0 3 L : N o ) 、その他のコマンドに応じた処理が実行される ( S 1 2 0 4 L ) 。

30

40

【 2 3 1 4 】

以上、説明をした通り、本第 2 0 制御例では、一連の動作シナリオが設定されたことに基づいて可動役物 9 0 0 が可動制御されている期間中に設定されている動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させることが可能な特定タイミングを複数有するように構成し

50

ている。つまり、一定期間（例えば、40秒）の動作期間で可動役物900を動作させるための動作シナリオを設定した場合であっても、40秒の動作期間を全うすること無く可動役物900への可動制御を終了させることを前提に可変制御を実行可能に構成している。このように構成することで、長時間の動作シナリオを設定した場合であっても、設定された動作シナリオが完了するまで新たな動作シナリオを設定することが出来なくなるといふ不具合が発生してしまうことを抑制することができる。さらに、本第20制御例では、可動役物900を特定位置（作動位置）に複数回位置させることが可能な所定の動作シナリオに基づいて可動役物900を移動させるように構成し、可動役物900が特定位置（作動位置）に位置している状態において所定の終了条件が成立していると判別された場合に設定済の動作シナリオに基づく可動制御を終了し、新たな可動制御を実行させることが可能に構成している。このように構成することで、設定済の動作シナリオに基づく可動制御を途中で終了させた場合であっても、終了時における可動役物900の位置を固定することができるため、新たな可動制御を実行させ易くすることができる。加えて、役物可動演出の実行中に可動役物900を特定位置（作動位置）にて一定期間（例えば、2秒）保持する場合には、可動役物900を特定位置に位置させた第1タイミング、特定位置に位置してから所定期間（例えば、1秒）が経過した第2タイミング、特定位置から可動役物900を移動させる処理が実行される直前の第3タイミングと、複数のタイミングにて終了条件の成立有無を判別可能に構成している。

10

#### 【2315】

このように構成することで、可動役物900が特定位置に位置している状態で常時（例えば、1ミリ秒毎）終了条件の成立有無を判別する場合に比べて処理負荷を軽減することができると共に、可動役物900が特定位置に位置した後に終了条件が成立した場合に、可動役物900を特定位置から移動させること無く設定中の動作シナリオに基づく可動制御を終了させることができる。さらに、本第20制御例では、原点位置に位置している可動役物900を作動位置まで移動させた後に所定の演出態様（振動）で動作させ、その後、原点位置へと移動させる一連の流れを、進出動作、振動動作、退避動作と3段階に区分し、各動作区分に対応した動作シナリオを設定するように構成している。このように構成することで、異なる形状のパチンコ機10、例えば、原点位置と作動位置との距離が異なるパチンコ機10に対して、同一の演出態様（振動）で役物可動演出を実行させようとした場合に、振動動作に対応した動作シナリオを共有することができる。また、本第20制御例では、役物可動演出が実行されている最中に遊技者が枠ボタン22を押下することで、実行中の役物可動演出を終了させるための終了条件が成立するように構成しているため、遊技者の趣向に沿った役物可動演出が実行された場合には、役物可動演出を最後まで実行させ、遊技者の趣向に沿っていない役物可動演出が実行された場合には、途中で役物可動演出を終了させることが可能となる。よって、遊技者が自身で演出内容を選択することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。加えて、図687に示した通り、本第20制御例におけるパチンコ機10では、役物可動演出が実行された場合に、第3図柄表示装置81の表示面を覆うように可動役物900が進出するように構成している。つまり、役物可動演出が実行されている状態は、役物可動演出が実行されていない状態よりも、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様（例えば、変動中の特別図柄に対応する特別図柄抽選の結果を示唆可能な変動演出の表示態様）が視認され難くなるように構成している。

20

30

40

#### 【2316】

よって、第3図柄表示装置81の表示面に表示されている表示態様を、役物可動演出よりも注視したい遊技者は、枠ボタン22を押下して終了条件を成立させる遊技を行うことで、役物可動演出を早期に終了させることができる。

#### 【2317】

##### <第21制御例>

次に、図709から図782を参照し、第21制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第21制御例におけるパチンコ機10は、上述した第20制御例にて説明を

50

した可動役物 900 を用いた変動演出を実行可能に構成している。ここで、従来より、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示演出態様だけでなく、第 3 図柄表示装置 81 の近傍に設けられた装飾役物（可動役物 900）を可動させる役物演出態様も含む変動演出を実行可能に構成したものがあつた。このように構成されたパチンコ機 10 では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンに応じた変動演出として様々な演出を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであつた。さらに、変動演出の演出効果を高めるために、装飾役物（可動役物 900）を様々な動作パターンで動作させる役物演出態様を設定可能に構成されたパチンコ機 10 においては、1 回の変動演出中に実行される装飾役物（可動役物 900）の動作内容を一連の動作パターンとした動作シナリオを予め規定しておき、変動演出の演出態様を決定する際に、当該変動演出中に実行される装飾役物（可動役物 900）の動作内容に対応する動作シナリオを設定するように構成しているパチンコ機 10 が知られている。このように構成されたパチンコ機 10 では、変動演出の演出態様を決定する際に、表示演出態様と、役物演出態様と、を変動時間の経過に対応させて予め決定することができるため、表示演出態様と役物演出態様とを関連付けた変動演出を実行させ易くすることができるため、演出効果を高めることができるものであつた。また、1 回の変動演出期間中において様々な動作内容で装飾役物（可動役物 900）を動作させる場合であっても、実行される動作内容に対応した動作シナリオを用いて予め設定することができるため、変動演出期間中に実行される装飾役物（可動役物 900）に対する可動制御を実行するための処理が煩雑となってしまうことを抑制することができるものであつた。

10

20

#### 【2318】

しかしながら、上述したパチンコ機 10 は、様々な変動態様を用いて変動演出を実行することで演出効果を高めることができるものではあつたが、設定された動作シナリオが終了するまでは装飾役物（可動役物 900）が一連の動作パターンで動作してしまうため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な変動演出を提供してしまうという問題があつた。さらに、近年のパチンコ機 10 においては、変動演出の一部として第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される表示演出態様を、遊技者が操作手段（枠ボタン 22 等）に対して所定の操作を実行することで変化させることが可能に構成されているものがあつた。具体的には、変動演出が実行されている変動演出期間のうち一部期間（操作有効期間）にて遊技者が操作手段（枠ボタン 22 等）を操作（押下等）したことに基づいて、操作有効期間が経過した後、又は、操作手段（枠ボタン 22 等）への操作（押下操作）を行った直後に、表示画面に表示されている第 1 表示態様（例えば、閉まっている宝箱を示す表示態様）が、第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様（例えば、開いた宝箱と、宝箱の中身を示す表示態様）へと変化する構成が知られている。つまり、変動演出の演出効果を高めるために、表示演出（第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される演出）と、役物演出（第 3 図柄表示装置 81 付近に配設された装飾役物を可動させる演出）と、を組み合わせた変動演出を実行可能に構成し、さらに、役物演出における装飾役物の一連の動作パターンに対応する動作シナリオを、変動演出の演出態様を決定する際に設定可能に構成することより装飾役物の可動制御の簡素化を図った従来型のパチンコ機 10 においては、変動演出が開始された後（変動演出期間中）に変化条件（操作手段への操作）が成立したことにより表示演出の演出態様を変化可能に構成した場合であっても、設定された動作シナリオに基づく可動制御が実行されている装飾役物の動作内容を途中で変化させることが出来ないため、変動演出の演出効果を高めることが困難になるという問題があつた。

30

40

#### 【2319】

より具体的には、設定された動作シナリオに基づいて一連の動作パターンで装飾役物が動作している間に、遊技者が操作手段を操作することで表示態様を変化させる場合において、継続して動作している装飾役物に対して違和感を与えることの無い範囲でしか変化後の表示態様を表示させることが出来ず、変動演出の演出パターンの増加を制限してしまうという問題があつた。そこで、本第 21 制御例では、可動制御されている装飾役物の動作内容に基づいて、表示演出の演出態様を変化可能に構成している。このように構成するこ

50



とで、可動制御されている装飾役物の動作内容に対応した表示演出を実行することができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2320】

<第21制御例におけるパチンコ機10の構成について>

まず、図709から図714を参照して、本第21制御例におけるパチンコ機10の構成について説明をする。図709は、本第21制御例におけるパチンコ機10の正面図であり、図710はパチンコ機10の遊技盤13の正面図であり、図711はパチンコ機10の背面図である。また、図712は、パチンコ機10が有する操作手段（枠ボタン22、選択ボタン600）の構成を模式的に示した図であり、図713、及び図714は、本第21制御例におけるパチンコ機10が有する可変入賞装置65の構成を具体的に示した図である。図709に示すように、パチンコ機10は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠11と、その外枠11と略同一の外形形状に形成され外枠11に対して開閉可能に支持された内枠12とを備えている。外枠11には、内枠12を支持するために正面視（図741参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ18が取り付けられ、そのヒンジ18が設けられた側を開閉の軸として内枠12が正面手前側へ開閉可能に支持されている。内枠12には、多数の釘や入賞口（入球口）63、64等を有する遊技盤13（図710参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤13の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠12には、球を遊技盤13の正面領域に発射する球発射ユニット112a（図723参照）やその球発射ユニット112aから発射された球を遊技盤13の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。なお、本第21制御例における発射レールは、遊技球が発射レールに沿って移動するように案内することができるので、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段である。内枠12の正面側には、その正面上側を覆う正面枠14と、その下側を覆う下皿ユニット15とが設けられている。正面枠14及び下皿ユニット15を支持するために正面視（図709参照）左側の上下2カ所に金属製のヒンジ19が取り付けられ、そのヒンジ19が設けられた側を開閉の軸として正面枠14及び下皿ユニット15が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠12の施錠と正面枠14の施錠とは、シリンダ錠20の鍵穴21に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

10

20

30

#### 【2321】

正面枠14は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部14cが設けられている。正面枠14の裏面側には2枚の板ガラスを有するガラスユニット16が配設され、そのガラスユニット16を介して遊技盤13の正面がパチンコ機10の正面側に視認可能となっている。正面枠14には、球を貯留する上皿17が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿17に賞球や貸出球などが排出される。上皿17の底面は正面視（図709参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿17に投入された球が球発射ユニット112aへと案内される。また、上皿17の上面には、演出ボタン（枠ボタン）22（図712（a）参照）と選択スイッチ600（図712（b）参照）が設けられている。この演出ボタン（枠ボタン）22は、例えば、後述する第3図柄表示装置81（図710参照）で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ600は、図712（b）に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ600a、上方向の選択を指示するための上スイッチ600b、右方向の選択を指示するための右スイッチ600c、下方向の選択を指示するための下スイッチ600d、左方向の選択を指示するための左スイッチ600eで構成されている。

40

#### 【2322】

正面枠14には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部14cの周縁には、LED等の発光手段を内蔵した電飾部29～3

50

3 が設けられている。パチンコ機 10 においては、これら電飾部 29 ~ 33 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 29 ~ 33 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠 14 の正面視（図 709 参照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 34 が設けられている。また、右側の電飾部 32 下側には、正面枠 14 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 35 が形成され、遊技盤 13 正面の貼着スペース K1（図 710 参照）に貼付される証紙等がパチンコ機 10 の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機 10 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 29 ~ 33 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 36 が取り付けられている。

10

#### 【2323】

窓部 14c の下方には、貸球操作部 40 が配設されている。貸球操作部 40 には、度数表示部 41 と、球貸しボタン 42 と、返却ボタン 43 とが設けられている。パチンコ機 10 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 40 が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 41 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 42 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 17 に供給される。返却ボタン 43 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 17 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 40 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 40 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その左側部に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿 50 の右側には、球を遊技盤 13 の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設される。

20

#### 【2324】

操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および発射停止スイッチ 51b がオフとなっている。下皿 50 の正面下方部には、下皿 50 に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー 52 が設けられている。この球抜きレバー 52 は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿 50 の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー 52 の操作は、通常、下皿 50 の下方に下皿 50 から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿 50 の右方には、上述したように操作ハンドル 51 が配設され、下皿 50 の左方には灰皿（図示せず）が取り付けられている。

30

40

#### 【2325】

図 710 に示すように、遊技盤 13 は、正面視略正形状に切削加工したベース板 60 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車その他、レール 61、62、一般入賞口 63、第 1 入球口 64、第 2 入球口 640、第 1 可変入賞装置 65、普通図柄始動口（スルーゲート）67、可変表示装置ユニット 80 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 12

50

(図709参照)の裏面側に取り付けられる。ベース板60は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板60の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口63、第1入賞口64、第2入賞口640、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置(図示せず)、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤13の正面中央部分は、正面枠14の窓部14c(図709参照)を通じて内枠12の正面側から視認することができる。以下に、主に図710を参照して、遊技盤13の構成について説明する。遊技盤13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の正面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16(図709参照)とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の正面であって2本のレール61,62とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材73とにより区画して形成される領域(入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。

10

#### 【2326】

2本のレール61,62は、球発射ユニット112a(図723参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図710の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図710の右上部)には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部(図710の左側下部)には、発光手段である複数のLED及び7セグメント表示器を備える第1図柄表示装置37A,37Bが配設されている。第1図柄表示装置37A,37Bは、主制御装置110(図723参照)で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。本第21制御例では、第1図柄表示装置37A,37Bは、遊技球が、第1入球口64へ入賞(入球)したか、第2入球口640へ入賞(入球)したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第1入球口64へ入球した場合には、第1図柄表示装置37Aが作動し、一方で、遊技球が、第2入球口640へ入賞した場合には、第1図柄表示装置37Bが作動するように構成されている。また、第1図柄表示装置37A,37Bは、LEDにより、パチンコ機10が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か通常大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数のLEDは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態を示唆することができる。

20

30

40

#### 【2327】

尚、本パチンコ機10では、第1入球口64及び第2入球口640へと遊技球の入球(入賞)があったことを契機として特別図柄の抽選が行われる。パチンコ機10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定(大当たり抽選)を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、図727(a)を参照して後述するが、遊技者に有利な大当たり種別と、その大当たり種別よりも遊技者に不利な大当たり種別とを少なくとも含む複数の大当たり種別が用意されている。第1図柄表示装置37A,37Bには、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、本パチンコ機10において設定される大当たり種別の—

50

部である「10R確変大当たり」について説明をする。「10R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「3R確変大当たり」とは、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりの後に特別図柄の高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「3R時短大当たり」は、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たりの後に、特別図柄の低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

#### 【2328】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり遊技状態）へ移行し易い遊技の状態のことである。本第21制御例における高確率状態（確変中）は、後述する第2図柄の当たり確率がアップして第2入球口640へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第2図柄の当たり確率のみがアップして第2入球口640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機10が通常状態中とは、確変状態中でも時短状態中でもない遊技の状態（大当たり確率も第2図柄（普通図柄）の当たり確率もアップしていない状態）である。本第21制御例では、パチンコ機10に設定可能な遊技状態を、設定されている特別図柄の確率状態と、普通図柄の確率状態とを用いて説明する場合もある。例えば、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が通常状態、特別図柄の低確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が時短状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態が確変状態、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態が潜確状態（第2確変状態）に該当する。

#### 【2329】

確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態では、第2図柄（普通図柄）の当たり確率がアップするだけでなく、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態は、第2入球口640へ遊技球が入球し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変状態中や時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態において、第2入球口640に付随する電動役物640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1回の普通図柄当たりで電動役物640aが開放する回数を普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第2図柄（普通図柄）の当たり確率は変更せず、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間および1回の普通図柄当たり遊技（普通図柄当たり遊技）で電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の普通図柄当たり遊技で電動役物640aを開放する回数は変更せず、第2図柄（普通図柄）の当たり確率だけを、通常状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。

#### 【2330】

遊技領域には、遊技球が入賞することにより5個から15個の遊技球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置37A

10

20

30




40

50

、37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過をトリガとして第2図柄（普通）を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は9インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114（図723参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第3図柄）によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図723参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37A、37Bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置37A、37Bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようによっても良い。

10


#### 【2331】

第2図柄表示装置は、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過する毎に表示図柄（第2図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、遊技球が普通図柄始動口（スルーゲート）67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たり（普図当たり）であれば、第2図柄表示装置において、第2図柄（普通図柄）の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本第21制御例においては「」の図柄）で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第2図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態中（普通図柄の低確率状態中）の場合よりも、確変状態中または時短状態中、即ち、普通図柄の高確率状態中の方が短くなるように設定される。これにより、普通図柄の高確率状態中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、特別図柄抽選（大当たり抽選）を普通図柄の低確率状態中（通常状態中）よりも多く行うことができる。よって、特別図柄抽選において当たりとなる機会が増えるので、第2入球口640の電動役物640aが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態および時短状態は、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態よりも第2入球口640へと遊技球が入球し易い遊技状態となる。

20

30

#### 【2332】

なお、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）において、普通図柄抽選で普図当たり当選する当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中に第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、普通図柄の高確率状態（確変状態または時短状態）中において普通図柄の低確率状態（通常状態）中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1回の当たりに対する電動役物640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。普通図柄始動口（スルーゲート）67は、可変表示装置ユニット80の下側の領域における右方において遊技盤に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤の右方を流下する球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球

40

50

の普通図柄始動口（スルーゲート）67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37A, 37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。

#### 【2333】

なお、第2図柄の変動表示は、本第21制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37A, 37B及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数（例えば、2つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の右方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。また、第1図柄表示装置37A, 37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット80の下方には、遊技球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図723参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。一方、第1入球口64の正面視右方には、遊技球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図723参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。

#### 【2334】

また、第1入球口64および第2入球口640は、それぞれ、遊技球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本第21制御例においては、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入球口64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入球口640へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を1個として構成してもよい。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態（縮小状態）となっており、球が第2入球口640へ遊技球が入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口（スルーゲート）67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となり、球が第2入球口640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、電動役物640aが開放される時間も、普通図柄の低確率状態（通常状態）より長くなる。よって、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）は、普通図柄の低確率状態（通常状態）と比して、第2入球口640へ球が入球しやすい状態を作ることができる。

#### 【2335】

ここで、第1入球口64に遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第1特別図柄抽選）と第2入球口640へ遊技球が入球した場合に実行される大当たり抽選（第2

特別図柄抽選)とでは、大当たりとなる確率が低確率状態であっても高確率状態でも同一となるように構成している。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として遊技者に有利な大当たり種別が選択される割合が第2特別図柄抽選の方が高くなるように構成している。通常状態中においては、第2入球口640に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第2入球口640に遊技球を入球させ難いので、電動役物640aが付随していない第1入球口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように遊技球を発射し(所謂「左打ち」)、第1入球口64への入球によって大当たり抽選(第1特別図柄抽選)の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変状態中や時短状態中は、普通図柄始動口(スルーゲート)67に球を通過させることで、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入球口640に遊技球を入球させ易い遊技状態であるので、第2入球口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように球を発射し(所謂「右打ち」)、普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第2入球口640へと遊技球を入球させることで大当たり抽選(第2特別図柄抽選)の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。このように、本第21制御例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態(確変状態であるか、時短状態であるか、通常状態であるか)に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方(遊技方法)を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、遊技方法(遊技球の発射方向に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。

#### 【2336】

図710に戻り説明を続ける。第1入球口64の下方右側には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長形状の特定入賞口(大開放口)65aが設けられている。パチンコ機10においては、第1入球口64又は第2入球口640への入球に起因して行われた大当たり抽選(特別図柄抽選)の結果が大当たり当選となると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たり当選を示す停止表示態様で特別図柄を第1図柄表示装置37A又は第1図柄表示装置37Bを点灯させると共に、その大当たり当選を示す停止表示態様(大当たり図柄)を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たり当選したことが示される。その後、遊技球が入賞し易い特別遊技状態(大当たり遊技状態)に遊技状態が遷移する。この大当たり遊技が開始されると、大当たり遊技中以外では閉鎖されている特定入賞口65aが、所定時間(例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで)開放される。この特定入賞口65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口65aが所定時間開放される。この特定入賞口65aの開閉動作は、最高で例えば15回(15ラウンド)繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値(遊技価値)の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aを覆う横長形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド(図示せず)とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を正面下側に傾倒し、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

#### 【2337】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数(例えば3つ)を配置しても良く、また配置位置も



第1入球口64の下方右側や、第1入球口64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。遊技盤13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠14の小窓35（図709参照）を通じて視認することができる。遊技盤13には、第1アウト口71が設けられている。遊技領域を流下する遊技球であって、いずれの入賞口63, 64, 65a, 640にも入賞しなかった球は、第1アウト口71を通過して図示しない球排出路へと案内される。第1アウト口71は、第1入球口64の下方に配設される。なお、本第21制御例では、図710に示した通り、遊技盤13の遊技領域を流下する遊技球を有利領域外へと排出するための入球口として第1アウト口71のみを設けているが、これに限ること無く、2個以上のアウト口を設けても良い。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。本制御例においては、風車の内の一つが遊技盤13の正面視左側上方に配設される。

10

### 【2338】

さらに、図710に示した通り、本第21制御例におけるパチンコ機10には、可変表示装置ユニット80に複数の装飾役物が付設されている。具体的には、遊技盤13を正面視（図710の視点）した場合に、第3図柄表示装置81の右側領域に設けられた右役物400y、第3図柄表示装置81の左側領域に設けられた左役物500y、第3図柄表示装置81の上側領域に設けられた上役物600yと、上役物600yの奥側（図710の視点で奥側）に設けられた可動役物900とが設けられている。右役物400y、左役物500y、上役物600yは、それぞれ複数の発光部材（LED等）が埋設されており、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出に対応させて発光制御されるように構成されている。また、可動役物900は、上述した第20制御例と同様に、第3図柄表示装置81の表示面を覆わない収納位置（原点位置）と、第3図柄表示装置81の表示面の少なくとも一部を覆う演出位置（作動位置）と、の間を可動可能に構成されており、図710では、収納位置に位置している状態の可動役物900を破線で示している。図710に示した通り、収納位置に位置している可動役物900は、遊技者が視認困難な状態となっている。本第21制御例では、可動役物900を動作させる動作演出と、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出と、を組み合わせた複合演出として、役物可動演出（役物演出）を実行可能に構成している。このように、複数の態様の演出を組み合わせた複合演出を実行可能に構成することで、変動演出の演出効果を高めることができる。なお、可動役物900の詳細な機構については、上述した第20制御例と同一であるため、その説明を省略する。

20

30

### 【2339】

図711に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90, 91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板（主制御装置110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置113）と表示制御基板（表示制御装置114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板（払出制御装置111）と発射制御基板（発射制御装置112）と電源基板（電源装置115）とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100~104に収納されている。基板ボックス100~104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

40

50



## 【 2 3 4 0 】

また、基板ボックス 1 0 0 ( 主制御装置 1 1 0 ) 及び基板ボックス 1 0 2 ( 払出制御装置 1 1 1 及び発射制御装置 1 1 2 ) は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット ( 図示せず ) によって開封不能に連結 ( かしめ構造による連結 ) している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール ( 図示せず ) が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス 1 0 0 , 1 0 2 が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニット 9 3 は、裏パックユニット 9 4 の最上部に位置して上方に開口したタンク 1 3 0 と、タンク 1 3 0 の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 1 3 1 と、タンクレール 1 3 1 の下流側に縦向きに連結されるケースレール 1 3 2 と、ケースレール 1 3 2 の最下流部に設けられ、払出モータ 2 1 6 ( 図 7 2 3 参照 ) の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置 1 3 3 とを備えている。タンク 1 3 0 には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置 1 3 3 により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール 1 3 1 には、当該タンクレール 1 3 1 に振動を付加するためのバイブレータ 1 3 4 が取り付けられている。また、払出制御装置 1 1 1 には状態復帰スイッチ 1 2 0 が設けられ、発射制御装置 1 1 2 には可変抵抗器の操作つまみ 1 2 1 が設けられ、電源装置 1 1 5 には R A M 消去スイッチ 1 2 2 が設けられている。状態復帰スイッチ 1 2 0 は、例えば、払出モータ 2 1 6 ( 図 7 2 3 参照 ) 部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消 ( 正常状態への復帰 ) するために操作される。操作つまみ 1 2 1 は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。R A M 消去スイッチ 1 2 2 は、パチンコ機 1 0 を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

20

## 【 2 3 4 1 】

次に、図 7 1 3、及び図 7 1 4 を参照して可変入賞装置 6 5 の構成について説明をする。図 7 1 3 は、可変入賞装置 6 5 の断面図である。図 7 1 3 ( c ) は可変入賞装置 6 5 の上面図であり、図 7 1 3 ( b ) は、可変入賞装置 6 5 の L b - L b 断面図である。図 7 1 3 ( b ) に示すように、可変入賞装置 6 5 には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口 6 5 a が形成されている。特定入賞口 6 5 a は、パチンコ機 1 0 の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図 7 1 3 ( b ) の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサで構成された検出口 6 5 a 1 が配置されている。この検出口 6 5 a 1 を通過した遊技球は、図 7 1 4 ( b ) で示す裏カバー体 6 5 e の背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図 7 1 3 ( b ) に示すように特定入賞口 6 5 a の開口は、遊技盤 1 3 側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉 6 5 f 1 により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能 ( 入球困難 ) な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉 6 5 f 1 によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉 6 5 f 1 は、ベース部材 6 5 c の内側 ( 遊技盤 1 3 の内部 ) に退避されることにより特定入賞口 6 5 a 内から退避されるように構成されている。このように構成することで、可変入賞装置 6 5 の開口が閉鎖されている場合には、遊技球が可変入賞装置 6 5 の上面を転動して、第 2 入球口 6 4 0 側へと誘導されるように構成されている。よって、時短遊技中 ( 確変遊技中含む ) にも、右打ちした状態のまま、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能となり、大当たり遊技後に直ちに左打ちへと遊技方法を変更させる手間を軽減できる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面を可変入賞装置 6 5 の開口として構成できるので、より多くの遊技球が効率よく特定入賞口 6 5 a 内に入賞できる。よって、大当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

30

40

## 【 2 3 4 2 】

50

図 7 1 3 ( a ) は、図 7 1 3 ( b ) に示す L a - L a 断面図である。図 7 1 3 ( a ) に示すように検出口 6 5 a 1 を有する検出スイッチ 6 5 c 1 は、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 c に固定されている。次に、図 7 1 4 を参照して、裏カバー体 6 5 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出口 6 5 e 1 と特別排出口 6 5 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 7 1 4 ( a ) は、遊技球が特別排出口 6 5 e 2 に振り分けられるように切替部材 6 5 h が作動された状態を示す裏カバー体 6 5 e の背面図である。図 7 1 4 ( a ) に示すように、切替部材 6 5 h は、リンク部材 6 5 i の突部が挿入される係止穴 6 5 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 6 5 h 2 とを有しており、流路カバー体 6 5 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 6 5 g には、この誘導片 6 5 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 6 5 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 h 2 を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 7 1 4 ( a ) に示すように、検出口 6 5 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて特別排出口 6 5 e 2 に誘導される。特別排出口 6 5 e 2 を通過した遊技球は特別排出口 6 5 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された確変スイッチ 6 5 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。ここで、詳細については後述するが、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に上記した確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過することにより、大当たり遊技後の遊技状態が特別図柄の高確率状態（確変状態）に設定される。即ち、確変スイッチ 6 5 e 3 は、確変状態を付与するための付与手段として構成されている。また、切替部材 6 5 h は、大当たり後の遊技状態を、特別図柄の低確率状態（通常状態）か、特別図柄の高確率状態（確変状態）かに振り分けるための振分手段となる。

10

20

#### 【 2 3 4 3 】

このように、大当たり遊技中に特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の流下ルートにより大当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、大当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、可変入賞装置 6 5 の開口から特別排出口 6 5 e 2 の入り口（切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 により閉鎖される開口面）を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。切替部材 6 5 h の作動は、大当たり種別により作動タイミングと作動時間が設定されている。本第 2 1 制御例では、設定されている大当たり種別に応じて切替部材 6 5 h の作動内容を異ならせており、大当たり種別として確変大当たり種別が設定されている場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ 6 5 e 3 が遊技球を検知することができるように切替部材 6 5 h を作動させ、大当たり種別として通常大当たり種別が設定された場合には、大当たり遊技中に確変スイッチ 6 5 e 3 が遊技球を検知し難くなるように切替部材 6 5 h を作動させるように構成している。具体的には、例えば、確変大当たりの 1 種である「 1 0 R 確変大当たり」が設定された大当たり遊技中には、2 ラウンド目の開始における可変入賞装置 6 5 の開放タイミングに合わせて切替部材 6 5 h が 5 秒間作動されるように構成されている。また、通常大当たりの 1 種である「 3 R 時短大当たり」が設定された大当たり遊技中には、2 ラウンド目の開始における可変入賞装置 6 5 の開放タイミングに合わせて切替部材 6 5 h が 0 . 5 秒間作動されるように構成されている。よって、「 1 0 R 確変大当たり」が設定された大当たり遊技では、可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過することが可能に構成されているが、「 3 R 時短大当たり」が設定された大当たり遊技では、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過し得ないように構成されている。よって、大当たり種別により確変付与割合を制御することができ、過剰に有利不利が発生してしまわないように構成できる。次に、図 7 1 4 ( b ) を参照して、通常排出口 6 5 e 1 に遊技球が誘導される場合について説明する。図 7 1 4 ( b ) は、流路ソレノイド 6 5 k が非作動であり、特別排出口 6 5 e 2 の入り口の開口面を切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 が塞いでいる状態を示す図である。

30

40

#### 【 2 3 4 4 】

検出口 6 5 a 1 より振り分け流路に誘導された遊技球は、切替部材 6 5 h の誘導片 6 5 h 2 の上面に誘導されて通常排出口 6 5 e 1 に誘導される。この通常排出口 6 5 e 1 の端

50

部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された球排出口スイッチ65e4が設けられている。これにより、可変入賞装置65内に入球した遊技球が全て排出されたかを球排出口スイッチ65e4と確変スイッチ65e3との合計により判別できる。よって、2ラウンド前に入賞した遊技球が排出されていない(残存している)状態で2ラウンド目の大当たり遊技(ラウンド遊技)が開始された場合であっても、残存球が確変スイッチ65e3を通過する不具合を抑制することができる。このように、可変入賞装置65内に特定入賞口65aに入賞した遊技球が検出スイッチ65c1により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球(本制御例では1球入賞に対して15個の賞球)を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、確変スイッチ65e3に通過するか否かを振り分け可能に構成することで、確変状態を付与するか否かの抽選も実行することができる。よって、確変状態を付与するための専用の入賞口を可変入賞装置65とは別に設ける必要がなく、遊技盤13のスペースを有効に利用することができる。

#### 【2345】

<第21制御例における演出内容について>

ここで、図715から図720を参照して、本第21制御例におけるパチンコ機10で実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容として可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出の内容について説明する。本第21制御例では、図710を参照して上述した通り、第3図柄表示装置81の上方に可動役物900を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第3図柄表示装置81の表示面を覆う位置(作動位置)まで可動役物900を進出させる可動制御(進出制御)を3秒間実行した後に、所定期間(約6秒)の動作パターンで可動役物900を振動させる可動制御(可動役物第1演出)を実行し、その後、第1演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物900を動作させる可動制御(可動役物第2演出)が完了した後に、可動役物900を第3図柄表示装置81の上方位置(収納位置)へと退避させる可動制御(退避制御)を実行可能に構成している。さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第1演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン22を押下した回数(枠ボタン押下回数)を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件(例えば、5回)を満たした場合には、可動役物第1演出の終了条件が成立し、可動役物第1演出に対応する6秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第2演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン22に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第1演出期間中に意欲的に枠ボタン22を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2346】

また、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出期間中に可動役物900が作動位置を複数回通過する(作動位置に位置している状態が複数回発生する)ように可動役物900を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物900が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第1演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物900が位置している状態で可動役物第1演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出から可動役物第2演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物900に対して可動役物第2演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第2演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物900を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。さらに、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中に終了条件が成立すること無く6秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第1演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定され

ている。

#### 【 2 3 4 7 】

つまり、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第 1 演出を終了させた場合も、可動役物第 1 演出を最後まで実行させた場合も、可動役物 9 0 0 が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第 1 演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出が終了した時点における可動役物 9 0 0 の位置によって今回の可動役物第 1 演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合も、可動役物第 1 演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物 9 0 0 が位置している状態で次に実行される可動役物 9 0 0 に対する可動制御（可動役物第 2 演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第 1 演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく操作演出を継続させることができる。加えて、本第 2 1 制御例では、可動役物第 1 演出期間中における枠ボタン 2 2 に対する押下回数  
10  
の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第 1 演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5 回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役物第 1 演出中に実行される可動役物 9 0 0 の振動動作が 1 周する毎に枠ボタン押下回数がリセットされるように構成している。つまり、可動役物 9 0 0 に対して 1 周分の振動動作が行われる期間（約 2 秒）中に枠ボタン 2 2 を 5 回押下した場合に終了条件が成立するように構成して  
20  
いる。このように構成することで、可動役物第 1 演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させる必要が無く、可動役物第 1 演出期間のうち、特定期間（可動役物 9 0 0 の振動動作が 1 周する期間）において枠ボタン 2 2 を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第 2 1 制御例では、可動役物第 1 演出期間中に可動役物が振動動作を最大で 3 周実行するように予め動作シナリオが規定されている。

#### 【 2 3 4 8 】

よって、遊技者が枠ボタン 2 2 を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第 1 演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第 1 演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本  
30  
第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、役物演出が実行されている最中においても第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出や、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング（特別図柄変動が開始されるタイミング）で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間（変動演出期間）に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。しかしながら、上述した従  
40  
来型のパチンコ機 1 0 では、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、遊技者が操作手段（枠ボタン 2 2）を操作（押下）したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮（省略）可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様（例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様）を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。

## 【 2 3 4 9 】

そこで、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、役物演出における可動役物 9 0 0 に対して実行される可動制御の内容（実行タイミング）に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物 9 0 0 の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した通り、可動役物第 1 演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態で可動役物第 1 演出を終了可能に構成しているため、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つこと無く、可動役物に対して次の可動制御（可動役物第 2 演出に対応する可動制御）を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第 1 演出において、可動役物 9 0 0 が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。これに対して、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、終了条件が成立してから可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン 2 2 への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第 2 演出の演出内容））を付与可能に構成している。

10

20

## 【 2 3 5 0 】

つまり、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第 1 演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出において、可動役物 9 0 0 が作動位置とは離間している状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第 1 演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 1 制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第 2 演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。まず、図 7 1 5 ( a ) を参照して、役物演出が開始された直後における可動役物 9 0 0 及び第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面について説明をする。図 7 1 5 ( a ) は、役物演出として可動役物 9 0 0 が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が実行されている可動役物準備期間中における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面付近の一例を示した図である。ここで、本第 2 1 制御例では、変動演出が開始されてから 5 秒が経過したタイミングで役物演出が開始されるように構成しており、図 7 1 5 ( a ) は、変動演出が開始されてから 5 . 5 秒が経過した状態における図で示したものである。

30

40

## 【 2 3 5 1 】

図 7 1 5 ( a ) に示した通り、役物演出は、特別図柄変動に対応して実行される変動演出の一部として実行されるものであるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される主表示領域 D m の右上部に形成された小表示領域 D m 1 には、特別図柄変動に対応して変動表示される第 3 図柄（図では 3 本の矢印で表示）が表示される。そして、第 3 図柄表示装置 8 1 の上方位置である収納位置（図 7 1 0 参照）から下方向へと進出してきた可動役物 9 0 0 が作動位置に向かって移動している状態が示されている。この可動役物 9 0 0 の視認面には「チャンス」の文字が付されており、役物演出を含む変動演出が実行された時点で、役物演出を伴わない変動演出が実行された場合よりも、変動演出の演出結果が遊技者に有利な結果（大当たり）である期待度が高いことを遊技者に報知している。詳細な説

50

明は後述するが、本第21制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選の結果に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）を決定可能に構成しており、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成している。特に、変動時間が60秒以上の変動パターンは、変動時間が60秒未満の変動パターンに対して、大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。そして、役物演出を含む変動演出は、変動時間が60秒以上の変動パターンに対応して実行されるように構成している。このように構成することで、変動演出が開始されてから5秒が経過した時点で役物演出が実行された場合に、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動の変動時間）が60秒以上であることを遊技者に把握させることができ、大当たり当選の期待度が高いことを早期に遊技者に理解させることで、大当たり当選を期待しながら長時間演出を楽しむことができる。

10

#### 【2352】

そして、役物演出が実行された状態が大当たり当選の期待度が比較的高いチャンス状態であることを示すための表示態様として、主表示領域Dmの上部位置に「チャンス発生中」の文字が表示される。この「チャンス発生中」の文字は、「チャンス発生中」の文字が表示される表示領域を遊技者が視認可能な位置まで可動役物900が下降した場合に表示されるように構成している。さらに、主表示領域Dmの左下部にはウサギを模したキャラクタ801が、可動役物900が下方方向に移動している状況を眺めている表示態様で表示されている。このキャラクタ801は、役物演出を含まない変動演出が実行されている際にも主表示領域Dmに表示されている表示態様であって、今回の変動演出が開始してから5秒が経過するまでの間、即ち、可動役物900が可動していない状態において、上方方向を眺めるアクションを行うことで、今回実行された変動演出が役物演出を伴う変動演出であるか否かを煽る演出を実行可能に構成している。ここで、役物演出が実行されることを煽る演出を実行した後、役物演出が実行されない場合には、上方方向を眺めた後に「何もこないや」とコメントし、役物演出が実行されない変動演出に対応したアクションが実行される。このように構成することで、役物演出を含まない変動演出が実行された場合であっても、役物演出が実行されるかもしれないと遊技者を煽ることができるため、演出効果を高めることができる。また、実際に可動役物900が進出する（下方方向に移動する）前に、キャラクタ801が上方方向、即ち、可動役物900が進出してくる方向を眺めるアクションを実行することにより、可動役物900が進出してくる位置を遊技者に注視させ易くすることができるため、役物演出が実行されたことを気付かないまま変動演出が進行してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【2353】

また、図715(a)に示した通り、役物演出が実行されると、主表示領域Dmの上下方向に対して中央よりも若干上方位置に左停止位置表示911aと、右停止位置表示911bが表示される。この左停止位置表示911aと、右停止位置表示911bは、共に、主表示領域Dmの側端から中心側に向けて三角形の形状で表示されており、中心側に向かって頂点部が水平方向に向き合うように表示されている（図では、各停止位置表示911a, bの頂点を結ぶ水平線を破線で表示）。この左停止位置表示911aと、右停止位置表示911bは、可動役物900の作動位置を示すための表示態様である。このように構成することで、可動役物900が作動位置へと位置したことを遊技者に分かり易く理解させることができる。図715(a)に示した状態から時間が経過し、変動開始から6秒が経過すると、可動役物900が作動位置にて約3秒間待機し、図715(b)に示した状態となる。図715(b)は、役物演出として可動役物900が収納位置から作動位置へと進出させるための可動制御（進出制御）が終了した後の待機期間中における第3図柄表示装置81の表示面付近の一例を示した図である。図715(a)に示した通り、可動役物900が作動位置まで進出すると、次に実行される可動役物第1演出の演出内容を案内するための案内表示態様が主表示領域Dmに表示される。本第21制御例におけるパチンコ機10では、役物演出が開始された場合に、まず、可動役物900を収納位置から作動位置へと移動させる進出制御が約1秒間実行された後に、可動役物900を作動位

40

50

置で待機（保持）させる待機期間が3秒設定されるように可動役物900の動作シナリオが設定されている。そして、この待機期間を用いて、次に実行される可動役物900の可動制御内容（可動役物第1演出内容）を遊技者に案内するように構成している。このように構成することで、遊技者が操作演出の内容を理解すること無く操作演出が進行してしまい、例えば、可動役物第1演出中に終了条件を成立させることが出来ないまま可動役物第1演出が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2354】

具体的には、図715（b）に示した通り、可動役物900が作動位置に位置している待機期間中は、主表示領域Dmの上方に「ゲージが0になるまでにミッションをクリアしろ」の文字が表示され、主表示領域Dmの下方に形成された小表示領域Dm61には、ミッション内容を示すための表示態様として「ボタンを5回押せ」の文字が表示され、小表示領域Dm62には、枠ボタン22を押下した回数が表示される押下回数表示領域Dm62aと、ミッションを達成するために必要な枠ボタン押下回数が表示される押下回数表示領域Dm62bが表示されている。さらに、小表示領域Dm63には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージtg1が表示されている。図715（b）に示した状態は、可動役物第1演出が実行されていない状態（可動役物第1演出の演出内容を事前に遊技者に案内している状態）であるため、押下回数表示領域Dm62aには1回も枠ボタン22が押下されていないことを示すための「0」が、必要押下回数表示領域Dm62bには今回設定されたミッションに対応した必要押下回数を示すための「5」が表示されている。タイムゲージtg1は全領域が残期間を示す残期間ゲージtg1a（図では、斜線領域で表示）で表示されており、小領域Dm63aには、ミッション期間に突入していないことを示すための「READY」の文字が表示されている。なお、図715（b）に示した状態で枠ボタン22を押下したとしても、可動役物第1演出が実行されていない状態であるため、押下回数表示領域Dm62aに表示されている値（「0」）が変化（加算表示）されることは無い。詳細な説明は後述するが、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中に可動役物900が作動位置を中心に下方向、上方向の順で振動する動作（1周動作）を3回実行するように構成しており、1周の動作期間が2秒となるように可動役物900の動作シナリオが設定されるように構成している。そして、上述したミッションは、可動役物900が1周動作をする毎に（2秒経過する毎に）、残期間が経過するように構成されている。つまり、タイムゲージtg1は2秒が計測される表示態様で表示される。

#### 【2355】

次に、図716（a）を参照して、可動役物第1演出が実行されている状態の変動演出内容について説明をする。図716（a）は、可動役物第1演出が実行されている状態で遊技者が枠ボタン22を押下し、ミッションを達成した状態を示す図である。図716（a）に示した通り、タイムゲージtg1が示す残時間ゲージtg1aが残っている状態で遊技者が枠ボタン22を5回押下すると、表示領域Dm61にミッション達成の文字が表示される。また、押下回数表示領域Dm62aにはミッション期間中に枠ボタン22が5回押下されたことを示す「5」が表示される。これにより、ミッション達成するための押下回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、図716（a）に示した状態、即ち、ミッション達成し可動役物第1演出の終了条件が成立した状態で可動役物900の1周動作が終了すると、図716（b）に示した通り、可動役物第2演出が実行される。ここで、図716（b）を参照して、可動役物第2演出の演出内容について説明をする。図716（b）は、可動役物第1演出の終了条件が成立し、可動役物第2演出が実行された状態を示す図である。図716（b）に示した通り、可動役物第2演出が実行されると、可動役物第1演出とは異なる態様である落下制御が実行される。具体的には、可動役物第1演出中に実行される振動動作では到達し得ない下方位置まで、可動役物第1演出中における動作速度よりも早く可動役物900を移動させる落下制御が実行される。そして、可動役物900が落下することに合わせて主表示領域Dmの中央付近



に形成された第2期間表示領域 D m 6 4 に、可動役物第2演出に対応させた表示演出の表示態様として「大」の文字が表示される。このように構成することで、可動役物第2演出が実行された場合には、可動役物 9 0 0 に付された「チャンス」の文字と、第2期間表示領域 D m 6 4 に表示された「大」の文字とを組み合わせた「大チャンス」が表示されたことを遊技者に理解させることができる。また、主表示領域 D m の上方には現在の状況が「チャンス」よりも大当たり当選の期待度が高いことを示す「大チャンス発生中」のコメントが表示されている。

#### 【 2 3 5 6 】

詳細な説明は、後述するが、本第21制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第2演出が実行される際の各種条件（可動役物第1演出の終了経緯、対応する特別図柄抽選の当否判定結果等）に応じて、第2期間表示領域 D m 6 4 に表示される表示態様を異ならせて決定可能に構成しており、第2期間表示領域 D m 6 4 に表示される表示態様によって大当たり当選の期待度を異ならせるように構成している。よって、可動役物第1演出が終了し、可動役物第2演出が実行される際には、可動役物 9 0 0 を可動役物第1演出とは異なる態様で可動制御することによって役物演出の演出効果を高めると共に、大当たり当選の期待度を示唆する情報を獲得することができるため、遊技者が注視する演出を実行することができる。なお、本第21制御例では、可動役物第2演出の演出態様（可動役物 9 0 0 の可変制御内容）として、図 7 1 6 ( b ) に示した落下演出（落下制御）の他に、可動役物 9 0 0 を作動位置から上昇させる上昇演出（上昇制御）を実行可能に構成している。この上昇演出における演出内容については、図 7 1 9 ( b )、及び図 7 2 0 を参照して後述する。次に、可動役物第2演出が終了し、可動役物 9 0 0 が収納位置へと移動する際の演出内容について図 7 1 7 ( a ) を参照して説明する。図 7 1 7 ( a ) は、図 7 1 6 ( b ) に示した状態から可動役物 9 0 0 が収納位置へと移動する（退避する）状態を示した図である。図 7 1 7 ( a ) に示した通り、可動役物 9 0 0 に対して退避制御が実行されると、上方向に移動する可動役物 9 0 0 を追従するような演出態様で退避演出が実行される。図 7 1 7 ( a ) に示した例では、退避演出として、可動役物 9 0 0 を追いかけるように複数の魚が泳ぐ演出（魚群）が実行されている。また、図 7 1 7 ( a ) に示した通り、可動役物 9 0 0 が主表示領域 D m の上方に位置する場合、即ち、図 7 1 6 ( b ) に示した図において主表示領域 D m の上方に表示されていた各種表示態様が視認困難となる位置に可動役物 9 0 0 が位置する場合には、図 7 1 6 ( b ) に示した図において主表示領域 D m の上方に表示されていた各種表示態様が主表示領域 D m n 下方に表示されるように構成している。

#### 【 2 3 5 7 】

具体的には、主表示領域 D m の下方に「大チャンス発生中」のコメントが表示され、第3図柄が変動表示される小表示領域 D m 1 が形成される。このように第3図柄表示装置 8 1 の表示面を覆うように可動範囲が設計されている可動手段（可動役物 9 0 0 ）を可動させる場合において、可動手段（可動役物 9 0 0 ）によって視認し難くなる表示領域に表示されている各種表示態様を、異なる表示領域に表示させる表示制御を実行可能に構成することによって、第3図柄表示装置 8 1 の表示領域、即ち、遊技者が常時注視している領域を用いて多彩な可動内容で可動手段（可動役物 9 0 0 ）を可動させることができる。また、本第21制御例では、第3図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出の表示態様の一部を、変動演出が開始されてからの経過時間に基づいて表示するのではなく、可動役物 9 0 0 の可動制御内容に基づいて表示するように構成しているため、複数の可動パターンで可動手段（可動役物 9 0 0 ）を可動させる場合であっても、実際に実行される可動制御内容に応じて3図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される変動演出の表示態様を適切な表示領域に表示することができる。一方、可動役物第1演出が終了した後に、可動役物第2演出が実行されること無く操作演出が終了する場合には、図 7 1 7 ( b ) に示した状態となる。図 7 1 7 ( b ) は、可動役物第1演出の終了後に可動役物 9 0 0 が収納位置へと移動している（退避している）状態を示す図である。つまり、図 7 1 7 ( b ) に示した状態は、可動役物第1演出が終了し、作動位置に位置している可動手段が第3図柄表示装置 8



1 の上方に設けられた収納位置へと移動している（退避している）最中の状態を示している。そして、キャラクタ 801 が可動役物 900 に対して手を振っているアクションで表示され、「リーチ演出に期待」の文字が表示される。

【2358】

このように構成することで、操作演出が可動役物第1演出のみで終了してしまったことを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出の終了契機に応じて、可動役物第2演出の実行のされ易さを異ならせている。具体的には、終了条件を成立させて可動役物第1演出を途中で終了させた場合には、必ず可動役物第2演出が実行されるように構成しており、可動役物第1演出を最後まで実行した場合には、可動役物第2演出を実行するか否かを抽選で決定するように構成している。さらに、可動役物第2演出を実行するか否かの抽選では、当該変動演出に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第2演出の実行頻度を高くするように構成している。つまり、可動役物第1演出の途中で終了条件を成立させた場合には必ず可動役物第1演出が終了した後に可動役物第2演出を実行するように構成しているため、可動役物第2演出が実行されたことによって大当たり当選の期待度を把握することが出来ないが、可動役物第2演出の実行有無を抽選で決定する場合、即ち、可動役物第1演出の途中で終了条件を成立させなかった場合には、可動役物第2演出が実行されること自体が大当たり当選の期待度を高めることになる。よって、遊技者に対して、終了条件を成立させた後に追加演出を実行することで大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、終了条件を成立させず可動役物第2演出が実行されるか否かによって大当たり当選しているか否かを予測させる遊技と、の何れを実行するか選択させることができる。なお、可動役物第2演出の実行有無を抽選で決定する場合には、可動役物第2演出が実行されなかった場合において、今回の変動演出に対応する特別図柄変動が大当たり当選していない可能性が高いことを事前に把握することができると共に、大当たり当選していない可能性が高い変動演出に対して過剰に可動役物900を動作してしまうことを抑制することができる。

【2359】

以上、説明をした通り、本第21制御例では、役物演出として実行される可動役物第1演出を、対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）が終了した（第1終了契機が成立した場合）場合、或いは、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた状態で1周期分の動作を完了させた場合（第2終了契機が成立した場合）に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第1演出の終了契機に応じて、可動役物第1演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、成立した終了契機によって役物演出の演出態様を異ならせることができるため、様々な演出態様で役物演出を実行させることができる。さらに、本第21制御例では、上述した第1終了契機が成立することで可動役物第1演出を終了させた場合よりも、上述した第2終了契機が成立することで可動役物第1演出を終了させた場合の方が、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出が実行され易くなるように構成している。また可動役物第2演出が実行された場合には、可動役物第2演出が実行されなかった場合よりも実行中の変動演出（役物演出を含む変動演出）に対応する特別図柄抽選の結果（変動演出の演出結果）を、遊技者に事前に把握させ易くできるように構成している。このように構成することで、実行中の変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）をいち早く把握しようとしている遊技者に対して、可動役物第1演出の第2終了契機が成立した場合には、事前に変動演出の演出結果（特別図柄抽選の結果）を把握することが可能となる情報（特典）を提供することができる。つまり、複数の終了契機（第1終了契機、第2終了契機）のうち、特定の終了契機（第2終了契機）を成立させた場合の方が、その特定の終了契機（第2終了契機）とは異なる終了契機（第1終了契機）を成立させた場合よりも遊技者に有利となる特典を付与することができる。よって、可動役物第1演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて、可動役物第1演出が終了した後に遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせることができるため、成立する終了契機に対して遊

10

20

30

40

50

技者により興味を持たせることができる。

【 2 3 6 0 】

さらに、本第 2 1 制御例では、上述した第 2 終了契機は、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ 6 4）が終了するよりも前の状況、即ち、第 1 終了契機が成立するよりも前に成立し得るものである。つまり、遊技者に有利な特典が付与され易い第 2 終了契機を、第 1 終了契機よりも先に成立させることが可能に構成している。このように構成することで、第 2 終了契機が成立し得なかった場合に第 1 終了契機を成立させることができるため、第 2 終了契機を成立させることが可能な状態で急に第 1 終了契機が成立してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。加えて、本第 2 1 制御例では、可動役物第 1 演出中に遊技者が操作手段（枠ボタン 2 2）を押下することで、第 1 終了契機が成立するよりも前に、第 2 終了契機を成立させることができるように構成している。つまり、遊技者による操作手段への操作内容に基づいて第 1 条件（終了条件）を成立させた状態で、可動役物 9 0 0 が特定位置に位置（1 周期動作を終えた可動役物 9 0 0 が作動位置に位置）することで第 2 条件が成立した場合に第 2 終了契機を成立させることができるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利な終了契機である第 2 終了契機は、遊技者の操作手段への操作に基づいて成立し得るものとするため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができる。なお、上述した通り、本第 2 1 制御例では、可動役物第 1 演出を終了させるために成立させた終了契機の種別に応じて遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、可動役物第 1 演出が終了した後に実行される役物演出の演出態様を異ならせるように構成しており、第 2 終了契機が成立した場合には第 1 終了契機が成立した場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるように構成していたが、これに限ること無く、第 2 終了契機が成立した場合よりも第 1 終了契機が成立した場合の方が遊技者に有利な特典が付与されるように構成しても良い。

10

20

【 2 3 6 1 】

また、1 の終了契機（例えば、第 1 終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が終了した場合よりも、他の終了契機（例えば、第 2 終了契機）が成立したことに基づいて可動役物第 1 演出が終了した場合の方が、遊技者に不利な遊技が実行されるように構成しても良く、この場合、例えば、6 0 秒の変動時間が設定された特別図柄変動に対応して実行される変動演出中に含まれる役物演出の可動役物第 1 演出を終了させた終了契機が第 1 終了契機（時間経過）である場合に、特別図柄変動の変動時間（6 0 秒で設定されていた変動時間）を所定期間（2 0 秒）延長させるように構成すると良い。このように構成することで、第 1 終了契機が成立した場合には、第 2 終了契機が成立した場合よりも、特別図柄抽選の結果が停止表示されるタイミングを遅らせることができるため、単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を減少させるという不利な遊技を遊技者に提供することができる。よって、可動役物第 1 演出が実行された場合において、不利な遊技が実行されてしまうことを抑制するために、特定の終了契機（第 2 終了契機）を成立させようと意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、遊技者に不利な遊技を行わせるための遊技内容としては、これに限ること無く、例えば、遊技者に不利な遊技が行われる終了契機が成立した場合には、終了契機が成立してから所定期間（例えば、1 0 秒）の間、遊技者に有利な特典（賞球の払出や、実行中の遊技内容の報知（特別図柄抽選の結果や設定されている遊技状態の報知））が付与されない遊技内容をペナルティとして課すように構成しても良い。次に、図 7 1 8（a）を参照して、可動役物第 1 演出期間中に実行される追加演出の演出内容について説明をする。図 7 1 8（a）は、可動役物第 1 演出の終了条件が成立した状態で可動役物 9 0 0 が作動位置へと移動するまでの期間中に追加演出が実行された状態を示す図である。

30

40

【 2 3 6 2 】

本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン 2 2 を押下させる遊技行為を行わせるように構成しており、その終了条件を成立させるために遊技者に対して枠ボタン 2 2 を押下させる遊技行

50

為によって追加演出の実行条件も成立し得るように構成している。具体的には、図718 (a)に示した例では、1回のミッション期間(可動役物900の1周動作期間)である2秒間に枠ボタン22を5回押下することで終了条件が成立するミッション演出が実行されている最中であって、ミッション期間中に遊技者が枠ボタン22を連打操作し、枠ボタン22を7回押下した状態を示している。図718(a)に示した通り、小表示領域Dm63aには、現在がミッション期間中であることを示す「GO」の文字が表示され、小表示領域Dm63には、ミッション期間の残期間を示すためのタイムゲージtg1が表示されている。具体的には、残時間ゲージtg1aがタイムゲージtg1全体の約1/4を占めている状態が表示されており、ミッション期間の残期間が0.5秒であることを示している。さらに、小表示領域Dm62には、押下回数表示領域Dm62aに「7」が、必要押下回数表示領域Dm62bに「5」が表示されている。ここで、ミッション期間中における枠ボタン22に対する押下回数の増加に伴う表示態様の变化過程について説明をする。ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数(押下回数表示領域Dm62aに表示される値)が、ミッション達成に必要な枠ボタン押下回数(必要押下回数表示領域Dm62bに表示される値)に到達するまでは、押下回数表示領域Dm62aに表示される値が枠ボタン押下回数に対応して加算表示されると共に、第3図柄表示装置81の表示画面に枠ボタン22への更なる押下操作を促すための「頑張れ」や、「あと少し」といった表示態様が表示される。

10

#### 【2363】

そして、ミッション期間中に実行された枠ボタン押下回数がミッション達成に必要な枠ボタン押下回数に到達した場合には、図716(a)に示した通り、小表示領域Dm61にミッション達成したことを報知するための案内態様として「ミッション達成」の文字が表示される。また、小表示領域Dm62には、押下回数表示領域Dm62aに表示される値と、必要押下回数表示領域Dm62bに表示される値とが等しくなる表示態様が表示される。その後、さらに枠ボタン22を押下することで追加演出の実行条件が成立すると、押下回数表示領域Dm62aに表示される値の方が、必要押下回数表示領域Dm62bに表示される値よりも大きい表示態様が表示され、小表示領域Dm61に追加演出に対応する各種表示態様が表示され、主表示領域Dmの表示面には追加演出が実行されたことを示すための表示態様が表示される。本第21制御例におけるパチンコ機10では、ミッション期間中に終了条件が成立している状態で枠ボタン22を押下する毎に追加演出の実行条件が成立するように構成しているため、図718(a)に示した状態では、追加演出の実行条件が2回成立している状態となる。そして、追加演出の実行条件が成立する毎に、追加演出の演出態様が選択され、小表示領域Dm61に表示される。なお、追加演出の演出態様は後述する追加演出選択テーブル222uucを参照して決定されるように構成しており、その詳細な説明は後述する。図718(a)に示した状態では、1回目の追加演出に対応する第1追加演出態様として、10kgのおもりを模したアイコン913が受け皿912の上に表示され、2回目の追加演出に対応する第2追加演出態様として、1kgのおもりを模したアイコン914が受け皿912の上に表示されている。

20

30

#### 【2364】

この追加演出は、選択される演出態様に応じて、後に実行される可動役物第2演出の演出態様を遊技者に示唆可能であり、且つ、大当たり当選の期待度を示唆可能な演出である。詳細は後述するが、実行中の変動演出に対応する特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも、重いおもりを選択し易く構成している。また、大当たりである場合のみ選択され得る特殊態様(「V」を模したアイコン)を選択可能に構成している。このように構成することで、追加演出が実行されることにより、実行中の変動演出の演出結果を遊技者にいち早く察知させることが可能となるため、特別図柄抽選の抽選結果をいち早く察知しようとする遊技者に対して、意欲的に追加演出の実行条件を成立させようとする遊技を行わせることができる。また、上述した通り、追加演出の実行条件は、1のミッション期間中において可動役物第1演出の終了条件が成立してからミッション期間が終了するまでの期間のみ成立し得るように構成しているため、追加演出の実行条

40

50

件を多く成立させるためには、可動役物第1演出の終了条件をいち早く成立させる必要がある。つまり、可動役物第1演出の終了条件が成立した状況に応じて、追加演出の実行条件の成立のし易さを異ならせることができる。そして、追加演出が実行されている状態で可動役物900が作動位置へと位置し1周動作が終了した場合には、終了条件が成立しているため、可動役物第1演出が終了し、可動役物第2演出が実行される。ここで、図718(b)を参照して、追加演出が実行された状態で可動役物900が作動位置へと移動した状態における演出内容について説明をする。図718(b)は、追加演出が実行された状態で可動役物900が作動位置へと移動した状態の一例を示す図である。

#### 【2365】

図718(b)に示した通り、追加演出の演出態様(各種おもり)が作動位置に位置している可動役物900に載置されているように見える表示位置へと移動する表示演出が実行され、小表示領域Dm61には、可動役物第2演出として落下演出が実行されることを示すための案内態様として「落下の大チャンス」が表示されている。また、図718(b)に示した図は、可動役物第1演出のミッション期間が終了している状態(可動役物第1演出の各ミッション期間の最後に設定されている保持期間中)であるため、小表示領域Dm63には、ミッション期間の残期間が無いことを示すタイムゲージtg1が表示されている。具体的には、タイムゲージtg1の全範囲に対して、残時間ゲージtg1aが表示されること無く経過時間ゲージtg1bが表示されることでミッション期間の残期間が無いことを遊技者に報知している。また、小表示領域Dm63aには、現在がミッション期間外であることを示すための表示態様として「FINISH」の文字が表示されている。以上、説明をした通り、本第21制御例では、役物演出として実行される可動役物第1演出を、対応する動作シナリオ(振動シナリオ64)が終了した(第1終了契機が成立した場合)場合、或いは、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた状態で1周期分の動作を完了させた場合(第2終了契機が成立した場合)に終了させることができるように構成している。そして、可動役物第1演出の終了契機に応じて、可動役物第1演出が終了した後における役物演出の演出態様を異ならせることができるように構成し、さらに、第2終了契機を成立させるための第1条件(枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件)が成立した場合には、追加演出を実行可能に構成している。つまり、第2終了契機を成立させるための第1条件(枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件)を成立させた場合には、第1条件を成立させること無く第1終了契機を成立させた場合には付与されることが無い特典(追加演出の実行)を、可動役物第1演出の実行期間中に遊技者に付与することができるように構成している。

#### 【2366】

このように構成することで、可動役物第1演出を終了させるための終了契機として成立した終了契機の種別に応じて、可動役物第1演出が終了した後に付与される特典(可動役物第2演出の実行有無や、実行された可動役物第2演出中に提供される各種情報内容)を異ならせるだけでなく、可動役物第1演出期間中に付与される特典(追加演出の実行有無や、追加演出中に提供される各種情報内容)も異ならせることができるため、可動役物第1演出の終了契機に対して、遊技者により興味を持たせることができる。次に、図719(a)から図720を参照して、可動役物第2演出の別例について説明をする。本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第2演出として、上述した落下演出に加えて、可動役物を作動位置から上昇させる上昇演出を実行可能に構成している。ここで、可動役物900の上昇演出を、可動役物第2演出の別例として説明をする。図719(a)は、可動役物第2演出の別例である上昇演出が実行される場合における追加演出の演出内容を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第21制御例では、可動役物第1演出の終了条件が成立した場合に可動役物第2演出の実行が決定され、そのタイミングで実行される可動役物第2演出の演出態様が決定されるように構成している。つまり、追加演出が実行されるタイミングにおいては、既に、後に実行される可動役物第2演出の演出態様が決定されている。より具体的には、可動役物第1演出が実行される場合に設定されるミッション演出の種別に応じて、ミッション達成後に実行される可動役物第2演出の演出態

様が決定されるように構成している。

#### 【 2 3 6 7 】

このように構成することで、可動役物第 2 演出よりも前に実行される追加演出の演出態様を用いて、後に実行される可動役物第 2 演出の演出内容を遊技者に事前に報知することができる。なお、本第 2 1 制御例では、ミッション演出の種別に対応付けて可動役物第 2 演出の演出態様を決定することで、追加演出の演出態様を後に実行される可動役物第 2 演出の演出態様に対応付け可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、追加演出の演出態様として決定された演出態様に応じた可動役物第 2 演出の演出態様を、追加演出が実行された後に決定可能に構成しても良い。図 7 1 9 ( a ) では、追加演出の演出態様として、風船を模したアイコン 9 1 5 ( 第 3 追加演出態様 ) が小表示領域 D m 6 1 に表示されている。このアイコン 9 1 5 は、追加演出の実行条件が成立する毎に、大きく膨らんで表示されるように構成している。つまり、図 7 1 8 ( a ) を参照して上述した追加演出 ( おもりを表示する追加演出 ) では、追加演出の実行条件が成立した回数に対応した個数のおもりを小表示領域 D m 6 1 に表示させるように構成しており、小表示領域 D m 6 1 に表示されているおもりの個数と追加演出の実行回数とが一致するように構成することで、追加演出の実行回数を遊技者に分かり易く把握させるように構成していたが、図 7 1 9 ( a ) に示した追加演出では、最初に追加演出の実行条件が成立することで、小表示領域 D m 6 1 に追加演出として 1 つのアイコン 9 1 5 が表示され、その後、追加演出の実行条件が成立する毎にアイコン 9 1 5 を拡大表示 ( 風船が膨らんでいく表示 ) させるように構成している。

10

20

#### 【 2 3 6 8 】

このように構成することで、追加演出の演出態様のみを把握した場合に、追加演出が実行された回数を遊技者に把握させ難くすることができる。なお、図 7 1 9 ( a ) に示した態様で追加演出が実行される場合には、例えば、追加演出が実行された回数とは異なる個数のアイコンを表示するように構成しても良いし、追加演出の演出態様として、アイコン 9 1 5 が萎んでしまう演出態様や、大きくなりすぎて破裂してしまう演出態様を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、追加演出の実行回数が多くなるほど、遊技者に有利な演出態様 ( 風船を示すアイコン 9 1 5 が大きくなり、可動役物第 2 演出として上昇演出が実行され易くなることを示す演出態様 ) が設定されるのでは無くなるため、追加演出の演出内容についても遊技者により興味を持たせることができる。そして、図 7 1 9 ( a ) に示した状態から所定期間が経過し、ミッション期間が終了すると、図 7 1 9 ( b ) に示した状態となる。図 7 1 9 ( b ) は、追加演出として風船を模したアイコン 9 1 5 が表示されている状態でミッション期間が終了した状態を示した図である。図 7 1 9 ( b ) に示した通り、追加演出の演出態様として表示されたアイコン 9 1 5 が可動役物 9 0 0 に結ばれているように表示され、小表示領域 D m 6 1 には、後に実行される可動役物第 2 演出が上昇演出であることを示唆するための表示態様として「チャンス UP」の文字が表示されている。それ以外の各種表示要素については、上述した図 7 1 8 ( b ) と同一であるため、詳細な説明を省略する。そして、可動役物第 2 演出として上昇演出が実行されると、図 7 2 0 に示した通り、風船を模したアイコン 9 1 5 が付いた状態で可動役物 9 0 0 が上昇し、第 2 期間表示領域 D m 6 4 には、「よりも激アツ」の文字が表示される。これにより、第 2 期間表示領域 D m 6 4 の上方に位置している可動役物 9 0 0 に付された「チャンス」の文字と、第 2 期間表示領域 D m 6 4 に表示された文字とを組み合わせることで「チャンスよりも激アツ」な状況であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

30

40

#### 【 2 3 6 9 】

そして、主表示領域 D m の下方には、「激アツ発生中」と表示され、現在が大当たり期待度の高い状態であることを遊技者に報知している。なお、本第 2 1 制御例では、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも可動役物第 2 演出として「上昇演出」が実行され易くなるように構成している。また、上昇演出中において第 2 期間表示領域 D m 6 4 に表示される表示態様は、上述した落下演出と同様に

50

後述する第2期間表示選択テーブル222 u u dを参照して決定されるように構成している。つまり、実行される可動役物第2演出の演出態様によって対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させることが可能となる。このように構成することで、可動役物第1演出が終了した後に実行される役物演出の演出内容について興味を持たせることができる。

#### 【2370】

<第21制御例における役物可動演出（役物演出）の流れについて>

次に、図721、および図722を参照して、本第21制御例におけるパチンコ機10にて実行される役物可動演出（役物演出）の流れについて説明をする。上述した通り、本第21制御例におけるパチンコ機10では、役物可動演出が実行されると、収納位置（原点位置）に位置している可動役物900を作動位置へと移動させる進出動作（進出演出）を実行し、その後、所定の振動動作（可動役物第1演出）を複数回（3回）実行した後に、落下動作、又は上昇動作（可動役物第2演出）を実行し、その後、収納位置へと移動する退避動作（退避演出）を実行するように構成している。まず、図721を参照して、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合に実行される役物可動演出（役物演出）の一例について説明をする。図721は、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた後、可動役物第2演出として落下演出が実行された場合の役物可動演出（役物演出）の流れを示した図である。図721に示した通り、役物可動演出（役物演出）が実行されると、まず、進出演出が実行される。この進出演出中は、後述する進出シナリオテーブル222 u u g aに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物900が可動制御される。具体的には、収納位置（原点位置）（図721（a）参照）に位置している可動役物900を下方向へと1秒間移動することで作動位置（図721（e）参照）に位置させる進出動作を実行した後に、その状態を1秒間維持するように可動制御される。そして、進出動作中は、第3図柄表示装置81の表示面には、役物可動演出（役物演出）が開始されたことを示す表示態様（図715（a）参照）が表示され、その後、進出シナリオテーブル222 u u g aに規定されている動作シナリオに基づいて可動役物900が作動位置に1秒間保持されている状態では、第3図柄表示装置81の表示面に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図715（b）参照）が表示される。

#### 【2371】

ここで、本第21制御例では、役物可動演出が開始されてからの経過時間に基づいて第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示態様を切り替えるのではなく、可動役物900の動作状況に応じて第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示態様を切り替えるように構成している。つまり、進出演出中においては、進出シナリオテーブル222 u u g aに規定されている動作シナリオのうち、可動役物900を作動位置に1秒間保持するための動作シナリオが実行されるタイミング、即ち、可動役物900が作動位置に到達したと判別したタイミングとなった場合に、後に実行される振動演出中における遊技内容を遊技者に案内するための表示態様（図715（b）参照）が表示されるように構成している。このように構成することで、正常であれば役物可動演出（役物演出）が開始されてから1秒経過後に可動役物900が作動位置に位置するように動作シナリオが規定されている場合であっても、駆動モータ905を励磁するための出力信号（出力パルス信号）と、駆動モータ905の回転数とが同期しない状態（脱調）が発生したり、駆動モータ905の駆動エネルギーが可動役物900へと上手く伝達されない状況が発生したりすることで、実際に可動役物900が作動位置に到達するまでの期間が1秒を超えてしまった場合であっても、可動役物900の動作状況に合わせて第3図柄表示装置81の表示面に各種表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感の無い役物可動演出（役物演出）を提供することができる。なお、本第21制御例では、正常に可動役物900が動作した場合よりも長い動作期間が発生した場合には、既に表示されている表示態様を継続して表示するように構成しているが、これに限ること無く、タイムラグが所定期間（例えば、0.5秒）以上発生した場合のみ表示される表示態様として、例えば、「暫くお待ちください」といった、遊技者に演出の遅延が発生していることを示すための表示態様を表示する

ように構成しても良いし、「今回の大当たり確率は50%」といった、通常では表示され得ない遊技に関する情報を示す表示態様を表示するように構成しても良い。

#### 【2372】

このように構成することで、可動役物900に対する可動制御にて物理的な遅延が発生した場合にのみ特殊な表示態様を表示することができるため、通常であれば、不具合となる遊技期間を有効に用いた演出を実行することができる。図721に戻り説明を続ける。役物可動演出（役物演出）の進出演出が終了すると、次に、振動シナリオテーブル222 u u g bに規定されている動作シナリオに基づいた振動演出が開始される。本第21制御例では、振動演出として、作動位置に位置している可動役物900を一旦下方向へと移動させて振動下限位置（図721（g）参照）まで降下させた後に、移動方向を切り替えて振動上限位置（図721（c）参照）に到達するまで上方向へと移動させ、その後、作動位置（図721（e）参照）に向けて下方向へと移動させる1周期の振動動作を3回実行させるように振動シナリオテーブル222 u u g bの内容が規定されている。そして、1周期の振動動作が終了する毎に、振動演出（可動役物第1演出）の終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、本第21制御例では、上述した第20制御例とは異なり、振動演出（可動役物第1演出）中において下方向へと移動した可動役物900が作動位置へと位置した場合にのみ終了条件の成立を判別可能に構成し、上方向へと移動した可動役物900が作動位置へと位置した場合には終了条件の成立を判別しないように構成している。

#### 【2373】

このように構成することで、振動演出中において、特定の移動内容で可動役物900が作動位置へと位置した場合のみ、次の演出（可動役物第2演出）へと移行し得ることを遊技者に把握させ易くすることができるため、役物可動演出（役物演出）の一連の流れを遊技者に分かり易くすることができる。なお、本第21制御例では、振動シナリオテーブル222 u u g bに規定されている動作シナリオの進行状況を特定することにより、特定の移動方向（下方向）への移動によって可動役物900が作動位置に位置したことを判別可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物900の位置を検知可能な検知手段を複数設け、物理的に可動役物900の移動方向を特定可能に構成し、特定の移動方向への移動によって可動役物900が作動位置に位置したと判別された場合に終了条件の成立を判別可能に構成しても良い。また、上述した第20制御例と同様の構成を用いて、1周期内において、終了条件が成立したことを判別可能なタイミングを複数設けても良いし、実行される役物可動演出（役物演出）の種別に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良い。このように構成することで、どのタイミングで振動演出（可動役物第1演出）が終了するのかが遊技者に把握させ難くすることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供し易くすることができる。さらに、この場合、対応する特別図柄抽選の結果に応じて、終了条件が成立していることを判別可能なタイミングを異ならせても良く、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、奇数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易く、対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、偶数周期の振動動作が終了したタイミングにて終了条件が成立していることを判別し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、振動演出が終了するタイミングによっても、特別図柄抽選の結果を予測し易くすることができる。

#### 【2374】

この振動演出が実行されている期間のうち、終了条件が成立するまでの期間は、図716（a）に示した表示態様が第3図柄表示装置81の表示面に表示され、終了条件が成立した後は、1周期の可動制御が終了するまでの間、図718に示した表示態様が表示され得る期間となる。また、図721に示した通り、本第21制御例では、振動演出における可動役物900の振動態様として、作動位置を中心として、略均一幅で下方向と上方向に可動役物900が移動する振動態様が設定されるように構成しており、1周期に用いられる期間が2秒であって、半周期分の振動動作に用いられる期間が1秒となるように構成し



ている。このように、1周期の振動動作として前半の半周期と後半の半周期とが可動役物900の移動方向のみが異なり移動距離と移動速度とが同一の振動動作を実行することで、遊技者に対して、1周期分の振動動作に用いられる期間(2秒)を、1周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ易くすることができる。よって、振動演出中に枠ボタン22を押下することで終了条件を成立させた時点から1周期分の振動動作が終了するまでの残期間を、可動役物900の位置を把握することで遊技者に予測させ易くすることができる。なお、振動演出中に実行される可動役物900の振動態様は、これに限ること無く、作動位置を起点として、特定の位置方向(例えば、下方向)のみに向かって可動役物900を往復移動させる振動態様を設定可能に構成しても良いし、3方向以上の移動方向を有する振動態様を設定可能に構成しても良い。また、振動演出中に可動役物900の移動速度を変化可能に構成しても良く、例えば、下方向へと可動役物900を移動させる場合の移動速度の方が、上方向へと可動役物900を移動させる場合の移動速度よりも速くなるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して、1周期分の振動動作に用いられる期間を、1周期分の振動動作が終了するよりも前に予測させ難くすることができる。

10

#### 【2375】

振動演出(可動役物第1演出)における1周期目の振動動作中に終了条件が成立し、その後も遊技者が枠ボタン22を継続して押下した場合には、振動演出の残期間を用いて追加演出が実行され、第3図柄表示装置81の表示面に図718に示した表示態様が表示される。そして、1周期分の振動動作が終了すると、終了条件が成立していることが判別され、残りの2周期分の振動動作を実行すること無く、振動演出(可動役物第1演出)が終了し、次に、可動役物第2演出として落下演出が実行される。この落下演出では、振動演出中の可動役物900の移動速度の倍の速度で下方向へと可動役物900が移動する(落下する)落下演出が実行される。この落下演出に対応する可動役物900の落下動作は、落下シナリオテーブル222ugcに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。この落下シナリオテーブル222ugcの詳細な内容については、図736(b)を参照して後述する。落下演出が実行されると、約0.5秒の落下動作の後、約3秒間、落下位置にて可動役物900が維持され、その維持期間中に第3図柄表示装置81の表示面にて、落下演出に対応する表示態様が表示される(図716(b)参照)。この落下演出中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様は、特別図柄抽選の結果に応じて異なる表示態様が比較的設定され易いため、遊技者が表示態様を視認し易くするために、維持期間が3秒間となるように構成している。その後、落下演出が終了すると、落下位置に位置している可動役物900を原点位置(図721(a)参照)に向けて退避させる退避動作が実行される(約2秒)。この退避動作は、退避シナリオテーブル222ucに規定されている動作シナリオに基づいて実行される。そして、本第21制御例では、可動役物900を原点位置(収納位置)へと戻すための動作期間も演出期間として用いており、可動役物900が退避動作を実行している期間を用いて、図717(a)に示した表示態様が表示される退避演出を実行する。

20

30

#### 【2376】

このように構成することで、通常であれば、演出に用いた可動役物900を、演出が終了した後に初期位置へと戻すだけの動作期間、即ち、演出効果が低い動作期間を、演出の一部として活用することができるため、可動役物900を用いた演出の演出効果を高めることができる。次に、図722を参照して、役物可動演出(役物演出)中に実行される振動演出(可動役物第1演出)中に終了条件を成立させなかった場合における流れについて説明をする。図722は、振動演出(可動役物第1演出)中に終了条件を成立させなかった場合における役物可動演出(役物演出)の流れを示した図である。なお、図721を参照して上述した内容と同一の箇所については説明を省略する。図722に示した通り、振動演出(可動役物第1演出)中に終了条件が成立しなかった場合には、振動シナリオテーブル222ugbに規定されている3周期分の振動動作を実行した後に可動役物第2演出が実行される。図722に示した図では、可動役物第2演出の演出態様として、可動役

40

50



物 9 0 0 を作動位置よりも上昇させる上昇演出（UP 演出）が実行される場合の流れを示している。上昇演出中は、可動役物 9 0 0 は上昇シナリオテーブル 2 2 2 u u g d に規定されている動作シナリオに基づいて上方向に向かって移動する上昇動作が実行される。この上昇動作では、振動演出中における可動役物 9 0 0 の移動速度の半分の速度で可動役物 9 0 0 が移動する可動制御が実行される。つまり、上述した落下動作の約 1 / 4 の速度で可動役物 9 0 0 が移動する。ここで、本第 2 1 制御例では、可動役物第 2 演出として実行可能な落下動作にて可動役物 9 0 0 が移動する移動距離が約 1 2 センチで、上昇動作にて可動役物 9 0 0 が移動する移動距離が約 3 センチとなるように構成している。つまり、落下動作が実行されて可動役物 9 0 0 が作動位置から落下位置へと移動するのに要する期間と、上昇動作が実行されて可動役物 9 0 0 が作動位置から上昇位置へと移動するのに要する期間と、が同一となるように構成している。

10

#### 【 2 3 7 7 】

このように構成することで、可動役物第 2 演出の演出態様として何れの演出態様（落下演出、上昇演出）が設定された場合であっても、可動役物第 2 演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、役物演出の演出期間を統一し易くすることができるため、役物演出を実行するための処理負荷を軽減し易くすることができる。そして、上昇演出が実行された場合も、上述した落下演出と同様に、上昇位置へと位置した状態で、可動役物 9 0 0 を 3 秒間維持する維持期間が設定され、その間に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて上昇演出に対応する表示態様が表示される（図 7 2 0 参照）。その後、退避演出が実行され、役物演出（役物可動演出）が終了する。なお、本第 2 1 制御例では、上述した第 2 0 制御例と同様に、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c を用いて退避動作が実行されるように構成している。そして、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c には、原点位置まで可動役物 9 0 0 を移動させるための動作シナリオが規定されている。つまり、退避動作が開始される際の可動役物 9 0 0 の位置に関わらず、同一のシナリオテーブルを用いて、可動役物 9 0 0 を退避させることができる。

20

#### 【 2 3 7 8 】

< 第 2 1 制御例における電氣的構成について >

次に、図 7 2 3 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 7 2 3 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置 1 1 0 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。そして、R A M 2 0 3 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 7 2 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 7 2 4 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定などを行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。

30

40

50

## 【 2 3 7 9 】

特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C 2 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ ( C 3 ) と、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。なお、図 7 2 4 には図示していないが、普通図柄の抽選が実行されてからその抽選結果が停止表示されるまでの期間に実行される普通図柄変動の変動パターンを選択する際に使用する普通図柄変動種別カウンタ ( C S 2 ) も有している。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理 ( 図 7 4 0 参照 ) の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理 ( 図 7 5 1 参照 ) の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 2 0 3 には、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 1 球口 6 4 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a と、4 つの保留エリア ( 保留第 1 ~ 第 4 エリア ) からなる第 2 入球口 6 4 0 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a には、第 1 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b には、第 2 入球口 6 4 0 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び、変動種別カウンタ C S 1 の各値が格納される。

10

20

## 【 2 3 8 0 】

そして、特別図柄の始動条件 ( 変動条件 ) が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a の保留第 1 エリアに格納されている各種値、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b の保留第 1 エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄保留球実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。なお、本第 2 1 制御例では、特別図柄の種別が 2 種類 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を 1 種類としても良い。そして、第 1 特別図柄の始動条件 ( 変動条件 )、或いは、第 2 特別図柄の始動条件 ( 変動条件 ) が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第 1 エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機 1 0 であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第 2 1 制御例のように、複数の特別図柄種別 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) を有するパチンコ機 1 0 であれば、第 1 特別図柄の抽選と、第 2 特別図柄の抽選とを同時に ( 並行して ) 実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア ( 第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b ) がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

30

40

## 【 2 3 8 1 】

また、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a、及び、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b が各種値を記憶 ( 格納 ) している状態、即ち、第 1 特別図柄の保留記憶 ( 特図 1 保留 ) と、第 2 特別図柄の保留記憶 ( 特図 2 保留 ) と、を有している状態において、特図 1 保留よりも特図 2 保留を優先して特別図柄保留球実行エリアへと移行させるように構成している。つまり、第 1 特別図柄に

50

基づく特別図柄抽選（特図 1 抽選）よりも、第 2 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 2 抽選）の方が、優先して実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第 1 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 1 抽選）を、第 2 特別図柄に基づく特別図柄抽選（特図 2 抽選）よりも優先して実行するように構成（所謂、特図 1 優先変動）しても良いし、各種値が格納された順に特別図柄抽選を実行するように構成（所謂、入賞順変動）しても良い。また、本第 2 1 制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たり当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。

10

### 【 2 3 8 2 】

加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。また、小当たり当選したことに基づいて遊技状態を通常状態へと移行させるように構成した場合であっても、小当たり遊技が終了したことに基づいて異なる遊技状態へと移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第 2 1 制御例の R A M 2 0 3 には、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア）からなるスルーゲート 6 7 への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c が設けられており、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c には、スルーゲート 6 7 への入球タイミングに合わせて、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、及び普通図柄変動種別カウンタ C S 2 の各値がそれぞれ格納される。そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図 7 2 4 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 9 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 9 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 9 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。

20

30

### 【 2 3 8 3 】

また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 9 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 9 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 7 4 0 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 7 5 1 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 2 1 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u a に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納される。そして、特別図柄の大当たりと

40

50

なる乱数の値は、主制御装置 110 の ROM 202 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合には、特別図柄の大当たりと判定する。

#### 【 2384 】

詳細な説明は後述するが、特別図柄の大当たりと判定された場合には、特別図柄が停止表示された後に、大当たり遊技が実行されていない状態よりも多くの賞球を獲得し易い大当たり遊技が開始される。なお、大当たり遊技の開始条件としては、上述した通り、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合に成立する第 1 条件を開始条件としても良いし、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（スルーゲート 67）へと遊技球を通過させた場合に開始条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選を示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合であっても、時間経過によって大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。よって、大当たり遊技が実行されることが確定している状態で、遊技者が遊技を中断することができるため、特別図柄抽選によって大当たり当選し易い状態（例えば、大当たり遊技を介して確変状態が連続して設定される状態）が長時間継続した場合であっても、大当たり遊技が終了してから次の大当たり遊技が実行されるまでの期間内に遊技者が休憩を取ることが可能な期間を確実に提供することができる。なお、この場合、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 10 のように、確変状態中において遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）で遊技を行った場合に発射された遊技球が流下可能な遊技領域（可変表示装置ユニット 80 の右側領域）に所定の開始領域（スルーゲート 67）を設けている場合においては、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に大当たり当選を示す特別図柄に対応する第 3 図柄（例えば、「777」）が停止表示されてから、所定時間（例えば、5 秒）が経過した後にスルーゲート 67 を遊技球が通過した場合に開始条件が成立するように構成すると良い。

#### 【 2385 】

このように構成することで、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に大当たり当選に対応する第 3 図柄が停止表示されるよりも前に右打ち遊技によって発射されていた遊技球が、大当たり当選に対応する第 3 図柄が停止表示された後にスルーゲート 67 を通過してしまい開始条件が成立してしまうことで、大当たり図柄が停止表示された後に大当たり遊技を実行させること無く休憩を取ろうとしているにも関わらず、大当たり遊技が開始されてしまうことを抑制することができる。また、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後、時間経過によって大当たり遊技が開始されない構成、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された後に、所定の開始領域（例えば、スルーゲート 67）に遊技球を通過させることで大当たり遊技が開始されるように構成されたパチンコ機 10 においては、大当たり当選に対応する第 3 図柄が第 3 図柄表示装置 81 に停止表示されている状態で、遊技者に対して所定の開始領域（スルーゲート 67）へと遊技球を通過させる遊技を案内する案内表示演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選したことを示す特別図柄、第 3 図柄が停止表示されたにも関わらず、大当たり遊技が実行されない状態が異常では無いことを遊技者に容易に把握させることができる。ここで、図 726 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a について説明する。図 726 は、第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a は、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

#### 【 2386 】

具体的には、第 1 当たり乱数テーブル 202 u u a には、大当たりと判定される判定値を遊技状態（特別図柄の確率状態）に応じて異ならせて規定している。図 726 に示した通り、遊技状態として特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）に対しては、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「0～4」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「5～999」）が外れの判定値として規定されている。また、遊技状態と

して特別図柄の高確率状態（確変状態）に対しては、第1当たり乱数カウンタC1の値のうち「0～19」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「20～999」）が外れの判定値として規定されている。つまり、第1当たり乱数テーブル202uuaの更新範囲は「0～999」の1000個であるため、特別図柄の低確率状態において、大当たりと判定される確率は1/200（1000個のうち5個）となり、特別図柄の高確率状態において、大当たりと判定される確率は1/50（1000個のうち20個）となる。なお、本第21制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

10

#### 【2387】

また、本第21制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第1当たり乱数テーブル202uuaに「小当たり」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

20

30

#### 【2388】

第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、0～99）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～99の値を取り得るカウンタの場合は99）に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に（本第21制御例では主制御装置110にて実行されるタイマ割込処理（図740参照）毎に1回）更新され、遊技球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203uuaに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203ubに格納される。本第21制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0～99の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、第1当たり種別選択テーブル202ubを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図727(a)を参照して第1当たり種別選択テーブル202ubの内容について説明をする。図727(a)は第1当たり種別選択テーブル202ubに規定されている内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、この第1当たり種別選択テーブル202ubは、第1特別図柄の抽選または第2特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択

40

50

するためのデータテーブルであって、取得した第1当たり種別カウンタC2の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。

【2389】

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0~99」)が「0」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(確変スイッチ65e3)を球が流下(通過)しなかつた場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が1個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は1%(1/100)である。第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0~99」)が「1」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たりのラウンド数が3ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(確変スイッチ65e3)を球が流下(通過)しなかつた場合は(非V時は)、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が1個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は1%(1/100)である。

【2390】

また、図727(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「2~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たりのラウンド数が3ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が98個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は98%(98/100)である。即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る3種類の大当たり種別のうち、2つの大当たり種別(大当たりB、大当たりC)は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域(確変スイッチ65e3)への遊技球の通過のさせ易さを異ならせしており、「大当たりB」のほうが「大当たりC」よりも大当たり遊技中に球を特定領域へと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりB」は、「大当たりC」よりも有利な大当たり種別となる。なお、詳細な説明は省略するが、大当たり種別「大当たりA」が設定された場合と、「大当たりB」が設定された場合は、大当たり遊技の1ラウンド目における可変入賞装置65が開状態となっている期間中に可変入賞装置65へと入賞した遊技球が特定領域(確変スイッチ65e3)を通過可能となるように切替部材65h(図714(a)参照)の切替制御が実行され、大当たり種別「大当たりC」が設定された場合は、大当たり遊技中に可変入賞装置65へと入賞した遊技球が特定領域(確変スイッチ65e3)を通過困難(通過しない)ように切替部材65h(図714(a)参照)の切替制御が実行されるように構成している。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 9 1 】

つまり、「大当たり A」と「大当たり B」とでは、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）への通過のし易さが同一となるように構成されており、「大当たり C」のみが、他の大当たり種別に比べて大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 へと入賞させた遊技球の特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）への通過のし易さが低くなるように構成している。なお、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中に実行される切替部材 6 5 h（図 7 1 4（a）参照）の切替制御内容を異ならせることによって、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）への遊技球の通過のし易さを異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が開始されてから実行される切替部材 6 5 h（図 7 1 4（a）参照）の切替制御内容を変えらること無く、可変入賞装置 6 5 が開状態となるタイミングを大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、切替部材 6 5 h（図 7 1 4（a）参照）が特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）へと遊技球を誘導し易い位置（図 7 1 4（a）参照）に位置している状態における可変入賞装置 6 5 への遊技球の入球のし易さを異ならせることで、大当たり遊技中における特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）への遊技球の通過のし易さを異ならせることができる。上述した通り、本第 2 1 制御例では、「大当たり C」が設定された大当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、可変入賞装置 6 5 へと入賞した遊技球が特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）を通過しないように構成されており、「大当たり C」の大当たり遊技中に遊技球が特定領域（確変スイッチ 6 5 e 3）を通過した場合には、異常状態（切替部材 6 5 h の切替制御に異常が生じている、切替部材 6 5 h が破損している、正常な状態では存在し得ないタイミングで可変入賞装置 6 5 内に遊技球が存在している等）が発生していると判定し、エラー報知が実行される。

10

20

## 【 2 3 9 2 】

詳細な説明は省略するが、このエラー報知が実行された場合には、実行中の大当たり遊技が最後まで実行された後、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「0」が、確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「0」が設定される。つまり、「大当たり C」が設定された場合には、特定領域へと遊技球を通過させない場合の方が、特定領域へと遊技球を通過させた場合よりも、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態を設定可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技中に不正行為を行うことで特定領域へと遊技球を通過させようとする遊技者にペナルティを課することができる。なお、「大当たり C」の大当たり遊技が実行されている状態で遊技球が特定領域を通過した場合における処理は、上述した処理に限られること無く、例えば、特定領域を遊技球が通過したと判別された時点で大当たり遊技を中断し、継続して遊技が行えなくなるように構成しても良いし、エラー報知を実行するのみで、他の大当たり種別において特定領域へと遊技球を通過させた場合と同一の値を、時短カウンタ 2 0 3 u u r の値、及び確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に設定するように構成しても良い。また、本第 2 1 制御例では、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過可能な大当たり遊技と、特定領域を通過困難な大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、特定領域を通過可能な大当たり遊技（大当たり A、大当たり B）が実行された場合には、特定領域への遊技球の通過のし易さが同一となる（正常に遊技を行っている場合にはほぼ 1 0 0 % 通過する）ように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 へと遊技球を入球させるための右打ち遊技（正常な遊技）を実行した場合における特定領域への遊技球の通過のし易さを異ならせた大当たり種別を設定可能に構成しても良く、例えば、特定領域への遊技球の通過のし易さが第 1 確率（1 0 0 %）となる大当たり遊技と、第 1 確率よりも低い第 2 確率（5 0 %）となる大当たり遊技と、を少なくとも含む複数種類の大当たり遊技を実行可能に構成すると良い。

30

40

## 【 2 3 9 3 】

このように構成することで、大当たり遊技中における遊技の結果に応じて、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定される割合を異ならせることがで

50

きるため、大当たり遊技中の遊技を行っている遊技者に対して、多くの賞球獲得を目指す遊技とタイミングを重複させて特定領域を遊技球が通過することを目指す遊技を行わせることができるため、大当たり遊技中における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。次に、第2特別図柄（特図2）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタC2の値が「0～24」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たりのラウンド数が10ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。特別当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が25個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は25%（25/100）である。

#### 【2394】

また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「25～41」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たりのラウンド数が3ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が17個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は17%（17/100）である。また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「42～51」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD」が対応付けて規定されている。この「大当たりD」は、大当たりのラウンド数が2ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりD」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が10個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD」が決定される割合は10%（10/100）である。

#### 【2395】

また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「52～68」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE」が対応付けて規定されている。この「大当たりE」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個



の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりE」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が17個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE」が決定される割合は17%（ $17/100$ ）である。また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「69～82」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF」が対応付けて規定されている。この「大当たりF」は、大当たりのラウンド数が5ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりF」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が14個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりF」が決定される割合は14%（ $14/100$ ）である。

10

#### 【2396】

また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「83～90」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG」が対応付けて規定されている。この「大当たりG」は、大当たりのラウンド数が6ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりG」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が8個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりG」が決定される割合は8%（ $8/100$ ）である。また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「91～97」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりH」が対応付けて規定されている。この「大当たりH」は、大当たりのラウンド数が7ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりH」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が7個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりH」が決定される割合は7%（ $7/100$ ）である。

20

30

40

#### 【2397】

また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「98」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりI」が対応付けて規定されている。この「大当たりI」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変中カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変中カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の

50

乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅠ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が1個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりⅠ」が決定される割合は1%（1/100）である。また、図727（a）に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりⅡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりⅡ」は、大当たりのラウンド数が9ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「120」が、確変カウンタ203uusの値に「120」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中に可変入賞装置65内に設けられた特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下（通過）しなかった場合は（非V時は）、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203uurの値に「100」が、大当たり遊技終了後に確変カウンタ203uusの値に「0」が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりⅡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が1個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりⅡ」が決定される割合は1%（1/100）である。

10

#### 【2398】

即ち、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る9個の大当たり種別（大当たりA、大当たりB、大当たりD、大当たりE、大当たりF、大当たりG、大当たりH、大当たりI、大当たりⅡ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせしており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりA」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりD」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。以上、説明をした通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、2%の割合で確変大当たり遊技が実行される第1特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。図724に戻り説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様（変動演出態様）が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理（図751参照）が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、取得した変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に基づいて特別図柄変動の変動パターン（変動時間）決定する際に参照される変動パターン選択テーブル202uuc（図728参照）は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

20

30

#### 【2399】

ここで、図728を参照して、変動パターン選択テーブル202uucについて説明する。この変動パターン選択テーブル202uucは、図728（a）に示すように、大当たり用変動パターンテーブル202uuc1（図728（b）参照）と、外れ用（通常）変動パターンテーブル202uuc2（図728（c）参照）と、外れ用（確変・時短）変動パターンテーブル202uuc3（図728（d）参照）とが少なくとも規定されている。まず、図728（b）を参照して、大当たり用変動パターンテーブル202uuc1について説明する。図728（b）は、この大当たり用変動パターンテーブル202uuc1の内容を模式的に示した模式図である。大当たり用変動パターンテーブル202uuc1は、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、選択される変動パターンの種別（変動時間）が規定されたデータテーブルである。大当たりの変動パターンとしては、ノーマルリーチ各種（30秒）、スーパーリーチ各種（60秒）、スペシャルリーチ（90秒）がそれぞれ規定されている。大当たり用変動パターンテーブル202uuc1には、変動種別カウンタCS1の値毎に、各変動パターンが対応付けられている。具体的には、変動種別カウンタCS1の値の判定値として「0～50」の範囲にはノーマルリーチ各種

40

50

(30秒)の変動パターンが対応付けられ、「51～179」の範囲にはスーパーリーチ各種(60秒)の変動パターンが対応付けられ、「180～198」の範囲にはスペシャルリーチ各種(90秒)の変動パターンが対応付けられている。主制御装置110のMPU201は、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる場合の変動パターンを選択する場合に、取得している変動種別カウンタCS1の値に対応する判定値が設定されている変動パターンを大当たり用変動パターンテーブル202uuc1より選択する。

#### 【2400】

図728(c)は、外れ用(通常)変動パターンテーブル202uuc2の内容を模式的に示した模式図である。外れ用(通常)変動パターンテーブル202uuc2は、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の抽選結果が外れであった場合に選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。特別図柄の抽選結果が外れである場合には、上述したように、図示しない停止種別選択テーブルより停止種別が完全外れ(非リーチ)であるか、リーチ外れ(リーチ共通)であるかが停止種別選択カウンタC3の値によって決定される。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態において停止種別選択カウンタC3の値が「0～79」の範囲にあれば完全外れを設定し、「80～99」の範囲にあれば外れリーチ(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ)を設定する。ここで、変動パターン種別が、完全外れである場合には、変動時間が比較的短い短外れ(7秒)と、変動時間が比較的長い長外れ(10秒)のいずれかが設定される。短外れ(7秒)に対しては、「0～98」が、長外れ(10秒)に対しては、「99～198」が変動種別カウンタCS1の判定値として規定されている。また、外れリーチに対しては、変動種別カウンタCS1の判定値が「0～149」の範囲には外れのノーマルリーチ各種(30秒)が、「150～197」の範囲には外れのスーパーリーチ各種(60秒)が、「198」には外れのスペシャルリーチ各種(90秒)がそれぞれ設定されている。このように、主制御装置110のMPU201は、遊技状態として通常状態が設定されている状態であって特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、取得した停止種別選択カウンタC3の値に基づいて停止種別(完全外れ、リーチ外れ)が決定され、決定された停止種別に応じた変動パターンが、取得している変動種別カウンタCS1の値を用いて外れ用(通常)変動パターンテーブル202uuc2を参照して選択される。

#### 【2401】

図728(d)は、外れ用(確変・時短)変動パターンテーブル202uuc3の内容を模式的に示した模式図である。この外れ用(確変・時短)変動パターンテーブル202uuc3は、特別図柄の確変状態、時短状態において、特別図柄抽選の抽選結果が外れとなった場合に選択される変動パターンの種別(変動時間)が規定されたデータテーブルである。この外れ用(確変・時短)変動パターンテーブル202uuc3では、規定されている変動種別カウンタCS1の値が、上述した外れ用(通常)変動パターンテーブル202uuc2とは異なっている。上述したように、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合には、図示しない停止種別選択テーブルにより停止種別選択カウンタC3の値が「0～89」の範囲にあれば、完全外れが決定され、「90～99」の範囲にあればリーチ外れ(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ)が決定される。このように、通常状態よりも確変状態、または、時短状態が設定されている状態では、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合において、停止種別として外れリーチが選択される割合が低く設定されている。また、停止種別として「完全外れ」が選択された場合の方が、「リーチ外れ」が選択された場合よりも短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成している。よって、確変状態、または、時短状態中に外れの変動時間が長くなってしまい、大当たりとなるまでの期間が長くなってしまふことを抑制できる。よって、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態(時短状態、確変状態)、具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されることにより、第2入球口640へと遊技球を入球させ易い遊技状態において、特別図柄抽選(第2特別図柄抽選)の単位時間当たりの実行回数を増加させ易くすることができるため、遊技効率を高めることができる。

#### 【2402】

10

20

30

40

50

図724に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり299）に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本第21制御例では主制御装置110のMPU201によってタイマ割込処理（図740参照）が実行される毎に、定期的に更新され、遊技球が普通始動口（スルーゲート）67を通過したことが検知されたことに基づいて取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203uucに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202uudによって規定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202uudに規定されている当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第2図柄）の当たりと判定する。また、この第2当たり乱数テーブル202uudは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル202uudに規定されている内容について、図727（b）を参照して説明をする。図727（b）は、第2当たり乱数テーブル202uudに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図727（b）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0～149」の範囲に普図当たりが規定されている。

#### 【2403】

つまり、本第21制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1/100$ ）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本制御例において、通常状態中に普図当たりで当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（ $1/2$ ）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。また、本第21制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間（例えば、10秒）が設定されるように構成している。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さ、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態（確変状態、時短状態）を容易に設定することができる。さらに、本第21制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、第2入球口640へと球を複数個入球させることが可能な動作態様（ロング開放）で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技を実行可能に構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態（通常状態）であっても、一時的に第2入球口640へと球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として電動役物640aの開放期間が異なる開放パターン（ロング開放パターン、ショート開放パターン）の何れが設定された場合であっても、普図当たり遊技を終了させるための共通条件として特定個数（例えば、10個）の遊技球が第2入球口640へと入球したことに基づいて成立する条件を設定するように構成しても良い

## 【 2 4 0 4 】

第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 2 9 9）、タイマ割込処理（図 7 4 0 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 7 5 1 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、R A M 2 0 3 には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置 1 1 0 では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行することができる。図 7 2 3 に戻り説明を続ける。R O M 2 0 2 は、図 7 2 4 に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図 7 2 5 ( a ) を参照して、本第 2 1 制御例のパチンコ機 1 0 における主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の内容について説明をする。図 7 2 5 ( a ) は、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。図 7 2 5 ( a ) に示した通り、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u a、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b、変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u d を少なくとも有している。なお、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u a、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 u u b、変動パターン選択テーブル 2 0 2 u u c、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u d については、図 7 2 4 に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。図 7 2 3 に戻り、説明を続ける。R A M 2 0 3 は、図 7 2 4 に図示した各種カウンタのほか、M P U 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。

10

20

## 【 2 4 0 5 】

なお、R A M 2 0 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポイントや、各レジスタの値が R A M 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、R A M 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M 2 0 3 への書き込みはメイン処理（図 7 5 1 参照）によって電源遮断時に実行され、R A M 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図 7 5 0 参照）において実行される。なお、M P U 2 0 1 の N M I 端子（ノンマスクブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 2 5 2 からの停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 7 4 9 参照）が即座に実行される。また、R A M 2 0 3 は、図 7 2 5 ( b ) に示すように、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f、確変設定フラグ 2 0 3 u u h、確変通過カウンタ 2 0 3 u u i、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j、動作カウンタ 2 0 3 u u k、報知カウンタ 2 0 3 u u l、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m、残球タイマ 2 0 3 u u n、確変有効フラグ 2 0 3 u u o、確変有効タイマ 2 0 3 u u p、排出個数カウンタ 2 0 3 u u q、時短カウンタ 2 0 3 u u r、確変カウンタ 2 0 3 u u s、大当たり中フラグ 2 0 3 u u t、大当たり開始フラグ 2 0 3 u u u、遊技状態格納エリア 2 0 3 u u v、その他メモリエリア 2 0 3 z を少なくとも有している。

30

40

## 【 2 4 0 6 】

特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a は、図 7 2 4 に示すように 1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各

50

エリアには、第1入球口64に入賞したことに基づいて取得された第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の値の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第1入球口64へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタC1～C3、CS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄1保留球格納エリア203uuaの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1～C3、CS1の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタC1～C3、CS1の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄1保留球格納エリア203uuaにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第2保留エリア～第4保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。特別図柄2保留球格納エリア203ubは、特別図柄1保留球格納エリア203uuaに対して、第2入球口640への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみで、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

#### 【2407】

普通図柄保留球格納エリア203uucは、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203ubと同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数カウンタC4が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）67を通過したタイミングで、カウンタC4の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄1保留球格納エリア203uuaと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203uucの保留第1エリアに記憶されているカウンタC4の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタC4の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。尚、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、特別図柄1保留球格納エリア203uuaの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

#### 【2408】

特別図柄1保留球数カウンタ203uudは、第1入球口64への入球（始動入賞）に基づいて第1図柄表示装置37で行われる第1特別図柄（第1図柄）の変動表示（第3図柄表示装置81で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。この特別図柄1保留球数カウンタ203uudは、初期値がゼロに設定されており、第1入球口64へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値4まで1加算される（図745のS604L参照）。一方、特別図柄1保留球数カウンタ203uudは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1減算される（図741のS211L参照）。この特別図柄1保留球数カウンタ203uudの値（特別図柄にお

る変動表示の保留回数 N ) は、特別図柄 1 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される ( 図 7 4 1 の S 2 1 2 L、図 7 4 5 の S 6 0 5 L 参照 )。つまり、特別図柄 1 保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される特別図柄 1 保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数図柄 ( 保留図柄 ) を表示する。

10

#### 【 2 4 0 9 】

特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d に対して、第 2 入球口 6 4 0 に入賞して、保留された保留球の数が格納される点で相違する点で異なるので、その詳細な説明については省略する。なお、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値が変更されると、特別図柄 2 保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知される。普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、普通始動口 ( スルーゲート ) 6 7 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動表示の保留球数 ( 待機回数 ) を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、初期値がゼロに設定されており、球が普通始動口 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される ( 図 7 4 8 の S 9 0 4 L 参照 )。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f は、新たに普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の変動表示が実行される毎に、1 減算される ( 図 7 4 7 の S 8 0 5 L 参照 )。遊技球が普通始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値 ( 普通図柄における変動表示の保留回数 M ) が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c に記憶される ( 図 7 4 8 の S 9 0 5 L )。一方、遊技球が左右いずれかの普通始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c には新たに何も記憶されない ( 図 7 4 8 の S 9 0 3 L : N o )。

20

30

#### 【 2 4 1 0 】

確変設定フラグ 2 0 3 u u h は、大当たり遊技中に確変状態の設定条件が成立したことを示すフラグである。ここで、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されるか否かを、大当たり遊技中に設定条件が成立したか否かに応じて決定するように構成している。つまり、当選した大当たりに対して何れの大当たり種別が設定された場合であっても、大当たり遊技中に設定条件を設定させることが可能に構成しており、大当たり種別に応じて、大当たり遊技中における設定条件の成立のし易さを異ならせるように構成している。よって、本第 2 1 制御例では、大当たり遊技中に設定条件が成立したことを、確変設定フラグ 2 0 3 u u h を用いて一時的に記憶するように構成し、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理 ( 図 7 5 4 の S 1 3 1 3 L 参照 ) において確変設定フラグ 2 0 3 u u h の設定状況を判別し ( 図 7 5 4 の S 1 5 0 1 L 参照 )、確変設定フラグ 2 0 3 u u h がオンに設定されていると判別した場合は ( 図 7 5 4 の S 1 5 0 1 L : Y e s )、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) を設定するために確変カウンタ 2 0 3 u u s の値に「 1 2 0 」を設定し ( S 1 5 0 2 L )、時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に「 1 2 0 」を設定する ( S 1 5 0 3 L )。一方、S 1 5 0 1 L の処理において、確変設定フラグ 2 0 3 u u h がオンに設定されていないと判

40

50

別した場合は ( S 1 5 0 1 L : N o )、大当たり遊技中に設定条件が成立していない遊技状況であるため、大当たり遊技終了後に時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) を設定するために時短カウンタ 2 0 3 u u r の値に 「 1 0 0 」 を設定する ( S 1 5 0 6 L )。

#### 【 2 4 1 1 】

ここで、大当たり遊技中に成立し得る設定条件の詳細について説明をする。具体的には、大当たり遊技中に特定領域 ( 確変スイッチ 6 5 e 3 ( 図 7 1 4 ( a ) 参照 ) へと遊技球が通過した場合に設定条件が成立する。この確変スイッチ 6 5 e 3 へと遊技球が通過すると確変設定フラグ 2 0 3 u u h がオンに設定される ( 図 7 5 6 の S 1 6 2 2 L )。一方、この確変設定フラグ 2 0 3 u u h は、確変状態が設定された後にオフに設定される。なお、この確変設定フラグ 2 0 3 u u h は、電源断時にはバックアップされ、復帰時 ( 電源投入時 ) には電源断直前の状態に設定される。また、初期化された状態ではオフに設定される。なお、電源投入時に確変設定フラグ 2 0 3 u u h がオンに設定されている場合には、確変スイッチ 6 5 e 3 に電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ 2 0 3 u u h を正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ 2 0 3 u u i が 0 より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ 2 0 3 u u h のみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。確変通過カウンタ 2 0 3 u u i は、大当たり遊技中の 1 つのラウンド ( 本第 2 1 制御例では、大当たり A , B , D ~ J での 1 ラウンド目 ) で確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 u u i と後述する排出個数カウンタ 2 0 3 u u q との合計により可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ 2 0 3 u u i は、確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した場合に 1 ずつ加算されて更新される ( 図 7 5 6 の S 1 6 2 1 L )。また、可変入賞装置 6 5 に入賞した遊技球の数と排出個数が一致するかの処理を実行した後に、初期値である 「 0 」 にリセットされる ( 図 7 5 7 の S 1 6 6 1 L )。なお、この確変通過カウンタ 2 0 3 u u i は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。

#### 【 2 4 1 2 】

入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j は、大当たり遊技における 1 つのラウンドで可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に入賞した遊技球の数 ( 即ち、可変入賞装置 6 5 に入球した遊技球の数 ) をカウントするためのカウンタである。具体的には、可変入賞装置 6 5 に設けられた検出口 6 5 a 1 ( 図 7 1 4 参照 ) を遊技球が通過したと検出されることに基づいて、1 ずつ加算されて更新される ( 図 7 5 6 の S 1 6 1 3 L )。一方、1 つのラウンドが終了した場合に、可変入賞装置 6 5 に入賞した個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値 ) と排出された個数 ( 排出個数カウンタ 2 0 3 u u q と確変通過カウンタ 2 0 3 u u i との合計値 ) とが一致しているか判別 ( 図 7 5 7 の S 1 6 5 7 L ) された後に、初期値である 「 0 」 にリセットされる ( 図 7 5 7 の S 1 6 6 1 L )。なお、この入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、0 に設定される。動作カウンタ 2 0 3 u u k は、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k がオン ( 励磁 ) に設定される時間を計時 ( カウント ) するためのカウンタである。本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易い確変大当たり種別 ( 大当たり A , B , D ~ J ) では、2 ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド 6 5 k が 5 秒間オンに設定され、大当たり遊技終了後に確変状態が設定され難い通常大当たり種別 ( 大当たり C ) では 2 ラウンドの開始に基づいて流路ソレノイド 6 5 k が 0 . 5 秒間オンに設定される。

#### 【 2 4 1 3 】

そして、動作カウンタ 2 0 3 u u k には、確変大当たり種別に対応させて 2 ラウンドの開始データとして 5 秒に対応するカウンタ値が設定され、通常大当たり種別に対応させて



2 ラウンドの開始データとして0.5秒に対応するカウンタ値が設定される(図753のS1401L)。一方、主制御装置110のMPU2011の実行する入賞処理(図756のS1315L参照)のS1619Lの処理において1ずつ減算されて更新される。また、この動作カウンタ203uukの値が0と判別されること(図756のS1624L:Yes)に基づいて、流路ソレノイド65kがオフに設定され(S1625L)、確変有効フラグ203uuoがオンに設定される(S1626L)。なお、この動作カウンタ203uukは、電源断時にはバックアップされ、初期化された状態では、初期値である0が設定される。このように、動作カウンタ203uukを設定して流路ソレノイド65kを制御することで、確変スイッチ65e3への入賞を大当たり種別により制御できる。報知カウンタ203uulは、遊技者の注意を惹きつけるための報知演出(本第21制御例では、「液晶を見て」という音声)を出力するタイミングを判別するためのカウンタである。本第21制御例では2ラウンド目の終了タイミング(1回のラウンド遊技中に可変入賞装置65へと10個の遊技球が入賞したことで終了条件が成立した場合、或いは、ラウンド遊技が開始されてから30秒が経過したことで終了条件が成立した場合)に1秒間に対応する報知カウンタ203uulが設定される。この報知カウンタ203uulは、主制御装置110の報知処理(図755、S1314L参照)のS1604Lの処理により1ずつ減算されて更新される。報知カウンタ203uulが0となることに基づいて、音声ランプ制御装置113に対して出力される報知コマンドが設定される。音声ランプ制御装置113では、このコマンドを受信すると上記した音声を出力する為の処理が実行される。

10

20

#### 【2414】

このように構成することで、流路ソレノイド65kが動作される2ラウンド目の開始前に「液晶を見て」という音声出力されるので、遊技者は、液晶に相当する第3図柄表示装置81を注視する。2ラウンド目には、流路ソレノイド65kが作動するので、その作動を遊技者に注視されると、実行されている大当たり種別を流路ソレノイド65kの動作期間により判別されてしまう。遊技者には大当たり遊技の終了まで確変遊技状態が付与されることへの期待を持ち続けさせるために、切替部材65h(図714(a)参照)の動きを遊技者が見え難くするような報知演出が実行されている。しかしながら、2ラウンド目が終了した場合に、インターバル表示中に切替部材65hを遊技者が見てしまう虞があるので、そのインターバル期間中に、音声により第3図柄表示装置81を注視するように報知する報知演出が実行される。これにより、インターバル演出が実行された後に、表示される表示内容に遊技者の注意を惹きつけることができ、切替部材65hの動作から遊技者の注意をそらすことができる。なお、本第21制御例では、第3図柄表示装置81を見せるように報知することで、切替部材65hから遊技者の注意をそらすように構成したが、それに限らず、2ラウンド開始前に、可変入賞装置65に遊技者の手をかざすように報知することで、切替部材65hの動きを遊技者の手によって隠れるように報知してもよい。また、第3図柄表示装置81に限らず、装飾ランプ34等を遊技者に見るように報知することで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。さらに、2ラウンド中に、2次元コード等を表示させて、携帯電話で読み取るように促す報知をすることで、遊技者の注意をそらすように構成してもよい。本第21制御例では、注意をそらす演出は、切替部材65hの動作が終了するまでの最長時間(2ラウンド開始から5秒間)が設定される。これにより、報知時間により確変大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのか、通常大当たり種別が設定された大当たり遊技が実行されているのかを遊技者に判別されてしまう不具合を抑制できる。

30

40

#### 【2415】

残球タイマフラグ203uumは、閉状態となった可変入賞装置65内に残留している遊技球(残球)の排出状況を判別する条件が成立したことを示すためのフラグであって、1のラウンド遊技が終了し可変入賞装置65の開閉扉65f1が閉鎖した(閉鎖制御を実行した)後にオンに設定される(図756のS1617L参照)。この残球タイマフラグ203uumがオンに設定されることで、可変入賞装置65の開閉扉65f1が開放状態

50

から閉鎖状態に設定されたことを示している。この残球タイマフラグ 203 u u m がオンに設定されることで、後述する残球タイマ 203 u u n が 1 ずつ加算されて更新される（図 757 の S 1655 L 参照）。残球タイマ 203 u u n は、開閉扉 65 f 1 が閉鎖されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、可変入賞装置 65 内の遊技球が排出されるのに必要な時間（球捌け時間）が経過したかを判別する際に参照されるカウンタである。本第 21 制御例では、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球が排出されるまでに必要な時間が 2 秒となるように構成しており、本第 21 制御例では、予め 3 秒に対応するカウンタ値が残球タイマ 203 u u n の上限値として設定されている。この残球タイマ 203 u u n の値が上限値（本第 21 制御例では、3 秒）に対応する値となったことに基づいて、可変入賞装置 65 への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される（図 757 の S 1657 L）。一致しないと判別した場合には（図 757 の S 1657 L : N o）、エラーコマンドを設定し（S 1658 L）、その旨が外部へと報知される。よって、可変入賞装置 65 内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。また、不正に可変入賞装置 65 内に遊技球を残存させておき、2 ラウンドの開始タイミングで衝撃等を与えて、実際よりも早く切替部材 65 h まで遊技球を到達させて、大当たり B であっても確変スイッチ 65 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

10

#### 【2416】

なお、本第 21 制御例におけるパチンコ機 10 では、ラウンド遊技が終了してから、球捌け期間（2 秒）よりも長い所定期間（3 秒）が経過した時点で可変入賞装置 65 へと入賞した遊技球の個数と、可変入賞装置 65 から排出された遊技球の個数とが一致するかを判別することにより、可変入賞装置 65 内に遊技球が残存しているか否かの判別を実行可能に構成しているが、同一の目的を達成するために別の方式を用いても良く、例えば、可変入賞装置 65 への遊技球の入賞個数と排出個数とが一致するか否かを常時監視可能に構成し、一致していないと判別した場合に専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンに設定される継続期間が一定期間を超えた場合に可変入賞装置 65 内に遊技球が残存していると判別しても良いし、入賞個数と排出個数との差分が所定値以上となった場合に可変入賞装置 65 内に遊技球が残存していると判別しても良い。このように構成した場合であっても、不正に確変遊技状態が付与されることを抑制できる。確変有効フラグ 203 u u o は、流路ソレノイド 65 k がオフに設定された後に、遊技球が確変スイッチ 65 e 3 を通過した場合に、その通過を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ 203 u u o がオンに設定されている場合には、流路ソレノイド 65 k がオンであることに基づいて、特別排出口 65 e 2（図 714（a）参照）に流入した遊技球が確変スイッチ 65 e 3 を通過するのに必要な時間以下であることを示している。即ち、確変有効フラグ 203 u u o がオンである期間は、確変スイッチ 65 e 3 に遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

20

30

#### 【2417】

確変有効タイマ 203 u u p は、上述した確変有効フラグ 203 u u o がオンに設定されてからの時間をカウントする為のタイマである。この確変有効タイマ 203 u u p により流路ソレノイド 65 k がオフとなった後に、確変スイッチ 65 e 3 を正常に通過するのに必要な期間を判別（計測）することができる。本第 21 制御例では、特別排出口 65 e 2 に入球した遊技球が確変スイッチ 65 e 3 を通過するのに要する時間は 1 秒である。確変有効タイマ 203 u u p の上限値は 1.2 秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチ 65 e 3 を通過しても不正と判別して通過と判別しないように構成している。これにより、切替部材 65 h が特別排出口 65 e 2 に誘導しない状態で、不正に特別排出口 65 e 2 に入球させて確変スイッチ 65 e 3 に遊技球を通過させたり、確変スイッチ 65 e 3 の下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサーを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。排出個数カウンタ 203 u u q は、1 のラウンドで排出確認スイッチ 65 e 4（図 714（a）参照）を通過した遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ 203 u u q は、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の数と排出個数とが判別された後に初

40

50

期値である0にリセットされる(図757のS1661L)。時短カウンタ203uurは、普通図柄の高確率状態(時短状態)が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数(残変動回数)を計測するためのカウンタである。この時短カウンタ203uurは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ203uuhがオフである場合に、100が設定される。また、大当たり遊技終了時に確変設定フラグ203uuhがオンである場合には、120が設定される。即ち、本第21制御例では、大当たり遊技後に確変状態が設定されない場合には、100回の時短状態が設定される。また、確変状態が設定される場合には、特別図柄の高確率状態が継続する期間と同一の期間(特別図柄変動120回)の普通図柄の高確率状態が設定される。

#### 【2418】

確変カウンタ203uusは、特別図柄の高確率状態(確変状態)が終了するまでに実行可能な特別図柄変動回数(残変動回数)を計測するためのカウンタである。この確変カウンタ203uusは、大当たり遊技終了時に確変設定フラグがオンである場合に、120が設定される。即ち、本第21制御例では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合には、120回の確変状態が設定される。大当たり中フラグ203uutは、大当たり遊技(特別遊技状態)中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ203uutがオンであれば、大当たり遊技中であることを意味し、オフであれば大当たり遊技中でないことを意味する。大当たり中フラグ203uutは、特別図柄の抽選により大当たり当選し、大当たり遊技(特別遊技状態)が開始される場合にオンに設定される(図752のS1303L参照)。また、大当たり遊技(特別遊技状態)の終了時にオフに設定される(図754のS1505L参照)。そして、特別図柄変動処理(図741参照)では、この大当たり中フラグ203uutが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される(図741のS201L参照)。大当たり開始フラグ203uuuは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ203uuuがオンであれば、大当たりを開始させる条件が成立していることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させる条件が成立していないことを意味する。この大当たり開始フラグ203uuuは、大当たり当選を示す変動表示の終了タイミングとなった場合、即ち、大当たり当選を示す特別図柄が停止表示された場合にオンに設定される(図741のS218L)。また、大当たり開始フラグ203uuuは、大当たり遊技の開始を設定した場合にオフに設定される(図752のS1303L参照)。

#### 【2419】

遊技状態格納エリア203uuvは、設定されている遊技状態を示すための情報が記憶される記憶領域であって、時短カウンタ203uurの値、及び、確変カウンタ203uusの値に基づいて、現在の遊技状態が通常状態、時短状態、確変状態の何れかであることを特定した情報が記憶されている。具体的には、時短カウンタ203uurの値が「0」で、確変カウンタ203uusの値が「0」である場合には、現在の遊技状態が通常状態であることを示すための情報(遊技状態情報)が記憶され、時短カウンタ203uurの値が「1以上」で、確変カウンタ203uusの値が「0」である場合には、現在の遊技状態が時短状態であることを示すための情報(遊技状態情報)が記憶され、時短カウンタ203uurの値が「1以上」で、確変カウンタ203uusの値が「1以上」である場合には、現在の遊技状態が確変状態であることを示すための情報(遊技状態情報)が記憶される。加えて、この遊技状態格納エリア203uuvには、大当たり遊技の実行中であることを示すための情報や、特別図柄変動が実行されていることを示す情報や、特別図柄変動が実行されていないことを示す情報も記憶可能に構成されている。そして、遊技状態格納エリア203uuvに記憶されている情報が更新される場合、例えば、遊技状態が切り替わる場合において、新たに記憶された情報(遊技状態情報)を示すためのコマンド(状態コマンド)が設定され、音声ランプ制御装置113へと出力するように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わったことを音声ランプ制御装置113側でも即座に把握することが可能となる。また、詳細な説明は省略するが、本第21制御例では、遊技状態格納エリア203uuvに、現在設定されている遊技状態や、現在の

10

20

30

40

50

遊技状況を示すための情報以外にも、過去に設定された遊技状態を示す情報も記憶可能に構成している。つまり、遊技状態格納エリア 203 u u v に格納されている情報を読み出すことで、遊技状態の移行経緯を特定可能に構成している。そして、遊技状態の移行経緯を示すための情報も音声ランプ制御装置 113 へと出力可能に構成している。

#### 【2420】

このように構成することで、通常状態が設定されたことを示すための状態コマンドを音声ランプ制御装置 113 側で受信した場合において、確変状態が終了して通常状態が設定されたのか、時短状態が終了して通常状態が設定されたのかを特定し、異なる態様の演出を実行することが可能となる。その他メモリエリア 203 z は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。図 723 に戻って説明を続ける。払出制御装置 111 は、払出モータ 216 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である MPU 211 は、その MPU 211 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 212 と、ワークメモリ等として使用される RAM 213 とを有している。払出制御装置 111 の RAM 213 は、主制御装置 110 の RAM 203 と同様に、MPU 211 の内部レジスタの内容や MPU 211 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAM 213 は、パチンコ機 10 の電源の遮断後においても電源装置 115 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM 213 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 110 の MPU 201 と同様、MPU 211 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 252 から停電信号 SG1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SG1 が MPU 211 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込処理（図示せず）が即座に実行される。

#### 【2421】

払出制御装置 111 の MPU 211 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 214 を介して入出力ポート 215 が接続されている。入出力ポート 215 には、主制御装置 110 や払出モータ 216、発射制御装置 112 などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 111 には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112 a を制御するものである。球発射ユニット 112 a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51 a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ 51 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（スピーカ 308 など）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34 など）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定などを制御するものである。また、上述した第 20 制御例と同様に、演出用の可動役物 900 を動作させるための駆動モータ 905 の制御や、可動役物 900 の位置を検出可能な検出手段（原点位置センサ 920、作動位置センサ 930）の検出結果を受信可能に構成している。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 222 と、ワークメモリ等として使用される RAM 223 とを有している。

#### 【2422】

図 723 に示す通り、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及

10

20

30

40

50

びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2 A (演出ボタン (枠ボタン) 2 2、選択ボタン 6 0 0)、駆動モータ 9 0 5、原点位置センサ 9 2 0、作動位置センサ 9 3 0 が接続されている。上述した駆動モータ 9 0 5 はステッピングモータとモータドライバとにより構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 から各モータドライバに対して動作内容を設定する動作コマンド (動作 (回転) 速度 ( p p s )、動作ステップ数と、および動作 (回転) 方向を指定可能なコマンド) が出力される。この音声ランプ制御装置 1 1 3 から出力されるモータ動作コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に格納される動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g に規定される内容を参照して設定される。なお、ステッピングモータを用いて可動役物 9 0 0 を動作させる仕組みについては、上述した第 2 0 制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【 2 4 2 3 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド (変動パターンコマンド、停止種別コマンド等) に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド (表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等) によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 からの入力信号を監視し、遊技者によって枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。ここで、後面画像とは、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置 2 2 8 へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 への操作内容に対応した音声を音声出力装置 2 2 6 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 2 2 7 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容を表すコマンド (表示コマンド) を受信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、表示制御装置 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。

20

30

#### 【 2 4 2 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別 (例えば、振動エラー) に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 7 2 9 に示すように、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a と、ミッション選択テーブル 2 2 2 u u b と、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c と、第 2 期間表示選択テーブル 2 2 2 u u d と、退避時態様選択テーブル 2 2 2 u u e と、第 2 制御実行選択テーブル 2 2 2 u u f と、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g と、が少なくとも格納 (記憶) されている。変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンと、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に対応させて異なる

40

50

変動演出パターンがそれぞれ規定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に基づいて、詳細な変動パターンを選択可能に構成している。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

#### 【 2 4 2 5 】

ここで、図 7 3 1 ( a ) を参照して、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a に規定されている内容について説明をする。図 7 3 1 ( a ) は、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a に規定されている内容を示した図である。図 7 3 1 ( a ) に示したとおり、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u u a には、現在の遊技状態と、受信した変動パターンコマンドに含まれる当否判定結果（特別図柄抽選結果）と、変動パターンと、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値とに対応させて異なる種別の変動演出パターンが規定されている。具体的には、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ（30 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に「各種ノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種ノーマル演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態（変動している 3 つの第 3 図柄のうち、2 つの第 3 図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の 1 つの第 3 図柄が変動している状態）となった後に、短時間で他の 1 つの第 3 図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ（60 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 1 9」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「1 2 0 ~ 1 9 8」の範囲に「各種役物スーパー演出」が規定されている。

#### 【 2 4 2 6 】

ここで、「各種スーパーリーチ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がノーマル演出よりも高いことを遊技者に報知するための高期待度演出（例えば、単に第 3 図柄を変動表示させるのではなく、特定のキャラクタがアクションを行う演出）が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スーパー演出」には、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出を含む変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に応じて異なる演出態様が規定されている。この「各種役物スーパー演出」が選択された場合には、特別図柄変動が開始されてから 5 秒が経過した時点から最大で 2 0 秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（90 秒）」に対しては、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 8 9」の範囲に「各種スペシャルリーチ演出」が規定されており、「1 9 0 ~ 1 9 8」の範囲に「各種役物スペシャル演出」が規定されている。ここで、「各種スペシャルリーチ演出」には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態となった後に、大当たり当選の期待度がスーパーリーチ演出よりも高いことを遊技者に報知するための最高期待度演出が実行された後に、大当たり当選を示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される変動演出が規定されており、取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、「各種役物スペシャル演出」が選択された場合には、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出期間（最大 2 0 秒）を用いて、同一の演出態様の役物演出が実行された後に、リーチ状態となり、最高期待度演出が実行される変動演出が規定さ

れており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

【2427】

上述した通り、本第21制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動の変動パターンとして、対応する特別図柄抽選の結果が当たり当選（大当たり当選）である場合の方が、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成していることから、長い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、スペシャルリーチ演出）の方が、短い変動時間（変動パターン）に対応して実行される変動演出（例えば、ノーマル演出）よりも、大当たり期待度を高くすることができる。よって、長い変動時間が選択された特別図柄変動が実行された場合であっても、大当たり期待度の高い変動演出を実行することができるため、長い変動時間に対応する変動演出が実行されたことにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、本第21制御例におけるパチンコ機10では、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合とで、変動演出が開始されてから役物演出が終了するまでの間に、今回実行されている変動演出が「役物スーパー演出」であるか、「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握させ難く構成している。具体的には、「役物スーパー演出」が選択された場合と、「役物スペシャル演出」が選択された場合との何れにおいても、役物演出が開始されるタイミングを同一にし、同一の動作シナリオを用いて可動役物900を動作させるように構成している。よって、可動役物900を用いた役物演出が実行されている最中に、今回実行されている変動演出が変動時間60秒に対応する「役物スーパー演出」であるか、変動時間90秒に対応する「役物スペシャル演出」であるかを遊技者に把握されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

10

20

【2428】

加えて、役物演出が実行されている期間中に遊技者が枠ボタン22を押下した結果に基づいて、役物演出の演出期間の長さや、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様を可変可能に構成しており、且つ、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様によって、変動演出パターンの種別では無く、実行中の特別図柄変動が大当たり変動であることを示唆可能な表示態様を表示可能に構成している。なお、本第21制御例では、役物演出の実行タイミングや、設定される動作シナリオを統一することで、役物演出における可動役物900の動作内容によって変動演出パターン種別を遊技者に把握させ難くしているが、これに限ること無く、「役物スーパー演出」と、「役物スペシャル演出」との少なくとも一部にて役物演出が実行されるタイミングを異ならせても良い。この場合、通常とは異なるタイミングで役物演出が実行された場合に、実行中の変動演出が「役物スペシャル演出」、即ち、大当たり期待度が高い変動演出であることを遊技者に把握させるように構成すると良い。このように構成することで、通常とは異なる変動演出（役物スペシャル演出）が実行されたことに気が付いた遊技者に対して、実行中の変動演出が大当たり期待度の高い変動演出であることをいち早く察知させることができるため、役物演出が開始されるタイミングに対しても遊技者に興味を持たせることができる。図731(a)に戻り説明を続ける。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～198」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種短外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面にて変動表示される第3図柄がリーチ状態とならずに外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値に応じて異なる演出態様が規定されている。

30

40

【2429】

次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（30秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～198」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。詳細な内容につい

50

ては省略するが、「各種リーチ外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種ノーマル演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種ノーマル演出」が選択された場合と、「各種リーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（60秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～149」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「150～198」の範囲に「各種役物スーパー外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スーパーリーチ外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スーパーリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スーパーリーチ演出」が選択された場合と、「各種スーパーリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

#### 【2430】

一方、「各種役物スーパー外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スーパー演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種役物スーパー演出」が選択された場合と、「各種役物スーパー外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（90秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～197」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「198」の値に「各種役物スペシャル外れ演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種スペシャルリーチ外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種スペシャルリーチ演出」と同一の演出態様でリーチ状態となった後に、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、変動演出パターンとして「各種スペシャルリーチ演出」が選択された場合と、「各種スペシャルリーチ外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。

#### 【2431】

一方、「各種役物スペシャル外れ演出」には、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出として、上述した「各種役物スペシャル演出」と同一の演出態様で役物演出が実行された後に、リーチ状態が表示され、最高期待度演出が実行され、その後、変動中の第3図柄が外れを示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されている。つまり、



変動演出パターンとして「各種役物スペシャル演出」が選択された場合と、「各種役物スペシャル外れ演出」が選択された場合とでは、変動中の第3図柄がリーチ状態となり最高期待度演出が実行されるまでは同一態様で変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。また、上述した通り、「各種役物スーパー演出」と「各種役物スペシャル演出」とでは、同一の演出態様で役物演出を実行可能に構成していることから、「各種役物スーパー演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スーパー外れ演出」と、「各種役物スペシャル演出」と同一の役物演出が実行される「各種役物スペシャル外れ演出」と、も同一の演出態様で役物演出を実行可能となる。このように構成することで、役物演出を含む変動演出が実行された場合において、実行されている変動演出の演出パターンに加え、特別図柄抽選の結果についても、変動演出の演出結果が報知されるまでの間（全ての第3図柄が停止表示されるまでの間）、遊技者に対して大当たり当選を期待させながら変動演出を楽しませることができる。次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第1演出カウンタ223uufの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。

10

#### 【2432】

以上、説明をした通り、本第21制御例では、特別図柄抽選に当選した場合の方が、外れの場合よりも、長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成しており（図728参照）、且つ、受信した変動パターンに対応する変動時間が60秒以上である場合のみ、役物演出を含む変動演出が選択されないように構成している。よって、役物演出が実行された時点で大当たり当選の期待度を高めることができるため、遊技者に対して、役物演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。さらに、同一の変動時間の変動パターンを受信した場合であっても、大当たり当選に対応する変動パターンを受信した場合の方が、外れに対応する変動パターンを受信した場合よりも、役物演出を含む変動演出パターンが選択され易くなるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行されたことによる大当たり当選の期待度をより高めることができる。また、最も大当たり期待度の高い変動時間が90秒の変動パターンを受信した場合よりも、60秒の変動パターンを受信した場合の方が、役物演出を含む変動演出が選択され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり期待度が最も高い90秒の変動パターンに対してのみ実行される変動演出（例えば、90秒の変動時間を用いて物語のストーリーが進展していき、ストーリーの結末によって特別図柄抽選の結果を遊技者に報知する変動演出）の実行頻度が低くなってしまふことを抑制することができ、変動演出の演出効果を高めることができる。ミッション選択テーブル222uubは、可動役物第1演出の終了条件を成立させるためのミッション内容を選択する際に参照されるデータテーブルであって、役物演出を含む変動演出が決定されたと判別した場合に（図769のS3104L:Yes）、ミッション内容を選択するために参照される（図769のS3107L）。このミッション選択テーブル222uubには、対応する特別図柄抽選の当否判定結果、取得した第2演出カウンタ223uugの値に対応させて異なるミッションパターン種別が規定されている。

20

30

40

#### 【2433】

ここで、図731(b)を参照して、ミッション選択テーブル222uubに規定されている内容の詳細について説明をする。図731(b)は、ミッション選択テーブル222uubに規定されている内容を示した図である。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第2演出カウンタ223uugの値が「0~99」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1A」が、「100~119」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1B」が、「120~149」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2A」が、「150~159」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2B」が、「160~179」の範囲に対しては、ミッションパターン

50

種別として「3A」が、「180～189」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「3B」が、「190～198」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「4」が、それぞれ規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第2演出カウンタ223uugの値が「0～174」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1A」が、「175～179」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「1B」が、「180～188」の範囲に対しては、ミッションパターン種別として「2A」が、「189」の値に対しては「2B」が、「190～198」の範囲に対しては「3A」がそれぞれ規定されている。ここで、ミッションパターン種別と設定されるミッション内容との関係について説明をする。ミッションパターン種別として「1A」, 「1B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が5回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、図715(b)に示した通り、ミッション内容を示す小表示領域Dm61には「ボタンを5回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域Dm62bに「5」が表示される。

10

#### 【2434】

また、ミッションパターン種別として「2A」, 「2B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が3回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定され、ミッションパターン種別として「3A」, 「3B」が設定された場合には、ミッション内容として、枠ボタン押下回数が1回に到達した場合にミッション達成となるミッション内容が設定される。さらに、当否判定結果が当たり当選の場合のみ選択され得る「4」が設定された場合には、ミッション内容として、時間経過に伴って自動的に終了条件が成立する「3秒待て」が設定される。つまり、複数のミッションパターン種別のうち「4」が最も可動役物第1演出の終了条件を成立させ易い種別となり、次いで、「3A」, 「3B」が終了条件を成立させ易い種別となり、徐々に終了条件が成立させ難くなり、「1A」, 「1B」が最も終了条件を成立させ難い種別となる。以上説明をした通り、本第21制御例では、可動役物第1演出を途中で終了させるための終了条件として、難易度の異なるミッションを決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出の実行期間中において枠ボタン22に対して同一の操作を実行した場合であっても、設定されるミッション内容に応じて、終了条件が成立する場合と、成立しない場合と、を創出することができるため、遊技者に対して多様な演出を提供することができる。次に、各ミッションパターン種別に規定されている「A」と「B」の内容について説明をする。図731(b)に示した通り、同一のミッション内容が設定されるミッションパターン種別として末尾Aの種別と末尾Bの種別がそれぞれ規定されており、末尾Aの種別の方が、末尾Bの種別よりも選択され易くなるように規定されている。さらに、当否判定結果が「当たり」に対して規定されている内容と、当否判定結果が「外れ」に対して規定されている内容と、を比較すると、末尾Bの種別が選択される割合が当否判定結果「外れ」において極端に低くなるように規定されている。

20

30

#### 【2435】

ここで、末尾Aのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する(可動役物第1演出の終了条件が成立する)ことで、可動役物第2演出として落下演出が実行される種別であって、末尾Bのミッションパターン種別が設定された場合には、ミッションに到達する(可動役物第1演出の終了条件が成立する)ことで、可動役物第2演出として上昇演出が実行される種別である。つまり、可動役物第2演出として上昇演出が実行された場合には、限りなく大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように構成することで、上昇演出が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。さらに、本第21制御例では、末尾Aのミッションパターン種別と、末尾Bのミッションパターン種別とで、同一のミッション内容が設定されるように構成しているため、可動役物第1演出が実行されており、且つ、ミッション到達していない状態で、後に実行され得る可動役物第2演出の演出態様を遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ること無く、例えば、末尾Bのミッションパターン種別にのみ対応させたミッション内容を設定可能に構成しても良い。このように

40

50

構成することで、ミッション内容が報知された時点で大当たり当選の期待度が極めて高い状況であることを遊技者に把握させることができるため、上昇演出を実行させるために意欲的に枠ボタン22を押下する遊技と、敢えてミッションを達成させること無く別の変動演出が実行されることを楽しむ遊技と、を遊技者に選択させることができる。追加演出選択テーブル222 u u cは、可動役物第1演出中に終了条件が成立してから可動役物900が作動位置へと移動するまでの間に実行条件が成立した場合に実行される追加演出の演出態様を決定するために用いられるデータテーブルであって、追加演出の実行条件が成立した場合に(図770のS3214L:Yes)、参照される。

#### 【2436】

ここで、図732を参照して、追加演出選択テーブル222 u u cの内容について説明をする。図732は、追加演出選択テーブル222 u u cに規定されている内容を模式的に示した図である。図732に示した通り、追加演出選択テーブル222 u u cには、特別図柄抽選の当否判定結果と、ミッションパターン記憶エリア223 u u rに記憶されているミッションパターン種別と、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値と、に対応させて5種類の追加演出態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり(共通)」で、ミッションパターン記憶エリア223 u u rに記憶されているミッションパターン種別が「1A」で、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0~119」に対しては、追加演出態様「1」が規定されている。この追加演出態様「1」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「1kg」のおもりを模したアイコン(図718(a)のアイコン914参照)が表示される。また、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「120~169」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。この追加演出態様「2」が設定された場合には、追加演出の演出態様として「10kg」のおもりを模したアイコン(図718(a)のアイコン913参照)が表示される。そして、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「170~198」に対しては、追加演出態様「3」が規定されている。この追加演出態様「3」が設定された場合には、追加演出の演出態様として大当たり当選を示す「V」のおもりを模したアイコンが表示される。つまり、ミッションパターン種別が「1A」の場合、即ち、ミッション到達した場合において可動役物第2演出として落下演出が実行される場合においては、追加演出の演出態様として可動役物900が落下することを示唆可能な演出態様(おもりを模したアイコン)が表示されるように構成している。このように構成することで、追加演出の演出態様と、後に実行される可動役物第2演出の演出態様とを関連付けることができる。

#### 【2437】

次に、当否判定結果が「当たり(共通)」で、ミッションパターン記憶エリア223 u u rに記憶されているミッションパターン種別が「2A」で、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0~149」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「150~189」に対しては、追加演出態様「2」が規定され、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「190~198」に対しては、追加演出態様「3」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり(共通)」で、ミッションパターン記憶エリア223 u u rに記憶されているミッションパターン種別が「3A」で、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0~99」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「100~198」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。つまり、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた後に実行される可動役物第2演出の演出態様が落下演出であるミッションパターン種別、即ち、末尾Aのミッションパターン種別に対しては、全てに対して追加演出としておもりを模したアイコンが表示される演出態様が設定されるように構成している。そして、ミッション達成の難易度に応じて、おもりアイコンの選択割合を異ならせている。具体的には、最もミッション達成の難易度が低い「3A(ボタン押下1回)」に対しては、「V」のおもりアイコンが設定されることが無く、「1kg」、または「10kg」のおもりアイコンのみが選択され得るように規定しており、最もミッション達成の難易度が高い「1A(ボタン押下5回)」に対しては、最も「V」のおも

10

20

30

40

50

りアイコンが設定され易くなるように規定している。このように構成することで、可動役物第1演出中に設定されたミッション内容によって、追加演出を実行させ易いが追加演出が実行された場合の恩恵が少ない演出パターンと、追加演出を実行させ難いが追加演出が実行された場合の恩恵が大きい演出パターンと、を創出することができる。

#### 【2438】

なお、本第21制御例では、1回の可動役物第1演出中に3回のミッション演出を実行可能に構成しており、何れのミッション演出においても同一内容のミッション演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、新たなミッション演出が実行される毎に、ミッション選択テーブル222uubを参照して新たなミッション内容を決定するように構成しても良い。このように構成した場合には、1回の可動役物第1演出中に、異なるミッション内容のミッションを実行させることができるため、例えば、意図しないミッションが実行された場合において敢えてミッションを達成せず、意図するミッションが実行されることを待つ遊技を行わせることも可能となる。図732に再び説明を続ける。次に、当否判定結果が「当たり(共通)」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「1B」,「2B」,「3B」である場合は、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~198」の全範囲に対して、追加演出態様「5」が規定されている。この追加演出態様「5」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される(図719(a)のアイコン915参照)。つまり、可動役物第2演出の演出態様として上昇演出(アップ演出)が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン915が表示されるように構成されている。そして、2回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン915が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

10

20

#### 【2439】

次に、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「4」の場合、即ち、大当たり当選した場合のみ設定されるミッションパターン種別が設定された場合には、ミッション演出が実行された時点で遊技者に対して大当たり当選することが報知されているため、追加演出の演出態様として、大当たり種別を示唆する演出態様が設定されるように構成している。具体的には、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「4」で、当否判定結果が「当たり(時短)」である場合には、取得した第1演出カウンタ223uufの値の全範囲(「0~198」)に対して、追加演出態様「3」(「V」のおもりを模したアイコン)が規定されており、当否判定結果が「当たり(確変)」である場合には、取得した第1演出カウンタ223uufの値の範囲が「0~99」の範囲に対して、追加演出態様「3」(「V」のおもりを模したアイコン)が規定され、「100~198」の範囲に対して、追加演出態様「4」が規定されている。この追加演出態様「4」が設定されると、確変大当たり当選していることを示唆可能な「超V」のおもりが追加演出として表示される。

30

#### 【2440】

次に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「1A」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~169」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「170~198」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「2A」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~169」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「170~198」に対しては、追加演出態様「2」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「3A」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~169」に対しては、追加演出態様「1」が規定され、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「170~198」に対しては、追

40

50

加演出態様「2」が規定されている。最後に、当否判定結果が「外れ」で、ミッションパターン記憶エリア223uurに記憶されているミッションパターン種別が「1B」,「2B」,「3B」である場合は、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~198」の全範囲に対して、追加演出態様「5」が規定されている。この追加演出態様「5」が設定された場合には、追加演出の演出態様として風船を模したアイコンが表示される(図719(a)のアイコン915参照)。つまり、可動役物第2演出の演出態様として上昇演出(アップ演出)が実行される場合には、ミッションパターン種別に関わらず、追加演出の演出態様として風船を模したアイコン915が表示されるように構成されている。そして、2回目以降の追加演出が実行された場合には、アイコン915が徐々に大きくなるように可変表示されるように構成している。

10

#### 【2441】

以上、説明をした通り、追加演出選択テーブル222uucには、可動役物第2演出として落下演出が実行される場合における追加演出の演出態様としては、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも、「10kg」のおもりアイコンを選択させ易くなるように各種データが規定されている。よって、追加演出として「10kg」のおもりアイコンが表示される程、大当たり当選の期待度を高めることができる。つまり、可動役物第2演出として落下演出が実行される際に、表示画面に表示されているおもりアイコンの総重量が大きくなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができる。このように構成することで、追加演出の演出態様、及び、可動役物第2演出の演出態様と、大当たり当選の期待度と、を視覚的に遊技者に分かり易く把握させることができる。

第2制御実行選択テーブル222uufは、可動役物第1演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第1演出が終了した場合、即ち、可動役物第1演出に対応して設定された振動シナリオテーブル222uugbに規定されている動作シナリオを最後まで実行した場合において、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出を実行するかを決定する際に用いられるデータテーブルである。本第21制御例では、可動役物第1演出の途中で終了条件を成立させた場合には、必ず可動役物第2演出を実行させるように構成しており、可動役物第1演出を最後まで実行させた場合には、可動役物第2演出の実行有無を抽選で決定するように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出を途中で終了させる、即ち、終了条件を成立させた場合の方が、可動役物第2演出を実行させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、終了条件を成立させようとして遊技者に対して意欲的に操作手段(枠ボタン22)を操作させることができる。

20

30

#### 【2442】

ここで、図733を参照して、第2制御実行選択テーブル222uufに規定されている内容について説明をする。図733は、第2制御実行選択テーブル222uufに規定されている内容を示した図である。図733に示した通り、第2制御実行選択テーブル222uufには、特別図柄抽選の当否判定結果と、取得した第1演出カウンタ223uufの値とに対応させて第2制御(可動役物第2演出)の実行有無が規定されており、具体的には、当否判定結果が「当たり」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~89」の範囲に対しては、第2制御(可動役物第2演出)を「実行する」が、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「90~198」の範囲に対しては、第2制御(可動役物第2演出)を「実行しない」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~29」の範囲に対しては、第2制御(可動役物第2演出)を「実行する」が、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「30~198」の範囲に対しては、第2制御(可動役物第2演出)を「実行しない」が規定されている。つまり、当否判定結果が「当たり」である場合の方が、「外れ」である場合よりも第2制御(可動役物第2演出)が実行され易くなるように第2制御実行選択テーブル222uufに各種データが規定されている。このように構成することで、可動役物第1演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第1演出が終了した場合には、その後、可動役物第2演出が実行されるだけで大当たり期待度を高めることができる。よって、遊技者に対して、可動役物第1演出中に終了条件を成立させるか否かを選択させ

40

50

る遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【2443】

なお、本第21制御例では、上述した通り、可動役物第1演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第1演出を終了させた場合、即ち、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた場合には、第2制御実行選択テーブル222uufを参照して可動役物第2演出の実行有無を決定可能に構成し、可動役物第2演出が実行されない事象を創出可能に構成することで、可動役物第1演出中に終了条件（枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件）を成立させたことに基づいて可動役物第1演出を終了させた場合に対して、可動役物第1演出終了後における可動役物第2演出の実行頻度を異ならせる（低下させる）ことが可能となるように構成しているが、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させなかった場合とで、可動役物第1演出の終了後における可動役物第2演出の実行頻度を異ならせることが可能であれば本第21制御例におけるパチンコ機10にて用いた構成以外を用いても良く、例えば、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた回数をカウント可能なカウント手段を設け、そのカウント手段によってカウントされた回数が所定回数（例えば、5回）に到達した場合には、必ず、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、可動役物第1演出に対応する動作シナリオ（振動シナリオ64）に対応する可動制御を全て終了させた場合、即ち、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて成立する終了条件を成立させない遊技（枠ボタン22を操作しない遊技）を長時間継続している遊技者に対して、可動役物第2演出が1回も実行されない事態が発生してしまうことを確実に抑制することができる。

#### 【2444】

また、本第21制御例では、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には、可動役物第1演出の終了後に必ず可動役物第2演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第1演出の終了後に可動役物第2演出が実行されない事象（違和感事象）が一部発生し得るように構成しても良く、この場合、対応する特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合の方が、遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり当選）では無い（例えば、外れ）場合よりも、上述した違和感事象が発生し易くなるように構成すると良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者、即ち、可動役物第1演出中に枠ボタン22への操作に基づいて終了条件を成立させた場合には高確率で可動役物第2演出が実行されることを把握している遊技者に対して、可動役物第2演出が実行されないという違和感を提供することにより、対応する特別図柄抽選の結果を予測可能に構成している。第2期間表示選択テーブル222uudは、可動役物第2演出が実行される期間（第2期間）中に第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様（第2期間表示領域Dm64に表示される表示態様）を選択する際に用いられるデータテーブルであって、可動役物第2演出が実行される場合に参照される（図774のS3615L参照）。ここで、図734を参照して、第2期間表示選択テーブル222uudに規定されている内容について説明をする。図734は、第2期間表示選択テーブル222uudに規定されている内容を示した図である。図734に示した通り、第2期間表示選択テーブル222uudには、当否判定結果と、当たり種別（大当たり種別）と、駆動状況格納エリア223uyに格納されている駆動状況を示すデータ種別と、取得した第1演出カウンタ223uufの値とに対応させて、第2期間表示領域Dm64に表示される表示態様が規定されている。

#### 【2445】

具体的には、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりA、B（確変）」で、駆動状況格納エリア223uyに格納されているデータ種別が「08H（落下演出の開

10

20

30

40

50

始を示すデータ種別)」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～99」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「100～198」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりA、B（確変）」で、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータ種別が「10H（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「150～189」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「190～198」の範囲に対して、表示態様「確変おめでとう」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりC（時短）」で、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータ種別が「08H（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～99」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「100～198」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり」で当たり種別が「大当たりC（時短）」で、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータ種別が「10H（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～99」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「100～198」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。

#### 【2446】

一方、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータ種別が「08H（落下演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して、表示態様「少し」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「150～198」の範囲に対して、表示態様「大」が規定されている。また、当否判定結果が「外れ」で、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータ種別が「10H（上昇演出の開始を示すデータ種別）」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して、表示態様「大チャンス」が規定されており、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「150～189」の範囲に対して、表示態様「激アツ」が規定されている。退避時態様選択テーブル222 u u eは、可動役物900が収納位置へと移動（退避）する際に実行される退避時態様（退避中演出態様）を選択する際に参照されるデータテーブルであって、可動役物900を用いた役物演出として退避演出が開始される場合に（図774のS3617L：Yes）、参照される（図774のS3618L）。ここで、図735を参照して、退避時態様選択テーブル222 u u eに規定されている内容について説明をする。図735は、退避時態様選択テーブル222 u u eに規定されている内容を示した図である。図735に示した通り、退避時態様選択テーブル222 u u eには、今回の役物演出中に実行された各種演出の内容に対応させて退避中演出態様の表示態様が規定されている。具体的には、当否判定結果が「当たり」で、第2期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して表示態様「泡」が、「150～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第2期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～99」の範囲に対して表示態様「泡」が、「100～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。

#### 【2447】

さらに、第2期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～99」の範囲に対して表示態様「泡」が、「100～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第2期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第1演出

カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して表示態様「魚群」が、「150～198」の範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。また、第2期間表示態様が「上昇演出」に対応する「確変おめでとう」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～198」の全範囲に対して表示態様「金の魚群」が規定されている。一方、当否判定結果が「外れ」で、第2期間表示態様が「落下演出」に対応する「少し」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～189」の範囲に対して表示態様「泡」が、「190～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第2期間表示態様が「落下演出」に対応する「大」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して表示態様「泡」が、「150～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。さらに、第2期間表示態様が「上昇演出」に対応する「大チャンス」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの値が「0～149」の範囲に対して表示態様「泡」が、「150～198」の範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。また、第2期間表示態様が「上昇演出」に対応する「激アツ」である場合には、取得した第1演出カウンタ223 u u fの全範囲に対して表示態様「魚群」が規定されている。以上、説明した通り、本第21制御例では、役物演出中に様々な態様で移動した可動役物900を、収納位置（原点位置）へと退避させるための退避動作をしている間も、図717（a）、（b）に示した通り、退避動作中の可動役物900を用いた演出を実行可能に構成している。

10

#### 【2448】

20

このように構成することで、従来であれば、可動役物900を用いた役物が終了した場合に実行される役物演出後処理中の可動役物900、即ち、収納位置（原点位置）に向かって移動中の可動役物900も利用した役物演出を実行することができるため、収納位置（原点位置）から演出位置（作動位置）へと移動させた可動役物900の可動制御を十分に利用した役物演出を実行することができる。なお、本第21制御例では、実行された役物演出の演出態様に関わらず、可動役物900の退避動作に対応する退避シナリオ64として同一の動作シナリオを決定可能に構成している。つまり、可動役物900がどの位置（作動位置、落下位置、上昇位置）に位置している場合であっても、同一の動作シナリオで可動役物900を収納位置へと移動させることができるように構成している。図729に戻り説明を続ける。動作シナリオテーブル群222 u u gは、可動役物900を用いた役物演出を実行する際に参照される各種動作シナリオテーブルを有している。ここで、図730を参照して、動作シナリオテーブル群222 u u gが有する各種動作シナリオテーブルの内容について説明をする。図730は、動作シナリオテーブル群222 u u gが有する各種シナリオテーブルを示した図である。本第21制御例では、上述した第20制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222（図693（a）参照）が有する各種動作シナリオテーブルに対して、進出シナリオテーブル222 u aに代えて進出シナリオテーブル222 u u g aを、振動シナリオテーブル222 u bに代えて振動シナリオテーブル222 u u g bを設けた点と、新たに、落下シナリオテーブル222 u u g cと、上昇シナリオテーブル222 u u g dと、を設けている点で相違している。それ以外のデータテーブルである退避シナリオテーブル222 u c、第1復帰対応シナリオテーブル222 u d、第2復帰対応シナリオテーブル222 u e、励磁テーブル222 u fは上述した第20制御例と同一であるため、その説明を省略する。

30

40

#### 【2449】

進出シナリオテーブル222 u u g aは、役物演出が開始されることで収納位置（原点位置）に位置している可動役物900を作動位置へと移動させるための可動制御（進出制御）を実行する際に参照されるデータテーブルであって、収納位置に位置している可動役物900を作動位置へと位置させるための駆動モータ905に対する動作データ（動作シナリオ）が規定されている。ここで、図736（a）を参照して、進出シナリオテーブル222 u u g aに規定されている動作シナリオの内容について詳細に説明をする。図73

50



6 ( a ) は、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に規定されている内容を示した図である。この進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a には、処理の進行に合わせて 4 段階の動作シナリオが規定されている。なお、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に規定されている各種要素の内容については、上述した第 2 0 制御例の進出シナリオテーブル 2 2 2 u a と同一であるため、その詳細な説明は省略する。図 7 3 6 ( a ) に示した通り、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」に対しては、動作「保持」を 1 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 2 」に対しては、動作「正回転」をスピード「 4 」で作動位置センサ 9 3 0 が可動役物 9 0 0 を検知するまで継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 3 」に対しては、動作「正回転」をスピード「 4 」で 1 7 ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 4 」に対しては、動作「保持」を 4 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 5 」に対しては、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を 1 0 0 0 ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。

10

#### 【 2 4 5 0 】

ここで、処理カウンタ 2 2 3 u k の値は、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるための新たなシナリオテーブルが決定された場合に「 1 」に設定されることで、シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値が「 1 」の動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が最初に行われる。そして、実行中の動作シナリオを完了した場合に、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 加算され、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応した動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が次に実行される。このように、各シナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応させた各動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御を、対応する処理カウンタ 2 2 3 u k の値の順番（昇順）に従って実行するように構成し、決定されたシナリオテーブルに規定されている処理カウンタ 2 2 3 u k の値の最大値（進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a では「 5 」）に対応する動作シナリオに規定されているデータ内容に基づく駆動モータ 9 0 5 に対する可動制御が完了した場合に決定されたシナリオテーブルに規定されている駆動モータ 9 0 5 への可動制御が終了するように構成している。また、図 7 3 6 ( a ) に示した通り、本第 2 1 制御例では、上述した第 2 0 制御例と同様に、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるため（可動役物 9 0 0 を移動させるため）のシナリオテーブルに、動作「保持」の動作シナリオも規定している。この動作「保持」に対応する動作シナリオには、駆動モータ 9 0 5 を励磁している状態であって、且つ、駆動モータ 9 0 5 を現状の位置から回転させない可動制御に対応するデータが規定されている。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態に比べて駆動モータ 9 0 5 が外力（例えば、移動させた可動役物 9 0 0 の慣性力）によって回転してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【 2 4 5 1 】

さらに、本第 2 1 制御例では、駆動モータ 9 0 5 を駆動させるため（可動役物 9 0 0 を移動させるため）のシナリオテーブル（進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a 等）に、駆動モータ 9 0 5 の非励磁状態を継続させる期間（動作「 - 」に対応する期間）も規定するように構成している。このように構成することで、可動役物演出の実行期間中に可動役物 9 0 0 を特定位置（例えば、作動位置）で所定期間（例えば、 3 秒間）待機させた後に、可動役物 9 0 0 を特定位置（例えば、作動位置）から移動させる演出態様を設定する場合、即ち、可動役物演出の演出期間中に駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間が含まれる場合であっても、可動役物演出の全期間をシナリオ管理することができるため、可動役物 9 0 0 の可動制御を簡素化することができる。なお、本第 2 1 制御例では、可動役物演出が実行される全期間に対して各種シナリオテーブルを用いた可動制御を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物演出の演出期間の少なくとも一部期間において、各種シナリオテーブルが設定されない期間として、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間を設けるように構成しても良く、この場合、 1 のシナリオテーブル（例

40

50

例えば、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a ) に規定されている可動制御が完了してからの経過期間を計測可能な計測手段を設け、その計測手段によって計測された経過期間が所定期間（例えば、3 秒）の経過を計測したと判別された場合に、次のシナリオテーブル（例えば、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b ) に基づく可動制御を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする待機期間を、シナリオテーブルに規定すること無く管理することができるため、待機期間の長さのみを異ならせた態様で可動役物演出を実行させる場合には、計測手段によって計測される所定期間の長さのみを異ならせれば良く、待機期間の長さを異ならせた複数のシナリオテーブルを予め用意する必要が無くなり、可動役物演出を実行させるために用いられる各種データの容量を削減することができる。

10

#### 【 2 4 5 2 】

なお、本第 2 1 制御例では、図 7 1 5 ( a ) を参照して上述した通り、上述した第 2 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、作動位置センサ 9 3 0 の取り付け位置を第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視上方向（図 7 1 5 ( a ) の視点で上方向）に移動させている。よって、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 」に規定されている動作シナリオを完了させるために、正常であれば約 1 秒の可動制御が実行される。つまり、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に基づく可動制御が実行された場合には、収納位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置へと移動させるための約 1 秒の可動制御（進出制御）が実行される。そして、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 5 」に対応する動作シナリオには、可動役物 9 0 0 を作動位置に位置させている状態で 1 0 0 0 ミリ秒（ 1 秒 ）間、駆動モータ 9 0 5 を非励磁状態とする内容が規定されている。そして、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a の処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 5 」に対応する動作シナリオが実行されることで、図 7 1 5 ( b ) に示した役物可動演出（役物演出）が実行される。詳細な説明は後述するが、本第 2 1 制御例では、役物可動演出（役物演出）中における可動役物 9 0 0 に対する可動制御の進行状況を随時把握可能に構成し、可動制御の進行状況が特定状況まで進展したと判別した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される各種表示態様を表示するように構成している。つまり、特別図柄変動の開始に対応させて実行される変動演出の演出態様として決定された各種態様を、特別図柄変動が開始されてから（変動演出が開始されてから）の経過時間に基づいて切り替え表示するのではなく、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて切り替え表示するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の動作（動作演出）と、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様（表示演出）と、が用いられる役物可動演出（役物演出）を実行する場合において、動作演出の実行タイミングと、表示演出の実行タイミングとを同期させ易くすることができ、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【 2 4 5 3 】

ここで、従来より、特別図柄が変動表示している期間（特図変動期間）を用いて、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行可能なパチンコ機 1 0 が知られている。このような従来型のパチンコ機 1 0 では、変動演出の演出態様として複数の演出態様を設定可能に構成し、且つ、対応する特別図柄抽選の結果（例えば、大当たり、外れ等）に応じて、設定可能な演出態様の種別を異ならせたり、各演出態様の選択割合を異ならせたりするように構成することで、実行される変動演出の演出態様に基づいて特別図柄抽選の結果が遊技者に有利な抽選結果（例えば、大当たり）であることを予測可能に構成していた。このように構成された従来型のパチンコ機 1 0 では、決定された演出態様に基づく変動演出の態様を、変動演出が開始されてからの時間経過に応じて切り替えていくものが一般的であった。しかしながら、このように構成された従来型のパチンコ機 1 0 では、変動演出の演出態様として、複数の態様が独立して進展していく演出態様が決定された場合において、1 の態様の進行状況が予め定められた進行内容よりも遅延した場合（例えば、演出を実行するために設定される各種コマンドの入出力エラーによって正常なタイミングよりも遅れたタイミングで 1 の態様に関する演出が実行された場合

40

50

）であっても、個々の態様が、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて実行されてしまうため、複数の態様が独立していく演出態様の変動演出にて各態様の進行状況を同期させ難く、演出効果が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第21制御例におけるパチンコ機10では、変動演出の演出態様として、動作演出と表示演出とが複合して実行される役物可動演出（役物演出）が設定された場合には、一方の演出（動作演出）の進行状況に応じて、他方の演出（表示演出）を実行するように構成している。このように構成することで、複数の態様の演出を複合して実行させる変動演出において、各態様の演出を同期させながら実行させ易くすることができるため、変動演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2454】

また、上述した通り、本第21制御例におけるパチンコ機10では、複合して実行される複数の態様の演出のうち、演出の進行状況に誤差が生じ易い態様の演出の進行状況に同期させるように他の演出を実行可能に構成している。具体的には、駆動モータ905を駆動させることで可動役物900を移動させる動作演出の進行状況に合わせて、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出の実行タイミングを決定するように構成している。ここで、本第21制御例では、上述した第20制御例と同様に、可動役物900を移動させるための可動制御を実行する場合に、可動制御の内容（動作シナリオ）が予め規定されている各種シナリオテーブル（図729の動作シナリオテーブル群222uug）を参照して駆動モータ905を駆動させるように構成している。そして、駆動モータ905の駆動内容（励磁位置、励磁間隔、励磁期間等）に基づいて、可動役物900を異なる移動方向や異なる移動速度で移動させるための可動制御を実行するように構成している。この場合、駆動モータ905に対して、各種シナリオテーブルに規定されている動作シナリオに応じた駆動制御を実行した場合であっても、駆動モータ905の駆動エネルギーを可動役物900へと伝達させるための伝達部材（ギア、シャフト等）がスリップすることで、正常に回転している駆動モータ905の駆動エネルギーを可動役物900へと伝達することが出来なかつたり、駆動モータ905に負荷が掛かることによって駆動モータ905を励磁させるために出力される信号（入力パルス信号）と、駆動モータ905の回転動作とが同期しない状態（脱調）が発生したりする場合がある。つまり、可動役物900を移動させる動作を含む動作演出の方が、第3図柄表示装置81の表示面に表示態様を表示させる表示演出よりも、実行に費やされる時間に誤差が生じ易い演出となる。そこで、本第21制御例では、実行時間に誤差が生じやすい演出種別（動作演出）に対応させて、他の演出種別（表示演出）の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、複数の演出種別を複合して実行する役物演出（役物可動演出）における一連の流れを遊技者に違和感を与えることなく実行することができる。

#### 【2455】

次に、図736（b）を参照して、落下シナリオテーブル222uugcの内容について説明をする。図736（b）は、落下シナリオテーブル222uugcに規定されている内容を模式的に示した図である。図736（b）に示した通り、処理カウンタ223ukの値が「1」に対しては、動作「保持」を10ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「2」に対しては、動作「正回転」をスピード「2」で400ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「3」に対しては、動作「保持」を40ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「4」に対しては、駆動モータ905の非励磁状態を3000ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図736（c）を参照して、上昇シナリオテーブル222uugdの内容について説明をする。図736（c）は、上昇シナリオテーブル222uugdに規定されている内容を模式的に示した図である。図736（c）に示した通り、処理カウンタ223ukの値が「1」に対しては、動作「保持」を10ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「2」に対しては、動作「逆回転」をスピード「4」で200ステップ分継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「3」

10

20

30

40

50

に対しては、動作「保持」を40ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されており、処理カウンタ223ukの値が「4」に対しては、駆動モータ905の非励磁状態を3000ミリ秒継続させる動作シナリオが規定されている。次に、図737を参照して、振動シナリオテーブル222ugbの内容について説明をする。図737は、振動シナリオテーブル222ugbに規定されている内容を模式的に示した図である。

#### 【2456】

図737に示した通り、振動シナリオテーブル222ugbは、上述した振動シナリオテーブル222ubに対して、振動動作1周期分の動作に対応する動作シナリオ、具体的には、処理カウンタ223ukの値が「1」～「14」までの規定内容のみを残して、他を排除した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、その説明を省略する。つまり、振動シナリオテーブル222ugbに基づく動作が実行された場合には、図721に示した1周期分の振動動作が実行される。そして、繰り返し処理によって3周期分の振動動作が実行される。次に、図738を参照して、本第21制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図738は、本第21制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図738に示すように、音声ランプ制御装置113のRAM223には、入賞情報格納エリア223uua、特別図柄1保留球数カウンタ223uub、特別図柄2保留球数カウンタ223uuc、変動開始フラグ223uud、停止種別選択フラグ223uue、第1演出カウンタ223uuf、第2演出カウンタ223uug、従状態格納エリア223uuh、時短中カウンタ223uui、確変中カウンタ223uuu、V演出実行フラグ223uuk、V入賞フラグ223uul、V報知フラグ223uum、演出情報記憶エリア223uun、SW有効時間記憶エリア223uuo、経過タイマ223uup、残チャンス回数カウンタ223uuq、ミッションパターン記憶エリア223uur、押下カウンタ223uus、押下情報記憶エリア223uut、切替フラグ223uuu、役物可動関連エリア223uuy、その他メモリエリア223uzが少なくとも設けられている。以下に、本第21制御例の音声ランプ制御装置113のRAM223の詳細について説明する。

#### 【2457】

入賞情報格納エリア223uuaは、1つの実行エリアと、4つのエリア（第1エリア～第4エリア）とを有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア223uuaに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。特別図柄1保留球数カウンタ223uubは、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203uudと同様に、第1図柄表示装置37（および第3図柄表示装置81）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置110において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。即ち、第1特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置110より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている特別図柄1保留球数カウンタ203uudの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄1保留球数カウンタ223uubにて、その第1特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置110では、第1入賞口64への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置110において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄1保留球数カウンタ203uudの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113へ送信する。

#### 【2458】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ

10

20

30

40

50

203 u u d の値を取得して、特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b に格納する（図760のS2210L参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b の値を更新するので、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203 u u d と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b の値は、第3図柄表示装置81における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b に格納すると共に、格納後の特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b の値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b の値分の保留球数図柄を第3図柄表示装置81の表示領域に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b は、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203 u u d と同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203 u u d の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。特別図柄2保留球数カウンタ223 u u c は、特別図柄1保留球数カウンタ223 u u b に対して、第2特別図柄に対応する保留球の数が主制御装置110から出力される保留球数コマンドに基づいて記憶される点で異なるのみであるので、その詳細な説明については省略する。

#### 【2459】

変動開始フラグ223 u u d は、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図760のS2204L参照）、第3図柄表示装置81における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図767のS2903L参照）。変動開始フラグ223 u u d がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM223に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU221により実行されるメイン処理（図759参照）のコマンド出力処理（S2102L）の中で、表示制御装置114に向けて送信される。表示制御装置114では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第3図柄表示装置81において第3図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ223 u u e は、主制御装置110から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図760のS2207L参照）、第3図柄表示装置81における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図767のS2908L参照）。停止種別選択フラグ223 u u e がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。第1演出カウンタ223 u u f は、予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタである。0～198の範囲で繰り返し更新される。図示は省略したが、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行するメイン処理（図759参照）が実行される毎に1ずつ更新される。

#### 【2460】

第2演出カウンタ223 u u g は、本第21制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第1演出カウンタ223 u u f とは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第1演出カウンタ223 u u f の値を参照して決定される演出態様と、第2演出カウンタ223 u u g の値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせることなくランダムに設定し易くすることができる。従状態格納エリア2

23uuhは、主制御装置110から送信される状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態が格納される現状態エリアと、1つ前に現状態エリアに格納されていた遊技状態を格納する前状態エリアとを有する。この現状態エリアに格納されている遊技状態により、現在設定されている遊技状態を音声ランプ制御装置113により判別できる。時短中カウンタ223uuiは、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第21制御例では「100」、又は、「120」）が設定される。そして、時短中カウンタ223uuiの値が1以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が1減算され、時短中カウンタ223uuiの値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ223uuiの値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

10

#### 【2461】

確変中カウンタ223uu jは、確変状態が継続する期間を計測するためのカウンタであって、状態コマンド受信処理（図761のS2202L参照）において、遊技状態が確変状態へと移行したと判別された場合に（図761のS2308L:Yes）、カウンタ値として「120」が設定される（図761のS2309L参照）。そして、確変中カウンタ223uu jの値が1以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が1減算され、確変中カウンタ223uu jの値が「0」となった場合に、特別図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、確変中カウンタ223uu jの値に基づいて、特別図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。V演出実行フラグ223uukは、主制御装置110から大当たり開始コマンドを受信した場合に、その大当たり開始コマンドに含まれる大当たり種別情報が大当たりAである場合にオンされ（図765のS2706L参照）、V入賞コマンドを受信した場合にオフにされる（図762のS2406L参照）。このV演出実行フラグ223uukがオンの場合には、大当たり遊技中の特定ラウンド（本第21制御例では、2ラウンド目）において特定領域（確変スイッチ65e3）へと遊技球を入球させることを促すV演出が実行される。なお、V入賞コマンドとは、特定領域（確変スイッチ65e3）を球が流下したことを通知するためのコマンドである。V入賞フラグ223uulは、主制御装置110からV入賞コマンドを受信した場合にオンされ（図762のS2404L参照）、エンディング処理においてオフされる（図766のS2802L参照）。このV入賞フラグ223uulは、可変入賞装置65内に配設された特定領域（Vゲート）65Vを遊技球が通過したことを音声ランプ制御装置113により判別するためのフラグであり、V演出の実行中に（Vゲート）65Vを遊技球が通過した場合と、通過しなかった場合とでエンディング演出の後半期間の表示態様を切り替えることができる。

20

30

#### 【2462】

V報知フラグ223uumは、主制御装置110からV入賞コマンドを受信した場合に、V入賞を報知するための表示用コマンドを設定した場合にオンされ（図762のS2408L参照）、主制御装置110から遊技状態を確変状態に変更する状態コマンドを受信した場合にオフされる（図761のS2311L参照）。SW有効時間記憶エリア223uu oは、枠ボタン22や選択ボタン600が有効として判別される期間が記憶される記憶される記憶エリアである。本第21制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定された場合に、演出パターンに対応した操作有効期間の設定情報がSW有効時間記憶エリア223uu oに格納される。経過タイマ223uupは、調整情報調整画面が表示を開始してから一定時間（本第21制御例では10秒）経過した場合に環境調整終了を示す表示態様を表示するために設定されるタイマである。この経過タイマ223uupのタイマ値は、演出ボタン22、又は、選択ボタン600が操作された場合に対応するタイマ値が設定され、演出更新処理が実行される毎に「1」ずつ更新される。残チャンス回数カウンタ223uu qは、可動役物第1演出期間中に実行されるミッション演出の残実行回数を計測するためのカウンタであって、役物演出の実行が決定された場合に「3」

40

50

の値が設定される（図769のS3109L）。その後、振動シナリオテーブル222uugbを参照して振動動作が繰り返し実行される場合に、残チャンス回数カウンタ223uuqの値が1減算される（図779のS4006L参照）。このように、1回の可動役物第1演出中に複数回のミッション演出を実行可能に構成した場合であっても、残チャンス回数カウンタ223uuqの値を確認することで、1回の可動役物第1演出中に実行され得るミッション演出の回数を遊技者に把握させることができる。ミッションパターン記憶エリア223uurは、ミッション選択テーブル222uubを参照して選択されたミッション内容を示す情報（ミッションパターン種別）を一時的に記憶するための記憶領域である。

#### 【2463】

押下カウンタ223uusは、可動役物第1演出中に設定されるミッション期間中に枠ボタン22を押下した回数を計測するためのカウンタであって、枠ボタン入力監視・演出処理（図770のS2107L参照）において、枠ボタン22への操作に基づいて、図示しない検知スイッチが枠ボタン22の押下を検知した場合にカウンタの値が1加算される。そして、ミッション期間が経過したタイミングで0にクリアされる。押下情報記憶エリア223uutは、可動役物第1演出中に枠ボタン22を押下した回数の累積値を一時的に記憶するための記憶領域であって、各ミッション期間中に計測された押下カウンタ223uusの値がクリアされる際に、計測された押下回数に対応する情報が累積記憶される。切替フラグ223uuuは、可動役物900の駆動態様が切り替わったことを示すためのフラグであって、可動役物900の駆動態様が切り替わった場合にオンに設定される。本第21制御例では、後述する駆動状況格納エリア223uyを用いて、可動役物900の動作状況（駆動状況）を一時的に記憶可能に構成し、可動役物900の動作状況（駆動状況）が切り替わったことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。

#### 【2464】

よって、可動役物900の動作状況（駆動状況）が切り替わり、駆動状況格納エリア223uyに新たな駆動状況を示すための情報が記憶された場合に切替フラグ223uuuをオンに設定するように構成し、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図774のS3510L参照））にて、切替フラグ223uuuがオンに設定されていると判別した場合に（図774のS3601L：Yes）、新たに記憶された駆動状況を示すための情報に対応した表示態様を決定するように構成している。このように構成することで、可動役物900の駆動状況（動作状況）に対応した表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示することができるため、遊技者に違和感を与えることなく、可動役物900と第3図柄表示装置81とを用いた複合演出（役物演出）を実行することができる。そして、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様の内容を更新するための処理（役物演出更新処理（図774のS3510L参照））にて、切替フラグ223uuuがオンに設定されていると判別した後にオフに設定される（図774のS3602L参照）。役物可動関連エリア223uuyは、可動役物900を可動制御する際に必要な情報を一時的に記憶するための各種タイマやフラグを有するエリアである。ここで、図739（a）を参照して、役物可動関連エリア223uuyの内容について説明をする。図739（a）は、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223内の役物可動関連エリア223uuyの内容を示した図である。図739（a）に示した通り、役物可動関連エリア223uuyには、上述した第20制御例におけるRAM223に対して、第2動作シナリオ実行フラグ223uvと、役物異常フラグ223uwと、次回禁止フラグ223uxと、駆動状況格納エリア223uyと、を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【2465】

第2動作シナリオ実行フラグ223uvは、第2動作シナリオに基づく可動役物900に対する可動制御が実行されていることを示すためのフラグであって、第2動作シナリオ

10

20

30

40

50

に基づく可動役物 900 に対する可動制御が実行される場合にオンに設定され、第 2 動作シナリオに基づく可動役物 900 に対する可動制御が終了した場合にオフに設定される。役物異常フラグ 223uw は、可動役物 900 の可動制御中に異常が生じたことを示すためのフラグであって、可動役物 900 の可動制御中に異常が発生した場合にオンに設定される。そして、パチンコ機 10 の電源を再投入することでオフに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、役物異常フラグ 223uw がオンに設定されている場合には、可動役物 900 を動作させる役物演出が決定されないように構成している。このように構成することで、可動役物 900 の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ 223uw がオンに設定されるため、変動演出設定処理（図 768 の S2905L 参照）にて実行される通常状態演出態様決定処理（図 769 の S3016L 参照）において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。次回禁止フラグ 223ux は、可動役物 900 を用いた役物演出の実行を一時的に禁止するためのフラグであって、変動演出の停止時（特別図柄変動の停止時）において、可動役物 900 に対する可動制御が終了していないと判別された場合にオンに設定される。そして、変動演出の演出態様を決定する際に参照され、次回禁止フラグ 223ux がオンに設定されている場合には、可動役物 900 を動作させる役物演出が決定されないように処理が実行され、その後、オフに設定される。このように構成することで、可動役物 900 に対する可動制御が終了していないと判別された特別図柄変動の次変動において役物演出が実行されることが無いため、可動制御の途中（例えば、退避動作中）の可動役物 900 に対して新たな可動制御が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2466】

駆動状況格納エリア 223uy は、可動役物 900 に対する可動制御の進行状況に応じて可動役物 900 の動作状況（駆動状況）を特定するための情報を一時的に記憶するための記憶領域である。次に、図 739（b）を参照して、駆動状況格納エリア 223uy の構成について説明をする。図 739（b）は、駆動状況格納エリア 223uy に規定されている内容を示した図である。図 739（b）に示した通り、駆動状況格納エリア 223uy には、可動役物 900 の動作状況に応じて、「00H」～「18H」のデータ種別を格納可能に構成している。ここで、駆動状況格納エリア 223uy に格納されるデータ種別の内容について説明をする。データ種別「00H」は、可動役物 900 を可動制御する役物演出の実行が決定されている状態であって、可動制御が実行されていない状況、即ち、駆動待機フラグ 223up がオンに設定されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「01H」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル 222uga 内の処理カウンタ 223uk の値が「1」～「4」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「02H」は、進出動作が実行されている状態であって、進出シナリオテーブル 222uga 内の処理カウンタ 223uk の値が「5」に対応する動作シナリオ（維持期間）に基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「03H」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 222ugb 内の処理カウンタ 223uk の値が「1」～「13」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況のうち、終了条件が成立していない状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「04H」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 222ugb 内の処理カウンタ 223uk の値が「1」～「13」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている状態であって、終了条件が成立している動作状況を示すためのデータ種別である。

#### 【2467】

また、データ種別「05H」は、振動動作が実行されている状態であって、振動シナリオテーブル 222ugb 内の処理カウンタ 223uk の値が「14」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「06H」は、振動動作が終了した状態であって、振動シナリオテーブル 222u



u g bに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御が完了した動作状況、即ち、終了条件を成立させること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「07H」は、振動動作が終了した状態であって、終了条件が成立したことによって、振動シナリオテーブル222 u u g bに規定されている全ての動作シナリオに基づく可動制御を実行すること無く振動動作が終了した動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「08H」は、第2動作（可動役物第2演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル222 u u g c内の処理カウンタ223 u kの値が「1」～「3」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「09H」は、第2動作（可動役物第2演出）として、落下動作が実行されている状態であって、落下シナリオテーブル222 u u g c内の処理カウンタ223 u kの値が「4」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「10H」は、第2動作（可動役物第2演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル222 u u g d内の処理カウンタ223 u kの値が「1」～「3」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「11H」は、第2動作（可動役物第2演出）として、上昇動作が実行されている状態であって、上昇シナリオテーブル222 u u g d内の処理カウンタ223 u kの値が「4」に対応する動作シナリオに基づく可動制御が実行されている動作状況を示すためのデータ種別である。

10

#### 【2468】

20

データ種別「12H」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第1演出（振動演出）の終了後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「13H」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第2演出として落下演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「14H」は、退避動作が実行されている動作状況のうち、可動役物第2演出として上昇演出が実行された後に退避動作が実行された動作状況を示すためのデータ種別である。データ種別「15H」は、復帰動作が実行されている動作状況を示すためのデータ種別であって、データ種別「16H」は、可動役物900への可動制御が正常に終了した状態を示すためのデータ種別であって、データ種別「17H」は、異常状態である（異常フラグ223 u wがオンに設定されている）動作状況であることを示すためのデータ種別であって、データ種別「18H」は、その他動作状況を示すためのデータ種別であって、空き領域として形成されている。以上、説明をした通り、駆動状況格納エリア223 u yには、可動役物900の動作状況に応じて様々なデータ種別を格納されるように構成している。そして、駆動状況格納エリア223 u yに新たなデータ種別が格納された場合には、切替フラグ223 u u uがオンに設定されることで、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様として、可動役物900の動作状況に応じた表示態様を決定可能に構成している。このように構成することで、可動役物900の動作状況に応じた表示態様を容易に決定することができる。なお、本第21制御例では、駆動状況格納エリア223 u yに現在の可動役物900の動作状況を示すデータ種別のみを記憶可能に構成しているが、これに限ること無く、可動役物900の動作過程を格納可能に構成しても良く、例えば、過去に実行された役物演出にて実行された演出態様に関する情報を記憶しておき、その記憶された情報に基づいて、今回の役物演出の演出態様を決定するように用いても良い。

30

40

#### 【2469】

その他メモリエリア223 zは、その他、主制御装置110より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）などを有している。なお、コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、F I F O（F i r s t I n F i r s t O u t）方式によってデータの読み書きが行われる。図723に戻り説明を続ける。表示制御装置114は、音声ランプ制御装置113及び第3図柄表示装置81が接続され、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドに基づ

50

いて、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置114は、第3図柄表示装置81の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置113へ送信する。音声ランプ制御装置113は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置226から音声を出力することで、第3図柄表示装置81の表示と音声出力装置226からの音声出力とを合わせることができる。電源装置115は、パチンコ機10の各部に電源を供給するための電源部251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路252と、RAM消去スイッチ122(図711参照)が設けられたRAM消去スイッチ回路253とを有している。電源部251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置110~114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ208などの各種スイッチや、ソレノイド209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置110~114等に対して必要な電圧を供給する。

10

#### 【2470】

停電監視回路252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置110のMPU201及び払出制御装置111のMPU211の各NMI端子へ停電信号SG1を出力するための回路である。停電監視回路252は、電源部251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電(電源断、電源遮断)の発生と判断して、停電信号SG1を主制御装置110及び払出制御装置111へ出力する。停電信号SG1の出力によって、主制御装置110及び払出制御装置111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置110及び払出制御装置111は、NMI割込処理(図示せず)を正常に実行し完了することができる。RAM消去スイッチ回路253は、RAM消去スイッチ122(図711参照)が押下された場合に、主制御装置110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号SG2を出力するための回路である。主制御装置110は、パチンコ機10の電源投入時に、RAM消去信号SG2を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置111に対して送信する。

20

30

#### 【2471】

<第21制御例における主制御装置により実行される制御処理について>

次に、図740から図757を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に(本制御例では2m秒間隔で)起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第21制御例では、上述した通り、第1特別図柄の抽選権利(特図1保留)と、第2特別図柄の抽選権利(特図2保留)と、を共に記憶している状態において、第2特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している。また、大当たり遊技が実行されている間に、可変入賞装置65内に配設された特定領域(Vゲート)65Vに球を通過させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している。さらに、遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数(例えば、100回)実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している。図740は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を

40

50

示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101L）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

#### 【2472】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102L）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4の更新を実行する（S103L）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本制御例ではそれぞれ、999, 99, 999）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, C4の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a, 37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S104L）。その後、第1入球口64への球の入球（始動入賞）や第2入球口640への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S105L）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図741～図746を参照して後述する。

#### 【2473】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を終了した場合には、普通図柄抽選を実行し（S106L）、普通図柄始動口（スルーゲート）67における遊技球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107L）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図747、及び図748を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（S108L）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S109L）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図741を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（S104L）を説明する。図741は、この特別図柄変動処理（S104L）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理（S104L）は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第1図柄表示装置37に変動表示を可能に制御したり、第3図柄表示装置81にて第3図柄、第4図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（S104L）について説明する。この特別図柄変動処理（S104L）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（S201L）。具体的には、大当たり中フラグ203uutがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（S201L: Yes）、そのまま本処理を終了する。

#### 【2474】

S201Lの処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（S201L: No）、第1図柄表示装置37の表示態様に変動中であるか否

10

20

30

40

50

かを判定し ( S 2 0 2 L )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中でなければ ( S 2 0 2 L : N o )、即ち、新たな特別図柄抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態であれば、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( 第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 1 ) と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 ( 第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N 2 ) を取得する ( S 2 0 3 L )。次に、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 ( N 2 ) が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 0 4 L )。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 ( N 2 ) が 0 でなければ ( S 2 0 4 L : Y e s )、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 ( N 2 ) を 1 減算し ( S 2 0 5 L )、演算により変更された特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 0 6 L )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u u c に格納する。S 2 0 6 L の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に格納されたデータをシフトする ( S 2 0 7 L )。S 2 0 7 L の処理では、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、S 2 0 8 L の処理へ移行する。

#### 【 2 4 7 5 】

一方、S 2 0 4 L の処理において、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 ( N 2 ) が 0 である場合は ( S 2 0 4 L : N o )、S 2 0 3 L の処理で取得した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) が 0 よりも大きいかを判別する ( S 2 1 0 L )。S 2 1 0 L の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) が 0 であると判別した場合は ( S 2 1 0 L : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 0 L の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) が 0 でない ( 即ち、1 以上である ) と判別した場合は ( S 2 1 0 L : Y e s )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) を 1 減算し ( S 2 1 1 L )、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 1 2 L )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 u u c に格納する。S 2 1 2 L の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a に格納されたデータを、S 2 0 7 L の処理と同一の手法によりシフトして ( S 2 1 3 L )、処理を S 2 0 8 L の処理へと移行する。S 2 0 7 L、または S 2 1 3 L の処理後に実行される S 2 0 8 L の処理では、特別図柄大当たり判定処理を実行し ( S 2 0 8 L )、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( S 2 0 9 L )、その後、本処理を終了する。この特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 8 L ) および特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 0 9 L ) の詳細については図 7 4 2 および図 7 4 3 を参照して後述する。

#### 【 2 4 7 6 】

図 7 4 1 に戻り説明を続ける。S 2 0 2 L の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様が変動中であれば ( S 2 0 2 L : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 1 4 L )。変動時間が経過していなければ ( S 2 1 4 L : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し ( S 2 1 5 L )、その後、本処理を終了する。S 2 1 5 L の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更

新後の変動時間カウンタの値に対応させて第1図柄表示装置81の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理(S209L)にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S215Lの処理を実行する毎に更新(減算)される。一方、S214Lの処理で変動時間が経過したと判別された場合は(S214L:Yes)、即ち、S215Lの処理で更新された変動時間カウンタの値が0である場合は、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様を設定する(S216L)。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理(S209L)によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理(S209L)が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に 10  
 応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たりA~Jのいずれかが決定される。

#### 【2477】

尚、本第21制御例では、大当たりAになる場合には、第1図柄表示装置37において青色のLEDを点灯させ、大当たりBになる場合には赤色のLEDを点灯させ、大当たりCとなる場合には、緑色のLEDを点灯させ、大当たりDとなる場合には、青色のLEDと緑色のLEDを点灯させるように構成している。そして、大当たりE~Jの各大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様(表示態様)で各LEDを点灯表示するように構成している。また、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止 20  
 後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。S216Lの処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄大当たり判定処理(図742のS208L参照)によって行われた特別図柄の抽選結果(今回の抽選結果)が、特別図柄の大当たりであるかを判定する(S217L)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば(S217L:Yes)、大当たり開始フラグ23uuuをオンに設定し(S218L)、時短カウンタ203uur、確変カウンタ203uusの値をクリア(0に設定)し(S219L)、S220Lの処理へと移行する。S218Lの処理によって、大当たり開始フラグ203uuuがオンに設定されると、主制御装置110にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理(図752のS1204L参照)が実行された場合に、S1301L:Yesへ分岐して、オープニングコマンドが設定される(S13 30  
 02L)。その結果、第3図柄表示装置81において、大当たり演出が開始される。図741に戻り、説明を続ける。S217Lの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば(S217L:No)、S218L、S219Lの処理をスキップして、更新処理を実行し(S221L)、その後、S220Lへと移行する。

#### 【2478】

更新処理(S221L)では、現在設定されている遊技状態に対応する各種カウンタ値(時短カウンタ203uur、確変カウンタ203uus)を更新する処理が実行され、更新後の各種カウンタ値に対応する遊技状態に対応する状態コマンドが設定される。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理(図751)の外部出力 40  
 処理(S1201L)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置113の把握する状態を、実際のパチンコ機110の状態に一致させることができる。S220Lの処理では、特図確定コマンドを設定し(S220L)、本処理を終了する。次に、図742を参照して、特別図柄変動処理(図741のS104L)の一処理である特別図柄大当たり判定処理(S208L)について説明する。図742は、この特別図柄大当たり判定処理(S208L)を示すフローチャートである。特別図柄大当たり判定処理(S208L)では、まず、特別図柄保留球実行エリア(図示せず)に記憶されている各カウンタ値を取得する(S301L)。そして、第1当たり乱数テーブル202uuu(a)(図725(a)参照)に基づいて、S301Lの 50

処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果(判定結果)を取得する(S302L)。S302Lの処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し(S303L)、大当たりであると判別した場合は(S303L:Yes)、特別図柄の抽選結果を大当たりで設定し(S304L)、取得した当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし(S305L)、本処理を終了する。一方、S303Lの処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は(S303L:No)、第1図柄表示装置37に特別図柄の外れ図柄をセットし(S306L)、本処理を終了する。

#### 【2479】

10

次に、図743を参照して、特別図柄変動処理(図741のS104L参照)の一処理である特別図柄変動パターン選択処理(S209L)について説明する。図743はこの特別図柄変動パターン選択処理(S209L)を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理(S209L)では、まず、特別図柄大当たり判定処理(図742のS208L参照)において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(S401L)。S401Lの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(S401L:Yes)、第1当たり種別選択テーブル202uub(図725(a)参照)と、取得している第1当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり種別を決定する(S402L)。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS2の値を取得し(S403L)、遊技状態格納エリア203uuvに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態(通常状態、確変状態、時短状態)に対応した変動パターン選択テーブル202uucを読み出す(S404L)。そして、S403Lの処理で取得した変動種別カウンタCS2の値と、S404Lの処理で読み出した変動パターン選択テーブル202uucとに基づいて変動パターンを選択し(S405L)、S405Lの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する(S406L)。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理(図751)の外部出力処理(S1201L)にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

20

#### 【2480】

30

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し(S407L)、第1図柄表示装置37で特別図柄の変動開始を設定し(S408L)、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ(図示せず)の値にセットし(S409L)、本処理を終了する。S407Lの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理(図751)の外部出力処理(S1201L)にて音声ランプ制御装置113へと出力される。一方、S401Lの処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には(S401L:No)、S402Lの処理をスキップしてS403Lの処理へ移行する。次に、図744を参照して、特別図柄変動処理(図741のS104L)にて実行される更新処理(S221L)の内容について説明をする。図744は、更新処理(S221L)の内容を示したフローチャートである。この更新処理(S221L)では、特別図柄変動の変動時間が経過した場合(変動停止時)に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新したりするための処理が実行される。

40

#### 【2481】

更新処理(S221L)が実行されると、まず確変カウンタ203uusの値が0よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し(S501L)、確変カウンタ203uusの値が0よりも大きいと判別した場合は(S501L:Yes)、確変カウンタ203uusの値を1減算(更新)し(S502L)、次いで、更新後の確変

50

カウンタ203uusの値が0であるかを判別し(S503L)、0であると判別した場合は(S503L:Yes)、遊技状態格納エリア203uuvに時短状態を設定し(S504L)、S505Lの処理へ移行する。また、S501Lの処理において確変カウンタ203uusの値が0よりも大きくない(0である)と判別した場合(S501L:No)は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ203uusの値を更新するための上述したS502L~S504Lの処理をスキップしてS505Lの処理へ移行する。また、S503Lの処理において、確変カウンタ203uusの値が0では無い、即ち、確変カウンタ203uusの値が0よりも大きく、確変状態(特別図柄の高確率状態)が継続する場合も(S503L:No)、S504Lの処理をスキップしてS505Lの処理へ移行する。S505Lの処理では、時短カウンタ203uurの値が0よりも大きいかを判別し、0よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は(S505L:Yes)、時短カウンタ203uurの値を1減算し(S506L)、減算後の時短カウンタ203uurの値が0であるかを判別する(S507L)。S507Lの処理において時短カウンタ203uurの値が0であると判別した場合は、遊技状態格納エリア203uuvに通常状態を設定し(S508L)、確変カウンタ203uusの値、時短カウンタ203uurの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し(S509L)、本処理を終了する。また、S505Lの処理において時短カウンタ203uurの値が0よりも大きく無い(0である)と判別した場合(S505L:No)、或いは、S507Lの処理において時短カウンタ203uurの値が0では無いと判別した場合(S507L:No)は、そのままS509Lの処理へ移行する。

10

20

#### 【2482】

次に、図745を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイム割込処理(図740参照)の一処理である始動入賞処理(S105L)を説明する。図745は、この始動入賞処理(S105L)を示すフローチャートである。始動入賞処理(S105L)は、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに球が入球(始動入賞)したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数(第1入球口64、第2入球口640に最大4個)まで、取得した各カウンタ値を特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203uubにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203uubにそれぞれ記憶されると、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203uubのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理(所謂、先読み処理)が実行される。以下、始動入賞処理(S105L)について説明する。始動入賞処理(S105L)では、まず、球が第1始動口である第1入球口64に入球(始動入賞)したか否かを判別する(S601L)。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ(図示せず)への球の入球を検出する。球が第1入球口64に入球した(始動入賞があった)と判別した場合は(S601L:Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203uudの値(N1)を取得し(S602L)、その取得した値(N1)が4未満であるかを判別する(S603L)。つまり、現時点で第1入球口64に対する保留個数が上限値である4個よりも少ない状態であるか(即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか)が判別される。取得した値(N1)が4未満であると判別した場合には(S603L:Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203uudの値(N1)を1加算し(S604L)、音声ランプ制御装置113に対して第1入球口64の保留個数(第1特別図柄の抽選権利保留数)を通知するための保留球数コマンドを設定する(S605L)。

30

40

#### 【2483】

そして、各種カウンタ値(第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1)の各値をカウンタ用バッファから読み出し(取得して)、RAM203の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留(格納)し(S606L)、S607Lの処理へ移行する。また、S601Lの処理で球が第

50

1 入球口 6 4 に入球していないと判別した場合 ( S 6 0 1 L : N o )、或いは、 S 6 0 3 L の処理で、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合 ( S 6 0 3 L : N o ) は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) を加算する処理をスキップして、 S 6 0 7 L の処理へ移行する。次に、 S 6 0 7 L ~ S 6 1 2 L までの各処理については、 S 6 0 1 L ~ S 6 0 6 L までの各処理で実行された第 1 始動口 ( 第 1 入球口 6 4 ) への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第 2 入球口 6 4 0 に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。 S 6 0 1 L ~ S 6 1 2 L までの各処理を実行後、先読み処理を実行し ( S 6 1 3 L )、本処理を終了する。この先読み処理 ( S 6 1 3 L ) については、図 7 4 6 を参照して後述するが、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリ

10

#### 【 2 4 8 4 】

また、本第 2 1 制御例では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に新たな情報 ( 入賞情報 ) を格納する場合、即ち、特別

図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利 ( 入賞情報 ) の内容を事前

に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 6 7 を通

過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利 ( 入賞情報 ) の内容を

事前に判別するように構成しても良い。上述した通り、本第 2 1 制御例では、特別図柄 1

保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u

u e の値 ( N 2 ) を加算した場合に、加算された入賞に関する情報 ( 入賞情報 ) に基づい

た先読み処理 ( S 6 1 3 L ) を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例

えば、 S 6 0 3 L の処理で特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 ( N 1 ) が上限

に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理 ( S 6 1 3 L )

を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限

に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を

行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球

口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球

数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してし

まうことを抑制することができる。次に、図 7 4 6 を参照して、始動入賞処理 ( 図 7 4 5

の S 1 0 5 L ) の一処理である先読み処理 ( S 6 1 3 L ) について説明する。図 7 4 6 は

、この先読み処理 ( S 6 1 3 L ) を示すフローチャートである。先読み処理 ( S 6 1 3 L )

では、まず、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球

格納エリア 2 0 3 u u b に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり

乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み

出す ( S 7 0 1 L )。

20

30

40

#### 【 2 4 8 5 】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング ( 特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 u u a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 u u b に新たな保留 ( 入賞情報 ) が記憶されたタイミング ) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行され

50



るタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。次に、当否判定結果が大当たりであるか否かを判別する（S702L）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（S702L：Yes）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S703L）、その後、本処理を終了する。一方、S702Lの処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S702L：No）、読み出した各種カウンタ値に基づいて、外れ当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し（S704L）、その後、本処理を終了する。ここで、S703L、或いはS704Lの処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、S701Lの処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理（図751）の外部出力処理（S1201L）によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。

10

#### 【2486】

音声ランプ制御装置113側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。なお、本第21制御例では、特別図柄の確率状態が1つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第1当たり乱数カウンタC1の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203ubに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

20

30

#### 【2487】

また、本第21制御例では、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203ubに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、特別図柄1保留球格納エリア203uuaまたは特別図柄2保留球格納エリア203ubに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれ

40

50

る情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機 10 にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無駄に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図 7 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S 1 0 6 L）について説明する。図 7 4 7 は、この普通図柄変動処理（S 1 0 6 L）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S 1 0 6 L）は、第 2 図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物 6 4 0 a の開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

10

#### 【 2 4 8 8 】

この普通図柄変動処理（S 1 0 6 L）では、まず、今現在が、普通図柄（第 2 図柄）の当たり中であるかを判別する（S 8 0 1 L）。普通図柄（第 2 図柄）の当たり中としては、第 2 図柄表示装置 8 3 において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物 6 4 0 a の開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第 2 図柄）の当たり中であると判別した場合には（S 8 0 1 L : Y e s）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第 2 図柄）の当たり中ではないと判別した場合には（S 8 0 1 L : N o）、第 2 図柄表示装置 8 3 の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S 8 0 2 L）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S 8 0 2 L : N o）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）を取得し（S 8 0 3 L）、その値が 0 よりも大きいかを判別する（S 8 0 4 L）。S 8 0 4 L の処理で普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 0 であると判別された場合には（S 8 0 4 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 8 0 4 L : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）を 1 減算する（S 8 0 5 L）。つまり、S 8 0 4 L の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値を 1 減算する。

20

30

#### 【 2 4 8 9 】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c に格納されたデータをシフトする（S 8 0 6 L）。S 8 0 6 L の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c の普通図柄保留 1 ~ 普通図柄保留 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留 1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する（S 8 0 7 L）。次に、時短カウンタ 2 0 3 u u r がオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（S 8 0 8 L）、時短カウンタ 2 0 3 u u r がオンに設定されていると判別した場合は（S 8 0 8 L : Y e s）、次に、現在が特別図柄の大当たり遊技中であるかを判別し（S 8 0 9 L）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（S 8 0 9 L : N o）、高確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u d（図 7 2 7（b）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（S 8 1 0 L）、S 8 1 2 L の処理へ移行する。一方、時短カウンタ 2 0 3 u u r がオフであると判別した場合は（S 8 0 8 L : N o）、或いは、S 8 0 9 L の処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（S 8 0 9 L : Y e s）、低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 u u d（図 7 2 7（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（S 8 1

40

50

1 L)、S 8 1 2 Lの処理へ移行する。S 8 1 2 Lの処理では、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりであるかを判別し(S 8 1 2 L)、当たりであると判別した場合は(S 8 1 2 L: Yes)、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し(S 8 1 3 L)、S 8 1 4 Lの処理へ移行する。一方、S 8 1 2 Lの処理で、今回の普通図柄変動(抽選)が当たりでは無い(外れである)と判別した場合は(S 8 1 2 L: No)、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し(S 8 1 8 L)、S 8 1 9 Lの処理へ移行する。

#### 【2490】

S 8 1 4 Lの処理では、現在の遊技状態が時短中(普通図柄の高確率状態)であるかを時短カウンタ203uurの値を参照して判別し(S 8 1 4 L)、時短中(普通図柄の高確率状態)であると判別した場合は(S 8 1 4 L: Yes)、次に、大当たり遊技中であるかを判別し(S 8 1 5 L)、大当たり遊技中では無いと判別した場合は(S 8 1 5: No)、普通図柄の高確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物640aを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および回数を「1秒間×2回」に設定し(S 8 1 6 L)、S 8 1 9 Lの処理へ移行する。また、S 8 1 4 Lの処理において、現在が時短中では無いと判別した場合(S 8 1 4 L: No)、或いは、S 8 1 5 Lの処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合(S 8 1 5 L: Yes)は、普通図柄の低確率状態中に普通図柄抽選で当たり当選した場合であるため、電動役物640aを開放させる普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および回数を「0.2秒間×1回」に設定し(S 8 1 7 L)、S 8 1 9 Lの処理へ移行する。S 8 1 9 Lの処理では、現在が時短中(普通図柄の高確率状態)であるかを時短カウンタ203uurの値を参照して判別し(S 8 1 9 L)、時短中であると判別した場合は(S 8 1 9 L: Yes)、普通図柄の変動時間を3秒に設定し(S 8 2 0 L)、本処理を終了する。一方、S 8 1 9 Lの処理で時短中(普通図柄の高確率状態)では無いと判別した場合は(S 8 1 9 L: No)、普通図柄の変動時間を30秒に設定し(S 8 2 1 L)、本処理を終了する。

#### 【2491】

以上、説明をした通り、本第21制御例では、普通図柄抽選が実行された時点(普通図柄変動が停止表示されるよりも前の時点)における普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)に対応させて、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の内容を決定するように構成している。このように構成することで、時短状態中(普通図柄の高確率状態中)に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合であれば、普通図柄変動の停止タイミングが普通図柄の低確率状態中であつたとしても、遊技者に有利な普図当たり遊技を実行することができる。よって、普通図柄の高確率状態が終了する直前まで新たな普通図柄抽選を実行しようとする意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第21制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として3秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態(普通図柄の低確率状態)から、短い変動時間が設定され易い時短状態(普通図柄の高確率状態)へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)と、普通図柄保留球数カウンタ203uufの値(普図保留数)と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第2入球口640への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

#### 【2492】

10

20

30

40

50

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第2入球口640への球の入球具合を可変させるように構成することで、第2入球口640への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S802Lの処理において、普通図柄(第2図柄)が変動表示中である判別した場合には(S802L:Yes)、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し(S822L)、変動時間が経過していないと判別した場合は(S822L:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S822Lの処理において変動時間が経過していると判別した場合は(S822L:Yes)、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する(S823L)。S823Lの処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示(点灯表示)されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示(点灯表示)される。つまり、上述したS813L、或いはS818Lの処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S823Lの処理により、停止表示を設定すると、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S813Lの処理、或いはS818Lの処理で設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)が第2図柄表示装置83に停止表示(点灯表示)される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する(S824L)。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い(外れである)と判別した場合は(S824L:No)、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には(S824L:Yes)、普図当たり遊技の遊技内容として、S816L、或いは、S817Lの処理にて決定された電動役物640aの開閉制御内容(開放時間および回数)による開閉制御の開始を設定し(S825L)、本処理を終了する。

#### 【2493】

次に、本第21制御例における電動役物640aの開閉制御態様(開放パターン)について説明をする。本第21制御例のパチンコ機10では、普通図柄の当否判定を行うタイミング(S812Lの処理を行うタイミング)にて設定されている普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物640aの開放制御態様(開放パターン)を決定するように構成しているがこれに限ること無く、普通図柄抽選が実行されるタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄抽選を実行し、当たり当選している場合には、普通図柄変動が停止表示された時点(普図当たり遊技が開始される時点)にて設定されている普通図柄の確率状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を決定するように構成しても良い。つまり、普通図柄に関する変動処理(抽選処理)と、特別図柄に関する変動処理(抽選処理)とが独立して実行されるように構成し、特別図柄に関する変動処理(抽選処理)の結果に基づいて普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)が可変するように構成した場合において、普通図柄に関する変動処理(抽選処理)が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理(抽選処理)の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物640aの開放制御態様(開放パターン)を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)に基づいて、電動役物640aの開放制御態様(開放パターン)を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物640aがロング開放(普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン)してしまうという問題があった。

#### 【2494】

そこで、電動役物640aの開放制御態様(開放パターン)を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態(高確率状態、低確率状態)を判別し、その判別結果に基づいて電動役物640aの開放制御態様(開放パターン)を設定するように構成してもよい。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物640aを開放させることができる。なお、本第21制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにお

ける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定、及び普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図 7 4 7 の S 1 0 6 L 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 7 5 1）の外部出力処理（S 1 2 0 1 L）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。

10

#### 【 2 4 9 5 】

次に、図 7 4 8 を参照してスルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）の内容について説明をする。図 7 4 8 は、スルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）は、タイマ割込処理（図 7 4 0 参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理（図 7 4 7 の S 1 0 6 L 参照）にて当否判定（図 7 4 7 の S 8 1 2 L 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。スルーゲート通過処理（S 1 0 7 L）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 9 0 1 L）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 9 0 1 L : Yes）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）を取得し（S 9 0 2 L）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 9 0 3 L）。S 9 0 3 L の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S 9 0 3 L : No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S 9 0 3 L : Yes）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 u u f の値（M）に 1 を加算し（S 9 0 4 L）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 u u c に格納し（S 9 0 5 L）、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 4 9 6 】

次に、図 7 4 9 を参照して、NMI 割込処理について説明をする。図 7 4 9 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される NMI 割込処理を示すフローチャートである。NMI 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この NMI 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の NMI 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して NMI 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し（S 1 0 0 1 L）、NMI 割込処理を終了する。なお、上記の NMI 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる NMI 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の NMI 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、NMI 割込処理を開始するのである。次に、図 7 5 0 を参照して、主制御装置 1 1 0 に電源が投

40

50

入された場合に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 750 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図 750）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S1101L）。例えば、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置 113、払出制御装置 111 等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理（本制御例では 1 秒）を実行する（S1102L）。そして、RAM 203 のアクセスを許可する（S1103L）。

#### 【2497】

その後は、電源装置 115 に設けた RAM 消去スイッチ 122（図 711 参照）がオンされているか否かを判別し（S1104L）、オンされていれば（S1104L:Yes）、処理を S1112L へ移行する。一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされていないければ（S1104L:No）、更に RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1105L）、記憶されていないければ（S1105L:No）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理を S1112L へ移行する。RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1105L:Yes）、RAM 判定値を算出し（S1106L）、算出した RAM 判定値が正常でなければ（S1107L:No）、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S1112L へ移行する。なお、RAM 判定値は、例えば RAM 203 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この RAM 判定値に代えて、RAM 203 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。S1112L の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置 111 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（S1112L）。払出制御装置 111 は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM 213 のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 110 は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM 203 の初期化処理（S1113L、S1114L）を実行する。上述したように、本パチンコ機 10 では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時に RAM データを初期化する場合には RAM 消去スイッチ 122 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に RAM 消去スイッチ 122 が押されていれば、RAM 203 の初期化処理（S1113L、S1114L）を実行する。

#### 【2498】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM 判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM 203 の初期化処理（S1113L、S1114L）を実行する。RAM の初期化処理（S1113、S1114）では、RAM 203 の使用領域を 0 クリアし（S1113）、その後、RAM 203 の初期値を設定する（S1114）。RAM 203 の初期化処理の実行後は、S1110 の処理へ移行する。一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされておらず（S1104:No）、電源断の発生情報が記憶されており（S1105:Yes）、更に RAM 判定値（チェックサム値等）が正常であれば（S1107:Yes）、RAM 203 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（S1108）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（S1109）、S1110 の処理へ移行する。払出制御装置 111 は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM 213 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 113 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（S1110）。その後、割込みを許可し（S1111）、後述するメイン処理に移行する。次に、図 751 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるメイン処理について説明する。図 751 は、このメイン処理を示すフ

ローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【 2 4 9 9 】

メイン処理（図 7 5 1 参照）においては、まず、タイマ割込処理（図 7 4 0 参照）の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1 2 0 1 L）。具体的には、タイマ割込処理（図 7 4 0 参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図 7 4 1 参照）や始動入賞処理（図 7 4 5 参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理（図 7 5 1 の S 1 2 0 1 L）により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図 7 5 2 参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する（S 1 2 0 2 L）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本第 2 1 制御例では 1 9 8 ）に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1 2 0 3 L）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する（S 1 2 0 4 L）。


【 2 5 0 0 】

大当たり制御処理（S 1 2 0 4 L）の詳細な内容については、図 7 5 2 ~ 図 7 5 7 を参照して後述するが、この大当たり制御処理（S 1 2 0 4 L）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口 6 5 a）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口 6 5 a）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口 6 5 a）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理（S 1 2 0 4 L）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（S 1 2 0 6 L）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図 7 4 7 の S 1 0 6 L 参照）の S 8 2 5 L の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理（図 7 4 7 の S 1 0 6 L 参照）における S 8 2 0 L の処理、S 8 2 1 L の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する（S 1 2 0 7 L）。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図 7 4 3 の S 2 0 9 L 参照）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において開始する。本第 2 1 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の L E D の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している L E D が赤であれば、その赤の L E D を消灯すると共に緑の L E D を点灯させ、緑の L E D が点灯していれば、その緑の L E D を消灯すると共に青の L E D を点灯させ、青の L E D が点灯していれば、その青の L E D を消灯すると共に赤の L E D を点灯させる。

【 2 5 0 1 】

なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に L E D の点



灯色を変更すると、LEDの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の変化を確認できるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色が変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理（図743のS209L参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理（図743のS209L参照）のS407Lで設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示（点灯表示）する。さらに、本第21制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する（S12808）。第2図柄表示更新処理では普通図柄変動処理（図747のS106L参照）のS820の処理、S821Lの処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理（S1208L）では、普通図柄変動処理（図747のS106L参照）のS823Lの処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図747のS106L参照）のS813Lの処理またはS818Lの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

10

20

30

40

50

#### 【2502】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1209L）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S1209L:No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本制御例では4m秒）が経過したか否かを判別し（S1210L）、既に所定時間が経過していれば（S1210L:Yes）、処理をS1201Lへ移行し、上述したS1201L以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S1210L:No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1211L, S1212L）。まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1211L）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999、999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1211Lの処理と同一の方法によって実行する（S1212L）。なお、このS1212Lの処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。

#### 【2503】

ここで、S1201L～S1208Lの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動



種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。また、S1209Lの処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1209L:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図749のNMI割込処理が実行されたということなので、S1213L以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し(S1213L)、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置(払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置)に対して送信する(S1214L) 10)。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し(S1215L)、RAM203のアクセスを禁止して(S1216L)、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

#### 【2504】

なお、S1209Lの処理は、S1201～S1208で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1211とS1212の処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1201の 20)処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をS1201Lの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(図750のS1101L)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S1201Lの処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。次に、図752のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理(S1204L)を説明する。図752は、この 30)大当たり制御処理(S1204L)を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(S1204L)は、メイン処理(図751参照)の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【2505】

大当たり制御処理(S1204L)では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する(S1301L)。具体的には、特別図柄変動処理(図741参照)のS218LまたはS219Lの処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。S1301Lの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には(S1301L:Yes)、オープニングコマンドを設定し(S1302L)、大当たり開始フラグ203uuuをオフに設定し、大当たり中フラ 40)グ203uutをオンに設定して(S1303L)、本処理を終了する。一方、S1301Lの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には(S1301L:No)、特別図柄の大当たり中であるかを判定する(S1304L)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S1304Lの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ(S1304L:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S1304Lの処理において、特別図柄の大当たり中であると判別した場合には(S1304L:Yes)、S1305Lの処理を実行する。S1305Lの処理では、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する(S1305L)。S1305の処理において、 50)

新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には ( S 1 3 0 5 : Y e s )、大当たり動作設定処理を実行する ( S 1 3 0 6 L )。

【 2 5 0 6 】

ここで、図 7 5 3 を参照して、大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) について説明する。図 7 5 3 は、この大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) の内容を示したフローチャートである。大当たり動作設定処理 ( S 1 3 0 6 L ) では、まず、開始する大当たりのラウンド数に対応した開放動作を設定されている開放シナリオから読み込み ( S 1 4 0 1 L )、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k の開放動作を S 1 4 0 1 L で読み込んだデータに基づいて設定する ( S 1 4 0 2 L )。そして、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f 1 の開放動作を S 1 4 0 1 L の処理で読み込んだデータにより設定する ( S 1 4 0 3 L )。その後、この処理を終了する。なお、S 1 4 0 2 L の処理では、1 ラウンド毎の流路ソレノイド 6 5 k の動作、開閉扉 6 5 f 1 の動作が設定される。このように、各ラウンドの開始毎に、第 1 可変入賞装置 6 5 の各動作が設定されるので、予期せぬ電源断が大当たり遊技中に発生しても、大当たり遊技が途中で終了してしまうような不具合を抑制できる。図 7 5 2 に戻って説明を続ける。S 1 3 0 5 L の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでないと判別した場合には ( S 1 3 0 5 L : N o )、開閉扉 6 5 f 1、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k の動作タイミングであるか判別する ( S 1 3 0 7 L )。動作タイミングであると判別した場合には ( S 1 3 0 7 L : Y e s )、開放ソレノイド 6 5 f 2 をオンに設定する ( S 1 3 0 8 L )。その後、流路ソレノイド ( 確変ソレノイド ) 6 5 k をオンに設定する ( S 1 3 0 9 L )。その後、この処理を終了する。

10

20

【 2 5 0 7 】

一方、S 1 3 0 6 L の処理において、開放動作のタイミングでないと判別した場合には ( S 1 3 0 7 L : N o )、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する ( S 1 3 1 0 L )。エンディング演出の開始タイミングは、特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 7 4 3 の S 2 0 9 L 参照 ) の S 4 0 2 L の処理にて決定された大当たり種別に対応する最終ラウンドが終了して開閉扉 6 5 f 1 が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間 ( 本実施形態では、3 秒 ) が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には ( S 1 3 1 0 L : Y e s ) エンディングコマンドを設定して ( S 1 3 1 1 L )、この処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、S 1 3 1 0 L の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は ( S 1 3 1 0 L : N o )、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する ( S 1 3 1 2 L )。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S 1 3 1 2 L の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 3 1 2 L : Y e s )、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し ( S 1 3 1 3 L )、本処理を終了する。この大当たり終了処理 ( S 1 3 1 3 L ) の詳細については図 7 5 4 を参照して後述する。一方、S 1 3 1 2 L の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には ( S 1 3 1 2 L : N o )、報知処理を実行する ( S 1 3 1 4 L )。報知処理 ( S 1 3 1 4 L ) の詳細については図 7 5 5 を参照して後述する。

30

40

【 2 5 0 8 】

報知処理 ( S 1 3 1 4 L ) が終了すると、次に、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し ( S 1 3 1 5 L )、特定入賞口 6 5 a に対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し ( S 1 3 1 6 L )、その後、本処理を終了する。入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) および異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) の詳細に

50

については図756および図757を参照して後述する。次に、図753のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり動作設定処理(S1306L)の詳細について説明する。図753は、この大当たり動作設定処理(S1306L)を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理(S1306L)は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口65aの開閉動作を設定するための処理である。この大当たり動作設定処理(S1306L)が開始されると、まず、ラウンド数に対応した開放動作を読み込み(S1401L)、確変ソレノイドの開放動作を設定して(S1402L)、可変入賞装置65の大開放口65cの開放動作を設定し(S1403L)、本処理を終了する。なお、図示しないが、S1401Lの処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図751)の外部出力処理(S1201L)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第3図柄表示装置81において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第3図柄表示装置81の表示内容を更新することができる。

10

#### 【2509】

ここで、詳細な説明は省略するが、本制御例では、1回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数(2ラウンド目)に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定のラウンド数(2ラウンド目)の場合のみ、2ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定領域(Vゲート65e3)へと流下させ易くなるように切替弁65yを動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定領域(Vゲート65e3)へと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすことなく大当たり遊技中の遊技を実行することができる。なお、本第21制御例では、大当たりAに当選した場合の大当たり遊技における2ラウンド目が実行される場合に、第3図柄表示装置81の表示面にて遊技者に対して特定領域(Vゲート65e3)へと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Vを狙え」の文字が表示されるV報知演出を実行可能に構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定領域(Vゲート65e3)へと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定領域(Vゲート65e3)を流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示面に球が特定領域(Vゲート65e3)を流下したことを案内するための案内報知態様として「VGET」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間に基づいて「Vを狙え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字(例えば「早くVを狙うんだ」)に可変させたりすると良い。これにより、特定領域(Vゲート65e3)へと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

20

30

40

#### 【2510】

また、本第21制御例では、可変入賞装置65へと入賞した球の流路を切り替えるためのV役物として切替弁65yを設け、その切替弁65yの動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンで切替弁65yを動作させるように構成し、特定入賞口65aが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定領域(Vゲート65e3)へと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、切替弁65yの動作パターン

50

を共通化することができるため、切替弁65yの動作内容を把握されたとしても今回の大当たり遊技が球を特定領域(Vゲート65e3)へと通過させ易い大当たり遊技であるかを遊技者に把握され難くすることができる。また、切替弁65yの動作内容を統一化することができるため、Vソレノイド209aに対する負荷を軽減することができる。V役物(切替弁65y)の故障を抑制することができる。この大当たり動作設定処理(図753のS1306L参照参照)を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口65aを開放することができると共に、2ラウンド目に特定領域(Vゲート65e3)を球が通過可能に設定することができる。これにより、確変大当たりの大当たり種別に対応する大当たり遊技は、2ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定領域(Vゲート65e3)を通過するので、大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定することができる。次に、図754のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり終了処理(S1313L)の詳細について説明する。図754は、この大当たり終了処理(S1313L)を示すフローチャートである。この大当たり終了処理(S1313L)は、大当たり制御処理(S1204L)の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

10

#### 【2511】

この大当たり終了処理(S1313L)では、まず、確変設定フラグ203uuhがオンであるかを判別する(S1501L)。S1501Lの処理において、確変設定フラグ203uuhがオンであると判別した場合は(S1501L:Yes)、大当たり中にVゲート(確変スイッチ65e3)を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ203uusの値に120を設定し(S1502L)、時短カウンタ203uurの値に120を設定し(S1503L)、S1504Lの処理へ移行する。一方、S1501Lの処理において、確変設定フラグ203uuhがオフであれば(S1501L:No)、時短カウンタ203uurの値に100を設定し、S1504Lの処理へ移行する。S1504Lの処理では、時短カウンタ203uurの値、確変カウンタ203uusの値に基づいて、状態コマンドを設定する(S1504L)。ここで設定された状態コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図751)の外部出力処理(S1201L)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて遊技状態格納エリア203uuvを更新する。これにより、音声ランプ制御装置113において、パチンコ機10の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ203uutおよび確変設定フラグ203uuhを共にオフに設定して(S1505L)、本処理を終了する。この大当たり終了処理(S1313L)を実行することにより、大当たり遊技中にVゲート(確変スイッチ65e3)を遊技球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

20

30

#### 【2512】

報知処理(S1314L)では、まず、報知カウンタ203uulの値が0より大きい値であるかを判別する(S1601L)。報知カウンタ203uulの値が0であると判別した場合には(S1601L:No)、2ラウンド目の終了タイミングであるかを判別する(S1602L)。2ラウンド目の終了タイミングの判別は、2ラウンド目において、10球入賞したことを検知した場合または30秒が経過したと判別した場合によって判別を行う。2ラウンド目の終了タイミングであると判別した場合には(S1602L:Yes)、報知カウンタ203uulに2秒に対応するカウンタ値を設定する(S1603L)。その後、この処理を終了する。一方、S1602Lの処理において、2ラウンド目の終了タイミングでないと判別した場合には(S1602L:No)、この処理を終了する。ここで、S1603Lの処理で2秒のカウンタが設定されることで、2ラウンドが終了した後の球はけ時間であるインターバル時間の3秒間中に報知カウンタ203uulが0となり、液晶を見てという音声が出力される。よって、2ラウンド目に流路ソレノイド65

40

50

k が動作するが、遊技者は 2 ラウンド終了後のインターバル時間より液晶に注意が惹きつけられるので、可変入賞装置 6 5 の切替部材 6 5 h の動きを識別されて、大当たり種別を遊技者に識別されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者は、大当たり遊技の終了まで、確変遊技状態が付与されることを期待して遊技を行うことができる。なお、本第 2 1 制御例では、報知カウンタ 2 0 3 u u l を設けることにより、インターバル時間の終了 1 秒前より 2 ラウンド目に跨って液晶に注意を惹きつける演出を行うようにしたがそれに限らず、2 ラウンド目より継続的に実行してもよい。

#### 【 2 5 1 3 】

一方、S 1 6 0 1 L の処理において、報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 1 6 0 1 L : Y e s )、報知カウンタ 2 0 3 u u l の値を - 1 して更新する ( S 1 6 0 4 L )。更新後の報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 であるか判別する ( S 1 6 0 5 L )。報知カウンタ 2 0 3 u u l の値が 0 であると判別した場合には ( S 1 6 0 5 L : Y e s )、報知コマンドを設定する ( S 1 6 0 6 L )。その後、この処理を終了する。この報知コマンドにより音声ランプ制御装置 1 1 3 により、「液晶を見て」という音声の出力の設定が実行される。次に、図 7 5 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) の詳細について説明する。図 7 5 6 は、この入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) を示すフローチャートである。この入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) は、大当たり制御処理 ( S 1 2 0 4 L ) の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。入賞処理 ( S 1 3 1 5 L ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( S 1 6 1 1 L )。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、開放扉 6 5 f 1 の開放状態からインターバル期間 ( 3 秒 ) が終了するまでの期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には ( S 1 6 1 1 L : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( S 1 6 1 1 L : Y e s )、特定入賞口 6 5 a の検出スイッチ 6 5 c 1 を通過したか判別される ( S 1 6 1 2 L )。特定入賞口 6 5 a の検出スイッチ 6 5 c 1 を通過したと判別した場合には ( S 1 6 1 2 L : Y e s )、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j を 1 加算して更新する ( S 1 6 1 3 L )。その後、S 1 6 1 4 L の処理を実行する。一方、検出スイッチ 6 5 c 1 を通過していないと判別した場合には ( S 1 6 1 2 L : N o )、S 1 6 1 4 L の処理を実行する。

#### 【 2 5 1 4 】

S 1 6 1 4 L の処理では、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 以上であるか判別する ( S 1 6 1 4 L )。入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 以上であると判別した場合には ( S 1 6 1 4 L : Y e s )、特定入賞口 6 5 a の開閉扉 6 5 f 1 の閉鎖を設定する ( S 1 6 1 6 L )。その後、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m をオンに設定する ( S 1 6 1 7 L )。その後、S 1 6 1 8 L の処理を実行する。この残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンに設定されることで、開閉扉 2 0 3 n が閉鎖されてから球はけ時間中であることが判別できる。一方、S 1 6 1 4 L の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値が 1 0 未満であると判別した場合には ( S 1 6 1 4 L : N o )、ラウンド時間 ( 本実施形態では、3 0 秒 ) が経過したか判別する ( S 1 6 1 5 L )。ラウンド時間が経過したと判別した場合には ( S 1 6 1 5 L : Y e s )、次に、S 1 6 1 6 L の処理を実行する。一方、ラウンド時間が経過していないと判別した場合には ( S 1 6 1 5 L : N o )、S 1 6 1 8 L の処理を実行する。

#### 【 2 5 1 5 】

S 1 6 1 8 L の処理では、動作カウンタ 2 0 3 u u k の値が 0 より大きい値であるか判別する ( S 1 6 1 8 L )。動作カウンタ 2 0 3 u u k の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 1 6 1 8 L : Y e s )、動作カウンタ 2 0 3 u u k の値を - 1 して更新する ( S 1 6 1 9 L )。確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか判別する ( S 1 6 2 0 L )。確変通過スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したと判別した場合には ( S 1 6 2 0 L : Y e s )、確変通過カウンタ 2 0 3 u u i の値に 1 加算して更新する ( S 1 6 2 1 L )。確変設定フラグ 2 0 3 u u h をオンに設定し ( S 1 6 2 2 L )、V 入賞コマンドを設

10

20

30

40

50

定し ( S 1 6 2 3 L )、その後、 S 1 6 2 4 L の処理を実行する。一方、 S 1 6 2 0 L の処理において、確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過していないと判別した場合には ( S 1 6 2 0 L : N o )、 S 1 6 2 4 L の処理を実行する。 S 1 6 2 4 L の処理では、動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であるか判別する ( S 1 6 2 4 L )。動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であると判別した場合には、流路ソレノイド 6 5 k をオフに設定する ( S 1 6 2 5 L )。確変有効フラグ 2 0 3 u u o をオンに設定する ( S 1 6 2 6 L )。その後、この処理を終了する。ここで、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンに設定されることで、切替部材 6 5 h が切り替えられた後も、特別流路 6 5 e 2 に残存している遊技球が確変スイッチ 6 5 e 3 を通過した場合には、確変遊技が設定されるように制御できる。

#### 【 2 5 1 6 】

一方、 S 1 6 1 8 L の処理において、動作カウンタ 2 0 3 u u k が 0 であると判別した場合には ( S 1 6 1 8 L : N o )、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンであるか判別する ( S 1 6 2 7 L )。確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオフである場合には ( S 1 6 2 7 L : N o )、この処理を終了する。一方、確変有効フラグ 2 0 3 u u o がオンであると判別した場合には ( S 1 6 2 7 L : Y e s )、確変有効タイマ 2 0 3 u u p に 1 加算して更新する ( S 1 6 2 8 L )。確変有効タイマの値が上限値 ( 本実施形態では、 1 . 2 s ) であるか判別する ( S 1 6 2 9 L )。確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値であると判別した場合には ( S 1 6 2 9 L : Y e s )、確変有効フラグ 2 0 3 u u o をオフに設定する ( S 1 6 3 0 L )。確変有効タイマ 2 0 3 u u p を初期値である 0 にリセットする ( S 1 6 3 0 L )。その後、この処理を終了する。一方、 S 1 6 2 9 L の処理において、確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値でないと判別した場合には ( S 1 6 2 9 L : N o )、 S 1 6 2 0 L の処理を実行する。これにより、確変有効タイマ 2 0 3 u u p が上限値でないと、確変スイッチ 6 5 e 3 を遊技球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変遊技状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させて確変遊技状態が付与されることを抑制できる。次に、図 7 5 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) を説明する。図 7 5 7 は、この異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) の内容を示したフローチャートである。異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) では、不正に確変スイッチ 6 5 e 3 を通過させられていないかを監視する処理を実行する。

#### 【 2 5 1 7 】

異常処理 ( S 1 3 1 6 L ) では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する ( S 1 6 5 1 L )。ラウンド有効期間外である場合には ( S 1 6 5 1 L : N o )、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には ( S 1 6 5 1 L : Y e s )、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したか判別する ( S 1 6 5 2 L )。球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過したと判別した場合には ( S 1 6 5 2 L : Y e s )、球排個数カウンタ 2 0 3 u u q の値を 1 加算して更新する ( S 1 6 5 3 L )。その後、 S 1 6 5 4 L の処理を実行する。一方、球排出口スイッチ 6 5 e 4 を遊技球が通過していないと判別した場合には ( S 1 6 5 2 L : N o )、 S 1 6 5 4 L の処理を実行する。 S 1 6 5 4 L の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンであるか判別する ( S 1 6 5 4 L )。残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオフであると判別した場合には ( S 1 6 5 4 L : N o )、この処理を終了する。一方、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m がオンであると判別した場合には ( S 1 6 5 4 L : Y e s )、球はけ時間の期間中であるので、残球タイマ 2 0 3 u u n を 1 加算して更新する ( S 1 6 5 5 L )。残球タイマ 2 0 3 u u n は上限値 ( 本第 2 1 制御例では、 3 秒 ) が経過したか判別する ( S 1 6 5 6 )。上限値でないと判別した場合には ( S 1 6 5 6 L : N o )、この処理を終了する。一方、上限値であると判別した場合には ( S 1 6 5 6 L : Y e s )、排出個数 ( 確変通過カウンタ 2 0 3 u u i と排出個数カウンタ 2 0 3 u u q との合計値 ) と入賞個数 ( 入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j の値 ) とが一致するか判別する ( S 1 6 5 7 L )。一致すると判別した場合には ( S 1 6 5 7 L : Y e s )、 S 1 6 5 9 L の処理を実行する。一方、一致しないと判別した場合には ( S 1 6 5 7 L : N o )、エラーコマンドを設定する ( S 1 6 5 8 L )。その後、 S 1 6 5 9 L

10

20

30

40

50

の処理を実行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、第 1 可変入賞装置 6 5 内に不正に遊技球を残存させて、大当たり C であっても確変スイッチ 6 5 e 3 に遊技球を通過させる不正を抑制できる。

【 2 5 1 8 】

S 1 6 5 9 L の処理では、残球タイマフラグ 2 0 3 u u m をオフに設定し（S 1 6 5 9 L）、残球タイマ 2 0 3 u u n を初期値である 0 にリセットする（S 1 6 6 0 L）。その後、入賞個数カウンタ 2 0 3 u u j、排出個数カウンタ 2 0 3 u u q、確変通過カウンタ 2 0 3 u u i が初期値にそれぞれリセットされ（S 1 6 6 1 L）、その後、この処理を終了する。

10

【 2 5 1 9 】

< 第 2 1 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 7 5 8 から図 7 8 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 7 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 7 5 8 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（S 2 0 0 1 L）。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧低下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、S 2 1 2 1 L の電源断処理（図 7 5 9 参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（S 2 0 0 2 L）。図 7 5 9 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信すると（図 7 5 9 の S 2 1 1 8 L 参照）、S 2 1 2 1 L の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 2 1 2 1 L の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば（S 2 0 0 2 L : N o）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 2 1 L の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって（主制御装置 1 1 0 からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する（S 2 0 0 3 L）。

20

30

【 2 5 2 0 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 2 0 0 6 L の処理によって「5 5 A A h」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「5 5 A A h」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「5 5 A A h」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば（S 2 0 0 3 L : Y e s）、S 2 0 0 4 L へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ（S 2 0 0 3 L : N o）、S 2 0 0 8 L へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「5 5 A A h」のキーワードは記憶されていないので（電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから）、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され（S 2 0 0 3 L : Y e s）、S 2 0 0 4 L へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 2 1 L の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域には「

40

50

「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM 223のデータは正常と判断されて(S 2003L: No)、S 2008Lへ移行する。電源断処理中フラグがオンであれば(S 2002L: Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S 2121Lの電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU 221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM 223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS 2004Lへ移行して、RAM 223の初期化を開始する。

#### 【2521】

S 2004Lの処理では、RAM 223の全範囲の記憶領域をチェックする(S 2004L)。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込み及び確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM 223の読み書きチェックにより、RAM 223のすべての記憶領域が0クリアされる。RAM 223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S 2005L: Yes)、RAM 223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S 2006L)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM 223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM 223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S 2005L: No)、RAM 223の異常を報知して(S 2007L)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM 223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM 223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

#### 【2522】

S 2008Lの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S 2008L)。電源断フラグはS 2121Lの電源断処理の実行時にオンされる(図759のS 2120L参照)。つまり、電源断フラグは、S 2121Lの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS 2008Lの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS 2121Lの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S 2008L: Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし(S 2009L)、RAM 223の初期値を設定した後(S 2010L)、割込み許可を設定して(S 2011L)、メイン処理へ移行する。なお、RAM 223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でS 2008Lの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS 2004LからS 2006Lの処理を経由してS 2008Lの処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU 221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S 2008L: No)、RAM 223の作業領域のクリア処理であるS 2009Lをスキップして、処理をS 2010Lへ移行し、RAM 223の初期値を設定した後(S 2010L)、割込み許可を設定して(S 2011L)、メイン処理へ移行する。なお、S 2009Lのクリア処理をスキップするのは、S 2004LからS 2006Lの処理を経由してS 2008Lの処理へ至った場合には、S 2004Lの処理によって、既にRAM 223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置113のMPU 221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM 223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

10

20

30

40

50



## 【 2 5 2 3 】

次に、図 7 5 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 7 5 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の S 2 1 0 1 L の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され ( S 2 1 0 1 L )、1 m 秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 L : N o )、S 2 1 0 2 L ~ S 2 1 1 1 L の処理を行わずに S 2 1 1 2 L の処理へ移行する。S 2 1 0 1 L の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 L ~ S 2 1 1 1 L が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 L のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 L の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 L の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 L の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 2 1 0 1 L の処理で 1 m 秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 L : Y e s )、まず、S 2 1 0 3 L ~ S 2 1 1 5 L の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 L )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 L の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 L )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 L )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 L の処理へ移行する。

10

20

## 【 2 5 2 4 】

S 2 1 0 5 L の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 2 1 0 6 L )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b の値に応じて保留ランプ ( 図示せず ) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 0 7 L )。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 A の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 A の操作に対応する表示用コマンドを設定する。尚、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) の詳細については、図 7 7 0 を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 2 1 0 8 L )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 2 1 0 9 L )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 2 1 0 9 L の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される ( S 2 1 1 0 L )。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 0 0 8 L のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 0 0 9 L の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

30

40

50

## 【 2 5 2 5 】

液晶演出実行管理処理の後に、駆動タイマ監視処理を実行し（S 2 1 1 1 L）、その後、演出更新処理が実行される（S 2 1 1 2 L）。この演出更新処理（S 2 1 1 2 L）では、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の各種カウンタ、及び、各種タイマの値を更新するための処理や、更新後の各種カウンタ、及び、各種タイマの値に応じた演出（役物演出、表示演出）を実行するための処理が実行される。なお、演出更新処理（S 2 1 1 2 L）の詳細については、図 7 7 3 を参照して後述する。演出更新処理（S 2 1 1 2 L）の後に、モータシナリオ処理を実行し（S 2 1 1 3 L）、モータコマンド監視処理を実行し（S 2 1 1 4 L）、モータ出力処理を実行し（S 2 1 1 5 L）、S 2 1 1 6 L の処理へ移行する。なお、モータシナリオ処理（S 2 1 1 3 L）は、上述した第 2 0 制御例におけるモータシナリオ処理（図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照）に代えて実行されるものであって詳細については図 7 7 6 を参照して後述する。また、モータコマンド監視処理（S 2 1 1 4 L）は、上述した第 2 0 制御例におけるモータコマンド監視処理（図 7 0 6 の Y 1 1 4 L 参照）と同一の処理が実行されるものであり、その説明を省略する。さらに、モータ出力処理（S 2 1 1 5 L）では、上述した第 2 0 制御例におけるモータ出力処理（図 7 0 7 の Y 1 1 5 L 参照）と同一の処理が実行されるため、その説明を省略する。S 2 1 1 6 L の処理では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（S 2 1 1 6 L）。このコマンド判定処理（S 2 1 1 6 L）の詳細については、図 7 6 0 を参照して後述する。次に、S 2 1 1 7 L の処理へ移行する。S 2 1 1 7 L の処理では、変動表示設定処理が実行される（S 2 1 1 7 L）。この変動表示設定処理（S 2 1 1 7 L）では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信される。尚、この変動表示設定処理（S 2 1 1 7 L）の詳細については、図 7 6 7 を参照して後述する。

10

20

## 【 2 5 2 6 】

そして、変動表示設定処理（S 2 1 1 7 L）が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 2 1 1 8 L）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 8 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 2 1 1 8 L : Y e s ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 2 1 2 0 L）、電源断処理を実行する（S 2 1 2 1 L）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 2 1 2 2 L）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 8 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 2 1 1 8 L : N o ）、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（S 2 1 1 9 L）、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ（S 2 1 1 9 L : N o ）、S 2 1 0 1 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば（S 2 1 1 9 L : Y e s ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 7 6 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（S 2 1 1 6 L）について説明する。図 7 6 0 は、このコマンド判定処理（S 2 1 1 6 L）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S 2 1 1 6 L）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 7 5 9 参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

30

40

## 【 2 5 2 7 】

50

コマンド判定処理 (S 2 1 1 6 L) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より状態コマンドを受信したか否かを判別する (S 2 2 0 1 L)。状態コマンドを受信したと判別した場合には (S 2 2 0 1 L : Y e s)、状態コマンド受信処理を実行し (S 2 2 0 2 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2 2 1 7 L)、メイン処理に戻る。この状態コマンド受信処理 (S 2 2 0 2 L) は、主制御装置 1 1 0 において遊技状態が変更された場合に、第 3 表示制御装置 8 1 に変更された遊技状態に対応する表示モードを設定するための処理である。なお、状態コマンド受信処理 (S 2 2 0 2 L) の詳細は、図 7 6 1 を参照して後述する。また、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。一方、状態コマンドを受信していないと判別した場合は (S 2 2 0 1 L : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したか否かを判定する (S 2 2 0 3 L)。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には (S 2 2 0 3 L : Y e s)、変動開始フラグ 2 2 3 u u d をオンに設定し (S 2 2 0 4 L)、受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して (S 2 2 0 5 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2 2 1 7 L)、メイン処理に戻る。

10

#### 【 2 5 2 8 】

一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には (S 2 2 0 3 L : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したか否かを判定する (S 2 2 0 6 L)。そして、停止種別コマンドを受信したと判別した場合には (S 2 2 0 6 L : Y e s)、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e をオンに設定し (S 2 2 0 7 L)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して (S 2 2 0 8 L)、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2 2 1 7 L)、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述の変動表示設定処理 (図 7 6 7 の S 2 1 1 7 L 参照) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には (S 2 2 0 6 L : N o)、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか否かを判定する (S 2 2 0 9 L)。そして、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には (S 2 2 0 9 L : Y e s)、受信した保留球数コマンドが特図 1 保留球数コマンドであるか、特図 2 保留球数コマンドであるかを判別して、そのコマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d の値 (特別図柄における変動表示の保留回数 N 1)、または、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値 (特別図柄における変動表示の保留回数 N 2) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、または、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c に格納する (S 2 2 1 0 L)。また、S 2 2 1 0 L の処理では、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値をそれぞれ表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する。S 2 2 1 0 L の処理の終了後は、その他のコマンドに応じた処理を実行し (S 2 2 1 7 L)、メイン処理に戻る。

20

30

40

#### 【 2 5 2 9 】

ここで、特図 1 保留球数コマンド又は特図 2 保留球数コマンドは、球が第 1 入賞口 6 4 又は第 2 入賞口 6 4 0 に入賞 (始動入賞) したとき、又は、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、又は、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 1 0 L の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ラ

50

ンプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 u u d または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 u u e の値に合わせることができる。尚、S 2 2 1 0 L の処理が実行されると、更新された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 u u b、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 u u c の値を表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用保留球数コマンドが設定される。これにより、表示制御装置 1 1 4 では、保留球数に応じた保留球数図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される。

10

#### 【 2 5 3 0 】

S 2 2 0 9 L の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 9 L : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したか判別する ( S 2 2 1 1 L )。入賞コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 2 1 1 L : Y e s )、入賞コマンド処理を実行し ( S 2 2 1 2 L )、その他のコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 7 L )、メイン処理に戻る。この入賞コマンド処理は、主制御装置 1 1 0 から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド ( 入賞情報コマンド ) や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート ( 確変スイッチ ) を流下 ( 通過 ) した場合に設定される V 入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。なお、入賞コマンド処理の詳細は、図 7 6 2 を参照して後述する。次に、S 2 2 1 1 L の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 2 1 1 L : N o )、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したか判別する ( S 2 2 1 3 L )。停止コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 2 1 3 L : Y e s )、停止コマンド処理を実行し ( S 2 2 1 4 L )、その他のコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 7 L )、メイン処理に戻る。この停止コマンド処理は、主制御装置 1 1 0 から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。なお、停止コマンド処理の詳細は、図 7 6 4 を参照して後述する。

20

#### 【 2 5 3 1 】

一方、S 2 2 1 3 L の処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 2 1 3 L : N o )、大当たり関連コマンドを受信したか判別する ( S 2 2 1 5 L )。大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 2 1 5 L : Y e s )、大当たり関連処理を実行し ( S 2 2 1 6 L )、その他のコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 7 L )、メイン処理に戻る。この大当たり関連処理は、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置 1 1 0 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。なお、大当たり関連処理の詳細は、図 7 6 5 を参照して後述する。次に、図 7 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) について説明する。図 7 6 1 は、この状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 7 6 0 の S 2 1 1 6 L 参照 ) の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) の詳細を説明する。状態コマンド受信処理 ( S 2 2 0 2 L ) が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する ( S 2 3 0 1 L )。ここでは、従状態格納エリア 2 2 3 u u h に設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S 2 3 0 1 L の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は ( S 2 3 0 1 L : N o )、その

30

40

50

まま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は ( S 2 3 0 1 L : Y e s )、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する ( S 2 3 0 2 L )。

【 2 5 3 2 】

S 2 3 0 2 L の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合 ( 今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合 ) は ( S 2 3 0 2 L : Y e s )、通常モードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 0 3 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 2 L の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合 ( 今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合 ) は ( S 2 3 0 2 L : N o )、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し ( S 2 3 0 5 L )、遊技状態が時短状態である ( 今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンド 10 である ) と判別した場合は ( S 2 3 0 5 L : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値に 1 0 0 を設定し ( S 2 3 0 6 L )、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 0 7 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 5 L の処理において、遊技状態が時短状態はないと判別した場合は ( S 2 3 0 5 L : N o )、次いで、変更後の遊技状態が確変状態であるかを判別し ( S 2 3 0 8 L )、遊技状態が確変状態である ( 今回受信した状態コマンドが確変状態を示すコマンドである ) と判別した場合は ( S 2 3 0 8 L : Y e s )、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値に 1 2 0 を設定し ( S 2 3 0 9 L )、V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオンであるか否かを判別する ( S 2 3 1 0 L )。V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオフの場合は ( S 2 3 1 0 L : N o )、上述した S 2 3 0 6 L の処理へ移行する。V 報知フラグ 2 2 3 u u m がオンである場合は ( S 2 3 1 0 L : Y e s )、V 報知フラ 20 グ 2 2 3 u u m をオフに設定し ( S 2 3 1 1 L )、スーパーチャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 2 3 1 2 L )、S 2 3 0 4 L の処理へ移行する。S 2 3 0 4 L の処理では、従状態設定エリア 2 2 3 s h の現状態エリアに設定されている遊技状態を過去状態エリアに設定し ( S 2 3 0 4 L )、従状態設定エリア 2 2 3 s h の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し ( S 2 3 0 4 L )、本処理を終了する。

【 2 5 3 3 】

ここで、S 2 3 0 3 L、S 2 3 0 7 L および S 2 3 1 2 L の処理で設定されたコマンドが表示制御装置 1 1 4 に通知されることにより遊技状態に対応した変動演出表示が実行されることになる。このように、本第 2 1 制御例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて、主 30 制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域にて表示される各種表示態様の種別 ( モード、背景 ) を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置 1 1 4 へと出力するように構成している。このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすることが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド ( 種別コマンド ) と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド ( 共通コマンド ) とを表示制御装置 1 1 4 に出力するだけで、表示制御装置 1 1 4 側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減させることができる。なお、上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した複数のコマンドを表示制御装置 1 1 4 側で組み合わせることにより第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置 1 1 4 側から音声ランプ制御装置 1 1 3 側へと設定後の表示データの内容を示す情報 ( 確認情報 ) を出力するように構成し、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。 40

【 2 5 3 4 】

このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 が主制御装置 1 1 0 から受信し 50

た各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第4図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。なお、本第21制御例では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置113側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するよ

10

うに構成しても良い。次に、図762を参照して、コマンド判定処理（図760のS2116L参照）にて実行される入賞コマンド処理（S2212L参照）の内容を説明する。図762は、入賞コマンド処理（S2212L）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（S2212L）は、主制御装置110から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるV入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。入賞コマンド処理（S2212L）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）223uuaの対応する領域に格納（設定）し（S2401L）、特図

20

用入賞情報コマンド処理を実行する（S2402L）。なお、特図用入賞情報コマンド処理の詳細は、図763を参照して後述する。

#### 【2535】

特図用入賞情報コマンド処理（S2402L）が終わると、次いで、今回受信したコマンドはV入賞コマンド（入賞処理（S1315L）にて確変スイッチ（特定ゲート）65e3へと球が流下した場合に設定されるコマンド（S1623L参照））であるかを判別する（S2403L）。受信したコマンドがV入賞コマンドである場合には（S2403L：Yes）、V入賞フラグ223uulをオンに設定し（S2404L）、V演出実行フラグ223uukがオンであるかを判別する（S2405）。V演出実行フラグ223uukがオンであると判別した場合には（S2405：Yes）、V演出実行フラグ22

30

3uukをオフに設定し（S2406L）、V入賞を報知するための表示用コマンドを設定する（S2407）。そして、V報知フラグ223uumをオンに設定し（S2408L）、その他の処理を実行して（S2409L）、本処理を終了する。一方、S2403Lの処理において、受信したコマンドはV入賞コマンドではない場合には（S2403L：No）、S2404L～S2408Lの処理をスキップし、S2409Lの処理へ移行する。また、S2405Lの処理において、V演出実行フラグ223uukがオンでない場合には（S2405L：No）、S2406L～S2408Lの処理をスキップし、S2409Lの処理へ移行する。S2409Lの処理では、その他の処理を実行し（S2409L）、本処理を終了する。次に、図763を参照して、入賞コマンド処理（図762のS2212L参照）にて実行される特図用入賞情報コマンド処理（S2402L）の内容

40

を説明する。図763は、特図用入賞情報コマンド処理（S2402L）の内容を示したフローチャートである。

#### 【2536】

特図用入賞情報コマンド処理（S2402L）が実行されると、まず、今回受信した入賞コマンドは特図用の入賞コマンドであるかを判別する（S2501L）。受信したコマンドが特図用入賞コマンドである場合には（S2501L：Yes）、従状態設定エリア223uuhに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し（S2502L）、設定されている遊技状態と、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて保留図柄の表示態様を決定し（S2503L）、決定した表示態様を示すための表示用コマンドを設定し（S2504L）、本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第21制御例では

50

、主制御装置 110 から出力された特図用の入賞コマンドを受信した場合において、設定されている遊技状態に応じて受信した入賞コマンドに含まれる情報を保留図柄の表示態様を用いて遊技者に示唆するか否かを決定可能に構成している。具体的には、主として第 1 特別図柄抽選が実行され、且つ、1 回の特別図柄変動の変動時間として比較的長い変動時間が選択され易い通常状態が設定されている場合には、第 1 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である通常状態が設定されている状態であっても、第 2 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。また、主として第 2 特別図柄抽選が実行され、且つ、1 回の特別図柄変動の変動時間として比較的短い変動時間が選択され易い時短状態が設定されている場合には、第 2 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、その受信した入賞コマンドに含まれる情報（大当たり当選に関する情報）を、第 3 図柄表示装置 81 の表示面に表示される保留図柄の表示態様を変化させることで遊技者に示唆可能な表示演出（保留変化演出）を実行し、同一の遊技状態である時短状態が設定されている状態であっても、第 1 特別図柄に対応する入賞コマンドを受信した場合には、保留変化演出を実行しないように構成している。

10

#### 【2537】

このように構成することで、主として実行される特別図柄抽選の種別に対応した保留図柄のみ保留変化演出の実行対象とすることができるため、保留変化演出の実行頻度を高めることができる。次に、図 764 を参照して、コマンド判定処理（図 760 の S2116 L 参照）にて実行される停止コマンド処理（S2214 L）の内容について説明する。図 764 は、停止コマンド処理（S2214 L）の内容を示したフローチャートである。主制御装置 110 から停止コマンドを受信した場合、即ち、特別図柄の停止タイミングにおける各種処理を実行するものである。停止コマンド処理（S2214 L）が実行されると、役物異常フラグ 223 uw がオンに設定されているかを判別し（S2601 L）、オンに設定されていると判別した場合（S2601 L: Yes）、即ち、今回の変動演出にて実行された役物演出（役物可動演出）中に、可動役物 900 の可動制御に対して異常が生じた状態であると判別した場合は、駆動状態格納エリアに「00H」を設定すること無く、第 3 図柄の停止表示を決定し（S2604 L）、本処理を終了する。また、S2601 L の処理において、役物異常フラグ 223 uw がオンに設定されていないと判別した場合は（S2601 L: No）、次に、役物駆動フラグ 223 uq がオンに設定されているかを判別し（S2602 L）、オンに設定されていると判別した場合（S2602 L: Yes）、即ち、今回の変動演出が役物演出を含む変動演出であって、停止コマンドを受信した時点、つまり、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が終了していないと判別された場合には、次回禁止フラグ 223 ux をオンに設定し（S2603 L）、S2604 L の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、S2602 L の処理において、役物駆動フラグ 223 uq がオンに設定されていないと判別した場合、即ち、対応する特別図柄変動が停止表示した時点において、役物演出が正常に終了していると判別された場合には、駆動状況格納エリア 223 uy に「00H」を設定し（S2605 L）、S2604 の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【2538】

本第 21 制御例では、特別図柄の変動時間が 60 秒以上である変動パターンを受信した場合に、役物演出を含む変動演出パターンを選択可能に構成しており、変動演出が開始されてから 5 秒が経過した時点から最大で 20 秒の役物演出を実行するように構成している。つまり、役物演出が正常に実行された場合には、対応する特別図柄変動が終了するタイミングでは、既に役物演出が終了しており、役物駆動フラグ 223 uq がオフに設定されていることになる。しかしながら、役物演出中における各種可動制御において、ステップモーターの駆動に基づいて作用する各種ギア等がスリップし脱調した場合や、可動役物 900 の位置を検知する各種センサ（原点センサ 920、作動位置センサ 930）の検

50

知不良によって可動役物 900 の位置を正確に特定できなかった場合に復帰動作処理が実行されることによって、役物演出の演出期間（可動役物 900 の可動制御期間）が長くなる場合がある。つまり、本第 21 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 20 制御例におけるパチンコ機 10 と同様に、復帰動作処理を実行することによって、可動役物 900 を正常位置へと復帰させた場合には役物演出を継続して実行可能とすることで、程度の低い不具合が可動役物 900 に対して発生したとしても役物演出を最後まで実行可能に構成している。このように、復帰動作処理を実行可能に構成した場合には、役物演出を最後まで実行させ易くする代わりに、役物演出の終了タイミングが遅れてしまうという問題が発生する虞があった。そこで、本第 21 制御例では、特別図柄変動が停止表示されたことを示すための停止コマンドを受信した時点（変動演出期間の終了時点）で役物演出が終了しているかを判別可能に構成し、役物演出が終了していないと判別した場合には、次に実行される変動演出の演出パターンとして、役物演出を含まない演出パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、役物演出の終了タイミングが遅れた場合であって、可動役物 900 が原点位置に位置していない状態で新たな役物演出が開始されてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【2539】

次に、図 765 を参照して、大当たり関連処理（S2216L）の内容について説明をする。図 765 は、大当たり関連処理（S2216L）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理（S2216L）では、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 81 に実行させるための処理を行うものであり、大当たり当選した場合に、主制御装置 110 から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。大当たり関連処理（S2216L）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（S2701L）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（S2701L：Yes）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（S2702L）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、RAM 223 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 221 により実行されるメイン処理（図 759 参照）のコマンド出力処理（S2102L）の中で、表示制御装置 114 に向けて送信される。表示制御装置 114 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示する。次いで、今回の大当たり種別が大当たり C（3R 時短大当たり）であるかを判別し（S2703L）、大当たり C であると判別した場合は（S2703L：Yes）、チャンスモード突入ことを示すエンディング表示態様を設定し（S2704L）、本処理を終了する。一方、大当たり C では無いと判別した場合は（S2703L：No）、今回の大当たり種別が大当たり A（10R 確変大当たり）であるかを判別し（S2505L）、大当たり A ではないと判別した場合は（S2705L：No）、即ち、大当たり B（3R 確変大当たり）である場合には、S2704L の処理へ移行する。

20

30

#### 【2540】

ここで、本第 21 制御例におけるチャンスモードは、設定されている遊技状態が確変状態か、時短状態かを遊技者が識別できないモードとして構成しており、このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される表示モードがスーパーチャンスモード（確変状態が設定されている場合のみ設定される表示モード）ではなくても、確変状態が設定されていることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技意欲低下を抑制することができるものである。しかしながら、確変大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に V 演出（遊技者に特定領域（確変スイッチ 65e3）に向けて遊技球の発射を促すための演出）が実行されることで、遊技者は確変大当たり当選したことを認識できるため、V 演出が実行されなかった大当たり遊技終了後に設定されるチャンスモードは確変状態ではないと分かってしまう虞があった。このため、本第 21 制御例では、確変大当たりである大当たり B に当選した場合には、その大当たり遊技実行中に V 演出を実行しない構成としている。このように構成することで、遊技者に今回のチャンスモードは確変状態か、時短状態かを分かり難くし、確変状態が設定されていることを期待させることで遊技

40

50



者の遊技意欲低下を抑制することができる。一方で、S 2 7 0 5 Lの処理において、大当たりAであると判別した場合には(S 2 7 0 5 L : Y e s)、V演出実行フラグ2 2 3 u u kオンに設定し(S 2 7 0 6 L)、スーパーチャンスモード突入(確変状態が設定される)ことを示すエンディング表示態様を設定し(S 2 7 0 7 L)、本処理を終了する。

#### 【2 5 4 1】

このように、本第2 1制御例では、設定される大当たり種別(大当たりA、大当たりB、大当たりC)に応じて異なるエンディング表示態様が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御(大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御(例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御)や、大当たり遊技中に可変入賞装置6 5へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御)が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要がなくなるため、音声ランプ制御装置1 1 3、表示制御装置1 1 4の処理負荷を軽減させることができる。なお、本第2 1制御例では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

#### 【2 5 4 2】

一方、S 2 7 0 1 Lの処理にて、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は(S 2 7 0 1 L : N o)、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し(S 2 7 0 8 L)、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は(S 2 7 0 8 L : Y e s)、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し(S 2 7 0 9 L)、今回のラウンド数が2ラウンド(Vラウンド)であるかを判別する(S 2 7 1 0 L)。2ラウンド(Vラウンド)であると判別した場合は(S 2 7 1 0 L : Y e s)、V演出実行フラグ2 2 3 u u kがオンであるか否かを判別する(S 2 7 1 1 L)。V演出実行フラグ2 2 3 u u kがオンであると判別した場合は(S 2 7 1 1 L : Y e s)、V入賞を案内する表示用コマンドを設定し(S 2 7 1 2 L)、本処理を終了する。また、S 2 7 1 0 Lの処理で今回のラウンド数が2ラウンド(Vラウンド)では無い、即ち、2ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合と(S 2 7 1 0 L : N o)、S 2 7 1 1 Lの処理において、V演出実行フラグ2 2 3 u u kがオフであると判別した場合も(S 2 7 1 1 L : N o)、そのまま本処理を終了する。S 2 7 0 8 Lの処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は(S 2 7 0 8 L : N o)、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し(S 2 7 1 3 L)、受信したと判別した場合は(S 2 7 1 3 L : Y e s)、エンディング処理を実行し(S 2 7 1 4 L)、本処理を終了する。また、S 2 7 1 3 Lの処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は(S 2 7 1 3 L : N o)、そのまま本処理を終了する。次に、図7 6 6を参照して、エンディング処理(S 2 7 1 4 L)の処理について説明をする。図7 6 6は、エンディング処理(S 2 7 1 4 L)の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理(S 2 7 1 4 L)は、上述した大当たり関連処理(図7 6 5のS 2 2 1 6 L参照)にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

#### 【2 5 4 3】

エンディング処理(S 2 7 1 4 L)が実行されると、まず、V入賞フラグ2 2 3 u u 1がオンに設定されているかを判別し(S 2 8 0 1 L)、オンに設定されていると判別した場合は(S 2 8 0 1 L : Y e s)、V入賞フラグ2 2 3 u u 1をオフに設定し(S 2 8 0 2 L)、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し(S 2 8 0 5 L)、本処理を終了する。また、S 2 8 0 1 Lの処理においてV入賞

10

20

30

40

50

フラグ 2 2 3 u u l がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 2 8 0 1 L : N o )、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンであるかを判別し ( S 2 8 0 3 L )、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオフであると判別した場合は ( S 2 8 0 3 L : N o )、そのまま S 2 8 0 4 L の処理へ移行する。一方、S 2 8 0 3 L の処理において、V 演出実行フラグ 2 2 3 u u k がオンであると判別した場合は ( S 2 8 0 3 L : Y e s )、エンディング期間のうち、後半期間 ( 7 秒 ) の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し ( S 2 8 0 4 L )、S 2 8 0 5 L の処理へ移行する。S 2 8 0 4 L の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置 1 1 4 へと通知され、予めスーパーチャンスモードが設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様を、チャンスモードが設定されることに対応する表示態様へと切り替える処理が実行される。10

本第 2 1 制御例では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定 ( 7 秒 ) にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。次に、図 7 6 7 を参照して、変動表示設定処理 ( S 2 1 1 7 L ) の内容について説明をする。図 7 6 7 は、変動表示設定処理 ( S 2 1 1 7 L ) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 2 1 1 7 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 7 5 9 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

#### 【 2 5 4 4 】

変動表示設定処理 ( S 2 1 1 7 L ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンかを判別する ( F 2 9 0 1 )。そして、変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 2 9 0 1 L : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 2 9 0 7 L の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 u u d がオンであると判別した場合 ( S 2 9 0 1 L : Y e s )、次に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間を変動時間タイマに設定し ( S 2 9 0 2 L )、変動開始フラグ 2 2 3 u u d をオフに設定し ( S 2 9 0 3 L )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 7 6 0 参照 ) の S 2 2 0 5 L の処理で抽出した変動パターンを取得する ( S 2 9 0 4 L )。そして、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための変動演出設定処理を実行し ( S 2 9 0 5 L )、表示用変動パターンコマンドを設定して 30 ( S 2 9 0 6 L )、S 2 9 0 7 L の処理へ移行する。変動演出設定処理 ( S 2 9 0 5 L ) の詳細については図 7 6 8 を参照して後述する。S 2 9 0 7 L の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンかを判別する ( S 2 9 0 7 L )。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合は ( S 2 9 0 7 L : N o )、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e がオンであると判別した場合は ( S 2 9 0 7 L : Y e s )、オンに設定されている停止種別選択フラグ 2 2 3 u u e をオフに設定し ( S 2 9 0 8 L )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 7 6 0 参照 ) の S 2 2 0 8 L の処理において抽出した停止種別を取得し ( S 2 9 0 9 L )、抽出した停止種別をそのまま設定する ( S 2 9 1 0 L )。その後、表示用停止種別 40 コマンドを設定して ( S 2 9 1 1 L )、本処理を終了する。

#### 【 2 5 4 5 】

次に、図 7 6 8 を参照して、変動表示設定処理 ( S 2 9 0 5 L ) の内容について説明する。図 7 6 8 は、変動表示設定処理 ( S 2 9 0 5 L ) の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 2 9 0 5 L ) は、変動表示設定処理 ( 図 7 6 7 の S 2 1 1 7 L 参照 ) にて、特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。変動表示設定処理 ( S 2 9 0 5 L ) が実行されると、まず、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 0 よりも大きいかを判別する ( S 3 0 0 1 L )。時短中カウンタ u u i の値が 0 よりも大きくないと判別した場合 ( S 3 0 0 1 L : N o )、即ち、現在が普通図柄の高確率状態 50

では無い場合には S 3 0 0 2 L、S 3 0 0 3 L の処理をスキップし、S 3 0 0 4 L の処理に移行する。一方、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 3 0 0 1 L : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値を 1 減算し ( S 3 0 0 2 L )、減算後の時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値を示すための表示用コマンドを設定して ( S 3 0 0 3 L )、S 3 0 0 4 L の処理に移行する。S 3 0 0 4 L の処理では、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きいかを判別する ( S 3 0 0 4 L )。確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きくないと判別した場合 ( S 3 0 0 4 L : N o )、即ち、特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) が設定されてないと判別した場合には、S 3 0 0 5 L ~ S 3 0 0 7 L の処理をスキップし、S 3 0 0 8 L の処理に移行する。

#### 【 2 5 4 6 】

一方、S 3 0 0 4 L の処理において、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値が 0 よりも大きいと判別した場合には ( S 3 0 0 4 L : Y e s )、確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値を 1 減算し ( S 3 0 0 5 L )、次いで、表示モードとしてスーパーチャンスモードが設定されているか判別する ( S 3 0 0 6 L )。スーパーチャンスモードが設定されている場合には ( S 3 0 0 6 L : Y e s )、減算後の確変中カウンタ 2 2 3 u u j の値を示すための表示用コマンドを設定する。一方、S 3 0 0 6 L の処理において、スーパーチャンスモードが設定されていない場合には ( S 3 0 0 6 L : N o )、S 3 0 0 7 L の処理をスキップし、S 3 0 0 8 L の処理へ移行する。S 3 0 0 8 の処理では、従状態格納エリア 2 2 3 u u h に格納されている遊技状態を読み出し ( S 3 0 0 8 L )、遊技状態が時短状態であるかを判別する ( S 3 0 0 9 L )。時短状態であると判別した場合には ( S 3 0 0 9 L : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 であるか判別し ( S 3 0 1 0 L )、1 であると判別した場合には ( S 3 0 1 0 L : Y e s )、演出結果がチャンスモード終了となる時短終了示唆演出の演出態様を決定して ( S 3 0 1 1 L )、S 3 0 1 2 L の処理に移行する。一方、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 ではないと判別した場合には ( S 3 0 1 0 L : N o )、S 3 0 1 1 L の処理をスキップし、S 3 0 1 2 の処理へ移行する。S 3 0 1 2 L の処理では、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し、S 3 0 1 7 L の処理へ移行する。S 3 0 0 9 L の処理において、時短状態ではないと判別した場合には ( S 3 0 0 9 L : N o )、次に、確変状態であるかを判別する ( S 3 0 1 3 L )。確変状態であると判別した場合には ( S 3 0 1 3 L : Y e s )、時短中カウンタ 2 2 3 u u i の値が 1 であるか判別して ( S 3 0 1 4 L )、1 であると判別した場合には ( S 3 0 1 4 L : Y e s )、演出結果がスーパーチャンスモード昇格となる時短終了示唆演出の演出態様を決定し ( S 3 0 1 5 L )、S 3 0 1 2 L の処理へ移行する。

#### 【 2 5 4 7 】

このように、本第 2 1 制御例では、大当たり B ( 3 R 確変大当たり ) に当選したことに基づいて確変状態が設定された場合には、大当たり遊技終了後にチャンスモードが設定されても、所定回数 ( 1 0 0 回 ) の特別図柄の変動表示が実行されると、スーパーチャンスモードに昇格する構成としている。このように構成することで、チャンスモードの最終変動においてスーパーチャンスモードに昇格するかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり、チャンスモードの残回数が 0 回となった場合に遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。S 3 0 1 3 L の処理において、確変状態ではないと判別された場合には ( S 3 0 1 3 L : N o )、通常状態が設定されているため、通常状態演出態様決定処理が実行され ( S 3 0 1 6 L )、その後、上述した S 3 0 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 7 6 9 を参照して、通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) の内容について説明する。図 7 6 9 は、通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) の内容を示したフローチャートである。通常状態演出態様決定処理 ( S 3 0 1 6 L ) が実行されると、まず、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されているかを判別し ( S 3 1 0 1 L )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 1 0 1 L : N o )、次回禁止フラグ 2 2 3 u x がオンに設定されているかを判別し ( S 3 1 0 2 L )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 1 0 2 L : N o )、役物演出を正常に実行させることが可能な状況であるため、次に、取得した変動パターンに基づいて変動演出パターン選択

10

20

30

40

50

テーブル 2 2 2 u u a を参照して変動演出種別を決定する ( S 3 1 0 3 L )。そして、 S 3 1 0 3 L の処理において決定された変動演出種別が役物演出を含む変動演出種別であるかを判別し ( S 3 1 0 4 L )、役物演出を含む変動演出種別であると判別した場合は ( S 3 1 0 4 L : Y e s )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオンに設定し ( S 3 1 0 5 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 0 H 」のデータ種別を設定し ( S 3 1 0 6 L )、ミッション選択テーブル 2 2 2 u u b を参照してミッション内容 ( ミッションパターン種別 ) を決定する ( S 3 1 0 7 L )。

【 2 5 4 8 】

次いで、 S 3 1 0 7 L の処理において決定されたミッション内容 ( ミッションパターン種別 ) に対応する情報をミッションパターン記憶エリア 2 2 3 u u r に記憶し ( S 3 1 0 8 L )、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値に「 3 」をセットし ( S 3 1 0 9 L )、その他、決定された変動演出種別に対応する演出態様を決定し ( S 3 1 1 0 L )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 3 1 1 1 L )、本処理を終了する。一方で、 S 3 1 0 1 L の処理において、役物異常フラグ 2 2 3 u w がオンに設定されていると判別した場合 ( S 3 1 0 1 L : Y e s )、即ち、可動役物 9 0 0 の動作に異常が生じている状態では、取得した変動パターンに基づいて役物演出を実行しない変動演出種別を決定し ( S 3 1 1 3 L )、上述した S 3 1 1 0 L、及び S 3 1 1 1 L の処理を実行し、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の動作に異常が生じている状態で新たに役物演出を実行してしまい、可動役物 9 0 0 に対して物理的な負荷が生じてしまうことを抑制することができる。また、 S 3 1 0 2 L の処理において、次回禁止フラグ 2 2 3 u x がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 1 0 2 L : Y e s )、即ち、前回の特別図柄変動 ( 変動演出 ) が終了したタイミングにおいて、可動役物 9 0 0 が正常に動作制御されているが収納位置に位置していないと判別された場合には、次回禁止フラグ 2 2 3 u x をオフに設定し ( S 3 1 1 2 L )、上述した S 3 1 1 3 L の処理を実行し、上述した S 3 1 1 0 L、及び S 3 1 1 1 L の処理を実行し、本処理を終了する。

【 2 5 4 9 】

次に、図 7 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) について説明する。図 7 7 0 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 7 5 9 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において演出効果を高めるために遊技者の操作に応じた演出を実行させるために、枠ボタン 2 2 や選択ボタン 6 0 0 の操作に基づいて表示用コマンドを生成し設定する。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 L ) では、まず選択ボタン 6 0 0 ( 音量調整ボタン ( 上ボタン 6 0 0 b、又は、下ボタン 6 0 0 d ) 又は、音量調整ボタン ( 右ボタン 6 0 0 c、又は、左ボタン 6 0 0 e ) ) への操作があったか判別し ( S 3 2 0 1 L )、操作があったと判別した場合には ( S 3 2 0 1 L : Y e s )、操作された選択ボタンの種別に応じた態様を決定し ( S 3 2 0 2 L )、決定された態様に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 2 0 3 L )、本処理を終了する。一方、 S 3 2 0 1 L の処理において選択ボタン 6 0 0 への操作が無いと判別した場合は ( S 3 2 0 1 L : N o )、次に枠ボタン 2 2 への操作 ( 押下 ) があるかを判別し ( S 3 2 0 4 L )、枠ボタン 2 2 への操作 ( 押下 ) を示す情報が無いと判別した場合は ( S 3 2 0 4 L : N o )、そのまま本処理を終了する。

【 2 5 5 0 】

また、 S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 への操作 ( 押下 ) があると判別した場合は ( S 3 2 0 4 L : Y e s )、次に、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別を読み出し ( S 3 2 0 5 L )、格納されているデータ種別が「 0 3 H 」であるかを判別し ( S 3 2 0 6 L )、「 0 3 H 」であると判別した場合は ( S 3 2 0 6 L : Y e s )、現在が役物演出における可動役物第 1 演出中 ( 振動動作中 ) であるため、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 1 加算し ( S 3 2 0 7 L )、加算後の値がミッション到達値で

あるかを判別し ( S 3 2 0 8 L )、ミッション到達値であると判別した場合は ( S 3 2 0 8 L : Y e s )、ミッション到達を示す表示態様を決定し ( S 3 2 0 9 L )、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t をオンに設定し ( S 3 2 1 0 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y にデータ種別「 0 4 H 」を格納し ( S 3 2 1 1 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 2 1 2 L )、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。また、 S 3 2 0 8 L の処理において、加算後の値がミッション到達値では無いと判別した場合は ( S 3 2 0 8 L : N o )、 S 3 2 0 9 L から S 3 2 1 2 L の処理をスキップして押下カウンタ 2 2 3 u u s の値に対応する情報を示す表示態様 ( 第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面のうち小表示領域 D m 6 2 の押下回数表示領域 D m 6 2 a に表示される表示態様 ) を決定し ( S 3 2 1 3 L )、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 2 5 5 1 】

そして、 S 3 2 0 6 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 3 H 」では無いと判別した場合は ( S 3 2 0 6 L : N o )、次に、格納されているデータ種別が「 0 4 H 」であるかを判別し ( S 3 2 1 4 L )、「 0 4 H 」であると判別した場合は ( S 3 2 1 4 L : Y e s )、即ち、現在がミッション期間中であって、既に終了条件が成立している状態 ( ミッション到達している状態 ) であると判別した場合は、今回の枠ボタン 2 2 への押下操作に基づいて追加演出を実行するために、追加演出態様設定処理を実行し ( S 3 2 1 5 L )、その後、上述した S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。なお、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の詳細な内容については、図 7 7 1 を参照して後述する。 S 3 2 1 4 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 4 H 」では無いと判別した場合は ( S 3 2 1 4 L : N o )、その他、押下操作に対応する態様を決定し ( S 3 2 1 6 L )、 S 3 2 1 7 L の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 7 7 1 を参照して、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 1 は、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 7 0 の S 2 1 0 7 L 参照 ) にて実行される処理であって、枠ボタン 2 2 を押下したことで追加演出の実行条件が成立した場合に追加演出の演出態様を設定するために実行される。追加演出態様設定処理 ( S 3 2 1 5 L ) が実行されると、まず、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 1 加算し ( S 3 3 0 1 L )、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値に対応する情報を示す表示態様を決定し ( S 3 3 0 2 L )、追加演出選択テーブル 2 2 2 u u c を参照して追加演出の演出態様を決定し ( S 3 3 0 3 L )、本処理を終了する。本処理によって決定された追加演出の演出態様は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 7 0 の S 2 1 0 7 L ) にて実行される S 3 2 1 7 L の処理によって表示用コマンドが設定される。

20

30

#### 【 2 5 5 2 】

次に、図 7 7 2 を参照して、駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 2 は、駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) は、上述した第 2 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 6 9 9 の Y 1 1 1 L 参照 ) に対して、復帰動作を実行させるための条件を変更している点と、復帰対応フラグ 2 2 3 u u がオンに設定されてからの経過時間 ( 駆動タイマ 2 2 3 u j の値 ) が「 2 8 0 0 」以上であると判別した場合、即ち、復帰動作中に可動役物 9 0 0 の可動制御が正常状態へと復帰しなかった場合 ( 可動制御の異常であると判別した場合 ) に実行される処理内容の一部を変更している点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、が相違している。本第 2 1 制御例では、上述した第 2 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 6 9 9 の Y 1 1 1 L 参照 ) と同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 1 1 L ) が実行されると、まず、上述した第 2 0 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 6 9 9 の Y 1 1 1 L 参照 ) と同一の S 3 4 0 1 L から S 3 4 0 4 L の処理を実行し、 S 3 4 0 4 L の処理において振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 4 0 4 L : N o )、次に、駆動タイマ 2 2 3 u j の値が 4 0 0

40

50

0より小さいかを判別し(S 3 4 0 5 L)、4 0 0 0よりも小さいと判別した場合は(S 3 4 0 5 L : Yes)、そのまま本処理を終了する。一方、S 3 4 0 5 Lの処理において、駆動タイマ2 2 3 u jの値が4 0 0 0よりも小さくない(4 0 0 0以上である)と判別した場合は(S 3 4 0 5 L : No)、上述した第20制御例における駆動タイマ監視処理(図6 9 9のY 1 1 1 L参照)と同一のS 3 4 0 7 LからS 3 4 1 1 Lの処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【2 5 5 3】

即ち、本第21制御例では、上述した第20制御例に対して、役物駆動フラグ2 2 3 u qがオンに設定されている状態で設定される各種動作シナリオテーブルに規定されている内容を変更しており、1回の処理に要する時間の最大値が大きくなっていることから、駆動タイマ2 2 3 u jを用いて正常動作がされていないと判別する閾値を4 0 0 0へと変更している。また、S 3 4 0 3 Lの処理において復帰対応フラグ2 2 3 u uがオンに設定されていると判別した場合は(S 3 4 0 3 L : Yes)、次に、駆動タイマ2 2 3 u jの値が2 8 0 0よりも小さいかを判別し(S 3 4 1 2 L)、2 8 0 0以上であると判別した場合には(S 3 4 1 2 L : No)、役物異常フラグ2 2 3 u wをオンに設定し(S 3 4 1 6 L)、駆動状況格納エリア2 2 3 u yに異常状態を示すデータ種別である「1 7 H」を設定し(S 3 4 1 7 L)、各種シナリオ実行フラグをオフに設定し(S 3 4 1 8 L)、駆動タイマ2 2 3 u jの値を0にセットし、本処理を終了する。このように構成することで、可動役物9 0 0の可動制御に異常が生じてエラー報知コマンドを設定した状況では役物異常フラグ2 2 3 u wがオンに設定されるため、変動演出設定処理(図7 6 8のS 2 9 0 5 L参照)にて実行される通常状態演出態様決定処理(図7 6 9のS 3 0 1 6 L参照)において、新たな役物演出が実行される変動演出が決定されないようにすることができる。

#### 【2 5 5 4】

次に、図7 7 3を参照して、演出更新処理(S 2 1 1 2 L)の処理内容について説明をする。図7 7 3は、演出更新処理(S 2 1 1 2 L)の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理(S 2 1 1 2 L)では、上述した第20制御例の演出更新処理(図7 0 0のY 1 1 2 L参照)に対して、駆動待機フラグ2 2 3 u pがオンに設定されていないと判別した場合(S 3 5 0 3 L : No)に、役物駆動フラグ2 2 3 u qがオンに設定されているかを判別し(S 3 5 0 9 L)、役物駆動フラグ2 2 3 u qがオンに設定されていると判別した場合に(S 3 5 0 9 L : Yes)、役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)を実行し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定し(S 3 5 1 1 L)、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し(S 3 5 1 2 L)、本処理を終了する点と、説明の便宜上、各処理に対して付された符号を変更している点と、で相違している。上述した内容以外の処理については同一であるため、その説明を省略する。次に、図7 7 4を参照して、役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)の処理内容について説明をする。図7 7 4は、役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)は、上述した音声ランプ制御装置1 1 3のメイン処理(図7 5 9参照)で実行される演出更新処理(図7 7 3のS 2 1 1 2 L参照)にて実行される処理であって、1ミリ秒毎に定期的に行われる処理である。この役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)では、役物演出が実行されている期間中における各種表示演出の表示態様を、駆動状況格納エリア2 2 3 u yに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて表示させるための処理が実行される。

#### 【2 5 5 5】

具体的には、役物演出更新処理(S 3 5 1 0 L)が実行されると、まず、切替フラグ2 2 3 u u uがオンに設定されているかを判別する(S 3 6 0 1 L)。この切替フラグ2 2 3 u u uは、駆動状況格納エリア2 2 3 u yに新たなデータ種別が格納された場合にオンに設定されるフラグであることから、S 3 6 0 1 Lの処理では、切替フラグ2 2 3 u u uの設定状況を判別することで、駆動状況格納エリア2 2 3 u yに新たなデータ種別が格納されたことを判別している。このように構成することで、駆動状況格納エリア2 2 3 u yに新たなデータ種別が格納されたタイミングに合わせて役物演出に対応する各種表示演出

10

20

30

40

50

の表示態様を第3図柄表示装置81の表示面に表示することができる。S3601Lの処理において切替フラグ223uuuがオンに設定されていると判別した場合は(S3601L:Yes)、次に、切替フラグ223uuuをオフに設定し(S3602L)、駆動状況格納エリア223uyに格納されているデータ種別を読み出す(S3603L)。次に、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「01H」であるかを判別し(S3604L)、「01H」であると判別した場合は(S3604L:Yes)、役物演出が開始されたことを示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3605L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。また、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「01H」ではないと判別した場合は(S3604L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「02H」であるかを判別し(S3606L)、「02H」であると判別した場合は(S3606L:Yes)、ミッション内容を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3607L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【2556】

また、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「02H」ではないと判別した場合は(S3606L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「03H」であるかを判別し(S3608L)、「03H」であると判別した場合は(S3608L:Yes)、ミッション開始を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3609L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「03H」ではないと判別した場合は(S3608L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「04H」であるかを判別し(S3610L)、「04H」であると判別した場合は(S3610L:Yes)、ミッション達成を示すための表示態様を含む演出態様を決定し(S3611L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。S3610Lの処理において、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「04H」ではないと判別した場合は(S3610L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「05H」~「07H」の何れかであるかを判別し(S3612L)、「05H」~「07H」の何れかであると判別した場合は(S3612L:Yes)、追加演出の演出結果に対応する表示態様を含む演出態様を決定し(S3613L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。一方、S3612Lの処理において、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「05H」~「07H」の何れもないと判別した場合は(S3612L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「08H」,「10H」の何れかであるかを判別し(S3614L)、「08H」,「10H」の何れかであると判別した場合は(S3614L:Yes)、第2期間表示選択テーブル222uudを参照して、第2期間の表示態様を決定し(S3615L)、決定した表示態様を含む演出態様を決定し(S3616L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【2557】

S3614Lの処理において、S3603Lの処理において読み出されたデータ種別が「08H」,「10H」ではないと判別した場合は(S3614L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「12H」~「14H」の何れかであるかを判別し(S3617L)、「12H」~「14H」の何れかであると判別した場合は(S3617L:Yes)、退避時態様選択テーブル222uueを参照して退避期間中の表示態様を決定し(S3618L)、決定した表示態様を含む演出態様を決定し(S3619L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。また、S3617Lの処理において、読み出されたデータ種別が「12H」~「14H」では無いと判別した場合は(S3617L:No)、次に、読み出されたデータ種別が「17H」であるかを判別し(S3620L)、「17H」であると判別した場合は(S3620L:Yes)、第3図柄の高速変動に対応する演出態様を決定し(S3621L)、後述するS3623Lの処理を実行し、本処理を終了する。そして、S3620Lの処理において、読み出されたデータ種別が「17H」では無いと判別した場合は(S3620L:No)、その他駆動状況格納エリア

40

50

2 2 3 u y に格納されたデータ種別に応じた表示態様を含む演出態様を決定し ( S 3 6 2 2 L )、時間経過更新処理を実行し ( S 3 6 2 3 L )、本処理を終了する。また、S 3 6 0 1 L の処理において切替フラグ 2 2 3 u u u がオンに設定されていないと判別した場合 ( S 3 6 0 1 L : N o ) も、時間経過更新処理を実行し ( S 3 6 2 3 L )、本処理を終了する。次に、図 7 7 5 を参照して、役物演出更新処理 ( 図 7 7 4 の S 3 5 1 0 L 参照 ) にて実行される時間経過更新処理 ( S 3 6 2 3 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 5 は時間経過更新処理 ( S 3 6 2 3 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この時間経過更新処理 ( S 3 6 2 3 L ) では、変動演出が開始されてからの経過時間に応じて変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 2 5 5 8 】

具体的には、時間経過更新処理 ( S 3 6 2 3 L ) が実行されると、まず、変動時間タイマの値を読み出し ( S 3 6 5 1 L )、変動時間が 2 5 秒経過したかを判別し ( S 3 6 5 2 L )、2 5 秒が経過したと判別した場合は ( S 3 6 5 2 L : Y e s )、今回の変動演出のうち、リーチ表示態様が表示される演出態様を開始させるための表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 3 L )、本処理を終了する。また、S 3 6 5 2 L の処理において、変動時間が 2 5 秒経過していないと判別した場合は ( S 3 6 5 2 L : N o )、S 3 6 5 3 L の処理をスキップして本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 2 1 制御例では、役物演出を含む変動演出が実行される場合には、可動役物 9 0 0 の駆動状況に対応させて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される表示態様を表示するタイミングを決定するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 を可動制御する際に、若干のタイムロスが発生した場合 ( 例えば、脱調が発生したことにより、正規時間よりも遅れたタイミングで可動役物 9 0 0 が特定位置 ( 例えば、作動位置 ) へと位置した場合 ) であっても、可動役物 9 0 0 の駆動状況に合わせて表示態様を表示することができるため、遊技者に違和感を与えることの無い変動演出を実行することができる。さらに、役物演出を含む変動演出が実行される場合において、可動役物 9 0 0 の駆動状況に合わせて各種表示演出の表示態様を表示させる期間に許容期間 ( 変動開始から 2 5 秒 ) を設け、その許容期間を超えた場合には、可動役物 9 0 0 の駆動状況に関わらず、表示演出を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動時間という限られた期間内で実行される変動演出の演出結果が表示されないまま特別図柄変動時間が経過してしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

#### 【 2 5 5 9 】

次に、図 7 7 6 を参照して、モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 6 は、モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) の処理内容を示したフローチャートである。このモーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) は、可動役物 9 0 0 を駆動させるための駆動源である駆動モータ 9 0 5 に対して可動制御処理を実行するための処理であって、上述した第 2 0 制御例におけるモーターシナリオ処理 ( 図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照 ) に対して、第 2 動作シナリオ ( 可動役物第 2 演出に対応する動作シナリオ ) に関する処理を追加した点と、進出シナリオ処理 ( Y 5 0 5 L ) に代えて進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) を実行する点と、振動シナリオ処理 ( Y 5 0 6 L ) に代えて振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) を実行する点と、退避シナリオ処理 ( Y 5 0 7 L ) に代えて退避シナリオ処理 ( S 3 7 0 9 L ) を実行する点と、説明の便宜上、各処理に付した符号を変更している点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一であるため、その説明を省略する。モーターシナリオ処理 ( S 2 1 1 3 L ) が実行されると、まず、上述した第 2 0 制御例におけるモーターシナリオ処理 ( 図 7 0 1 の Y 1 1 3 L 参照 ) と同一の S 3 7 0 1 L から S 3 7 0 3 L の処理を実行し、S 3 7 0 3 L の処理において退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンに設定されていないと判別した場合に ( S 3 7 0 3 L : N o )、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v がオンに設定されているかを判別し ( S 3 7 0 4 L )、第 2 動作シナリオ実行フラグ 2 2 3 u v がオンに設定されていると判別した場合は ( S 3 7 0 4 L : Y e s )、第 2 動作シナリオ処理を実行し ( S 3 7 0 8 L )、その後、本処理を終了する。次に、図 7 7 7 を参照して、モーターシナリオ処理 ( 図 7 7 6

10

20

30

40

50



の S 2 1 1 3 L 参照) にて実行される進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 7 は、進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) を示したフローチャートである。この進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) では、上述した第 2 0 制御例の進出シナリオ処理 ( 図 7 0 2 の Y 5 0 5 L 参照 ) と同様に収納位置に位置している可動役物 9 0 0 を作動位置まで移動させるための可動制御が実行される。

#### 【 2 5 6 0 】

この進出シナリオ処理 ( S 3 7 0 6 L ) は、上述した第 2 0 制御例の進出シナリオ処理 ( 図 7 0 2 の Y 5 0 5 L 参照 ) に対して、可動役物 9 0 0 の駆動状況を示す各種データ種別 ( 「 0 1 H 」 , 「 0 2 H 」 , 「 0 3 H 」 ) を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その説明を省略する。次に、図 7 7 8 を参照して、振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 8 は、振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) では、上述した第 2 0 制御例の振動シナリオ処理 ( 図 7 0 3 の Y 5 0 6 L 参照 ) と同様に、振動演出 ( 可動役物第 1 演出 ) 中に実行される可動役物 9 0 0 に対する振動制御が実行される。この振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) は、上述した第 2 0 制御例の振動シナリオ処理 ( 図 7 0 3 の Y 5 0 6 L 参照 ) に対して、可動役物 9 0 0 の駆動状況を示す各種データ種別 ( 「 0 5 H 」 , 「 0 6 H 」 ) を駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納する処理を実行する点と、設定されている動作シナリオに規定されている処理内容を異ならせたことにより各種判別処理に用いられる数値を異ならせている点と、振動制御中に設定される動作シナリオ ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b ) を繰り返す際に振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 6 L ) を実行する点と、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b を規定回数 ( 3 回 ) 繰り返し実行した後に、第 2 制御 ( 可動役物第 2 演出 ) を実行するための動作シナリオを設定するために第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) を実行する点と、規定回数説明の便宜上、各処理に付されている符号を変更している点と、で相違しているが、それ以外の内容は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 2 5 6 1 】

振動シナリオ処理 ( S 3 7 0 7 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているデータを抽出して ( S 3 9 0 1 L ) 、そのデータに規定されているステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致しているか否かを判別し ( S 3 9 0 2 L ) 、ステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m と一致していると判別した場合には ( S 3 9 0 2 L : Y e s ) 、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されたシナリオデータに対応する動作での可動制御が完了していることを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値に 0 を設定し ( S 3 9 0 6 L ) 、 S 3 9 0 7 L の処理に移行する。一方、 S 3 9 0 2 L の処理において、 S 3 9 0 1 L の処理で抽出したデータにおけるステップ数データの値がステップカウンタ 2 2 3 u m の値と一致していないと判別した場合には ( S 3 9 0 2 L : N o ) 、センサデータに規定された値が 0 であるか否かを判別する ( S 3 9 0 3 L ) 。 S 3 9 0 3 L の処理において、センサデータに規定された値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 9 0 3 L : N o ) 、センサデータに対応するセンサはオンの状態であるか否かを判別する ( S 3 9 0 4 L ) 。一方、 S 3 9 0 3 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別した場合 ( S 3 9 0 3 : Y e s ) 、或いは、 S 3 9 0 4 L の処理において、センサデータに対応するセンサがオンの状態ではないと判別した場合には ( S 3 9 0 4 L : N o ) 、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致するか否かを判別する ( S 3 9 0 5 L ) 。また、 S 3 9 0 4 L の処理において、センサデータの値に対応するセンサがオンの状態であると判別した場合 ( S 3 9 0 4 L : Y e s ) 、或いは、 S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの値と駆動タイマ 2 2 3 u j の値が一致すると判別した場合には、 S 3 9 0 7 L の処理に移行する。一方、 S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの値が駆動タイマ 2 2 3 u j の値と一致していないと判別した場合

10

20

30

40

50

には ( S 3 9 0 5 L : N o )、本処理を終了する。

【 2 5 6 2 】

S 3 9 0 7 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致しているか否かを判別する ( S 3 9 0 7 L )。処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致すると判別した場合には ( S 3 9 0 7 L : Y e s )、可動役物第 1 演出を終了させることが可能な位置 ( 作動位置 ) に可動役物 9 0 0 が位置している状態であるため、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンであることを判別する ( S 3 9 2 3 L )。S 3 9 2 3 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンに設定されていると判別した場合 ( S 3 9 2 3 L : Y e s )、即ち、可動役物第 1 演出中の 1 周期期間中に遊技者が枠ボタン 2 2 を連打することでミッション達成している場合 ( 終了条件が成立している場合 ) は、可動役物第 1 演出を途中で終了させるために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 3 を設定し ( S 3 9 2 4 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 7 H 」を設定し ( S 3 9 2 5 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 9 2 6 L )、S 3 9 0 8 L の処理に移行する。これにより、可動役物第 1 演出 ( 振動シナリオ 6 4 に基づく可動制御 ) を途中で終了させる場合に、可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオ ( 振動シナリオ 6 4 ) を最後まで実行した場合と同一の処理へと可変制御内容を強制的に移行させることができる。よって、可動役物第 1 演出を途中で終了させる場合と、最後まで実行させた場合と、可動役物第 1 演出を終了させるための処理を共通化することができるため、役物演出中の可動制御内容を簡素化することができる。一方、S 3 9 2 3 L の処理において、振動シナリオ終了フラグ 2 2 3 u t がオンではないと判別した場合 ( S 3 9 2 3 L : N o )、或いは、S 3 9 0 7 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が、1 4 と一致していないと判別した場合には、S 3 9 0 8 L の処理に移行する。

【 2 5 6 3 】

S 3 9 0 8 L の処理では、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致しているか、即ち、可動役物第 1 演出の演出動作として、1 周期分のシナリオ動作が終了したかを判別し ( S 3 9 0 8 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 と一致していると判別した場合には ( S 3 9 0 8 L : Y e s )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに対応する動作での可動制御 ( 1 周期分の可動制御 ) が完了しているため、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 であるか否かを判別する ( S 3 9 1 5 L )。S 3 9 1 5 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 であると判別した場合には ( S 3 9 1 5 L : Y e s )、予め定められた回数 ( 3 回 ) に対応する周期分の可動制御が完了しているため、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定する ( S 3 9 1 7 L )。次いで、可動役物第 1 演出に対応するシナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) の終了契機を判別するために、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 7 H 」であるかを判別し ( S 3 9 1 8 L )、「 0 7 H 」であると判別した場合、即ち、遊技者による操作手段への操作に基づいて成立した終了条件 ( ミッション達成 ) が成立したことによって可動役物第 1 演出が終了したと判別した場合は ( S 3 9 1 8 : Y e s )、次に、可動役物第 1 演出の後に実行させる可動役物第 2 演出の演出態様を決定するための第 2 動作シナリオ決定処理を実行し ( S 3 9 2 1 L )、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値を 0 にクリアし ( S 3 9 2 2 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j の値に 0 を設定し ( S 3 9 1 2 L )、本処理を終了する。一方、S 3 9 1 8 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別が「 0 7 H 」では無いと判別した場合は ( S 3 9 1 8 L : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 6 H 」を設定し ( S 3 9 1 9 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 9 2 0 L )、上述した S 3 9 2 1 L の処理へ移行する。

【 2 5 6 4 】

つまり、S 3 9 1 9 L の処理では、可動役物第 1 演出に対応するシナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) の終了契機として、シナリオ動作 ( 振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されているデータに基づく可動制御 ) が最後まで実行されたことで終了契機が成立したと判別し、駆動状況格納

10

20

30

40

50

エリア 2 2 3 u y には、時間経過に基づいて可動役物第 1 演出が終了したことを示すデータ種別「0 6 H」が設定される。また、S 3 9 1 5 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値が 3 ではないと判別した場合には ( S 3 9 1 5 L : N o )、振動シナリオ動作を繰り返し実行するための振動シナリオ繰り返し処理を実行し ( S 3 9 1 6 L )、S 3 9 1 2 L の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 8 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 では無いと判別した場合は ( S 3 9 0 8 L : N o )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を加算し ( S 3 9 0 9 L )、次に、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 であるかを判別する ( S 3 9 1 0 L )。そして、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 であると判別した場合は ( S 3 9 1 0 L : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 5 H」を設定し ( S 3 9 1 3 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 3 9 1 4 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b から、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 3 9 1 1 L )、S 3 9 1 2 L の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 3 9 1 0 L の処理において、加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 1 4 では無いと判別した場合は ( S 3 9 1 0 L : N o )、S 3 9 1 3 L、及び S 3 9 1 4 L の処理をスキップして S 3 9 1 1 L の処理を実行し、S 3 9 1 2 L の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 2 5 6 5 】

次に、図 7 7 9 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 7 7 8 の S 3 7 0 7 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) の処理内容について説明をする。図 7 7 9 は、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) は、可動役物 9 0 0 に対して可動役物第 1 演出 ( 振動演出 ) を実行している期間中に実行されるものであって、1 周期分の動作シナリオが規定されている振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている動作シナリオに基づく可動制御を繰り返し実行するための処理が実行される。具体的には、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 1 5 L ) が実行されると、まず、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n の値に 1 を加算し ( S 4 0 0 1 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( S 4 0 0 2 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b から現在の処理カウンタ 2 2 3 u k の値 ( 1 ) に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 0 0 3 L )、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を押下情報記憶エリア 2 2 3 u u t に記憶されている値に加算し ( S 4 0 0 4 L )、押下カウンタ 2 2 3 u u s の値を 0 にクリアし ( S 4 0 0 5 L )、残チャンス回数カウンタ 2 2 3 u u q の値を 1 減算し ( S 4 0 0 6 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「0 3 H」を設定し ( S 4 0 0 7 L )、切替フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定し ( S 4 0 0 8 L )、本処理を終了する。次に、図 7 8 0 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 7 7 8 の S 3 7 0 7 L 参照 ) にて実行される第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) の処理内容について説明をする。図 7 8 0 は、第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) は、可動役物第 1 演出 ( 第 1 制御に基づいて実行される演出 ) が終了した後に実行される可動役物第 2 演出 ( 第 2 制御に基づいて実行される演出 ) の可動役物 9 0 0 に対する可動制御内容 ( 演出態様 ) を決定するための処理である。

20

30

#### 【 2 5 6 6 】

本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 2 演出の演出態様として、可動役物 9 0 0 を、可動役物第 1 演出が終了した時点で位置している作動位置から下方向へと移動させる ( 落下させる ) 落下演出と、上方向へと移動させる ( 上昇させる ) 上昇演出と、を実行可能に構成しており、可動役物第 1 演出中における遊技結果 ( 枠ボタン 2 2 に対する操作結果 ) や、対応する特別図柄抽選の抽選結果に基づいて可動役物第 2 演出として落下演出を実行するか上昇演出を実行するかを決定可能に構成している。具体的には、第 2 動作シナリオ決定処理 ( S 3 9 2 1 L ) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータ種別を読み出し ( S 4 1 0 1 L )、読み出されたデータ種別が「0 6」であるかを判別し ( S 4 1 0 2 L )、「0 6 H」では無いと判別した場合は ( S 4 1 0 2 L : N o )、次に、読み出されたデータ種別が「0 7 H」であるかを判

40

50

別する (S 4 1 0 3 L)。S 4 1 0 3 L の処理において、読み出されたデータ種別が「07H」であると判別した場合は (S 4 1 0 3 L : Y e s)、可動役物第2演出を実行可能な状態であるため、S 4 1 0 6 L の処理へ移行し、可動役物第2演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。一方、S 4 1 0 2 L の処理において、読み出されたデータ種別が「06H」であると判別した場合は (S 4 1 0 2 L : Y e s)、第2制御実行選択テーブル222 u u f を参照して、第2制御 (可動役物第2演出) の実行有無を決定し (S 4 1 0 4 L)、S 4 1 0 4 L の処理において第2制御 (可動役物第2演出) の実行が決定されたかを判別し (S 4 1 0 5 L)、第2制御の実行ありと判別した場合は (S 4 1 0 5 L : Y e s)、S 4 1 0 6 L の処理へ移行し、可動役物第2演出の演出態様を決定するための各種処理が実行される。

10

#### 【2567】

S 4 1 0 6 L の処理では、ミッションパターン記憶エリア223 u u r に記憶されている情報 (ミッションパターン種別) を読み出し (S 4 1 0 6 L)、読み出した情報 (ミッションパターン種別) が末尾「B」のミッションパターン種別であるかを判別し (S 4 1 0 7 L)、末尾「B」のミッションパターン種別であると判別した場合は (S 4 1 0 7 L : Y e s)、第2制御 (可動役物第2演出) の動作内容として上昇動作 (上昇演出) を決定し (S 4 1 0 8 L)、処理カウンタ223 u k の値に1を設定し (S 4 1 0 9 L)、上昇シナリオテーブル222 u u g d から処理カウンタ223 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア223 u e に格納し (S 4 1 1 0 L)、駆動状況格納エリア223 u y にデータ種別「10H」を設定し (S 4 1 1 1 L)、切替フラグ223 u u u をオンに設定し (S 4 1 1 2 L)、第2動作シナリオ実行フラグ223 u v をオンに設定し (S 4 1 1 3 L)、本処理を終了する。また、S 4 1 0 7 L の処理において、読み出されたデータ種別が末尾「B」では無いと判別した場合は (S 4 1 0 7 : N o)、次に、第2制御 (可動役物第2演出) の動作内容として落下動作 (落下演出) を決定し (S 4 1 1 4 L)、処理カウンタ223 u k の値に1を設定し (S 4 1 1 5 L)、落下シナリオテーブル222 u u g c から処理カウンタ223 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア223 u e に格納し (S 4 1 1 6 L)、駆動状況格納エリア223 u y にデータ種別「08H」を設定し (S 4 1 1 7 L)、上述したS 4 1 1 2 L の処理、S 4 1 1 3 L の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 1 0 5 L の処理において、第2制御 (可動役物第2演出) を実行しないと判別した場合は (S 4 1 0 5 L : N o)、次に、処理カウンタ223 u k の値に1を設定し (S 4 1 1 8 L)、退避シナリオテーブルから処理カウンタ223 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア223 u e に格納し (S 4 1 1 9 L)、退避シナリオ実行フラグ223 u s をオンに設定し (S 4 1 2 0 L)、駆動状況格納エリア223 u y にデータ種別「12H」を設定し (S 4 1 2 1 L)、切替フラグ223 u u をオンに設定し (S 4 1 2 2 L)、本処理を終了する。

20

30

#### 【2568】

次に、図781を参照して、モータシナリオ処理 (図776のS 2 1 1 3 L 参照) にて実行される第2動作シナリオ処理 (S 3 7 0 8 L) の処理内容について説明をする。図781は第2動作シナリオ処理 (S 3 7 0 8 L) の処理内容を示したフローチャートである。この第2動作シナリオ処理 (S 3 7 0 8 L) では、可動役物第2演出に対応する可動役物900の可動制御、及び、可動役物第2演出が終了した後に実行される退避制御に対応する演出態様を決定するための処理が実行される。この第2動作シナリオ処理 (S 3 7 0 8 L) では、上述した第2動作シナリオ決定処理 (図780のS 3 9 2 1 L 参照) において決定された第2動作シナリオに基づくシナリオ制御を実行し、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物900の駆動状況を駆動状況格納エリア223 u y に格納する処理が実行される。また、図782は、退避シナリオ処理 (S 3 7 0 9 L) の処理内容を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理では、上述した第20制御例の退避シナリオ処理 (図704のY 5 0 7 L 参照) に対して、実行中のシナリオ内容に応じた可動役物900の駆動状況を駆動状況格納エリア223 u y に格納する処理を追加して点で相違し、それ以外の処理内容であるため、その説明を省略する。以上、説明をした通り、本第21制

40

50

御例では、第3図柄表示装置81の上方に可動役物900を配設している。そして、役物演出が実行された場合には、第3図柄表示装置81の表示面を覆う位置（作動位置）まで可動役物900を進出させる可動制御（進出制御）を3秒間実行した後に、所定期間（約6秒）の動作パターンで可動役物900を振動させる可動制御（可動役物第1演出）を実行し、その後、第1演出における動作パターンとは異なる態様で可動役物900を動作させる可動制御（可動役物第2演出）が完了した後に、可動役物900を第3図柄表示装置81の上方位置（収納位置）へと退避させる可動制御（退避制御）を実行可能に構成している。

#### 【2569】

さらに、役物演出が実行されている演出期間のうち、可動役物第1演出が実行されている期間においては、遊技者が枠ボタン22を押下した回数（枠ボタン押下回数）を計測するように構成し、枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5回）を満たした場合には、可動役物第1演出の終了条件が成立し、可動役物第1演出に対応する6秒間の動作パターンを完了すること無く、可動役物第2演出を実行可能に構成している。このように構成することで、変動演出中に実行される役物演出の進行度合いを、遊技者による枠ボタン22に対する操作内容に応じて異ならせることができるため、操作演出をいち早く終了させたい遊技者は可動役物第1演出期間中に意欲的に枠ボタン22を押下することになる。よって、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出期間中に可動役物900が作動位置を複数回通過する（作動位置に位置している状態が複数回発生する）ように可動役物900を振動させる可動制御が実行されるように構成しており、可動役物900が作動位置に位置している状態において終了条件が成立しているかを判別可能に構成している。つまり、終了条件が成立したことに基づいて可動役物第1演出が途中で終了する場合は、必ず作動位置に可動役物900が位置している状態で可動役物第1演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出から可動役物第2演出へと移行する際の可動制御として、作動位置に位置している可動役物900に対して可動役物第2演出に対応する可動制御を実行すれば良いため、可動役物第2演出に対応する動作パターンを一連の動作シナリオで予め規定し易くすることができる。よって、可動役物900を可動させる役物演出に対する制御処理を簡素化することができる。

#### 【2570】

さらに、本第21制御例におけるパチンコ機10では、可動役物第1演出中に終了条件が成立すること無く6秒間の動作パターンが完了した場合、即ち、可動役物第1演出に対応する動作パターンの動作シナリオを最後まで実行した場合も、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出が終了するように動作シナリオの内容が予め規定されている。つまり、可動役物第1演出中に終了条件を成立させて途中で可動役物第1演出を終了させた場合も、可動役物第1演出を最後まで実行させた場合も、可動役物900が同一の位置（作動位置）に位置している状態で可動役物第1演出が終了するように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出が終了した時点における可動役物900の位置によって今回の可動役物第1演出が途中で終了したのか最後まで実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、可動役物第1演出を途中で終了させた場合も、可動役物第1演出が最後まで実行された場合と同一の位置に可動役物900が位置している状態で次に実行される可動役物900に対する可動制御（可動役物第2演出に対応する可動制御）を実行することができるため、可動役物第1演出を途中で終了させた場合であっても、遊技者に違和感を与えることなく操作演出を継続させることができる。加えて、本第21制御例では、可動役物第1演出期間中における枠ボタン22に対する押下回数の計測値を所定タイミングにてリセットし、リセットされた後に再度枠ボタン押下回数の計測を再開するように構成している。つまり、可動役物第1演出が実行されている演出期間のうち、特定期間内における枠ボタン押下回数が所定条件（例えば、5回）を満たした場合に終了条件が成立するように構成している。より具体的には、可動役

物第1演出中に実行される可動役物900の振動動作が1周する毎に枠ボタン押下回数のリセットされるように構成している。つまり、可動役物900に対して1周分の振動動作が行われる期間(約2秒)中に枠ボタン22を5回押下した場合に終了条件が成立するように構成している。

#### 【2571】

このように構成することで、可動役物第1演出期間中に継続して遊技者に枠ボタン22を押下させる必要が無く、可動役物第1演出期間のうち、特定期間(可動役物900の振動動作が1周する期間)において枠ボタン22を意欲的に押下させることで終了条件を成立させることができる。また、本第21制御例では、可動役物第1演出期間中に可動役物が振動動作を最大で3周実行するように予め動作シナリオが規定されている。よって、遊技者が枠ボタン22を意欲的に押下することで終了条件を成立させることで可動役物第1演出を途中で終了させる場合であっても、終了条件を成立させた周期によって可動役物第1演出が終了するタイミングを異ならせることができる。よって、より多彩なパターンの操作演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、本第21制御例におけるパチンコ機10は、役物演出が実行されている最中においても第3図柄表示装置81の表示面を用いて、様々な表示態様が表示されるように構成しており、実行中の役物演出と複合した表示態様を表示することで、実行中の変動演出の演出結果が遊技者に有利な演出結果であるかを示唆可能に構成している。ここで、従来型のパチンコ機10では、第3図柄表示装置81の表示面に表示される変動演出や、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出の演出パターンを、変動演出が開始されるタイミング(特別図柄変動が開始されるタイミング)で決定し、決定された演出パターンに対応した各種演出を、時間経過に基づいて実行するように構成していた。つまり、所定の特別図柄変動時間(変動演出期間)に対応した演出パターンを事前に決定しておき、決定された演出パターンに基づいた変動演出を実行するものが一般的であった。

10

20

#### 【2572】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、本第21制御例におけるパチンコ機10のように、遊技者が操作手段(枠ボタン22)を操作(押下)したことに基づいて終了条件が成立した場合に予め設定されている役物演出の一部を短縮(省略)可能に構成した場合において、役物演出と重複して実行されている第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示演出は既に設定されている演出パターンで実行されてしまうため、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれてしまうという問題があった。また、役物演出の実行内容と、表示演出の実行内容とがずれた場合であっても遊技者に違和感を与えないようにするためには、役物演出と実行期間が重複する表示演出の演出態様として、時間経過に影響の無い演出態様(例えば、静止画像を所定期間継続して表示する演出態様)を設定する必要があり、演出効果が低下してしまうという問題があった。そこで、本第21制御例におけるパチンコ機10では、役物演出における可動役物900に対して実行される可動制御の内容(実行タイミング)に応じて、役物演出が実行されている期間と重複して実行される表示演出に対する制御の実行タイミングを決定可能に構成している。このように構成することで、役物演出における可動役物900の動作に対応させた表示演出を確実に実行することができるため、役物演出と表示演出とを複合させた変動演出の演出効果をより高めることができる。また、本第21制御例におけるパチンコ機10では、上述した通り、可動役物第1演出が実行されている状態で終了条件が成立した場合には、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出を終了可能に構成しているため、可動役物第1演出に対応する動作シナリオが全て完了するのを待つことなく、可動役物に対して次の可動制御(可動役物第2演出に対応する可動制御)を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制可能に構成しているが、例えば、可動役物第1演出において、可動役物900が作動位置とは離間している状態で終了条件が成立した場合において、可動役物900が作動位置へと移動するまでの期間、遊技者を待たせてしまうという問題があった。

30

40

#### 【2573】

50

これに対して、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、終了条件が成立してから可動役物 9 0 0 が作動位置に位置するまでの期間において所定の実行条件（枠ボタン 2 2 への押下）が成立した場合に、追加演出を実行可能に構成している。そして、この追加演出が実行されることにより、遊技者に有利な特典（例えば、実行中の変動演出の演出結果の示唆情報や、後に実行される可動役物の動作内容（可動役物第 2 演出の演出内容））を付与可能に構成している。つまり、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させた場合のみ遊技者に付与可能な特典、換言すれば、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させること無く可動役物第 1 演出に対応する動作シナリオを全て完了させてしまった場合には付与されることの無い特典を可動役物第 1 演出期間中に付与可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出において、可動役物 9 0 0 が作動位置とは離間している状態状態で終了条件を成立させた場合であっても、可動役物第 1 演出が終了するまでの残期間において追加演出の実行条件を成立させようと意欲的に遊技（枠ボタン操作）を行わせることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 1 制御例では、役物演出の演出期間と重複して実行される表示演出を用いて、役物演出の演出内容を遊技者に案内可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出の終了条件を成立させる方法や、追加演出の実行有無や、可動役物第 2 演出の内容を遊技者に分かり易く把握させることができる。

10

#### 【 2 5 7 4 】

以上、説明をした通り、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物 9 0 0 を動作させる可動役物第 1 演出（振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b を参照して実行される役物演出）が実行された場合に、可動役物 9 0 0 を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を複数回実行可能に構成している。そして、可動役物 9 0 0 を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を最後まで実行した後に、可動役物第 2 演出を実行可能に構成し、且つ、可動役物第 1 演出の実行期間中に終了条件（所定回数（5 回）の枠ボタン 2 2 押下）が成立した場合には、可動役物 9 0 0 を作動位置へと位置させる制御（可動制御）を終了させること無く、可動役物第 2 演出を実行するように構成している。このように構成することで、役物可動演出（役物演出）が実行された場合において、遊技者による操作手段への操作結果に応じて可動役物第 2 演出の実行タイミングを異ならせることができるため、遊技者に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができる。さらに、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出を実行する際に参照される振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b に規定されている動作シナリオを最後まで実行した時点と、可動役物第 1 演出の実行期間中に終了条件が成立していると判別した時点と、で可動役物 9 0 0 が同一位置（作動位置）に位置するように構成している。つまり、可動役物第 2 演出が開始される際の可動役物 9 0 0 が常に作動位置となるように構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出をどのような態様で終了させた場合であっても、可動役物 9 0 0 が同一の位置に位置している状態から可動役物第 2 演出を実行させることができるため、可動役物第 2 演出の演出態様を統一し易くすることができる。

20

30

#### 【 2 5 7 5 】

加えて、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出中に終了条件を成立させてから、終了条件が成立しているかを判別可能な位置（作動位置）に可動役物 9 0 0 が位置するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成している。つまり、終了条件が成立している状態で、特定条件（可動役物 9 0 0 が作動位置に位置していること）が成立するよりも前に、実行条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。よって、終了条件が成立してから可動役物第 2 演出が実行されるまでの期間中に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。また、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間が第 1 期間である場合よりも、第 1 期間よりも長い第 2 期間である場合の方が、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの期間を長くすることができるため、特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。つまり、終了条件が成立してから可動役物第 2 演出が実行されるまでの期間が長い方が特定演出を実行させ易く（追加演出を実行し易く）することができる。よって、終了条件が成立

40

50

してから可動役物第 2 演出が実行されるまでの期間が長くなってしまった場合であっても、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物第 1 演出中において、追加演出を実行させるための実行条件として、操作手段に対して所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第 1 条件が成立した場合に追加演出を実行可能に構成している。つまり、可動役物第 1 演出中に遊技者が操作手段を操作することで、終了条件と実行条件とが何れも成立し得るように構成している。よって、可動役物第 1 演出が実行されている状態において遊技者に操作手段をより意欲的に操作させることができる。

#### 【 2 5 7 6 】

##### < 第 2 2 制御例 >

次に、図 7 8 3 から図 8 0 2 を参照して、第 2 2 制御例について説明する。上述した第 2 1 制御例では、可動役物 9 0 0 を動作させる役物演出中に実行される可動役物第 1 演出中において複数のミッション期間を設定し、そのミッション期間内にてミッション達成した場合に終了条件を成立させ、可動役物第 1 演出を途中で終了させることができるように構成していた。さらに、設定されるミッションの内容を異ならせることでミッション達成の難易度を変化可能に構成していた。より具体的には、可動役物第 1 演出として、可動役物 9 0 0 を特定態様（1 周期 2 秒の振動態様）で 3 周期分動作させる演出（第 1 動作）を実行し、その 1 周期分の動作期間（2 秒）をミッション期間として設定し、各ミッション期間中に決定されたミッション内容（枠ボタン 2 2 を所定回数（1 回～5 回）押下するミッション等）を達成することで、1 周期分の動作が完了し作動位置に位置した状態で残りの周期動作を中止して可動役物第 1 演出（第 1 動作）を終了させるように構成していた。これに対して、本第 2 2 制御例では、ミッション内容だけでなく、可動役物第 1 演出中に実行される第 1 動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ（可動役物 9 0 0 の 1 周期分の動作期間の長さ）を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さと、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。

#### 【 2 5 7 7 】

加えて、本第 2 2 制御例では、上述した第 2 1 制御例と同様に 1 のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第 1 演出期間全体における枠ボタン 2 2 の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成している。このように構成することで、可動役物第 1 演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第 1 演出中に継続して枠ボタン 2 2 を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン 2 2 を押下させ易くすることができる。

#### 【 2 5 7 8 】

##### < 第 2 2 制御例における演出内容について >

まず、図 7 8 3、及び図 7 8 4 を参照して、本第 2 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出内容のうち、上述した第 2 1 制御例とは異なる特徴的な演出内容について説明をする。図 7 8 3 ( a ) は、ミッション演出中の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面付近を示した図である。本第 2 2 制御例では、上述した第 2 1 制御例に対して、全体ミッションが設定されているため、可動役物第 1 演出期間中に枠ボタン 2 2 が押下された回数であるトータル回数が表示されるように構成している。具体的には、図 7 8 3 ( a ) に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面である主表示領域 D m の右下方に小表示領域 D m 6 4 が形成され、可動役物第 1 演出期間中に枠ボタン 2 2 が押下された累積回数が累積回数表示領域 D m 6 4 a に表示される。なお、図 7 8 3 ( a ) に示した状態は、可動役物 9 0 0 の 1 周期動作が 1 秒であり、且つ、6 周期分可動役物 9 0 0 が動作される動作シナリオが設定された可動役物第 1 演出中であって、1 周期目に対応するミッション演出が

10

20

30

40

50



開始されてから 0.3 秒が経過した状態を示しており、小表示領域 D m 6 1 の上部には、今回の可動役物第 1 演出中にミッションが 6 回実行されることを示すための表示態様として「チャンスは 6 回」の文字が表示されている。そして、実行中のミッション内容を示す表示態様として小表示領域 D m 6 1 に「ボタンを 5 回押せ」の文字が表示され、必要押下回数表示領域 D m 6 2 b には「5」が表示されている。また、図 7 8 3 ( a ) に示した状態は、可動役物第 1 演出が実行されてから 1 度も枠ボタン 2 2 を押下していない状態を示しているため、押下回数表示領域 D m 6 2 a には「0」が表示され、累積回数表示領域 D m 6 4 a にも「0」が表示されている。そして、今回のミッション期間が 1 秒であることから、小表示領域 D m 6 3 に表示されているタイムゲージ t g 1 は全範囲が 1 秒となる表示態様で表示され、既に 0.3 秒が経過していることに対応させて、残時間ゲージ t g 1 a と経過時間ゲージ t g 1 b が表示されている。

10

#### 【 2 5 7 9 】

また、小表示領域 D m 6 3 の上部に形成された小表示領域 D m 6 3 a には、現在がミッション期間中であることを示すための表示態様として「GO」の文字が表示されている。さらに、主表示領域 D m の情報には、役物演出が実行されたことで大当たり当選の期待度が比較的高い状態であることを示すための「チャンス発生中」の文字と、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様として「ゲージが 0 になるまでにミッションをクリアしろ」の文字と、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様として「トータル回数が増えてもいいことがあるかも」の文字が表示されている。なお、本第 2 2 制御例では、図 7 8 3 ( a ) に示した通り、全体ミッションの内容を遊技者に報知すること無く、押下累積回数のみを表示するように構成している。このように構成することで、全体ミッションを達成するために必要となる枠ボタン押下回数を遊技者が把握することができないため、個々のミッション演出を達成しようと枠ボタン 2 2 を押下する遊技を主として実行させることができる。よって、並行して実行される複数のミッション（個々のミッションと全体ミッション）に対して、それぞれ達成するために必要となる必要押下回数が同時に表示されてしまい、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。また、並行して実行される複数のミッションのうち、少なくとも一部のミッションに対して、ミッション達成条件（必要押下回数）を報知しないように構成することで、各ミッションが終了する最後までミッションを達成しようと意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第 2 2 制御例では、可動役物第 1 演出（第 1 制御）を途中で終了させる（可動役物第 1 演出中に実行される可動役物 9 0 0 の動作（第 1 動作）を途中で終了させる）ための終了条件として、可動役物 9 0 0 に対して 1 周期分の可動制御が実行される期間（ミッション期間）における枠ボタン 2 2 の押下回数が特定回数に到達した場合に成立する終了条件だけで無く、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン 2 2 の押下回数（累積回数）が特定累積回数に到達した場合に成立する終了条件も設定するように構成している。

20

30

#### 【 2 5 8 0 】

このように構成することで、短い時間のミッション期間（例えば、1 秒）が設定され、且つ、終了条件を成立させ難いミッション（例えば、枠ボタン押下回数 5 回）が設定された場合、即ち、1 回のミッション期間中にミッションを達成し難い状況となったとしても、全体ミッションを達成するために意欲的に遊技者に枠ボタン 2 2 を押下させることができる。なお、本第 2 2 制御例では、全体ミッションとして設定されるミッション内容（可動役物第 1 演出の全期間に渡って枠ボタン 2 2 が押下された累積押下回数に基づいて成立する終了条件）として設定される枠ボタン押下回数が、個々のミッション内容として設定される枠ボタン押下回数よりも多くなるように構成している。このように構成することで、1 回のミッション期間内で枠ボタン 2 2 を押下した回数のみで全体ミッションが先に成立してしまうことを防止することができるため、個々のミッションに対して表示されている必要押下回数を目指して枠ボタン 2 2 を押下している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 7 8 3 ( b ) を参照して、全体ミッション（トータルミッション）を達成した場合に実行される演出内容について説明をする。図 7 8 3

40

50

(b)は、全体ミッション(トータルミッション)を達成した場合の表示される表示画面の一例を示した図である。図783(b)に示した通り、個々のミッションを達成していない状態で、複数のミッション期間を跨いだ全体期間における枠ボタン22の押下回数(累積回数)が10回に到達したことを示す表示態様として、累積回数表示領域Dm64aに「10」が表示され、表示領域Dm61に、「トータルミッション達成」の文字が表示される。また、主表示領域Dmの上方には、トータルミッションを達成した場合に付与される特典として「V準備中」の文字が表示されている。

#### 【2581】

なお、本第22制御例では、トータルミッションを達成した場合には、可動役物第1演出の残期間中に追加演出が実行されない代わりに、個々のミッションを達成した場合よりも遊技者に有利な特典が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、どのミッションを達成するかを選択させる遊技を行わせ易くすることができる。なお、本第22制御例では、個々のミッション内容を遊技者に把握可能に表示し、トータルミッションの内容は遊技者に把握し難い態様で表示するように構成しているが、これに限ること無く、個々のミッション内容も遊技者の直接報知することなく、ミッション達成した際にのみミッション達成したことを報知するように構成しても良い。また、各ミッションを達成するために必要な要素(枠ボタン22の押下回数)が更新されたことに基づいて表示態様が変化する演出のみを実行し、その演出の表示態様に基づいて各ミッションが達成するか否かを遊技者に予測させるように構成しても良い。次に、図784を参照して、役物スーパー4演出の演出内容について説明をする。本第22制御例では、上述した第21制御例とは異なり、可動役物第1演出中において、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典を付与可能な役物スーパー4演出を実行可能に構成している。具体的には、役物スーパー4演出が実行されると、他の役物演出よりも可動役物第1演出の演出期間が長く設定され、可動役物第1演出の演出期間の延長分の期間において、遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。つまり、可動役物第1演出の演出期間の経過を待たず、終了条件を成立させた場合には、特典が付与されないように構成している。このように構成することで、可動役物第1演出中に終了条件を成立させた場合と、成立させない場合と、の何れにおいても他方よりも遊技者に有利な状況を創出することができるため、遊技者に終了条件を成立させるか否かを選択する楽しさを提供することができる。

#### 【2582】

図784(a)は、役物スーパー4演出開始時に表示される表示画面の一例を示した図であって、図784(b)は、役物スーパー4演出における延長期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図784(a)に示した通り、役物スーパー4演出が開始された直後は、他の役物スーパー演出と同一の表示画面が表示される。また、表示領域Dm61の上方には、他の役物スーパー演出でも実行され得る範囲で残チャンス回数を示すための表示態様として「残りチャンスは3回+?」が表示される。なお、この残チャンス回数を示すための表示態様として、「残りチャンスが5回」や「残りチャンスが3回」といった実際の残チャンス回数を示す表示態様を表示されるように構成しても良い。このように構成することで、実行中の役物スーパー演出の種別を、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示態様に基づいて遊技者に判別させることができる。そして、役物スーパー4演出中に終了条件を成立させること無く、5周期目の振動動作が実行される期間(延長期間)に突入すると、図784(b)に示した通り、カメを模したキャラクタ802が登場し、付与特典に対応する表示態様802aとして「確変大当たりするよ」のコメントが表示される。なお、本第22制御例では、遊技者に付与される特典の内容として、実行中の遊技の内容を事前に報知する特典のみを示しているが、これ以外の特典を決定可能に構成しても良く、例えば、役物スーパー4演出中に終了条件を成立させなかった場合には、外れ当選していた場合であっても、特別図柄抽選の結果を大当たり当選へと切り替えるように構成しても良い。つまり、可動役物第1演出期間中における操作手段への操作によって成立する条件によって、可動役物第1演出後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態

へと切替可能な特典を付与可能に構成しても良い。また、遊技内容に関わらないが、出現頻度が低い映像を再生する特典を付与するように構成しても良い。つまり、特典とは遊技者が付与されて喜ぶものであれば良い。

#### 【2583】

<第22制御例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置の電気的構成について>  
次に、図785から図795を参照して、本第22制御例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の電気的構成について説明をする。本第22制御例におけるパチンコ機10は、上述した第21制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部と、を異ならせている。具体的には、変動演出パターン選択テーブル222uuaに代えて変動演出パターン選択テーブル222uvaを、動作シナリオテーブル群222uugに代えて動作シナリオテーブル群222uveを設けた点と、新たに、全体ミッション選択テーブル222uvbと、経過演出態様選択テーブル222uvcと、第1期間示唆演出テーブル222uvdと、を追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図787を参照して、変動演出パターン選択テーブル222uvaの内容について説明をする。図787は、変動演出パターン選択テーブル222uvaに規定されている内容を示した図である。図787に示した通り、変動演出パターン選択テーブル222uvaには、上述した変動演出パターン選択テーブル222uua(図731(a)参照)と同様に、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドに含まれる情報(当否判定結果、変動パターン種別)と、第1演出カウンタ223uufの値と、に対応させて様々な変動演出パターンが規定されている。

10

20

#### 【2584】

具体的には、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「ノーマルリーチ(30秒)」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~198」の全範囲に「各種当たりノーマル演出」が規定されている。詳細な内容については省略するが、「各種当たりノーマル演出」には、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出として、リーチ状態(変動している3つの第3図柄のうち、2つの第3図柄が大当たり当選を示す組合せで停止表示され、他の1つの第3図柄が変動している状態)となった後に、短時間で他の1つの第3図柄が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される変動演出が規定されており、取得した第1演出カウンタ223uufの値に応じて、異なる演出態様が規定されている。また、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スーパーリーチ(60秒)」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~119」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「120~149」の範囲に「役物スーパー1」が規定されており、「150~179」の範囲に「役物スーパー2」が規定されており、「180~198」の範囲に「役物スーパー3」が規定されている。ここで、変動演出パターン「役物スーパー1」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が2秒で3周期分の動作シナリオ(振動シナリオ64)が設定される変動演出パターンである。

30

40

#### 【2585】

変動演出パターン「役物スーパー2」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が1秒で6周期分の動作シナリオ(第1振動シナリオ65)が設定される変動演出パターンである。変動演出パターン「役物スーパー3」は、可動役物900を用い

50

た役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で20秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出(振動演出)の振動シナリオ種別として、1周期が3秒で2周期分の動作シナリオ(振動シナリオ64)が設定される変動演出パターンである。つまり、本第22制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たりで変動時間が60秒の変動パターンコマンドを主制御装置110から受信した場合において、取得した第1演出カウンタ223uufの値に応じて、役物演出を含む変動演出と、役物演出を含まない変動演出と、を選択可能であり、さらに、可動役物第1演出中に実行される可動役物900の振動動作に対して1周期の長さや周期数を異ならせた役物演出を選択可能に構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果、及び変動演出期間が同一の場合であっても、役物演出中に実行されるミッション演出の回数や、ミッション期間を異ならせることができる。よって、実行される変動演出の種別に応じてミッション達成の期待度を異ならせることができるため、演出効果を高めることができる。さらに、1周期の動作期間が短い可動役物第1演出(第1振動シナリオ65に対応する振動演出)が実行された場合には、1周期の動作期間が長い可動役物第1演出(第2振動シナリオ65に対応する振動演出)が実行された場合よりも、可動役物第1演出を途中で終了させるタイミングが増加することになる。

10

#### 【2586】

つまり、本第22制御例では、可動役物第1演出の実行期間中において、可動役物900に対して1周期の振動動作が実行された時点、即ち、作動位置から動作を開始した可動役物900が下方向、上方向と移動し再度作動位置に位置した場合に終了条件の成立有無(ミッション達成状況)を判別し、終了条件が成立していると判別された場合(ミッション達成していた場合)に、可動役物第1演出が終了するように構成している。そして、振動シナリオ種別(可動役物第1演出に対応するシナリオ種別)として、第1振動シナリオ65が設定された場合には、可動役物第1演出中に可動役物900の振動動作(1周期1秒)が6周期分実行されるため、可動役物第1演出中に可動役物第1演出を終了させるタイミングが6回設けられることになる。一方で、振動シナリオ種別(可動役物第1演出に対応するシナリオ種別)として、第2振動シナリオ65が設定された場合には、可動役物第1演出中に可動役物900の振動動作(1周期3秒)が2周期分実行されるため、可動役物第1演出中に可動役物第1演出を終了させるタイミングが2回設けられることになる。よって、選択された変動演出パターンによって、可動役物第1演出を終了させることが可能なタイミング(可動役物第1演出が開始されてからの経過期間)も異ならせることができる。また、本第22制御例では、個々のミッション演出に加えて、可動役物第1演出期間全体を対象とした全体ミッションも設定するように構成していることから、1周期の動作期間が短い動作シナリオ(例えば、第1振動シナリオ65)が設定された場合であっても、全体ミッションを達成することにより可動役物第1演出を途中で終了させることが可能となる。この場合は、1周期の動作期間が短い動作シナリオ(例えば、第1振動シナリオ65)が設定されている場合の方が、1周期の動作期間が長い動作シナリオ(例えば、第2振動シナリオ65)が設定されている場合よりも、可動役物第1演出を途中で終了させるタイミングが多くなるため、早いタイミングで可動役物第1演出を終了させ易くなる。

20

30

40

#### 【2587】

次に、遊技状態が「通常」(通常状態)で、当否判定結果が「当たり」で、変動パターンが「スペシャルリーチ(90秒)」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0~149」の範囲に「各種スーパーリーチ演出」が規定されており、「150~169」の範囲に「役物スーパー1」が規定されており、「170~189」の範囲に「役物スーパー2」が規定されており、「190~198」の範囲に「役物スーパー4」が規定されている。変動演出パターン「役物スーパー4」は、可動役物900を用いた役物演出を含む変動演出に対応する変動演出パターンであって、特別図柄変動が開始されてから5秒が経過した時点から最大で26秒間の役物演出が実行された後に、リーチ状態

50

となる変動演出が実行される。また、役物演出における可動役物第1演出（振動演出）の振動シナリオ種別として、1周期が2秒で6周期分の動作シナリオ（第3振動シナリオ65）が設定される変動演出パターンである。つまり、「役物スーパー4」は、上述した「役物スーパー1」と同一の周期動作（1周期2秒）を実行するものであって、周期動作回数のみを異ならせている。このように構成することで、可動役物第1演出によって可動制御される可動役物900の動作パターンを把握したとしても、3周期分の動作が実行されるまでは今回の可動役物第1演出（振動演出）が何れの変動演出パターンであるかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、詳細な説明は後述するが、「役物スーパー1」の変動演出パターンで可動役物第1演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第1演出を途中で終了させた場合の方が、終了条件を成立させること無く可動役物第1演出を終了させた場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易く構成し、「役物スーパー4」の変動演出パターンで可動役物第1演出が実行されている場合には、終了条件を成立させて可動役物第1演出を途中で終了させた場合よりも、終了条件を成立させること無く可動役物第1演出を終了させた場合の方が、遊技者に有利な特典を付与し易く構成している。

10

#### 【2588】

よって、可動役物第1演出として1周期2秒の動作パターンで可動役物900が動作した場合には、終了条件を成立させるか否か（各種ミッション演出を達成するか否か）を遊技者に選択させる楽しみを提供することができる。また、本第22制御例では、実行中の可動役物第1演出の変動演出パターンを遊技者に示唆可能な示唆演出（第1期間示唆演出）を実行可能に構成している。よって、可動役物第1演出中に実行される第1期間示唆演出の内容を把握した状態で終了条件を成立させるか否かを遊技者に決定させることが可能となるため、遊技者に有利な特典が付与され易い方法で可動役物第1演出を終了させ易くすることができる。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「短外れ各種」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～198」の全範囲に「各種短外れ演出」が規定されている。また、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「リーチ外れ（30秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～198」の全範囲に「各種リーチ外れ演出」が規定されている。さらに、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スーパーリーチ（60秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～149」の範囲に「各種スーパーリーチ外れ演出」が規定されており、「150～169」の範囲に「役物スーパー1」が規定されており、「170～189」の範囲に「役物スーパー2」が規定されており、「190～198」の範囲に「役物スーパー3」が規定されている。次に、遊技状態が「通常」（通常状態）で、当否判定結果が「外れ」で、変動パターンが「スペシャルリーチ（90秒）」に対しては、取得した第1演出カウンタ223uufの値が「0～189」の範囲に「各種スペシャルリーチ外れ演出」が規定されており、「190～194」の範囲に「役物スーパー1」が規定されており、「195～197」の範囲に「役物スーパー2」が規定されており、「198」の値に「役物スーパー4」が規定されている。

20

30

#### 【2589】

次に、遊技状態が確変状態、又は時短状態である場合、即ち、通常状態よりも特別図柄抽選の実行権利を獲得し易い状態においては、当否判定結果と受信した変動パターンと、取得した第1演出カウンタ223uufの値とに対応させて各種変動演出が規定されているが、その詳細な説明については省略する。全体ミッション選択テーブル222uvbは、可動役物第1演出の演出期間全体が対象期間となる全体ミッションのミッション内容を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図788(a)を参照して、全体ミッション選択テーブル222uvbの内容について説明をする。図788(a)は、全体ミッション選択テーブル222uvbに規定されている内容を模式的に示した図である。図788(a)に示した通り、全体ミッション選択テーブル222uvbには、特別図柄抽選の結果と、選択された振動シナリオ種別と、取得した第3演出カウンタ223u

40

50

v a の値と、に対応させて異なる全体ミッションパターン（種別）が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ64」、「第2振動シナリオ65」の場合は、取得した第3演出カウンタ223 u v a の全ての値「0～198」に対して、全体ミッション「無し」に対応する情報が規定されている。つまり、振動シナリオ種別として「振動シナリオ64」「第2振動シナリオ65」が設定された可動役物第1演出中は、全体ミッションが設定されることが無い。

#### 【2590】

なお、この場合における第3図柄表示装置81の表示面には、上述した第21制御例のように、押下情報記憶エリア223 u u t に記憶されている値、即ち、可動役物第1演出中に押下された枠ボタン22の累積押下回数を表示しないように構成しても良いし、図783(a)に示した通り、累積押下回数を表示するように構成しても良い。累積押下回数を表示するように構成した場合には、全体ミッションが設定されて無い状態であることを遊技者に把握させ難くするために、全体ミッションが設定されていると遊技者に思わせる表示態様（例えば、全体ミッションが設定されている場合において、全体ミッションが設定されていることを示唆するための示唆態様と同一の表示態様）を表示するように構成すると良い。図788(a)に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果（当否判定結果）に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第1振動シナリオ65」の場合は、取得した第3演出カウンタ223 u v a の値が「0～19」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体1」が規定されており、「20～99」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体2」が規定されており、「100～198」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体3」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」の場合は、取得した第3演出カウンタ223 u v a の値が「0～49」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体1」が規定されており、「50～99」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体3」が規定されており、「100～198」の範囲に対して、全体ミッションパターン「全体4」が規定されている。

#### 【2591】

ここで、全体ミッションパターン「全体1」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下10回」が設定される。つまり、可動役物第1演出期間中に合計で枠ボタン22を10回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第1演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体2」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下15回」が設定される。つまり、可動役物第1演出期間中に合計で枠ボタン22を15回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第1演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体3」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下20回」が設定される。つまり、可動役物第1演出期間中に合計で枠ボタン22を20回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第1演出の終了条件が成立する）。全体ミッションパターン「全体4」が選択された場合には、全体ミッションを達成するための条件として「ボタン押下25回」が設定される。つまり、可動役物第1演出期間中に合計で枠ボタン22を25回押下した場合に全体ミッションが達成される（可動役物第1演出の終了条件が成立する）。第1期間示唆演出テーブル222 u v d は、可動役物第1演出が実行されている第1期間中において、実行中の可動役物第1演出が「振動シナリオ64（2秒×3周期）」、「第3振動シナリオ65（2秒×6周期）」の何れに基づいて実行されているのかを遊技者に示唆するための第1期間示唆演出の演出態様（示唆態様）を選択する際に用いられるデータテーブルである。ここで、図788(b)を参照して、第1期間示唆演出テーブル222 u v d の内容について説明をする。図788(b)は、第1期間示唆演出テーブル222 u v d に規定されている内容を示した図である。図788(b)に示した通り、第1期間示唆演出テーブル222 u v d には、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、設定されている選択振動シナリオ種別と、取得した第5演出カウンタ223 u v c の値と、に対応させて3種類の示唆パターン（示唆パタ

10

20

30

40

50

ーン「1」～示唆パターン「3」)が規定されている。

【2592】

具体的には、特別図柄抽選の結果(当否判定結果)に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「第1振動シナリオ65」、「第2振動シナリオ65」の場合は、取得した第5演出カウンタ223uv<sub>c</sub>の全ての値「0～198」に対して、示唆演出パターン「1」が規定されている。この示唆演出パターン「1」が設定された場合には、第1期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、振動シナリオ種別として「第1振動シナリオ65」「第2振動シナリオ65」が設定された可動役物第1演出中(第1期間中)は、第1期間示唆演出が実行されることが無い。つまり、「第1振動シナリオ65」に基づいて可動役物第1演出が実行されている場合は、1周期が1秒の動作パターンで可動役物900が動作し、「第2振動シナリオ65」に基づいて可動役物第1演出が実行されている場合は、1周期が3秒の動作パターンで可動役物900が動作するため、可動役物900の動作内容を把握するだけで現在設定されている振動シナリオ種別が、「振動シナリオ64」、及び「第3振動シナリオ65」では無いことを容易に理解することができる。よって、第1期間示唆演出が実行されることが無い。なお、可動役物900の動作パターンを把握することが無い遊技者、即ち、第3図柄表示装置81の表示面に表示される表示態様のみを注視する遊技者を対象に、「第1振動シナリオ65」、「第2振動シナリオ65」が設定された可動役物第1演出を実行している最中にも第1期間示唆演出を実行するように構成しても良く、この場合、第1期間示唆演出テーブル222uv<sub>d</sub>の選択されている振動シナリオ種別が「第1振動シナリオ65」、「第2振動シナリオ65」に対応する箇所に後述する示唆パターン「2」又は「3」を規定すれば良い。

【2593】

また、特別図柄抽選の結果(当否判定結果)に関わらず、選択されている振動シナリオ種別が「振動シナリオ64」の場合は、取得した第5演出カウンタ223uv<sub>c</sub>の値が「0～149」の範囲に対して、示唆演出パターン「1」が規定されており、「150～189」の範囲に対して、示唆演出パターン「2」が規定されており、「190～198」の範囲に対して、示唆演出パターン「3」が規定されている。また、選択されている振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」の場合は、取得した第5演出カウンタ223uv<sub>c</sub>の値が「0～99」の範囲に対して、示唆演出パターン「1」が規定されており、「100～169」の範囲に対して、示唆演出パターン「2」が規定されており、「170～198」の範囲に対して、示唆演出パターン「3」が規定されている。経過演出態様選択テーブル222uv<sub>c</sub>は、可動役物第1演出を途中で終了させること無く所定期間継続させた場合に実行される経過演出の演出態様を選択する際に用いられるデータテーブルである。本第22制御例では、設定される振動シナリオ種別に応じて、可動役物第1演出の演出期間を異ならせており、「振動シナリオ64」、「第1振動シナリオ65」、「第2振動シナリオ65」、「第3振動シナリオ65」が設定された場合には、可動役物第1演出の演出期間が最大で20秒となるように構成し、「第4振動シナリオ65」が設定された場合には、可動役物第1演出の演出期間が最大で26秒となるように構成している。そして、上述した通り、可動役物第1演出の演出期間中は遊技者が枠ボタン22を所定回数押下することで終了条件が成立し、可動役物900が作動位置に位置している状態で可動役物第1演出を終了させることができるように構成している。つまり、所定期間の動作シナリオ(振動シナリオ)に基づいて可動役物900を動作(第1動作)させている最中であっても、終了条件を成立させた状態で可動役物900が特定位置(作動位置)に位置することで、残り期間の動作シナリオを実行すること無く第1動作を終了させ、次の動作(第2動作)を実行可能に構成している。

【2594】

また、可動役物第1演出中に終了条件を成立させてから可動役物が作動位置へと移動するまでの期間中に実行条件が成立した場合(枠ボタン22を押下した場合)には、現在の遊技状況や、実行中の特別図柄抽選(変動演出)の結果を示唆可能な情報、即ち、遊技者に有利な特典を付与可能な追加演出が実行されるように構成している。このように構成す



ること、可動役物第1演出の終了条件を成立させた場合の方が、成立させない場合よりも遊技者に有利な遊技（演出）が実行されるため、可動役物第1演出が実行された場合には、終了条件を成立させるために遊技者に意欲的に枠ボタン22を押下させることができるものであった。しかしながら、可動役物第1演出が実行された場合には枠ボタン22を意欲的に押下するという単調な遊技となってしまう、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。これに対して、本第22制御例では、特定の振動シナリオ（第4振動シナリオ65）に基づいて可動役物第1演出が実行されている場合には、終了条件を成立させるよりも、終了条件を成立させない場合の方が、遊技者に有利な特典（経過演出）を付与（実行）可能に構成している。このように構成することで、可動役物第1演出が実行されている最中に終了条件を成立させるか成立させないかの選択を遊技者に行わせることができるため、可動役物第1演出に対する遊技者の対応にバリエーションを持たせることができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図789を参照して、経過演出態様選択テーブル222uvcの内容について説明をする。図789は、経過演出態様選択テーブル222uvcに規定されている内容を示した図である。図789に示した通り、経過演出態様選択テーブル222uvcには、特別図柄抽選の結果（当否判定結果）と、選択振動シナリオ種別と、取得した第4演出カウンタ223uvcの値と、に対応させて4種類の演出パターン（演出パターン「1」～演出パターン「4」）が規定されている。

10

#### 【2595】

具体的には、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値が「0～19」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「20～109」の範囲に対して演出パターン「2」が規定され、「110～198」の範囲に対して演出パターン「3」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」以外である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値の全範囲「0～198」に対して演出パターン「1」が規定されている。また、当否判定結果が「当たり（確変）」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値が「0～2」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「3～101」の範囲に対して演出パターン「3」が規定され、「102～198」の範囲に対して演出パターン「4」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」以外である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値の全範囲「0～198」に対して演出パターン「1」が規定されている。さらに、当否判定結果が「外れ」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値が「0～149」の範囲に対して演出パターン「1」が規定され、「150～198」の範囲に対して演出パターン「2」が規定されている。そして、当否判定結果が「当たり（時短）」であって、選択振動シナリオ種別が「第3振動シナリオ65」以外である場合には、取得した第4演出カウンタ223uvcの値の全範囲「0～198」に対して演出パターン「1」が規定されている。

20

30

40

#### 【2596】

演出パターン「1」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立したとしても、経過演出が実行されることが無い（現在の遊技状況や特別図柄抽選に関する情報が提供されることが無い演出が実行される）。また、演出パターン「2」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として、大当たり当選の期待度が高いことを示す「激アツ」の文字が表示される。演出パターン「3」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選したことを報知するための「V準備中」の文字が表示される。そして、演出パターン「4」が設定された場合には、経過演出の実行条件が成立した場合に、経過演出の演出態様として大当たり当選に加え、その大当たり種別が遊技者に有利な確変大当たりであることを

50



報知するための「確変おめでとう」の文字が表示される。以上、説明をした通り、経過演出が実行された場合には、大当たり当選の期待度を示す情報に加え、大当たり種別に関する情報も遊技者に提供される場合があることから、可動役物第1演出を途中で終了させた場合に実行され得る追加演出が実行された場合よりも遊技者に有利な特典(情報)を付与可能となる。次に、図790から図792を参照して、第1振動シナリオテーブル222 u v e a、第2振動シナリオテーブル222 u v e b、第3振動シナリオテーブル222 u v e cの内容について説明をする。図790は、第1振動シナリオテーブル222 u v e aに規定されている内容を模式的に示した図であって、図791は、第2振動シナリオテーブル222 u v e bに規定されている内容を模式的に示した図であって、図792は、第3振動シナリオテーブル222 u v e cに規定されている内容を模式的に示した図である。いずれのシナリオテーブルも、可動役物第1演出中に実行される振動動作時に参照されるデータテーブルであって、実行される変動演出パターン(変動演出パターン選択テーブル222 u v aを用いて決定された変動演出パターン)に対応したシナリオテーブルが参照される。

10

#### 【2597】

なお、上述した第20制御例における振動シナリオテーブル222 u bと同一内容の箇所についてはその説明を省略する。図790に示した通り、第1振動シナリオテーブル222 u v e aは、1周期が1秒の振動動作が6回(6周期分)実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル222 u bに対して、励磁間隔を半分「2ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を2倍にすることで、1周期が1秒の振動動作を実行可能に構成している。そして、図791に示した通り、第2振動シナリオテーブル222 u v e bは、1周期が3秒の振動動作が2回(2周期分)実行される動作シナリオが規定されている。具体的には、振動シナリオテーブル222 u bに対して、励磁間隔を1.5倍「6ミリ秒」とすることで、可動役物の移動速度を1.5倍にすることで、1周期が3秒の振動動作を実行可能に構成している。つまり、第1振動シナリオテーブル222 u v e aに基づいて実行される振動動作と、第2振動シナリオテーブル222 u v e bに基づいて実行される振動動作とでは、1回の振動動作に要する期間と、実行される振動動作回数とが異なるが、振動動作に用いられる期間が同一となる動作シナリオが規定されており、1周期の時間が短い第1振動シナリオテーブル222 u v e aに基づいて実行される振動動作の方が、1周期内に終了条件(枠ボタン22への5回押下)を成立させ難くなる。一方、可動役物900の動作期間は同一であることから、トータルミッションは、第1振動シナリオテーブル222 u v e aに基づいて実行される振動動作の方が、個々のミッションが達成し難い分、達成し易くなる。なお、本第22制御例では、1回の振動動作に要する期間として、2種類の期間(1秒、3秒)を設け、全体の振動動作期間(6秒)を統一させたシナリオテーブルを設けているが、これ以外の振動シナリオテーブルを設けても良く、例えば、全体の振動動作期間(6秒)も、1回の振動動作に要する期間も異ならせたシナリオテーブルを設けても良い。

20

30

#### 【2598】

第3振動シナリオテーブル222 u v e cは、図792に示した通り、振動シナリオテーブル222 u bと同一の1周期が2秒の振動動作が実行されるシナリオテーブルであって、上述した振動シナリオテーブル222 u bに対して、振動動作回数が3回から6回へと増加させている点で相違している。つまり、第3振動シナリオテーブル222 u v e cには、他の振動シナリオテーブルよりも全体の振動動作期間として長い期間(12秒)が規定されている。以上、説明をした通り、本第22制御例では、実行される変動演出パターン(変動演出パターン選択テーブル222 u v aを用いて決定された変動演出パターン)によって、異なる態様の振動動作を実行可能に構成している。このように構成することで、振動動作中における可動役物900の動作態様にバリエーションを持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、本第22制御例では、各シナリオテーブルに規定されている動作シナリオを所定回数繰り返す処理を実行することで処理の簡素化を図っているため、1のシナリオテーブルに対して、同一態様の振動動作しか実行されないよ

40

50

うに構成しているが、これに限ること無く、異なる振動態様が実行されるシナリオテーブルを設けても良いし、繰り返し処理において、異なるシナリオテーブルを参照することが可能となるように構成しても良い。次に、図793を参照して、本第22制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図793は、本第22制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図793に示した通り、本第22制御例のRAM223は、上述した第21制御例のRAM223に対して、第3演出カウンタ223uva、第4演出カウンタ223uvb、第5演出カウンタ223uvc、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvd、追加演出禁止フラグ223uveを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【2599】

第3演出カウンタ223uva、第4演出カウンタ223uvb、第5演出カウンタ223uvcは、本第22制御例における予告演出や、各種抽選に使用されるカウンタであって、上述した第1演出カウンタ223uufや第2演出カウンタ223uugとは異なる法則でカウンタ値が更新されるように構成している。このように構成することで、同一の制御処理内にて複数の良く演出に関する演出態様を抽選で決定する場合において、第1演出カウンタ223uufの値を参照して決定される演出態様と、第2演出カウンタ223uugの値を参照して決定される演出態様と、第3演出カウンタ223uvaの値を参照して決定される演出態様と、第4演出カウンタ223uvbの値を参照して決定される演出態様と、第5演出カウンタ223uvcの値を参照して決定される演出態様と、を設定可能に構成したとしても、それぞれの演出態様に関連性を持たせることなくランダムに設定し易くすることができる。振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdは、決定された振動演出パターン（振動動作シナリオ）の履歴を一時的に記憶するための記憶領域であって、役物演出パターン決定処理（図796のS3151L参照）において、変動演出種別を決定した場合に、決定された変動演出種別に対応する振動演出パターン（振動動作シナリオ種別）に関する情報が記憶される（図796のS3175参照）。そして、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdに記憶されている情報は、変動演出種別を決定する際に参照される（図796のS3173L）。

20

#### 【2600】

つまり、本第22制御例では、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdに記憶されている情報を用いて前回実行された振動演出の演出パターン（振動演出履歴）を特定し、次に実行される振動演出の演出パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出パターンで振動演出が実行されることを抑制することができるため、例えば、前回実行された振動演出が第3振動シナリオ65に基づく振動演出（1周期2秒×6回の振動動作）であった場合において、次に実行される振動演出では第3振動シナリオ65以外の振動シナリオが設定されると予測し、可動役物第1演出（振動演出）中に終了条件を成立させようと意欲的に枠ボタン22を押下する遊技を行うといった遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。追加演出禁止フラグ223uveは、可動役物第1演出中に終了条件が成立した場合であっても、終了条件が成立してから可動役物900が作動位置へと位置するまでの間、即ち、実行中の可動役物第1演出を終了させるための第1条件が成立している状態で可動役物900が可動役物第1演出を終了可能な位置に位置していない期間において、追加演出の実行を禁止することを示すフラグであって、追加演出の実行が禁止されている状態である場合にオンに設定されるフラグである。本第22制御例では、可動役物第1演出を途中で終了させるための終了条件として、可動役物900が1周動作する期間中に第1条件（枠ボタン22に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第1終了条件と、可動役物第1演出の全体期間中に第2条件（枠ボタン22に対する所定回数の押下操作）が成立した場合に成立する第2終了条件と、を有しており、第1終了条件が成立してから実際に可動役物第1演出が終了するまでの期間を用いて追加演出を実行可能に構成し、第2終了条件が成立してから実際に可動役物第1演出が

30

40

50

終了するまでの期間では追加演出が実行されないように構成している。

#### 【2601】

つまり、可動役物第1演出中に成立した終了条件の種別によって、追加演出の実行のされ易さを異ならせている。このように構成することで、遊技者に対して、可動役物第1演出を途中で終了させる条件を成立させた場合において、成立した終了条件の種別に対しても興味を持たせることができる。なお、追加演出禁止フラグ223uveは、上述した第2終了条件（全体ミッションの達成）が成立した場合にオンに設定され（図798のS3283L参照）、追加演出の実行条件（終了条件が成立している状態における枠ボタン22への押下操作）が成立した場合（図799のS3301L参照）に参照され（図799のS3291L）、可動役物第1演出が終了した場合にオフに設定される（図800のS3651L参照）。次に、図794を参照して、役物可動関連エリア223uuyが有する駆動状況格納エリア223uzについて説明をする。図794（b）は、駆動状況格納エリア223uzに格納されるデータ種別を模式的に示した図である。図794（b）に示した通り、駆動状況格納エリア223uzには、上述した駆動状況格納エリア223uy（図739（b）参照）に対して、格納データ（データ種別）「19H」を追加している点で相違し、それ以外は同一である。なお、同一の内容についてはその説明を省略する。このデータ種別「19H」は、第3振動シナリオ65が設定された振動制御（振動演出）が実行されている状態で繰り返し制御が5回実行された場合、即ち、6回目の振動動作が実行される状態を示すためのデータ種別である。そして、役物演出更新処理（図800のS3560L参照）において、駆動状況格納エリア223uzにデータ種別「19H」が格納されていることを判別した場合に（図800のS3653L：Yes）、経過演出が実行されるように構成している。

10

20

#### 【2602】

<第22制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図795から図802を参照して、本第22制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される各種制御処理の内容について説明をする。本第22制御例におけるパチンコ機10では、上述した第21制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理に対して、通常状態態様決定処理（図769のS3016L）に代えて通常状態態様決定処理（図795のS3066L）を、枠ボタン入力監視・演出処理（図770のS2107L）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図797のS2157L）を、役物演出更新処理（図774のS3510L）に代えて役物演出更新処理（図800のS3560L）を、振動シナリオ処理（図778のS3707L）に代えて振動シナリオ処理（図801のS3757L）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図795を参照して、通常状態態様決定処理（S3066L）の処理内容について説明をする。図795は、通常状態態様決定処理（S3066L）の処理内容を示したフローチャートである。この通常状態態様決定処理（S3066L）は、上述した第20制御例における通常状態態様決定処理（図769のS3016L）に対して、役物演出が実行される変動演出種別が決定されたと判別した場合（図3104L：Yes）に、役物演出パターン決定処理（S3151L）を実行する点で上述した第20制御例における通常状態態様決定処理（図769のS3016L）と異ならせている。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図796を参照して、通常状態態様決定処理（S3066L）にて実行される役物演出パターン決定処理（S3151L）の処理内容について説明をする。図796は、役物演出パターン決定処理（S3151L）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出パターン決定処理（S3151L）では、役物演出の演出態様を決定するための様々な処理が実行される。

30

40

#### 【2603】

具体的には、役物演出パターン決定処理（S3151L）が実行されると、まず、今回の変動演出の演出期間（特別図柄変動時間）が90秒以上であるかを判別し（S3155

50

L)、90秒以上であると判別した場合は(S3155L:Yes)、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdに記憶されている情報を読み出し(S3156L)、読み出された情報が示す振動演出パターン(振動シナリオ種別)が「役物スーパー4(第3振動シナリオ65)」であるかを判別する(S3157L)。つまり、S3157Lの処理では、前回の役物演出が経過演出を実行させることが可能な役物演出であったかを判別している。S3157Lの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン(振動シナリオ種別)が「役物スーパー4(第3振動シナリオ65)」であると判別した場合は(S3157L:Yes)、今回設定される変動演出種別として「役物スーパー1」、又は「役物スーパー2」を抽選で決定し(S3158L)、決定した変動演出種別を示す情報を振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdに上書きし(S3159L)、次に、今回の役物演出中に実行されるミッション内容を決定するためのS3160Lの処理へ移行する。一方、S3157Lの処理において、読み出された情報が示す振動演出パターン(振動シナリオ種別)が「役物スーパー4(第3振動シナリオ65)」では無いと判別した場合は(S3157:No)、S3158Lの処理をスキップして、S3159Lの処理へ移行する。

10

#### 【2604】

S3160Lの処理では、ミッション選択テーブル222uubを参照してミッション内容を決定し(S3160L)、決定したミッション内容に対応する情報をミッションパターン記憶エリア223uurに記憶し(S3161L)、次に、全体ミッション選択テーブル222uvbを参照して全体ミッション内容を決定し(S3162L)、次いで、第1期間示唆演出テーブル222uvdを参照して第1期間示唆演出態様を決定し(S3163L)、経過演出態様選択テーブル222uvcを参照して経過演出態様を決定し(S3164L)、決定した各種態様を演出情報記憶エリア223uunに記憶し(S3165L)、駆動フラグ223uqをオンに設定し(S3166L)、駆動状況格納エリア223uyにデータ種別「00H」を設定し(S3167L)、残チャンス回数カウンタ223uuqの値に今回の変動演出種別に対応する値をセットし(S3168L)、本処理を終了する。S3168Lの処理では、決定された変動演出種別に基づいて実行される可動役物900の振動動作回数(周期数)に対応する値(例えば、「役物スーパー1」であれば「3」、「役物スーパー2」であれば「6」、「役物スーパー3」であれば「2」、「役物スーパー4」であれば「6」)が残チャンス回数カウンタ223uuqの値に設定される。また、S3155Lの処理において、今回の変動パターンが90秒の変動時間に対応するものでは無いと判別した場合は(S3155L:No)、振動演出パターン履歴記憶エリア223uvdに記憶されている情報をクリアし(S3169L)、S3160Lの処理へ移行する。つまり、本第22制御例では、連続して実行される特別図柄変動に対応する変動演出が、何れも役物演出を含む変動演出となった場合に、過去の演出パターン(振動演出パターン)を参考にして、今回の演出パターン(変動演出パターン)を決定可能に構成している。

20

30

#### 【2605】

このように構成することで、連続して実行される変動演出として同一の演出パターンが実行されてしまうことを抑制することができると共に、1の役物演出が特定の演出パターンで実行された後、役物演出が実行されない変動演出が複数回実行された後に、再度、役物演出を含む変動演出の実行が決定された場合には、過去に実行された役物演出の演出パターンと同一の特定の演出パターンを実行することが可能となる。よって、特定の演出パターンの役物演出の実行頻度を過度に低下させてしまうことを抑制することができる。次に、図797を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理(S2157L)の処理内容について説明をする。図797は、枠ボタン入力監視・演出処理(S2157L)の処理内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理(S2157L)は、上述した第20制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図770のS2107L)に対して、枠ボタン22の押下を検知した時点、即ち、遊技者が枠ボタン22を押下し、枠ボタン22の基体が押し下げられ図示しない検知スイッチが基体の移動を検知した場合

40

50

に出力される検知信号を受信した時点において駆動状況格納エリア 223 u y に格納されている情報（データ種別）が、「03H」、或いは「04H」である場合に実行される処理内容を異ならせており、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、図797に示した通り、枠ボタン入力監視・演出処理（S2157L）が実行され、駆動状況格納エリア 223 u y に格納されている情報（データ種別が「03H」）であると判別した場合は（S3206L：Yes）、押下カウンタ 223 u u s の値を1加算し（S3207L）、押下情報更新処理を実行し（S3251L）、S3217Lの処理へ移行し、その後、本処理を終了する。また、駆動状況格納エリア 223 u y に格納されている情報（データ種別が「04H」）であると判別した場合は（S3214L：Yes）、追加演出態様設定処理を実行し（S3252L）、S3217Lの処理へ移行する。

#### 【2606】

ここで、図798を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図797のS2157L参照）にて実行される押下情報更新処理（S3251L）の処理内容について説明をする。図798は、押下情報更新処理の処理内容を示したフローチャートである。この押下情報更新処理では、可動役物第1演出期間中（振動制御中）における枠ボタン22への押下操作に基づく各種処理が実行される。具体的には、押下情報更新処理（S3251L）が実行されると、まず、加算後の押下カウンタ 223 u u s の値がミッション到達値であるかを判別し（S3271L）、ミッション到達値であると判別した場合は（S3271L：Yes）、ミッション到達を示す表示態様を決定し（S3272L）、振動シナリオ終了フラグをオンに設定し（S3273L）、駆動状況格納エリア 223 u y に「04H」を設定し（S3274L）、切替フラグ 223 u u u をオンに設定し（S3275L）、押下カウンタ 223 u u s の値に対応する情報を示す態様を決定し（S3276L）、合算値に対応する情報を示す表示態様を決定し（S3277L）、決定した態様に対応する表示用コマンドを設定し（S3278L）、本処理を終了する。

#### 【2607】

また、S3271Lの処理において、加算後の押下カウンタ 223 u u s の値がミッション到達値では無いと判別した場合は（S3271L：No）、次に、全体ミッションの設定があるかを判別し（S3279L）、全体ミッションの設定があると判別した場合は（S3279L：Yes）、加算後の押下カウンタ 223 u u s の値と、押下情報記憶エリア 223 u u t に格納されている値とを合算し、合算値（累積押下回数）を算出する（S3280L）。そして、S3280Lの処理にて算出された合算値が全体ミッション到達値であるかを判別し（S3281）、合算値が全体ミッション到達値であると判別した場合は（S3281L：Yes）、全体ミッション到達を示す表示態様を決定し（S3282L）、追加演出禁止フラグ 223 u v e をオンに設定し（S3283L）、S3276Lの処理へ移行する。また、S3281Lの処理において、合算値が全体ミッション到達値では無いと判別した場合は（S3281L：No）、S3282L、及びS3283Lの処理を実行すること無く、S3276Lの処理へ移行する。次に、図799を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理（図797のS2157L参照）にて実行される追加演出態様設定処理（S3252L）の処理内容について説明をする。図799は、追加演出態様設定処理（S3252L）の処理内容を示したフローチャートである。この追加演出態様設定処理（S3252L）は、上述した第20制御例における追加演出態様設定処理（図771のS3215L参照）に対して、追加演出禁止フラグ 223 u v e の設定状況に応じて、追加演出の実行有無を決定するための処理が実行される。

#### 【2608】

具体的には、図799に示した通り、追加演出態様設定処理（S3252L）が実行されると、上述した追加演出態様設定処理（図771のS3215L参照）と同一のS3301L、S3302Lの処理を実行し、その後、追加演出禁止フラグ 223 u v e がオンに設定されているかを判別し（S3291L）、オンに設定されていると判別した場合は（S3291L：Yes）、S3303Lの処理をスキップして本処理を終了する。一

方、S 3 2 9 1 L の処理において、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 3 2 9 1 L : N o )、S 3 3 0 3 L の処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【 2 6 0 9 】

次に、図 8 0 0 を参照して、役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) の処理内容について説明をする。図 8 0 0 は、役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 3 5 6 0 L ) は、上述した第 2 0 制御例における役物演出更新処理 ( 図 7 7 4 の S 3 5 1 0 L ) に対して、可動役物第 1 演出 ( 可動役物 9 0 0 の振動動作 ) が終了したことを示すデータ種別「 0 5 H 」, 「 0 6 H 」, 「 0 7 H 」が駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されていると判別した場合に ( S 3 6 1 2 L : Y e s )、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e がオンに設定されているかを判別し ( S 3 6 5 1 L )、オンに設定されていると判別した場合に ( S 3 6 5 1 L : Y e s ) に、追加演出禁止フラグ 2 2 3 u v e をオフに設定する ( S 3 6 5 2 L ) 処理を追加した点と、5 回目の繰り返し処理が実行された状況であることを示すデータ種別「 1 9 H 」が駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されていると判別した場合に ( S 3 6 5 3 L : Y e s )、経過演出態様選択テーブル 2 2 2 u v c を参照して経過演出の表示態様を決定する処理 ( S 3 6 5 4 L ) を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。次に、図 8 0 1 を参照して、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) の処理内容について説明をする。図 8 0 1 は、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) の処理内容を示したフローチャートである。図 8 0 1 に示した通り、振動シナリオ処理 ( S 3 7 5 7 L ) では、上述した振動シナリオ処理 ( 図 7 7 9 の S 3 7 0 7 L 参照 ) に対して、S 3 9 1 5 L の処理において判別される繰り返しカウンタの値を「 3 」に代えて「上限値」としている点と、S 3 9 1 5 L の処理において繰り返しカウンタの値が「上限値」であると判別した場合 ( S 3 9 1 5 L : Y e s ) に実行される振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 5 2 L ) の内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその説明を省略する。次に、図 8 0 2 を参照して、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 5 2 L ) の処理内容について説明をする。図 8 0 2 は、振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 5 2 L ) の処理内容を示したフローチャートである。この振動シナリオ繰り返し処理 ( S 3 9 5 2 L ) は、上述した振動シナリオ繰り返し処理 ( 図 7 7 9 の S 3 9 1 6 L 参照 ) に対して、残チャンス回数カウンタの値が「 5 」以上であるかを判別し ( S 4 0 5 1 L )、5 以上であると判別した場合に ( S 4 5 0 1 L : Y e s )、駆動状況カウ能エリア 2 2 3 u y に「 1 9 H 」を設定し ( S 4 0 5 2 L )、S 4 0 0 8 L の処理に移行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。

#### 【 2 6 1 0 】

以上、説明をした通り、本第 2 2 制御例では、変動時間が同一の変動パターンに対して設定される変動演出として、役物演出の演出期間を異ならせた変動演出を設定可能に構成している。より具体的には、役物演出のうち、可動役物第 1 演出が実行される演出期間の長さを異ならせた変動演出を設定可能に構成している。このように構成することで、同一の演出期間で実行される変動演出に対して操作演出期間の長さを異ならせた多彩な演出態様を設定し易くすることができるため演出効果を高めることができる。また、本第 2 2 制御例では、ミッション内容だけでなく、可動役物第 1 演出中に実行される第 1 動作内容も異ならせて設定可能に構成している点で相違している。より具体的には、ミッション期間の長さ ( 可動役物 9 0 0 の 1 周期分の動作期間の長さ ) を異ならせて設定可能に構成している。このように構成することで、設定されたミッション内容が同一の場合であっても、ミッション期間の長さを変化させることでミッション達成の難易度を異ならせることができる。よって、ミッション期間の長さ、ミッション内容を組み合わせた様々な難易度で遊技者にミッション達成を目指す遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができる。加えて、本第 2 2 制御例では、上述した第 2 1 制御例と同様に 1 のミッション期間に対してミッション内容を設定しながら、さらに、可動役物第 1 演出期間全体における枠ボタン 2 2 の押下回数によって達成し得る全体ミッションも設定可能に構成してい

る。このように構成することで、可動役物第1演出中に設定される個々のミッション期間が短くなってしまった場合であっても、可動役物第1演出中に継続して枠ボタン22を押下することで、全体ミッションを達成させることが可能となる。よって、遊技者に意欲的に継続して枠ボタン22を押下させ易くすることができる。

#### 【2611】

<第23制御例>

次いで、図803から図835を参照して、第23制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第21制御例では、可動役物900に対して所定の第1動作（振動動作）を行わせるための第1制御を実行している間に第1動作とは異なる第2動作（落下動作）の動作条件が成立した場合に、第1動作の実行中において複数回配置され得る所定位置（作動位置）へと可動役物900が到達したことに基づいて、第1動作を打ち切って第2動作を実行させる構成としていた。即ち、第1動作の実行中に第2動作の動作条件が成立した場合に、第1動作の終了まで第2動作を待機させることなく第2動作を実行させる構成とすることで、第2動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

#### 【2612】

これに対して本第23制御例では、可動役物900が可動（変位）される変位動作とは少なくとも異なる第1演出の実行中に可動役物900の可動条件（変位条件）が成立した場合に、第1演出が所定条件を満たすまで、可動役物900の可動を抑制し（待機させ）、第1演出が所定条件を満たしたことを契機として、可動役物900の可動動作（変位動作）を実行する構成としている。より具体的には、変動表示演出として、所定の音声（楽曲）の再生を少なくとも伴う演出態様が設定され得る構成とし、当該所定の音声の出力中に遊技者が枠ボタン22に対する操作を行ったことを契機として、可動役物900に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声（楽曲）の出力（再生）中に複数回出力され得る所定の出力（再生）位置に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物900に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物900が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。この第23制御例におけるパチンコ機10が、上述した第21制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第21制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第21制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【2613】

まず、図803～図806を参照して、本第23制御例における特徴的な演出態様である演奏演出について説明する。この演奏演出は、リーチ演出に発展するよりも前に実行される演出であり、遊技者参加型の演出（枠ボタン22に対する操作を促す演出）と、その後に行われるリーチ演出の種別（期待度）を報知する演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、演奏演出が実行されると、所定の音声（楽曲）が再生（出力）されると共に、当該所定の音声（楽曲）のリズムに対応するタイミングで枠ボタン22に対する操作を行うことが複数回促される演出が実行される。そして、演出終了時には、遊技者の操作結果（リズムに応じたタイミングで枠ボタン22を操作したと判定された回数）

を加味して、演出結果（演奏成功の演出結果とするか演奏失敗の演出結果とするか）を決定すると共に、演出結果および特別図柄の抽選結果を加味して、演奏演出終了後に実行するリーチ演出の種別（期待度）を決定し、これらを報知する演出が実行される。決定されるリーチ演出の種別には、星1リーチ～星5リーチの5種類が設けられており、星の数が多いほど高い期待度に対応する演出に設定されている。また、演奏演出において演奏成功の演出結果が報知された場合には、星3以上の期待度に対応するリーチ演出の中から1の演出が選択されるように制御される一方で、演奏失敗の演出結果が報知された場合には、星3以下の期待度に対応するリーチ演出の中から1の演出が選択されるように制御されるため、より期待度が高い演出を実行させたいと期待する遊技者に対して、演奏演出の実行中に積極的に枠ボタン22を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【2614】

図803(a)は、演奏演出の開始時における演出態様の一例を示した図である。この演奏演出は、第3図柄表示装置81において第3図柄が高速変動されている間に開始される可能性がある演出である。図803(a)に示した通り、演奏演出の開始時においては、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801が楽器（図803(a)の例ではリコーダー）を発見する演出が実行される。また、主表示領域Dmにおける上部に形成される表示領域HR10に対して、発見した楽器の種別を報知する文字（例えば、「リコーダー発見!!」という文字）が表示される。これらの表示内容により、ウサギのキャラクタ801が発見した楽器を演奏する演出が展開されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ウサギのキャラクタ801が楽器を発見することができずにそのまま演出が終了されると共に外れ図柄が停止表示されるガセ演出も設けられている。演奏演出においてウサギのキャラクタ801が楽器を発見した後は、ウサギのキャラクタ801が発見した楽器を演奏する演出が実行される。より具体的には、図803(b)に示した通り、可動役物900が演出開始位置（作動位置）へと降下（変位）されると共に、主表示領域Dmの上方に形成される表示領域HR10に対して、「リズムに合わせてボタンを押して演奏をアシストするんだ!」という文字が表示される。また、主表示領域Dmの下方において、ウサギのキャラクタ801が楽器を構える表示態様が設定される。また、ウサギのキャラクタ801の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域Dm64が形成され、当該表示領域Dm64の内部に5つの縦長略長方形形状の画像（ゲージ）が左右方向に並んだ表示態様のチャンスメーターCMが表示される。更に、当該表示領域Dm64の内部におけるチャンスメーターCMの上方に、「チャンスメーター」という文字が表示される。詳細については後述するが、このチャンスメーターCMのゲージ数を加味して、演奏演出の演出結果を成功に対応する演出結果とするか、失敗に対応する演出結果とするかが抽選によって決定される。

20

30

#### 【2615】

更に、図803(b)に示した通り、表示領域Dm64の正面視右方には、横長略長方形形状の表示領域HR63が形成される。この表示領域HR63は、枠ボタン22に対する押下タイミングを遊技者に対して示唆するための画像が表示される。ここで、演奏演出においては、再生（出力）中の音声（楽曲）のリズムに応じたタイミング（出力中の音声

が所定条件を満たすタイミング）で枠ボタン22が押下された（押下に成功した）と判定される期間（成功期間）、およびリズムとはずれたタイミングで枠ボタン22が押下された（押下に失敗した）と判定される期間（抽選期間A又は抽選期間B）が設定されている。表示領域HR63は、枠ボタン22に対する押下を検出した場合に、成功期間と判定されるタイミングを示唆する表示内容で構成されている。より具体的には、図803(b)に示した通り、表示領域HR63の内部における左側には、「PUSH」という文字が表示された横長略楕円形状のプッシュ画像PGが形成されると共に、当該プッシュ画像PGの下端から鉛直下方に向けて、破線で表示されたプッシュ判定ラインPLが表示される。更に、表示領域HR63の右側から左側に向けて、8分音符を模した音符画像OGがスクロールする表示態様が設定される。この音符画像OGのうち、8分音符の符頭（たま）

40

50



を模した部分の中央がプッシュ判定ライン P L と重なる前後 0 . 2 5 m 秒が成功期間となり、それ以外の期間が抽選期間 A 又は抽選期間 B となるように、音符画像 O G の出現タイミングやスクロール速度等が予め設定されている。これらの表示内容により、音符画像 O G がプッシュ判定ライン P L に重なったタイミングを狙って枠ボタン 2 2 を押下すれば良いということを、遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対してより理解し易い遊技性を実現することができる。

#### 【 2 6 1 6 】

なお、この演奏演出では、例えば、発見した楽器を用いてドレミファソラシドの各音階を順に発音することを試みる演出が実行される。「ド」から「シ」までの各音階を発音する際に、遊技者の遊技結果（枠ボタン 2 2 に対する押下タイミング）を加味してチャンスメーター C M のゲージ数を減少させるか否かが報知される。そして、最終的に演奏成功に対応する演出結果を報知する場合は、例えば、ドレミファソラシドの全ての音階を正常に発音させることに成功する演出が実行される一方で、失敗に対応する演出結果を報知する場合は、最後の「ド」の音階を正常に発音させることができず、「ピュー」という異常な音を発音させてしまう演出が実行される。これらの演出内容により、演奏演出の演出結果が成功となったのか失敗となったのかを聴覚的に分かり易く報知することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。

#### 【 2 6 1 7 】

次いで、図 8 0 4 ( a ) を参照して、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（出力中の音声が発音条件を満たすタイミング）で遊技者が枠ボタン 2 2 を操作（押下）した場合の演出態様について説明する。図 8 0 4 ( a ) に示した通り、演奏演出の実行中は、枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を検出すると、当該検出から 0 . 1 秒間の間、プッシュ画像 P G が発光した見た目に切り替わりと共に、プッシュ判定ライン P L が破線から実線に切り替わる。また、枠ボタン 2 2 に対する押下が、出力中の音声のリズムに合ったタイミング（新たな音階を出力するタイミング）であった場合、には、表示領域 D m 6 3 の内部における上部右側に対して、「G R E A T」という文字が表示される。更に、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が楽器（リコーダー）を演奏（吹奏）して、対応する音階（図 8 0 4 ( a ) の例では「ミ」の音階）を発音させる音声演出および表示演出が実行されると共に、可動役物 9 0 0 が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（17ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（縦揺れ動作）が実行される。つまり、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合わせて可動役物 9 0 0 が可動動作を行っているかのような演出を実現することができる。これらの演出内容により、枠ボタン 2 2 をリズムに合ったタイミング（出力中の音声が発音条件を満たすタイミング）で操作（押下）できたことにより、リズムに合わせて可動役物 9 0 0 の演出動作が行われたということ、およびチャンスメーター C M のゲージ数が減らずに維持されたということを遊技者に対して直感的に理解させることができる。よって、分かり易い演出動作を実現することができる。

#### 【 2 6 1 8 】

また、図 8 0 4 ( b ) は、リズムとずれたタイミング（出力中の音声が発音条件を満たしていないタイミング）で遊技者が枠ボタン 2 2 を操作（押下）した場合の演出態様を示した図である。この場合、図 8 0 4 ( b ) に示した通り、押下検出時にプッシュ画像 P G が発光した見た目に切り替わりと共に、プッシュ判定ライン P L が破線から実線に切り替わる以外、演出態様に変化が無いように構成され、次にリズムに合ったタイミングとなった際に、操作（押下）結果が報知される。ここで、本第 2 3 制御例では、リズムとずれたタイミングで枠ボタン 2 2 に対する押下を検出したとしても、即座に押下に失敗したとしてチャンスメーター C M のゲージ数を減らすのではなく、押下時点で更に可動役物 9 0 0 を可動（変位）させるか否か（チャンスメーター C M のゲージ数を維持するか否か）の抽選を行い、当該抽選の結果に応じて異なる演出動作を実行する構成としている。この抽選結果毎の演出動作について、図 8 0 5 を参照して、具体的に説明する。

#### 【 2 6 1 9 】

まず、図 805 (a) を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン 22 に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物 900 の可動に対応する抽選結果となった（変位抽選に当選した）場合の演出動作について説明する。図 805 (a) に示した通り、変位抽選に当選した場合、ウサギのキャラクタ 801 が次の音階（図 805 (a) の例では、「ミ」の音階）を出力するタイミングで可動役物 900 が演出位置（作動位置）から所定ステップ数（17 ステップ）分降下した後で、演出位置（作動位置）に戻る演出動作（変位演出）が実行される。つまり、リズムに合ったタイミングで枠ボタン 22 に対する押下を検出した場合と同一の役物動作（変位動作）が実行される。言い換えれば、出力（再生）中の音声（楽曲）リズムとずれたタイミングで枠ボタン 22 に対する押下を検出し、当該検出に基づいて実行される変位抽選に当選した（変位条件が成立した）場合は、リズムに合ったタイミングとなるまで可動役物 900 の変位が待機（遅延）され、出力（再生）中の音声（楽曲）のリズムに合ったタイミングとなってから可動役物 900 の変位動作を実行する構成としている。また、表示領域 Dm63 に対して、変位抽選に当選したことを示すための「GOOD!」という文字が表示される。このように構成することで、リズムからずれたタイミングで枠ボタン 22 に対する押下を検出したとしても、可動役物 900 をあたかもリズムに合わせて可動（変位）させているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2620】

次に、図 805 (b) を参照して、リズムとずれたタイミングで枠ボタン 22 に対する押下を検出し、当該押下時の抽選結果が可動役物 900 の可動に対応する抽選結果とならなかった（変位抽選で非当選となった）場合の演出動作について説明する。図 805 (b) に示した通り、変位抽選で非当選となった場合は、リズムに合ったタイミングにおいて可動役物 900 の役物動作が行われずに演出位置（作動位置）に維持される。また、表示領域 Dm64 において、チャンスメーター CM のゲージ数（メーター数）が 1 減少する表示演出が実行される。更に、表示領域 Dm63 に対して、変位抽選で非当選になったことを示すための「NG」という文字が表示される。これらの演出態様により、遊技者に対して変位抽選が非当選であったということを容易に理解させることができる。次に、図 806 を参照して、演奏演出の演出結果が報知された場合の演出態様について説明する。まず、図 806 (a) を参照して、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合の演出態様について説明する。図 806 (a) に示した通り、演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、ウサギのキャラクタ 801 が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階（図 806 (a) の例では「ド」の音階）を発音させる（吹奏する）ことに成功する演出が実行されると共に、可動役物 900 が第 3 図柄表示装置 81 の下方の手前側まで落下（変位）する役物動作（変位動作）が実行される。また、第 3 図柄表示装置 81 における上部に形成される表示領域 HR10 に対して、「成功!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して演奏演出で演奏に成功したということを容易に理解させることができ、星 3 以上の期待度のリーチ演出の実行が確定したということをも理解させることができる。よって、その後に行われるリーチ演出に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【2621】

図 806 (b) は、演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合の演出態様の一例を示した図である。図 806 (b) に示した通り、演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合は、ウサギのキャラクタ 801 が演奏中の楽曲（音声）における最後の音階の発音に失敗し、異なる音（図 806 (b) の例では、「ピュー」という音）が発音されてしまう演出が実行される。また、可動役物 900 が演出位置（作動位置）に維持されたままとなり、表示領域 HR10 には、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの表示内容により、演奏演出で演奏に失敗したということを遊技者に対して容易に理解させることができ、星 1～星 3 の範囲のリーチ演出が実行されるということをも理解させることができるので、その後のリーチ演出に対して過剰な期待を抱かせてしまうことを抑制する

50

ことができる。

【 2 6 2 2 】

< 第 2 3 制御例における電氣的構成 >

次に、図 8 0 7 から図 8 1 4 を参照して、本第 2 3 制御例における電氣的構成について説明する。まず、図 8 0 7 を参照して、本第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている ROM 2 2 2 の詳細について説明する。図 8 0 7 は、本第 2 3 制御例における ROM 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 8 0 7 に示した通り、本第 2 3 制御例における ROM 2 2 2 は、上述した第 2 1 制御例における ROM 2 2 2 の構成（図 7 2 9 参照）に対して、動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g に代えて動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a が設けられている点で相違している。また、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c、演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d、および発展先選択テーブル 2 2 2 u w e が追加されている点でも相違している。まず、図 8 0 8 を参照して、本第 2 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a の詳細について説明する。図 8 0 8 ( a ) は、本第 2 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a の構成を示すブロック図である。図 8 0 8 ( a ) に示した通り、本第 2 3 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u w a は、上述した第 2 1 制御例における動作シナリオテーブル群 2 2 2 u u g の構成（図 7 3 0 参照）に対して、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1、当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 が追加されている点、および振動シナリオテーブル 2 2 2 u u g b が削除されている点で相違している。

10

20

【 2 6 2 3 】

まず、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 について説明する。この第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 は、演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知された（図 8 0 6 ( b ) 参照）後において、演出位置（作動位置）の可動役物 9 0 0 を退避位置まで戻す場合に参照されるテーブルである。ここで、図示については省略したが、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 は、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c （図 6 9 4 ( b ) 参照）に対して、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対応するシナリオが異なっている点でのみ相違している。より具体的には、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対応する保持動作の時間が 1 0 m s から 3 8 6 0 m s に変更されている点でのみ相違している。つまり、退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 を参照して可動役物を退避位置へと戻す場合に比較して、退避動作の開始タイミングが 3 8 5 0 m s 遅くなるようにシナリオが規定されている。演奏演出において失敗に対応する演出結果が報知される場合は、成功に対応する演出結果が報知される（図 8 0 6 ( a ) 参照）場合に比較して、可動役物 9 0 0 の落下動作が行われない分、可動役物 9 0 0 の演出動作が少ないという相違点がある。つまり、成功に対応する演出結果が報知される場合は、可動役物 9 0 0 の落下動作が終了した後で、退避位置へと戻すための退避動作が実行される一方で、失敗に対応する演出結果が報知される場合は、失敗を示す表示演出のみを行った後で可動役物 9 0 0 を退避位置へと戻すための退避動作が実行される。このため、落下動作の分の演出期間がずれる（失敗が報知された場合と成功が報知された場合とでその後に行われるリーチ演出の開始タイミングがずれる）ことを抑制すべく、失敗が報知される演奏演出では、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c よりも保持動作の時間が長くなる第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 を参照して退避動作を行わせる構成としている。このように構成することで、リーチ演出の開始タイミングを演奏演出の演出結果によらず共通化することができるので、演奏演出が終了した後の演出態様をより好適に設定することができる。

30

40

【 2 6 2 4 】

次に、図 8 0 8 ( b ) を参照して、上述した当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 の詳細について説明する。図 8 0 8 ( b ) は、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 の規定内容を示した図である。この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 は、演奏演出においてリズムに合ったタイミング（成功期間）で枠ボタン 2 2 に対する押下を検出したか、またはリズムからずれたタイミング（抽選期間 A 又は抽選期間 B ）において押下を検出し、押下検出時に実行される可動役物 9 0 0 の変位抽選に当選した場合に可動役物 9 0 0 に対して設

50

定される縦揺れ動作を実現するための動作シナリオが規定されたデータテーブルである。図 8 0 8 ( b ) に示した通り、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 1 」に対して、1 0 m s の保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 2 」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 2 m s 毎に 1 ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの正回転動作が 1 7 ステップ実行される正回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 3 」に対して、1 0 m s の保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 4 」に対して、駆動モータ 9 0 5 が 2 m s 毎に 1 ステップ駆動（励磁）される駆動スピードの逆回転動作が 1 7 ステップ実行される逆回転動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 2 2 3 u k の値「 5 」に対して、1 0 m s の無動作（非駆動動作）が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、この当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2 を参照して可動役物 9 0 0 の動作を設定した場合、可動役物 9 0 0 が短時間（ 3 4 m s ）の下降動作を行った後で、短時間（ 3 4 m s ）の上昇動作を行うことで演出位置（作動位置）に戻る役物動作が実現される。これにより、遊技者からは、可動役物 9 0 0 が微細な縦揺れを行ったように把握される。

10

#### 【 2 6 2 5 】

次に、図 8 0 9 を参照して、上述した押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b の詳細について説明する。この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b は、演奏演出において、枠ボタン 2 2 の押下を検出した場合に、当該押下のタイミングがリズムに合ったタイミング（成功期間）であるか否（抽選期間 A 又は抽選期間 B ）かを判定するために参照されるデータテーブルである。ここで、成功期間は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、無条件で押下成功と判定される（チャンスメーター C M のゲージ数が維持されると共に可動役物 9 0 0 の縦揺れ動作が実行される）期間であり、リズムに合ったタイミング（新たな音階を発音（演奏）するタイミングの前後 0 . 2 5 秒）に設定される。また、抽選期間 A は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に比較的低確率で押下成功と判定される期間であり、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が発音（演奏）する音声（楽曲）のリズムから大きくずれた期間に設定される。更に、抽選期間 B は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に比較的高確率で押下成功と判定される期間であり、リズムに合ったタイミングではないものの、抽選期間 A よりはずれが少ない期間に設定される。この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b には、演奏演出が開始されてからの経過時間（演奏演出における経過時間を計時するための演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値）の範囲と、押下期間の種別と、が

20

30

#### 【 2 6 2 6 】

図 8 0 9 に示した通り、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b において、経過時間が 0 m s ~ 9 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 0 0 0 H 」 ~ 「 0 3 E 7 H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間 A 」が対応付けて規定され、経過時間が 1 0 0 0 m s ~ 1 9 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 3 E 8 H 」 ~ 「 0 7 C F H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「抽選期間 B 」が対応付けて規定され、経過時間が 2 0 0 0 m s ~ 2 4 9 9 m s の範囲（演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が「 0 7 D 0 H 」 ~ 「 0 9 C 3 H 」の範囲）に対して、押下期間の種別として「成功期間」が対応付けて規定されている。以降も、演奏演出の開始後における経過期間に応じて抽選期間 A と、抽選期間 B と、成功期間と、が順に対応付けられている。演奏演出においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎にこの押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b が参照されて期間の種別が特定され、当該特定した期間の種別に応じて押下成功と判定するか否かが決定される。枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、この押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b を参照して押下期間の種別を判別する構成とすることにより、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合における処理を、比較的単純な処理とすることができるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

40

#### 【 2 6 2 7 】

なお、本第 2 3 制御例では、成功期間、抽選期間 A 、および抽選期間 B を押下期間種別

50

テーブル 2 2 2 u w b に対して予め規定しておく構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、再生している音声（楽曲）の再生位置を通知するように音声出力装置 2 2 6 に対して指令コマンドを出力し、当該指令コマンドを受けた音声出力装置 2 2 6 が、音声（楽曲）の再生位置（リズムに合ったタイミングであるか否かを最低限把握可能な情報）を音声ランブ制御装置 1 1 3 に対してコマンドにより通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に音声を再生している音声出力装置 2 2 6 から直接的に再生位置を取得することができるので、より正確に、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出したタイミングがリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができる。よって、演奏演出をより好適に実行することができる。次に、図 8 1 0 を参照して、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c の詳細について説明する。この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、押下成功（チャンスメーター C M の可ゲージ数を維持して動役物 9 0 0 を可動（変位）させる）と判定するか失敗（可動役物 9 0 0 を可動（変位）させずにチャンスメーター C M のゲージ数を減らす）と判定するかを抽選するために参照されるデータテーブルである。図 8 1 0 ( a ) は、この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c の構成を示すブロック図である。

10

#### 【 2 6 2 8 】

図 8 1 0 ( a ) に示した通り、この成功抽選テーブル 2 2 2 u w c は、抽選期間 A（リズムから比較的大きくずれた期間）において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 と、抽選期間 B（リズムからのずれが比較的少ない期間）において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2 と、押下成功と判定されてから遊技者の操作（押下）結果が報知される（可動役物 9 0 0 が縦揺れ動作を行うか否かやチャンスメーター C M のゲージ数が減らされるか否かが報知される）までの間の期間において更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定するかを抽選するために参照される押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3 と、が少なくとも設けられている。なお、成功期間において枠ボタン 2 2 に対する初回の押下を検出した場合には、無条件で押下成功と判定されるため、成功期間用のテーブルは規定されていない。

20

#### 【 2 6 2 9 】

まず、図 8 1 0 ( b ) を参照して、上述した期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 の詳細について説明する。図 8 1 0 ( b ) は、この期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 の規定内容を示した図である。図 8 1 0 ( b ) に示した通り、期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1 には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図 8 1 0 ( b ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 2 4」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 1 9」の範囲が押下成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f は、「0 ~ 9 9」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間 A において押下を検出すると 2 5 %（2 5 / 1 0 0）の割合で押下成功と判定される（7 5 % の割合で押下失敗と判定される）。一方、実行中の特別図柄の変動表示（演奏演出を伴う変動表示）が外れに対応するものであった場合、抽選期間 A において押下を検出すると 2 0 %（2 0 / 1 0 0）の割合で押下成功と判定される（8 0 % の割合で押下失敗と判定される）。よって、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合、大当たりに対応する変動表示の方が、外れに対応する変動表示よりも、押下成功と判定される割合が 5 % 高くなる。このため、抽選期間 A において枠ボタン 2 2 に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感を高めることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させること

30

40

50

ができる。

【2630】

次に、図810(c)を参照して、上述した期間B用テーブル222uwc2の詳細について説明する。図810(c)は、この期間B用テーブル222uwc2の規定内容を示した図である。図810(c)に示した通り、期間B用テーブル222uwc2には、特別図柄の抽選結果毎に、抽選期間Bにおいて枠ボタン22に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図810(c)に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、第1演出カウンタ223uufの値が「0～54」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、第1演出カウンタ223uufの値が「0～39」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が大当たりに対応するものであった場合、抽選期間Bにおいて押下を検出すると55%(55/100)の割合で押下成功と判定される(45%の割合で押下失敗と判定される)。一方、実行中の特別図柄の変動表示(演奏演出を伴う変動表示)が外れに対応するものであった場合、抽選期間Bにおいて押下を検出すると40%(40/100)の割合で押下成功と判定される(60%の割合で押下失敗と判定される)。よって、抽選期間Bにおいて枠ボタン22に対する押下を検出した場合、抽選期間Aよりも押下成功と判定される割合が高くなる。また、大当たりの場合と、外れの場合とで、押下成功と判定される割合の差が大きくなる。よって、抽選期間Bにおいて枠ボタン22に対する押下を行って押下成功と判定された場合に、大当たりに対する期待感をより高めることができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

【2631】

次に、図810(d)を参照して、上述した押下成功後用テーブル222uwc3の詳細について説明する。図810(d)は、この押下成功後用テーブル222uwc3の規定内容を示した図である。この押下成功後用テーブル222uwc3には、一旦押下成功と判定された後において再度枠ボタン22に対する押下を検出した場合に押下成功と判定する判定値の範囲が規定されている。この押下成功後用テーブル222uwc3を参照した判定で成功と判定されなかった場合は、押下結果が押下失敗に更新(上書き)される。図810(d)に示した通り、押下成功後用テーブル222uwc3においては、特別図柄の抽選結果によらず、第1演出カウンタ223uufの値が「0～4」の範囲が押下成功と判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、一旦押下成功と判定された後で更に枠ボタン22に対する押下を行った場合は、5%(5/100)という極めて低い割合でしか成功と判定されなくなってしまう(95%の割合で押下成功の押下結果が押下失敗の押下結果に上書きされてしまう)。よって、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させて期待度が高いリーチ演出に発展させたい(押下成功と判定され続けてチャンスメーターCMのゲージ数を多く保たせたい)と希望する遊技者に対して、より慎重に枠ボタン22に対する押下を行わせることができる。つまり、リズムを無視して継続的に枠ボタン22に対する押下を繰り返す押下方法を行うことで、偶然リズムに合ったタイミングでの操作が実現されたとしても、それよりも前に既に押下成功と判定されていれば、95%の割合で押下失敗の押下結果に上書きされてしまう結果となる。よって、演奏演出の趣旨に則ってウサギのキャラクタ801が発音(演奏)する音声(楽曲)のリズムに合わせて枠ボタン22に対する操作(押下)を行うことが、演奏演出で演奏成功に対応する演出結果を導出させるための最適な遊技方法とすることができ、演奏演出の演出内容を無視した遊技方法(音声(楽曲)を無視して枠ボタン22に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法)で遊技が行われてしまうことを抑制することができる。

【2632】

なお、本第23制御例では、押下成功と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン22に対する押下を検出した場合にのみ、押下成功と判定される可能性が低い押下成功後用テーブル222uwc3を参照して押下成功と判定するか否かを再

10

20

30

40

50

度抽選する構成としているが、これに限られるものではない。押下失敗と判定された後で当該押下結果が報知されるよりも前に再度枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合においても、押下成功と判定される可能性が低い（若しくは可能性が 0 の）テーブルを参照して押下成功と判定するか否かを再度抽選する構成としてもよい。このように構成することで、演奏演出で再生（出力）される音声（楽曲）のリズムを無視して枠ボタン 2 2 に対する押下を短い間隔で繰り返す遊技方法に対する抑制をより効果的に図ることができる。次に、図 8 1 1 を参照して、演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d の詳細について説明する。この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d は、演奏演出の終了時におけるチャンスメーター C M のゲージ数（メーター数）を加味して演奏演出の演出結果（演奏に成功する演出結果、または演奏に失敗する演出結果のいずれか）を決定するために参照されるデータテーブルである。図 8 1 1 は、この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d の規定内容を示した図である。図 8 1 1 に示した通り、この演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d は、演奏演出終了時におけるチャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）毎に、各演出結果（成功、または失敗）と判定される判定値（第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f のカウンタ値）の範囲が対応付けて規定されている。

10

### 【 2 6 3 3 】

より具体的には、図 8 1 1 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「 5 」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f が取り得る全ての値の範囲（「 0 ~ 9 9 」の範囲）に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「 5 」のまま（即ち、全ての押下で押下成功と判定されて）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達することができるれば、必ず成功に対応する演出結果が報知される（図 8 0 6 ( a ) 参照）。つまり、演奏演出の終了後に星 3 以上の期待度のリーチ演出に発展することが確定するため、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図 8 1 1 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「 4 」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 7 4 」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「 7 5 ~ 9 9 」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「 4 」の状態（即ち、1 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、7 5 %（7 5 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 8 0 6 ( a ) 参照）が報知され、2 5 %（2 5 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 8 0 6 ( b ) 参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「 4 」の状態（即ち、1 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、比較的高い割合で成功に対応する演出結果が選択（決定）されるため、成功に対応する演出結果が報知されることに対する強い期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

30

### 【 2 6 3 4 】

また、図 8 1 1 に示した通り、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）「 3 」に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーター C M のゲージ数が「 3 」の状態（即ち、2 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、5 0 %（5 0 / 1 0 0）の割合で成功に対応する演出結果（図 8 0 6 ( a ) 参照）が報知され、5 0 %（5 0 / 1 0 0）の割合で失敗に対応する演出結果（図 8 0 6 ( b ) 参照）が報知される。このため、チャンスメーター C M のメーター数（ゲージ数）が「 3 」の状態（即ち、2 回のみ押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功と失敗とが半々となり、演出結果がどちらになるかわからないドキドキ感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、図 8 1 1 に示した通

40

50

り、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）「2」に対しては、第1演出カウンタ223uufの値が「0～24」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「25～99」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターCMのゲージ数が「2」の状態（即ち、3回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、25%（25/100）の割合で成功に対応する演出結果（図806（a）参照）が報知され、75%（75/100）の割合で失敗に対応する演出結果（図806（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）が「2」の状態（即ち、3回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、失敗に対応する演出結果となる可能性の方が高いので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

10

#### 【2635】

また、図811に示した通り、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）「1」に対しては、第1演出カウンタ223uufの値が「0～14」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「15～99」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターCMのゲージ数が「1」の状態（即ち、4回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、15%（15/100）の割合で成功に対応する演出結果（図806（a）参照）が報知され、85%（75/100）の割合で失敗に対応する演出結果（図806（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）が「1」の状態（即ち、4回押下失敗と判定され、残りの押下は全て成功と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、メーター数が「2」の場合よりも更に失敗に対応する演出結果となる可能性が高くなるので、遊技者に対して成功に対する演出が実行されることに対する過度な期待感を抱かせることが抑制できる。

20

#### 【2636】

更に、図811に示した通り、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）「1」に対しては、第1演出カウンタ223uufの値が「0～4」の範囲に対して、演出結果として「成功」が対応付けて規定され、「5～99」の範囲に対して、演出結果として「失敗」が対応付けて規定されている。このため、チャンスメーターCMのゲージ数が「0」の状態（即ち、5回以上押下失敗と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力する演出に到達した場合は、5%（5/100）の割合で成功に対応する演出結果（図806（a）参照）が報知され、95%（75/100）の割合で失敗に対応する演出結果（図806（b）参照）が報知される。このため、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）が「0」の状態（即ち、5回以上押下失敗と判定された状態で）演奏演出における最後の音階を出力しようとする演出に到達した場合は、成功に対応する演出結果となる可能性が極めて低くなるため、次の演奏演出では、リズムに合わせて枠ボタン22に対する押下を実施しようとする遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技に対する継続意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、本第23制御例では、演奏演出の演出結果を、チャンスメーターCMのメーター数のみに基づいて決定する（実行中の変動表示演出の抽選結果によらずに決定する）構成としていたが、これに限られるものではなく、特別図柄の抽選結果も加味して演出結果を決定してもよい。このように構成することで、チャンスメーターCMのメーター数（ゲージ数）と決定された演出結果とから特別図柄の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【2637】

次に、図812を参照して、発展先選択テーブル222uweの詳細について説明する。この発展先選択テーブル222uweは、演奏演出の演出結果に応じて、演奏演出の終了後に実行される（発展する）リーチ演出の種別を決定するために参照されるデータテーブルである。図812は、この発展先選択テーブル222uweの規定内容を示した図で

50



ある。図 8 1 2 に示した通り、この発展先選択テーブル 2 2 2 u w e は、演奏演出の演出結果、および特別図柄の抽選結果毎に、実行されるリーチ演出の種別（発展先）と、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値とが対応付けて規定されている。より具体的には、図 8 1 2 に示した通り、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0」に対して、「星 5 リーチ」が対応付けて規定され、「1 ~ 2 4」の範囲に対して、「星 4 リーチ」が対応付けて規定され、「2 5 ~ 9 9」の範囲に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が成功であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、「星 4 リーチ」が対応付けて規定され、「1 0 ~ 9 9」の範囲に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定されている一方で、「星 5 リーチ」には第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が対応付けられていない。

10

#### 【 2 6 3 8 】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 % ( 1 / 1 0 0 ) の割合で「星 5 リーチ」に発展し、2 4 % ( 2 4 / 1 0 0 ) の割合で「星 4 リーチ」に発展し、7 5 % ( 7 5 / 1 0 0 ) の割合で「星 3 リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) の割合で「星 4 リーチ」に発展し、9 0 % ( 9 0 / 1 0 0 ) の割合で「星 3 リーチ」に発展する。よって、成功に対応する演出結果となって大当たりの場合にしか決定され得ない「星 5 リーチ」に発展した場合は、大当たりとなることを遊技者に対して確信させることができるため、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。また、大当たりとなる場合の方が選択割合が高い「星 4 リーチ」に発展した場合は、遊技者の大当たりに対する期待感を高めることができるので、リーチ演出の実行中における遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。更に、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星 3 リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があるとして遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興味を向上させることができる。また、図 8 1 2 に示した通り、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値が「0 ~ 9」の範囲に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定され、「1 0 ~ 9 4」の範囲に対して、「星 2 リーチ」が対応付けて規定され、「9 5 ~ 9 9」の範囲に対して、「星 1 リーチ」が対応付けて規定されている。また、演奏演出の演出結果が失敗であり、且つ、特別図柄の抽選結果が外れである場合、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値「0」に対して、「星 3 リーチ」が対応付けて規定され、「1 ~ 7 9」の範囲に対して、「星 2 リーチ」が対応付けて規定され、「8 0 ~ 9 9」の範囲に対して、「星 1 リーチ」が対応付けて規定されている。

20

30

#### 【 2 6 3 9 】

このため、大当たり変動にて演奏演出で成功に対応する演出結果となった場合は、1 0 % ( 1 0 / 1 0 0 ) の割合で「星 3 リーチ」に発展し、8 5 % ( 8 5 / 1 0 0 ) の割合で「星 2 リーチ」に発展し、5 % ( 5 / 1 0 0 ) の割合で「星 1 リーチ」に発展する一方で、外れ変動にて演奏演出で失敗に対応する演出結果となった場合は、1 % ( 1 / 1 0 0 ) の割合で「星 3 リーチ」に発展し、7 9 % ( 7 9 / 1 0 0 ) の割合で「星 2 リーチ」に発展し、2 0 % ( 2 0 / 1 0 0 ) の割合で「星 1 リーチ」に発展する。よって、演奏演出で失敗に対応する演出結果となって大当たりの場合に決定され易い「星 3 リーチ」に発展した場合は、大当たりに対する遊技者の期待感を高めることができる。また、大当たりでも外れでも過半数の割合で決定される「星 2 リーチ」に発展した場合についても、大当たりの可能性があるとして遊技者に思わせることができるので、リーチ演出の実行中における興味を向上させることができる。一方、大当たりよりも外れの方が蹴ってされ易い「星 1 リーチ」に発展した場合は、遊技者に過度な期待感を抱かせてしまうことを抑制することができる。次に、図 8 1 3 を参照して、本第 2 3 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 8 1 3 は、本第 2 3 制御例に

40

50

おけるRAM 223の構成を示すブロック図である。図813に示した通り、本第23制御例におけるRAM 223は、上述した第21制御例におけるRAM 223の構成(図738参照)に対して、演奏演出フラグ223 u w a、押下済フラグ223 u w b、抽選結果格納エリア223 u w c、演奏演出タイマ223 u w d、メーター数カウンタ223 u w eが追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第21制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【2640】

演奏演出フラグ223 u w aは、演奏演出が設定されている変動表示演出であるか否かを示すためのフラグである。この演奏演出フラグ223 u w aがオンであれば、演奏演出が設定されている変動表示演出であることを示し、オフであれば、演奏演出が設定されていないことを示す。この演奏演出フラグ223 u w aは、変動表示演出として演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合にオンに設定され(図815のS3105L参照)、演奏演出の終了時(演奏演出の結果報知時)にオフに設定される(図819のS4411L参照)。押下済フラグ223 u w bは、演奏演出で既に押下成功と判定されたか否かを示すためのフラグであり、オンであれば演奏演出で既に押下成功と判定されていることを示し、オフであれば押下成功と判定されていないことを示す。この押下済フラグ223 u w bは、初期状態がオフに設定されており、演奏演出において押下成功と判定された場合にオンに設定され(図816のS3275L, S3280L参照)、押下結果を報知するタイミングとなる毎にオフに設定される(図819のS4412L参照)。演奏演出の実行中に枠ボタン22に対する押下を検出した場合は、この押下済フラグ223 u w bが参照されて、期間の種別に応じた押下成功抽選を行うのか、成功後専用の抽選(押下成功後専用テーブル222 u w c 3を参照した抽選)を行うのかを切り替える構成としている。

#### 【2641】

抽選結果格納エリア223 u w cは、演奏演出において枠ボタン22に対する押下を検出した場合に、当該押下に基づく抽選結果(押下成功と判定されたか失敗と判定されたか)を示す情報が格納される記憶領域である。この抽選結果格納エリア223 u w cは、演奏演出において枠ボタン22に対する押下を検出する毎に、当該押下に基づく抽選結果を示す情報が格納される(図816のS3274L, S3281L参照)。枠ボタン22に対する押下結果を報知するタイミング(成功期間の終了タイミング)においては、この抽選結果格納エリア223 u w cに格納された情報を参照して、押下成功に対応する情報が記憶されている場合には押下成功に対応する演出(図805(a)参照)を実行する一方で、押下失敗に対応する情報が記憶されている場合には押下失敗に対応する演出(図805(b)参照)を実行する。演奏演出タイマ223 u w dは、演奏演出の開始後における経過時間を計時するためのタイマである。演奏演出の実行中は、枠ボタン22に対する押下を検出する毎に、押下期間種別テーブル222 u w dに規定されている経過時間と押下期間種別との対応関係を参照して、現在の押下期間の種別が成功期間、抽選期間A、および抽選期間Bのいずれであるかを特定し、特定した押下期間の種別に応じた抽選確率で押下成功とするか押下失敗とするかを判定する。メーター数カウンタ223 u w eは、演奏演出において表示されるチャンスメーターCMのメーター数(ゲージ数)をカウントするためのカウンタである。このメーター数カウンタ223 u w eは、演奏演出の開始時にカウンタ値が5に設定され、演奏演出においてチャンスメーターCMのゲージ数が減少する演出(図805(b)参照)が実行される毎に、値が1ずつ減算される(図819のS4418L参照)。演奏演出の終了時には、このメーター数カウンタ223 u w eのカウンタ値を参照して、演奏演出の演出結果を成功とするか失敗とするかが抽選される。

#### 【2642】

次に、図814を参照して、本第23制御例における音声出力装置226の電氣的構成について説明する。図814は、本第23制御例における音声出力装置226の電氣的構成を示したブロック図である。図814に示した通り、音声出力装置226は、音声ランブ制御装置113とデータの送受信が可能に接続されている。図814に示した通り、音声出力装置226は、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU301が搭載され

10

20

30

40

50

ている。MPU301には、当該MPU301により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM302と、そのROM302内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203とが内蔵されている。音声出力装置226のMPU301は、入出力ポート305、および音声合成部306と電氣的に接続されている。音声ランプ制御装置113から音声出力装置226に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート305を介してMPU301へ入力される。また、音声ランプ制御装置113によって指定された音声データは、ROM302から読み出されて、音声合成部306の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。音声合成部306は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとしてアンプ部307へと出力する公知の音声合成LSIで構成されている。合成音声データは、アンプ部307によって増幅され、スピーカ部308に入力される。これにより、スピーカ部308から、音声ランプ制御装置113によって指定された各種音声を出力することができる。

10

#### 【2643】

また、図814に示した通り、ROM302には、音声ファイル記憶エリア302aが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア302aには、パチンコ機10で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル（音声データ）が記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランプ制御装置113により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア302aから演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部306の対応するチャンネルに出力される。より具体的には、例えば、演奏演出（図803参照）が開始された場合に、ウサギのキャラクタ801が楽器を用いて演奏する楽曲（音声）に対応する音声ファイル（音声データ）が、音声ファイル記憶エリア302aから読み出されて対応するチャンネル（例えば、CN3）に入力（再生）される。また、演奏演出において演出結果を報知する場合（図806参照）は、演出結果に対応する効果音が音声ファイル記憶エリア302aから読み出されて対応するチャンネル（例えば、CN4）に入力（再生）される。

20

#### 【2644】

<第23制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図815から図823を参照して、本第23制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図815を参照して、本第23制御例における通常状態演出態様決定処理（S3021L）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（S3021L）は、上述した第21制御例における通常状態演出態様決定処理（図769参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図769参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図815は、この通常状態演出態様決定処理（S3021L）を示すフローチャートである。この第23制御例における通常状態演出態様決定処理（図815参照）のうち、S3101L、S3103L、S3110L、S3111L、およびS3113Lの各処理では、それぞれ上述した第21制御例の通常状態演出態様決定処理（図769参照）におけるS3101L、S3103L、S3110L、S3111L、およびS3113Lの各処理と同一の処理が実行される。また、本第23制御例における通常状態演出態様決定処理（図815参照）では、S3103Lの処理が終了すると、次いで、S3103Lの処理で決定された変動演出種別が演奏演出を伴う変動表示態様であるか否かを判別し（S3171L）、演奏演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（S3171L：Yes）、駆動待機フラグ223223up、および演奏演出フラグ223223uwaを共にオンに設定して（S3172L）、処理をS3110Lへと移行する。これに対して、S3171Lの処理において、演奏演出を伴わない変動表示態様が決定されたと判別した場合は（S3171L：No）、演奏演出が実行される可能性がないため、処理をS3111Lへと移行する。

30

40

#### 【2645】

50

この通常状態演出態様決定処理（図 8 1 5 参照）を実行することにより、演奏演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a をオンにしておくことができるので、演奏演出を確実に開始させることができる。次に、図 8 1 6 を参照して、本第 2 3 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 3 1 L）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図 8 1 6 参照）は、上述した第 2 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 7 0 参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 7 0 参照）と同様に、枠ボタン 2 2 等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。この第 2 3 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 8 1 6 参照）では、まず、枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を検出したか否かを判別し（S 3 2 0 4 L）、枠ボタン 2 2 に対する操作を検出していないと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : N o）、そのまま本処理を終了する。一方で、S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 に対する操作（押下）を検出したと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : Y e s）、次いで、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであるか否かを判別する（S 3 2 7 1 L）。S 3 2 7 1 L の処理において、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオフであると判別した場合は（S 3 2 7 1 L : N o）、枠ボタン 2 2 に対する操作が行われたとしても、何らの制御も行われない期間であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 2 6 4 6 】

これに対して、S 3 2 7 1 L の処理において、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであると判別した場合は（S 3 2 7 1 L : Y e s）、演奏演出の実行中であることを意味するため、次いで、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオンであるか否かを判別する（S 3 2 7 2 L）。S 3 2 7 2 L の処理において、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオフであると判別した場合は（S 3 2 7 2 L : N o）、押下期間種別テーブル 2 2 2 u w b（図 8 0 9 参照）の規定内容と、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値とから、現在の押下期間の種別が成功期間であるか否かを判別し（S 3 2 7 3 L）、成功期間であると判別した場合は（S 3 2 7 3 L : Y e s）、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に押下成功（当選）に対応するデータを格納し（S 3 2 7 4 L）、押下済フラグ 2 2 3 u w b をオンに設定して（S 3 2 7 5 L）、本処理を終了する。一方で、S 3 2 7 3 L の処理において、現在の押下期間が成功期間ではないと判別した場合は（S 3 2 7 3 L : N o）、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c（図 8 1 0（a）参照）から現在の押下期間の種別に対応するテーブルを読み出して（S 3 2 7 6 L）、処理を S 3 2 7 8 L へと移行する。S 3 2 7 6 L の処理では、現在の押下期間が抽選期間 A である場合に期間 A 用テーブル 2 2 2 u w c 1（図 8 1 0（b）参照）を読み出す一方で、抽選期間 B である場合には期間 B 用テーブル 2 2 2 u w c 2（図 8 1 0（c）参照）を読み出す。これらに対し、S 3 2 7 2 L の処理において、押下済フラグ 2 2 3 u w b がオンであると判別した場合は（S 3 2 7 2 L : Y e s）、成功抽選テーブル 2 2 2 u w c（図 8 1 0（a）参照）から押下成功後用テーブル 2 2 2 u w c 3（図 8 1 0（d）参照）を読み出して（S 3 2 7 7 L）、処理を S 3 2 7 8 L へと移行する。S 3 2 7 6 L、または S 3 2 7 7 L の処理後に実行される S 3 2 7 8 L の処理では、読み出したテーブルを参照して抽選結果（押下結果）を特定し（S 3 2 7 8 L）、特定した抽選結果が成功に対応する抽選結果であるか否かを判別する（S 3 2 7 9 L）。

20

30

40

#### 【 2 6 4 7 】

S 3 2 7 9 L の処理において、成功に対応する抽選結果であると判別した場合は（S 3 2 7 9 L : Y e s）、押下済フラグ 2 2 3 u w b をオンに設定して（S 3 2 8 0 L）、処理を S 3 2 8 1 L へと移行する。一方、S 3 2 7 9 L の処理において、失敗に対応する抽選結果になったと判別した場合は（S 3 2 7 9 L : N o）、S 3 2 8 0 L の処理をスキップして、処理を S 3 2 8 1 L へと移行する。S 3 2 8 1 L の処理では、S 3 2 7 8 L の処理で特定した抽選結果に対応するデータを抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に上書きして（S 3 2 8 1 L）、本処理を終了する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図 8 1 6 参照）を実行することにより、演奏演出において枠ボタン 2 2 に対する押下（操作）を検出する毎に、押下期間の種別を加味して押下成功とするか押下失敗とするかを正確に判定する

50

ことができる。次に、図 8 1 7 を参照して、本第 2 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 2 2 L ) の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理 ( S 2 1 2 2 L ) は、上述した第 2 1 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 7 7 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理 ( 図 7 7 2 参照 ) と同様に、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値を監視して、可動役物 9 0 0 に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。

【 2 6 4 8 】

この第 2 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 8 1 7 参照 ) のうち、 S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L , S 3 4 0 5 L ~ S 3 4 1 6 L 、および S 3 4 1 8 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 7 7 2 参照 ) の S 3 4 0 1 L ~ S 3 4 0 3 L , S 3 4 0 5 L ~ S 3 4 1 6 L 、および S 3 4 1 8 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 8 1 7 参照 ) では、 S 3 4 0 3 L の処理において、異常対応フラグ 2 2 2 3 u u がオフであると判別した場合に ( S 3 4 0 3 L : N o ) 、次いで、落下シナリオに基づく落下動作の実行中であることを示すための落下シナリオ実行フラグ、および枠ボタン 2 2 に対する押下検出時に押下成功 ( 当選 ) と判定された場合に設定される当選時動作 ( 可動役物 9 0 0 の縦揺れ動作 ) の実行中であることを示すための当選時動作実行フラグのうちどちらかがオンであるか否かを判別する ( S 3 4 3 1 L ) 。 S 3 4 3 1 L の処理において、何れかのフラグがオンであると判別された場合は ( S 3 4 3 1 L : Y e s ) 、処理を S 3 4 0 6 L へと移行する一方で、いずれのフラグもオフであると判別した場合は ( S 3 4 3 1 L : N o ) 、処理を S 3 4 0 5 L へと移行する。また、本第 2 3 制御例における駆動タイマ監視処理 ( 図 8 1 7 参照 ) では、 S 3 4 1 6 の処理が終了すると、処理を S 3 4 1 8 L へと移行する。次に、図 8 1 8 を参照して、本第 2 3 制御例における演出更新処理 ( S 2 1 2 3 L ) の詳細について説明する。この演出更新処理 ( S 2 1 2 3 L ) は、上述した第 2 1 制御例における演出更新処理 ( 図 7 7 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 7 7 3 参照 ) と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。

【 2 6 4 9 】

この第 2 3 制御例における演出更新処理 ( 図 8 1 8 参照 ) のうち、 S 3 5 0 1 L ~ S 3 5 0 8 L 、および S 3 5 1 2 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の演出更新処理 ( 図 7 7 3 参照 ) における S 3 5 0 1 L ~ S 3 5 0 8 L 、および S 3 5 1 2 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 3 制御例における演出更新処理 ( 図 8 1 8 参照 ) では、 S 3 5 0 2 L が終了すると、次いで、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであるか否かを判別し ( S 3 5 3 1 L ) 、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオンであれば ( S 3 5 3 1 L : Y e s ) 、演奏演出における各種演出態様を更新するための演奏演出更新処理を実行して ( S 3 5 3 2 L ) 、本処理を終了する。この演奏演出更新処理 ( S 3 5 3 2 L ) の詳細については、図 8 1 9 を参照して後述する。一方、 S 3 5 3 1 L の処理で、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a がオフであると判別した場合は ( S 3 5 3 1 L : N o ) 、演奏演出の実行中ではないことを意味するため、 S 3 5 3 2 L の処理をスキップして、処理を S 3 5 0 3 L へと移行する。次に、図 8 1 9 を参照して、上述した演奏演出更新処理 ( S 3 5 3 2 L ) の詳細について説明する。図 8 1 9 は、この演奏演出更新処理 ( S 3 5 3 2 L ) を示すフローチャートである。演奏演出更新処理 ( S 3 5 3 2 L ) が実行されると、まず、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が 0 であるか否かを判別し ( S 4 4 0 1 L ) 、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が 0 であると判別した場合は ( S 4 4 0 1 L : Y e s ) 、次いで、操作有効期間の開始タイミングであるか否かを判別する ( S 4 4 0 2 L ) 。 S 4 4 0 2 L の処理において、操作有効期間の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 4 4 0 2 L : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、 S 4 4 0 1 L の処理において、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値が 0 ではないと判別した場合 ( S 4 4 0 1 L : N o ) 、および S 4 4 0 2 L の処理において、操作有効期間の開始タイミングであると判別した場合は ( S 4 4 0 2 L : Y e s ) 、次いで、演奏演出タイマ 2 2 3 u w d のタイマ値に 1 を加算して更新し ( S 4 4 0 3 L ) 、更新後のタイマ値が成功期間の終了タ

10

20

30

40

50

イミングに対応するタイマ値となったか否かを判別する ( S 4 4 0 4 L )。

【 2 6 5 0 】

S 4 4 0 4 L の処理において、成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値ではないと判別した場合は ( S 4 4 0 4 L : N o )、次いで、演奏演出の演出結果を報知するタイミング ( 演奏演出の終了タイミング ) であるか否かを判別し ( S 4 4 0 5 L )、演奏演出の結果報知タイミング ( 終了タイミング ) ではないと判別した場合は ( S 4 4 0 5 L : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 0 5 L の処理において、演奏演出の結果報知タイミングであると判別した場合は ( S 4 4 0 5 L : Y e s )、演出結果選択テーブル 2 2 2 u w d ( 図 8 1 1 参照 ) を読み出して ( S 4 4 0 6 L )、その読み出したテーブルを参照して、メーター数カウンタ 2 2 3 u w e のカウンタ値が示す現在のチャンスメーター C M のメーター数に対応する演出結果を特定する ( S 4 4 0 7 L )。次いで、発展先テーブル 2 2 2 u w e ( 図 8 1 2 参照 ) を読み出して、その読み出したテーブルの規定内容から、S 4 4 0 7 L の処理で特定した演出結果と、今回の特別図柄の抽選結果と、に応じた発展先の演出態様 ( リーチ種別 ) を特定し ( S 4 4 0 8 L )、S 4 4 0 7 L の処理で特定した演出結果が報知された後で、S 4 4 0 8 L の処理で特定した発展先のリーチ種別に発展する演出態様の後半演出の実行を設定する ( S 4 4 1 0 L )。次いで、演奏演出フラグ 2 2 3 u w a をオフに設定して、処理を S 4 4 1 7 L へと移行する。これに対し、S 4 4 0 4 L の処理において、更新後のタイマ値が成功期間の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別した場合は ( S 4 4 0 4 L : Y e s )、まず、押下済フラグ 2 2 3 u w b をオフに設定し ( S 4 4 1 2 L )、次いで、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に当選 10  
20  
に対応するデータが格納されているか否かを判別する ( S 4 4 1 3 L )。S 4 4 1 3 L の処理において、当選 ( 押下成功 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 1 3 L : Y e s )、当選 ( 押下成功 ) 用の演出の実行を設定して ( S 4 4 1 4 L )、処理を S 4 4 1 7 L へと移行する。

【 2 6 5 1 】

一方、S 4 4 1 3 L の処理において、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に対して被当選 ( 押下失敗 ) に対応するデータが格納されていると判別した場合は ( S 4 4 1 3 L : N o )、非当選 ( 押下失敗 ) 用の演出の実行を設定し ( S 4 4 1 5 L )、メーター数カウンタ 2 2 3 u w e の値を更新して ( S 4 4 1 6 L )、処理を S 4 4 1 7 L へと移行する。S 4 4 1 1 L、S 4 4 1 4 L、および S 4 4 1 6 L のいずれかが終了した後で実行される S 4 4 1 7 L の処理では、可動役物 9 0 0 の動作を設定するための役物動作設定処理を実行して ( S 4 4 1 7 L )、本処理を終了する。この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) 野詳細について、図 8 2 0 を参照して説明する。図 8 2 0 は、この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) を示すフローチャートである。この役物動作設定処理 ( S 4 4 1 7 L ) が実行されると、まず、処理カウンタ 2 2 3 u k の値に 1 を設定し ( S 4 4 5 1 L )、次いで、今回の演奏演出の結果報知タイミングであるか否かを判別する ( S 4 4 5 2 L )。S 4 4 5 2 L の処理において、結果報知タイミングであると判別した場合は ( S 4 4 5 2 L : Y e s )、次いで、成功に対応する演出結果の報知が決定されているか否かを判別する ( S 4 4 5 3 L )。S 4 4 5 3 L の処理において、成功に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は ( S 4 4 5 3 L : Y e s )、落下シナリオテーブル 2 2 2 u u g c ( 図 7 3 6 ( b ) 参照 ) のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 4 5 4 L )、落下シナリオ実行フラグをオンに設定して ( S 4 4 5 5 L )、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。一方、S 4 4 5 3 L の処理において、失敗に対応する演出結果の報知が決定されていると判別した場合は ( S 4 4 5 3 L : N o )、第 2 退避シナリオテーブル 2 2 2 u w a 1 のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 4 5 6 L )、第 2 退避シナリオ実行フラグをオンに設定して ( S 4 4 5 7 L )、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。 30  
40

【 2 6 5 2 】

これらに対し、S 4 4 5 2 L の処理において、現在が演奏演出の演出結果の報知タイミ 50

ング（演奏演出の終了タイミング）ではないと判別した場合は（S 4 4 5 2 L : N o）、押下結果の報知タイミングであることを意味するので、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に当選（押下成功）に対応するデータが格納されているか否かを判別し（S 4 4 5 8 L）、非当選（押下失敗）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（S 4 4 5 8 L : N o）、可動役物 9 0 0 を動作させることがないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 4 4 5 8 L の処理において、抽選結果格納エリア 2 2 3 u w c に対して当選（押下成功）に対応するデータが格納されていると判別した場合は（S 4 4 5 8 L : Y e s）、当選時動作テーブル 2 2 2 u w a 2（図 8 0 8（b）参照）のうち処理カウンタ 2 2 3 u k の値に対応するデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し（S 4 4 5 9 L）、当選時動作実行フラグをオンに設定して（S 4 4 6 0 L）、処理を S 4 4 6 1 L へと移行する。S 4 4 6 1 L の処理では、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値を 0 に設定し（S 4 4 6 1 L）、切換フラグ 2 2 3 u u u をオンに設定して（S 4 4 6 1 L）、本処理を終了する。この役物動作設定処理（図 8 2 0 参照）を実行することにより、押下成功を報知する場合、および演奏演出の演出結果を報知する場合に、可動役物 9 0 0 に対して好適に可動動作（変位動作）を設定することができる。次に、図 8 2 1 を参照して、本第 2 3 制御例におけるモータシナリオ処理（S 2 1 2 4 L）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（S 2 1 2 4 L）は、上述した第 2 1 制御例におけるモータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）と同様に、可動役物 9 0 0 に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図 8 2 1 は、このモータシナリオ処理（S 2 1 2 4 L）を示すフローチャートである。

#### 【 2 6 5 3 】

この第 2 3 制御例におけるモータシナリオ処理（図 8 2 1 参照）のうち、S 3 7 0 1 L、S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、および S 3 7 1 0 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例のモータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）における S 3 7 0 1 L、S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、および S 3 7 1 0 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 3 制御例におけるモータシナリオ処理（図 8 2 1 参照）では、S 3 7 0 3 の処理において、回避シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（S 3 7 0 3 L : Y e s）、回避シナリオ処理（図 7 8 2 参照）に代えて回避シナリオ処理を実行して（S 3 7 3 1 L）、本処理を終了する。一方、S 3 7 0 3 L の処理において、回避シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（S 3 7 0 3 L : N o）、次いで、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（S 3 7 3 2 L）、当選時動作シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（S 3 7 3 2 L : Y e s）、当選時動作に対応する動作シナリオに従って可動役物 9 0 0 を動作させるための当選動作シナリオ処理を実行し（S 3 7 3 3 L）、本処理を終了する。この当選動作シナリオ処理（S 3 7 3 3 L）の詳細については、図 8 2 3 を参照して後述する。一方、S 3 7 3 2 L の処理において、当選動作シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（S 3 7 3 2 L : N o）、処理を S 3 7 3 4 L へと移行する。S 3 7 3 4 L の処理では、落下シナリオ実行フラグがオンであるか否かを判別し（S 3 7 3 4）、落下シナリオ実行フラグがオンであると判別した場合は（S 3 7 3 4 L : Y e s）、可動役物 9 0 0 の落下動作を行うための落下シナリオ処理を実行して（S 3 7 3 6 L）、本処理を終了する。一方、S 3 7 3 4 L の処理において、落下シナリオ実行フラグがオフであると判別した場合は（S 3 7 3 4 L : N o）、第 2 1 制御例における進出シナリオ処理（図 7 7 7 参照）に代えて進出シナリオ処理を実行して（S 3 7 3 6 L）、本処理を終了する。この進出シナリオ処理（S 3 7 3 6 L）の詳細について、図 8 2 2 を参照して説明する。

#### 【 2 6 5 4 】

図 8 2 2 は、進出シナリオ処理（S 3 7 3 6 L）を示すフローチャートである。この進出シナリオ処理（S 3 7 3 6 L）は、上述した第 2 1 制御例における進出シナリオ処理（図 7 7 7 参照）に代えて実行される処理であり、進出シナリオ処理（図 7 7 7 参照）と同様に、可動役物 9 0 0 の進出動作を進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a を参照して実現

するための処理である。この第 2 3 制御例における進出シナリオ処理（図 8 2 2 参照）のうち、S 3 8 0 6 L ~ S 3 8 0 9 L , S 3 8 1 1 L , S 3 8 1 2 L、および S 3 8 1 6 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の進出シナリオ処理（図 7 7 7 参照）における S 3 8 0 6 L ~ S 3 8 0 9 L , S 3 8 1 1 L , S 3 8 1 2 L、および S 3 8 1 6 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 3 制御例における進出シナリオ処理（図 8 2 2 参照）が実行されるる、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e からデータを抽出し（S 3 8 3 1 L）、処理を S 3 8 0 6 へと移行する。また、本第 2 3 制御例における進出シナリオ処理（図 8 2 2 参照）では、S 3 8 0 9 L の処理が終了するか、S 3 8 0 7 L の処理でセンサデータに対応する検知センサがオンであると判別されるか（S 3 8 0 7 L : Y e s）、または S 3 8 0 8 L の処理で駆動タイマ 2 2 3 u j の値が動作シナリオに規定されている時間データの値に一致したと判別した場合に（S 3 8 0 8 L : Y e s）、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であるか否かを判別する（S 3 8 3 2 L）。即ち、進出シナリオにおける最後のシナリオが終了した否かを判別する。

10

#### 【 2 6 5 5 】

S 3 8 3 2 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 であると判別した場合は（S 3 8 3 2 L : Y e s）役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定して（S 3 8 3 3 L）、処理を S 3 8 1 6 L へと移行する。一方、S 3 8 3 2 L の処理で、処理カウンタ 2 2 3 u k の値が 4 ではないと判別した場合は、処理を S 3 8 1 1 L へと移行する。この第 2 3 制御例における進出シナリオ処理（図 8 2 2 参照）では、進出シナリオテーブル 2 2 2 u u g a に基づく進出動作が終了した段階で可動役物 9 0 0 の動作を一旦終了させる点が第 2 1 制御例との主な相違点となる。即ち、第 2 1 制御例では、複数の動作シナリオを連続的に参照して動作を設定する構成としていたが、本第 2 3 制御例では、各動作シナリオに基づく動作が終了する毎に、一旦役物動作 9 0 0 を終了させ、次の役物動作の実行条件が成立するまで待機する構成としている。

20

#### 【 2 6 5 6 】

< 第 2 3 制御例における音声出力装置の制御処理について >

次に、図 8 2 4 ~ 図 8 2 6 を参照して、第 2 3 制御例における音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 8 2 4 ( a ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 8 2 4 ( a ) は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。音声出力装置 2 2 6 においてメイン処理が実行されると、まず、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して各種コマンドの出力を設定するためのコマンド出力処理を実行する（S 6 0 0 1 L）。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信したコマンドに応じた処理を行うためのコマンド判定処理を実行する（S 6 0 0 2 L）。このコマンド判定処理（S 6 0 0 2 L）の詳細については、図 8 2 5 を参照して後述する。S 6 0 0 2 L の処理後、演出に応じた音声データ（音声ファイル）を再生するための音声設定処理を実行する（S 6 0 0 3 L）。この音声設定処理（S 6 0 0 3 L）の詳細については、図 8 2 6 を参照して後述する。S 6 0 0 3 L の処理が終了すると、ワーク R A M 3 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 6 0 0 4 L）。S 6 0 0 4 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 6 0 0 4 L : Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 6 0 0 6 L）、電源断処理を実行する（S 6 0 0 7 L）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 6 0 0 8 L）、その後、処理を無限ループする。一方、S 6 0 0 4 L の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（S 6 0 0 4 L : N o）、R A M 3 0 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 3 0 3 が破壊されているか否かが判別され（S 6 0 0 5 L）、R A M 3 0 3 が破壊されていなければ（S 6 0 0 5 L : N o）、S 6 0 0 1 L の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 3 0 3 が破壊されていれば（S 6 0 0 5 L : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

30

40

#### 【 2 6 5 7 】

次に、図 8 2 4 ( b ) を参照して、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 により実行され

50



るコマンド割込処理について説明する。図 8 2 4 ( b ) は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理 ( 図 8 2 4 ( b ) 参照 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、RAM 3 0 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して ( S 6 5 0 1 L )、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図 8 2 5 を参照して、音声出力装置 2 2 6 の MPU 3 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 8 2 4 ( a ) 参照 ) 内の一処理であるコマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) について説明する。図 8 2 5 は、このコマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) の内容を示したフローチャートである。コマンド判定処理 ( S 6 0 0 2 L ) では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 1 0 1 L )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 1 0 1 L : N o )、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 1 0 1 L : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 1 0 2 L )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 1 0 3 L )。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する ( S 6 1 0 4 L )。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 側において、変動パターンの詳細な表示態様を選択したタイミングで、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置 2 2 6 に通知するために設定される。

10

20

#### 【 2 6 5 8 】

S 6 1 0 4 L の処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると ( S 6 1 0 4 L : Y e s )、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し ( S 6 1 0 5 L )、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して ( S 6 1 0 6 L )、S 6 1 0 1 L の処理へ戻る。S 6 1 0 4 L の処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると ( S 6 1 0 4 L : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、音声用効果音コマンドがあるか否かを判別する ( S 6 1 0 7 L )。この音声用効果音コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で、変動表示演出の開始時には設定されなかった効果音 ( 若しくは変動表示演出とは独立して設定される効果音 ) の出力が決定された場合に、再生すべき音声の種別および出力タイミングを音声出力装置 2 2 6 に通知するために設定される。S 6 1 0 4 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがあると判別した場合は ( S 6 1 0 7 : Y e s )、通知された効果音の種別に対応する効果音を特定し ( S 6 1 0 8 )、特定した効果音の出力チャンネルおよび出力タイミングを設定して ( S 6 1 0 9 )、S 6 1 0 1 の処理へ戻る。一方、S 6 1 0 7 の処理において、未処理のコマンドの中に音声用効果音コマンドがないと判別した場合は ( S 6 1 0 7 : N o )、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 1 1 0 )、S 6 1 0 1 の処理へ戻る。次に、図 8 2 6 を参照して、音声出力装置 2 2 6 の MPU 3 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 8 2 4 ( a ) 参照 ) 内の一処理である音声設定処理 ( S 6 0 0 3 ) の詳細について説明する。図 8 2 6 は、この音声設定処理 ( S 6 0 0 3 ) の内容を示したフローチャートである。

30

40

#### 【 2 6 5 9 】

音声設定処理 ( S 6 0 0 3 L ) では、まず、楽曲の出力 ( 再生 ) タイミングであるか判別する ( S 6 2 0 1 L )。S 6 2 0 1 L の処理において、楽曲の出力タイミングであると判別した場合は ( S 6 2 0 1 L : Y e s )、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し ( S 6 2 0 2 L )、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力し ( S 6 2 0 3 )、楽曲出力中フラグ 3 0 3 b をオンに設定して ( S 6 2 0 4 L )、S 6 2 0 5 L の処理へ移行する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル 1 に対して出力することが予め設定されている。一方、S 6 2 0 1 L の処理において、楽曲の出力タイミン

50

グでないと判別した場合は ( S 6 2 0 1 L : N o )、S 6 2 0 2 L から S 6 2 0 4 L の処理をスキップして、S 6 2 0 5 L の処理へ移行する。S 6 2 0 5 L の処理では、効果音の出力タイミングであるか否かを判別する ( S 6 2 0 5 L )。S 6 2 0 5 L の処理において、効果音の出力タイミングでないと判別した場合は ( S 6 2 0 5 L : N o )、本処理を終了する。一方、効果音の出力タイミングであると判別した場合は ( S 6 2 0 5 L : Y e s )、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し ( S 6 2 0 6 L )、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに出力して ( 6 2 0 7 L )、本処理を終了する。これにより、効果音を好適に出力することができる。

#### 【 2 6 6 0 】

以上説明した通り、第 2 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、所定の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御 ( 特定の報知態様を設定するための制御 ) を実行し、当該第 1 制御の実行中に予め定められた第 1 条件が成立したことに基づいて第 2 制御 ( 特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御 ) を実行可能に構成していることを前提として、第 1 制御の実行中に第 1 条件が成立した場合には、第 2 条件 ( 特定の報知態様を設定するための制御とは少なくとも異なる制御の実行契機 ) が成立するまで第 1 制御を継続して実行 ( 第 2 制御の実行を遅延 ) し、第 2 条件が成立したことを契機として第 2 制御を実行する構成としている。より具体的には、可動役物 9 0 0 が可動 ( 変位 ) される変位動作とは少なくとも異なる所定の音声の再生制御 ( 第 1 制御 ) の実行中に可動役物 9 0 0 に対して所定の可動動作を行わせるための可動制御 ( 第 2 制御 ) を実行するための実行条件 ( 第 1 条件 ) が成立した場合に、所定の音声 ( 楽曲 ) が第 2 条件を満たすまで、可動役物 9 0 0 の可動を抑制し ( 待機させ )、所定の音声 ( 楽曲 ) が第 2 条件を満たしたことを契機として、可動役物 9 0 0 に対して所定の可動動作 ( 変位動作 ) を行わせるための所定制御を実行する構成としている。より詳述すると、本第 2 3 制御例では、変動表示演出として、所定の音声 ( 楽曲 ) の再生を少なくとも伴い、当該所定の音声のリズムに合わせて枠ボタン 2 2 を操作する遊技方法で遊技を行うことを促す特定演出態様を少なくとも父君で構成される演奏演出を実行可能に構成し、当該演奏演出の実行中に遊技者が枠ボタン 2 2 に対する操作を行ったことを契機として、可動役物 9 0 0 に対して所定の可動動作を行わせるための特定の可動条件が成立し得る構成とした。そして、所定の音声の出力中に特定の可動条件が成立した場合には、所定の音声 ( 楽曲 ) の出力 ( 再生 ) 中に複数回出力され得る所定の出力 ( 再生 ) 位置 ( 新たな音階が出力される再生位置 ) に到達したことを契機として、所定の可動動作を行わせる構成としている。即ち、所定の出力位置として、再生中の所定の音声 ( 楽曲 ) のリズムに応じたタイミングを規定しておき、リズムに応じたタイミングに到達したと判別された場合に可動役物 9 0 0 に対して所定の可動動作を行わせる構成としている。このように構成することで、あたかも出力 ( 再生 ) 中の音声 ( 楽曲 ) のリズムに合わせて可動役物 9 0 0 が可動しているかのような演出態様を実現することができるので、演出態様をより好適に設定することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【 2 6 6 1 】

なお、本第 2 3 制御例では、変動表示態様として演奏演出を含む演出態様が決定された場合に、楽曲のリズムに応じたタイミングで枠ボタン 2 2 を押下することによりされる期待度が高いリーチ演出に発展し易くなる演奏演出を必ず実行する構成としていたが、演奏演出の実行有無を遊技者が選択することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、演奏演出を含む演出態様が決定され、変動表示演出が開始された場合に、演奏演出の開始タイミングよりも前に、演奏演出とは異なる他の演出に変更するかを選択させる演出を実行してもよい。選択させる方法としては、例えば、所定期間内に枠ボタン 2 2 に対する操作を検出した場合に演奏演出を実行する一方で、操作を検出しなかった場合に演奏演出とは異なる演出を実行するものとしてもよいし、枠ボタン 2 2 とは異なる他の操作部材に対する操作内容に応じて演奏演出を実行するか否かを決定するものとしてもよい。このように構成することで、演奏演出を楽しみに遊技を行っている遊技者に対しては、演奏演出を実行させるための操作を行わせることができる一方で、演奏演出においてリズムに合

10

20

30

40

50

わせて枠ボタン２２を操作することに対して苦手意識を抱いている遊技者に対しては、演奏演出とは異なる他の演出（枠ボタン２２に対する操作を要しない演出）に変更させるための操作を行わせることができるので、遊技者毎の趣向に合った演出態様を実現することができる。遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【２６６２】

本第２３制御例では、演奏演出として、所定の楽曲を再生（出力）し、当該所定の楽曲のリズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことを促す演出を実行し、リズムに合わせて枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行うことで可動役物９００がリズムに合ったタイミングで縦揺れ動作を行う可動制御が行われ易くなる一方で、リズムとずれたタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行った場合はリズムに合ったタイミングでの可動役物９００の縦揺れ動作が行われ難くなる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行ったか否かによらず、枠ボタン２２に対する押下を検出したタイミングで可動役物９００の縦揺れ動作を行う構成とし、押下時の成功抽選で非当選となり、チャンスメーターＣＭのゲージ数（メーター数）を１減少させる場合は、リズムに合ったタイミングでゲージ数（メーター数）減少させる演出を発生させる構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下したか否かを可動役物９００の可動タイミングと再生中の所定の楽曲の音声態様とを比較することで容易に把握することができ、リズムからずれたタイミングで押下したと把握した遊技者に対して、リズムに合ったタイミングとなるまで、成功抽選に当選していることに対する期待感を抱かせ続けることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【２６６３】

本第２３制御例では、チャンスメーターＣＭのゲージ数によらず（即ち、遊技者がリズムに合ったタイミングで枠ボタン２２を押下する遊技方法で遊技を行っているか否かによらず）、演奏演出において最後の音階をウサギのキャラクタ８０１が出力（吹奏）するタイミングとなるまでは演奏が継続される構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、演奏演出においてチャンスメーターＣＭのゲージ数が０になった時点で失敗に対応する演出結果を報知する構成としてもよい。このように構成することで、チャンスメーターの数が多い状態を保ちたいと遊技者に対してより強く思わせることができるので、リズムに合ったタイミングで枠ボタン２２に対する操作を行う遊技方法で遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【２６６４】

本第２３制御例では、演奏演出の実行中において楽曲のリズムからずれたタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出する毎に、可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを抽選により決定する一方で、リズムに合ったタイミングで操作を検出した場合は、必ず可動役物９００を可動させると共にチャンスメーターＣＭのメーター数を維持する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、リズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する操作を検出した場合であっても、抽選により可動役物９００を可動させる（チャンスメーターＣＭのメーター数を維持する）か否かを決定する構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行う遊技者を完璧に行ったとしてもチャンスメーターＣＭのメーター数が減少する場合を設けることができるので、リズムに合ったタイミングで押下を行うことができた遊技者に対しても、メーター数が減少しないことを期待して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、大当たりに対応する変動表示中の方が、外れに対応する変動表示中よりもリズムに合ったタイミングでの枠ボタン２２に対する押下に成功した場合に可動役物９００を可動させると決定される割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングでの押下に成功して可動役物９００の可動が行われると共にチャンスメーターＣＭのメーター数が維持された場合に、遊技者の大当たりに対する期待感をより高めることができる。また、逆に、大当たりの場合には、リズムに合ったタイミ

ングでの押下に成功した場合に極めて低確率（例えば、1 / 100）で可動役物900の可動を行うと決定されない場合を設ける一方で、外れの場合は必ず可動役物900の可動を行うと決定される構成としてもよい。このように構成することで、リズムに合ったタイミングで押下を行ったにもかかわらず可動役物900が縦揺れ動作を行わなかった場合に、遊技者に対して強烈な違和感を抱かせることができ、大当たりとなることを遊技者に対して直感的に理解させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【2665】

本第23制御例では、演奏演出において、リズムに合ったタイミングで枠ボタン22を押下することを促す演出態様を含む演出を実行すると共に、リズムに合ったタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出した方が、リズムからずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出した場合に比較して、チャンスメーターCMのゲージ数が多い状態で発展先のリーチ演出の種別を決定され易くなり、結果的に期待度が高いリーチ演出が実行され易い遊技性となるように構成していたが、これに限られるものではない。枠ボタン22に対する押下に代えて、又は加えて、他の所定条件をリズムに合ったタイミングで成立させることにより、所定条件をリズムからずれたタイミングで成立させた場合よりも期待度が高いリーチ演出が実行され易くなるように構成してもよい。この場合において、所定条件としては、例えば、第1入球口64へと遊技球が入球することや、スルーゲート67を遊技球が通過すること、枠ボタン22とは異なる他の操作部材に対する操作を行うこと等、遊技者が成立タイミングを調節可能な条件に設定することが望ましい。

#### 【2666】

本第23制御例では、演奏演出の開始後における経過時間と期間の種別（成功期間であるか抽選期間Aであるか抽選期間Bであるか）とを対応付けて規定した押下期間種別テーブル222 u w bを参照することにより、期間の種別を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、枠ボタン22に対する押下を検出した場合に、音声ランプ制御装置113から音声出力装置226に対して、再生中の音声データの再生位置を判別して通知するように命令（指示）する内容のコマンドを出力し、当該コマンドに基づいて音声出力装置226から通知された再生位置に基づいて、音声ランプ制御装置113側においてリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別するように構成してもよい。また、例えば、音声出力装置226において、再生中の音声データの再生位置だけでなく、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別まで実行する構成とし、音声出力装置226から音声ランプ制御装置113に対して、リズムに合ったタイミングであるか否かの判別結果のみを通知する構成としてもよい。このように構成することで、実際に再生している音声データから直接的にリズムに合ったタイミングであるか否かを判別することができるので、より正確に、リズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができる。また、例えば、スピーカ部308の近傍に当該スピーカ部308から出力される音声を少なくとも検出可能なマイク等の集音機器を配設する構成とし、当該集音機器を音声ランプ制御装置113に対して電氣的に接続しておくことによって、スピーカ部308から出力された音声の音声波形を音声ランプ制御装置113が直接的に解析可能に構成してもよい。そして、当該集音された音声に基づく音声波形から、リズムに合ったタイミングであるか否かを判別する構成としてもよい。このように構成することで、スピーカ部308から実際に出力される音声を直接的に解析してリズムに合ったタイミングでの押下であるか否かを判別することができるので、判別の正確性をより高めることができる。

#### 【2667】

本第23制御例では、リズムに合ったタイミングで枠ボタン22が押下されたか、またはリズムからずれたタイミングで枠ボタン22に対する押下を検出し、当該検出時の抽選で押下成功に対応する抽選結果となった場合に、リズムに合ったタイミングで可動役物900を縦揺れ動作させる構成としていたが、可動役物900を縦揺れ動作させるための条件はこれに限られるものではない。例えば、演奏演出の実行中にランダムでまたは周期的

に音声が入切れる期間（無音期間）、または音量が小さくなる期間（低音量期間）が設定されるように構成し、これらの無音期間、若しくは低音量期間が開始されてから所定期間内に枠ボタン22に対する押下を検出した場合は押下成功と判定される一方で、所定期間以上経過した場合（または無音期間でも低音量期間でもないタイミングで押下を検出した場合は）押下成功と判定されない可能性がある（押下成功と判定するか否かの抽選が実行される）構成としてもよい。そして、無音期間または低音量期間において押下を検出したことに基づいて、通常の音量での再生を再開するように構成してもよい。このように構成することで、演奏演出中に再生されている音声を遊技者に対してより注意深く聴かせて無音期間又は低音量期間の到来に備えさせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【2668】

< 第24制御例 >

次に、図827から図831を参照して、第24制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第21制御例では、可動役物900の振動動作を打ち切って第2動作（落下動作、または上昇動作）を行わせるための枠ボタン22に対する押下操作の操作回数（規定回数）が異なる複数種類の演出を設ける構成としていた。これに加えて第24制御例では、一旦規定回数に到達して第2動作の実行が決定されたとしても、演出位置（作動位置）へと到達するまでに更に枠ボタン22に対する押下操作を検出した場合は、決定された第2動作の実行を回避（キャンセル）するか否かの抽選を実行する構成とした。これにより、新たな遊技性を創出することができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。この第24制御例におけるパチンコ機10が、上述した第21制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第21制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第21制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

#### 【2669】

まず、図827を参照して、本第24制御例における役物演出の実行中における表示態様について説明する。図827(a)に示した通り、本第24制御例では、ミッションとして枠ボタン22に対する押下回数を明示しない構成としている。即ち、図827(a)に示した通り、枠ボタン22に対する押下回数のみが小表示領域Dm62に対して表示されると共に、小表示領域Dm61には、「ボタンを好みの回数押せ!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、第2動作を行わせるための枠ボタン22に対する押下操作の回数（規定回数）を秘匿することができるので、遊技者に対して、規定回数を予測して枠ボタン22に対する押下回数を遊技者自身に選択させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。図827(b)に示した通り、役物演出において枠ボタン22に対する押下回数が規定回数に到達していない状態であるか、または規定回数に到達して第2動作の実行が決定された後で更に枠ボタン22に対する押下を検出して第2動作の実行がキャンセルされた状態で可動役物900が作動位置に到達した場合は、ミッションに失敗したことを報知する演出態様に設定される。具体的には、小表示領域Dm61に対して、「ミッション失敗」という文字が表示される。このように、枠ボタン22に対する押下回数が規定回数に到達していない状態で可動役物900が作動位置に到達した場合も、第2動作の実行が決定された後で更に枠ボタン22に対する押下を検出して第2動作の実行がキャンセルされた状態で稼働役物900が作動位置に到達した場合も、同一の演出態様によって第2動作が実行されないことのみを報知する構成とすることにより、いずれによって第2動作が実行されなかったのかを曖昧とすることができる。よって、規定回数を予測して遊技を行わせる遊技性を実現

30

40

50

することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【 2 6 7 0 】

< 第 2 4 制御例の電氣的構成 >

次に、図 8 2 8 ( a ) を参照して、本第 2 4 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている ROM 2 2 2 の詳細について説明する。図 8 2 8 ( a ) は、本第 2 4 制御例における ROM 2 2 2 の構成を示すブロック図である。図 8 2 8 ( a ) に示した通り、本第 2 4 制御例における ROM 2 2 2 は、上述した第 2 1 制御例における ROM 2 2 2 の構成 ( 図 7 2 9 参照 ) に対して、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a が追加されている点でのみ相違している。このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a について、図 8 2 8 ( b ) を参照して説明する。図 8 2 8 ( b ) は、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a の規定内容を示した図である。このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a は、可動役物 9 0 0 を用いた役物演出の実行中に第 2 動作の実行条件が成立した ( 枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下を検出した ) 後において、第 2 動作を実行可能な作動位置 ( 演出位置 ) に到達するよりも前に更に枠ボタン 2 2 に対する押下を検出した場合に、一旦実行を決定した第 2 動作をキャンセルするか否かを抽選するために参照されるデータテーブルである。図 8 2 8 ( b ) に示した通り、このキャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a には、特別図柄の抽選結果、および設定されているミッションパターン毎に、キャンセルと判定される判定値 ( 第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f のカウンタ値 ) が対応付けて規定されている。具体的には、図 8 2 8 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「 1 A 」または「 1 B 」 ( 即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 5 回のミッションパターン ) に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「 0 ~ 2 」が、キャンセルと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後 ( 枠ボタン 2 2 に対する 5 回の押下を検出した後 ) においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、 3 % ( 3 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。なお、一旦キャンセル抽選に当選すると、キャンセルが確定され、その後に枠ボタン 2 2 に対する更なる押下が行われたとしても、再度第 2 動作が決定されることはない。

10

20

【 2 6 7 1 】

また、図 8 2 8 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「 2 A 」または「 2 B 」 ( 即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 3 回のミッションパターン ) に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「 0 ~ 3 9 」が、キャンセルと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後 ( 枠ボタン 2 2 に対する 3 回の押下を検出した後 ) においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、 4 0 % ( 4 0 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。また、図 8 2 8 ( b ) に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「 3 A 」または「 3 B 」 ( 即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 1 回のミッションパターン ) に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「 0 ~ 2 4 」が、キャンセルと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後 ( 枠ボタン 2 2 に対する 1 回の押下を検出した後 ) においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、 2 5 % ( 2 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。

30

40

【 2 6 7 2 】

これらに対して、図 8 2 8 ( b ) に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「 1 A 」または「 1 B 」 ( 即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回数が 5 回のミッションパターン ) に対しては、第 1 演出カウンタ 2 2 3 u u f の値の範囲「 0 ~ 1 4 」が、キャンセルと判定される判定値 ( カウンタ値 ) として規定されている。このため、第 2 動作の実行が決定された後 ( 枠ボタン 2 2 に対する 5 回の押下を検出した後 ) においては、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、 1 5 % ( 1 5 / 1 0 0 ) の割合で第 2 動作のキャンセルが抽選される。また、図 8 2 8 ( b ) に示した通り、抽選結果が「外れ」、ミッションパターン「 2 A 」または「 2 B 」 ( 即ち、枠ボタン 2 2 に対する押下の規定回

50

数が3回のミッションパターン)に対しては、第1演出カウンタ223 u u fの値の範囲「0~4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第2動作の実行が決定された後(枠ボタン22に対する3回の押下を検出した後)においては、枠ボタン22に対する押下を検出する毎に、5%(5/100)の割合で第2動作のキャンセルが抽選される。また、図828(b)に示した通り、抽選結果が「大当たり」、ミッションパターン「3」(即ち、枠ボタン22に対する押下の規定回数が1回のミッションパターン)に対しては、第1演出カウンタ223 u u fの値の範囲「0~4」が、キャンセルと判定される判定値(カウンタ値)として規定されている。このため、第2動作の実行が決定された後(枠ボタン22に対する1回の押下を検出した後)においては、枠ボタン22に対する押下を検出する毎に、5%(5/100)の割合で第2

10

#### 【2673】

このため、第2動作が決定されるまでの規定回数が5回に設定された場合は、大当たりよりも外れの方が、キャンセル抽選に当選して第2動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。一方、第2動作が決定されるまでの規定回数が3回や1回に設定された場合は、外れよりも大当たりの方が、キャンセル抽選に当選して第2動作の実行がキャンセルされる可能性が高くなる。よって、規定回数が5回に設定された場合は、第2動作の実行が決定された後で更に枠ボタン22に対する押下を検出しても、第2動作の実行がキャンセルされない方が大当たりの期待度が高くなる。また、規定回数が1回や3回に設定された場合は、逆に、第2動作の実行がキャンセルされた方が大当たりの期待度が高くなる。よって、キャンセルされるか否かによって大当たりの期待度を推測する遊技性を実現することができる。なお、上述した通り、本第24制御例では、設定された規定回数を秘匿する構成としているため、遊技者が規定回数を知ることができない構成となっている。よって、規定回数も遊技者に対して予測させ、当該予測結果とキャンセルの有無とに応じて大当たり期待度を推測する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。次に、図829を参照して、本第24制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図829は、本第24制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図829に示した通り、本第24制御例におけるRAM223は、上述した第21制御例におけるRAM223の構成(図738参照)に対して、キャンセルフラグ223 u x aが追加されている点でのみ相違している。キャンセルフラグ223 u x aは、役物演出(可動役物900の振動動作)の実行中に第2動作の実行条件が成立した後で、第2動作が実行可能となる作動位置(演出位置)まで可動役物900が到達するよりも前に第2動作の実行がキャンセルされた場合にオンに設定されるフラグである。このキャンセルフラグ223 u x aがオンに設定されている間は、第2動作の実行が決定され得ないように制御される。

20

30

#### 【2674】

<第24制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図830、および図831を参照して、本第24制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。まず、図830を参照して、本第24制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(S2141L)の詳細について説明する。図830は、この枠ボタン入力監視・演出処理(S2141L)を示すフローチャートである。この第24制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図830参照)のうち、S3201L~S3208L, S3210L~S3214L, S3216L、およびS3217Lの各処理では、それぞれ上述した第21制御例の枠ボタン入力監視・演出処理(図770参照)のS3201L~S3208L, S3210L~S3214L, S3216L、およびS3217Lの各処理と同一の処理が実行される。また、本第24制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(図830参照)では、S3206Lの処理において、駆動状況格納エリア223 u yに格納されているデータが「03H」であると判別した場合に(S3206L:Yes)、次いで、キャンセルフラグ

40

50

2 2 3 u x a がオンであるか否かを判別する ( S 3 2 9 1 L )。 S 3 2 9 1 L の処理において、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a がオンであると判別した場合は ( S 3 2 9 1 L : Y e s )、追加演出態様設定処理を実行して ( S 3 2 9 2 L )、処理を S 3 2 1 7 L へと移行する。詳細については後述するが、この追加演出態様設定処理 ( S 3 2 9 2 L ) は、上述した第 2 1 制御例における追加演出態様設定処理 ( 図 7 7 1 参照 ) に対応する処理である。一方、 S 3 2 9 1 L の処理において、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a がオフであると判別した場合は ( S 3 2 9 1 L : N o )、処理を S 3 2 0 7 L へと移行して第 2 動作を実行するか否かの判別を行う。

#### 【 2 6 7 5 】

また、本第 2 4 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 8 3 0 参照 ) では、 S 3 2 1 4 L の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に格納されているデータが「 0 4 H 」であると判別した場合に、上述した第 2 1 制御例における追加演出態様設定処理 ( 図 7 7 3 参照 ) に代えて追加演出態様設定処理を実行し ( S 3 2 9 3 L )、本処理を終了する。この追加演出態様設定処理 ( S 3 2 9 3 L ) の詳細について、図 8 3 1 を参照して説明する。図 8 3 1 は、追加演出態様設定処理 ( S 3 2 9 2 L ) を示すフローチャートである。この追加演出態様設定処理 ( S 3 2 9 2 L ) のうち、 S 3 3 0 1 L ~ S 3 3 0 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の追加演出態様設定処理 ( 図 7 7 1 参照 ) における S 3 3 0 1 L ~ S 3 3 0 3 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 4 制御例における追加演出態様 6 7 ( S 3 2 9 2 L ) では、 S 3 3 0 2 L の処理が終了すると、次いで、キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンであるか否かを判別し ( S 3 3 3 1 L )、キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンであると判別した場合は ( S 3 3 3 1 L : Y e s )、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であるか否かを判別する ( S 3 3 3 2 L )。 S 3 3 3 2 L の処理において、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であると判別した場合は ( S 3 3 3 2 L : Y e s )、「 1 k g 」のおもりが出現する演出態様の追加演出の実行を決定して ( S 3 3 3 3 L )、本処理を終了する。これに対し、 S 3 3 3 2 L の処理において、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値でない ( 即ち、 5 以下である ) と判別した場合は ( S 3 3 3 2 L : N o )、 S 3 3 3 3 L の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。キャンセルフラグ 2 2 3 u w a がオンである場合に S 3 3 3 2 L、および S 3 3 3 3 L の処理を実行することにより、第 2 動作がキャンセルされていたとしても、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が 5 回よりも多い回数となった場合に、追加演出を実行することができる。即ち、追加演出の有無でキャンセルが行われたのか否かを判別することを困難とすることができる。

#### 【 2 6 7 6 】

一方、 S 3 3 3 1 L の処理において、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a がオフであると判別した場合は ( S 3 3 3 1 L : N o )、キャンセル抽選テーブル 2 2 2 u x a ( 図 8 2 8 ( b ) 参照 ) を読み出して ( S 3 3 3 4 L )、特別図柄の抽選結果およびミッションパターン ( 押下規定回数 ) に応じて第 2 動作のキャンセル可否を抽選する ( S 3 3 3 5 L )。次いで、 S 3 3 3 5 L の処理による抽選結果がキャンセルに対応する抽選結果であるか否かを判別し ( S 3 3 3 6 L )、キャンセルに対応する抽選結果であると判別した場合は ( S 3 3 3 6 L : Y e s )、振動シナリオ終了フラグをオフに設定し ( S 3 3 3 7 L )、駆動状況格納エリア 2 2 3 u y に「 0 3 H 」を設定する ( S 3 3 3 8 L )。次に、切替フラグ 2 2 3 u u u をオフに設定し ( S 3 3 3 9 L )、キャンセルフラグ 2 2 3 u x a をオンに設定して ( S 3 3 4 0 L )、処理を S 3 3 3 2 L へと移行する。これらの処理により、第 2 動作の実行をキャンセルすることができる。これに対し、 S 3 3 3 6 L の処理において、キャンセルに対応する抽選結果とならなかったと判別した場合は ( S 3 3 3 6 L : N o )、押下カウンタ 2 2 3 u u s のカウンタ値が 5 より大きい値であるか否かを判別し ( S 3 3 4 1 L )、 5 より大きい値であると判別した場合は ( S 3 3 4 1 L : Y e s )、処理を S 3 3 0 3 L へと移行する。一方、 S 3 3 4 1 L の処理において、 5 より大きい値ではない ( 5 以下の値である ) と判別した場合は ( S 3 3 4 1 L : N o )、 S 3 3 0 3 L の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。これにより、ミッション種別 ( 枠ボタ

10

20

30

40

50



ン 2 2 に対する押下の規定回数)によらず追加演出の実行タイミングを、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が 5 回を越えた場合に限ることができるので、追加演出の発生タイミングから規定回数を予測することを困難にすることができる。

【 2 6 7 7 】

以上説明した通り、本第 2 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 条件の成立に基づいて、所定範囲を変位可能な変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作(所定の動作部材の動作)の実行が決定され、当該決定の後で第 2 条件が成立したことに基  
づいて、特定変位動作が実際に実行される構成を前提として、第 1 条件が成立してから第  
2 条件が成立するまでの間に特定条件が成立したことに基  
づいて、特定変位動作の実行を抑制するための制御(所定の動作部材の動作を回避させるための制御)を実行可能に構成  
している。より具体的には、特定の実行条件(役物演出の実行条件)が成立したことに基  
づいて、所定の変位部材(可動役物 9 0 0)が特定の許容位置(作動位置)に複数回配置  
され得る特定の変位パターンで変位される第 1 の変位動作(特定演出)が設定され、その  
第 1 の変位動作の実行中に第 1 の変位動作とは異なる第 2 の変位動作(落下動作)の実行  
が許容される第 2 変位動作実行条件が成立した場合に、その後許容位置へと所定の変位  
部材が到達したことを契機として、所定の変位部材に対して第 2 の変位動作を行わせるた  
めの第 2 変位動作作用変位制御を実行する構成としている。そして、第 2 変位動作実行条件  
が成立してから許容位置に到達するまでの間の第 2 の変位動作が待機される期間(第 2 変  
位動作待機期間)において第 2 の変位動作の実行を回避させるための回避条件(第 2 変位  
動作回避条件)が成立した場合には、許容位置へと到達したとしても第 2 変位動作作用変位  
制御を実行せずに第 1 の変位動作を継続させる構成としている。このように構成すること  
で、第 2 変位動作実行条件が成立したとしても、許容位置において第 2 の変位動作が実行  
される場合も、実行されない場合も実現することができるので、所定の変位部材の変位動  
作を頼多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができ  
る。また、可動役物 9 0 0 に対して落下動作を行わせるための条件、および落下動作の実  
行を回避させるための条件として、本第 2 4 制御例では、いずれも遊技者が所定の操作部  
材(枠ボタン 2 2)に対する所定の操作を行ったことを契機として成立し得る条件を設定  
する構成としている。このように構成することで、同一の所定の操作を行うことにより落  
下動作の実行条件も落下動作の回避条件も成立させることが可能となるため、遊技者の利  
便性を向上させることができる。

10

20

30

【 2 6 7 8 】

更に、本第 2 4 制御例では、落下動作の実行条件が成立したか否か、および落下動作の  
回避条件が成立したか否かが分かり難くなる演出態様の演出を実行する構成としている。  
つまり、落下動作の実行条件が成立したことも、回避条件が成立したことも演出において  
報知せず、単に枠ボタン 2 2 に対する操作回数のみを報知する構成としている。このよう  
に構成することで、落下動作の実行条件が成立するか否か、および落下動作の回避条件が  
成立するか否かを予測しながら枠ボタン 2 2 を操作させる斬新な遊技性を実現することが  
できるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第 2 4  
制御例では、第 2 動作の実行を回避(キャンセル)すると決定された場合には、その後の  
枠ボタン 2 2 に対する操作内容によらず、第 2 動作の実行を再決定しない構成としていた  
が、これに限られるものではない。例えば、第 2 動作の実行の回避が決定された後で、更  
に、設定されているミッションパターンに対応する規定回数の枠ボタン 2 2 に対する押下  
を検出した場合に、再度、第 2 動作の実行を決定可能としてもよい。また、例えば、一旦  
回避が決定された後は、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に、所定の抽選確率で第  
2 動作の実行を再決定可能に構成してもよい。このように構成することで、第 2 動作の実  
行機会を増加させることができる。

40

【 2 6 7 9 】

本第 2 4 制御例では、所定条件が成立した場合であっても、可動制御を実行しない場合  
の処理の別形態として、枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下が行われて第 2 動作の実行  
が決定されてから、可動役物 9 0 0 が演出位置(作動位置)に到達するまでの間に、更に

50

枠ボタン 2 2 に対して押下が行われた場合に第 2 動作の実行が回避され得る構成としていたが、一旦決定された第 2 動作の実行を回避するための条件はこれに限られるものではない。例えば、第 2 動作の実行が決定されてから可動役物 9 0 0 が演出位置（作動位置）に到達するまでの間、所定期間毎（例えば、0.5 秒毎）に第 2 動作の実行を回避するか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合、枠ボタン 2 2 に対する押下が規定回数に満たなかったのか所定時間毎の抽選で回避が決定されたのかを曖昧とすることができるので、規定回数を予測し難くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、第 2 動作の実行が決定された後における枠ボタン 2 2 に対する押下回数が規定回数に到達したことによって第 2 動作の実行が回避（キャンセル）されるように構成してもよい。更に、本第 2 4 制御例では、第 2 動作の実行が決定されてから第 2 動作の実行がキャンセルが決定されるか、またはキャンセルが決定されるよりも前に可動役物 9 0 0 が演出位置に到達して第 2 動作が実行されるまでの間、枠ボタン 2 2 に対する押下を検出する毎に同一の確率で第 2 動作の実行をキャンセルさせるか否かの抽選を実行する構成としていたが、第 2 動作の実行をキャンセルさせると決定する確率を、枠ボタン 2 2 に対する押下回数や第 2 動作の実行が決定された後の経過時間、可動役物 9 0 0 の配置等の各種条件に応じて異ならせる構成としてもよい。このように構成することで、第 2 動作が実行されなかった場合に、枠ボタン 2 2 に対する押下回数が規定回数に足りなかったのか、規定回数に到達して第 2 動作の実行が決定された後でキャンセルが決定されたのかをより分かり難くすることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【 2 6 8 0 】

本第 2 4 制御例では、可動役物 9 0 0 の振動動作（第 1 動作）の実行中に枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後可動役物 9 0 0 が演出位置に到達するまでの間に第 2 動作の回避が決定されないことを条件として、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が落下動作を行う構成としていたが、これに限られるものではなく、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が行い得る他の動作を実行する構成としてもよい。また、第 2 動作として、複数の動作（例えば、落下動作、上昇動作、縦揺れ動作等）のうち 1 の動作を抽選により決定する構成としてもよい。この場合において、大当たり変動中に選択され易い（外れの場合に選択され難い）種別の第 2 動作、選択され難い種別の第 2 動作を設けておけば、第 2 動作の種別に対してより注目させることができ、更なる興味向上を図ることができる。本第 2 4 制御例では、可動役物 9 0 0 の振動動作（第 1 動作）の実行中に枠ボタン 2 2 に対する規定回数の押下が行われた場合に、その後可動役物 9 0 0 が演出位置に到達するまでの間に第 2 動作の回避が決定されないことを条件として、第 2 動作として可動役物 9 0 0 が落下動作を行う構成としていたが、必ずしも第 1 動作と第 2 動作とを同一の役物（可動役物 9 0 0）で行う必要はない。例えば、第 2 動作として、可動役物 9 0 0 とは異なる役物を可動させる可動動作を設定してもよいし、役物ではなく第 3 図柄表示装置 8 1 による所定の表示演出や音声出力装置 2 2 6 による所定の音声演出等の可動演出以外の演出動作に代替してもよい。これにより、演出の自由度をより向上させることができる。

30

#### 【 2 6 8 1 】

##### < 第 2 5 制御例 >

次いで、図 8 3 2 から図 8 5 5 を参照して、第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 1 制御例では、可動役物 9 0 0 に対して第 1 位置（収納位置）から第 1 位置（収納位置）とは異なる第 2 位置（作動位置）に可動役物 9 0 0 を移動（進出）させる制御を実行した後、可動役物 9 0 0 に対して可動役物 9 0 0 が第 2 位置（作動位置）に位置している状態から開始される所定の第 1 動作（振動動作）を行わせる第 1 制御を実行している期間において、第 1 動作とは異なる第 2 動作（落下動作）を行わせる第 2 制御の実行条件が成立した場合に、第 1 制御の実行中において複数回配置され得る第 2 位置（作動位置）へと可動役物 9 0 0 が到達したことに基づいて、第 1 制御を打ち切って第 2 制御を実行させる構成としていた。即ち、第 1 動作の実行中に第 2 動作の動作条件が成立した場合に、第 1 動作の終了まで第 2 動作を待機させることなく第 2 動作を実行さ

40

50

せる構成とすることで、第2動作の開始が過剰に遅れてしまうことを抑制する構成としていた。

#### 【2682】

これに対して本第25制御例では、可動役物900が第1位置からその第1位置とは異なる第2位置へと向かう第1方向へと移動される動作と、可動役物900が第2位置から第1位置へと向かう第2方向へと移動される動作とを含む所定の動作シナリオで可動役物900が動作される第1動作制御を実行している期間において、第1動作制御を途中で終了させる終了条件が成立した場合に、可動役物900が第2方向へ移動することが規制されている第1位置に位置している状態で第1動作制御を終了させる構成としている。より具体的には、第1位置（原点位置）とその第1位置（原点位置）とは異なる第2位置との間を上下方向に移動可能な可動役物900を、第1位置（原点位置）と第2位置とを往復するように動作させる第1動作制御が実行されている期間に、遊技者が枠ボタン22を押下しなかった場合、または遊技者が枠ボタン22を押下したことに基づいて実行される所定の終了抽選で第1動作制御を終了させることに対応する抽選結果となった場合に、可動役物900が上方向へと移動困難となる第1位置（原点位置）に位置している状態で、第1動作制御を終了させて第1動作制御とは異なる第2制御を実行する構成としている。即ち、第1動作制御を途中で終了させる場合に、可動役物900が上方向へ移動困難となる原点位置に必ず位置しているように構成している。このように構成することで、第1動作制御が終了した後に、可動役物900を収納位置に移動（収納）させる制御を実行する必要がないため、第1動作制御が終了したタイミングで可動役物900の動作制御を全て終了させることができる。

10

20

#### 【2683】

この第25制御例におけるパチンコ機10が、上述した第21制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222、およびRAM223の構成が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第21制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第21制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図832を参照して、本第25制御例における可動役物900の構成を説明する。図832(a)は、可動役物900が原点位置に位置している状態における、可動役物900付近の遊技盤13を示した図である。本第25制御例では、上述した第21制御例における遊技盤13に設けられた可動役物900（図710参照）、及び上部装飾役物600y（図710参照）の構成を一部変更し、装飾枠801を新たに設けている。本第25制御例では、可動役物900の前面側に表示された模様（隕石を模した模様）と同様の模様が表示された装飾枠801（図832(b)参照）を設けており、装飾枠801は可動役物900の背面側に配置されている。即ち、図832(a)に示すように、可動役物900が原点位置に位置している場合には、装飾枠801が遊技者から視認困難な状態となるように構成されている。この装飾枠801は、可動役物900が原点位置から正面視下方に移動した場合（図832(b)参照）における遊技盤13の装いを保つために設けられており、装飾枠801の前面は、可動役物の前面より縦幅が若干長い（約1cm）横長略長方形形状で形成されている。

30

40

#### 【2684】

また、本第25制御例における遊技盤13に設けられた上部装飾役物600yは、可動役物900より前面側に配置されており、可動役物900が原点位置に位置する場合（図832(a)参照）、及び原点位置より正面視下方に移動した場合に（図832(b)参照）、可動役物900の前面に対して水平方向に重なることのない形状で形成されている。即ち、可動役物900が移動可能な範囲内においてどこに位置している場合にも、可動

50

役物 900 が上部装飾役物 600 y の背面側に位置する（水平方向に重なる）ことは無く、可動役物 900 が常に遊技者から視認可能となるように構成した。このように構成することで、可動役物 900 を遊技者から視認可能となる位置まで移動（進出）させることなく、可動役物 900 を用いた演出を実行することができる。また、上部装飾役物 600 y の前面、及び可動役物 900 の前面は、隕石を模した模様が表示されており、可動役物 900 が原点位置に位置している場合に、互いの模様が繋がる（1の模様に見える）ように表示されている。この上部装飾役物 600 y は、可動役物 900 が原点位置に位置している場合に、可動役物 900 の B 面 900 b（図 688 参照）と、装飾役物 600 y の一部とが当接するように構成されている。より具体的には、この装飾役物 600 y は、可動役物 900 が原点位置に位置している状態における可動役物 900 の上端より正面視上方の範囲が、正面視奥側へと約 5 cm の厚みを持った形状としている。即ち、本第 25 制御例では、可動役物 900 が原点位置より正面視上方へ移動することが装飾役物 600 y によって規制されており、可動役物 900 が正面視上方へと移動できる限界の位置が原点位置となるように構成した。このように構成することで、可動役物 900 を上昇させている場合に、駆動モータ 905 を停止させる制御に不具合が生じて、可動役物 900 を原点位置で確実に停止させることができる。

10

#### 【2685】

また、本第 25 制御例では、可動役物 900 が原点位置に位置している場合に、可動役物 900 と上部装飾役物 600 y とが当接していることを、互いの全面に表示された模様によって遊技者に理解し易くする構成としているが、これに限るものではない。例えば、可動役物 900 を正面視上方に向けて凸となる形状（例えば、剣を模した役物）で形成し、上部装飾役物 600 y を正面視下方に向けて凹となる形状（例えば、鞘を模した役物）で形成し、互いが当接することによって凸部と凹部とが嵌合するように構成してもよい。このように構成することで、表示面が同一平面上となるように配置されていない場合にも、遊技者に対して可動役物 900 が正面視上方への移動が規制されている位置（原点位置）まで移動したことを容易に把握させることができる。図 832（b）は、後述する役物攻撃演出において、可動役物 900 が最も下降した状態を示す図である。可動役物 900 が原点位置に位置している状態（図 832（a）参照）において可動役物 900 の背面側にある装飾枠 801 は、図 832（b）に示すように、可動役物 900 が遊技盤 13 に対して正面視下方向に移動した場合に、遊技者から視認可能となるように構成している。また、装飾枠 801 には、可動役物 900 と同様に、隕石が降っている様子を模した模様が表示されており、上部装飾役物 600 y と模様が繋がる（合わせて1つの模様に見える）ように構成されている。このように構成することで、原点位置に位置している可動役物 900 が移動されることによって装飾用ではない部材が遊技者に視認され、遊技盤 13 の見栄えが悪くなる不具合を抑制することができる。

20

30

#### 【2686】

次に、図 833 から図 835 を参照して、本第 25 制御例における特徴的な演出態様であるバトル演出における演出態様について説明する。このバトル演出は、可動役物 900 が所定の動作シナリオに基づいて動作制御される演出態様を含む演出であり、遊技者に対して枠ボタン 22 を操作させることを示唆するバトル準備演出と、可動役物 900 を所定の動作シナリオ（振動シナリオ 68 動作）に基づいて動作させる第 1 動作制御を、枠ボタン 22 の操作状況に応じて所定回数（5 回）まで繰り返し実行する役物攻撃演出と、その第 1 動作制御が実行された回数に応じて設定される演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）との 3 つの演出で構成されている。より具体的には、バトル演出は、特別図柄の変動演出が実行されている期間において、変動開始から 8 秒後に開始される。バトル演出が開始されると、遊技者に枠ボタン 22 を操作させることを示唆する表示態様を含むバトル準備演出が 2 秒間実行される。そして、バトル準備演出が終了した後は、原点位置に位置している可動役物 900 を所定位置（後述する振動シナリオ 68 動作下限位置）まで下降させ、再び原点位置まで上昇させる第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を実行すると共に、可動役物 900 の動作に対応した表示態様（勇者が恐竜を攻撃す

40

50

る表示態様)が第3図柄表示装置81に表示される(役物攻撃演出)。このように構成することで、役物攻撃演出の終了時は、可動役物900が必ず原点位置に位置するため、可動役物900を原点位置とは異なる位置から原点位置まで移動(退避)させる制御を実行する必要がなく、可動役物900に対する動作制御を簡素化することができる。また、上述した通り、第1動作制御(振動シナリオ68動作)は遊技者が枠ボタン22を押下することによって所定回数(5回)まで繰り返し実行可能に構成され、第3図柄表示装置81では第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行される毎に勇者が恐竜を攻撃する表示態様が表示される。

#### 【2687】

より具体的には、第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行されている期間に遊技者によって枠ボタン22が押下された場合に、第1動作制御(振動シナリオ68動作)が1周期終了したタイミングにおいて第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させるかを決定する終了抽選を実行する構成としている。ここで、第1動作制御(振動シナリオ68動作)の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下されなかった場合は、終了抽選を実行することなく第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させる構成としている。本第25制御例では、第1動作制御(振動シナリオ68動作)は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが外れの場合よりも繰り返し実行され易く構成されている。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果を予想したい遊技者に対して、積極的に枠ボタン22を押下させることができ、遊技の興趣を向上することができる。役物攻撃演出が終了すると、第3図柄表示装置81に表示される表示態様、及び可動役物900の動作パターンが異なる複数の演出(撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか)から、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を実行した回数に応じて1の演出が選択されて実行される。まず、図833(a)を参照して、バトル演出が開始されると実行されるバトル準備演出について説明する。図833(a)は、バトル準備演出における演出態様の一例を示した図である。このバトル準備演出は、第3図柄表示装置81において特別図柄の変動演出が開始されてから8秒後に開始される可能性がある演出であり、2秒間実行される演出である。図833(a)に示すように、バトル準備演出では、主表示領域Dmにおいて勇者のキャラクタ860と恐竜のキャラクタ861とが睨み合う表示態様が表示され、主表示領域Dmの右上部に形成された小表示領域Dm1には、特別図柄変動に対応して変動表示される第3図柄(図では3本の矢印で表示)が表示される。

#### 【2688】

なお、バトル準備演出が実行されている期間には、可動役物900が原点位置に位置している状態で停止している。即ち、バトル準備演出が実行されている期間に可動役物900が動作制御されることはない。主表示領域Dmの左上部に形成される小表示領域HR10には、枠ボタン22を操作させることを示唆する表示態様(例えば「ボタンを押して攻撃を継続させる!」という文字)が表示される。これらの表示内容により、勇者のキャラクタ860と恐竜のキャラクタ861とが戦う演出が展開されるということを遊技者に容易に理解させることができる。2秒間のバトル準備演出が終了すると、次いで、勇者のキャラクタ860が恐竜のキャラクタ861に対して攻撃する演出である役物攻撃演出が実行される。この役物攻撃演出では、可動役物900を原点位置から所定の位置(後述する、振動シナリオ68動作下限位置)まで下降させた後に、再び原点位置に位置するまで上昇させる第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行される。図833(b)は、役物攻撃演出において、可動役物900が最も下降した状態の演出態様を示した図である。役物攻撃演出が開始されると、主表示領域Dmにおける勇者のキャラクタ860の手元に魔法の杖860aが表示され、原点位置に位置している可動役物900が、正面視下方向に下降(移動)する。ここで、装飾用に設けられた装飾枠801に表示されている隕石の模様が遊技者から視認可能な状態となる。その後、可動役物900が第1動作制御(振動シナリオ68動作)されることによって下降する動作に対応して、主表示領域Dmにおける恐竜のキャラクタ861が頭に攻撃を受けた表示態様で表示され、主表示領域Dmにお

る恐竜のキャラクタ 861 の頭部近辺まで下降した可動役物 900 は、再び原点位置に位置するまで上昇する。これにより、主制御領域 Dm における表示態様と、可動役物 900 の動作とが連動（相関）した演出を実現することができ、バトル演出の演出効果を高めることができる。

#### 【2689】

また、主表示領域 Dm における勇者のキャラクタ 860 の正面視下方に形成された横長略長方形形状の小表示領域 Dm61 の内部には、遊技者へ枠ボタン 22 を押下することを促す「ボタンを押せ」という文字が表示される。この小表示領域 Dm61 の正面視右方には、横長略長方形形状の小表示領域 Dm62 が形成され、当該小表示領域 Dm62 の内部には、実行されている第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が何回目であることを示す表示態様（例えば「攻撃 1 回目」という文字）が表示される。より具体的には、小表示領域 Dm62 の中央に形成された小表示領域 Dm62a に表示される数字が更新されることにより、何回目の攻撃（第 1 動作制御）が実行されているかを示すように構成している。即ち、本第 25 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行される毎に、主表示領域 Dm において勇者のキャラクタ 860 が恐竜のキャラクタ 861 を攻撃する表示態様が表示され、何回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されているかを示す値が、主表示領域 Dm において攻撃回数として表示されるように構成した。小表示領域 Dm62 の正面視右方には横長略長方形形状の小表示領域 Dm63 が形成され、当該小表示領域 Dm63 には、枠ボタン 22 の操作有効期間を示すタイムゲージ t g 1 が表示されている。タイムゲージ t g 1 は、経過した期間を示す t g 1 b と、残りの操作有効期間を示す t g 1 a とで構成されている。このタイムゲージ t g 1 及び小表示領域 Dm61 の枠ボタン 22 への操作を促す表示態様は、遊技者によって枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて表示されなくなり、次の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の開始時に新たに表示される。

#### 【2690】

詳細については後述するが、本第 25 制御例では、役物攻撃演出の実行されている期間において遊技者によって枠ボタン 22 が押下された場合に、所定回数（5 回）まで第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を繰り返し実行可能に構成した。より具体的には、枠ボタン 22 が押下されたことに基づいて終了抽選を実行し、当該終了抽選において終了に対応する抽選結果とならなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、第 1 動作制御を繰り返し実行（役物攻撃演出を継続）するように構成した。ここで、役物攻撃演出が実行されている期間において遊技者が枠ボタン 22 を押下しなかった場合には、終了抽選を実行することなく、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）、及び役物攻撃演出を終了させるように構成している。このように構成することで、役物攻撃演出が実行されている期間を遊技者の枠ボタン 22 の操作状況に応じて可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第 25 制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合の方が、外れである場合よりも、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が繰り返し実行され易く構成した。より具体的には、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行される毎に実行され得る終了抽選は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合に、当該終了抽選で継続に対応する抽選結果となり易く構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 22 を押下することによって、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の繰り返し実行された回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。よって遊技の興趣を向上することができる。

#### 【2691】

次に、図 833（b）を参照して、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を繰り返し実行した（役物攻撃演出が継続された）場合における演出態様について説明する。第 1 動作制御（シナリオ 68 動作）が繰り返し実行される場合は、小表示領域 Dm62a における数字が 1 ずつ加算され、小表示領域 Dm63 における枠ボタン 22 の操作有効期間を示す表示態様、及び小表示領域 Dm61 における枠ボタン 22 を押下することを促す表示態様が新たに表示される。図 834（a）は、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作

）が実行されている期間において、可動役物 900 が最も下降した状態の演出態様を示す図である。図 690 (a) に示すように、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が 5 回目まで継続した場合の役物攻撃演出では、小表示領域 Dm62a に何回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されているかを示す値「5」が表示され、小表示領域 HR10 には、「最後だ！」という文字が表示される。これにより、遊技者は第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行される最大回数に到達していることを容易に把握することができる。また、主表示領域 Dm における恐竜のキャラクタ 861 は、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行された回数に応じて、より疲れた様子の表示態様に可変する。

#### 【2692】

具体的には、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行された回数を重ねる毎に、恐竜のキャラクタ 861 が疲れた様子（例えば、汗の量が増える）に可変して表示されるように構成した。ここで、図示は省略したが、2 回目、3 回目、及び 4 回目のうち何れか（1 回目及び 5 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている場合の演出態様は、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている場合の演出態様に対して、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行された回数に応じた恐竜のキャラクタ 861 が表示されている点と、小表示領域 Dm62a に表示された表示態様が、何回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されているかを示す数値である点と、小表示領域 HR には何も表示されない点とが相違しており、その他の演出態様については 5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている場合の演出態様と同一であるため、詳細な説明を省略する。図 834 (b) は、役物攻撃演出において、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が 5 回分繰り返し実行され、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立しなかった（継続に対応する抽選結果となった）場合に、役物攻撃演出の終了後に実行される撃破演出の演出態様を示す図である。より具体的には、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている役物攻撃演出（図 834 (a) 参照）において、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を継続させる（終了させない）抽選結果となった場合には、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が終了した後に撃破演出が実行される。

#### 【2693】

この撃破演出では、主表示領域 Dm において勇者のキャラクタ 860 が勇者の剣 860 b で恐竜のキャラクタ 861 を直接攻撃する表示態様が表示され、小表示領域 HR10 において「撃破した」という文字が表示される。この撃破演出の実行されている期間は、可動役物 900 に対して動作制御は実行されず、可動役物 900 は原点位置に位置している状態を維持している。即ち、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の最大実行回数（5 回）に到達した場合にも、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別し、終了に対応する判別結果とならなかった（繰り返し実行する判別結果）となった場合には、特定の演出（撃破演出）を実行するように構成した。また、詳細については後述するが、本第 25 制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合にのみ、撃破演出が実行され得る構成とした。このように構成することで、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることが確定する演出を見たいと願う遊技者に対して、バトル演出への関心を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。次に、図 835 (a) を参照して、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか（1 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が実行されている役物攻撃演出において、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立した場合に実行される攻撃失敗演出の演出態様について説明する。詳細については後述するが、本第 25 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が終了したことに基いて、次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れか）が決定され、決定された演出に対応する表示態様が表示されるように構成している。即ち、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の実行された回数によらず、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）が終了したタイミングで次の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出の

10

20

30

40

50



うち何れか)に対応する表示態様に切り替わるように構成されている。

【2694】

図835(a)に示すように、攻撃失敗演出が実行されると、小表示領域HR10には、勇者のキャラクタ860の攻撃が失敗したことを示す表示態様(例えば、「避けられた」の文字)が表示される。詳細については後述するが、攻撃失敗演出中は、可動役物900が役物攻撃演出の実行中に最も下降した場合に位置している地点(振動シナリオ68動作下限位置)よりも正面視下方である第1落下地点まで下降し、再び原点位置に移動する動作で動作される。主表示領域Dmでは、恐竜のキャラクタ861が可動役物900の下降動作に合わせて攻撃を避ける表示態様に可変して表示され、正面視上部には隕石862の表示態様が表示される。これより、装飾枠801、可動役物900及び第3図柄表示装置81において連動(相関)した演出が実行されるので、バトル演出の演出効果を高めることができる。詳細については後述するが、本第25制御例では、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合は、外れである場合よりも、第1動作制御(振動シナリオ68動作)が繰り返し実行され易く構成されている。即ち、攻撃失敗演出は、撃破演出よりも当たりの期待度が低く、後述する自滅演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が高い演出となるように構成されている。次に、図835(b)を参照して、初回(1回目)の第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行されている役物攻撃演出において、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させる終了条件が成立した場合に実行される自滅演出の演出態様について説明する。ここで、本第25制御例では、第1動作制御(振動シナリオ68動作)の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下されなかった場合には、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させる終了抽選を実行することなく第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させるように構成している。

【2695】

即ち、第1動作制御(振動シナリオ68動作)の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン22を押下しなかった場合には、必ず自滅演出が実行されるように構成した。このように構成することで、バトル演出の演出内容から特別図柄抽選の当否判定結果が予想できることを望まない遊技者は、敢えて枠ボタン22をしないことで、意図的に特別図柄抽選の当否判定結果が予想困難となる遊技性を実現することができる。図835(b)に示すように、自滅演出が実行されると、可動役物900が攻撃失敗演出において最も下降した場合に位置している地点(第1落下位置)よりも更に正面視下方である地点(第2落下位置)まで下降し、再び原点位置まで上昇する動作で動作制御される。ここで、本第25制御例では、第2落下位置は可動役物900が正面視下方に移動できる限界の位置となるように構成されている。即ち、自滅演出では可動役物900が移動可能な範囲において最も正面視下方に位置する地点(第2落下位置)まで下降した後、原点位置まで上昇する動作で動作される。これにより、可動役物900を移動可能な範囲を最大限に用いた動作で動作制御することができるため、可動役物900を用いた演出の迫力を向上することができる。主表示領域Dmにおいては、隕石862が降っている表示態様が表示され、小表示領域HR10に「自滅した」という文字が表示される。また、主表示領域Dmにおいて、勇者のキャラクタ860と恐竜のキャラクタ861とは表示されなくなる。これにより、遊技者は勇者のキャラクタ860が自身の攻撃によって自滅してしまったことを容易に理解できるので、自滅演出が攻撃失敗演出よりも特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである期待度が低い演出であることを容易に把握できる。

【2696】

次に、図836から図837を参照して、バトル演出における可動役物900の動作の流れを説明する。ここで、バトル演出において実行されるバトル準備演出では可動役物900が動作制御されることはないため、説明を省略する。図836(a)は、第1動作制御(振動シナリオ68動作)が5回目まで繰り返し実行され、且つ5回目の第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させる終了条件が成立しなかった場合、即ち、役物攻撃演出終了後の演出として撃破演出が実行された場合の可動役物900の動作の流れを示す



図である。図 8 3 6 ( a ) に示すように、役物攻撃演出において、可動役物 9 0 0 は、原点位置に位置している状態から、原点位置センサ 9 2 0 の検出範囲よりも正面視下方である位置（振動シナリオ 6 8 動作下限位置）まで下降した後、原点位置まで上昇する第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）で動作される。この第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が 1 周期分（約 1 秒）実行される毎に、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しているかを判別する。上述した通り、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は最大で 5 回まで実行されるため、終了条件が成立しなかった場合は、役物攻撃演出の実行されている期間において、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が計 5 回実行される。そして、5 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立しなかった場合には、撃破演出が実行され、撃破演出では可動役物 9 0 0 は動作されないため、原点位置に位置する状態を維持（停止）している。このように構成することで、第 1 動作制御を終了した場合に、可動役物 9 0 0 を原点位置に移動（退避）させる動作制御を実行する必要がないため、可動役物 9 0 0 に対する動作制御を簡素化することができる。

10

#### 【 2 6 9 7 】

なお、本第 2 5 制御例では、撃破演出の実行期間において駆動モータ 9 0 5 を励磁せず（可動役物 9 0 0 に対する動作制御を実行せず）に可動役物 9 0 0 が原点位置に位置する状態を維持する（停止させる）ように構成しているが、これに限るものではない。より具体的には、撃破演出に対応する動作シナリオテーブルを設け、駆動モータ 9 0 5 を励磁することによって可動役物 9 0 0 を原点位置にいる状態で維持する（励磁保持する）ように構成してもよい。このように構成することで、撃破演出の実行後に可動役物 9 0 0 に対して動作制御を行う場合に、慣性負荷による駆動モータ 9 0 5 の脱調や起動時の遅れを軽減することができると共に、可動役物 9 0 0 の自重やパチンコ機 1 0 が振動することによって可動役物 9 0 0 が動いてしまう等の不具合を抑制することができる。また、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態から、下降する動作を規制することが可能なストッパ等を設け、当該ストッパをロック状態へ可変することにより可動役物 9 0 0 を原点位置に位置している状態で維持するように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ 9 0 5 に対する制御を実行することなく（駆動モータ 9 0 5 を励磁することによる発熱を抑制し）、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態を確実に維持させることができる。次に、図 8 3 6 ( b ) を参照して、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか（1 回目以外）の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合、即ち、攻撃失敗演出が実行された場合における可動役物 9 0 0 の動作の流れを説明する。図 8 3 6 ( b ) は、例として 3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の可動役物 9 0 0 の動きの流れを示した図である。

20

30

#### 【 2 6 9 8 】

役物攻撃演出が実行されている期間（第 1 動作制御が実行されている期間）における可動役物 9 0 0 の動作内容については、実行された回数のみが相違しており、その他の点では終了条件が成立しなかった場合（図 8 3 6 ( a ) 参照）と同一であるため、説明を省略する。図 8 3 6 ( b ) に示すように、3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、3 回目の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が終了した後に、後述する第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 の規定内容に基づいて、可動役物 9 0 0 が動作制御される。より具体的には、攻撃失敗演出が実行されると、まず、可動役物 9 0 0 が第 1 落下位置まで下降する動作で動作制御される。ここで、第 1 落下位置は、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）で可動役物 9 0 0 が最も下降した場合に位置している振動シナリオ 6 8 動作下限位置よりも正面視下方の場所を指す。その後、可動役物 9 0 0 は、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c の規定内容に基づいて、第 1 落下位置から原点位置まで上昇し、原点位置に位置している状態で停止するように動作制御される。ここで、2 回目、4 回目及び 5 回目のうち何れかの第 1 動作制

40

50

御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物900の動きの流れは、3回目の第1動作制御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合の攻撃失敗演出における可動役物900の動きの流れと同様であるため、説明を省略する。即ち、2回目、4回目及び5回目のうち何れかの第1動作制御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合には、終了条件が成立したタイミングに応じて、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行される回数（期間）のみが可変するように構成されている。次に、図837を参照して、初回（1回目）の第1動作制御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において、終了条件が成立した場合、即ち、自滅演出が実行された場合における可動役物900の動きの流れを説明する。

10

#### 【2699】

図837に示すように、初回（1回目）の第1動作制御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において終了条件が成立した場合は、1回目の役物攻撃演出が終了した後、後述する第2落下シナリオテーブル222 u y a 3の規定内容に基づく動作制御が実行される。ここで、本第25制御例では、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下されなかった場合には、第1動作制御（振動シナリオ68動作）を終了させる終了抽選を実行せずに第1動作制御（振動シナリオ68動作）を終了させる構成とした。即ち、役物攻撃演出の実行されている期間において、遊技者が枠ボタン22を1度も押下しなかった場合には、必ず第2落下シナリオテーブル222 u y a 3の規定内容に基づく動作制御が実行される。このように構成することで、可動役物900の移動距離が長い動作制御を好む遊技者が、意図して第2落下シナリオテーブル222 u y a 3に基づく動作制御を実行させることができる。なお、本第25制御例では、1回目の第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行されている期間において終了条件が成立した場合に、必ず第2落下シナリオテーブル222 u y a 3に基づく動作制御を実行させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行された回数によらず、第1動作制御（振動シナリオ68動作）を終了させる終了条件が成立した場合には、第1落下シナリオテーブル222 u y a 2に基づく動作制御を実行するか、第2落下シナリオテーブル222 u y a 3に基づく動作制御を実行するかを、所定の抽選によって決定するように構成してもよい。このように構成することで、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の終了条件が成立した場合に、次に実行される動作制御を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【2700】

第2落下シナリオテーブル222 u y a 3の規定内容に基づく動作制御が実行されると、可動役物900が、上述した第1落下位置より正面視下方にある第2落下位置まで下降した後、第2落下位置に位置している状態で停止する。第2落下シナリオテーブル222 u y a 3の規定内容に基づく動作制御が終了すると、次いで、退避シナリオテーブル222 u cの規定内容に基づいて、可動役物900を原点位置まで移動させる動作制御が実行される。ここで、上述した通り、本第25制御例では、可動役物900が移動可能な範囲で最も上昇した場合に位置する場所が原点位置であり、可動役物900が移動可能な範囲で最も下降した場合に位置する場所が第2落下位置である。これにより、可動役物900の移動可能な範囲を最大限に用いた動作制御を実行することができ、可動役物900を動作させる演出態様を含む演出の迫力を高めることができる。なお、本第25制御例では、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行されている期間において、枠ボタン22が押下された場合に、枠ボタン22が押下されたタイミングによらず、当該第1動作制御（振動シナリオ68動作）の完了時（1周期分を完了させたタイミング）に第1動作制御（振動シナリオ68動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、第1動作制御（振動シナリオ68動作）によって、可動役物900が原点位置から下降している最中に枠ボタン22が押下された場合は、枠ボタン22が押下されたタイミングで終了条件が成立しているかを判別し、終

40

50

了条件が成立している場合には、可動役物 900 を原点位置まで移動させる動作制御を実行し、可動役物 900 が原点位置に到達した時点で第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物 900 が第 3 図柄表示装置 81 の表示領域まで進出（移動）することを嫌う遊技者に対して、積極的に枠ボタン 22 を押下させることができる。

#### 【2701】

また、本第 25 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を終了させる終了条件が成立しているかの判別を、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の 1 周期毎に実行するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）を実行した回数が偶数の場合（2 回目、及び 4 回目）の第 1 動作制御（振動シナリオ 68 動作）の終了時にのみ、終了判定を実行するように構成してもよい。

10

#### 【2702】

< 第 25 制御例における電氣的構成 >

次に、図 838 から図 843 を参照して、本第 25 制御例における電氣的構成について説明する。まず、図 838 を参照して、本第 25 制御例における音声ランプ制御装置 113 内に設けられている ROM 222 の詳細について説明する。図 838 は、本第 25 制御例における ROM 222 の構成を示すブロック図である。図 838 に示した通り、本第 25 制御例における ROM 222 は、上述した第 21 制御例における ROM 222 の構成（図 729 参照）に対して、動作シナリオテーブル群 222 u u g に代えて動作シナリオテーブル群 222 u y a が設けられている点と、振動シナリオ終了抽選テーブル 222 u y b が追加されている点とで相違している。その他の構成については上述した第 21 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 839 を参照して、本第 25 制御例における動作シナリオテーブル群 222 u y a の詳細について説明する。図 839 は、本第 25 制御例における動作シナリオテーブル群 222 u y a の構成を示すブロック図である。図 839 に示した通り、本第 25 制御例における動作シナリオテーブル群 222 u y a は、上述した第 21 制御例における動作シナリオテーブル群 222 u u g の構成（図 730 参照）に対して、振動シナリオテーブル 222 u y a 1、第 1 落下シナリオテーブル 222 u y a 2、及び第 2 落下シナリオテーブル 222 u y a 3 が追加されている点と、進出シナリオテーブル 222 u u g a、及び振動シナリオテーブル 222 u u g b が削除されている点で相違している。まず、図 840 (a) を参照して、振動シナリオテーブル 222 u y a 1 について説明する。図 840 (a) は、この振動シナリオテーブル 222 u y a 1 の規定内容を示した図である。この振動シナリオテーブル 222 u y a 1 は、バトル準備演出が実行された後、役物攻撃演出が実行されている期間において、可動役物 900 を原点位置から振動シナリオ 68 動作下限位置まで下降させ、原点位置まで上昇させる動作で動作制御する場合に参照されるテーブルである。

20

30

#### 【2703】

より具体的には、図 840 (a) に示すように、処理カウンタ 223 u k の値「1」に対して、駆動モータ 905 を 10 m s 励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k の値「2」に対して、駆動モータ 905 を 4 m s 毎に励磁する（1 ステップ回転させる）スピードで 72 ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k の値「3」に対して、駆動モータ 905 を 40 m s 励磁することによる保持動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k の値「4」に対して、500 m s の間、駆動モータ 905 を励磁せず待機させるためのデータが対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k 「5」に対して、駆動モータ 905 を 4 m s 毎に励磁する（1 ステップ回転させる）スピードで 8 ステップ逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k 「6」に対して、駆動モータ 905 を 4 m s 毎に励磁する（1 ステップ回転させる）スピードで原点位置センサ 920 がオンの状態になるまで駆動モータ 905 を逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k の値「7」に対して、駆動モータ 905 を 4 m s 毎に励磁する（1 ステップ回転させる）スピードで 17 ステップの逆回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ 223 u k 「8

40

50

」に対して、駆動モータ905を40ms励磁することによって保持する動作が対応付けて規定されている。これらの規定内容により、振動シナリオテーブル222 u y a 1の規定内容に基づいて可動役物900の動作制御を実行した場合、可動役物900は、原点位置で10ms停止し（保持され）、原点位置から振動シナリオ68動作下限位置まで288msで下降し、振動シナリオ68動作下限位置で540ms停止し（保持及び待機）、再び原点位置まで288msで上昇し、原点位置で40ms停止する（保持される）。本第25制御例では、振動シナリオテーブル222 u y a 1に基づく第1動作制御（振動シナリオ68動作）は、最大で5回まで繰り返し実行可能に構成されている。即ち、可動役物900が原点位置と振動シナリオ68動作下限位置との間を1秒間で1往復する動作を複数回実行することにより、可動役物900が上下に振動する動作で動作制御される。

10

#### 【2704】

なお、本第25制御例では、可動役物900を移動させない（停止させている）場合に、駆動モータ905を励磁することによって保持する制御、または駆動モータ905を励磁せずに待機させる制御を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、可動役物900を移動させない場合は、必ず駆動モータ905に対する励磁を中断し、駆動モータ905に対する励磁を所定期間待機させる制御を実行するように構成してもよい。このように構成することで、可動役物900の自重等によって可動役物900が移動してしまう可能性が無い状況において、不必要に駆動モータ905に対して励磁を行い、駆動モータ905が不要に発熱してしまう不具合を解消することができる。また、振動シナリオテーブル222 u y a 1に対して、可動役物900が原点位置に位置している状態 20  
で停止させるためのデータ（処理カウンタ223 u kのカウンタ値「1」、及び「8」に対応付けて規定されたデータ）を規定しないように構成し、第1動作制御（振動シナリオ68動作）が終了したタイミングから所定時間（例えば、40ms）が経過したタイミングで、第1動作制御を繰り返し実行するように構成してもよい。このように構成することで、振動シナリオテーブル222 u y a 1のデータ量を削減できるので、音声ランプ制御装置113のROM222の記憶容量を削減することができる。また、本第25制御例では、第1動作制御の実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下されたタイミングによらず、特定のタイミング（振動シナリオ68動作の1周期分が終了した時点）で終了判別を実行するように構成しているが、これに限るものではない。例え 30  
ば、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行されている期間において、枠ボタン22が押下された場合は、可動役物900が原点位置に位置した時点で終了判別を実行するように構成してもよい。

20

30

#### 【2705】

より具体的には、可動役物900が振動シナリオ68動作下限位置に位置している状態で、枠ボタン22が押下された場合は、可動役物900が原点位置まで上昇（到達）した時点で（その後の40msの保持動作を実行せず）第1動作制御（振動シナリオ68動作）を終了させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン22を操作したタイミングに応じて動作制御の終了タイミングを可変させることができるので、可動役物900の動作パターンを多様化させることができる。次に、図840（b）を参照して、上述した第1落下シナリオテーブル222 u y a 2の詳細について説明する 40  
。図840（b）は、この第1落下シナリオテーブル222 u y a 2の規定内容を示した図である。この第1落下シナリオテーブル222 u y a 2は、2回目、3回目、4回目、及び5回目のうち何れか（1回目以外）の第1動作制御（振動シナリオ68動作）が実行されている期間において終了条件が成立し、その後、可動役物900を原点位置から第1落下位置まで下降させる動作制御を実行する場合に参照されるデータテーブルである。より具体的には、図840（b）に示すように、処理カウンタ223 u kの値「1」に対して、駆動モータ905を10ms励磁することによって保持する動作が規定され、処理カウンタ223 u kの値「2」に対して、駆動モータ905を4ms毎に励磁する（1ステップ回転させる）スピードで200ステップ正回転させる動作が対応付けて規定され、処理カウンタ223 u kの値「3」に対して、駆動モータ905を40ms励磁することに 50

40

50

よって保持する動作が対応付けて規定されている。

【2706】

これらの規定内容により、第1落下シナリオテーブル222uya2の規定内容に基づいて可動役物900の動作制御を実行した場合、可動役物900は、原点位置に位置している状態で10ms停止し(保持され)、振動シナリオ68動作下限位置よりも正面視下方(原点位置から200ステップ分)である第1落下位置(図836(b)参照)まで800msで下降し、第1落下位置(図836(b)参照)で40ms停止する(保持される)。即ち、この第1落下シナリオテーブル222uya2に基づいて動作制御が実行されると、可動役物900は、第1動作制御で移動する距離よりも長い距離を落下する動作で動作制御される。次に、図840(c)を参照して、上述した第2落下シナリオテーブル222uya3について説明する、図840(c)は、この第2落下シナリオテーブル222uya3の規定内容を示した図である。この第2落下シナリオテーブル222uya3は、初回(1回目)の第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行されている期間において、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させる終了条件が成立したことで、役物攻撃演出が終了した後、自滅演出において可動役物900を原点位置から第2落下位置(図837参照)まで下降させる場合に参照されるデータテーブルである。この第2落下シナリオテーブル222uya3は、上述した第1落下シナリオテーブル222uya2に対して、処理カウンタ223ukの値「2」に対応付けて規定されたデータ内容のステップ数が600となっている点でのみ相違している。即ち、第2落下シナリオテーブル222uya3に規定された内容に基づいて可動役物900の動作制御を実行した場合、原点位置から、第1落下位置よりも正面視下方にある第2落下位置(原点位置から600ステップ分)まで可動役物900が2400msで下降する動作で動作制御される。

【2707】

次に、図841を参照して、振動シナリオ終了抽選テーブル222uybについて説明する。図841は振動シナリオ終了抽選テーブル222uybの規定内容を示した図である。この振動シナリオ終了抽選テーブル222uybは、役物攻撃演出が実行されている期間において、遊技者によって枠ボタン22が押下されたことに基づいて、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させるかを決定する場合に参照されるデータテーブルである。この振動シナリオ終了抽選テーブル222uybには、特別図柄抽選の当否判定結果、役物攻撃演出における攻撃回数(即ち、既に行われた第1動作制御の回数)、及び第1演出カウンタ223uufのカウンタ値に対応付けて、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させるかを示すデータが規定されている。より具体的には、図841に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、1回目の攻撃(第1動作制御)の場合、第1演出カウンタ223uufの値「0~9」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223uufの値「10~198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。

【2708】

また、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、2回目の攻撃(第1動作制御)の場合、第1演出カウンタ223uufの値「0~19」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223uufの値「20~198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、3回目の攻撃(第1動作制御)の場合、第1演出カウンタ223uufの値「0~49」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223uufの値「50~198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、4回目の攻撃(第1動作制御)の場合、第1演出カウンタ223uufの値「0~99」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223uufの値「100~198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、5回目の攻撃(第1動作制御)の場合、第1演出カウンタ223uufの値「0~149」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223uufの値「150~198」の範囲

に対して「成功」が対応付けて規定されている。ここで、5回目の第1動作制御（振動シナリオ68動作）は、第1動作制御（振動シナリオ68動作）を実行させる最大回数に達しているため、継続に対応する抽選結果となった場合には、上述した撃破演出が実行される。

【2709】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、1回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、10/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、2回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、20/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、3回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、50/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、4回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、100/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであり、且つ、5回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、150/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了、且つ第1落下シナリオテーブル222 u y a 2の規定内容に基づく動作制御を実行する。

【2710】

また、図841に示すように、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、1回目の攻撃（第1動作制御）の場合、第1演出カウンタ223 u u fの値「0～19」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223 u u fの値「20～198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定されている。また、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、2回目の攻撃（第1動作制御）の場合、第1演出カウンタ223 u u fの値「0～49」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223 u u fの値「50～198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、3回目の攻撃（第1動作制御）の場合、第1演出カウンタ223 u u fの値「0～99」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223 u u fの値「100～198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、4回目の攻撃（第1動作制御）の場合、第1演出カウンタ223 u u fの値「0～179」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定され、第1演出カウンタ223 u u fの値「180～198」の範囲に対して「成功」が対応付けて規定され、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、5回目の攻撃（第1動作制御）の場合、第1演出カウンタ223 u u fの値「0～198」の範囲に対して、「終了」が対応付けて規定されている。

【2711】

即ち、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、1回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、20/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、2回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、50/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、3回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、100/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、4回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、180/199の割合で攻撃（第1動作制御）が終了し、特別図柄抽選の当否判定結果が外れであり、且つ、5回目の攻撃（第1動作制御）において枠ボタン22が押下された場合、必ず（199/199の割合）攻撃（第1動作制御）が終了、且つ第1落下シナリオテーブル222 u y a 2の規定内容に基づく動作制御を実行する。即ち、役物攻撃演出における攻撃（第1動作制御）は、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりである場合のほうが繰り返し実行される可能性が高く、5回目の攻撃（第1動作制御）で終了の抽選結果とならない（即ち、撃破演出が実行さ

10

20

30

40

50

れる)ことは、特別図柄抽選の当否判定結果が当たりであることを意味する。これにより、役物攻撃演出における攻撃(第1動作制御)の回数から特別図柄抽選の当否判定結果を予想する遊技性を実現することができる。

#### 【2712】

次に、図842を参照して、本第25制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図842は、本第25制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図842に示した通り、本第25制御例におけるRAM223は、上述した第21制御例におけるRAM223の構成(図738参照)に対して、役物可動関連エリア223uyに代えて役物可動関連エリア223uyaが設けられている点と、バトル演出待機フラグ223uyb、バトル演出タイマ223uyc、バトル演出実行フラグ223uyd、及び押下完了フラグ223uyeが追加されている点とにおいて相違している。その他の構成については上述した第21制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図843を参照して、役物可動関連エリア223uyaについて説明する。この役物可動関連エリア223uyaは、上述した第21制御例における役物可動関連エリア223uya(図739(a)参照)に対して、振動シナリオ完了フラグ223uya1、第1落下シナリオ223uya2及び第2落下シナリオ223uya3を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第21制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。振動シナリオ完了フラグ223uya1は、オンである場合は第1動作制御(振動シナリオ68動作)が終了したタイミングであることを示し、オフである場合は第1動作制御(振動シナリオ68動作)が終了したタイミングではないことを示すフラグである。この振動シナリオ完了フラグ223uya1は、初期状態がオフに設定されており、第1動作制御(振動シナリオ68動作)を終了させた場合にオンに設定され(図851のS4908L、及び図852のS4832L参照)、第1動作制御(振動シナリオ68動作)の終了後に実行される演出(撃破演出、攻撃失敗演出及び自滅演出のうちいずれかの演出)が開始される場合にオフに設定される(図848のS4710L参照)。このように構成することで、第1動作制御(振動シナリオ68動作)が終了したタイミングと、演出に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを合致させることができる。

#### 【2713】

第1落下シナリオ実行フラグ223uya2は、第1落下シナリオテーブル222uya2の規定内容に基づく可動役物900の動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第1落下シナリオテーブル222uya2に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第1落下シナリオテーブル222uya2に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第1落下シナリオ実行フラグ223uya2は、初期状態がオフに設定されており、2回目、3回目、4回目、及び5回目のうち何れか(1回目以外)の第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行されている期間において終了条件が成立し、第1落下シナリオテーブル222uya2に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され(図852のS4837L参照)、第1落下シナリオテーブル222uya2に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される(図853のS5011L参照)。第2落下シナリオ実行フラグ223uya3は、第2落下シナリオテーブル222uya3に基づく動作制御を実行していることを示すためのフラグであり、オンである場合は第2落下シナリオテーブル222uya3に基づく動作制御が実行されていることを示し、オフである場合は第2落下シナリオテーブル222uya3に基づく動作制御が実行されていないことを示すフラグである。この第2落下シナリオ実行フラグ223uya3は、初期状態がオフに設定されており、初回(1回目)の第1動作制御(振動シナリオ68動作)が実行されている期間において終了条件が成立し、第2落下シナリオテーブル222uya3に基づく動作制御を実行する場合にオンに設定され(図852のS4835L参照)、第2落下シナリオテーブル222uya3に基づく動作制御が終了した場合にオフに設定される(図854のS5111L参照)。

。

10

20

30

40

50

## 【 2 7 1 4 】

図 8 4 2 に戻り、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b について説明する。このバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b は、オンである場合はバトル演出の実行が決定されたことを示し、オフである場合はバトル演出の実行が決定されていないことを示す。このバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b は、初期状態がオフに設定されており、バトル演出を実行する変動演出が決定された場合にオンに設定され（図 8 4 4 の S 3 1 9 2 L 参照）、バトル演出の開始時にオフに設定される（図 8 4 7 の S 3 5 8 4 L 参照）。なお、本第 2 5 制御例では、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンに設定された場合は、バトル演出を必ず実行する構成としているが、これに限るものではない。例えば、バトル演出の実行が決定された（バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンに設定された）後に、所定の条件が成立した場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定するように構成してもよい。このように構成することで、バトル演出の実行が決定された後に、第 3 図柄表示装置 8 1 にエラーメッセージが表示される等の不具合が発生した場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定することで、エラーメッセージの表示と並行してバトル演出が実行されてしまうことを抑制することができる。バトル演出タイマ 2 2 3 u y c は、バトル演出が開始されてからの経過時間を計数するためのタイマである。このバトル演出タイマ 2 2 3 u y c は、初期値が 0 に設定されており、バトル演出が開始されるとタイマ値が 1 ずつ（1 m s 毎）加算され（図 8 4 8 の S 4 7 0 1 L 参照）、バトル演出の終了時にタイマ値に 0 が設定される（図 8 4 8 の S 4 7 1 3 L 参照）。このバトル演出タイマ 2 2 3 u y c の値は、バトル準備演出を終了させるタイミング、またはバトル演出における最後の演出（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうちいずれかの演出）を終了させるタイミングであるかを判別する場合に参照される。これにより、バトル演出を複数の変動演出に亘って実行され得るように設計変更を行った場合にも、バトル演出の終了タイミングにおいて確実に終了処理を実行することができる。

10

20

## 【 2 7 1 5 】

なお、本第 2 5 制御例では、バトル演出の開始タイミングからバトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値を 1 ずつ加算することにより経過時間を計数するように構成しているが、バトル演出の開始タイミングに所定の値（例えば、バトル演出の演出時間である 1 0 0 0 0 m s）を設定し、1 m s 毎にバトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値を減算するように構成してもよい。バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d は、バトル演出が実行されていることを示すためのフラグであり、オンである場合にはバトル演出が実行されていることを示し、オフである場合にはバトル演出が実行されていないことを示すフラグである。このバトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d は、初期状態がオフに設定されており、バトル演出の実行を開始する場合にオンに設定され（図 8 4 7 の S 3 5 8 5 L 参照）、バトル演出の終了時にオフに設定される（図 8 4 8 の S 4 7 1 2 L 参照）。

30

## 【 2 7 1 6 】

< 第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 8 4 4 から図 8 5 5 を参照して、本第 2 5 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 8 4 4 を参照して、本第 2 5 制御例における通常状態演出態様決定処理（S 3 0 3 1 L）の詳細について説明する。この通常状態演出態様決定処理（S 3 0 3 1 L）は、上述した第 2 1 制御例における通常状態演出態様決定処理（図 7 6 9 参照）に代えて実行される処理であり、通常状態演出態様決定処理（図 7 6 9 参照）と同様に、通常状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドにより通知された変動種別に応じて変動表示態様を決定するために実行される処理である。図 8 4 4 は、この通常状態演出態様決定処理（S 3 0 3 1 L）を示したフローチャートである。この本第 2 5 制御例における通常状態演出態様決定処理（S 3 0 3 1 L）のうち、S 3 1 0 1 L ~ S 3 1 0 3 L、及び S 3 1 1 0 L ~ S 3 1 1 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の通常状態演出態様決定処理（図 7 6 9 参照）における S 3 1 0 1 L ~ S 3 1 0 3 L、及び S 3 1 1 0 L ~ S 3 1 1 3 L の各処理と同一の処理が実行される。

40

50



## 【 2 7 1 7 】

また、本第 2 5 制御例における通常状態演出態様決定処理（図 8 4 4 参照）では、S 3 1 0 3 L の処理が終了すると、次いで、S 3 1 0 3 L の処理で決定された変動演出種別がバトル演出を伴う変動表示態様であるかを判別する（S 3 1 9 1 L）。ここで、本第 2 5 制御例では、変動演出パターン選択テーブル 2 2 2 u a（図 7 3 1 参照）に規定された各種役物スーパー演出、または各種役物スーパー外れ演出が決定された場合にバトル演出が実行され得る構成としている。S 3 1 9 1 L の処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別した場合は（S 3 1 9 1 L : Y e s）、駆動待機フラグ 2 2 3 u p、及びバトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b を共にオンに設定して（S 3 1 9 2 L）、処理を S 3 1 1 0 L に移行する。これに対して、S 3 1 9 1 L の処理において、バトル演出を伴う変動表示態様であると判別しなかった場合は（S 3 1 9 1 L : N o）、バトル演出が実行される可能性がないため、処理を S 3 1 1 0 L に移行する。この通常状態演出態様決定処理（図 8 4 4 参照）を実行することにより、バトル演出を伴う変動表示態様が決定された場合に、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオンにしておくことができるので、バトル演出を確実に開始させることができる。次に、図 8 4 5 を参照して、本第 2 5 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）は、上述した第 2 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 7 0 参照）に代えて実行される処理であり、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 7 0 参照）と同様に、枠ボタン 2 2 等の操作部材に対する操作有無を監視すると共に、操作を検出した場合に対応する制御を行うための処理である。図 8 4 5 は、枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）を示したフローチャートである。

10

20

## 【 2 7 1 8 】

この第 2 5 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 8 1 L）のうち、S 3 2 0 1 L ~ S 3 2 0 4 L、S 3 2 1 6 L、及び S 3 2 1 7 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 7 0 参照）における S 3 2 0 1 L ~ S 3 2 0 4 L、S 3 2 1 6 L、及び S 3 2 1 7 L の各処理と同一の処理が実行される。また、第 2 5 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 8 4 5 参照）では、S 3 2 0 4 L の処理において、枠ボタン 2 2 が操作されたと判別した場合は（S 3 2 0 4 L : Y e s）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるかを判別し（S 4 6 0 1 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（S 4 6 0 1 L : Y e s）、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されていることを意味するため、処理を S 4 6 0 2 L に移行する。一方で、S 4 6 0 1 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別しなかった場合には、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）は実行されていないため、処理を S 3 2 1 6 L へ移行する。S 4 6 0 2 L の処理では、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであるかを判別し（S 4 6 0 2 L）、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別しなかった場合は（S 4 6 0 2 L : N o）、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオンに設定し（S 4 6 0 3 L）、処理を S 3 2 1 6 L に移行する。これにより、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間に枠ボタン 2 2 が操作された場合に、所定のタイミングで対応する処理を確実に実行することができる。一方で、S 4 6 0 2 L の処理において、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別した場合には（S 4 6 0 2 L : Y e s）、既に枠ボタン 2 2 が押下されている、即ち、1 回の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）が実行されている期間において、2 回以上枠ボタン 2 2 が操作されたことを意味するため、本処理を終了する。

30

40

## 【 2 7 1 9 】

この枠ボタン入力監視・演出処理（図 8 4 5 参照）を実行することにより、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間に枠ボタン 2 2 が押下された場合に、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオンに設定することができるので、枠ボタン 2 2 が押下されたことに対応する処理を確実に実行することができる。なお、本第 2 5 制御例では、1 回分の第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行されている期間において、枠ボタン 2 2 が複数回操作された場合に、2 回目以降の枠ボタン 2 2 の押下を終了抽選に反映させ

50

ないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第1動作制御（振動シナリオ68動作）の実行されている期間において、枠ボタン22が押下された回数に応じて確率が可変する第1動作制御（振動シナリオ68動作）の終了抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、第1動作制御（振動シナリオ68動作）を継続させたい遊技者に対して、より積極的に枠ボタン22を操作させることができるので、遊技の興趣を向上することができる。次に、図846を参照して、本第25制御例における駆動タイマ監視処理（S2142L）の詳細について説明する。この駆動タイマ監視処理（S2142L）は、上述した第21制御例における駆動タイマ監視処理（図772参照）に代えて実行される処理であり、駆動タイマ監視処理（図772参照）と同様に、駆動タイマ223ujのタイマ値を監視して、可動役物900に対する異常発生の有無等を判別するための処理である。図846は、この駆動タイマ監視処理（S2142L）を示したフローチャートである。この第25制御例における駆動タイマ監視処理（図846参照）のうち、S3401L～S3403L、S3407L、S3408L、S3410L、S3412L～S3416L、及びS3418Lの各処理では、それぞれ上述した第21制御例における駆動タイマ監視処理（図772参照）のS3401L～S3403L、S3407L、S3408L、S3410L、S3412L～S3416L、及びS3418Lの各処理と同一の処理が実行される。

10

#### 【2720】

また、本第25制御例における駆動タイマ監視処理（図846参照）では、S3403Lの処理において、復帰対応フラグ223uuがオンであると判別しなかった場合は（S3403L：No）、駆動タイマ223ujのタイマ値が2440未満であるかを判別し（S3415L）、駆動タイマ223ujの値が2440未満であると判別した場合は（S3415L：Yes）、第1落下シナリオ実行フラグ223uya2がオンであるかを判別し（S3452L）、第1落下シナリオ実行フラグ223uya2がオンであると判別した場合は（S3452L：Yes）、駆動タイマ223ujのタイマ値が840未満であるかを判別し（S3453L）、駆動タイマ223ujのタイマ値が840未満であると判別した場合は（S3453L：Yes）、振動シナリオ実行フラグ223urがオンであるかを判別し（S3454L）、振動シナリオ実行フラグ223urがオンであると判別した場合には（S3454L：Yes）、駆動タイマ223ujのタイマ値が540未満であるかを判別し（S3455L）、駆動タイマ223ujのタイマ値が540未満と判別しなかった場合には（S3455L：No）、処理をS3407Lへと移行する。このように、本第25制御例では、各動作シナリオテーブルに基づく動作制御に対して、それぞれの許容時間（駆動モータ905の脱調やセンサの検知不良等を考慮した動作時間）を設けている。より具体的には、各動作シナリオテーブルにおけるシナリオデータに基づく動作制御に要する最大時間（例えば、振動シナリオテーブル222uya1では500ms）に応じて、許容時間（例えば、振動シナリオテーブル222uya1では540ms）を設けている。これにより、設定された動作シナリオの種別によって、復帰処理を実行させるまでの時間が長くなってしまふといった不具合を抑制することができる。また、S3453Lの処理において駆動タイマ223ujのタイマ値が840未満であると判別しなかった場合（S3453L：No）、及びS3451Lの処理において駆動タイマ223ujのタイマ値が2440未満であると判別しなかった場合にも（S3451L：No）、処理をS3407Lへと移行する。

20

30

40

#### 【2721】

一方で、S3452Lの処理において、第1落下シナリオ実行フラグ223uya2がオンであると判別しなかった場合は（S3452L：No）、処理をS3454Lへと移行する。また、S3454Lの処理において、振動シナリオ実行フラグ223urがオンであると判別しなかった場合は（S3454L：No）、本処理を終了する。この駆動タイマ監視処理（図846参照）を実行することにより、駆動タイマ223ujのタイマ値が所定の数値を超えた場合に、所定の処理を実行することができるので、センサの検知不良や駆動モータ905の脱調等の不具合によって、可動役物900に対する動作制御が必

50

要以上の期間、継続してしまうことを抑制することができる。次に、図 8 4 7 を参照して、本第 2 5 制御例における演出更新処理 ( S 2 1 4 3 L ) の詳細について説明する。この演出更新処理 ( S 2 1 4 3 L ) は、上述した第 2 1 制御例における演出更新処理 ( 図 7 7 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、演出更新処理 ( 図 7 7 3 参照 ) と同様に、各種演出態様を更新するための処理である。図 8 4 7 は、演出更新処理 ( S 2 1 4 3 L ) を示したフローチャートである。この第 2 5 制御例における演出更新処理 ( 図 8 4 7 参照 ) では、まず、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 3 5 0 1 L )、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であると判別しなかった場合は ( S 3 5 0 1 L : N o )、変動演出が実行されていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、 S 3 5 0 1 L の処理において、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 3 5 0 1 L : Y e s )、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値に 1 を減算し ( S 3 5 0 2 L )、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンであるかを判別し ( S 3 5 8 1 L )、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンであると判別した場合は ( S 3 5 8 1 L : Y e s )、バトル演出を伴う変動表示態様が決定されているため、変動時間タイマ 2 2 3 u h のタイマ値を参照して、バトル演出の開始タイミングであるかを判別する ( S 3 5 8 2 L )。

10

#### 【 2 7 2 2 】

S 3 5 8 2 L の処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別した場合は ( S 3 5 8 2 L : Y e s )、バトル演出に対応する演出態様を決定し ( S 3 5 8 3 L )、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b をオフに設定し ( S 3 5 8 4 L )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d をオンに設定し ( S 3 5 8 5 L )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示すための表示用コマンドを設定する ( S 3 5 8 8 L )。一方、 S 3 5 8 2 L の処理において、バトル演出の実行タイミングであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 2 L )、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。なお、 S 3 5 8 3 L の処理では、時間経過に基づいて実行されるバトル演出の準備期間に対応する演出態様と、1 回目のバトル演出中の演出態様が纏めて決定される。このように、可動役物 9 0 0 の動作状況に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示される演出態様を切り替えて設定可能な構成において、可動役物 9 0 0 の動作状況に関わらず時間経過に基づいて実行される一連の演出態様を纏めて設定可能に構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて表示される演出態様を決定するための処理を簡素化することができる。これらに対し、 S 3 5 8 1 L の処理において、バトル演出待機フラグ 2 2 3 u y b がオンであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 1 L : N o )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであるかを判別し ( S 3 5 8 6 L )、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであると判別した場合は ( S 3 5 8 6 L : Y e s )、バトル演出における各種演出態様を更新するための、バトル演出更新処理を実行し ( S 3 5 8 7 L )、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) の詳細については、図 8 4 8 を参照して後述する。一方、 S 3 5 8 6 L の処理においてバトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d がオンであると判別しなかった場合は ( S 3 5 8 6 L )、バトル演出が実行されていないことを意味するため、 S 3 5 8 7 L の処理をスキップし、処理を S 3 5 8 8 L へと移行する。

20

30

#### 【 2 7 2 3 】

S 3 5 8 8 L の処理が終了すると、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであるかを判別し ( S 3 5 0 3 L )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別した場合は ( S 3 5 0 3 L : Y e s )、役物駆動の開始タイミングであるかを判別し ( S 3 5 0 4 L )、役物駆動の開始タイミングであると判別した場合は ( S 3 5 0 4 L : Y e s )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 3 5 0 5 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 3 5 8 9 L )、駆動待機フラグ 2 2 3 u p をオフに設定し ( S 3 5 0 7 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオンに設定し ( S 3 5 0 8 L )、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し ( S 3 5 1 2 L )、本処理を終了する。これに対し、 S 3 5 0 4 L の処理において、役物駆動の開始タイミングであると判

40

50

別しなかった場合 ( S 3 5 0 4 L : N o )、または S 3 5 0 3 L の処理において、駆動待機フラグ 2 2 3 u p がオンであると判別しなかった場合には ( S 3 5 0 3 L : N o )、処理を S 3 5 1 2 L へと移行する。この演出更新処理 ( S 2 1 4 3 L ) を実行することにより、バトル演出中の表示態様 ( バトル準備演出、及び役物攻撃演出に対応する表示態様 ) と、可動役物 9 0 0 の動作とを連動 ( 相関 ) させることができる。

#### 【 2 7 2 4 】

次に、図 8 4 8 を参照して、上述したバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) の詳細について説明する。このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) は、バトル演出の実行されている期間に、表示態様を更新するための処理である。図 8 4 8 は、このバトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) を示すフローチャートである。バトル演出更新処理 ( S 3 5 8 7 L ) が実行されると、まず、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値に 1 を加算し ( S 4 7 0 1 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し ( S 4 7 0 2 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル準備演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は ( S 4 7 0 2 L : Y e s )、役物攻撃演出を開始させるタイミングであることを意味するため、役物攻撃演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 3 L )、処理を S 4 7 0 4 L へと移行する。一方、S 4 7 0 2 L の処理において、バトル準備演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合には ( S 4 7 0 2 L : N o )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 4 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 4 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させるタイミングであることを意味するため、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 5 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 5 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が 1 回で終了したことを意味するため、自滅演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 9 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオフに設定する ( S 4 7 1 0 L )。

#### 【 2 7 2 5 】

一方、S 4 7 0 5 L の処理において、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 5 L : N o )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであるかを判別し ( S 4 7 0 6 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別した場合は ( S 4 7 0 6 L : Y e s )、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか ( 1 回目以外 ) の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、攻撃失敗演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 8 L )、処理を S 4 7 1 0 L へと移行する。これに対し、S 4 7 0 6 L の処理において、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 6 L : N o )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が 5 回実行され、且つ 5 回目の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立しなかったことを意味するため、撃破演出に対応する演出態様を決定し ( S 4 7 0 7 L )、処理を S 4 7 1 0 L へと移行する。S 4 7 1 0 L の処理が終了した場合、または S 4 7 0 4 L の処理において、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 7 0 4 L : N o )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であるかを判別し ( S 4 7 1 1 L )、バトル演出の終了タイミングに対応するタイマ値であると判別しなかった場合は ( S 4 7 1 1 L : N o )、本処理を終了する。一方、S 4 7 1 1 L の処理において、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値がバトル演出の終了タイミングに対応する値であると判別した場合は ( S 4 7 1 1 L : Y e s )、バトル演出を終了させるタイミングであるため、バトル演出実行フラグ 2 2 3 u y d をオフに設定し ( S 4 7 1 2 L )、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値に 0 を設定し ( S 4 7 1 3 L ) し、本処理を終了する。

#### 【 2 7 2 6 】

10

20

30

40

50

ここで、バトル演出の終了タイミングとは、バトル演出タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値が 1 0 0 0 0 m s に対応する値となったタイミングを指す。即ち、本第 2 5 制御例では、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行された回数によらず、バトル演出の演出期間（バトル演出が実行されている期間）として所定の演出期間（1 0 0 0 0 m s）を設け、最後の表示態様（撃破演出、攻撃失敗演出、及び自滅演出のうち何れかに対応する表示態様）を表示させる期間を可変させることで、バトル演出の実行されている期間の長さを統一するように構成した。このように構成することで、バトル演出に対応する表示態様が表示される期間の長さを予め把握できるため、バトル演出以外の表示態様をバトル演出に対して容易に適応させることができる。このバトル演出更新処理（図 8 4 8 参照）を実行することにより、バトル演出に対応する表示態様の表示を予め設定された所定時間で確実に終了させることができ、実行回数が可変する第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の終了タイミングに適応させて、表示態様を切り替えることができる。次に、図 8 4 9 を参照して、本第 2 5 制御例におけるモータシナリオ処理（S 2 1 4 4 L）の詳細について説明する。このモータシナリオ処理（S 2 1 4 4 L）は、上述した第 2 1 制御例におけるモータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）に代えて実行される処理であり、モータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）と同様に、可動役物 9 0 0 に対して設定されている動作シナリオに応じて動作を進行させるための処理である。図 8 4 9 は、このモータシナリオ処理（S 2 1 4 4 L）を示すフローチャートである。

10

#### 【 2 7 2 7 】

この第 2 5 制御例におけるモータシナリオ処理（図 8 4 9 参照）のうち、S 3 7 0 1 L ~ S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、及び S 3 7 1 0 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例におけるモータシナリオ処理（図 7 7 6 参照）における S 3 7 0 1 L ~ S 3 7 0 3 L、S 3 7 0 5 L、及び S 3 7 1 0 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例におけるモータシナリオ処理（図 8 4 9 参照）では、S 3 7 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別した場合は（S 3 7 0 3 L : Y e s）、退避シナリオ処理（図 7 7 6 参照）に代えて退避シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 5 L）、本処理を終了する。この退避シナリオ処理（S 3 7 7 5 L）の詳細については、図 8 5 5 を参照して後述する。一方、S 3 7 0 3 L の処理において、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s がオンであると判別しなかった場合は（S 3 7 0 3 L : N o）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであるかを判別し（S 3 7 0 5 L）、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別した場合には（S 3 7 0 5 L : Y e s）、振動シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 1 L）、本処理を終了する。この振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）の詳細については、図 8 5 0 を参照して後述する。これに対し、S 3 7 0 5 L の処理において、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r がオンであると判別しなかった場合には（S 3 7 0 5 L : N o）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであるかを判別し（S 3 7 7 2 L）、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別した場合には（S 3 7 7 2 L : Y e s）、第 1 落下シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 3 L）、本処理を終了する。この第 1 落下シナリオ処理（S 3 7 7 3 L）の詳細については、図 8 5 3 を参照して後述する。一方、S 3 7 7 2 L の処理において、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 がオンであると判別しなかった場合（S 3 7 7 4 L : N o）は、第 2 落下シナリオ処理を実行し（S 3 7 7 4 L）、本処理を終了する。この第 2 落下シナリオ処理（S 3 7 7 4 L）の詳細については、図 8 5 4 を参照して後述する。

20

30

40

#### 【 2 7 2 8 】

次に、図 8 5 0 を参照して、上述した振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）の詳細について説明する。図 8 5 0 は、この振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）を示したフローチャートである。この振動シナリオ処理は、役物攻撃演出の実行されている期間において、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく可動役物 9 0 0 の動作制御を実現するための処理である。振動シナリオ処理（S 3 7 7 1 L）が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し（S 3 9 0 1 L）、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m の力

50

ウンタ値とが一致するかを判別し ( S 3 9 0 2 L )、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m の値とが一致すると判別しなかった場合は ( S 3 9 0 2 L : N o )、当該シナリオデータに規定されているセンサデータの値が 0 であるかを判別し ( S 3 9 0 3 L )、センサデータの値が 0 であると判別した場合は ( S 3 9 0 3 L : Y e s )、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し ( S 3 9 0 5 L )、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は ( S 3 9 0 5 L )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない ( 途中である ) ため、本処理を終了する。

【 2 7 2 9 】

一方、 S 3 9 0 5 L の処理において、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別した場合は ( S 3 9 0 5 L : Y e s )、規定された時間データに対応する動作制御の実行が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 8 であるかを判別する ( S 4 8 0 1 L )。また、 S 3 9 0 3 L の処理において、センサデータの値が 0 であると判別しなかった場合は ( S 3 9 0 3 L : N o )、原点位置センサ 9 2 0 がオンになるまで可動役物 9 0 0 に対して動作制御を実行するためのシナリオデータが設定されていることを意味するため、センサデータに対応するセンサ ( 原点位置センサ 9 2 0 ) がオンであるかを判別し ( S 3 9 0 4 L )、センサデータに対応するセンサ ( 原点位置センサ 9 2 0 ) がオンであると判別しなかった場合には ( S 3 9 0 4 L : N o )、処理を S 3 9 0 5 L にする。これに対し、 S 3 9 0 4 L の処理において、センサデータに対応するセンサ ( 原点位置センサ 9 2 0 ) がオンであると判別した場合には ( S 3 9 0 4 L : Y e s )、可動役物 9 0 0 が原点位置センサ 9 2 0 の検出範囲まで到達したことを意味するため、処理を S 4 8 0 1 L へと移行する。また、 S 3 9 0 2 L において、ステップ数データの値とステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致していると判別した場合は ( S 3 9 0 2 L : Y e s )、所定のステップ数となるまで駆動モータ 9 0 5 を回転させるためのシナリオデータが設定されており、当該シナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値に 0 を設定し ( S 3 9 0 6 L )、処理を S 4 8 0 1 L へと移行する。 S 4 8 0 1 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 8 であると判別しなかった場合は ( S 4 8 0 1 L : N o )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 の規定内容に基づく制御を継続するために、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を加算し ( S 4 8 0 2 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に上書きして格納し ( S 4 8 0 3 L )、駆動タイマ 2 2 3 u y c のタイマ値に 0 を設定し ( S 3 1 9 2 L )、本処理を終了する。

【 2 7 3 0 】

一方、 S 4 8 0 1 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 8 であると判別した場合は ( S 4 8 0 1 L : Y e s )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 における最後のシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであるかを判別し ( S 4 8 0 4 L )、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別した場合は ( S 4 8 0 4 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を実行している期間に、遊技者によって枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b を読み出し ( S 4 8 0 5 L )、読み出した振動シナリオ終了抽選テーブル 2 2 2 u y b を参照して抽選結果を特定し ( S 4 8 0 6 L )、押下完了フラグ 2 2 3 u y e をオフに設定し ( S 4 8 0 7 L )、 S 4 8 0 6 L で特定した抽選結果が終了に対応する抽選結果であるかを判別し ( S 4 8 0 8 L )、終了に対応する抽選結果であると判別しなかった場合は ( S 4 8 0 8 L : N o )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を繰り返し実行するために、振動シナリオ繰り返し処理を実行し ( S 4 8 0 9 L )、処理を S 3 1 9 2 L へと移行する。この振動シナリオ繰り返し処理 ( S 4 8 0 9 L ) の詳細については図 8 5 1 を参照して後述する。これに対し、 S 4 8 0 8 L の処理において、終了抽選の抽選結果が終了に対応する抽選結果であると判別

10

20

30

40

50

した場合 ( S 4 8 0 8 L : Y e s )、または S 4 8 0 4 L の処理において、押下完了フラグ 2 2 3 u y e がオンであると判別しなかった場合は ( S 4 8 0 4 L )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を終了させる終了条件が成立しているため、振動シナリオ終了処理を実行し ( S 4 8 1 0 L )、処理を S 3 9 1 2 L へと移行する。この振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) の詳細については、図 8 5 2 を参照して後述する。

#### 【 2 7 3 1 】

次に、図 8 5 1 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 8 5 0 の S 3 7 7 1 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ繰り返し処理 ( S 4 8 0 9 L ) の処理内容について説明をする。この振動シナリオ繰り返し処理 ( S 4 8 0 9 L ) は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく動作制御を所定回数 ( 5 回 ) まで繰り返し実行させるための処理である。図 8 5 1 は振動シナリオ繰り返し処理 ( S 4 8 0 9 L ) を示したフローチャートである。振動シナリオ繰り返し処理 ( S 4 8 0 9 L ) が実行されると、まず、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 5 未満であるかを判別し ( S 4 9 0 1 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 5 未満であると判別した場合は ( S 4 9 0 1 L : Y e s )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) を再び実行させるために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を加算し ( S 4 9 0 2 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 0 3 L )、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 9 0 4 L )、役物攻撃演出において攻撃回数を表示するために、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に対応する表示態様を決定し ( S 4 9 0 5 L )、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 9 0 6 L )、本処理を終了する。一方、S 4 9 0 1 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 5 未満であると判別しなかった場合は ( S 4 9 0 1 L ; N o )、第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が最大回数 ( 5 回 ) 繰り返されたことを意味するため、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定し ( S 4 9 0 7 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオンに設定し ( S 4 9 0 8 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 0 9 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 9 1 0 L )、役物駆動フラグ 2 2 3 u q をオフに設定し ( S 4 9 1 1 L )、本処理を終了する。

#### 【 2 7 3 2 】

次に、図 8 5 2 を参照して、振動シナリオ処理 ( 図 8 5 0 の S 3 7 7 1 L 参照 ) にて実行される振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) の処理内容について説明をする。この振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) は、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく動作制御を終了させる終了条件が成立した場合に、振動シナリオテーブル 2 2 2 u y a 1 に基づく動作制御を終了させるための処理である。図 8 5 2 は振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) を示したフローチャートである。振動シナリオ終了処理 ( S 4 8 1 0 L ) が実行されると、まず、振動シナリオ実行フラグ 2 2 3 u r をオフに設定し ( S 4 8 3 1 L )、振動シナリオ完了フラグ 2 2 3 u y a 1 をオンに設定し ( S 4 8 3 2 L )、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 8 3 3 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であるかを判別し ( S 4 8 3 4 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であると判別した場合は ( S 4 8 3 4 L : Y e s )、1 回目の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 8 3 5 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 をオンに設定し ( S 4 8 3 6 L )、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 4 8 3 9 L )、本処理を終了する。一方、S 4 8 3 4 L の処理において、繰り返しカウンタ 2 2 3 u n のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合は ( S 4 8 3 4 L : N o )、2 回目、3 回目、4 回目、及び 5 回目のうち何れか ( 1 回目以外 ) の第 1 動作制御 ( 振動シナリオ 6 8 動作 ) が実行されている期間において終了条件が成立したことを意味するため、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナ

リオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 4 8 3 7 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 をオンに設定し ( S 4 8 3 8 L )、処理を S 4 8 3 9 L に移行する。

【 2 7 3 3 】

次に、図 8 5 3 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 8 4 9 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) の処理内容について説明する。図 8 5 3 は、第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) を示したフローチャートである。第 1 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 3 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し ( S 5 0 0 1 L )、当該シナリオデータに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致しているかを判別し ( S 5 0 0 2 L )、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 2 L : N o )、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し ( S 5 0 0 3 L )、時間データの示す値と駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 3 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない ( 途中である ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 0 0 3 L の処理において、時間データの示す値を駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値が一致していると判別した場合は ( S 5 0 0 3 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であるかを判別する ( S 5 0 0 5 L )。また、S 5 0 0 2 L の処理において、ステップ数データの示す値がステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値と一致すると判別した場合は ( S 5 0 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値に 0 を設定し ( S 5 0 0 4 L )、処理を S 5 0 0 5 L に移行する。

【 2 7 3 4 】

S 5 0 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別しなかった場合は ( S 5 0 0 5 L : N o )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が完了していない ( シナリオの途中である ) ことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 0 0 6 L )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 から加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 0 0 7 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 0 1 2 L )、本処理を終了する。一方、S 5 0 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別した場合は ( S 5 0 0 5 L : Y e s )、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 0 0 8 L )、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 0 0 9 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し ( S 5 0 1 0 L )、第 1 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 2 をオフに設定し ( S 5 0 1 1 L )、処理を S 5 0 1 2 L へと移行する。この第 1 落下シナリオ処理 ( 図 8 5 3 参照 ) を実行することにより、可動役物 9 0 0 に対して、第 1 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 2 に基づく動作制御を、確実に実行することができる。次に、図 8 5 4 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 8 4 9 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) の処理内容について説明をする。図 8 5 4 は、第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) を示したフローチャートである。

【 2 7 3 5 】

第 2 落下シナリオ処理 ( S 3 7 7 4 L ) が実行されると、まず、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータを抽出し ( S 5 1 0 1 L )、当該シナリオデー

10

20

30

40

50



タに規定されているステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致しているかを判別し ( S 5 1 0 2 L )、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値が一致していると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 2 L : N o )、当該シナリオデータに規定されている時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致しているかを判別し ( S 5 1 0 3 L )、時間データの示す値と、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値とが一致していると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 3 L : N o )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了していない ( 途中である ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、 S 5 1 0 3 L の処理において、時間データの示す値を駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値と一致していると判別した場合は ( S 5 1 0 3 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であるかを判別する ( S 5 1 0 5 L )。また、 S 5 1 0 2 L の処理において、ステップ数データの示す値と、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値とが一致すると判別した場合は ( S 5 1 0 2 L : Y e s )、シナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納されているシナリオデータに基づく動作制御が完了したことを意味するため、ステップカウンタ 2 2 3 u m のカウンタ値に 0 を設定し ( S 5 1 0 4 L )、処理を S 5 1 0 5 L に移行する。

10

#### 【 2 7 3 6 】

S 5 1 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別しなかった場合は ( S 5 1 0 5 L : N o )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が完了していない ( シナリオの途中である ) ことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 1 0 6 L )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 から加算後の処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 1 0 7 L )、駆動タイマ 2 2 3 u j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 1 1 2 L )、本処理を終了する。一方、 S 5 1 0 5 L の処理において、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値が 3 であると判別した場合は ( S 5 1 0 5 L : Y e s )、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御が完了したことを意味するため、処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 1 0 8 L )、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c から処理カウンタ 2 2 3 u k のカウンタ値「 1 」に対応するシナリオデータをシナリオ格納エリア 2 2 3 u e に格納し ( S 5 1 0 9 L )、退避シナリオ実行フラグ 2 2 3 u s をオンに設定し ( S 5 1 1 0 L )、第 2 落下シナリオ実行フラグ 2 2 3 u y a 3 をオフに設定し ( S 5 1 1 1 L )、処理を S 5 1 1 2 L へと移行する。この第 2 落下シナリオ処理 ( 図 8 5 4 参照 ) を実行することにより、可動役物 9 0 0 に対して、第 2 落下シナリオテーブル 2 2 2 u y a 3 に基づく動作制御を、確実に実行することができる。

20

30

#### 【 2 7 3 7 】

次に、図 8 5 5 を参照して、モータシナリオ処理 ( 図 8 4 9 の S 2 1 4 4 L 参照 ) にて実行される退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) の処理内容について説明をする。図 8 5 5 は、退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) を示したフローチャートである。この退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) は、上述した第 2 1 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 7 8 2 参照 ) に代えて実行される処理であり、退避シナリオ処理 ( 図 7 8 2 参照 ) と同様に、可動役物 9 0 0 の退避動作を退避シナリオテーブル 2 2 2 u c を参照して実現するための処理である。この第 2 5 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 8 5 5 参照 ) のうち、 S 4 3 0 1 L ~ S 4 3 1 3 L の各処理では、それぞれ上述した第 2 1 制御例の退避シナリオ処理 ( 図 7 8 2 参照 ) における S 4 3 0 1 L ~ S 4 3 1 3 L の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 5 制御例における退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) は、上述した第 2 1 制御例における退避シナリオ処理 ( 図 7 8 2 参照 ) に対して、 S 4 3 1 4 L、及び S 4 3 1 5 L の処理が削除されている点のみ相違している。この退避シナリオ処理 ( S 3 7 7 5 L ) を実行することにより、退避シナリオテーブル 2 2 2 u c を参照して、可動役物 9 0 0 を原点位置まで移動させる動作制御を実行することができる。以上説明した通り、本

40

50

第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可動役物 9 0 0 を原点位置から所定の動作シナリオに基づいて動作させる第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を実行し、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を実行している期間において第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しなかった場合には所定回数（5 回）まで第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を繰り返し実行し、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を実行している期間において第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立した場合には所定回数（5 回）まで繰り返し実行することなく（例えば、1 回）第 1 動作制御を終了させることが可能に構成されている。

#### 【 2 7 3 8 】

さらに、本第 2 5 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）を終了させる終了条件が成立しているかを、可動役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態で判別するように構成している。このように構成することで、第 1 動作制御（振動シナリオ 6 8 動作）の実行が終了した場合に、可動役物 9 0 0 を原点位置とは異なる位置から移動（退避）させる制御を実行する必要がないため、可動役物 9 0 0 に対する動作制御を簡素化することができる。上述した第 2 5 制御例では、原点位置に位置している可動役物 9 0 0 が上部装飾役物 6 0 0 y と当接するように構成し、原点位置に位置している可動役物 9 0 0 がこれ以上、上方向へと移動し得ないように構成することで、下方向への移動距離を遊技盤 1 3 が形成する限られたスペース内において最大限確保するように構成している。このように構成することで、可動役物 9 0 0 を移動させる演出が実行された場合における可動役物 9 0 0 の移動距離を長くすることができるため、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、可動役物 9 0 0 に対する可動制御として退避制御が実行された場合に、原点位置よりも上方向へと可動役物 9 0 0 が移動してしまうことを確実に抑制することができる。なお、本第 2 5 制御例では、上述した第 2 0 制御例と同様に、駆動モータ 9 0 5 の駆動エネルギー（回転）を伝達させて可動役物 9 0 0 を移動させるように構成しているが、駆動モータ 9 0 5 の駆動エネルギーを可動役物 9 0 0 へと伝達させるための伝達手段の一部において、可動役物 9 0 0 の移動方向に対して伸縮可能な保護部材（パネなど）を設けると良い。このように構成することで、可動役物 9 0 0 の可動制御に不具合が生じ、原点位置に位置している可動役物 9 0 0、即ち、上部装飾役物 6 0 0 y（規制部材）と当接している状態の可動役物 9 0 0 に対して、上方向（移動が規制されている方向）に向かって移動させる可動制御が実行されたとしても、保護部材が縮むことによって可動役物 9 0 0 に対して生じる負荷や、駆動モータ 9 0 5、伝達部材に係る負荷を軽減させることができる。

#### 【 2 7 3 9 】

さらに、原点位置に位置している状態の可動役物 9 0 0 が、保護部材が伸縮している状態で上部装飾役物 6 0 0 y と当接させるように構成することができるため、可動役物 9 0 0 が上部装飾役物 6 0 0 y と当接する位置の精度を高めること無く原点位置に位置させる可動制御を実行することができる。また、上部装飾役物 6 0 0 y の寸法や、表面の凹凸といった製品誤差を保護部材を伸縮させることで吸収することができるため、上部装飾役物 6 0 0 y と可動役物 9 0 0 とが当接する状況を容易に創出することができる。また、上述した伝達部材の構造を上述した第 2 1 制御例に用いても良く、例えば、可動役物 9 0 0 が作動位置に位置している状態で可動役物 9 0 0 に対して所定範囲内の外力が加わった場合であっても、可動役物 9 0 0 が所定範囲内で移動するにも関わらず、駆動モータ 9 0 5 に対して負荷が掛からないように伝達部材を構成しても良い。具体的には、図 7 1 8 に示した追加演出として、上述した第 2 1 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に重りを模したアイコン 9 1 3 等を表示するように構成しているが、第 2 可動役物として重りを可動可能に構成し、作動位置に位置している可動役物 9 0 0 に直接第 2 可動役物を載置する役物演出を実行可能に構成し、可動役物 9 0 0 と駆動モータ 9 0 5 とを連結する伝達部材（伝達手段）として、パネ等の伸縮部材または、複数の連結部材の作動させるための接続部にクリアランス（長孔等）を設け、可動役物 9 0 0 が所定範囲内で移動（第 2 可動役物が載置されたことによって可動役物 9 0 0 に付与される重力（外力）による下方向への移

動)した場合であっても、その外力が伝達手段内で吸収され、駆動モータ905へと負荷が掛からないように構成すると良い。このように構成することで、駆動モータ905の可動制御に影響を与えること無く、所定範囲内で可動役物900を移動させることができると共に、可動役物900が落下する落下演出が実行されることを視覚的に遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【2740】

<第26制御例>

次に、図856から図991を参照して、第26制御例におけるパチンコ機10について説明をする。本第26制御例におけるパチンコ機10は、遊技盤13の構成を一部変更した点と、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置110のMPUが実行する制御内容と、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。上述した第1制御例では、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基

いて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄(特別図柄、普通図柄)の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件(例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件)が成立した場合に、各図柄(特別図柄、普通図柄)の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が50回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第1制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、1度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

#### 【2741】

これに対して、本第26制御例では、確変状態が一度設定されると、次に特別図柄抽選で大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成している。そして、確変状態中に大当たり当選したことに基いて実行された大当たり遊技の終了後には、再度確変状態が設定され易く構成し、且つ、大当たり当選を跨いで確変状態が連続して設定される回数に上限を設けるように構成している。つまり、一度確変状態が設定された場合には、複数回の大当たり遊技を遊技者に体験させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、確変状態が設定されたことによる恩恵を遊技者に与え易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、本第26制御例では、連続して確変状態が設定される回数(連続確変回数)に上限(リミット)を設けており、連続確変回数が上限(リミット)に到達した場合には大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成している。よって、遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

#### 【2742】

<第26制御例における遊技盤の構成について>

まず、図856から図858を参照して、本第26制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。まず、図856を参照して、本第26制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について詳細な説明を行う。図856は、本第26制御例における遊技盤13の構成を示す正面図である。図856に示した通り、本第26制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第1制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13(図4参照)に対して、遊技盤13の左側領域(可変表示装置ユニット

80の左側に形成される遊技領域)に、第2可変入賞装置650を設けた点と、遊技盤13の右側領域(可変表示装置ユニット80の右側に形成される遊技領域)に形成される遊技球の流下経路構成を変更した点と、その右側領域に、第1一般入球口630aと、第2入球口640と、可変入賞装置65と、第2一般入球口630bを設けた点で相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。本第26制御例では、上述した第1制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第1特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第1入球口64と、第2特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第2入球口640とが遊技盤13に配設されている。そして、第2入球口640には電動役物640aが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物640aが開放制御された場合に遊技球が第2入球口640へと入球可能となるように構成している。さらに、普通図柄の確率状態が低確率状態である場合よりも普通図柄の高確率状態の方が第2入球口640へと遊技球が入球し易くなるように構成している。

#### 【2743】

このように構成された本第26制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態(通常状態、第2確変状態)中は右打ち遊技(遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を流下させる遊技)を実行することで第2入球口640へと遊技球を入球させるよりも、左打ち遊技(遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を流下させる遊技)を実行することで第1入球口64へと遊技球を入球させる方が特別図柄抽選を比較的多く実行させ易くなるため、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる。次に、図857、及び図858を参照して、可変入賞装置65の構成について詳細に説明をする。図857(a)は、閉鎖状態の可変入賞装置65を模式的に示した平面図であって、図857(b)は、開放状態の可変入賞装置65を模式的に示した平面図である。まず、図857(a)を参照して、可変入賞装置65が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。可変入賞装置65の閉鎖状態では、開閉扉65fが特定入賞口65aの開口部を覆う位置(閉鎖位置)まで突出するように構成されており、右側領域を流下した遊技球が特定入賞口65aに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉65fの上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図856に示した通り、本第26制御例では、開閉扉65fの右端(図856の視点で正面視右端)から左端(図856の視点で正面視左端)に向けて下り傾斜が形成されるように可変入賞装置65が遊技盤13に配設されているため、開閉扉65fの上面に到達した遊技球は、図857(a)に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉65fの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材が複数設けられている。

#### 【2744】

具体的には、開閉扉65fの上流側から下流側に向けて順に第1規制部材65fa、第2規制部材65fb、第3規制部材65fc、第4規制部材65fd、第5規制部材65feが設けられており、第1規制部材65fa、第3規制部材65fc、第5規制部材65feが遊技球の流下方向に対して左側に設けられ、第2規制部材65fb、第4規制部材65fdが遊技球の流下方向に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉65fの上面を遊技球が流下する場合には、地点Aに到達した遊技球が第1規制部材65faの曲面部、第2規制部材65fbの曲面部、第3規制部材65fcの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Bに到達する。その後、第4規制部材65fdの曲面部、第5規制部材65feの曲面部に衝突しながら地点Cに到達し、開閉扉65fの上面に形成される流下経路の下流端から第2一般入球口630bの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。このように、開閉扉65fの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉65fの上面を蛇行状経路(図では矢印で表示)で遊技球を流下させると共に、流下している遊技球が各規制部材へと衝突することにより遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉65fの上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉65fの上面に滞在する期間を長くすることができる。次に、図857(b)を参照して、可変入賞装置65が開放状態である場合における遊技球の球流れについて

説明をする。可変入賞装置 65 の開放状態では、開閉扉 65 f が遊技盤 13 の内部に埋設する位置まで退避し、特定入賞口 65 a の開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、特定入賞口 65 a へと入賞した遊技球が可変入賞装置 65 の底面 65 z を上流側から下流側へと流下するように構成している。ここで、図 856 に示した通り、本第 26 制御例では、可変入賞装置 65 の底面 65 z が右端（図 856 の視点で正面視右端）から左端（図 856 の視点で正面視左端）に向けて下り傾斜するように遊技盤 13 に配設されており、底面 65 z を流下した遊技球が入球検知センサ 65 s を通過した後に外部へと排出されるように構成している。

#### 【2745】

図 857 (b) に戻り説明を続ける。図 857 (b) に示した通り、可変入賞装置 65 の底面 65 z には、上述した開閉扉 65 f の上面とは異なり遊技球の流下経路が直線状となる底面 65 z が形成されている。つまり、図 857 (a) に示した地点 A から地点 C に到達するまでに要する期間  $t_{A2}$  よりも、図 857 (b) に示した地点 (A) から地点 (C) に到達するまでに要する期間  $t(A)2$  の方が短くなるように構成している。このように構成することで、1 の遊技球が入球検知センサ 65 s を通過した時点で、他の遊技球を特定入賞口 65 a へと入賞させ易くすることができる。次に、図 858 を参照して、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の球流れについて説明をする。図 858 は、可変入賞装置 65 に入賞した遊技球の球流れを示した図である。図 858 に示した通り、開閉扉 65 f から特定入賞口 65 a へと流入する位置に応じて異なる流路で入球検知センサ 65 s に向けて遊技球が流下するように構成している。

#### 【2746】

< 第 26 制御例における演出内容について >

次に、図 859 から図 865 を参照して、本第 26 制御例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第 26 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たり当選した場合の一部において、左側領域に設けられた第 2 可変入賞装置 650 を開放制御する大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、第 1 特別図柄抽選を実行させるための遊技（左打ち遊技）が主として行われる通常状態において、遊技球を発射させる遊技方法を切り替えること無く、左打ち遊技を継続したまま大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技が実行される毎に遊技者に遊技方法を切り替えさせる煩わしさを軽減することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第 26 制御例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 10 に対して、特別図柄の低確率状態中であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高く規定されている（大当たり確率  $1/22$ ）。そして、第 1 特別図柄に対応する特別図柄抽選で大当たり当選した場合の 93% の割合で第 2 可変入賞装置 650 が開放制御される大当たり遊技が実行され、残りの 7% の割合で可変入賞装置 65 が開放制御される大当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、第 2 可変入賞装置 650 が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、可変入賞装置 65 が開放制御される大当たり遊技が実行された場合よりも、大当たり遊技中に付与される賞球数が少ない不利大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選し、可変入賞装置 65 が開放制御される大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に第 2 特別図柄抽選が実行され易い普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）が設定され、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利な特典が付与され易い第 2 特別図柄抽選を主として実行する右打ち遊技へと移行する。

#### 【2747】

つまり、本第 26 制御例におけるパチンコ機 10 では、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態中に左打ち遊技を実行することで、大当たり確率が  $1/22$  の特別図柄抽選（第 1 特別図柄抽選）を行いながら、振り分け確率が 7% の大当たり（有利大当たり）当選を目指す遊技が行われる。そして、振り分け確率が 93% の大当たり（不利大当たり）当選した場合には、左打ち遊技を継続して行うことで少量の賞球を獲得する大当たり

遊技が行われる。図 8 5 9 ( a ) は、通常状態中における第 1 特別図柄抽選の結果を示すための第 1 特別図柄変動が実行されている最中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行される演出態様の一例を示した図である。図 8 5 9 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の右上側には、実行中の特別図柄変動に対応して変動表示（動的表示）される第 3 図柄が表示される表示領域 D m 1 が形成されている。また、主表示領域 D m の中央領域には、実行中の特別図柄変動の結果を示すための変動演出として、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 が変動演出として動的表示している装飾図柄（図では、大きな下方向の矢印で表示）を見上げている演出態様の変動演出が実行されている。図 8 5 9 ( a ) に示した図では、第 1 特別図柄変動に対応する第 3 図柄が変動表示（図では、3 本の矢印で表示）されている。この第 3 図柄は、対応する特別図柄変動が開始されたタイミングで変動表示が開始され、対応する特別図柄変動が停止表示されたタイミングで変動表示が停止されるように構成している。このように構成することで、主表示領域 D m の中央領域で実行される変動演出として、1 回の特別図柄変動期間中に装飾図柄の動的表示が停止表示したり、複数回の特別図柄変動期間に跨がって変動演出（装飾図柄の動的表示）が継続して実行したりする演出態様の変動演出が実行されたとしても、第 3 図柄の変動表示状況を確認することで特別図柄変動の実行回数を遊技者に把握させることができる。

10

#### 【 2 7 4 8 】

また、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される第 3 図柄の表示領域が、変動演出が実行される表示領域よりも小さくなるように構成している。このように構成することで、第 3 図柄の変動表示よりも自由度の高い変動演出、即ち、演出効果の高い演出の方が、演出効果の低い演出よりも遊技者に視認し易くすることができる。なお、本第 2 6 制御例では、第 3 図柄の表示領域も、変動演出の表示領域も第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成されるように構成しているが、これに限ること無く、第 3 図柄表示装置 8 1 とは異なる表示装置を設けることで、変動演出が実行される表示装置と、第 3 図柄の変動表示が実行される表示装置と、を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、変動演出の演出内容を注視している遊技者に視界に第 3 図柄の変動表示状況が入ってしまい、変動演出の演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、本第 2 6 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される第 3 図柄の表示領域（表示領域 D m 1）の位置が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の右上側に固定され、その表示領域の大きさも固定している例を示しているが、これに限ること無く、表示領域 D m 1 の大きさを変化させたり、表示位置を異ならせたりするように構成しても良い。この場合、例えば、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が比較的高い第 1 演出態様（スーパーリーチ演出）の変動演出が実行された場合に、対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選である期待度が第 1 演出態様よりも低い第 2 演出態様（ノーマルリーチ演出）の変動演出が実行された場合よりも、第 3 図柄の変動表示状況を遊技者が視認し難くなるように表示領域 D m 1 の大きさを小さくしたり、一時的に表示面から表示領域 D m を形成しないように構成したりすると良い。このように構成することで、変動演出の演出結果を、第 3 図柄の変動表示状況によって事前に察知してしまい演出効果を低下させてしまう事態を抑制することができると共に、表示領域 D m 1 を小さくすることで主表示領域 D m における変動演出が実行される表示領域を広く確保することができるため、迫力のある変動演出を実行し易くすることができる。

20

30

40

#### 【 2 7 4 9 】

図 8 5 9 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の下方には、副表示領域 D s が形成される。この副表示領域 D s には、獲得済みの特別図柄抽選の権利（保留記憶）の数に対応させた保留図柄が表示されるように構成している。上述した通り、本第 2 6 制御例のパチンコ機 1 0 は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示（特別図柄の変動表示）が行われている場合や、大当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第 1 入球口 6 4、或いは第 2 入球口 6 4 0 へ入球すると、その入球回数が各入球口に対して最大 4 回まで保留される。副表示領域 D s に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第 2 6 制御例では、

50

第1入球口64への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個、第2入球口640への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が4個に設定されているので、副表示領域Dsには、保留図柄が最大8個表示される。なお、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Dsに保留図柄が表示される。その保留図柄が表示された時に変動表示されていた特別図柄が停止した後も、表示された保留図柄に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間は副表示領域Dsに継続して表示されることから、保留図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄である。なお、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が行われている場合に、球が第1入球口64、或いは第2入球口640へ入球し、入球回数が保留されたことに対応して副表示領域Dsに表示される保留図柄は、その変動表示が終了した後も、その保留球に対応する特別図柄の変動表示が実行されるまでの期間副表示領域Dsに継続して表示されることから、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄と言える。また、副表示領域Dsには、上述した保留図柄以外にも、実行中の変動演出の演出内容を補足するためのコメント（案内表示態様）や、実行中の遊技の内容や後に実行される遊技の内容を案内するためのコメント（遊技案内表示態様）が表示されるように構成している。このように、第3図柄表示装置81の表示面を、変動演出が実行される表示領域（主表示領域Dm）と、遊技に関する情報を提供する表示領域（副表示領域Ds）と、に分けて形成することで、実行中の変動演出と、遊技に関する情報と、が混在して表示されてしまい遊技者が提供されている情報を把握し難くなることを抑制することができる。次に、図859（b）、及び図860（a）を参照して、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で不利大当たり遊技（2ラウンド大当たり遊技）が実行される不利大当たりに当選した場合に実行される変動演出の演出内容について説明をする。図859（b）は、第1特別図柄抽選の結果が不利大当たりであることを示す特別図柄が停止表示された場合の演出態様の一例を示した図であり、図860（a）は、不利大当たり遊技（2ラウンド大当たり遊技）中の演出態様の一例を示した図である。

#### 【2750】

図859（b）に示した通り、本第26制御例は、変動演出に用いられる装飾図柄として、複数種類の数字（0～9等）に対応する図柄と、数字とは異なる表示態様（キャラ、袋等）に対応する図柄と、を有しており、変動演出が開始されるタイミングにて3つの装飾図柄の変動表示が開始され、その後、左装飾図柄、右装飾図柄の順に停止表示する。この時点で左装飾図柄と右装飾図柄が特定の組合せ（例えば、同一種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には、特定の組合せとは異なる組合せ（例えば、異なる種類の数字の組合せ）で停止表示した場合には実行されない（され難い）演出態様の変動演出（リーチ演出）が実行される。その後、リーチ演出中に変動表示されている中装飾図柄が特定の図柄（例えば、リーチ表示されている数字図柄と同一種類の数字図柄）が停止表示される、即ち、同一種類の数字図柄が3つ並んで停止表示することで今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示す演出結果となるように構成している。さらに、本第26制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、不利大当たり遊技が実行される場合（不利大当たり当選した場合）と、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、且つ、有利大当たり遊技が実行される場合（有利大当たり当選した場合）と、で異なる組合せで3つの装飾図柄を停止表示させるように構成している。具体的には、図859（b）に示した通り、不利大当たり当選した場合には、リーチ演出が実行されることの無い組合せで左装飾図柄と右装飾図柄とが停止表示（図では、左装飾図柄が「2」、右装飾図柄が「3」で停止表示）した後に、リーチ演出が実行されること無く、袋を模した特定図柄802が中装飾図柄として停止表示している。ここで、本第26制御例では、特別図柄抽選で不利大当たり当選した場合と、有利大当たり当選した場合とで、大当たり当選後に付与される特典（大当たり遊技中に付与可能な賞球数や、大当たり遊技終了後に設定され



る遊技状態)の有利度合いが大きく異なるように構成しており、遊技者に有利な特別図柄抽選結果である有利大当たり当選したか否かを煽るための変動演出を実行可能に構成している。

#### 【2751】

このように構成することで、変動演出の演出態様として大当たり当選の期待度が高い演出態様(リーチ演出)が実行された場合に、大当たり当選を期待しながら実行される変動演出を注視させ易くすることができる。そして、図859(b)に示した通り、不利大当たり当選を示すための装飾図柄が停止表示された時点では、表示領域Dm1には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることを示すための「222」の表示態様で第3図柄が停止表示され、第2可変入賞装置650が開放制御される大当たり遊技(不利大当たり遊技)が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として、第2可変入賞装置650付近を示す画像が表示領域Dm5に表示され、「狙ってね」のコメントが表示される。また、不利大当たり遊技中に遊技者が左打ち遊技を中断してしまうことを抑制するために、表示領域Dm4には、遊技者に左打ち遊技を促すための案内表示態様として「左打ち」が表示される。また、副表示領域Dsには、停止表示された特定図柄802(不利大当たり当選に対応する装飾図柄)を用いた演出が実行されることを遊技者に案内するための案内表示態様として「袋の中身は何だろう」のコメントが表示される。そして、不利大当たり遊技が実行されると、図860(a)に示した通り、第2可変入賞装置650へと遊技球が入球する毎に、払い出される賞球数(15個)に対応するポイント態様として「+15」を模したアイコンP1が特定図柄802から飛び出す演出(不利大当たり遊技中演出)が実行され、キャラクタ801が喜ぶアクションが実行される。また、副表示領域Dsにて、不利大当たり遊技中に15個の賞球が獲得したことを案内するための案内表示態様として「15ゲット」のコメントが表示される。

#### 【2752】

次に、図860(b)から図862(b)を参照して、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される演出内容について説明をする。図860(b)は、有利大当たり当選した第1特別図柄が停止表示された時点における変動演出の演出態様の一例を示した図である。図860(b)に示した通り、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり当選したことを示す装飾図柄の組合せとして同一種類の数字(図では「777」)が停止表示され、有利大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たり」の文字が表示され、キャラクタ801が喜ぶアクションが表示される。そして、表示領域Dm1には、大当たり当選を示す第3図柄(図では「777」)が停止表示される。有利大当たり当選した場合には有利大当たり遊技として可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技(有利大当たり遊技)が実行されるため、表示領域Dm5には、遊技盤13の右側領域に設けられた可変入賞装置65を模した画像が表示され、遊技者に対して右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域Dm4に表示される。また、副表示領域Dsには、実行中の遊技内容、及び、後の遊技方法を案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとう右打ちしてアタッカーを狙ってね」のコメントが表示される。つまり、本第26制御例におけるパチンコ機10は、第1特別図柄抽選で当選し得る大当たりとして、不利大当たりと有利大当たりとを有しており、有利大当たり当選した場合のみ、変動演出にて大当たり当選したことを報知するように構成している。このように構成することで、変動演出にて大当たり当選を示唆する演出が実行された場合において、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であり遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【2753】

なお、本第26制御例では、不利大当たり当選した場合には変動演出として大当たり当選を示唆する変動演出(リーチ演出等)が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、不利大当たり当選した場合もリーチ演出が実行されるように構成しても良い。この場合、有利大当たり当選した場合よりも不利大当たり当選した場合の方が、リーチ演出が実行され難くなるように構成し、リーチ演出が実行された場合における有利大当

10

20

30

40

50



り当選が占める割合の方が、不利大当たり当選が占める割合よりも高くなるように構成すると良い。また、リーチ演出の演出結果が当たりを示す演出結果である場合に有利大当たり当選を報知し、リーチ演出の演出結果が外れを示す演出結果である場合に不利大当たり当選を報知するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、変動演出の演出内容に注視している遊技者の遊技意欲が、特別図柄抽選の結果が不利大当たり当選であったことに基づいて低下してしまうことを抑制することができる。次に、第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技中の演出態様について図861(a)を参照して説明をする。図861(a)は、第1特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合(初当たり時)における大当たり遊技中(初当たり中)の演出態様を示した図である。詳細な説明は後述するが、本第26制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される確変大当たりが設定されるように構成しており、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けている。そして、特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達した場合(リミット到達した場合)には、確変大当たりが設定された場合であっても、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成している。

10

#### 【2754】

また、上述した不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に普通図柄の低確率状態が設定され、有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。つまり、リミット到達していない状態において不利大当たり当選した場合には、不利大当たり遊技の終了後に第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定され、リミット到達していない状態において有利大当たり当選した場合には、有利大当たり遊技の終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合には、不利大当たり遊技の終了後に通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定され、有利大当たり遊技の終了後に時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の高確率状態が過剰に連続してしまうことを抑制することができる。一方で、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、ラウンド遊技が10ラウンドで、且つ、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される有利大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、リミット到達するまでの残回数(特別図柄の高確率状態が連続して設定される上限回数に到達するまでの残回数)が多く残っている状態で第2特別図柄抽選が主として実行される普通図柄の高確率状態へと移行することで、有利大当たり遊技が実行される回数を多くすることができる。よって、本第26制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出では無く、特別図柄抽選の抽選結果が、有利大当たり遊技が実行される大当たり当選であるか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行されることになる。

20

30

#### 【2755】

次に、第1特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出として、図861(a)に示した表示画面が表示される。図861(a)は、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される有利大当たり遊技(初当たり遊技)中に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。上述した通り、本第26制御例では、初当たり遊技が実行された時点におけるリミット到達までの残回数に応じて、初当たり遊技後に連続して特別図柄の高確率状態が設定可能な上限回数が異なるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で有利大当たり遊技(初当たり遊技)が実行される大当たり当選した場合には、リミット到達するまでの残回数が7回となるため、初当たり遊技を含め、最大で7回の大当たり遊技が実行されるまで確変状態を継続することができるのに対して、通常状態が設定されている状態で実行された第1特別図柄抽選で不利大当たり遊技が実行され、第2確変状態が設定された後に、再度、第1特別図柄抽選で不利大

40

50

たり遊技が実行された後に有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行される大当たりに当選した場合には、第2確変状態が設定される毎にリミット到達までの残回数が更新（減算）されることから、初当たり遊技を含め、最大で4回の大当たり遊技が実行されるまでしか確変状態を継続することができないように構成している。また、本第26制御例では、遊技状態として通常状態が設定されている場合と、第2確変状態が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、特別図柄の確率状態に関わらず、第1特別図柄抽選が主として実行される左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となるように構成し、且つ、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出の演出態様を同一とし、さらに、実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンとして同一の変動パターンが選択されるように構成している。つまり、左打ち遊技によって実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、リミット到達までの残回数を遊技者が把握できない（し難くなる）ように構成している。

10

20

30

40

50

#### 【2756】

このように構成された第26制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選し、有利大当たり遊技（初当たり遊技）が実行された遊技者は、次に、リミット到達するまでに実行される有利大当たり遊技の残回数に興味を持つことになる。よって、図861(a)に示した通り、初当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、リミット到達までの残回数を遊技者に示唆可能な演出が実行される。図861(a)に示した図は、初当たり遊技の1ラウンド目であって、可変入賞装置65に2個の遊技球を入賞させた状態にて実行されている大当たり遊技演出の演出内容を示した図であって、表示領域Dm1には、第1特別図柄抽選の結果が大当たり当選であったことを示すための表示態様(777)で第3図柄が停止表示している。そして、表示領域Dm4には、可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、実行中の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域Dm10が形成され、既に払い出された30個の賞球に対応する「30P」の表示態様が表示されている。また、主表示領域Dmの右下側には、実行中の大当たり遊技に対応する表示態様として、宝箱を模したアイコン805が表示され、可変入賞装置65へと入遊技球を入賞させたことに基づいて払い出された賞球を示すための表示態様として、ポイントアイコンP1と、ポイントアイコンP2が表示されている。本第26制御例では、可変入賞装置65へと遊技球が1個入賞する毎に15個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコンP1、及びポイントアイコンP2の何れも、15個の賞球に対応する「+15」の表示態様で表示されている。つまり、初当たり遊技中は、アイコン805から飛び出るように表示されたポイントアイコンP1、P2の示す値を合算した値が表示領域Dm10に表示される。このように構成することで、1回の大当たり遊技において可変入賞装置65へと遊技球を入賞させた数と、入賞に基づいて払い出された賞球数と、を遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【2757】

さらに、主表示領域Dmの中央部では、「チャンスモード」の文字が付されたアイコン806と、「ビクトリーモード」の文字が付されたアイコン806aが左方向へと変動している演出と、変動表示されている各アイコンの何れかを停止させようとするアクションを行っているキャラクタ801が表示されている。また、図861(a)に示した状態では、リミット到達までの残回数が報知されていない状態であるため、表示領域Dm9には、「?モード」が表示されている。ここで、「チャンスモード」とは、リミット到達までの残回数が上限では無い状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものでは無い状態であることを報知するモードであって、「ビクトリーモード」とは、リミット到達までの残回数が上限である状態、即ち、実行中の初当たり遊技が、通常状態中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行されたものである状態であることを報知するモードである。副表示領域Dsには、初当たり遊技中に実行されている大当たり遊技演

出の演出内容を案内するための案内表示態様として「チャンスモードだと？P、ピクトリーモードだと2000Pどっちかな」の文字が表示されている。そして、図861(a)に示した大当たり遊技演出の演出結果として、キャラクタ801が「チャンスモード」の文字が付されたアイコン806を停止表示した場合には、図861(b)に示した表示画面が表示される。この「チャンスモード」は、リミット到達するまでの期間、即ち、初当たり遊技が終了し確変状態が設定されてからリミット到達した大当たり遊技が終了するまでの間、継続して設定されるモードである。図861(b)は、初当たり遊技が終了し、1回目の確変状態が設定されている状態で実行された第2特別図柄変動の大当たり変動中に表示される表示画面を示した図である。このチャンスモード中は、リミット到達までに実行され得る大当たり遊技の回数が上限回数(7回)では無いことのみが遊技者に報知されているモードであって、「チャンスモード」が報知された遊技者は、リミット到達までに実行可能な大当たり遊技の回数に興味を持つことになる。

10

## 【2758】

ここで、遊技者に有利な遊技を実行させることが可能な有利遊技期間の長さに上限を設け、且つ、設定される有利遊技期間の長さを異ならせることが可能な遊技性を有するパチンコ機10において、有利遊技期間が設定された際に有利遊技期間の残期間の長さを正確に報知してしまうと、短い期間の有利遊技期間が設定された場合において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。一方で、設定された有利遊技期間の長さを、有利遊技期間が終了するまで報知しないように構成してしまうと、急に有利遊技期間が終了してしまうため遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、本第26制御例では、有利遊技期間に関する第1情報として、有利遊技期間中に設定されるモードの種別を用いて有利遊技期間の長さを遊技者に大まかに報知するように構成している。そして、第1情報として「チャンスモード」が報知された場合には、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技(最終当たり遊技)であるかを、最終当たり遊技が実行されるよりも前に遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中の遊技を行っている遊技者に対して、有利遊技期間がより長く継続することを期待させながら遊技を行わせることができる。また、本第26制御例では、第1情報として、有利遊技期間の長さが最長(上限)では無い場合に、共通して「チャンスモード」を報知するように構成しているため、「チャンスモード」中に実行される大当たり遊技の回数に幅を設けることができる。よって、「チャンスモード」が報知された時点で遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第26制御例では、有利遊技期間の長さが最長(上限)では無い場合のみ、「チャンスモード」が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間の長さが最長(上限)である場合の一部において「チャンスモード」を設定するように構成しても良い。このように構成することで、「チャンスモード」が設定された場合であっても、有利遊技期間の長さが最長(上限)である可能性を残すことができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことをより抑制することができる。

20

30

## 【2759】

「チャンスモード」中に実行される演出の内容を、図861(b)を参照して詳細に説明する。「チャンスモード」は、確変状態中に設定されるモードであり、本第26制御例では、次に大当たり当選するまで確変状態が継続するように構成していることから、「チャンスモード」中は、実質、次回の大当たり遊技が実行されるまで、少なくとも有利遊技期間が継続する状態となる。つまり、「チャンスモード」中は、次に実行される大当たり遊技が、有利遊技期間中に実行される最後の大当たり遊技(最終当たり遊技)となるか否かを遊技者に報知するための演出が実行される。具体的には、図861(b)に示した通り、主表示領域Dmの中央部では、次に実行される大当たり遊技に対応するアイコン806が左右方向に変動表示される演出が実行され、副表示領域Dsには、アイコン806の変動表示に関する演出内容を遊技者に案内するための案内表示態様として「箱に\$が付いていればチャンスモード継続、箱にENDが付いていればチャンスモード終了」の文字が表示される。また、図861(b)に示した図は、初当たり遊技終了後に設定された確変

40

50

状態における第2特別図柄の大当たり変動中を示しているため、第2特別図柄変動に対応する第3図柄（図では矢印で表示）が表示領域Dm2に表示され、表示領域Dm4には右打ち遊技を促すための案内表示態様として「右打ち」が表示されている。また、初当たり遊技中に獲得した賞球（可変入賞装置65への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球）に対応する値（ポイント）として「300P」が表示領域Dm10に表示され、今回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン805が主表示領域Dmの下側に表示されている。また、アイコン805には、初当たり遊技中に獲得した賞球数を示すための「300P」が付されて表示されている。

#### 【2760】

図861(b)に示した図は、初当たり遊技終了後における表示画面を示しているため、履歴情報として初当たり遊技に対応するアイコン805のみが表示されているが、例えば、既に大当たり遊技が3回実行された後のチャンスモード中であれば、履歴情報として3回分の大当たり遊技に対応するアイコンが表示され、各アイコンに対して、各大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する表示態様（ポイント）が付されて表示される。このように構成することで、チャンスモードが終了するまでに実行された大当たり遊技の回数を主表示領域Dmに表示される履歴情報を把握することで容易に遊技者に理解させることができる。図861(b)に示したアイコン806が左右方向に変動表示される演出は、次の大当たり遊技が実行されるまでに演出結果が表示される。具体的には、大当たり変動が停止表示されるまでの特図変動期間中において、アイコン806の裏面を遊技者が視認可能な状態から表面を遊技者が視認可能な状態となるようにアイコン806が左右方向に変動表示され、表面に付されている文字を主表示領域Dmに表示することで演出結果を表示するように構成している。このアイコン806の表面に「\$」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後も確変状態が設定される状態、即ち、次の大当たり遊技が最終大当たり遊技では無いことが報知される。そして、アイコン806の表面に「END」が表示された場合は、次の大当たり遊技が終了した後に確変状態が設定されない状態、即ち、次の大当たり遊技が最終大当たり遊技であることが報知される。また、詳細な説明は省略するが、アイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出態様は、リミット到達までの残回数に基づいて複数の演出態様の中から1の演出態様が設定されるように構成している。具体的には、リミット到達までの残回数が多い場合の方が、少ない場合よりも左回りの変動表示が実行され易くなるように構成している。このように構成することで、アイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出結果が表示されるよりも前に、リミット到達の有無を遊技者に予測させる楽しさを提供することができるため演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【2761】

なお、これに限ること無く、他の要素に基づいてアイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出態様を決定可能に構成しても良く、例えば、リミット到達までの残回数が奇数回数の場合と、偶数回数の場合とで、設定され易くなる演出態様を異ならせたりしても良い。また、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、4回以上）である場合と、リミット到達までの残回数が1回である場合とで、一方の演出態様（例えば、左回り）が設定され易く、その他の場合において他方の演出態様（例えば、右回り）が設定され易くなるように構成しても良い。この場合、アイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出態様として左回りの演出が実行されると、その時点で、リミット到達までの残回数が特定数以上（例えば、4回以上）、または、リミット到達までの残回数が1回である可能性が高いことを遊技者に把握させ、その後、演出結果として「\$」が付されたアイコン806が表示されることで、比較的長い有利遊技期間が設定されたことを遊技者に把握させることができる。つまり、アイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出態様と、アイコン806が左右方向に変動表示される演出の演出結果と、を組み合わせることで、リミット到達までの残回数を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができる。次に、図862(a)を参照して、「チャンスモード」における最終当

10

20

30

40

50

たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 8 6 2 ( a ) は、チャンスモードにおける最終大当たり中 ( 最終当たり遊技中 ) に実行される大当たり遊技演出の演出態様を示した図である。図 8 6 2 ( a ) は、初当たり遊技を含む 4 回目の大当たり遊技が最終当たり遊技となる「チャンスモード」にて、最終当たり遊技が終了した時点で実行されている演出態様を表示した表示画面である。

#### 【 2 7 6 2 】

図 8 6 2 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の下側には、今回の「チャンスモード」中に実行された大当たり遊技の回数を示すための履歴情報として、初当たり遊技に対応するアイコン 8 0 5 と、2 回目の大当たり遊技に対応するアイコン 8 0 6 と、3 回目の大当たり遊技に対応するアイコン 8 0 7 と、が表示されており、各アイコンに対して、対応する大当たり遊技中に獲得した可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数に対応する値が付されて表示されている。具体的には、アイコン 8 0 5、アイコン 8 0 6 には、3 0 0 個の賞球に対応する「3 0 0 P」が付され、アイコン 8 0 7 には、2 7 0 個の賞球に対応する「2 7 0 P」が付されている。つまり、3 回目の大当たり遊技は可変入賞装置 6 5 へと 1 8 個の遊技球を入賞させた時点で終了し、賞球数が「2 7 0 個」であったことを履歴情報として報知している。ここで、図 8 5 7、及び図 8 5 8 を参照して上述した通り、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 を開放制御する大当たり遊技 ( 有利大当たり遊技 ) にて、1 回のラウンド遊技が 1 個の遊技球の入賞を検知した場合に終了するように構成している。そして、1 個の遊技球の入賞を検知した時点で、入賞が検知された遊技球よりも後に発射された遊技球が、特定入賞口 6 5 a の開口部を通過可能に構成している。即ち、1 個目の遊技球の入賞を検知したことに基

いてラウンド遊技の終了条件が成立した時点において、2 個以上の遊技球を可変入賞装置 6 5 へと入賞 ( オーバー入賞 ) させることが可能に構成している。そして、1 0 ラウンドの大当たり遊技にて、各ラウンドで 2 個目の遊技球を可変入賞装置 6 5 へと入賞 ( オーバー入賞 ) させた場合に、1 回の大当たり遊技にて獲得した賞球数 ( 可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数 ) が 3 0 0 個となるように構成している。さらに、遊技盤 1 3 の右側領域に埋設された各種釘 Q の状況に応じて、オーバー入賞のし易さが異なるように構成している。なお、本制御例では、1 回のラウンド遊技が所定時間 ( 3 0 秒 ) 経過、或いは、1 個の遊技球の入賞によって終了するように構成していることから、可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞は、所定時間を待たずして 1 回のラウンド遊技を

終了させるための終了条件であり、オーバー入賞の遊技球を特定する処理は、終了条件が成立した後の追加演出を実行するための実行条件が成立したかを判別する処理である。この場合において、ラウンド遊技を終了させるための終了条件を成立させる規定個数 ( 1 個 ) に収まる遊技球の入賞に対しては特定演出 ( 音声出力 ) を実行せず、規定個数を超えた遊技球の入賞 ( オーバー入賞 ) に対しては特定演出 ( 音声出力 ) を実行するように制御しても良い。なお、遊技球のオーバー入賞を検知した場合に実行される各種演出は、ラウンド遊技の終了条件が成立した後であって、未だに終了していない期間中に成立した条件に応じて実行される追加演出である。

#### 【 2 7 6 3 】

よって、図 8 6 2 ( a ) に示した通り、履歴情報として、チャンスモード中に実行された大当たり遊技の回数だけでなく、各大当たり遊技中に獲得した賞球数 ( 可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数 ) に対応する値 ( ポイント ) を表示するように構成することでオーバー入賞を狙いやすいパチンコ機 1 0 であるか否かを遊技者に把握させることができる。また、図 8 6 2 ( a ) では、チャンスモードにおける 4 回目の大当たり遊技 ( 最終当たり遊技 ) が終了した時点を示しているため、主表示領域 D m の中央部には、実行中の 4 回目の大当たり遊技 ( 最終当たり遊技 ) に対応するアイコン 8 0 8 が「E N D」を付した状態で表示されており、4 回目の大当たり遊技にて獲得した賞球数に対応する「3 0 0 P」が付されて表示されている。また、表示領域 D m 1 0 には、今回のチャンスモード中に獲得した賞球数 ( 可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数 ) の累積値に対応する値 ( ポイント ) として「1 1 7 0 P」が表示さ

れている。そして、副表示領域 D s には、今回の大当たり遊技で「チャンスモード」が終了することを示すための案内表示態様として「チャンスモード終了」の文字が表示されている。図 8 6 2 ( a ) の表示画面が表示された後は「チャンスモード」中に獲得した全ての賞球数を遊技者に報知するための表示態様、及び、「チャンスモード」が終了した後の遊技内容を遊技者に案内するための表示態様を含む表示画面として、図 8 6 2 ( b ) に示した表示画面が表示される。図 8 6 2 ( b ) は、「チャンスモード」の最終当たり遊技のエンディング期間中に表示されるチャンスモード終了画面の演出態様を示した図である。

【 2 7 6 4 】

図 8 5 6 に示した通り、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、可変入賞装置 6 5 が開放制御される大当たり遊技（有利大当たり遊技）中に右打ち遊技を実行することで、可変入賞装置 6 5 以外の入球口にも遊技球が入球し得るように構成している。具体的には、右打ち遊技を行うことで、第 1 一般入球口 6 3 0 a、及び、第 2 一般入球口 6 3 0 b に遊技球が入球し得るように構成し、第 1 一般入球口 6 3 0 a に遊技球が 1 個入球した場合には 1 0 個の遊技球が賞球として払い出され、第 2 一般入球口 6 3 0 b に遊技球が 1 個入球した場合には 1 個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。そして、チャンスモード中に獲得した賞球数を報知する場合において、可変入賞装置 6 5 へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（アタッカ賞球数）のみを報知するよりも、可変入賞装置 6 5 へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）に、各種一般入球口へと遊技球が入球したことに基づいて払い出された賞球数も加算した賞球数（全賞球数）を報知した場合の方が、1 回のチャンスモード中に獲得した賞球数として大きな値を報知することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。しかしながら、チャンスモード中において常に全賞球数を報知するように構成した場合には、大当たり遊技中において、可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく賞球数と、各一般入球口への入球に基づく賞球数とが加算表示されてしまうことになり、1 回の大当たり遊技において獲得した可変入賞装置 6 5 への入賞に基づく賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

【 2 7 6 5 】

これに対して、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、チャンスモードの最終当たり遊技が終了するまでは、各大当たり遊技において可変入賞装置 6 5 への遊技球の入賞に基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握可能に表示し、チャンスモードの終了画面にて、全賞球数を遊技者に把握させるように構成している。具体的には、チャンスモードにおける大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数を内部的に計測しておき、チャンスモード終了画面にて、計測済の一般賞球数と、表示済のアタッカー賞球数とを合算表示するように構成している。このように構成することで、チャンスモードが終了する際には、チャンスモード中に獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）を遊技者に報知することができると共に、チャンスモード中における各大当たり遊技に対応するアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。図 8 6 2 ( b ) に示した通り、チャンスモードにおける最終当たり遊技のエンディング期間では、今回のチャンスモード中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）として「1170P」が表示領域 D m 1 0 に表示される。この表示領域 D m 1 0 は、チャンスモードが設定されている状態において、継続して表示画面に形成されている表示領域であって、チャンスモードの終了画面のみ、他の表示画面とは異なる位置に形成されている。そして、チャンスモード中に獲得した一般賞球数に対応する値（ポイント）を示すための表示領域 D m 1 1 が新たに形成され、アタッカー賞球数に対応する値と、一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数に対応する値が表示される表示領域 D m 1 2 が形成される。図 8 6 2 ( b ) では、アタッカー賞球数に対応する値として「1170P」が表示領域 D m 1 0 に、一般賞球数に対応する値として「40P」が表示領域 D m 1 1 に、全賞球数に対応する値として「1210P」が表示領域 D m 1 2 に表示されている。また、全賞球数が、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した値であることを遊技者に分かり易く報知するために、「アタッカー賞球数 + 一般賞球数 = 全賞球数」を示す表示態様が表示され、表示領域 D

m 1 0、表示領域 D m 1 1 よりも強調した枠線で表示領域 D m 1 2 が表示されている。

【 2 7 6 6 】

また、チャンスモードの終了画面では、チャンスモード終了後に実行される遊技の内容を案内するための表示態様として、主表示領域 D m には「引き戻しモード突入」の文字が表示され、副表示領域 D s には「引き戻しモード中に大当たりでビクトリーモード突入」の文字が表示されている。なお、本制御例では、図 8 6 2 ( b ) に示した通り、表示領域 D m 1 1 にチャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した全一般賞球数に対応する値「40P」を表示するように構成しているが、表示領域 D m 1 1 に表示される値を徐々に増加させる演出を実行し、「40P」に到達した時点で値の増加を停止するように構成しても良い。以上、説明をした通り、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、一連の有利遊技期間（チャンスモード）中に遊技者が獲得した全賞球数（アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した賞球数）のうちアタッカー賞球数のみを大当たり遊技中に報知可能に構成しているため各大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を遊技者に分かり易く把握させることができる。加えて、チャンスモード終了時には、全賞球数を報知するように構成しているため、チャンスモード中に獲得した賞球数としてより多くの値を報知することができるため演出効果を高めることができる。なお、本第 2 6 制御例では、チャンスモード中であって、且つ大当たり遊技中に獲得した一般賞球数のみを全賞球数として報知可能に構成しているが、これに限ること無く、チャンスモード中であって大当たり遊技が実行されていない期間、即ち、確変状態中における特別図柄変動期間中に獲得した一般賞球数も全賞球数として報知可能に構成しても良い。このように構成することで、チャンスモード中に獲得した全賞球数をより多くすることができる。

10

20

【 2 7 6 7 】

次に、チャンスモードが終了し、引き戻しモードが設定された場合における演出態様について図 8 6 3 ( a ) を参照して説明する。図 8 6 3 ( a ) は、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出態様を示した図である。本第 2 6 制御例では、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合であって、リミット到達したことによって大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定された場合に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成しており、第 2 特別図柄抽選が 2 3 回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。本第 2 6 制御例では、第 2 特別図柄の保留記憶（入賞情報）を、最大で 4 個記憶可能に構成していることから、時短状態が設定された場合には、最大で 2 7 回の第 2 特別図柄抽選を実行可能となる。この時短状態が設定されてから 2 7 回の第 2 特別図柄抽選において大当たり当選（1 / 2 2）した場合には、特別図柄の低確率状態にて有利大当たり遊技が実行されることから、リミット到達までの残回数が上限である状態となり、「ビクトリーモード」へと移行する。よって、引き戻しモードが設定されている間は、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選するか否か（ビクトリーモードへと移行するか否か）を遊技者に示唆するための変動演出が実行される。具体的には、図 8 6 3 ( a ) に示した通り、表示領域 D m 9 には現在の遊技モードが引き戻しモードであることを示すための「引き戻しモード」が表示され、現在が時短状態中であることから右打ち遊技を促すための「右打ち」の表示が表示領域 D m 4 に表示される。また、時短状態中は、主として第 2 特別図柄抽選が実行されることから、表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄変動に対応する第 3 図柄が変動表示（図では矢印で表示）される。

30

40

【 2 7 6 8 】

また、引き戻しモードが設定される前の有利遊技期間中に獲得した全賞球数に対応する値（ポイント）として「1210P」が表示領域 1 2 に表示される。加えて、現在設定されている時短状態が終了するまでに実行可能な第 2 特別図柄変動の回数（残時短回数）が表示領域 D m 2 0 に表示される。図 8 6 3 ( a ) に示した図では、引き戻しモードへと移行してから 1 3 回目の第 2 特別図柄変動が実行されている最中の演出態様を示しているため、表示領域 D m 2 0 には「残り 1 0 回」の文字が表示されている。そして、主表示領域 D m の中央部では、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出として、「V」が付されたアイコン 8 3 0 と、「x」が付されたアイコン 8 3 1 と

50



、「？」が付されたアイコン 832 と、が左右方向に変動表示し、キャラクタ 801 が何れかのアイコンを停止表示させようとするアクション態様で表示される。そして、副表示領域 D s には、実行中の変動演出の演出内容を説明するための案内表示態様として「V」をゲットでビクトリーモード突入」のコメントが表示されている。この引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果として「V」が付されたアイコン 830 が停止表示した場合には、実行中の第 2 特別図柄変動が大当たり変動であることを遊技者に報知するための演出結果となり、「x」が付されたアイコン 831 が停止表示した場合には、実行中の第 2 特別図柄変動が外れ変動であることを報知するための演出結果となる。また、「？」が付されたアイコン 832 が停止表示した場合は、アイコン 832 が停止表示された時点では対応する第 2 特別図柄変動が大当たり変動であるか外れ変動であるかを遊技者に把握させ難くする演出結果となる。

#### 【2769】

ここで、引き戻しモード中に実行される変動演出の演出結果が「？」であって、実行中の第 2 特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される引き戻しモード中の変動演出の演出内容について説明をする。変動演出として「？」を模したアイコン 832 が停止表示されると、キャラクタ 801 が停止表示されているアイコン 832 を叩くアクションを行い、アイコン 832 を裏返す演出が実行される。そして、アイコン 832 が裏返ることで、「V」または「x」が付された表示態様が表示される演出が実行されることで、第 2 特別図柄抽選の結果を報知するように構成している。つまり、各アイコンが変動表示される変動演出(図 863 (a) 参照)として、最初にアイコン 830 やアイコン 831 が停止表示される場合よりも、アイコン 832 が停止表示される場合の方が、1 回の変動演出の演出期間を長くすることができる。つまり、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果を示すための変動パターンとして設定された変動パターン(変動時間)に応じて、変動演出として「？」が付されたアイコン 832 を一旦停止表示させる変動演出の実行有無が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される変動演出の演出期間として短時間の演出期間が連続して設定されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2770】

次に、引き戻しモード中に大当たり当選した場合の演出態様を、図 863 (b) を参照して説明する。図 863 (b) は、引き戻しモード中に実行された変動演出にて「V」が付されたアイコン 830 が停止表示した場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 863 (a) に示した変動演出が実行された後、キャラクタ 801 がアイコン 830 を停止表示させると、図 863 (b) に示した通り、アイコン 830 が主表示領域 D m の中央部に停止表示され、「ゲット」の文字が表示される。そして、キャラクタ 801 が大当たり当選に対応したアクション態様で表示され、副表示領域 D s には、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選したことを遊技者に案内するための案内表示態様として「大当たりおめでとうビクトリーモード突入」の文字が表示される。また、図 863 (b) に示した図は、大当たり当選した第 2 特別図柄が停止表示された状態であるため、表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄に対応する第 3 図柄が大当たり当選に対応する組合せ「777」で停止表示されている。次に、図 864 を参照して、ビクトリーモード中の演出態様について説明をする。このビクトリーモードは、上述した通り、特別図柄の低確率状態(通常状態、時短状態)中に実行された特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間(大当たり 7 回が実行される期間)が設定されることを示すための遊技モードである。このビクトリーモードが設定されると、図 864 (a) に示した通り、表示領域 D m 9 に「ビクトリーモード」と表示され、大喜びしているアクション態様でキャラクタ 801 が表示される。図 864 (a) は、ビクトリーモード突入した場合における初当たり遊技が開始された直後を示した図であり、今回の有利遊技期間中のアタッカー賞球数が 0 個であることに対応した「0P」が表示されている。

#### 【2771】

また、引き戻しモードが設定されるよりも前に設定されていた前回の有利遊技期間中に



獲得した全賞球数に対応する値として「1210P」が表示領域Dm12に表示されている。加えて、ビクトリーモードが設定された場合は、有利遊技期間中に、今回実行される大当たり遊技（初当たり遊技）を含め7回の大当たり遊技が実行される状態であるため、予め、7回の大当たり遊技に対応する宝箱を模したアイコン805～アイコン811が主表示領域Dmの下側に表示され、副表示領域Dsには、「MAX7箱ゲット目指せ2000P」の文字が表示される。このように、ビクトリーモードは、特別図柄の低確率状態（通常状態、時短状態）中に実行された特別図柄抽選で有利大当たり当選した場合、即ち、有利遊技期間として最も長い期間（大当たり7回が実行される期間）が設定される場合のみ設定される遊技モードであるため、上述したチャンスモードとは異なり、予め有利遊技期間中に実行可能な大当たり遊技の回数を遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、今回設定された有利遊技期間が、最も遊技者に有利な有利遊技期間であることを分かり易く把握させることができる。なお、このビクトリーモードにおける大当たり遊技中には、実行中の大当たり遊技に対応するアイコン、例えば、図864（a）に示した図は初当たり遊技中であるためアイコン805から、可変入賞装置65へと遊技球を入賞させる毎に払い出された賞球数に対応するポイントアイコンP1が飛び出る表示が行われ、ポイントアイコンP1が表示される毎に表示領域Dm10にアタッカー賞球数として加算表示される。そして、ビクトリーモードにおける特別図柄変動期間中は、図864（a）に示した表示態様が継続して表示され、次の大当たり遊技が実行された場合に、次の大当たり遊技に対応するアイコンを用いて大当たり遊技中のアタッカー賞球数を報知する表示が行われる。

10

20

#### 【2772】

なお、このビクトリーモード中においても、1回の有利遊技期間中に実行された大当たり遊技の回数を履歴情報として表示するように構成しており、図864（a）に示した7個のアイコン805～811は、ビクトリーモードが終了するまで継続して表示される。そして、既に行済の大当たり遊技に対応するアイコンと、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンと、未実行の大当たり遊技に対応するアイコンと、がそれぞれ異なる表示態様で表示される。そして、既に行済の大当たり遊技に対応するアイコンには、該当する大当たり遊技にて獲得したアタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が履歴情報として表示され、現在実行中の大当たり遊技に対応するアイコンには、ポイントアイコンP1が付される。また、表示領域Dm12に表示される値（ポイント）は、1回の有利遊技期間（ビクトリーモードが終了するまでの期間）が終了するまで加算表示されること無く、1回の有利遊技期間が終了するまでは、アタッカー賞球数に対応する値（ポイント）が表示領域Dm10に加算表示されるように構成している。その後、ビクトリーモードにおける最終大当たり遊技が終了すると、図864（b）に示した表示画面が表示される。具体的には、ビクトリーモード中に実行された7回の大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数に対応する値（表示領域Dm10に表示される値）と、ビクトリーモード中に獲得した一般賞球数に対応する値、即ち、ビクトリーモード中に実行された7回の大当たり遊技期間中に獲得した一般賞球数に対応する値とを合算した全賞球数として表示領域Dm13に「2198P」が表示される。その後、表示領域Dm13に表示された全賞球数に対応する値（ポイント）が、表示領域Dm12に表示されている値（ポイント）に加算表示される。

30

40

#### 【2773】

次に、ビクトリーモードが終了した後に移行する引き戻しモードの演出内容について、図865を参照して説明をする。図865は、引き戻しモードの演出態様として、天国ゾーンが設定された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。本第26制御例では、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第2特別図柄の保留情報（特図2保留情報）の先読み結果、連チャン中に獲得した賞球数（全賞球数）、及び、連チャン中に獲得した一般賞球数に応じて、引き戻しモードの演出態様を異ならせて決定可能に構成しており、通常モードよりも天国モードが設定された場合の方が、引き戻しモードへと移行する時点で獲得済みの第2特別図柄の保留情報（特図2保留）に大当たり当選に対応する保

50

留情報が含まれている可能性が高くなるように構成している。よって、引き戻しモードへと移行した場合に、どの演出モードが設定されるかについて遊技者に興味を持たせることができる。図 8 6 5 に示した通り、天国ゾーンが設定された場合には、変動表示されている各種アイコンや、背景画像が天国を模した表示態様で表示され、天使を模したキャラクタ 8 0 3 が表示される。以上、説明をした通り、本第 2 6 制御例では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数が事前に遊技者に報知される遊技モード（ビクトリーモード）が設定された場合において、特別図柄変動が実行されている有利遊技期間中に特別図柄変動に対応する変動演出を実行すること無く、大当たり遊技中の遊技画面を継続して表示するように構成している。このように構成することで、各大当たり遊技の遊技期間が 1 回のラウンド遊技期間に対応し、大当たり遊技間における特別図柄変動期間がラウンド遊技間のインターバル期間に対応する一連の演出として実行し易くすることができる。

10

#### 【 2 7 7 4 】

なお、本第 2 6 制御例では、リミット到達までの残回数が上限である場合にのみ遊技モードとしてビクトリーモードが設定され、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、リミット到達までの残回数が上限である場合以外でも有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知するように構成しても良い。また、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の回数を事前に遊技者に報知する場合には、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数を事前に遊技者に報知するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間中に実行される大当たり遊技の全回数のうち一部回数のみを事前に遊技者に報知するように構成しても良い。この場合、事前に報知されている大当たり遊技の回数に対応する数のアイコン 8 0 5 を主表示領域 D m に表示しておき、表示されているアイコンの数に対応する大当たり遊技が終了するよりも前に、表示画面に表示されているアイコンの数を増加させる演出を実行するように構成すると良い。

20

#### 【 2 7 7 5 】

< 第 2 6 制御例における遊技状態の遷移について >

次に、図 8 6 6 から図 8 6 8 を参照して、本第 2 6 制御例における遊技状態の遷移について説明をする。

#### 【 2 7 7 6 】

< 第 2 6 制御例における電氣的構成について >

次に、図 8 6 9 から図 8 7 6 を参照して、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明をする。本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている点、及び、各種カウンタの取り得る値の範囲を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図 8 6 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成について説明をする。図 8 6 9 は、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成を模式的に示した図である。図 8 6 9 に示した通り、本第 2 6 制御例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 0 2 は、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 における R O M 2 0 2（図 2 3（a）参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a を、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 a b を、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d に代えて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。まず、図 8 7 1（a）を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a の内容について説明をする。図 8 7 1（a）は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a に規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a（図 2 4（a）参照）に対して、取得した第 1 当たり

30

40

50

乱数カウンタ C 1 の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。

#### 【 2 7 7 7 】

具体的には、特別図柄の低確率状態では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 4 7 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「 4 8 ~ 9 9 9 」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、特別図柄の高確率状態では、取得した第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 5 1 」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「 5 2 ~ 9 9 9 」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が取り得る範囲は「 0 ~ 9 9 9 」の 1 0 0 0 通りであって、特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「 0 ~ 4 7 」の 4 8 通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は  $48 / 1000$  (約  $1 / 22$ ) となる。また、特別図柄の高確率状態中に大当たりと判定される値が「 0 ~ 5 1 」の 5 2 通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は  $52 / 1000$  (約  $1 / 19$ ) となる。次に、図 8 7 1 ( b ) を参照して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d の内容について説明をする。図 8 7 1 ( b ) は、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 7 1 ( b ) に示した通り、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d には、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 と、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 2 と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。

10

20

#### 【 2 7 7 8 】

ここで、図 8 7 2 ( a ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 に規定されている内容について説明をする。図 8 7 2 ( a ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 7 2 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、4 種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 a d 1 の内容が規定されている。具体的には、取得した第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 0 ~ 3 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり A」が、「 4 ~ 6 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり B」が、「 7 」に対して、大当たり種別「大当たり C」が、「 8 ~ 9 9 」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり D」が規定されている。つまり、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が取り得る範囲が「 0 ~ 9 9 」の 1 0 0 通りであることから、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たり A」が選択される割合は 4 %、大当たり種別「大当たり B」が選択される割合は 3 %、大当たり種別「大当たり C」が選択される割合は 1 %、大当たり種別「大当たり D」が選択される割合は 9 2 % となる。大当たり種別「大当たり A」が設定された場合には、可変入賞装置 6 5 を開放制御する大当たり遊技 ( 有利大当たり遊技 ) として、ラウンド数が「 1 0 」の 1 0 ラウンド ( R ) 確変大当たり遊技が実行される。この「大当たり A」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ 2 0 3 h、及び確変カウンタ 2 0 3 i の値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合 ( 確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 では無い場合 ) には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 1 0 0 0 0 」が、確変カウンタ 2 0 3 i の値として「 1 0 0 0 0 」が設定される。つまり、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

30

40

#### 【 2 7 7 9 】

一方、リミット到達した場合 ( 確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 4 である場合 ) には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ 2 0 3 h の値として「 2 3 」が、確変カウンタ

50

203iの値として「0」が設定される。つまり、時短回数23回の時短状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりB」が設定された場合には、可変入賞装置65を開放制御する大当たり遊技（有利大当たり遊技）として、ラウンド数が「10」の10ラウンド（R）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりB」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「14」が、確変カウンタ203iの値として「10000」が設定される。つまり、大当たり遊技終了後に設定される確変状態が、特別図柄抽選が14回実行されるまで継続し、その後、第2確変状態が設定されるように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「14」が、確変カウンタ203iの値として「0」が設定される。つまり、時短回数14回の時短状態が設定されるように構成している。

10

#### 【2780】

大当たり種別「大当たりC」が設定された場合には、第2可変入賞装置650を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「2」の2ラウンド（R）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりC」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「10000」が、確変カウンタ203iの値として「10000」が設定される。つまり、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「0」が、確変カウンタ203iの値として「0」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。大当たり種別「大当たりD」が設定された場合には、第2可変入賞装置650を開放制御する大当たり遊技として、ラウンド数が「2」の2ラウンド（R）確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりD」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4では無い場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「0」が、確変カウンタ203iの値として「10000」が設定される。つまり、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。

20

30

#### 【2781】

一方、リミット到達した場合（確変リミットカウンタ203aaの値が4である場合）には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「0」が、確変カウンタ203iの値として「0」が設定される。つまり、通常状態が設定されるように構成している。以上、説明をした通り、本第26制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、可変入賞装置65を開放制御する10ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりA、大当たりB）が選択される割合が7%、第2可変入賞装置650を開放制御する2ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりC、大当たりD）が選択される割合が93%となるように構成しており、10ラウンド確変大当たり遊技の方が、2ラウンド確変大当たり遊技よりも、大当たり遊技中の多くのアタッカー賞球数を獲得可能に構成しているため、大当たり遊技中に獲得可能なアタッカー賞球数の点では、10ラウンド確変大当たり遊技が実行される大当たり種別（大当たりA、大当たりB）が遊技者に有利な大当たり種別となり、2ラウンド確変大当たり遊技が

40

50

実行される大当たり種別（大当たりC、大当たりD）が遊技者に不利な大当たり種別となる。また、本第26制御例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、リミット到達していない場合において、実質、次の大当たり遊技が実行されるまで確変状態が継続する確変状態（次回確変状態）と、特定回数（14回）の特別図柄抽選が実行されるまで確変状態が継続し、その後第2確変状態が設定される確変状態（回数切り確変状態）と、確変状態が設定されることの無い第2確変状態と、を設定可能に構成している。そして、確変状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態（電サポ状態）となり、第2確変状態が設定されている場合は、普通図柄の低確率状態（非電サポ状態）となる。普通図柄の高確率状態（電サポ状態）では、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第2特別図柄抽選を実行し易い状態となるため、確変状態は、第2確変状態よりも遊技者に有利な遊技状態となる。

10

#### 【2782】

よって、リミット到達していない場合においては、第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態として、次回確変状態が最も遊技者に有利な遊技状態となり、次いで、回数切り確変状態が遊技者に有利な状態となり、第2確変状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。図872(a)に示した通り、大当たり遊技終了後に次回確変状態が設定される大当たり種別（大当たりA、大当たりC）が選択される割合が5%、回数切り確変状態が設定される大当たり種別（大当たりB）が選択される割合が3%、第2確変状態が設定される大当たり種別（大当たりD）が選択される割合が92%となるように構成している。一方で、リミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず特別図柄の低確率状態が設定されることから、大当たり遊技終了後には、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）または、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定される。そして、時短状態が設定された場合には、電サポ状態となり第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な第2特別図柄抽選を実行し易くすることができるため、通常状態が設定される大当たり種別（大当たりC、大当たりD）よりも、時短状態が設定される大当たり種別（大当たりA、大当たりB）の方が遊技者に有利な大当たり種別となる。さらに、時短状態が設定される大当たり種別のうち、「大当たりA」が設定された場合には、特別図柄抽選が23回実行されるまで時短状態が継続（時短回数23回）、「大当たりB」が設定された場合には、特別図柄抽選が14回実行されるまで時短状態が継続（時短回数14回）するように構成している。ここで、時短状態が継続する期間が長い場合の方が、短い場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄抽選の回数を多くすることができるため、「大当たりA」の方が「大当たりB」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

20

30

#### 【2783】

つまり、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点においては、リミット到達していない場合では、「大当たりA」、「大当たりC」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりB」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりD」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。また、リミット到達した場合には、「大当たりA」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりB」が次に有利な大当たり種別となり、「大当たりC」、「大当たりD」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。このように、リミット到達の有無に応じて、設定される大当たり種別に対する大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点における有利度合いの順序を異ならせるように構成することで、設定された大当たり種別と、リミット到達の有無とを組み合わせた遊技性を提供することができるため、バリエーションに富んだ遊技性の遊技を遊技者に提供することで遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第26制御例では、通常状態が設定されている場合と、第2確変状態が設定されている場合とで、第1特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として同一態様の変動演出が実行されるように構成しているため、現在の遊技状態を遊技者に把握され難くい変動演出が実行される。よって、遊技者に対して

40

50

、大当たり当選した場合において、リミット到達の有無をより予測させ難くすることができる。なお、本第26制御例では、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リミット到達の有無に応じて、同一の大当たり種別が設定された場合であっても、実行されるラウンド遊技数を異ならせたり、可変入賞装置65や第2可変入賞装置650へと遊技球が入賞したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたり、第1一般入球口630aや第2一般入球口630bへと遊技球が入球したことに基づいて払い出される賞球数を異ならせたりするように構成しても良い。

#### 【2784】

次に、図872(b)を参照して、特図2大当たり用テーブル202ad2に規定されている内容について説明をする。図872(b)は、特図2大当たり用テーブル202ad2に規定されている内容を模式的に示した図である。図872(b)に示した通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、大当たり種別(大当たりE)が設定されるように構成している。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0~99」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりE」が規定されている。つまり、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る範囲が「0~99」の100通りであることから、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりE」が選択される割合は100%となる。大当たり種別「大当たりE」が設定された場合には、可変入賞装置65を開放制御する大当たり遊技(有利大当たり遊技)として、ラウンド数が「10」の10ラウンド(R)確変大当たり遊技が実行される。この「大当たりE」が設定されたことに基づいて実行される確変大当たり遊技が終了した後は、リミット到達の有無に応じて、時短カウンタ203h、及び確変カウンタ203iの値が設定される。具体的には、リミット到達していない場合(確変リミットカウンタ203aaの値が4では無い場合)には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「10000」が、確変カウンタ203iの値として「10000」が設定される。つまり、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が大当たり当選、或いは、他の終了条件が成立するまで実質的に継続するように構成している。一方、リミット到達した場合(確変リミットカウンタ203aaの値が4である場合)には、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値として「23」が、確変カウンタ203iの値として「0」が設定される。つまり、時短回数23回の時短状態が設定されるように構成している。

#### 【2785】

つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部(4%の割合)で設定される大当たり種別であって、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される4種類の大当たり種別のうち、最も遊技者に有利な大当たり種別(大当たりA)と同一内容の大当たり種別である「大当たりE」が必ず設定されるように構成しているため、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な特典(大当たり種別)が付与され易くなる。よって、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な特別図柄抽選となる。次に、図873を参照して、変動パターン選択テーブル202abの内容について説明をする。図873(a)は、変動パターン選択テーブル202abに規定されている内容を模式的に示した図である。図873(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202abには、設定されている遊技状態に応じたテーブルとして、通常・第2確変用テーブル202ab1と、確変・時短用テーブル202ab2とが規定されている。まず、図873(b)を参照して、通常・第2確変用テーブル202ab1の内容について説明をする。図873(b)は、通常・第2確変用テーブル202ab1に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常・第2確変用テーブル202ab1は、遊技状態として通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)、又は、第2確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテー

10

20

30

40

50

ルである。図 8 7 3 ( b ) に示した通り、本第 2 6 制御例では、通常状態が設定されている場合と、第 2 確変状態が設定されている場合とで、同一のデータテーブルを参照して変動パターンが決定されるため、設定された変動パターン（変動時間）に基づいて現在の遊技状態が通常状態であるか第 2 確変状態であるかを遊技者に把握させ難くすることができる。

#### 【 2 7 8 6 】

また、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たり C」、「大当たり D」が設定された場合、即ち、第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放制御される大当たり遊技が実行される場合と、第 1 特別図柄抽選の結果が外れである場合とで、同一の変動パターン群（外れ変動用の変動パターン群）の中から変動パターンが決定されるように規定し、第 1 特別図柄抽選の結果が大当たり当選であって、大当たり種別として「大当たり A」、「大当たり B」が設定された場合、即ち、可変入賞装置 6 5 が開放制御される大当たり遊技が実行される場合には、大当たり変動用の変動パターン群の中から変動パターンが決定されるように規定している。このように構成することで、「大当たり A」、「大当たり B」が設定される大当たり変動のみ変動時間が比較的長い変動パターンが決定され易くすることができると共に、可変入賞装置 6 5 が開放制御される大当たり遊技（10 ラウンド確変大当たり遊技）が実行される場合のみ、変動演出の演出結果が大当たり当選を示す演出結果を表示することが可能となる。よって、大当たり当選を示す演出結果の変動演出が実行されたにも関わらず、少ない賞球しか獲得することが出来ない大当たり遊技（2 ラウンド確変大当たり遊技）が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、普通図柄の高確率状態よりも第 2 特別図柄抽選を実行させ難い普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、又は第 2 確変状態において、第 2 特別図柄の保留記憶可能な上限数（4 個）よりも多い回数の第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、変動時間が長い変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合において、不正に第 2 特別図柄抽選が実行されることを抑制し易くすることができる。

#### 【 2 7 8 7 】

通常・第 2 確変用テーブル 2 0 2 a b 1 に規定されている内容について具体的に説明をすると、図 8 7 3 ( b ) に示した通り、特別図柄種別（図柄種別）が第 1 特別図柄（特図 1）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たり A」、「大当たり B」である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒の「ノーマル」が規定されており、「2 0 ~ 1 6 9」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 6 0 秒の「スーパー」が規定されており、「1 7 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 9 0 秒の「SP」が規定されている。また、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「大当たり C」、「大当たり D」、外れである場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 7 9」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 5 秒の「外れ」が規定されており、「1 8 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 3 0 秒 ~ 6 0 秒の「リーチ外れ各種」が規定されている。一方、特別図柄種別（図柄種別）が第 2 特別図柄（特図 2）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「当たり」（大当たり）であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「1 ~ 4」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「5 ~ 」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 2 0 0 秒の「ロング」が規定されている。また、特別図柄種別（図柄種別）が第 2 特別図柄（特図 2）であって、特別図柄抽選の結果（抽選結果）が「外れ」であり、遊技状態が移行してからの変動回数が「1 ~ 4」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が 1 秒の「特殊」が規定されており、遊技状態が移行してからの変動回数が「5 ~ 」の範囲である場合には、取得した変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9

10

20

30

40

50



8」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が200秒の「ロング」が規定されている。

【2788】

以上、説明をした通り、本第26制御例では、通常状態、及び第2確変状態が設定されている場合、即ち、遊技者に対して左打ち遊技を促している遊技状態において、遊技盤13の左側領域に設けられた第2可変入賞装置650を開放制御する大当たり遊技が実行される場合には、変動パターンとして、第1特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一の変動パターン群の中から変動パターンを決定するように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである場合と同一態様の変動演出を実行させ易くすることができるため、変動演出の実行期間中に遊技者が左打ち遊技を中断し難くすることができる。次に、図873(c)を参照して、確変・時短用テーブル202ab2の内容について説明をする。図873(c)は、確変・時短用テーブル202ab2に規定されている内容を模式的に示した図である。この確変・時短用テーブル202ab2は、遊技状態として確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)、又は、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。本第26制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄の高確率状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第2特別図柄抽選を実行させる遊技が遊技者に有利な遊技方法となるため、主として第2特別図柄抽選が実行されることになる。しかしながら、第1特別図柄の保留記憶を獲得している状態(特図1保留を有している状態)で普通図柄の高確率状態が設定された場合や、右打ち遊技を行っているにも関わらず、発射された遊技球が左側領域を流下してしまい第1入球口64へと入球した場合等が発生し、遊技者の意図しないタイミングで第1特別図柄抽選が実行される可能性がある。

【2789】

よって、普通図柄の高確率状態である確変状態や時短状態中に第1特別図柄抽選が実行された場合には、右打ち遊技に支障を来しにくい短時間の変動時間が決定されるように規定している。また、第1特別図柄抽選が第2特別図柄抽選よりも遊技者に不利な抽選となるように構成していることから、不正遊技目的で普通図柄の高確率状態中に第1特別図柄抽選を実行させることが無いことから、普通図柄の高確率状態中に第1特別図柄抽選が実行された場合において長時間の変動時間が決定されることが無いように構成している。また、確変状態が設定されている場合、即ち、チャンスモード中、又はビクトリーモード中は、次回の大当たり当選までは少なくとも遊技者に有利な遊技状態が継続する状態であり、他の遊技状態に比べて個々の特別図柄抽選の結果に対する興味が低下する遊技状態であるため、個々の特別図柄抽選の結果を示唆するための変動演出を実行すること無く、短い変動時間(0.5秒)の変動パターンを決定することで、次回の大当たり遊技が実行されるまでの期間を短くするように構成している。このように構成することで、リミット到達するまでに実行される複数回の大当たり遊技を短時間で完了させ易くすることができる。一方で、時短状態が設定された場合には、図863(a)に示した通り、特別図柄抽選の結果に対して遊技者が興味を持つ引き戻しモードが設定され、個々の特別図柄抽選の結果を示すための変動演出(アイコン830~アイコン832を変動表示させる演出)が実行されるため、普通図柄の高確率状態が設定されている場合であっても、確変状態よりも長い変動時間の変動パターンが決定されるように構成している。

【2790】

具体的には、図873(c)に示した通り、特別図柄種別(図柄種別)が第1特別図柄(特図1)であって、現在の遊技状態が「確変」(確変状態)では、特別図柄抽選の結果(抽選結果)に関わらず、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」(時短状態)で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「100~198」の範囲に対して、変

10

20

30

40

50



動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定されている。一方で、特別図柄種別（図柄種別）が第2特別図柄（特図2）であって、現在の遊技状態が「確変」（確変状態）では、特別図柄抽選の結果（抽選結果）に関わらず、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短変動」が規定されている。また、現在の遊技状態が「時短」（時短状態）で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「100～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定され、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短変動」が規定され、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が10秒の「中変動」が規定されている。

#### 【2791】

ここで、時短状態が設定されている状態で変動時間が2秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「V」が付されたアイコン830、或いは、「x」が付されたアイコン831が停止表示する演出態様が、音声ランプ制御装置113にて設定され、変動時間が10秒の変動パターンが決定された場合には、引き戻しモード中の変動演出として、「？」が付されたアイコン832が停止表示された後に、「V」または「x」が表示される変動演出の演出態様が、音声ランプ制御装置113にて設定される。次に、図870を参照して、本第26制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図870は、本第26制御例におけるパチンコ機10が有するRAM203の構成を模式的に示した図である。図870に示した通り、本第26制御例におけるパチンコ機10が有するRAM203は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10が有するRAM203（図23（b）参照）に対して、確変設定フラグ203m、確変通過カウンタ203n、入賞個数カウンタ203o、残球タイマフラグ203p、残球タイマ203q、確変有効フラグ203r、確変有効タイマ203s、排出個数カウンタ203tを削除し、新たに、確変リミットカウンタ203aaと、入賞個数カウンタ203abを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。確変リミットカウンタ203aaは、確変状態が連続して設定される上限に到達したかを判別する際に参照されるカウンタであって、通常状態が設定されている場合には、カウンタ値として「7」が設定されている。そして、大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が1減算され、減算後のカウンタ値が「0」であるかが判別される。減算後のカウンタ値が「0」であると判別した場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態として特別図柄の低確率状態を設定するための処理が実行され、再度、カウンタの値に「7」が設定される。

#### 【2792】

このように構成することで、確変状態が際限無く連続して設定されてしまい、遊技者に過剰に確変状態を提供してしまうことを抑制することができる。また、連続して確変状態が設定される回数に上限を設けることができるため、本第26制御例におけるパチンコ機10のように、大当たり遊技終了後に必ず特別図柄の高確率状態が設定されるように大当たり種別を規定した場合であっても、過剰に遊技者に有利な遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。入賞個数カウンタ203abは、大当たり遊技中に特定入賞口へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタである。次に、図874（a）を参照して、本第26制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図874（a）は、本第26制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容を模式的に示した図である。図874（a）に示した通り、本

第 26 制御例におけるパチンコ機 10 が有する ROM 222 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 10 が有する ROM 222 (図 28 (a) 参照) に対して、第 1 制御例におけるパチンコ機 10 特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、引き戻しモード態様選択テーブル 222 a a と、従賞球テーブル 222 a b と、を追加した点で相違している。なお、従変動パターン選択テーブル 222 a については、第 1 制御例に対して、主制御装置 110 にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置 110 から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル 222 a に規定されている演出態様を異ならせているが、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

#### 【 2793 】

引き戻しモード態様選択テーブル 222 a a は、引き戻しモードが設定された場合における演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基いて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数 (総賞球数カウンタ 223 a a の値)、既に獲得済みの一般賞球数 (一般賞球数カウンタ 223 a c の値)、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第 2 特別図柄の保留記憶 (特図 2 保留) に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。この引き戻しモード態様選択テーブル 222 a a は、状態コマンド受信処理 (図 884 の S 4201A 参照) にて、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合 (図 884 の S 4306: Yes) に実行される引き戻し態様決定処理 (図 885 の S 4307A) において参照される (図 885 の S 4356A)。ここで、引き戻し態様選択テーブル 222 a a に規定されている内容について、図 875 を参照して説明をする。図 875 は、引き戻し態様選択テーブル 222 a a に規定されている内容を模式的に示した図である。図 875 に示した通り、引き戻し態様選択テーブル 222 a a には、引き戻し態様として「通常ゾーン」と、「天国ゾーン」の 2 種類の態様が規定されている。

#### 【 2794 】

具体的には、先読み結果 (特図 2 保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果) として「当たり有り」で、総賞球数カウンタ 223 a a の値が「1 ~ 6000」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 89」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「90 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。また、総賞球数カウンタ 223 a a の値が「6001 ~ 10000」の範囲で、一般賞球数カウンタ 223 a c の値が「1 ~ 600」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 79」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「80 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ 223 a c の値が「601 ~ 」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 69」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「70 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ 223 a a の値が「10001 ~ 」の範囲である場合には、一般賞球数カウンタ 223 a c の値に関わらず、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 49」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「50 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定されている。一方で、先読み結果 (特図 2 保留に含まれる入賞情報に対する先読み結果) として「当たり無し」で、総賞球数カウンタ 223 a a の値が「1 ~ 8000」の範囲で、一般賞球数カウンタ 223 a c の値が「1 ~ 450」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 94」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「95 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ 223 a c の値が「451 ~ 700」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値が「0 ~ 89」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「90 ~ 99」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ 223 a c の値が「701 ~ 」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 223 f の値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。

#### 【 2795 】

10

20

30

40

50

また、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値が「8 0 0 1 ~ 1 0 0 0 0」の範囲で、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値が「1 ~ 9 0 0」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 8 9」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「9 0 ~ 9 9」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値が「9 0 1 ~ 」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。さらに、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値が「1 0 0 0 1 ~ 」の範囲で、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値が「0 ~ 7 0 0」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 1 9」の範囲に対して「通常ゾーン」が、「2 0 ~ 9 9」の範囲に対して「天国ゾーン」が規定され、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値が「7 0 1 ~ 」の範囲である場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値に関わらず「天国ゾーン」が規定されている。つまり、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、引き戻しモードの態様として、先読み結果に当たりが有る場合、即ち、引き戻しモードが設定された直後に大当たり当選する場合には、先読み結果に当たりが無い場合よりも、引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、引き戻しモードへと移行した場合に設定される態様種別に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、先読み結果に関わらず、既に獲得済みの全賞球数（連チャンモード中に獲得した賞球数）が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。加えて、連チャンモード中に獲得した一般賞球数が多くなるほど引き戻しモードの態様として「天国ゾーン」が設定され易くなるように構成している。

10

20

#### 【 2 7 9 6 】

従賞球テーブル 2 2 2 a b は、パチンコ機 1 0 に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）した場合に払い出される賞球数が規定されているデータテーブルである。本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技盤 1 3 に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入賞（入球）したことを各種検知手段（各種スイッチ 2 0 8）が検知した場合に、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 へと検知信号が出力される。そして、各種スイッチ 2 0 8 から出力された検知信号に関する情報が専用のバッファ（入賞情報用バッファ）に格納され、入賞情報用バッファに格納されている情報に基づいて、払出制御装置 1 1 4 に対して払い出す賞球数を示すための賞球数コマンドを出力すると共に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）の種別を示すための入賞種別コマンドを出力するように構成している。つまり、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対しては、遊技球がどの入賞口（入球口）に入賞（入球）したのかを示すコマンドを、入賞（入球）が発生する毎に出力するだけであり、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、実際に払い出した賞球数を示すコマンドを出力しないように構成している。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 にて実行される処理負荷を軽減することができる。そして、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞種別コマンドを受信すると、賞球数の計数が必要な期間であるかを判別し、計数が必要な期間であると判別した場合には、従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して、受信した入賞種別コマンドに基づいて払い出された賞球数を特定し、賞球数を計数するように構成している。このように構成することで、賞球数の計数が必要な期間のみ、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で賞球数を計数することが可能となる。

30

40

#### 【 2 7 9 7 】

ここで、図 8 7 6 を参照して、従賞球テーブル 2 2 2 a b に規定されている内容について説明をする。図 8 7 6 は、従賞球テーブル 2 2 2 a b に規定されている内容を模式的に示した図である。図 8 7 6 に示した通り、従賞球テーブル 2 2 2 a b には、入賞種別コマンドに含まれている入賞種別に対応させて賞球情報が予め規定されている。具体的には、入賞種別「第 1 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）」に対しては、賞球情報「1 5」が規定され、入賞種別「第 2 特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a）」に対しては、賞球情報「1 5」が規定され、入賞種別「第 1 入球口（第 1 入球口 6 4）」に対しては、賞球情報「2」が規定され、入賞種別「第 2 入球口（第 2 入球口 6 4 0）」に対しては、賞球情報「

50

「 1 」が規定され、入賞種別「左一般入球口（左一般入球口 6 3）」に対しては、賞球情報「 5 」が規定され、入賞種別「第 1 一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a）」に対しては、賞球情報「 1 0 」が規定され、入賞種別「第 2 一般入球口（第 2 一般入球口 6 3 0 b）」に対しては、賞球情報「 1 」が規定されている。

#### 【 2 7 9 8 】

< 第 2 6 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 8 7 7 から図 8 8 2 を参照して、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 6 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に代えてタイマ割込処理（図 8 7 7 参照）を、更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 参照）に代えて更新処理（図 8 7 9 の S 2 2 1 A 参照）を、大当たり制御処理（図 5 2 の S 1 8 0 4 参照）に代えて大当たり制御処理（図 8 8 0 の S 1 8 0 4 A 参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 8 7 7 を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図 8 7 7 は、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図 8 7 7 に示した通り、本第 2 6 制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理（図 4 0 参照）に対して、スイッチ読み込み処理（図 4 0 の S 1 0 1 参照）に代えて、スイッチ読み込み処理（図 8 7 7 の S 1 0 1 A ）を実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。ここで、図 8 7 8 を参照して、スイッチ読み込み処理（ S 1 0 1 A ）の処理内容について説明をする。図 8 7 8 は、スイッチ読み込み処理（ S 1 0 1 A ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（ S 1 0 1 A ）では、入出力ポート 2 0 5 へと出力された各種スイッチ 2 0 8 からの検知信号に基づいて入賞情報用バッファに格納された情報（入賞情報）を読み出して、払出制御装置 1 1 4 に対して出力する賞球コマンドを設定するための情報を賞球払い出し用バッファに格納する処理と、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力する入賞種別コマンドを設定するための処理が実行される。

#### 【 2 7 9 9 】

具体的には、スイッチ読み込み処理（ S 1 0 1 A ）が実行されると、まず、入賞情報用バッファに格納されている情報を読み出し（ S 1 1 1 A ）、格納情報があるかを判別し（ S 1 1 2 A ）、格納情報が無いと判別した場合は（ S 1 1 2 A : N o ）、そのまま本処理を終了する。一方、 S 1 1 2 A の処理において、格納情報があると判別した場合は（ S 1 1 2 A : Y e s ）、次に、格納されている情報が特定入賞口（特定入賞口 6 5 a 、第 2 特定入賞口 6 5 0 a ）に対応する情報であるかを判別し（ S 1 1 3 A ）、特定入賞口に対応する情報であると判別した場合は（ S 1 1 3 A : Y e s ）、入賞した特定入賞口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（ S 1 1 4 A ）、 S 1 1 5 A の処理へ移行する。つまり、入賞情報用バッファに、特定入賞口 6 5 a への入賞を示す格納情報、即ち、可変入賞装置 6 5 内に設けられた入球検知センサ 6 5 s （図 8 5 6 参照）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、特定入賞口 6 5 a （第 1 特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定され、第 2 可変入賞装置 6 5 0 内に設けられた入球検知センサ（図示せず）から出力された検知信号に対応する情報が入賞情報用バッファに格納されている場合には、第 2 特定入賞口 6 5 0 a （第 2 特定入賞口）に対応する入賞種別コマンドが設定される。また、 S 1 1 3 A の処理において、特定入賞口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（ S 1 1 3 A : N o ）、次に、格納情報が一般入球口（左一般入球口 6 3 、第 1 一般入球口 6 3 0 a 、第 2 一般入球口 6 3 0 b ）に対応する情報であるかを判別し（ S 1 1 5 A ）、一般入球口に対応する情報であると判別した場合は（ S 1 1 5 A : Y e s ）、入賞した一般入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（ S 1 1 6 A ）、 S 1 1 7 A の処理に移行する。一方、 S 1 1 5 A の処理において、一般入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（ S 1 1 5 A : N o ）、 S 1 1 6 A の処理をスキップして、 S 1 1 7 A の処理へ移行する。

## 【 2 8 0 0 】

S 1 1 7 A の処理では、格納されている情報がその他入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0）に対応する情報であるかを判別し（S 1 1 7 A）、その他入球口に対応する情報が格納されていると判別した場合は（S 1 1 7 A : Y e s）、入賞したその他入球口種別に対応する入賞種別コマンドを設定し（S 1 1 8 A）、S 1 1 9 A の処理へ移行する。また、S 1 1 7 A の処理において、その他入球口に対応する情報が格納されていないと判別した場合は（S 1 1 7 A : N o）、S 1 1 8 A の処理をスキップして、S 1 1 9 A の処理へ移行する。次に、S 1 1 9 A の処理では、今回特定した入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用パuffaに格納する（S 1 1 9 A）。その後、今回読み出した格納情報を入賞情報用パuffaから削除して本処理を終了する。なお、S 1 1 4 A、S 1 1 6 A、S 1 1 8 A の処理において設定された各種入賞種別コマンドは、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるメイン処理（図 5 1 参照）の外部出力処理（図 5 1 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。また、S 1 1 9 A の処理において賞球払い出し用パuffaに格納された情報は、S 1 8 0 1 の処理が実行される毎に、格納されている賞球情報に対応する賞球払い出しコマンドが設定され、払出制御装置 1 1 4 へと出力される。そして、賞球払い出しコマンドが設定された賞球数に対応する賞球情報が賞球払い出し用パuffaから削除される。次に、図 8 7 9 を参照して、更新処理（S 2 2 1 A）の処理内容について説明をする。図 8 7 9 は、更新処理（S 2 2 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理（S 2 2 1 A）は、上述した第 1 制御例の更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 参照）に対して、確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 に更新された場合に特別図柄の低確率状態を設定する処理と、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 に更新された場合に普通図柄の低確率状態を設定する処理と、を実行する点と、遊技状態が変更された場合において、変更された遊技状態と、その時点における確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すコマンド（状態コマンド）を設定するための処理を実行する点で相違している。

10

20

## 【 2 8 0 1 】

具体的には、図 8 7 9 に示した通り、更新処理（S 2 2 1 A）が実行されると、まず、第 1 制御例の更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 参照）と同一の S 5 0 1 ~ S 5 0 3 の処理を実行し、S 5 0 3 の処理において確変カウンタ 2 0 3 i の値が 0 であると判別した場合には（S 5 0 3 : Y e s）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に特別図柄の低確率状態を設定し（S 5 0 1 A）、その後、上述した第 1 制御例の更新処理（図 4 4 の S 2 2 1 参照）と同一の S 5 0 5 ~ S 5 0 7 の処理を実行する。そして、S 5 0 7 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 であると判別した場合には（S 5 0 7 : Y e s）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に普通図柄の低確率状態を設定し（S 5 0 2 A）、S 5 0 3 A の処理へ移行する。一方、S 5 0 5 の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 よりも大きくないと判別した場合は（S 5 0 5 : N o）、S 5 0 6、S 5 0 7、及び S 5 0 2 A の処理をスキップして S 5 0 3 A の処理へ移行する。S 5 0 3 A の処理では、今回の更新処理によって状態（特別図柄の確率状態、普通図柄の確率状態）の変更があったかを判別し（S 5 0 3 A）、変更があったと判別した場合は（S 5 0 3 A : Y e s）、確変カウンタ 2 0 3 i の値、時短カウンタ 2 0 3 h の値に加え、現在の遊技状態を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（S 5 0 4 A）、本処理を終了する。また、S 5 0 3 A の処理において、状態の変更が無いと判別した場合は（S 5 0 3 A : N o）、確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すコマンド（状態コマンド）を設定し（S 5 0 5 A）、本処理を終了する。なお、S 5 0 4 A の処理では、S 5 0 1 A の処理、及び S 5 0 2 A の処理と、既に遊技状態格納エリア 2 0 3 g に格納されている遊技状態を示す情報とに基づいて、現在の遊技状態を特定し、特定した遊技状態に対応する状態コマンドを設定するように構成している。具体的には、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において、S 5 0 2 A の処理によって普通図柄の低確率状態が設定された場合には、遊技状態として第 2 確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定される。

30

40

50

## 【 2 8 0 2 】

次に、図 8 8 0 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) の処理内容について説明をする。図 8 8 0 は、大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) の処理内容を示したフローチャートである。大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) では、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) に対して、大当たり遊技のラウンド開始時に実行される処理内容と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理内容と、入賞処理 ( S 1 9 1 1 ) に代えて入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり制御処理 ( S 1 8 0 4 A ) が実行されると、まず、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 0 1 ~ S 1 9 0 5 の処理を実行し、 S 1 9 0 5 の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 0 5 : Y e s )、今回の大当たり遊技に対応する特定入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a、又は第 2 特定入賞口 6 5 0 a ) を開放させるために、可変入賞装置 6 5 の開閉扉 6 5 f または第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉を開放させる動作を実行し ( S 1 9 0 1 A )、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し ( S 1 9 0 2 A )、本処理を終了する。また、 S 1 9 0 5 の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 0 5 : N o )、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理 ( 図 5 2 の S 1 8 0 4 参照 ) と同一の S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 の処理を実行し、 S 1 9 0 9 の処理において大当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 0 9 : Y e s )、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) を実行し、本処理を終了する。なお、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容については、図 8 8 1 を参照して後述する。一方、 S 1 9 0 9 の処理にて大当たりの終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 0 9 : N o )、次に、入賞処理を実行し ( S 1 9 1 1 A )、その後、上述した第 1 制御例と同一の異常処理を実行し ( S 1 9 1 2 )、本処理を終了する。なお、入賞処理 ( S 1 9 1 1 A ) の詳細な内容については、図 8 8 2 を参照して後述する。

10

20

## 【 2 8 0 3 】

次に、図 8 8 1 を参照して、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容について説明をする。図 8 8 1 は、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) は、大当たり制御処理 ( 図 8 8 0 の S 1 8 0 4 A 参照 ) において大当たりの終了タイミングであると判別した場合に実行される制御処理であって、リミット到達に関する情報を更新したり、更新後の情報に基づいてリミット到達の有無を判別したり、リミット到達有無に応じた遊技状態を設定したりする処理が実行される。具体的には、大当たり終了処理 ( S 1 9 0 3 A ) が実行されると、まず、今回の大当たり遊技が通常大当たりであるかを判別し ( S 1 9 3 1 A )、通常大当たりでは無いと判別した場合は ( S 1 9 3 1 A : N o )、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を 1 減算し ( S 1 9 3 2 A )、減算後の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 であるかを判別する ( S 1 9 3 3 A )。 S 1 9 3 3 A の処理において確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 では無いと判別した場合は ( S 1 9 3 3 A : N o )、確変カウンタ 2 0 3 i の値に「 1 0 0 0 0 」を設定し ( S 1 9 3 4 A )、今回の大当たり種別、現在の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を用いて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 a d を参照して時短カウンタ 2 0 3 h の値を決定し、決定した値を時短カウンタ 2 0 3 h の値に設定する ( S 1 9 3 6 A )。そして、確変カウンタ 2 0 3 i の値、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値と、に基づいた状態コマンドを設定し ( S 1 9 3 7 A )、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し ( S 1 9 3 8 A )、本処理を終了する。一方、 S 1 9 3 1 A の処理において、今回の大当たりが通常大当たりであると判別した場合 ( S 1 9 3 1 A : Y e s )、或いは、 S 1 9 3 3 A の処理において、減算後の確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値が 0 であると判別した場合は ( S 1 9 3 3 A : Y e s ) は、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値に 7 を設定し、上述した S 1 9 3 6 A の処理へ移行する。

30

40

## 【 2 8 0 4 】

以上、説明をした通り、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技が

50

終了したタイミングでリミット到達に関する情報を更新し（S 1 9 3 2 A）、リミット到達の条件が成立していると判別した場合には（S 1 9 3 3 A : Y e s）、今回の大当たり種別に関わらず確変カウンタ 2 0 3 i の値を設定する処理（S 1 9 3 4 A）、即ち、特別図柄の高確率状態を設定する処理を実行しないように構成している。このように構成することで、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設けることができる。なお、本第 2 6 制御例では、リミット到達に関する情報（確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値）を更新する処理（第 1 処理）と、リミット到達に基づいて特別図柄の高確率状態が設定されることを抑制する処理（第 2 処理）と、を大当たり遊技の終了タイミングにて実行するように構成しているが、これに限ること無く、第 1 処理が実行されるタイミングと、第 2 処理が実行されるタイミングとを異ならせても良い。また、本第 2 6 制御例では大当たり終了処理（S 1 9 0 3 A）において、設定された遊技状態や確変カウンタ 2 0 3 i の値や時短カウンタ 2 0 3 h の値を示すための状態コマンドを設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するように構成しているが、これに限ること無く、確変リミットカウンタ 2 0 3 a a の値を示すためのコマンド（残りリミットコマンド）を設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力可能に構成しても良い。このように構成することで、リミット到達するまでに実行可能な大当たり遊技回数を音声ランプ制御装置 1 1 3 側で把握させることが可能となる。

10

#### 【 2 8 0 5 】

次に、図 8 8 2 を参照して、入賞処理（S 1 9 1 1 A）の処理内容について説明をする。図 8 8 2 は、入賞処理（S 1 9 1 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞処理（S 1 9 1 1 A）は、上述した大当たり制御処理（図 8 8 0 の S 1 8 0 4 A 参照）において実行される制御処理であって、ラウンド遊技期間中において終了条件が成立した場合にラウンド遊技を終了させるための処理が実行される。本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、ラウンド遊技を終了させるための終了条件の一部内容を異ならせている点と、ラウンド遊技の終了条件が成立した場合に実行される処理内容の一部を異ならせている点で相違している。図 8 8 2 に示した通り、入賞処理（S 1 9 1 1 A）が実行されると、まず、上述した第 1 制御例の入賞処理（図 5 5 の S 1 9 1 1 参照）と同一の S 2 2 0 1 ~ S 2 2 0 4 の処理を実行し、次に、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 以上であるかを判別し（S 2 2 0 1 A）、1 以上では無い（0 である）と判別した場合は（S 2 2 0 1 A : N o）、次に、ラウンド時間（3 0 秒）が経過したかを判別し（S 2 2 0 6）、ラウンド時間が経過していないと判別した場合は（S 2 2 0 6 : N o）、ラウンド遊技の終了条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 2 0 1 A の処理において、入賞個数カウンタ 2 0 3 o の値が 1 以上であると判別した場合（S 2 2 0 1 A : Y e s）、即ち、特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞したことに基づいて終了条件が成立したと判別した場合は、実行中のラウンド遊技を終了させるために、特定入賞口 6 5 a の閉鎖を設定し（S 2 2 0 7）、閉鎖コマンドを設定し（S 2 2 0 8）、1 回のラウンド遊技終了を設定し（S 2 2 0 2 A）、本処理を終了する。また、S 2 2 0 6 の処理において、ラウンド時間が経過したと判別した場合も（S 2 2 0 6 : Y e s）、ラウンド遊技の終了条件が成立したため、上述した S 2 2 0 7 , S 2 2 0 8 , S 2 2 0 2 A の処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 2 8 0 6 】

< 第 2 6 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 8 8 3 から図 8 8 9 を参照して、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 6 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、コマンド判定処理（図 5 9 の S 4 1 1 2 参照）に代えてコマンド判定処理（図 8 8 3 の S 4 1 1 2 A 参照）を、状態コマンド受信処理（図 6 0 の S 4 2 0 2 参照）に代えて状態コマンド受信処理（図 8 8 4 の S 4 2 0 1 A 参照）を、大当たり関連処理（図 6 4 の S 4 2 1 8 参照）に代えて大当たり関連処理（図 8 8 7 の S 4 2 0 4 参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 8 8 3 を参照して、コ

50

マンド判定処理（S 4 1 1 2 A）について説明をする。図 8 8 3 は、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行されるコマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）の処理内容を示すためのフローチャートである。図 8 8 3 に示した通り、本第 2 6 制御例におけるコマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）では、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 5 9 の S 4 1 1 2 参照）に対して、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2）に代えて状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）を、大当たり関連処理（S 4 2 1 8）に代えて大当たり関連処理（S 4 2 0 4 A）を実行する点と、入賞種別コマンドを受信した場合に実行する処理を追加した点で相違している。それ以外の処理は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 2 8 0 7 】

コマンド判定処理（S 4 1 1 2 A）が実行されると、まず、状態コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 0 1）、受信したと判別した場合は（S 4 2 0 1 : Y e s）、状態コマンド受信処理を実行し（S 4 2 0 1 A）、本処理を終了する。なお、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）の詳細な内容については、図 8 8 4 を参照して後述する。一方、S 4 2 0 1 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 1 : N o）、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理（図 5 9 の S 4 1 1 2 参照）と同一の S 4 2 0 3 ~ S 4 2 1 4 の処理を実行する。そして、S 4 2 1 4 の処理において、図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 4 : N o）、次に、入賞種別コマンドを受信したかを判別する（S 4 2 0 2 A）。ここで、入賞種別コマンドは、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるタイマ割込処理（図 8 7 7 参照）のスイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）において遊技盤 1 3 に設けられた各種入賞口（入球口）へと遊技球が入球したと判別した場合に設定されるコマンドであって、遊技球が入賞（入球）した入賞口（入球口）を識別可能な入賞種別情報が設定されているコマンドである。

20

#### 【 2 8 0 8 】

S 4 2 0 2 A の処理にて入賞種別コマンドを受信したと判別した場合は（S 4 2 0 2 A : Y e s）、入賞種別処理を実行し（S 4 2 0 3 A）、本処理を終了する。この入賞種別処理（S 4 2 0 3 A）では、受信した入賞種別コマンドに基づいて、特定期間（大当たり遊技期間等）にて払い出された賞球数を計測するための処理が実行される。なお、入賞種別処理（S 4 2 0 3 A）の詳細な内容については、図 8 8 6 を参照して後述する。S 4 2 0 2 A の処理において入賞種別コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 0 2 A : N o）、次に、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（S 4 2 1 7）、受信したと判別した場合は（S 4 2 1 7 : Y e s）、大当たり関連処理を実行し（S 4 2 0 4 A）、本処理を終了する。また、S 4 2 1 7 の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 4 2 1 7 : N o）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 4 2 1 9）、本処理を終了する。次に、図 8 8 4 を参照して、本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）の処理内容について説明をする。図 8 8 4 は、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）では、上述した第 1 制御例における状態コマンド受信処理（図 6 0 の S 4 2 0 2 参照）に対して、遊技状態が変更した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

30

40

#### 【 2 8 0 9 】

図 8 8 4 に示した通り、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 1 A）が実行されると、上述した第 1 制御例における状態コマンド受信処理（図 6 0 の S 4 2 0 2 参照）と同一の S 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 3 の処理を実行し、その後、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別する（S 4 3 0 1 A）。即ち、一旦確変状態（有利遊技期間）が設定された後に通常状態が設定されたかを判別する。S 4 3 0 1 A の処理において、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合は（S 4 3 0 1 A : Y e s）、連

50



チャンフラグ 2 2 3 a g をオフに設定し ( S 4 3 0 2 A )、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値を 0 にクリアし ( S 4 3 0 3 A )、特定賞球数カウンタ 2 2 3 a b の値を 0 にクリアし ( S 4 3 0 4 A )、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を 0 にクリアし ( S 4 3 0 5 A )、従状態設定エリア 2 2 3 g の現状態エリアに受信した状態コマンドが示す情報に対応する遊技状態を設定し ( S 4 3 0 5 )、本処理を終了する。つまり、S 4 3 0 1 A ~ S 4 3 0 5 A の処理では、連チャンモード ( チャンスモード、ビクトリーモード、引き戻しモードが繰り返し設定される有利遊技期間 ) が終了した状況であることを判別し、連チャンモードが終了した状況である場合に、連チャンモード中の遊技状況を把握するために用いられた各種カウンタの値をクリアするための処理が実行される。このように構成することで、連チャンモードへと複数回移行した場合であっても、過去の連チャンモード中の遊技状況に影響されることなく、個々の連チャンモード中における遊技状況を把握し易くすることができる。なお、本第 2 6 制御例では、1 回の連チャンモード単位で各賞球数の累積表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、複数回の連チャンモードを跨いで各賞球数の累積表示を実行するように構成しても良く、この場合、1 の連チャンモードが終了してから所定期間内 ( 例えば、特別図柄抽選が 5 0 回実行されるまでの間 ) に新たな連チャンモードが設定された場合に前回の連チャンモード中に獲得した賞球数に対応する各賞球数の累積表示に対して新たな連チャンモード中に獲得した賞球数を加算するように構成すると良い。

10

#### 【 2 8 1 0 】

このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される賞球数に対応する表示態様 ( ポイント表示 ) の値として大きな値を表示し易くことができ、演出効果を高めることができる。また、連チャンモードが終了した場合であっても、新たに連チャンモードが設定されることを期待しながら意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、本第 2 6 制御例における状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 A ) において実行される S 4 3 0 2 A ~ S 4 3 0 5 A の処理を、通常状態が設定されたタイミング、即ち、連チャンモードが終了したタイミングで実行するのではなく、通常状態が設定されてから実行した特別図柄抽選の回数が特定回数 ( 5 0 回 ) に到達したと判別した場合に実行するように構成すれば良い。次に、S 4 3 0 2 の処理において、通常状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 3 0 2 : N o )、次に、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し ( S 4 3 0 6 )、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 3 0 6 : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値に対応する値を設定し ( S 4 3 0 6 A )、次いで、引き戻し態様決定処理を実行する ( S 4 3 0 7 A )。その後、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 0 7 A ) によって決定された態様 ( 引き戻しモード中のゾーン態様 ) に対応するモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 8 A )、S 4 3 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。なお、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 0 7 A ) の詳細な内容については、図 8 8 5 を参照して後述する。

20

30

#### 【 2 8 1 1 】

S 4 3 0 6 の処理において、時短状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 3 0 6 : N o )、次に、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したかを判別し ( S 4 3 0 9 A )、確変状態への変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 3 0 9 A : Y e s )、次に、第 2 確変状態から確変状態へと変更 ( 移行 ) されたかを判別し ( S 4 3 1 0 A )、第 2 確変状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は ( S 4 3 1 0 A : Y e s )、チャンスモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 1 1 A )、その後、S 4 3 0 5 の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 4 3 1 0 A の処理において、第 2 確変状態から確変状態へと変更されていない、即ち、通常状態、又は、時短状態から確変状態へと変更されたと判別した場合は ( S 4 3 1 0 A : N o )、ビクトリーモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 3 1 2 A )、次いで、S 4 3 0 5 の処理を実行し本処理を終了する。また、S 4 3 0 9 A の処理において確変状態への変更を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合、即ち、第 2 確変状態への

40

50

変更を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 3 0 9 A )、そのまま S 4 3 0 5 の処理を実行して本処理を終了する。次に、図 8 8 5 を参照して、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 0 7 A ) の処理内容について説明をする。図 8 8 5 は、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 0 7 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 0 7 A ) では、遊技状態として時短状態が設定された場合における演出態様を決定するための処理が実行される。本第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、図 8 6 6 に示した通り、確変状態が設定された場合には、リミット到達するまで確変状態と大当たり遊技とが繰り返し実行される有利遊技期間が設定されるように構成しており、この有利遊技期間中にリミット到達した場合には、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。

10

#### 【 2 8 1 2 】

そして、時短状態が設定されている状態で実行される第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、再度、有利遊技期間が設定されるように構成している。さらに、時短状態は特別図柄の低確率状態であるため、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で大当たり当選 ( 大当たり確率 1 / 2 2 ) した場合には、有利遊技期間として最長の遊技期間 ( 大当たり遊技が 7 回実行されるまで継続する有利遊技期間 ) が設定されるため、次回の大当たり当選がほぼ確定している確変状態 ( 有利遊技期間中 ) よりも、特別図柄抽選の結果を遊技者が注視する遊技期間となる。そこで、本第 2 6 制御例では、時短状態に対応して設定される演出態様である引き戻しモードの態様を、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図 2 保留に対する先読み結果 ( 入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納済の第 2 特別図柄 20 に対応する入賞情報に大当たり当選に対応する情報が含まれているかを事前に判別した結果 ) に基づいて決定可能に構成している。具体的には、特図 2 保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていると判別された場合の方が、特図 2 保留に対する先読み結果として大当たり当選に対応する情報が含まれていないと判別された場合よりも、特定の態様 ( 天国ゾーン ) が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、設定された引き戻しモードの態様によって時短状態中に大当たり当選するか否かを予測することが可能となるため、時短状態中の大当たり当選を目指す遊技者に対して引き戻しモード中の演出効果を高めることができる。さらに、本第 2 6 制御例では、時短状態が設定された時点における特図 2 保留に対する先読み結果に加え、連チャンモード中に獲得した全賞球数 ( 総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値 ) と、一般賞球数 ( 一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値 ) と、に基づいて引き戻しモード中の態様を決定可能に構成している。このように構成することで、連チャンモード中に獲得した賞球数に応じて、特定の態様 ( 天国ゾーン ) が設定される割合を異ならせることができるため、引き戻しモードを繰り返し実行している遊技者に対して、意外性のある演出を提供し易くすることができる。

20

30

#### 【 2 8 1 3 】

引き戻し態様決定処理 ( A 4 3 0 7 A ) が実行されると、まず、総賞球数カウンタ 2 2 3 a a の値を読み出し ( S 4 3 5 1 A )、次に、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を読み出す ( S 4 3 5 2 A )。そして、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている第 2 特別図柄に対応する入賞情報 ( 特図 2 保留 ) を読み出し ( S 4 3 5 3 A )、入賞情報格納 40 エリア 2 2 3 b に第 2 特別図柄に対応する入賞情報 ( 特図 2 保留 ) があるかを判別し ( S 4 3 5 4 A )、第 2 特別図柄に対応する入賞情報があると判別した場合は ( S 4 3 5 4 A : Y e s )、次に、読み出した入賞情報内における当たり当選に対応する情報の有無を特定、即ち、特図 2 保留内に大当たり当選する入賞情報 ( 大当たり保留 ) があるかを特定する ( S 4 3 5 5 A )。つまり、S 4 3 5 5 A の処理では、時短状態が設定された時点で獲得済みの特図 2 保留に対して先読み処理 ( 事前判別処理 ) が実行される。そして、S 4 3 5 1 A、及び S 4 3 5 2 A にて読み出した各カウンタの値、及び、当否情報 ( 先読み結果 ) に基づいて、引き戻し態様選択テーブル 2 2 2 a a を参照して引き戻し態様を決定し ( S 4 3 5 6 A )、本処理を終了する。一方、S 4 3 5 4 A の処理において、入賞情報が無いと判別した場合、即ち、時短状態が設定された時点で第 2 特別図柄に対応する入賞情報 ( 50

40

50

特図 2 保留)を有していないと判別した場合は(S 4 3 5 4 Aの処理: No)、S 4 3 5 5 Aの処理をスキップして、S 4 3 5 6 Aの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 8 8 6を参照して、入賞種別処理(S 4 2 0 3 A)の処理内容について説明をする。図 8 8 6は、入賞種別処理(S 4 2 0 3 A)の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理(S 4 2 0 3 A)では、大当たり遊技中に受信した入賞種別コマンドに応じて、第 1 情報(アタッカー賞球数に対応する情報)と、第 2 情報(一般賞球数に対応する情報)と、を更新する処理が実行される。

#### 【 2 8 1 4 】

具体的には、入賞種別処理(S 4 2 0 3 A)が実行されると、まず、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別し(S 4 2 5 1 A)、オンに設定されていないと判別した場合は(S 4 2 5 1 A: No)、そのまま本処理を終了する。また、S 4 2 5 1 Aの処理において、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合は(S 4 2 5 1 A: Yes)、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている遊技状況を読み出し(S 4 2 5 2 A)、現在の遊技状況が大当たり遊技中であるかを判別し(S 4 2 5 3 A)、大当たり遊技中であると判別した場合は(S 4 2 5 3 A: Yes)、次に、現在がラウンド遊技期間であるかを判別する(S 4 2 5 4 A)。現在がラウンド遊技期間であると判別した場合は(S 4 2 5 4 A: Yes)、受信した入賞種別コマンドに対応するポイント(値)を、従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して決定し(S 4 2 5 5 A)、決定したポイントが示す値に対応する各種カウンタの値に加算し(S 4 2 5 6 A)、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 4 Aの処理において、現在がラウンド遊技期間では無いと判別した場合は、次に、現在がエンディング期間であるかを判別し(S 4 2 5 7 A)、エンディング期間であると判別した場合は(S 4 2 5 7 A: Yes)、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口(第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b)に対応する入賞種別コマンドであるかを判別し(S 4 2 5 8 A)、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口(第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b)に対応する入賞種別コマンドであると判別した場合は(S 4 2 5 8 A: Yes)、決定したポイントが示す値を、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値、単位一般賞球数カウンタ 2 2 3 a d の値に加算し(S 4 2 5 9 A)、本処理を終了する。

#### 【 2 8 1 5 】

また、S 4 2 5 3 Aの処理において、現在が大当たり遊技中では無いと判別した場合は(S 4 2 5 3 A: No)、或いは、S 4 2 5 7 Aの処理において、現在がエンディング期間では無いと判別した場合は(S 4 2 5 7 A: No)、又は、S 4 2 5 8 Aの処理において、今回受信した入賞種別コマンドが一般入球口(第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b)に対応する入賞種別コマンドでは無いと判別した場合は(S 4 2 5 8 A: No)は、各種カウンタの値を加算すること無く、本処理を終了する。次に、図 8 8 7を参照して、大当たり関連処理(S 4 2 0 4 A)の処理内容について説明をする。図 8 8 7は、大当たり関連処理(S 4 2 0 4 A)の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理(S 4 2 0 4 A)では、上述した第 1 制御例における大当たり関連処理(図 6 4 の S 4 2 1 8 参照)に対して、大当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部と、ラウンド数コマンドを受信した場合に実行される処理内容の一部を変更した点と、エンディングコマンドを受信した場合にエンディング処理(図 6 5 の S 4 7 1 5)に代えてエンディング処理(S 4 7 0 8 A)を実行するように構成した点で相違している。なお、同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。大当たり関連処理(S 4 2 0 4 A)が実行されると、まず、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し(S 4 7 0 1)、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は(S 4 7 0 1: Yes)、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別し(S 4 7 0 1 A)、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていないと判別した場合は(S 4 7 0 1 A: No)、今回の大当たり種別が「大当たり C」、又は「大当たり D」であるかを判別する(S 4 7 0 2 A)。

#### 【 2 8 1 6 】

10

20

30

40

50

そして、S 4 7 0 2 A の処理において、今回の大当たり種別が「大当たり C」、又は「大当たり D」であると判別した場合は ( S 4 7 0 2 A : Y e s )、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開放制御が実行される大当たり遊技が開始されるため、左打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 0 3 A )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 4 7 0 2 )、本処理を終了する。なお、S 4 7 0 3 A の処理で決定された大当たり表示態様を含む表示用大当たり開始コマンドが設定されることで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される表示領域 D m 4 に「左打ち」の文字が表示される。また、S 4 7 0 2 の処理において、今回の大当たり種別が「大当たり C」、又は「大当たり D」では無いと判別した場合 ( S 4 7 0 2 A : N o )、即ち、可変入賞装置 6 5 の開放制御が実行される大当たり遊技が開始される場合は、右打ちを実行させる大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 0 4 A )、

10

#### 【 2 8 1 7 】

S 4 7 0 1 の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 0 1 : N o )、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し ( S 4 7 0 9 )、受信したと判別した場合は ( S 4 7 0 9 : Y e s )、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別し ( S 4 7 0 8 A )、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合は ( S 4 7 0 8 A : Y e s )、大当たり遊技のラウンド数を表示させること無く本処理を終了する。一方、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 4 7 0 8 A : N o )、連チャンモード中の大当たり遊技では無いため、受信したラウンド数コマンドに含まれるラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し ( S 4 7 1 0 )、本処理を終了する。S 4 7 0 9 の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 0 9 : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 4 7 1 4 )、受信したと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : Y e s )、エンディング処理を実行し ( S 4 7 0 9 A )、本処理を終了する。また、S 4 7 1 4 の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 7 1 4 : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 8 8 8 を参照して、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) の処理内容について説明をする。図 8 8 8 は、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) は、連チャンモード中に実行される大当たり遊技に対応する大当たり遊技演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

20

30

#### 【 2 8 1 8 】

具体的には、連チャン中大当たり開始処理 ( S 4 7 0 7 A ) が実行されると、まず、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている情報に基づいて、大当たり当選時の遊技状態を読み出し ( S 4 7 3 1 A )、右打ちを継続させる大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 2 A )、S 4 7 3 1 A の処理にて読み出した遊技状態が時短状態であるかを判別する ( S 4 7 3 3 A )。そして、時短状態では無いと判別した場合は ( S 4 7 3 3 A : N o )、今回の大当たり遊技が実行されるモード ( チャンスモード、ピクチャーモード ) が既に告知済であるかを判別し ( S 4 7 3 4 A )、告知済であると判別した場合は ( S 4 7 3 4 A : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 4 7 3 7 A )、本処理を終了する。つまり、連チャンモードが設定されてから 2 回目以降の大当たり遊技が開始される場合には、過去に実行された大当たり遊技の開始タイミングにて、チャンスモード、或いは、ピクチャーモードが設定されているため、新たにモード告知をしない処理が実行される。このように構成することで、1 の有利遊技期間中に複数回の大当たり遊技を実行させる場合に

40

50

において、遊技者に対して、1回の大当たり遊技が継続して実行されていると思わせ易くすることができる。S 4 7 3 4 A の処理において、モード告知がされていないと判別した場合は ( S 4 7 3 4 A : N o )、次に、従確変リミットカウンタ 2 2 3 a e の値が 7 であるかを判別し ( S 4 7 3 5 A )、7 ではないと判別した場合は ( S 4 7 3 5 A : N o )、有利遊技期間の長さが上限である状況では無いため、チャンスモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 6 A )、S 4 7 3 7 A の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 4 7 3 5 A の処理において、7 であると判別した場合は ( S 4 7 3 5 A : Y e s )、有利遊技期間の長さが上限である状況のため、ビクトリーモード突入を示すための大当たり表示態様を決定し ( S 4 7 3 9 A )、S 4 7 3 7 A の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 2 8 1 9 】

次に、図 8 8 9 を参照して、エンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) の処理内容について説明をする。図 8 8 9 は、エンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理 ( S 4 7 0 9 A ) では、今回終了する大当たり遊技が連チャンモード以外にて実行された大当たり遊技であるか否かの判別と、連チャンモード中であって、有利遊技期間が終了する大当たり遊技であるか否かの判別が行われ、各判別の結果に応じたエンディング表示態様を設定するための処理が実行される。

#### 【 2 8 2 0 】

< 第 2 6 制御例の別例について >

次に、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の別例について説明をする。まず、図 8 9 0 を参照して、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の別構成について説明をする。図 8 9 0 は、第 2 6 制御例の別例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の別構成を示した図である。上述した第 2 6 制御例のパチンコ機 1 0 は、図 8 5 6 に示した通り、右側領域に第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b、特定入賞口 6 5 a を設け、いずれかの入賞口 ( 入球口 ) へと入球した遊技球が他の入賞口 ( 入球口 ) へと入賞 ( 入球 ) し得ないように構成していた。つまり、遊技球 1 個に対して、特定期間 ( 大当たり遊技期間 ) 中において、入賞 ( 入球 ) に基づいて獲得した賞球が表示される入賞口 ( 入球口 ) への入賞 ( 入球 ) 数が最大で 1 回となるように構成していた。このように構成された遊技盤 1 3 を有するパチンコ機 1 0 は、遊技者に過剰に特典 ( 賞球 ) が付与されてしまうことを抑制できるが、遊技者に対して意外性のある遊技を提供し難いという問題があった。これに対して、本別例では、遊技盤 1 3 の遊技領域を流下する 1 個の遊技球に対して、複数回の特典を付与可能に構成している点で相違している。このように構成することで、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。さらに、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 のように、特定期間中に獲得した全ての賞球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に常時表示するのではなく、ラウンド遊技中 ( 第 1 期間 ) は、特定入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a ) への入賞に基づいて付与されたアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間 ( 第 2 期間 ) にて、一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) への入球に基づいて付与された一般賞球数、及び、アタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機 1 0 において、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第 2 期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。

20

30

40

#### 【 2 8 2 1 】

ここで、図 8 9 0 を参照して、本別例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の構成について具体的に説明をする。本別例では、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 ( 図 8 5 6 参照 ) に対して、第 1 一般入球口 6 3 0 a ( 賞球 1 0 個 ) を右側領域の最流下端側に設け、第 2 一般入球口 6 3 0 b ( 賞球 1 個 ) を右側領域の上流側に設けた点と、第 2 一般入球口 6 3 0 b を遊技球が通過可能に構成した点と、第 2 一般入球口 6 3 0 b を通過した遊技球が入賞 ( 入球 ) 可能な位置に、可変入賞装置 6 5、及び第 2 入球口 6 4 0 を設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成

50

については、同一の符号を付して、その説明を省略する。図 890 に示した通り、本別例におけるパチンコ機 10 の右側領域は、右側領域へと発射された遊技球がスルーゲート 67 と、第 2 一般入球口 630b とに、約 1 : 1 の割合で振り分けられるように構成され、スルーゲート 67 を通過した遊技球の全部と、第 2 入球口 630b を通過した遊技球の約 2 割が可変入賞装置 65 の開閉扉 65f 上を流下可能に構成されている。可変入賞装置 65 の構成は、上述した第 26 制御例と同一であるため、詳細な説明を省略するが、大当たり遊技が実行されると開閉扉 65f が閉鎖状態から開放状態へと開放制御され、特定入賞口 65a へと遊技球が入球可能な状態となる。ここで、本別例におけるパチンコ機 10 の第 2 一般入球口 630b は、スルーゲート 67 と同一の構造、即ち、遊技球 1 個が通過可能な大きさ（約 15 ミリ）で開口幅が形成された入球手段（通過領域）となるように構成されており、図示しない検出手段（近接センサ等）が第 2 一般入球口 630b 内を通過している遊技球を検出した場合に、主制御装置 110 へと検出信号を出力するように構成している。

10

#### 【2822】

そして、開閉扉 65f から排出された遊技球、及び、第 2 一般入球口 630b を通過した遊技球のうち、開閉扉 65f 上に到達しなかった遊技球の殆どが、電動役物 640a を臨む領域を流下し、電動役物 640a が誘導状態（突出状態）である場合には、電動役物 640a に到達した遊技球が、電動役物 640a 上を第 2 入球口 640 方向（図では右下方向）に向けて流下し、第 2 入球口 640 へと入球するように構成している。ここで、普通図柄の低確率状態では、普通図柄抽選で当たり当選した場合であっても、実行される普通図柄当たり遊技によって電動役物 640a が短時間しか誘導状態（突出状態）へと変位しないため、電動役物 640a 上を流下している遊技球が第 2 入球口 640 に到達するよりも前に電動役物 640a が規制状態（埋没状態）へと変位し、第 2 入球口 640 へと遊技球が入球し得ないように構成している。このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（例えば、通常状態）にて右打ち遊技を実行したとしても、第 2 特別図柄抽選が実行され難くすることができる。そして、短時間の普通図柄当たり遊技が実行されたことにより、電動役物 640a 上を短時間流下した遊技球は、第 1 アウト口 66a へと入球し、遊技盤 13 の外部へと排出される。また、電動役物 640a が規制状態（埋没状態）に位置している場合に電動役物 640a へと到達した遊技球は、電動役物 640a を通過し、3 球に 2 球が第 1 アウト口 66a に向かって流下し、残りの 1 球が第 1 一般入球口 630a に向けて流下するように構成されており、第 1 一般入球口 630a に向けて流下した遊技球のうち、10 球に 1 球の割合で第 1 一般入球口 630a に入球するように構成されている。

20

30

#### 【2823】

つまり、本別例におけるパチンコ機 10 では、普通図柄の低確率状態（通常状態、第 2 確変状態）にて右打ち遊技を行い、150 個の遊技球を右側領域へと発射した場合に、75 個の遊技球が第 2 一般入球口 630b を通過し、まず、75 個の賞球（賞球 1 個 × 75 個）が付与される。そして、150 個の遊技球のうち、50 球が第 1 一般入球口 630a に向かって流下し、そのうち 5 球が第 1 一般入球口 630a へと入球し 50 個の賞球（賞球 10 個 × 5 個）が付与されるように構成している。即ち、普通図柄の低確率状態（通常状態、第 2 確変状態）にて右打ち遊技を行った場合には、特別図柄抽選の実行権利を獲得すること無く、徐々に持ち球が減っていく（150 個の発射に対して 125 個の賞球払い出し）遊技を行うことになるため、遊技者に不利な遊技方法となる。なお、普通図柄の高確率状態（時短状態、確変状態）では、電動役物 640a に到達した遊技球の一部が第 2 入球口 640 へと入球し、賞球 1 個が付与されるため、持ち球を大きく減らすことなく、第 2 特別図柄抽選の実行権利を獲得することが可能な遊技を行うことができるため、遊技者に有利な遊技方法となる。以上、説明をした通り、本第 26 制御例の別例によれば、操作手段を操作したことによって発射された 1 個の遊技球を複数個の入球手段へと入球させることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

40

#### 【2824】

50

また、特定期間中（大当たり遊技中）に獲得した全ての賞球数を第3図柄表示装置81の表示面に常時表示するのでは無く、ラウンド遊技中（第1期間）は、更新条件が成立する毎に態様を更新する処理が実行されることで、ラウンド遊技の終了条件が成立させるための成立した条件である特定入賞口（特定入賞口65a）への入賞に基づいて付与された特定入賞口への入賞に基づいて表示される情報の別形態であるアタッカー賞球数を表示し、ラウンド遊技終了後のエンディング期間（第2期間）にて、一般入球口（第1一般入球口630a、第2一般入球口630b）への入球に基づいて付与された一般賞球数、及びアタッカー賞球数と一般賞球数とを合算した全賞球数を表示するように構成したパチンコ機10において、特定期間中に発射された1個の遊技球によって、アタッカー賞球と、一般賞球との両方を獲得することが可能となるため、一般賞球数が表示されない期間中にどの程度の一般賞球数を獲得したのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第2期間において表示される一般賞球数の値や、全賞球数の値に対してより興味を持たせることができる。なお、本別例では、一般賞球が払い出される入球手段（一般入球口）を遊技球が通過可能な構成とすることで、1個の遊技球が複数の入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、アタッカー賞球が払い出される入球手段（特定入賞口）を遊技球が通過可能となるように構成しても良い。さらに、本別例では、1個の遊技球が最大で2つの入球手段へと入球可能に構成しているが、これに限ること無く、3つ以上の入球手段へと入球し得るように構成しても良い。また、本別例では、遊技球1個で賞球を複数回獲得可能にするために、賞球が払い出される入球手段の一部を遊技球が通過可能な構成としているが、これに限ること無く、例えば、特殊入賞口を設け、その特殊入賞口へと遊技球を入賞させた場合には、アタッカー賞球と一般賞球の両方が付与されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、遊技者に意外性のある遊技を提供し易くすることができる。

#### 【2825】

<第26制御例の演出別例>

次に、図891を参照して、上述した第26制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出の別例について説明をする。上述した第26制御例では、図862(b)に示した通り、少なくとも大当たりのラウンド遊技期間を含む有利遊技期間中は一般賞球数を報知しないように構成し、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間（リミット到達する大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング期間）にて獲得済みの一般賞球数の合計値を一度に報知するように構成していた。このように構成することで、一般賞球の払い出しが行われる毎に獲得した一般賞球数を報知する場合よりも、大きな値を報知することができるため、遊技者にインパクトのある表示態様を表示することができるものであった。これに対して、本演出別例では、有利遊技期間が終了する大当たり遊技のエンディング期間にて、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の合計値に加え、有利遊技期間中に一般入球口へと入球した遊技球数も報知する演出を実行可能に構成している点で相違している。具体的には、図861に示した通り、表示領域Dm11に表示される表示態様を、上述した第26制御例とは異ならせている。それ以外の表示要素は同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。具体的には、チャンスモード中（有利遊技期間中）に第1一般入球口630aへと4個の遊技球が入球し、合計で40個の賞球が払い出されたことを示すためのポイントアイコンPa~Pdが表示領域Dm11に表示される。このように構成することで、上述した第26制御例における演出態様（図862(b)参照）に対して、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第1一般入球口630a）へと入球した遊技球数も遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【2826】

なお、本演出別例では、有利遊技期間の終了タイミングにて、チャンスモード中（有利遊技期間中）に一般入球口（第1一般入球口630a）へと入球した遊技球数を報知可能な表示態様がまとめて表示されるように構成しているが、これに限ること無く、ポイントアイコンPa, Pb, Pc, Pdの順に徐々に表示するように構成しても良い。このよう

に構成することで、表示領域 D m 1 1 に表示されるポイントアイコンの個数が徐々に増加していく演出を実行することができるため、チャンスモード中（有利遊技期間中）に獲得した一般賞球数を把握したい遊技者が興味を持つ演出をより長い期間実行し易くすることができる。

【 2 8 2 7 】

< 第 2 6 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 8 9 2 から図 9 0 2 を参照して、第 2 6 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 2 6 制御例では、有利遊技期間中に遊技者が獲得した賞球（全賞球）を、可変入賞装置 6 5 への入賞に基づいて獲得した賞球（アタッカー賞球）と、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b への入球に基づいて獲得した賞球（一般賞球）とに分けて計数管理し、有利遊技期間における大当たり遊技中はアタッカー賞球数のみを表示することで、大当たり遊技によって獲得した賞球数を遊技者に分かり易く把握させながらも、有利遊技期間終了時には全賞球数を報知することで多くの賞球を獲得したことを報知可能に構成していた。さらに、有利遊技期間中に表示されなかった賞球（一般賞球数）の獲得状況に応じて、有利遊技期間終了後に設定される時短状態（引き戻しモード）の演出態様を変化させることで遊技者に意外性のある演出を提供可能に構成していた。これに対して、本第 1 変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1 の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設けることができるため、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制することができる。また、連チャンモード中において全賞球数の一部（一般賞球数）を遊技者に報知しない期間を設けているため、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができる。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することができるため、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。加えて、全賞球数が上限に到達するタイミングと、有利遊技期間が終了するタイミングとに応じて特典が付与される数を異ならせることができるため、どのタイミングで上限に到達するかについても遊技者に興味を持たせることができる。

【 2 8 2 8 】

< 第 2 6 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

まず、図 8 9 2、及び図 8 9 3 を参照して、本第 1 変形例にて実行される各種演出のうち、上述した第 2 6 制御例とは異なる演出内容について説明をする。図 8 9 2 は、ビクトリーモード中に全賞球数が上限に到達した場合（制限状態）の演出態様を示した図であって、図 8 9 2 ( b ) は、全賞球数が上限に到達した後の有利遊技期間中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図 8 9 3 は、上限到達後の引き戻しモード中の演出態様を示した図である。図 8 9 2 ( a ) に示した通り、制限状態に到達すると、主表示領域 D m にて、全賞球数が上限に到達したことを示すための表示態様として「10000P突破」が表示され、副表示領域 D s には、制限状態に到達したことを案内するための案内表示態様として「上限到達」の文字が表示される。そして、上限到達後における遊技内容を案内するための案内表示態様として「特典映像ゲットチャンス」の文字が表示される。ビクトリーモード中に制限状態に到達した場合には、ビクトリーモードが終了するまでの残大当たり遊技にて新たな賞球を獲得することができない状態であるため、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱アイコン 8 0 8 には、制限状態に到達した時点における賞球数に対応する「45P」が付され、残りの大当たり遊技に対応する宝箱アイコン 8 0 9 ~ 8 1 1 に対しては、賞球が付与されないことを示す「？」が付与される（図 8 9 2 ( b ) 参照）。また、表示領域 D m 1 2 の上方には、表示領域 D m 1 2 a が形成され、賞球の加算表示がされないことを示すための「STOP」が表示される。そして、図 8 9 2 ( b ) に示したビクトリーモードの最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）が終了し、引き戻しモードへと移行すると、図 8 9 3 に示した通り、現在が上限到達中（制限状態中）であることを示すための「上限到達中」の文字が表示される。また、制限状態中に引き戻しモードへと



移行した場合には、制限状態に到達していない場合に表示される引き戻しモードの演出態様（図 8 6 3（a）参照）とは異なる演出態様として変動表示される各種アイコン 8 3 3、8 3 4 の表示態様が表示される。

【 2 8 2 9 】

このように構成することで、賞球を獲得出来ない制限状態が設定されたことで、制限状態が設定されていない場合には実行されない（され難い）態様で変動表示が実行される演出を遊技者に提供することができる。このように、限られた状況下（ビクトリーモードの継続中において制限状態に到達した状況下）でのみ設定され得る希少な（レアな）演出を設けることにより、当該レアな演出が実行され得る状況となった場合および実際に希少な演出が実行された場合に、遊技者に対して満足感を抱かせる（有利度合いを高くする）ことができる。言い換えれば、ビクトリーモード（特定の遊技状態）の希少な演出の発生有無（有利度合い）を希少な演出が発生しない状態（第 1 の有利度合い）から希少な演出が発生する状態（第 2 の有利度合い）に設定することができる。これにより、ビクトリーモードの継続中における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、制限状態において実行され得る希少な演出の具体例としては、例えば、パチンコ機 1 0 の演出で登場するキャラクタのレアな（通常の演出では滅多にまたは一切表示されない）映像など、表示されることで遊技者が喜び得る映像を採用することが望ましい。

10

【 2 8 3 0 】

< 第 2 6 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 8 9 4 から図 8 9 6 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図 8 9 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成について説明をする。図 8 9 4 は、本第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 8 9 4 に示した通り、本第 1 変形例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 は、上述した第 2 6 制御例のパチンコ機 1 0 における R A M 2 0 3 に対して、セットフラグ 2 3 a a A と、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A と、上限フラグ 2 0 3 a c A を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。セットフラグ 2 3 a a A は、遊技者が右打ち遊技を継続して実行している期間（連チャンモード中）を示すためのフラグであって、右打ち遊技へと移行した場合にオンに設定される。そして、右打ち遊技が終了したと判別した場合にオフに設定される。このセットフラグ 2 3 a a A の設定状況は、払い出された賞球数を計測する期間を判別する際に参照される。これにより、連チャンモード中に払い出された賞球数を適切に管理することができる。

20

30

【 2 8 3 1 】

連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A は、連チャンモード中に払い出された賞球数を計測するためのカウンタである。この連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知したタイミングが、セットフラグ 2 3 a a A がオンに設定されている状況であると判別した場合であって、入賞種別が特定入賞口 6 5 a、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b であると判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、連チャンモード中に払い出し可能な賞球数の上限に到達したか否かの判定を実行する際に参照される。上限フラグ 2 0 3 a c A は、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達したことを示すためのフラグであって、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合にオンに設定される。この上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている場合は、各種入賞口への遊技球の入賞を検知した場合であっても、その入賞に基づく賞球の払い出しが禁止される。このように構成することで、連チャンモード中に払い出される賞球数に上限を設けることができる。次に、図 8 9 5（a）

40

50

を参照して、本第1変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図895(a)は、本第1変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容を模式的に示した図である。図895(a)に示した通り、本第1変形例におけるパチンコ機10が有するROM222は、上述した第26制御例におけるパチンコ機10が有するROM222に対して、特典付与テーブル222aaAを追加した点で相違している。

#### 【2832】

特典付与テーブル222aaAは、連チャンモード中に全賞球数が上限到達した後で実行される第2特別図柄変動(特図2変動)の演出態様(引き戻しモード中の演出態様)を選択する際に参照されるデータテーブルであって、引き戻しモードが設定される前にチャンスモード、或いは、ビクトリーモードが設定されている場合、即ち、確変状態中にリミット到達したことに基づいて時短状態が設定された場合において、既に獲得済みの全賞球数(総賞球数カウンタ223aaの値)、既に獲得済みの一般賞球数(一般賞球数カウンタ223acの値)、及び、引き戻しモードが設定される時点で獲得済みの第2特別図柄の保留記憶(特図2保留)に含まれる入賞情報に対する先読み結果に応じて異なる演出態様が規定されている。ここで、図896を参照して、特典付与テーブル222aaAに規定されている内容について説明をする。図896は、特典付与テーブル222aaAに規定されている内容を模式的に示した図である。図896に示した通り、特典付与テーブル222aaAには、引き戻しモードが設定された時点で獲得済みの特図2保留の先読み結果と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応させて異なる態様の演出態様が規定されている。具体的には、当否判定が「大当たり」で取得した演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に対しては付与態様「V」が、「50~79」の範囲に対しては付与態様「V+魚」が、「80~99」の範囲に対しては付与態様「V+カメ」が、規定されており、当否判定が「外れ」で取得した演出カウンタ223fの値が「0~89」の範囲に対しては付与態様「x」が、「90~94」の範囲に対しては付与態様「x+魚」が、「95~99」の範囲に対しては付与態様「x+カメ」が、規定されている。

#### 【2833】

図895(b)に戻り、本第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図895(b)は、本第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図895(b)に示した通り、本第1変形例のRAM223は、上述した第26制御例のRAM223に対して、従上限フラグ223aaAを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限フラグ223aaAは、主制御装置110にて賞球の払い出しが禁止されたこと(上限フラグ203acAがオンに設定されたこと)を示すためのフラグであって、主制御装置110から上限フラグ203acAをオンに設定したことを示すためのコマンドが出力された場合にオンに設定される。この従上限フラグ223aaAの設定状況は、第2特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定する際に参照される。

#### 【2834】

<第26制御例の第1変形例における制御処理について>

次に、図897から図902を参照して、本第1変形例のパチンコ機10にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図897から図899を参照して、主制御装置110にて実行される制御処理について説明をする。本第1変形例では、上述した第26制御例に対して、賞球の払い出しに上限を設けるための制御処理を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図897を参照して、スイッチ読み込み処理(S151A)の処理内容について説明をする。図897は、スイッチ読み込み処理(S151A)の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理(S151A)は、上述した第26制御例におけるスイッチ読み込み処理(図878のS101A)に対して、セット

10

20

30

40

50

フラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されているかの判別を行う処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。スイッチ読み込み処理 ( S 1 5 1 A ) が実行されると、まず、上述した第 2 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 ( 図 8 7 8 の S 1 0 1 A ) と同一の S 1 1 1 A ~ S 1 1 8 A の処理を実行し、その後、セットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されているかを判別し ( S 1 3 1 A )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 1 3 1 A : Y e s )、セット中賞球決定処理を実行し ( S 1 3 2 A )、S 1 2 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。また、S 1 3 1 A の処理においてセットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 1 3 1 A : N o )、上述した第 2 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理 ( 図 8 7 8 の S 1 0 1 A ) と同一の S 1 1 9 A、及び S 1 2 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 2 8 3 5 】

次に、図 8 9 8 を参照して、セット中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容について説明をする。図 8 9 8 は、セット中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) は、上述したスイッチ読み込み処理 ( 図 8 9 7 の S 1 5 1 A 参照 ) においてセットフラグ 2 0 3 a a A がオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が連チャンモード中であると判別した場合において賞球の払い出しを実行するか否かを決定するための処理が実行される。セット中賞球決定処理 ( S 1 5 1 A ) が実行されると、まず、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されているかを判別し ( S 2 0 1 A )、オンに設定されていないと判別した場合は ( S 2 0 1 A : N o )、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であるかを判別し ( S 2 0 2 A )、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であると判別した場合は ( S 2 0 2 A : Y e s )、今回の対象となる入賞種別に対応する賞球数を連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値に加算し ( S 2 0 3 A )、加算後の連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値が 1 0 0 0 0 以上となったかを判別する ( S 2 0 4 A )。そして、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b A の値が 1 0 0 0 0 以上であると判別した場合は ( S 2 0 4 A : Y e s )、上限フラグ 2 0 3 a c A をオンに設定し ( S 2 0 6 A )、上限到達コマンドを設定し ( S 2 0 7 A )、入賞種別に対応した賞球数を決定し、賞球払い出し用バッファに格納し ( S 2 0 5 A )、本処理を終了する。

#### 【 2 8 3 6 】

一方、S 2 0 1 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていると判別した場合は ( S 2 0 1 A : Y e s )、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であるかを判別し ( S 2 0 8 A )、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) であると判別した場合は ( S 2 0 8 A : Y e s )、賞球払い出し用バッファに賞球数を格納すること無く本処理を終了する。また、S 2 0 8 A の処理において、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口 ( 第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b ) では無いと判別した場合は ( S 2 0 8 A : N o )、S 2 0 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。次に、図 8 9 9 を参照して、更新処理 ( S 2 5 1 A ) の処理内容について説明をする。図 8 9 9 は、更新処理 ( S 2 5 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 5 1 A ) は、上述した第 2 6 制御例における更新処理 ( 図 8 7 9 の S 2 2 1 A 参照 ) に対して、時短状態が終了した場合に実行される処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。更新処理 ( S 2 5 1 A ) が実行されると、まず、上述した第 2 6 制御例における更新処理 ( 図 8 7 9 の S 2 2 1 A 参照 ) と同一の S 5 0 1 ~ S 5 0 2 A の処理を実行する。そして、S 5 0 2 A の処理を終えた後、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されているかを判別し ( S 5 5 1 A )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 5 1 A : Y e s )、上限フラグ 2 0 3 a c A をオフに設定し ( S 5 5 2 A )、上限解除コマンドを設定し ( S 5 5 3 A )、セットフラグ 2

0 3 a a Aをオフに設定し ( S 5 5 4 A )、連チャン中賞球数カウンタ 2 0 3 a b Aの値を0にクリアし ( S 5 5 5 A )、その後、上述した第 2 6 制御例における更新処理 ( 図 8 7 9 の S 2 2 1 A 参照 ) と同一の S 5 0 3 A ~ S 5 0 5 A の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 2 8 3 7 】

つまり、本第 1 変形例では、連チャンモード中における賞球の払い出しに上限を設けているため、連チャンモードが終了するタイミング、即ち、時短状態が終了するタイミングにおいて、上限の設定に関わる各種要素の情報を初期化する処理 ( S 5 5 1 A ~ S 5 5 5 A ) が実行されるように構成している。このように構成することで、連チャンモードが終了したにも関わらず、賞球の払い出しに制限を受けてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 1 変形例では、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した場合において、連チャンモードが終了するまで、特定の入賞 ( 特定入賞口 6 5 a、第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b への入賞 ) に対する賞球の払い出しを禁止するように構成しているが、全ての入賞に対して賞球の払い出しを禁止しても良いし、賞球の払い出しを禁止する入賞の種別を途中で変更するように構成しても良い。また、賞球の払い出しを禁止する期間を、連チャンモードが終了するまでの期間では無く、引き戻しモードにて大当たり当選し、再度有利遊技期間が設定されるまでの期間としても良い。このように構成することで、連チャンモード中に払い出された賞球数が上限に到達した後も、連チャンモードを継続させることで更なる賞球を獲得する可能性を残すことができるため、賞球を多く獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 9 0 0 から図 9 0 2 を参照して、本第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理は、上述した第 2 6 制御例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 A ) に代えてコマンド判定処理 ( S 4 1 3 2 A ) を実行する点と、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点とで相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【 2 8 3 8 】

まず、図 9 0 0 を参照して、コマンド判定処理 ( S 4 1 3 2 A ) の処理内容について説明をする。図 9 0 0 は、コマンド判定処理 ( S 4 1 3 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 4 1 3 2 A ) は、上述した第 2 6 制御例のコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 A ) に対して、上限関連コマンド ( 上限到達コマンド、上限解除コマンド ) を受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。コマンド判定処理 ( S 4 1 3 2 A ) が実行されると、まず、上述した第 2 6 制御例のコマンド判定処理 ( S 4 1 1 2 A ) と同一の S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 4 A の処理を実行する。そして、S 4 2 1 7 の処理において大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 1 7 : N o )、次に、上限関連コマンド ( 上限到達コマンド、上限解除コマンド ) を受信したかを判別し ( S 4 2 6 1 A )、受信したと判別した場合は ( S 4 2 6 1 A : Y e s )、上限関連処理を実行し ( S 4 2 6 2 A )、本処理を終了する。ここで、図 9 0 1 を参照して、上限関連処理 ( S 4 2 6 2 A ) の処理内容について説明をする。図 9 0 1 は、上限関連処理 ( S 4 2 6 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理 ( S 4 2 6 2 A ) では、主制御装置 1 1 0 にて実行される賞球の払い出しを禁止する期間に関する情報を管理するための処理が実行される。上限関連処理 ( S 4 2 6 2 A ) が実行されるとまず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し ( S 4 2 7 1 A )、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : Y e s )、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオンに設定し ( S 4 2 7 2 A )、次に、上限解除コマンドを受信したかを判別する ( S 4 2 7 3 A )。また、S 4 2 7 1 A の処理において、上限

到達コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : N o )、S 4 2 7 2 A の処理をスキップして、S 4 2 7 3 A の処理へ移行する。

【 2 8 3 9 】

そして、S 4 2 7 3 A において、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 7 3 A : Y e s )、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオフに設定し ( S 4 2 7 4 A )、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 7 3 A : N o )、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置 1 1 0 にて上限フラグ 2 0 3 a c A の設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で従上限フラグ 2 2 3 a a A の設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様 ( ポイントアイコン ) が表示されてしまうことを抑制することができる。次に、図 9 0 2 を参照して、特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 A ) の処理内容について説明をする。図 9 0 2 は、特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 A ) では、従上限フラグ 2 2 3 a a A が設定されている状態で第 2 特別図柄変動が実行された場合に、遊技者に特典を付与可能な演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 A ) が実行されると、まず、従上限フラグ 2 2 3 a a A がオンに設定されているかを判別し ( S 5 1 0 1 A )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 1 0 1 A : Y e s )、特典付与テーブル 2 2 2 a a A を参照して付与態様 ( 特典態様 ) を決定し ( S 5 1 0 2 A )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドと、決定した付与態様 ( 特典態様 ) とに対応する演出態様を決定し ( S 5 1 0 3 A )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 5 1 0 4 A )、本処理を終了する。一方、S 5 1 0 1 A の処理において、従上限フラグ 2 2 3 a a A がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 1 0 1 A : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 1 0 5 A )、S 5 1 0 4 A の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

【 2 8 4 0 】

< 第 2 6 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 9 0 3 から図 9 1 8 を参照して、上述した第 2 6 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例では、有利遊技期間が繰り返し設定される連チャンモード期間中に獲得可能な全賞球数に上限を設け、上限到達後にアタッカー入賞したことに基づいて遊技者に有利な特典を付与可能に構成することで、1 の連チャンモード中に遊技者に付与可能な賞球数に上限を設け、遊技者に過剰に有利な遊技が行われてしまうことを抑制するように構成していた。そして、連チャンモード中において全賞球数の一部 ( 一般賞球数 ) を遊技者に報知しない期間を設けることで、どのタイミングで上限に到達するのかを遊技者に把握させ難くすることができるように構成していた。さらに、全賞球数が上限に到達した後であっても、アタッカー入賞に基づいて特典を付与することで、特典を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができるように構成していた。これに対して、本第 2 6 制御例の第 2 変形例では、連チャンモード期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合において、実行中の有利遊技期間の残期間 ( リミット到達するまでの残期間 ) にて生じたアタッカー入賞数と、一般入球数に応じて、有利遊技期間終了後の時短状態における大当たり当選確率を変更可能に構成している。このように、特定期間 ( 連チャンモード ) 中に払い出された賞球数が上限に到達した後に付与され得る特典として、大当たり確率を変更する特典を付与可能に構成している。このように構成することで、上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例において付与される特典 ( 演出関連の特典 ) とは異なり、実際の遊技結果に影響を与える特典を付与するが出来るため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

30

40

【 2 8 4 1 】

つまり、本第 2 6 制御例の第 2 変形例では、特定期間 ( 連チャンモード ) 中の第 1 期間 ( 有利遊技期間 ) において、情報を更新可能な第 1 状況 ( 賞球数を加算可能な状況 ) であ

50

る場合よりも、情報を更新することが出来ない第2状況（賞球数が上限に到達した状況）である場合の方が、第1期間（有利遊技期間）が終了した後に設定される第2期間（引き戻しモード（時短状態））において、遊技者に有利となる特典（次の大当たり遊技）が付与され易くなるように構成している。このように構成することで、1回の有利遊技期間における賞球の払い出しが上限に到達した場合であっても、その有利遊技期間中に継続してアタッカー入賞、一般入球させることで次の有利遊技期間を設定し易くする（連チャンモードを継続させ易くする）ことができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

#### 【2842】

<第26制御例の第2変形例における演出内容について>

次に、図903、及び図904を参照して、本第2変形例にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図903(a)は、連チャンモード中に獲得した賞球数が上限に到達していない状態で実行される引き戻しモード中の演出態様を示した図であって、図903(b)は、連チャンモードにおける有利遊技期間中に獲得した賞球数が上限に到達した場合に表示される表示画面を示した図である。また、図904(a)は、上限到達後の有利遊技期間中（大当たり遊技中）に実行される演出態様を示した図であり、図904(b)は、上限到達後の有利遊技期間終了時に表示される表示画面の一例を示した図である。まず、図903(a)に示した通り、通常の引き戻しモードでは、主表示領域Dmの中央部にてキャラクタ801が、箱830hを破壊してVアイコン830の獲得を目指す変動演出が実行される。ここで、対応する特別図柄抽選が大当たりである場合には、キャラクタ801が箱830hを破壊する演出態様が設定され、その後、Vアイコン830をゲットする演出結果を表示することで、大当たり当選を報知するよう変動演出が実行される。一方、対応する特別図柄抽選が外れである場合には、キャラクタ801が箱830hを破壊できない演出態様が設定され、そのまま次に実行される特別図柄抽選に対応する変動演出が実行される。そして、引き戻しモードの最終変動（時短状態の最終変動）に対応する特別図柄抽選の結果が外れである場合には、箱830hの破壊を断念する演出が実行され、その後、引き戻しモードの終了を示す表示画面が表示される変動演出が実行される。そして、残時短回数を示す表示領域Dm20の下方には、今回の引き戻しモード中に大当たり当選する期待度を示すための表示領域Dm21が形成され、図903(a)に示した例では「66%」の文字が表示されている。そして、主表示領域Dmの右側には、キャラクタ801の強さ(LV)を示すための表示領域Dm15と、キャラクタ801が装備するアイテムを示すための表示領域Dm16が形成され、図903(a)では、ウサギLV「1」、アイテム「木の棒」が表示されている。

#### 【2843】

主表示領域Dmに表示されるキャラクタ801の態様は、上述した「LV」と「アイテム」の内容に応じて設定されるように構成しているため、図903(a)では、通常表示態様(LV1に対応した表示態様)のキャラクタ801が、木の棒を模したアイテム801bを装備した態様で箱830hを破壊する演出が実行されている。ここで、本第2変形例では、有利遊技期間中に実行された遊技結果に応じて、引き戻しモード中（時短状態中）にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率を変更可能に構成しており、図903(a)に示した図では、大当たり確率として「1/22」が設定されており、時短回数23回+残特図2保留4個で合計27回の特別図柄抽選で大当たり当選する期待度が「66%」の状態を示している。つまり、引き戻しモード中に表示される表示態様によって、遊技者に対して、現在設定されている大当たり確率を示唆可能に構成している。このように構成することで、引き戻しモードにて大当たり当選を目指す遊技者に対して、引き戻しモード中に実行される各種演出の内容に興味を持たせることができる。次に、図903(b)に示した通り、有利遊技期間中に賞球数が上限に到達した場合には、上限到達を示す表示態様として「10000P突破!!」の文字が表示され、副表示領域Dsに「残りのビクトリーモード中はウサギLVを上げる」の案内表示態様が表示され、ウサギLVを示すための表示領域Dm15が形成される。このウサギLVは、初期値が「LV1」で、上限到達後のアタッカー入賞数に応じてレベルアップ抽選が実行され、レベルアップ抽選

の結果に基づいて最大で「LV4」まで上昇する。

【2844】

上限到達後の有利遊技期間中は、図904(a)に示した通り、ウサギLVの上昇を示す演出が主表示領域Dmにて実行され、アタッカー入賞に基づいて実行されるLVアップ抽選に当選した場合には、レベルアップ後のウサギLVが表示領域Dm15に表示され、現在のウサギLVに対応した態様でキャラクタ801が表示される。そして、副表示領域Dsには、ウサギLVに関する遊技内容を案内するための案内表示態様として「LVが上がるほど引き戻し成功率がアップ」の文字が表示される。なお、上述した第1変形例と同様に、本第2変形例においても上限到達後にアタッカー入賞したとしても賞球の払い出しは行われないため、上限到達によって賞球の払い出しが行われていないことを示す「STOP」のアイコンがDm12aに表示されている。その後、有利遊技期間が終了し、引き戻しモードへと移行した場合には、図904(b)に示した通り、上限到達後のアタッカー入賞数、及び、一般賞球数に応じて決定された大当たり確率を示唆するための演出が実行される。

10

【2845】

<第26制御例の第2変形例における電氣的構成について>

次に、図905から図910を参照して、本第2変形例における電氣的構成について説明をする。本第2変形例におけるパチンコ機10は、上述した第26制御例の第1変形例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部と、を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。まず、図905を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図905は、本第26制御例の第2変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図905に示した通り、本第2変形例のパチンコ機10におけるROM202は、上述した第26制御例の第1変形例のパチンコ機10におけるROM202に対して、第1当たり乱数テーブル202aaAに代えて第1当たり乱数テーブル202aaBを設けた点と、確率情報選択テーブル222abBを設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。第1当たり乱数テーブル202aaBは、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。本第2変形例では、特別図柄の低確率状態における大当たり当選確率として、4段階の大当たり確率(大当たり判定される第1当たり乱数カウンタの値の範囲)が規定されており、決定された確率情報に応じたデータテーブルを参照して大当たり当選の判定が行われるように構成している。

20

30

【2846】

ここで、図907を参照して、第1当たり乱数テーブル202aaBに規定されている内容について説明をする。図907は、第1当たり乱数テーブル202aaBに規定されている内容を模式的に示した図である。図907に示した通り、特別図柄の低確率状態であって、確率情報が「LV1」に対して、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~47」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「LV2」に対して、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~49」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「LV3」に対して、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~65」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、確率情報が「LV4」に対して、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~99」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、それぞれ規定されている。つまり、確率情報が示す「LV」が高くなるほど、大当たり当選と判定され易いデータテーブルを参照して特別図柄抽選を実行するように構成している。確率情報選択テーブル202abBは、確率情報を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に特定入賞口65aへと入賞した遊技球の個数と、上限到達後に第1一般入球口630a、または第2一般入球口630bへと入球した遊技球

40

50

の個数と、に基づいて異なる確率情報が規定されている。ここで、図 908 を参照して、確率情報選択テーブル 202 a b B に規定されている内容について説明をする。図 908 は、確率情報選択テーブル 202 a b B に規定されている内容を模式的に示した図である。図 908 に示した通り、上限後特定入賞カウンタ 7203 a b B の値が「～10」の場合は、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値に関わらず、確率情報「LV1」が規定されており、上限後特定入賞カウンタ 7203 a b B の値が「11～20」の場合は、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値が「～20」の範囲に対して、確率情報「LV1」が、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値が「21～」の範囲に対して、確率情報「LV2」が、規定されている。

#### 【2847】

また、上限後特定入賞カウンタ 203 a b B の値が「21～40」の場合は、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値が「～20」の範囲に対して、確率情報「LV3」が、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値が「21～」の範囲に対して、確率情報「LV4」が規定され、上限後特定入賞カウンタ 7203 a b B の値が「41～」の場合は、上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値に関わらず、確率情報「LV4」が規定されている。ここで決定された確率情報は、確率情報格納エリア 203 a a B に格納され、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選にて参照される。このように構成することで、上限到達後における遊技内容（遊技球の入賞状況）に応じて、特別図柄抽選の大当たり確率を変更することができるため、上限到達後も遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、図 908 に示した通り、上限到達後に各入賞口へと遊技球を入賞させた場合の方が、大当たり当選確率を高めることができるため、より意欲的に遊技者に遊技を行わせることができる。まず、図 906 を参照して、主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成について説明をする。図 906 は、本第 26 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の MPU 201 が有する RAM 203 の構成を模式的に示した図である。図 906 に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 10 における RAM 203 は、上述した第 26 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 10 における RAM 203 に対して、確率情報格納エリア 203 a a B と、上限後特定入賞カウンタ 203 a b B と、上限後一般入球カウンタ 203 a c B とを設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【2848】

確率情報格納エリア 203 a a B は、確率情報選択テーブル 202 a b B を参照して決定された確率情報（LV）を一時的に格納するためのデータ領域であって、上限フラグ 203 a c A がオンに設定されている状態で時短状態が設定された場合に決定された確率情報が格納される。そして、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照され、通常状態へと移行する場合に格納されている情報が初期値（LV1）へと変更される。上限後特定入賞カウンタ 203 a b B は、上限フラグ 203 a c A がオンに設定されている状態で特定入賞口 65 a へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後特定入賞カウンタ 203 a b B の値は、確率情報選択テーブル 202 a b B を参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。上限後一般入球カウンタ 203 a c B は、上限フラグ 203 a c A がオンに設定されている状態で一般入球口へと入球した遊技球数を計測するためのカウンタである。この上限後一般入球カウンタ 203 a c B の値は、確率情報選択テーブル 202 a b B を参照して確率情報を決定する際に参照される。そして、新たな確率情報を決定した後にクリアされる。次に、図 909（a）を参照して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明をする。図 909（a）は、本第 26 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成を模式的に示した図である。図 905 に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 10 における ROM 222 は、上述した第 26 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 10 における ROM 222 に対して、キャラレベル選択テーブル 222 a a B と、アイテム選択テーブル 222 a b B を設けた点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一

10

20

30

40

50



の符号を付して、その説明を省略する。

【 2 8 4 9 】

キャラレベル選択テーブル 2 2 2 a a B は、引き戻しモードにおけるキャラクタ 8 0 1 の態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、主制御装置 1 1 0 から出力された上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値を示すコマンドに含まれる情報と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに基づいて異なる態様（ウサギ L V）が規定されている。アイテム選択テーブル 2 2 2 a b B は、引き戻しモードにおけるキャラクタ 8 0 1 が装備するアイテムの種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、上限到達後に獲得した一般賞球数に対応させて異なるアイテムが規定されている。図 9 0 9（b）に戻り、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 9 0 9（b）は、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 9 0 9（b）に示した通り、本第 2 変形例の R A M 2 2 3 は、上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例の R A M 2 2 3 に対して、従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B と、継続率格納テーブル 2 2 3 a b B を追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその説明を省略する。従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B は、主制御装置 1 1 0 から出力された上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値を示すコマンドに含まれる情報に基づいて加算されるカウンタである。この従上限後特定入賞口カウンタ 2 2 3 a a B の値を把握することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で上限後特定入賞カウンタ 2 0 3 a b B の値に対応した演出を実行することができる。継続率格納テーブル 2 2 3 a b B は、キャラ選択テーブル 2 2 2 a a B を参照して決定された可変態様と、決定された可変態様に基づいて特定された継続率表示態様とが一時的に格納されるデータ領域である。

【 2 8 5 0 】

< 第 2 6 制御例の第 2 変形例における制御処理について >

次に、図 9 1 1 から図 9 1 9 を参照して、本第 2 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理の処理内容について説明をする。まず、図 9 1 1 から図 9 1 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理について説明をする。本第 2 変形例では、上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例に対して、セット中賞球決定処理（図 8 9 8 の S 1 3 2 A 参照）に代えてセット中賞球決定処理（図 9 1 1 の S 1 7 1 A）を、更新処理（図 8 9 9 の S 2 5 1 A 参照）に代えて更新処理（図 9 1 3 の S 2 7 1 A）を実行する点、及び、設定されている確率情報に基づいて特別図柄抽選を実行するための特別図柄大当たり判定処理（図 9 1 2 の S 2 0 8 A 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 9 1 1 を参照して、セット中賞球決定処理（S 1 7 1 A）の処理内容について説明をする。図 9 1 1 は、セット中賞球決定処理（S 1 7 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（S 1 7 1 A）では、上述した第 1 変形例のセット中賞球決定処理（図 8 9 8 の S 1 5 1 A 参照）に対して、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されている状態で、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b）であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【 2 8 5 1 】

セット中賞球決定処理（S 1 7 1 A）が実行されると、まず、上述した第 1 変形例のセット中賞球決定処理（図 8 9 8 の S 1 5 1 A 参照）と同一の S 2 0 1 A ~ S 2 0 8 A の処理を実行する。そして、S 2 0 8 A の処理において、今回の格納情報が特定入賞口 6 5 a、右側一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a、第 2 一般入球口 6 3 0 b）であると判別した場合は（S 2 0 8 A : Y e s）、上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B）に対応する値を加算し（S 2 6 1 A）、加算後の上限後カウンタ（上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B、上限後一般入球カウン

タ 2 0 3 a c B ) を示す上限後コマンドを設定し ( S 2 6 2 A ) 、本処理を終了する。次に、図 9 1 2 を参照して、特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 2 は、特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 0 9 A ) では、上述した第 1 変形例における特別図柄大当たり判定処理 ( 図 4 2 の S 2 0 8 参照 ) に対して、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に格納されている確率情報 ( L V ) を読み出す処理を実行し ( S 3 0 1 A ) 、読み出した確率情報を用いて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a B に基づいて抽選結果を取得する ( S 3 0 2 A ) 点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。これにより、特別図柄の低確率状態が設定されている状況であっても、大当たり確率を異ならせた特別図柄抽選を実行することができる。次に、図 9 1 3 を参照して、更新処理 ( S 2 7 1 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 3 は、更新処理 ( S 2 7 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この更新処理 ( S 2 7 1 A ) は、上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例における更新処理 ( 図 8 9 9 の S 2 5 1 A 参照 ) に対して、状態が変更したと判別した場合に ( S 5 0 3 A : Y e s ) 、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

#### 【 2 8 5 2 】

ここで、図 9 1 4 を参照して、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 4 は、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) では、遊技状態が変更される時点で大当たり当選確率を変更するための処理が実行される。具体的には、状態変更時処理 ( S 5 7 1 A ) が実行されると、まず、変更後の遊技状態を特定し ( S 5 8 1 A ) 、時短状態へと変更したかを判別し ( S 5 8 2 A ) 、時短状態へと変更したと判別した場合は ( S 5 8 2 A : Y e s ) 、次に、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されているかを判別する ( S 5 8 3 A ) 。 S 5 8 3 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていると判別した場合は ( S 5 8 3 A : Y e s ) 、上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B 、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を取得し ( S 5 8 4 A ) 、取得した上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B 、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を用いて確率情報選択テーブル 2 0 2 a b B を参照して確率情報を決定し ( S 5 8 5 A ) 、決定した確率情報を確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に格納し ( S 5 8 6 A ) 、本処理を終了する。また、 S 5 8 3 A の処理において、上限フラグ 2 0 3 a c A がオンに設定されていないと判別した場合は ( S 5 8 3 A : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、 S 5 8 2 A の処理において、時短状態への変更では無いと判別した場合は ( S 5 8 2 A : N o ) 、次に、通常状態へと変更したかを判別し ( S 5 8 7 A ) 、通常状態へと変更したと判別した場合は ( S 5 8 7 A : Y e s ) 、上限後カウンタ ( 上限後特定入賞カウンタ 7 2 0 3 a b B 、上限後一般入球カウンタ 2 0 3 a c B ) の値を 0 にクリアし ( S 5 8 8 A ) 、確率情報格納エリア 2 0 3 a a B に L V 1 に対応する確率情報を格納し ( S 5 8 9 A ) 、本処理を終了する。また、 S 5 8 7 A の処理において、通常状態への変更では無いと判別した場合は ( S 5 8 7 A : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 2 8 5 3 】

次に、図 9 1 5 から図 9 1 9 を参照して、本第 2 6 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理は、上述した第 2 6 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理に対して、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 1 A ) に代えて状態コマンド受信処理 ( 図 9 1 5 の S 4 2 4 1 A ) を、引き戻し態様決定処理 ( 図 8 8 5 の S 4 3 0 7 A 参照 ) に代えて引き戻し態様決定処理 ( 図 9 1 7 の S 4 3 6 2 A 参照 ) を、上限関連処理 ( 図 9 0 1 の S 4 2 5 2 A 参照 ) に代えて上限関連処理 ( 図 9 1 8 の S 4 2 9 1 A ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一

50

であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図 9 1 5 を参照して、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 5 は、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 4 1 A ) では、上述した第 1 変形例の状態コマンド受信処理 ( 図 8 8 4 の S 4 2 0 1 A 参照 ) に対して、連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合に ( S 4 3 0 1 A : Y e s )、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。ここで、図 9 1 6 を参照して、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 6 は、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) では、連チャンモードが終了したことに基づいて、連チャンモード中における演出状況を決定する際に用いられたフラグやカウンタの値をクリアするための処理が実行される。

10

#### 【 2 8 5 4 】

具体的には、連チャン終了時処理 ( S 4 3 6 1 A ) が実行されると、まず、上述した状態コマンド受信処理 ( 図 8 8 4 の S 4 2 0 1 A ) の S 4 3 0 2 A ~ S 4 3 0 5 A の処理を実行し、その後、従上限後入賞カウンタ 2 2 3 a c B の値を 0 にクリアし ( S 4 3 7 1 A )、継続率格納テーブル 2 3 3 a b B の情報をクリアし ( S 4 3 7 2 A )、本処理を終了する。次に、図 9 1 7 を参照して、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 7 は、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) は、上述した第 1 変形例における引き戻し態様決定処理 ( 図 8 8 5 の S 4 3 0 7 A ) に対して、引き戻しモード中の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている点で相違している。具体的には、引き戻し態様決定処理 ( S 4 3 6 2 A ) が実行されると、まず、一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を読み出し ( S 4 3 8 1 A )、読み出した一般賞球数カウンタ 2 2 3 a c の値を用いてアイテム選択テーブル 2 2 2 a b B を参照してアイテム態様を決定し ( S 4 3 8 2 A )、継続率格納テーブル 2 2 3 a b B に格納されているキャラレベル情報を読み出し ( S 4 3 8 3 A )、読み出したキャラレベルと、決定したアイテム態様とに対応する演出態様を決定し ( S 4 3 8 4 A )、決定した演出態様に対応する継続率を決定し ( S 4 3 8 5 A )、決定した継続率を示す情報を継続率格納テーブル 2 2 3 a b B に格納し ( S 4 3 8 6 A )、決定した態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 8 7 A )、本処理を終了する。つまり、本第 2 変形例では、上限到達後における一般入球口への入球数を遊技者に報知すること無く、引き戻しモードが設定される場合において、上限到達後における一般入球口への入球数に応じたアイテム態様を決定するように構成している。このように構成することで、どのアイテムが表示されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。

20

30

#### 【 2 8 5 5 】

次に、図 9 1 8 を参照して、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) の処理内容について説明をする。図 9 1 8 は、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) では、上述した上限関連処理 ( 図 9 0 1 の S 4 2 5 2 A 参照 ) に対して、上限後コマンドを受信した場合に実行される処理を追加した点で相違している。具体的には、上限関連処理 ( S 4 2 9 1 A ) が実行されると、まず、今回受信したコマンドが上限到達コマンドであるかを判別し ( S 4 2 7 1 A )、上限到達コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : Y e s )、従上限フラグ 2 2 3 a a A をオンに設定し ( S 4 2 7 2 A )、次に、上限コマンドを受信したかを判別し ( S 4 2 8 1 A )、上限コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 2 8 1 A : Y e s )、上限後コマンド処理を実行し ( S 4 2 8 2 A )、S 4 2 7 3 A の処理へ移行する。S 4 2 7 3 A の処理では、上限解除コマンドを受信したかを判別する ( S 4 2 7 3 A )。また、S 4 2 7 1 A の処理において、上限到達コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 2 7 1 A : N o )、S 4 2 7 2 A の処理をスキップして、S 4 2 8 1 A の処理へ移行する。そ

40

50

して、S 4 2 7 3 Aにおいて、上限解除コマンドを受信したと判別した場合は(S 4 2 7 3 A : Y e s)、従上限フラグ2 2 3 a a Aをオフに設定し(S 4 2 7 4 A)、本処理を終了する。また、上限解除コマンドを受信していないと判別した場合は(S 4 2 7 3 A : N o)、そのまま本処理を終了する。このように、主制御装置1 1 0にて上限フラグ2 0 3 a c Aの設定状況を変更した場合に設定される上限関連コマンドを受信したことに基づいて音声ランプ制御装置1 1 3側で従上限フラグ2 2 3 a a Aの設定状況を変更可能に構成することで、賞球が払い出されない入賞に対応する入賞種別コマンドを受信したとしても、賞球の払い出しに対応する表示態様(ポイントアイコン)が表示されてしまうことを抑制することができる。

#### 【2 8 5 6】

次に、図9 1 9を参照して、上限後コマンド処理(S 4 2 8 2 A)の処理内容について説明をする。図9 1 9は、上限後コマンド処理(S 4 2 8 2 A)の処理内容を示したフローチャートである。この上限後コマンド処理(S 4 2 8 2 A)では、上限到達後に特定入賞口や一般入球口へと遊技球が入賞(入球)したことに基づいて設定される上限後コマンドを受信した場合に実行される処理であって、ウサギLVを上げるための処理が実行される。具体的には、上限後コマンド処理(S 4 2 8 2 A)が実行されると、まず、受信した上限後コマンドに対応する入賞種別を特定し(S 5 0 0 1 A)、入賞種別が特定入賞口であるかを判別し(S 5 0 0 2 A)、特定入賞口であると判別した場合は(S 5 0 0 2 A : Y e s)、従上限後入賞カウンタ2 2 3 a a Bの値に1を加算し(S 5 0 0 3 A)、演出抽選を実行する(S 5 0 0 4 A)。このS 5 0 0 4 Aの処理では、キャラレベル選択を実行するか否かの抽選が実行される。次に、S 5 0 0 4 Aの処理にて実行された抽選の結果が、演出実行ありであるかを判別し(S 5 0 0 5 A)、演出の実行ありと判別した場合は(S 5 0 0 5 A : Y e s)、キャラレベル選択テーブル2 2 2 a a Bを参照して、キャラレベルを決定し(S 5 0 0 6 A)、決定したキャラレベルに対応する情報を継続率格納テーブル2 2 3 a b Bに格納し(S 5 0 0 7 A)、S 5 0 0 8 Aの処理へ移行する。また、S 5 0 0 2 Aの処理において、入賞種別が特定入賞口では無いと判別した場合(S 5 0 0 2 A : N o)、或いは、S 5 0 0 5 Aの処理において、演出の実行なしと判別した場合(S 5 0 0 5 A : N o)は、そのまま、S 5 0 0 8 Aの処理へ移行する。S 5 0 0 8 Aの処理では、入賞種別が一般入球口であるかを判別し(S 5 0 0 8 A)、一般入球口であると判別した場合は(S 5 0 0 8 A : Y e s)、一般賞球数カウンタ2 2 3 a cの値に1を加算し(S 5 0 0 9 A)、本処理を終了する。

#### 【2 8 5 7】

< 第2 6制御例の第3変形例について >

次に、図9 2 0から図8 6 8を参照して、第2 6制御例の第3変形例について説明をする。上述した第2 6制御例、第2 6制御例の第1変形例、第2 6制御例の第2変形例では、特別図柄抽選の抽選結果として大当たり、又は外れが判定されるように構成していた。そして、特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態(確変状態、第2確変状態)が設定される確変大当たりには必ず当選するように構成し、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限(リミット)を設けるように構成し、リミット到達した場合には、大当たり種別に関わらず、大当たり遊技の終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるように構成していた。つまり、上述した第2 6制御例では、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合には、リミット到達するまでの間、遊技者に有利な遊技期間(有利遊技期間)を継続するように構成していた。そして、有利遊技期間において獲得した賞球数のうち、アタッカー賞球数を継続して表示しながら、有利遊技期間が終了する時点では、アタッカー賞球数に、一般賞球数を加算した全賞球数を遊技者に報知するように構成していた。これに対して、本第2 6制御例の第3変形例では、確変状態が成立している状態で実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、遊技状態を確変状態から第2確変状態へと移行させるように構成し、第1特別図柄の大当たり変動(特図1大当たり変動)が実行されている間、第2確変状態での遊技を実行可能に構成している。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 5 8 】

さらに、一方の特別図柄変動が実行されている状態であっても、他方の特別図柄抽選を実行可能に構成しており、第2特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり当選）である場合に、小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第26制御例の第3変形例では、特図1大当たり変動が実行されている期間（第2確変状態が設定されている期間）が経過した後に、特図1大当たり当選に基づく大当たり遊技が連続して実行されるように構成しており、この第2確変状態が設定されている期間と、大当たり遊技が実行される期間とを遊技者に有利な遊技期間（有利遊技期間）として各種演出を実行するように構成している。また、有利遊技期間中に獲得可能な賞球のうち、特定期間（第2確変状態期間）に実行される小当たり遊技によって獲得した賞球を特定期間が経過するまで遊技者に報知しないように構成し、特定期間が経過した後、即ち、大当たり遊技が実行された後に、大当たり遊技中に獲得した賞球と合算した賞球数として報知可能に構成している。次いで、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の遊技性について簡単に説明をする。本第26制御例の第3変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）および第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の4つの遊技状態を設けている。そして、第2確変状態が遊技者にとって最も有利な遊技状態となるように構成している。具体的には、第2確変状態が設定されている場合には、第1特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果となり易い第2特別図柄の抽選を示すための変動時間（特図2変動時間）が他の遊技状態が設定されている場合よりも短くなるように規定することで、遊技者に有利な抽選を最も効率的に実行することができるように構成している。

10

20

## 【 2 8 5 9 】

本第26制御例の第3変形例では、第1特別図柄の抽選よりも、第2特別図柄の抽選の方が遊技者に有利とするために、第2特別図柄の抽選では、外れの一部で第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aが所定期間（1.5秒×1回、0.2秒×6回、または0.06秒×8回）開放される。このため、第2特別図柄の抽選では、大当たりに当選しなくても、遊技球を第1特定入賞口65aへと入球させて賞球を獲得する機会が多く与えられるので、第1特別図柄の抽選よりも有利となる。以降、説明の簡略化のため、第1特定入賞口65aが開放される外れ抽選結果のことを「小当たり」と称する。第2特別図柄の抽選では大当たりに加え、小当たりとなった場合にも第1特定入賞口65aを開放する構成とすることで、第2特別図柄の変動時間が短い第2確変状態において、賞球を増加させ続けることができる。よって、第2確変状態となることを期待して遊技を行わせることができる。一般的な遊技機では、確変状態が最も有利な遊技状態となるが、本制御例では、確変状態よりも第2確変状態の方が有利となるので、斬新な遊技性を提供することができる。さらに、本第26制御例の第3変形例では、第1特別図柄の抽選に基づく変動表示と、第2特別図柄の抽選に基づく変動表示とを同時に（並列して）実行可能に構成している（所謂、同時変動方式を採用している）。これにより、一方の特別図柄の変動表示が実行中でも、その変動表示の終了を待たずに他方の特別図柄の変動表示を実行することができるので、より効率良く特別図柄の抽選を実行させることができる。また、第1特別図柄と第2特別図柄とが同時変動を行っている場合において、一方が大当たり又は小当たりの停止図柄で変動停止した場合には、他方の変動表示が残りの変動時間や抽選結果に関係なく外れの停止図柄で停止表示される。これにより、大当たりや小当たりの実行中に、他方の変動表示が当たり又は小当たりで確定表示され、大当たりや小当たりが重複して開始されてしまう不具合を防止することができる。

30

40

## 【 2 8 6 0 】

ここで、図920を参照して、本第26制御例の第3変形例において遊技領域に設けられた各種構成、及び、遊技領域に向けて発射された遊技球の流れについて説明をする。図920に示した通り、本第26制御例の第3変形例の遊技盤13は、遊技領域の中央部に配設された可変表示装置ユニット80によって遊技領域を左側領域と右側領域とに区分け

50

するように構成している。本第26制御例の第3変形例では、操作ハンドル51を初期位置（遊技者が回動させていない状態）から20度回動（時計回りに回転）するまでは、発射された球がファール球防止弁68を通過しない程度の発射強度で球が発射される。従って、発射された球は最終的に外レール62と内レール61との間に形成された発射流路を逆流しファール球となる。この逆流して流下したファール球は、発射流路の開始位置（図920で示す外レール62の左下端部）を通過し、上皿17（図参照）へと連通するファール球口（図示せず）を流下し、上皿17へと環流される。このように構成することで、遊技者が所望の発射強度で球を発射させるために操作ハンドル51を操作する際にファール球が発生したとしても、そのファール球が発射経路に残留してしまい遊技に支障を来すことを抑制することができる。次いで、操作ハンドル51の操作量（回動量）が初期位置（遊技者が回動させていない状態）から20～80度の範囲では、上述した左側領域を流下する程度の発射強度で球が発射され、81度～120度の範囲（81度～操作ハンドル51の最大回転量となる120度）では、上述した右側領域を流下する程度の発射強度で球が発射される。

10

#### 【2861】

つまり、本第26制御例の第3変形例は、操作ハンドル51の操作量に基づいて、即ち、遊技者の操作に基づいて球が流下する領域を異ならせることが可能となるように構成されている。さらに、詳細は後述するが、本第26制御例の第3変形例では、遊技状態として遊技者に有利となる遊技状態が設定された場合には、左側領域を球が流下するように操作ハンドル51の操作量を調整して行う遊技（以下、左打ち遊技と称す）では無く、右側領域を球が流下するように操作ハンドル51の操作量を調整して行う遊技（以下、右打ち遊技と称す）を行わせるように構成している。このように構成することで、遊技者に有利となる遊技状態が設定されている間は、遊技者は操作ハンドル51を上限まで回転させた状態（120度回転させた状態）を維持すれば良いことから、遊技者に適切な遊技を容易に行わせることができる。次に、遊技盤13の左側領域について図920を参照して説明をする。詳細は後述するが、本第26制御例の第3変形例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）の何れかが設定されるように構成されている。また、特別図柄の抽選結果が大当たりで当選した場合に実行される大当たり遊技状態と、特別図柄の抽選結果が小当たりで当選した場合に実行される小当たり遊技状態と、が実行されるように構成されている。その中で、遊技状態として通常状態、時短状態、確変状態が設定されている場合には、遊技盤13の左側領域に球を流下させる左打ち遊技を行わせるように、可変表示装置ユニット80に設けられた第3図柄表示装置81の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内し、第2確変状態が設定されている場合には、遊技盤13の左側領域に球を流下させる右打ち遊技を行わせるように、第3図柄表示装置81の表示画面を用いて遊技者に遊技方法を案内するように構成している。また、大当たり遊技状態や小当たり遊技状態中は、当たりに当選する前の遊技状態に応じて遊技者の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するように構成している。

20

30

#### 【2862】

なお、各遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）の案内方法として、例えば、現在の遊技状態に適した遊技方法を常時表示するように構成したり、遊技方法が切り替わる場合のみ切り替え後の遊技方法を表示するように構成したりしても良い。また、左打ち遊技と右打ち遊技とのうち、長い期間設定され易い遊技方法（本変形例では左打ち遊技）を通常遊技とし、通常遊技以外の遊技方法（右打ち遊技）を行わせる場合に第3図柄表示装置81の表示画面に遊技方法を常時案内表示し、左打ち遊技を行わせる場合には案内表示を行わないように構成しても良い。加えて、遊技者に有利となる遊技方法とは異なる遊技方法で遊技が行われていると判別した場合、例えば、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法となる第2確変状態が設定されている場合において、左打ち遊技によって発射された遊技球のみが流下可能な領域を遊技球が通過したことを検知した場合に、遊技者に有利となる遊技

40

50

方法を行わせるために案内表示を実行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が適正な遊技を行っている場合には遊技方法を案内する案内表示が実行されないため、第3図柄表示装置81の表示面という限られた表示領域を特別図柄抽選の結果に基づいて実行される変動演出の表示領域として広く使用し易くすることができる。また、遊技者に有利となる遊技方法以外の遊技方法を行っているとは判別された場合に実行される案内表示の表示領域を、変動演出の表示領域と重複させ、変動演出の表示態様が見え難くなるように案内表示を表示するように構成すると良い。このように構成することで、変動演出の表示態様に注目し続けることで遊技者に有利な遊技方法を行っていない遊技者に対して、適切な遊技方法を把握させ易くすることができる。

#### 【2863】

本第26制御例の第3変形例のように、遊技者に選択させる遊技方法が2種類の場合においては、一方の遊技方法を案内する表示態様を表示しないことにより、他方の遊技方法を案内することができる。つまり、一の表示態様を表示するか否かによって、複数の遊技方法を案内することが可能となる。なお、本第26制御例の第3変形例では、遊技者に遊技方法を案内するために第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示態様を用いているが、これに限ることは無い。上述したように特定の表示態様を表示しないことにより、遊技者に遊技方法を報知する構成を用いても良いし、音声やランプを用いて遊技者に報知するように構成しても良い。遊技盤13の左側領域には、スルーゲート67、一般入賞口63が配設されている。また、可変表示装置ユニット80の下方位置には、左側領域を流下した球が入球可能となるように上第1入球口64b1が設けられている。そして、上第1入球口64b1の下方位置には、電動役物64aが付設された下第1入球口64b2が設けられている。この電動役物64aは、スルーゲート67を球が通過したことを契機に実行される普通図柄(第2図柄)抽選にて当たりか否かに当選した場合に、球が下第1入球口64b2に入球困難(不可能)な閉鎖状態(第1状態)から、球が下第1入球口64b2に入球容易(可能)となる開放状態(第2状態)へと可変動作するように構成されている。上述した通り、本第26制御例の第3変形例では、第1特別図柄(特図1)の抽選を実行可能な状態(特図1の変動が実行されておらず、且つ、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されていない状態)において上第1入球口64b1、或いは下第1入球口64b2に遊技球が入球した場合に、特図1の抽選が実行されるように構成されている。即ち、上第1入球口64b1、或いは下第1入球口64b2へ球が入球することは、第1特別図柄の抽選を実行させるための契機となるものである。

#### 【2864】

また、第1特別図柄(特図1)の抽選を新たに実行不可能な状態(特図1の変動が既に実行されている、又は、大当たり遊技、小当たり遊技が実行されている状態)において上第1入球口64b1、或いは下第1入球口64b2に球が入球した場合には、所定数(4つ)を上限に、遊技球が入球した権利(特図1保留)を記憶する記憶手段を有している。よって、第1特別図柄(特図1)の抽選が実行されている間も遊技者に対して継続して遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。なお、本第26制御例の第3変形例では、遊技球が入球した権利を記憶する記憶手段を第1特別図柄にのみ設けている。左打ち遊技によって左側領域を流下する球は、その80%がスルーゲート67を通過し、発射された球の約8%(100球に8球)の球が上第1入球口64b1に入球するように複数の釘や風車といった構造物により球流路が形成されている。また、電動役物64aが閉鎖状態である場合には下第1入球口64b2に入球する球が約0%で、電動役物64aが開放状態である場合には下第1入球口64b2に入球する球が約25%となるように球流路が形成されている。即ち、下第1入球口64b2(電動役物64a開放状態)、上第1入球口64b1、下第1入球口64b2(電動役物64a閉鎖状態)の順で球が入球し難くなるように構成している。上第1入球口64b1、下第1入球口64b2は、上述した通り、第1特別図柄の抽選を実行させるという特典に加え、遊技者に賞球を払い出す特典も付与するように構成されており、遊技球が1個入球する毎に、4個の賞球を遊技者に払い出すように構成している。なお、本第26制御例の第3変形例では、



上第1入球口64b1に球が入球した場合も、下第1入球口64b2に球が入球した場合も、同一数(4個)の賞球を付与するように構成しているが、これに限ること無く、それぞれに対して異なる数の賞球を設定しても良い。

#### 【2865】

一方、遊技盤13の右側領域には、第2入球口640、第1可変入賞装置65が設けられている。第2入球口640は、球が入球することにより第2特別図柄の抽選が実行されるように構成されており、右側領域を流下する球の約50%が入球するように複数の釘により球流路が形成されている。ここで、第2入球口640に入球しなかった球は右側領域の下方に設けられた第1可変入賞装置65に向けて流下する。詳細な説明は後述するが、本第26制御例の第3変形例では遊技状態として通常状態が設定されている状態では第2特別図柄の抽選が実行されてから抽選結果が表示されるまでの時間(変動時間)として長時間(10分間)の変動時間が設定され、第2確変状態が設定されている状態では、短い変動時間(1秒)が設定されるように構成している。つまり、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、左打ち遊技を行い第1特別図柄の抽選を実行するべく第1入球口64へ球を入球させるよりも、右打ち遊技を行い第2特別図柄の抽選を実行するべく第2入球口640へ球を入球させるほうが球を入球させ易いが、長時間(10分間)の変動時間が設定されるため、遊技効率が非常に悪くなってしまふ。よって、遊技者は通常状態では左打ち遊技を行い第1特別図柄の抽選を実行することになる。また、第2入球口640は賞球が1個で設定されているため、通常状態が設定されている状態で右打ち遊技を行い、約50%の割合で右打ち遊技にて発射した球を第2入球口640に入球させたとしても、球が増加することが無い。さらに、遊技状態として時短状態や確変状態が設定されている場合には、普通図柄の高確率状態となり、電動役物64aが開放し易い状態となる。しかし、電動役物64aを開放させるための普通図柄の抽選契機となるスルーゲート67は左側領域にしか設けられていないため、通常状態よりも遊技球が入球し易くなる下第1入球口64b2へ球を入球させるために遊技者に左打ち遊技を行わせるように構成している。

#### 【2866】

一方、遊技状態として第2確変状態が設定されている状態では、普通図柄が低確率状態となり電動役物64aが開放し難い状態となると共に、上述した通り、第2特別図柄の変動時間として短時間(1秒間)の変動時間が設定されるため、右打ち遊技を行い第2特別図柄の抽選を実行させることが適切な遊技(遊技者に有利な遊技)となる。ここで、本第26制御例の第3変形例では、第2特別図柄の抽選のみ小当たりに当選(当選確率約1/2)するように構成している。小当たりに当選した場合には、小当たり遊技として第1可変入賞装置65が所定期間(例えば、1.5秒間)開放し、第1可変入賞装置65に入球した球1個に対して10個の賞球が付与されるように構成している。即ち、遊技状態として第2確変状態が設定されている場合には、遊技者に継続して右打ち遊技を実行することで、小当たり当選を目指す第2特別図柄の抽選と、小当たり遊技と、を連続して実行することができる。図920に示した通り、遊技領域の最下方には第2可変入賞装置650が配設されている。この第2可変入賞装置650は、特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合に回動扉650fが手前側に作動し第2特定入賞口650aに球が入賞可能な開放状態となるように開放動作されるものである。この第2可変入賞装置650は、左打ち遊技によって左側領域を流下した球も、右打ち遊技によって右側領域を流下した球も、均等に入球し得るように構成されている。よって、第2可変入賞装置650が開放動作される大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技が実行される前の遊技方法を継続して実行すれば良く、遊技者に対して遊技方法を煩雑に変更させることを抑制することができる。上述した第1入球口64(上第1入球口64b1、下第1入球口64b2)へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Aで示される。

#### 【2867】

10

20

30

40

50



一方、第2入球口640へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110（図12参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37Bで示される。また、第1入球口64は、球が入球すると4個の球が賞球として払い出される入賞口となっており、第2入球口640は、球が入球すると1個の球が賞球として払い出される入賞口の1つになっている。なお、本第26制御例の第3変形例においては、上第1入球口64b1へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、第1入球口64へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一（共に4個）にし、第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数（1個）と異ならせたが、上第1入球口64b1へ球が入球した場合に払い出される賞球数と、下第1入球口64b2へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせても良い。この場合、例えば、上第1入球口64b1の賞球数を4個、下第1入球口64b2の賞球数を2個に設定し、球が入球し難い通常状態が設定されている場合において上第1入球口64b1に球が入球したことに対する特典を大きくし、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定されている場合に球が入球し易くなる下第1入球口64b2に頻繁に球が入球したとしても遊技者に過剰に賞球を獲得させないようにしても良いし、上第1入球口64b1の賞球数を4個、下第1入球口64b2の賞球数を5個に設定し、特定の遊技状態（確変状態、時短状態）が設定された場合に、遊技者に大きな特典を付与出来るように構成しても良い。また、第1入球口64へ球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数と同一の数（例えば、共に5個）として構成してもよい。

#### 【2868】

下第1入球口64b2には電動役物64aが付随されている。この電動役物64aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物64aが閉鎖状態（規制状態）となって、球が下第1入球口64b2へと入球しにくい状態となっている。一方、スルーゲート67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示（普通図柄の抽選）の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物64aが開放状態（許容状態）となり、球が下第1入球口64b2へ入球し易い状態となる。さらに、右側領域の第1可変入賞装置65の右上側には、遊技球が常時入球可能な一般入球口630aが設けられており、右打ち遊技によって発射された遊技球の約20球の1個の割合で遊技球が入球するように配設されている。そして、一般入球口630aへと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が5個となるように構成している。つまり、第2確変状態中に右打ち遊技を実行している遊技者は、右打ち遊技を実行することによって、第2入球口640への入球に基づく賞球と、一般入球口630aへの入球に基づく賞球と、第1特定入賞口65aへの入賞に基づく賞球と、を獲得しながら遊技を行うことができる。上述した通り、確変状態中および時短状態中は、通常状態中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物64aが開放状態（許容状態）となる回数が増える。更に、確変状態中または時短状態中は、電動役物64aが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、確変状態中または時短状態中は、通常状態時と比して、下第1入球口64b2へ球が入球しやすい状態を作ることができる。尚、上述した通り、下第1入球口64b2、即ち、電動役物64aが付随する入球口は、設定される遊技状態に応じて球が入球し易い状態（第1状態）と、球が入球し難い状態（第2状態）とを設定することができる。つまり、球の入球のし易さの観点では、第1状態が遊技者に有利となる有利遊技状態となり、第2状態が遊技者に不利（第1状態よりも不利）となる不利遊技状態となる。

#### 【2869】

ここで、第1入球口64に球が入球した場合（第1特別図柄の抽選が実行された場合）と第2入球口640へ球が入球した場合（第2特別図柄の抽選が実行された場合）とで、大当たりとなる確率は同一であり、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は所定の低確率（例えば、1/280）で大当たりとなる抽選が実行され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、低確率状態よりも当たり易い所定の高確率（例えば、1/30

）で大当たりとなる抽選が実行される。しかしながら、大当たりとなった場合に選定（設定）される大当たりの種別は、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とで異ならせるように設定している。このように、本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方（遊技方法）を「左打ち（左打ち遊技）」と「右打ち（右打ち遊技）」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。次に、図921～図924を参照して、本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10における各遊技状態において第3図柄表示装置81の表示画面に表示される表示内容について説明をする。本変形例におけるパチンコ機10では、確変状態中に実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、その大当たり当選した第1特別図柄抽選に対応する特別図柄変動（特図1大当たり変動）が開始されるタイミングにて普通図柄の低確率状態を設定することで、特図1大当たり変動が実行されている変動期間中の遊技状態を第2確変状態とすることができるように構成している。

10

#### 【2870】

ここで、図921(a)を参照して、大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容について説明をする。図921(a)は、確変大当たり遊技の終了画面（エンディング画面）の表示内容を模式的に示した模式図である。図921(a)に示した通り、大当たり遊技のエンディング画面では、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す「チャンスゾーン突入！！」のコメントが副表示領域Dsに表示される。そして、主表示領域Dmには、確変状態や第2確変状態が設定される期間中に表示されるキャラクタ811が表示される。このキャラクタ811は、通常状態が設定されている期間中には登場しない（表示されない）ように構成されており、第3図柄表示装置81の表示画面にキャラクタ811が表示されている期間を遊技者に有利な遊技状態（通常状態よりも有利な遊技状態）とするようにしている。このように構成することにより、遊技者は表示画面にキャラクタ811が表示されているか否かを把握することにより、現在設定されている遊技状態の概要を把握することができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、主表示領域Dmに第2確変状態が設定されることを狙うための「RUSHを目指せ！！」のコメントが表示される。さらに、主表示領域Dmの案内表示領域Dm3には、遊技者に左打ち遊技を行わせるための案内表示態様として「左打ち」の文字が表示される。これにより、遊技者に対して確変状態が設定された場合に左側領域を狙う左側遊技を行うことを容易に把握させることができる。なお、本第26制御例の第3変形例では、大当たり遊技中に開放動作される第2可変入賞装置650が、左打ち遊技により発射された球（左側領域を流下した球）も、右打ち遊技により発射された球も、入賞し得る位置（遊技領域の下流位置（図2参照））に配設しており、大当たり遊技中に案内表示領域Dm3に表示される文字（「左打ち」、「右打ち」）、即ち、大当たり遊技中に案内する遊技方法を、大当たり遊技が実行される前の遊技状態に応じて可変させるように構成している。

20

30

#### 【2871】

具体的には、大当たりに当選した際の遊技状態を判別し、左打ち遊技が案内される遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「左打ち」を表示し、右打ち遊技が案内される遊技状態（第2確変状態）であると判別した場合は、大当たり中の案内表示として「右打ち」を表示するように構成している。これにより、大当たり遊技が実行された際に、遊技者に対して遊技方法を可変させる手間を省くことができる。また、主表示領域Dmには第1特別図柄に対応した第3図柄を表示するための特図1表示領域Dm1、第2特別図柄に対応した第3図柄を表示するための特図2表示領域Dm2が形成されており、図921(a)に示す例によれば、特図1表示領域Dm1には、現在実行中（エンディング画面表示中）の大当たり遊技に対応する表示態様として「777」が表示されている。なお、特図2表示領域Dm2には、第2特別図柄が変動表示していないことを示す非変動表示態様として「-」が表示されている。本第26制御例の第3変形例では、電源を投入してから一度も特別図柄が変動表示されていない場合には上述した非変動表示態様が表示されるように構成している。この非変動表示態

40

50

様が表示されることにより、遊技者に対して、過去の遊技履歴（特別図柄の変動履歴）を予測させることが可能となる。なお、本第26制御例の第3変形例では上述した非変動表示態様を表示するように構成しているが、これに限ること無く、外れを示す予め定めた表示態様（初期表示態様）を表示するように構成しても良いし、前回変動表示が実行されてからの経過期間が所定期間（例えば、30分）を超えたと判別した場合に、特図1表示領域Dm1、特図2表示領域Dm2に表示される表示態様を初期表示態様や非変動表示態様に可変して表示するように構成しても良い。

#### 【2872】

次に、確変状態中における第3図柄表示装置81の表示画面の内容について、図921(b)を参照して説明をする。図921(b)は確変状態中における表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図921(b)に示した通り、現在の遊技状態が確変状態であることを示す「チャンスゾーン中」のコメントが副表示領域Dsに横方向（右から左方向）にスクロールするように表示される。そして、主表示領域Dmではキャラクタ811が横方向（左から右方向）に移動する（走る）演出が表示される。そして、案内表示領域Dm3には「左打ち」が表示され、特図1表示領域Dm1には第1特別図柄が変動中であることを示す変動中表示が表示される。なお、この時点においても、図921(a)に示した状態から新たに第2特別図柄を変動させていないため（右打ち遊技により第2入球口640に球を入球させていないため）、特図2表示領域Dm2には非変動表示態様「-」が継続して表示される。詳細な説明は省略するが、本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10では、確変状態においてキャラクタ811の動作表示パターンが複数記憶されており、確変状態中における第1特別図柄の抽選結果（当否判定結果）に応じてキャラクタ811の動作表示パターンを異ならせて設定するように構成している。これにより、確変状態中において第1特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。図921(b)に示した表示画面が表示された後、第1特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを遊技者に予測させるための変動表示が実行されると、図922(a)に示した表示画面が表示される。図922(a)は、確変状態中において大当たりか否かを遊技者に予測させるための変動表示が開始された場合に示される表示内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10では、確変状態中において第1特別図柄が大当たりか否かを遊技者に予測させるための変動表示が開始されるタイミングで遊技状態が確変状態から第2確変状態へと移行するように構成している。

#### 【2873】

よって、第1特別図柄の変動が開始するタイミングで遊技状態が遊技者にとって有利な状態（第2確変状態）へと移行するため、表示画面の特図1表示領域Dm1にて第1特別図柄の変動表示が実行されていることを示す変動表示態様が表示されている状態で、遊技者に遊技状態が移行したことを示すための演出図柄813の表示態様（「333」の表示態様）が停止表示される。これにより、遊技者には演出図柄813が停止表示されたことにより、遊技状態が確変状態から第2確変状態へと移行したと思わせることができる。また、本第26制御例の第3変形例では、演出図柄表示態様として、第3図柄の表示態様と同様の表示態様を用いているため、停止表示された演出図柄表示態様が、特別図柄の抽選結果を示すための表示態様と思わせることができる。本第26制御例の第3変形例は、第2確変状態が設定されている期間において、第2特別図柄の変動表示を頻繁に実行することにより数多くの小当たり遊技を実行させることが可能となるように構成している。よって、少なくとも、第2確変状態が設定されている期間中は遊技者に右打ち遊技を示すための「右打ち」が案内表示領域Dm3に表示される。そして、副表示領域Dsには遊技状態として第2確変状態が設定されたことを示すための「RUSH突入！！右打ちしてね」のコメントが表示される。上述した通り、本第26制御例の第3変形例では、大当たりか否かを遊技者に予測させるための変動表示が開始されたときに特図1表示領域Dm1の演出態様を可変することなく、主表示領域Dmに表示された演出図柄を停止表示させるように構成しているため、遊技者に対して、あたかも演出図柄の抽選結果に応じて遊技状態が移行したと思わせることができる。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 7 4 】

ここで、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の実行権利（特図 2 保留）を記憶するための記憶手段を有していないことから、第 2 確変状態が設定されている場合であっても、右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球するタイミングによって、頻りに第 2 特別図柄抽選が実行される期間と、第 2 特別図柄抽選が間を空けて実行される期間とが発生してしまう虞がある。さらに、第 2 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が 1 / 2 程度に規定されていることから、繰り返し実行される第 2 特別図柄抽選の結果が連続して小当たり当選する場合と、連続して外れとなる場合とが発生し得る。つまり、特図 1 大当たり変動が実行されている期間中に第 2 確変状態が設定され、その期間中に継続して右打ち遊技を実行したとしても、定期的に小当たり遊技を実行させ難いという問題があった。一方、パチンコ機 1 0 の遊技仕様として、特図 2 保留を所定数（例えば、4 個）を上限に記憶可能な記憶手段を設け、且つ、第 2 特別図柄抽選によって小当たり当選する確率が約 1 / 1 となる（略毎回小当たり当選する）ように設計した場合には、遊技者に過剰に賞球を払い出してしまうという問題があった。また、第 2 確変状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に関わらず、常に一定量の賞球しか払い出されない遊技性となってしまうため、より多くの賞球を獲得しようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の結果に関わらず、擬似的に小当たり当選したことを示すための小当たり変動演出（擬似小当たり変動演出）と、擬似的に小当たり遊技が実行されていることを示すための小当たり遊技演出（擬似小当たり遊技演出）と、を含む擬似小当たり演出を実行可能に構成している。このように構成することで、定期的に小当たり遊技を実行させ難い遊技仕様であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面では擬似小当たり演出を定期的に行うことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生することを抑制することができる。

10

20

## 【 2 8 7 5 】

ここで、図 9 2 2 ( b ) を参照して、第 2 確変状態が設定されている場合に実行される擬似小当たり演出における表示内容について説明をする。図 9 2 2 ( b ) は、擬似小当たり演出中の表示画面の表示内容を模式的に示した模式図である。図 9 2 2 ( b ) によれば、第 2 確変状態が設定されている状態中（R U S H 中）において、表示領域 D m 1 には第 1 特別図柄が変動中（大当たり変動中）であることを示唆するための変動表示態様が表示され、表示領域 D m 2 には、第 2 特別図柄が変動中であることを示唆するための変動表示態様が表示されている。そして、主表示領域 D m の中央部には、擬似的に小当たり当選を示すための擬似演出態様として宝箱 8 1 2 が開放され、中から擬似的な遊技結果を示すための擬似演出図柄 8 1 3 として小当たりを示すための「V」が表示される擬似小当たり演出が実行される。これにより、遊技者に対して第 2 確変状態中（R U S H 中）に第 2 特別図柄にて小当たり当選し、小当たり遊技が実行されると思わせることができる。その後、擬似小当たり遊技演出が実行されると、図 9 2 3 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 9 2 3 ( a ) は、擬似小当たり遊技演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 9 2 3 ( a ) に示した通り、擬似小当たり遊技演出が実行されると、1 回の小当たり遊技にて獲得可能な賞球数に対応するポイントアイコン P 1 ~ P 3 が表示される。本変形例では、実際の小当たり遊技が実行された場合に開放制御される第 1 可変入賞装置 6 5 が有する第 1 特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞した場合に、1 5 個の賞球が払い出されるように構成しているため、ポイントアイコン P 1 ~ P 3 には、1 5 個の賞球に対応する表示態様として「1 5」を付した表示態様が表示されている。

30

40

## 【 2 8 7 6 】

そして、表示領域 D m 1 7 には、第 2 確変状態中に実行された擬似小当たり演出の回数（V 回数）を示すための表示態様として「5 回」が表示され、表示領域 D m 1 8 には、擬似小当たり演出中に表示されたポイントアイコン P 1 に付されている値の合算値を示す表示態様、即ち、擬似小当たり演出にて獲得した擬似賞球数を示す表示態様として「2 2 5 P」が表示されている。そして、副表示領域 D s には、今回の擬似小当たり演出が 5 回目

50

の擬似小当たり演出であることを遊技者に案内するための案内表示態様として「小当たり 5 回目」の文字が表示されている。なお、この擬似小当たり遊技演出が実行されている状況は、実際には、第 2 特別図柄変動が実行されている状況であるため、図 9 2 3 ( a ) に示した通り、表示領域 D m 2 には第 2 特別図柄が変動表示されている状況であることを示すための変動表示態様が表示されている。詳細な説明は後述するが、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に擬似小当たり演出を繰り返し実行するように構成し、特図 1 大当たり変動期間が終了した後に、大当たり遊技（特図 1 大当たり遊技）を実行するように構成している。ここで、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に実行された擬似小当たり演出にて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された疑似賞球数が、実際に獲得した賞球数と異なってしまうという問題があった。この問題を解決するために、例えば、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を常時監視し、所定の差が生じた場合に、擬似小当たり演出の実行を禁止したり、擬似小当たり演出の実行間隔を短くしたりする補正処理を行うことが考えられる。しかしながらこのような解決策では、第 2 確変状態が設定されている期間において、定期的に小当たり遊技が実行されるように見せることで、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制するという本来の目的を達成し難くなるという問題があった。

10

#### 【 2 8 7 7 】

これに対して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の演出（大当たり遊技演出）を用いて、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数と、実際に獲得した賞球数との差分を解消する演出を実行するように構成している。具体的には、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様の数を減少させることで、第 2 確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される全賞球数（疑似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。一方、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数よりも、実際に獲得した賞球数の方が多い状態で大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出の一部として実行される大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される表示態様が示す賞球数を多くすることで、第 2 確変状態中に獲得した賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数とを合算した全賞球数が、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される全賞球数（疑似賞球数と、大当たり遊技中に表示された賞球数との合算数）と同一となるように構成している。このように構成することで、第 2 確変状態中において、実際に実行された小当たり遊技の回数や、小当たり遊技中に獲得した賞球数に関わらず定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に有利となる有利遊技期間（第 2 確変状態が設定されてから大当たり遊技が終了するまでの期間）中に獲得した賞球数を、遊技者に違和感を与えること無く第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示することができる。

20

30

40

#### 【 2 8 7 8 】

ここで、図 9 2 3 ( b ) を参照して、第 2 確変状態における特図 1 大当たり変動期間中に表示された疑似賞球数の方が、実際に獲得した賞球数（実賞球数）よりも多い状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図 9 2 3 ( b ) は、特図 1 大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコン P にて表示される賞球数を減算した減算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。図 9 2 3 ( b ) に示した通り、第 2 確変状態が終了した後の特図 1 大当たり遊技中は、第 2 確変状態中から継続して表示態様 D m 1 7、及び表示領域 D m 1 8 が形成されている。図 9 2 3 ( b ) では、前回の第 2 確変状態中に擬似小当たりが 1 2 回実行され、疑似賞球数として「5 4 0 P」が表示されている。そ

50

して、実際には第2確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が495個であり、擬似賞球数よりも少ない場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「+?」が付されたポイントアイコンP1、ポイントアイコンP2が表示され、さらに、今回の大当たり遊技のラウンド数を示すための特典態様として「10R」が付されたポイントアイコンPrが表示されている。そして、副表示領域Dsには、「10ラウンド大当たりおめでとう」の文字が表示される。ポイントアイコンPとして、賞球を示さない表示態様（減算態様）が表示された場合には、そのポイントアイコンPに対応する大当たり遊技中に獲得した賞球数（アタッカー賞球数）が表示領域Dm10に表示されないように構成しているため、大当たり遊技終了時に表示領域Dm10に表示された値と、表示領域Dm18に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

10

#### 【2879】

このように、擬似賞球数よりも実賞球数が少ない場合であって、大当たり遊技演出を用いて、差分を解消させるために、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様を変更するように構成することで、遊技者に違和感を与えることなく大当たり遊技演出を実行することができる。なお、図示は省略しているが、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンPの1単位（賞球15個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンPが示す賞球数の値を減算表示するように構成している。具体的には、数字情報を少なくとも含む態様として、端数が「8」である場合には、「14」が付されたポイントアイコンPを8個表示するように構成し、「14」が付されたポイントアイコンPが表示された場合には、表示領域Dm10に表示されているアタッカー賞球数表示に14個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Dm10に表示された値と、表示領域Dm18に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。次に、図924(a)を参照して、第2確変状態における特図1大当たり変動期間中に表示された擬似賞球数よりも、実賞球数の方が多状態で大当たり遊技が実行された場合に実行される大当たり遊技演出の演出内容について説明をする。図924(a)は、特図1大当たり遊技中の大当たり遊技演出のうち、大当たり遊技中に表示されるポイントアイコンPにて表示される賞球数を加算した加算態様が表示されている表示画面を模式的に示した図である。

20

30

#### 【2880】

図924(a)に示した通り、第2確変状態が終了した後の特図1大当たり遊技中は、第2確変状態中から継続して表示態様Dm17、及び表示領域Dm18が形成されている。図924(a)では、前回の第2確変状態中に擬似小当たりが7回実行され、擬似賞球数として「315P」が表示されている。そして、実際には第2確変状態中に小当たり遊技によって獲得した賞球数が495個であり、擬似賞球数よりも多い場合を示しているため、大当たり遊技中に獲得した賞球数を示すためのポイントアイコンの表示態様として「+30」が付されたポイントアイコンP1、ポイントアイコンP2、ポイントアイコンP3が表示されている。そして、副表示領域Dsには、「賞球UP」の文字が表示される。そして、ポイントアイコンPにて表示された値（30個）に対応する賞球数が表示領域Dm10に加算表示される。このように、実際にアタッカー賞球として払い出された賞球数よりも、多い賞球数に対応するポイントアイコンPを表示することで、大当たり遊技終了時に表示領域Dm10に表示された値と、表示領域Dm18に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。なお、擬似賞球数と実賞球数との差分としてポイントアイコンPの1単位（賞球15個）よりも少ない端数が生じた場合には、ポイントアイコンPが示す賞球数の値を加算表示するように構成している。具体的には、端数が「8」である場合には、「16」が付されたポイントアイコンPを8個表示するように構

40

50

成し、「16」が付されたポイントアイコンPが表示された場合には、表示領域Dm10に表示されているアタッカー賞球数表示に16個の賞球数を加算表示するように構成している。このように構成することで、端数を含めて大当たり遊技終了時に表示領域Dm10に表示された値と、表示領域Dm18に表示された値と、を合算した値が、第2確変状態中に獲得した実賞球数と、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球との合計値とを一致させることができる。

#### 【2881】

次に、図924(b)、及び図925を参照して、第2確変状態中(擬似演出中)において、実際の小当たり遊技演出を実行する場合の演出内容について説明をする。本第3変形例では、基本的には、第2確変状態中において定期的に小当たり遊技が実行されているように遊技者に思わせるために擬似演出(擬似小当たり演出が定期的に行われる演出)を実行するように構成している。ここで、擬似小当たり演出の実行タイミングと、実際に小当たり遊技が実行される実行タイミングとが所定範囲内であると判別した場合に、擬似小当たり演出の代わりに実小当たり演出を実行するように構成している。具体的には、擬似演出の演出シナリオとして次の擬似小当たり演出の実行タイミングとなった場合に、実行中の第2特別図柄変動の抽選結果と残変動時間とを特定し、小当たり当選している第2特別図柄変動の残変動時間が1秒未満で有る場合には、擬似小当たり演出の実行を中断し、小当たり遊技の開始タイミングに合わせて実小当たり演出を実行するように構成している。このように構成することで、第2確変状態中において、定期的に小当たり演出が行われる状況を維持しながら、擬似的に行われる小当たり演出(擬似小当たり演出)の実行回数を減らすことができるため、表示される擬似賞球数と、実賞球数が大きく乖離してしまうことを抑制することができる。図924(b)は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、実小当たり演出の実行が決定された場合に示される表示画面の一例を示した図であって、図925(a)は、実小当たり演出の演出態様を示した図である。図924(b)は、擬似小当たり演出の実行タイミングにて、第2特別図柄変動が小当たり当選を示す表示態様で停止表示した時点を示しており、表示領域Dm2には、第2特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す表示態様「341」が停止表示されており、主表示領域Dmの中央部では、宝箱812を開こうとしている演出が実行され、「宝箱よ開け」の文字が表示されている。そして、副表示領域Dsには、次の小当たり遊技が実行されることを示唆する「小当たり6回目!？」の文字が表示されている。

#### 【2882】

その後、小当たり遊技が開始されると、図925(a)に示した通り、実際に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと遊技球が入賞したことに基づいて宝箱812から15個の賞球が付与されたことに対応する「+15」が付与されたポイントアイコンP1が表示される実小当たり演出が実行される。また、第2確変状態中に既に実行された擬似小当たり演出の実行回数を1加算するように表示領域Dm17には「V回数6回目」が表示され、副表示領域Dsには「小当たり6回目」が表示される。さらに、今回実行された小当たり演出が実小当たり演出であるため、新たに表示領域Dm18aが表示され、擬似賞球数とは異なる実賞球数が表示される。図925(a)に示した図では、実小当たり演出における1個目のポイントアイコンP1が表示された状態を示しているため、表示領域Dm18aには、15個の賞球に対応する値である「15P」が表示されている。なお、図925(a)に示した実小当たり演出が実行された場合には、表示領域Dm18に示されている表示態様、即ち、擬似賞球数に対応する表示態様が加算表示されないように構成している。そして、第2確変状態中に獲得した実賞球数のうち、既に報知済の実賞球数として識別可能に記憶管理されるように構成している。つまり、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技演出において、既に報知済の実賞球数は、擬似賞球数と実賞球数との差分を算出する際に参照されないように構成している。これにより、実小当たり演出が実行されたことにより差分値が大きくなっていくことを抑制することができる。

#### 【2883】

このように、本第3変形例では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技における賞



球数を、擬似小当たり演出が実行されている期間中は報知しないように構成し、実小当たり演出が実行されている期間中は報知可能に構成している。このように構成することで、第2確変状態中に定期的に小当たり演出（擬似小当たり演出、実小当たり演出）を実行可能に構成したパチンコ機10において、擬似賞球数（擬似小当たり演出にて獲得表示された賞球数）と実賞球数（実際に小当たり遊技にて獲得した賞球数）とが大きく乖離してしまうことを抑制することができる。また、第2確変状態中の一部期間において、実際に獲得した賞球数を遊技者に把握させることで、第2確変状態の全期間にて獲得した実賞球数を予測させ易くすることができる。次に、図925(b)を参照して、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技（特図1大当たり遊技）のオープニング期間中に実行される演出態様について説明をする。図925(b)は、特図1大当たり遊技のオープニング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図925(b)では、第1特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選したことを示すために第1特別図柄に対応する第3図柄が大当たり当選を示す組合せ「777」で停止表示されており、主表示領域Dmの中央部には、第2確変状態が終了したことを示すための表示態様として「RUSH終了」の文字が表示され、第2確変状態中に実行された小当たり演出回数に対応する表示態様として「小当たり回数6回」が表示され、第2確変状態中に獲得表示された賞球数に対応する表示態様として「225P+45Pゲット」が表示されている。この表示画面では、実際に実行された小当たり遊技の回数では無く、実行された擬似小当たり演出と実小当たり演出とを合算した回数が小当たり回数として表示され、擬似小当たり演出にて獲得表示された擬似賞球数に対応する値（Dm18に表示された値）と、実小当たり演出にて獲得表示された実賞球数に対応する値（Dm18aに表示された値）と、が表示される。

10

20

#### 【2884】

そして、副表示領域Dsには、後の遊技内容を案内するための案内表示態様として「続いて大当たりが始まるよ！！右打ち継続！！」の文字が表示される。このように、本第3変形例では、第2確変状態が終了することを、特図1大当たり遊技のオープニング期間を用いて遊技者に報知するように構成している。このように構成することで、特図1大当たり変動が終了するまでの期間を用いて第2確変状態が終了する旨の演出（終了演出）を実行する必要がなくなるため、特図1大当たり変動が終了するまでの全期間を用いて擬似演出を実行することができる。よって、擬似演出の演出シナリオとして、第1特別図柄変動の変動期間に対応した演出シナリオを用意するだけで遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。そして、図925(b)の表示画面が表示された後、残りのオープニング期間を用いて、大当たり遊技が開始されることを示す表示態様（大当たり遊技演出の開始態様）を表示し、大当たり遊技が実行される。

30

#### 【2885】

<第26制御例の第3変形例における遊技状態の移行について>

次に、図925を参照して、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の遊技状態の移行について説明する。図925は、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10に設定されている4種類の遊技状態について、1の遊技状態から他の遊技状態への移行方法を模式的に示した模式図である。まず、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、通常状態では、右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。左打ちを行った場合、上第1入球口64b1へと入球し易くなるためである。なお、上述した通り、第1入球口64へと球が入球することに基づいて実行される第1特別図柄の抽選では、小当たりが抽選されないため、大当たりにならない限り持ち球が延々と減り続ける不利な状態となる。この通常状態では、大当たりとなった場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。なお、第1特別図柄の抽選で当選し得る大当たり種別としては、大当たりA～Dの4種類が設けられている。これらの大当たり種別の詳細については、図929(a)を参照して後述する。図925の左側に示した通り、通常状態ST1において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に合計65%の割合で決定される大当たりA

40

50



、Cになると、大当たり終了後に、図925の中央に示した確変状態ST2へと移行する。また、通常状態ST1において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に10%の割合で決定される大当たりDになると、大当たり終了後に、図925の右側に示した時短状態ST3へと移行する。これに対して、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に25%の割合で決定される大当たりBになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。

#### 【2886】

なお、通常状態では左打ちにより上第1入球口64b1を狙って遊技を行うのが通常であるが、遊技者が故意に右打ちを行って球が第2入球口640へと入球したり、左打ちを行った球の一部が第2入球口640へと入球した結果、第2特別図柄の抽選で大当たりになる可能性もある。本第26制御例の第3変形例では第2特別図柄で大当たりになった場合に設定される大当たり種別として3種類の大当たり種別（大当たりE～G）を有しており、通常状態第2特別図柄の大当たりになった場合の合計65%の割合で決定される大当たりE、Fになると、大当たり終了後に確変状態ST2へ移行し、35%の割合で決定される大当たりGになると、大当たり終了後の遊技状態として通常状態が再度設定される（通常状態をループする）。このように、通常状態第1特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、10%の割合（大当たりD）で通常状態よりも有利な時短状態へと移行する可能性がある一方で、通常状態第2特別図柄の抽選により大当たりとなった場合には、時短状態へと移行する可能性が0となる。よって、通常状態において右打ちを行うことにより第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。また、通常状態において実行される第2特別図柄の抽選では、長時間（10分間）の変動時間を有する変動パターンが設定されるように構成しているため、遊技効率が左打ち遊技を行う場合に比べて著しく低下することから、通常状態において右打ちを行うことにより第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットをより大きくすることができる。

#### 【2887】

次に、確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り、確変状態では、通常状態と同様に右打ちで遊技を行うよりも左打ちで遊技を行った方が特別図柄の抽選頻度が高くなり易いため、左打ちの方が遊技者にとって有利となる。なお、確変状態では、通常状態に比較して特別図柄の大当たり確率がアップするため、通常状態に比較すると有利となるが、第2確変状態に比べると不利になる。確変状態ST2が設定された場合には、第1特別図柄の大当たりになった（特図1大当たり変動が開始）したことを契機に第2確変状態SP1へと移行する。なお、確変状態では、通常状態と同様に左打ちにより上第1入球口64b1を狙いながら、上第1入球口64b1の下方に設けられた下第1入球口64b2を狙って遊技を行うことになる。つまり、確変状態中は普通図柄の高確率状態が設定されている状態であるため、下第1入球口64b2に付随する電動役物64aが開放動作し易くなる。よって、第1特別図柄の抽選を通常状態よりも実行し易くなる遊技状態となる。このように構成された確変状態では、通常、左打ち遊技を行い第1特別図柄の抽選を実行させるものであるが、第2入球口640へと球が入球して第2特別図柄の抽選により大当たりとなる可能性もある。この場合には、第2特別図柄の大当たりになった場合の合計65%の割合で決定される大当たりE、Fになると、大当たり終了後に確変状態ST2が再度設定され、35%の割合で決定される大当たりGになると、大当たり終了後の遊技状態として時短状態が設定される。つまり、確変状態において第1特別図柄の抽選を実行した場合には、遊技者に最も有利となる第2確変状態へと移行することが可能であるのに対して、第2特別図柄の抽選を実行した場合には、第2確変状態へと移行する可能性が0となる。よって、確変状態において右打ちを行うことにより第2特別図柄の抽選を実行させる変則的な遊技方法を行った場合のデメリットを大きくすることができるので、変則遊技に対する抑制を図ることができる。

#### 【2888】

10

20

30

40

50

次に、第2確変状態に滞在している場合における遊技状態の移行方法について説明する。上述した通り第2確変状態では、通常状態や確変状態と異なり、第2特別図柄の変動時間が短くなるので、右打ちで遊技を行うことにより第2特別図柄の抽選を効率よく行わせることができる。よって、左打ちよりも右打ちの方が遊技者にとって有利となる。本第26制御例の第3変形例では、確変状態が設定されている状態で第1特別図柄の大当たりで当選した場合（第1移行条件）と、確変状態、時短状態が設定されている状態で大当たりCに当選した場合（第2移行条件）の2つの移行条件を有しており、第1移行条件が成立した場合には、大当たり遊技が開始される前段階、即ち、特別図柄の大当たり変動中に第2確変状態が設定され、第2移行条件が成立した場合には、大当たり遊技終了後に第2確変状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利となる遊技状態（第2確変状態）が設定されるタイミングを大当たり遊技の前にしたり、後にしたりすることができるため、遊技者に多彩な遊技性を提供することができる。さらに、第1移行条件が成立した場合には、第2確変状態が設定される期間が第1特別図柄の大当たり変動期間となることから、第2確変状態が設定される期間を予め確定することができるため、第2確変状態中に実行する演出を第2確変状態が設定される期間に合わせて予め（第2確変状態設定時）に容易に作成することができる。加えて、確変状態が設定されている状態において第1特別図柄の抽選によって大当たりCに当選した場合は、大当たり遊技の前後何れにも第2確変状態を設定することができるため、遊技者に対して意外性のある遊技性を提供することができる。

10

20

#### 【2889】

<第26制御例の第3変形例における電氣的構成について>

次に、図927から図935を参照して、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の電氣的構成は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部と、を異ならせている。それ以外の要素については同一であり、同一の要素についてはその説明を省略する。まず、図927から図932を参照して、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202とRAM203の構成について説明をする。図927は、第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図927に示した通り、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成は、上述した第1制御例における主制御装置110のMPU201が有するROM202（図23（a）参照）の構成に対して、第1当たり乱数テーブル202aに代えて第1当たり乱数テーブル202aaCを、変動パターン選択テーブル202bに代えて変動パターン選択テーブル202abcを、第2当たり乱数テーブル202cに代えて第2当たり乱数テーブル202acCを、第1当たり種別選択テーブル202dに代えて第1当たり種別選択テーブル202adCを設けた点で相違している。また、詳細な説明は省略するが、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る値の範囲を「0～999」の1000通りから、「0～479」の480通りへと変更し、その他各種カウンタの取り得る値の範囲も変更している。なお、各種カウンタの構成については、取り得る値の範囲を変更しているのみであり、カウンタ値の更新方法や用途については同一であるためその説明を省略する。

30

40

#### 【2890】

第1当たり乱数テーブル202aaCは、上述した第1当たり乱数テーブル202aと同様に、特別図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図928を参照して、第1当たり乱数テーブル202aaCに規定されている内容について説明をする。図928は、第1当たり乱数テーブル202aaCに規定されている内容を模式的に示した図である。図928に示した通り、第1当たり乱数テーブル202aa

50

Cには、遊技状態（特別図柄の確率状態）と、図柄種別（特別図柄種別）と、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値とに対応させて抽選結果（特別図柄抽選の結果）が予め規定されている。具体的には、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第1特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0, 1」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「2~479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の低確率状態では、図柄種別が第2特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0, 1」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「212~432」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「2~211, 433~479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第1特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~5」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「6~479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。また、特別図柄の高確率状態では、図柄種別が第2特別図柄であって、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~5」の範囲に対して、抽選結果「大当たり」が、「212~432」の範囲に対して、抽選結果「小当たり」が、「6~211, 433~479」の範囲に対して、抽選結果「外れ」が規定されている。

10

#### 【2891】

本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0~479の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の低確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は2個あり、その乱数値である「0, 1」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202aに格納されている。このように乱数値の総数が480である中で、大当たりとなる乱数値の総数が2なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/240」となる。一方、特別図柄の高確率状態において、特別図柄の大当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は6個あり、その乱数値である「0~5」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202aに格納されている。このように乱数値の総数が480ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が6なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/80」となる。更に、上述した通り、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は221個あり、その乱数値である「212~432」が第1当たり乱数テーブル202aに格納されている。このように乱数値の総数が480ある中で、小当たりとなる乱数値の総数が221なので、特別図柄の小当たりとなる確率は「221/480」（約46%）である。次に、図928（b）を参照して、第2当たり乱数テーブル202acの内容について説明をする。この第2当たり乱数テーブル202acは、上述した第1制御例の第2当たり乱数テーブル202c（図24（b）参照）と同様に普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブルである。図928（b）は、第2当たり乱数テーブル202acの内容を模式的に示した模式図である。この第2当たり乱数テーブル202cにおいて、遊技状態として普通図柄の低確率状態（通常状態中、第2確変状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は11個あり、その範囲は「0~10」となっている。第2当たり乱数カウンタC4の取り得る乱数値の総数が233個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が11個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「11/233」となる。

20

30

40

#### 【2892】

一方、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態中）に、普通図柄の当たりとなる乱数値は232個あり、その範囲は「0~231」となっている。第2当たり乱数カウンタC4の取り得る乱数値の総数が233個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が232個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「232/233」となる。このように、本第26制御例の第3変形例では、普通図柄の当たりとなる乱数値が、普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態とで約20倍の差が設けられるように構成している。また、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における下第1入球口64b2に付随する電動役物64aの開放時間も普通図柄の低確率状態に対して、普通図柄の高確率状態のほうが有利（下第1入球口64b2に球を入球させ易い）となるように構成し

50

ている。球が普通始動口67を通過すると、第2当たり乱数カウンタC4の値が取得されると共に、第2図柄表示装置において普通図柄の変動表示が3秒間実行される。そして、普通図柄の低確率状態において、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「0～10」の範囲内であれば当たりと判定されて、第2図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「」の図柄が点灯表示されると共に、下第1入球口64b2が「1秒間×2回」だけ開放される。一方、普通図柄の高確率状態において、取得された第2当たり乱数カウンタC4の値が「0～231」の範囲内であれば当たりと判定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄（第2図柄）として「」の図柄が点灯表示されると共に、下第1入球口64b2が「1秒間×2回」だけ開放される。尚、本第26制御例の第3変形例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。

10

#### 【2893】

次に、図929を参照して、第1当たり種別選択テーブル202adCの詳細について説明する。第1当たり種別選択テーブル202adCは、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルであり、第1当たり種別カウンタC2の判定値が、各大当たり種別に対応付けて規定されている。本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10では、特別図柄の大当たりと判定された場合に、始動入賞に基づいて取得した第1当たり種別カウンタC2の値と、大当たり種別選択テーブル202dとが比較され、第1当たり種別カウンタC2の値に対応する大当たり種別が選択される。図929に示した通り、第1特別図柄（特図1）に対して、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～24」の範囲には、「大当たりA」が対応付けられて規定されている。この「大当たりA」は、ラウンド数が15ラウンドであり、第2アタッカ（第2可変入賞装置650）を開放させる大当たり遊技が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値のうち、「大当たりA」となるカウント値は25個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA」が決定される割合は25%（25/100）である。そして、「大当たりA」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグaaCがオンに設定され）、10000回の時短回数が設定される（時短カウンタ203fに10000の値がセットされる）。つまり、「大当たりA」終了後には、次回の大当たり当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たりA」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第26制御例の第3変形例では、確変状態よりも第2確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第2確変状態の次に有利な遊技状態となる。

20

30

#### 【2894】

第1当たり種別カウンタC2の値が「25～49」の範囲には、「大当たりB」が対応付けられて規定されている。この「大当たりB」は、上述した「大当たりA」と同一の大当たり遊技が実行されるものであって、ラウンド数が15ラウンドであり、第2アタッカ（第2可変入賞装置650）を開放させる大当たり遊技が設定される。「大当たりB」の終了後は、確変フラグaaCがオフに設定されると共に、時短カウンタ203fには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ203fに「0」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ203fに「100」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりB」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定されるのに対して、時短状態中に「大当たりB」に当選した場合には、大当たり終了後に時短状態（100回）が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウント値

40

50

のうち、「大当たりB」となるカウンタ値は25個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB」が決定される割合は25% (25 / 100) である。「大当たりB」は、「大当たりA」同様にラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になるが、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態が設定されない分、「大当たりA」よりも不利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の値が「50～89」の範囲には、「大当たりC」が対応付けられて規定されている。この「大当たりC」は、ラウンド数が2ラウンドであり、第1アタッカ(第1可変入賞装置65)を開放させる大当たり遊技が設定される。なお、詳細は後述するが、本第26制御例の第3変形例では第2特別図柄の抽選にて小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技においても、第1アタッカ(第1可変入賞装置65)を開放させるように構成しており、「大当たりC」に当選した場合と「小当たり」に当選した場合とを遊技者が判別し難いように構成している。

10

#### 【2895】

このように構成することで、第1アタッカーが開放される当たり遊技が実行された場合に、遊技者に大当たり遊技が実行されたのか小当たり遊技が実行されたのかを分かり難くすることができる。上述した通り、本第26制御例の第3変形例では第1特別図柄の大当たり変動期間中が小当たり遊技を頻繁に実行可能な第2確変状態(RUSH状態)となるように構成していることから、遊技者は、第1アタッカーが開放される当たり遊技が小当たり遊技であることを期待しながら遊技を行うことになる。つまり、通常であれば遊技者が最も所望する大当たり遊技が実行される状況を遊技者が所望しない遊技期間を設けることで、斬新な遊技性を提供することができる。「大当たりC」の終了後は、確変フラグa a Cがオンに設定されると共に、時短カウンタ203fには当たり当選時における遊技状態に応じて異なる値が設定されるように構成している。大当たり当選時における遊技状態が通常状態である場合には、時短カウンタ203fに「10000」の値が設定され、大当たり当選時における遊技状態が時短状態、確変状態である場合には、時短カウンタ203fに「0」の値が設定される。つまり、通常状態が設定されている状態で「大当たりC」に当選した場合には、大当たり終了後に確変状態が設定されるのに対して、確変状態、或いは時短状態中に「大当たりC」に当選した場合には、大当たり終了後に第2確変状態が設定される。このように、大当たりに当選した際の遊技状態において、同じ種別の大当たりであったとしても大当たり終了後に設定される遊技状態が異なるように構成することで、遊技者に対して単に大当たり当選を目指すだけでは無く、設定されている遊技状態にも注視させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【2896】

また、本第26制御例の第3変形例では、遊技状態として第2確変状態が設定された場合に、遊技者に最も有利な遊技状態となるように構成しており、この第2確変状態が設定される条件として、確変状態が設定されている状態にて特別図柄の大当たり変動が開始される第1設定条件と、確変状態、時短状態が設定されている状態にて大当たりCに当選する第2設定条件の2つを有している。つまり、大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、第2確変状態が設定される期待度(確率)を異ならせるように構成している。このように構成することで、遊技者に対して、遊技の進行に応じて(設定される遊技状態に応じて)遊技者に有利となる遊技状態が設定される期待度を徐々に高めさせることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりC」となるカウンタ値は40個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC」が決定される割合は40% (40 / 100) である。「大当たりC」は、上述した「大当たりA」、「大当たりB」と比べてラウンド数が少なく且つ、1回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利になるが、大当たり当選時の遊技状態によっては、大当たり終了後に設定される遊技状態として遊技者に最も有利となる第2確変状態を設定し得る唯一の大当たり種別であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面では、「大当たりA」、「大当たりB」よりも有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC

40

50

2の値が「90～99」の範囲には、「大当たりD」が対応付けられて規定されている。この「大当たりD」は、ラウンド数が2ラウンドであり、第1アタッカ（第1可変入賞装置65）を開放させる大当たり遊技（「大当たりC」と同一）が設定される。

【2897】

「大当たりD」の終了後は、確変フラグaaCがオフに設定されると共に、時短カウンタ203fには「0」の値が設定される。つまり、「大当たりC」に当選した場合には、大当たり終了後に通常状態が設定される。この「大当たりD」は上述した「大当たりC」と同一の大当たり遊技内容であることから、第1アタッカ（第1可変入賞装置65）を小当たり遊技と同一の開放動作で動作させるように構成している。「大当たりD」の終了後は、上述した通り通常状態が設定されるように構成していることから、確変状態が設定されている状態において「大当たりD」に当選した変動表示（大当たり変動）が実行された場合には、大当たり変動中に小当たり遊技を頻繁に行った後に、大当たり遊技が実行され、その後、通常状態が設定される。つまり、第1特別図柄の抽選にて「大当たりD」に当選した場合における第2確変状態（RUSH状態）では、小当たり遊技と同一の開放動作が設定される「大当たりD」が終了した後に通常状態が設定されることから、遊技者に対して大当たり遊技が実行されることとなる第2確変状態が終了したように思わせることができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりD」となるカウンタ値は10個なので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD」が決定される割合は10%（10/100）である。「大当たりD」は、上述した「大当たりA」、「大当たりB」と比べてラウンド数が少なく且つ、1回の開放動作期間が短い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では不利となる。そして、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、大当たり終了後には通常状態が設定されることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

【2898】

以上、説明をした通り、本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10は、第1特別図柄（特図1）の大当たり種別として4つの大当たり種別（「大当たりA」～「大当たりD」）を有している。そのうち、2つの大当たり種別（「大当たりA」、「大当たりB」）では、大当たり遊技中にのみ開放動作される第2アタッカ（第2可変入賞装置650）を開放対象とした大当たり遊技を実行し、他の2つの大当たり種別（「大当たりC」、「大当たりD」）では、小当たり遊技と同一の第1アタッカ（第1可変入賞装置65）を開放対象とした大当たり遊技を実行する。即ち、本第26制御例の第3変形例では、特別図柄の大当たりとして、遊技者に賞球を獲得させることを目的とした主大当たり遊技（「大当たりA」、「大当たりB」と、遊技状態を可変させることを目的とし、且つ、遊技者に対して大当たり当選したか否かを分かり難くする（小当たり遊技が大当たり遊技かを判別させ難くする）ことを目的とした副大当たり遊技（「大当たりC」、「大当たりD」と、を実行可能に構成している。また、本第26制御例の第3変形例では、大当たり遊技では無く、小当たり遊技によって遊技者に対して賞球を獲得させることができる遊技性であることから、大当たり遊技中に大量の賞球を獲得し難く設定したとしても（大当たり種別によって、少量の賞球しか獲得できない大当たり遊技が実行されたとしても）、遊技者に不快感を与えることを抑制しながら、遊技状態を可変させることを目的とした大当たり遊技を設定することができる。一方、第2特別図柄の抽選による大当たりの種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲には、「大当たりE」が対応付けられて規定されている。この「大当たりE」は、ラウンド数が15ラウンドであり、第2アタッカ（第2可変入賞装置650）を開放させる大当たり遊技が設定される。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個のカウンタ値のうち、「大当たりE」となるカウンタ値は5個なので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE」が決定される割合は5%（5/100）である。

【2899】

そして、「大当たりE」が選択された場合は、大当たり当選した際の遊技状態に関わ

らず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ a a C がオンに設定され）、10000回の時短回数が設定される（時短カウンタ 203 f に 10000 の値がセットされる）。つまり、「大当たり E」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。「大当たり E」は、ラウンド数が最も多い大当たり種別の一つなので、獲得できる賞球数の面では有利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第 26 制御例の第 3 変形例では、確変状態よりも第 2 確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第 2 確変状態の次に有利な遊技状態となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「5 ~ 64」の範囲には、「大当たり F」が対応付けられて規定されている。この「大当たり F」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 65）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウント値のうち、「大当たり F」となるカウント値は 60 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり F」が決定される割合は 60%（60 / 100）である。そして、「大当たり F」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に確変状態が設定され（確変フラグ a a C がオンに設定され）、10000回の時短回数が設定される（時短カウンタ 203 f に 10000 の値がセットされる）。つまり、「大当たり F」終了後には、次回の大当たりに当選するまでの間、確変状態が設定されることになる。

10

#### 【2900】

20

「大当たり F」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常状態よりも高くなるように設定されるため、通常状態よりは有利な遊技を行うことができる遊技状態となる。一方で、本第 26 制御例の第 3 変形例では、確変状態よりも第 2 確変状態のほうが遊技者に対して有利な特典を付与し易くなるように構成しており、複数の遊技状態の中では、第 2 確変状態の次に有利な遊技状態となる。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「65 ~ 99」の範囲には、「大当たり G」が対応付けられている。この「大当たり G」は、ラウンド数が 2 ラウンドであり、第 1 アタッカ（第 1 可変入賞装置 65）を開放させる大当たり遊技が設定される。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 100 個のカウント値のうち、「大当たり G」となるカウント値は 35 個なので、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たり G」が決定される割合は 35%（35 / 100）である。そして、「大当たり G」が選択された場合は、大当たりに当選した際の遊技状態に関わらず、大当たり終了時に通常状態が設定され（確変フラグ a a C がオフに設定され）、0 回の時短回数が設定される（時短カウンタ 203 f に 0 の値がセットされる）。「大当たり G」は、ラウンド数が最も少ない大当たり種別の一つであるため、獲得できる賞球数の面では不利になる。また、大当たり終了後に設定される遊技状態が通常状態であることから、大当たり後に設定される遊技状態の面においても不利となる。即ち、最も不利な大当たり種別となる。

30

#### 【2901】

以上、説明をした通り、本第 26 制御例の第 3 変形例では、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選で大当たりに当選した場合と、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選で大当たりに当選した場合とで、大当たり終了後に確変フラグ a a C をオンに設定する割合が 65%（65 / 100）である点は一致しているが、大当たり遊技として 15 ラウンドが設定される割合（特図 1 は 50%、特図 2 は 5%）、開放対象として第 2 アタッカ（第 2 可変入賞装置 650）が選択される割合（特図 1 は 50%、特図 2 は 5%）、大当たり当選時の遊技状態が時短状態、確変状態（即ち、普通図柄の高確率状態）である場合における大当たり終了後に時短カウンタ 203 f に 10000 の値が設定される割合（特図 1 は 25%、特図 2 は 65%）が異なるように構成している。このように、大当たりに当選した特別図柄の種別に応じて大当たり遊技内容、及び、大当たり終了後の遊技状態を異ならせることにより、様々な遊技性を遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣向上を図ることができる

40

50



。なお、本第26制御例の第3変形例では特別図柄の種別に応じて上述した内容を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、上述した内容のうち一部のみを異ならせるように構成しても良いし、上述した内容以外、例えば、大当たり遊技のラウンド数を特図1に対応する大当たり種別のみ設定され得るラウンド数（例えば7ラウンド）を設定することにより、設定されるラウンド数を異ならせたり、確変フラグ a a C をオンに設定する割合を異ならせたりするように構成しても良い。また、大当たり遊技中に球が特定領域（例えば、第2可変入賞装置650に入賞した球が通過し得る領域）を通過したことを条件に、その大当たり終了後に確変フラグ a a C をオンに設定するように構成された遊技機においては、特図1に対応する大当たり種別と、特図2に対応する大当たり種別とで、特定領域を球が通過する確率を異ならせるように構成しても良い。また、大当たり終了後に設定される各遊技状態において抽選結果を示すための変動パターンを選択するためのデータテーブルを、大当たり種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

10

#### 【2902】

確変フラグ a a C は、特別図柄の高確率状態が設定されているか否かを示すフラグであって、オンに設定されている場合に、特別図柄が高確率状態であることを示すものである。つまり、確変フラグ a a C がオンに設定されている場合は、遊技状態として、確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：高確率状態）、或いは、第2確変状態（特別図柄：高確率状態、普通図柄：低確率状態）の何れかが設定されていることになる。この確変フラグ a a C は、当選した大当たり種別が大当たり終了後に確変状態、或いは第2確変状態を設定する大当たりである場合に、その大当たりの終了時にオンに設定される。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりであることを示す図柄が停止表示されると、オフに設定される。なお、本第26制御例の第3変形例では、上述した通り、特別図柄の大当たり当選に基づいて特別図柄の高確率状態を設定し、次回大当たりに当選するまで特別図柄の高確率状態を継続するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を終了させるための特図高確終了条件として、特別図柄の高確率状態（特図高確状態）が設定されてからの特別図柄変動回数（特図変動回数）が予め定められた所定回数（例えば、50回）に到達した場合に、確変フラグ a a C をオフに設定するように構成しても良い。この場合、確変フラグ a a C をオフに設定するタイミングを図るために、特図高確終了条件としての特図変動回数を予め記憶しておく記憶手段と、特図高確状態が設定されてからの特図変動回数を計測する計測手段と、計測手段により計測された特図変動回数が記憶手段に記憶されている特図変動回数（特図高確終了条件）を満たしているかを判別する終了判別手段と、を設ければ良い。

20

30

#### 【2903】

さらに、特図高確終了条件を複数用意し、例えば、特図高確状態における第1特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図1高確終了条件や、第2特別図柄の変動回数のみに基づいて成立し得る特図2高確終了条件や、特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、小当たりに当選する抽選結果）である場合に成立し得る抽選終了条件といった様々な特図高確終了条件を容易し、いずれかの特図高確終了条件が成立した場合に確変フラグ a a C をオフに設定するように構成しても良い。特図1大当たりフラグ203 a b C は、第1入球口64に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図1大当たりフラグ203 a b C は、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図1大当たりフラグ203 a b C がオンの状態で、第1特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第1特別図柄と第2特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。特図2大当たりフラグ203 a c C は、第2入球口640に入球したことに基づいて取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この特図2大当たりフラグ203 a c C は、大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この特図2大当たり

40

50



フラグ 203 a c C がオンの状態で、第 2 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される。これにより、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

#### 【 2904 】

当選時状態格納エリア 203 a d C は、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ 203 f の値が 0 で、確変フラグ a a C がオフであれば）、この当選時状態格納エリア 203 a d C に、通常状態を示す情報として「00H」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ 203 f の値が 1 以上で、確変フラグ a a C がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 203 a d C に、確変状態を示す情報として「01H」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が第 2 確変状態であれば（時短カウンタ 203 f の値が 0 で、確変フラグ a a C がオンであれば）、この当選時状態格納エリア 203 a d C に、第 2 確変状態を示す情報として「02H」が格納される。この当選時状態格納エリア 203 a d C に格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される。小当たりフラグ 203 a e C は、第 2 入球口 640 に入球したことに基いて取得した第 1 当たり乱数カウンタ C1 の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。この小当たりフラグ 203 a e C は、小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される。この小当たりフラグ 203 a e C がオンの状態で、第 2 特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、他方の特別図柄の変動を一時的に仮停止（特別図柄の変動時間を計測するカウンタの減算を停止）させる処理が実行される。これにより、第 2 特別図柄の小当たりを実行中に、第 1 特別図柄の抽選で大当たりとなり、小当たり中に大当たりが開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。

#### 【 2905 】

特図 1 変動時間カウンタ 203 a f C、および特図 2 変動時間カウンタ 203 a g C は、それぞれ第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであり、第 1 特別図柄、および第 2 特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される。この特図 1 変動時間カウンタ 203 a f C、および特図 2 変動時間カウンタ 203 a g C の計測結果によって各特別図柄の変動時間が終了したか否かが判別される。小当たり中フラグ 203 a h C は、小当たり中であるか否かを示すフラグである。この小当たり中フラグ 203 a h C がオンであれば、パチンコ機 10 が小当たり中であることを示し、オフであれば、小当たり中ではないことを示す。この小当たり中フラグ 203 a h C は、小当たりの開始を設定した場合にオンに設定される。一方、小当たりの終了時にオフに設定される。本第 26 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 10 は、第 2 特別図柄のみ小当たりに当選するように構成されており、小当たりに当選した場合に（小当たり中フラグ 203 a h C がオンに設定された場合に）、第 1 特別図柄の変動表示を中断させるように構成している。つまり、複数種別の特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）のうち、一方の特別図柄（第 2 特別図柄）の抽選で小当たりに当選し、小当たり中フラグ 203 a h C がオンに設定されている状態では、他方の特別図柄（第 1 特別図柄）の変動表示が終了することが無いため、遊技者に対して、小当たり遊技に注目させて遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中において、他方の特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技が開始されてしまうことを防止することができる。

#### 【 2906 】

特図 2 変動停止フラグ 203 a i C は、第 1 特別図柄の変動が大当たりの停止図柄で停止表示（確定表示）されてから、大当たりを開始させるまでの間の期間であることを示すフラグである。この特図 2 変動停止フラグ 203 a i C がオンに設定されている場合には、第 2 入球口 640 に対して新たな入球があった場合にも、第 2 特別図柄の変動表示の実

行が回避される。この特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 a i C は、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる場合にオンに設定され、第 2 特別図柄の変動表示を実行するための処理を回避した場合にオフに設定される。入賞カウンタ 2 0 3 a j C は、小当たり遊技中に第 2 特定入賞口（可変入賞装置 6 5）へと入賞した遊技球数を計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に第 2 特定入賞口へと遊技球が入球する毎に 1 加算される。そして、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかの判別が実行される。この入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値は、小当たり遊技が終了する毎に 0 にクリアされる。この特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C は、抽選結果が小当たりである第 2 特別図柄（特図 2）の変動を停止する際にオンに設定され、特別図柄変動処理において参照される。参照した結果、オンに設定されている場合には、特図 1 に対応する第 1 図柄表示装置の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される。つまり、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C がオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第 1 図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C がオンに設定されたことにより、特図 1 の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第 1 特別図柄変動実行中処理においてオンに設定されていると判別された場合に、オフに設定される。なお、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第 1 特別図柄のみとなるが、第 1 特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第 2 特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図 2 仮停止フラグを設けても良い。

10

20

#### 【 2 9 0 7 】

上述した通り、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。次に、図 9 3 4（a）を参照して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 9 3 4（a）は、本第 3 変形例における R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した図である。図 9 3 4（a）に示した通り、本第 3 変形例における R O M 2 2 2 は、上述した第 2 6 制御例の R O M 2 2 2 に対して、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C を追加した点で相違している。擬似演出テーブル 2 2 2 a a C は、第 2 確変状態が設定されている状態にて特図 1 変動（特図 1 大当たり変動）に対応して実行される変動演出である擬似演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、対応する特図 1 変動（特図 1 大当たり変動）の変動時間と、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値とに対応させて、異なる態様の擬似演出が規定されている。

30

40

#### 【 2 9 0 8 】

ここで、図 9 3 5 を参照して、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C に規定されている内容について説明をする。図 9 3 5 は、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C に規定されている内容を模式的に示した図である。図 9 3 5 に示した通り、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C には、擬似演出の演出種別として「擬似演出 A」～「擬似演出 I」までの 9 種類の態様が規定されている。具体的には、対応する特図 1 変動（特図 1 大当たり変動）の変動時間が 6 0 秒（6 0 0 0 0 m s）であって、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が 1 0 秒（実行頻度低）の「擬似演出 A」が、「

50

「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒（実行頻度中）の「擬似演出B」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒（実行頻度高）の「擬似演出C」が、それぞれ規定されている。そして、対応する特図1変動（特図1大当たり変動）の変動時間が180秒（180000ms）であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が10秒（実行頻度低）の「擬似演出D」が、「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒（実行頻度中）の「擬似演出E」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒（実行頻度高）の「擬似演出F」が、それぞれ規定されている。さらに、対応する特図1変動（特図1大当たり変動）の変動時間が300秒（300000ms）であって、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が10秒（実行頻度低）の「擬似演出G」が、「20～79」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が7秒（実行頻度中）の「擬似演出H」が、「80～99」の範囲に対して、擬似小当たり演出の実行間隔が5秒（実行頻度高）の「擬似演出I」が、それぞれ規定されている。

10

#### 【2909】

つまり、本第3変形例では、設定される擬似演出の演出態様（演出種別）に応じて、特図1大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の回数（実行間隔）を異ならせることができる。よって、擬似演出中に表示される擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した実賞球数との差分が開きやすい状況と、開きにくい状況と、を創出することができるため、第2確変状態が終了した後に実行される大当たり遊技中の大当たり遊技演出の演出態様として様々な演出態様を設定し易くすることができ、演出効果を高めることができる。次に、図934(b)を参照して、本第3変形例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図934(b)は、本第3変形例のパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図934(b)に示した通り、本第3変形例では、上述した第26制御例におけるRAM223に対して、特図1変動時間カウンタ223aaC、特図2変動時間カウンタ223abC、残変動時間情報格納エリア223acC、残時間格納エリア223adC、小当たり賞球数カウンタ223aeC、擬似賞球数カウンタ223afC、電源断フラグ223yを追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して説明を省略する。特図1変動時間カウンタ223aaC、特図2変動時間カウンタ223abCは、変動表示設定処理において、それぞれの変動表示が設定（実行）された場合に、対応する変動時間を示す値が設定され、各種カウンタ更新処理が実行される毎に、それぞれの値が1減算される。なお、主制御装置110から特図1仮停止コマンドを受信してから、特図1再開コマンドを受信するまでの期間は各種カウンタ更新処理が実行された場合であっても、特図1変動時間カウンタ223aaCの値を1減算することが無いように構成している。そして、コマンド判定処理にて仮停止関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される仮停止関連処理において、残変動時間を算出する際に参照される。

20

30

#### 【2910】

残変動時間情報格納エリア223acCは、ラッシュ期間の残期間、即ち、第1特別図柄の大当たり変動の残時間を示す情報を格納するための記憶領域である。この残変動時間情報格納エリア223acCには、仮停止された第1特別図柄変動表示の残変動時間を示すための残期間情報（期間A～期間C）が設定され、仮停止された第1特別図柄の変動表示を再開させる場合の追加演出を設定する際に格納されている残期間情報が参照される。小当たり賞球数カウンタ223aeCは、小当たり遊技が開始されてからの賞球数（第2特定入賞口への入賞に基づいて払い出される賞球数）を第2確変状態が終了するまでの間、継続して計測するためのカウンタであって、小当たり遊技中に獲得した賞球数遊技者にとって有利な遊技状態が継続して設定される期間中の賞球数が累積されるように構成している。擬似賞球数カウンタ223afCは、擬似演出中に実行される擬似小当たり演出にて擬似的に表示された賞球数を第2確変状態が終了するまでの間、継続して計測するため

40

50

のカウンタである。電源断フラグ 2 2 3 y は、瞬間的な停電があったか否かを判別するために用いられるフラグである。

【 2 9 1 1 】

< 第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 9 3 6 から図 9 5 4 を参照して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理は、上述した第 2 6 制御例に対して、スイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）に代えてスイッチ読み込み処理（図 9 3 6 の S 1 9 1 A ）を、特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 9 3 7 の S 1 0 4 A 参照）を、メイン処理（図 5 1 参照）に代えてメイン処理（図 9 5 2 参照）を、実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。なお、特別図柄抽選の実行権利を取得するための始動入賞処理において、本第 2 6 制御例の第 3 変形例は第 2 特別図柄の実行権利を記憶可能な記憶手段を有していないため、第 2 特別図柄抽選の実行権利を取得するための処理内容を削除している点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、その説明を省略する。また、普通図柄抽選を実行するための普通図柄変動処理において、本第 2 6 制御例の第 3 変形例は、上述した第 2 6 制御例に対して、普通図柄抽選の結果を判定する際に参照されるデータテーブル（第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 a c C ）に規定している内容や、普通図柄変動の変動時間や、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を異ならせているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。同様に、大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理において、本第 2 6 制御例の第 3 変形例は、上述した第 2 6 制御例に対して、実行される大当たり遊技の内容（大当たり種別）を異ならせている点で相違しているが、基本的な処理内容は同一であるため、図示、及び詳細な説明を省略する。

【 2 9 1 2 】

まず、図 9 3 6 を参照して、スイッチ読み込み処理（ S 1 9 1 A ）の処理内容について説明する。図 9 3 6 は、スイッチ読み込み処理（ S 1 9 1 A ）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（ S 1 9 1 A ）は、上述した第 2 6 制御例において実行されるスイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）に対して、小当たり遊技中に開放制御される第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a ）への遊技球の入賞と、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第 2 特定入賞口 6 5 0 a ）への遊技球の入賞と、で入賞種別が識別可能となるように入賞種別コマンドを設定する処理が実行されるように構成した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。図 9 3 6 に示した通り、スイッチ読み込み処理（ S 1 9 1 A ）が実行されると、まず、上述した第 2 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）と同一の S 1 1 1 A ~ A 1 1 4 A の処理を実行する。その後、今回格納された格納情報が第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a ）への入賞を示す情報であるかを判別し（ S 1 9 2 A ）、第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a ）への入賞を示す情報であると判別した場合は（ S 1 9 2 A : Y e s ）、第 2 特定入賞口への入賞を示すための入賞種別コマンドを設定し（ S 1 9 3 A ）、次いで、上述した第 2 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）と同一の S 1 1 5 A ~ A 1 1 9 A の処理を実行して本処理を終了する。一方で、 S 1 9 2 A の処理において、第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a ）への入賞を示す情報では無いと判別した場合は（ S 1 9 2 A : N o ）、 S 1 9 3 A の処理を実行すること無く、上述した第 2 6 制御例におけるスイッチ読み込み処理（図 8 7 8 の S 1 0 1 A 参照）と同一の S 1 1 5 A ~ A 1 1 9 A の処理を実行して本処理を終了する。

【 2 9 1 3 】

以上、説明をした通り、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと入賞した遊技球（小当たり入賞球）と、大当たり遊技中

に第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと入賞した遊技球（大当たり入賞球）と、を識別して入賞種別コマンドを設定することができるため、音声ランプ制御装置113にて各入賞種別に応じた演出態様を設定し易くすることができる。次に、図937を参照して、特別図柄変動処理（S104A）の処理内容について説明をする。図937は、特別図柄変動処理（S104A）の処理内容を示したフローチャートである。ここで、本第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10は、上述した第26制御例におけるパチンコ機10に対して、第1特別図柄変動と第2特別図柄変動とを並行して実行可能となるように構成している点、一方の特別図柄抽選の結果に基づいて他方の特別図柄抽選の内容や、他方の特別図柄変動の内容を変更可能に構成している点、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、遊技状態の設定要素となる各種カウンタ（時短カウンタ203h、確変カウンタ203i）の値を更新する処理内容を変更している点で大きく相違しており、前述した相違点の内容に応じて特別図柄変動処理の内容も異ならせている。

#### 【2914】

具体的には、特別図柄変動処理（S104A）が実行されると、まず、現在が大当たり又は小当たり中であるかを判別し（S2501A）、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合は（S2501A：Yes）、次に、特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定されているかを判別する（S2502A）。このS2502Aの処理では、一方の特図が当たりを示す図柄で停止表示されたことにより、変動中の他方の特図変動時間の減算を中断している状態かを判別している。S2502Aの処理において、特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定されていると判別した場合は（S2502A：Yes）、仮停止されている特図に対応する第1図柄表示装置37の表示を更新し（S2503A）、即ち、変動時間の減算が中断されている特図に対して、第1図柄表示装置37の変動表示を継続させる処理を実行して、本処理を終了する。これにより、特図変動を強制停止していないことを遊技者に報知することができる。一方、S2501Aの処理において、現在が大当たり又は小当たり中であると判別した場合は（S2501A：No）、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0よりも大きいか（即ち、特図1が変動中であるか）を判別し（S2504A）、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0よりも大きくない（0である）と判別した場合は（S2504A：No）、第1特別図柄変動開始処理（S2508A）を実行し、その後、特図2に関する変動処理を実行するためのS2509Aに移行する。第1特別図柄変動開始処理（S2508A）の詳細については、図938を参照して後述する。S2504Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0よりも大きいと判別した場合は（S2504A：Yes）、第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）を実行する。この第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）は、特図1変動中の処理を実行するものであり、図942を参照してその詳細な説明を後述する。

#### 【2915】

第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）を終えると、次に、変動時間の終了タイミングであるか（特図1変動時間カウンタ203afCが0であるか）を判別し（S2506A）、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は（S2506A：Yes）、第1特別図柄変動停止処理（S2507A）を実行し、その後、S2509Aへ移行する。一方、S2506Aの処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は（S2506A：No）、S2507Aの処理をスキップしてS2509Aへ移行する。S2509A～S2513Aの処理では、特図1に対して実行したS2504A～S2507Aと同様の処理が実行される。S2509Aの処理が実行されると、まず、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0よりも大きいか（即ち、特図2が変動中であるか）を判別し（S2509A）、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0よりも大きくない（0である）と判別した場合は（S2509A：No）、第2特別図柄変動開始処理（S2510A）を実行し、その後、本処理を終了する。この第2特別図柄変動開始処理（S2510A）の詳細については、図944を参照して後述する。一方、S2509Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0よりも大きいと判

別した場合は ( S 2 5 0 9 A : Y e s )、第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) を実行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) は、特図 2 変動中の処理を実行するものであり、図 9 4 9 を参照して後述する。第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 1 A ) を終わると、次に、変動時間の終了タイミングであるか ( 特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C が 0 であるか ) を判別し ( S 2 5 1 2 A )、変動時間の終了タイミングであると判別した場合は ( S 2 5 1 2 A : Y e s )、第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 3 A ) を実行し、本処理を終了する。一方、S 2 5 1 2 A の処理において、変動時間の終了タイミングでは無いと判別した場合は ( S 2 5 1 2 A : N o )、S 2 5 1 3 A の処理をスキップして本処理を終了する。

【 2 9 1 6 】

次に、図 9 3 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 ( 図 9 3 7 の S 1 0 4 A 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) について説明する。図 9 3 8 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) を示すフローチャートである。第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 8 A ) では、まず、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を取得し ( S 2 6 0 1 A )、取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値であるか判別する ( S 2 6 0 2 A )。S 2 6 0 2 A の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きいと判別した場合には ( S 2 6 0 2 A : Y e s )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を 1 減算して ( S 2 6 0 3 A )、減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する ( S 2 6 0 4 A )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理 ( 図 9 5 2 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) において、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c に格納する。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値と同期させながら、その値を更新することができる。S 2 6 0 4 A の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a のデータを一つ前のデータにシフトする ( S 2 6 0 5 A )。より具体的には、保留エリア 1 実行エリア、保留エリア 2 保留エリア 1、保留エリア 3 保留エリア 2、保留エリア 4 保留エリア 3 といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【 2 9 1 7 】

S 2 6 0 5 A の処理が終了すると、次いで、第 1 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 2 6 0 6 A )。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) については、図 9 3 9 を参照して、詳しく後述するが、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアにシフトされた第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行するための処理である。S 2 6 0 6 A の処理が終了すると、次に、第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( 図 9 4 0 参照 )。詳細については後述するが、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) は、第 1 特別図柄の当否判定結果、および第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに格納された変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターンを選択するための処理である。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 0 7 A ) が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行する ( S 2 6 0 8 A )。この遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) は、詳細については後述するが、パチンコ機 1 0 の状態を示す、確変フラグ 2 0 3 a a C の状態、時短カウンタ 2 0 3 h の値を更新することにより、パチンコ機 1 0 の状態を更新するための処理である。S 2 6 0 8 A の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S 2 6 0 2 A の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N

10

20

30

40

50

1) が 0 であると判別した場合は ( S 2 6 0 2 A : N o )、そのまま本処理を終了する。次に、図 9 3 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 9 3 8 の S 2 5 0 8 A ) の一処理である第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) について説明する。図 9 3 9 は、この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) を示すフローチャートである。本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、何れか一方の特別図柄において大当たりに当選した変動表示 ( 大当たり変動 ) が実行されている期間中は、他方の特別図柄抽選にて大当たりに当選したか否かの判別を行わないように構成している。

#### 【 2 9 1 8 】

つまり、一方の特別図柄抽選によって所定期間後 ( 変動時間経過後 ) に大当たり遊技が実行されることが確定している状態において、他方の特別図柄抽選によって大当たりに当選し、短期間で複数回の大当たりに当選してしまい過剰に特典を付与してしまうことを抑制するように構成している。このように、通常の特別図柄抽選と同様に各種カウンタ値を取得する処理を行い、その処理において取得した各種カウンタ値に基づく判定をスキップし、外れ図柄をセットするように構成することで、他方の特別図柄抽選の抽選結果にいち早く対応することができる。第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 0 6 A ) では、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアに記憶されている各カウンタ値を取得する ( S 2 7 0 1 A )。次いで、確変フラグ 2 0 3 a a C がオンに設定されているか判別する ( S 2 7 0 2 A )。即ち、特別図柄の高確率状態 ( 確変状態、第 2 確変状態 ) であるか否かを判別する。確変フラグ 2 0 3 a a C がオンである ( 即ち、特別図柄の高確率状態である ) と判別した場合には ( S 2 7 0 2 A : Y e s )、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値とが一致するか否かを判別し、その判別結果 ( 抽選結果 ) を取得する ( S 2 7 0 3 A )。一方、S 2 7 0 2 A の処理において、確変フラグ 2 0 3 a a C がオフである ( 即ち、特別図柄の低確率状態である ) と判別した場合には ( S 2 7 0 2 A : N o )、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a a C に規定された大当たりとなる乱数値と、カウンタ用バッファより取得された第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値とが一致するか否かを判別し、その抽選結果を取得する ( S 2 7 0 4 A )。

#### 【 2 9 1 9 】

そして、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C はオンであるかどうか判別する ( S 2 7 0 5 A )。オンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 2 7 0 5 A : N o )、S 2 7 0 3 A または S 2 7 0 4 A で取得した抽選結果が大当たりであるかを判定し ( S 2 7 0 6 A )、抽選結果が大当たりであれば ( S 2 7 0 6 A : Y e s )、第 1 特別図柄に対して特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 a b C をオンに設定し ( S 2 7 0 7 A )、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する ( S 2 7 0 8 A )。そして、取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 に表示する第 1 特別図柄の大当たり図柄をセットし ( S 2 7 0 9 A )、現在の遊技状態に応じた値を当選時状態格納エリア 2 0 3 a d C に格納して ( S 2 7 1 0 A )、時短カウンタ 2 0 3 h に 1 をセットし ( S 2 7 1 1 A )、本処理を終了する。ここで、S 2 7 1 1 A の処理において時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 にセットすることにより、第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 9 3 8 の S 2 5 0 8 A 参照 ) にて第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 9 3 9 の S 2 6 0 6 A 参照 ) よりも後段で実行される遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) にて普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させることができる。これにより、第 1 特別図柄の抽選によって大当たりに当選した場合には、その大当たり変動が開始されるタイミングで普通図柄の低確率状態を設定することが可能となる。よって、確変状態が設定されている状態で第 1 特別図柄の大当たりに当選することで確変状態を第 2 確変状態へと移行させることができる。また、S 2 7 1 1 A の処理にて時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 にセットする処理を行うことで、大当たりに当選したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、特別図柄の変動回数が所定回数に到達したことを条件として普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理と、の何れも遊技状態更新処理 ( S 2 6 0 8 A ) を用いて実行するこ

10

20

30

40

50



とができる。これにより、普通図柄の高確率状態を終了させる条件を複数設けた場合であっても、主制御装置 110 の処理が煩雑になることを防ぐことができる。

#### 【2920】

一方、S2705A の処理において、特図2大当たりフラグ203acC がオンであると判別した場合 (S2705A : Yes)、或いは、S2706A の処理において、抽選結果が外れであると判別された場合には (S2706A : No)、第1図柄表示装置37 に表示する第1特別図柄の外れ図柄をセットし (S2712A)、その後、本処理を終了する。次に、図940を参照して、第1特別図柄変動開始処理 (図938のS2508A) の一処理である第1特別図柄変動パターン選択処理 (S2607A) について説明する。図940はこの第1特別図柄変動パターン選択処理 (S2607A) を示すフローチャートである。第1特別図柄変動パターン選択処理 (S2607A) では、まず、第1特別図柄大当たり判定処理 (図939のS2606A) において、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判定されたか、即ち、第1特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する (S2801A)。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特図1大当たりフラグ203abcC がオンであるか否かで判別される。この特図1大当たりフラグ203abcC は、上述した第1特別図柄大当たり判定処理 (図939参照) におけるS2707A の処理でオンに設定されるものである。S2801A の処理において、第1特別図柄の大当たりが設定されていると判別した場合には (S2801A : Yes)、上述した第1特別図柄大当たり判定処理 (図939参照) におけるS2701A の処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1当たり種別選択テーブル202adC (図929参照) より大当たり種別を決定し (S2802A)、S2803A の処理へ移行する。一方、S2801A の処理において、第1特別図柄の抽選結果が外れである (即ち、特図1大当たりフラグ203abcC がオフである) と判別した場合には (S2801A : No)、S2802A の処理をスキップして、S2803A の処理へ移行する。

#### 【2921】

S2803A の処理では、第1特別図柄保留球格納エリア203aの実行エリアから変動種別カウンタCS1の値を取得する (S2803A)。次いで、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブル (図930~図932参照) を読み出して (S2804A)、S2805A の処理へ移行する。なお、遊技状態は、確変フラグ203aaCの状態と、時短カウンタ203hの値とに基づいて判別される。S2805A の処理では、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し (S2805A)、その後、選択した変動パターンに基づいて、特図1変動パターンコマンドを設定する (S2806A)。S2806A の処理を終えると、停止図柄を示す特図1停止種別コマンドを設定し (S2807A)、次いで、第1図柄表示装置37で第1特別図柄の変動開始を設定し (S2808A)、S2805A の処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図1変動時間カウンタ203afcにセットし、本処理を終了する。次に、図941を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される第1特別図柄変動開始処理 (図938のS2508A参照) の一処理である遊技状態更新処理 (S2608A) について説明する。図941は、この遊技状態更新処理 (S2608A) を示すフローチャートである。本第26制御例の第3変形例のパチンコ機10では遊技状態を設定するための条件である確変フラグ203aaCの状態と、時短カウンタ203hの値とのうち、時短カウンタ203hの値のみを特別図柄の変動開始時に更新するために、第1特別図柄変動開始処理 (図938のS2508A参照) の一処理である遊技状態更新処理 (図941参照) において、時短カウンタ203hの値を更新する処理を実行するように構成している。そして、詳細は後述するがオンに設定されている確変フラグ203aaCは、大当たり変動が終了し、大当たりを示す特別図柄が停止表示された場合 (大当たり遊技が実行される場合) にオフに設定されるように構成している。

#### 【2922】

つまり、遊技状態を設定する際に参照される2つの条件要素 (確変フラグ203aaCの状態、時短カウンタ203hの値) のうち、1の条件要素を特別図柄の変動開始時に更

10

20

30

40

50



新し、他の条件要素を特別図柄の変動停止時に更新可能とすることにより、2つの条件要素を組み合わせ設定される遊技状態を多様化し易くすることができる。また、特別図柄の変動が開始されてから終了するまでの期間のみ特定の遊技状態（例えば、第2確変状態）を設定することもできるため、予め定められた期間中のみ遊技者に対して有利な遊技状態を設定することが可能となる。遊技状態更新処理（S2608A）が開始されると、まず、時短カウンタ203hの値が0より大きいかが否かを判別する（S2901A）。時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合には（S2901A：No）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ203hの値が0より大きいと判別した場合には（S2901A：Yes）、時短カウンタ203hの値を1減算して（S2902A）、時短カウンタ203hの値を示す残時短回数コマンドを設定する（S2903A）。次に、時短カウンタ203hの値が0であるかを判別し（S2904A）、0であると判別した場合には（S2904A：Yes）、次いで確変フラグ203aaCがオンに設定されているか判別する（S2905A）。ここで、確変フラグ203aaCがオンに設定されていると判別した場合には（S2905A：Yes）、時短遊技が付与されていない確変状態（即ち、第2確変状態）であるため、第2確変状態を示す状態コマンドを設定し（S2906A）、本処理を終了する。一方、S2905Aの処理において、確変フラグ203aaCがオンに設定されていないと判別した場合には（S2905A：No）、通常状態であるため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（S2907A）、本処理を終了する。一方、S2904Aの処理において、時短カウンタ203hの値が0ではないと判別した場合には（S2904A：No）、そのまま本処理を終了する。

10

20

#### 【2923】

なお、本第26制御例の第3変形例では、特別図柄の高確率状態が次に特別図柄の大当たり当選するまでの間（大当たりを示す組み合わせで特別図柄が停止表示されるまでの間）継続して設定されるように構成しているが、これ以外に例えば、確変フラグ203aaCに代えて確変カウンタを設け、特別図柄の変動が実行される毎に確変カウンタの値を減算し、確変カウンタの値が0となった場合に特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるように構成しても良い。このような構成を用いる場合は、図941を参照して示した遊技状態更新処理（S2608A）を特図変動開始時遊技状態更新処理とし、これとは別に特別図柄の変動表示が終了したタイミングで確変カウンタの値を更新する特図変動停止時遊技状態更新処理を設けることで、特別図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理と、普通図柄の高確率状態を終了させるか否かを判別する処理とを異なるタイミングで実行させることができる。次に、図942を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（図937のS104A参照）において実行される第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）の内容について説明をする。図942は、第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）の内容を示すフローチャートである。この第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）では、特図1の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

30

#### 【2924】

第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行されると、まず、特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定されているかを判別する（S3001A）。ここで、特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定されている状態で本処理が実行される場合について簡単に説明をする。上述したように特図1仮停止フラグ203amCは、特図1が変動中において、特図2が当たり（小当たり）を示す図柄で停止表示される場合にオンに設定されるものである。そして、特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定されると、その処理内で大当たり中フラグ203kがオンに設定されるため、主制御装置110にて2ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理がループし、次回（特図1仮停止フラグ203amCがオンに設定された2ミリ秒後）の特別図柄変動処理（図937のS104A参照）が実行される際には、S2501Aの処理において大当たり中であると判別されるため、第1特別図柄変動実行中処理（S2505A）が実行されることがない。そして、大当たり

40

50

遊技（又は小当り遊技）が終了し、S 2 5 0 1 Aの処理において大当たり中（又は小当たり中）では無いと判別されることで、第1特別図柄変動実行中処理（S 2 5 0 5 A）が実行されることになる。このように構成することで、特図1仮停止フラグ2 0 3 a m Cがオンに設定されている状態で第1特別図柄変動実行中処理（S 2 5 0 5 A）が実行される状態が、大当たり（又は小当り）遊技が終了し、変動時間の減算を中断していた特図変動の変動時間の減算を再開するタイミングとなるように構成している。図9 4 2に戻り説明を続ける。S 3 0 0 1 Aの処理において、特図1仮停止フラグ2 0 3 a m Cがオンに設定されていると判別した場合は（S 3 0 0 1 A：Y e s）、次に、特図1変動再開コマンドを設定し（S 3 0 0 2 A）、特図1仮停止フラグ2 0 3 a m Cをオフに設定し（S 3 0 0 3 A）、S 3 0 0 4 Aへ移行する。一方、S 3 0 0 1 Aの処理において、特図1仮停止フラグ2 0 3 a m Cがオンに設定されていない（オフに設定されている）と判別した場合は（S 3 0 0 1 A：N o）、S 3 0 0 2 A、S 3 0 0 3 Aの処理をスキップしてS 3 0 0 4 Aの処理へ移行する。

#### 【2 9 2 5】

S 3 0 0 4 Aの処理では特図1変動時間カウンタ2 0 3 a f Cを1減算して更新し（S 3 0 0 4 A）、第1図柄表示装置3 7の表示を更新し（S 3 0 0 5 A）、本処理を終了する。次に、図9 4 3を参照して、特別図柄変動処理（図9 3 7のS 1 0 4 A）の一処理である第1特別図柄変動停止処理（S 2 7 0 7 A）について説明する。図9 4 3はこの第1特別図柄変動停止処理（S 2 7 0 7 A）を示すフローチャートである。第1特別図柄変動停止処理（S 2 7 0 7 A）では、まず、第1特別図柄（特図1）に対して、特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cがオンに設定されているか判別する（S 3 1 0 1 A）。第1特別図柄に対して特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cがオンに設定されていると判別した場合には（S 3 1 0 1 A：Y e s）、特図2変動停止フラグ2 0 3 a i Cをオンに設定し（S 3 1 0 2 A）、特図2変動停止フラグ2 0 3 a i Cがオンになったことを示す特図2変動停止コマンドを設定する（S 3 1 0 3 A）。次いで、第1図柄表示装置3 7の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示する（S 3 1 0 4 A）。S 3 1 0 4 Aの処理を終えると、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し（S 3 1 0 5 A）、特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cと確変フラグ2 0 3 a a Cをリセットする（S 3 1 0 6 A）。次いで、大当たり中フラグ2 0 3 kをオンに設定し（S 3 1 0 7 A）、S 3 1 0 8 Aの処理へ移行する。一方、S 3 1 0 1 Aの処理において、第1特別図柄に対して特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cがオフに設定されていれば（S 3 1 0 1 A：N o）、S 3 1 0 2 A～S 3 1 0 7 Aの処理をスキップし、S 3 1 0 8 Aの処理へ移行する。S 3 1 0 8 Aの処理では、第1特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置1 1 3に対して通知するための特図1確定コマンドを設定する（S 3 1 0 8 A）。その後、第1図柄表示装置3 7で変動表示している第1特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（S 3 1 0 9 A）、本処理を終了する。

#### 【2 9 2 6】

このように、第1特別図柄停止処理（S 2 7 0 7 A）では、第1抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（S 3 1 0 2 A～S 3 1 0 9 A）が実行される。また、第1特別図柄の抽選結果が大当たりと判別された場合に（S 3 1 0 1 A：Y e s）、変動表示中の第2特別図柄を強制的に停止する処理（S 3 1 0 3 A、S 3 1 0 4 A）が実行される。なお、本第2 6制御例の第3変形例では、第1特別図柄の停止図柄を大当たり図柄で停止表示させる場合に、変動表示中の第2特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としているが、これに限られるものではない。例えば、第1特別図柄の大当たり図柄を停止表示させる時点で、第2特別図柄の変動表示を中断（仮停止）するように構成してもよい。そして、第1特別図柄の大当たりが終了した後で、第2特別図柄の変動表示を再開する構成としてもよい。これにより、外れで強制停止させる場合に比較して、自然な態様の演出にすることができる。また、本第2 6制御例の第3変形例では、第1特別図柄大当たり判定処理（図9 3 9参照）にて当選時状態格納エリア2 0 3 a d Cに格納された遊技状態に基づいて、S 3 1 0 5 Aの処理にて大当たりシナリオを設定しているが、例

例えば、大当たり遊技のオープニング期間を用いて第1特別図柄大当たり判定処理（図938参照）にて当選時状態格納エリア203adCに格納された遊技状態に基づいて大当たりシナリオを設定するようにしてもよい。次に、図944を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（図937）において実行される第2特別図柄変動開始処理（S2510A）の内容について説明をする。図944は、第2特別図柄変動開始処理（S2510A）の内容を示すフローチャートである。この第2特別図柄変動開始処理（S2510A）では、特図2の変動を開始するための処理が実行される。尚、図938～図943を参照して上述した第1特別図柄の変動に関する処理に対して、変動の対象を第1特別図柄から第2特別図柄へと図柄の対象を異ならせただけである要素については、その詳細な説明を省略する。

10

## 【2927】

第2特別図柄変動開始処理（S2510A）では、まず、特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されているかを判別する（S3201A）。特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されていると判別した場合には（S3201A：Yes）、特図2変動停止フラグ203aiCをオフに設定し（S3202A）、本処理を終了する。特図2変動停止フラグ203aiCは、上述した通り、第1特別図柄の大当たり変動が終了する際に、第2特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させると共にオンに設定されるフラグである。即ち、特図2変動停止フラグ203aiCがオンであれば、大当たりが開始されることを意味するので、第2特別図柄の変動開始を設定すべきではない。このため、S3201Aの処理で特図2変動停止フラグ203aiCがオンの場合は、変動開始を設定するS3202A～S3207Aの各処理を実行せずに、そのまま本処理を終了する構成としている。一方、S3201Aの処理において、特図2変動停止フラグ203aiCがオフに設定されている（即ち、オンに設定されていない）と判別した場合には（S3201A：No）、第2特別図柄実行エリア203b1のデータ（各種カウンタ値）を取得する（S3203A）。次に、S3203Aの処理において取得したデータに基づいて、取得したデータがあるかどうか判別する（S3204A）。即ち、第2特別図柄実行エリアにデータがないと判別した場合には（S3204A：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S3203Aの処理において、データがあると判別した場合には（S3204A：Yes）、格納した各カウンタ値に基づいて第2特別図柄の大当たり判定を実行するための第2特別図柄大当たり判定処理を実行する（S3205A）。この第2特別図柄大当たり判定処理の詳細については、図945を参照して後述する。

20

30

## 【2928】

S3205Aの処理が終了すると、次いで、第2特別図柄の抽選結果、およびS3203Aの処理で取得したデータに基づいて、変動パターンを選択するための第2特別図柄変動パターン選択処理を実行する（S3206A）。この第2特別図柄変動パターン選択処理（S3206A）の詳細については、図947を参照して後述する。S3206Aの処理が終了した後は、上述した遊技状態更新処理（図941のS2608A参照）を実行し（S3207A）、本処理を終了する。次に、図945を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される第2特別図柄変動開始処理（図944のS2510A）の一処理である第2特別図柄大当たり判定処理（S3205A）について説明する。図945はこの第2特別図柄大当たり判定処理（S3205A）を示すフローチャートである。この第2特別図柄大当たり判定処理（S3205A）では、上述した第1特別図柄大当たり判定処理（図939のS2606A参照）と同様の処理が実行されるので、第1特別図柄大当たり判定処理（図939のS2606A参照）との相違点について中心に説明する。第2特別図柄大当たり判定処理（S3205A）が実行されると、第2特別図柄実行エリア203b1に格納された各カウンタ値を取得する（S3301A）。そして、取得した各カウンタ値と、確変フラグ203aaCの状態とに基づいて大当たりか否かの抽選結果を取得するためのS3302A～S3304Aの処理を実行する。これらの各処理では、抽選（判定）に用いるカウンタ値を第2特別図柄実行エリア203b1から取得する点が相違するのみで、その他については第1特別図柄大当たり判定処理（図939のS2

40

50

606A参照)と同一の制御が実行される。

【2929】

S3303A、またはS3304Aの処理が終了すると、特図1大当たりフラグ203abcがオンに設定されているか判別する(S3305A)。特図1大当たりフラグ203abcがオンに設定されていないと判別した場合には(S3305A:No)、取得した抽選結果が大当たりであるか否かを判別し(S3306A)、大当たりであると判別した場合は(S3306A:Yes)、第2特別図柄の抽選結果を大当たりを設定するためのS3307A~S3310Aの処理を実行し、本処理を終了する。これらのS3307A~S3310Aの各処理では、それぞれ第1特別図柄大当たり判定処理(図939のS2606参照)において第1特別図柄の抽選結果を大当たりを設定するためのS2707A~S2710Aの各処理に対して、対象を第1特別図柄から第2特別図柄へと異ならせただけで他は同様の処理が実行される。一方、S3305Aの処理において、特図1大当たりフラグ203abcがオンに設定されていると判別した場合(S3305A:Yes)、或いは、S3306Aの処理において、取得した第2特別図柄の抽選結果が大当たりでないとして判別した場合は(S3306A:No)、第2特別図柄の小当たり、または外れに対応する停止図柄を設定するための特図2外れ変動処理を実行し(S3311A)、本処理を終了する。この特図2外れ変動処理(S3311A)の詳細について、図946を参照して説明する。図946は、この特図2外れ変動処理(S3311A)を示すフローチャートである。特図2外れ変動処理(S3311A)では、まず、図945のS3303A、またはS3304Aの処理で取得した抽選結果が第2特別図柄の小当たりであるかを判定し(S3401A)、抽選結果が小当たりであると判別した場合(S3401A:Yes)、小当たりフラグ203aecをオンに設定して(S3402A)、第2特別図柄の抽選結果を小当たりを設定する(S3403A)。そして、取得した小当たり種別カウンタC5の値に対応する小当たり種別を示す小当たり図柄を、第1図柄表示装置37に表示する停止図柄としてセットし(S3404A)、本処理を終了する。

【2930】

一方、S3401Aの処理において抽選結果が外れであると判別された場合には(S3401A:No)、第1図柄表示装置37に表示する第2特別図柄の外れ図柄をセットし(S3405A)、その後、本処理を終了する。次に、図947を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される第2特別図柄変動開始処理(図944のS2510A)の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理(S3206A)について説明する。図947はこの第2特別図柄変動パターン選択処理(S3206A)を示すフローチャートである。第2特別図柄変動パターン選択処理(S3206A)では、まず、第2特別図柄実行エリア203b1から、変動種別カウンタCS1の値を取得する(S3501A)。次いで、第2特別図柄大当たり判定処理(図945のS3205A)によって実行された判定結果が、第2特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第2特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する(S3502A)。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第2特別図柄に対して特図2大当たりフラグ203accがオンであるか否かで判別される。この特図2大当たりフラグ203accは、上述した第2特別図柄大当たり判定処理(図945のS3205A参照)におけるS3307の処理でオンに設定されるものである。S3502Aの処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には(S3502A:Yes)、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブル(図931および図932参照)を読み出す(S3503A)。そして、上述した第2特別図柄大当たり判定処理(図945のS26063205A参照)におけるS3301Aの処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1当たり種別選択テーブル202adC(図929参照)より大当たり種別を決定する(S3504A)。

【2931】

S3504Aの処理が終了すると、読み出した変動パターン選択テーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し(S3505A)、その後、選択し

た変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定する(S3506A)。そして、S3508Aの処理へ移行する。一方、S3502Aの処理において、第2特別図柄の大当たりが設定されていないと判別された場合には(S3502A:No)、特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)を実行し、S3508Aの処理へ移行する。S3508Aの処理では、停止図柄を示す特図2停止種別コマンドを設定する(S3508A)。次いで、第1図柄表示装置37で第2特別図柄の変動開始を設定し(S3509A)、S3505Aの処理において選択した変動パターンの変動時間を示す値を、特図2変動時間カウンタ203agCにセットし(S3510A)、本処理を終了する。次に、図948を参照して、この特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)について説明する。図948は、特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)の内容を示したフローチャートである。特図2外れ変動パターン選択処理(S3507A)では、まず、第2特別図柄の抽選結果は、小当たりであるか判別する(S3601A)。ここでは、小当たりフラグ203aeCがオンに設定されているか判別する(S3601A)。小当たりフラグ203aeCがオンであると判別した場合には(S3601A:Yes)、第2特別図柄実行エリアから小当たり種別カウンタC5の値を取得する(S3602A)。そして、取得した小当たり種別カウンタC5の値とに基づいて、小当たり種別を選択する(S3603A)。

10

#### 【2932】

なお、詳細な説明は省略するが、本第26制御例の第3変形例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、3種類の小当たり種別のうち何れかの小当たり種別を決定可能に構成しており、S3603Aの処理によって小当たり種別が決定される。そして、決定された小当たり種別に応じて、小当たり遊技中に実行される可変入賞装置65の開放パターンを異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が頻繁に発生する第2確変状態を遊技している遊技者に、可変入賞装置65が開放するタイミングを予測させ難くすることができる。次に、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し(S3604A)、読み出した変動パターン選択テーブルから、変動種別カウンタCS1の値に対応する小当たりの変動パターンを選択する(S3605A)。その後、選択した小当たり変動パターンを示す特図2変動パターンコマンドを設定し(S3606A)、本処理を終了する。一方、S3601Aの処理において、第2特別図柄の抽選結果が小当たりでない(即ち、外れである)と判別した場合には(S3601A:No)、現在の遊技状態に対応した変動パターン選択テーブルを読み出し(S3607A)、読み出した変動パターン選択テーブルより、変動種別カウンタCS1の値に対応する外れの変動パターンを選択する(S3608A)。その後、選択した外れの変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定し(S3609A)、本処理を終了する。次に、図949を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理(図937のS104A参照)内の一処理である第2特別図柄変動実行中処理(S2511A)の内容について説明をする。図949は、第2特別図柄変動実行中処理(S2511A)の内容を示すフローチャートである。この第2特別図柄変動実行中処理(S2511A)では、特図2の変動時間の減算を中断している場合にその減算を再開する処理、および、変動時間を減算する処理が実行される。

20

30

40

#### 【2933】

第2特別図柄変動実行中処理(S2511A)が実行されると、まず、特図2変動時間カウンタ203agCを1減算して更新し(S3701A)、第1図柄表示装置37の第2特別図柄の表示を更新し(S3702A)、本処理を終了する。次に、図950を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される第2特別図柄変動停止処理(S2513A)の内容について説明をする。図950は、第2特別図柄変動停止処理(S2513A)の内容を示すフローチャートである。この第2特別図柄変動停止処理(S2513A)は、特図2の変動を停止する際の処理を実行するものである。第2特別図柄変動停止処理(S2513A)が実行されると、まず、特図2大当たりフラグ203acCはオンに設定されているか判別し(S3801A)、特図2大当たりフラグ203acC

50

はオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 8 0 1 A : Y e s )、特図 1 変動の停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定する ( S 3 8 0 3 A )。次に S 3 8 0 3 A の処理を終えると、第 1 図柄表示装置 3 7 の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示させる ( S 3 8 0 4 A )。次に、選択されている大当たり種別に対応する大当たりシナリオを設定し ( S 3 8 0 5 A )、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C と確変フラグ 2 0 3 a a C と時短カウンタ 2 0 3 h をリセットする ( S 3 8 0 6 A )。次いで、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオンに設定し ( S 3 8 0 7 A )、S 3 8 0 9 A の処理へ移行する。S 3 8 0 9 A の処理では、第 2 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して通知するための特図 2 確定コマンドを設定する ( S 3 8 0 9 A )。その後、第 1 図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 2 特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し ( S 3 8 1 0 A )、本処理を終了する。一方、S 3 8 0 1 A の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 a c C がオンに設定されていないと判別した場合には ( S 3 8 0 1 A : N o )、特図 2 外れ停止処理を実行し ( S 3 8 0 8 A )、上述した S 3 8 0 9 A、S 3 8 1 0 A の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 2 9 3 4 】

次に、図 9 5 1 を参照して、第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 9 5 0 の S 2 5 1 3 A ) の一処理である特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 8 A ) について説明する。図 9 5 1 は、特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 8 A ) を示すフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 8 A ) では、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たり以外 ( 小当たり、外れ ) である場合において、その抽選結果を示す特図 2 が停止表示される場合に実行する処理であって、特図 2 の抽選結果が小当たりである場合には、実行中の特図 1 変動を仮停止させるための処理が実行される。特図 2 外れ停止処理 ( S 3 8 0 8 A ) では、まず、小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオンに設定されているか判別する ( S 3 9 0 1 A )。小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオンに設定されていると判別した場合には ( S 3 9 0 1 A : Y e s )、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C をオンに設定する ( S 3 9 0 2 A )。次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C のオンを示す特図 1 仮停止コマンドを設定する ( S 3 9 0 3 A )。S 3 9 0 3 A の処理を終えると、選択されている小当たり種別に基づいた小当たりシナリオを設定する ( S 3 9 0 4 A )。その後、小当たりフラグ 2 0 3 a e C をオフに設定し ( S 3 9 0 5 A )、小当たり中フラグ 2 0 3 a h C をオンに設定する ( S 3 9 0 6 A )。S 3 9 0 6 A の処理が終了すると、第 2 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して指示するための特図 2 確定コマンドを設定する ( S 3 9 0 7 A )。その後、第 1 図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 2 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し ( S 3 9 0 8 A )、本処理を終了する。一方、S 3 9 0 1 A の処理において、小当たりフラグ 2 0 3 a e C がオフである ( 即ち、第 2 特別図柄の抽選結果が外れである ) と判別された場合は ( S 3 9 0 1 A : N o )、第 2 特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して指示するための特図 2 確定コマンドを設定する ( S 3 9 0 9 A )。その後、第 1 図柄表示装置 3 7 で変動表示している第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止し ( S 3 9 1 0 A )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 9 3 5 】

以上のように、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。なお、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す特別図柄が停止表示される場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うこと

40

50

ができる。次に、図 9 5 2 を参照して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるメイン処理について説明をする。図 9 5 2 は、本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、上述した第 2 6 制御例に対して、特別図柄抽選の結果として小当たり当選可能に構成し、小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるように構成しているため、メイン処理（図 9 5 2 参照）に小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）を追加している点で相違している。それ以外の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。ここで、図 9 5 3 を参照して、小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）の処理内容について説明をする。図 9 5 3 は、小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）では、小当たり遊技中に実行される各種処理が実行される。

10

#### 【 2 9 3 6 】

小当たり制御処理（S 1 8 0 5 A）が実行されると、小当たりシナリオが設定されているかを判別する（S 2 5 0 1）。具体的には、特図 2 外れ停止処理（図 9 5 1 参照）の S 3 9 0 4 A の処理によって小当たりシナリオが設定されているかを判別する。S 2 5 0 1 の処理において、小当たりシナリオが設定されていなければ（S 2 5 0 1 : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 5 0 1 の処理において、小当たりシナリオが設定されていれば（S 2 5 0 1 : Y e s）、小当たりシナリオを更新し（S 2 5 0 2）、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであるかを判別する（S 2 5 0 3）。より具体的には、S 2 5 0 2 の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値に 1 を加算し、S 2 5 0 3 の処理において、小当たりシナリオカウンタ（図示せず）のカウンタ値が小当たりシナリオのオープニング開始に該当する値であるかを判別する。S 2 5 0 3 の処理において、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングであると判別した場合は（S 2 5 0 3 : Y e s）、小当たり用オープニングコマンドを設定し（S 2 5 0 4）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのオープニング開始のタイミングでないと判別した場合は（S 2 5 0 3 : N o）、次いで、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであるかを判別する（S 2 5 0 5）。S 2 5 0 5 の処理において、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングであると判別した場合は（S 2 5 0 5 : Y e s）、第 2 特定入賞口（特定入賞口 6 5 a）の開放シナリオを設定し（S 2 5 0 6）、本処理を終了する。一方、小当たりシナリオのラウンド開始のタイミングでないと判別した場合は（S 2 5 0 5 : N o）、次いで、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立したかを判別する（S 2 5 0 7）。ここで、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、特定入賞口 6 5 a が開放されている間に、合計で球が所定数（例えば、3 個）入賞した場合、または、特定入賞口 6 5 a の開放期間が所定時間（例えば、5 秒）経過している場合に、ラウンド終了条件が成立したと判別する。

20

30

#### 【 2 9 3 7 】

S 2 5 0 7 の処理において、現在実行されているラウンドのラウンド終了条件が成立していると判定した場合は（S 2 5 0 7 : Y e s）、S 2 5 0 8 の処理にて特定入賞口 6 5 a が閉鎖されるよう設定し、本処理を終了する。一方、特定入賞口 6 5 a のラウンド終了条件が成立していないと判別した場合は（S 2 5 0 7 : N o）、エンディング演出の開始のタイミングであるかを判別する（S 2 5 0 9）。S 2 5 0 9 の処理において、エンディング演出の開始のタイミングであると判別した場合は（S 2 5 0 9 : Y e s）、小当たり用エンディングコマンドを設定し（S 2 5 1 0）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 9 5 2 参照）の外部出力処理（S 1 8 0 1 参照）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの終了を示すエンディング演出

40

50

が開始される。一方、S 2 5 0 9 の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 2 5 0 9 : N o )、小当たりの終了タイミングであるかを判別する ( S 2 5 1 1 )。ここで、小当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。S 2 5 1 1 の処理において、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 2 5 1 1 : Y e s )、小当たり中フラグ 2 0 3 a h C をオフに設定し ( S 2 5 1 2 )、本処理を終了する。一方、小当たりの終了タイミングでなければ ( S 2 5 1 1 : N o )、第 2 入賞処理を実行し ( S 2 5 1 3 )、本処理を終了する。この第 2 入賞処理 ( S 2 5 1 3 ) の詳細については、図 9 5 4 を参照して後述する。

#### 【 2 9 3 8 】

次に、図 9 5 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり制御処理 ( 図 9 5 3 の S 1 8 0 5 A ) 内の一処理である第 2 入賞処理 ( S 2 5 1 3 ) の詳細について説明する。図 9 5 4 は、この第 2 入賞処理 ( S 2 5 1 3 ) を示すフローチャートである。この第 2 入賞処理 ( S 2 5 1 3 ) は、小当たり制御処理 ( 図 9 5 3 参照 ) の中で実行され、上述した通り、特定入賞口 6 5 a への入賞に応じた制御を行うための処理である。この第 2 入賞処理 ( S 2 5 1 3 ) では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する ( S 2 7 0 1 )。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口 6 5 a が開放状態に設定されてから、インターバル期間 ( 5 秒 ) が終了するまでの期間である。S 2 7 0 1 の処理において、ラウンド有効期間でなければ ( S 2 7 0 1 : N o )、入賞カウンタ 2 0 3 a j C をリセットし ( S 2 7 0 2 )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 7 0 1 の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は ( S 2 7 0 1 : Y e s )、次いで、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出したかを判別し ( S 2 7 0 3 )、特定入賞口 6 5 a への入賞を検出していなければ ( S 2 7 0 3 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 7 0 3 の処理において、特定入賞口 6 5 a に対する入賞を検出していれば ( S 2 7 0 3 : Y e s )、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値に 1 を加算して更新する ( S 2 7 0 4 )。そして、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 ( 本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、3 ) 以上であるかを判別し ( S 2 7 0 5 )、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 ( 本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、5 ) 以下であれば ( S 2 7 0 5 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、入賞カウンタ 2 0 3 a j C の値が上限値 ( 本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、5 ) 以上であれば ( S 2 7 0 5 : Y e s )、特定入賞口 6 5 a ( に付随する開閉板 6 5 f 1 ) の閉鎖を設定する ( S 2 7 0 6 )。次いで、小当たりシナリオをラウンドの終了に更新し ( S 2 7 0 7 )、本処理を終了する。

#### 【 2 9 3 9 】

< 第 2 6 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 9 5 5 から図 9 6 8 を参照して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行させる制御処理のうち、上述した第 2 6 制御例のパチンコ機 1 0 にて実行される制御処理とは異なる点について説明をする。本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、上述した第 2 6 制御例に対して、第 1 特別図柄変動と第 2 特別図柄変動とを並行して実行可能に構成している点と、特別図柄抽選で小当たり当選するように構成している点と、各遊技状態における遊技性を異ならせている点と、大きく相違している。そして、その相違点に基づいて実行される音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理も相違している。具体的には、コマンド判定処理 ( 図 8 8 3 の S 4 1 1 2 A 参照 ) に代えてコマンド判定処理 ( 図 9 5 5 の S 4 1 5 2 A 参照 ) を、変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) に代えて変動表示設定処理 ( 図 9 6 4 の S 4 1 1 3 A ) を、メイン処理 ( 図 5 8 参照 ) にて実行される演出更新処理 ( S 4 1 1 1 ) に代えて演出更新処理 ( 図 9 6 7 の S 4 1 1 1 A ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【 2 9 4 0 】

まず、図 9 5 5 を参照して、コマンド判定処理 ( S 4 1 5 2 A ) の処理内容について説明をする。図 9 5 5 は、コマンド判定処理 ( S 4 1 5 2 A ) の処理内容を示したフローチ

10

20

30

40

50



ャートである。このコマンド判定処理（S 4 1 5 2 A）では、上述した第 2 6 制御例のコマンド判定処理（図 8 8 3 の S 4 1 1 2 A 参照）に対して、状態コマンドを受信したかの判別を実行する前に、各停止種別コマンドを受信したかの判別を実行するように構成した点と、特図変動パターンコマンドの受信判別を特別図柄種別毎に実行するように構成した点と、当たり関連コマンド（大当たり関連コマンド、小当たり関連コマンド）の受信判別を実行するように構成した点と、仮停止関連コマンドの受信判別を実行するように構成した点と、で相違している。また、各種コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理内容の一部を変更している点で相違している。なお、図 9 5 5 では、図 8 8 3 にて示したコマンド判定処理のうち同一の処理内容（図柄確定コマンドに関する処理等）について、その他のコマンドに応じた処理（S 4 2 1 9）に含めることでその説明を省略している。コマンド判定処理（S 4 1 5 2 A）が実行されると、まず、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域 2 2 3 a から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置 1 1 0 より特図 1 停止種別コマンド、または特図 2 停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 1 A）。特図 1 停止種別コマンド、または特図 2 停止種別コマンドのいずれかを受信したと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : Y e s）、停止種別コマンド受信処理を実行し（S 4 2 7 2 A）、本処理を終了する。この停止種別コマンド受信処理（S 4 2 7 2 A）の詳細については図 9 5 6 を参照して後述する。

10

#### 【 2 9 4 1 】

一方、S 4 2 7 1 A の処理において、特図 1 停止種別コマンドも、特図 2 停止種別コマンドも受信していないと判別した場合は（S 4 2 7 1 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より状態コマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 0 1）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 0 1 : Y e s）、状態コマンド受信処理を実行し（S 4 2 7 3 A）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（S 4 2 7 3）の詳細については、図 9 5 7 を参照して後述するが、主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機 1 0 の遊技状態（通常状態、確変状態、第 2 確変状態）を状態設定エリア 2 2 3 g に設定する処理が実行される。一方、S 4 2 0 1 の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 0 1 : N o）、特図 1 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 4 A）。ここで、特図 1 変動パターンコマンドは、第 1 特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。S 4 2 7 4 A の処理において、特図 1 変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（S 4 2 7 4 A : Y e s）、RAM 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 c をオンに設定し（S 4 2 7 5 A）、受信した特図 1 変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 4 2 7 6 A）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、RAM 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に、第 1 特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図 9 6 4 の S 4 1 1 3 A 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して第 1 特別図柄の変動表示演出の開始と、その第 1 特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。一方、特図 1 変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（S 4 2 7 4 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（S 4 2 7 7 A）。なお、特図 2 変動パターンコマンドは、第 2 特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。

20

30

40

#### 【 2 9 4 2 】

S 4 2 7 7 A の処理において、特図 2 変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には（S 4 2 7 7 A : Y e s）、RAM 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 c をオンに設定し（S 4 2 7 8 A）、受信した特図 2 変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 4 2 7 9 A）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、RAM 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に、第 2 特別図柄の変動パターン種別であることが識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図 9 6 4 の

50

S 4 1 1 3 A 参照)において、表示制御装置 1 1 4 に対して第 2 特別図柄の変動表示演出の開始と、その第 2 特別図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合(第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合)に用いられる。S 4 2 7 7 A の処理において、特図 2 変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には(S 4 2 7 7 A : N o )、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したか判別する(S 4 2 0 9 )。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には(S 4 2 0 9 : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値(即ち、第 1 特別図柄の変動表示の保留球数)を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新して(S 4 2 1 0 )、本処理を終了する。なお、本第 2 6 制 10  
御例の第 3 変形例では第 2 特別図柄(特図 2 )の抽選を保留記憶する構成を有していないため、S 4 2 1 0 の処理では第 1 特別図柄(特図 1 )保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を更新する処理のみが実行される。

#### 【 2 9 4 3 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞(始動入賞)したときに主制御装置 1 1 0 から送信されるものである。始動入賞がある毎に、S 4 2 1 0 の処理によって、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値が、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 20  
とずれしなくても、始動入賞をしたことに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置 1 1 3 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 2 3 c の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値に合わせることができる。また、S 4 2 0 9 の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は(S 4 2 0 9 : N o )、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したか判別する(S 4 2 1 1 )。S 4 2 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は(S 4 2 1 1 : Y e s )、受信した入賞情報コマンドの情報(特別図柄の抽選の当否、当たり種別、および、変動パターン)を対応する入賞情報格納エリア 2 2 3 b に設定し(S 4 2 8 0 A )、本処理を終了する。一方、S 4 2 1 1 の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は(S 4 2 1 1 : N o )、主制御装置より当たり関連コマ 30  
ンドを受信したか判別する(S 4 2 8 1 A )。S 4 2 8 1 A の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には(S 4 2 8 1 A : Y e s )、当たり関連処理を実行し(S 4 2 8 2 A )、本処理を終了する。当たり関連処理(S 4 2 8 1 A )の詳細については、図 9 5 8 を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に実行させるための処理を行うものである。

#### 【 2 9 4 4 】

一方、S 4 2 8 1 A の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には(S 4 2 8 1 A : N o )、主制御装置 1 1 0 より仮停止関連コマンドを受信したか判別する(S 4 2 8 3 A )。S 4 2 8 3 A の処理において、仮停止関連コマンドを受信 40  
したと判別した場合には(S 4 2 8 3 A : Y e s )、仮停止関連処理を実行し(S 4 2 8 4 A )、本処理を終了する。仮停止関連処理(S 4 2 7 4 A )の詳細については、詳細な説明を省略するが、特図 1 仮停止コマンドまたは特図 2 仮停止コマンドを受信した場合における特図変動時間の残時間を判別する処理と、特図 1 変動再開コマンドまたは特図 2 変動再開コマンドを受信した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 で実行する演出(追加演出)を設定する処理が実行される。一方、S 4 2 8 3 A の処理において、仮停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には(S 4 2 8 3 A : N o )、その他のコマンドに応じた処理を実行して(S 4 2 1 9 )、本処理を終了する。S 4 2 1 9 の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した 50  
処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドで

あればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行うものである。以上、説明をした通り、本第 2 6 制御例の第 3 変形例の音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行されるコマンド判定処理 ( S 4 1 5 2 A ) では、状態コマンドを受信したかを判別する処理 ( S 4 2 7 1 A 参照 ) を、各特別図柄の変動パターンコマンドを受信したかを判別する処理 ( S 4 2 7 4 A , S 4 2 7 7 A 参照 ) よりも前段に構成している。

【 2 9 4 5 】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置 1 1 0 から出力される場合、即ち、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 9 3 8 の S 2 5 0 8 A 参照 ) の中で、第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 9 4 0 の S 2 6 0 7 A 参照 ) を実行し、特図 1 変動パターンコマンドを設定し、その後に行われる遊技状態更新処理 ( 図 9 4 1 の S 2 6 0 8 A 参照 ) において、遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在設定されている遊技状態を特図 1 変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。よって、確変状態が設定されている状態で特図 1 の大当たりに当選し、その大当たり変動中に第 2 確変状態が設定される場合において、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、第 2 確変状態が設定されたと判別した状態で大当たり変動となる変動パターンコマンドに対応する変動演出 ( 図 9 2 2 ( b )、及び図 9 2 3 ( a ) 参照 ) を、容易に設定することができる。なお、本第 2 6 制御例の第 3 変形例の構成とは異なり、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドに応じた処理を実行するように構成した場合、上述した大当たり変動に対応する変動パターンコマンドからは、確変状態中の第 1 特別図柄抽選によって大当たり当選したことを示す情報のみを先に受信し、その受信内容に応じた変動表示が設定されることになる。よって、第 1 特別図柄の大当たり変動が開始されると同時に第 2 確変状態が設定されたことを示す変動表示を実行することが困難となる。このように第 2 確変状態が設定されたことを示す変動表示が遅れてしまうことにより、遊技者に対して右打ち遊技を行わせる旨を報知するタイミングが遅れてしまうことから、遊技者に不快感を与えてしまうという問題が発生する。

【 2 9 4 6 】

これに対して、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、上述した通り、主制御装置 1 1 0 側では、大当たりの当否判定 ( 図 9 3 8 の S 2 6 0 6 A 参照 )、変動パターン設定 ( 図 9 3 8 の S 2 6 0 7 A ) の後に遊技状態を可変させる処理 ( 遊技状態更新処理 ( 図 9 3 8 の S 2 6 0 8 A ) ) を実行するのに対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、先に現在の遊技状態を判別する処理 ( 図 9 5 5 の S 4 2 7 2 A ) を実行し、その後に変動パターンに対応する変動表示を設定するように構成している。よって、第 2 確変状態が設定されているにも関わらず、それより以前の遊技状態に対応した変動表示が設定、実行されてしまうことを確実に防止することができる。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 側にて主制御装置 1 1 0 から出力された各種コマンドの受信順序を規定するように構成することで、主制御装置 1 1 0 側にて各種コマンドの出力順序を規定する必要性を低減することが可能となる。よって、主制御装置 1 1 0 の制御負荷を軽減させることができる。なお、これに限ること無く、状態コマンドの判別処理よりも前段に変動パターンコマンドの判別処理を実行するように構成しても良く、この場合、特別図柄変動の開始タイミングにて遊技状態を変更可能に構成した場合、変更前の遊技状態に応じた変動パターンコマンドに基づく変動演出を実行することができる。よって、実際に遊技状態が変更されたタイミングと、変更後の遊技状態に基づいて変動演出が実行されるタイミングと、を異ならせる ( 特別図柄変動 1 回分異ならせる ) ことができ、遊技者に遊技状態が変更したタイミングを把握させ難くすることができる。次に、図 9 5 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止種別コマンド受信処理 ( S 4 2 7 2 A ) について説明する。図 9 5 6 は、この停止種別コマンド受信処理 ( S 4 2 7 2 A ) を示したフローチャートである。この停止種別コマンド受信処理 ( S 4 2 7 2 A ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 9 5 5 参照 ) の中で実行される。以下、停止種別コマンド受信処理 ( S 4 2 7 2 A ) の詳細を説明する。

10

20

30

40

50

## 【 2 9 4 7 】

停止種別コマンド受信処理 ( S 4 2 7 2 A ) では、まず、受信したコマンドに対応して、特図 1 停止種別コマンドを受信した場合には、特図 1 停止種別選択フラグをオンに設定し、特図 2 停止種別コマンドを受信した場合には、特図 2 停止種別選択フラグをオンに設定する ( S 5 1 0 1 A )。次に、受信した特図 1 停止種別コマンドまたは特図 2 停止種別コマンドから停止種別 ( 大当たり A ~ 大当たり G、小当たり A ~ 小当たり C、外れ、リーチ外れ等 ) を抽出し ( S 5 1 0 2 A )、本処理を終了する。S 5 1 0 2 A において抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 のその他メモリアリア 2 2 3 z に記憶される。なお、特図 1 停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第 1 特別図柄の停止種別であることを識別可能に、特図 2 停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第 2 特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。これにより、第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) と第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) とが同時に変動を開始したとしても停止種別をそれぞれ管理することが可能となり、適切な変動表示を実行することができる。次に、図 9 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド受信処理 ( S 4 2 7 3 A ) について説明する。図 9 5 7 は、この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 7 3 A ) を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 7 3 A ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 9 6 5 参照 ) の中で実行される。以下、状態コマンド受信処理 ( S 4 2 7 3 A ) の詳細を説明する。この状態コマンド受信処理 ( S 4 2 7 3 A ) では、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに基づいて現在の遊技状態を状態設定エリア 2 2 3 g に設定する処理を実行すると共に、遊技状態が第 2 確変状態に移行した場合に、第 2 確変状態が設定されていることを遊技者に報知するための演出 ( 図 9 2 2 ( a ) 参照 ) を設定するための処理が実行される。

10

20

## 【 2 9 4 8 】

状態コマンド受信処理 ( S 4 2 0 4 ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた状態設定エリア 2 2 3 g の値から、状態コマンドを受信する前の遊技状態を判別する ( S 5 2 0 1 A )。即ち、どの遊技状態で状態コマンドを受信したのかを判別する。次いで、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第 2 確変状態であるかを判別する ( S 5 2 0 2 A )。状態コマンドを受信する前の遊技状態が第 2 確変状態でないと判別した場合は ( S 5 2 0 2 : N o )、受信したコマンドが第 2 確変状態への移行を示す状態コマンドであるかを判別する ( S 5 2 0 3 A )。S 5 2 0 3 A の処理において、受信したコマンドが第 2 確変状態への移行を示す状態コマンドであると判別した場合は ( S 5 2 0 3 A : Y e s )、第 2 確変状態の突入を報知する報知演出を設定する ( S 5 2 0 4 A )。そして、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア 2 2 3 g に格納し ( S 5 2 0 5 A )、S 5 2 0 6 A の処理へ移行する。一方、S 5 2 0 2 A の処理において、状態コマンドを受信する前の遊技状態が第 2 確変状態であると判別した場合 ( S 5 2 0 2 A : Y e s ) は、S 5 2 0 5 A の処理へ移行し、S 5 2 0 6 の処理へ移行する。次いで、S 5 2 0 6 A の処理では、その他状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する値を状態設定エリア 2 2 3 g に設定し ( S 5 2 0 6 A )、本処理を終了する。次に、図 9 5 8 を参照して、当たり関連処理 ( S 4 2 8 2 A ) の処理内容について説明をする。図 9 5 8 は、当たり関連処理 ( S 4 2 8 2 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理 ( S 4 2 8 2 A ) では、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に大当たり関連処理 ( S 5 3 0 2 A ) が、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に小当たり関連処理 ( S 5 3 0 4 A ) が実行されるように構成している。

30

40

## 【 2 9 4 9 】

具体的には、当たり関連処理 ( S 4 2 8 2 A ) が実行されると、まず、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し ( S 5 3 0 1 A )、受信したと判別した場合は ( S 5 3 0 1 A : Y e s )、大当たり関連処理を実行し ( S 5 3 0 2 A )、本処理を終了する。また、S 5 3 0 1 A の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 3 0 1 A : N o )、次に、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し ( S 5 3 0

50

3 A)、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は(S 5 3 0 3 A : Y e s)、小当たり関連処理を実行し(S 5 3 0 4 A)、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンド、及び、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は、そのまま本処理を終了する。なお、図 9 5 8 に示した通り、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、当たり関連処理(図 9 5 8 の S 4 2 8 2 A)において、遊技者に有利な特典が付与され易い当たり種別(本変形例では大当たり)に関するコマンドを優先して受信(判別)するように構成している。このように構成することで、遊技者に最も有利な当たりに関連して実行される演出よりも、遊技者へ付与される特典が少なく、有利度合いが低い当たり種別に基づく演出が実行されてしまうことによって、遊技者に分かり難い演出が実行されてしまうことを抑制することができる。次に、図 9 5 9 を参照して、当たり関連処理(図 9 5 8 の S 4 2 8 2 A)にて実行される大当たり関連処理(S 5 3 0 2 A)の処理内容について説明をする。図 9 5 9 は、大当たり関連処理(S 5 3 0 2 A)の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理(図 9 5 8 の S 4 2 8 2 A)では、大当たり遊技の開始から終了までの期間において実行される大当たり遊技演出の演出態様を決定するための処理と、大当たり遊技中に獲得した賞球に基づく演出を実行するための処理と、が実行される。具体的には、大当たり関連処理(S 5 3 0 2 A)が実行されると、まず、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別し(S 5 4 0 1 A)、大当たり開始コマンドであると判別した場合には(S 5 4 0 1 A : Y e s)、大当たり演出態様設定処理を実行し(S 5 4 0 2 A)、本処理を終了する。

10

#### 【 2 9 5 0 】

20

一方、S 5 4 0 1 A の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には(S 4 6 0 1 : N o)、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し(S 5 4 0 3 A)、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には(S 5 4 0 3 A : Y e s)、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し(S 5 4 0 4 A)、本処理を終了する。なお、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では主制御装置 1 1 0 からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定しているが、例えば、主制御装置 1 1 0 から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置 1 1 0 から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。一方、S 5 4 0 3 A の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には(S 5 4 0 3 A : N o)、エンディングコマンドを受信したかを判別し(S 5 4 0 5 A)、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は(S 5 4 0 5 A)、表示用エンディングコマンドを設定し(S 5 4 0 6 A)、本処理を終了する。また、S 5 4 0 5 A の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は(S 5 4 0 5 A : N o)、大当たり入賞コマンドを受信したかを判別する(S 5 4 0 7 A)。

30

#### 【 2 9 5 1 】

40

ここで、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、主制御装置 1 1 0 にて大当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球の数を計測可能に構成しており(入賞カウンタ)、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が入賞する毎に入賞カウンタの値を更新し、更新後の値が所定数(10個)に到達した場合に実行中のラウンド遊技を終了させる処理を実行可能に構成している。さらに、入賞カウンタの値が更新される毎に大当たり入賞コマンドを設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側で大当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球が入賞したことを把握することができ、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への遊技球の入賞に応じた表示態様を表示することができる。S 5 4 0 7 A の処理において、大当たり入賞コマンドを受信したと判別した場合は(S 5 4 0 7 A : Y e s)、決定されている賞

50

球態様に対応する表示用コマンドを設定し（S 5 4 0 8 A）、本処理を終了する。また、S 5 4 0 7 Aの処理において、大当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（S 5 4 0 7 A：No）、そのまま本処理を終了する。S 5 4 0 8 Aの処理では、後述する大当たり演出態様設定処理（図 9 6 0 の S 5 4 0 2 A 参照）にて決定された賞球態様に基づく表示態様を示すための表示用コマンドが設定される。つまり、本第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 確変状態が終了した後に大当たり遊技が実行される場合、即ち、擬似小当たり演出を繰り返し実行した後に大当たり遊技演出を実行する場合において、擬似小当たり演出の演出結果として第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示された擬似賞球数に対応する値（図 9 2 3（a）の表示領域 D m 1 8 に表示される値）と、実際に第 2 確変状態中に実行された複数回の小当たり遊技にて獲得した賞球数との差分を解消するために、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応して表示される賞球態様を変更するように構成している。

10

#### 【 2 9 5 2 】

このように構成することで、実際に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数に関わらず、擬似小当たり演出を定期的に行うとしても、大当たり遊技終了後において第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示される賞球数に対応する値（擬似小当たり演出にて表示された擬似賞球数、及び、大当たり遊技演出として表示される賞球態様を示す賞球数とを合算した値）を実際に獲得した賞球数（小当たり遊技中に獲得した賞球数と大当たり遊技中に獲得した賞球数）と合致させ易くすることができ、遊技者に違和感を与えることの無い表示態様を表示することができる。次に、図 9 6 0 を参照して、大当たり演出態様設定処理（S 5 4 0 2 A）の処理内容について説明をする。図 9 6 0 は、大当たり演出態様設定処理（S 5 4 0 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態様設定処理（S 5 4 0 2 A）は、上述した大当たり関連処理（図 9 5 9 の S 5 3 0 2 A 参照）において、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出として表示される賞球態様（図 9 2 3（b）に示す各ポイントアイコンや図 9 2 4（a）に示す各ポイントアイコン）の表示態様を決定するための処理が実行される。大当たり演出態様設定処理（S 5 4 0 2 A）が実行されると、まず、擬似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値を読み出し（S 5 5 0 1 A）、小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値を読み出し（S 5 5 0 2 A）、次に、S 5 5 0 1 A の処理で読み出した擬似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値から S 5 5 0 2 A の処理で読み出した小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値を減算する（S 5 5 0 3 A）。つまり、S 5 5 0 3 A の処理では、擬似小当たり演出の演出結果として表示された擬似賞球数と、実際に小当たり遊技中に獲得した賞球数（実賞球数）との差分を算出するための処理が実行される。

20

30

#### 【 2 9 5 3 】

その後、S 5 5 0 3 A の処理において算出された値が 1 よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いかを判別し（S 5 5 0 4 A）、1 よりも大きい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも多いと判別した場合は（S 5 5 0 4：Yes）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様を示す賞球数を少なくするための賞球態様減算処理を実行し（S 5 5 0 5 A）、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。一方、S 5 5 0 4 A の処理において、減算後の値が 1 よりも大きく無いと判別した場合は（S 5 5 0 4 A：No）、次に、減算後の値が 0 よりも小さいかを判別し（S 5 5 0 8 A）、0 よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別した場合は（S 5 5 0 8 A：Yes）、大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも大当たり遊技演出中に表示される賞球態様を示す賞球数を多くするための賞球態様加算処理を実行し（S 5 5 0 9 A）、その後、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。また、S 5 5 0 8 A の処理において、減算後の値が 0 よりも小さく無い、即ち、減算後の値が 0、又は 1 であると判別した場合は（S 5 5 0 8 A：No）、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（1 以内）であることから、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応した賞球態様をそのまま表示する大当たり遊技演出（通常大当たり遊技演出）を実行するために、S 5 5 0 5 A の処理、及び S 5 5 0 9 A の処理をスキップして、S 5 5 0 6 A の処理へ移行する。なお、本第

40

50

26 制御例の第3変形例では、擬似賞球数と実賞球数との差分が所定範囲内（1以内）である場合に、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しているが、通常大当たり遊技演出の実行条件が成立する範囲は適宜設定すれば良く、例えば、擬似賞球数と実賞球数との差分値が、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が1球入賞した場合に払い出される賞球数（15個）の値よりも小さい場合に通常大当たり遊技演出の実行条件が成立するように構成しても良い。

【2954】

次に、S5606Aの処理では、大当たり遊技のオープニング期間（OP期間）中に実行される演出態様として、擬似演出（擬似小当たり演出）を終了させるための演出を実行した後、大当たり遊技の開始を示す演出を実行するオープニング態様（OP態様）を決定し（S5606A）、決定したOP態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し（S5507A）、本処理を終了する。次に、図961を参照して、賞球態様減算処理（S5505A）の処理内容について説明をする。図961は、賞球態様減算処理（S5505A）の処理内容を示すためのフローチャートである。この賞球態様減算処理（S5505A）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図960のS5402A参照）において、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数が、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも少なくなる演出態様を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球態様減算処理（S5505A）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図960のS5402A参照）のS5503Aの処理にて算出した値を15で除算し（S5531A）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「？」に対応する減算態様を決定する（S5532A）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が1球入賞した場合に払い出される賞球数（15個）を1単位として、何個の賞球表示を非表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために非表示とする賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

【2955】

より具体的には、例えば、差分値が「80」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも80個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した整数値「5」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（+15を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「？」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得した場合であっても、第3図柄表示装置81の表示面に賞球が付与されたことを示す表示態様（+15を示すポイントアイコン）が表示されないため、差分値を解消することができる。次に、S5533Aの処理では、S5532Aの処理によって決定された減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が5個以上であるかを判別し（S5533A）、5個以上であると判別した場合は（S5533A：Yes）、減算態様の一部を今回実行される大当たり遊技のラウンド数を示唆するための特典態様（図923（b）のポイントアイコンPrに対応）を決定し（S5534A）、S5535Aの処理へ移行する。一方、S5533Aの処理において、5個以上では無いと判別した場合は（S5533A：No）、S5534Aの処理をスキップしてS5535Aの処理へ移行する。つまり、S5534Aの処理では、擬似賞球数が実賞球数よりも75個以上多い場合において、遊技者に特典を付与するための処理が実行される。ここで、本第26制御例の第3変形例では、上述した通り、第2確変状態における特図1大当たり変動期間を用いて、実際の小当たり遊技の実行回数に関わらず、理論上実行され得る小当たり遊技の平均実行回数に合わせて定期的に擬似小当たり演出を実行するように構成しており、第2確変状態中に実行される第2特別図柄抽選にて約1/2の確率で小当たり当選するように構成している。つまり、第2特別図柄抽選の結果が外れ（小当たり当選以外）となる回数が理論値よりも上回った場合において、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生し得るように構成している。

【2956】

10

20

30

40

50

よって、擬似賞球数が実賞球数を大きく上回る事象が発生した場合、即ち、第2確変状態中にて実行された複数回の第2特別図柄抽選の結果が遊技者に不利な結果（外れが多い結果）となればなるほど、賞球態様として特典態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技演出中に表示される減算態様（「？」を付したポイントアイコン）の数が多くなる場合において、異なる表示態様のポイントアイコンを表示することができるため、同一表示態様のポイントアイコンが連続して表示されてしまい大当たり遊技演出が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、本第26制御例の第3変形例では、特典態様として実行中の大当たり遊技のラウンド数を示唆する特典を付与するように構成しているが、遊技者に付与される特典としてはこれに限ること無く、例えば、通常大当たり遊技演出中には表示されることの無い価値の高い映像を表示しても良い。また、実際に大当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと入賞した場合に払い出される賞球数を増加させる特典を付与することで差分値を解消するように構成しても良い。次に、S5535Aの処理では、S5531Aの処理によって除算された値に余り値があるかを判別し（S5535A）、余り値があると判別した場合には（S5535A：Yes）、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「14」に対応する減算態様を決定し（S5536A）、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し（S5537A）、本処理を終了する。また、S5535Aの処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は（S5535A：No）、S5536Aの処理をスキップして、S5537Aの処理を実行し、その後、本処理を終了する。

10

20

#### 【2957】

ここで、S5535A、及びS5536Aの処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「80」である場合、即ち、擬似賞球数が実賞球数よりも80個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した場合に整数値が「5」、余り値が「5」となる。そして、余り値「5」に対応する数の表示態様として、「14」の減算態様が5個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「+15」が付されるポイントアイコンの表示態様を「+14」が付されるポイントアイコンの表示態様（減算態様）へと5個変更して表示される。次に、図962を参照して、賞球加算処理（S5509A）の処理内容について説明をする。図962は、賞球加算処理（S5509A）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球加算処理（S5509A）は、上述した大当たり演出態様設定処理（図960のS5402A参照）のS5503Aの処理によって算出された値が0よりも小さい、即ち、擬似賞球数の方が実賞球数よりも少ないと判別された場合に実行される制御処理であって、大当たり遊技演出中に表示される賞球態様が示す賞球数を、実際に大当たり遊技中に獲得した賞球数よりも多くすることで擬似賞球数と実賞球数との差分を解消するための処理が実行される。この賞球加算処理（S5509A）が実行されると、まず、大当たり演出態様設定処理（図960のS5402A参照）のS5503Aの処理にて算出した値を15で除算し（S5551A）、除算後の値の整数値に対応する数の賞球表示の対応として「30」に対応する加算態様を決定する（S5552A）。つまり、大当たり遊技中に開放制御される特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が1球入賞した場合に払い出される賞球数（15個）を1単位として、何個の賞球表示を加算表示とするかの判別を実行し、判別結果に基づいて差分を解消するために加算表示する賞球表示の数を決定するための処理が実行される。

30

40

#### 【2958】

より具体的には、例えば、差分値が「-80」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が80個多い場合には、差分値「80」を「15」で除算した整数値「5」に対応する数だけ、通常大当たり遊技演出にて賞球数を表示するための通常ポイントアイコン（+15を示す表示態様が付されたポイントアイコン）を「30」を付したポイントアイコンへと変更する賞球態様を決定する。このように構成することで、大当たり遊技中に賞球を獲得したことを示すための表示態様（ポイントアイコン）を用いて、差分値を解消することができる。S5552Aの処理を終えると、次に、S5551Aの処理によって

50



除算された値に余り値があるかを判別し ( S 5 5 5 3 A )、余り値があると判別した場合には ( S 5 5 5 3 A : Y e s )、余り値の値に対応する数の賞球表示の態様として「 1 6 」に対応する減算態様を決定し ( S 5 5 5 4 A )、決定した各種態様を含む大当たり遊技中の演出態様を決定し ( S 5 5 5 5 A )、本処理を終了する。また、 S 5 5 5 3 A の処理において、除算後の余り値が無いと判別した場合は ( S 5 5 5 3 A : N o )、 S 5 5 5 4 A の処理をスキップして、 S 5 5 5 5 A の処理を実行し、その後、本処理を終了する。ここで、 S 5 5 5 3 A、及び S 5 5 5 4 A の処理内容について、具体例を挙げて説明をする。例えば、差分値が「 - 8 0 」である場合、即ち、擬似賞球数よりも実賞球数の方が 8 0 個多い場合には、差分値「 - 8 0 」を「 1 5 」で除算した場合に整数値が「 5」、余り値が「 5」となる。そして、余り値「 5」に対応する数の表示態様として、「 1 6」の減算態様が 5 個決定される。これにより、通常大当たり遊技演出では「 + 1 5」が付されるポイントアイコンの表示態様を「 + 1 6」が付されるポイントアイコンの表示態様 ( 減算態様 ) へと 5 個変更して表示される。

10

#### 【 2 9 5 9 】

次に、図 9 6 3 を参照して、小当たり関連処理 ( S 5 3 0 4 A ) の処理内容について説明をする。図 9 6 3 は、小当たり関連処理 ( S 5 3 0 4 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処理 ( S 5 3 0 4 A ) は、上述した当たり関連処理 ( 図 9 5 8 の S 4 2 8 2 A ) において小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される制御処理であって、小当たり遊技が実行されたことに基づく小当たり遊技演出の実行有無を決定するための処理と、小当たり遊技中に獲得した賞球数 ( 実賞球数 ) を計測するための処理と、が実行される。具体的には、小当たり関連処理 ( S 5 3 0 4 A ) が実行されると、まず、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されているかを判別し ( S 5 6 0 1 A )、オンに設定されていると判別した場合 ( S 5 6 0 1 A : Y e s )、即ち、擬似小当たり演出の実行を中断し、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立している場合は、次に、小当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 5 6 0 2 A )、小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 2 A : Y e s )、表示用小当たり開始コマンドを設定し ( S 5 6 0 3 A )、連チャン態様 ( 図 9 2 3 ( a ) の表示領域 D m 1 7 の回数表示態様 ) を更新する表示用コマンドを設定し ( S 5 6 0 4 A )、本処理を終了する。また、 S 5 6 0 2 A の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 2 A : N o )、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し ( S 5 6 0 5 A )、エンディングコマンドを受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 5 A : Y e s )、表示用小当たり終了コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 A )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C をオフに設定し ( S 5 6 0 7 A )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 2 9 6 0 】

一方、 S 5 6 0 5 A の処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 5 A : N o )、 S 5 6 0 8 A の処理へ移行する。また、 S 5 6 0 1 A の処理において、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されていないと判別した場合 ( S 5 6 0 1 A : N o )、即ち、実際の小当たり遊技に対応した小当たり遊技演出を実行するための実行条件が成立していない場合は、小当たり関連コマンドを受信したことに基づく各種演出を実行しないため、 S 5 6 0 2 A ~ S 5 6 0 7 A の処理をスキップして、 S 5 6 0 8 A の処理へ移行する。次に、 S 5 6 0 8 A の処理では、小当たり入賞コマンド ( 小当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞したことを示すためのコマンド ) を受信したかを判別し ( S 5 6 0 8 A )、受信したと判別した場合は ( S 5 6 0 8 A : Y e s )、次に、小当たり賞球数カウンタ 2 2 3 a e C の値に、特定入賞口 6 5 a の賞球数に対応する値を加算し ( S 5 6 0 9 A )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されているかを判別し ( S 5 6 1 0 A )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 5 6 1 0 A : Y e s )、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 6 1 1 A )、本処理を終了する。一方、 S 5 6 1 0 A の処理において、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C がオンに設定されていないと判別した場合

40

50

は ( S 5 6 1 0 A : N o )、小当たり遊技中に獲得した賞球を示すための演出を実行する条件が成立していないため、S 5 6 1 1 A の処理をスキップして本処理を終了する。また、S 5 6 0 8 A の処理において、小当たり入賞コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 6 0 8 A : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 9 6 1 】

次に、図 9 6 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) について説明する。図 9 6 4 は、この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の一処理である。上述したように、変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) は、第 3 10  
 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した第 1 または特図 2 変動パターンコマンドに基づいて、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別に基づいて、その停止種別を表示制御装置 1 1 4 に通知するための表示用特図 1 または特図 2 停止種別コマンドを設定する処理を実行する。変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 A ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオンに設定されているか判別する ( S 5 7 0 1 A )。そして、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオフであると判別した場合には ( S 5 7 0 1 A : N o )、主制御装置 1 1 0 より特図 1 変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 5 7 0 7 A の処理へ移行する。一方、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C がオン 20  
 であると判別した場合には ( S 5 7 0 1 A : Y e s )、特図 1 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C をオフに設定する ( S 5 7 0 2 A )。次に、現在の遊技状態が第 2 確変状態であるか判別する ( S 5 7 0 3 A )。現在の遊技状態が、第 2 確変状態であると判別した場合には ( S 5 7 0 3 A : Y e s )、特図 1 用変動表示設定処理 ( S 5 7 0 4 A ) を実行し、その後、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 1 特別図柄に対応するデータをシフトし ( S 5 7 0 6 A )、S 5 7 0 7 A の処理へ移行する。

#### 【 2 9 6 2 】

一方、S 5 7 0 3 A の処理において、現在の遊技状態が第 2 確変状態ではないと判別した場合には ( S 5 7 0 3 A : N o )、コマンド判定処理 ( 図 9 5 5 参照 ) の S 4 1 5 2 A の処理において特図 1 変動パターンコマンドより抽出された第 1 特別図柄の変動表示演出 30  
 における変動パターンを、R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z より取得して、第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成する ( S 5 7 0 5 A )。なお、第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第 1 特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第 2 特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、2 バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位 2 ビットが「 1 0 」であれば、第 1 特別図柄に対応することを示し、「 0 1 」であれば第 2 特別図柄に対応することを示すように構成されている。S 5 7 0 4 A、或いは、S 5 7 0 5 A の処理で設定された第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納し、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この第 1 特別図柄の表 40  
 示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第 1 特別図柄の変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。第 1 特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される ( 即ち、第 1 特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた ) のに合わせて、入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 1 特別図柄に対応するデータをシフトする ( S 5 7 0 6 )。

#### 【 2 9 6 3 】

次に、R A M 2 2 3 に設けられた特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオンに設定されているか判別する ( S 5 7 0 7 A )。そして、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオン 50

ではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 5 7 0 7 A : N o）、主制御装置 1 1 0 より特図 2 変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 5 7 1 1 A の処理を実行する。一方、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 2 C がオンであると判別した場合には（S 5 7 0 7 A : Y e s）、特図 2 変動開始フラグ 2 2 3 d 1 C をオフに設定する（S 5 7 0 8 A）。次に、特図 2 用変動表示設定処理（S 5 7 0 9 A）の処理を実行し、その後、第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する入賞情報格納エリア 2 2 3 b のうち、第 2 特別図柄に対応するデータをシフトする（S 5 7 0 9 A）。S 5 7 0 9 A の処理で設定された第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理により表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この第 2 特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第 2 特別図柄の変動パターンで第 3 図柄表示装置 8 1 に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。次に、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンに設定されているか判別する（S 5 7 1 1 A）。特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 5 7 1 1 A : N o）、この処理を終了する。

10

#### 【 2 9 6 4 】

一方、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C または特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンであると判別した場合には（S 5 7 1 1 A : Y e s）、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C がオンであった場合には、特図 1 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 1 C をオフに設定し、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C がオンであった場合には、特図 2 停止種別選択フラグ 2 2 3 e 2 C をオフに設定する（S 5 7 1 2 A）。そして、コマンド判定処理（図 9 5 5 参照）の S 4 2 7 1 A の処理にて受信した特図 1 停止種別コマンドまたは特図 2 停止種別コマンドより抽出された停止種別を設定し（S 5 7 1 3 A）、本処理を終了する。抽出した停止種別が第 1 特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 に停止種別を通知するための表示用特図 1 停止種別コマンドを設定する。また、抽出した停止種別が第 2 特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 に停止種別を通知するための表示用特図 2 停止種別コマンドを設定する。なお、主制御装置 1 1 0 から通知される特図 1 または特図 2 停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。次に、図 9 6 5 を参照して、特図 1 変動表示設定処理（S 5 7 0 4 A）の処理内容について説明をする。図 9 6 5 は、特図 1 変動表示設定処理（S 5 7 0 4 A）の処理内容を示したフローチャートである。この特図 1 変動表示設定処理（S 5 7 0 4 A）は、上述した変動表示設定処理（図 9 6 4 の S 4 1 1 3 A 参照）にて、第 2 確変状態中の第 1 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するための処理を実行する。

20

30

#### 【 2 9 6 5 】

特図 1 変動表示設定処理（S 5 7 0 4 A）が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し（S 5 8 0 1 A）、S 5 8 0 1 A の処理で読み出した変動時間に対応する値を特図 1 変動時間カウンタ 2 2 3 a a C にセットする（S 5 8 0 2 A）。次に、今回の変動時間に基づいて、擬似演出テーブル 2 2 2 a a C を参照して擬似演出態様を決定し（S 5 8 0 3 A）、決定した擬似演出態様に対応する変動パターンコマンドを設定し（S 5 8 0 4 A）、本処理を終了する。次に、図 9 6 6 を参照して、特図 2 変動表示設定処理（S 5 7 0 9 A）の処理内容について説明をする。図 9 6 6 は、特図 2 変動表示設定処理（S 5 7 0 9 A）の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 変動表示設定処理（S 5 7 0 9 A）は、上述した変動表示設定処理（図 9 6 4 の S 4 1 1 3 A 参照）にて、第 2 特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様を設定するた

40

50

めの処理を実行する。特図2変動表示設定処理(S5709A)が実行されると、まず、抽出した変動パターンに対応する変動時間の読み出しを実行し(S5851A)、S5851Aの処理で読み出した変動時間に対応する値を特図2変動時間カウンタ223abcにセットする(S5852A)。次に、抽出した変動パターンに基づいて、第2特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し(S5853A)、本処理を終了する。次に、図967を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出更新処理(S4111A)について説明する。図967は、この演出更新処理(S4111A)を示したフローチャートである。この演出更新処理(S4111A)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理の一処理であり、RAM223内に設けられている各種カウンタの値の更新を実行する処理と、第2確変状態における第1特別図柄の大当たり変動期間中に実行される擬似演出(擬似小当たり演出)の演出内容の更新を実行する処理である。

10

#### 【2966】

演出更新処理(S4111A)では、まず、特図2変動時間カウンタ223abcの値が0よりも大きいか判別する(S5901A)。特図2変動時間カウンタ223abcの値が0よりも大きいと判別した場合には(S5901A:Yes)、特図2変動時間カウンタ223abcの値を1減算する(S5902A)。一方、S5901Aの処理において、特図2変動時間カウンタ223abcの値が0よりも大きくない(即ち、0である)と判別した場合には(S5901A:No)、S5902Aの処理をスキップし、S5903Aの処理に移行する。次に、特図1変動時間カウンタ223aacの値は0よりも大きいか判別する(S5903A)。特図1変動時間カウンタ223aacの値は0よりも大きいと判別した場合には(S5903A:Yes)、特図1変動時間カウンタ223aacの値を1減算する(S5904A)。次に、特図1変動時間カウンタ223aacの値と特図2変動時間カウンタ223abcの読み出しを実行し(S5905A)、特図1変動時間カウンタ223aacの値から特図2変動時間カウンタ223abcの値を減算し、残時間を算出する(S5906A)。S5906Aの処理で算出した残時間を残時間格納エリア223adcの値に格納し(S5907A)、その他各種カウンタの値を1減算し(S5908A)、その後、擬似演出更新処理を実行し(S5909A)、本処理を終了する。一方、S5903Aの処理において、特図1変動時間カウンタ223aacの値が0よりも大きくない(即ち、0である)と判別した場合には(S5903A:No)、上述したS5904A~S5907Aをスキップし、S5908Aの処理を実行し、S5909Aの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図968を参照して、擬似演出更新処理(S5909A)の処理内容について説明をする。図968は、擬似演出更新処理(S5909A)の処理内容を示したフローチャートである。この擬似演出更新処理(S5909A)は、上述した演出更新処理(S4111A)にて実行される処理であって、第2確変状態の特図1大当たり変動中に実行される擬似小当たり演出の演出態様を更新するための処理が実行される。

20

30

#### 【2967】

具体的には、擬似演出更新処理(S5909A)が実行されると、まず、現在が擬似演出中であるか、即ち、第2確変状態であって、且つ、特図1大当たり変動が実行されている状態であるかを判別し(S6001A)、擬似演出中であると判別した場合は(S6001A:Yes)、次に、擬似小当たり演出の実行タイミングであるかを判別する(S6002A)。ここで、本第26制御例の第3変形例では、特図1大当たり変動中に実行される擬似演出の演出態様として、擬似演出テーブル222aacを参照して決定するように構成しており、決定した演出態様に応じて異なる実行間隔で擬似小当たり演出が実行される擬似演出を実行するように構成している。そして、擬似演出テーブル222aacを参照して決定された擬似演出態様に対応する演出シナリオが設定され、特図1変動時間カウンタ223aacの値を更新することで演出シナリオを更新し、新たな擬似小当たり演出が実行されるタイミングを判定可能に構成している。S6002Aの処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングであると判別した場合には(S6002A:Yes)、

40

50

次に、特図 2 小当たり変動中であるかを判別し ( S 6 0 0 3 A )、特図 2 小当たり変動中であると判別した場合は ( S 6 0 0 3 A : Y e s )、特図 2 小当たり変動が停止表示されるまでの残時間が 1 秒未満であるかを判別し ( S 6 0 0 4 A )、1 秒未満であると判別した場合には ( S 6 0 0 4 A : Y e s )、小当たり待機フラグ 2 2 3 a g C をオンに設定し ( S 6 0 0 5 A )、小当たり演出開始を待機する演出態様を決定し ( S 6 0 0 6 A )、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 6 0 0 7 A )、本処理を終了する。

#### 【 2 9 6 8 】

一方で、S 6 0 0 3 A の処理において、特図 2 小当たり変動中では無いと判別した場合 ( S 6 0 0 3 A : N o )、或いは、特図 2 変動停止までの残時間が 1 秒未満では無いと判別した場合 ( S 6 0 0 4 A : N o ) は、擬似小当たり演出の実行を決定し ( S 6 0 0 8 A )、擬似賞球数カウンタ 2 2 3 a d C の値に 1 回の小当たり遊技に対応する賞球数に応じた値を加算し ( S 6 0 0 9 A )、今回実行される擬似小当たりに対応する実行回数を示す連チャン態様を決定し ( S 6 0 1 0 A )、決定した各種態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 6 0 0 7 A )、本処理を終了する。また、S 6 0 0 1 A の処理において、現在が擬似演出中では無いと判別した場合 ( S 6 0 0 1 A : N o )、或いは、S 6 0 0 2 A の処理において、擬似小当たり演出の実行タイミングでは無いと判別した場合 ( S 6 0 0 2 A : N o ) は、そのまま本処理を終了する。

#### 【 2 9 6 9 】

< 第 2 6 制御例の第 4 変形例について >

次に、図 9 6 9 から図 9 8 6 を参照して、上述した第 2 6 制御例における第 4 変形例について説明をする。上述した第 2 6 制御例における第 3 変形例では、遊技者に有利な遊技期間として第 2 確変状態と大当たり遊技状態とが連続するように構成し、第 2 確変状態中に実行される小当たり遊技にて獲得した賞球数 ( 実賞球数 ) が第 2 確変状態中に報知され難くなるように構成し、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出中に、実賞球数と、大当たり遊技中に獲得した賞球数 ( アタッカー賞球数 ) とを合算した全賞球数を遊技者に報知可能に構成していた。これに対して、本第 4 変形例では、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第 2 確変状態中に獲得した実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違している。さらに、第 2 確変状態中における第 1 一般入球口 6 3 0 a への遊技球の入球に基づいて払い出された賞球数 ( 一般賞球数 ) に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成し、且つ、第 2 確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成している点で相違している。このように構成することで、第 2 確変状態中における遊技結果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典 ( 賞球 ) の内容を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

#### 【 2 9 7 0 】

< 第 2 6 制御例の第 4 変形例における演出内容について >

まず、図 9 6 9 から図 9 7 1 を参照して、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、第 2 確変状態中に実行される演出内容と、第 2 確変状態が終了した後の大当たり遊技中に実行される演出内容、即ち、有利遊技期間中に実行される演出内容について、上述した第 3 変形例と相違する点を中心に説明をする。図 9 6 9 ( a ) は、第 2 確変状態中における第 1 特別図柄が大当たり変動 ( 特図 1 大当たり変動 ) 中に第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり演出の演出態様を示した図である。本第 2 6 制御例の第 4 変形例では、第 2 確変状態中に小当たり遊技が実行されると、小当たり演出が実行されるように構成しており、小当たり演出の演出態様が、小当たり遊技の実行回数に応じて変化していくように構成している。図 9 6 9 ( a ) に示した図は、第 2 確変状態における 1 回目の小当たり

演出にて表示される表示画面の一例を示している。なお、上述した第3変形例にて示した演出内容と同一の要素については、同一の符号を付してその説明を省略する。図969(a)では、第1特別図柄が変動していることを示すための第3図柄が表示領域Dm1に表示され、第2特別図柄が小当たり当選で停止表示していることを示すための第3図柄「341」が表示領域Dm2に表示されている。そして、今回の小当たり遊技が1回目であることを示す表示態様として表示領域Dm17に「V回数1回」が表示されている。なお、図では、1回目の小当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと1個も遊技球を入賞させていない状態であるため、小当たり遊技にて獲得した賞球数を示すための表示領域Dm18には何も表示されていない。

#### 【2971】

そして、主表示領域Dmの中央部では、ウサギを模したキャラクタ801がジョー口801jを使って鉢801hに水をあげている演出が実行され、副表示領域Dsには「小当たり回数を増やして花を育てる」の文字が表示されている。本第26制御例の第4変形例では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技の回数によって、大当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成しており、小当たり演出の演出態様も、小当たり遊技の実行回数(実賞球数)に応じて進展するように構成している。具体的には、実賞球数の増加に応じて、鉢801hから芽が出て、つぼみが形成された後に、花(図969(b)参照)が咲き、その後、種を収穫する(図970(a)参照)までの小当たり演出が進展し、種の中から出てくるアイコンによって大当たり遊技中の賞球数を報知するように構成している。図970(b)に示した図では、大当たり遊技中の賞球数が「20」に増加したことを示すアイコン801maが種801mから出現し、副表示領域Dsにて「今回の大当たりは賞球が増えるよ」の文字が表示されている。そして、図971に示した通り、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技演出にて、第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと遊技球が入賞する毎に、「+20」を付したポイントアイコンP1, P2が表示され、通常よりも賞球数が多いことを示すための表示態様として、副表示領域Dsに「大当たりでポイントがザクザク貯まる」の文字が表示される。

#### 【2972】

<第26制御例の第4変形例における電氣的構成について>

次に、図972から図977を参照して、本第4変形例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明をする。本第4変形例のパチンコ機10は、上述した第26制御例の第3変形例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部と、RAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部と、RAM223の構成の一部を変更している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については説明を省略する。まず、図972を参照して、本第4変形例のパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成について説明をする。図972は、本第4変形例のパチンコ機10におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図972に示した通り、本第4変形例のパチンコ機10は、上述した第3変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202(図927参照)に対して、賞球数選択テーブル202aaDを追加している点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素は同一の符号を付してその説明を省略する。賞球数選択テーブル202aaDは、大当たり遊技中に開放制御される第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数(単位賞球数)を決定する際に参照されるデータテーブルであって、単位賞球数として最小値が「15」、最大値「20」が規定されている。

#### 【2973】

ここで、賞球数選択テーブル202aaDに規定されている内容について、図973を参照して説明をする。図973は、賞球数選択テーブル202aaDに規定されている内容を模式的に示した図である。図973に示した通り、賞球数選択テーブル202aaD

10

20

30

40

50

には、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値と、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値と、に対応させて「15」、「16」、「20」の単位賞球数が規定されている。具体的には、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値が「0～900」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「76～」の範囲に対しては単位賞球数「16」が、規定されている。また、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値が「901～1350」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「76～100」の範囲に対しては単位賞球数「16」が、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「101～」の範囲に対しては単位賞球数「20」が、規定されている。さらに、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値が「1351～」の範囲であって、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「0～75」の範囲に対しては単位賞球数「20」が、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値が「76～」の範囲に対しては単位賞球数「15」が、規定されている。詳細な説明は後述するが、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dは、第2確変状態中に実行された小当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65 aへと遊技球を入賞させたことに基づいて獲得した賞球数(実賞球数)を計測するためのカウンタであり、一般賞球数カウンタ203 a b Dは、第2確変状態中に第1一般入球口630 a(右一般入球口)へと遊技球を入球させたことに基づいて獲得した賞球数(一般賞球数)を計測するためのカウンタである。また、1回の小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数は平均で45個(15個×3球)となるように構成しており、第1一般入球口630 aへと遊技球が入球した場合に払い出された賞球数が10個となるように構成している。

10

20

#### 【2974】

つまり、第2確変状態中に獲得した実賞球数と一般賞球数とにバラツキが有る場合に単位賞球数として大きい値が決定され易くなるように賞球数選択テーブル202 a a Dの内容が予め規定されている。より具体的には、第2確変状態の期間(特図1大当たり変動の変動期間)として比較的長い期間が設定された場合であって、継続して右打ち遊技を実行したにも関わらず、第2特別図柄抽選の実行回数が少ない、又は、第2特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値(1/2)よりも低く、第2確変状態中の小当たり遊技回数が少ない場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的多くなる。一方、第2確変状態の期間(特図1大当たり変動の変動期間)として比較的短い期間が設定された場合であって、第2特別図柄抽選で小当たり当選した回数が設計値(1/2)よりも高く、第2確変状態中の小当たり遊技回数が多い場合であり、更に、小当たり遊技が実行されていない期間中の右打ち遊技を抑制した場合には、実賞球数に対して、一般賞球数が比較的少なくなる。このように、第2確変状態中における遊技内容として、継続して右打ち遊技を行い、平均的に各賞球を獲得する場合は異なる遊技内容となった場合の方が、平均的に各賞球を獲得する遊技内容となった場合よりも、大当たり遊技中の単位賞球数を多くするように構成することで、第2確変状態中における遊技方法を遊技者に試行錯誤させることができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。さらに、本第4変形例では、第2確変状態中における小当たり遊技の実行回数では無く、実賞球数に応じて単位賞球数を決定可能に構成しているため、例えば、小当たり遊技が実行された場合であっても、小当たり遊技中に右打ち遊技を中断することで実賞球数を少なくすることが可能となる。つまり、遊技者が遊技方法を選択することで単位賞球数を決定可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技にて獲得可能な実賞球数を意図的に減らすことで、大当たり遊技にて獲得可能なアタッカー賞球数を増加させ、トータルで獲得可能な全賞球数を多くするといった斬新な遊技性を提供することができる。

30

40

#### 【2975】

次に、図974を参照して、本第4変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成について説明をする。図974は、本第4変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成を模式的に示した図である。図974に示した通り、本第4変形例では、上述した第

50

26制御例の第3変形例のパチンコ機10における主制御装置110のMPU201が有するRAM203の構成に対して、小当たり賞球数カウンタ203aaDと、一般賞球数カウンタ203abDと、賞球数格納エリア203acDを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり賞球数カウンタ203aaDは、第2確変状態中に獲得した実賞球数を計測するためのカウンタであって、第2確変状態中に第2特定入賞口(特定入賞口65a)へと遊技球が入賞したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される(図980のS4053A参照)。そして、小当たり賞球数カウンタ203aaDの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され(図982のS3172A)、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる(図982のS3177A)。一般賞球数カウンタ203abDは、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第2確変状態中に第1一般入球口630a(右一般入球口)へと遊技球が入球したことを示すための検出信号を受信した場合に、対応する賞球数の値が加算される(図980のS4055A参照)。小当たり賞球数カウンタ203aaDの値は、大当たり遊技における単位賞球数を決定する際に参照され(図982のS3172A)、単位賞球数を決定した後に値がクリアされる(図982のS3178A)。

10

#### 【2976】

賞球数格納エリア203acDは、大当たり遊技の単位賞球数を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たり中賞球決定処理(図982のS3151A参照)において決定された単位賞球数「15」～「20」の何れかが格納される。そして、大当たり遊技終了後に通常の単位賞球数である「15」が格納される。そして、大当たり遊技中に特定入賞口(第2特定入賞口650a)へと遊技球が入賞した場合に、賞球数格納エリア203acDに格納されている単位賞球数を示す情報を読み出し、対応する賞球数の払い出しを決定する。次に、図975を参照して、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図975は、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を模式的に示した図である。図975に示した通り、本第4変形例では、上述した第26制御例の第3変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成に対して、小当たり態様選択テーブル222aaDを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。小当たり態様選択テーブル222aaDは、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、第2確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第2確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値とに応じて、異なる態様が規定されている。ここで、図976を参照して、小当たり態様選択テーブル222aaDに規定されている内容について説明をする。図976は、小当たり態様選択テーブル222aaDに規定されている内容を模式的に示した図である。図976に示した通り、小当たり態様選択テーブル222aaDには、具体的には、第2確変状態中に実行された小当たり遊技回数と、第2確変状態中に獲得した一般賞球数に対応する値、及び、現状の可変態様に応じて異なる態様が規定されている。

20

30

40

#### 【2977】

具体的には、小当たり回数が5回で、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「0～10」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が規定されている。つまり、可変態様が変化しない小当たり演出が規定されている。なお、小当たり回数が5回の時点では、可変態様が「芽」、「つぼみ」、「花」に変化していることが無いため、該当する箇所には、変化後の態様が規定されていない。一方、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「11～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が規定されている。つまり、5回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。ここで、上述した通り、本第4変形例では、大当たり遊技中の単位賞球数が、第2確変状態

50



中に獲得した実賞球数（小当たり遊技にて獲得した賞球数）と、第2確変状態中に獲得した一般賞球数（右一般入球口630aへの入球にて獲得した賞球数）と、に応じて決定されるように構成しており、第2確変状態中は、実賞球数は報知されるが、一般賞球数を報知しないように構成している。よって、第2確変状態中は、小当たり演出における可変態様の進展度合いのみが一般賞球数を遊技者に把握させるための情報とすることができる。よって、演出効果を高めることができる。次に、小当たり回数が10回で、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「0～20」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が規定されている。つまり、可変態様の変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「21～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、10回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。

10

#### 【2978】

小当たり回数が15回で、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「0～40」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「芽」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が規定されている。つまり、可変態様の変化しない小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「41～」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「芽」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「花」が規定されている。つまり、15回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い程、小当たり演出の可変態様が進展し易くなるように構成している。最後に、小当たり回数が20回で、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「0～50」の範囲に対しては、現状の可変態様が「種」であれば「種」が、現状の可変態様が「芽」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「つぼみ」であれば「つぼみ」が、現状の可変態様が「花」であれば「花」が規定されている。つまり、可変態様の変化し難い小当たり演出が規定されている。一方、期間一般賞球数カウンタ223aaDの値が「51～」の範囲に対しては、現状の可変態様に関わらず、「花」が規定されている。つまり、20回目の小当たり遊技が実行された時点において獲得済みの一般賞球数が多い場合には、必ず「花」まで可変態様が進展し易くなるように構成している。

20

30

#### 【2979】

次に、図977を参照して、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図977は、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。図977に示した通り、本第4変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成は、上述した第26制御例の第3変形例のパチンコ機10における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成（図934（b）参照）に対して、期間一般賞球数カウンタ223aaDと、決定賞球数格納エリア223abDと、を追加した点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。期間一般賞球数カウンタ223aaDは、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を計測するためのカウンタであって、第2確変状態中に主制御装置110から右一般入球口630a（第1一般入球口630a）へと遊技球が入球したことを示す入賞種別コマンドを受信したと判別した場合に、対応する賞球数の値が加算される。そして、小当たり遊技中に実行される小当たり演出の演出態様を決定する際に参照される（図986のS5652A参照）。決定賞球数格納エリア223abDは、主制御装置110から出力された大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を一時的に格納するためのデータ領域であって、大当たりコマンド（大当たり開始コマンド）を受信した場合に、受信した大当たりコマンドに含まれている単位賞球数に関する情報を読み出して、読み出した情報が格納される。そして、大当たり遊技演出の演出態様を決定する際

40

50

に、格納されている情報が読み出され、読み出した情報に応じた演出態様が決定される。また、大当たり遊技中に特定入賞口（第2特定入賞口650a）へと遊技球が入賞したことを示すための入賞コマンドを受信した場合にも格納されている情報が読み出され、読み出した情報に対応する単位賞球数を獲得したことを示すためのポイントアイコンPの表示態様が決定される。

#### 【2980】

<第26制御例の第4変形例における制御処理について>

次に、図978から図986を参照して、本第4変形例における制御処理について説明をする。本第4変形例では、上述した第26制御例の第3変形例に対して、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。まず、図978から図983を参照して、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第4変形例のパチンコ機10では、上述した第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10に対して、第2確変状態中に払い出された賞球数に応じて、後に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を異ならせて決定可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、スイッチ読み込み処理（図936のS191A）に代えてスイッチ読み込み処理（図978のS1191A）を、第1特別図柄変動停止処理（図943のS2507A参照）に代えて第1特別図柄変動停止処理（図981のS12504A）を実行する点、及び、大当たり終了処理（図983のS1983A）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。図978は、スイッチ読み込み処理（S1191A）の処理内容を示したフローチャートである。このスイッチ読み込み処理（S1191A）は、上述した第3変形例のスイッチ読み込み処理（図936のS191A参照）に対して、特定入賞口（第2特定入賞口650a）への入賞を示す情報があると判別した場合（S113A：Yes）に、払い出す賞球数を決定するための賞球決定処理を実行し（S195A）、本処理を終了する点と、セット中賞球決定処理（S196A）を実行する点と、で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【2981】

次に、図979を参照して、スイッチ読み込み処理（図978のS1191A参照）にて実行される賞球決定処理（S196A）の処理内容について説明をする。図979は、賞球決定処理（S196A）の処理内容を示したフローチャートである。この賞球決定処理（S196A）では、現在設定されている単位賞球数に応じて、払い出す賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、賞球決定処理（S196A）が実行されると、まず、賞球数格納エリア203acdに格納されている情報（賞球情報）を読み出し（S4001A）、賞球情報が示す単位賞球数が「15」以外であるかを判別し（S4002A）、「15」以外であると判別した場合は（S4002A：Yes）、賞球情報に格納されている情報（単位賞球数）に対応した賞球数を決定し（S4003A）、特定入賞口（第2特定入賞口650a）への入賞と、特殊賞球数に対応する入賞種別コマンドを設定し（S4004A）、決定した賞球数を賞球払い出し用バッファに格納し（S4006A）、本処理を終了する。一方、S4002Aの処理において、賞球情報が示す単位賞球数が「15」以外では無いと判別した場合は（S4002A：No）、特定入賞口（第2特定入賞口650a）への入賞に対応する入賞種別コマンドを設定し（S4005A）、S4006Aの処理を実行し、本処理を終了する。次に、図980を参照して、セット中賞球決定処理（S196A）の処理内容について説明をする。図980は、セット中賞球決定処理（S196A）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（S196A）では、セット中（第2確変状態中）における各種賞球数を計測するための処理が実行される。

#### 【2982】

10

20

30

40

50

具体的には、セット中賞球決定処理（S 1 9 6 A）が実行されると、まず、現在が第2確変状態であるかを判別し（S 4 0 5 1 A）、第2確変状態では無いと判別した場合は（S 4 0 5 1 A : N o）、そのまま本処理を終了し、第2確変状態であると判別した場合は（S 4 0 5 1 A : Y e s）、次に、今回格納された格納状態が第2特定入賞口（特定入賞口65a）であるか、即ち、小当たり遊技の入賞であるかを判別し（S 4 0 5 2 A）、第2特定入賞口（特定入賞口65a）であると判別した場合は（S 4 0 5 2 A : Y e s）、対応する賞球数を小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値に加算する（S 4 0 5 3 A）。次に、今回格納された情報が右一般入球口630 a（第1一般入球口630 a）であるかを判別し、右一般入球口630 a（第1一般入球口630 a）であると判別した場合は（S 4 0 5 4 A : Y e s）、対応する賞球数を一般賞球数カウンタ203 a b Dの値に加算し（S 4 0 5 5 A）、本処理を終了する。このように構成することで、第2確変状態中に払い出し各種賞球数を確実に計測することができる。なお、本第4変形例では、大当たり遊技中における単位賞球数を決定する際に第2確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しているが、これに限ること無く、第2確変状態が設定されるよりも前の期間も含む遊技期間中に獲得した（払い出した）賞球数を参照するように構成しても良く、この場合、例えば、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値を加算する範囲を、第2確変状態中のみでは無く、記憶されている情報に基づいて表示される表示態様が表示されていない状況である通常状態中も含むようにし、記憶されている情報を更新可能な処理である一般賞球数カウンタ203 a b Dの値を加算する処理を実行すれば良い。次に、図981を参照して、第1特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）の処理内容について説明をする。図981は、第1特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）の処理内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄変動停止処理（S 1 2 5 0 7 A）では、上述した第26制御例の第3変形例における第1特別図柄変動停止処理（図943のS 2 5 0 7 A参照）に対して、大当たりシナリオを設定した後に（S 3 1 0 5 A）、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）を追加した点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。

10

20

#### 【2983】

ここで、S 2 3 5 5を参照して、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）の処理内容について説明をする。図982は、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）では、次に実行される大当たり遊技中における単位賞球数を決定するための処理が実行される。具体的には、大当たり中賞球数決定処理（S 3 1 5 1 A）が実行されると、まず、現在が第2確変状態であるかを判別し（S 3 1 7 1 A）、第2確変状態であると判別した場合は（S 3 1 7 1 A : Y e s）、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値を読み出し（S 3 1 7 2 A）、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値を読み出し（S 3 1 7 3 A）、読み出した値を用いて、賞球数選択テーブル202 a a Dを参照して今回の大当たり遊技中の賞球数（単位賞球数）を決定し（S 3 1 7 4 A）、決定した賞球数を賞球数格納エリア203 a c Dに格納し（S 3 1 7 5 A）、決定した賞球数を示す情報を含む大当たりコマンドを設定し（S 3 1 7 6 A）、小当たり賞球数カウンタ203 a a Dの値をクリアし（S 3 1 7 7 A）、一般賞球数カウンタ203 a b Dの値をクリアし（S 3 1 7 8 A）、本処理を終了する。一方、S 3 1 7 1 Aの処理において第2確変状態では無いと判別した場合は（S 3 1 7 1 A : N o）、単位賞球数を変更可能な条件を満たしていない状態での大当たり遊技であるため、S 3 1 7 2 A ~ S 3 1 7 8 Aの処理をスキップして、本処理を終了する。なお、この場合は、賞球数格納エリア203 a c Dに初期値として格納されている「15」がそのまま単位賞球数として決定される。次に、図983を参照して、大当たり終了処理（S 1 9 8 3 A）の処理内容について説明をする。図983は、大当たり終了処理（S 1 9 8 3 A）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（S 1 9 8 3 A）では、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定するための処理や、大当たり遊技を実行するために設定した情報をクリアするための処理が実行される。

30

40

#### 【2984】

50

具体的には、大当たり終了処理（S 1 9 8 3 A）が実行されると、まず、今回実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対応する値を時短カウンタ 2 0 3 h の値に設定し（S 1 9 9 1 A）、大当たり種別に基づいて確変フラグ 2 0 3 a a C を設定し（S 1 9 9 2 A）、次に、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D に格納情報があるかを判別し（S 1 9 9 3 A）、格納情報があると判別した場合は（S 1 9 9 3 A : Y e s）、賞球数格納エリア 2 0 3 a c D の格納情報を「15」に設定し（S 1 9 9 4 A）、確変フラグ 2 0 3 a a C の設定状況、及び、時短カウンタ 2 0 3 h の値に基づいて状態コマンドを設定し（S 1 9 9 5 A）、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し（S 1 9 9 6 A）、本処理を終了する。一方、S 1 9 9 3 A の処理において、格納情報が無い（「15」である）と判別した場合は（S 1 9 9 3 A : N o）、S 1 9 9 4 A の処理をスキップして、S 1 9 9 5 A の処理へ移行する。以上、説明をした通り、本第 4 変形例では、第 2 確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成することで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。なお、本第 4 変形例では、1 回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数を初期値（「15」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良い。

10

#### 【 2 9 8 5 】

20

次に、図 9 8 4 から図 9 8 6 を参照して、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 3 変形例に対して、入賞種別処理（図 9 5 5 の S 4 2 8 6 A）に代えて入賞種別処理（図 9 8 4 の S 4 2 6 3 A）を、大当たり演出態様設定処理（図 9 6 0 の S 5 4 0 2 A）に代えて大当たり演出態様設定処理（図 9 8 5 の S 5 4 5 2 A）を、小当たり関連処理（図 9 6 3 の S 5 3 5 4 A 参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、その説明を省略する。まず、図 9 8 4 を参照して、入賞種別処理（S 4 2 6 3 A）の処理内容について説明をする。図 9 8 4 は、入賞種別処理（S 4 2 6 3 A）の処理内容を示したフローチャートである。この入賞種別処理（S 4 2 6 3 A）では、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞種別コマンドに応じて、払い出された賞球数を従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して特定し、各種状況に応じた賞球数を計測するための処理が実行される。具体的には、入賞種別処理（S 4 2 6 3 A）が実行されると、まず連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されているかを判別し（S 4 2 5 1 A）、オンに設定されていないと判別した場合は（S 4 2 5 1 A）、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 1 A の処理において連チャンフラグ 2 2 3 a g がオンに設定されていると判別した場合は（S 4 2 5 1 A : Y e s）、次いで、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている遊技状況を読み出し（S 4 2 5 2 A）、現在が第 2 確変状態であるかを判別し（S 4 2 5 3 A）、第 2 確変状態であると判別した場合は（S 4 2 7 1 A : Y e s）、小当たり遊技中であるかを判別し（S 4 2 7 2 A）、小当たり遊技中であると判別した場合は（S 4 2 7 2 A : Y e s）、受信した入賞種別コマンドに対応するポイントを従賞球テーブル 2 2 2 a b を参照して決定し（S 4 2 7 3 A）、決定したポイントが示す値を対する各種カウンタの値に加算し（S 4 2 7 4 A）、本処理を終了する。

30

40

#### 【 2 9 8 6 】

また、S 4 2 7 2 A の処理において、小当たり遊技中では無いと判別した場合は（S 4 2 7 2 A : N o）、次に、今回の入賞種別が右一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a）であるかを判別し（S 4 2 7 5 A）、右一般入球口（第 1 一般入球口 6 3 0 a）であると判別した場合は（S 4 2 7 5 A : Y e s）、上述した S 4 2 7 3 A と同一の処理を実行した後に、決定したポイントが示す値を期間一般賞球数カウンタ 2 2 3 a a D の値に加算し（S 4 2 7 6 A）、本処理を終了する。次に、図 9 8 5 を参照して、大当たり演出態様設定処理（S 5 4 5 2 A）の処理内容について説明をする。図 9 8 5 は、大当たり演出態様設

50

定処理（S 5 4 5 2 A）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり演出態  
 様設定処理（S 5 4 5 2 A）では、上述した第3変形例における大当たり演出態様設定処  
 理（図960のS 5 4 0 2 A参照）に対して、大当たり遊技中に実行される大当たり遊技  
 演出の演出態様を決定するための処理内容を異ならせている。具体的には、大当たり演出  
 態様設定処理（S 5 4 5 2 A）が実行されると、まず、決定賞球数格納エリア223 a b  
 Dに格納されている情報を読み出し（S 5 2 5 1 A）、決定された賞球数（単位賞球数）  
 が15であるかを判別し（S 5 2 5 2 A）、15であると判別した場合は（S 5 2 5 2 A  
 : Y e s）、通常の大当たり演出態様に対応する表示用大当たり開始コマンドを設定し  
 （S 5 2 5 3 A）、本処理を終了する。一方、S 5 2 5 2 Aの処理において、15では無  
 いと判別した場合は（S 5 2 5 2 A : N o）、賞球増加を示す態様を含む表示用大当たり  
 開始コマンドを設定し（S 5 2 5 4 A）、本処理を終了する。次に、図986を参照して  
 小当たり関連処理（S 5 3 5 4）の処理内容について説明をする。図986は、小当たり  
 関連処理（S 5 3 5 4）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり関連処  
 理（S 5 3 5 4）では、第2確変状態中に実行された小当たり遊技の回数が特定回数（5  
 の倍数）となった場合に、小当たり演出の可変態様を変化させるか否かの決定処理が行わ  
 れる。

10

#### 【2987】

具体的には、上述した第26制御例の第3変形例の小当たり関連処理（図963のS 5  
 3 0 4 A）と同一のS 5 6 0 2 A ~ S 5 6 0 6 Aの処理を実行し、S 5 6 0 4の処理を終  
 えた後に、今回の小当たり回数が5の倍数であるかを判別し（S 5 6 5 1 A）、5の倍数  
 であると判別した場合は（S 5 6 5 1 A : Y e s）、小当たり態様選択テーブル222 a  
 a Dを参照して、小当たり演出態様を決定し（S 5 6 5 2 A）、決定した演出態様を含む  
 表示用小当たり開始コマンドを設定し（S 5 6 5 3 A）、本処理を終了する。一方、S 5  
 6 5 1 Aの処理において5の倍数では無いと判別した場合は（S 5 6 5 3 A : N o）、そ  
 のまま本処理を終了する。以上説明をした通り、本第4変形例では、第2確変状態中に獲  
 得した実賞球数、及び、大当たり遊技中に獲得したアタッカー賞球数を、賞球を獲得した  
 時点で報知するように構成している点で相違している。そして、第2確変状態中に獲得し  
 た実賞球数に応じて、大当たり遊技中に可変入賞装置65の特定入賞口65 aへと遊技球  
 が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能に構成している点で相違して  
 いる。さらに、第2確変状態中における第1一般入球口630 aへの遊技球の入球に基づ  
 いて払い出された賞球数（一般賞球数）に応じても大当たり遊技中に可変入賞装置65の  
 特定入賞口65 aへと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数を異ならせて設定可能  
 に構成し、且つ、第2確変状態中に獲得した一般賞球数を遊技者に報知しないように構成  
 している点で相違している。このように構成することで、第2確変状態中における遊技結  
 果に応じて、大当たり遊技中に付与される特典（賞球）の内容を異ならせることができ  
 るため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。以上、説明をした通り、本第4  
 変形例では、第2確変状態中に獲得した（払い出した）賞球数に応じて、その後の大当たり  
 遊技の単位賞球数を変化させることができるように構成している。このように構成するこ  
 とで、同一の大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技中  
 に獲得可能な賞球数（アタッカー賞球数）の上限を異ならせることができるため、遊技者  
 に意外性のある斬新な遊技を提供することができる。

20

30

40

#### 【2988】

なお、本第4変形例では、1回の大当たり遊技が終了した際に、決定された単位賞球数  
 を初期値（「15」）へと戻す処理を実行するように構成しているが、複数回の大当たり  
 遊技に跨ぐように決定された単位賞球数に応じた賞球が払い出されるように構成しても良  
 い。上述した第26制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから  
 （右打ち遊技が開始されてから）、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間（特定  
 期間）とし、その特定期間中におけるラウンド遊技期間（第1期間）にて獲得したアタッ  
 カー賞球数に関する情報（第1情報）を、ポイントアイコンPを用いて表示し、特定期間  
 中におけるエンディング期間（第2期間）では、アタッカー賞球数に関する情報（第1情

50

報)と一般賞球数に関する情報(第2情報)と、を合算した情報を表示するように構成している。つまり、第1期間中に表示される第1情報に関する表示態様と、第2期間中に表示される第1情報に関する表示態様と、を異ならせている。このように構成することで、第1期間中に表示される第1情報に関する表示態様をそのまま用いた第2期間中の表示態様を表示する場合に比べて、アタッカー賞球数に関する情報(第1情報)と一般賞球数に関する情報(第2情報)と、を合算した情報を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、上述した第26制御例では、遊技者に有利となる確変大当たり遊技が開始されてから(右打ち遊技が開始されてから)、確変状態が終了するまでの期間を有利遊技期間(特定期間)として設定し、アタッカー賞球数および一般賞球数を計測するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間を含む範囲で特定期間を設定するように構成しても良く、例えば、確変大当たり遊技が実行されるよりも前の特別図柄変動期間(大当たり変動期間)も含む期間を特定期間として設定可能に構成しても良い。この場合、遊技盤13の左側領域に設けられた一般入球口63へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数も一般賞球数として計測するように構成すると良い。このように構成することで、特定期間中に獲得可能な一般賞球数を増加させ易くすることができる。

10

**【2989】**

また、一般賞球数の計測対象となる入球口として、第1入球口64や第2入球口640を追加しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が実行されている期間中も、常に一般賞球数を増加させようと意欲的に遊技球を発射する遊技を行わせ易くすることができる。さらに、上述した第26制御例では、遊技者が有利となる右打ち遊技期間(確変状態、時短状態、大当たり遊技期間)が終了した場合に、各種賞球の計測を終了させるように構成しているが(特定期間が終了するように構成しているが)、これに限ること無く、遊技者が有利となる右打ち遊技期間(確変状態、時短状態、大当たり遊技期間)が終了してから所定期間(例えば、特別図柄抽選が50回実行されるまでの期間)が経過するまで、各種賞球の計測を継続するように構成しても良い。このように構成することで、一旦、右打ち遊技期間が終了した場合であっても、所定期間内に再度右打ち遊技期間が設定された場合に、各種賞球の計測値を継続して累積させることができるため、より多くの賞球数を表示させ易くすることができる。また、上述した第26制御例では、特定期間中に獲得した賞球数を累積し、累積した賞球数に応じて様々な演出を実行するように構成し、累積した賞球数が多くなるほど、遊技者に有利な特典を付与し易くするように構成しているが、これに限ること無く、累積した賞球数が特定値(例えば、下2桁がぞる目)となった場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成しても良い。この場合、例えば、特定期間中に計測されている各種賞球数の値の少なくとも一部を消去可能な消去手段を設けると良い。このように構成することで、賞球数の計測値が特定値を超えてしまった場合に、消去手段によって計測値の一部を消去することで、再度、賞球数の計測値を特定値とするための遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。さらに、上述した消去手段とは異なり、計測されている各種賞球数の値の全てを消去可能な第2消去手段を設けても良い。このように構成することで、特定期間中に計測されている賞球数を全て消去することで、新たに賞球数を計測し直す遊技を行わせ易くすることができる。

20

30

**【2990】**

また、この場合、上述した消去手段、又は第2消去手段のうち、少なくとも一方を、任意に操作可能な操作手段を操作した場合に賞球数の計測値が消去されるように構成すると良い。加えて、他方の消去手段による消去は、操作手段への操作に関わらず、特定条件(例えば、特定時間の経過)に基づいて成立するように構成しても良い。このように構成することで、特定期間中のどのタイミングで賞球数の計測値の少なくとも一部が消去されてしまうかを遊技者に把握させ難くすることができる。また、上述した消去手段の構成を、上述した第26制御例の第1変形例、及び第2変形例に適用した場合には、一旦、賞球数が上限に到達した場合であっても、特定期間内に賞球数の計測値を減少させることができるため、再度、賞球を獲得可能な状態へと移行することができる。また、上述したように、消去手段を設けた場合には、消去された計測値に関する情報を、遊技者が把握可能とな

40

50

るように第3図柄表示装置81の表示面に表示するように構成すると良い。

【2991】

<第26制御例における第1演出別例>

次に、図987、及び図988を参照して、上述した第26制御例における第1演出別例について説明をする。上述した第26制御例では、確変大当たりには当選すると大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも第2特別図柄抽選を実行させ易く、且つ、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高確率となる遊技、即ち、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能に構成していた。そして、設定された確変状態は、次に大当たり遊技が実行されるまで継続し、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず大当たり遊技終了後に確変状態が設定される確変大当たりには当選するように構成していた。また、確変大当たりには当選したことに基づいて大当たり遊技の終了後に確変状態が連続して設定される回数に上限（7回）を設けることで、通常状態にて実行された第1特別図柄抽選にて確変大当たり（初当たり）には当選した場合には、初当たりを含む7回目の大当たり遊技の終了後に確変状態を連続で設定可能なリミット（確変リミット）に到達し特別図柄の低確率状態が強制的に設定されるように構成していた。

10

【2992】

また、上述した第26制御例では、初当たりには当選してから確変リミットに到達するまでの期間である有利遊技期間中に、一連の演出（チャンスモード、ピクチャーモード）を実行することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。加えて、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、大当たり遊技にて開放制御される可変入賞装置65の特定入賞口65aへの入賞に基づいて払い出された賞球数（アタッカー賞球数）は随時遊技者に報知するように構成し、有利遊技期間中に獲得した賞球数のうち、第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）、又は第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）への入球に基づいて払い出された賞球数（一般賞球数）は、有利遊技期間における最後の大当たり遊技（最終大当たり遊技）のエンディング画面にて遊技者に報知するように構成することで、有利遊技期間中に実行された複数回の大当たり遊技を1回の大当たり遊技と思わせ易くするように構成していた。これに対して、本第1演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される一般賞球数に対応する表示態様を異ならせている点で相違している。それ以外の内容は上述した第26制御例と同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。

20

30

【2993】

<第26制御例における第1演出別例の演出内容について>

まず、図987を参照して本第1演出別例にて実行される各種演出のうち、上述した第26制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出とは異なる特徴的な演出の内容について説明をする。図987は、チャンスモード終了画面にて表示される表示画面の一例を示した図である。図987に示した通り、本第1演出別例では、上述した第26制御例におけるパチンコ機10にて実行されるチャンスモード終了画面にて表示される表示画面（図862（b）参照）に対して、表示領域Dm11に表示される表示態様を変更した点と、表示領域Dm11cを新たに形成した点と、で相違している。それ以外の表示要素については同一であり、同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。上述した第26制御例では、図862（b）に示した通り、表示領域Dm11には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の累積数に対応する表示態様（図では「40P」）を表示することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数を遊技者に把握させ易くするように構成していた。これに対して、本第1演出別例では、図987に示した通り、有利遊技期間中に第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）、又は第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成している。具体的には、図987に示した図では、有利遊技期間中に第1一般入球口630aへと4個の遊技球が入球し、第2入球口630bへと2個の遊

40

50



技球が入球した場合における最終大当たり遊技のエンディング画面にて表示される表示画面を示しており、第1一般入球口630aへの遊技球の入球に個別に対応した4個のポイントアイコンPa~pdと、第2一般入球口630bへの遊技球の入球に個別に対応した2個のポイントアイコンP10, P11が表示領域Dm11に表示されている。

#### 【2994】

このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数だけでなく、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技中のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成、特に、有利遊技期間中にて主として遊技球が流下する右側領域における遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く把握させることができる。より具体的には、上述した第26制御例におけるパチンコ機10では、右打ち遊技によって発射された遊技球が流下可能な右側領域に、賞球数が異なる複数の一般入球口（第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）、又は第2一般入球口630b（右下一般入球口630b））が設けられており、第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）へと遊技球が入球した場合には、10個の賞球が払い出され、第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）へと遊技球が入球した場合には、1個の賞球が払い出されるように構成している。つまり、第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）へと1個の遊技球が入球した場合と、第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）へと10個の遊技球が入球した場合とで、払い出された一般賞球数の総数が同一となるように構成している。この場合、上述した第26制御例に示した表示態様、即ち、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様を表示領域Dm11に表示したとしても、有利遊技期間中にどの一般入球口へと遊技球が何個入球したのかを遊技者に把握させ難くなるという問題があった。これに対して、本第1演出別例では、有利遊技期間中に第1一般入球口630a（右上一般入球口630a）、又は第2一般入球口630b（右下一般入球口630b）へと入球した遊技球に個別に対応した表示態様を表示するように構成しているため、有利遊技期間中に一般賞球が払い出される入球口へと入球した遊技球の個数を入球口の種別毎に遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【2995】

さらに、図987に示した通り、個別の入球に対応して表示される各ポイントアイコンには、対応する入球口へと入球した場合に払い出される賞球数に関する情報（「+10」、「+1」）が付されているため、表示領域Dm11に表示された個別の表示態様を確認するだけで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数と、一般賞球数の総数と、を遊技者に把握させることができる。加えて、本第1演出別例では、表示領域Dm11が第1入球用領域Dm11aと、第2入球用領域Dm11bとに区画形成され、第1一般入球口630aへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンPa~Pdが第1入球用領域Dm11aに表示され、第2一般入球口630bへの入球に基づいて表示されるポイントアイコンP10, P11が第2入球用領域Dm11bに表示されるように構成している。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Dm11に表示される複数のポイントアイコンが煩雑に表示されてしまうことを抑制することができる。さらに、図987に示した通り、第1一般入球口630aへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第1ポイントアイコン）は円形で表示され、第2一般入球口630bへの遊技球の入球に個別に対応したポイントアイコン（第2ポイントアイコン）は四角形で表示されるように構成している。よって、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域Dm11に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させ易くすることができる。

#### 【2996】

さらに、本第1演出別例では、第1入球用領域Dm11a、及び、第2入球用領域Dm11bに、各ポイントアイコンが表示される順番が予め規定されており、規定された順番に対応する領域に順に各ポイントアイコンが表示されるように構成している。具体的には



、図 9 8 7 に示した通り、複数の第 1 ポイントアイコンを表示する場合には、第 1 入球用領域 D m 1 1 a の左側から順に第 1 ポイントアイコンが表示され、複数の第 2 ポイントアイコンを表示する場合には、第 2 入球用領域 D m 1 1 b の左側から順に第 2 ポイントアイコンが表示されるように構成している。そして、各ポイントアイコンが表示される領域（単位領域）には、各ポイントアイコンが表示される順序に対応する表示態様（図では昇順に並ぶ数字（1～4））が付されている。このように構成することで、有利遊技期間中における一般入球口への入球個数を多くなった場合であっても、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンを遊技者により識別させ易くすることができる。なお、本第 1 演出別例では、図 9 8 7 に示した通り、第 1 入球用領域 D m 1 1 a と、第 2 入球用領域 D m 1 1 b とを形成することで、第 1 ポイントアイコンと第 2 ポイントアイコンとが表示される領域を完全に区別するように構成しているが、これに限ること無く、1 の表示領域に、第 1 ポイントアイコンと第 2 ポイントアイコンとを対応する入球口へと遊技球が入球した順に表示するように構成しても良い。この場合であっても、各ポイントアイコンが、入球した一般入球口の種別に応じた表示態様で表示することで、表示領域 D m 1 1 に表示される複数のポイントアイコンを遊技者に識別させることができる。さらに、本第 1 演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される表示領域 D m 1 1 c が第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面の主表示領域 D m の右下側に形成されている。この表示領域 D m 1 1 c は、他の賞球数に関する表示領域（D m 1 0、D m 1 1、D m 1 2）よりも小さく形成され、遊技者が視認し難い表示態様で有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に対応する表示態様が表示される。

10

20

#### 【 2 9 9 7 】

詳細な図示は省略するが、この表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様は、有利遊技期間中において継続して表示されるように構成している。つまり、ラウンド遊技が実行されている最中に表示される表示画面（例えば、図 8 6 1（a）参照）においても、主表示領域 D m にて実行されている大当たり遊技演出よりも視認し難い態様で表示されるように構成している。つまり、上述した第 2 6 制御例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで表示しないように構成し、有利遊技期間が終了する場合に遊技者に報知させるように構成していたのに対して、本第 1 演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、有利遊技期間が終了するまで遊技者に識別し難い態様（表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様）で表示するように構成し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中よりも遊技者に識別し易い態様（表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様）で遊技者に報知するように構成している。換言すれば、本第 1 演出別例では、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に関する情報として、有利遊技期間中は有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報を報知し、有利遊技期間が終了する場合には、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数の総数に関する情報に加え、有利遊技期間中における各一般入球口への入球個数に関する情報を遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数に興味を持つ遊技者に対して、表示画面に表示される表示態様に継続して興味を持たせることができる。なお、本第 1 演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング画面にて、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様と、表示領域 D m 1 1 c に表示される表示態様とを両方とも表示しているパターンを示しているが、これに限ること無く、表示領域 D m 1 1 に表示される表示態様が表示された時点で、表示領域 D m 1 1 c に表示されていた表示態様を非表示にしても良い。

30

40

#### 【 2 9 9 8 】

< 第 2 6 制御例の第 1 演出別例における制御処理について >

次に、図 9 8 8 を参照して、本第 1 演出別例における制御処理の内容について説明をする。本第 1 演出別例では、上述した第 2 6 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理のうち、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様を決定するための処理の内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。図 9 8 8 は、

50

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 にて実行されるコマンド判定処理（図 883 の S4112A 参照）にて大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に実行される大当たり関連処理（図 887 の S4204A 参照）にて、エンディングコマンドを受信した場合に実行されるエンディング処理（S4799A）の処理内容を示したフローチャートである。このエンディング処理（S4799A）は、上述した第 26 制御例におけるエンディング処理（図 889 の S4709A 参照）に対して、従確変リミットカウンタ 223 a e の値が 1 であると判別した場合、即ち、有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合に実行される処理内容を異ならせている点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。エンディング処理（S4799A）が実行されると、まず、上述した第 26 制御例におけるエンディング処理（図 889 の S4709A 参照）と同一の S4801A, S4802A の処理を実行する。そして、S4802A の処理において、従確変リミットカウンタ 223 a e の値が 1 である、即ち、実行中の大当たり遊技が有利遊技期間が終了する最終大当たり遊技であると判別した場合は（S4802A : Yes）、特定賞球数カウンタ 223 a b の値に基づいて、今回のセットで獲得したポイントを報知するための演出態様を決定し（S4803A）、単位一般賞球数カウンタ 223 a d の値に基づいて、今回のセット中における一般入球口への入球数を特定する（S4891A）。

10

#### 【2999】

ここで、本第 1 演出別例では、受信した入賞種別コマンドに基づいて単位一般賞球数カウンタ 223 a d の値を更新する処理を実行する際に、今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）とを対応付けて情報を更新するように構成している。なお、単位一般賞球数カウンタ 223 a d の値は、払い出された一般賞球数に応じて更新するように構成し、上述した今回受信した入賞種別コマンドの種別と、受信回数（入球数）を別の記憶領域に記憶可能な手段、及び処理を設けても良い。その後、一般入球口種別毎の入球数を特定し（S4892A）、特定した種別毎に、入球数に対応した表示態様を表示するための表示態様を決定し（S4893A）、上述した第 26 制御例におけるエンディング処理（図 889 の S4709A 参照）と同一の S4806A ~ S4808A の処理を実行して本処理を終了する。また、S4801A の処理において連チャンフラグ 223 a g がオンに設定されていないと判別した場合（S4801A : No）、或いは、S4802A の処理において従確変リミットカウンタ 223 a e の値が 1 では無いと判別した場合は（S4802A : No）、上述した第 26 制御例におけるエンディング処理（図 889 の S4709A 参照）と同一の S4809A ~ S4812A の処理を実行した後に、S4808A の処理を実行して本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第 1 演出別例では、最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示態様として、有利遊技期間中に獲得した一般賞球数を、各一般入球口への入球数を遊技者が把握可能な表示態様を設定可能に構成しているため、有利遊技期間中における一般賞球数の獲得経緯を詳細に遊技者に把握させることができる。なお、本第 1 演出別例では、図 987 に表示した表示画面を最終大当たり遊技のエンディング期間中に表示するように構成しているが、これに限ること無く、有利遊技期間が終了した後の引き戻しモード中（時短状態中）に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了する際に表示するように構成しても良いし、連チャン期間（右打ち遊技期間）が終了した後の通常状態（左打ち遊技期間）にて表示するように構成しても良い。

20

30

40

#### 【3000】

以上、説明をした通り、本第 1 演出別例では、一般賞球数を示すための表示態様を、有利遊技期間中は、表示領域 Dm11c に表示し、有利遊技期間が終了する場合に、表示領域 Dm11 に表示するように構成している。このように構成することで、連チャン中（右打ち遊技期間）において、同一の情報である一般賞球数を示すための表示態様として、第 1 期間中（有利遊技期間中）は第 1 表示態様（表示領域 Dm11c の表示態様）を、第 2 期間中（有利遊技期間の終了期間中）は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様（表示領域 Dm11 の表示態様）を表示することができる。よって、第 1 表示態様の存在に気付かな

50

かった遊技者に対しても、第2表示態様によって遊技者に一般賞球数を把握させることができる。また、第1表示態様よりも第2表示態様の方が、遊技者に視認し易い表示態様としているため、第1表示態様の存在に気付かなかった遊技者に対しても、第2表示態様によって遊技者に一般賞球数をより把握させ易くすることができる。なお、本第1演出別例にて示した表示領域 D m 1 1 c の表示態様を、上述した第26制御例、第26制御例における第1変形例、第26制御例における第2変形例に転用しても良い。

### 【3001】

<第26制御例における第2演出別例について>

次に、図989から図991を参照して、第26制御例における第2演出別例について説明をする。上述した第26制御例の第1変形例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた場合に、連チャンモードが終了するまで、賞球の払い出しを禁止する処理を実行するように構成していた。このように構成することで、遊技者に過剰に特典（賞球）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本第2演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。さらに、第3図柄表示装置81の表示面に、制限状態が解除されるまでの残期間を表示するように構成している。このように構成することで、制限状態へと移行した遊技者に対して、賞球が払い出されない状態で継続して遊技を行うか、制限状態が解除されるまで遊技を中断するかの判断をさせるという斬新な遊技性、より具体的には、遊技者に有利な遊技状態（右打ち遊技状態）中に遊技球の発射を停止させた場合の方が、停止させない場合よりも遊技者に有利となる斬新な遊技性を提供することができる。

### 【3002】

<第26制御例における第2演出別例の演出内容について>

まず、図989を参照して、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた状態（制限状態）において表示される表示画面について説明をする。図989に示した通り、本第2演出別例では、上述した第26制御例の第1変形例における制限状態中の表示画面（図892参照）に対して、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様が表示領域 D m 2 1 に表示される点で相違し、それ以外の表示要素は同一である。同一の表示要素については同一の符号を付してその説明を省略する。本第2演出別例では、制限状態が設定されてから30秒が経過することで解除条件が成立し、制限状態が解除されるように構成している。具体的には、制限状態が設定されてから30秒が経過したと判別した場合に、制限状態の設定契機となる全賞球数（連チャン中賞球数カウンタ203 a b Aの値）の一部（1010個分）を消去する処理を実行することで、制限状態を設定するための条件が成立していない状況を創出するように構成している。図989（a）では、制限状態が設定されてから10秒が経過した時点における表示画面を示しているため、表示領域 D m 2 1 には、制限状態が解除されるまでの残時間を示すための表示態様として「一部解除まで20秒」が表示される。その後、制限状態の解除条件が成立すると、図989（a）に示した通り、表示領域 D m 2 1 には「0秒」が表示され、主表示領域 D m に「一部解除」の文字が表示される。そして、表示領域 D m 1 2 に表示されている全賞球数に対応する値（ポイント）が1010個減算したことを示すための値「8995 P」に可変表示され、表示領域 D m 2 2 に、今回減算された値「1010 P」を示すための「-1010 P」が表示される。そして、新たな賞球が払い出されていることを示すための表示態様として、実行中の大当たり遊技に対応する宝箱810から払い出された賞球に対応するポイントアイコンが表示される。

### 【3003】

以上、説明をした通り、本第2演出別例では、連チャンモード（右打ち遊技期間）中に

獲得した賞球数の総数が上限数（10000個）を超えた後、所定期間が経過した場合に賞球の払い出しが禁止されている制限状態を解除可能に構成している。このように構成することで、賞球の払い出されない期間が長時間継続してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、表示画面にて、制限状態が解除されるまでの残期間と、残大当たり遊技回数と、を表示可能に構成しているため、制限状態が解除されるまで遊技を進行させるか否かを遊技者に決定させ易くすることができる。具体的には、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が多い場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置65の特定入賞口65aへと入賞させる遊技を中断することで1回の大当たり遊技期間を長くさせ、残大当たり遊技が全て終了するまでに制限状態を解除させる遊技方法を決定したり、制限状態となった時点で残大当たり遊技回数が少ない場合には、大当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置65の特定入賞口65aへと入賞させていち早く今回の有利遊技期間を終了させることで、制限状態中に引き戻しモードへと移行させ、効率良く連チャンモード中の遊技を実行させる遊技方法を決定したりさせることができる。

10

#### 【3004】

<第26制御例の第2演出別例における制御処理について>

次に、図990、及び図991を参照して、本第2演出別例における制御処理の処理内容について説明をする。本第2演出別例では、上述した第26制御例における第1変形例に対して、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理として、セット中賞球決定処理（図898のS132A）に代えてセット中賞球決定処理（S11132A）を実行する点と、主制御装置110のMPU201にて定期的に行われるメイン処理において解除タイマの値を更新するためのタイマ更新処理（図991（a）のS10251A参照）を実行する点とで相違し、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理として、コマンド判定処理（図900のS4132A参照）にて実行されるS4219Aの処理内容に、その他コマンド判定処理（図991（b）のS14132A）を追加して実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。まず、図990を参照して、セット中賞球決定処理（S11132A）の処理内容について説明をする。図990は、セット中賞球決定処理（S11132A）の処理内容を示したフローチャートである。このセット中賞球決定処理（S11132A）では、上述した第26制御例における第1変形例のセット中賞球決定処理（図898のS132A）に対して、上限フラグ203acAをオンに設定した後に、解除タイマの値をセットする処理を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して、その説明を省略する。セット中賞球決定処理（S11132A）が実行されると、まず、上述した第26制御例における第1変形例のセット中賞球決定処理（図898のS132A）と同一のS201A～S207Aの処理を実行し、その後、解除タイマの値に30秒の値をセットし（S10201A）、解除タイマの値をセットしたことを示すためのコマンドとして、解除タイマコマンドを設定し（S10202A）、S205Aの処理を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【3005】

なお、本第2演出別例では、解除タイマの値として、30秒に対応する値をセットするように構成しているが、S10201Aの処理においてセットされる値を、異なる値が含まれる範囲の中から抽選で決定するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されてから解除条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができる。また、本第2演出別例では、制限状態が設定された時点で解除条件（解除タイマの値）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、制限状態が設定された後に、解除条件の設定条件が成立することで、解除条件を設定するように構成しても良く、例えば、制限状態が設定されている状態で新たな特別図柄抽選が開始される場合に、解除タイマの値を設定する処理を実行するように構成しても良い。加えて、制限状態が設定されるよりも前に、解除条件が成立するタイミングを予め決定しておき、制限状態が設定されてから、予め決定されている解除条件が成立するタイミングに到達するまでの期間を、制限状態が継続する期間とするように構成しても良く、例えば、ビクトリーモードにお

40

50

ける最初の大当たり遊技が開始されてから30秒が経過したタイミングを解除条件が成立するタイミングとして予め決定しておく、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから30秒が経過するまで、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから20秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、制限状態が継続する期間が10秒となり、ビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから30秒が経過した後、例えば、最終大当たり遊技が開始されてから40秒が経過した時点で制限状態が設定された場合には、次のビクトリーモードにおける最初の大当たり遊技が開始されてから30秒が経過するまで制限状態が継続するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が設定されるタイミングによって、ビクトリーモード中に獲得可能な賞球数を大きく異ならせることができる。

10

### 【3006】

次に、図991(a)を参照して、タイマ更新処理(S10251A)の処理内容について説明をする。図991(a)は、タイマ更新処理(S10251A)の処理内容を示したフローチャートである。このタイマ更新処理(S10251A)では、セット中賞球決定処理(図990のS11132A参照)にて設定された解除タイマの値を定期的に更新し、解除タイマの値が0となった場合に上限フラグ203acAをオフに設定する(制限状態を解除する)処理が実行される。具体的には、タイマ更新処理(S10251A)が実行されると、まず、解除タイマの値が0よりも大きいか、即ち、現在が制限状態中であるかを判別し(S10501A)、0よりも大きいと判別した場合は(S10501A:Yes)、解除タイマの値を1減算し(S10502A)、減算後の解除タイマの値が0であるかを判別する(S10503A)。S10503Aの処理において、減算後の解除タイマの値が0であると判別した場合(S10503A:Yes)は、解除条件が成立している場合であるため、上限フラグ203acAをオフに設定し(S10504A)、連チャン中賞球数カウンタ203abAの値を1010減算し(S10505A)、制限状態が経過期間によって解除されたことを示すためのタイマ解除済コマンドを設定し(S10506A)、本処理を終了する。一方、S10501Aの処理において解除タイマの値が0よりも大きいと判別した場合(S10501A:No)、或いは、S10503Aの処理において、解除タイマの値が0では無いと判別した場合(S10503A:No)は、そのまま本処理を終了する。以上、説明をした通り、本第2演出別例では、解除タイマの値が0に到達した場合に、制限状態の解除条件を成立させることができる。また、制限状態の解除条件が成立した場合に、連チャン中賞球数カウンタ203abAの値を一部消去するように構成しているため、一部消去された値に対応する賞球数を獲得した場合には、再度、制限状態を設定することが可能となる。よって、制限状態が解除されたことにより、遊技者に過剰に特典(賞球)を付与してしまうことを抑制することができる。

20

30

### 【3007】

なお、本第2演出別例では、一部消去される値を「1010」に固定しているが、これに限ること無く、所定範囲内の任意の値(例えば、500~3000)を抽選で決定し、決定された値を連チャン中賞球数カウンタ203abAの値から減算(消去)するように構成しても良い。このように構成することで、制限状態が解除されてから、再度制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を異ならせることができる。次に、図991(b)を参照して、その他コマンド判定処理(S14132A)の処理内容について説明をする。図991(b)は、その他コマンド判定処理(S14132A)の処理内容を示したフローチャートである。このその他コマンド判定処理(S14132A)では、主制御装置110から出力された解除タイマの値に関するコマンド(解除タイマコマンド)や、制限状態が解除されたことを示すコマンド(タイマ解除済コマンド)を受信した場合に、表示画面に表示させる表示態様を決定する処理が行われる。具体的には、その他コマンド判定処理(S14132A)が実行されると、まず、解除タイマコマンドを受信したかを判別し(S14201A)、受信したと判別した場合は(S14201A:Yes)、解除タイマに対応する表示態様(表示領域Dm21に表示される表示態様)を決定し(S14202A)、S14203Aに移行する。つまり、S14202Aの処理では、受信した解

40

50

除タイマコマンドに含まれる情報に基づいて、制限状態が解除されるまでの残期間を特定し、その残期間を示すための表示態様を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、S 1 4 2 0 2 Aの処理にて決定され、表示領域 D m 2 1 に表示された表示態様（残時間表示態様）は、定期的（1秒毎）に減算表示されるように構成している。

【3008】

S 1 4 2 0 3 Aの処理では、タイマ解除済コマンドを受信したかを判別し（S 1 4 2 0 3 A）、受信したと判別した場合は（S 1 4 2 0 3 A : Y e s）、上限解除に対応する表示態様を決定し（S 1 4 2 0 4 A）、総賞球数カウンタ 2 2 3 a aの値、即ち、表示領域 D m 1 2 に表示される値を1010減算し（S 1 4 2 0 5 A）、減算後の総賞球数カウンタ 2 2 3 a aの値を示す表示態様を決定し（S 1 4 2 0 6 A）、決定した表示態様に対応する表示用コマンドを設定し（S 1 4 2 0 7 A）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（S 1 4 2 0 8 A）、本処理を終了する。ここで、S 1 4 2 0 6 Aの処理では、減算後の総賞球数カウンタ 2 2 3 a aの値に対応する表示態様として表示領域 D m 1 2 に表示させる表示態様を決定し、減算値「1010」に対応する表示態様として表示領域 D m 2 1 に表示させる表示態様が決定される。このように構成することで、次に、制限状態が設定されるまでに獲得可能な賞球数を表示領域 D m 1 2 に表示されている表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。また、今回の解除によって減算された値「1010」を、表示領域 D m 2 1 の表示態様を視認することで遊技者に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。尚、本第2演出別例では、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として経過時間に基づいて成立する条件を設けているが、連チャン中に獲得した賞球数の一部を消去させる条件として別の条件を設けても良く、例えば、制限状態中に特定入賞口 6 5 aに入賞した個数が所定数に到達した場合に成立する条件や、操作可能な操作手段に対して特定の操作が実行された場合に成立する条件を設けても良い。

【3009】

以上、説明をした通り、上述した第26制御例、及び、各変形例では、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。

【3010】

以上、説明をした通り、上述した第26制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）に、獲得した賞球数のうち少なくとも一部の賞球数を常時表示するように構成しているが、これに限ること無く、右打ち遊技期間中において、賞球大当たり遊技中に獲得可能な賞球数のうち、アタッカー賞球数は随時表示可能に構成し、一般賞球数は、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間とを設けたりする構成について説明をしたが、これに限ること無く、一部の賞球数（一般賞球数）を随時表示可能に構成し、他の賞球数（アタッカー賞球数）、表示しない期間と表示する期間とを設けたり、視認可能に表示する期間と、その期間よりも視認し難く表示する期間と、を設けたりする構成にしても良い。また、上述した第26制御例、及び、各変形例では、連チャン中（右打ち遊技期間）では、有利遊技中に獲得した一般賞球数のうち、第1一般入球口 6 3 0 a、第2一般入球口 6 3 0 bへの入球に基づいて払い出された一般賞球数のみを賞球数報知の対象としているが、遊技盤 1 3 に設けられた全ての一般入球口（一般入球口 6 3 も含む）を賞球数報知の対象としても良い。また、有利遊技期間が終了する場合に全ての一般賞球数が表示されるように構成しているが、これに限ること無く、一部の一般賞球数（第1一般入球口 6 3 0 aへの入球に基づいて獲得した賞球数）のみを表示するように構成しても良い。この場合、実行される大当たり遊技の種別や、有利遊技期間が経過した後に設定される遊技状態に応じて賞球数が

10

20

30

40

50

表示される一般入球口の種別を異ならせるように構成しても良い。

【 3 0 1 1 】

< 第 2 7 制御例 >

次いで、図 9 9 2 から図 1 0 1 9 を参照して、第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例では、右打ち遊技を行い続けることで頻繁に第 2 特別図柄の抽選が実行されて高確率で小当たりに当選して第 2 可変入賞装置 6 5 0 も頻繁に開放される結果、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への入球に基づく賞球が払い出され易くなり、大当たりに当選しなくても持ち球を断続的に増加させ続けることができる極めて有利な遊技状態（第 2 確変状態）を設ける構成としていた。

【 3 0 1 2 】

これに加えて本第 2 7 制御例では、第 1 の判別条件（第 1 特別図柄の始動条件）よりも第 2 の判別条件（第 2 特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第 1 遊技状態（小当たり R U S H 状態を形成する第 2 確変状態）における所定の遊技回（第 2 特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第 1 の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第 1 遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、1 0 0 回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第 1 遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第 1 遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第 2 遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第 2 確変状態（第 1 遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、1 0 0 回）以下の範囲において第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、第 2 確変状態を少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能に構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第 1 特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第 1 特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第 2 特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第 2 確変状態（第 1 遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たりに当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第 2 確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第 2 確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第 2 確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第 2 確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たりに当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たりに頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たりに当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興味向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たりに当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たりに当選

10

20

30

40

50



するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第27制御例におけるパチンコ機10では、有利な第2確変状態（第1遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第2確変状態を継続させることが可能に構成しているため、第2確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者に抱かせることなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3013】

また、本第27制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に有利な第1遊技状態（第2確変状態）において、遊技方法に応じて第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第2確変状態が開始された後において、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させつつ、第2特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させる第1の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第2確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第2の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第2確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第2確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たり当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第2確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第2確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興趣向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第27制御例では、第2確変状態（第1遊技状態）において、第1特別図柄の抽選が実行され得る第1の遊技方法で遊技を行うか、第1の遊技方法よりも第1特別図柄の抽選が実行され難くなる第2の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第2確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第2確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第2確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3014】

この第27制御例におけるパチンコ機10が、上述した第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10と

10

20

30

40

50



同一である。以下、第 26 制御例の第 3 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【3015】

まず、図 992 を参照して、本第 27 制御例における遊技盤 13 の盤面構成について説明する。図 992 は、本第 27 制御例における遊技盤 13 の正面図である。図 992 に示した通り、本第 27 制御例における遊技盤 13 では、上述した第 26 制御例の第 3 変形例における遊技盤 13 (図 920 参照) に対して、可変表示装置ユニット 80 の左側の流路に設けられていたスルーゲート 67 が可変表示装置ユニット 80 の右側の流路に移動されている点、可変表示装置ユニット 80 の正面視下側の領域において、第 26 制御例の第 3 変形例では第 1 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口として上第 1 入球口 64b1、および下第 1 入球口 64b2 の 2 つの入賞口を設けていたのに対し、本第 27 制御例では、単一の第 1 入球口 64 のみを設けている点で相違している。また、可変入賞装置 650 が削除され、小当たり用入賞装置 265 が設けられている点でも相違している。なお、この小当たり用入賞装置 265 は、上述した第 26 制御例の第 3 変形例における可変入賞装置 650 等と同様に、遊技球が入球可能な開放状態と、遊技球が入球困難(不可能)な閉鎖状態と、に変位可能に構成されているものの、図 992 に示した通り、その上面を第 1 入球口 64、および遊技釘によって塞がれているため、たとえ開放状態に設定されたとしても、遊技球を入球させることがほとんどできない構成となっている。この小当たり用入賞装置 265 は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間(例えば、0.1 秒間)、閉鎖状態から開放状態へと切り替わる入賞装置として構成されている。ここで、本第 27 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で高確率(24/25)で小当たりとなるように構成している。高確率で当選する小当たりにおいて、小当たり用入賞装置 265 へと容易に遊技球を入球可能に構成してしまうと、左打ち出遊技を行う通常状態においても有利度合いが高くなり過ぎてしまう虞がある。そこで、本第 27 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、小当たり用入賞装置 265 への遊技球の入球を抑えるために、小当たり用入賞装置 265 への入球を阻害する位置に第 1 入球口 64 および遊技釘を設ける構成としている。これにより、通常状態の有利度合いが高くなってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

【3016】

更に、本第 27 制御例における遊技盤 13 では、可変表示ユニット 80 の右側(図 992 における正面視右側)に形成される右側領域の構成が変更されている点でも相違している。ここで、本第 27 制御例における遊技盤 13 の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤 13 の右側領域には、球が 1 個通過可能な約 15 ミリ幅の流路として、上流側から第 1 流路 ry1、第 2 流路 ry2、第 3 流路 ry3 が形成されている。そして、第 1 流路 ry1 には、スルーゲート 67 が配設されている。このスルーゲート 67 は、上述した各制御例に設けられているスルーゲート 67 と同一のものであり、遊技球がこのスルーゲート 67 を通過したことに基づいて普通図柄の抽選契機が成立するように構成されている。なお、本第 27 制御例では、普通図柄の低確率(通常)状態であっても、普通図柄の抽選が実行される毎に、ほぼ毎回(299/300 の確率で)、普通図柄の当たりとなるように構成されている。つまり、普通図柄の低確率(通常)状態においても、右打ち遊技を行って第 1 流路 ry1 に向けて遊技球を発射することにより、頻繁に普通図柄の当たりとなって電動役物 640a が開放されるように構成されている。

【3017】

また、スルーゲート 67 を通過した遊技球は、第 1 流路 ry1 と連通する第 2 流路 ry2 を流下し、第 2 入球口 640 へと到達する。この第 2 入球口 640 は、第 2 球流路 ry2 の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が 1 個入球する毎に、賞球として 1 個の球が払い出されるように構成している。また、この第 2 入球口 640 は、第 2 特別図柄の抽選契機となる始動入賞口である。この第 2 入球口 640 の開口部は、通常時においては、電動役物 640a により覆われており、入球することが困難(不可能)な閉鎖状態となっている。この電動役物 640a は、普通図柄の抽選で当たりとな

10

20

30

40

50

った場合に、所定期間、正面視奥側へと退避されることにより遊技球が開口部へと入球可能な開放状態を形成する。第2入球口640の開口部を電動役物640aが覆っている状態（閉鎖状態）においては、第2流路ry2を流下した遊技球は閉鎖状態の電動役物640aに妨げられて第2入球口640へと流入することができず、閉鎖状態の電動役物640aの上面を通過して第2流路ry2の下流側へと流下する。つまり、第2流路ry2のうち、第2入球口640よりも下流側へと流下する遊技球は、閉鎖状態の電動役物640aに妨げられて第2入球口640に入球しなかった（出来なかった）遊技球ということになる。なお、本第27制御例では、普通図柄の低確率状態（非時短状態）であっても、高確率（24/25の確率）で普通図柄の当たりに当選する構成としている。一方で、普通図柄の当たり当選時の変動時間および電動役物640aの開放パターンについては、普通図柄の高確率状態（時短状態）であるか普通図柄の低確率状態（非時短状態）であるかに応じて異ならせる構成としている。即ち、普通図柄の高確率状態（時短状態）においては、普通図柄の変動時間が0.1秒間に設定され、電動役物640aの開放パターンとして2秒間×1回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、0.1秒間の普通図柄変動と2秒間の電動役物640aの開放とが繰り返され易くなる。ここで、閉鎖状態の電動役物640aの上面に到達した遊技球が電動役物640aの上面を通過するには約1秒を要するため、普通図柄の高確率状態においては、0.1秒間の普通図柄の変動時間（電動役物640aの閉鎖状態の期間）の間に電動役物640aの上面を通過することは不可能である。よって、普通図柄の高確率状態（時短状態）では、右打ちされた全ての遊技球が第2入球口640へと入球する。即ち、第2特別図柄の抽選で小当たり等に当選したとしても、第3流路ry3へと遊技球を到達させることができないため、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球を得ることができず、単に大当たり等に当選することのみを期待する遊技性となる。一方で、普通図柄の低確率状態（非時短状態）においては、普通図柄の変動時間が3秒間に設定され、電動役物640aの開放パターンとして0.1秒間×1回の開放パターンが設定されるため、普通図柄の高確率状態（時短状態）に設定される遊技状態（確変状態、時短状態）においては、右打ちを行い続けた場合、3秒間の普通図柄変動と0.1秒間の電動役物640aの開放とが繰り返され易くなる。開放時間は0.1秒間と短いものの、開放時に電動役物640aの上面を通過中の遊技球は電動役物640aの開放とほぼ同時に第2入球口640へ向けて落下するため、頻りに第2入球口640への入球が発生する。また、3秒間の閉鎖期間の間に複数の遊技球が電動役物640aの上面を通過するため、特に、第2特別図柄の変動時間が短い第2確変状態（確変非時短状態）においては、頻りに第2入球口640へと遊技球が入球して第2特別図柄の抽選が実行され、高頻度で小当たり遊技が実行される上に、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置165へと到達させることも容易となるため、大当たりとならなくても小当たり遊技によって頻りに賞球が払い出される有利な遊技状態を形成する。よって、第2確変状態が設定された場合に遊技者に対して大きな喜びや満足感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3018】

図992に戻って説明を続ける。第2流路ry2のうち、第2入球口640よりも下流側を流下する球は、第2流路ry2と連通する第3流路ry3に流入し、可変入賞装置165に到達する。この可変入賞装置165は、特定入賞口165aと、その特定入賞口165aの開口部を覆うための開閉扉165fと、を少なくとも有して構成されている。特定入賞口165aは、第3流路ry3の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が1個入球する毎に、賞球として15個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置165は、特別図柄の抽選で大当たり等に当選した場合に実行される大当たり遊技の各ラウンド、および第2特別図柄の抽選において小当たり等に当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉165fを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難（不可能）な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉165fが特定入賞

口 1 6 5 a を閉鎖している閉鎖状態では、第 3 流路 r y 3 を流下した遊技球は開閉扉 1 6 5 f の上面を通過し、アウト口 6 6 に向けて流下する。この開閉扉 1 6 5 f の上面（球通路面）は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉 1 6 5 f 上を通過するために 1 秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。よって、第 2 特別図柄の変動時間が短くなると共に右打ちにより発射された遊技球が第 2 入球口 6 4 0 を通過して第 3 流路 r y 3 へと到達し易くなる第 2 確変状態において、第 3 流路 r y 3 へと到達した遊技球を特定入賞口 1 6 5 a へとより多く入球させることができ、第 2 確変状態における有利度合いを向上させることができる。また、図 9 9 2 に示した通り、可変入賞装置 1 6 5 の上方には、左打ち遊技（可変表示装置ユニット 8 0 の左側の領域（左側領域）を狙う遊技）によって発射された球が上述した各流路（r y 1 ~ r y 3）に設けられた各入賞口（入球口）に入球してしまうことを規制するための規制部材（規制手段）として、遊技盤 1 3 の下方（第 1 入球口 6 4 の下方、および右方）に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない（飽き難い）遊技を提供することができる。

10

### 【 3 0 1 9 】

なお、本第 2 7 制御例では、右打ちにより発射されて流路 r y 1 に流入した遊技球が必ずスルーゲート 6 7 を通過して第 2 入球口 6 4 0 へと到達すると共に、第 2 入球口 6 4 0 へと入球せずに通過した遊技球が必ず可変入賞装置 1 6 5 へと到達する盤面構成としていたが、これに限られるものではなく、流路 r y 1 に流入した遊技球の一部はスルーゲート 6 7 を通過し、他の一部はスルーゲート 6 7 を通過し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート 6 7 を通過した遊技球の一部は第 2 入球口 6 4 0 へと到達し、他の一部は第 2 入球口 6 4 0 へと到達し得ない方向へと流下する盤面構成としてもよい。また、スルーゲート 6 7 を通過せずに第 2 入球口 6 4 0 へと到達し得る流路を設ける構成としてもよいし、第 2 入球口 6 4 0 を通過せずに可変入賞装置 1 6 5 へと到達し得る流路を設ける構成としてもよい。このように構成することで、右打ちで発射された遊技球の流下経路を複雑化することができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、本第 2 7 制御例では、第 1 入球口 6 4 を、左打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、右打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成し、第 2 入球口 6 4 0 を、右打ちされた遊技球が入球可能となる一方で、左打ちされた遊技球が入球不可能となるように構成していたが、これに限られるものではなく、右打ちされた遊技球が第 1 入球口 6 4 へと入球し得るルートを設定した上で、右打ちよりも左打ちの方が第 1 入球口 6 4 へと入球し易くなるように構成してもよいし、左打ちされた遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球し得るルートを設定した上で、左打ちよりも右打ちの方が第 2 入球口 6 4 0 へと入球し易くなるように構成してもよい。

20

30

### 【 3 0 2 0 】

次に、図 9 9 3 から図 9 9 5 を参照して、本第 2 7 制御例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図 9 9 3 ( a ) を参照して、本第 2 7 制御例において最も有利な遊技状態である第 2 確変状態（確変非時短状態）に移行してから特別図柄の抽選が特定回数（100 回）実行されるまでの間の演出態様について説明する。ここで、本第 2 7 制御例における第 2 確変状態は、実質的に次に大当たり遊技が実行されるまでは少なくとも継続する遊技状態として構成されている。また、上述した通り、第 2 確変状態が継続している間は、右打ちを行い続けるだけで頻りに第 2 特別図柄の抽選が実行されて高確率（約 1 / 3 の確率）で小当たり遊技が実行され、特定入賞口 1 6 5 a へと頻りに遊技球が入球する結果、右打ちにより発射された遊技球の個数を上回る個数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を形成する。言い換えれば、大当たり遊技が実行されない方が、より多くの賞球を獲得し易くなるため、大当たりとならないことを期待して遊技を行う遊技性となる。このため、第 2 確変状態において少ない抽選回数で大当たり遊技が実行されてしまうと、遊技者に対して大きな失望感を与えてしまう虞がある。そこで、本第 2 7 制御例では、第 2 確変状態に移行してから特定回数（100 回）の特別図柄の抽選が実行され

40

50

るまでは、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避可能に構成している。より具体的には、特定回数以内の抽選回数で第2特別図柄の大当たりに当選した場合は、大当たり変動時間として、300秒間という極めて長い変動時間が設定されるように構成したため、係る長い変動時間の間に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させ、高確率(24/25)で当選する小当たりに当選することにより、第1特別図柄の小当たり図柄の停止と同時に第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制的に停止させる(第2特別図柄の大当たりを破棄する)ことを可能としている。言い換えれば、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるよりも前においては、たとえ大当たりに当選したとしても、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで有利な第2確変状態を継続させることができる斬新な遊技性を実現することができる。以降、この特定回数以下の抽選回数の範囲で実行される演出態様について説明する。

10

### 【3021】

図993(a)は、第2確変状態に移行してから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間における第3図柄表示装置81の演出態様(表示態様)の一例を示した図である。図993(a)に示した通り、本第27制御例における第2確変状態では、主表示領域Dmにおいて、ウサギを模したキャラクタ801が雲の上を模したステージにおいて、マント801aを纏って滑空する演出が実行される。また、主表示領域Dmの中央部分において、第3図柄の変動表示が実行される。更に、主表示領域Dmの中央上部に対して、「~無敵RUSH中~」という文字が表示される。加えて、副表示領域Dsにおける右側には、「無敵解除まで継続確定!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、

「~無敵RUSH中~」という表示が継続している間は第2確変状態が終了されることがないということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図993(a)に示した通り、主表示領域Dmのうち左上部分に形成された横長略長方形形状の表示領域Dm1には、無敵RUSHが終了(解除)されるまでの特別図柄の抽選回数を示す文字が表示される。図993(a)では、第2確変状態において15回目の特別図柄の抽選に基づく変動表示中である場合(即ち、特別図柄の抽選回数が100回に到達するまでの残りの抽選回数が85回残っている場合)を例示しており、表示領域Dm1に対して、「無敵解除まで85回」という文字が表示されている。この表示領域Dm1に表示される残り回数の表示は、特別図柄の変動表示の開始タイミングとなる毎に値が1ずつ減算して更新される。この表示領域Dm1の表示内容によって、遊技者に対して、有利な第2確変状態において最低であと何回特別図柄の抽選を実行させることができるかを容易に理解させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。また、遊技者に対して遊技性をより容易に理解させることができる演出態様となるため、より好適な演出態様を実現することができる。また、主表示領域Dmの右上部分には、遊技状態に応じた遊技方法を遊技者に対して示唆する(促す)ための画像が表示される横長略長方形形状の表示領域Dm2と、第2特別図柄の抽選結果を示すための小図柄(第4図柄)を変動表示させるための横長略長方形形状の表示領域Dm3と、が形成される。これらの表示領域に表示される表示内容により、遊技方法、および特別図柄の変動有無を遊技者に対して理解させることができる。更に、副表示領域Dsの左側部分には、実行中の特別図柄の変動表示に対応する保留図柄(実行図柄)を表示するための実行中領域Ds1aと、特別図柄の抽選の実行が保留(待機)されている保留球に対応する保留図柄を表示するための待機中領域Ds1bと、が形成される。これらの表示内容により、実行中の変動表示に対応する保留図柄、および保留されている保留球に対応する保留図柄を容易に確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。なお、以降の説明では簡略化のため、無敵RUSHではない通常の第2確変状態(第2確変状態に移行し、特別図柄の抽選回数が100回を超えた後の第2確変状態)のことを「第2確変状態A」と称し、無敵RUSHに設定されている第2確変状態(第2確変状態に移行してから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間)のことを「第2確変状態B」と称する。

20

30

40

### 【3022】

次に、図993(b)を参照して、第2確変状態、且つ、特別図柄の抽選回数が特定回

50

数（100回）以下の範囲（第2確変状態B）において第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合の演出態様について説明する。ここで、本第27制御例では、両方の特別図柄の変動表示が実行されている状況下において、先に一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、当該停止表示のタイミングで、変動中の他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制的に停止表示させる構成としている。そして、特別図柄の高確率状態において第1特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果が大当たり（1/25の確率）又は小当たり（24/25の確率）のどちらかとなるように構成している。加えて、本第27制御例では、第2確変状態に移行してから特定回数（100回）以下の特別図柄の抽選回数の範囲で第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを示すための変動表示の変動時間を300秒という長い時間に設定する一方で、第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、当該小当たりを示すための変動表示の変動時間を1秒間という短い時間に設定する構成としている。これらの制御内容によって、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、300秒間の間（より正確には、第2特別図柄の大当たり変動が開始した後の経過時間が299秒以下の範囲）で第1特別図柄の抽選を実行させることができれば、ほぼ（24/25の確率で）小当たりに当選するため、1秒後に第1特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより、第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができ、有利な第2確変状態を継続させることができる。図993（b）は、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合における大当たり変動中の演出態様の一例を示した図である。

10

20

### 【3023】

図993（b）に示した通り、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりに当選し、当該大当たりを示すための300秒間の変動表示が開始されると、変動開始直後（約1秒程度）に主表示領域Dmにおいてリーチ演出（右図柄列と左図柄列とが同一の数字を模した第3図柄で停止表示され、中図柄列のみが変動表示されている状態となる演出）が発生すると共に、ウサギのキャラクタ801が、宙に浮いたままリーチ演出を構成する第3図柄を睨む演出が実行される。また、表示領域Dm1の直下に大当たり遊技が開始されるまで（第2確変状態が終了されるまで）の残り時間を示す表示態様を表示させるための横長略長方形形状の表示領域Dm4が形成される。図993（b）は、変動開始後12秒が経過したタイミングを例示しており、表示領域Dm4に対して、「強制終了まで288秒」という文字が表示されている状況が図示されている。また、表示領域Dm2において、「右打ち」という文字が消え、右向きの矢印を模した画像のみが残留した表示態様に設定される。更に、副表示領域Dsの右側に対して、左打ちを行うように促す内容の表示が行われる。図993（b）では、4の数字を模した第3図柄でリーチが発生しているため、副表示領域Dsに対して「左打ちで4図柄を外せ!」という文字が表示されている場合を例示している。これらの表示内容により、遊技者に対して、左打ちを行うことで第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避することができ、有利な第2確変状態Bを継続させることができるということを容易に理解させることができる。よって、少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第2確変状態を継続させることができるので、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

### 【3024】

図994（a）は、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たり変動中に左打ちされた遊技球が第1入球口64に入球し、当該入球に基づく第1特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における演出態様の一例を示した図である。図994（a）に示した通り、第2特別図柄の大当たり変動中に第1入球口64へと遊技球が入球して小当たりに当選し、第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることが確定した（第2確変状態が継続することが確定した）場合、主表示領域Dmにおいて、ウサギのキャラクタ801が変動中の中図柄列のうちリーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄を殴打して弾き飛ばす演出が実行される。これにより、中図柄列に大当たりを構成するための図

50

柄が存在しなくなり、大当たりの組み合わせで停止表示され得なくなったということを経験者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 D m 4 において、強制終了までの残り時間のカウントダウンがストップする。更に、副表示領域 D s に対して、「無敵 R U S H 継続！！」という文字が表示される。これらの表示内容によって、大当たり遊技が実行されることを回避できたということを経験者に対して容易に理解させることができる。なお、リーチが発生している図柄と同一の数字を模した図柄が弾き飛ばされる演出を実行した後は、小当たり図柄の停止タイミングにあわせて主表示領域 D m において第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示される演出が実行される。これにより、大当たりを回避することができたということを経験者に対して確信させることができるので、遊技者に対して安心感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。ここで、図示については省略したが、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出の実行中に遊技者が左打ちを行わずに所定期間（例えば、100 秒）が経過した場合に、より強く左打ちを行うことを促す演出態様に变化する構成としている。このように構成することで、より確実に、遊技者に対して左打ちを行わせることができる。

10

### 【 3 0 2 5 】

なお、本第 2 7 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な第 2 確変状態に設定される種別の大当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに大当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第 2 確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第 2 確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第 2 確変状態 B が再セットされる（特定回数がりセットされる）ので、第 2 確変状態 B に滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、例えば、第 2 確変状態 B において大当たりに当選した場合に、左打ちを行って大当たり遊技の実行を回避するか、大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を実行させるかの選択を経験者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第 2 確変状態が設定される大当たりであるか否かを推測して、第 2 確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）大当たりであると推測した場合には、左打ちを行って大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第 2 確変状態が設定される大当たりであると推測した場合は、大当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに大当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、第 2 特別図柄の大当たり変動中に、大当たり遊技が実行された場合に第 2 確変状態が設定される可能性を演出によって示唆する構成としてもよい。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって大当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

20

30

40

### 【 3 0 2 6 】

次いで、図 9 9 4 ( b )、および図 9 9 5 を参照して、第 2 確変状態 B において 1 0 0 回の特別図柄の抽選が実行された場合に移行する第 2 確変状態 A における演出態様について説明する。第 2 確変状態 B が終了して第 2 確変状態 A に移行すると、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が纏っていたマント 8 0 1 a が消滅して飛行能力を喪失する演出が実行され、図 9 9 4 ( b ) に示すように、ウサギのキャラクタ 8 0 1 が雲の上を疾走する演出態様に設定される。また、主表示領域 D m における上部に、「～通常 R U S H 中～」という文字が

50

表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「大当たりすると終了のピンチ!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、左打ちを行っても大当たり遊技の実行を回避することができなくなったということを遊技者に対して容易に理解させることができるので、遊技者に対して、大当たりに当選しないことをより強く期待させながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

### 【3027】

図 995 ( a ) は、第 2 確変状態 A においてリーチ演出が発生した場合の表示態様 ( ピンチ演出 ) の一例を示した図である。第 2 確変状態 A においてリーチ演出が発生すると、ウサギのキャラクタ 801 の足下の雲に穴が空き、ウサギのキャラクタ 801 が穴に落ち 10  
 そうになる演出が実行される。また、副表示領域 D s に対して、「終了のピンチ!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たりに当選して第 2 確変状態が終了されてしまう可能性があるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図 995 ( b ) は、第 2 確変状態 A で大当たりとなった場合の演出態様を示した図である。図 995 ( b ) に示した通り、第 2 確変状態 A において大当たりに当選すると、ピンチ演出を伴うリーチ演出 ( 図 995 ( a ) 参照 ) を経て、同一の数字を模した第 3 図柄が揃う演出が実行される。また、ピンチ演出においてウサギのキャラクタ 801 の足下に出 20  
 現した穴に、ウサギのキャラクタ 801 がそのまま落下してしまう演出が実行される。更に、副表示領域 D s に対して、「終了!!」という文字が表示される。これらの演出態様によって、大当たり当選により第 2 確変状態が終了されてしまったということを遊技者 20  
 に対して容易に理解させることができる。なお、図示については省略したが、ピンチ演出を伴う変動表示演出が外れに対応する変動表示演出であった場合は、第 3 図柄が外れの組み合わせで停止表示されると共に、ウサギのキャラクタ 801 が穴に落ちずに飛び越える演出が実行される。よって、遊技者に対して演出結果を直感的に理解させ易く構成することができるので、好適な演出態様を実現することができる。

### 【3028】

次に、図 996 を参照して、本第 27 制御例におけるパチンコ機 10 の状態の移行方法について説明する。図 996 に示した通り、本第 27 制御例には、4 つの異なる遊技状態が設けられている。即ち、遊技者に不利な遊技状態として、通常状態 S T 1 が設けられて 30  
 いる。また、遊技者に有利な遊技状態として、確変状態 S T 2、時短状態 S T 3、および第 2 確変状態 S P 1 が設けられている。通常状態 S T 1 は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態 ( 非時短状態 ) に設定される遊技状態であり、第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなる ( 600 秒になる ) ため、右打ちを行って第 2 特別図柄の抽選を行わせる遊技方法よりも、左打ちを行って第 1 特別図柄の抽選を行わせる遊技方法を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として構成される。この通常状態 S T 1 は、パチンコ機 10 の初期状態として設定される遊技状態であり、電源投入時に初期化操作を行った場合はこの通常状態 S T 1 に設定される。また、確変状態 S T 2 は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態 ( 時短状態 ) に設定される遊技状態であり、更に、第 2 特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第 2 特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。よって、確変状態 S T 40  
 2 は、比較的短時間で大当たりに当選し易い有利な遊技状態として構成される。なお、確変状態 S T 2 では、普通図柄の高確率状態 ( 時短状態 ) に設定されるため、右打ちにより発射された遊技球がほぼ全て第 2 入球口 640 へと入球し、可変入賞装置 165 まで遊技球が到達することはない。言い換えれば、第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行されることで第 2 特別図柄の小当たり遊技は高頻度で実行されるものの、小当たり遊技中に開放状態に設定される可変入賞装置 165 へと遊技球を入賞させることは極めて困難となるため、賞球を得ることはほぼできない。つまり、次の大当たりまで持ち球 ( 獲得した賞球の数から発射した遊技球の数を減じた数 ) をあまり減らさずに遊技を継続することができる遊技状態として構成される。また、時短状態 S T 3 は、特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態 ( 時短状態 ) に設定される遊技状態であり、更に、第 2 特別図柄の変動時間 50



が確変状態 S T 2 と同等になるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第 2 特別図柄の抽選が実行される。よって、時短状態 S T 3 は、大当たり確率は低いものの、所定期間の間、持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができる有利な遊技状態として構成される。更に、第 2 確変状態 S P 1 は、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される遊技状態であり、第 2 特別図柄の変動時間が通常状態よりも短くなるため、右打ち遊技を行うことで頻繁に第 2 特別図柄の抽選が実行される上に、大当たり確率も高くなる。更に、普通図柄の低確率状態が設定されることにより、右打ちにより発射された遊技球のうち約半数が閉鎖状態の電動役物 6 4 0 a を通過して可変入賞装置 1 6 5 へと到達可能となるため、頻繁に発生する小当たり遊技において可変入賞装置 1 6 5 へと遊技球を入球させることが容易となり、当該入球に基づく賞球の払い出しも頻繁に発生する

10

#### 【 3 0 2 9 】

図 9 9 6 を参照して、上記 4 つの遊技状態が設けられていることによるパチンコ機 1 0 の遊技の流れについて説明する。なお、本第 2 7 制御例では、大当たり A 6 7 ~ H 6 7 の 8 種類の大当たり種別を設ける構成としているが、図 9 9 6 においては、「 6 7 」を省略して、大当たり A ~ H と表記している。まず、パチンコ機 1 0 が初期化された場合に設定される通常状態 S T 1 における状態の移行方法について説明する。図 9 9 6 に示した通り、初期状態である通常状態 S T 1 においては、大当たりに当選した場合にのみ、他の遊技状態へと移行する可能性がある。より具体的には、図 9 9 6 に示した通り、第 1 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に 5 % の割合で決定される大当たり A に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。また、大当たりに当選した場合に 6 5 % の割合で決定される大当たり B , C のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態 S T 2 に設定される。更に、大当たりに当選した場合に 3 0 % の割合で決定される大当たり D に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 S T 3 に設定される。このため、遊技者にとって最も不利な（有利度合いが低い）通常状態 S T 1 においては、大当たりに当選することを期待して遊技を行わせることができる。

20

#### 【 3 0 3 0 】

次に、確変状態 S T 2 における状態の移行方法について説明する。図 9 9 6 に示した通り、確変状態 S T 2 から他の遊技状態には、大当たりに当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数（時短回数）が経過した（サポ抜けが発生した）場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図 9 9 6 に示した通り、確変状態 S T 2 において、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に 2 5 % の割合で決定される大当たり E に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。また、大当たりに当選した場合に 3 0 % の割合で決定される大当たり H に当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態 S T 3 に設定される。更に、規定の時短回数が経過した（サポ抜けが発生した）場合には、大当たり E に当選した場合と同様に、最も有利な第 2 確変状態 S P 1 に設定される。なお、本第 2 7 制御例では、確変状態 S T 2 における時短回数として、6 5 5 3 5 回、若しくは 1 0 0 回のどちらかの回数が設定される構成としている。確変状態 S T 2 においては、大当たり確率が 1 / 2 5 となるため、6 5 5 3 5 回の時短回数が設定された確変状態 S T 2 において時短回数を経過させることは確率的にほぼ不可能である。このため、サポ抜けが発生するのは、ほぼ、時短回数が 1 0 0 回の確変状態 S T 2 に設定された場合のみである。これらに対し、大当たりに当選した場合に 4 5 % の割合で決定される大当たり F , G のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、確変状態 S T 2 に設定される（確変状態 S T 2 をループする）。このため、確変状態 S T 2 では、大当たり E に当選すること、またはサポ抜けが発生することを期待させる遊技性となる。

30

40

#### 【 3 0 3 1 】

次に、第 2 確変状態 S P 1 における状態の移行方法について説明する。図 9 9 6 に示し

50



た通り、第2確変状態SP1から他の遊技状態には、大当たりで当選した場合にのみ移行する可能性がある。より具体的には、図996に示した通り、第2確変状態SP1において第2特別図柄の抽選で大当たりで当選した場合に30%の割合で決定される大当たりHに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が時短状態ST3に設定される。また、大当たりで当選した場合に45%の割合で決定される大当たりF、Gのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ST2に設定される。これらに対して、大当たりで当選した場合に25%の割合で決定される大当たりEに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な第2確変状態SP1に設定される(第2確変状態SP1をループする)。このため、第2確変状態SP1では、大当たりで当選しないか、大当たりで当選したとしても大当たり種別が大当たりEに設定されることに期待させる遊技性となる。

10

### 【3032】

次に、時短状態ST3における状態の移行方法について説明する。図996に示した通り、時短状態ST3から他の遊技状態には、大当たりで当選した場合に加え、普通図柄の高確率状態の回数(時短回数)が経過した(サポ抜けが発生した)場合にも移行する可能性がある。より具体的には、図996に示した通り、時短状態ST3において、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に25%の割合で決定される大当たりEに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な第2確変状態SP1に設定される。また、大当たりで当選した場合に45%の割合で決定される大当たりF、Gのどちらかに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が確変状態ST2に設定される。更に、規定の時短回数が経過した(サポ抜けが発生した)場合には、通常状態ST1へと移行する。これらに対し、大当たりで当選した場合に30%の割合で決定される大当たりHに当選した場合は、大当たり終了後の遊技状態が再度、時短状態ST3に設定される(時短状態ST3をループする)。これらにより、時短状態ST3においては、サポ抜けが発生する前に大当たりで当選することを強く期待させる遊技性となる。

20

### 【3033】

#### <第27制御例の電氣的構成>

次に、図997(a)を参照して、本第27制御例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図997(a)は、本第27制御例におけるROM202の構成を示したブロック図である。図997(a)に示した通り、本第27制御例におけるROM202は上述した第26制御例の第3変形例におけるROM202の構成(図927参照)に対して、第1当たり乱数テーブル202aaCに代えて第1当たり乱数テーブル202aが設けられている点、変動パターン選択テーブル202abCに代えて変動パターン選択テーブル202bが設けられている点、第2当たり乱数テーブル202acCに代えて第2当たり乱数テーブル202cが設けられている点、第1当たり種別選択テーブル202adCに代えて第1当たり種別選択テーブル202dが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル202baが設けられている点でのみ相違している。まず、図997(b)を参照して、本第27制御例における第1当たり乱数テーブル202aの詳細について説明する。ここで、本第27制御例における第1当たり乱数テーブル202aは、上述した第26制御例の第3変形例における第1当たり乱数テーブル202aaC(図928(a)参照)と同様に、特別図柄の抽選結果を決定するために参照されるデータテーブルである。図997(b)は、この第1当たり乱数テーブル202aの規定内容を示した図である。図997(b)に示した通り、本第27制御例における第1当たり乱数テーブル202aには、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値(第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値)として、特別図柄の種別によらず、「0~3」の4個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。一方で、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値(カウンタ値)は、図997(b)に示した通り、特別図柄の種別によらず、「0~39」の40個の乱数値(カウンタ値)が対応付けて規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の取り得る「0~999」の1000個の乱数値(カウンタ値)のうち、特別図柄の低確率状態、

30

40

50

および特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の数がそれぞれ4個および40個であるので、特別図柄の低確率状態および高確率状態で大当たりとなる確率は、特別図柄の種別によらず、それぞれ $1/250$ （ $4/1000$ ）、および $1/25$ （ $40/1000$ ）である。

#### 【3034】

また、図997（b）に示した通り、第1特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「40～999」の960個の乱数値（判定値）が対応付けて規定されている一方で、第2特別図柄の抽選で小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、特別図柄の状態によらず「706～999」の294個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。このため、第1特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $24/25$ （ $960/1000$ ）であり、第2特別図柄の抽選で小当たりとなる確率は $294/1000$ である。また、図997（b）に示した通り、各特別図柄および各状態において大当たりにも小当たりにも対応付けられていない乱数値（カウンタ値）が、外れの抽選結果に対して対応付けられている。これらにより、特別図柄の高確率状態において第1特別図柄の抽選が実行された場合、必ず大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。また、特別図柄の高確率状態において第2特別図柄の抽選が実行された場合、約 $1/3$ の割合（ $334/1000$ の確率）で大当たり若しくは小当たりのどちらかに当選する構成となっている。よって、第2確変状態においては、右打ちを行うことで約 $1/3$ の確率で大当たり又は小当たりとなって特定入賞口165aが開放されるため、頻繁に賞球を獲得することが可能な極めて有利な遊技状態を形成する。また、第2確変状態において第2特別図柄の抽選で大当たりや小当たりとして当選したとしても、第2確変状態に設定された後における特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲においては、第2特別図柄の大当たりとなった場合に極めて長い変動時間（300秒間）が設定されるため、大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選が実行された場合に高確率（ $24/25$ の確率）で小当たりとなって第2特別図柄の変動表示を外れで破棄することができる。よって、有利な第2確変状態において、大当たりや小当たりとして当選したか否かによらず、100回の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3035】

次に、図998（a）を参照して、本第27制御例における変動パターン選択テーブル202bの詳細について説明する。ここで、本第27制御例における変動パターン選択テーブル202bは、上述した第26制御例の第3変形例における変動パターン選択テーブル202abc（図930参照）と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、抽選結果に応じた変動パターンを決定するために参照されるデータテーブルである。図998（a）は、この変動パターン選択テーブル202bの構成を示すブロック図である。図998（a）に示した通り、本第27制御例における変動パターン選択テーブル202bは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル202b1と、時短状態、確変状態、および第2確変状態Aにおいて変動パターンを選択するために参照される確変・時短・第2確変A用テーブル202b2と、第2確変状態B（第2確変状態に移行した後、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間）において変動パターンを選択するために参照される第2確変B用テーブル202b3と、で少なくとも構成されている。なお、通常用テーブル202b1に関しては、上述した第26制御例の第3変形例における通常用テーブル202abcと同一の規定内容であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【3036】

まず、図999（a）を参照して、確変・時短・第2確変A用テーブル202b2の詳細について説明する。この確変・時短・第2確変A用テーブル202b2は、上述した通り、確変状態、時短状態、および第2確変状態A（第2確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が100回を超えた後の第2確変状態）において特別図柄の抽選が実行された場合

に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図 999 ( a ) は、この確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 202 b 2 の規定内容を示した図である。図 999 ( a ) に示した通り、第 1 特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタ CS 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 198 」 の範囲 ) に変動時間が 600000 ms ( 600 秒 ) の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタ CS 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 198 」 の範囲 ) に変動時間が 600000 ms ( 600 秒 ) の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。

### 【 3037 】

一方で、第 2 特別図柄の変動パターンとしては、図 999 ( a ) に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 0 ~ 14 」の範囲に対して、変動時間が 20000 ms ( 20 秒 ) の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 15 ~ 124 」の範囲に対して、変動時間が 30000 ms ( 30 秒 ) の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 125 ~ 198 」の範囲に対して、変動時間が 60000 ms ( 60 秒 ) の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定されている。また、図 999 ( a ) に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 0 ~ 149 」の範囲に対して、変動時間が 2000 ms ( 2 秒 ) の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 150 ~ 189 」の範囲に対して、変動時間が 6000 ms ( 6 秒 ) の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 190 ~ 196 」の範囲に対して、変動時間が 20000 ms ( 20 秒 ) の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 197 , 198 」の範囲に対して、変動時間が 30000 ms ( 30 秒 ) の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。つまり、第 2 特別図柄の変動パターンとして、必ず第 1 特別図柄の変動時間よりも大幅に短い変動時間が設定されるため、確変状態、時短状態、および第 2 確変状態 A において第 2 特別図柄の大当たりとなった場合に、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選を実行させたとしても、第 1 特別図柄の小当たりによって第 2 特別図柄の大当たり変動を破棄する ( 外れ図柄で強制停止させる ) ことが不可能となっている。

### 【 3038 】

次に、図 999 ( b ) を参照して、第 2 確変 B 用テーブル 202 b 3 の詳細について説明する。この第 2 確変 B 用テーブル 202 b 3 は、上述した通り、第 2 確変状態 B ( 第 2 確変状態に移行後、特別図柄の抽選回数が 100 回以内の第 2 確変状態 ) において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターンを選択するために参照されるデータテーブルである。図 999 ( b ) は、この第 2 確変 B 用テーブル 202 b 3 の規定内容を示した図である。図 999 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の変動パターンとして、大当たりの抽選結果に対して、変動種別カウンタ CS 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 198 」 の範囲 ) に変動時間が 60000 ms ( 60 秒 ) の当たりスーパーリーチが対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果に対して、変動種別カウンタ CS 1 の取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 198 」 の範囲 ) に変動時間が 1000 ms ( 1 秒 ) の外れショート変動が対応付けて規定されている。

### 【 3039 】

一方で、第 2 特別図柄の変動パターンとしては、図 999 ( b ) に示した通り、大当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS 1 の値が取り得る全ての乱数値 ( カウンタ値 ) の範囲 ( 「 0 ~ 198 」 の範囲 ) に対して、変動時間が 300000 ms ( 300 秒 ) の当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図 999 ( b ) に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 0 ~ 149 」の範囲に対して、変動時間が 2000 ms ( 2 秒 ) の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS 1 の値が「 150 ~ 198 」の範囲に対して、変動時間が 6000 ms ( 6 秒 ) の長外れが対応付けて規定されている。これらの規定内容により、第 2 確変状態 B において右打ちを行うことで頻繁に実行される第 2 特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、

300秒間の大当たり変動が必ず実行されるため、当該大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させることにより、先に第1特別図柄の変動表示を終了させることができる。即ち、第1特別図柄の抽選で高確率(24/25の確率)で当選する小当たりとなった場合に第2特別図柄の大当たり変動を破棄する(外れ図柄で強制停止させる)ことができるので、有利な第2確変状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、第1特別図柄の大当たりとなった場合に変動時間を60秒に設定しているのは、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の抽選を実行させ、大当たり当選した場合に、短い変動時間を設定すると、大当たりを回避するために左打ちを行ったにもかかわらず唐突に大当たり遊技が開始されてしまったかのような挙動となってしまう、遊技者を混乱させてしまう可能性があるため、演出によって大当たりを回避することができなかつたことを報知する期間を確保する趣旨である。

10

**【3040】**

なお、本第27制御例では、状態によらず、第1特別図柄の抽選が実行された場合に大当たり当選する可能性がある(特別図柄の高確率状態で1/25、低確率状態で1/250)構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の大当たり変動中は第1特別図柄の抽選で大当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第2特別図柄の大当たり変動中は、大当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第2特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、第1特別図柄の抽選を実行させても大当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第2確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第2確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

20

**【3041】**

本第27制御例では、有利な遊技状態のうち、第2確変状態Bにおいてのみ、第2特別図柄の大当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル(第2確変B用テーブル202b3)を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第2特別図柄の大当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が100回の確変状態において、時短回数を経過させて第2確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、大当たり当選したとしても特別図柄の抽選が100回実行されて第2確変状態へと移行するまでは第2特別図柄の大当たりを回避し続けて第2確変状態へと移行させるか、確変状態において大当たり当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、時短回数が65535回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が100回の確変状態であるか65535回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、100回に到達するまで第2特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

40

**【3042】**

次いで、図998(b)を参照して、本第27制御例における第2当たり乱数テーブル202cの詳細について説明する。ここで、本第27制御例における第2当たり乱数テーブル202cは、上述した第26制御例の第3変形例における第2当たり乱数テーブル202acC(図928(b)参照)と同様に、普通図柄の当たりとなる乱数値(第2当たり乱数カウンタC4のカウント値)が規定されているデータテーブルである。図998(b)は、この第2当たり乱数テーブル202cの規定内容を示した図である。図998(b)に示した通り、本第27制御例における第2当たり乱数テーブル202cは、普通図

50

柄の低確率状態（非時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～298」の299個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、「0～299」の300個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。つまり、普通図柄の高確率状態と低確率状態とで普通図柄の当たり確率がほぼ同等に設定されている。このため、普通図柄の低確率状態（非時短状態）に設定される通常状態や第2確変状態（および大当たり遊技の実行中）においても、普通図柄の抽選が実行された場合に高確率（299/300）で普通図柄の当たりとなるように構成されている。これにより、第2時短状態において右打ちを行った場合に、高頻度で第2入球口640が開放されるため、第2時短状態において右打ちを行うことで第2特別図柄の抽選を頻繁に実行させることができる。つまり、約1/3の確率で小当たりまたは大当たりで当選して小当たり遊技が頻繁に実行され、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される極めて有利な遊技状態を形成することができる。

#### 【3043】

次に、図1000(a)を参照して、本第27制御例における第1当たり種別選択テーブル202dの詳細について説明する。この第1当たり種別選択テーブル202dは、上述した第26制御例の第3変形例における第1当たり種別選択テーブル202adC（図929参照）と同様に、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別を選択するために参照されるデータテーブルである。図1000(a)は、この第1当たり種別選択テーブル202dの規定内容を示した図である。図1000(a)に示した通り、本第27制御例では、第1特別図柄の大当たり種別として大当たりA67～D67の4種類の大当たり種別が設けられており、第2特別図柄の大当たり種別として大当たりE67～H67の4種類の大当たり種別が設けられている。

#### 【3044】

図1000(a)に示した通り、第1特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA67」が対応付けて規定されている。この「大当たりA67」は、ラウンド数が10ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「0」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の低確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりA67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりA67」が選択される割合は5%である。この「大当たりA67」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「5～49」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB67」が対応付けて規定されている。この「大当たりB67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態）に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりB67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が45個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりB67」が選択される割合は45%である。

#### 【3045】

また、図1000(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「50～69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC67」が対応付けて規定されている。この「大当たりC67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「65535」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が確変状態（特別図柄の

高確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態)に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC67」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が20個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりC67」が選択される割合は20%である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「70~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD67」が対応付けて規定されている。この「大当たりD67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、大当たり終了後の遊技状態が時短状態(特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の高確率状態)に設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりD67」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が30個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりD67」が選択される割合は30%である。この「大当たりD67」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利度合いが低い大当たり種別である。

10

#### 【3046】

一方で、図1000(a)に示した通り、第2特別図柄の大当たり種別として、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~24」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE67」が対応付けて規定されている。この「大当たりE67」は、ラウンド数が10ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「0」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、「大当たりA67」とラウンド数、大当たり終了後の遊技状態が共に同一となる大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりE67」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が25個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりE67」が選択される割合は25%である。この「大当たりE67」は、「大当たりA67」と同様に、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも最も有利な大当たり種別である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「25~29」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF67」が対応付けて規定されている。この「大当たりF67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりB67」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりF67」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が5個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりF67」が選択される割合は5%である。

20

30

#### 【3047】

また、図1000(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「30~69」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG67」が対応付けて規定されている。この「大当たりG67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「65535」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオンが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりC67」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりG67」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)の個数が40個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりG67」が選択される割合は40%である。また、第1当たり種別カウンタC2の値が「70~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりH67」が対応付けて規定されている。この「大当たりH67」は、ラウンド数が4ラウンドであり、時短カウンタ203hに対して「100」が設定され、且つ、確変フラグ203aacに対してオフが設定される種別の大当たりである。即ち、上述した「大当たりD67」と同一の有利度合いの大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)

40

50

のうち、「大当たりH67」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が30個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に「大当たりH67」が選択される割合は30%である。

【3048】

次に、図1000（b）を参照して、本第27制御例における変動パターンシナリオテーブル202baの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202baは、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。この変動パターンシナリオテーブル202baは、大当たり終了時に参照され、大当たり種別に対応する変動パターンシナリオがこの変動パターンシナリオテーブル202baから読み出され、シナリオ格納エリア203bjに格納される。図1000（b）は、この変動パターンシナリオテーブル202baの規定内容を示した図である。図1000（b）に示した通り、この変動パターンシナリオテーブル202baは、前回の大当たり種別毎に、特別図柄の抽選回数と、選択する変動パターンテーブルの種別との対応関係（変動パターンシナリオ）が規定されている。

10

【3049】

より具体的には、図1000（b）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりA67、E67である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲で第2確変B用テーブル202b3（図999（b）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が101回以上の範囲で確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりA67、E67の終了後は、特別図柄の抽選が100回実行されるまで、第2特別図柄の大当たり当選したとしても、大当たり変動中に第1特別図柄の抽選を実行させることで先に第1特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第2特別図柄の大当たりを破棄することができるため、有利な第2確変状態を最低でも特別図柄の抽選が100回実行されるまで継続させることができる極めて有利な状態を形成する。なお、特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においては、第2特別図柄の大当たり当選した場合に当該大当たりを破棄することができないため、大当たり当選するまで有利な第2確変状態が継続する比較的一般的な遊技性となる。

20

【3050】

また、図1000（b）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりB67、C67、F67、G67である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりB67、C67、F67、G67の終了後は、次に大当たり当選するまで有利な遊技状態（確変状態、または第2確変状態A）が継続する遊技性となる。また、図1000（b）に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりD67、H67である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲で確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照され、特別図柄の抽選回数が101回以上の範囲で通常用テーブル202b1が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりD67、H67の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が100回終了するまでの範囲では右打ちにより第2特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、101回目以降は第2特別図柄の抽選を実行させることが困難となる（第2特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第2特別図柄の抽選結果が示され難くなる）遊技性となる。更に、図1000（b）に示した通り、パチンコ機10を初期化した後（RAMクリアスイッチ122を押下した状態で電源を投入した後）、初回の大当たり当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202b1が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たり当選するまでは、第2特別図柄の抽選を実行させることが困難な状態に維持される。

30

40

【3051】

50

なお、本第27制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態に設定される場合、必ず100回の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変B用テーブル202b3（図999（b）参照）を参照して変動パターンが選択されるシナリオが設定される構成としていたが、これに限られるものではなく、任意のシナリオを設定することができる。例えば、特別図柄の抽選が100回未満の第1回数（例えば、30回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変B用テーブル202b3（図999（b）参照）を参照して変動パターンが選択され、第1回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が100回よりも多い第2回数（例えば、200回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変B用テーブル202b3（図999（b）参照）を参照して変動パターンが選択され、第2回数の特別図柄の抽選が実行された後は確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第3回数（例えば、50回）となるまでは確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照され、第3回数を超えてから第4回数（例えば、150回）となるまでは第2確変B用テーブル202b3（図999（b）参照）を参照して変動パターンが選択され、第4回数を超えた後は再び確変・時短・第2確変A用テーブル202b2（図999（a）参照）が参照される変動パターンシナリオに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3052】

次に、図1001を参照して、本第27制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1001は、本第27制御例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図1001に示した通り、本第27制御例におけるRAM203は、上述した第26制御例の第3変形例におけるRAM203の構成（図933参照）に対して、第2特別図柄実行エリア203b1に代えて第2特別図柄保留球格納エリア203b設けられている点、小当たりフラグ203aeCに代えて特図1小当たりフラグ203beおよび特図2小当たりフラグ203bfが設けられている点、小当たり中フラグ203ahCに代えて特図1小当たり中フラグ203bhおよび特図2小当たり中フラグ203biが設けられている点、第2特別図柄保留球数カウンタ203e、大当たり開始フラグ203j、変動回数カウンタ203bb、シナリオ格納エリア203bjが追加されている点、および大当たり中フラグ203k、当選時状態格納エリア203adC、特図1仮停止フラグ203amCが削除されている点で相違している。

#### 【3053】

第2特別図柄保留球格納エリア203b、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eは、上述した第26制御例の第3変形例におけるパチンコ機10には搭載されていなかった第2特別図柄の保留記憶機能を本第27制御例において搭載したことに伴って追加したものであり、第1制御例における第2特別図柄保留球格納エリア203b、および第2特別図柄保留球数カウンタ203eと全く同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。また、小当たりフラグ203aeCに代えて特図1小当たりフラグ203beおよび特図2小当たりフラグ203bfを設けている点、および小当たり中フラグ203ahCに代えて特図1小当たり中フラグ203bhおよび特図2小当たり中フラグ203biを設けている点については、小当たり変動および小当たり遊技が第1特別図柄の小当たりによるものであるか第2特別図柄の小当たりによるものであるかを識別可能にするためにフラグを分けて構成したに過ぎません。

#### 【3054】

また、変動回数カウンタ203bbは、大当たり終了後（若しくは初期化後）における



特別図柄の変動回数（抽選回数）をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ203bbは、初期値が0に設定されており、特別図柄の抽選が実行される毎に値が1ずつ加算して更新される（図1007のS2901B参照）。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、この変動回数カウンタ203bbとシナリオ格納エリア203bjに格納されている変動パターンシナリオとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図1006のS2801B、図1012のS3504B参照）。また、シナリオ格納エリア203bjは、大当たり終了時に変動パターンシナリオテーブル202baから選択された1の変動パターンシナリオに対応するデータを格納しておくための記憶領域である。特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた変動パターンを選択する際は、このシナリオ格納エリア203bjに格納されている変動パターンシナリオと変動回数カウンタ203bbとが参照されて、変動パターンを選択するために参照するテーブルを特定する（図1006のS2801B、図1012のS3504B参照）。

10

### 【3055】

次に、図1002(a)を参照して、本第27制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図1002(a)は、本第27制御例におけるROM222の構成を示すブロック図である。図1002(a)に示した通り、本第27制御例におけるROM222は、上述した第26制御例の第3変形例におけるROM222の構成（図934(a)参照）に対して、擬似演出テーブル202aaCが削除されている点でのみ相違している。次に、図1002(b)を参照して、本第27制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1002(b)は、本第27制御例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図1002(b)に示した通り、本第27制御例におけるRAM223は、上述した第26制御例の第3変形例におけるRAM223の構成（図934(b)参照）に対して、第1特別図柄保留球数カウンタ223cに代えて特別図柄保留球数カウンタ223cが設けられている点、回避演出中フラグ223baが追加されている点、特図1変動開始フラグ223d1C、特図2変動開始フラグ223d2C、特図1停止種別選択フラグ223e1C、特図2停止種別選択フラグ223e2C、SW有効時間カウンタ223r、総称球数カウンタ223aa、特定賞球数カウンタ223ab、連チャンフラグ223ag、特図1変動時間カウンタ223aaC、特図2変動時間カウンタ223abC、残変動時間情報格納エリア223acC、残時間格納エリア223adC、小当たり賞球数カウンタ223aeC、擬似賞球数カウンタ223adC、電源断フラグ223yが削除されている点で相違している。

20

30

### 【3056】

回避演出中フラグ223baは、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当該大当たりを示すための大当たり変動中に実行される回避演出（図993(b)参照）の実行中であるか否かを示すためのフラグである。この回避演出中フラグ223baは、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にオンに設定される（図1019のS5856B参照）。

### 【3057】

< 第27制御例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図1003から図1015を参照して、第27制御例における主制御装置110のMPU201により実行される各種処理について説明する。本第27制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110にて実行される制御処理は、上述した第26制御例の第3変形例に対して、特別図柄変動処理（図937のS104A参照）に代えて特別図柄変動処理（図1003のS101B参照）を実行する点、および普通図柄変動処理（図47のS106参照）に代えて普通図柄変動処理（図1015のS102B）を実行する点でのみ相違する。その他の処理内容については上述した第26制御例の第3変形例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

40

### 【3058】

50

まず、図1003を参照して、本第27制御例における特別図柄変動処理(S101B)について説明する。この特別図柄変動処理(S101B)は、上述した第26制御例の第3変形例における特別図柄変動処理(図937参照)に代えて実行される処理である。図1003は、この特別図柄変動処理(S101B)の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理(S101B)のうち、S2501A、S2504A、S2506A、S2509AおよびS2512Aの各処理では、それぞれ第26制御例の第3変形例における特別図柄変動処理(図937参照)のS2501A、S2504A、S2506A、S2509AおよびS2512Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例における特別図柄変動処理(S101B)では、S2504Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S2504A:No)、第1特別図柄変動開始処理(S2504B)を実行し、処理をS2509Aへと移行する。この第1特別図柄変動開始処理(S2504B)は、上述した第26制御例の第3変形例における第1特別図柄変動開始処理(S2508A)とは処理内容が一部変更されている。より具体的には、本第27制御例における第1特別図柄変動開始処理(S2504B)は、上述した第26制御例の第3変形例における第1特別図柄変動開始処理(図938参照)に対して、第1特別図柄大当たり判定処理(2606A)に代えて第1特別図柄大当たり判定処理(S2611B)が実行される点、第1特別図柄変動パターン選択処理(S2607A)に代えて第1特別図柄変動パターン選択処理(S2612B)が実行される点、遊技状態更新処理(S2608A)に代えて遊技状態更新処理(S2613B)が実行される点で相違している。

10

20

#### 【3059】

図1003に戻って説明を続ける。S2504Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0より大きい値であると判別した場合には(S2504A:Yes)、特図1変動時間カウンタ203afCを減算して更新し(S2501B)、第1図柄表示装置の第1特別図柄の表示を更新して(S2502B)、更新後の特図1変動時間カウンタ203afCの値が0になったか否かを判別する(S2506A)。S2506Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0になったと判別した場合には(S2506A:Yes)、第1特別図柄変動停止処理を実行し(S2503B)、処理をS2509Aへと移行する。詳細については図1008を参照して後述するが、この第1特別図柄変動停止処理(S2503B)は、上述した第26制御例の第3変形例における第1特別図柄変動停止処理(S2507A)とは処理内容が一部変更されている。一方、S2506Aの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0ではないと判別した場合には(S2506A:No)、S2503Bの処理をスキップして、処理をS2509Aへと移行する。また、S2509Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値ではないと判別した場合には(S2509A:No)、第2特別図柄変動開始処理を実行し(S2508B)、本処理を終了する。詳細については図1010を参照して後述するが、この第2特別図柄変動開始処理(S2508B)は、上述した第26制御例の第3変形例における第2特別図柄変動開始処理(S2513A)とは処理内容が一部変更されている。

30

#### 【3060】

一方、S2509Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値(1以上の値)であると判別した場合には(S2509A:Yes)、特図2変動時間カウンタ203agCを減算して更新し(S2505B)、第1図柄表示装置の第2特別図柄の表示を更新して(S2506B)、更新後の特図2変動時間カウンタ203agCの値が0になったか否かを判別する(S2512A)。S2512Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0になったと判別した場合には(S2512A:Yes)、第2特別図柄変動停止処理を実行し(S2507B)、本処理を終了する。詳細については図1013を参照して後述するが、この第2特別図柄変動停止処理(S2507B)は、上述した第26制御例の第3変形例における第2特別図柄変動停止処理(S2510A)とは処理内容が一部変更されている。一方、S2512Aの処理

40

50

において、特図 2 変動時間カウンタ 203 a g C の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 5 1 2 A : N o )、S 2 5 0 7 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

### 【 3 0 6 1 】

次いで、図 1 0 0 4 を参照して、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 4 B ) の一処理である第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 1 1 B ) について説明する。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 1 1 B ) は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 9 3 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 9 3 9 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選 ( 当否判定 ) を実行するための処理である。図 1 0 0 4 は、この第 1 特別図柄大  
10  
当たり判定処理 ( S 2 6 1 1 B ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 6 1 1 B ) のうち、S 2 7 0 1 A ~ S 2 7 0 4 A、S 2 7 0 6 A ~ S 2 7 1 0 A の各処理では、それぞれ第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 9 3 9 参照 ) の S 2 7 0 1 A ~ S 2 7 0 4 A、S 2 7 0 6 A ~ S 2 7 1 0 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 0 0 4 参照 ) では、第 2 6 制御例の第 3 変形例における S 2 7 0 5 A の処理が削除されているため、S 2 7 0 3 A および S 2 7 0 4 A の処理を実行した後は、S 2 7 0 6 A の処理へと移行する。また、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄大  
20  
当たり判定処理 ( 図 1 0 0 4 参照 ) では、S 2 7 0 6 A の処理において、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合は ( S 2 7 0 6 A : N o )、特図 1 外れ変動処理を実行し ( S 2 7 2 1 B )、本処理を終了する。この特図 1 外れ変動処理 ( S 2 7 2 1 B ) の詳細について、図 1 0 0 5 を参照して説明する。

### 【 3 0 6 2 】

図 1 0 0 5 は本第 2 7 制御例における特図 1 外れ変動処理 ( S 2 7 2 1 B ) の内容を示すフローチャートである。この特図 1 外れ変動処理 ( S 2 7 2 1 B ) では、まず、第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し ( S 2 7 5 1 B )、抽選結果が小当たりであると判別した場合には ( S 2 7 5 1 B : Y e s )、特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 b e をオンに設定する ( S 2 7 5 2 B )。次いで、第 1 特別図柄の抽選結果を小当たり  
30  
に設定し ( S 2 7 5 3 B )、第 1 図柄表示装置に表示する第 1 特別図柄の小当たり図柄をセットして ( S 2 7 5 4 B )、本処理を終了する。一方、S 2 7 5 1 B の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には ( S 2 7 5 1 B : N o )、第 1 図柄表示装置に表示する第 1 特別図柄の外れ図柄をセットし ( S 2 7 5 5 B )、本処理を終了する。

### 【 3 0 6 3 】

次に、図 1 0 0 6 を参照して、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 0 4 B ) の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) の詳細について説明する。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 9 4 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 9 4 0 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の抽選結果に応じて変動パ  
40  
ターンを選択するための処理である。図 1 0 0 6 はこの第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) の内容を示すフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) のうち、S 2 8 0 1 A ~ S 2 8 0 3 A および S 2 8 0 6 A ~ S 2 8 0 9 A の各処理では、それぞれ第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( 図 9 4 0 参照 ) の S 2 8 0 1 A ~ S 2 8 0 3 A および S 2 8 0 6 A ~ S 2 8 0 9 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 6 1 2 B ) では、S 2 8 0 3 A の処理が終了すると、次いで、シナリオ格納エリア 2 0 3 b j に格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから、変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に応じた変動パターンテーブルを特定し ( S 2 8 0 1 B )、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応  
50

する変動パターンを選択し（S 2 8 0 2 B）、処理をS 2 8 0 6 Aへと移行する。

【3 0 6 4】

次いで、図1 0 0 7を参照して、本第2 7制御例における第1特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 4 B）の一処理である遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）について説明する。図1 0 0 7は、この遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）のうち、S 2 9 0 1 A～S 2 9 0 7 Aの処理では、第2 6制御例の第3変形例における遊技状態更新処理（図9 4 1参照）のS 2 9 0 1 A～S 2 9 0 7 Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第2 7制御例における遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）では、まず、変動回数カウンタ2 0 3 b bの値に1を加算し（S 2 9 0 1 B）、処理をS 2 9 0 1 Aへと移行する。本第2 7制御例では、遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）を実行する毎に変動回数カウンタ2 0 3 b bを更新する構成としているので、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数を変動回数カウンタ2 0 3 b bの値に一致させることができる。よって、変動パターンシナリオから特別図柄の抽選回数に応じた変動パターンテーブルを好適に特定することができる。

10

【3 0 6 5】

次いで、図1 0 0 8を参照して、本第2 7制御例における特別図柄変動処理（図1 0 0 3参照）の一処理である第1特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 3 B）について説明する。図1 0 0 8は、この第1特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 3 B）の内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 3 B）のうち、S 3 1 0 1 A～S 3 1 0 9 Aの処理では、第2 6制御例の第3変形例における第1特別図柄変動停止処理（図9 4 3参照）のS 3 1 0 1 A～S 3 1 0 9 Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第2 7制御例における第1特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 3 B）では、S 3 1 0 1 Aの処理において、第1特別図柄に対して特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cがオンに設定されていないと判別した場合には（S 3 1 0 1 A：No）、特図1外れ停止処理を実行し（S 3 1 0 1 B）、処理をS 3 1 0 8 Aへと移行する。一方、S 3 1 0 1 Aの処理において、第1特別図柄に対して特図1大当たりフラグ2 0 3 a b Cがオンに設定されていると判別した場合には（S 3 1 0 1 A：Yes）、次いで、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値が0より大きい値であるかを判別し（S 3 1 0 2 B）、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値が0より大きい値であると判別した場合には（S 3 1 0 2 B：Yes）、S 3 1 0 2 A～S 3 1 0 4 Aの処理を実行し、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値を0に設定し（S 3 1 0 3 B）、処理をS 3 1 0 5 Aへと移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり図柄を停止させると同時に第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことができる。一方、S 3 1 0 2 Bの処理において、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（S 3 1 0 2 B：No）、S 3 1 0 2 A～S 3 1 0 4 A、S 3 1 0 3 Bの処理をスキップし、処理をS 3 1 0 5 Aへと移行する。

20

30

【3 0 6 6】

次いで、図1 0 0 9を参照して、上述した本第2 7制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1 0 0 8参照）の一処理である特図1外れ停止処理（S 3 1 0 1 B）について説明する。図1 0 0 9は、この特図1外れ停止処理（S 3 1 0 1 B）の内容を示したフローチャートである。この特図1外れ停止処理（S 3 1 0 1 B）では、まず、特図1小当たりフラグ2 0 3 b eがオンであるかを判別し（S 3 1 5 1 B）、特図1小当たりフラグ2 0 3 b eがオンであると判別した場合には（S 3 1 5 1 B：Yes）、次いで、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値が0より大きい値であるかを判別し（S 3 1 5 2 B）、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値が0より大きい値であると判別した場合には（S 3 1 5 2 B：Yes）、特図2変動停止フラグ2 0 3 a i Cをオンに設定する（S 3 1 5 3 B）。そして、特図2変動停止フラグ2 0 3 a i Cのオンを示す特図2変動停止コマンドを設定し（S 3 1 5 4 B）、第1図柄表示装置の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示し（S 3 1 5 5 B）、特図2変動時間カウンタ2 0 3 a g Cの値を0に設定して（S 3 1 5 6 B）、処理をS 3 1 5 7 Bへと移行する。これらのS 3 1 5 3 B～S 3 1 5 6 Bの各

40

50

処理によって、第1特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで実行中の第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる。一方、S3152Bの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値ではないと判別した場合には（S3152B：No）、S3153B～S3156Bの処理をスキップし、処理をS3157Bへと移行する。

【3067】

S3157Bの処理では、小当たりシナリオを設定し（S3157B）、次いで、特図1小当たりフラグ203beをオフに設定し（S3158B）、特図1小当たり中フラグ203bhをオンに設定し（S3159B）、本処理を終了する。これらのS3157B～S3159Bの各処理によって、小当たり遊技の実行を設定することができる。一方、S3151Bの処理において、特図1小当たりフラグ203beがオンではない（即ち、オフある）と判別した場合には（S3151B：No）、今回の第1特別図柄の抽選結果が外れであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

10

【3068】

次いで、図1010を参照して、本第27制御例における特別図柄変動処理（図1003参照）の一処理である第2特別図柄変動開始処理（S2508B）について説明する。図1010は、この第2特別図柄変動開始処理（S2508B）の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動開始処理（S2508B）のうち、S3201AおよびS3202Aの処理では、第26制御例の第3変形例における第2特別図柄変動開始処理（図944参照）のS3201AおよびS3202Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例における第2特別図柄変動開始処理（S2508B）では、S3201Aの処理において、特図2変動停止フラグ203aiCがオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別した場合には（S3201A：No）、第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）を取得し（S3201B）、取得した第1特別図柄保留球数カウンタ203dの値（N1）が0より大きい値であるかを判別し（S3202B）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0より大きい値ではない（即ち、0である）と判別した場合には（S3202B：No）、第2特別図柄の保留球が存在しないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S3202Bの処理において、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）が0より大きい値であると判別した場合には（S3202B：Yes）、第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値（N2）を1減算して（S3203B）、減算後の第2特別図柄保留球数カウンタ203eの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113に通知するための保留球数コマンドを設定する（S3204B）。S3204Bの処理が終了すると、次に、第2特別図柄保留球格納エリア203bのデータを一つ前のデータにシフトする（S3205B）。より具体的には、保留エリア1 実行エリア、保留エリア2 保留エリア1、保留エリア3 保留エリア2、保留エリア4 保留エリア3といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

20

30

【3069】

S3205Bの処理が終了すると、次いで、第2特別図柄大当たり判定処理を実行する（S3206B）。この第2特別図柄大当たり判定処理（S3206B）は、上述した第26制御例の第3変形例における第2特別図柄大当たり判定処理（S3205A）に代えて実行される処理である。この第2特別図柄大当たり判定処理（S3206B）の詳細については、図1011を参照して後述する。S3206Bの処理が終了すると、次に、第2特別図柄変動パターン選択処理を実行する（S3207B）。この第2特別図柄変動パターン選択処理（S3207B）は、上述した第26制御例の第3変形例における第2特別図柄変動パターン選択処理（図947参照）に代えて実行される処理である。この第2特別図柄変動パターン選択処理（S3207B）の詳細については、図1012を参照して後述する。S3207Bの処理が終了すると、次いで、遊技状態更新処理を実行し（S3208B）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（S3208B）は、第1特別図柄変動開始処理（S2504B）の中で実行される遊技状態更新処理（S2613B）

40

50

と全く同一の処理である。遊技状態更新処理（S 2 6 1 3 B）の詳細については、図 1 0 0 7 を参照して既に説明したため、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【 3 0 7 0 】

次に、図 1 0 1 1 を参照して、上述した第 2 特別図柄大当たり判定処理（S 3 2 0 6 B）の詳細について説明する。この第 2 特別図柄大当たり判定処理（S 3 2 0 6 B）は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 9 4 5 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選（当否判定）を実行するための処理である。図 1 0 1 1 はこの第 2 特別図柄大当たり判定処理（S 3 2 0 6 B）を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄大当たり判定処理（S 3 2 0 6 B）のうち、S 3 3 0 2 A ~ S 3 3 0 4 A , S 3 3 0 6 A ~ S 3 3 1 1 A の各処理では、それぞれ第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 9 4 5 参照）の S 3 3 0 2 A ~ S 3 3 0 4 A , S 3 3 0 6 A ~ S 3 3 1 1 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 1 0 1 1 参照）では、まず、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアのデータを取得して（S 3 3 0 1 B）、処理を S 3 3 0 2 A へと移行する。更に、本第 2 7 制御例における第 2 特別図柄大当たり判定処理（図 1 0 1 1 参照）では、第 2 6 制御例の第 3 変形例における S 3 3 0 5 A の処理が削除されているため、S 3 3 0 3 A および S 3 3 0 4 A の処理を実行した後は、S 3 3 0 6 A の処理へと移行する。

10

#### 【 3 0 7 1 】

次に、図 1 0 1 2 を参照して、上述した第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 2 0 7 B）の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 2 0 7 B）は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 9 4 7 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果に応じて変動パターンを選択するための処理である。図 1 0 1 2 はこの第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 2 0 7 B）を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 2 0 7 B）のうち、S 3 5 0 6 A および S 3 2 0 8 A ~ S 3 5 1 0 A の処理では、第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（図 9 4 7 参照）の S 3 5 0 6 A および S 3 2 0 8 A ~ S 3 5 1 0 A の処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動パターン選択処理（S 3 2 0 7 B）では、特図 2 抽選結果が大当たりであるかを判別し（S 3 5 0 1 B）、特図 2 抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S 3 5 0 1 B : Yes）、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d（図 1 0 0 0 (a) 参照）を参照して大当たり種別を決定し（S 3 5 0 2 B）、処理を S 3 5 0 3 B へと移行する。一方、S 3 5 0 1 B の処理において、特図 2 抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S 3 5 0 1 B : No）、S 3 5 0 2 B の処理をスキップし、S 3 5 0 3 B の処理へと移行する。

20

30

#### 【 3 0 7 2 】

S 3 5 0 3 B の処理では、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得し（S 3 5 0 3 B）、シナリオ格納エリア 2 0 3 b j に格納されているデータに対応する変動パターンシナリオから変動回数カウンタ 2 0 3 b b の値に応じた変動パターンテーブルを特定し（S 3 5 0 4 B）、特定したテーブルから抽選結果と変動種別カウンタ C S 1 の値とに対応する変動パターンを選択する（S 3 5 0 5 B）。S 3 5 0 5 B の処理が終了すると、処理を S 3 5 0 6 A へと移行する。

40

#### 【 3 0 7 3 】

次に、図 1 0 1 3 を参照して、本第 2 7 制御例における特別図柄変動処理（図 1 0 0 3 の S 1 0 1 B）の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 7 B）の詳細について説明をする。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 7 B）は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 9 5 0 参照）と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に図柄停止を設定するための処理である。図 1 0 1 3 は、第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 7 B）の内容を示すフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 5 0 7 B）のうち、S 3 8 0 1 A , S 3 8 0 4 A ~ S 3 8

50

07A, S3809AおよびS3810Aの処理では、第26制御例の第3変形例における第2特別図柄変動停止処理(図950参照)のS3801A, S3804A~S3807A, S3809AおよびS3810Aの処理と同一の処理が実行される。

【3074】

また、本第27制御例における第2特別図柄変動停止処理(図1013参照)では、S3801Aの処理において、特図2大当たりフラグ203accがオンに設定されていない(即ち、オフに設定されている)と判別した場合には(S3801A:No)、特図2外れ停止処理を実行し(S3801B)、処理をS3809Aへと移行する。これに対して、S3801Aの処理において、特図2大当たりフラグ203accがオンに設定されていると判別した場合には(S3801A:Yes)、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値であるかを判別し(S3802B)、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値であると判別した場合には(S3802B:Yes)、第1特別図柄の変動表示中であることを意味するため、S3804Aの処理を実行し、特図1変動時間カウンタ203afcの値を0に設定し(S3803B)、処理をS3805Aへと移行する。これらのS3804A, S3803Bの処理を実行することにより、第2特別図柄の大当たり図柄の停止タイミングで実行中の第1特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止(破棄)することができる。一方、S3802Bの処理において、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値ではないと判別した場合には(S3802B:No)、S3804AおよびS3803Bの処理をスキップし、処理をS3805Aへと移行する。

10

20

【3075】

次に、図1014を参照して、本第27制御例における第2特別図柄変動停止処理(図1013参照)の一処理である特図2外れ停止処理(S3801B)について説明する。この特図2外れ停止処理(S3801B)は、上述した第26制御例の第3変形例における特図2外れ停止処理(図951参照)と同様に、第2特別図柄(特図2)の抽選結果が大当たり以外(小当たり、完全外れ)である場合において、その抽選結果を示す第2特別図柄を停止表示させるための処理である。図1014は、この特図2外れ停止処理(S3801B)を示すフローチャートである。

【3076】

特図2外れ停止処理(S3801B)では、まず、特図2小当たりフラグ203bfがオンに設定されているか判別する(S3901B)。特図2小当たりフラグ203bfがオンに設定されていると判別した場合には(S3901B:Yes)、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値であるかを判別し(S3902B)、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値であると判別した場合には(S3902B:Yes)、第1特別図柄の変動表示中であることを意味するので、まず、第1図柄表示装置の第1特別図柄を外れ図柄で停止表示する(S3903B)。次いで、特図1変動時間カウンタ203afcの値を0に設定し(S3904B)、処理をS3905Bへと移行する。これらのS3903B, S3904Bの処理により、第2特別図柄の小当たり図柄の停止タイミングで、実行中の第1特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止(破棄)することができる。一方、S3902Bの処理において、特図1変動時間カウンタ203afcの値が0より大きい値ではないと判別した場合には(S3902B:No)、S3903BおよびS3904Bの処理をスキップし、処理をS3905Bへと移行する。S3905Bの処理では、小当たりシナリオを設定し(S3905B)、特図2小当たりフラグ203bfをオフに設定し(S3906B)、特図2小当たり中フラグ203biをオンに設定し(S3907B)、本処理を終了する。一方、S3901Bの処理において、特図2小当たりフラグ203bfがオンに設定されていない(即ち、オフである)と判別した場合には(S3901B:No)、そのまま本処理を終了する。

30

40

【3077】

次に、図1015を参照して、本第27制御例における普通図柄変動処理(S102B)について説明する。この普通図柄変動処理(S102B)は、上述した第26制御例の

50

第3変形例（および第1制御例）における普通図柄変動処理（図47参照）に代えて実行される処理であり、第26制御例の第3変形例（および第1制御例）における普通図柄変動処理（図47参照）と同様に、普通図柄の抽選処理、および普通図柄の当たり時における電動役物640aの開閉動作の制御処理を実行するための処理である。図1015は、この普通図柄変動処理（S102B）の内容を示したフローチャートである。

#### 【3078】

この普通図柄変動処理（S102B）のうち、S801～S814、S817～S820およびS822の各処理では、それぞれ第26制御例の第3変形例（および第1制御例）における普通図柄変動処理（図47参照）のS801～S814、S817～S820およびS822の各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例における普通図柄変動処理（S102B）では、S814の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合は（S814：Yes）、普通図柄の変動時間を0.1秒に設定し（S801B）、本処理を終了する。一方、S814の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（S814：No）、普通図柄の変動時間を3秒に設定し（S802B）、本処理を終了する。また、本第27制御例における普通図柄変動処理（図1015参照）では、S820の処理において、現在の遊技状態が普通図柄の時短状態（高確率状態）であると判別した場合に（S820：Yes）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および回数が2秒間×1回の遊技内容（開放動作）を設定し（S804B）、処理をS822の処理へ移行する。一方、S820の処理で普通図柄の時短状態（高確率状態）ではない（即ち、普通図柄の通常状態である）と判別した場合は（S820：No）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間および開放回数が0.1秒間×1回の遊技内容（開放動作）を設定し（S803B）、S822の処理へ移行する。これらの処理により、普通図柄の時短状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物640aが0.1秒間の閉鎖状態と2秒間の開放状態とを繰り返す挙動となり、右打ちにより発射された遊技球がほぼ第2入球口640へと入球する動作となる（第2入球口640よりも下流の可変入賞装置165へと遊技球が到達することがない動作となる）一方で、普通図柄の通常状態において右打ちを行い続けた場合、電動役物640aが3秒間の閉鎖状態と0.1秒間の開放状態とを繰り返す挙動となるため、右打ちにより発射された遊技球の約半数が第2入球口640へと入球し、約半数が可変入賞装置165へと到達するようになる。よって、普通図柄の通常状態に設定される第2確変状態において、頻繁に可変入賞装置165の特定入賞口165aへと遊技球が入球する極めて有利な遊技状態を形成することができる。

#### 【3079】

< 第27制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図1016から図1019を参照して、本第27制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。本第27制御例では、上述した第26制御例の第3変形例に対して、コマンド判定処理（図955のS4152A参照）に代えてコマンド判定処理（図1016のS4101B参照）を実行する点、コマンド判定処理（図955参照）の1処理である状態コマンド受信処理（S4273A）に代えて状態コマンド受信処理（図1017（a）のS4201B参照）を実行する点、コマンド判定処理（図955参照）内の当たり関連処理（S4282A）の1処理である大当たり関連処理（S5302A）に代えて大当たり関連処理（図1017（b）参照）を実行する点、変動表示設定処理（図964参照）の1処理である特図1用変動表示設定処理（S5704A）に代えて特図1用変動表示設定処理（図1018参照）を実行する点、変動表示設定処理（図964参照）の1処理である特図2用変動表示設定処理（S5709A）に代えて特図2用変動表示設定処理（図1019参照）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【3080】

10

20

30

40

50



まず、図1016を参照して、本第27制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)の詳細について説明をする。このコマンド判定処理(S4101B)は、上述した第26制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図955参照)と同様に、主制御装置110から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図1016は、本第27制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S4101B)のうち、S4201, S4209~S4211, S4219, S4271A, S4272A, S4274A~S4279A, S4280A~S4282A, S4285AおよびS4286Aの各処理では、それぞれ第26制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図955参照)のS4201, S4209~S4211, S4219, S4271A, S4272A, S4274A~S4279A, S4280A~S4282A, S4285AおよびS4286Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例におけるコマンド判定処理(S4101B)では、S4201の処理において、主制御装置110より状態コマンドを受信したと判別した場合に(S4201: Yes)、状態コマンド受信処理を実行し(S4201B)、本処理を終了する。詳細については図1017を参照して後述するが、この状態コマンド受信処理(S4201B)は、上述した第26制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)に代えて実行される処理であり、第26制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)と同様に、主制御装置110から状態コマンドにより通知された遊技状態に応じた制御を行うための処理である。

10

#### 【3081】

20

次に、図1017(a)を参照して、上述した状態コマンド受信処理(S4201B)の詳細について説明する。図1017(a)は、この状態コマンド受信処理(S4201B)を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S4201B)は、上述した通り、第26制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(S4273A)に代えて実行される処理である。この状態コマンド受信処理(S4201B)のうち、S5205AおよびS5206Aの処理では、それぞれ上述した第26制御例の第3変形例における状態コマンド受信処理(図957参照)のS5205AおよびS5206Aの処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例における状態コマンド受信処理(S4201B)では、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し(S4301B)、遊技状態に変更があると判別した場合には(S4301B: Yes)、状態コマンドにより通知された遊技状態に対応する演出モードを示す表示用コマンドを設定し(S4302B)、処理をS5205Aへと移行する。一方で、S4301Bの処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合には(S4301B: No)、処理をS5206Aへと移行する。

30

#### 【3082】

次に、図1017(b)を参照して、本第27制御例における当たり関連処理(図1016のS4282A)にて実行される大当たり関連処理(S5301B)の処理内容について説明をする。この大当たり関連処理(S5301B)は、上述した第26制御例の第3変形例における大当たり関連処理(図959参照)に代えて実行される処理であり、第26制御例の第3変形例における大当たり関連処理(図959参照)と同様に、主制御装置110から大当たりに関連する各種コマンドを受信した場合に、コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図1017(b)は、この大当たり関連処理(S5301B)の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり関連処理(S5301B)のうち、S5401AおよびS5403A~S5405Aの各処理では、それぞれ上述した第26制御例の第3変形例における大当たり関連処理(図959参照)のS5401AおよびS5403A~S5405Aの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例における大当たり関連処理(S5301B)では、S5401Aの処理において、今回の当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであると判別した場合には(S5401A: Yes)、今回の大当たり種別に対応するオープニング演出を示す表示用オープニングコマンドを設定し(S5401B)、本処理を終了する。また、本第27制

40

50

御例における大当たり関連処理（S 5 3 0 1 B）では、S 5 4 0 5 Aの処理において、主制御装置 1 1 0 からエンディングコマンドを受信したと判別した場合には（S 5 4 0 5 A : Y e s）、今回の大当たり種別に対応するエンディング演出を示す表示用エンディングコマンドを設定し（S 5 4 0 2 B）、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 5 Aの処理において、エンディングコマンドを受信していないと判別した場合には（S 5 4 0 5 A : N o）、本処理を終了する。

### 【 3 0 8 3 】

次に、図 1 0 1 8 を参照して、本第 2 7 制御例における変動表示設定処理（図 9 6 4 の S 4 1 1 3 A）の一処理である特図 1 用変動表示設定処理（S 5 7 0 1 B）について説明する。この特図 1 用変動表示設定処理（S 5 7 0 1 B）は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 用変動表示設定処理（図 9 6 5 参照）に代えて実行される処理であり、第 2 6 制御例の第 3 変形例における特図 1 用変動表示設定処理（図 9 6 5 参照）と同様に、第 2 確変状態における第 1 特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図 1 0 1 8 は、この特図 1 用変動表示設定処理（S 5 7 0 1 B）の内容を示したフローチャートである。

### 【 3 0 8 4 】

この特図 1 用変動表示設定処理（S 5 7 0 1 B）では、まず、回避演出中フラグ 2 2 3 b a がオンであるかを判別し（S 5 8 0 1 B）、回避演出中フラグ 2 2 3 b a がオンであると判別した場合には（S 5 8 0 1 B : Y e s）、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の変動表示が開始されることを意味するため、まず、抽選結果が大当たりであるかを判別する（S 5 8 0 2 B）。S 5 8 0 2 B の処理において、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S 5 8 0 2 B : Y e s）、第 2 特別図柄の大当たり変動中に第 1 特別図柄の抽選でも大当たりとなってしまう、大当たりを回避することが不可能になってしまったことを意味するため、変動表示態様として回避失敗演出を伴う演出態様を決定し（S 5 8 0 3 B）、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。一方、S 5 8 0 2 B の処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S 5 8 0 2 B : N o）、抽選結果が小当たりであることを意味し、実行中の第 2 特別図柄の大当たり変動を第 1 特別図柄の小当たり図柄の停止表示によって外れ図柄で強制停止（破棄）することが確定すること（大当たり遊技の実行を回避して有利度合いが高い第 2 確変状態を継続させることができること）を意味するため、変動表示態様として回避成功演出を伴う演出態様を決定し（S 5 8 0 4 B）、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。

### 【 3 0 8 5 】

一方、S 5 8 0 1 B の処理において、回避演出中フラグ 2 2 3 b a がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 5 8 0 1 B : N o）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（S 5 8 0 5 B）、現在が第 2 特別図柄の変動表示中であるかを判別する（S 5 8 0 6 B）。S 5 8 0 6 B の処理において、現在が第 2 特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（S 5 8 0 6 B : N o）、第 2 特別図柄の変動表示における残変動時間が今回開始させる第 1 特別図柄の変動時間よりも長い時間であるかを判別し（S 5 8 0 7 B）、第 2 特別図柄の変動表示における残変動時間が第 1 特別図柄の変動時間よりも長い時間であると判別した場合には（S 5 8 0 7 B : Y e s）、今回の抽選結果が外れであるかを判別する（S 5 8 0 8 B）。S 5 8 0 8 B の処理において、今回の抽選結果が外れではないと判別した場合には（S 5 8 0 8 B : N o）、実行中の第 2 特別図柄の変動表示態様を、今回の第 1 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示態様に書き替えて（S 5 8 0 9 B）、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。一方、S 5 8 0 8 B の処理において、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合は（S 5 8 0 8 B : Y e s）、S 5 8 0 9 B の処理をスキップして、処理を S 5 8 1 0 B へと移行する。また、S 5 8 0 6 B の処理において、現在が特図 2 変動中であると判別した場合は（S 5 0 0 6 B : Y e s）、および S 5 8 0 7 B の特図 2 変動の残変動時間が特図 1 変動の変動時間よりも長い時間ではないと判別した場合は（S 5 8 0 7 B : N o）、処理を S 5 0 1 0 B へと移行する。S 5 8 1 0 B の処理では、決定した変動表示態様を

示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 5 8 1 0 B）、本処理を終了する。

【3086】

次に、図1019を参照して、本第27制御例における変動表示設定処理（図964のS4113A）の一処理である特図2用変動表示設定処理（S5702B）について説明する。この特図2用変動表示設定処理（S5702B）は、上述した第26制御例の第3変形例における特図2用変動表示設定処理（図966参照）に代えて実行される処理であり、第26制御例の第3変形例における特図2用変動表示設定処理（図966参照）と同様に、第2特別図柄の変動表示態様を設定するための処理である。図1019は、この特図2用変動表示設定処理（S5702B）の内容を示したフローチャートである。この特図2用変動表示設定処理（S5702B）では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（S5851B）、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には（S5851B：Yes）、通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し（S5852B）、処理をS5858Bへと移行する。つまり、通常状態において主として実行される第1特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示演出を妨げないように、比較的小さい表示領域にて第2特別図柄の変動表示演出の実行を設定する。一方、S5851Bの処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には（S5851B：No）、次いで、現在の遊技状態が第2確変状態Bであるかを判別し（S5853B）、現在の遊技状態が第2確変状態Bであると判別した場合には（S5853B：Yes）、抽選結果が大当たりであるかを判別し（S5854B）、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S5854B：Yes）、回避演出を伴う変動表示態様を設定し（S5855B）、回避演出中フラグ223baをオンに設定して（S5856B）、処理をS5858Bへと移行する。一方、S5853Bの処理において、現在の遊技状態が第2確変状態Bではないと判別した場合（S5853B：No）、または、S5854Bの処理において、抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S5854B：No）、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル222aを参照して決定し（S5857B）、処理をS5858Bへと移行する。S5858Bの処理では、決定した変動表示態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S5858B）、本処理を終了する。

10

20

【3087】

以上説明した通り、本第27制御例におけるパチンコ機10では、第1の判別条件（第1特別図柄の始動条件）よりも第2の判別条件（第2特別図柄の始動条件）が成立し易い遊技状態であって遊技者が所定の特典（賞球）を獲得し易い遊技状態である第1遊技状態（小当たりRUSH状態を形成する第2確変状態）における所定の遊技回（第2特別図柄の大当たりに対応する遊技回）で第1の判別条件が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行った場合に、第1遊技状態に設定された後における判別（特別図柄の抽選）の回数が特定回数（例えば、100回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たり）になったとしても、第1遊技状態に設定されてから少なくとも特定回数の判別が実行されるまでは、第1遊技状態よりも所定の特典を獲得し難くなる第2遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）の設定条件が成立しない構成としている。より具体的には、第2確変状態（第1遊技状態）に設定された後における特別図柄の抽選回数（判別の回数）が特定回数（例えば、100回）以下の範囲において第2特別図柄の抽選で大当たりになった（特定の判別結果になった）としても、当該大当たり抽選結果に基づく大当たり遊技の実行を回避することが可能に構成することで、特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、第2確変状態が開始されてから少なくとも特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることが可能な遊技状態（設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまで不利遊技状態に移行しない遊技状態）として構成している。即ち、特定回数以下の抽選回数の範囲内で第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、その大当たり当選に基づく大当たり変動の変動時間を第1特別図柄の小当たり変動の変動時間よりも十分長くすることで、大当たり変動中に第1特別図柄の抽選を実行させて小当たりとなることにより、先に第1特別図柄の小当たり図柄を停止表示させて第2特別図柄

30

40

50

の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させることが可能に構成した。このように構成することで、遊技者に有利な第2確変状態（第1遊技状態）を、特別図柄の抽選で大当たり当選するか否かにかかわらず、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまで継続させることができるので、第2確変状態における特典（小当たり当選に基づく賞球）を安定的に遊技者に対して付与することができる。よって、第2確変状態においてほとんど賞球を得ることなく大当たり当選して第2確変状態が即座に終了されてしまうという、遊技者にとって望ましくない事象が発生することを確実に防止（抑制）することができるので、第2確変状態に移行した場合に、遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、大当たり当選しなくても賞球が頻繁に払い出され易くなる極めて有利な遊技状態を設けているものがある。具体的には例えば、抽選結果として、大当たりでないにもかかわらず大入賞口が開放される小当たり抽選結果を設ける構成とし、有利な遊技状態においては小当たり頻繁に当選することで大入賞口が頻繁に入球可能状態に設定される結果、大入賞口へと遊技球が頻繁に入球して入球に応じた賞球も頻繁に払い出され続ける極めて有利な遊技状態を形成するように制御可能なものが知られている。係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たり当選しないほど（即ち、小当たり若しくは完全外れのどちらかとなり続けるほど）小当たりに基づく賞球をより多く獲得し易くなるため、大当たり当選しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現でき、遊技者の遊技に対する興味向上を図っていた。しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利な遊技状態において大当たり当選すると、大当たり終了後の遊技状態として比較的有利度合いが低い遊技状態が設定されてしまう可能性があるため、有利な遊技状態に移行してから大当たり当選するまでの抽選回数が少ないほど、遊技者に対してより大きな失望感を抱かせてしまうという問題点があった。これに対して第27制御例におけるパチンコ機10では、有利な第2確変状態（第1遊技状態）が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選（判別）が実行されるまでは、たとえ大当たり（特定の判別結果）になったとしても、大当たり遊技（特典遊技）が実行されることを回避することができ、第2確変状態を継続させることが可能に構成している。よって、第2確変状態が設定された後、特定回数の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、他の遊技状態に移行してしまう不安感を遊技者が抱くことなく、安心して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

30

### 【3088】

また、本第27制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に有利な第1遊技状態（第2確変状態）において、遊技方法に応じて第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態（確変状態、時短状態、および通常状態のいずれか）に設定されるまでの期間の長さを異ならせることが可能に構成している。即ち、有利な第2確変状態が開始された後において、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させつつ、第2特別図柄の大当たり変動が開始された後のみ左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させる第1の遊技方法で遊技を行い続ける方が、第2確変状態の間継続して右打ちを行い続ける第2の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第2確変状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなるように構成している。これにより、遊技方法に応じて有利な第2確変状態の継続期間を異ならせることができる。言い換えれば、大当たり当選するまでの期間を遊技方法に応じて異ならせることができるので、有利な第2確変状態の継続期間は短くなるが、有利な大当たり遊技が早期に実行され易くなる遊技性と、有利な第2確変状態の継続期間が長くなるが、大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性と、を遊技者の遊技方法に応じて異ならせることができる。つまり、遊技方法を選択することで遊技者自身に遊技性を選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法（発射方向）を異ならせ、遊技にメリハリをつけることで興味向上を図っているものが広く一般的に知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変われば遊技方法を変えることができるものの、同一の遊技

40

50

状態が継続している間は、遊技方法が固定化されてしまうため、同一の遊技状態が長く継続している場合に、遊技が単調となってしまう虞がある。これに対して本第27制御例では、第2確変状態（第1遊技状態）において、第1特別図柄の抽選が実行され得る第1の遊技方法で遊技を行うか、第1の遊技方法よりも第1特別図柄の抽選が実行され難くなる第2の遊技方法で遊技を行うかに応じて、第2確変状態が早期に終了し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間も短くなり易い遊技性と、第2確変状態が長く継続し易いが大当たり遊技が実行されるまでの期間が長くなり易い遊技性と、を切り替えることができるので、第2確変状態の継続中において、遊技者に対して遊技方法を選択することで遊技性をも選択させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

## 【3089】

更に、本第27制御例におけるパチンコ機10では、第1判別手段の判別（第1特別図柄の抽選）よりも第2判別手段の判別（第2特別図柄の抽選）を実行させ易くするための特定制御（第2特別図柄の変動時間を短くする制御）が少なくとも実行される第1遊技状態（右打ちすることで第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される第2確変状態）において予め定められた特定条件が成立したこと（第2特別図柄の大当たり変動が開始されたこと）に基づいて、第1判別手段の判別が実行され易くなる第1方向へと遊技球を発射すること（左打ちを行うこと）を遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出（第1特別図柄の抽選を実行させることで第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避できることを示す回避演出）を、特定制御が実行されている状況下（右打ちを行った方が特別図柄の抽選が実行され易い第2確変状態が継続している状況下）で実行する構成としている。より具体的には、右打ちにより発射された遊技球が第2入球口640にも可変入賞装置165にも到達し得る制御である普通図柄の通常状態（低確率状態）の制御と、第2特別図柄の変動時間を通常状態よりも短くする制御との両方（特定制御）が実行されることにより、頻繁に第2特別図柄の抽選および小当たり遊技が実行されて特定入賞口165aへの入賞に基づく賞球も頻繁に払い出される第2確変状態（第1遊技状態）において、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりに基づく第2特別図柄の大当たり変動の実行中の変動表示演出として、左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させることを促す回避演出（特定演出）を、右打ちにより第2特別図柄の抽選が実行され易い制御が実行されている状況下にもかかわらず実行する構成としている。即ち、所定方向（左方向）へと発射した場合に始動入賞が発生し難くなる制御が実行されているにもかかわらず所定方向への発射を促す演出（回避演出）を実行する構成としている。この回避演出の演出内容に従って左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させた場合、高確率（24/25）で小当たりとなる上に、小当たりとなった場合には第2特別図柄の大当たり変動よりも先に第1特別図柄の小当たり変動が終了されて小当たり図柄が停止表示されるため、当該小当たり図柄の停止表示時に実行中だった第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができ、第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができるため、右打ちを行い続けることで発射された遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され続ける極めて有利な第2確変状態を、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった後も継続させることができる。よって、回避演出の演出内容に逆らって右打ちを行い続けた場合よりも、回避演出の演出内容に従って左打ちを行った方が有利度合いが高くなり易いので、設定されている遊技状態に対応する遊技方法（遊技球の発射方向）とは異なる発射方向への発射を促す斬新な演出態様を実現することができる上に、当該回避演出の演出内容に従った方が、設定されている遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行うよりも有利度合いが高くなり易くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

## 【3090】

なお、本第27制御例では、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別（大当たり図柄）によらず、左打ちによって大当たり遊技の実行を回避することを促す回避演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当た

50

り終了後の遊技状態が再度最も有利な第2確変状態に設定される種別の当たりに当選していた場合は、回避演出を実行せずに当たり遊技を実行させても良い。このように構成することで、第2確変状態が確実に終了する（当たり終了後の遊技状態が第2確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、当たり遊技の実行を回避させ、第2確変状態が設定される当たりである場合は、当たり遊技を実行させて当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、当たり遊技が実行されることで、第2確変状態Bが再セットされる（特定回数がりセットされる）ので、第2確変状態Bに滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、例えば、第2確変状態Bにおいて当たりに当選した場合に、左打ちを行って当たり遊技の実行を回避するか、当たり遊技の実行を回避せずにそのまま当たり遊技を実行させるかの選択を遊技者に対して促す内容の演出を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者に対して第2確変状態が設定される当たりであるか否かを推測して、第2確変状態が設定されない（時短状態や確変状態に設定される）当たりであると推測した場合には、左打ちを行って当たり変動を外れ図柄で強制停止させる遊技方法で遊技を行う一方で、第2確変状態が設定される当たりであると推測した場合は、当たり図柄の停止まで左打ちを行わずに当たり遊技を実行させる遊技方法で遊技を行う遊技性としてもよい。このように構成することで、遊技者の選択した遊技方法に応じて有利度合いが大きく異なる可能性がある斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、この場合において、当たり遊技を実行させた場合に第2遊技状態が設定されるか否かによって、演出態様を異ならせてもよい。具体的には、第1演出態様と、第1演出態様よりも左打ちを行う遊技方法を選択することを相対的に強く促す演出態様で構成される第2演出態様と、を設ける構成とし、第2確変状態が設定されない場合よりも、第2確変状態が設定される場合の方が第2演出態様が選択され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、演出内容も加味して左打ちによって当たり変動を外れ図柄で破棄するか否かを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

### 【3091】

本第27制御例では、状態によらず、第1特別図柄の抽選が実行された場合に当たりに当選する可能性がある（特別図柄の高確率状態で1/25、低確率状態で1/250）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の当たり変動中は第1特別図柄の抽選で当たりとならないように構成してもよい。より具体的には、第2特別図柄の当たり変動中は、当たりか否かの抽選を実行せずに、外れか小当たりかの抽選のみを実行する構成としてもよい。または、第2特別図柄の当たり変動中に第1特別図柄の抽選が実行された場合に、必ず小当たりとなるように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で当たりとなった場合に、第1特別図柄の抽選を実行させても当たりとなる可能性が無いため、より確実に、第2特別図柄の当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。従って、第2確変状態における有利度合いをより向上させることができるので、第2確変状態へと移行した場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができる。

30

40

### 【3092】

本第27制御例では、有利な遊技状態のうち、第2確変状態Bにおいてのみ、第2特別図柄の当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンテーブル（第2確変B用テーブル202b3）を参照して変動パターンを選択する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態においても、第2特別図柄の当たり変動よりも第1特別図柄の小当たり変動の方が短くなる変動パターンを選択する構成としてもよい。このように構成した場合、特に、時短回数が100回の確変状態において、時短回数を経過させて第2確変状態へと移行させることが容易となるため、遊技者に対して、当たりに当選したとしても特別図柄の抽選が100回実行されて第2確変状態へと移行するまでは第2特別図柄の当たりを回避し続けて第2確変状態へと移行させる

50

か、確変状態において大当たりで当選した場合に、そのまま大当たり遊技を実行させることで無駄球を減らすかを選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、時短回数が65535回の確変状態においても同一の変動パターンテーブルを参照すると共に、演出態様から時短回数が100回の確変状態であるか65535回の確変状態であるかを区別困難に構成することにより、100回に到達するまで第2特別図柄の大当たりを回避するか、大当たりとなり次第大当たり遊技を実行させるかをより悩ませることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、これらに代えて、時短状態や通常状態で大当たりを回避可能に構成してもよい。時短状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、時短回数経過して通常状態へと移行することで有利度合いが高くなるように構成すればよい。具体的には例えば、時短回数経過した後の通常状態を、第2特別図柄の変動時間が短い状態として形成することにより、第2確変状態と同様の恩恵（小当たりによる賞球が頻繁に払い出されること）を得られる状態として形成してもよい。また、通常状態において大当たりを回避できる構成とした場合、例えば、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数の特別図柄の抽選が実行された場合に、有利度合いが高い遊技状態に移行する構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態以外の遊技状態においても、大当たり遊技の実行を回避した方が有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を頼向上させることができる。

10

### 【3093】

20

本第27制御例では、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態に設定される場合、必ず100回の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、100回の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて第2確変状態Aへと移行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2確変状態Aへと移行するまでの抽選回数が異なる複数の第2確変状態を設ける構成としてもよい。例えば、特別図柄の抽選が100回未満の第1回数（例えば、30回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、第1回数の特別図柄の抽選が実行された後は第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、特別図柄の抽選が100回よりも多い第2回数（例えば、200回）の特別図柄の抽選が実行されるまで第2確変状態Bが継続し、第2回数の特別図柄の抽選が実行された後は第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず第2確変状態Aに設定される大当たり種別や、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数が第3回数（例えば、50回）となるまでは第2確変状態Aに設定され、第3回数を超えてから第4回数（例えば、150回）となるまでは第2確変状態Bに設定され、第4回数を超えた後は再び第2確変状態Aに設定される大当たり種別等を設ける構成としてもよい。これらの種別を設けることで、より複雑なゲームフローを実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、例えば、第2確変状態Bに設定される抽選回数の初期値は100回に固定化しておきつつ、所定の上乗せ条件が成立したに基づいて、第2確変状態Bに設定される抽選回数を上乗せ可能に構成することで、第2確変状態に設定された後の特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においても、大当たり遊技の実行を回避できる有利な第2確変状態Bが継続し得る構成としてもよい。この場合における上乗せ条件としては、例えば、第2特別図柄の抽選で特定の小当たりとなったことや、特定の外れ図柄が停止表示されたこと等が挙げられる。また、この場合の上乗せの方法としては、例えば、変動回数カウンタ203bbのカウンタ値から対応する上乗せ回数の分だけ値を減算する方法が挙げられる。これにより、変動パターンシナリオの参照位置を減算された回数分だけ前の抽選回数に戻すことができるので、減算した回数と同回数の第2確変状態Bを上乗せしたのと同じ効果を得ることができる。また、第2確変状態Aに移行した後であっても、上乗せ条件が成立したに基づいて第2確変状態Bに戻す構成としてもよい。この場合、例えば、100回から今回の上乗せ回数に対応する抽選回数を減じた回数を変動回数カウンタ203bbのカウンタ値として上書きすればよい。具体的には例えば、10回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合

30

40

50



は、変動回数カウンタ 203bb のカウンタ値を 90 とすればよいし、50 回の上乗せに対応する上乗せ条件が成立した場合は、変動回数カウンタ 203bb のカウンタ値を 50 とすればよい。このように構成することで、第 2 確変状態 B の継続回数にバリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3094】

本第 27 制御例では、第 2 特別図柄の変動表示の実行中に第 1 特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合に、第 2 特別図柄の変動表示が必ず外れ図柄で停止表示される（破棄される）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態に設定される種別の第 2 特別図柄の大当たり変動の実行中に第 1 特別図柄の小当たり図柄又は大当たり図柄が停止表示された場合には、第 2 特別図柄の大当たり変動が破棄されず、第 1 特別図柄の小当たり遊技または大当たり遊技が実行されている間、第 2 特別図柄の大当たり変動が中断される（変動時間の減算が停止される）ように構成し、第 1 特別図柄の小当たり遊技又は大当たり遊技が終了したことに基づいて、第 2 特別図柄の大当たり変動が開始されるように構成してもよい。つまり、第 2 確変状態 B において第 2 特別図柄の抽選で第 2 確変状態が設定されない大当たりとなった場合は当該第 2 特別図柄の大当たり変動を破棄できる一方で、第 2 確変状態が設定される大当たりとなった場合は左打ちを行ったとしても大当たり変動を破棄できずに大当たり遊技が実行される構成としてもよい。言い換えれば、所定の特典（小当たり遊技による賞球）を獲得し得る第 1 状態（第 2 確変状態 B）の所定の遊技回（第 2 特別図柄の大当たりに対応する遊技回）において第 1 の判別条件（第 1 特別図柄の始動条件）が成立し得る所定の遊技方法（左打ち遊技）を行って第 1 状態における判別の回数が特定回数（100 回）以下の状況下で第 1 遊技（大当たり遊技）が実行された場合に、当該第 1 遊技の実行が終了した後の状態を第 1 状態に設定し、第 1 状態において第 1 遊技が実行されずに特定回数の判別が実行されたことに基づいて、第 1 状態よりも有利度合いが低い第 2 状態（第 2 確変状態 A）を設定する構成としてもよい。この場合に、第 2 状態は、第 1 遊技が実行された場合に当該第 1 遊技の実行が終了した後の状態として第 1 状態とは異なる状態（確変状態、時短状態）が設定され得る状態としてもよい。即ち、第 2 確変状態 B（第 1 状態）を、設定された後で少なくとも規定回数以上の抽選が実行されるまでは、たとえ途中で大当たり遊技が実行されたとしても不利な状態に移行しない状態として形成してもよい。このように構成することで、第 2 確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第 2 確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第 2 確変状態 B が再セットされる（特定回数がりセットされる）ので、第 2 確変状態 B に滞在している期間をより長くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、第 2 特別図柄の抽選で第 2 確変状態に設定される種別の大当たりで当選した場合に、左打ちを行っても第 1 特別図柄の小当たり（又は大当たり）図柄が停止表示されるよりも前に変動時間が経過する長さの変動時間（例えば、1 秒間）を設定する構成としてもよい。このように構成した場合も、第 2 確変状態が確実に終了する（大当たり終了後の遊技状態が第 2 確変状態以外の遊技状態に設定される）場合にのみ、大当たり遊技の実行を回避させ、第 2 確変状態が設定される大当たりである場合は、大当たり遊技を実行させて大当たりによる賞球も獲得することができるので、出球効率を高めることができる。また、大当たり遊技が実行されることで、第 2 確変状態 B が再セットされる（特定回数がりセットされる）ので、第 2 確変状態 B に滞在している期間をより長くすることができる。

#### 【3095】

本第 27 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を状態によらず共通確率としていたが、これに限られるものではなく、状態に応じて小当たり確率を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を、第 2 確変状態 A と第 2 確変状態 B とで異ならせる構成としてもよい。第 2 確変状態 A より

10

20

30

40

50



も第2確変状態Bの小当たり確率を高くした場合は、第2確変状態Aの有利度合いを相対的に低くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することができない第2確変状態Aにおいて、大当たりで当選して第2確変状態が終了されてしまったとしても、遊技者に対して失望感を抱かせ難くすることができる。また、逆に、第2確変状態Bよりも第2確変状態Aの小当たり確率を高くした場合は、第2確変状態Bにおいて大当たり遊技の実行を回避して第2確変状態へと移行させた場合のメリットをより大きくすることができるので、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たりをより積極的に破棄させることができる。また、第2確変状態Aと第2確変状態Bとで有利度合いに差を設ける別の方法として、第2特別図柄の小当たり若しくは外れとなった場合に長い変動時間が選択される割合を異ならせる構成としてもよい。つまり、1の小当たり遊技が終了してから次の小当たり遊技が開始されるまでの期間の平均を状態に応じて異ならせることにより、単位時間あたりの出球効率を異ならせて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。更に、有利度合いは必ずしも状態単位で変更しなければならないわけでもなく、例えば、第2確変状態に設定された後で実行された特別図柄の抽選回数に応じて有利度合いを異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなる（小当たり確率が高くなる、小当たり遊技の実行間隔が短くなる等）ように構成してもよいし、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなる（小当たり確率が低くなる、小当たり遊技の実行間隔が長くなる等）ように構成してもよい。特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが高くなるように構成した場合は、第2確変状態Aにおいてより多くの回数に渡って大当たりとならないことをより強く期待させることができる一方で、特別図柄の抽選回数が多くなるほど有利度合いが低くなるように構成した場合は、第2確変状態Aにおいて大当たりとなった場合の失望感を低減することができる。また、これらの場合において、有利度合いが低い所定の状況においては、発射した遊技球の数よりも、小当たり遊技によって払い出される賞球数の方が少なくなり易い不利な状況（低ベースの状況）を成立させてもよい。このように構成した場合、例えば、特別図柄の抽選回数が少ない間（例えば、特別図柄の抽選回数が30回以下）は上記低ベースの状況に設定する構成とし、ベース（発射した遊技球の数に対する払い出される賞球数の比）が高くなっていくように構成した場合、低ベースの状況において大当たりで当選した際に、大当たり遊技を実行させた方がよいのではないかと遊技者に思わせることもでき、より奥深い遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、逆に、抽選回数が多くなるにつれてベースを低くしていき、第2確変状態Aに移行した後で更に所定回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行されることで低ベースの状況が設定されるように構成した場合は、第2確変状態Bでは大当たり遊技が実行されないように遊技を行う一方で、第2確変状態Aでは早期に大当たりで当選することを期待させる遊技性となり、第2確変状態Bの遊技性と第2確変状態Aの遊技性とをより大きく異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

30

### 【3096】

本第27制御例では、第2確変状態B（第2確変状態が設定されてから特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間の状態）において第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させることで第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成することにより、第2特別図柄の抽選で大当たりとなったか否かによらず、特別図柄の抽選が少なくとも100回実行されるまでは第2確変状態を継続させる（第2確変状態における遊技を特定回数（100回）保証する）ことが可能に構成していたが、第2確変状態における遊技を少なくとも特定回数（100回）保証する方法これに限られるものではない。例えば、第2確変状態に移行した後、特定回数以下の第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり種別にかかわらず、大当たり終了後の遊技状態が第2確変状態が設定されるように構成し、第2確変状態Aに移行した後（第2確変状態において特別図柄の抽選回数が得意低回数（100回）を超えた後）は、上述した第27制御例の振り分け（25%で第2確変状態が設定され、45%

40

50

で確変状態が設定され、30%で時短状態が設定される振り分け)としてもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて遊技者に対して特別な遊技方法(第2特別図柄の大当たり変動中のみ左打ち遊技、その他の場合は右打ち遊技)を行わせる必要がないため、遊技者の利便性を向上させることができる。

【3097】

本第27制御例では、第2確変状態Bにおける第1特別図柄の小当たり時の変動時間を1秒間、第2特別図柄の大当たり時の変動時間を300秒に設定する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2特別図柄の大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させた場合に第2特別図柄の大当たり変動を破棄できる範囲内で任意に定めてもよい。第1特別図柄の小当たり時の変動時間を短くするほど、または第2特別図柄の大当たり時の変動時間を長くするほど、第2特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間をより長くすることができるので、大当たり遊技の実行を回避することをより容易にすることができる。また、第1特別図柄の小当たり時の変動時間を長くするほど、または第2特別図柄の大当たり時の変動時間を短くするほど、第2特別図柄の大当たり変動を破棄可能な期間を短くすることができるので、回避演出が発生するか否かに注目させ、回避演出が発生した場合になるべく早く左打ちを行って第1入球口64へと遊技球を入球させようと遊技を行わせることができる。

【3098】

本第27制御例では、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たり変動中に左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させて小当たり図柄を先に停止表示させることにより第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で破棄して大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避する方法はこれに限られるものではない。例えば、第1入球口64よりも遊技球を入球させ易い所定位置(例えば、第1入球口64へと入球しなかった遊技球を入球させることが可能な位置や、最大の発射強度で右打ちを行った場合に到達する位置等)に対して所定の入球口を設け、第2特別図柄の大当たり変動中に所定の入球口へと遊技球が入球した場合に、即座に第2特別図柄の大当たり変動を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成してもよい。このように構成することで、左打ちしたにもかかわらず第1入球口64へとなかなか入球しなかったり、第1入球口64へと遊技球が入球したにもかかわらず大当たりになってしまう等して、第2特別図柄の大当たり変動を破棄することが困難になってしまうことを抑制することができるので、第2特別図柄の大当たり遊技が実行されることをより容易に回避することができ、遊技者の利便性を向上させることができる。また、第1特別図柄の抽選を実行させなくても第2特別図柄の大当たり変動を破棄できる構成とすることにより、第1特別図柄と第2特別図柄とを重複して変動表示可能な仕様を必ずしも採用しなくてもよくなる(一方の特別図柄の変動中は他方の特別図柄の抽選が実行されない仕様を採用することができる)ため、設計の自由度を高めることができる。

【3099】

本第27制御例では、第2確変状態Bにおいて所定の遊技回(第2特別図柄の抽選が大当たりとなったことに基づく遊技回)で左打ちを行った場合に、大当たり遊技の実行を回避することにより、本来(所定の遊技回で左打ちを行わず、大当たり遊技がそのまま実行された場合)よりも第2確変状態の継続期間を長くすることが可能に構成していたが、第2確変状態の継続期間を遊技方法に応じて異ならせる方法はこれに限られるものではない。例えば、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり又は小当たり図柄で停止表示された場合に、実行中の変動表示が中断される(大当たり遊技又は小当たり遊技の間は変動が仮停止され、大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後に仮停止されていた変動表示が再開される)ように構成した上で、第1特別図柄の小当たり変動の実行中は第2特別図柄の抽選で大当たりが抽選されない(外れ又は小当たりのどちらかになる)ように構成してもよい。そして、第2確変状態Bでは、第1特別図柄の小当たり又は大当たりとなった場合の変動時間を、右打ちを行い続けた場合に第2特別図柄の抽選を特定回数実行させ

10

20

30

40

50

ることができる程度に十分長い時間（例えば、300秒）に設定する構成としてもよい。このように構成した場合、第2確変状態Bにおいては、まず左打ちにより第1特別図柄の抽選を実行させて小当たり変動（または大当たり変動）を開始させ、当該小当たり変動（又は大当たり変動）が開始された後は、右打ちを行い続けて第2特別図柄の抽選を連続的に実行させるといった遊技方法で遊技を行うことにより、第2特別図柄の抽選で大当たりで当選すること自体を回避することができる。つまり、第2特別図柄の大当たり自体が抽選されない遊技方法を成立させることにより、第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し、第2確変状態において特定回数の抽選を保証することができる。なお、この場合において、第2確変状態Aへと移行した後においては、第1特別図柄の変動時間として、第1特別図柄の変動中に右打ちに切り替えたとしても第2特別図柄の抽選が実行されるよりも前に変動が終了する程度に短い時間（例えば、0.1秒間）が選択されるように構成すればよい。このように構成することで、第2確変状態Aにおいては、左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させたとしても、第2特別図柄の抽選を実行させる前に変動が終了してしまい、第2特別図柄の大当たりが抽選されない状態で第2特別図柄の抽選を実行させることを不可能とすることができる。よって、上述した第27制御例における第2確変状態と同様に、特定回数以下の抽選回数では大当たり遊技の実行を回避して確実に有利な第2確変状態を継続させることができる遊技性となる一方で、特定回数を超えた後においては、大当たりで当選次第有利な第2確変状態が終了してしまう遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

**【3100】**

20

本第27制御例では、第2確変状態が設定された後の抽選回数が特定回数以下であるか否かに応じて、第2特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能となる有利な第2確変状態Bを形成するか、第2特別図柄の大当たりで当選した場合に、大当たり遊技の実行を回避できないため第2確変状態Bよりも有利度合いが低くなる第2確変状態Aとを形成可能に構成していたが、期間に応じて第2確変状態の有利度合い（第2確変状態Aを形成するか第2確変状態Bを形成するか）を切り替える方法は、必ずしも特別図柄の抽選回数に限られるものではない。例えば、第2確変状態に移行した後の経過時間に応じて第2確変状態Aと第2確変状態Bとを切り替える構成としてもよい。より具体的には、公知のRTCを（Real Time Clock）を設ける構成とし、第2確変状態が開始された場合に、RTCが計時する計時情報（時刻情報）に基づいて、第2確変状態に開始された後の経過時間を監視する。そして、第2確変状態が開始された後における経過時間が特定期間以下である間は第2確変状態Bを形成し、第2確変状態が開始された後における経過時間が特定期間を超えた場合に第2確変状態Aを形成する構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおける抽選回数を不定とすることができ、第2特別図柄の変動時間として短い変動時間が選択されるほど、第2確変状態Bにおける抽選回数を多くすることができる（小当たりによる賞球が払い出される回数が多くなり易くなる）遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、特別図柄の抽選回数や経過時間に代えて、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった回数が特定回数（例えば、50回）となった場合に第2確変状態Bから第2確変状態Aへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態において運悪く小当たりになかなか当選しなかったとしても、小当たり遊技の実行回数が保証されているため、より安心して遊技を行わせることができる。また、例えば、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった回数が特定回数（例えば、5回）となった場合に第2確変状態Bから第2確変状態Aへと移行する構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいても、第2特別図柄の抽選で大当たりとならないことを期待させる遊技性とすることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

**【3101】**

本第27制御例では、第2確変状態において大当たりで当選して大当たり遊技が実行されない限り、他の遊技状態に設定されない構成としていたが、これに限られるものではなく、他の遊技状態を設定するための別の条件を設けてもよい。例えば、第2確変状態にお

50

いて第2特別図柄の抽選で大当たりとは異なる所定の抽選結果となった場合にも、他の遊技状態に設定され得る構成としてもよい。具体的には例えば、第2特別図柄の抽選結果として、大当たりを介さずに普通図柄の時短状態を付与する時短付与図柄を設けることで、大当たりにならなくても第2確変状態から確変状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、特別図柄の高確率状態において第2特別図柄の抽選結果が実行された場合に、所定確率で特別図柄の低確率状態へと移行させる（所謂、確変転落抽選を実行する）構成とし、大当たりにならなくても第2確変状態から通常状態へと移行する可能性がある構成としてもよい。また、例えば、当選した場合に普通図柄の時短状態が付与される種別の小当たり（時短付与小当たり）や、当選した場合に特別図柄の低確率状態へと転落させる種別の小当たり（確変転落小当たり）を設ける構成としてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の実行を回避できたとしても、第2確変状態とは異なる遊技状態へと移行する可能性を残すことができるので、第2確変状態Bにおける遊技に緊張感を持たせることができる。なお、この場合において、他の遊技状態に移行させるための大当たり以外の条件が成立した場合の一部または全部において、第2特別図柄の変動表示を第1特別図柄の小当たり図柄によって外れで強制停止させることが可能に構成することで、第2確変状態を継続させることが可能に構成してもよい。この場合において、第1特別図柄の小当たりによって大当たりのみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件をいずれも回避できる状態、大当たり以外の他の遊技状態移行条件のみ回避できる状態、大当たりおよび大当たり以外の他の遊技状態移行条件のいずれも回避できない状態を設ける構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態として、有利度合いが異なるより多くの状態を形成することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。更に、例えば、第2特別図柄の抽選では大当たりとなった場合にのみ他の遊技状態に移行する可能性がある構成とする一方で、第1特別図柄の抽選では、大当たり以外の他の遊技状態移行条件（確変転落、時短付与図柄、確変転落小当たり、時短付与小当たり）が成立し得るように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選が実行されて大当たりとなり、大当たり変動中に左打ちを行って第1特別図柄の抽選を実行させたとしても、当該第1特別図柄の抽選で遊技状態が変化してしまう可能性がある遊技性とするすることができるので、第1特別図柄の抽選結果にも注目して遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

### 【3102】

本第27制御例では、第1特別図柄の小当たりとして、遊技球を入球させることが極めて困難な小当たり用入賞装置265が開閉される小当たり遊技を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、小当たり用入賞装置265を、左打ちで発射された遊技球が容易に入球可能な位置に設ける構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態Bにおいて第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりを破棄するために左打ちを行って消費した分の賞球を、第1特別図柄の小当たりによって補填することができるので、第2確変状態Bにおいて大当たりになったとしても、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。この場合において、例えば、第2確変状態でのみ、第1特別図柄の抽選で小当たりまたは大当たりのどちらかとなる抽選が実行され、他の遊技状態では第1特別図柄の抽選で小当たりにならぬ構成としてもよい。このように構成することで、通常状態においても小当たりによる賞球が頻繁に払い出されてしまい、遊技者に対して過剰に有利となることを抑制することができる。更に、この場合において、第2確変状態を、左打ちを行った方が払い出される賞球数の面で有利度合いが高くなるように構成してもよい。つまり、右打ちを行うと、頻繁に第2特別図柄の抽選が実行されて約1/3の確率で小当たり又は大当たりにならぬ遊技となる一方で、左打ちを行うと、第1特別図柄の抽選頻度は低下するが第1特別図柄の抽選が実行される毎に小当たりまたは大当たりにならぬ遊技となるため、払い出される賞球数や小当たり遊技中の入賞数等を調節することにより、第2確変状態において払い出される賞球数の面ではトータルとして左打ちの方が有利度合いが高くなるように構成してもよい。そして、第1特別図柄の大当たりの変動時間を短くすることにより、第1特別図柄の大当たりを第2

特別図柄の小当たりまたは大当たりで破棄することができなくなるように構成としてもよい。このように構成することで、特に、第2確変状態Bにおいて、左打ちを行ってより多くの賞球を獲得できる代わりに大当たり遊技の実行を回避することができない（特定回数の抽選が保証されない）遊技性とするか、右打ちを行って賞球面では比較的マイルドになるが大当たり遊技の実行を回避することができる（特定回数の抽選が保証される）遊技性とするかを遊技者に対して選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

### 【3103】

本第27制御例では、大当たりで当選するよりも同一の遊技状態が長く継続した方が有利度合いが高くなり易い遊技状態として、小当たり遊技による賞球を頻りに獲得し易い第2確変状態を設ける構成としていたが、大当たり遊技が実行されない方が有利度合いが高くなる遊技状態は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技が実行されずに継続するほど有利度合いが高くなる遊技状態として、同一の遊技状態が長く継続するほど、確変大当たりの割合が高くなっていく遊技状態や、同一の遊技状態が長く継続するほどラウンド数が高い大当たりの割合が高くなっていく遊技状態を設ける構成としてもよい。また、同一の遊技状態が長く継続するほど、珍しい演出（所謂、プレミアム演出）の発生率を高くする構成としてもよいし、大当たり確率を複数段階のいずれかに設定可能な仕様と組み合わせて、同一の遊技状態が長く継続するほど設定を示唆する演出の発生率が高くなっていくように構成してもよい。このように構成することで、第2確変状態と同様に、大当たりにならないことを期待させる遊技性を実現することができるので、回避演出が実行された場合に、回避演出の演出内容に従って第2特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

### 【3104】

本第27制御例では、大当たりと第2特別図柄の小当たりとで、共に、可変入賞装置165の特定入賞口165aを開閉させる構成としていたが、これに限られるものではない。大当たり用の入賞装置とは別で、第2特別図柄の小当たり用の入賞装置を設ける構成としてもよい。この場合において、小当たり用の入賞装置は、小当たり遊技が終了されるまでの入賞個数を大当たり用の入賞装置よりも少なく（例えば、2個に）してもよい。このように構成することで、1の小当たり遊技で獲得可能な賞球数が多くなり過ぎてしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、この場合において、第2確変状態において第2特別図柄の小当たり遊技が実行され、小当たり用の入賞装置へと遊技球が入球する毎に、入球を検出したことを示す第1演出を実行する構成としてもよい。第1演出としては、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面において、ウサギのキャラクタ801がコインを取得する演出や、1の入賞に対して払い出される賞球数の数を示す文字（例えば、+15の文字等）を表示させる演出等が挙げられる。更に、この場合において、1の小当たりにおいて規定個数（2個）の遊技球の入球を検出してから小当たり遊技を終了させる（小当たり用の入賞装置が閉鎖される）までの間に追加で遊技球の入球を検出した場合に、第1演出とは異なる演出態様の第2演出を実行する構成としてもよい。第2演出としては、例えば、ウサギのキャラクタ801が札束を取得する演出や、「EXTRA」等の文字を表示させる演出等が挙げられる。このように構成することで、第2確変状態において規定個数を超えて小当たり用の入賞装置に入球させることができたか否かを知りたいと考える遊技者に対して、演出態様により注目して遊技を行わせることができるので、第2確変状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。なお、この場合において、必ずしも大当たり用の入賞装置と小当たり用の入賞装置とを異ならせる必要はなく、例えば、大当たり時と小当たり時とで同一の入賞装置を開放させる一方で、大当たりの1のラウンドを終了させるための規定個数と小当たり遊技を終了させるための規定個数とを異ならせる制御を採用してもよい。このように構成することで、異なる入賞装置を設ける必要がなくなるため、部品点数を削減することができ、パチンコ機10の原価率を低減させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 0 5 】

< 第 2 7 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 1 0 2 0 から図 1 0 4 3 を参照して、第 2 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 2 確変状態として、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に終了される第 2 確変状態 A と、第 2 特別図柄の抽選で大当たりに当選したとしても、大当たり遊技の実行を回避することができる第 2 確変状態 B と、の有利度合いが異なる 2 種類の状態を形成可能に構成し、興趣向上を図っていた。

## 【 3 1 0 6 】

これに対して第 2 7 制御例の第 1 変形例では、第 2 確変状態として、右打ちを行っても第 2 特別図柄の抽選が実行され難い不利第 2 確変状態と、右打ちを行うことで第 2 特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第 2 特別図柄の小当たり遊技も頻繁に実行されるため、特定入賞口 1 6 5 a への入球に基づく賞球が頻繁に払い出されることにより持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な有利第 2 確変状態と、を形成可能に構成している。より具体的には、本第 1 変形例では、第 1 特別図柄の保留球（判別情報）を、所定数を上限として記憶可能な第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a（判別情報記憶手段）に記憶されている保留球（入賞情報）の数が特定数（4）以上である場合に有利第 2 確変状態（特定制御）を設定し、特定数未満である場合は不利第 2 確変状態を形成する構成としている。このように構成することで、第 2 確変状態において、第 1 特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが変化する極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 3 1 0 7 】

この第 2 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤 1 3 の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2 および RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2 および RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 7 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 7 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

## 【 3 1 0 8 】

まず、図 1 0 2 0 を参照して、本第 1 変形例における遊技盤 1 3 の盤面構成について説明する。図 1 0 2 0 は、本第 1 変形例における遊技盤 1 3 の正面図である。図 1 0 2 0 に示した通り、本第 1 変形例における遊技盤 1 3 は、上述した第 2 7 制御例における遊技盤 1 3 に対して、小当たり用入賞装置 2 6 5 が削除されている点、および可変表示装置ユニット 8 0 の右側の流路に第 2 可変入賞装置 1 6 5 0 が設けられている点でのみ相違している。小当たり用入賞装置 2 6 5 を削除しているのは、本第 1 変形例では、第 1 特別図柄の抽選に小当たりを設けていないことによるものである。また、第 2 可変入賞装置 1 6 5 0 は、特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、大当たりの各ラウンドで開放される入賞装置である。つまり、本第 1 変形例では、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に可変入賞装置 1 6 5 の特定入賞口 1 6 5 a が開放され、大当たりとなった場合には第 2 可変入賞装置 1 6 5 0 の第 2 特定入賞口 1 6 5 0 a が開放されるように構成している。なお、その他の構成については上述した第 2 7 制御例における遊技盤 1 3 と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

## 【 3 1 0 9 】

次に、図 1 0 2 1 から図 1 0 2 5 を参照して、本第 1 変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第 1 変形例では、第 2 確変状態において、第 1 特別図柄の

保留球数に応じて有利度合いを可変可能に構成している。より具体的には、第1特別図柄の保留球数が3以下となっている間、第2特別図柄の変動時間が極めて長くなり、右打ちを行っても特別図柄の抽選が実行されない（左打ちにより遊技を行う必要がある）不利な状態（不利第2確変状態）を形成する一方で、第1特別図柄の保留球数が上限値である4となっている間は、第2特別図柄の変動時間が短くなることにより、右打ちによって頻繁に第2特別図柄の抽選が実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口165aへと遊技球が頻繁に入球して持ち球を増加させ続けることができる極めて有利な状態（有利第2確変状態）を形成する。なお、一時的に第1特別図柄の保留球数が4個になったとしても、残りの変動時間が短い場合は、変動終了と共に第1特別図柄の保留球が減少してしまうため、短時間しか第2特別図柄の変動時間が短くならず、有利第2確変状態における遊技を十分に行うことができない。このため、本第1変形例では、第1特別図柄の抽選で長い変動時間（150秒以上の変動時間）が設定された場合にのみ、有利第2確変状態へと移行するチャンスであることを演出により報知する構成としている。以下、第1変形例における各種演出態様について説明する。

10

### 【3110】

図1021(a)は、第2確変状態における基本的な演出態様を示した図である。ここで、大当たり終了後の遊技状態として第2確変状態が設定された場合、まず、不利第2確変状態（左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態）が形成される。即ち、有利第2確変状態は、第1特別図柄の保留球が上限数（4個）貯まった状態でなければ形成されることがない状態であるが、大当たりの終了時に第1特別図柄の保留球が存在する場合は、大当たり終了直後に第1特別図柄の保留球が1個消化されるため、大当たり終了直後に第1特別図柄の保留球数が上限数となることはない。図1021(a)に示した通り、不利確変状態では、主表示領域Dmの上部に「～チャンスゾーン中～」という文字が表示されると共に、主表示領域Dmの左下にウサギのキャラクタ801が出現する。また、副表示領域Dsの右側に、「チャージモード当選率上昇中」という文字が表示される。これらの表示内容により、チャージモードに当選するチャンスであるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、「チャンスゾーン」とは、不利第2確変状態のことを意味しており、チャージモードとは、変動時間が特定期間以上の長さの第1特別図柄の変動表示（第1特別図柄のロング変動）が開始されてから第1特別図柄の保留球が4個貯まるまでの間の期間のことを意味する。本第1変形例では、チャンスゾーン（不利第2確変状態）において第1特別図柄のロング変動が開始された場合に、第1特別図柄の保留球を上限個数（4個）まで貯めるように促す演出（チャージモード演出）が実行され、チャージモード演出中に保留球が4個貯まることで、有利第2確変状態に移行したことを報知する演出を実行する構成としている。

20

30

### 【3111】

図1021(b)は、不利第2確変状態（チャンスゾーン）において第1特別図柄のロング変動が設定される抽選結果となった場合の変動表示態様を示した図である。図1021(b)に示した通り、第1特別図柄のロング変動が開始されると、開始直後（変動開始後1秒経過時）に「チャージ」という文字が付された同一の第3図柄（チャージ図柄）が揃う変動表示演出が実行される。このチャージ図柄は、第1特別図柄のロング変動を放置するための専用の図柄であり、不利第2確変状態（チャンスゾーン）以外の第2確変状態（チャージモードやボーナス状態）では停止表示され得ない図柄となっている。このため、特別な抽選結果となったことを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、ウサギを模したキャラクタ801が喜ぶ演出が実行されると共に、副表示領域Dsに対して、「チャージモードGET!!」という文字が表示される。これらの演出態様から、第1特別図柄のロング変動が開始されたということを容易に理解させることができる。チャージモードへの移行が報知された後は、図1022(a)に示した通り、主表示領域Dmにおける中央において、ウサギのキャラクタ801が力を溜めているかのような表示態様で表示されると共に、ウサギのキャラクタ801の周囲が発光した見た目（ウサギのキャラクタ801がオーラ801bを纏った見た目）に設定される。また、主表示領域Dmに

40

50



においてウサギのキャラクタ 801 の右側に、縦長略長方形形状の表示領域の内部に 4 つの目盛りが表示された棒グラフと、ボーナスメーターという文字とが表示される。このボーナスメーター B M のメーター量は、第 1 特別図柄の保留球数と同一のメーター数に設定される。更に、主表示領域 D m の上部には「～チャージモード中～」という文字が表示され、副表示領域 D s に対して、「メーター M A X でボーナス!？」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスメーター B M のメーター数が最大の 4 目盛りまで貯まることにより、ボーナスが開始されるということを遊技者に対して理解させることができる。なお、本第 27 制御例では、第 1 特別図柄の保留球が上限個数まで貯まってから第 1 特別図柄のロング変動が終了するまでの間の有利第 2 確変状態のことを、「ボーナス」と称している。また、図 1022 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m の表示領域 D m 1 に対して、「左打ちでメーターチャージ!」という文字が表示されると共に、表示領域 D m 2 に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行うことでボーナスメーターのメーター量を上昇させることができるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【 3 1 1 2 】

チャージモード（第 2 確変状態において第 1 特別図柄のロング変動中、且つ、第 1 特別図柄の保留球数が 4 未満の状態）においては、第 1 特別図柄の保留球数が増加する毎に、ボーナスメーター B M のメーター量が 1 ずつ増加していくと共に、ウサギのキャラクタ 801 の周囲の発光量（纏っているオーラ 801 b の大きさ）が増大していく。そして、4 個目（上限個数目）の第 1 特別図柄の保留球が貯まり、ボーナスメーター B M のメーター量が最大となることで、図 1022 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m において、ウサギのキャラクタ 801 の周囲の光が画面外まで突き上がる演出が実行されると共に、主表示領域 D m の上部に形成された表示領域 H R 10 に対して、「チャージ完了!!」という文字が表示される。また、表示領域 D m 2 に対して、右打ちを促す表示態様（「右打ち」という文字、および右向きの矢印を模した画像）が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「ボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第 2 確変状態に移行したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。有利確変状態への移行が報知された後は、図 1023 ( a ) に示した通り、周囲が発光した状態（オーラ 801 b を纏った状態）のウサギのキャラクタ 801 が雲の上まで飛び上がる演出が実行される。また、図 1023 ( a ) に示した通り、表示領域 H R 10 に対して、ボーナス（有利第 2 確変状態）が終了するまでの残り時間を示唆する表示態様が表示される。ここで、ボーナス（有利第 2 確変状態）は、実行中の第 1 特別図柄のロング変動が終了するまで継続する。表示領域 H R 10 には、実行中の第 1 特別図柄のロング変動が終了するまでの残変動時間の目安が表示される。図 1023 ( a ) の例では、残り時間が少なくとも 100 秒以上残っている場合を例示しており、表示領域 H R 10 に対して、「ボーナス開始!! 保証期間 100 秒 over!!」という文字が表示されている状態が図示されている。更に、表示領域 D m 1 に対して、報知された残り時間がカウントダウン表示される。図 1023 ( a ) では、表示領域 H R 10 において保証期間 100 秒が報知された場合を例示しているため、表示領域 H R 10 の報知内容にリンクさせて、表示領域 D m 1 に対して、「ボーナス終了まで 100 秒」という文字が表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「ボーナス確定!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利なボーナス（有利第 2 確変状態）に突入したということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 H R 10 および表示領域 D m 1 に表示されるボーナス状態の保証期間によって、ボーナス状態が終了するまでに獲得可能なおおよその利益（小当たり回数、賞球数等）を遊技者に対して把握させることができる。なお、有利第 2 確変状態に移行したことに伴って、副表示領域 D s において実行中領域 D s 1 a と待機中領域 D s 1 b とが非表示となり、第 1 特別図柄の保留球数を示す第 1 保留球数領域 D s 1 c と、第 1 特別図柄に対応する第 4 図柄の変動表示を行うための第 1 変動表示領域 D s 1 d と、が比較的小さい表示領域で表示される。また、有利第 2 確変状態において抽選が実

20

30

40

50



行され易い第2特別図柄の保留図柄を表示するための第2実行中領域Ds1eおよび第2待機中領域Ds1fと、が比較的広い表示領域で形成される。これらの表示内容によって、第1特別図柄の状況と第2特別図柄の状況との両方を遊技者に対して理解させることができる。

### 【3113】

なお、本第1変形例では、ボーナス状態において、ボーナス状態が終了するまでの残り期間を示唆する表示態様を伴う演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ボーナス状態において右打ちを行い続けた場合に獲得可能な利益をより直接的に示唆する演出を実行する構成としてもよい。具体的には例えば、ボーナス状態が終了するまでの間に実行され得る小当たり遊技のおおよその回数や、ボーナス状態が終了するまでの間に特定入賞口165aへと入球させて獲得することができるおおよその賞球数に応じた情報を演出によって示唆する構成としてもよい。

10

### 【3114】

次に、図1023(b)を参照して、ボーナス(有利第2確変状態)の保証期間(表示領域Dm1に表示されていたボーナス終了までの見た目上の残り時間)が経過した後における演出態様について説明する。ここで、本第1変形例では、表示領域Dm1に対して、第1特別図柄のロング変動における実際の残変動時間よりも短い期間を表示させる構成としている。より具体的には、残変動時間よりも短い長さの期間であって10秒の倍数となる時間(きりが良い期間)を初期の保証期間として設定する構成としている。このため、見た目上の保証期間が経過したとしても、残変動時間が残っているケースがほとんどである。見た目上の保証期間が経過した後の有利第2確変状態では、図1023(b)に示した通り、表示領域Dm1に対して、「ボーナス終了まで???秒」という文字が表示されると共に、表示領域HR10に対して、「終了待機中」という文字が表示される。また、ウサギのキャラクタ801が汗だくとなって疲弊しているかのような表示態様に設定される。更に、副表示領域Dsに対して、「ボーナス終了間近」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナスの終了が近づいているということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

### 【3115】

保証期間が経過した後において、終了条件が成立した場合は、図1024(a)に示すボーナス(有利第2確変状態)の終了を報知するためのボーナス終了演出が実行される。ここで、本第1変形例では、ロング変動が終了する10秒前となった時点でボーナスの終了条件が成立下と判断してボーナス終了演出を実行する構成としている。これは、ロング変動の終了直前まで右打ちを継続してしまうと、第2特別図柄の保留球が残った状態で第1特別図柄のロング変動が終了して次の変動が開始されてしまい、第1特別図柄の保留球数が4未満の状態第2特別図柄の抽選が実行されてしまう可能性が高くなるためである。上述した通り、第1特別図柄の保留球数が4未満の状態第2特別図柄の抽選が実行されてしまうと、極端に長い変動時間(600秒)が設定されてしまい、その間は、第1特別図柄のロング変動が開始され、第1特別図柄の保留球を上限個数まで貯めたとしても、第2特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況となってしまう。そこで、本第1変形例では、第1特別図柄のロング変動の終了10秒前の時点で終了を報知して左打ちに戻すことを促す構成としている。このように構成することで、第2特別図柄の保留球を全て消化しきってから第1特別図柄のロング変動を終了させることができるので、第2特別図柄の抽選を実行させることができない不利な状況が生じてしまうことを抑制することができる。

30

40

### 【3116】

図1024(a)に示した通り、第1特別図柄のロング変動が終了する10秒前になった場合、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から「終」の文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、表示領域Dm1に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Dm2に対して、遊技者に対して左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Dsに対し

50

て、「終了！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス（有利第2確変状態）が終了したということを遊技者に対して認識させ、左打ち遊技に切り替えさせることができる。なお、本第1変形例では、第1特別図柄のロング変動が終了する10秒前にボーナス終了演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、第2特別図柄の保留球を加味して全ての第2特別図柄の抽選を第1特別図柄のロング変動中に開始させることができる範囲で任意に決めてよい。また、第2特別図柄の保留記憶機能を廃止してもよい。この場合、第1特別図柄のロング変動が終了した後で第2入球口640へと遊技球が入球するという事象が発生しなければ、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなることはないので、第1特別図柄のロング変動の終了間際まで右打ちを継続させることができる。

10

### 【3117】

次に、図1024（b）を参照して、本第1変形例における上乗せ演出について説明する。この上乗せ演出は、保証期間の経過後において実行される可能性がある演出であり、実際の残変動時間が多く残っている場合に、当該残変動時間を超えない範囲で、保証期間を上乗せして報知する演出である。図1024（b）に示した通り、上乗せ演出が実行されると、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から上乗せする秒数を示す文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、表示領域Dm1の表示内容が、上乗せ演出で報知された秒数に対応する保証期間に更新される演出が実行される。更に、副表示領域Dsに対して、「上乗せ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、有利第2確変状態が上乗せされた秒数分継続するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

20

### 【3118】

次に、図1025（a）を参照して、ボーナス終了後にチャージモードへと移行する場合の演出態様について説明する。ここで、ボーナス終了後にチャージモードへと移行する場合とは、第1特別図柄の保留内に第1特別図柄のロング変動に対応する保留球が含まれている場合である。この場合、第1特別図柄のロング変動に対応する保留球の位置によらず、チャンスゾーン（図1021（a）参照）を介さずに、直接チャージモードへと移行する。図1025（a）に示した通り、チャージモードへの移行が報知される場合は、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から「貯」という文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、表示領域Dm1に対して、「左打ちに戻して下さい」という文字が表示され、表示領域Dm2に対して、左打ちを促す表示態様が表示される。更に、副表示領域Dsに対して、「チャージモード確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、ボーナス終了後に直接チャージモードへと移行し、第1特別図柄の保留球を貯めることで再度ボーナスに移行するということを遊技者に対して理解させることができる。また、図1025（b）は、第1特別図柄のロング変動が大当たり変動であった場合に実行される大当たり報知演出の演出態様の一例を示した図である。図1025（b）に示した通り、実行中の第1特別図柄のロング変動が大当たりに対応する変動表示である場合は、ウサギのキャラクタ801が宝箱810を発見し、当該宝箱810の中から「祝」という文字が付された報知アイコン810aが出現する演出が実行される。また、副表示領域Dsに対して、「大当たり確定！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選していたことを遊技者に対して容易に理解させることができる。

30

40

### 【3119】

<第27制御例の第1変形例における電氣的構成>

次に、図1026、および図1027を参照して、本第1変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第1変形例におけるROM202は、上述した第27制御例におけるROM202の構成（図997（a）参照）に対して、変動パターン選択テーブル202b、および変動パターンシナリオテーブル202baの規定内容が一部変更となっている点で相違している。まず、図1026（a）を参照して、本第1変形例における変動パターン

50

選択テーブル 202b の詳細について説明する。図 1026 (a) は、本第 1 変形例における変動パターン選択テーブル 202b の構成を示すブロック図である。図 1026 (a) に示した通り、本第 1 変形例における変動パターン選択テーブル 202b は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される通常用テーブル 202b1 と、時短状態、および確変状態における特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される時短・確変用テーブル 202b2A と、第 2 確変状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される第 2 確変用テーブル 202b3A と、で少なくとも構成されている。通常用テーブル 202b1 は、上述した第 27 制御例における通常用テーブル 202b1 (および上述した第 26 制御例の第 3 変形例における通常用テーブル 202ab1C) と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。また、時短・確変用テーブル 202b2A は、上述した第 27 制御例における確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 202b2 (図 999 (a) 参照) と同一の規定内容であるため、その詳細な説明については省略する。以下、図 1026 (b) を参照して、第 2 確変用テーブル 202b3A の詳細について説明する。

10

### 【3120】

図 1026 (b) に示した通り、第 1 特別図柄の変動パターンとして、第 1 特別図柄の保留球数とは無関係に、当たりの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 14」の範囲に対して、変動時間が 10000ms (10 秒間) の当たりノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「15 ~ 124」の範囲に対して、変動時間が 15000ms (15 秒間) の当たりスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「125 ~ 197」の範囲に対して、変動時間が 20000ms (20 秒間) の当たりスペシャルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値「198」に対して、変動時間が 300000ms (300 秒間) の特殊当たりが対応付けて規定されている。また、図 1026 (b) に示した通り、外れの抽選結果に対しては、変動種別カウンタ CS1 の値が「0 ~ 149」の範囲に対して、変動時間が 2000ms (2 秒間) の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「150 ~ 189」の範囲に対して、変動時間が 6000ms (6 秒間) の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「190 ~ 193」の範囲に対して、変動時間が 10000ms (10 秒間) の外れノーマルリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値「194」に対して、変動時間が 15000ms (15 秒間) の外れスーパーリーチが対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値が「195, 196」の範囲に対して、変動時間が 150000ms (150 秒間) の特殊外れ A が対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値「197」に対して、変動時間が 200000ms (200 秒間) の特殊外れ B が対応付けて規定され、変動種別カウンタ CS1 の値「198」に対して、変動時間が 300000ms (300 秒間) の特殊外れ C が対応付けて規定されている。これに対して、図 1026 (b) に示した通り、第 2 特別図柄の変動パターンは、第 1 特別図柄の保留球数に応じて変化するように構成されている。具体的には、図 1026 (b) に示した通り、当たりの抽選結果に対しては、第 1 特別図柄の保留球数が 0 ~ 3 の範囲の場合、変動種別カウンタ CS1 の値が取り得る全ての値の範囲 (「0 ~ 198」の範囲) に対して、変動時間が 600000ms (600 秒間) の当たり超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄の保留球数が 4 (即ち、上限個数) の場合、変動種別カウンタ CS1 の値が取り得る全ての値の範囲 (「0 ~ 198」の範囲) に対して、変動時間が 1000ms (1 秒間) の短当たりが対応付けて規定されている。これに対して、外れの抽選結果に対しては、第 1 特別図柄の保留球数が 0 ~ 3 の範囲の場合、変動種別カウンタ CS1 の値が取り得る全ての値の範囲 (「0 ~ 198」の範囲) に対して、変動時間が 600000ms (600 秒間) の外れ超ロング変動が対応付けて規定されている一方で、第 1 特別図柄の保留球数が 4 (即ち、上限個数) の場合、変動種別カウンタ CS1 の値が取り得る全ての値の範囲 (「0 ~ 198」の範囲) に対して、変動時間が 1000ms (1 秒間) の短外れが対応付けて規定され

20

30

40

50

ている。

【 3 1 2 1 】

これらの規定内容により、第2確変状態においては、第1特別図柄の保留球数が上限個数である場合にのみ、第2特別図柄の変動時間が1秒間となり、その他の保留球数である場合には、第2特別図柄の変動時間が極端に長い時間(600秒間)となるため、本第1変形例における第2確変状態では、第1特別図柄の保留球数が4個になっている間のみ、右打ちにより第2特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となり、その他の保留球数である間は、左打ちにより第1特別図柄の抽選を行わせる遊技方法となる。よって、第1特別図柄の保留球数に応じて有利度合いが高くなる遊技方法が変化する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、第1特別図柄の保留球数が4個になり、第2特別図柄の変動時間が短くなったとしても、実行中の第1特別図柄の変動表示が終了すると、第1特別図柄の保留球が消化されて保留球数が減少してしまい、その後第2特別図柄の抽選が実行されると600秒間という極めて長い変動時間に設定されてしまう。つまり、第2確変状態においては、基本的に、第1特別図柄の保留球が4個に到達したとしても、それだけでは第2特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができない。言い換えれば、第1特別図柄の変動時間として、長い(150秒以上の)変動時間が設定され、当該長い変動時間の間に第1特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることにより、比較的長い時間に渡って第1特別図柄の保留球数が上限数となっている状態を維持することができ、継続的に右打ちを行うことで第2特別図柄の抽選が頻繁に実行されて小当たり遊技も頻繁に実行される結果、特定入賞口165aへの入球に基づく賞球も頻繁に払い出される有利な状態を形成する。よって、本第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の抽選で150秒以上の長い変動時間が設定されたことに基づいて、第1特別図柄の保留球を貯めるように遊技者に促すチャージモード演出(図1022参照)を実行し、変動時間が十分に残っている状態で第1特別図柄の保留球が上限個数まで貯まったことに基づいて、残変動時間中に継続的に右打ちを行うことで多量の賞球の払い出しを受けることができることを遊技者に示唆するボーナス演出(図1023参照)を実行する構成としている。このように構成することで、第1特別図柄の保留球が4個の状態を比較的長い期間維持可能な場合にのみ、右打ちを報知することができるので、第1特別図柄の保留球が3個以下に減った状態で遊技者が右打ちを行ってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

【 3 1 2 2 】

なお、本第1変形例では、第1特別図柄の保留球数が4であるか否かに応じて第2特別図柄の変動時間を異ならせる構成としていたが、第2特別図柄の変動時間を異ならせる契機となる保留球数は上限数である4に限られるものではなく、任意に定めることができる。例えば、第1特別図柄の保留球数が3以上である場合に第2特別図柄の変動時間を短くし、2以下である場合に第2特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよいし、第1特別図柄の保留球数が1以上である場合に第2特別図柄の変動時間を短くし、2以下である場合に第2特別図柄の変動時間を極端に長くしてもよい。第2特別図柄の変動時間を短くする契機となる第1特別図柄の保留球数として少ない保留球数を設定するほど、チャージモードへと移行してからボーナス状態に移行するまでの期間が短くなり易くなるので、チャージモードにおいて無駄球を発生させてしまうことを抑制することができる。また、第2特別図柄の変動時間を短くする契機となる第1特別図柄の保留球数として多い保留球数を設定するほど、ボーナス状態が維持される期間を短くし易くすることができるので、遊技者にとって過剰に有利となりすぎてしまうことを抑制することができる。

【 3 1 2 3 】

次に、図1027を参照して、本第1変形例における変動パターンシナリオテーブル202baAの詳細について説明する。図1027は、本第1変形例における変動パターンシナリオテーブル202baAの規定内容を示した図である。図1027に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりA67、E67である場合に対して、特別図柄の抽選回数

によらず、第2確変用テーブル202b3A(図1026(b)参照)が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりA67, E67の終了後は、次に大当たりとなるまで、第1特別図柄の保留球数が3以下の範囲において第2特別図柄の変動時間が極端に長くなり、第1特別図柄の保留球数が上限数である4となっている間のみ第2特別図柄の変動時間が短くなるように制御される。

#### 【3124】

また、図1027に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりB67, F67である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲で確変・時短用テーブル202b2Aが参照され、特別図柄の抽選回数が101回以上の範囲で第2確変用テーブル202b3A(図1026(b)参照)が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりB67, F67の終了後は、特別図柄の抽選が100回実行されるまでの間、大当たり確率が高く、右打ちにより第2特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、特別図柄の抽選が100回を超えた後においては、第1特別図柄の保留球数が3以下の範囲において左打ちにより遊技を行う必要がある比較的不利な状態を形成するが、第1特別図柄の保留球数が上限数となっている間は右打ちにより第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される上に小当たりによる賞球も容易に得ることができる有利な状態を形成する。また、図1027に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりC67, G67である場合は、特別図柄の抽選回数によらず、確変・時短用テーブル202b2Aが参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりC67, G67の終了後は、次に大当たりとなるまで、大当たり確率が高く、右打ちにより第2特別図柄の抽選が実行され易いが小当たりによる賞球を得ることが極めて困難となる有利な状態を形成する。また、前回の大当たり種別が大当たりD67, H67である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が100回以下の範囲で確変・時短用テーブル202b2Aが参照され、特別図柄の抽選回数が101回以上の範囲で通常用テーブル202b1が参照されるシナリオが規定されている。よって、大当たりD67, H67の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が100回終了するまでの範囲では右打ちにより第2特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、101回目以降は第2特別図柄の抽選を実行させることが困難となる(第2特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第2特別図柄の抽選結果が示され難くなる)遊技性となる。更に、図1027に示した通り、パチンコ機10を初期化した後(RAMクリアスイッチ122を押下した状態で電源を投入した後)、初回の大当たりに当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数によらず、通常用テーブル202b1が参照されるシナリオが規定されている。このため、最初に大当たり

10

20

30

#### 【3125】

次に、図1028を参照して、本第1変形例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1028は、本第1変形例におけるRAM203の構成を示したブロック図である。図1028に示した通り、本第1変形例におけるRAM203は、上述した第27制御例におけるRAM203の構成(図1001参照)に対して、特図1仮停止フラグ203amCと、特図2仮停止フラグ203bbAと、が追加されている点で相違している。また、特図2変動停止フラグ203aiCが削除されている点でも相違している。これらの変更は、上述した第27制御例におけるパチンコ機10が、第1特別図柄および第2特別図柄の両方が変動表示中である状態で一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が外れ図柄で強制停止される(破棄される)タイプの同時変動方式(破棄仕様)を採用していたのに対して、本第1変形例では、一方の特別図柄の変動表示が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示が中断される(一方の特別図柄の大当たり遊技または小当たり遊技が終了するまで他方の変動時間の減算処理が回避される)タイプの同時変動方式(中断仕様)を採用していることによる変更である。この変更により、破棄仕様に必要であった特図2変動停止フラグ203a

40

50

i Cを削除し、中断仕様に必要な特図1仮停止フラグ203amC、および特図2仮停止フラグ203bbAを追加している。なお、特図1仮停止フラグ203amCは、上述した第26制御例の第3変形例における特図1仮停止フラグ203amCと同一の構成（第1特別図柄の変動表示が仮停止（中断）されていることを示すためのフラグ）であるため、その詳細な説明については省略する。また、特図2仮停止フラグ203bbAは、特図1仮停止フラグ203amCが第1特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグであるのに対し、第2特別図柄の仮停止中であることを示すためのフラグである。

#### 【3126】

次に、図1029(a)を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図1029(a)は、本第1変形例におけるROM222の構成を示したブロック図である。図1029(a)に示した通り、本第1変形例におけるROM222は、上述した第27制御例におけるROM222の構成（図1002(a)参照）に対して、初期秒数選択テーブル222baが追加されている点でのみ相違している。この初期秒数選択テーブル222baは、第2確変状態において、チャージモード（第1特別図柄のロング変動中）において第1特別図柄の保留球が上限数（4個）貯まってボーナス状態へと移行する場合に、ボーナス状態の残時間として報知される秒数（初期秒数）を選択するために参照されるデータテーブルである。この初期秒数選択テーブル222baの詳細について、図1030を参照して説明する。

#### 【3127】

図1030は、初期秒数選択テーブル222baの規定内容を示した図である。図1030に示した通り、この初期秒数選択テーブル222baには、実行中の第1特別図柄の変動表示の残変動時間（T）の値の範囲毎に、初期の保証期間（ボーナス状態移行後、最初に表示されるボーナス状態の残り時間）と演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図1030に示した通り、残変動時間（T）の値が110秒未満の範囲においては、演出カウンタ223fの取り得る全ての値の範囲（「0～99」の範囲）に対して、初期の保証期間として、残変動時間（T）からTを10で割った余り（ $T \bmod 10$ ）を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定されている。これにより、例えば、残変動時間が93.5秒である場合は、Tを10で割った余りが3.5秒となるため、初期保証期間が80秒（93.5秒 - 3.5秒 - 10秒）と算出される。このため、残変動時間が110秒未満である場合は、必ず、残変動時間（T）の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定される。また、図1030に示した通り、残変動時間（T）が110秒以上、且つ、160秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～89」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（T）からTを10で割った余り（ $T \bmod 10$ ）を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「90～99」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定されている。このため、 $110 \leq T < 160$ の範囲においては、90%の割合で残変動時間（T）の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、10%の割合で初期の保証期間として100秒が設定される。

#### 【3128】

また、図1030に示した通り、残変動時間（T）が160秒以上、且つ、210秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～69」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間（T）からTを10で割った余り（ $T \bmod 10$ ）を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「70～94」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「95～99」の範囲に対して、初期の保証期間として150秒が対応付けて規定されている。このため、 $160 \leq T < 210$ の範囲においては、70%の割合で残変動時間（T）の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、25%の割合で初期の保証期間として100秒が設定され、5%の割合で初期の保証期間として150秒が設定される。また、図1030に示した通り、残変動時間

10

20

30

40

50

(T)が210秒以上、且つ、300秒未満の範囲内である場合は、演出カウンタ223fが「0～49」の範囲に対して、初期の保証期間として、残変動時間(T)からTを10で割った余り( $T \bmod 10$ )を減じ、更に10秒を減じた値が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「50～69」の範囲に対して、初期の保証期間として100秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fが「70～98」の範囲に対して、初期の保証期間として150秒が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値「99」に対して、初期の保証期間として200秒が対応付けて規定されている。このため、 $210 < T < 300$ の範囲においては、50%の割合で残変動時間(T)の一の位以下を切り捨てた値から10秒を減じた秒数が初期の保証期間として設定され、20%の割合で初期の保証期間として100秒が設定され、29%の割合で初期の保証期間として150秒が設定され、1%の割合で初期の保証期間として200秒が設定される。

10

### 【3129】

このように、本第1変形例では、ボーナス状態へと移行した場合に、ボーナス状態が終了するまでの見かけ上の残時間として、実際の残変動時間よりも短い時間を報知可能に構成しているため、残時間が0になった場合に上乗せ演出が発生させ易くすることができる。よって、上乗せ演出が発生することに期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3130】

次に、図1029(b)を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1029(b)は、本第1変形例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図1029(b)に示した通り、本第1変形例におけるRAM223は、上述した第27制御例におけるRAM223の構成(図1002(b)参照)に対して、チャージモードフラグ223baAと、ボーナスフラグ223bbAと、保証期間タイマ223bcAと、が追加されている点で相違している。また、回避演出中フラグ223baが削除されている点でも相違している。チャージモードフラグ223baAは、チャージモードであるか否かを示すためのフラグである。このチャージモードフラグ223baAは、初期値がオフに設定されおり、第2確変状態において第1特別図柄の抽選が実行され、変動種別として変動時間が150秒以上の長さのいずれかの特殊変動が選択された場合にオンに設定され(図1042のS5824B参照)、チャージモードにおいて第1特別図柄の保留球が上限数(4個)まで貯まり、ボーナス状態へと移行した場合にオフに設定される(図1041のS4260B参照)。第2確変状態においては、このチャージモードフラグ223baAがオンであるか否かによって、チャージモードであるか否かが判別される。

20

30

### 【3131】

ボーナスフラグ223bbAは、ボーナス状態であるか否かを示すためのフラグである。このボーナスフラグ223bbAは、チャージモードにおいて第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まってボーナス状態への移行条件が成立した場合にオンに設定され(図1041のS4260B参照)、ボーナス状態が終了される場合にオフに設定される。このボーナスフラグ223bbAによって、ボーナス状態であるか否かが判別される。また、保証期間タイマ223bcAは、ボーナス状態において第3図柄表示装置81に表示されるボーナス状態の残り時間(ボーナス状態が終了するまでの最短時間)を示すタイマである。この保証期間タイマ223bcAは、初期値が0に設定されており、ボーナス状態への移行条件が成立した場合に、初期秒数選択テーブル222ba(図1030参照)を参照して決定した初期秒数に対応するタイマ値が設定される(図1041のS4257B参照)。また、ボーナス状態において上乗せ演出が発生した場合には、上乗せ演出によって報知された秒数に対応するタイマ値が設定される(図1038のS5907B参照)。この保証期間タイマ223bcAのタイマ値は、1m秒毎に実行される演出更新処理が実行される毎に値が1ずつ減算して更新される。この保証期間タイマ223bcAのタイマ値が0になった後においては、残変動時間に応じて、ボーナス終了演出(図1024(a)参照)を実行するか、上乗せ演出(図1024(b)参照)を実行するかが決定される。

40

50

## 【 3 1 3 2 】

< 第 2 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 1 0 3 1 から図 1 0 3 7 を参照して、第 2 7 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。本第 2 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理は、上述した第 2 7 制御例に対して、特別図柄変動処理（図 1 0 0 3 の S 1 0 1 B 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 1 0 3 1 の S 1 1 1 B 参照）を実行する点でのみ相違している。その他の処理については上述した第 2 7 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図 1 0 3 1 を参照して、本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理（S 1 1 1 B）について説明する。この特別図柄変動処理（S 1 1 1 B）は、上述した第 2 7 制御例における特別図柄変動処理（図 1 0 0 3 参照）に代えて実行される処理である。図 1 0 3 1 は、この特別図柄変動処理（S 1 1 1 B）の内容を示したフローチャートである。

10

## 【 3 1 3 3 】

この特別図柄変動処理（S 1 1 1 B）のうち、S 2 5 0 1 A , S 2 5 0 4 A , S 2 5 0 6 A , S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理では、それぞれ第 2 7 制御例における特別図柄変動処理（図 1 0 0 3 参照）の S 2 5 0 1 A , S 2 5 0 4 A , S 2 5 0 6 A , S 2 5 0 9 A および S 2 5 1 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、第 1 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 0 5 A）、および第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 8 A）については、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における特別図柄変動処理（図 9 3 7 参照）の第 1 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 0 5 A、図 9 4 2 参照）、および第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 5 0 8 A、図 9 3 8 参照）と同一の処理を行っているため、その詳細な説明については省略する。また、本第 2 7 制御例における特別図柄変動処理（S 1 1 1 B）では、S 2 5 0 1 A の処理において、現在が大当たり中又は小当たり中であると判断した場合に（S 2 5 0 1 A : Y e s）、次いで、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A とのどちらかがオンに設定されているかを判断し（S 2 5 1 1 B）、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A とのどちらかがオンに設定されていると判断した場合には（S 2 5 1 1 B : Y e s）、仮停止されている特別図柄の種別に対応する第 1 図柄表示装置の表示を更新し（S 2 5 1 2 B）、本処理を終了する。一方、S 2 5 1 1 B の処理において、特図 1 仮停止フラグ 2 0 3 a m C と特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A との両方がオフに設定されていると判断した場合には（S 2 5 1 1 B : N o）、S 2 5 1 2 B の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

20

30

## 【 3 1 3 4 】

また、本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理（図 1 0 3 1 参照）では、S 2 5 0 6 A の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 a f C の値が 0 であると判断した場合に（S 2 5 0 4 A : Y e s）、第 1 特別図柄変動停止処理を実行し（S 2 5 1 3 B）、処理を S 2 5 0 9 A へと移行する。詳細については図 1 0 3 2 を参照して後述するが、この第 1 特別図柄変動停止処理（S 2 5 1 3 B）は、上述した第 2 7 制御例における第 1 特別図柄変動停止処理（図 1 0 0 8 参照）に代えて実行される処理である。また、本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理（図 1 0 3 1 参照）では、S 2 5 0 9 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値ではないと判断した場合に（S 2 5 0 9 A : N o）、第 2 特別図柄変動開始処理を実行し（S 2 5 1 4 B）、本処理を終了する。詳細については図 1 0 3 4 を参照して後述するが、この第 2 特別図柄変動開始処理（S 2 5 1 4 B）は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動開始処理（図 9 4 4 参照）と同様に、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の開始を設定するための処理である。一方、S 2 5 0 9 A の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 a g C の値が 0 より大きい値であると判断した場合には（S 2 5 0 9 A : Y e s）、第 2 特別図柄変動実行中処理を実行し（S 2 5 1 5 B）、処理を S 2 5 1 2 A へと移行する。この第 2 特別図柄変動実行中処理（S 2 5 1 5 B）の詳細については、図 1 0 3 5 を参照して後述する。また、本第 2 7 制御例の第 1 変形

40

50



例における特別図柄変動処理（図1031参照）では、S2512Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0であると判別した場合に（S2512A：Yes）、第2特別図柄変動停止処理を実行し（S2516B）、本処理を終了する。詳細については図1036を参照して後述するが、この第2特別図柄変動停止処理（S2516B）は、上述した第27制御例における第2特別図柄変動停止処理（図1013参照）に代えて実行される処理である。一方、S2512Aの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0ではないと判別した場合には（S2512A：No）、S2516Bの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

### 【3135】

次いで、図1032を参照して、本第27制御例の第1変形例における特別図柄変動処理（図1031参照）の一処理である第1特別図柄変動停止処理（S2513B）の詳細について説明する。この第1特別図柄変動停止処理（図1032参照）は、第27制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1008参照）に代えて実行される処理であり、第27制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1008参照）と同様に、第1特別図柄の変動時間が経過した場合に第1特別図柄の変動停止を設定するための処理である。図1032は、この第1特別図柄変動停止処理（S2513B）の内容を示したフローチャートである。この第1特別図柄変動停止処理（S2513B）のうち、S3101A、S3105A～S3109AおよびS3102Bの処理では、第27制御例における第1特別図柄変動停止処理（図1008参照）のS3101A、S3105A～S3109AおよびS3102Bの処理と同一の処理が実行される。

### 【3136】

また、本第27制御例の第1変形例における第1特別図柄変動停止処理（S2513B）では、S3101Aの処理において、特図1大当たりフラグ203abcがオンに設定されていないと判別した場合に（S3101A：No）、特図1外れ停止処理を実行し（S3111B）、処理をS3108Aへと移行する。詳細については図1033を参照して後述するが、この特図1外れ停止処理（S3111B）は、上述した第27制御例における特図1外れ停止処理（図1009参照）に代えて実行される処理である。S3102Bの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値であると判別した場合には（S3102B：Yes）、特図2仮停止フラグ203bbAをオンに設定し（S3112B）、特図2仮停止フラグ203bbAのオンを示す特図2仮停止コマンドを設定し（S3113B）、第1図柄表示装置の第2特別図柄の仮停止を設定し（S3114B）、処理をS3105Aへと移行する。これにより、第1特別図柄の大当たり遊技が実行されている間、第2特別図柄の変動表示を仮停止させておく（変動時間が減算されないようにする）ことができ、大当たり遊技の終了に基づいて第2特別図柄の変動表示を再開させることができる。

### 【3137】

次いで、図1033を参照して、上述した本第27制御例の第1変形例における第1特別図柄変動停止処理（図1032参照）の一処理である特図1外れ停止処理（S3111B）について説明する。この特図1外れ停止処理（S3111B）は、上述した第27制御例における特図1外れ停止処理（図1009参照）に代えて実行される処理であり、第27制御例における特図1外れ停止処理（図1009参照）と同様に、第1特別図柄の抽選結果が大当たり以外（小当たり、または完全外れ）となった場合に、抽選結果を示す図柄の停止表示を設定するための処理である。図1033は、この特図1外れ停止処理（S3111B）の内容を示したフローチャートである。この特図1外れ停止処理（S3111B）のうち、S3151B、S3152BおよびS3157B～S3159Bの処理では、それぞれ上述した第27制御例における特図1外れ停止処理（図1009参照）のS3151B、S3152BおよびS3157B～S3159Bの処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第1変形例における特図1外れ停止処理（S3111B）では、S3152Bの処理において、特図2変動時間カウンタ203agCの値が0より大きい値であると判別した場合には（S3152B：Yes）、特図2仮停止フラグ20

10

20

30

40

50

3 b b A をオンに設定し ( S 3 1 6 1 B )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A のオンを示す特図 2 仮停止コマンドを設定し ( S 3 1 6 2 B )、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の仮停止を設定して ( S 3 1 6 3 B )、処理を S 3 1 5 7 B へと移行する。

#### 【 3 1 3 8 】

次いで、図 1 0 3 4 を参照して、上述した本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 1 0 3 1 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) は、上述した第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 0 1 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 0 1 0 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選を実行すると共に抽選結果に応じた変動表示を開始させるための処理である。図 1 0 3 4 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 5 1 4 B ) の内容を示したフローチャートである。図 1 0 3 4 に示した通り、本第 1 の変形例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 0 3 4 参照 ) は、上述した第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 0 1 0 参照 ) に対して、S 3 2 0 1 A , S 3 2 0 2 A の各処理 ( 第 2 特別図柄の変動表示が第 1 特別図柄の小当たり又は大当たりで破棄された場合に実行される処理 ) が削除されている点でのみ相違している。その他の処理 ( S 3 2 0 1 B ~ S 3 2 0 8 B の各処理 ) については、上述した第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 0 1 0 参照 ) と同一の処理が実行されるため、ここではその詳細な説明については省略する。

10

#### 【 3 1 3 9 】

次いで、図 1 0 3 5 を参照して、上述した本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 1 0 3 1 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理 ( 図 9 4 9 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動表示中における各種制御を行うための処理である。図 1 0 3 5 は、この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) のうち、S 3 7 0 1 A および S 3 7 0 2 A の各処理では、それぞれ上述した第 6 6 実施例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理 ( 図 9 4 9 参照 ) の S 3 7 0 1 A および S 3 7 0 2 A の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例の第 1 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理 ( S 2 5 1 5 B ) では、先ず、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンであるかを判別し ( S 3 7 0 1 B )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンであると判別した場合には ( S 3 7 0 1 B : Y e s )、特図 2 変動再開コマンドを設定し ( S 3 7 0 2 B )、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A をオフに設定し ( S 3 7 0 3 B )、処理を S 3 7 0 1 A へと移行する。一方、S 3 7 0 1 B の処理において、特図 2 仮停止フラグ 2 0 3 b b A がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 3 7 0 1 B : N o )、S 3 7 0 2 B , S 3 7 0 3 B の処理をスキップし、処理を S 3 7 0 1 A へと移行する。これらの第 2 6 制御例の第 3 変形例における第 2 特別図柄変動実行中処理 ( 図 9 4 9 参照 ) に対する変形は、上述した第 2 6 制御例の第 3 変形例では、第 2 特別図柄の変動表示中に第 1 特別図柄の大当たり図柄が停止表示された場合に、第 2 特別図柄の変動表示が仮停止されずに破棄される仕様であったのに対し、本第 2 7 制御例の第 1 の変形例では、第 1 特別図柄の大当たり又は小当たり図柄が停止表示された場合に第 2 特別図柄の変動表示が仮停止される仕様に変更されていることによるものである。

20

30

40

#### 【 3 1 4 0 】

次いで、図 1 0 3 6 を参照して、上述した本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 ( 図 1 0 3 1 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 6 B ) の詳細について説明する。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 5 1 6 B ) は、上述した第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 0 1 3 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 7 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 0 1 3 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の変動時間が経過した場合に第 2 特別図柄の停止表示を設定するため

50

の処理である。図1036は、この第2特別図柄変動停止処理(S2516B)の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動停止処理(S2516B)のうち、S3801A、S3805A~S3807A、S3809A、S3810AおよびS3802Bの各処理では、それぞれ上述した第27制御例における第2特別図柄変動停止処理(図1013参照)のS3801A、S3805A~S3807A、S3809A、S3810AおよびS3802Bの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第1変形例における第2特別図柄変動停止処理(S2516B)では、S3801Bの処理において、特図2大当たりフラグ203acCがオンに設定されていない(即ち、オフである)と判別した場合には(S3801A:No)、上述した第27制御例における特図2外れ停止処理(図1014参照)に代えて特図2外れ停止処理を実行し(S3811B)、処理をS3809Aへと移行する。この特図2外れ停止処理(S3811B)の詳細については、図1037を参照して後述する。また、本第27制御例の第1の変形例における第2特別図柄変動停止処理(図1036参照)では、S3802Bの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0より大きい値であると判別した場合には(S3802B:Yes)、特図1仮停止フラグ203amCをオンに設定し(S3812B)、特図1仮停止フラグ203amCのオンを示す特図1仮停止コマンドを設定し(S3813B)、次いで、第1図柄表示装置の第1特別図柄の仮停止を設定し(S3814B)、処理をS3805Aへと移行する。即ち、第2特別図柄の大当たり遊技の実行中に第1特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

10

#### 【3141】

20

次いで、図1037を参照して、上述した本第27制御例の第1変形例における第2特別図柄変動停止処理(図1036参照)の一処理である特図2外れ停止処理(S3811B)の詳細について説明する。この特図2外れ停止処理(S3811B)は、上述した第27制御例における特図2外れ停止処理(図1014参照)に代えて実行される処理であり、第27制御例における特図2外れ停止処理(図1014参照)と同様に、第2特別図柄の抽選で大当たり以外の抽選結果となった場合に変動停止を設定するための処理である。図1037は、この特図2外れ停止処理(S3811B)の内容を示したフローチャートである。この特図2外れ停止処理(S3811B)のうち、S3901B、S3902BおよびS3905B~S3907Bの各処理では、それぞれ上述した第27制御例における特図2外れ停止処理(図1014参照)のS3901B、S3902BおよびS3905B~S3907Bの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第1変形例における特図2外れ停止処理(S3811B)では、S3902Bの処理において、特図1変動時間カウンタ203afCの値が0より大きい値であると判別した場合には(S3902B:Yes)、特図1仮停止フラグ203amCをオンに設定し(S3911B)、特図1仮停止フラグ203amCのオンを示す特図1仮停止コマンドを設定し(S3912B)、次いで、第1図柄表示装置の第1特別図柄の仮停止を設定し(S3913B)、処理をS3905Bへと移行する。即ち、第2特別図柄の小当たり遊技の実行中に第1特別図柄の変動表示を仮停止させておくための処理を実行する。

30

#### 【3142】

<第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

40

次に、図1038から図1043を参照して、本第27制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。まず、図1038を参照して、本第27制御例の第1変形例における演出更新処理(S4111B)の詳細について説明をする。この演出更新処理(S4111B)は、実行中の各種演出の進行状況に応じた制御を行うための処理である。図1038は、演出更新処理(S4111B)の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理(S4111B)では、まず、ボーナスフラグ223bbAがオンであるかを判別し(S5901B)、ボーナスフラグ223bbAがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S5901B:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S5901Bの処理において、ボーナスフラグ223bbAがオンであると判別した場合には(S5901B:Ye

50

s)、ボーナス状態中であることを意味するため、次いで、保証期間タイマ223bcAの値が0であるかを判別する(S5902B)。ここで、保証期間タイマ223bcAの値が既に0となっている状況とは、表示上のボーナス状態終了までの残時間が0となって終了待機演出(図1023(b)参照)が実行されている状況である。S5902Bの処理において、保証期間タイマ223bcAの値が0であると判別した場合には(S5902B:Yes)、終了待機演出(図1023(b)参照)の実行中であることを意味するため、次いで、残変動時間が10秒であるかを判別する(S5903B)。即ち、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであるか否かを判別する。S5902Bの処理において、残変動時間が10秒であると判別した場合には(S5903B:Yes)、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、ボーナス状態の終了を報知するためのボーナス終了処理を実行し(S5904B)、本処理を終了する。このボーナス終了処理(S5904B)の詳細については、図1039を参照して後述する。一方、S5904Bの処理において、残変動時間が10秒ではないと判別した場合には(S5903B:No)、残変動時間が10秒の倍数であるかを判別し(S5905B)、残変動時間が10秒の倍数であると判別した場合には(S5905B:Yes)、残変動時間に対応する秒数を上乘せする上乘せ演出(図1024(b)参照)を設定し(S5906B)、上乘せした秒数を保証期間タイマ223bcAのタイマ値に設定し(S5907B)、本処理を終了する。なお、残変動時間に対応する秒数とは、残変動時間から10秒を減じた秒数である。これに対し、S5905Bの処理において、残変動時間が10秒の倍数ではないと判別した場合は(S5905B:No)、終了待機演出(図1023(b)参照)をそのまま継続させるために、S5906B、S5907Bの各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

#### 【3143】

一方、S5902Bの処理において、保証期間タイマ223bcAの値が0ではないと判別した場合には(S5902B:No)、表示上のボーナス状態終了までの残時間が残っている状態であることを意味するため、保証期間タイマ223bcAのタイマ値を1減算し(S5908B)、次いで、更新後のタイマ値に応じてボーナス状態終了までの残時間の表示を更新し(S5909B)、更新後の保証期間タイマ223bcAの値が0になったか否かを判別する(S5910B)。S5910Bの処理において、保証期間タイマ223bcAの値が0に更新されたと判別した場合には(S5910B:Yes)、残変動時間が10秒であるかを判別し(S5911B)、残変動時間が10秒であると判別した場合には(S5911B:Yes)、ボーナス状態の終了を報知するタイミングであることを意味するため、上述したボーナス終了処理を実行し(S5904B)、本処理を終了する。一方、S5911Bの処理において、残変動時間が10秒ではないと判別した場合には(S5911B:No)、終了待機演出(図1023(b)参照)の開始を設定し(S5913B)、本処理を終了する。

#### 【3144】

次に、図1039を参照して、上述した本第27制御例の第1変形例における演出更新処理(図1038参照)の一処理であるボーナス終了処理(S5904B)の詳細について説明する。図1039は、ボーナス終了処理(S5904B)の処理内容を示したフローチャートである。このボーナス終了処理(S5904B)は、ボーナス状態の終了を報知するタイミングとなった場合に、ボーナス終了時の状況(実行中の変動表示の抽選結果、および保留内の抽選結果)に応じて、ボーナス状態の終了を報知する演出の演出態様を設定するための処理である。このボーナス終了処理(S5904B)では、まず、現在実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動であるか否かを判別し(S5951B)、実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動であると判別した場合には(S5951B:Yes)、大当たりを報知する態様のボーナス終了演出(図1025(b)参照)を設定し(S5952B)、本処理を終了する。一方、S5951Bの処理において、実行中の第1特別図柄の変動が特殊当たり変動ではない(特殊外れ変動である)と判別した場合には(S5951B:No)、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動(特殊当たり変動、ま

たは特殊外れ変動)が含まれているか否かを判別し(S 5 9 5 3 B)、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていると判別した場合には(S 5 9 5 3 B: Yes)、チャージゾーン突入を報知する態様のボーナス終了演出(図1025(a)参照)を設定し(S 5 9 5 4 B)、本処理を終了する。一方、S 5 9 5 3 Bの処理において、第1特別図柄の保留球の中に特殊変動が含まれていないと判別した場合には(S 5 9 5 3 B: No)、通常のボーナス終了演出(図1024(a)参照)を設定し(S 5 9 5 5 B)、本処理を終了する。このボーナス終了処理(図1039参照)を実行することにより、ボーナス終了時の状況に応じて適切な演出態様の終了演出を設定することができる。

#### 【3145】

次に、図1040を参照して、本第27制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理(S 4 1 1 2 B)の詳細について説明をする。このコマンド判定処理(S 4 1 1 2 B)は、上述した第27制御例におけるコマンド判定処理(図1016参照)に代えて実行される処理であり、第27制御例におけるコマンド判定処理(図1016参照)と同様に、主制御装置110から受信した各種コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図1040は、このコマンド判定処理(S 4 1 1 2 B)の処理内容を示したフローチャートである。この第27制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理(S 4 1 1 2 B)のうち、S 4 2 0 1, S 4 2 0 9 ~ S 4 2 1 1, S 4 2 1 9, S 4 2 7 1 A, S 4 2 7 2 A, S 4 2 7 4 A ~ S 4 2 7 9 A, S 4 2 8 1 A, S 4 2 8 2 A, S 4 2 8 5 A, S 4 2 8 6 AおよびS 4 2 0 1 Bの各処理では、それぞれ第27制御例におけるコマンド判定処理(図1016参照)のS 4 2 0 1, S 4 2 0 9 ~ S 4 2 1 1, S 4 2 1 9, S 4 2 7 1 A, S 4 2 7 2 A, S 4 2 7 4 A ~ S 4 2 7 9 A, S 4 2 8 1 A, S 4 2 8 2 A, S 4 2 8 5 A, S 4 2 8 6 AおよびS 4 2 0 1 Bの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理(S 4 1 1 2 B)では、S 4 2 1 1の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合に(S 4 2 1 1: Yes)、入賞コマンド処理を実行し(S 4 2 1 1 B)、本処理を終了する。この入賞コマンド処理(S 4 2 1 1 B)の詳細については、図1041を参照して後述する。また、本第1変形例におけるコマンド判定処理(図1040参照)では、S 4 2 8 1 Aの処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に(S 4 2 8 1 A: No)、上述した第26制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図955参照)と同様にS 4 2 8 3 A、およびS 4 2 8 4 Aの各処理を実行する。これらの処理内容については、上述した第26制御例の第3変形例におけるコマンド判定処理(図955参照)と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【3146】

次に、図1041を参照して、上述した本第27制御例の第1変形例におけるコマンド判定処理(図1040参照)の一処理である入賞コマンド処理(S 4 2 1 1 B)について説明する。この第27制御例の第1変形例における入賞コマンド処理(S 4 2 1 1 B)は、入賞情報コマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図1041は、この入賞コマンド処理(S 4 2 1 1 B)の処理内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理(S 4 2 1 1 B)では、まず、主制御装置110から受信した入賞情報コマンドに基づく入賞情報を入賞情報格納エリア223bに格納し(S 4 2 5 1 B)、チャージモードフラグ223baAがオンであることを判別し(S 4 2 5 2 B)、チャージモードフラグ223baAがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S 4 2 5 2 B: No)、入賞情報に応じた表示態様の保留図柄の表示を設定し(S 4 2 5 3 B)、本処理を終了する。一方、S 4 2 5 2 Bの処理において、チャージモードフラグ223baAがオンであると判別した場合には(S 4 2 5 2 B: Yes)、現在がチャージモード演出(図1022参照)の実行中であることを意味するため、次いで、今回の入賞情報コマンドにより通知された入賞情報が第1特別図柄に対応する入賞情報であることを判別し(S 4 2 5 4 B)、第1特別図柄に対応する入賞情報ではないと判別した場合には(S 4 2 5 4 B: No)、処理をS 4 2 5 3 Bへと移行する。一方、S 4 2 5 4 Bの処理において、第1特別図柄に対応する入賞情報であると判別した場合には(S 4 2 5 4 B: Yes

)、ボーナスメーターBMのメーター数を現在よりも1増加させ(S4255B)、次いで、ボーナスメーターBMのメーター数が上限(4)であるかを判別する(S4256B)。S4256Bの処理において、ボーナスメーターBMのメーター数が上限であると判別した場合には(S4256B:Yes)、初期秒数選択テーブル222ba(図1030参照)を参照して、実行中の第1特別図柄の変動表示における残変動時間と演出カウンタ223fの値とに対応する初期の保証期間を特定し(S4257B)、特定した保証期間に対応するタイマ値を保証期間タイマ223bcAに設定する(S4258B)。そして、特定した初期保証期間がボーナス状態の終了までの残時間として表示されたボーナス状態への突入を報知し(S4259B)、チャージモードフラグ223baAをオフに設定すると共にボーナスフラグ223bbaをオンに設定し(S4260B)、本処理を終了する。一方、S4256Bの処理において、ボーナスメーターBMのメーター数が上限(4)ではないと判別した場合には(S4256B:No)、そのまま本処理を終了する。この入賞コマンド処理(図1041参照)を実行することにより、第2確変状態において変動時間が150秒以上の特殊変動が開始された場合に、第1特別図柄の保留球数に同期させてボーナスメーターBMのメーター数を変更する(増加させる)ことができ、遊技者に対してボーナスメーターBMのメーター数を上限まで貯めさせれば良いということを容易に理解させることができる。

10

### 【3147】

次に、図1042を参照して、本第27制御例の第1変形例における変動表示設定処理(図964のS4113A)の一処理である特図1用変動表示設定処理(S5711B)の詳細について説明する。この特図1用変動表示設定処理(S5711B)は、上述した第27制御例における特図1用変動表示設定処理(図1018参照)に代えて実行される処理であり、第27制御例における特図1用変動表示設定処理(図1018参照)と同様に、第2確変状態において第1特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第1特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図1042は、この特図1用変動表示設定処理(S5711B)の内容を示したフローチャートである。この特図1用変動表示設定処理(S5711B)のうち、S5810Bの処理では、第27制御例における特図1用変動表示設定処理(図1018参照)のS5810Bの処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第1変形例における特図1用変動表示設定処理(S5711B)では、まず、現在がチャンスゾーン(第2確変状態で、且つ、特殊変動の実行中ではない状態)中であるかを判別し(S5821B)、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合には(S5821B:Yes)、第1特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであるかを判別する(S5822B)。S5822Bの処理において、第1特別図柄の抽選結果が特殊当たり又は特殊外れであると判別した場合には(S5822B:Yes)、チャージモードへの移行を示す演出態様(変動開始後1秒経過時にチャージ図柄が揃う演出が実行されてチャージモードへと移行する演出態様)を決定し(S5823B)、チャージモードフラグ223baAをオンに設定して(S5824B)、処理をS5810Bへと移行する。一方、S5822Bの処理において、抽選結果が特殊当たりでも特殊外れでもないとは判別した場合には(S5822B:No)、通知された変動パターンに対応する変動表示態様を従変動パターン選択テーブル222aを参照して決定し(S5825B)、処理をS5810Bへと移行する。これに対し、S5821Bの処理において、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には(S5821B:No)、第2特別図柄の抽選が主として実行されるボーナス状態であることを意味するため、第1特別図柄の変動表示演出を目立ち難くすべく通知された変動パターンに対応する小領域における変動表示態様を決定し(S5826B)、処理をS5810Bへと移行する。

20

30

40

### 【3148】

次に、図1043を参照して、本第27制御例の第1変形例における変動表示設定処理(図964のS4113A)の一処理である特図2用変動表示設定処理(S5712B)の詳細について説明する。この特図2用変動表示設定処理(S5712B)は、上述した

50

第 2 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 ( 図 1 0 1 9 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 2 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 ( 図 1 0 1 9 参照 ) と同様に、第 2 特別図柄の抽選が実行された場合に、当該第 2 特別図柄の抽選結果を示すための変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 0 4 3 は、この特図 2 用変動表示設定処理 ( S 5 7 1 2 B ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 用変動表示設定処理 ( S 5 7 1 2 B ) のうち、S 5 8 5 1 B , S 5 8 5 2 B , S 5 8 5 6 B および S 5 8 5 7 B の各処理では、それぞれ上述した第 2 7 制御例における特図 2 用変動表示設定処理 ( 図 1 0 1 9 参照 ) の S 5 8 5 1 B , S 5 8 5 2 B , S 5 8 5 6 B および S 5 8 5 7 B の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 7 制御例の第 1 変形例における特図 2 用変動表示設定処理 ( S 5 7 1 2 B ) では、S 5 8 5 1 B の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に ( S 5 8 5 1 B : N o ) 、現在がチャンスゾーン中であるかを判別し ( S 5 8 6 1 B ) 、現在がチャンスゾーン中ではないと判別した場合には ( S 5 8 6 1 B : N o ) 、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンであるかを判別する ( S 5 8 6 2 B ) 。 S 5 8 6 2 B の処理において、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 5 8 6 2 B : N o ) 、処理を S 5 8 5 6 B へと移行する。一方、S 5 8 6 1 B の処理において、現在がチャンスゾーン中であると判別した場合 ( S 5 8 6 1 B : Y e s ) 、もしくは、S 5 8 6 2 B の処理において、チャージモードフラグ 2 2 3 b a A がオンであると判別した場合には ( S 5 8 6 2 B : Y e s ) 、処理を S 5 8 5 2 B へと移行する。

10

#### 【 3 1 4 9 】

20

以上説明した通り、第 2 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、所定の状態 ( 第 2 確変状態 ) において判別手段により所定の判別がされた ( 第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりとなった ) 場合に、変位手段 ( 開閉扉 1 6 5 f ) を所定期間、遊技球が入球手段 ( 特定入賞口 1 6 5 a ) に入球困難となる第 2 位置 ( 閉鎖状態 ) から遊技球が入球可能となる第 1 位置 ( 開放状態 ) に変位させること ( 小当たり遊技を実行すること ) を前提として、所定の状態において、入球手段へと入球し得る特定方向へと遊技球を発射し続けた ( 右打ちを行い続けた ) としても変位手段が少なくとも特定の長さの期間 ( 6 0 0 秒間 ) 第 2 位置から第 1 位置に変位されない第 1 の状況 ( 第 2 特別図柄の変動時間として必ず 6 0 0 秒が設定される状況 ) と、特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に特定の長さの期間において変位手段が複数回第 2 位置から第 1 位置へと変位され得る第 2 の状況 ( 第 2 特別図柄の変動時間が大幅に短い 1 秒間になる状況 ) と、が成立し得るように構成した。即ち、特定の遊技状態を、球を打ち出したとしても賞球を獲得可能な制御が実行されない状態と球を打ち出し続けることで賞球を獲得可能な制御が実行される状態とが形成され得る遊技状態として構成している。より具体的には、第 2 確変状態 ( 特定の遊技状態 ) において第 1 特別図柄の保留球数が特定数 ( 4 ) 未満となっている間は第 2 特別図柄の変動時間として必ず 6 0 0 秒が設定されるため右打ちしても小当たり遊技が少なくとも 6 0 0 秒の間実行されない第 1 の状況が成立する一方で、第 1 特別図柄の保留球数が特定数 ( 4 ) 以上となっている間は第 2 特別図柄の変動時間として必ず 1 秒が設定されるため右打ちを行い続けることにより短期間に複数回の小当たり遊技が実行され得る有利な第 2 の状況が成立するように構成した。このように構成することで、同一の第 2 確変状態であるにもかかわらず第 1 の状況であるか第 2 の状況であるかによって有利度合いを大幅に異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

#### 【 3 1 5 0 】

また、本第 2 7 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、少なくとも特定の遊技状態 ( 第 2 確変状態 ) が設定されてから所定条件が成立するまで ( 変動時間が 1 5 0 秒以上の特殊変動が開始されるまで ) の間の演出として第 1 演出 ( チャンスゾーン中演出 ) を実行し、所定条件として、第 1 演出の実行中に行われた所定の判別 ( 第 1 特別図柄の抽選 ) の判別結果が第 1 の判別結果 ( 大当たり ) とは異なる第 2 の判別結果 ( 外れ、且つ、変動時間が 1 5 0 秒となる抽選結果 ) となったことに基づいて、第 1 演出に含まれない演

50

出態様であって第1演出の実行中よりも第1方向（左方向）へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様（左打ちを促す各種表示）を少なくとも含んで構成される第2演出（チャージモード演出）を実行する構成としている。即ち、特定の遊技状態における演出として、遊技状態に対応する発射方向への発射が比較的強く促される演出と、遊技状態に対応する発射方向が演出内容から比較的分かり難い演出と、状況に応じて切り替える構成としている。より具体的には、本第1の変形例における第2確変状態（特定の遊技状態）では、基本的に、第2特別図柄の変動時間が極端に長くなり、右打ちを行っても第2特別図柄の抽選がほとんど実行されないため左打ち遊技（特定方向へ遊技球を発射する遊技方法）で遊技を進行する遊技状態を形成する。そして、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が4個貯まった状況下においてのみ、第2特別図柄の変動時間として短い変動時間（1秒間）が設定されるように制御することで、右打ちにより第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としている。しかしながら、第1特別図柄の保留球が4個貯まったとしても、実行中の第1特別図柄の変動表示が短い変動時間である場合、右打ちを行って第2特別図柄の抽選を実行させようとしても、第1特別図柄の変動表示が終了して保留球が減少し、保留球が3個以下の状況下で第2特別図柄の変動表示が開始されてしまう（極端に長い変動時間に設定される）可能性がある。つまり、第1特別図柄の保留球を4個貯めたとしても無駄になる（右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させることができない）という状況が比較的高頻度で発生する。そこで、本第1変形例では、第2確変状態が設定されている間は基本的に左打ちを促すことはせず、第1特別図柄の抽選で極めて長い（150秒以上の）変動時間に対応する抽選結果となった場合にのみ、第1特別図柄の保留球を上限まで貯めさせるために左打ちを促すチャージモード演出（第2演出）を実行する構成としている。このように構成することで、無駄に第1特別図柄の保留球を上限まで貯めてしまい、保留球を増加させることができない状況かで更に第1入球口64へと遊技球が入球する（所謂オーバー入賞が発生する）事象が発生することを抑制することができる。よって、遊技者が損をしてしまうことを抑制することができる。

### 【3151】

なお、本第1変形例では、第2確変状態において変動時間が150秒以上の特殊変動に対応する抽選結果となるまでは、左打ちが促されない演出を実行し、特殊変動に対応する抽選結果となったことに基づいて左打ちが促される演出（チャージモード中演出）を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、特殊変動に対応する抽選結果となっていなくても、左打ちを促す構成としてもよい。このように構成することで、チャンスゾーンという表示内容から一般的な遊技機における時短状態等の有利な遊技状態を遊技者がイメージしてしまい、誤って右打ちを行って損をしてしまうことを抑制することができる。

### 【3152】

本第1変形例では、チャージモード中演出として、第1特別図柄の保留球数が増加するほどボーナスメーターBMのメーター数が増加していくと共にウサギのキャラクタ801の纏うオーラ801bが大きくなっていく演出態様の演出を実行する構成としていたが、チャージモードにおける演出態様はこれに限られるものではなく、遊技者が第1特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握し得る態様の演出であればなんでもよい。また、必ずしも第1特別図柄の保留球数（ボーナス状態への移行可能性）を把握可能な演出を実行する必要はなく、左打ちは報知されるものの、第1特別図柄の保留球数によらない演出態様で構成される演出を実行してもよい。このように構成した場合、第1特別図柄の保留球数が上限個数まで貯まることで、突如としてボーナス状態が発生したかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

### 【3153】

本第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合にも、変動時間が150秒以上の特殊変動が選択され得る構成としていたが、これに限ら



れるものではない。例えば、外れの場合にのみ特殊変動が選択され得る構成としてもよい。このように構成することで、ボーナス状態において第2特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合に、必ず第2確変状態が継続される（特殊変動の終了に基づいて第1特別図柄の大当たり遊技が実行されないことがない）ため、特殊変動の終了まで大当たりとならないことをより強く期待させることができる。

#### 【3154】

本第1変形例では、変動時間が150秒間の特殊変動が実行された場合に、必ずチャージモード演出を実行する構成としていたが、チャージモード演出は必ずしも実行しなくてもよい。例えば、特殊大当たり変動の一部で、チャージモード演出を実行しない構成としてもよい。このように構成することで、第2特別図柄が長い変動を行っているにもかかわらずチャージモード演出が実行されないことに対する違和感を遊技者に対して抱かせることができ、周囲に悟られずに大当たりとなったことを確信させることができる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

#### 【3155】

本第1変形例では、第2確変状態の開始時に、必ず第2特別図柄の変動時間が極端に長くなるため左打ちにより遊技を行う必要があるチャンスゾーンとなるように構成していたが、所定条件下で、ボーナス状態から開始させる構成としてもよい。具体的には例えば、特別図柄の抽選回数が1回目に限り、第1特別図柄の保留球数が所定個数（例えば、3個）となっていた場合に、必ず第1特別図柄の特殊変動（ロング変動）が選択されるように構成してもよい。そして、例えば、特別図柄の抽選が10回実行されるまでは、第1特別図柄の保留球数が3個以上で第2特別図柄の変動時間が短くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了時に第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている場合に、第1特別図柄の保留球が1個消費されることで第1特別図柄の保留球が3個の状態となり、第1特別図柄の特殊変動が実行されると共に第2特別図柄の変動時間が短くなるため、大当たり終了直後から右打ちにより小当たりが頻繁に実行される有利なボーナス状態を形成することができる。このため、左打ちをある程度行って10回の特別図柄の抽選が実行されるまでに第1特別図柄の保留球を上限数にしておきつつ、第2特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、第1特別図柄の保留球数をなるべく上限まで貯めておきたいと考えさせることができるので、特に、通常状態において積極的に左打ちを行わせることができる。また、上記において、第2特別図柄の変動時間が短くなる条件を変更しない構成とした場合、大当たり終了直後からチャージモードとすることもできる。

20

30

#### 【3156】

本第2変形例、および上述した第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が4未満の状況で第2特別図柄の抽選が実行された場合に、極端に長い変動時間（600秒）が設定される構成としていたが、加えて、保留球が4未満の状況で右打ちを検出した場合に、左打ちに戻すように強く促す演出（警告演出）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、第2特別図柄のロング変動（600秒の変動表示）が開始されることを抑制することができる。特に、第1特別図柄の特殊変動が開始されてから第1特別図柄の保留球が上限（4）まで貯まるよりも前に第2特別図柄の変動表示が開始されてしまうと、特殊変動の実行中に第2特別図柄の変動表示を終了させる方法がなく、特殊変動が無駄となってしまふ（ボーナス状態を一回分損してしまう）ため、警告演出により第2特別図柄のロング変動を開始され難く構成することで、遊技者が損をしてしまふことを抑制することができる。

40

#### 【3157】

本第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の保留球数が上限未満の状況下においても、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に第2特別図柄の抽選が実行される構成としていたが、これにかぎられるものではない。例えば、第2確変状態において第1特別図柄の保留球数が上限数（4）未満の状況下においては、物理的に第2特別図柄の始動入賞が発生しないように右打ちしても電動役物640aが開放しなくなる、若しく

50

はスルーゲート67を遊技球が通過しなくなるように構成してもよい。つまり、スルーゲート67を遊技球が通過した場合に、第1特別図柄の保留球数を参照して、保留球数が4未満である場合は普通図柄の抽選自体を行わないか、若しくは普通図柄の抽選自体は行われたとしても当たりにならないように構成してもよい。また、例えば、スルーゲート67へと遊技球が到達可能となる第1位置とスルーゲート67へと遊技球が到達困難となる第2位置とに変位可能な所定の変位部材を設ける構成とし、当該変位部材を、第1特別図柄の保留球数が上限数(4)未満の場合に第2位置に維持し、第1特別図柄の保留球数が上限数(4)の場合にのみ第1位置へと変位させる構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態において第1特別図柄の保留球数が4未満の状況下で第2特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間(600秒)が設定されてしまうことを抑制することができる。また、これらに代えて、第1特別図柄の保留球数が上限数(4)未満の状況下で第2入球口640への入球を検出した場合に、第2特別図柄の保留球を獲得する制御は行われる一方で、第1特別図柄の保留球数が4になるまで第2特別図柄の抽選が実行されることを回避する(遅延させる)ように構成してもよい。このように構成した場合も、第2確変状態において第1特別図柄の保留球数が4未満の状況下で第2特別図柄の抽選が実行されてしまい、極端に長い変動時間(600秒)が設定されてしまうことを抑制することができる。

10

### 【3158】

<第27制御例の第2変形例>

次に、図1044を参照して、第27制御例の第2変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第1変形例におけるパチンコ機10では、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が特定個数(4個)以上貯まった場合に、第2特別図柄の変動時間が短くなることにより右打ちを行うことで小当たり遊技が頻繁に実行される有利な状態を形成する構成としていた。そして、第2確変状態においては、第1特別図柄の抽選で変動時間が150秒以上の長い変動時間が選択された(第1特別図柄の抽選でロング変動に当選した)ことに基づいて、第1特別図柄の保留球が貯まり易くなる左打ち遊技を促すことで第1特別図柄の保留球を貯めさせる演出を実行して、残りの変動時間において右打ちにより頻繁に小当たり遊技が実行される有利な状態(ボーナス状態)を形成する構成としていた。

20

### 【3159】

これに対して本第2変形例におけるパチンコ機10では、盤面右側の流路に対して、第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口640に加えて、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rを設ける構成とした。つまり、第2確変状態において、第1特別図柄の保留球が特定数(4)未満の状況下においても、右打ちを行うことで第1特別図柄の抽選を実行させ、遊技を進行可能に構成した。即ち、第1特別図柄のロング変動に当選する前であっても、ロング変動に当選した後(チャージモードやボーナス状態)であっても、右打ち遊技を行うことにより遊技を進行可能に構成することで、第2確変状態における遊技方法を統一することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

30

### 【3160】

この第2変形例におけるパチンコ機10が、上述した第1変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第27制御例の第1変形例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第27制御例の第1変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

40

### 【3161】

図1044を参照して、本第2変形例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図1044は、本第2変形例における遊技盤13の正面図である。図1044に示した通り、本第2変形例における遊技盤13は、上述した第1変形例における遊技盤13の盤

50

面構成（図1020参照）に対して、可変表示装置ユニット80の右側の流路に対して、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rが設けられている点でのみ相違している。この右第1入球口64rは、当該右第1入球口64rへと遊技球が入球可能となる第1位置（開放状態）と、右第1入球口64rへと遊技球が入球困難となる第2位置（閉鎖状態）と、に変位可能な変位部材64rfが付随して設けられている。この変位部材64rfは、パチンコ機10に対して電源が投入されている間、第1位置と第2位置とが周期的に切り替わるように構成されている。この周期は、左打ちで発射された遊技球が第1入球口64へと入球する可能性よりも、右打ちで発射された遊技球が右第1入球口64rへと入球する可能性の方が低くなるように設定されており、例えば、0.2秒間の第1位置と、4.8秒間の第2位置と、が周期的に切り替わるように構成されている。これにより、右打ちされた遊技球の約1/25が右第1入球口64rへと入球する。よって、第2入球口640への入球に基づいて払い出される賞球を加味すると、左打ちを行った場合と遜色ない程度の球持ち（ベース）を実現することができる。即ち、右打ちを続けた場合に右第1入球口64rへと入球する頻度は、左打ちを続けた場合に第1入球口64へと入球する頻度より若干低くなるが、発射された遊技球の個数に対する払い出される賞球数の比としては右打ちの方が大きい値となるため、第1特別図柄の抽選が実行され易い状態においては、トータルとして、左打ちと右打ちとで有利度合いに差がほとんどない（左打ちが僅かに有利となる）ように構成されている。このため、特に、第1特別図柄の保留球数、および第1特別図柄の変動種別に応じて第2特別図柄の抽選頻度が変わる第2確変状態において、上述した第1変形例のように状況（第1特別図柄の保留球数、および第1特別図柄の変動種別）に応じて遊技方法を変更する必要がなくなり、状況によらず単に右打ちを続ける遊技方法で遊技を行えば良くなるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

### 【3162】

以上説明した通り、第27制御例の第2変形例におけるパチンコ機10では、第1判別手段の判別（第1特別図柄の抽選）と第2判別手段の判別（第2特別図柄の抽選）とのうち、少なくとも第2判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御（第2特別図柄の変動時間を極端に長くする制御）が実行される第1遊技状態（第2確変状態）において、特定方向へと遊技球を発射することで取得され得る判別情報（第1特別図柄の保留球）を所定数（4）を上限として記憶可能な判別情報記憶手段（第1特別図柄保留球格納エリア203a）に対して所定数の判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなる構成としている。より具体的には、本第2変形例では、上述した第1変形例と同様に、第2確変状態（第1遊技状態）において第1特別図柄の保留球が上限数である4になっている状況下でのみ、第2特別図柄の変動時間が短い有利な状態（右打ちにより小当たりが頻繁に実行されて特定入賞口165aへの入球に基づく賞球が頻繁に払い出される状態）を形成可能に構成されていることを前提として、右打ちにより発射された（特定方向へと発射された）遊技球が入球可能な位置に対して、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rを設けることにより、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が上限数（4）となった後も、第1特別図柄の保留球を増加させるために行っていた遊技方法（右打ち遊技）をそのまま継続した方が有利度合いが高くなる構成としている。即ち、保留の状況によらず球の打ち出しを停止するよりも打ち出した方が有利になる遊技状態を形成可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動口へと遊技球が入球したことに基づいて大当たりか否かの抽選を実行し、当該抽選が実行されてから抽選結果が示されるまでの間に更に始動口への遊技球の入球を検出した場合に、新たな入球によって取得された入賞情報に基づく抽選の実行を、所定の上限回数まで保留する（保留球として記憶しておく）ことが可能に構成されているものが広く一般的に知られている。係る従来型の遊技機においては、入賞情報が所定の上限回数分記憶された後においては、追加で始動口への入球が発生した場合に当該入球が無駄になってしまうため、遊技球を始動口へ向けて発射するよりも発射を停止した方が有利度合いが高くなり、遊技者が発射を抑えてしまうと

いう問題点がある。これに対して本第2変形例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄の抽選契機となる右第1入球口64rへと遊技球を発射して第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても右打ちを継続した方が、遊技球の発射を停止するよりも有利度合いが高くなる構成としているので、第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まった後においても、遊技者に対して遊技球を積極的に発射させることができる。

### 【3163】

なお、本第2変形例では、右第1入球口64rに付随する変位部材64rfを、遊技状態によらない同一の切り替えパターンで第1状態と第2状態とを切り替える構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第2確変状態においては、より右第1入球口64rへと入球し易くなるように一周期の間に第1状態に設定される期間を長くするよう  
10  
に構成し、第2確変状態以外の遊技状態においては、右第1入球口64rへと遊技球が入球し難くなるように一周期の間に第1状態に設定される期間を短くする（若しくは0にする）構成としてもよい。このように構成することで、第2確変状態において第1特別図柄の抽選を効率良く実行させることができる上に、確変状態や時短状態において比較的有利度合いが低い第1特別図柄の抽選で大当たりとなってしまう可能性を低減することができる。また、通常状態において右打ちにより遊技を行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

### 【3164】

本第2変形例、および上述した第1変形例では、第2確変状態において、右打ちを行った場合に第2特別図柄の変動時間が短くなる（第2特別図柄の抽選間隔が短くなる）ポ  
20  
ーナス状態の方が、第2特別図柄の変動時間が長くなる（第2特別図柄の抽選間隔が長くなる）チャンスゾーンよりも有利度合いが高くなる構成としていたが、右打ちを行った場合に第2特別図柄の変動時間が長くなる状態（第2特別図柄の抽選間隔が長くなる状態）の方が、第2特別図柄の変動時間が短くなる状態（第2特別図柄の抽選間隔が短くなる状態）よりも有利度合いが高くなるように構成してもよい。具体的には例えば、可変入賞装置165よりも下流に可変入賞装置165よりも賞球数が多い一般入賞口を設ける構成とし、第2特別図柄の変動時間が短い間は右打ちを行い続けた場合に電動役物640aも可変入賞装置165も頻繁に開放されることにより一般入賞口へと到達することが困難となるように構成してもよい。このように構成した場合、第2特別図柄のロング変動中に右打ち  
30  
されて第2入球口640へと入球しなかった遊技球を、可変入賞装置165を通過させて一般入賞口へと入球させることができるので、払い出される賞球数の面で有利度合いを高くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3165】

本第2変形例、および上述した第1変形例では、第2確変状態において第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まっている状態で右打ちを行った場合に、頻繁に小当たり遊技が  
40  
実行されることで賞球が多く払い出され易い有利な状態を形成し、有利度合いを高くする構成としていたが、第2特別図柄の小当たりを設けずに、単に第2特別図柄の抽選を第1特別図柄の抽選よりも有利にするのみとしてもよい。このように構成したとしても、有利な第2特別図柄の抽選を実行させたいと遊技者に考えさせることができ、チャージモードに移行する（特殊変動が実行される）ことを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3166】

#### <第27制御例の第3変形例>

次に、図1045から図1050を参照して、第27制御例の第3変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第26制御例におけるパチンコ機10では、比較的有利度合いが高い第2確変状態において、判別の回数（特別図柄の抽選回数）が特定回数（100回）以下の状況下で特定の判別結果（大当たりの抽選結果）になったとしても、第2確変状態に設定された後で少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成していた。

### 【3167】

10

20

30

40

50

これに対して第27制御例の第3変形例におけるパチンコ機10では、比較的有利度合いが低い通常状態において判別の回数が特定回数以下の状況下で特定の判別結果になったとしても、少なくとも特定回数の判別が実行されるまで、他の遊技状態への移行条件（大当たり遊技の開始条件）が成立しないように構成した。より具体的には、通常状態において大当たり遊技が実行されずに特定回数（例えば、750回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、通常状態よりも有利度合いが高い第2時短状態へと移行させる仕様（通常状態の抽選回数に所謂天井抽選回数を設ける仕様）を前提として、通常状態において特定回数未満の所定回数（例えば、700回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、所定回数から特定回数（天井抽選回数）までの範囲において、第1特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されることを回避可能に構成している。より具体的には、通常状態における第1特別図柄の抽選回数が所定回数以上、且つ、特定回数未満の状況下においては、第1特別図柄の保留球数が特定数以上（4個）貯まった状態においてのみ、第2特別図柄の変動時間が短くなる（1秒になる）変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定する構成としている。つまり、第1特別図柄の大当たり変動中に第1特別図柄の保留球を特定数（4個）以上貯めてから右打ちを行うことにより、第2特別図柄の変動表示が短時間に連続して実行される状態を形成し、高確率で小当たり当選することにより実行中の第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止（破棄）することができる状態を形成する。言い換えれば、通常状態における第1特別図柄の抽選回数が所定回数以上、特定回数未満の状況下においては、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、遊技方法に応じて大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択可能に構成することで、有利度合いが低い第1特別図柄の大当たり当選することを回避したいと考える遊技者に対して、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を特定回数（天井抽選回数）に到達するまで回避して有利度合いが高い第2時短状態へと移行させる遊技方法を選択させることができる。また、大当たり遊技をすぐにでも実行させたいと考える遊技者に対して、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避せずにそのまま大当たり遊技を開始させる遊技方法を選択させることができる。よって、遊技者毎の好みに応じた遊技方法を選択させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

20

### 【3168】

この第27制御例の第3変形例におけるパチンコ機10が、上述した第27制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110におけるROM202の構成が一部変更となっている点、および主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第27制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第27制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

30

### 【3169】

まず、図1045から図1047を参照して、本第3変形例における特徴的な演出態様について説明する。まず、図1045(a)を参照して、通常状態において変動表示演出が実行されている場合における演出態様について説明する。図1045(a)に示した通り、通常状態においては、主表示領域Dmにおける左上部分に形成される表示領域Dm1に対して、現在の抽選回数に応じた情報を表示する構成としている。図1045(a)では、通常状態における特別図柄の抽選回数が215回である場合を例示しており、表示領域Dm1に対して「ゲーム数215回」という文字が表示されている。また、図1045(b)は、通常状態において天井抽選回数に到達した場合の演出態様を示した図である。図1045(b)に示した通り、天井抽選回数（大当たり終了後750回）に到達した（750回の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）となった）場合、主表示領域Dmにおいて外れを示す第3図柄が停止表示されたタイミングで、ウサギを模したキャラクタ801がピースサインをした状態で出現する。また、第2時短状態にお

40

50

る遊技方法である右打ち遊技を遊技者に促す表示態様が表示領域 D m 2 に対して表示される。更に、副表示領域 D s に対して、「超チャンスゾーン発動！！」という文字が表示される。これらの演出内容により、有利度合いが高い第 2 時短状態へと移行したということ遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 3 変形例では、天井抽選回数に到達した場合に、時短回数が 1 0 0 0 回の第 2 時短状態が付与される。このため、最大 1 0 0 0 回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、有利な第 2 特別図柄の抽選を連続して実行させることができる有利な状態を形成する。なお、第 2 時短状態は、大当たり終了後に設定される時短状態に対して、普通図柄の当たり時の電動役物 6 4 0 a の開放パターンは同一であるが、普通図柄の当たり確率が普通図柄の低確率状態における当たり確率となる。しかしながら、上述した第 2 7 制御例と同様に、本第 3 変形例における普通図柄の低確率状態の普通図柄の当たり確率は 2 9 9 / 3 0 0 に設定されており、普通図柄の高確率状態とほとんど差が無い構成としている。このため、遊技者が第 2 時短状態と時短状態との差を認識することはほぼ不可能となっている。

10

### 【 3 1 7 0 】

次に、図 1 0 4 6 ( a ) を参照して、天井抽選回数の直前（天井抽選回数まで 5 0 回以内）で第 1 特別図柄の大当たり当選した場合における演出態様について説明する。ここで、本第 3 変形例では、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数に到達する 5 0 回前（即ち、大当たり終了後 7 0 0 回）から天井抽選回数に到達するまで（即ち、大当たり終了後 7 5 0 回）の範囲において、特定条件下において、第 1 特別図柄の大当たり変動の変動時間よりも第 2 特別図柄の変動時間の方が大幅に短くなるように構成している。より具体的には、上記範囲の変動回数において、第 1 特別図柄の保留球が特定数以上（4 個）となった場合に、第 2 特別図柄の変動時間が 1 秒間になる構成としている。これにより、第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選したとしても、当該大当たり変動中に第 1 特別図柄の保留を特定数（4 個）以上貯めた上で右打ちにより第 2 特別図柄の抽選を実行させることで、第 1 特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に第 2 特別図柄の小当たり（または大当たり）が停止表示され、当該停止表示と同時に第 1 特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させることができる。つまり、天井直前で第 1 特別図柄の大当たりとなってしまう、有利度合いが低い大当たり遊技が実行されてしまうという遊技者に不利な事象が発生してしまうことを回避することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。図 1 0 4 6 ( a ) に示した通り、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数の到達前 5 0 回以内の範囲において第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選し、大当たり変動が開始された場合、主表示領域 D m において、同一の数字を模した第 3 図柄が揃った状態が半透明な態様で表示されると共に、当該半透明な態様の第 3 図柄をウサギのキャラクタ 8 0 1 が悩んだ様子で見つめる演出が実行される。更に、副表示領域 D s に対して、「大当たり発生！？」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の目前で第 1 特別図柄の抽選で大当たり当選してしまったということ遊技者に対して容易に理解させることができる。また、表示領域 H R 1 0 に対して、「大当たり発生！？回避したいなら保留を貯める！」という文字が表示されると共に、表示領域 D m 2 に対して、左打ちを促す表示態様（「左打ち」という文字、および左向きの矢印を模した画像）が表示される。これらの表示内容により、左打ちを行って第 1 特別図柄の保留を貯めることにより大当たり遊技の実行を回避できる（天井抽選回数までの抽選回数がリセットされることを回避できる）可能性があるということ遊技者に対して直感的に理解させることができる。

20

30

40

### 【 3 1 7 1 】

図 1 0 4 6 ( b ) は、第 1 特別図柄の大当たり変動中に演出による指示に従って第 1 特別図柄の保留球を特定数（4 個）以上貯めた場合における演出態様の一例を示した図である。図 1 0 4 6 ( b ) に示した通り、天井抽選回数の到達前 5 0 回以内の抽選回数の範囲で実行された大当たり変動において左打ちにより第 1 特別図柄の保留球を特定数（4 個）以上貯めることができた場合は、左打ちを促す表示態様を表示させていた表示領域 D m 2 が消えると共に、表示領域 H R 1 0 に対して、「回避準備完了！！回避するなら左打ちだ

50

！」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ちを行うことで大当たり遊技の実行が回避されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。図1047は、右打ちにより第2特別図柄の抽選が実行されて小当たりに当選したことにより、実行中の大当たり変動が外れ図柄で強制停止された（破棄された）場合の演出態様の一例を示した図である。図1047に示した通り、大当たり変動中に右打ちにより第2特別図柄の小当たりに当選し、大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる（破棄する）ことが決定された場合は、ウサギを模したキャラクタ801が外れ図柄の組み合わせの第3図柄を半透明の第3図柄に対して投擲することにより、当たりの組み合わせの第3図柄を弾き飛ばす演出が実行される。また、表示領域HR10に対して、「回避成功！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Dsに対して、「大当たり回避！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、天井抽選回数の直前で大当たりに当選したものの、当該大当たり当選に基づく大当たり遊技の実行を回避することができたということを、遊技者に対して容易に理解させることができる。

10

### 【3172】

このように、本第3変形例では、天井抽選回数の到達前50回以内の抽選回数において特別図柄の抽選で大当たりとなった（大当たりに当選した）場合に、特定の遊技方法（第1特別図柄の保留球を特定数以上貯めてから右打ちを行う遊技方法）で遊技を行うことにより、大当たり遊技の実行を回避して通常状態を継続させることができる構成とした。このように構成することで、天井抽選回数を目指して遊技を行っていた遊技者が、天井抽選回数の間近で大当たりに当選してしまい、目標に反して比較的有利度合いが低い第1特別図柄の大当たり遊技が実行されてしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大きく低下させてしまうことを抑制できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

### 【3173】

<第27制御例の第3変形例における電氣的構成>

次に、図1048、および図1049を参照して、本第3変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第3変形例におけるROM202は、上述した第27制御例におけるROM202の構成（図997（a）参照）に対して、変動パターン選択テーブル202b、および変動パターンシナリオテーブル202baの規定内容が一部変更となっている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第27制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図1048を参照して、本第3変形例における変動パターン選択テーブル202bの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第3変形例における変動パターン選択テーブル202bは、上述した第27制御例における変動パターン選択テーブル202bの構成（図998（a）参照）に対して、天井抽選回数に到達する前50回以内の抽選回数の範囲において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを選択するために参照される天井前用テーブル202b4Bが追加されている点でのみ相違している。この天井前用テーブル202b4Bの詳細について、図1048を参照して説明する。

30

### 【3174】

図1048は、天井前用テーブル202b4Bの規定内容を示した図である。図1048に示した通り、第1特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第1特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタCS1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が10000ms（100秒間）の当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、外れの抽選結果には、第1特別図柄の保留球数によらず、変動種別カウンタCS1が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が1000ms（1秒間）の外れショート変動が対応付けて規定されている。また、図1048に示した通り、第2特別図柄に対する規定内容として、大当たりの抽選結果には、第1特別図柄の保留球数が3以下の範囲の場合に、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が

40

50



600000ms(600秒間)の当たり超ロング変動が対応付けて規定され、第1特別図柄の保留球数が4(上限数)の場合に、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が1000ms(1秒間)の当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、外れの抽選結果には、第1特別図柄の保留球数が3以下の範囲の場合に、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が600000ms(600秒間)の外れ超ロング変動が対応付けて規定され、第1特別図柄の保留球数が4(上限数)の場合に、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~198」の範囲)に対して、変動時間が1000ms(1秒間)の外れショート変動が対応付けて規定されている。

10

### 【3175】

これらの規定内容により、天井抽選回数に到達する前50回以内の抽選回数の範囲においては、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、必ず変動時間が100秒間の比較的長い変動時間が設定される。また、第2特別図柄の変動時間として、基本的に、600秒間という極端に長い変動時間が設定されるが、第1特別図柄の保留球を特定数(4個)以上貯めることにより、特定数以上となっている間、変動時間が1秒間に設定される。このため、第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、100秒間の変動時間の間に左打ちにより第1特別図柄の保留球を特定数以上貯め、その後に右打ちを行うことで、第2特別図柄の抽選が実行され易い状態を形成することができる。言い換えれば、第1特別図柄の大当たり変動が終了するよりも前に、第2特別図柄の抽選で小当たり(または大当たり)となって小当たり(または大当たり)図柄を先に停止表示させることができ、第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる(破棄する)ことが容易となる状態を形成できる。よって、天井抽選回数の間際で第1特別図柄の抽選で大当たりになったとしても、遊技者に対して遊技方法によって大当たり遊技の実行を回避するか、そのまま大当たり遊技を実行させるかを選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、第1特別図柄の外れ時の変動時間を1秒間に固定化しているのは、外れ変動中に第1特別図柄の保留球が特定数(4個)以上となることを抑制する趣旨である。より具体的には、第1特別図柄の外れ変動中に第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まってしまうと、大当たり変動中でない場合でも、第2特別図柄の変動時間が短くなり、右打ちにより第2特別図柄の抽選が比較的短い間隔で実行され得る有利な状況が成立してしまう。この有利な状況が成立することを抑制すべく、本第3変形例では、外れ時に第1特別図柄の変動時間を短くすることで、第1特別図柄の外れ変動中に第1特別図柄の保留球が特定数以上貯まることを困難としている。また、たとえ特定数以上貯まり、第2特別図柄の変動表示を実行させることができたとしても、第1特別図柄の変動時間が1秒間であることにより、先に第1特別図柄の変動時間が経過することにより、有利な第2特別図柄の変動表示で大当たりとなることを確実に防止することができる。

20

30

### 【3176】

次に、図1049を参照して、本第3変形例における変動パターンシナリオテーブル202baBの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202baBは、上述した第27制御例における変動パターンシナリオテーブル202baと同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、参照する変動パターンテーブルを特定するための変動パターンシナリオが規定されているデータテーブルである。図1049は、本第3変形例における変動パターンシナリオテーブル202baBの規定内容を示した図である。なお、前回の当たり種別が大当たりA67, E67(大当たり終了後が第2確変状態に設定される確変大当たり)である場合の変動パターンシナリオ、および前回の当たり種別が大当たりB67, C67, F67, G67(大当たり終了後が確変状態に設定される確変大当たり)である場合の変動パターンシナリオについては、上述した第27制御例における変動パターンシナリオと同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

40

50



## 【 3 1 7 7 】

図 1 0 4 9 に示した通り、前回の当たり種別が当たり D 6 7 , H 6 7 ( 当たり終了後が時短状態に設定される通常当たり ) である場合に対して、変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 1 0 0 回以下の範囲で確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 9 9 9 ( a ) 参照 ) が参照され、特別図柄の抽選回数が 1 0 1 回以上、且つ、7 0 0 回以下の範囲で通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照され、特別図柄の抽選回数が 7 0 1 回以上、且つ、7 5 0 回以下の範囲で天井前用テーブル 2 0 2 b 4 B ( 図 1 0 4 8 参照 ) が参照され、特別図柄の抽選回数が 7 5 1 回以上の範囲で確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 9 9 9 ( a ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、当たり D 6 7 , H 6 7 の終了後の時短状態においては、特別図柄の抽選が 1 0 0 回終了するまでの範囲では右打ちにより第 2 特別図柄の変動が頻繁に実行されるが、1 0 1 回目以降は第 2 特別図柄の抽選を実行させることが困難となる ( 第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第 2 特別図柄の抽選結果が示され難くなる ) 。また、7 0 0 0 回を超えてから天井抽選回数である 7 5 0 回に到達するまでは、第 1 特別図柄の抽選で当たりになったとしても、当たり変動を第 2 特別図柄の小当たり ( または当たり ) で破棄することができる ( 当たり遊技の実行を回避することができる ) ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である 7 5 0 回を超えた後は、右打ちにより第 2 特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第 2 時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第 2 時短状態は特別図柄の抽選が 1 0 0 0 回実行されるまで継続し、1 0 0 0 回を超えた後は、次に当たりとなるまで通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照される。更に、図 1 0 4 9 に示した通り、パチンコ機 1 0 を初期化した後 ( R A M クリアスイッチ 1 2 2 を押下した状態で電源を投入した後 ) 、初回の当たり当選するまでの間の変動パターンシナリオとして、特別図柄の抽選回数が 7 0 0 回以下の範囲において通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照され、特別図柄の抽選回数が 7 0 1 回以上、且つ、7 5 0 回以下の範囲で天井前用テーブル 2 0 2 b 4 B ( 図 1 0 4 8 参照 ) が参照され、特別図柄の抽選回数が 7 5 1 回以上の範囲で確変・時短・第 2 確変 A 用テーブル 2 0 2 b 2 ( 図 9 9 9 ( a ) 参照 ) が参照されるシナリオが規定されている。よって、パチンコ機 1 0 が初期化された後においては、抽選回数が 7 0 0 回に到達するまでの間、第 2 特別図柄の抽選を実行させることが困難となる ( 第 2 特別図柄の変動時間が極端に長くなるため第 2 特別図柄の抽選結果が示され難くなる ) 。また、7 0 0 0 回を超えてから天井抽選回数である 7 5 0 回に到達するまでは、第 1 特別図柄の抽選で当たりになったとしても、当たり変動を第 2 特別図柄の小当たり ( または当たり ) で破棄することができる ( 当たり遊技の実行を回避することができる ) ようになり、天井抽選回数へと容易に到達することが可能となる遊技性となり、天井抽選回数である 7 5 0 回を超えた後は、右打ちにより第 2 特別図柄の変動表示が頻繁に実行される有利な第 2 時短状態を形成する。なお、図示については省略したが、第 2 時短状態は特別図柄の抽選が 1 0 0 0 回実行されるまで継続し、1 0 0 0 回を超えた後は、次に当たりとなるまで通常用テーブル 2 0 2 b 1 が参照される。

## 【 3 1 7 8 】

< 第 2 7 制御例の第 3 変形例における主制御装置の制御処理について >

次いで、図 1 0 5 0 を参照して、第 2 7 制御例の第 3 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理について説明する。本第 2 7 制御例の第 3 変形例では、上述した第 2 7 制御例に対して、第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 0 0 8 参照 ) の 1 処理である特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 0 1 B ) に代えて特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 2 1 B ) を実行する点でのみ相違する。その他の制御処理については上述した第 2 7 制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。上述した特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 2 1 B ) の詳細について、図 1 0 5 0 を参照して説明する。図 1 0 5 0 は、この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 2 1 B ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 外れ停止処理 ( S 3 1 2 1 B ) のうち、S 3 1 5 1 B ~ S 3 1 5 9 B の各処理では、それぞれ第 2 7 制御例における特図 1 外れ停止処理 ( 図 1 0 0 9 参照 ) の S 3 1 5 1 B ~ S

3 1 5 9 Bの各処理と同一の処理が実行される。また、本第27制御例の第3変形例における特図1外れ停止処理(S 3 1 2 1 B)では、S 3 1 5 9 Bの処理を実行した後、変動回数カウンタ2 0 3 b bの値が7 5 0であるか否かを判別し(S 3 1 7 1 B)、変動回数カウンタ2 0 3 b bの値が7 5 0であると判別した場合には(S 3 1 7 1 B : Y e s)、時短カウンタ2 0 3 hに1 0 0 0を設定し(S 3 1 7 2 B)、本処理を終了する。一方、S 3 1 7 1 Bの処理において、変動回数カウンタ2 0 3 b bの値が7 5 0ではないと判別した場合には(S 3 1 7 1 B : N o)、S 3 1 7 2 Bの処理をスキップし、本処理を終了する。また、S 3 1 5 1 Bの処理において、特図1小当たりフラグ2 0 3 b eがオンではないと判別した場合には(S 3 1 5 1 B : N o)、処理をS 3 1 7 1 Bへと移行する。これらのS 3 1 7 1 B、およびS 3 1 7 2 Bの各処理によって、特別図柄の抽選回数が天井抽選回数(7 5 0回)に到達した場合に、時短回数が1 0 0 0回の第2時短状態を設定することができる。なお、図示については省略したが、上述した第27制御例における特図2外れ停止処理(図1 0 1 4参照)に代えて実行される特図2外れ停止処理(S 3 8 2 1 B)についても、特図1外れ停止処理(図1 0 5 0参照)のS 3 1 7 1 B、S 3 1 7 2 Bの各処理に相当する処理が追加されている。これにより、第2特別図柄の変動表示によって天井抽選回数に到達した場合であっても、第2時短状態を設定することができる。

10

### 【3 1 7 9】

なお、本第27制御例の第3変形例では、特別図柄の変動停止タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、変動開始タイミングで天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよいし、天井抽選回数で小当たりとなった場合は小当たり遊技の開始時または終了時に天井抽選回数に到達したか否かを判別する構成としてもよい。

20

### 【3 1 8 0】

以上説明した通り、第27制御例の第3変形例におけるパチンコ機10では、第1の判別条件が成立し得る第1方向(第1特別図柄の抽選契機となる第1入球口6 4へと入球し得る盤面左側)へと遊技球を発射した方が、第2の判別条件が成立し得る第2方向(第2特別図柄の抽選契機となる第2入球口6 4 0へと入球し得る盤面右側)へと遊技球を発射するよりも判別(特別図柄の抽選)が実行され易くなる第1遊技状態(通常状態)が開始された後において、第1方向へと遊技球を発射し続ける第1の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、第1遊技状態が開始された後における所定の遊技回(天井抽選回数到達まで5 0回以内、且つ、第1特別図柄の大当たりに対応する遊技回)で第1の遊技方法から第1の遊技方法とは異なる第2の遊技方法(第1特別図柄の保留球を上限まで貯めてから右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させる遊技方法)に切り替えた方が、第1遊技状態が開始されてから次に特典遊技(大当たり遊技)が実行されるまでの期間が長くなり易くなることにより、第1遊技状態において特典遊技が実行されずに特定回数(7 5 0回)の判別が実行されることで設定され、第1方向へと遊技球を発射するよりも第2方向へと遊技球を発射した方が判別が実行され易くなる第2遊技状態(第2時短状態)へと移行する可能性が高くなる構成としている。より具体的には、通常状態において天井抽選回数(特定回数)に到達するよりも前の5 0回以内の範囲において、第1特別図柄の保留球が上限数まで貯まっている状態でのみ、第2特別図柄の変動時間が極めて短くなる(1秒になる)ように構成することで、上記抽選回数の範囲内においては、第1特別図柄の変動表示が開始された後で第2特別図柄の変動表示が開始されたとしても、先に第2特別図柄の変動表示が終了され得る構成としている。これにより、上記抽選回数の範囲内において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の実行中に左打ちにより第1特別図柄の保留球を上限数(4)とした上で、右打ちにより第2特別図柄の抽選を実行させることにより、比較的高確率(約1/3の確率)で第2特別図柄の小当たり(または大当たり)となって先に第2特別図柄の小当たり図柄(または大当たり図柄)が停止表示されることにより、先に実行されていた第1特別図柄の大当たり変動を外れ図柄で強制停止させる(破棄する)ことが可能に構成した。言い換えれば、上記抽選回数の範囲内において第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、そのまま第1特別図柄の大当たり遊技を実行

30

40

50

させるか、第1特別図柄の大当たりを破棄するかを遊技方法によって遊技者に対して選択可能に構成した。即ち、通常状態を、遊技方法に応じて次回大当たりまでの期間を可変させ得る遊技状態として構成した。このように構成することにより、天井抽選回数までに渡って持ち球を消費し続けなければならないものの、第1特別図柄の大当たりを破棄し続けて天井抽選回数に到達させ、有利な第2特別図柄の抽選が実行される第2時短状態へと移行させるか、有利度合いが低い大当たりとなる可能性が比較的高い第1特別図柄の大当たり遊技をそのまま実行させることで持ち球の消費を抑えるかを遊技者に対して選択させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、両方の特別図柄変動が大当たり変動であって、先に停止表示された特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を保持し、後に停止表示される特別図柄変動に対応する大当たりに関する情報を破棄する処理は、取得した遊技情報の一部を破棄する処理である。

10

### 【3181】

なお、本第3の変形例では、通常状態において天井抽選回数到達前50回以内の抽選回数の範囲で第1特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成していたが、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避することができる抽選回数の範囲はこれに限られるものではなく、任意に定めることができる。より具体的には、例えば、通常状態においては、常に、第1特別図柄の大当たりとなった場合に大当たり遊技を回避可能に構成してもよい。つまり、通常状態においては特別図柄の抽選回数によらず、必ず天井前用テーブル202b4B(図1048参照)を参照して変動パターンを選択する構成とすることにより、第1特別図柄の大当たりを第2特別図柄の小当たり(または大当たり)で破棄可能に構成してもよい。このように構成することで、どの抽選回数までは第1特別図柄の大当たりをそのまま実行させ、どの抽選回数からは大当たりを回避する(天井抽選回数を目指す)のかを遊技者毎の好みに応じて選択させることができるので、遊技者あとの遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態に設定されてから特別図柄の抽選回数が特定回数(例えば、700回)となるまでは、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成し(即ち、天井前用テーブル202b4B(図1048参照)を参照して変動パターンを選択し)、特定回数を超えてから天井抽選回数に到達するまでは、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成する(即ち、通常用テーブル202b1を参照して変動パターンを選択する)ように構成してもよい。このように構成することで、特に、特定回数未満の所定の抽選回数(例えば、500回)において、天井抽選回数が近づいてきた(所謂、ハマリが発生した)と感じ、天井抽選回数を目指すことに決めた遊技者に対して、特定回数に到達するまでは大当たりを回避できることに対する安心感を抱かせながら遊技を行うことができる一方で、特定回数に到達してから天井抽選回数に到達するまでの間は、第1特別図柄の抽選で大当たりにならないことに強く期待させる遊技性とするることができるので、抽選回数に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、例えば、通常状態において、特別図柄の抽選回数が1以上、且つ、天井抽選回数未満の所定範囲(例えば、500回から650回の範囲)において、第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避可能に構成する一方で、その他の抽選範囲においては第1特別図柄の大当たり遊技の実行を回避不可能に構成してもよい。このように構成することで、第1特別図柄の大当たりを回避しようとする遊技者がほぼいないであろう範囲で無駄に天井前用テーブル202b4Bを参照して変動パターンを選択することを抑制できる。

20

30

40

### 【3182】

本第3変形例では、天井抽選回数に到達した場合に設定される第2時短状態として、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態を採用していたが、第2時短状態はこれに限られるものではない。例えば、第2時短状態として、時短状態(および確変状態)よりも第2入球口640へと遊技球が入球し難くなる状態を形成する構成としてもよい。このように構成することで、第2時短状態においても、第2確変状態と同様に、

50

第2入球口640へと入球せずに通過した遊技球が可変入賞装置165へと到達可能となり、小当たり遊技において特定入賞口165aへと遊技球を頻繁に入球させることができるようになるため、第2時短状態へと移行させるメリットをより高めることができる。よって、天井抽選回数に到達するまで第1特別図柄の大当たりを第2特別図柄の小当たりで強制停止させる遊技方法をより選択させ易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

### 【3183】

<第28制御例>

次いで、図1051から図1083を参照して、第28制御例におけるパチンコ機10について説明する。本第28制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例のパチンコ機10に対して、遊技盤13の構成を一部変更した点と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の一部構成を変更した点とで相違している。また、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。

10

### 【3184】

更に、本第28制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例のパチンコ機10に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物を搭載し、その装飾用可動役物を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

### 【3185】

従来より、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として装飾用可動役物を用いた演出を実行するパチンコ機10が知られている。このようなパチンコ機10では、装飾用可動役物を用いた演出を実行している期間において、装飾用可動役物を変位させるための駆動手段を用いて、装飾用可動役物を原点位置（退避位置）とは異なる所定位置に停止させることができるものであった。

### 【3186】

しかしながら、このようなパチンコ機10において、装飾用可動役物を変位させることが可能な駆動手段を用いて装飾用可動役物を所定位置に維持する場合に、駆動手段（例えば、ステッピングモータ）を励磁し続けることにより、駆動手段の発熱や消費電力の増加等の不具合が生じる虞があった。

30

### 【3187】

これに対して、本第28制御例では、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、第1変位手段（昇降役物500）を所定位置（昇降中間位置）に維持させる場合に、第1駆動手段（昇降モータ510）を励磁することによって第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、5ms毎）で所定時間（例えば、5ms）中断させる中断制御を実行可能に構成している。

### 【3188】

このように構成することで、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる維持制御を実行する場合に、必要な保持力を維持しつつ、第1駆動手段（昇降モータ510）の発熱を抑制すると共に、消費電力を軽減させることができる。

40

### 【3189】

また、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合に、中断制御を実行させる期間における状況（例えば、昇降役物500とは異なる傾倒役物600の駆動状況）によっては、第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる保持力に過不足が生じる（必要な保持力が変化する）虞があった。具体的には、第

50

1変位手段（昇降役物500）とは異なる第2変位手段（傾倒役物600）が駆動されることにより生じる振動が第1変位手段（昇降役物500）に伝達することや、第2変位手段（傾倒役物600）と第1変位手段とが当接することに起因して、必要な保持力が変化した場合に、第1変位手段（昇降役物500）が意図せず変位してしまう虞があった。

#### 【3190】

これに対して、本第28制御例では、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行させる場合において、第2変位手段（傾倒役物600）が第2駆動手段（傾倒モータ610）によって駆動されることにより成立し得る所定条件（昇降役物500と傾倒役物600とが当接すること）が成立した場合に、当該所定の周期と所定時間とを変化させて設定可能に構成している。より具体的には、第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持する場合において、第1変位手段（昇降役物500）と第2変位手段（傾倒役物600）とが当接しない場合には、第1周期（例えば、5ms毎）で第1期間（例えば、5ms）中断させる中断制御を実行させ、第2変位手段（傾倒役物600）が第2駆動手段によって駆動されることにより、第1変位手段（昇降役物500）と第2変位手段（傾倒役物600）とが当接する場合には、第1周期（例えば、5ms毎）とは異なる第2周期（例えば、8ms毎）で第1期間（例えば、5ms）とは異なる第2期間（例えば、2ms）中断させる中断制御を実行させるように構成している。

#### 【3191】

このように構成することで、第1変位手段（昇降役物500）に対して所定の外力（例えば、第2変位手段が当接することによる加重）が生じた場合に、第1変位手段を所定位置に維持させるための保持力を変化させることができる。よって、第1変位手段を所定位置に維持させるための保持力に過不足が生じる不具合を軽減することができる。

#### 【3192】

また、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御を開始するタイミングを一律に設定した場合、中断制御が開始されるまでの維持期間に過不足が生じる虞があった。具体的には、昇降モータ510が完全に停止していない（減衰振動している）状態で維持制御の中断を開始した場合に、慣性によって回転することで昇降モータ510が脱調する虞があった。

#### 【3193】

これに対して、本第28制御例では、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させる維持制御を、所定の周期で所定時間中断させる中断制御を実行する場合において、当該維持制御が開始されてから当該中断制御が開始されるまでの期間を変化させて設定可能に構成している。具体的には、第1駆動手段（昇降モータ510）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第2変位手段の駆動内容が第1条件を満たす（例えば、1ステップあたり10ms以上の速度で駆動されている）場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第1初期時間（例えば、10ms）を設定し、第1駆動手段（昇降モータ510）を所定位置に維持させる維持制御の開始前における第2変位手段の駆動内容が第1条件とは異なる第2条件（例えば、1ステップあたり10ms未満の速度で駆動されている）を満たす場合には、維持制御が開始されてから中断制御を開始させるまでの期間として第2初期時間（例えば、18ms）を設定するように構成している。

#### 【3194】

このように構成することで、第1駆動手段（昇降モータ510）を用いて第1変位手段（昇降役物500）を所定位置に維持させるための維持制御を所定の周期で中断させる中断制御を実行する場合に、第1駆動手段（昇降モータ510）の減衰振動が停止するまでの期間を変化させて確保することができるので、第1変位手段（昇降役物500）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

10

20

30

40

50

## 【 3 1 9 5 】

< 第 2 8 制御例における各装飾用可動役物について >

まず、図 1 0 5 1、及び図 1 0 5 2 を参照して、本第 2 8 制御例における、装飾用可動役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）について説明する。本第 2 8 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視下方に、略矩形形状の表示面を有する昇降役物 5 0 0 が設けられており、第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側に、ハンマーを模した形状の傾倒役物 6 0 0 が設けられている。図 1 0 5 1 は、昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0 が後述する役物演出において停止し得る各停止位置に位置している場合の遊技盤 1 3 の拡大図である。詳細については後述するが、昇降役物 5 0 0 はステッピングモータで構成される昇降モータ 5 1 0 に駆動されることによって正面視上下方向に変位可能に構成されており、傾倒役物 6 0 0 は昇降モータ 5 1 0 と同一の構成である傾倒モータ 6 1 0 に駆動されることによって所定範囲で回転移動が可能に構成されている。

10

## 【 3 1 9 6 】

図 1 0 5 1 ( a ) は、昇降役物 5 0 0 が下限位置に位置しており、傾倒役物 6 0 0 が起立位置に位置している状態を示した図である。ここで、下限位置とは、昇降役物 5 0 0 が正面視下方向へと変位することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって昇降役物 5 0 0 が正面視下方向への変位を規制される位置であり、起立位置とは、傾倒役物 6 0 0 が時計回りの回転移動することを規制するためのストッパ部材（図示なし）によって傾倒役物が時計回りに回転移動することが規制される位置である。即ち、昇降役物 5 0 0 は下限位置より下方に変位することはなく、傾倒役物 6 0 0 は起立位置から時計回りに回転移動することはない。また、下限位置は昇降役物 5 0 0 の原点位置であり、起立位置は傾倒役物 6 0 0 の原点位置である。ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。

20

## 【 3 1 9 7 】

なお、パチンコ機 1 0 に電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理において、後述する張出センサ（上限位置センサ、及び傾倒位置センサ）がオンを検出するまで装飾用可動役物（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒役物 6 0 0）を可動させた後、原点位置まで可動される。また、下限位置及び起立位置に設けられたストッパ部材（図示なし）をロック状態へと変位させることで、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を原点位置（下限位置、及び起立位置）に固定することが可能に構成されている。

30

## 【 3 1 9 8 】

上述した通り、昇降役物 5 0 0 は正面視略縦長矩形の表示面（図 1 0 5 1 ( b ) 参照）を有し、当該表示面にはクエスチョンマーク（「？」マーク）が表示されている。一方、傾倒役物 6 0 0 はハンマーを模した形状で形成されている。図 1 0 5 1 ( a ) に示した通り、昇降役物 5 0 0 は、可変表示ユニット 8 0 の背面側に配置されており、下限位置に位置している場合に遊技者から視認困難（上部 2 c m 程度が遊技者から視認可能）となるように構成されている。一方、傾倒役物 6 0 0 は、起立位置に位置している場合に遊技者から略全体が視認可能となる位置に配置されており、一部（全体の 1 割程度）のみ可変表示ユニット 8 0 に覆われるように構成されている。

40

## 【 3 1 9 9 】

図 1 0 5 1 ( b ) は、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで変位した状態を示した図である。ここで、上限位置とは、昇降役物 5 0 0 が変位し得る範囲において最も上方まで変位した場合に位置する場所を指す。図 1 0 5 1 ( b ) に示した通り、昇降役物 5 0 0 が上昇することによって上限位置に位置している場合、昇降役物 5 0 0 が遊技者から視認可能な状態となる。より具体的には、昇降役物 5 0 0 は第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に配置されているため、昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置している場合は、昇降役物 5 0 0 の略全体が遊技者から視認されることが可能となり、昇降役物 5 0 0 の後方側に配置されている第 3 図柄表示装置 8 1 の一部（昇降役物 5 0 0 に重なる部分）が遊技者から視認困難な状態となる。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を変位させることによって、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された表示態様の一部を隠したり出現させたりする演出を実現するこ

50

とができる。

【3200】

詳細については後述するが、本第28制御例では、昇降役物500が下限位置から上限位置まで到達した場合に、10msの励磁を実行した後、励磁の中断を5ms実行し、当該5msの中断を5ms毎に実行することで、昇降役物500を上限位置に維持可能に構成している。具体的には、昇降モータ510を励磁することにより保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせ、昇降モータ510が自重によって脱調しない範囲の時間（設計値）で励磁を周期的に中断する（所謂、ディテントトルクにより保持する）ことで、昇降役物500を上限位置に維持可能に構成している。

【3201】

また、昇降役物500は、昇降モータ510に対する励磁を完全に停止させる（励磁を再開させない）ことで、自重によって変位可能に構成されている。具体的には、昇降役物500が変位可能範囲における下限位置以外の位置（例えば、上限位置）に位置している場合に、昇降モータ510の励磁を停止させることによって、自重で下限位置まで下降（変位）させることができる。このように構成することで、昇降モータ510を用いた制御を実行させることなく、昇降役物500を下限位置（原点位置）に変位（退避）させることができる。

【3202】

図1051(c)は、傾倒役物600が傾倒位置まで変位した状態を示した図である。ここで、傾倒位置とは、傾倒役物600が変位可能な範囲において最大限、反時計回りに回転移動した場合に位置する場所を指す。図1051(c)に示した通り、傾倒役物600は、起立位置（図1051(a)参照）から反時計回りに変位することが可能に構成され、起立位置（図1051(a)参照）から反時計回りに変位することにより第3図柄表示装置81の前面側に位置するように構成されている。より具体的には、傾倒役物600は、ハンマーの柄を模した形状部分の重心を回転の中心として回転移動が可能であり、起立位置（図1051(a)参照）から反時計回りに回転移動可能な範囲で最大限まで変位することによって傾倒位置に位置するように構成されている。

【3203】

昇降役物500及び傾倒役物600は、第3図柄表示装置81の表示面に並行な同一平面上に配置され、当該同一平面に対して垂直な方向へ2cmの厚みを有するように形成されている。即ち、昇降役物500と傾倒役物600は、同一平面上において変位するように構成され、動作内容によっては互いが当接可能に構成されている。また、傾倒役物600は、昇降役物500と同様に、自重により変位し得るように構成されている。例を挙げると、傾倒役物600が起立位置に位置している状態から一定角度以上（例えば、30度）反時計回りに回転移動させた後、傾倒モータ610の励磁を停止した場合、自重によって傾倒役物600は傾倒位置までの範囲で反時計回りに回転移動（変位）することができる。

【3204】

図1051(c)に示したように、傾倒役物600が傾倒位置まで回転移動した場合は、昇降役物500の正面視上部と傾倒役物600のハンマー形状の上部左側が当接する。このように構成することで、傾倒役物600が傾倒位置まで回転移動された場合は、昇降役物500に当接することにより反時計回りの回転移動が規制されるため、傾倒役物600の位置決め制御を簡素化することができる。また、昇降役物500と傾倒役物600とを当接可能に構成することにより、昇降役物500の動作と傾倒役物600との動作が連動した迫力のある演出を実現することができる。

【3205】

図1051(d)は、昇降役物500が昇降中間位置に位置しており、傾倒役物600が傾倒中間位置に位置している状態を示した図である。詳細については後述するが、昇降中間位置とは、昇降役物500が下限位置（図1051(a)参照）から上限位置（図1051(b)参照）まで移動する移動距離の中間にある特定の位置（下限位置から125

10

20

30

40

50

ステップの位置)であり、傾倒中間位置とは、傾倒役物600が起立位置(図1051(a)参照)から傾倒位置(図1051(c)参照)まで回転移動する移動距離の中間にある特定の位置(起立位置から125ステップの位置)である。図1051(d)に示した通り、昇降役物500が昇降中間位置に位置し、傾倒役物600が傾倒中間位置に位置している場合には、昇降役物500と傾倒役物600とは当接している。

#### 【3206】

詳細については後述するが、本第28制御例では、傾倒役物600が起立位置から傾倒位置に到達したタイミングで傾倒モータ610の励磁を停止し、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している場合には、昇降役物500を昇降中間位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期及び中断時間を変更して設定するように構成されている。具体的には、昇降役物500が昇降中間位置に位置している状態において、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していない(傾倒役物600が傾倒中間位置に到達していない)場合には、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する中断制御を実行し、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している(傾倒役物600が傾倒中間位置に到達した)場合には、昇降モータ510の励磁を8ms毎に2ms中断する中断制御を実行可能に構成している。即ち、昇降役物500に対して傾倒役物600が当接する(傾倒役物600の重圧がかかる)ことで昇降役物500に対する外力(負荷)が通常時よりも増大する当接状態を設定可能に構成し、当該当接状態では通常時よりも昇降モータ510の励磁時間が長くなるように構成している。このように構成することで、昇降役物500に対して傾倒役物600の重力が加わった状態において、昇降モータ510に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

#### 【3207】

次に、図1052を参照して、昇降役物500と傾倒役物600との構成についてさらに詳細に説明する。図1052(a)は昇降役物500の構成を示した背面斜視図である。図1052(a)に示した通り、昇降役物500は、昇降役物500を上下方向に変位させるためのラックアンドピニオンにおけるラック511が背面右側に設けられて(固着されて)おり、ラック511が有するギア部は、ピニオンギアである第1昇降駆動ギア501と嵌合するように構成されている。また、第1昇降駆動ギア501と第2昇降駆動ギア502とが嵌合するように構成されており、第2昇降駆動ギア502に設けられた昇降モータ510を駆動源として第2昇降駆動ギア502が回転し、第1昇降駆動ギアボックス01が回転することで昇降役物500が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。昇降役物500の背面左側には、滑り止め用の溝が設けられた支柱512に挿通されることが可能な突出片513が設けられ(固着され)ている。このように構成することで、なめらかに昇降役物500を上下方向に駆動させることができる。遊技盤13の背面側にはポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられており、当該ベース体には支柱512が固定され、第1昇降駆動ギア501及び第2昇降駆動ギア502が回転可能に軸支されている。

#### 【3208】

図1052(b)は傾倒役物600の構成を示した背面斜視図である。図1052(b)に示した通り、傾倒役物600の背面下方(ハンマーを模した形状における柄の部分)には傾倒役物600を回転移動させるための駆動ギアである第1傾倒駆動ギア601が設けられ(固着され)ており、第1傾倒駆動ギア601は、傾倒モータ610が設けられた第2傾倒駆動ギア602に嵌合可能に構成されている。即ち、傾倒モータ610を駆動源として第2傾倒駆動ギア602が回転し、第2傾倒駆動ギア602に嵌合する第1傾倒駆動ギア601が回転することにより、傾倒役物600が回転移動されることが可能に構成されている。第1傾倒駆動ギア601及び第2傾倒駆動ギア602は、遊技盤13の背面側に設けられた図示しないベース体に回転可能に軸支されている。

#### 【3209】

なお、本第28制御例では傾倒役物600を傾倒モータ610(ステッピングモータ)



を作動させることで変位可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物 600 の回転移動における回転の中心の上部にプッシュソレノイドを搭載し、当該プッシュソレノイドに作用されることによって傾倒役物 600 を傾倒（回転移動）可能に構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 600 を変位させる制御処理を簡素化することができる。

### 【3210】

< 第 28 制御例における演出内容について >

次に、図 1053 ~ 図 1055 を参照して、本第 28 制御例における特徴的な演出である役物演出について説明する。この役物演出は、リーチ態様が表示された後に実行される演出であり、遊技者が参加可能な演出（枠ボタン 22 に対する操作を促す演出）と、その後 10 に実行される期待度を示唆可能な演出と、で少なくとも構成されている。より具体的には、役物演出が実行されると、遊技者に対して枠ボタン 22 の操作を促すための表示態様が表示され、遊技者が枠ボタン 22 を所定回数（3 回）操作した場合に、演出結果を決定するための抽選を実行し、当該抽選の結果に応じて昇降役物 500 及び傾倒役物 600 の動作内容が異なる演出が実行される。

### 【3211】

この役物演出は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも実行され易く構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることで遊技者に対して特別図柄抽選で大当たり 20 に当選したのではないかと期待させることができる。よって、役物演出への関心を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、役物演出の演出結果を決定するための抽選は、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）に当選し易く構成されている。このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、枠ボタン 22 を積極的に操作させることができる。よって、遊技の興味を向上させることができる。

### 【3212】

図 1053 (a) は、役物演出の開始後における準備期間（役物演出の開始から 1 秒後まで）の演出態様の一例（役物演出の開始から 0.5 秒後）を示した図である。この役物演出は、変動時間が 4.2 秒（基本時間 3.0 秒且つ追加時間 1.2 秒）の変動演出において実行される可能性がある 1.3 秒間の演出であり、役物演出の実行が決定された場合、変動開始から 3.0 秒が経過したタイミングで開始される。即ち、この役物演出は、特別図柄の抽選結果が確定表示されたタイミング（当該変動が開始されてから 4.3 秒後（変動期間 4.2 秒 + 確定時間 1 秒））で終了されるように構成されている。役物演出を伴う変動演出では、主表示領域 Dm において第 3 図柄が図柄列毎に縦スクロールして表示され、役物演出の実行開始時（変動の開始から 3.0 秒後）に左図柄列及び右図柄列がリーチ態様で表示され、中図柄列のみが変動表示（図では下向きの矢印で表示）されている。また、役物演出が開始されると、1 秒間で昇降役物 500 が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。

### 【3213】

図 1053 (a) に示した通り、役物演出の開始後、昇降役物 500 が昇降中間位置に到達するまでの期間（準備期間）は、主表示領域 Dm において遊技者に枠ボタン 22 の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様が表示される。より具体的には、主表示領域 Dm における正面視上部に表示領域 HR10 が形成され、表示領域 HR10 には枠ボタン 22 の操作を伴う演出が開始されることを示唆する表示態様（「ボタンを押して撃退できれば期待度 up!!」という文字）が表示される。これらの表示内容により、これから枠ボタン 22 の操作を伴う演出が展開されることを遊技者に容易に理解させることができると共に、枠ボタン 22 を操作する意欲を向上させることができる。

### 【3214】

また、主表示領域 Dm における正面視下方の左側には小表示領域 Dm61 が形成され、小表示領域 Dm61 には枠ボタン 22 の操作有効期間を示すためのタイムゲージ tg1 が表示される。小表示領域 Dm61 の上部の小表示領域 Dm61a には、枠ボタン 22 の操 50

作開始までの待機期間であることを示すための表示（「Ready」という文字）が表示されている。

#### 【3215】

主表示領域Dmにおける正面視下方の右側には小表示領域Dm62が形成され、枠ボタン22の操作有効期間において、遊技者が枠ボタン22を操作した回数を示すためのパワーゲージpgが表示される。このパワーゲージpgは、上述した役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させるために必要な操作回数（3回）までゲージが溜まるように構成されている。ここで、枠ボタン22の操作有効期間において、枠ボタン22が4回以上操作された場合は、パワーゲージpgはMAXの状態の表示態様（枠ボタン22が3回操作された場合の表示態様）から変化して表示されることはない。

10

#### 【3216】

これにより、遊技者によって枠ボタン22が過剰に操作されることを抑制することができる。換言すれば、遊技者が枠ボタン22を過剰に連打することによる振動の発生を抑制できるため、昇降役物500を円滑に駆動させることができる。

#### 【3217】

また、主表示領域Dmにおける正面上方の左側には、小表示領域Ds11において特図1保留数（図では特図1保留数が2個であることを示す「2」）が表示され、小表示領域Ds12において特図2保留数（図では特図2保留数が3個であることを示す「3」）が表示される。このように構成することで、昇降役物500または傾倒役物600が第3図柄表示装置81の前面側で動作している場合でも、特別図柄の保留数を遊技者が把握することができる。また、本第28制御例では、役物演出の実行されている期間において、保留図柄が表示されないように構成されている。これにより、役物演出に対する遊技者の注目を適度に保つことができる。

20

#### 【3218】

図1053（b）は、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間（役物演出の開始1秒後から3秒後まで）の演出態様の一例を示した図である。より具体的には、役物演出が開始されてから1秒が経過すると、昇降役物500が昇降中間位置に到達すると共に、表示領域HR10には「パワーチャージ中」という文字が表示され、小表示領域Dm61aには操作有効期間（役物演出の開始1秒後～3秒後までの2秒間）が開始されたことを示すための表示態様（「Go」という文字）が表示される。また、小表示領域Dm61に 30  
表示された操作有効期間を示すためのタイムゲージtg1において、操作有効期間の残り期間を示す残タイムゲージtg1aが減少し始める。主表示領域Dmにおいて表示されている第3図柄は、上述した準備期間と同様にリーチ態様（中図柄列のみ変動）で表示されている。

30

#### 【3219】

ここで、図1053（b）は、操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン22が2回操作された場合の演出態様を示しており、小表示領域Dm62におけるパワーゲージpgは、枠ボタン22が操作された回数分溜まった状態（図ではゲージが2つ溜まった状態）で表示されている。なお、詳細については後述するが、枠ボタン22の操作有効期間において、昇降役物500は昇降中間位置に維持されており、主表示領域Dmに表示され 40  
ている第3図柄の正面視下方に位置している。また、主表示領域Dmの正面視左側に形成された小表示領域Dm64に表示されている表示態様は、後述する第28制御例の第3変形例において表示されるものと同様であり、詳細な説明は後述する。

40

#### 【3220】

また、当該操作有効期間では、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断し、昇降役物500を昇降中間位置に維持するように構成されている。具体的には、昇降モータ510を励磁することにより発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、励磁を中断している期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって昇降役物500を昇降中間位置に維持するように構成されている。ここで、中断時間（5ms）は昇降モータ510が昇降役物500の自重によって脱調し得ない値（設計値）として設定され 50

50

ている。これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を維持しつつ、昇降モータ 5 1 0 の発熱と消費電力の増加を抑制することができる。

#### 【 3 2 2 1 】

図 1 0 5 4 ( a ) は、枠ボタン 2 2 の操作有効期間（役物演出の開始 1 秒後から 3 秒後までの 2 秒間）が終了し、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置まで反時計回りに回転移動され、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態を示した図である。より具体的には、役物演出では、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下されたか否かに関わらず、操作有効期間が終了したタイミングから傾倒役物 6 0 0 の駆動が開始され、回転移動した傾倒役物 6 0 0 と、昇降中間位置に位置している昇降役物 5 0 0 とが当接（衝突）する。これにより、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を用いた演出の迫力を高めることができる。表示領域 H R 1 0 においては、傾倒役物 6 0 0 の駆動が開始されたタイミングから「加重攻撃中」という文字が表示される。

10

#### 【 3 2 2 2 】

また、詳細については後述するが、枠ボタン 2 2 の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が 3 回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合のほうが、当該特定の抽選結果とならなかった場合よりも、傾倒役物 6 0 0 の移動速度が速くなるように構成している。より具体的には、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒位置まで 1 秒間（役物演出の開始 3 秒後～ 4 秒後まで）で到達するように回転移動し、特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒位置まで 2 秒間（役物演出の開始 3 秒後～ 5 秒後まで）で到達するように回転移動する。これにより、派手な演出を好む遊技者に対して、傾倒役物 6 0 0 の動作スピードを速くさせるために枠ボタン 2 2 を積極的に押下させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【 3 2 2 3 】

更に、本第 2 8 制御例では、傾倒モータ 6 1 0 を 1 ステップあたり 1 0 m s 未満のスピードで回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 の励磁を 1 8 m s 実行した後に励磁を中断（解除）し、傾倒モータ 6 1 0 を 1 ステップあたり 1 0 m s 以上のスピードで回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 の励磁を 1 8 m s より前（ 1 0 m s ）に中断（解除）するように構成している。このように構成することで、傾倒モータ 6 1 0 を励磁することで保持（ホールディングトルクにより保持）する期間を変化させることができるため、より好適な停止制御を実行することができる。

30

#### 【 3 2 2 4 】

また、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置まで回転移動したタイミングにおいて、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御が停止されるように構成されている。具体的には、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで回転移動するのに要する時間（演出結果を決定する抽選において、成功に対応する抽選結果の場合は 1 秒、成功に対応する抽選結果ではない場合は 2 秒）が経過したに基づいて、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させ、傾倒役物 6 0 0 は自重により変位し得る状態となるように構成されている。一方、昇降役物 5 0 0 は、昇降モータ 5 1 0 を励磁することにより、昇降中間位置に維持されている。即ち、図 1 0 5 4 ( a ) のように、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に位置している状態では、昇降モータ 5 1 0 により昇降中間位置に維持されている昇降役物 5 0 0 に当接することで、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に維持される。

40

#### 【 3 2 2 5 】

このように構成することで、傾倒モータ 6 1 0 の脱調等に起因して、昇降役物 5 0 0 と当接させるはずの傾倒役物 6 0 0 が当接前に停止してしまった（所定時間内に傾倒中間位置まで到達しなかった）場合でも、傾倒役物 6 0 0 を自重により変位させることで確実に当接させることができる。

#### 【 3 2 2 6 】

また、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接しているか否か

50

によって、昇降モータ510の励磁を周期的に中断する中断制御における周期と中断時間とを変化させて設定するように構成されている。具体的には、昇降役物500が昇降中間位置に位置している期間において、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していない場合には、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する中断制御を実行し、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している場合には、昇降モータ510の励磁を8ms毎に2ms中断する中断制御を実行するように構成している。このように構成することで、昇降役物500に対して傾倒役物600の重さが加わった場合に、昇降モータ510の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

### 【3227】

なお、本第28制御例では、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している期間は、傾倒モータ610の励磁を停止させることで、所定のタイミング（役物演出の開始6秒後）まで常に昇降役物500に対して荷重（負荷）が掛かるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ510の励磁を中断している期間において傾倒モータ610を励磁することによって、昇降モータ510の励磁が中断されている期間には昇降役物500に荷重（負荷）が掛からないように構成してもよい。具体的には、昇降モータ510の励磁を中断している期間は、傾倒モータ610を回転させずに励磁することで、傾倒モータ610に保持力（所謂、ホールディングトルク）を生じさせるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ510の励磁が中断されている期間には、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していても、昇降役物500に対して傾倒役物600による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物500が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

### 【3228】

図1054（b）は、枠ボタン22の操作有効期間において、遊技者によって枠ボタン22が3回操作され、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の演出態様の一例を示した図である。

### 【3229】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、役物演出の開始から6秒後に、図1054（b）に示すように、表示領域HR10において「期待度UP!!」という文字が表示され、小表示領域Dm61において「撃退成功」という文字が表示される。これらの表示態様は役物演出が終了するまで（特別図柄抽選の抽選結果が確定表示されるまで（変動の開始43秒後まで））表示される。

### 【3230】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合は、昇降役物500を昇降中間位置に維持させるための維持制御が停止される。即ち、昇降役物500は、自重によって下限位置まで変位する。また、昇降役物500と当接することによって傾倒中間位置に維持されていた傾倒役物600も同様に、自重によって傾倒位置まで変位する。このように構成することで、駆動手段（昇降モータ510及び傾倒モータ610）を用いることなく、昇降役物500と傾倒役物600とが当接した状態から略同一方向へと変位させることができる。よって、駆動制御を簡素化しつつ、役物同士が連動した演出を実現することができる。その後、役物演出の開始9秒後から12秒後の期間で、傾倒役物は起立位置まで駆動される。

### 【3231】

図1055は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様の一例を示した図である。ここで、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間に枠ボタン22が3回操作され、演出結果を決めるための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の演出態様と、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間に枠ボタン22が3回以上操作されなかった（操作回数が2回以下であった）場合の演出態様とは、同一であ

10

20

30

40

50

る。

### 【 3 2 3 2 】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合は、表示領域 H R 1 0 において「表示妨害中」の文字が表示され、小表示領域 D m 6 1 において「撃退失敗」の文字が表示される。また、傾倒役物 6 0 0 が起立位置まで駆動され、その後、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで駆動される。より具体的には、役物演出の開始 6 秒後～ 8 秒後までの期間で傾倒役物 6 0 0 が起立位置まで駆動され、役物演出の開始 8 秒後～ 9 秒後までの期間で昇降役物 5 0 0 が上限位置まで駆動される。

### 【 3 2 3 3 】

図 1 0 5 5 に示した通り、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで変位した場合は、中図柄列が変動表示されている領域の前面側に昇降役物 5 0 0 が位置するため、中図柄列の変動表示が遊技者から視認困難な状態となる。また、昇降役物 5 0 0 が上限位置に到達してから 3 秒間（役物演出の開始 9 秒後～ 1 2 秒後）は、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 が上限位置に維持される。ここで、役物演出の開始 1 2 秒後とは変動開始 4 2 秒後（特別図柄が停止表示されるタイミング）を意味している。即ち、中図柄列が停止表示されるタイミングにおいて、中図柄列は昇降役物 5 0 0 により遊技者から視認困難な状態となる。その後、全ての第 3 図柄が停止表示されると（役物演出の開始 1 2 秒後）、1 秒間で昇降役物が下限位置に向けて駆動され、当該駆動による変位（下降）中において停止されている中図柄が視認可能となる。

### 【 3 2 3 4 】

このように構成することで、中図柄列の変動表示を視認することを妨害されたくない遊技者に対して、枠ボタン 2 2 の操作を促すことができる。よって遊技の興趣を向上させることができる。

### 【 3 2 3 5 】

また、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が操作されなかった場合は、確実に（役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行することなく）昇降役物 5 0 0 が上限位置まで移動される。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されてから視認可能となる（確定時間の 1 秒間に視認できる）演出態様を、遊技者が意図的に選択することができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができる。

### 【 3 2 3 6 】

次に、図 1 0 5 6 を参照して、役物演出における昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容について詳細に説明する。図 1 0 5 6 ( a ) は、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作の流れを示した図である。より具体的には、図 1 0 5 6 における縦方向は昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物の移動距離を表しており、横方向は経過時間を表している。ここで、図 1 0 5 6 では、各役物における原点位置（昇降役物 5 0 0 における下限位置、及び傾倒役物 6 0 0 における起立位置）を実際の正面視（図 1 0 5 1 参照）上下の関係と一致するように示している。即ち、昇降役物 5 0 0 の正方向（昇降モータ 5 1 0 を正方向に回転させた場合に变位する方向）の変位は、図 1 0 5 6 における上方向で示しており、傾倒役物 6 0 0 の正方向（傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させた場合に变位する方向）の変位は図 1 0 5 6 における下方向で示している。

### 【 3 2 3 7 】

図 1 0 5 6 ( a ) に示すように、役物演出が開始されると、開始から 1 秒後までの期間  $t_1$ （1 秒間）で昇降役物 5 0 0 が下限位置から昇降中間位置まで駆動される。当該期間  $t_1$  では、図 1 0 5 3 ( a ) に示した演出態様の演出が実行されている。その後、役物演出の開始 1 秒後から 3 秒後までの期間  $t_2$ （2 秒間）は、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持される。詳細については後述するが、この昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持されている期間  $t_2$  においては、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置

10

20

30

40

50

に到達したタイミングにおいて昇降モータ510が励磁されていた部位を切替えることなく励磁することにより、昇降役物500を昇降中間位置に維持させるための維持制御を実行するように構成されている。また、期間t2においては、当該維持制御を所定の周期(5ms毎)に所定時間(5ms)中断させる中断制御を実行するように構成されている。このように構成することで、昇降中間位置に位置している昇降役物500が意図せず変位することを抑制するための昇降モータ510の保持力を維持しつつ、昇降モータ510の発熱や消費電力の増加を抑制できる。

#### 【3238】

一方、傾倒役物600は、役物演出の開始から1秒後までの期間t1(1秒間)、及び役物演出の開始1秒後から3秒後までの期間t2(2秒間)において起立位置から変位せず、また、傾倒モータ610に対しての励磁も実行しない。また、当該期間t2においては、図1053(b)に示した演出態様を含む演出が実行されている。

10

#### 【3239】

役物演出の開始3秒後から4秒後までの期間t3(1秒間)は、昇降役物500は期間t2と同様に昇降モータ510によって昇降中間位置に維持されており、傾倒役物600は起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。その後、役物演出の開始4秒後から6秒後までの期間t4(2秒間)において、昇降役物500は期間t2及びt3と同様に昇降モータ510を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物600の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降モータ510を励磁することにより昇降中間位置に維持されている昇降役物500と傾倒役物600とが当接することで傾倒役物600が反時計回りに変位することが規制され、傾倒役物600が傾倒中間位置に維持される状態となる。

20

#### 【3240】

また、詳細については後述するが、この昇降モータ510を用いて昇降中間位置に維持されている昇降役物500と当接させることにより傾倒役物600を傾倒中間位置に維持している期間t4では、昇降モータ510を励磁している時間(励磁時間)と励磁を中断している時間(中断時間)とを変化して設定するように構成されている。より具体的には、昇降役物500が昇降中間位置に位置している場合において、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していない期間(図1056における、期間t2及びt3)は5msの励磁と5msの中断とを繰り返す維持制御を実行し、昇降役物500と傾倒役物600とが当接している期間(図1056における、期間t4)は8msの励磁と2msの中断とを繰り返す維持制御を実行するように構成されている。

30

#### 【3241】

このように構成することで、昇降役物500に対して傾倒役物600にかかる重力が加わっている場合に、昇降役物500を昇降中間位置に維持するための昇降モータ510の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

#### 【3242】

なお、本第28制御例では、傾倒役物600を役物演出の開始からの経過時間に対応して変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出中に特定期間を設け、当該特定期間において枠ボタン22が操作されたことに基づいて傾倒役物600を変位させるように構成してもよい。このように構成することで、役物演出中の特定期間において、遊技者が任意のタイミングで傾倒役物600を変位させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【3243】

また、このように構成した場合、役物演出中の特定期間において枠ボタン22が操作された回数に対応する表示態様(例えば、枠ボタン22が操作される毎に上昇するゲージ)を表示するとよい。このように構成することで、より多様な演出態様を提供することができる。

#### 【3244】

50

役物演出の開始 6 秒後から 9 秒後までの期間 t 5 ( 3 秒間 ) は、昇降役物 5 0 0 の維持制御が停止され、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 が自重によって変位する。具体的には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するために実行されていた昇降モータ 5 1 0 の励磁と励磁の中断とを繰り返す制御を停止することで、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持する力と、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置に維持する力が減少し、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 が当接した状態で正面視 ( 図 1 0 5 1 参照 ) 下方にむけて変位し始める。なお、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合における、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置から下限位置にまで変位するのに要する時間と、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置から傾倒位置まで変位するのに要する時間とが、3 秒間以内となるように構成されている。

10

#### 【 3 2 4 5 】

また、本第 2 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を停止させることで昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 が下限位置 ( 原点位置 ) まで可動するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、傾倒モータ 6 1 0 の励磁は停止した状態で、昇降モータ 5 1 0 を 1 2 5 ステップ負方向に回転させることにより、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 を下限位置 ( 原点位置 ) に可動させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で、昇降役物 5 0 0 が下限位置 ( 原点位置 ) まで可動するのに要する時間を一定にすることができる。

#### 【 3 2 4 6 】

20

図 1 0 5 6 ( a ) では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合において、昇降役物 5 0 0 が下限位置に位置するまでに要した時間と、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置に位置するまでに要した時間とが、最大値である 3 秒間であった場合を示している。ここで、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが自重によって変位した場合に要した時間に関わらず、役物演出の開始 9 秒後までは、傾倒役物 6 0 0 の駆動が再開されることはないように構成されている。即ち、役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間 t 6 において実行される、傾倒役物 6 0 0 を起立位置まで駆動させる駆動制御は、昇降役物 5 0 0 が下限位置に到達したタイミング、及び傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置に到達したタイミングによらず、役物演出の開始 9 秒後に ( 役物演出の開始からの経過時間に基づいて ) 実行されるように構成されている。

30

#### 【 3 2 4 7 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の自重による変位に要して時間が変化した場合にも、駆動制御の内容を切替えるタイミングを統一することができるので、対応する表示態様を切替えるタイミングを容易に適応させることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

#### 【 3 2 4 8 】

役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間 t 6 ( 3 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 は下限位置に位置している状態で停止 ( 昇降モータ 5 1 0 の励磁なし ) しており、傾倒役物 6 0 0 は傾倒位置から起立位置まで駆動される。次いで、役物演出の開始 1 2 秒後から 1 3 秒後までの期間 t 7 ( 1 秒間 ) においては、昇降役物 5 0 0 は下限位置に位置しており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している。また、当該期間 t 7 においては、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 が作動されることはない。

40

#### 【 3 2 4 9 】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合の昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 の動作内容について説明する。図 1 0 5 6 ( b ) は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作の流れを示した図である。ここで、役物演出が開始されてから 3 秒後までの期間 ( 期間 t 1 及び t 2 ) における、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容については、役物演出において、役物演出の演出結果を決定するための抽選におい

50

て特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合の昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 との動作内容と同一であるため説明を省略する。

【 3 2 5 0 】

役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功）に対応する抽選結果とならなかった場合は、役物演出の開始 3 秒後から 5 秒後までの期間 t 8（2 秒間）において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持され、傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される。即ち、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）であった場合（図 1 0 5 6（a）参照）に傾倒役物 6 0 0 が起立位置から傾倒中間位置まで駆動される時間（1 秒間）よりも長い時間（2 秒間）で駆動される。

10

【 3 2 5 1 】

これにより、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することによって、傾倒役物 6 0 0 の動作スピードが速くなり得るため、迫力のある演出を好む遊技者に対して積極的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 3 2 5 2 】

次いで、役物演出の開始 5 秒後から 6 秒後までの期間 t 9（1 秒間）においては、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御は停止されている。即ち、上述した通り、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接することによって傾倒役物 6 0 0 が反時計回りに変位されることが規制され、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置に維持されている状態となる。

20

【 3 2 5 3 】

なお、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止することによって、当該期間は常に昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 の荷重が生じるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間は傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって保持（ホールディングトルクにより保持）し、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を中断するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接状態で維持する場合において、駆動手段（駆動モータ）に掛かる負荷（消費エネルギー）を昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 とに分散することができるため、より好適にパチンコ機 1 0 の消費電力の増加を抑制することができる。

30

【 3 2 5 4 】

役物演出の開始 6 秒後から 8 秒後までの期間 t 1 0（2 秒間）においては、昇降役物 5 0 0 は昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降中間位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置まで駆動される。役物演出の開始 8 秒後から 9 秒後までの期間 t 1 1（1 秒間）においては、昇降役物 5 0 0 が上限位置まで駆動され、傾倒役物 6 0 0 の駆動制御が停止されている。

【 3 2 5 5 】

役物演出の開始 9 秒後から 1 2 秒後までの期間 t 1 2（3 秒間）においては、昇降役物 5 0 0 が昇降モータ 5 1 0 を用いて上限位置に維持されており、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している状態で停止している。役物演出の開始 1 2 秒後から 1 3 秒後までの期間 t 1 3（1 秒間）においては、昇降役物 5 0 0 が下限位置まで駆動され、傾倒役物 6 0 0 は起立位置に位置している状態で停止している。

40

【 3 2 5 6 】

次に、図 1 0 5 7 を参照して、役物演出において、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させている期間における、昇降モータ 5 1 0 の励磁状況について説明をする。詳細については後述するが、本第 2 8 制御例では昇降モータ 5 1 0（ステッピングモータ）における励磁する部位を切替えることなく励磁することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持

50



させるための維持制御が可能に構成されている。より具体的には、昇降モータ510の励磁する部位を指定するための励磁制御データを切替える（記憶エリア内で上書きする）ことなく、昇降モータ510を励磁させることで、昇降モータ510に保持力を生じさせ、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置、及び上限位置）に維持することが可能に構成されている。

#### 【3257】

また、当該維持制御を所定の周期（例えば、5ms毎）に所定時間（例えば、5ms）中断する中断制御を実行可能に構成され、傾倒役物600が駆動されることにより昇降役物500と傾倒役物600とが当接した場合に、前記所定の周期を変化（例えば、8ms毎）させ、前記所定時間を変化（例えば、2ms）させることが可能に構成されている。このように構成することで、役物同士を当接（衝突）させる演出において、必要な保持力を維持することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができる。

10

#### 【3258】

図1057(a)は、昇降役物500が所定位置（昇降中間位置、又は上限位置）に位置しており、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していない期間（図1056の期間t2、t3、t8、t10、及びt12）における昇降役物500の励磁状況の一例（図1056の期間t2、及びt3）を示したタイミングチャートである。

#### 【3259】

図1057(a)に示すように、昇降役物500と傾倒役物600とが当接していない期間において、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持するための維持制御が開始されると、まず、10msの間、昇降モータ510が励磁される。10ms経過すると、維持制御（昇降モータ510の部位を切替えず励磁する制御）を5ms毎に中断させる中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ510の励磁が5msの間中断され、中断期間の5msが経過すると励磁が再開される（所謂、Duty比が50%となるように励磁される）。

20

#### 【3260】

ここで、昇降役物500を所定位置に維持するための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（5ms毎）及び中断時間（5ms）は、昇降モータ510が昇降役物500の自重により脱調しない値（設計値）で設定されている。本第28制御例では、維持制御を中断する中断時間（例えば、5ms）を、昇降役物500が変位し得ない（遊技者に変位していると認識されない）範囲で設定しているが、これに限るものではない。例えば、維持制御を再開する（昇降モータ510における、中断前に励磁していた部位を再び励磁する）ことによって、昇降役物500を所定位置に復帰可能となる最大の中断時間を設定することにより、より長い中断時間を確保するように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ510の発熱や消費電力の増加を更に抑制しつつ、昇降役物500を所定位置に位置させることができる。

30

#### 【3261】

本第28制御例では、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する中断制御を傾倒役物600が可動されるまで（役物演出開始から4秒経過したタイミングまで）所定回数（例えば、299回）繰り返し実行可能に構成されている。このように構成することで、昇降モータ510の励磁を中断する制御に係る制御処理を簡素化することができる。

40

#### 【3262】

なお、本第28制御例では、昇降モータ510を10ms励磁することによって昇降役物500を昇降中間位置に維持し、その後、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する中断制御を実行し、当該中断制御を昇降役物500と傾倒役物600とが当接するまで継続するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、当該中断制御が開始された後に、所定条件が成立した（消費電力が予め設定された規定値を超えた）場合に、5msの励磁を途中で打ち切って、昇降役物500を自重によって下限位置に復帰（変位）させるように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ510を作動させている期間の消費電力に上限を設けることができる。

50

## 【 3 2 6 3 】

また、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない期間（図 1 0 5 6 の期間 t 2、期間 t 3、及び期間 t 1 0）は、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている状態で終了するように構成されている。

## 【 3 2 6 4 】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 1 0 5 6（a）の期間 t 4）の昇降モータ 5 1 0 の励磁状態について説明する。図 1 0 5 7（b）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 1 0 5 6（a）の期間 t 4）の昇降モータ 5 1 0 の励磁状態を示したタイミングチャートである。

10

## 【 3 2 6 5 】

図 1 0 5 7（b）に示した通り、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 1 0 5 6（a）の期間 t 4）は、まず、昇降モータ 5 1 0 が 1 8 m s 励磁される。1 8 m s の励磁期間が経過すると、次いで、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に中断する中断制御が開始される。当該中断制御では、昇降モータ 5 1 0 の励磁が 2 m s 中断される（所謂、D u t y 比が 8 0 % となるように励磁される）。

20

## 【 3 2 6 6 】

即ち、本第 2 8 制御例は、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている時間と昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている時間との比率（所謂、D u t y 比）を変化して設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない期間においては、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ 5 1 0 に対する励磁制御）を、5 m s 毎に 5 m s の間中断する中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間においては、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための維持制御（昇降モータ 5 1 0 に対する励磁制御）を、8 m s 毎に 2 m s の間中断する中断制御を実行するように構成されている。

30

## 【 3 2 6 7 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定の位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

## 【 3 2 6 8 】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場合において、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間（図 1 0 5 6（a）の期間 t 4）は、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている状態で終了するように構成されている。

40

## 【 3 2 6 9 】

即ち、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する期間において、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている状態で当該期間が終了する場合（図 1 0 5 6（a）参照）と、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている状態で当該期間が終了する場合（図 1 0 5 6（b）参照）とがある。より具体的には、当該期間が経過した後に、昇降モータ 5 1 0 を回転させる場合には昇降モータ 5 1 0 を励磁している状態で当該期間が終了するように構成されている。このように構成することで、励磁方法を切替える（維持のための励磁から回転させるための励磁に切替える）タイミングにおいて、昇降モータ 5 1 0 の保

50

持力によって昇降役物 500 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持しておくことができる。よって、昇降モータ 510 に保持力（所謂、ホールディングトルク）が生じていない状態（ディテントトルクのみで保持されている状態）から励磁する部位を切替えることで、昇降モータ 510 が脱調するリスクを軽減することができる。

#### 【3270】

また、本第 28 制御例では、昇降モータ 510 の励磁を 5ms 毎に 5ms 中断する中断制御を 5ms 励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ 510 を 18ms 励磁した後、8ms 毎に 2ms 中断する中断制御を実行することで、昇降モータ 510 が励磁されている期間に傾倒役物 600 が昇降役物 500 に当接し易く構成されている。これにより、傾倒役物 600 が当接（衝突）した際の衝撃で昇降役物 500 が変位する不具合を抑制することができる。

10

#### 【3271】

次に、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 1056（b）の期間 t9）における昇降モータ 510 の励磁状態について説明する。図 1057（c）は、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 1056（b）の期間 t9）における昇降モータ 510 の励磁状態を示したタイミングチャートである。

20

#### 【3272】

図 1057（c）に示すように、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間（図 1056（b）の期間 t9）では、まず、昇降モータ 510 が 10ms 励磁される。10ms が経過すると、次いで、8ms 毎に励磁を 2ms 中断させる中断制御の実行が開始される。

#### 【3273】

即ち、本第 28 制御例では、昇降役物 500 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合において、中断制御が開始されるまでの励磁時間を変化させて設定可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 500 を停止させる前の傾倒役物 600 が第 1 条件（スピードデータ「10」以上で駆動されている）を満たす場合には、第 1 初期時間（10ms）を設定し、昇降役物 500 を停止させる前の傾倒役物 600 が第 2 条件（スピードデータ「10」未満で駆動されている）を満たす場合には、第 2 初期時間（18ms）を設定するように構成されている。このように構成することで、昇降モータ 510 の維持制御開始時に昇降モータ 510 が振動し得る場合であっても、減衰振動を停止させるための期間を確保することができる、より好適な停止制御を実行することができる。

30

#### 【3274】

なお、本第 28 制御例では、傾倒モータ 610 の回転スピードに応じて、励磁の中断を開始するまでの励磁時間（初期時間）を可変させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 500 の変位速度を計測可能な加速度センサを設け、昇降役物 500 が昇降中間位置に到達した後に所定条件（加速度センサの検出結果が速度 0（停止）を示す検出結果である）が成立した場合に、所定時間（例えば、10ms）より前に励磁を中断（解除）するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 500 が完全に停止しているにも関わらず、昇降モータ 510 を励磁することで余計な電力を消費する不具合を抑制することができる。

40

#### 【3275】

また、役物演出の演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合において、昇降役物 500 が昇降中間位置に位置しており、

50

昇降役物 500 と傾倒役物 600 とが当接している期間 ( 図 1056 ( b ) の期間 t9 ) は、昇降モータ 510 が励磁されている状態で終了するように構成されている。

【 3276 】

< 第 28 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1058 から図 1065 を参照して、本第 28 制御例における電氣的構成について説明する。図 1058 は、本第 28 制御例におけるパチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 28 制御例では、上述した第 1 制御例のパチンコ機 10 に対して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部、RAM 223 の構成の一部を変更している点、昇降役物 500 用の昇降モータ 510 と傾倒役物 600 用の傾倒モータ 610 とを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

10

【 3277 】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、枠ボタン 22、昇降モータ 510、傾倒モータ 610 がそれぞれ接続されている。

【 3278 】

ここで、各種駆動モータ ( 昇降モータ 510、及び傾倒モータ 610 ) について説明する。これらの各種駆動モータは、例えば、公知のステッピングモータで構成され、パチンコ機に搭載されている各役物 ( 昇降役物 500、及び傾倒役物 600 ) を動作させるために、各役物 ( 昇降役物 500、及び傾倒役物 600 ) に対応付けて複数設けられている。この各種駆動モータ ( 昇降モータ 510、及び傾倒モータ 610 ) は、対応する制御用 IC ( モータドライバ ) によって駆動される。

20

【 3279 】

具体的には、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 からモータ制御用 IC ( モータドライバ ) に対して、回転のステップ数と、回転方向 ( 正方向、または負方向 ) と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用 IC ( モータドライバ ) は、出力されたコマンドに基づいて、対応する各種駆動モータを駆動する。なお、モータ制御用 IC ( モータドライバ ) は、単一の IC で複数の駆動モータに対して動作を設定可能なものを採用してもよいし、複数のモータ制御用 IC ( モータドライバ ) を設けて別々の役物に対応する駆動モータをそれぞれ動作させるように構成してもよい。複数の駆動モータに対して動作を設定可能なモータ制御用 IC ( モータドライバ ) を採用する場合は、回転ステップ数等を送信するためのコマンドに、駆動モータの種別を特定するための情報を含ませて出力すればよい。

30

【 3280 】

昇降モータ 510 を例に挙げて、駆動モータの動作について説明する。設定されたコマンドに基づいて、制御用 IC ( モータドライバ ) が昇降役物 500 を動作させる場合は、1ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 に対して動作を実行させたことを通知するための信号 ( 実行信号 ) が出力される。この実行信号により、MPU 221 は、設定した動作の進捗を把握することができる。

40

【 3281 】

なお、音声ランプ制御装置 113 には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、役物毎に設けられており、各役物が原点位置から何ステップ動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を 0 ステップの位置として、制御用 IC からの実行信号を受信する度にその値が 1 ずつ更新される。より具体的には、役物が原点位置から張出位置へと向かう方向 ( 正方向 ) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向 ( 負方向 ) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて各役物の動作位置を容易に把握することができる。

50

## 【 3 2 8 2 】

ここで、原点位置とは、役物毎に設定されている特定の配置を指し、電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、各役物に原点位置か否かを検出するための原点センサ（図示せず）が設けられており、電源投入時に原点センサがオンでなければ、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させる（即ち、各種駆動モータを駆動する）。本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）か否かを検出するための下限位置センサ（原点センサ）設けられており、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）か否かを検出するための起立位置センサ（原点センサ）が設けられている。この原点位置が、各役物の動作の基準位置となる。なお、上述したステップカウンタは、原点復帰により役物が原点位置となった場合（即ち、原点センサがオンを検出した場合）に、0 にリセットされる。そして、上述した通り、モータ制御用 IC より出力される実行信号に基づいて、ステップカウンタの値が 1 ずつ更新される。

10

## 【 3 2 8 3 】

また、各役物には張出位置か否かを検出するための張出センサ（図示せず）が設けられており、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成されている。より具体的には、本第 2 8 制御例における昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウント値が上限位置までのステップ数の設計値（2 5 0）となったタイミングにおいて張出センサがオンであるか判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物 5 0 0 を原点位置まで変位させるように構成されている。

20

## 【 3 2 8 4 】

傾倒役物 6 0 0 も同様に、傾倒役物 6 0 0 が傾倒位置に位置しているかを検出するための張出センサ（図示なし）を設け、ステップカウンタのカウント値が傾倒位置までのステップ数の設計値（2 5 0）となったタイミングにおいて張出センサがオンを検出しているかを判別し、当該張出センサがオンを検出していない場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、傾倒役物 6 0 0 を原点位置まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータの脱調等により装飾用可動役物が正常に動作していない場合に当該装飾用可動役物を原点位置まで復帰（変位）させることができる。

30

## 【 3 2 8 5 】

なお、本第 2 8 制御例では、ステップカウンタの値が張出位置までの設計値となったタイミングにおいて張出センサ（図示せず）がオンを検出していない場合に、エラー状態と判定し、原点センサがオンを検出するまで役物を変位させるように構成しているがこれに限るものではない。例えば、張出位置よりも所定ステップ数（例えば、5 ステップ）手前（原点位置側）の特定位置か否かを検出可能な特定位置センサを設け、張出位置に位置させる期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様を表示すると共に、原点位置まで変位させるように構成しても良い。より具体的には、上限位置よりも 5 ステップ手前（下限位置側）の特定位置に特定位置センサ（検出センサ）を設け、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する期間において当該特定位置センサがオンを検出した場合に、エラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、昇降役物 5 0 0 を原点位置に変位させるように構成しても良い。このように構成することで、経年劣化等により昇降モータ 5 1 0 のトルクが低下することに起因して、昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する期間において脱調が発生（意図せず下降）した場合に、昇降役物 5 0 0 を原点位置に退避（変位）させることができる。

40

## 【 3 2 8 6 】

次いで、モータ制御用 IC（モータドライバ）による各種駆動モータ（昇降モータ 5 1 0、及び傾倒モータ 6 1 0）の制御の一例について、図 1 0 5 9 を参照して説明する。な

50

お、説明を分かり易くするために、1ステップで90度回転する（即ち、4ステップで1周する）ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）は、1ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【3287】

まず、図1059(a)は、ステッピングモータで構成される各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の概要を示す図である。各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）は、対応するモータ制御用ICに対して音声ランプ制御装置113から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。

10

【3288】

具体的には、図1059(a)に示す「A, B, C, D」に対応した4桁の2進数で構成された励磁制御データによって、モータ制御用ICにより励磁される。具体的には、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の各部位（即ち、A, B, C, Dの何れか）に対応する励磁制御データが「1」であれば励磁され、励磁制御データが「0」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「1100」であれば、A及びBが励磁され、C及びDは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置113のROM222に設けられている励磁テーブル222cg（図1059(b)参照）に規定されている。

【3289】

また、音声ランプ制御装置113には、励磁テーブル222cg（図1059(b)参照）に規定された複数の励磁制御データの中から1の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）が設けられている。この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）は、「1」を起点として正方向に1ずつ更新することができ、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）の値が「4」となってから値が更新されると値が「1」に戻るループカウンタとなっている。

20

【3290】

この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウント値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく各種駆動モータが動作する）。更に、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の回転方向が逆向きになる。

30

【3291】

励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）を更新する方向（正方向であるか、負方向であるか）と、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）の更新頻度とは、動作を設定する役物の種別毎に予め定められている。なお、この励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）の最大値は各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）のステップ数に応じて変化する。例えば、1ステップで1度回転する（即ち、モータが1回転するのに360ステップを要する）駆動モータの場合、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）は「1」～「360」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

40

【3292】

50

次いで、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図1059（b）を参照して説明する。図1059（b）は、励磁制御データを規定した励磁テーブル222cgと、その励磁テーブル222cgに規定された励磁制御データに基づいて励磁された各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の状態との対応関係を示す図である。なお、図1059（b）に示した通り、励磁テーブル222cgには、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。また、本第28制御例では、昇降モータ510と傾倒モータ610とは同一の構成であるため、励磁制御データは共通のものを用いるように構成されている。

10

### 【3293】

図1059（b）に示した通り、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「1」～「4」の順に「1100, 0110, 0011, 1001」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「1」に対応するシーケンスデータである「1100」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）のA、及びBの各位置が励磁される。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「2」に対応するシーケンスデータである「0110」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）のB、及びCの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ値が「1」の状態から時計回りに90度回転する。

20

### 【3294】

また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「3」に対応するシーケンスデータである「0011」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）のC、及びDの各位置が励磁され、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「2」の状態から時計回りに90度回転する。また、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値「4」に対応するシーケンスデータである「1001」が設定されると、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）のA、及びDの各位置が励磁されるので、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値が「3」の状態から時計回りに90度回転する。

30

### 【3295】

このように図1059に示した励磁では、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値が正方向に1更新される毎に、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）が時計回りに90度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウンタ223cfn）のカウンタ値が負方向に更新される場合は、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）が反時計回りに90度ずつ回転する。

40

### 【3296】

以上のように、各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）の制御を、簡略化した動作モデルで説明したが、本第28制御例で実際に用いられる各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）では、1ステップ毎に（即ち、励磁カウンタを1更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、各役物（昇降役物500、及び傾倒役物600）を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ（昇降モータ励磁カウンタ223cfm、及び傾倒モータ励磁カウ

50

ンタ 2 2 3 c f n ) のカウンタ値を 1 ずつ更新し、励磁カウンタ ( 昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m、及び傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n ) の更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に各役物を変位させることができる。

【 3 2 9 7 】

また、本第 2 8 制御例では、上述した通り、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持するための維持制御を実行可能に構成されている。より具体的には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持する場合に、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することにより、昇降モータ 5 1 0 に保持力 ( 所謂、ホールディングトルク ) を発生させるように構成されている。

10

【 3 2 9 8 】

即ち、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持する場合は、励磁カウンタ ( 昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m ) のカウンタ値を更新すること無く、後述する励磁データ格納エリア ( 昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r ) に格納済みの励磁制御データに基づいて昇降モータ 5 1 0 を励磁する。これにより、昇降役物 5 0 0 が自重や外力により意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【 3 2 9 9 】

更に、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を、周期的に中断する中断制御を実行することが可能に構成されている。即ち、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することによって保持 ( 所謂、ホールディングトルクによる保持 ) する期間と、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断 ( 所謂、ディテントトルクによって保持 ) する期間とを、交互に繰り返すことで、昇降モータ 5 1 0 の保持力を最低限維持しつつ、消費電力の削減、および昇降モータ 5 1 0 の発熱を抑制することができる。

20

【 3 3 0 0 】

また、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する場合に、励磁している時間と、励磁を中断している時間との比率 ( 所謂、D u t y 比 ) を変化して設定することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に加わる外力が変化した場合 ( 必要な保持力が変化した場合 ) に、昇降モータ 5 1 0 に発生させる保持力を変化させることができる。

30

【 3 3 0 1 】

次に、図 1 0 6 0 を参照して、本第 2 8 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 1 0 6 0 は、本第 2 8 制御例における R O M 2 2 2 の構成を示したブロック図である。上述した第 1 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 ( 図 2 8 ( a ) 参照 ) に対して、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e、励磁中断テーブル 2 2 2 c f、及び励磁テーブル 2 2 2 c g が追加されている点で相違している。

40

【 3 3 0 2 】

図 1 0 6 1 ( a ) を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a の詳細について説明する。図 1 0 6 1 ( a ) は、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a の規定内容を示した図である。

【 3 3 0 3 】

図 1 0 6 1 ( a ) に示した通り、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a には、特別図柄抽選の抽選結果毎に、変動時間が 4 2 秒 ( 基本時間 3 0 秒、且つ追加時間 1 2 秒 ) の特別図柄の変動期間において役物演出を実行させるか否かを判定する判定値の範囲が規定されている。具体的には、図 1 0 6 1 ( a ) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 7 9 」の範囲が役物演出の実行と判定さ

50



れる判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「80～99」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～39」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「40～99」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

#### 【3304】

演出カウンタ 2 2 3 f は、「0～99」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間 4 2 秒に対応する変動演出）において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、80%（80 / 100）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、40%（40 / 100）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出が実行され得る変動演出（変動時間 4 2 秒の変動演出）において、役物演出が実行される割合は、特別図柄の抽選結果が「大当たり」である場合のほうが「外れ」である場合よりも 40% 高くなるように構成されている。このため、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりなのではないかと期待させることができ、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【3305】

図 1 0 6 1 (b) を参照して、上述した役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b の詳細について説明する。図 1 0 6 1 (b) は、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b の規定内容を示した図である。

20

#### 【3306】

図 1 0 6 1 (b) に示した通り、役物演出結果抽選テーブル 2 2 2 c b には、特別図柄の抽選結果毎に、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合に、役物演出の演出結果を成功と判定する判定値（カウンタ値）の範囲が規定されている。具体的には、図 1 0 6 1 (b) に示した通り、特別図柄の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～79」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「80～99」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。一方、特別図柄の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0～39」の範囲が役物演出の演出結果が成功と判定される判定値として規定されており、演出カウンタ 2 2 3 f の値「40～99」の範囲が役物演出の演出結果が失敗と判定される判定値として規定されている。

30

#### 【3307】

即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回押下された場合、当該変動演出が大当たりに対応するものであれば 80%（80 / 100）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであれば 40%（40 / 100）の割合で役物演出の演出結果が成功と判定される。即ち、変動演出中に実行される役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間内に枠ボタン 2 2 が 3 回押下された場合に役物演出の演出結果が成功と判定される割合は、当該変動演出が大当たりに対応するものである場合のほうが外れに対応するものである場合よりも 40% 高くなるように構成されている。

40

#### 【3308】

このように構成することで、大当たり当選の期待度が高い演出が実行されることを期待している遊技者に対して、積極的に枠ボタン 2 2 を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

#### 【3309】

図 1 0 6 2 (a) を参照して、上述した昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c について説明する。図 1 0 6 2 (a) は、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c の規定内容を示した図である。この昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c は、役物演出において昇降役物 5 0 0 を変位さ

50

せるための昇降モータ510の動作内容を示すデータが規定されたデータテーブルである。より具体的には、後述する昇降役物駆動ポインタ223cfaの値に対応付けて、スピードデータ、ステップ数データ、及び方向データが規定されている。

#### 【3310】

ここで、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル222cc、傾倒役物第1駆動テーブル222cd、及び傾倒役物第2駆動テーブル222ce）におけるスピードデータは、昇降モータ510を作動させる場合における、1ステップあたりの所要時間（ms）を示したデータである。例えば、スピードデータが「4」である場合には、4msあたり1ステップ変位（回転）させることを示しており、スピードデータが「8」である場合には8msあたり1ステップ変位（回転）させることを示している。即ち、スピードデータに規定された値が小さくなるほど、昇降モータ510の回転速度、及び昇降役物500の移動速度が速くなる。ここで、1ステップ変位（回転）させるために励磁を切替えるまでの期間は、昇降モータ510を励磁するように構成されている。即ち、昇降モータ510を回転させている期間は、常に昇降モータ510の何れかの部位（図1059参照）を励磁している。

10

#### 【3311】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル222cc、傾倒役物第1駆動テーブル222cd、及び傾倒役物第2駆動テーブル222ce）におけるステップ数データは、昇降モータ510を回転させるステップ数を示したデータである。ここで、昇降役物500を下限位置から昇降中間位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が125ステップであり、昇降役物500を昇降中間位置から上限位置までの距離で変位させるためのステップ数（設計値）が125ステップである。

20

#### 【3312】

また、各役物駆動テーブル（昇降役物駆動テーブル222cc、傾倒役物第1駆動テーブル222cd、及び傾倒役物第2駆動テーブル222ce）における方向データは、昇降モータ510を回転させる方向を示したデータであり、正方向とは、昇降役物500を正面視（図1051参照）上方に向けて変位（上昇）させる回転方向を示しており、負方向とは、昇降役物500を正面視（図1051参照）下方に向けて変位（下降）させる回転方向を示している。

#### 【3313】

図1062（a）に示した通り、昇降役物駆動テーブル222ccには、昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値「01H」に対応付けて、1ステップあたり8msを要するスピードで、125ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値「02H」に対応付けて、1ステップあたり8msを要するスピードで、125ステップの正方向の回転動作が規定され、昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値「03H」に対応付けて、1ステップあたり4msを要するスピードで、250ステップの負方向の回転動作が規定されている。

30

#### 【3314】

詳細については後述するが、本第28制御例では、昇降役物500が下限位置に位置している場合に、昇降役物駆動テーブル222ccから昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値「01H」に対応付けて規定されたデータが昇降役物駆動データ格納エリア223cfcに格納され（図1078のS5613C参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に対応して、昇降役物駆動データ格納エリア223cfc内のデータが更新（加算されたポインタ値に対応するデータが上書き）される（図1078のS5622C、S5629C参照）。

40

#### 【3315】

即ち、昇降役物駆動テーブル222ccにおける昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値「01H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ510を作動させた場合、昇降役物500は1000ms（8ms×125ステップ）で下限位置（図1051（a）参照）から昇降中間位置（図1051（d）参照）まで変位される。

50

## 【 3 3 1 6 】

また、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c における昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 2 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ 5 1 0 を作動させた場合、昇降役物 5 0 0 は 1 0 0 0 m s ( 8 m s × 1 2 5 ステップ ) で昇降中間位置 ( 図 1 0 5 1 ( d ) 参照 ) から上限位置 ( 図 1 0 5 1 ( b ) 参照 ) まで変位され、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c における昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値「0 3 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて昇降モータ 5 1 0 を作動させた場合、昇降役物 5 0 0 は 1 0 0 0 m s ( 4 m s × 2 5 0 ステップ ) で上限位置 ( 図 1 0 5 1 ( b ) 参照 ) から下限位置 ( 図 1 0 5 1 ( a ) 参照 ) まで変位される。

## 【 3 3 1 7 】

次に、図 1 0 6 2 ( b ) を参照して、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d について説明する。図 1 0 6 2 ( b ) は傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d の規定内容を示した図である。この傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d は、役物演出において演出結果を決定するための抽選で特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) となった場合の、傾倒役物 6 0 0 の変位動作を実現するための駆動データが規定されているデータテーブルである。

## 【 3 3 1 8 】

図 1 0 6 2 ( b ) に示した通り、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d には、後述する傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値「0 1 H」に対応付けて、1 ステップあたり 8 m s を要する速度である 1 2 5 ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値「0 2 H」に対応付けて、1 ステップあたり 1 2 m s を要する速度である 2 5 0 ステップの負方向の回転動作が規定されている。

## 【 3 3 1 9 】

ここで、傾倒役物 6 0 0 を起立位置から傾倒中間位置まで回転移動させるために必要なステップ数 ( 設計値 ) が 1 2 5 ステップであり、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置から傾倒位置まで回転移動させるために必要なステップ数 ( 設計値 ) が 1 2 5 ステップであり、傾倒役物 6 0 0 を傾倒位置から起立位置まで回転移動させるために必要なステップ数 ( 設計値 ) が 2 5 0 ステップである。また、本第 2 8 制御例では、傾倒モータ 6 1 0 を正方向に回転させることで傾倒役物 6 0 0 が正面視 ( 図 1 0 5 1 参照 ) 反時計回りに回転移動するように構成され、傾倒モータ 6 1 0 を負方向に回転させることで傾倒役物 6 0 0 が正面視 ( 図 1 0 5 1 参照 ) 時計回りに回転移動するように構成されている。

## 【 3 3 2 0 】

即ち、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d における傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b の値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 1 0 0 0 m s ( 8 m s × 1 2 5 ステップ ) で起立位置 ( 図 1 0 5 1 ( a ) 参照 ) から傾倒中間位置 ( 図 1 0 5 1 ( d ) 参照 ) まで変位させることができる。また、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d における傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b の値「0 2 H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ 6 1 0 を作動させた場合、傾倒役物 6 0 0 を 3 0 0 0 m s ( 1 2 m s × 2 5 0 ステップ ) で傾倒位置 ( 図 1 0 5 1 ( c ) 参照 ) から起立位置 ( 図 1 0 5 1 ( a ) 参照 ) まで変位させることができる。

## 【 3 3 2 1 】

ここで、本第 2 8 制御例では、上述した通り役物演出における役物演出の演出結果を決定するための抽選の抽選結果が特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) であった場合に、傾倒役物 6 0 0 が傾倒中間位置から傾倒位置まで自重により変位されるように構成されている。このため、傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d には、傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置から傾倒位置まで変位させるためのデータは規定されていない。よって、変位手段 ( 傾倒役物 6 0 0 ) を変位させるために用いるデータ量を軽減することができる。

## 【 3 3 2 2 】

次に、図 1 0 6 2 ( c ) を参照して、上述した傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e について説明する。図 1 0 6 2 ( c ) は、傾倒役物第 2 駆動テーブル 2 2 2 c e の規定内容

10

20

30

40

50

を示した図である。この傾倒役物第2駆動テーブル222ceは、役物演出において演出結果を決めるための抽選で特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合の傾倒役物600の変位動作を実現するための駆動データが規定されたデータテーブルである。

#### 【3323】

図1062(c)に示した通り、傾倒役物第2駆動テーブル222ceには傾倒役物駆動ポイント223cfbの値「01H」に対応付けて、1ステップあたり16msを要する速度である125ステップの正方向の回転動作が規定され、傾倒役物駆動ポイント223cfbのポイント値「02H」に対応付けて、1ステップあたり16msを要する速度である125ステップの負方向の回転動作が規定されている。

10

#### 【3324】

これにより、傾倒役物第2駆動テーブル222ceにおける傾倒役物駆動ポイント223cfbの値「01H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ610を作動させた場合、傾倒役物600を2000ms（16ms×125ステップ）で起立位置（図1051(a)参照）から傾倒中間位置（図1051(d)参照）まで変位させることができ、傾倒役物第2駆動テーブル222ceにおける傾倒役物駆動ポイント223cfbの値「02H」に対応付けて規定されたデータに基づいて傾倒モータ610を作動させた場合、傾倒役物600を2000ms（16ms×125ステップ）で傾倒中間位置（図1051(d)参照）から起立位置（図1051(a)参照）まで変位させることができる。

20

#### 【3325】

次に、図1062(d)を参照して、上述した励磁中断テーブル222cfについて説明する。図1062(d)は、励磁中断テーブル222cfの規定内容を示した図である。この励磁中断テーブル222cfは、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる場合に参照されるデータテーブルである。具体的には、後述する駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データの値に対応付けて、維持制御を周期的に中断する中断制御を開始するまでの励磁時間を示す初期励磁データと、維持制御を中断する中断時間を示す中断時間データと、中断される周期（何ms毎に中断するか）を示す励磁時間データが規定されている。

#### 【3326】

図1062(d)に示した通り、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「02H」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「04H」に対応付けて、昇降モータ510を18ms励磁（初期励磁）した後、2msの中断を8ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「09H」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、2msの中断を8ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「0AH」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定され、駆動状況格納エリア223cfeに格納される状況データ「0CH」に対応付けて、昇降モータ510を10ms励磁（初期励磁）した後、5msの中断を5ms毎に実行させるためのデータが規定されている。

30

40

#### 【3327】

これにより、駆動状況格納エリア223cfeに格納される格納データに応じて、励磁を中断させるまでの時間（初期励磁）を変化させることができる。よって、昇降役物500を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持する各期間毎に、より好適な停止制御を実行することができる。

#### 【3328】

また、駆動状況格納エリア223cfeに格納される格納データに応じて、励磁を中断させる周期（換言すれば、中断時間及び励磁時間）を変化させて設定させることができる

50

ので、昇降役物 5 0 0 を所定位置に維持するための昇降モータ 5 1 0 における保持力を変化させることができ、より好適な維持制御を実行することができる。

【 3 3 2 9 】

なお、本第 2 8 制御例では、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から選択されたデータが励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されると、予め設定された期間が経過するまでは当該データに基づいて昇降モータ 5 1 0 を励磁するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置に位置していることを検知可能な検知手段を設け、中断制御が開始された後であっても、当該検知手段の検知状況に応じて励磁時間及び中断時間を変化させて設定（励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に新しくデータを上書きして設定）可能に構成してもよい。このように構成することで、中断制御が開始されてからも昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができるので、より好適な保持制御を実行することができる。

10

【 3 3 3 0 】

次に、図 1 0 6 3 を参照して、本第 2 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 0 6 3 は、本第 2 8 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示すブロック図である。図 1 0 6 3 に示した通り、本第 2 8 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 8 ( b ) 参照）に対して、従変動時間タイマ 2 2 3 c a 、役物演出フラグ 2 2 3 c b 、役物演出タイマ 2 2 3 c c 、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d 、操作回数カウンタ 2 2 3 c e 、及び役物駆動関連エリア c f が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

20

【 3 3 3 1 】

従変動時間タイマ 2 2 3 c a は、第 1 特別図柄の変動時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「 0 」が設定される。この従変動時間タイマ 2 2 3 c a は、第 1 特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の変動期間に対応する値がタイマ値として設定され（図 1 0 6 7 の S 4 9 0 2 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）において、演出更新処理（図 1 0 7 2 ）が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される（図 1 0 7 2 の S 5 4 0 2 C 参照）。

30

【 3 3 3 2 】

役物演出フラグ 2 2 3 c b は、役物演出を伴う変動演出の実行中（確定時間含む）であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出フラグ 2 2 3 c b は、役物演出の実行が決定された場合において、変動開始時にオンに設定される（図 1 0 6 9 の S 5 0 1 6 C 参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図 1 0 7 6 の S 5 5 0 4 C 参照）。

【 3 3 3 3 】

役物演出タイマ 2 2 3 c c は、役物演出が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、役物演出が開始されるタイミングで役物演出の演出時間（ 1 3 秒）に対応する値がタイマ値として設定され（図 1 0 7 2 の S 5 4 0 6 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）における演出更新処理（図 1 0 7 2 参照）において、役物演出更新処理（図 1 0 7 3 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 1 0 7 3 の S 5 4 2 1 C 参照）。これにより、特別図柄が停止してからの確定時間（ 1 秒間）を含む期間で実行される役物演出において、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて適当な処理を実行することができる。

40

【 3 3 3 4 】

役物演出成功フラグ 2 2 3 c d は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となったことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出成功フラグ 2 2 3 c d は、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）となった場

50

合にオンに設定され（図1071のS5327C参照）、役物演出が終了したタイミングでオフに設定される（図1076のS5503C参照）。

#### 【3335】

操作回数カウンタ223ceは、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間において、枠ボタン22が操作された回数を計数するためのカウンタである。この操作回数カウンタ223ceは、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間において枠ボタン22が操作された場合にカウンタ値が1加算され（図1071のS5322C参照）、当該操作有効期間が経過した場合にカウンタ値に0が設定される（図1070のS5302C参照）。また、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値は4以上に更新されることはないように構成されている。このように構成することで、枠ボタン22を余計に操作された場合に、処理が煩雑となることを抑制することができる。

10

#### 【3336】

なお、本第28制御例では操作回数カウンタ223ceのカウンタ値に上限（3回）を設定し、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間において枠ボタン22を4回以上操作されてもカウンタ値、及びカウンタ値に対応する表示態様を更新しないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出における枠ボタン22の操作有効期間では、枠ボタン22が操作される毎に操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が上限無く加算され、加算後のカウンタ値に対応する表示態様（例えば、カウンタ値に対応してカウントアップされる数字）を表示するように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン22を短時間で所定回数（3回）まで操作してしまい、遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【3337】

役物駆動関連エリア223cfは、昇降役物500及び傾倒役物600を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図1064を参照して、役物駆動関連エリア223cfの内容について説明する。図1064は、役物駆動関連エリア223cfの内容を示した図である。

#### 【3338】

図1064に示した通り、役物駆動関連エリア223cfには、昇降役物駆動ポインタ223cfa、傾倒役物駆動ポインタ223cfb、昇降役物駆動データ格納エリア223cfc、傾倒役物駆動データ格納エリア223cfd、駆動状況格納エリア223cfe、駆動状況切替フラグ223cff、昇降モータ励磁開始フラグ223cfcg、傾倒モータ励磁開始フラグ223cfch、中断時間タイマ223cfci、励磁時間タイマ223cfcj、昇降モータ励磁停止フラグ223cfck、傾倒モータ励磁停止フラグ223cfl、昇降モータ励磁カウンタ223cfm、傾倒モータ励磁カウンタ223cfn、昇降モータ励磁スピードカウンタ223cfo、傾倒モータ励磁スピードカウンタ223cfp、励磁中断データ格納エリア223cfq、昇降モータ励磁データ格納エリア223cfr、及び傾倒モータ励磁データ格納エリア223cfsが設けられている。

30

#### 【3339】

昇降役物駆動ポインタ223cfaは、昇降役物駆動テーブル222ccから昇降役物駆動データ格納エリア223cfcに格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「00H」が設定される。この昇降役物駆動ポインタ223cfaは、役物演出が開始される場合にポインタ値「01H」が設定され（図1078のS5612C参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に1が加算される（図1078のS5621C、及びS5628C参照）。また、この昇降役物駆動ポインタ223cfaは、役物演出が終了したタイミングでポインタ値「00H」が設定される。

40

#### 【3340】

傾倒役物駆動ポインタ223cfbは、傾倒役物第1駆動テーブル222cdまたは傾倒役物第2駆動テーブル222ceから傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdに格

50

納するデータを選択する際にポインタ値が参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「00H」が設定される。この傾倒役物駆動ポインタ223cfbは、役物演出において傾倒役物600の変位を開始させる場合にポインタ値「01H」が設定され（図1079のS5632C参照）、役物演出が開始されてからの経過時間に基づいてポインタ値に1が加算される（図1079のS5632C、及びS5635C参照）。

#### 【3341】

昇降役物駆動データ格納エリア223cfcは、昇降役物駆動テーブル222ccから選択されたデータが格納される記憶領域である。この昇降役物駆動データ格納エリア223cfcは、昇降役物駆動テーブル222ccから昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図1078のS5613C、S5622C、及びS5629C参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図1076のS5507C参照）。

10

#### 【3342】

傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdは、傾倒役物第1駆動テーブル222cdまたは傾倒役物第2駆動テーブル222ceから選択されたデータが格納される記憶領域である。この傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdは、傾倒役物第1駆動テーブル222cdまたは傾倒役物第2駆動テーブル222ceから傾倒役物駆動ポインタ223cfbのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され（図1079のS5633C、及びS5636C参照）、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる（図1076のS5508C参照）。

20

#### 【3343】

駆動状況格納エリア223cfeは、昇降モータ510及び傾倒モータ610の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における昇降役物500及び傾倒役物600の動作内容を基に区切られた期間（図1056参照）毎に対応する状況データを格納し、初期状態では状況データとして「00H」が設定される。ここで、図1065を参照して、駆動状況格納エリア223cfeの詳細について説明する。この駆動状況格納エリア223cfeには、昇降モータ510を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ610を励磁しない期間（図1056のt1参照）は、状況データとして「01H」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を励磁しない期間（図1056のt2参照）は、状況データとして「02H」が設定される。

30

#### 【3344】

また、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を正方向に回転するように励磁する期間（図1056のt3参照）は、状況データとして「03H」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を励磁しない期間（図1056のt4参照）は、状況データとして「04H」が設定され、昇降モータ510と傾倒モータ610とを共に励磁させない期間（図1056のt5参照）は、状況データとして「05H」が設定され、昇降モータ510を励磁させずに、傾倒モータ610を負方向に回転させるために励磁する期間（図1056のt6参照）は、状況データとして「06H」が設定され、昇降モータ510と傾倒モータ610とを共に励磁させない期間（図1056のt7参照）は、状況データとして「07H」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を正方向に回転させるために励磁する期間（図1056のt8参照）は、状況データとして「08H」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を励磁させない期間（図1056のt9参照）は、状況データとして「09H」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、傾倒モータ610を負方向に回転させるために励磁する期間（図1056のt10参照）は、状況データとして「0AH」が設定され、昇降モータ510を正方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ610を励磁しない期間（図1056のt11参照）は、状況データとして「0BH」が設定され、昇降モータ510を回転させず励磁（励磁による保持）し、

40

50

傾倒モータ610を励磁しない期間(図1056のt12参照)は、状況データとして「0CH」が設定され、昇降モータ510を負方向に回転させるために励磁し、傾倒モータ610を励磁しない期間(図1056のt13参照)は、状況データとして「0DH」が設定される。

【3345】

図示は省略したが、役物演出が実行されていない期間は、駆動状況格納エリア223cfeに状況データとして「00H」が設定される(図1076のS5509C参照)。これにより、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データを参照することで、各駆動モータ(昇降モータ510、及び傾倒モータ610)に実行すべき制御内容を把握することができる。

10

【3346】

駆動状況切替フラグ223cffは、上述した駆動状況格納エリア223cfeに格納されたデータが更新(上書き)されたことを示すフラグである。この駆動状況切替フラグ223cffは、駆動状況格納エリア223cfeに格納されたデータが更新された場合にオンに設定され(図1072のS5409C、図1073のS5427C、図1074のS5444C、及び図1075のS5474C参照)、昇降役物500または傾倒役物600を駆動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される(図1077のS5602C参照)。これにより、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データと駆動状況切替フラグ223cffとを参照することで、昇降役物500及び傾倒役物600を駆動するための駆動データを適当なタイミングで更新することができる。

20

【3347】

昇降モータ励磁開始フラグ223cfgは、昇降役物500を変位させるための昇降モータ510の励磁を開始(1ステップ目に対応する部位に切替えて励磁)させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この昇降モータ励磁開始フラグ223cfgは、昇降役物500の変位を開始させる場合にオンに設定され(図1072のS5408C、図1075のS5489C、及びS5497C参照)、昇降役物500を変位させるための昇降モータ510の励磁を設定する場合にオフに設定される(図1081のS5723C参照)。これにより、昇降役物500の変位開始時は、即座に昇降モータ510を1ステップ回転させるために昇降モータ510の部位を切替えて励磁することができる。

30

【3348】

傾倒モータ励磁開始フラグ223cfhは、傾倒役物600を変位させるための傾倒モータ610の励磁を開始(1ステップ目に対応する部位に切替えて励磁)させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この傾倒モータ励磁開始フラグ223cfhは、傾倒役物600の変位を開始させる場合にオンに設定され(図1074のS5443C、S5457C、図1075のS5473C、及びS5485C参照)、傾倒役物600を変位させるための傾倒モータ610の励磁を設定する場合にオフに設定される(図1083のS5743C参照)。これにより、昇降役物500と同様に、傾倒役物600の変位開始タイミングにおいて、即座に1ステップ回転させるために昇降モータ510の部位を切替えて励磁することができる。

40

【3349】

中断時間タイマ223cfiは、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持するための昇降モータ510の励磁を周期的に中断する中断制御において、1回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この中断時間タイマ223cfiは、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持するための昇降モータ510の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア223cfqに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され(図1082のS5729C参照)、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理(図1066参照)におけるモータ出力処理(図

50



1080参照)において、励磁中断処理(図1082参照)が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される(図1082のS5730C参照)。

【3350】

また、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が励磁を中断した状態で終了する場合は(図1057(b)参照)、当該期間の終了時に中断時間タイマ223cfiのタイマ値に0を設定する(図1074のS5454C参照)。これにより、昇降モータ510に対する励磁の再開を設定することなく、励磁を中断した状態で中断制御(周期的に中断する制御)を終了させることができる。

【3351】

励磁時間タイマ223cfjは、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持するために昇降モータ510を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この励磁時間タイマ223cfjは、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持するために昇降モータ510を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア223cfqに格納されているデータを参照してタイマ値が設定され(図1082のS5734C、S5724C参照)、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理(図1066参照)におけるモータ出力処理(図1080参照)において、励磁中断処理(図1082参照)が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される(図1082のS5725C参照)。

【3352】

また、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、当該期間が昇降モータ510を励磁した状態で終了する場合は(図1057(a)及び(c)参照)、当該期間の終了時に励磁時間タイマ223cfjのタイマ値「0」が設定される(図1074のS5448C、図1075のS5478C、S5483C、S5488C、及びS5496C参照)。これにより、昇降役物500を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、昇降モータ510が励磁されている状態で中断制御(周期的に中断させる制御)を終了させることができる。

【3353】

昇降モータ励磁停止フラグ223cfkは、昇降役物500を変位させるための昇降モータ510の励磁を停止させる(昇降モータ510の部位を切り代えて励磁する制御を停止させる)タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。昇降モータ励磁停止フラグ223cfkは、昇降役物500を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され(図1076のS5502C参照)、昇降モータ510の励磁の停止を設定するタイミングでオフに設定される(図1080のS5707C参照)。

【3354】

これにより、昇降役物500の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで昇降モータ510の励磁を停止させることができる。また、本第28制御例では、昇降役物500の変位を停止させた後、昇降モータ510を励磁することにより昇降役物500を停止位置で維持する場合は、昇降モータ励磁停止フラグ223cfkがオンに設定されることはない。これにより、昇降役物500が停止位置に到達した時点で励磁されていた昇降モータ510の部位を継続して励磁させることができる。

【3355】

傾倒モータ励磁停止フラグ223cf1は、傾倒役物600を変位させるための傾倒モータ610の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。傾倒モータ励磁停止フラグ223cf1は、傾倒役物600を変位させる変位期間が経過した場合にオンに設定され(図1074のS5450C、S5460C、図1075のS5480C、及びS5490C参照)傾倒モータ610の励磁

10

20

30

40

50

の停止を設定するタイミングでオフに設定される（図1080のS5715C参照）。

【3356】

昇降モータ励磁カウンタ223cfmは、励磁テーブル222cgから昇降モータ励磁データ格納エリア223cfrに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。この昇降モータ励磁カウンタ223cfmは、昇降モータ510を1ステップ回転させる毎に「1～4」の範囲でカウンタ値が更新（1加算、または1減算）されるカウンタである。具体的には、昇降モータ510を正方向に回転させる場合にカウンタ値に1が加算され（図1081のS5729C、及びS5730C参照）、昇降モータ510を負方向に回転させる場合にカウンタ値が1減算される（図1081のS5732C、及びS5733C参照）。

10

【3357】

また、この昇降モータ励磁カウンタ223cfmは、昇降役物500を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁を継続、または中断状態から再開させることによって、昇降モータ510を回転させることなく保持力を発生させることができる。

【3358】

傾倒モータ励磁カウンタ223cfnは、励磁テーブル222cgから傾倒モータ励磁データ格納エリア223cfsに励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。この傾倒モータ励磁カウンタ223cfnは、傾倒モータを1ステップ回転させる毎に「1～4」の範囲でカウンタ値が更新（1加算、または1減算）されるカウンタである。具体的には、傾倒モータ610を正方向に回転させる場合にカウンタ値に1が加算され（図1083のS5749C、及びS5750C参照）、傾倒モータ610を負方向に回転させる場合にカウンタ値が1減算される（図1083のS5752C、及びS5753C参照）。

20

【3359】

昇降モータ励磁スピードカウンタ223cfoは、昇降モータ510の部位を切替えて励磁（モータを1ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この昇降モータ励磁スピードカウンタ223cfoは、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理（図1066参照）におけるモータ出力処理（図1080参照）において、昇降モータ励磁切替処理（図1081参照）が実行された場合に、カウンタ値が1ずつ加算される（図1081のS5724C参照）。また、昇降モータ励磁スピードカウンタ223cfoのカウンタ値が、昇降役物駆動データ格納エリア223cfcに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に0が設定され（図1081のS5726C参照）、昇降モータ510の部位を切替えて励磁（1ステップ回転）が設定される。

30

【3360】

傾倒モータ励磁スピードカウンタ223cfpは、傾倒モータ610の部位を切替えて励磁（モータを1ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この傾倒モータ励磁スピードカウンタ223cfpは、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理（図1066参照）におけるモータ出力処理（図1080参照）において、傾倒モータ励磁切替処理（図1083参照）が実行された場合に、カウンタ値が1ずつ加算される（図1083のS5744C参照）。

40

【3361】

また、傾倒モータ励磁スピードカウンタ223cfpのカウンタ値が、傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdに格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に0が設定され（図1083のS5746C参照）、傾倒モータ610の部位を切替えて励磁（1ステップ回転）が設定される。

【3362】

50

励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q は、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データを参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させるための維持制御の開始時に励磁中断テーブル 2 2 3 c f から選択されたデータが格納され（図 1 0 7 8 の S 5 6 1 5 C、S 5 6 1 7 C、S 5 6 1 9 C、S 5 6 2 4 C、及び S 5 6 2 6 C 参照）、役物演出の終了時に当該記憶領域がクリアされる（図 1 0 7 6 の S 5 5 1 0 C 参照）。

【 3 3 6 3 】

昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r は、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r は、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 1 0 8 1 の S 5 7 3 4 C）。

10

【 3 3 6 4 】

傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s は、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s は、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 1 0 8 3 の S 5 7 5 4 C 参照）。

【 3 3 6 5 】

< 第 2 8 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 6 6 から図 1 0 8 3 を参照して、本第 2 8 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 2 8 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）に代えて変動表示設定処理（図 1 0 6 7 の S 4 1 1 3 C 参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図 1 0 7 0 の S 4 1 0 7 C）を実行し、演出更新処理（図 5 8 の S 4 1 1 1 参照）に代えて、演出更新処理（図 1 0 7 2 の S 4 1 1 1 C 参照）を実行し、役物駆動処理（図 1 0 7 7 の S 4 1 2 1 C 参照）を追加して実行し、モータ出力処理（図 1 0 8 0 の S 4 1 2 2 C 参照）を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

20

30

【 3 3 6 6 】

まず、図 1 0 6 6 を参照して、本第 2 8 制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図 1 0 6 6 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 3 3 6 7 】

この本第 2 8 制御例におけるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）のうち、S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6、S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0、S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理ではそれぞれ上述した第 1 制御例のメイン処理（図 5 8 参照）における S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 6、S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0、S 4 1 1 2、及び S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 8 制御例におけるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）では、S 4 1 0 6 の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（S 4 1 0 7 C）、S 4 1 0 8 の処理へ移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理は、上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）の処理内容に加え、本第 2 8 制御例の役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合に対応する演出を設定する処理である。

40

【 3 3 6 8 】

S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理と同一の処理が実行され、S 4 1 1 0 の処理が終了すると、後述する演出更新処理（S 4 1 1 1 C）を実行する。この演出更新処理は、変動開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。S 4 1 1 1 C の処理が終了すると、役物駆動処理（

50

S 4 1 2 1 C ) を実行する。この役物駆動処理は、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを駆動させる場合に、駆動用のデータを設定する処理である。

【 3 3 6 9 】

S 4 1 2 1 C の処理が終了すると、後述するモータ出力処理 ( S 4 1 2 2 C ) を実行する。このモータ出力処理は、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 に対して励磁内容を示すデータを設定 ( モータドライバに対するコマンドを設定 ) する処理である。S 4 1 2 2 C の処理が終了すると、上述した第 1 制御例における S 4 1 1 2 の処理と同一の処理である S 4 1 1 2 の処理を実行し、次いで、後述する変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 C ) を実行する。この変動表示設定処理は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) の処理内容に加え、本第 2 8 制御例における役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。S 4 1 1 3 C の処理が終了すると S 4 1 1 4 の処理へ移行する。

10

【 3 3 7 0 】

次に、図 1 0 6 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 C ) について説明する。図 1 0 6 7 は、この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 C ) を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 C ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 0 6 6 参照 ) の中で実行され、上述したように、第 1 制御例の変動表示設定処理 ( 図 6 6 の S 4 1 1 3 参照 ) と同一の処理内容に加え、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

20

【 3 3 7 1 】

この本第 2 8 制御例における変動表示設定処理 ( 図 1 0 6 7 参照 ) のうち、S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の変動表示設定処理 ( 図 6 6 参照 ) における S 4 9 0 1 , S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

【 3 3 7 2 】

また、本第 2 8 制御例における変動表示設定処理 ( 図 1 0 6 7 参照 ) では、S 4 9 0 2 の処理が終了すると、次いで、変動パターンコマンドが示す変動時間を抽出し ( S 4 9 0 1 C )、抽出した変動時間に対応する値を従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値として設定する ( S 4 9 0 2 C )。S 4 9 0 2 C の処理が終了すると、特図 1 演出態様設定処理を実行し ( S 4 9 0 3 C )、S 4 9 0 4 の処理に移行する。

30

【 3 3 7 3 】

次に、図 1 0 6 8 を参照して、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) の内容について説明する。図 1 0 6 8 は、特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) と同一の内容に加え、役物演出の実行有無を決定し、設定する処理である。

【 3 3 7 4 】

この本第 2 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) のうち、S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) における S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。

40

【 3 3 7 5 】

また、本第 2 8 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) では、S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合 ( S 5 0 1 0 : N o ) は、役物演出設定処理を実行し ( S 5 0 0 1 C )、S 5 0 1 1 の処理に移行する。

【 3 3 7 6 】

次に、図 1 0 6 9 を参照して、本第 2 8 制御例における役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) の詳細について説明する。図 1 0 6 9 は、役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) は、特図 1 演出

50

態様設定処理 ( S 4 9 0 3 C ) にて実行されるものであって、役物演出の実行有無を決定して設定する処理である。

【 3 3 7 7 】

この本第 2 8 制御例における役物演出設定処理 ( S 5 0 0 1 C ) では、まず、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し ( S 5 0 1 1 C )、抽出した変動時間が、基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であるかを判別する ( S 5 0 1 2 C )。S 5 0 1 2 C の処理において、S 5 0 1 1 C の処理で抽出した変動時間が基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であると判別しなかった場合には ( S 5 0 1 2 C : N o )、役物演出を実行し得る変動に対応する変動時間ではないため、本処理を終了する。

10

【 3 3 7 8 】

一方、S 5 0 1 2 C の処理において、S 5 0 1 1 C の処理で抽出した変動時間が基本時間 3 0 秒且つ加算時間 1 2 秒であると判別した場合には ( S 5 0 1 2 C : Y e s )、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a を読み出し ( S 5 0 1 3 C )、読み出した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 c a を参照して役物演出の実行有無を決定し ( S 5 0 1 4 C )、役物演出を実行するかを判別する ( S 5 0 1 5 C )。

【 3 3 7 9 】

S 5 0 1 5 C の処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には ( S 5 0 1 5 C : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 0 1 5 C の処理において、役物演出を実行すると判別した場合には ( S 5 0 1 5 C : Y e s )、役物演出フラグ 2 2 3 c b をオンに設定し ( S 5 0 1 6 C )、本処理を終了する。

20

【 3 3 8 0 】

次に、図 1 0 7 0 を参照して、本第 2 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) の詳細について説明する。図 1 0 7 0 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) は、上述した通り、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 参照 ) の内容に加え、本第 2 8 制御例における役物演出に枠ボタン 2 2 が操作されたかを監視し、操作に対応する演出を設定する処理である。

【 3 3 8 1 】

本第 2 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) のうち、S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 参照 ) の S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) では、S 5 3 0 2 の処理が終了すると、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r のカウンタ値が 0 であるかを判別し ( S 5 3 0 1 C )、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r のカウンタ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 3 0 1 C : N o )、S 5 3 0 3 の処理へ移行する。

30

【 3 3 8 2 】

一方、S 5 3 0 1 C の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r のカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 3 0 1 C : Y e s )、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に 0 を設定し ( S 5 3 0 2 C )、S 5 3 0 3 の処理に移行する。これにより、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間 ( 3 秒間 ) が経過した場合に、当該操作有効期間に加算された押下回数の情報をクリア ( 0 に設定 ) することができる。

40

【 3 3 8 3 】

また、本第 2 8 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 C ) では、S 5 3 1 4 の処理において、チャンスモード中であると判別しなかった場合には ( S 5 3 1 4 : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されているデータを読み出し ( S 5 3 1 6 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データが「 0 2 H 」であるかを判別する ( S 5 3 0 3 C )。S 5 3 0 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データが「 0 2 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5

50

303C : No)、今回の操作方法と、実行中の演出内容と、に対応したボタン演出を設定し(S5304C)、S5309の処理に移行する。

【3384】

一方、S5303Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納された状況データが「02H」であると判別した場合には(S5303C : Yes)、操作回数カウント処理を実行し(S5305C)、S5309の処理に移行する。

【3385】

図1071を参照して、本第28制御例における操作回数カウント処理(S5305C)の詳細について説明する。図1071は、操作回数カウント処理(S5305C)の内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理(S5305C)は、枠ボタン入力監視・演出処理(図1070参照)において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間に枠ボタン22が操作された回数を計数し、対応する演出を設定する処理である。

10

【3386】

操作回数カウント処理(S5305C)が実行されると、まず、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3未満であるかを判別し(S5321C)、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3未満であると判別しなかった場合には(S5321C : No)、既に役物演出の実行有無を決定する抽選が実行されたことを意味するため、本処理を終了する。

【3387】

なお、本第28制御例では、役物演出において演出結果を決定するための抽選を最大で1回まで実行させる構成としているが、これに限るものではない。具体的には、役物演出における演出結果を決定するための抽選において、特定の抽選結果(成功に対応する抽選結果)とならなかった場合に、枠ボタン22の操作有効期間内に新たに枠ボタン22が3回(合計6回)操作されたことに基づいて、再度、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。

20

【3388】

このように構成することで、枠ボタン22の操作回数が増えるほど、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行させることができ、換言すれば、特定の抽選結果(成功に対応する抽選結果)となる可能性を高めることができる。よって、特定の抽選結果(成功に対応する抽選結果)となることを期待する遊技者に対して、枠ボタン22を積極的に操作させることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【3389】

一方、S5321Cの処理において、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3未満であると判別された場合には(S5321C : Yes)、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値に1を加算し(S5322C)、加算後の操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3であるかを判別する(S5323C)。S5323Cの処理において、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3であると判別しなかった場合には(S5323C : No)、役物演出の演出結果を決定するための抽選の実行条件(3回の操作)を満たしていないため、本処理を終了する。

40

【3390】

S5323Cの処理において、操作回数カウンタ223ceのカウンタ値が3であると判別した場合には(S5323C : Yes)、役物演出結果抽選テーブル222cbを読み出し(S5324C)、読み出した役物演出結果抽選テーブル222cbを参照して演出結果を決定し(S5325C)、演出結果が成功であるかを判別する(S5326C)。S5326Cの処理において、演出結果が成功であると判別しなかった場合には(S5326C : No)、本処理を終了する。

【3391】

一方、S5326Cの処理において、演出結果が成功であると判別した場合には(S5326C : Yes)、役物演出成功フラグ223cdをオンに設定し(S5327C)、

50

本処理を終了する。図示は省略したが、この操作回数カウント処理（S 5 3 0 5 C）において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が加算された場合は、枠ボタン入力監視・演出処理（図 1 0 7 0）のその他のボタン処理を実行する処理（図 1 0 7 0 の S 5 3 0 9）において、加算後の操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するパワーゲージ p g（図 1 0 5 3 参照）を示す表示態様を含む演出態様を設定し、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定する。これにより、所定回数（3回）までは、枠ボタン 2 2 が操作される毎に表示態様を変化させて表示することができる。

#### 【 3 3 9 2 】

なお、本第 2 8 制御例では枠ボタン 2 2 が所定回数（3回）より多く操作された（例えば、4 回目の操作が実行された）場合に、表示態様を変化させないように構成しているが、これに限るものではない。例えば、4 回目以降の操作がされたと判別した場合には、操作に対応する音声（例えば、「パシッ」という音声）を出力するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を所定回数より多く操作する遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、枠ボタン 2 2 が所定回数（3回）よりも多く操作された場合に、特定演出を実行するように構成してもよい。例えば、枠ボタン 2 2 が所定回数（3回）操作された後、4 回目以降の操作がされる毎に操作回数に対応する表示態様（例えば、所定回数を超えた分の操作回数を示す「上限突破 x 1」という表示）を表示するように構成してもよい。これにより、枠ボタン 2 2 を必要以上に連打する遊技者に対して多様な演出態様を提供することができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【 3 3 9 3 】

次に、図 1 0 7 2 を参照して、本第 2 8 制御例における演出更新処理（S 4 1 1 1 C）について説明する。図 1 0 7 2 は、演出更新処理（S 4 1 1 1 C）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理（S 4 1 1 1 C）は、上述した第 1 制御例における演出更新処理（図 5 8 の S 4 1 1 1 参照）に代えて実行される処理であり、変動開始からの経過時間に対応して演出を設定（更新）する処理である。

#### 【 3 3 9 4 】

この本第 2 8 制御例における演出更新処理（S 4 1 1 1 C）が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいかを判別し（S 5 4 0 1 C）、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 4 0 1 C : Y e s）、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値から 1 を減算し（S 5 4 0 2 C）、役物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであるかを判別する（S 5 4 0 3 C）。一方、S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 4 0 1 C : N o）、S 5 4 0 2 C の処理をスキップし、S 5 4 0 3 C の処理に移行する。

#### 【 3 3 9 5 】

S 5 4 0 3 C の処理において、役物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであると判別しなかった場合には（S 5 4 0 3 C : N o）、役物演出を伴う変動期間（確定時間を含む）ではないため、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 3 C の処理において、役物演出フラグ 2 2 3 c b がオンであると判別した場合には（S 5 4 0 3 C : Y e s）、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であるかを判別する（S 5 4 0 4 C）。S 5 4 0 4 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には（S 5 4 0 4 C : N o）、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいかを判別し（S 5 4 1 1 C）、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 4 1 1 C : N o）、役物演出が開始されていないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 3 3 9 6 】

一方、S 5 4 1 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 4 1 1 C : Y e s）、役物演出の実行中であることを意味するため、役物演出処理を実行し（S 5 4 1 2 C）、本処理を終了する。この役物演出処

理 ( S 5 4 1 2 C ) の内容については、図 1 0 7 3 を参照して後述する。

【 3 3 9 7 】

これらに対し、S 5 4 0 4 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 0 4 C : Y e s )、役物演出の開始タイミングであることを意味するため、役物演出タイマに 1 3 0 0 0 を設定し ( S 5 4 0 5 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 1 H 」を設定し ( S 5 4 0 6 C )、役物演出の準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 0 7 C )。

【 3 3 9 8 】

S 5 4 0 7 C の処理が終了すると、次いで、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定し ( S 5 4 0 8 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 0 9 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 1 0 C )、本処理を終了する。

10

【 3 3 9 9 】

次に、本第 2 8 制御例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) について説明する。図 1 0 7 3 は、役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) は、演出更新処理 ( 図 1 0 7 2 参照 ) において実行される処理であり、役物演出が開始されてからの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【 3 4 0 0 】

役物演出更新処理 ( S 5 4 1 2 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値から 1 減算し ( S 5 4 2 1 C )、減算後の役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 2 2 C )。S 5 4 2 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 2 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であるかを判別する ( S 5 4 2 3 C )。S 5 4 2 3 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 3 C : N o )、役物演出における演出更新のタイミングではないため、本処理を終了する。

20

【 3 4 0 1 】

一方、S 5 4 2 3 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 2 3 C : Y e s )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであるかを判別する ( S 5 4 2 9 C )。S 5 4 2 9 C の処理において、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別した場合には ( S 5 4 2 9 C : Y e s )、役物演出成功パターン処理を実行し ( S 5 4 3 0 C )、本処理を終了する。この役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) の内容については、図 1 0 7 4 を参照して後述する。

30

【 3 4 0 2 】

また、S 5 4 2 9 C の処理において、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 4 2 9 C : N o )、役物演出失敗パターン処理を実行し ( S 5 4 3 1 C )、本処理を終了する。この役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) の内容については、図 1 0 7 5 を参照して後述する。

【 3 4 0 3 】

これらに対し、S 5 4 2 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 2 2 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 2 H 」を設定し ( S 5 4 2 4 C )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 2 5 C )。S 5 4 2 5 C の処理が終了すると、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 r のカウンタ値に 3 0 0 0 を設定し ( S 5 4 2 6 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 2 7 C )、決定された各種演出態様に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 2 8 C )、本処理を終了する。

40

【 3 4 0 4 】

次に、図 1 0 7 4 を参照して、本第 2 8 制御例における役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0 C ) について説明する。図 1 0 7 4 は、役物演出成功パターン処理 ( S 5 4 3 0

50



C)の内容を示したフローチャートである。この役物演出成功パターン処理(S5430C)は、役物演出更新処理(図1073参照)において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果(成功に対応する抽選結果)となった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

#### 【3405】

役物演出成功パターン処理(S5430C)が実行されると、まず、役物演出タイマ223ccのタイマ値が10000であるかを判別し(S5441C)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が10000であると判別した場合には(S5441C:Yes)、駆動状況格納エリア223cfeに「03H」を設定し(S5442C)、傾倒モータ励磁開始フラグ223cfgをオンに設定する(S5443C)。S5443Cの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ223cffをオンに設定し(S5444C)、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し(S5445C)、本処理を終了する。

10

#### 【3406】

一方、S5441Cの処理において、役物演出タイマ223ccのタイマ値が10000であると判別しなかった場合には(S5441C:No)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が9000であるかを判別し(S5446C)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が9000であると判別した場合には(S5446C:Yes)、駆動状況格納エリア223cfeに「04H」を設定し(S5447C)、励磁時間タイマ223cfjのタイマ値に0を設定する(S5448C)。S5448Cの処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5449C)、傾倒モータ励磁停止フラグ223cflをオンに設定する(S5450C)。S5450Cの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ223cffをオンに設定し(S5444C)、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し(S5445C)、本処理を終了する。

20

#### 【3407】

S5446Cの処理において、役物演出タイマ223ccのタイマ値が9000であると判別しなかった場合には(S5446C:No)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が7000であるかを判別し(S5451C)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が7000であると判別した場合には(S5451C:Yes)、駆動状況格納エリア223cfeに「05H」を設定し(S5452C)、演出成功を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5453C)、中断時間タイマ223cfiのタイマ値に0を設定する(S5454C)。S5454Cの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ223cffをオンに設定し(S5444C)、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し(S5445C)、本処理を終了する。

30

#### 【3408】

S5451Cの処理において、役物演出タイマ223ccのタイマ値が7000であると判別しなかった場合には(S5451C:No)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が4000であるかを判別し(S5455C)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が4000であると判別した場合には(S5455C:Yes)、駆動状況格納エリア223cfeに「06H」を設定し(S5456C)、傾倒モータ励磁開始フラグ223cfhをオンに設定する(S5457C)。S5457Cの処理が終了すると、駆動状況切替フラグ223cffをオンに設定し(S5444C)、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し(S5445C)、本処理を終了する。

40

#### 【3409】

S5455Cの処理において、役物演出タイマ223ccのタイマ値が4000であると判別しなかった場合には(S5455C:No)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が1000であるかを判別し(S5458C)、役物演出タイマ223ccのタイマ値が1000であると判別した場合には(S5458C:Yes)、駆動状況格納エリア223cfeに「07H」を設定し(S5459C)、傾倒モータ励磁停止フラグ223c

50

f 1 をオンに設定し ( S 5 4 6 0 C )、 S 5 4 6 0 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 4 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 4 5 C )、本処理を終了する。

【 3 4 1 0 】

S 5 4 5 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 5 8 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 であるかを判別し ( S 5 4 6 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 4 6 1 C : Y e s )、役物演出の終了タイミングであるため、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 6 2 C )、本処理を終了する。

【 3 4 1 1 】

S 5 4 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 6 1 C : N o )、役物演出において演出を更新 ( 設定 ) するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【 3 4 1 2 】

次に、図 1 0 7 5 を参照して、本第 2 8 制御例における役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) について説明する。図 1 0 7 5 は、役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) は、役物演出更新処理 ( 図 1 0 7 3 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の演出結果を決定するための抽選において特定の抽選結果 ( 成功に対応する抽選結果 ) とならなかった場合に、役物演出の開始からの経過時間に対応する演出を設定する処理である。

【 3 4 1 3 】

役物演出失敗パターン処理 ( S 5 4 3 1 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 7 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 7 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 8 H 」を設定し ( S 5 4 7 2 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオンに設定する ( S 5 4 7 3 C )。 S 5 4 7 3 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

【 3 4 1 4 】

一方、 S 5 4 7 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 7 6 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 7 6 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 9 H 」を設定し ( S 5 4 7 7 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 7 8 C )。

【 3 4 1 5 】

S 5 4 7 8 C の処理が終了すると、加重攻撃中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 8 0 C )。 S 5 4 8 0 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

【 3 4 1 6 】

S 5 4 7 6 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 7 6 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 8 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 8 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 A H 」を設定し ( S 5 4 8 2 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 8 3 C )。 S 5 4 8 3 C の処理が終了すると、失敗を示す表

10

20

30

40

50

示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 8 4 C )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオンに設定する ( S 5 4 8 5 C )。S 5 4 8 5 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

【 3 4 1 7 】

S 5 4 8 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 8 6 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 8 6 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 B H 」を設定し ( S 5 4 8 7 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定する ( S 5 4 8 8 C )。S 5 4 8 8 C の処理が終了すると、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定し ( S 5 4 8 9 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオンに設定する ( S 5 4 9 0 C )。S 5 4 9 0 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

10

【 3 4 1 8 】

S 5 4 8 6 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 8 6 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 9 1 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 1 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 C H 」を設定し ( S 5 4 9 2 C )、失敗を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 9 3 C )。S 5 4 9 3 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

20

【 3 4 1 9 】

S 5 4 9 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であるかを判別し ( S 5 4 9 4 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 4 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 D H 」を設定し ( S 5 4 9 5 C )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 4 9 6 C )、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g をオンに設定する ( S 5 4 9 7 C )。S 5 4 9 7 C の処理が終了すると、次いで、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオンに設定し ( S 5 4 7 4 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 7 5 C )、本処理を終了する。

30

【 3 4 2 0 】

S 5 4 9 4 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 4 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であるかを判別し ( S 5 4 9 8 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 4 9 8 C : Y e s )、役物演出の終了タイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 9 9 C ( S 5 4 6 2 C ) ) 本処理を終了する。

40

【 3 4 2 1 】

S 5 4 9 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 9 8 C : N o )、役物演出における演出を更新 ( 設定 ) するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【 3 4 2 2 】

次に、図 1 0 7 6 を参照して、本第 2 8 制御例における役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) について説明する。図 1 0 7 6 は、役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2

50

C ( S 5 4 9 9 C ) ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) は、役物演出成功パターン処理 ( 図 1 0 7 4 参照 )、または役物演出失敗パターン処理 ( 図 1 0 7 5 参照 ) において実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出用の各種フラグや記憶領域をクリアする処理である。

【 3 4 2 3 】

役物演出終了処理 ( S 5 4 6 2 C ( S 5 4 9 9 C ) ) が実行されると、まず、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであるかを判別し ( S 5 5 0 1 C )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別した場合には ( S 5 5 0 1 C : Y e s )、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k をオンに設定し ( S 5 5 0 2 C )、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d をオフに設定し ( S 5 5 0 3 C )、S 5 5 0 4 C の処理に移行する。

10

【 3 4 2 4 】

一方、S 5 5 0 1 C の処理において、役物演出成功フラグ 2 2 3 c d がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 5 0 1 C : N o )、S 5 5 0 2 C、及び S 5 5 0 3 C の処理をスキップし、役物演出フラグ 2 2 3 c b をオフに設定する ( S 5 5 0 4 C )。

【 3 4 2 5 】

S 5 5 0 4 C の処理が終了すると、次いで、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に「 0 0 H 」を設定し ( S 5 5 0 5 C )、傾倒役物駆動ポインタ 2 2 3 c f b のポインタ値に「 0 0 H 」を設定し ( S 5 5 0 6 C )、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c をクリアし ( S 5 5 0 7 C )、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f d をクリアし ( S 5 5 0 8 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に「 0 0 H 」を設定し ( S 5 5 0 9 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q をクリアし ( S 5 5 1 0 C )、本処理を終了する。この役物演出終了処理を実行することにより、役物演出が実行されていない期間における、役物演出用のフラグや記憶領域の状態を統一することができる。

20

【 3 4 2 6 】

次に、図 1 0 7 7 を参照して、本第 2 8 制御例における役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) について説明する。図 1 0 7 7 は、役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 1 0 6 6 参照 ) にて実行される処理であって、昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0 を駆動するための駆動データを設定する処理である。

30

【 3 4 2 7 】

役物駆動処理 ( S 4 1 2 1 C ) が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであるかを判別し ( S 5 6 0 1 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 6 0 1 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e 内のデータを更新したタイミングではないため、本処理を終了する。

【 3 4 2 8 】

一方で、S 5 6 0 1 C の処理において、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別した場合には ( S 5 6 0 1 C : Y e s )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f をオフに設定し ( S 5 6 0 2 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データを読み出し ( S 5 6 0 3 C )、後述する昇降役物処理を実行する ( S 5 6 0 4 C )。S 5 6 0 4 C の処理が終了すると、次いで、傾倒役物処理を実行し ( S 5 6 0 5 C )、本処理を終了する。この傾倒役物処理 ( S 5 6 0 5 C ) の内容については、図 1 0 7 9 を参照して後述する。

40

【 3 4 2 9 】

次に、図 1 0 7 8 を参照して、本第 2 8 制御例における昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) について説明する。図 1 0 7 8 は昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) の内容を示したフローチャートである。この昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) は、役物駆動処理 ( 図 1 0 7 7 参照 ) において実行され、昇降役物 5 0 0 を駆動させるための駆動データを設定する処理である。

【 3 4 3 0 】

50

昇降役物処理 ( S 5 6 0 4 C ) が実行されると、まず、 S 5 6 0 3 C の処理で読み出した駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納された状況データが「 0 1 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 1 C )、状況データが「 0 1 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 1 C : Y e s )、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 6 1 2 C )、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から加算後の昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納し ( S 5 6 1 3 C )、本処理を終了する。

【 3 4 3 1 】

一方、 S 5 6 1 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 1 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 1 C : N o )、状況データが「 0 2 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 4 C )、状況データが「 0 2 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 4 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 2 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 5 C )、本処理を終了する。

10

【 3 4 3 2 】

また、 S 5 6 1 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 4 C : N o )、状況データが「 0 4 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 6 C )、状況データが「 0 4 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 6 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 4 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 7 C )、本処理を終了する。

20

【 3 4 3 3 】

S 5 6 1 6 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 4 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 6 C : N o )、状況データが「 0 9 H 」であるかを判別し ( S 5 6 1 8 C )、状況データが「 0 9 H 」であると判別した場合には ( S 5 6 1 8 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 9 H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 1 9 C )、本処理を終了する。

【 3 4 3 4 】

S 5 6 1 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 9 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 1 8 C )、状況データが「 0 B H 」であるかを判別し ( S 5 6 2 0 C )、状況データが「 0 B H 」であると判別した場合には ( S 5 6 2 0 C : Y e s )、昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 6 2 1 C )、昇降役物駆動テーブル 2 2 2 c c から加算後の昇降役物駆動ポインタ 2 2 3 c f a のポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納し ( S 5 6 2 2 C )、本処理を終了する。

30

【 3 4 3 5 】

S 5 6 2 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 B H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 0 C : N o )、状況データが「 0 A H 」であるかを判別する ( S 5 6 2 3 C )。 S 5 6 2 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 A H 」であると判別した場合には ( S 5 6 2 3 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 A H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 2 4 C )、本処理を終了する。

40

【 3 4 3 6 】

一方、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 A H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 6 2 3 C : N o )、状況データが「 0 C H 」であるかを判別し ( S 5 6 2 5 C )、状況データが「 0 C H 」であると判別した場合には ( S 5 6 2 5 C : Y e s )、励磁中断テーブル 2 2 2 c f から状況データ「 0 C H 」に対応付けて規定されたデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納し ( S 5 6 2 6 C )、

50

本処理を終了する。

【3437】

S5625Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「0CH」であると判別しなかった場合には(S5625C:No)、状況データが「0DH」であるかを判別し(S5627C)、状況データが「0DH」であると判別した場合には(S5627C:Yes)、昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値に1を加算し(S5628C)、昇降役物駆動テーブル222ccから加算後の昇降役物駆動ポインタ223cfaのポインタ値に対応するデータを昇降役物駆動データ格納エリア223cfcに格納し(S5629C)、本処理を終了する。

【3438】

また、S5627Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「0DH」であると判別しなかった場合には(S5627C:No)、昇降役物500を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【3439】

なお、本第28制御例では、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データに基づいて励磁中断テーブル222cfからデータを選択するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降役物500、または昇降役物500の付近に加速度センサや振動センサ等の検知手段を設け、当該検知手段の検知状況に応じて励磁中断テーブル222cfからデータを選択するように構成してもよい。このように構成することで、実際の状況(昇降役物500、または昇降役物500付近の動作(振動)状況)に応じて、昇降モータ510の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

【3440】

次に、図1079を参照して、本第28制御例における傾倒役物処理(S5605C)について説明する。図1079は、傾倒役物処理(S5605C)の内容を示したフローチャートである。この傾倒役物処理(S5605C)は、役物駆動処理(図1077参照)において実行される処理であり、傾倒役物600を駆動させるためのデータを更新(設定)する処理である。

【3441】

傾倒役物処理(S5605C)が実行されると、まず、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「03H」と「06H」との何れかであるかを判別し(S5631C)、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「03H」と「06H」との何れかであると判別した場合には(S5631C:Yes)、傾倒役物駆動ポインタ223cfbのポインタ値に1を加算し(S5632C)、傾倒役物第1駆動テーブル222cdから加算後の傾倒役物駆動ポインタ223cfbのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdに格納し(S5633C)、本処理を終了する。

【3442】

一方、S5631Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「03H」と「06H」とのうち、どちらでもないと判別した場合には、状況データが「08H」と「0AH」との何れかであるかを判別し(S5634C)、状況データが「08H」と「0AH」との何れかであると判別した場合には(S5634C:Yes)、傾倒役物駆動ポインタ223cfbのポインタ値に1を加算し(S5635C)、傾倒役物第2駆動テーブル222ceから加算後の傾倒役物駆動ポインタ223cfbのポインタ値に対応するデータを傾倒役物駆動データ格納エリア223cfdに格納し(S5636C)、本処理を終了する。

【3443】

また、S5634Cの処理において、駆動状況格納エリア223cfeに格納されている状況データが「08H」と「0AH」とのうち、どちらでもないと判別した場合には(

10

20

30

40

50

S 5 6 3 4 C : N o )、傾倒役物 6 0 0 を駆動するためのデータを更新するタイミングではないため、本処理を終了する。

【 3 4 4 4 】

次に、図 1 0 8 0 を参照して、本第 2 8 制御例におけるモータ出力処理 ( S 4 1 2 2 C ) について説明する。図 1 0 8 0 は、モータ出力処理 ( S 4 1 2 2 C ) の内容について示したフローチャートである。モータ出力処理 ( S 4 1 2 2 C ) は、メイン処理 ( 図 1 0 6 6 参照 ) において実行される処理であり、昇降モータ 5 1 0 及び傾倒モータ 6 1 0 に対して励磁内容を設定する処理である。

【 3 4 4 5 】

モータ出力処理 ( S 4 1 2 2 C ) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データを読み出し ( S 5 7 0 1 C )、読み出した状況データが「 0 1 H」、 「 0 B H」、及び「 0 D H」のうちのどれかであるかを判別する ( S 5 7 0 2 C )。 S 5 7 0 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 1 H」、 「 0 B H」、及び「 0 D H」のうちのどれかであると判別した場合には ( S 5 7 0 2 C : Y e s )、後述する昇降モータ励磁切替処理を実行し ( S 5 7 0 3 C )、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ 5 1 0 の励磁を設定し ( S 5 7 0 4 C )、 S 5 7 1 0 C の処理に移行する。これにより、昇降役物 5 0 0 を変位させる場合に、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁するためのコマンドがモータドライバに出力され、昇降モータ 5 1 0 を 1 ステップ回転させることができる。

【 3 4 4 6 】

一方、 S 5 7 0 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 1 H」、 「 0 B H」、及び「 0 D H」のうちの何れとも一致しないと判別した場合には ( S 5 7 0 2 C : N o )、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k がオンであるかを判別する ( S 5 7 0 5 C )。 S 5 7 0 5 C の処理において、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k がオンであると判別した場合には ( S 5 7 0 5 C : Y e s )、昇降モータ 5 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 5 7 0 6 C )、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k をオフに設定し ( S 5 7 0 7 C )、 S 5 7 1 0 C の処理に移行する。これにより、昇降役物 5 0 0 の変位を停止させる場合に、昇降モータ 5 1 0 におけるモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを出力し、昇降モータ 5 1 0 に対する励磁を停止させることができる。

【 3 4 4 7 】

また、 S 5 7 0 5 C の処理において、昇降モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f k がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 0 5 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H」 ~ 「 0 4 H」、 「 0 8 H」 ~ 「 0 A H」、及び「 0 C H」のうちのどれかであるかを判別する ( S 5 7 0 8 C )。 S 5 7 0 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H」 ~ 「 0 4 H」、 「 0 8 H」 ~ 「 0 A H」、及び「 0 C H」のうちのどれかであると判別した場合には ( S 5 7 0 8 C : Y e s )、後述する励磁中断処理を実行し ( S 5 7 0 9 C )、 Y 5 7 1 0 C の処理に移行する。これにより、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持する場合に、昇降モータ 5 1 0 に対して、所定周期で励磁を中断させる制御を実行することができる。

【 3 4 4 8 】

S 5 7 0 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 2 H」 ~ 「 0 4 H」、 「 0 8 H」 ~ 「 0 A H」、及び「 0 C H」のうちのどれかであると判別しなかった場合には ( S 5 7 0 8 C : N o )、 S 5 7 1 0 C の処理に移行する。

【 3 4 4 9 】

S 5 7 1 0 C の処理では、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H」、 「 0 6 H」、 「 0 8 H」、及び「 0 A H」のうちのどれかであるかを判

10

20

30

40

50

別する ( S 5 7 1 0 C )。 S 5 7 1 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H」、 「 0 6 H」、 「 0 8 H」、 及び「 0 A H」のうち何れかと判別した場合には ( S 5 7 1 0 C : Y e s )、後述する傾倒モータ励磁切替処理を実行し ( S 5 7 1 1 C )、傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s の励磁制御データを参照して傾倒モータ 6 1 0 の励磁を設定し ( S 5 7 1 2 C )、本処理を終了する。

#### 【 3 4 5 0 】

一方、 S 5 7 1 1 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c f e に格納されている状況データが「 0 3 H」、 「 0 6 H」、 「 0 8 H」、 及び「 0 A H」のうち何れかと判別しなかった場合には ( S 5 7 1 0 C : N o )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l がオンであるかを判別する ( S 5 7 1 3 C )。 S 5 7 1 3 C の処理において、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l がオンであると判別した場合には ( S 5 7 1 3 C : Y e s )、傾倒モータ 6 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 5 7 1 4 C )、傾倒モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c f l をオフに設定し ( S 5 7 1 5 C )、本処理を終了する。

10

#### 【 3 4 5 1 】

次に、図 1 0 8 1 を参照して、昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) について説明する。図 1 0 8 1 は、昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) の内容を示したフローチャートである。この昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) は、モータ出力処理 ( 図 1 0 8 0 参照 ) において実行される処理であり、昇降モータ 5 1 0 を予め設定されたスピードで回転させる処理である。

20

#### 【 3 4 5 2 】

昇降モータ励磁切替処理 ( S 5 7 0 3 C ) が実行されると、まず、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c からデータを読み出し ( S 5 7 2 1 C )、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであるかを判別する ( S 5 7 2 2 C )。 S 5 7 2 2 C の処理において、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 2 C : N o )、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 2 4 C )、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値と、 S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する ( S 5 7 2 5 C )。

30

#### 【 3 4 5 3 】

S 5 7 2 5 C の処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値と、 S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 5 C : N o )、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えて励磁するタイミング ( スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミング ) ではないことを意味するため、本処理を終了する。

#### 【 3 4 5 4 】

即ち、本第 2 8 制御例では、スピードデータに対応して励磁する部位を切替えるタイミングまでは、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に格納されている励磁制御データに対応する部位への励磁が継続するように構成されている。これにより、昇降モータ 5 1 0 を回転させる場合において、励磁する部位が切り替わるタイミングまでに慣性や自重によりモータが回転する不具合を抑制するとともに、モータのオーバシュートによる減衰運動が停止するまでの期間を確保することができる。

40

#### 【 3 4 5 5 】

一方、 S 5 7 2 5 C の処理において、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値と、 S 5 7 2 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 2 5 C : Y e s )、 S 5 7 2 6 C の処理に移行する。

#### 【 3 4 5 6 】

これらに対し、 S 5 7 2 2 C の処理において、昇降モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f g がオンであると判別した場合には ( S 5 7 2 2 C : Y e s )、昇降モータ励磁開始フラグ

50



2 2 3 c f g をオフに設定し ( S 5 7 2 3 C )、S 5 7 2 6 の処理に移行する。即ち、昇降役物 5 0 0 の変位が開始するタイミングでは、スピードデータを参照することなく 1 ステップ目の動作を行うように構成されている。

【 3 4 5 7 】

S 5 7 2 6 C の処理では、昇降モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f o のカウンタ値に 0 を設定する ( S 5 7 2 6 C )。S 5 7 2 6 C の処理が終了すると、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納されているデータにおける方向データが正方向であるかを判別する ( S 5 7 2 7 C )。

【 3 4 5 8 】

S 5 7 2 7 C の処理において、方向データが正方向であると判別した場合には ( S 5 7 2 7 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 5 7 2 8 C )。S 5 7 2 8 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 8 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 2 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 5 9 】

一方、S 5 7 2 8 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 5 7 2 8 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 7 3 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 6 0 】

これらに対し、S 5 7 2 7 C の処理において、昇降役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f c に格納されているデータにおける方向データが正方向であると判別しなかった場合には ( S 5 7 2 7 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 5 7 3 1 C )。S 5 7 3 1 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 3 1 C : N o )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値を 1 減算し ( S 5 7 3 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 6 1 】

一方、S 5 7 3 1 C の処理において、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 5 7 3 1 C : Y e s )、昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に 4 を設定し ( S 5 7 3 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f r に昇降モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f m のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 3 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 6 2 】

次に、図 1 0 8 2 を参照して、励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) について説明する。図 1 0 8 2 は励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) の内容を示したフローチャートである。励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) は、モータ出力処理 ( 図 1 0 8 0 ) において実行され、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる場合に、昇降モータ 5 1 0 に対する励磁を周期的に中断させる処理である。

【 3 4 6 3 】

励磁中断処理 ( S 5 7 0 9 C ) が実行されると、まず、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 7 2 1 C )。S 5 7 2 1 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 7 2 1 C : N o )、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S

10

20

30

40

50

5 7 2 2 C)。S 5 7 2 2 Cの処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値が0より大きいと判別しなかった場合には(S 5 7 2 2 C : N o)、昇降役物 5 0 0を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f qに格納されているデータを読み出し(S 5 7 2 3 C)、読み出したデータにおける初期励磁データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値として設定し(S 5 7 2 4 C)、本処理を終了する。

【 3 4 6 4 】

これにより、昇降役物 5 0 0を所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に維持させる場合に、昇降役物 5 0 0が所定位置(昇降中間位置、または上限位置)に到達したタイミングにおいて励磁されている昇降モータ 5 1 0における部位に対して、初期励磁データに規定された時間の励磁を実行させることができる。

10

【 3 4 6 5 】

一方、S 5 7 2 2 Cの処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値が0より大きいと判別した場合には(S 5 7 2 2 C : Y e s)、励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値から1を減算し(S 5 7 2 5 C)、減算後の励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値が0であるかを判別する(S 5 7 2 6 C)。S 5 7 2 6 Cの処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値が0であると判別しなかった場合には(S 5 7 2 6 C : N o)、励磁を中断するタイミングではないため、本処理を終了する。

【 3 4 6 6 】

S 5 7 2 6 Cの処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値が0であると判別した場合には(S 5 7 2 6 C : Y e s)、昇降モータ 5 1 0の励磁の停止を設定する(S 5 7 2 7 C)。S 5 7 2 7 Cの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f qに格納されたデータを読み出し(S 5 7 2 8 C)、読み出したデータにおける中断時間データに規定された値を中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値として設定し(S 5 7 2 9 C)、本処理を終了する。

20

【 3 4 6 7 】

これらに対し、S 5 7 2 1 Cの処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値が0より大きいと判別した場合には(S 5 7 2 1 C : Y e s)、中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値から1を減算し(S 5 7 3 0 C)、減算後の中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値が0であるかを判別する(S 5 7 3 1 C)。

30

【 3 4 6 8 】

S 5 7 3 1 Cの処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値が0であると判別しなかった場合には(S 5 7 3 1 C : N o)、本処理を終了する。一方、S 5 7 3 1 Cの処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f iのタイマ値が0であると判別した場合には(S 5 7 3 1 C : Y e s)、昇降モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f rに格納されている励磁制御データを参照して昇降モータ 5 1 0の励磁を設定する(S 5 7 3 2 C)。

【 3 4 6 9 】

S 5 7 3 2 Cの処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f qに格納されているデータを読み出し(S 5 7 3 3 C)、読み出したデータにおける励磁時間データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f jのタイマ値として設定し(S 5 7 3 4 C)、本処理を終了する。

40

【 3 4 7 0 】

次に、図 1 0 8 3を参照して、本第 2 8制御例における傾倒モータ励磁切替処理(S 5 7 1 1 C)について説明する。図 1 0 8 3は、傾倒モータ励磁切替処理(S 5 7 1 1 C)の内容を示したフローチャートである。この傾倒モータ励磁切替処理(S 5 7 1 1 C)は、モータ出力処理(図 1 0 8 0参照)において実行される処理であり、傾倒役物 6 0 0を変位させる場合に、傾倒モータ 6 1 0における部位を切替えて励磁させる処理である。

【 3 4 7 1 】

傾倒モータ励磁切替処理(S 5 7 1 1 C)が実行されると、まず、傾倒役物駆動データ格納エリア 2 2 3 c f dに格納されているデータを読み出し(S 5 7 4 1 C)、傾倒モータ

50

タ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであるか判別する ( S 5 7 4 2 C )。 S 5 7 4 2 C の処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 2 C : N o )、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 4 4 C )、加算後の傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致しているかを判別する ( S 5 7 4 5 C )。

【 3 4 7 2 】

S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 5 C : N o )、本処理を終了する。

10

【 3 4 7 3 】

一方、 S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 4 5 C : Y e s )、 S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

【 3 4 7 4 】

これらに対し、 S 5 7 4 2 C の処理において、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h がオンであると判別した場合には ( S 5 7 4 2 C : Y e s )、傾倒モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c f h をオフに設定し ( S 5 7 4 3 C )、 S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

【 3 4 7 5 】

また、 S 5 7 4 5 C の処理において、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値と、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおけるスピードデータの値とが一致していると判別した場合には ( S 5 7 4 5 C : Y e s )、 S 5 7 4 6 C の処理に移行する。

20

【 3 4 7 6 】

S 5 7 4 6 C の処理では、傾倒モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c f p のカウンタ値に 0 を設定する ( S 5 7 4 6 C )。 S 5 7 4 6 C の処理が終了すると、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 7 4 7 C )。 S 5 7 4 7 C の処理において、方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には ( S 5 7 4 7 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 5 7 4 8 C )。 S 5 7 4 8 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 8 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 7 4 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

30

【 3 4 7 7 】

一方、 S 5 7 4 8 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 5 7 4 8 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 1 を設定し ( S 5 7 5 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

40

【 3 4 7 8 】

これらに対し、 S 5 7 4 7 C の処理において、 S 5 7 4 1 C の処理において読み出したデータにおける方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 5 7 4 7 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 5 7 5 1 C )。 S 5 7 5 1 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 5 7 5 1 C : N o )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値から 1 減算し ( S 5 7 5 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウ

50

ンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 7 9 】

一方、S 5 7 5 1 C の処理において、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 5 7 5 1 C : Y e s )、傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に 4 を設定し ( S 5 7 5 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から傾倒モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c f s に傾倒モータ励磁カウンタ 2 2 3 c f n のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 5 7 5 4 C )、本処理を終了する。

【 3 4 8 0 】

以上、説明をした通り、本第 2 8 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の下方に昇降役物 5 0 0 を配設し、役物演出が実行された場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) まで変位させた後に昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成した。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 傾倒中間位置 ) に維持するために最低限必要な昇降モータ 5 1 0 の保持力を維持しつつ、昇降モータ 5 1 0 の発熱、及び消費電力の増加を抑制することができる。

【 3 4 8 1 】

また、本第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、第 3 図柄表示装置 8 1 の右側に傾倒役物 6 0 0 を配設し、役物演出において、傾倒役物 6 0 0 を変位させることにより、所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に位置している昇降役物 5 0 0 と、傾倒役物 6 0 0 とを当接可能に構成している。また、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持している期間において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を第 1 周期 ( 例えば、5 m s 毎 ) で第 1 期間 ( 例えば、5 m s ) 中断する中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させるための維持制御を第 1 周期とは異なる第 2 周期で ( 例えば、8 m s 毎 ) で第 2 期間 ( 例えば、2 m s ) 中断する中断制御を実行可能に構成した。

【 3 4 8 2 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持するための昇降モータ 5 1 0 の保持力を変化させることができるので、昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる期間において昇降役物 5 0 0 に外力が加わった場合でも好適な維持制御を実行することができる。

【 3 4 8 3 】

また、本第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を所定位置 ( 昇降中間位置、または上限位置 ) に維持させる維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、傾倒モータ 6 1 0 が第 1 条件 ( スピードデータ「 1 0 」以上で駆動されている ) を満たしている場合には第 1 初期時間 ( 1 0 m s ) の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断し、傾倒モータ 6 1 0 が第 1 条件とは異なる第 2 条件 ( スピードデータ「 1 0 」未満で駆動されている ) を満たしている場合には第 1 初期時間とは異なる第 2 初期時間 ( 1 8 m s ) の維持制御を実行した後に当該維持制御を中断するように構成した。

【 3 4 8 4 】

このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の維持制御開始時に起こり得る減衰振動が停止する前に維持制御を中断することによって、昇降役物 5 0 0 が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【 3 4 8 5 】

なお、本第 2 8 制御例では、昇降役物 5 0 0 を駆動する駆動源として、ステッピングモータで構成された昇降モータ 5 1 0 を用いる構成としたが、これに限るものではない。例えば、D C モータやソレノイド等の駆動手段を用いて昇降役物 5 0 0 を駆動するように構

10

20

30

40

50

成してもよい。より具体的には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持させる場合に、傾倒モータ 6 1 0 を励磁することで傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置に維持し、昇降役物 5 0 0 が傾倒役物 6 0 0 に当接（衝突）するように、駆動源（DCモータ等）を押し当て制御（昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接しても励磁し続けるように制御）することで昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持するように構成してもよい。

【 3 4 8 6 】

本第 2 8 制御例では、役物演出における枠ボタン 2 2 の操作有効期間に枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたことに基づいて、演出結果を決定するための抽選を実行するように構成しているがこれに限るものではない。例えば、枠ボタン 2 2 が所定時間（例えば、3 秒）以上押下され続けた（長押しされた）場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行するように構成してもよい。また、枠ボタン 2 2 に替えて、遊技者が操作手段に直接触れるのでは無く、所定の空間領域（センサの検知範囲）に遊技者の体の一部（例えば、手など）が存在していることを検知可能な非接触型の操作手段（センサ等）を用いるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 を連打（複数回操作）することにより発生する振動が昇降役物 5 0 0 に伝達してしまうといった不具合を抑制することができる。

10

【 3 4 8 7 】

本第 2 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 を用いて昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する場合に、役物演出の演出結果を決める抽選の抽選結果に応じて励磁時間及び中断時間を選択して設定するように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0、または傾倒役物 6 0 0 に加速度センサを設け、当該センサから出力された信号に基づいて、中断制御の実行期間における励磁時間及び中断時間を設定するように構成してもよい。このように構成することで、より正確に昇降モータ 5 1 0 に必要な保持力を生じさせることができる。

20

【 3 4 8 8 】

本第 2 8 制御例では、役物演出において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが必ず当接するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、役物演出を特別図柄抽選の高確率状態、及び低確率状態において実行可能に構成し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接するか否かにより、設定されている遊技状態を示唆可能に構成してもよい。より具体的には、遊技状態として高確率状態が設定されている場合には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接させ、遊技状態として低確率状態が設定されている場合には、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接させないように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接したかを識別することで遊技者が遊技状態を容易に把握することができる。

30

【 3 4 8 9 】

本第 2 8 制御例では、役物演出において、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止させることで、当該期間において常に昇降役物 5 0 0 に傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が掛かるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している期間において、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間は傾倒モータ 6 1 0 の励磁を中断し、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間は傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって保持するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 に対して、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている（ホールディングトルクにより保持されている）期間は傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が生じ、昇降モータ 5 1 0 が励磁されていない（ディテントトルクにより保持されている）期間は傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が生じないため、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを当接状態で維持する制御をより好適なものにすることができる。

40

【 3 4 9 0 】

本第 2 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を 5 m s 励磁している期間に終了し、次いで昇降モータ 5 1 0 を 1 8 m s 励磁した後に 8 m

50

s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行することで、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間に傾倒役物 6 0 0 が昇降役物 5 0 0 に当接し易く構成していたが、これに限るものではない。例えば、昇降役物 5 0 0 を傾倒役物 6 0 0 と当接した状態で自重により変位させる期間（図 1 0 5 6 の t 5 参照）の開始時までには傾倒役物 6 0 0 を昇降役物 5 0 0 と当接する直前の位置（例えば、5 ステップ分手前の 1 2 0 ステップの位置）で傾倒モータ 6 1 0 を励磁することによって維持しておき、昇降モータ 5 1 0 の励磁が停止された期間において傾倒役物 6 0 0 を当接させる（当接し易い）ように構成してもよい。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 が励磁されている期間において、昇降役物 5 0 0 に傾倒役物 6 0 0 の荷重が掛かることを抑制することができる。

#### 【 3 4 9 1 】

本第 2 8 制御例では、役物演出において、昇降中間位置まで可動された昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 を当接させ、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 との励磁を停止することにより昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で可動可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、下限位置（原点位置）に位置している昇降役物 5 0 0 に対して傾倒役物 6 0 0 が当接するまで可動させた後、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を停止し、その後、昇降モータ 5 1 0 を 1 2 5 ステップ正方向に回転させることにより、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で昇降中間位置まで可動するように構成してもよい。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態のまま可動する演出を多様化させることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 4 9 2 】

< 第 2 8 制御例の第 1 変形例 >

次に、図 1 0 8 4 から図 1 1 0 5 を参照して、第 2 8 制御例の第 1 変形例について説明をする。上述した第 2 8 制御例では、装飾用可動役物として昇降役物 5 0 0 及び傾倒役物 6 0 0 を配設し、昇降役物 5 0 0 を変位させることが可能な駆動手段（昇降モータ 5 1 0 ）を用いて所定位置（昇降中間位置、または上限位置）に維持させる維持制御を実行する場合に、当該維持制御を所定の周期（例えば、5 m s 毎）に所定時間（例えば、5 m s ）中断させる中断制御を実行することで、駆動手段（昇降モータ 5 1 0 ）の発熱や消費電力の増加を抑制可能に構成していた。

#### 【 3 4 9 3 】

さらに、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接していない場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第 1 周期（例えば、5 m s 毎）で第 1 期間（例えば、5 m s ）中断させる中断制御を実行し、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接している場合には、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置）に維持させる維持制御を第 2 周期（例えば、8 m s 毎）で第 2 期間（例えば、2 m s ）中断させる中断制御を実行することで、昇降役物 5 0 0 を所定位置（昇降中間位置）に維持するための保持力を変化させることを可能に構成していた。

#### 【 3 4 9 4 】

これに対して、本第 1 変形例では、遊技領域に向けて発射された遊技球が流入することが可能な装飾用可動役物（箱形役物 7 0 0 ）を配設し、当該装飾用可動役物（箱形役物 7 0 0 ）に遊技球が流入した場合に、当該装飾用役物（箱形役物 7 0 0 ）を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における周期及び中断時間を変化させることを可能に構成している。より具体的には、箱形役物 7 0 0 を所定位置（進出位置）に維持させるための維持制御を所定の周期（例えば、5 m s 毎）で所定期間（例えば、5 m s ）中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物 7 0 0 に遊技球が流入した場合に、当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、4 m s 毎に 6 m s 中断させる）ことを可能に構成している。

#### 【 3 4 9 5 】

このように構成することで、装飾用可動役物（箱形役物 7 0 0 ）に遊技球を流入（当接）させることができる斬新な演出を実現しつつ、流入した遊技球の重さによって装飾用可

10

20

30

40

50

動役物（箱形役物 700）が意図せず変位する不具合を抑制することができる。

【3496】

また、箱形役物 700 が所定位置（進出位置）に位置している特定期間において、箱形役物 700 に遊技球を流入させた場合に、当該遊技球が所定の検出手段（検出センサ 635a）に検出されることを可能に構成し、所定の検出手段（検出センサ 635a）が遊技球の通過を検出した場合に所定個数（例えば、5球）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成している。

【3497】

このように構成することで、遊技者に対して箱形役物 700 に遊技球を流入させる意欲を高めさせることができるので、遊技球を意欲的に発射させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【3498】

＜第 28 制御例の第 1 変形例における遊技盤、及び装飾用可動役物について＞

まず、図 1084 から図 1087 を参照して、本第 1 変形例における遊技盤及び装飾用可動役物において、上述した第 28 制御例と異なる構成について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 28 制御例における遊技盤 13 の構成の一部を変更し、上述した第 28 制御例における各装飾用可動役物（昇降役物 500、及び傾倒役物 600）に代えて箱形役物 700 を配設している。

【3499】

図 1084 は、箱形役物 700 が退避位置（原点位置）に位置している状態における遊技盤 13 の拡大図である。箱形役物 700 は、可変表示ユニット 80 よりも背面側に配設されており、後述する上下モータ 710 を駆動源として正面視上下方向に変位することが可能に構成されている。図 1084 に示した通り、箱形役物 700 が退避位置に位置している場合には、箱形役物 700 は可変表示ユニット 80 によって全体を覆われることによって遊技者からは視認困難な状態となる。箱形役物 700 の詳細な構成については、図 1087 を参照して後述する。

20

【3500】

遊技盤 13 の前面側の正面視上方には、遊技領域に発射された遊技球が入球可能な一般入賞口 630 が配設され、遊技盤 13 の背面側には、一般入賞口 630 に入球した遊技球が流入する流路が配設されている。一般入賞口 630 に入球した遊技球は第一流路 631 へと流下し、第一流路 631 の下流側は、第二流路 633、及び第三流路 634 の 2 つの流路に分岐している。第二流路 633 と第三流路 634 とが分岐する位置には、一般入賞口 630 を介して第一流路 630 に流入した遊技球が流下する経路を切替えることが可能な切替弁 632 が設けられている。

30

【3501】

この切替弁 632 は、第二流路 633 へと球を流下させる第 1 状態と、第三流路 634 へと球を流下させる第 2 状態（図 1085 参照）とに切替える（水平方向にスライド変位させる）ことができる。第 1 状態では、切替弁 632 が正面視右側にスライド変位することで第三流路 634 の上流側を塞ぎ、第二流路 633 のみが開放された状態となるため、遊技球が第二流路 633 へと進行する。一方、第 2 状態は、切替弁 632 が正面視左側にスライド変位することで第二流路 633 の上流側を塞ぎ、第三流路のみが開放された状態となるため、遊技球が第三流路 634 へと進行する。図 1084 に示したように、箱形役物 700 が退避位置に位置している場合は、切替弁 632 が第 1 状態（遊技球が第二流路 633 に進行する状態）となるように設定されており、一般入賞口 630 を介して入球した遊技球が第三流路 634 へと進行することはない。

40

【3502】

また、第二流路 633、及び第三流路 634 にはそれぞれ球の通過を検出するための検出センサ 633a、634a が設けられている。遊技球が第二流路 633 へと流下し、検出センサ 633a が遊技球の通過を検出した場合には、所定個数（例えば、5球）の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ 633a を通過した遊技球は、遊技盤 13 の背

50

面側に配置された図示しない流路によって、パチンコ機 10 の外部（島設備側）へと排出される。一方、第 3 流路に設けられた検出センサ 634 a は、箱形役物 700 に入球する遊技球を検出するために設けられており、検出センサ 634 a が遊技球の通過を検出しても、遊技球が賞球として払い出されることはない。

#### 【3503】

詳細については後述するが、本第 28 制御例では、略直方体形状に形成された箱形役物 700 の正面視上面に遊技球が入球可能な開口部 700 a を設け、箱形役物 700 の正面視右側の側面下方に箱形役物 700 に入球した遊技球を排出可能な開口部 700 b を設けている。即ち、箱形役物 700 の正面視箱形役物 700 が進出位置（張出位置）まで下降した場合に（図 1085 参照）、第 3 流路 634 へと流下した遊技球が箱形役物 700 に入球し、箱形役物 700 に入球した遊技球が第 4 流路 635 a へと流下することが可能に構成されている。また、遊技球が第 4 流路 635 へ流下し、検出センサ 635 a が遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（例えば、5 球）の遊技球が賞球として払い出されるように構成されている。即ち、一般入賞口 630 に入球した遊技球が通過する流路を変化させることで、賞球が払い出される契機となる検出センサ（検出センサ 633 a、及び 635 a）に遊技球が到達するまでに要する時間を変化させることが可能に構成されている。このように構成することで、同一の一般入賞口 630 に遊技球が入球した場合でも、賞球の払い出しタイミングが変化するという遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【3504】

図 1085 は、箱形役物 700 が進出位置に位置している状態における遊技盤 13 の拡大図である。ここで、進出位置とは、箱形役物 700 を用いた演出において、箱形役物 700 が最も正面視下側まで下降した場合に位置する場所を指す。即ち、箱形役物 700 を用いた演出において、箱形役物 700 が進出位置よりも正面視下側に変位することはないように構成されている。

#### 【3505】

図 1085 に示した通り、箱形役物 700 が進出位置に位置する場合は、箱形役物 700 が第 3 図柄表示装置 81 の一部を覆っており（前面側に配置されており）、箱形役物 700 の全体 7 割程度が遊技者から視認可能な状態となる。また、箱形役物 700 は光透過性の樹脂材料で構成されており、前面の下方約 1/4 程度が黒く塗装されることにより透視できないように構成されている。即ち、箱形役物 700 が進出位置に位置している場合は、箱形役物 700 の背面側にある第 3 図柄表示装置 81 の表示領域の一部（図 1085 では白色の領域）を透視可能となり、黒く塗装された部分に重なる表示領域は視認困難となる。また、箱形役物 700 に流入する遊技球は、第 3 図柄表示装置 81 の表示領域と同様に、入球したこと（箱形役物 700 の中で落下する様子）が遊技者から視認可能であり、黒く塗装された部分まで到達する（箱形役物 700 の内部の底面に接地する）と遊技者から視認困難となる。これにより、遊技者に対して自らが発射した遊技球が箱形役物 700 に入球したことを確認させることができ、箱形役物 700 内に完全に落下（接地）した遊技球がどこに進行するのかは視認困難にさせることができる。

#### 【3506】

なお、詳細については後述するが、本第 1 変形例では箱形役物 700 が進出位置に位置している場合に、切替弁 632 を第 2 状態（遊技球が第 3 流路 634 へと流下可能な状態）へと変位させることが可能に構成されている。即ち、箱形役物 700 が進出位置に位置していない状態では、遊技球が第 3 流路 634 へと流下することはなく、一般入賞口 630 を介して入球した遊技球は全て第 2 流路へと進行するように構成されている。

#### 【3507】

また、図 1085 に示すように、箱形役物 700 が進出位置に位置しており、切替弁 632 が第 2 状態（遊技球が第 3 流路 634 に進行可能となる状態）に変位した場合は、第 3 流路 634 へ流下した遊技球が箱形役物 700 の開口部 700 a（図 1087（a）参照）から箱形役物 700 の内部へと落下することが可能となる。箱形役物 700 の内部へ

10

20

30

40

50



と落下した遊技球は、第4流路635の方向へと誘導され、箱形役物700に設けられた開口部700b(図1087(b)参照)を介して第4流路635へ進行するように構成されている。また、第4流路635には遊技球が通過したことを検出するための検出センサ635aが設けられている。上述した通り、第4流路635へと遊技球が進入し、検出センサ635aが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数(例えば、5球)の遊技球が賞球として払い出される。検出センサ635aを通過した遊技球は、遊技盤13の背面側に設けられた図示しない流路によって、パチンコ機10の外部(島設備側)へと排出される。

#### 【3508】

次に、図1086、及び図1087を参照して、箱形役物700の構成について詳細に説明する。図1086(a)は、第3流路634へ流下した遊技球が箱形役物700の内部に落下する様子を示した図である。なお、説明を分かり易くするために、図1086(a)は、第3流路634と箱形役物700と第4流路635とを第3図柄表示装置81(図1084参照)の表示面に対して並行な平面(図1087(a)参照)で切断した図で示している。

#### 【3509】

図1086(a)に示すように、第3流路634へ流下してきた遊技球は、箱形役物700における上部の開口部700a(図1087(a)参照)から、箱形役物700の内部へと落下する。箱形役物700は正面視(図1084参照)横方向に6cmの幅を有する略直方体形状で形成され、箱形役物700の内部へと落下した遊技球が接する箱形役物700の床面は、遊技球が第4流路635の方向へと進行するように傾斜して形成されている。詳細については後述するが、箱形役物700の下方には変位可能な開閉部材800が設けられており、開閉部材800が開放位置へと変位(図1087(b)参照)することにより、箱形役物700に入球した遊技球が箱形役物700の開口部700bを介して第4流路へ流下することが可能となる。ここで、図1086(a)は、後述する開閉部材800(図1087(b)参照)が開鎖位置に位置している場合を示しており、開閉部材800が開鎖位置に位置している場合は箱形役物700に入球した遊技球が第4流路へ流下することが規制されているため、箱形役物700の内部に遊技球が貯まった状態となる。

#### 【3510】

図1086(b)は、遊技球が箱形役物700の内部に落下する様子を、箱形役物700を第3図柄表示装置81(図1084参照)の表示面に対して垂直に交わる平面(図1087(a)参照)で切断し、正面視(図1084参照)右側から見た図で示している。箱形役物700の内部は前後方向に3cmの厚みを有する略直方体形状に形成されており、第3流路634から落下した遊技球が接地する床面が箱形役物700の前面側に傾斜して形成されている。これにより、箱形役物700に落下した遊技球を箱形役物700に設けられた開口部700b、及び第4流路635方向へと誘導することができる。

#### 【3511】

図1086(c)は、箱形役物700の内部へと落下した遊技球が第4流路635へと流下する様子を示した図である。なお、図1086(c)も図1086(a)と同様に、第3流路634と箱形役物700と第4流路635とを第3図柄表示装置81(図1084参照)に対して並行な平面(図1087(b)参照)で切断した図で示している。

#### 【3512】

図1086(c)に示すように、箱形役物700の内部へと落下した遊技球は、箱形役物700に設けられた開閉部材800が開放位置へと変位(図1087(b)参照)することによって、箱形役物700に設けられた開口部700bを介して第4流路635へと流下することができる。

#### 【3513】

図1087(a)は、箱形役物700の背面斜視図である。図1083(a)に示した通り、箱形役物700は、箱形役物700を上下方向に変位させるためのラックアンドピ

10

20

30

40

50

ニオンにおけるラック 7 1 1 が背面右側に固定されており、ラック 7 1 1 が有するギア部は、ピニオンギアである第 1 上下駆動ギア 7 0 1 と嵌合するように構成されている。また、第 1 上下駆動ギア 7 0 1 と第 2 上下駆動ギア 7 0 2 とが嵌合するように構成され、第 2 上下駆動ギア 7 0 2 に設けられた上下モータ 7 1 0 を駆動源として第 2 上下駆動ギア 7 0 2 が回転し、第 1 上下駆動ギア 7 0 1 が回転することで箱形役物 7 0 0 が上下方向に駆動されることが可能に構成されている。

#### 【 3 5 1 4 】

箱形役物 7 0 0 の背面左側の上部には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 7 1 2 に挿通されることが可能な突出片 7 1 3 が配設（固着）されている。遊技盤 1 3 の背面側には、ポリカーボネート等の樹脂で構成された図示しないベース体が設けられ、当該ベース体には支柱 7 1 2 が固定され、第 1 上下駆動ギア 7 0 1 及び第 2 上下駆動ギア 7 0 2 が回転可能に軸支されている。このように構成することで、なめらかに箱形役物 7 0 0 を上下方向に駆動させることができる。また、当該ベース体には箱形役物 7 0 0 が退避位置より正面視上方へ変位することを規制するストッパ部材（図示なし）が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物 7 0 0 を退避位置に固定することができる。即ち、箱形役物 7 0 0 を退避位置に維持する期間においては、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、箱形役物 7 0 0 を退避位置に固定するように構成している。上述した通り、箱形役物 7 0 0 の上部に設けられた開口部 7 0 0 a は、箱形役物 7 0 0 が進出位置に変位した場合に遊技球が入球可能となり、箱形役物 7 0 0 の正面視（図 1 0 8 4 参照）の右側下部に設けられた開口部 7 0 0 b は、開閉部材 8 0 0 が開放位置に変位した場合に遊技球が通過可能となる。

#### 【 3 5 1 5 】

なお、本第 1 変形例では開口部 7 0 0 a から入球可能な箱形役物 7 0 0 を略箱形状に形成しているがこれに限るものではない。例えば、箱形役物 7 0 0 を略袋形状（丸みを帯びた形状）に形成し、開口部 7 0 0 a から遊技球が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、開口部 7 0 0 a から入球した遊技球が接地する接地面（底面）を斜面状に形成する等の加工を施すことなく、遊技球を容易に集結させることができる。

#### 【 3 5 1 6 】

図 1 0 8 7 ( b ) は、箱形役物 7 0 0 を正面視（図 1 0 8 4 参照）右側から見た斜視図である。図 1 0 8 7 に示した通り、箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 の正面視（図 1 0 8 4 参照）右側には第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 が配設（固着）されている。また、箱形役物 7 0 0 には第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 と嵌合する第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 が回転可能に軸支されており、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 には開閉モータ 8 1 0 が設けられている。即ち、開閉モータ 8 1 0 を駆動源として、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 が回転し、第 2 開閉駆動ギア 8 0 2 に嵌合する第 1 開閉駆動ギア 8 0 1 とが回転することにより、開閉部材 8 0 0 が開放位置と閉鎖位置（図 1 0 8 7 ( a ) 参照）へと変位することができる。なお、閉鎖位置とは、箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 b を完全に閉鎖させる（遊技球が通過困難となる）位置を差し、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の原点位置である。また、閉鎖位置とは、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置（原点位置）から 9 0 度回転し、開口部 7 0 0 b を遊技球が通過可能となる位置（図 1 0 8 7 ( b ) 参照）を指す。なお、箱形役物 7 0 0 には、図示しないストッパ部材が設けられており、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることが、開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置で固定することができる。即ち、開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置に位置している状態では、当該ストッパ部材をロック状態へと変位させることで、開閉部材 8 0 0 を閉鎖位置に固定するように構成している。

#### 【 3 5 1 7 】

なお、本第 2 8 制御例における第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の上部に設けられた開口部 7 0 0 a は常に開口状態となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物 7 0 0 の上部に設けられた開口部 7 0 0 a を開状態と閉状態へと変位させることが可能な蓋部材を設けるように構成してもよい。また、箱形役物 7 0 0 に当該蓋部

材を設ける場合、当該蓋部材が開状態と閉状態とのうち何れであるかを遊技者が視認可能となるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者が箱形役物 700 に対して遊技球を入球可能な状態となったことを容易に理解することができるので、より分かり易い演出を実現することができる。

#### 【3518】

< 第 28 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

次に、図 1088、及び図 1089 を参照して、本第 1 変形例にて実行される特徴的な演出である役物演出の内容について説明をする。この役物演出は、上述した第 28 制御例において実行されていた役物演出に代えて実行され、本第 1 変形例における役物演出は、箱形役物 700 が原点位置から進出位置まで変位すると共に、一般入賞口 630 に向けて遊技球の発射を促す演出が実行され、一般入賞口 630 に入球した遊技球を箱形役物 700 の内部に流入させることが可能に構成されている。更に、箱形役物 700 に入球した遊技球が所定のタイミング（箱形役物 700 に 4 球入球した時点、または役物演出開始 12 秒後）で第 4 流路 635 へ流下していくように構成され、第 4 流路 635 に設けられた検出センサ 635a が遊技球の通過を検出したことに基づいて所定個数（例えば、5 球）の遊技球を賞球として払い出すように構成されている。

10

#### 【3519】

本第 1 変形例における役物演出は、変動時間として基本時間が 30 秒の変動時間が選択され、且つ特図 1 保留数が 3 個貯まっている場合の変動演出において実行される演出であり、当該変動演出の開始と共に実行が開始される。これにより、保留数が貯まっていることで遊技球の発射を控えている遊技者に対して、遊技球を発射する意欲を高めさせることができる。

20

#### 【3520】

図 1088 は、本第 1 変形例における役物演出の準備期間（役物演出開始から 2 秒経過するまでの期間）の演出態様の一例（役物演出開始 1.5 秒後）を示した図である。本第 1 変形例における役物演出では、役物演出の開始と共に、退避位置に位置している箱形役物 700 が進出位置に向けて下降し始める。ここで、箱形役物 700 は退避位置から進出位置まで 2 秒間で到達するように上下モータ 710 により駆動される。

#### 【3521】

図 1088 (a) に示したように、役物演出が開始されると主表示領域 Dm における表示領域 HR10 に「貯玉チャンス準備中」という文字が表示される。また、主表示領域 Dm の正面視右下に形成される表示領域 Dm63 には、一般入賞口 630 に向けて遊技球を発射することを促す表示態様（一般入賞口 630 付近の遊技盤を示す表示態様における一般入賞口 630 へ向かう矢印、及び「ここを狙って打て！」の文字）が表示される。主表示領域 Dm の正面視左下に形成される小表示領域 Dm61 には、一般入賞口 630 に向けて遊技球を発射させる期間を示すためのタイムゲージ tg1 が表示され、小表示領域 Dm61 の正面視上部には、一般入賞口 630 に向けて遊技球を発射させる期間が開始されるまで待機させるための「Ready」という文字が表示される。これにより、一般入賞口 630 に向けて遊技球を発射させる演出が開始されることを遊技者に把握させることができる。

30

40

#### 【3522】

また、役物演出の実行期間は、主表示領域 Dm の正面視上部に小表示領域 Dm1 が形成され、小表示領域 Dm1 には、実行中の特別図柄変動に対応して第 3 図柄（図では 3 本の矢印）が変動表示（動的表示）される。小表示領域 Dm1 の正面視左側には、小表示領域 Ds11 において特図 1 保留数（図では特図 1 保留数が 3 個であることを示す「3」）が表示され、小表示領域 Ds12 において特図 2 保留数（図では特図 2 保留数が 3 個であることを示す「3」）が表示される。

#### 【3523】

次に、図 1088 (b) を参照して、役物演出において、箱形役物 700 に遊技球を入球させることが可能となる期間における演出態様の一例について説明する。詳細について

50

は後述するが、箱形役物 700 に遊技球を入球させることが可能となる期間は、箱形役物 700 に所定個数（4 個）入球した場合、または当該期間の開始から 10 秒が経過した場合に終了する。

【3524】

役物演出の開始から 2 秒が経過すると、箱形役物 700 が進出位置に到達し、小表示領域 Dm61a には、一般入賞口 630 に向けて遊技球を発射する期間が開始されたことを示すための表示態様（「Go」という文字）が表示される。ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 700 が進出位置に位置している場合に、上下モータ 710 を励磁することによって箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断させる中断制御を実行する。これにより、箱形役物 700 を進出位置に維持する 10

【3525】

また、役物演出が開始されてから 2 秒が経過（箱形役物 700 が進出位置に到達）すると、一般入賞口 630 に入球した遊技球が流下する流路に設けられた切替弁 632 が第 2 状態へとスライド変位（図 1085 参照）することにより、一般入賞口 630 に入球した遊技球が箱形役物 700 の内部へ落下することが可能になる。ここで、箱形役物 700 の内部へ入球できる個数の上限は 4 個となるように設定されている。具体的には、箱形役物 700 の内部へ入球する遊技球が通過する検出センサ 634a が遊技球の通過を検出した回数をカウントし、遊技球が 4 球通過した場合に切替弁 632 を第 1 状態（第 3 流路 63 20

【3526】

さらに、本第 1 変形例では、一般入賞口 630 に入球した遊技球が箱形役物 700 に落下する遊技球の個数に対応して、上述した中断制御を実行する周期と中断時間とを変化させて設定するように構成している。より具体的には、箱形役物 700 が進出位置に位置している状態において、箱形役物 700 に遊技球が入球していない場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を 5ms 毎に 5ms 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 700 に遊技球が 1 球入球した場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を 6ms 毎に 4ms 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 700 30

に遊技球が 2 球入球した場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を 7ms 毎に 3ms 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 700 に遊技球が 3 球入球した場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を 8ms 毎に 2ms 中断させる中断制御を実行し、箱形役物 700 に遊技球が 4 球入球した場合には、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を 9ms 毎に 1ms 中断させる中断制御を実行する。このように構成することで、箱形役物 700 に入球する個数が増加することに基づいて、上下モータ 710 に生じる保持力を変化させることができるので、より好適な維持制御を実行することができる。

【3527】

図 1088 (b) は、箱形役物 700 に 2 球目の遊技球が落下している様子を示している 40

。上述した通り、箱形役物 700 は光透過性の樹脂材料で構成されており、図 1088 (b) に示したように、箱形役物 700 の内部へと遊技球が落下してきた様子が遊技者から視認可能に構成されている。箱形役物 700 の内部へと落下してきた遊技球が、箱形役物 700 の床面まで到達（接地）すると、箱形役物 700 の黒く塗装された部分に覆われることによって、遊技球は遊技者から視認困難な状態となる。即ち、遊技者からは、箱形役物 700 に遊技球が入球する様子は視認できるものの、遊技球が箱形役物 700 の内部でどこに位置しているか等は把握困難となるように構成されている。このように構成することで、箱形役物 700 に入球した遊技球が開口部 700b から第 4 流路 635 へ流下する場面を遊技者から視認され難くすることができる。また、箱形役物 700 の背面側に位置している表示領域 Dm64 には、箱形役物 700 の内部に入球した遊技球の個数に対応 50

する表示態様（例えば、入球した遊技球 2 球が第 4 流路 6 3 5 へと流下することにより払い出される賞球の合計を示す「10」）が表示される。これにより、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が貯まっていることを遊技者に把握させることができる。

#### 【3528】

次に、図 1 0 8 9 ( a ) を参照して、役物演出における払い出し期間における表示態様の一例について説明する。図 1 0 8 9 ( a ) に示した通り、箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることが可能となる期間が終了すると、表示領域 H R 1 0 において「払い出し中」という文字が表示されると共に、箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置から開放位置へと変位される。ここで、箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 は、閉鎖位置から開放位置まで開閉モータ 8 1 0 を駆動源として 1 秒間で駆動される。また、主表示領域 D m における箱形役物 7 0 0 の下方には、落下する遊技球を模した表示態様が表示される。なお、開閉部材 8 0 0 は光透過性の樹脂材料で構成されているため、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと可変した場合に開閉部材 8 0 0 の背面に位置する表示領域は遊技者から略全体が視認可能となり、当該表示領域にも落下する遊技球を模した表示態様が表示される。即ち、開閉部材 8 0 0 を開放位置へと変位させ、落下する遊技球を模した表示態様を表示することにより、箱形役物 7 0 0 に貯まった遊技球が落下していく様子を擬似的に表現した演出を実行することができる。

10

#### 【3529】

なお、図 1 0 8 9 ( a ) は、上述した箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることが可能となる期間において、箱形役物 7 0 0 に遊技球が 4 球入球した場合の演出態様を示しており、箱形役物 7 0 0 の背面側に位置する表示領域 D m 6 4 には、箱形役物 7 0 0 に入球していた遊技球の個数に対応する表示態様（入球した 4 球に対応して払い出される賞球数を示す「20」）が表示されている。上述した通り、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位されると、箱形役物 7 0 0 に貯まっていた遊技球が第 4 流路 6 3 5 へと流下可能となり、検出センサ 6 3 5 a と検出されるので、賞球として遊技球が払い出される。なお、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が 4 球未満の場合も、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 は開放位置へと変位され、入球していた遊技球の球数に対応する表示態様が表示される。

20

#### 【3530】

このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に入球した遊技球を、賞球を払い出す契機となる検出センサ 6 3 5 a を通過する前に箱形役物 7 0 0 の中に貯め、同じタイミングで検出センサ 6 3 5 a に向けて進行させることができる。よって、短期間にまとめて賞球を払い出させることができるので、遊技者に対して多くの賞球が払い出されたように錯覚させることができる。

30

#### 【3531】

また、本第 1 変形例では、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球することで 5 球の賞球が払い出されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球することで払い出される賞球を 1 球とし、一般入賞口 6 3 0 への入球を容易にさせるための釘を設けるように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に向けて遊技球を発射することで、遊技者の持ち玉が増えることを抑制することができる。このように構成した場合、箱形役物 7 0 0 に所定回数（例えば、4 球）の遊技球が入球した場合に、遊技者に有利となる特典を付与するように構成するとよい。より具体的には、箱形役物 7 0 0 に所定回数（例えば、4 球）の遊技球が入球した場合に、実行中の特別図柄変動の特別図柄抽選の抽選結果を報知するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果をより早く知りたい遊技者の箱形役物 7 0 0 に遊技球を入球させることに対する意欲を向上させることができる。

40

#### 【3532】

また、本第 1 変形例では、第 2 流路 6 3 3 に設けられた検出センサ 6 3 3 a が遊技球の通過を検出した場合と、第 4 流路 6 3 5 に設けられた検出センサ 6 3 5 a が遊技球の通過を検出した場合と、で所定回数（5 球）の遊技球を賞球として払い出すように構成しているが、これに限るものではない。例えば、検出センサ 6 3 3 a、及び検出センサ 6 3 5 a

50

に代えて、第 1 流路 6 3 1 に遊技球の通過を検出可能な検出センサを設け、当該検出センサが遊技球の通過を検出した場合に、所定個数（5 球）の賞球を払いだすように構成してもよい。このように構成することで、一般入賞口 6 3 0 に遊技球が入球してから賞球が払い出されるまでのタイムラグを減らすことができるので、賞球の払い出しが遅くなることにより遊技者に不信感を与える不具合を軽減することができる。

#### 【 3 5 3 3 】

図 1 0 8 9 ( a ) に示した表示態様は、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位したタイミングから 4 秒が経過するまで表示され、当該 4 秒が経過すると、図示しない役物演出の終了を示す表示態様（例えば、「END」という文字）が 3 秒間表示される。また、開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位したタイミングから 4 秒が経過すると、開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置まで 1 秒間で駆動され、次いで、箱形役物 7 0 0 が退避位置まで 2 秒間で駆動される。

10

#### 【 3 5 3 4 】

次に、図 1 0 8 9 ( b ) を参照して、役物演出における箱形役物 7 0 0 の動作の流れについて説明する。図 1 0 8 9 ( b ) は、役物演出における箱形役物 7 0 0 の動作の流れを示した図である。ここで、図 1 0 8 9 ( b ) における左右の方向は時間経過を表しており、上下方向は、箱形役物 7 0 0 の上下方向の移動距離、及び開閉部材 8 0 0 が変位する距離を表している。

#### 【 3 5 3 5 】

上述した通り、役物演出が開始されると、箱形役物 7 0 0 が 2 秒間で退避位置から進出位置まで上下モータ 7 1 0 によって駆動される。箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達すると、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を実行し、当該維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する。ここで、維持制御及び中断制御を実行している期間は、箱形役物 7 0 0 が進出位置から変位しない（変位していると遊技者に認識されない）ように構成している。具体的には、維持制御が実行されることによって上下モータ 7 1 0 に発生する保持力（所謂、ホールディングトルク）と、維持制御が中断されている期間に発生する保持力（所謂、ディテントトルク）とによって、箱形役物 7 0 0 が進出位置に維持される。即ち、上下モータ 7 1 0 の励磁が中断されている期間も箱形役物 7 0 0 の開口部 7 0 0 a は遊技球が入球可能な状態となる。

20

#### 【 3 5 3 6 】

箱形役物 7 0 0 における開閉部材 8 0 0 は、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が入球可能となる期間  $t_2$  が終了したタイミングで閉鎖位置から開放位置への変位が開始される。箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置から開放位置へと変位するのに要する時間  $t_3$  は 1 秒となるように構成されている。開閉部材 8 0 0 が開放位置へと変位すると、開閉部材 8 0 0 は開閉モータ 8 1 0 によって開放位置で所定時間（4 秒間）維持される。これにより、箱形役物 7 0 0 の内部に貯まった遊技球を全て第 4 流路 6 3 5 へと流下させるために必要な時間を確保することができる。当該所定時間（4 秒）が経過すると、開閉部材 8 0 0 が開放位置から閉鎖位置へと 1 秒間で変位する。開閉部材 8 0 0 が閉鎖位置へと変位すると、次いで、箱形役物 7 0 0 が進出位置から退避位置へと 2 秒間で変位する。

30

#### 【 3 5 3 7 】

ここで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御は、箱形役物 7 0 0 が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。より具体的には、例えば、箱形役物 7 0 0 の内部に遊技球が流入可能となる期間  $t_2$  において箱形役物 7 0 0 に遊技球が 4 球入球した場合には、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための維持制御を 9 m s 毎に 1 m s 中断する中断制御が、箱形役物 7 0 0 が退避位置に向けて駆動され始めるまで継続する。

40

#### 【 3 5 3 8 】

< 第 2 8 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 0 9 0 から図 1 0 9 4 を参照して、本第 1 変形例における電氣的構成について説明する。図 1 0 9 0 は、本第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示す

50

ブロック図である。本第1変形例におけるパチンコ機10は、上述した第28制御例におけるパチンコ機10に対して、昇降モータ510及び傾倒モータ610に代えて上下モータ710及び開閉モータ810を追加した点、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

#### 【3539】

ここで、本第1変形例における上下モータ710及び開閉モータ810は、上述した第28制御例における昇降モータ510及び傾倒モータ610と同一の構成である。より具体的には、本第1変形例における各種駆動モータ（上下モータ710、及び開閉モータ810）は、上述した第28制御例における各種駆動モータ（昇降モータ510、及び傾倒モータ610）と同様に、例えば、公知のステッピングモータで構成され、対応する制御用IC（モータドライバ）によって駆動される。また、本第1変形例におけるモータ制御用ICに対して音声ランプ制御装置113から送信される励磁制御データが規定された励磁テーブル222cgも、上述した第28制御例における励磁テーブル222cgと同一である。即ち、本第1変形例における各種駆動モータ（上下モータ710、及び開閉モータ810）の制御方法は、上述した第28制御例において図1059を参照し、簡略化した動作モデルで説明した制御方法と同一であるため、詳細な説明を省略する。

#### 【3540】

まず、図1091を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明する。図1091は、本第28制御例の第1変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成も模式的に示した図である。図1090に示した通り、本第1変形例のパチンコ機10におけるROM222は、上述した第28制御例におけるパチンコ機10におけるROM222に対して、役物演出実行抽選テーブル222ca、役物演出結果抽選テーブル222cb、昇降役物駆動テーブル222cc、傾倒役物第1駆動テーブル222cd、傾倒役物第2駆動テーブル222ce、及び励磁中断テーブル222cfを削除した点と、上下駆動テーブル222caA、開閉駆動テーブル222cbA、及び励磁中断テーブル222ccAを追加した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【3541】

図1092(a)を参照して、上下駆動テーブル222caAの詳細について説明する。図1092(a)は、上下駆動テーブル222caAの規定内容を示した図である。この上下駆動テーブル222caAは、箱形役物700を上下方向に変位させるための上下モータ710の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

#### 【3542】

図1092(a)に示した通り、上下駆動テーブル222caAには、上下駆動ポイント223ccaAのポインタ値「01H」に対応付けて1ステップあたり8msを要するスピードで、250ステップ正方向に回転させるデータが規定され、上下駆動ポイント223ccaAのポインタ値「02H」に対応付けて1ステップあたり8msを要するスピードで、250ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

#### 【3543】

ここで、本第1変形例では、箱形役物700を退避位置から進出位置まで変位させるために必要なステップ数（設計値）は250ステップであり、上下モータ710を正方向に回転させると箱形役物700は下降し、上下モータ710を負方向に回転させると箱形役物700は上昇するように構成されている。

#### 【3544】

即ち、上下駆動テーブル222caAにおける、上下駆動ポイント223ccaAのポインタ値「01H」に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ710を作動させることで、箱形役物700を退避位置から進出位置まで2秒間（8ms×250ステップ）で変位させることができ、上下駆動ポイント223ccaAのポインタ値「02H」

10

20

30

40

50

に対応付けて規定されたデータに基づいて上下モータ 710 を作動させることで、箱形役物 700 を進出位置から退避位置まで 2 秒間 (  $8 \text{ m s} \times 250$  ステップ ) で変位させることができる。

【 3545 】

次に、図 1092 ( b ) を参照して、開閉駆動テーブル 222 c b A の詳細について説明する。図 1092 ( b ) は、開閉駆動テーブル 222 c b A の規定内容を示した図である。この開閉駆動テーブル 222 c b A は、箱形役物 700 の開閉部材 800 を変位させるための開閉モータ 810 の動作内容を示すデータが規定されているデータテーブルである。

【 3546 】

図 1092 ( b ) に示した通り、開閉駆動テーブル 222 c b A には、開閉駆動ポイント 223 c c b A のポイント値「 01 H 」に対応付けて 1 ステップあたり  $8 \text{ m s}$  を要するスピードで、125 ステップ正方向に回転させるデータが規定され、開閉駆動ポイント 223 c c b A のポイント値「 02 H 」に対応付けて 1 ステップあたり  $8 \text{ m s}$  を要するスピードで、125 ステップ負方向に回転させるデータが規定されている。

【 3547 】

ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 700 の開閉部材 800 を閉鎖位置から開放位置へと変位させるために必要なステップ数 ( 設計値 ) は 125 ステップであり、開閉モータ 810 を正方向に回転させると開閉部材 800 は閉鎖位置から開放位置へと向かう方向に変位し、開閉モータ 810 を負方向に回転させると開閉部材 800 は開放位置から閉鎖位置へ向かう方向へと変位する。

【 3548 】

即ち、開閉駆動テーブル 222 c b A における、開閉駆動ポイント 223 c c b A のポイント値「 01 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ 810 を作動させることで、箱形役物 700 の開閉部材 800 を閉鎖位置から開放位置まで 1 秒間 (  $8 \text{ m s} \times 125$  ステップ ) 変位させることができ、開閉駆動ポイント 223 c c b A のポイント値「 02 H 」に対応付けて規定されたデータに基づいて開閉モータ 810 を作動させることで、箱形役物 700 の開閉部材 800 を開放位置から閉鎖位置まで 1 秒間 (  $8 \text{ m s} \times 125$  ステップ ) で変位させることができる。

【 3549 】

次に、図 1092 ( c ) を参照して、励磁中断テーブル 222 c c A の詳細について説明する。この励磁中断テーブル 222 c c A は、箱形役物 700 を進出位置で維持させるための維持制御を周期的に中断させる中断制御における、初回の励磁時間 ( 中断制御を開始するまでの期間 ) を示す初期励磁データと、1 回あたりの中断時間を示す中断時間データと、励磁時間 ( 何  $\text{m s}$  毎に中断するか ) を示す励磁時間データと、が規定されている。

【 3550 】

図 1092 ( c ) に示した通り、励磁中断テーブル 222 c c A には、後述する励磁中断ポイント 223 c c t A のポイント値「 01 H 」に対応付けて、 $10 \text{ m s}$  の励磁を実行した後、 $5 \text{ m s}$  の中断を  $5 \text{ m s}$  毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 223 c c t A のポイント値「 02 H 」に対応付けて、 $10 \text{ m s}$  の励磁を実行した後、 $4 \text{ m s}$  の中断を  $6 \text{ m s}$  毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 223 c c t A のポイント値「 03 H 」に対応付けて、 $10 \text{ m s}$  の励磁を実行した後、 $3 \text{ m s}$  の中断を  $7 \text{ m s}$  毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 223 c c t A のポイント値「 04 H 」に対応付けて、 $10 \text{ m s}$  の励磁を実行した後、 $2 \text{ m s}$  の中断を  $8 \text{ m s}$  毎に実行することを示すデータが規定され、励磁中断ポイント 223 c c t A のポイント値「 05 H 」に対応付けて、 $10 \text{ m s}$  の励磁を実行した後、 $1 \text{ m s}$  の中断を  $9 \text{ m s}$  毎に実行することを示すデータが規定されている。

【 3551 】

詳細については後述するが、本第 1 変形例では、箱形役物 700 が進出位置に到達したタイミングで、励磁中断テーブル 222 c c A における励磁中断ポイント 223 c c t A

10

20

30

40

50



のポイント値に「01H」に対応するデータが設定され、その後、箱形役物700に遊技球が1球入球する毎に励磁中断ポイント223ccAのポイント値が1加算されて、加算後のポイント値に対応するデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物700に1球ずつ遊技球が入球することにより箱形役物700にかかる力の大きさが段階的に変化した場合に、箱形役物700を進出位置に維持するための上下モータ710の保持力を変化させることができる。よって、より好適な維持制御を実行することができる。

#### 【3552】

また、励磁中断テーブル222ccAの初期励磁データには励磁時間データに規定されている時間よりも長い10msを一律で規定することで、退避位置から下降してきた箱形役物700が進出位置に停止するタイミング、及び箱形役物700に遊技球が入球するタイミングにおいて上下モータ710の保持力(所謂、ホールディングトルク)を長めに維持することができる。

10

#### 【3553】

なお、励磁中断テーブル222ccAに規定されている、初期励磁データ、中断時間データ、及び励磁時間データは上述した数値に限るものではなく、装飾用可動役物の重さや動作内容等に応じて必要な設計値を規定していればよい。例えば、箱形役物700の開口部700aに入球した遊技球の個数によって、励磁を周期的に中断する制御を開始するまでの励磁時間(初期励磁データに対応する時間)を可変させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技球が入球したタイミングにおける励磁時間を遊技球の入球個数によって可変させることができるので、より好適な励磁時間を設定することができる。

20

#### 【3554】

また、本第1変形例では、箱形役物700の開口部700aに入球した遊技球の個数によって、上下モータ710の励磁時間と中断時間とを可変可能に構成しているが、これに限るものではない。例えば、箱形役物700の重量(入球した遊技球を含む)を計測可能な検知手段(重量センサ)を設け、所定条件が成立(例えば、重量センサが規定値(200gの質量に対応する値)を超える重量を検出)した場合に、上下モータ710の励磁時間と中断時間とを可変させるように構成してもよい。このように構成することで、箱形役物700と上下モータ710とに掛かる重圧(負荷)に応じて上下モータ710の励磁時間と中断時間とを設定できるため、より好適な維持制御を実行することができる。

30

#### 【3555】

次に、図1093を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1093は、本第1変形例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図1093に示した通り、本第1変形例におけるRAM223は、上述した第28制御例におけるRAM223の構成(図1063参照)に対して、役物演出フラグ223cb、役物演出成功フラグ223cd、操作回数カウンタ223ce、及び役物駆動関連エリア223cfを削除した点と、入球フラグ223caA、入球数カウンタ223cbA、及び役物駆動関連エリア223ccAが追加されている点と、で相違している。その他の構成については、上述した第28制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

40

#### 【3556】

入球フラグ223caAは、箱形役物700に遊技球が入球したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この入球フラグ223caAは、上述した第3流路634に設けられた検出センサ634aが遊技球の通過を検出した場合にオンに設定され(図1096のS5845C参照)、後述する励磁中断データ格納エリア223ccqA内のデータが更新(上書きして設定)されるとオフに設定される(図1100のS5972C参照)。

#### 【3557】

入球数カウンタ223cbAは、箱形役物700に入球した遊技球の個数を計数するた

50

めのカウナタであり、初期状態ではカウナタ値に0が設定される。この入球数カウナタ223cbAは、上述した第3流路634に設けられた検出センサ634aが遊技球の通過を検出した場合にカウナタ値に1が加算され(図1096のS5846C参照)、役物演出の終了時にカウナタ値に0が設定される(図1098のS5902C参照)。また、本第1変形例では、この入球数カウナタ223cbAのカウナタ値が4となった時点で、第3流路634へと遊技球が流下すること(箱形役物700に遊技球が流入すること)が規制されるため、入球数カウナタ223cbAのカウナタ値が5以上に更新されることはない。

#### 【3558】

役物駆動関連エリア223ccAは、箱形役物700及び箱形役物700の開閉部材800を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図1094(a)を参照して、役物駆動関連エリア223ccAの内容について説明する。図1094(a)は、役物駆動関連エリア223ccAの内容を示した図である。

#### 【3559】

図1094(a)に示した通り、役物駆動関連エリア223ccAには、上下駆動ポイント223ccaA、開閉駆動ポイント223ccbA、上下駆動データ格納エリア223cccA、開閉駆動データ格納エリア223ccdA、駆動状況格納エリア223cceA、駆動状況切替フラグ223ccfA、上下モータ励磁開始フラグ223ccgA、開閉モータ励磁開始フラグ223cchA、上下モータ中断時間タイマ223cciaA、上下モータ励磁時間タイマ223ccjaA、上下モータ励磁停止フラグ223cckaA、開閉モータ励磁停止フラグ223cclA、上下モータ励磁カウナタ223ccmA、開閉モータ励磁カウナタ223ccnA、上下モータ励磁スピードカウナタ223ccoA、開閉モータ励磁スピードカウナタ223ccpA、励磁中断データ格納エリア223ccqA、上下モータ励磁データ格納エリア223ccrA、開閉モータ励磁データ格納エリア223ccsA、励磁中断ポイント223cctA、開閉モータ中断時間タイマ223ccuA、及び開閉モータ励磁時間タイマ223ccvAが設けられている。

#### 【3560】

上下駆動ポイント223ccaAは、上下駆動テーブル222caAから上下駆動データ格納エリア223cccAに格納するデータを選択する場合に参照されるポイントである。この上下駆動ポイント223ccaAは、初期状態でポイント値「00H」が設定され、箱形役物700を退避位置から進出位置に向けて変位させる(役物演出が開始される)場合にポイント値「01H」が設定され(図1100のS5952C参照)、箱形役物700を進出位置から退避位置に向けて変位させる場合にポイント値に「02H」が設定される(図1100のS5964C参照)。また、上下駆動ポイント223ccaAは、役物演出の終了時にポイント値「00H」が設定される(図1098のS5903C参照)。

#### 【3561】

開閉駆動ポイント223ccbAは、開閉駆動テーブル222cbAから開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納するデータを選択する場合に参照されるポイントである。この開閉駆動ポイント223ccbAは、初期状態でポイント値「00H」が設定され、箱形役物700の開閉部材800を開鎖位置から開放位置へと変位させる場合にポイント値「01H」が設定され(図1100のS5958C参照)、箱形役物700の開閉部材800を開放位置から閉鎖位置へと変位させる場合にポイント値「02H」が設定される(図1100のS5961C参照)。また、開閉駆動ポイント223ccbAは、役物演出の終了時にポイント値「00H」が設定される(図1098のS5904C)。

#### 【3562】

上下駆動データ格納エリア223cccAは、上下駆動テーブル222caAから選択されたデータが格納される記憶領域である。この上下駆動データ格納エリア223cccAは、上下駆動テーブル222caAから上下駆動ポイント223ccaAのポイント値を参照して選択されたデータが格納され(図1100のS5953C、及びS5965C

参照)、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる(図1098のS5906C参照)。

#### 【3563】

開閉駆動データ格納エリア223ccdAは、開閉駆動テーブル222cbAから選択されたデータが格納される記憶領域である。この開閉駆動データ格納エリア223ccdAは、開閉駆動テーブル222cbAから開閉駆動ポインタ223ccbAのポインタ値を参照して選択されたデータが格納され(図1100のS5959C、及びS5962C参照)、役物演出が終了した場合にエリア内がクリアされる(図1098のS5907C参照)。

#### 【3564】

駆動状況格納エリア223cceAは、上下モータ710及び開閉モータ810の駆動状況を特定するためのデータを格納する記憶領域である。より具体的には、役物演出における箱形役物700及び箱形役物700の開閉部材800の動作内容を基に区切られた期間(図1089(b)参照)毎に対応する状況データを格納する。ここで、図1094(b)を参照して、駆動状況格納エリア223cceAの詳細について説明する。

#### 【3565】

この駆動状況格納エリア223cceAには、上下モータ710を正方向に回転させるために励磁し、開閉モータ810を励磁しない期間(図1089(b)のt1参照)は状況データとして「01H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁(励磁することにより保持)し、開閉モータ810を励磁しない期間(図1089(b)のt2参照)は状況データとして「02H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁(励磁することにより保持)し、開閉モータ810を正方向に回転させるために励磁する期間(図1089(b)のt3参照)は状況データとして「03H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁(励磁することにより保持)し、開閉モータ810を回転させずに励磁(励磁することにより保持)する期間(図1089(b)のt4参照)は状況データとして「04H」が設定され、上下モータ710を回転させずに励磁(励磁することにより保持)し、開閉モータ810を負方向に回転させるために励磁する期間(図1089(b)のt5参照)は状況データとして「05H」が設定され、上下モータ710を負方向に回転させるために励磁し、開閉モータ810を励磁しない期間(図1089(b)のt6参照)は状況データとして「06H」が設定される。これにより駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データを参照することで、上下モータ710及び開閉モータ810に対して実行すべき制御内容を把握することができる。

#### 【3566】

図1094(a)に戻り、説明を続ける。駆動状況切替フラグ223ccfAは、上述した駆動状況格納エリア223cceAに格納された状況データが更新(上書きして設定)されたことを示すためのフラグである。この駆動状況切替フラグ223ccfAは、駆動状況格納エリア223cceAに格納されたデータが更新(上書きして設定)された場合にオンに設定され(図1095のS5816C、及び図1097のS5865C参照)、上下モータ710及び開閉モータ810を作動させるためのデータを対応する格納エリアに格納する場合にオフに設定される(図1099のS5933C参照)。これにより、駆動状況切替フラグ223ccfA及び駆動状況格納エリア223cceAの状況データを参照することで、上下モータ710及び開閉モータ810を作動させるためのデータを適当なタイミングで更新することができる。

#### 【3567】

上下モータ励磁開始フラグ223ccgAは、箱形役物700を変位させるための上下モータ710の励磁を開始(1ステップ目に対応する部位に切替えて励磁)させるためのフラグであり、初期状態でオフに設定される。この上下モータ励磁開始フラグ223ccgAは、箱形役物700の変位を開始させる場合にオンに設定され(図1095のS5815C、及び図1097のS5880C参照)、箱形役物700を変位させるための上下モータ710の励磁を設定する場合にオフに設定される(図1102のS6043C参照

10

20

30

40

50

）。これにより、箱形役物 700 の変位を開始させるタイミングにおいて、即座に上下モータ 710 を 1 ステップ回転させるために上下モータ 710 の部位を切替えて励磁させることができる。

#### 【3568】

開閉モータ励磁開始フラグ 223 c c h A は、箱形役物 700 の開閉部材 800 を変位させるための開閉モータ 810 の励磁を開始（1 ステップ目に対応する部位に切替えて励磁）させるためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この開閉モータ励磁開始フラグ 223 c c h A は、箱形役物 700 の開閉部材 800 の変位を開始させる場合にオンに設定され（図 1097 の S5871C、及び S5876C 参照）、箱形役物 700 の開閉部材 800 を変位させるための開閉モータ 810 の励磁を設定する場合にオフに設定される（図 1104 の S6103C 参照）。これにより、箱形役物 700 の開閉部材 800 の変位を開始されるタイミングにおいて、即座に開閉モータ 810 を 1 ステップ回転させるために開閉モータ 810 の部位を切替えて励磁させることができる。

10

#### 【3569】

上下モータ中断時間タイマ 223 c c i A は、箱形役物 700 を進出位置に維持するための上下モータ 710 の励磁を周期的に中断する中断制御において、1 回あたりの中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この上下モータ中断時間タイマ 223 c c i A は、箱形役物 700 を所定位置に維持するための上下モータ 710 の励磁を周期的に中断させる場合に、励磁中断データ格納エリア 223 c c q A に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 1103 の S6079C 参照）、音声ランプ制御装置 113 内で定期的（1ms 毎）に実行されるメイン処理（図 1066 参照）におけるモータ出力処理（図 1101 参照）において、上下モータ励磁中断処理（図 1103 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 1103 の S6080C 参照）。

20

#### 【3570】

また、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を中断している状態で箱形役物 700 に遊技球が入球した場合には、上下モータ中断時間タイマ 223 c c i A のタイマ値に 0 が設定される（図 1100 の S5969C 参照）。これにより、箱形役物 700 に遊技球が入球したタイミングにおいて維持制御が中断されている場合に、即座に箱形役物 700 を進出位置に維持するための維持制御を再開させることができる。

30

#### 【3571】

上下モータ励磁時間タイマ 223 c c j A は、箱形役物 700 を進出位置に維持するために上下モータ 710 を励磁している時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に 0 が設定される。この上下モータ励磁時間タイマ 223 c c j A は、箱形役物 700 を進出位置に維持するために上下モータ 710 を励磁させる場合に、励磁中断データ格納エリア 223 c c q A に格納されているデータを参照してタイマ値が設定され（図 1103 の S6074C、及び S6084C 参照）、音声ランプ制御装置 113 内で定期的（1ms 毎）に実行されるメイン処理（図 1066 参照）におけるモータ出力処理（図 1101 参照）において、上下モータ励磁中断処理（図 1103 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 減算される（図 1103 の S6075C 参照）。

40

#### 【3572】

また、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断させる期間において、維持制御を実行している状態で箱形役物 700 に遊技球が入球した場合には、上下モータ励磁時間タイマ 223 c c j A のタイマ値に 0 が設定され（図 1100 の S5968C 参照）、新たにタイマ値が設定される（図 1103 の S6074C 参照）。これにより、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を実行している期間において箱形役物 700 に遊技球が入球した場合に、新たに励磁中断テーブル 222 c c A に規定された初期励磁データに規定された値を設定することができる。

#### 【3573】

50

上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A は、箱形役物 7 0 0 を変位させるための上下モータ 7 1 0 の励磁を停止させる（上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁する制御を停止させる）タイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置から原点位置に到達したタイミング（役物演出の終了時）にオンに設定され（図 1 0 9 8 の S 5 9 0 1 C 参照）、上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図 1 1 0 1 の S 6 0 1 7 C 参照）。

【 3 5 7 4 】

これにより、箱形役物 7 0 0 の変位を停止させる場合に、適当なタイミングで上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定することができる。また、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 が進出位置まで到達し、上下モータ 7 1 0 を励磁することにより箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する場合には、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A をオンに設定することはない。これにより、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達した時点で励磁されている上下モータ 7 1 0 の部位を途切れることなく励磁させることができる。よって、より好適な停止制御を実行することができる。

10

【 3 5 7 5 】

開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための開閉モータ 8 1 0 の励磁を停止させるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A は、箱形役物 7 0 0 が開放位置から閉鎖位置に到達するタイミングにおいてオンに設定され（図 1 0 9 7 の S 5 8 8 1 C 参照）、開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定した場合にオフに設定される（図 1 1 0 1 の S 6 0 2 5 C 参照）。

20

【 3 5 7 6 】

上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ 7 1 0 の励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、初期状態でカウンタ値「1」が設定され、上下モータ 7 1 0 を 1 ステップ回転させる毎に「1 ~ 4」の範囲でカウンタ値が更新（1 加算、または 1 減算）されるカウンタである。具体的には、上下モータ 7 1 0 を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に 1 が加算され（図 1 1 0 2 の S 6 0 4 9 C、及び S 6 0 5 0 C 参照）、上下モータ 7 1 0 を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が 1 減算される（図 1 1 0 2 の S 6 0 5 2 C、及び S 6 0 5 3 C 参照）。

30

【 3 5 7 7 】

また、この上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A は、箱形役物 7 0 0 を変位させない期間においてカウンタ値が更新されることがないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、昇降モータ 5 1 0 を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【 3 5 7 8 】

開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ 8 1 0 を励磁する部位を示す励磁制御データを格納する場合に参照されるカウンタである。この開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、初期状態でカウンタ値「1」が設定され、開閉モータ 8 1 0 を 1 ステップ回転させる毎に「1 ~ 4」の範囲でカウンタ値が更新（1 加算、または 1 減算）されるカウンタである。具体的には、開閉モータ 8 1 0 を正方向に回転させる場合にはカウンタ値に 1 が加算され（図 1 1 0 4 の S 6 1 0 9 C、及び S 6 1 1 0 C 参照）、開閉モータ 8 1 0 を負方向に回転させる場合にはカウンタ値が 1 減算される（図 1 1 0 4 の S 6 1 1 2 C、及び S 6 1 1 3 C 参照）。

40

【 3 5 7 9 】

また、この開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0

50

0 を変位させない期間においてカウンタ値が更新されないように構成されているため、当該カウンタ値を更新することなく励磁することによって、開閉モータ 8 1 0 を回転させず（励磁する部位を切替えず）に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させることができる。

【 3 5 8 0 】

上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A は、上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁（モータを 1 ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「0」が設定される。この上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）におけるモータ出力処理（図 1 1 0 1 参照）において、上下モータ励磁切替処理（図 1 1 0 2 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 加算される（図 1 1 0 2 の S 6 0 4 4 C 参照）。また、この上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値が、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され（図 1 1 0 2 の S 6 0 4 6 C 参照）、上下モータ 7 1 0 の部位を切替えて励磁（1 ステップ回転させるための励磁）が設定される。

10

【 3 5 8 1 】

開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A は、開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁（モータを 1 ステップ回転）させる時間（間隔）を計時するためのカウンタであり、初期状態でカウンタ値「0」が設定される。この開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）におけるモータ出力処理（図 1 1 0 1 参照）において、開閉モータ励磁切替処理（図 1 1 0 4 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 加算される（図 1 1 0 4 の S 6 1 0 4 C 参照）。また、この開閉モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c p A のカウンタ値が、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されたデータにおけるスピードデータの示す値まで加算されたことに基づいて、カウンタ値に 0 が設定され（図 1 1 0 4 の S 6 1 0 6 C 参照）、開閉モータ 8 1 0 の部位を切替えて励磁（1 ステップ回転させるための励磁）が設定される。

20

【 3 5 8 2 】

励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から励磁中断ポイント 2 2 3 c c t A のポイント値を参照して選択されたデータを格納するための記憶領域である。この励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングで励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から選択されたデータが格納され（図 1 1 0 0 の S 5 9 5 6 C 参照）、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球する毎に格納されたデータが更新（上書き）して設定される（図 1 1 0 0 の S 5 9 7 1 C 参照）。また、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A は、役物演出の終了時に記憶領域がクリアされる（図 1 0 9 8 の S 5 9 0 9 C 参照）。

30

【 3 5 8 3 】

上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A は、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 1 1 0 2 の S 6 0 5 4 C 参照）。

40

【 3 5 8 4 】

開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A は、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応するデータを格納するための記憶領域である。この開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A は、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が更新された場合に励磁テーブル 2 2 2 c g から選択されたデータが格納される（図 1 1 0 4 の S 6 1 1 4 C 参照）。

【 3 5 8 5 】

50

励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は、箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミングでポインタ値「0 1 H」が設定され（図 1 1 0 0 の S 5 9 5 5 C 参照）、その後、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球する毎にポインタ値が 1 加算される（図 1 1 0 0 の S 5 9 7 0 C）。ここで、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 に入球する遊技球は最大で 4 球となるように構成されているので、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A は最大で「0 5 H」となるまで加算される。

#### 【 3 5 8 6 】

開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、維持制御を中断する中断時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を中断する場合にタイマ値「5」が設定され（図 1 1 0 5 の S 6 1 3 7 C 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）におけるモータ出力処理（図 1 1 0 1 参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図 1 1 0 5 参照）が実行されるとタイマ値が 1 減算される（図 1 1 0 5 の S 6 1 3 8 C 参照）。

10

#### 【 3 5 8 7 】

開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御を実行する期間において、開閉モータ 8 1 0 を励磁する励磁時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 が開放位置に到達したタイミングでタイマ値「1 0」が設定され、その後、実行される励磁の中断期間が経過する毎にタイマ値「5」が設定される。また、この開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 0 6 6 参照）におけるモータ出力処理（図 1 1 0 1 参照）において、開閉モータ励磁中断処理（図 1 1 0 5 参照）が実行されるとタイマ値が 1 減算される。

20

#### 【 3 5 8 8 】

< 第 2 8 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 0 9 5 から図 1 1 0 5 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。本第 1 変形例では、上述した第 2 8 制御例における装飾用可動役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）を変位させるための制御処理に代えて、箱形役物 7 0 0 及び箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を変位させるための制御処理を実行する点と、上述した第 2 8 制御例における役物演出を進行するための制御処理に代えて、本第 1 変形例における役物演出を進行するための制御処理を実行する点と、において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

30

#### 【 3 5 8 9 】

まず、図 1 0 9 5 を参照して、本第 1 変形例における役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）の処理内容について説明する。図 1 0 9 5 は、役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）は、上述した第 2 8 制御例における役物演出設定処理（図 1 0 6 9 の S 5 0 0 1 C）の処理に代えて実行される処理である。

40

#### 【 3 5 9 0 】

本第 1 変形例における役物演出設定処理（S 5 8 0 1 C）が実行されると、変動パターンコマンドが示す基本時間コマンドに含まれる変動時間と、加算時間コマンドに含まれる変動時間とを抽出し（S 5 0 1 1 C）、抽出した基本時間コマンドに含まれる変動時間が 3 0 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であるかを判別する（S 5 8 1 1 C）。S 5 8

50

1 1 C の処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が 30 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であると判別しなかった場合には ( S 5 8 1 1 C : N o )、開始される変動演出が役物演出を実行する変動演出ではないため、本処理を終了する。

【 3 5 9 1 】

一方、S 5 8 1 1 C の処理において、基本時間コマンドに含まれる変動時間が 30 秒であり、且つ、特図 1 保留数が 3 個であると判別した場合には ( S 5 8 1 1 C : Y e s )、役物演出タイマ 2 2 3 c c に 2 0 0 0 0 を設定し ( S 5 8 1 2 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 1 H 」を設定する ( S 5 8 1 3 C )。

【 3 5 9 2 】

S 5 8 1 3 C の処理が終了すると、貯玉チャンス準備中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 1 4 C )、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオンに設定する ( S 5 8 1 5 C )。S 5 8 1 5 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 1 6 C )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 1 7 C )、本処理を終了する。

10

【 3 5 9 3 】

次に、図 1 0 9 6 を参照して、本第 1 変形例における演出更新処理 ( S 5 8 3 1 C ) の処理内容について説明する。図 1 0 9 6 は、演出更新処理 ( S 5 8 3 1 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 5 8 3 1 C ) は、上述した第 2 8 制御例における演出更新処理 ( 図 1 0 7 2 の S 4 1 1 1 C ) に代えて実行される処理である。

20

【 3 5 9 4 】

本第 1 変形例における演出更新処理 ( S 5 8 3 1 C ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 4 0 1 C )。S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 4 0 1 C : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 4 0 2 C )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 8 4 1 C )。一方、S 5 4 0 1 C の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 c a のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 0 1 C : N o )、S 5 4 0 2 の処理をスキップし、S 5 8 4 1 C の処理に移行する。

【 3 5 9 5 】

S 5 8 4 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 8 4 1 C : N o )、役物演出の実行期間ではないため、本処理を終了する。一方、S 5 8 4 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 8 4 1 C : Y e s )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値から 1 を減算し ( S 5 8 4 2 C )、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したかを判別する ( S 5 8 4 3 C )。S 5 8 4 3 C の処理において、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したと判別しなかった場合には ( S 5 8 4 3 C : N o )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。

30

【 3 5 9 6 】

一方、S 5 8 4 3 C の処理において、第 3 流路 6 3 4 に設けられた検出センサ 6 3 4 a が遊技球を検出したと判別した場合には ( S 5 8 4 3 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 に遊技球が流入することを意味するため、入球フラグ 2 2 3 c a A をオンに設定し ( S 5 8 4 5 C )、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値に 1 を加算する ( S 5 8 4 6 C )。S 5 8 4 6 C の処理が終了すると、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 4 7 C )、S 5 8 4 6 C で加算された後の入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であるかが判別する ( S 5 8 4 8 C )。S 5 8 4 8 C の処理において、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であると判別した場合には ( S 5 8 4 8 C : Y e s )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。

40

50



## 【 3 5 9 7 】

S 5 8 4 8 C の処理において、入球数カウンタ 2 2 3 c b A のカウンタ値が 4 未満であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 8 C : N o )、箱形役物 7 0 0 に入球した遊技球が最大値の 4 球まで到達したことを意味するため、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値に 8 0 0 0 を設定し ( S 5 8 4 9 C )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 8 4 4 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 に所定個数 ( 4 球 ) の遊技球が入球した場合に、強制的に箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球可能となる期間を終了させることができる。

## 【 3 5 9 8 】

次に、図 1 0 9 7 を参照して、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) の処理内容について説明する。図 1 0 9 7 は、役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) は、演出更新処理 ( 図 1 0 9 6 参照 ) において実行される処理であり、本第 1 変形例における役物演出の演出態様を更新するための処理である。

## 【 3 5 9 9 】

役物演出更新処理 ( S 5 8 4 4 C ) が実行されると、まず、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 6 1 C )。S 5 8 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 6 1 C : Y e s )、切替弁 6 3 2 に第 2 状態 ( 第 3 流路 6 3 4 へ遊技球が流入可能となる状態 ) への変位を設定し ( S 5 8 6 2 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 2 H 」を設定する ( S 5 8 6 3 C )。S 5 8 6 3 C の処理が終了すると、貯玉中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 6 4 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

## 【 3 6 0 0 】

一方、S 5 8 6 1 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 ではないと判別した場合には ( S 5 8 6 1 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 6 7 C )。S 5 8 6 7 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 6 7 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 3 H 」を設定し ( S 5 8 6 8 C )、切替弁 6 3 2 に第 1 状態 ( 第 3 流路 6 3 4 へ遊技球が流下することを規制する状態 ) への変位を設定する ( S 5 8 6 9 C )。S 5 8 6 9 C の処理が終了すると、払い出し中を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 7 0 C )、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A をオンに設定する ( S 5 8 7 1 C )。S 5 8 7 1 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

## 【 3 6 0 1 】

また、S 5 8 6 7 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 8 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 6 7 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 7 2 C )。S 5 8 7 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 7 2 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 4 H 」を設定し ( S 5 8 7 3 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

## 【 3 6 0 2 】

一方、S 5 8 7 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 7 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 2 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 8 7 4 C )。S 5 8 7 4 C の処理において、

役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 7 4 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 5 H 」を設定する ( S 5 8 7 5 C )。S 5 8 7 5 C の処理が終了すると、開閉モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c h A をオンに設定し ( S 5 8 7 6 C )、貯玉チャンス終了を示す表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 8 7 7 C )。S 5 8 7 7 C の処理が終了すると、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

【 3 6 0 3 】

S 5 8 7 4 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 3 0 0 0 であると判別しなかった場合は ( S 5 8 7 4 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 7 8 C )。S 5 8 7 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 7 8 C : Y e s )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 6 H 」を設定する ( S 5 8 7 9 C )。S 5 8 7 9 C の処理が終了すると、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオンに設定し ( S 5 8 8 0 C )、開閉モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c l A をオンに設定し ( S 5 8 8 1 C )、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c c f A をオンに設定し ( S 5 8 6 5 C )、決定された各種演出内容に対応する表示表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 8 6 6 C )、本処理を終了する。

【 3 6 0 4 】

これに対し、S 5 8 7 8 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 8 C : N o )、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 5 8 8 2 C )。S 5 8 8 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別された場合には ( S 5 8 8 2 C : Y e s )、役物演出を終了させるタイミングであることを意味するため、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 8 8 3 C )、本処理を終了する。一方、S 5 8 8 2 C の処理において、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 8 2 C : N o )、役物演出における演出内容を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

【 3 6 0 5 】

次に、図 1 0 9 8 を参照して、本第 1 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 8 8 3 C ) の処理内容について説明する。図 1 0 9 8 は、役物演出終了処理 ( S 5 8 8 3 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理 ( S 5 8 8 3 C ) は、役物演出更新処理 ( 図 1 0 9 7 参照 ) において実行される処理であり、本第 1 変形例における役物演出を終了させるための処理である。

【 3 6 0 6 】

役物演出終了処理 ( S 5 8 8 3 C ) が実行されると、まず、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A をオンに設定し ( S 5 9 0 1 C )、入球数カウンタ 2 2 3 c b A にカウンタ値「 0 」を設定し ( S 5 9 0 2 C )、上下駆動ポインタ 2 2 3 c c a A にポインタ値「 0 0 H 」を設定する ( S 5 9 0 3 C )。S 5 9 0 3 C の処理が終了すると、開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A にポインタ値「 0 0 H 」を設定し ( S 5 9 0 4 C )、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A にポインタ値「 0 0 H 」を設定し ( S 5 9 0 5 C )、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A をクリアする ( S 5 9 0 6 C )。

【 3 6 0 7 】

S 5 9 0 6 C の処理が終了すると、次いで、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A をクリアし ( S 5 9 0 7 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に「 0 0 H 」を設定し ( S 5 9 0 8 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A をクリアする ( S 5 9 0 9 C )。S 5 9 0 9 C の処理が終了すると、次いで、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 9 1 0 C )。S 5 9 1 0 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 9 1 0 C : Y e s )、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A にタイマ値

「0」を設定し(S5911C)、本処理を終了する。

【3608】

一方、S5910Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値が0より大きいと判別しなかった場合には(S5910C:No)、上下モータ中断時間タイマ223cciAにタイマ値「0」を設定し(S5912C)、本処理を終了する。

【3609】

次に、図1099を参照して、本第1変形例における役物駆動処理(S5921C)の処理内容について説明する。図1099は、役物駆動処理(S5921C)の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理(S5921C)は、上述した第28制御例における役物駆動処理(図1077参照)に代えて実行される処理であり、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物700を駆動するためのデータを設定する処理である。

10

【3610】

本第1変形例における役物駆動処理(S5921C)が実行されると、まず、入球フラグ223caAがオンであるかを判別する(S5931C)。S5931Cの処理において、入球フラグ223caAがオンであると判別しなかった場合には(S5931C:No)、駆動状況切替フラグ223ccfAがオンであるかを判別する(S5932C)。S5932Cの処理において、駆動状況切替フラグ223ccfAがオンであると判別しなかった場合には(S5932C:No)、役物演出における演出態様を更新するタイミングではないことを意味するため、本処理を終了する。

20

【3611】

一方、S5932Cの処理において、駆動状況切替フラグ223ccfAがオンであると判別した場合には(S5932C:Yes)、駆動状況切替フラグ223ccfAをオフに設定し(S5933C)、駆動状況格納エリア223cceAに格納されているデータを読み出し(S5934C)、後述する駆動データ更新処理を実行し(S5935C)、本処理を終了する。

【3612】

これらに対し、S5931Cの処理において、入球フラグ223caAがオンであると判別した場合には(S5931C:Yes)、S5932CからS5934Cの処理をスキップし、後述する駆動データ更新処理を実行し(S5935C)、本処理を終了する。

30

【3613】

次に、図1100を参照して、本第1変形例における駆動データ更新処理(S5935C)の処理内容について説明する。図1100は、駆動データ更新処理(S5935C)の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理(S5935C)は、役物演出における演出態様を更新するタイミングにおいて、箱形役物700及び箱形役物700の開閉部材800を駆動させるためのデータを更新する処理である。

【3614】

駆動データ更新処理(S5935C)が実行されると、まず、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「01H」であるかを判別する(S5951C)。S5951Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「01H」であると判別した場合には(S5951C:Yes)、上下駆動ポイント223ccaAのポイント値に1を加算し(S5952C)、上下駆動テーブル222caAから加算後の上下駆動ポイント223ccaAのポイント値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア223cccAに格納し(S5953C)、本処理を終了する。

40

【3615】

一方、S5951Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「01H」であると判別しなかった場合には(S5951C:No)、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「02H」であるかを判

50

別する ( S 5 9 5 4 C )。 S 5 9 5 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 5 4 C : Y e s )、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 5 5 C )、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から加算後の励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納し ( S 5 9 5 6 C )、本処理を終了する。

【 3 6 1 6 】

これに対し、 S 5 9 5 4 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 5 4 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であるかを判別する ( S 5 9 5 7 C )。 S 5 9 5 7 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 5 7 C : Y e s )、開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 5 8 C )、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A から加算後の開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納し ( S 5 9 5 9 C )、本処理を終了する。

10

【 3 6 1 7 】

また、 S 5 9 5 7 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 3 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 5 7 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であるかを判別する ( S 5 9 6 0 C )。 S 5 9 6 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 6 0 C : Y e s )、開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 6 1 C )、開閉駆動テーブル 2 2 2 c b A から加算後の開閉駆動ポインタ 2 2 3 c c b A のポインタ値に対応するデータを開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納し ( S 5 9 6 2 C )、本処理を終了する。

20

【 3 6 1 8 】

S 5 9 6 0 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 5 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 6 0 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 6 H 」であるかを判別する ( S 5 9 6 3 C )。 S 5 9 6 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 6 H 」であると判別した場合には ( S 5 9 6 3 C : Y e s )、上下駆動ポインタ 2 2 3 c c a A のポインタ値に 1 を加算し ( S 5 9 6 4 C )、上下駆動テーブル 2 2 2 c a A から加算後の上下駆動ポインタ 2 2 3 c c a A のポインタ値に対応するデータを上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納し ( S 5 9 6 5 C )、本処理を終了する。

30

【 3 6 1 9 】

一方、 S 5 9 6 3 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 6 H 」であると判別しなかった場合には ( S 5 9 6 3 C : N o )、入球フラグ 2 2 3 c a A がオンであるかを判別する ( S 5 9 6 6 C )。 S 5 9 6 6 C の処理において、入球フラグがオンであると判別した場合には ( S 5 9 6 6 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 に遊技球が新たに入球したことを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 9 6 7 C )。

40

【 3 6 2 0 】

S 5 9 6 7 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 9 6 7 C : Y e s )、上下モータ 7 1 0 を励磁している期間であることを意味するため、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 9 6 8 C )、 S 5 9 7 0 C の処理に移行する。一方、 S 5 9 6 7 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 9 6 7 C : N o )、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断して

50

いる期間であることを意味するため、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値に 0 を設定し ( S 5 9 6 9 C )、S 5 9 7 0 C の処理に移行する。これにより、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したタイミングにおいて計時されている上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A、または上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値を 0 にリセットし、あらたに初期励磁用の時間を設定することができる。

【 3 6 2 1 】

S 5 9 7 0 C の処理では、励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に 1 を加算する ( S 5 9 7 0 C )。S 5 9 7 0 C の処理が終了すると、励磁中断テーブル 2 2 2 c c A から加算後の励磁中断ポインタ 2 2 3 c c t A のポインタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納し ( S 5 9 7 1 C )、入球フラグ 2 2 3 c a A をオフに設定し ( S 5 9 7 2 C )、本処理を終了する。

10

【 3 6 2 2 】

次に、図 1 1 0 1 を参照して、本第 1 変形例におけるモータ出力処理 ( S 6 0 0 1 C ) の処理内容について説明する。図 1 1 0 1 はモータ出力処理 ( S 6 0 0 1 C ) の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理 ( S 6 0 0 1 C ) は、上述した第 2 8 制御例におけるモータ出力処理 ( 図 1 0 8 0 参照 ) に代えて実行される処理であり、箱形役物 7 0 0 と箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 とのそれぞれに設けられた上下モータ 7 1 0 及び開閉モータ 8 1 0 に対して動作内容を示すデータを設定するための処理である。

【 3 6 2 3 】

本第 1 変形例におけるモータ出力処理 ( S 6 0 0 1 C ) が実行されると、まず、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データを読み出し ( S 6 0 1 1 C )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H」、「 0 6 H」の何れかであるか判別する ( S 6 0 1 2 C )。S 6 0 1 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H」、「 0 6 H」の何れかであると判別した場合には ( S 6 0 1 2 C : Y e s )、後述する上下モータ励磁切替処理を実行し ( S 6 0 1 3 C )、上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に格納されている励磁制御データを参照して上下モータ 7 1 0 の励磁を設定し ( S 6 0 1 4 C )、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。これにより、後述する上下モータ励磁切替処理 ( S 6 0 1 3 C ) の処理において上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に格納された励磁制御データが示す上下モータ 7 1 0 の部位に対して励磁をさせるためのコマンドを上下モータ 7 1 0 のモータドライバに対して設定し、上下モータ 7 1 0 を励磁させることができる。

20

30

【 3 6 2 4 】

一方、S 6 0 1 2 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 1 H」、「 0 6 H」のうち何れかであると判別しなかった (「 0 6 H」、「 0 6 H」の何れでもない) 場合には ( S 6 0 1 2 C : N o )、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであるかを判別する ( S 6 0 1 5 C )。S 6 0 1 5 C の処理において、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであると判別した場合には ( S 6 0 1 5 C : Y e s )、上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 6 0 1 6 C )、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A をオフに設定し ( S 6 0 1 7 C )、S 6 0 2 0 C の処理に移行する。これにより、上下モータ 7 1 0 の励磁を終了させるタイミングにおいて、上下モータ 7 1 0 のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定することで上下モータ 7 1 0 の励磁を停止させることができる。

40

【 3 6 2 5 】

これに対し、S 6 0 1 5 C の処理において、上下モータ励磁停止フラグ 2 2 3 c c k A がオンであると判別しなかった場合には ( S 6 0 1 5 C : N o )、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H」~「 0 5 H」のうち何れかであるかを判別する ( S 6 0 1 8 C )。S 6 0 1 8 C の処理において、駆動状況格納エリア 2 2 3 c c e A に格納されている状況データが「 0 2 H」~「 0 5 H」のうち何れかであると判別した場合には ( S 6 0 1 8 C : Y e s )、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し

50

(S6019C)、S6020Cの処理に移行する。一方で、S6018Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「02H」～「05H」のうち何れかと一致すると判別しなかった(「02H」～「05H」の何れでもない)場合には(S6018C:No)、S6020Cの処理に移行する。

#### 【3626】

S6020Cの処理では、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「03H」、「05H」の何れかであるかを判別する(S6020C)。S6020Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データは「03H」、「05H」の何れかであると判別した場合には(S6020C:Yes)、後述する開閉モータ励磁切替処理を実行し(S6021C)、開閉モータ励磁データ格納エリア223ccsAに格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ810の励磁を設定し(S6022C)、本処理を終了する。これにより、後述する開閉モータ励磁切替処理(S6021C)において駆動状況格納エリア223cceAに格納された励磁制御データが示す開閉モータ810の部位に対して励磁を行うためのコマンドを開閉モータ810のモータドライバに対して設定し、開閉モータ810を励磁させることができる。

10

#### 【3627】

一方、S6020Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「03H」、「05H」の何れかであると判別しなかった(「03H」、「05H」の何れでもない)場合には(S6020C:No)、開閉モータ励磁停止フラグ223cc1Aがオンであるかを判別する(S6023C)。S6023Cの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ223cc1Aがオンであると判別した場合には(S6023C:Yes)、開閉モータ810の励磁の停止を設定し(S6024C)、開閉モータ励磁停止フラグ223cc1Aをオフに設定し(S6025C)、本処理を終了する。これにより、開閉モータ810の励磁を終了させるタイミングにおいて、開閉モータ810のモータドライバに対して励磁の停止を示すコマンドを設定し、開閉モータ810の励磁を停止させることができる。

20

#### 【3628】

これに対し、S6023Cの処理において、開閉モータ励磁停止フラグ223cc1Aがオンであると判別しなかった場合には(S6023C:No)、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「04H」であるかを判別する(S6026C)。S6026Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「04H」であると判別した場合には(S6026C:Yes)、後述する開閉モータ励磁中断処理を実行し(S6027C)、本処理を終了する。一方、S6026Cの処理において、駆動状況格納エリア223cceAに格納されている状況データが「04H」であると判別しなかった場合には(S6026C:No)、本処理を終了する。

30

#### 【3629】

次に、図1102を参照して、本第1変形例における上下モータ励磁切替処理(S6013C)の処理内容について説明する。図1102は上下モータ励磁切替処理(S6013C)の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁切替処理(S6013C)は、本第1変形例におけるモータ出力処理(図1101参照)において実行され、上下モータ710の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

40

#### 【3630】

本第1変形例における上下モータ励磁切替処理(S6013C)が実行されると、まず、上下駆動データ格納エリア223cccAに格納されているデータを読み出し(S6041C)、上下モータ励磁開始フラグ223ccgAがオンであるかを判別する(S6042C)。S6042Cの処理において、上下モータ励磁開始フラグ223ccgAがオンであると判別しなかった場合には(S6042C:No)、上下モータ励磁スピードカ

50

ウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値に 1 を加算し ( S 6 0 4 4 C )、加算後の上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致するかを判別する ( S 6 0 4 5 C )。S 6 0 4 5 C の処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別しなかった場合には ( S 6 0 4 5 C : N o )、スピードデータに対応する時間が経過していない ( 1 ステップ更新するタイミングではない ) ため、本処理を終了する。

#### 【 3 6 3 1 】

一方、S 6 0 4 5 C の処理において、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A のカウンタ値と上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータのスピードデータが示す値とが一致すると判別した場合には ( S 6 0 4 5 C : Y e s )、当該スピードデータに対応する上下モータ 7 1 0 の部位を切替えるタイミングであることを意味するので、S 6 0 4 6 C の処理に移行する。これらに対し、S 6 0 4 2 C の処理において、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A がオンであると判別した場合には ( S 6 0 4 2 C : Y e s )、上下モータ励磁開始フラグ 2 2 3 c c g A をオフに設定し ( S 6 0 4 3 C )、S 6 0 4 6 C の処理に移行する。これにより、上下モータ 7 1 0 を回転させ始めるタイミングにおいては、即座に 1 ステップ目に対応する上下モータ 7 1 0 の部位を励磁させることができる。

#### 【 3 6 3 2 】

S 6 0 4 6 C の処理では、上下モータ励磁スピードカウンタ 2 2 3 c c o A にカウンタ値「 0 」を設定する ( S 6 0 4 6 C )。S 6 0 4 6 C の処理が終了すると、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータの方向データが正方向であるか判別する ( S 6 0 4 7 C )。S 6 0 4 7 C の処理において、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されている方向データが正方向であると判別した場合には ( S 6 0 4 7 C : Y e s )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であるか判別する ( S 6 0 4 8 C )。

#### 【 3 6 3 3 】

S 6 0 4 8 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 4 8 C : N o )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に 1 を加算し ( S 6 0 4 9 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。一方、S 6 0 4 8 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 6 0 4 8 C : Y e s )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A にカウンタ値「 1 」を設定し ( S 6 0 5 0 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。

#### 【 3 6 3 4 】

これらに対し、S 6 0 4 7 C の処理において、上下駆動データ格納エリア 2 2 3 c c c A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 6 0 4 7 C : N o )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 6 0 5 1 C )。S 6 0 5 1 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 5 1 C : N o )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値から 1 を減算し ( S 6 0 5 2 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。一方、S 6 0 5 1 C の処理において、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A はのカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 6 0

10

20

30

40

50

5 1 C : Y e s )、上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A にカウンタ値「4」を設定し ( S 6 0 5 3 C )、励磁テーブル 2 2 2 c g から上下モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c r A に上下モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c m A のカウンタ値に対応する励磁制御データを格納し ( S 6 0 5 4 C )、本処理を終了する。

【 3 6 3 5 】

次に、図 1 1 0 3 を参照して、本第 1 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) の処理内容について説明する。図 1 1 0 3 は、上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) は、本第 1 変形例におけるモータ出力処理 ( 図 1 1 0 1 参照 ) において実行される処理であり、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために実行される上下モータ 7 1 0 の励磁を周期的に中断させる処理を実行する。 10

【 3 6 3 6 】

本第 1 変形例における上下モータ励磁中断処理 ( S 6 0 1 9 C ) が実行されると、まず、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 0 7 1 C )。S 6 0 7 1 C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 0 7 1 C : N o )、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別する ( S 6 0 7 2 C )。S 6 0 7 2 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 0 7 2 C : N o )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に新たにデータが格納 ( 上書き ) されたことを意味するため、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータを読み出し ( S 6 0 7 3 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータの初期励磁データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値に設定し ( S 6 0 7 4 C )、本処理を終了する。 20

【 3 6 3 7 】

一方、S 6 0 7 2 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 0 7 2 C : Y e s )、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 0 7 5 C )、減算後の上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 6 0 7 6 C )。S 6 0 7 6 C において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 7 6 C : N o )、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために上下モータ 7 1 0 を励磁する励磁期間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するために上下モータ 7 1 0 の励磁が設定されると、次に上下モータ 7 1 0 の励磁の停止が設定されるまでは励磁が継続するように構成されている。 30

【 3 6 3 8 】

一方、S 6 0 7 6 C の処理において、上下モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c j A のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 6 0 7 6 C : Y e s )、上下モータ 7 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 6 0 7 7 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータを読み出し ( S 6 0 7 8 C )、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値に設定し ( S 6 0 7 9 C )、本処理を終了する。 40

【 3 6 3 9 】

これらに対し、S 6 0 7 1 C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 0 7 1 C : Y e s )、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 0 8 0 C )、減算後の上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 6 0 8 1 C )。S 6 0 8 1 C の処理において、上下モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c i A のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 6 0 8 1 C : N o )、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断する中断期間が経過していない ( 励磁を再開するタイミングではない ) ことを意味 50



するため、本処理を終了する。

【3640】

一方、S6081Cの処理において、上下モータ中断時間タイマ223cciAのタイマ値が0であると判別した場合には(S6081C:Yes)、上下モータ励磁データ格納エリア223ccrAに格納されている励磁制御データを参照して上下モータ710の励磁を設定する(S6082C)。即ち、箱形役物700を進出位置に維持する期間において、上下モータ710の励磁を中断し、その後、励磁を再開させる場合には、既に上下モータ中断時間タイマ223cciAに格納されている励磁制御データを参照して励磁が設定されるため、上下モータ710の中断開始時に励磁されていた部位を再び励磁させることができる。

10

【3641】

S6082Cの処理が終了すると、次いで、励磁中断データ格納エリア223ccqAに格納されているデータを読み出し(S6083C)、励磁中断データ格納エリア223ccqAに格納されているデータの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値に設定し(S6084C)、本処理を終了する。

【3642】

次に、図1104を参照して、本第1変形例における開閉モータ励磁切替処理(S6021C)の処理内容について説明する。図1104は開閉モータ励磁切替処理(S6021C)の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁切替処理(S6021C)は、本第1変形例におけるモータ出力処理(図1101参照)において実行され、開閉モータ810の励磁する部位を示す励磁制御データを切替えて設定する処理である。

20

【3643】

本第1変形例における開閉モータ励磁切替処理(S6021C)が実行されると、まず、開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納されているデータを読み出し(S6101C)、開閉モータ励磁開始フラグ223cchAがオンであるかを判別する(S6102C)。S6102Cの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ223cchAがオンであると判別しなかった場合には(S6102C:No)、開閉モータ励磁スピードカウンタ223ccpAのカウント値に1を加算し(S6104C)、加算後の開閉モータ励磁スピードカウンタ223ccpAのカウント値と、開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致するか判別する(S6105C)。

30

【3644】

S6105Cの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ223ccpAのカウント値と、開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別しなかった場合には(S6105C:No)、開閉モータ810の部位を切替えて励磁するタイミングではないため、本処理を終了する。一方で、S6105Cの処理において、開閉モータ励磁スピードカウンタ223ccpAのカウント値と、開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納されているデータのスピードデータが示す値と、が一致すると判別した場合には(S6105C:Yes)、S6106Cの処理に移行する。

40

【3645】

これらに対し、S6102Cの処理において、開閉モータ励磁開始フラグ223cchAがオンであると判別した場合には(S6102C:Yes)、開閉モータ励磁開始フラグ223cchAをオフに設定し(S6103C)、S6106Cの処理に移行する。これにより、開閉モータ810を回転させ始めるタイミングでは、即座に1ステップ目に対応する部位を励磁させることができる。

【3646】

S6106Cの処理では、開閉モータ励磁スピードカウンタ223ccpAにカウント値「0」を設定し(S6106C)、開閉駆動データ格納エリア223ccdAに格納さ

50

れているデータの方向データが正方向を示すデータであることを判別する ( S 6 1 0 7 C ) 。 S 6 1 0 7 C の処理において、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別した場合には ( S 6 1 0 7 C : Y e s ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であることを判別する ( S 6 1 0 8 C ) 。 S 6 1 0 8 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 0 8 C : N o ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に 1 を加算し ( S 6 1 0 9 C ) 、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C ) 、本処理を終了する。

10

## 【 3 6 4 7 】

一方、 S 6 1 0 8 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 6 1 0 8 C : Y e s ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A にカウンタ値「 1 」を設定し ( S 6 1 1 0 C ) 、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C ) 、本処理を終了する。

## 【 3 6 4 8 】

これらに対し、 S 6 1 0 7 C の処理において、開閉駆動データ格納エリア 2 2 3 c c d A に格納されているデータの方向データが正方向を示すデータであると判別しなかった場合には ( S 6 1 0 7 C : N o ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であるか判別する ( S 6 1 1 1 C ) 。 S 6 1 1 1 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 1 1 C : N o ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値から 1 を減算し ( S 6 1 1 2 C ) 、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C ) 、本処理を終了する。

20

## 【 3 6 4 9 】

一方、 S 6 1 1 1 C の処理において、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 6 1 1 1 C : Y e s ) 、開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A にカウンタ値「 4 」を設定し ( S 6 1 1 3 C ) 、励磁テーブル 2 2 2 c g から開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に開閉モータ励磁カウンタ 2 2 3 c c n A のカウンタ値に対応する励磁制御データを設定し ( S 6 1 1 4 C ) 、本処理を終了する。

30

## 【 3 6 5 0 】

次に、図 1 1 0 5 を参照して、本第 1 変形例における開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) の処理内容について説明する。図 1 1 0 5 は、開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) は、上述したモータ出力処理 ( 図 1 1 0 1 参照 ) において実行され、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を周期的に中断させる処理である。

40

## 【 3 6 5 1 】

本第 1 変形例における開閉モータ励磁中断処理 ( S 6 0 2 7 C ) が実行されると、まず、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S 6 1 3 1 C ) 。 S 6 1 3 1 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 1 3 1 C : N o ) 、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいかが判別する ( S 6 1 3 2 C ) 。 S 6 1 3 2 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 6 1 3 2 C : N o ) 、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を進出位置に維持させる期間の開始タイミングであることを意味するため、開閉

50

モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「10」を設定し ( S 6 1 3 3 C )、本処理を終了する。

【 3 6 5 2 】

一方、S 6 1 3 2 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 1 3 2 C : Y e s )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 1 3 4 C )、減算後の開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であるか判別する ( S 6 1 3 5 C )。S 6 1 3 5 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 6 1 3 5 C : N o )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するために開閉モータ 8 1 0 を励磁する励磁期間であることを意味するため、本処理を終了する。即ち、本第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するために開閉モータ 8 1 0 を励磁し始めた場合、次に開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定されるまでの間は励磁が継続されるように構成されている。

10

【 3 6 5 3 】

一方、S 6 1 3 5 C の処理において、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 6 1 3 5 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、開閉モータ 8 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 6 1 3 6 C )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「5」を設定し ( S 6 1 3 7 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断し始めるタイミングにおいて、開閉モータ 8 1 0 のモータドライバに対して励磁を停止させるためのコマンドを設定し、開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断させることができる。

20

【 3 6 5 4 】

これらに対し、S 6 1 3 1 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 1 3 1 C : Y e s )、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値から 1 を減算し ( S 6 1 3 8 C )、減算後の開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 6 1 3 9 C )。S 6 1 3 9 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 6 1 3 9 C : N o )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を中断する中断期間であることを意味するため、本処理を終了する。

30

【 3 6 5 5 】

一方、S 6 1 3 9 C の処理において、開閉モータ中断時間タイマ 2 2 3 c c u A のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 6 1 3 9 C : Y e s )、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を開放位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を再開させるタイミングであることを意味するため、開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に格納されている励磁制御データを参照して開閉モータ 8 1 0 の励磁を設定し ( S 6 1 4 0 C )、開閉モータ励磁時間タイマ 2 2 3 c c v A にタイマ値「5」を設定し ( S 6 1 4 1 C )、本処理を終了する。これにより、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 を進出位置に維持するための開閉モータ 8 1 0 の励磁を再開させる場合に、既に開閉モータ励磁データ格納エリア 2 2 3 c c s A に格納されている励磁制御データを参照して励磁を設定することができるので、励磁の中断開始まで励磁していた開閉モータ 8 1 0 の部位に対して励磁を再開させることができる。

40

【 3 6 5 6 】

以上、説明をした通り、本第 1 変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物 7 0 0 を配設し、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための維持制御を周期的 (例えば、5 m s 毎) に所定時間 (例えば、5 m s) 中断する中断制御を実行している期間において、箱形役物 7 0 0 に遊技球が入球したことに基づいて当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる (例えば、6 m s 毎に 4 m s 中断させる) ことを可能に構成

50

した。このように構成することで、遊技領域に発射された遊技球を装飾用可動役物（箱形役物 700）に流入させることができる斬新な演出を実現しつつ、入球した遊技球の重みによって装飾用可動役物（箱形役物 700）が所定位置（進出位置）から意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

【3657】

また、本第 1 変形例におけるパチンコ機 10 では、遊技領域に発射された遊技球が箱形役物 700 に流入した場合に、所定個数（例えば、5 個）の遊技球を賞球として払い出し可能に構成した。このように構成することで、箱形役物 700 に遊技球を流入させることに対する遊技者の意欲を向上させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

【3658】

< 第 28 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 1106 から図 1110 を参照して、上述した第 28 制御例の第 2 変形例について説明する。上述した第 28 制御例の第 1 変形例では、遊技領域に発射された遊技球が流入可能な箱形役物 700 を配設し、箱形役物 700 を進出位置に維持する場合に、箱形役物 700 を進出位置に維持するための維持制御を周期的（例えば、5ms 毎）に所定時間（5ms）中断させる中断制御を実行し、箱形役物 700 に遊技球が流入した場合に当該中断制御における周期及び中断時間を変化させる（例えば、6ms 毎に 4ms 中断させる）ことを可能に構成していた。

【3659】

これに対して、本第 28 制御例の第 2 変形例では、役物演出の演出期間における箱形役物 700 を進出位置に維持させる期間において、設定された所定の中断シナリオデータに基づいて箱形役物 700 を進出位置に維持させる維持制御を周期的に所定時間中断させる中断制御を実行可能に構成している。より具体的には、箱形役物 700 を進出位置に維持させる期間において、中断制御の内容（周期及び中断時間）を切替えるタイミングと、中断周期（何ms 毎に中断するか）と、中断時間と、が規定された中断シナリオデータを設定することで、予め設定されたシナリオ通りに中断時間を変化させるように構成している。

【3660】

このように構成することで、箱形役物 700 を進出位置に維持させるための維持制御を周期的に中断する中断制御における周期（何ms 毎に中断するか）及び中断時間を、予め設定されたタイミングで変化させることができるため、中断制御に係る制御を簡素化することができる。

【3661】

< 第 28 制御例の第 2 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1106、及び図 1107 を参照して、本第 2 変形例における電氣的構成について説明する。本第 2 変形例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 28 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 に対して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222、及び RAM 223 の構成の一部を異ならせている点で相違している。それ以外の要素については同一であり、その説明を省略する。

【3662】

まず、図 1106 (a) を参照して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成について説明する。図 1106 (a) は、本第 28 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 の音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成を示したブロック図である。図 1106 (a) に示した通り、本第 2 変形例のパチンコ機 10 における ROM 222 は、上述した第 28 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 10 における ROM 222 に対して、励磁中断テーブル 222ccA を削除した点と、中断シナリオテーブル 222caB を設けた点、とで相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【3663】

10

20

30

40

50

中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B は、役物演出における箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間において、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断する中断時間及び励磁時間を設定する際に参照されるデータテーブルである。本第 2 変形例では、役物演出が開始されてからの経過時間に応じて、上下モータ 7 1 0 の励磁を中断する中断時間及び励磁時間が変更されるように構成している。なお、本第 2 変形例における役物演出では、上述した第 2 8 制御例の第 1 変形例における役物演出に対して、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間を変化させない点で相違している。

【 3 6 6 4 】

具体的には、上述した第 2 8 制御例の第 1 変形例では、箱形役物 7 0 0 に所定個数（4 球）の遊技球が入球した時点で、箱形役物 7 0 0 へ新たに遊技球が入球することを規制すると共に、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位を開始させることで、箱形役物 7 0 0 が進出位置に位置している時間が変化可能に構成されていたのに対し、本第 2 変形例における役物演出では、箱形役物 7 0 0 に遊技球が所定個数（4 球）入球した時点で、箱形役物 7 0 0 に新たに遊技球が入球することは規制するものの、箱形役物 7 0 0 の開閉部材 8 0 0 の変位開始は所定のタイミング（役物演出開始から 1 2 秒後）まで待機させることで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持する期間が一定となるように構成している。このように構成することで、役物演出が実行される期間が一定の時間となるので、役物演出中に実行される演出態様の切替に係る制御処理等を簡素化することができる。

【 3 6 6 5 】

図 1 1 0 6 ( b ) を参照して、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容について説明する。図 1 1 0 6 ( b ) は、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B の規定内容を模式的に示した図である。図 1 1 0 6 ( b ) に示した通り、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 8 0 0 0 」に対応付けて、5 m s 毎に 5 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 6 0 0 0 」に対応付けて、6 m s 毎に 4 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 4 0 0 0 」に対応付けて、7 m s 毎に 3 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 2 0 0 0 」に対応付けて、8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を 2 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定され、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値「 1 0 0 0 0 」に対応付けて、9 m s 毎に 1 m s 中断する中断制御を 8 0 0 0 m s 継続させるためのデータが規定されている。

【 3 6 6 6 】

即ち、役物演出において箱形役物 7 0 0 が進出位置に到達したタイミング（役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 8 0 0 0 となるタイミング）から上下モータ 7 1 0 に対して 5 m s の励磁と 5 m s の中断とを繰り返す中断制御が実行され、その後、経過時間に応じて上下モータ 7 1 0 を励磁する励磁時間と励磁を中断する中断時間とが変化して規定されたデータが設定されるように構成されている。このように構成することで、箱形役物 7 0 0 を進出位置に維持するための上下モータ 7 1 0 の保持力を変化させることが可能な構成としつつ、係る制御処理を簡素化することができる。

【 3 6 6 7 】

また、本第 2 変形例では、役物演出タイマ 2 2 3 c c のタイマ値が 1 0 0 0 0 となった場合に、切替時間データとして 8 0 0 0 が設定されることにより、箱形役物 7 0 0 が進出位置から退避位置まで変位させ始めるまでの期間は、1 m s 毎に 9 m s の中断を実行する中断制御が継続するように構成されている。即ち、上下モータ 7 1 0 の励磁時間と中断時間とを変化させたデータに基づく制御は、箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング（役物演出開始 1 8 秒後のタイミング）まで継続するように構成されている。なお、本第 2 変形例では、中断シナリオテーブル 2 2 2 c a B における最終のデータに切替時間データとして 8 0 0 0 を規定していたが、これに限るものではなく、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する期間の終了時（箱形役物 7 0 0 を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミング）まで切替が実行されないような数値（即ち、8 0

10

20

30

40

50

00を超える値)を規定していれば良い。

【3668】

次に、図1107を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明する。本第2変形例のパチンコ機10におけるRAM223は、上述した第28制御例の第1変形例のパチンコ機10におけるRAM223に対して、役物駆動関連エリア223ccA(図1094(a)参照)に代えて役物駆動関連エリア223caBを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【3669】

図1107を参照して、本第2変形例における役物駆動関連エリア223caBについて説明する。この役物駆動関連エリア223caBは、上述した第28制御例の第1変形例における役物駆動関連エリア223ccA(図1094(a)参照)に対して、励磁中断データ格納エリア223ccqAを削除した点と、周期中断フラグ223caB、及び中断シナリオ格納エリア223cabBを設けた点と、で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

10

【3670】

周期中断フラグ223caBは、役物演出における箱形役物700を進出位置に維持する期間であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定されている。この周期中断フラグ223caBは、役物演出において箱形役物700が進出位置に到達した時点でオンに設定され(図1108のS6211C参照)、箱形役物700を進出位置から退避位置へ変位させ始めるタイミングでオフに設定される(図1108のS6213C参照)。

20

【3671】

中断シナリオ格納エリア223cabBは、中断シナリオテーブル222caBから役物演出タイマ223ccのタイマ値を参照して選択されたデータが格納される記憶領域である。この中断シナリオ格納エリア223cabBは、役物演出において箱形役物700が進出位置に到達するタイミングで中断シナリオテーブル222caBから役物演出タイマ223ccのタイマ値に対応するデータが格納され(図1108のS6212C参照)、その後、格納されたデータの切替時間データに対応する時間が経過したことに基づいて格納されているデータが更新(上書きして格納)される(図1110のS6243C参照)。

30

【3672】

<第28制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、図1108から図1110を参照して、本第2変形例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。本第2変形例では、上述した第28制御例の第1変形例に対して、駆動データ更新処理(図1100のS5935C参照)に代えて駆動データ更新処理(図1108のS6201C参照)を実行する点と、モータ出力処理(図1101のS6001C参照)に代えてモータ出力処理(図1109のS6221C参照)を実行する点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【3673】

まず、図1108を参照して、本第2変形例における駆動データ更新処理(S6201)の処理内容について説明する。図1108は駆動データ更新処理(S6201C)の処理内容を示したフローチャートである。この駆動データ更新処理(S6201C)は、上述した第1変形例の駆動データ更新処理(図1100のS5935C参照)に対して、箱形役物700に遊技球が入球したことに基づいて上下モータ710の励磁内容を示すデータを更新する処理を削除した点と、中断シナリオテーブル222caBに基づいて上下モータ710の励磁制御を実行させるためのデータを設定する処理が追加されている点と、で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

40

【3674】

50

この本第2変形例における駆動データ更新処理(図1108参照)のうち、S5951C~S5954C、及びS5957C~S5965Cの各処理では、それぞれ上述した第28制御例の第1変形例の駆動データ更新処理(図1100参照)におけるS5951C~S5954C、及びS5957C~S5965Cの各処理と同一の処理が実行される。  
【3675】

また、本第2変形例における駆動データ更新処理(S6201C)では、S5954Cの処理において、駆動状況格納エリア223cc e Aに格納されている状況データが「02H」であると判別した場合には(S5954C:Yes)、役物演出において箱形役物700が進出位置に到達したタイミングであることを意味するため、周期中断フラグ223caaBをオンに設定し(S6211C)、中断シナリオテーブル222caBから役物演出タイマ223ccのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア223cabBに格納し(S6212C)、本処理を終了する。 10

【3676】

また、本第2変形例における駆動データ更新処理(S6201C)では、S5965CSの処理が終了すると、次いで、周期中断フラグ223caaBをオフに設定し(S6213C)、本処理を終了する。これにより、役物演出において箱形役物700を進出位置から退避位置へと変位させ始めるタイミングで、中断シナリオテーブル222caBに規定されたデータに基づく制御を終了させることができる。

【3677】

次に、図1109を参照して、本第2変形例におけるモータ出力処理(S6221C)の処理内容について説明する。図1109はモータ出力処理(S6221C)の処理内容を示したフローチャートである。このモータ出力処理(S6221C)は、上述した第28制御例の第1変形例におけるモータ出力処理(図1101のS6001C参照)に対して、周期中断フラグ223caaBがオンであると判別した場合に、上述した第28制御例における上下モータ励磁中断処理(図1103のS6019C参照)に代えて上下モータ励磁中断処理(S6232C)を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。 20

【3678】

この第2変形例におけるモータ出力処理(S6221C)のうち、S6011C~S6017C、及びS6020C~S6027Cの各処理では、それぞれ上述した第28制御例の第1変形例のモータ出力処理(図1101のS6001C)におけるS6011C~S6017C、及びS6020C~S6027Cの各処理と同一の処理が実行される。 30

【3679】

また、本第2変形例におけるモータ出力処理(S6221C)では、S6015Cの処理において、上下モータ励磁停止フラグ223cc k Aがオンであると判別しなかった場合には(S6015C:No)、周期中断フラグ223caaBがオンであるかを判別する(S6231C)。S6231Cの処理において、周期中断フラグ223caaBがオンであると判別した場合には(S6231C:Yes)、後述する上下モータ励磁中断処理を実行し(S6232C)、S6020Cの処理に移行する。一方、S6231Cの処理において、周期中断フラグ223caaBがオンであると判別しなかった場合には(S6231C:No)、S6020Cの処理に移行する。 40

【3680】

次に、図1110を参照して、本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)の処理内容について説明する。図1110は上下モータ励磁中断処理(S6232C)の処理内容を示したフローチャートである。この上下モータ励磁中断処理(S6232C)は、上述した第28制御例の第1変形例における上下モータ励磁中断処理(図1103のS6019C参照)に対して、中断シナリオテーブル222caBの規定内容に基づいて上下モータ710の励磁を設定する点において相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付して説明を省略する。

【3681】

この本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)のうち、S6071C、S6072C、S6075C～S6077C、S6079C～S6082C、及びS6084Cの各処理では、それぞれ上述した第28制御例の上下モータ中断処理(図1103のS6019C)におけるS6071C、S6072C、S6075C～S6077C、S6079C～S6082C、及びS6084Cの各処理と同一の処理が実行される。

【3682】

また、本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)が実行されると、まず、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータを読み出し(S6241C)、読み出したデータの切替時間データが示す時間が経過したかを判別する(S6242C)。図示は省略したが、本第2変形例では中断シナリオ格納エリア223cabBに新たにデータを格納するタイミングにおいて、当該タイミングからの経過時間を切替タイマを用いて計時するように構成されている。即ち、その計時タイマのタイマ値を参照して、中断シナリオ格納エリア223cabBに新たにデータが格納されてから、切替時間データが示す時間が経過したかを判別するように構成されている。

10

【3683】

S6242Cの処理において、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別しなかった場合には(S6242C:No)、中断シナリオテーブル222caBにおける次のデータを格納するタイミングではないことを意味するため、S6071Cの処理に移行する。一方、S6242Cの処理において、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータの切替時間データに対応する時間が経過したと判別した場合には(S6242C:Yes)、中断シナリオテーブル222caBから役物演出タイマ223ccのタイマ値に対応するデータを中断シナリオ格納エリア223cabBに格納し(S6243C)、S6071Cの処理に移行する。これにより、中断シナリオテーブル222caBに基づいて、上下モータ710の励磁を周期的に中断する中断制御が進行される。

20

【3684】

また、本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)では、S6072Cの処理において、上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値が0より大きいと判別しなかった場合には(S6072C:No)、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータを読み出し(S6244C)、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値に設定し(S6245C)、本処理を終了する。

30

【3685】

また、本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)では、S6077Cの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータを読み出し(S6246C)、当該データの中断時間データに規定された値を上下モータ中断時間タイマ223cciAのタイマ値に設定し(S6079C)、本処理を終了する。これにより、上下モータ710の励磁を周期的に中断する中断制御における励磁時間を、中断シナリオテーブル222caBの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

40

【3686】

また、本第2変形例における上下モータ励磁中断処理(S6232C)では、S6082Cの処理が終了すると、中断シナリオ格納エリア223cabBに格納されているデータを読み出し(S6247C)、当該データの励磁時間データに規定された値を上下モータ励磁時間タイマ223ccjAのタイマ値に設定し(S6084C)、本処理を終了する。これにより、上下モータ710の励磁を周期的に中断する中断制御における中断時間を、中断シナリオテーブル222caBの規定内容に基づいて変更して設定することができる。

【3687】

50



以上、説明した通り、本第2変形例では、箱形役物700を進出位置に維持する場合に、上下モータ710の励磁を周期的に中断させる中断制御を実行可能に構成し、所定の中断シナリオデータに基づいて、当該中断制御における中断周期（何ms毎に中断するか）と中断時間（何ms中断するか）とを所定のタイミングで切替可能に構成した。このように構成することで、箱形役物700を進出位置に維持するための上下モータ710の保持力を変化させるための制御処理を簡素化することができる。

【3688】

<第28制御例の第3変形例>

次に、図1111、及び図1112を参照して、第28制御例の第3変形例について説明する。上述した第28制御例では、役物演出において昇降役物500を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物500を昇降中間位置に2秒間維持している期間（枠ボタン22の操作有効期間となる役物演出開始1秒後～3秒後までの期間）において、枠ボタン22が3回操作された場合に、所定の抽選（役物演出結果抽選テーブル222cbを参照して実行される役物演出の演出結果を決定するための抽選）の抽選結果に対応した動作で傾倒役物600を変位させるように構成していた。

10

【3689】

更に、上述した第28制御例では、昇降役物500が昇降中間位置に到達したタイミングにおいて昇降モータ510を回転させることなく（昇降モータ510の部位を切替えず）10ms励磁し、その後、昇降モータ510の励磁を5ms毎に5ms中断する中断制御を実行することで、昇降モータ510を励磁するための電力を削減しつつ、保持力を維持することを可能に構成していた。

20

【3690】

これに対して、本第3変形例では、役物演出において昇降役物500を下限位置から昇降中間位置まで変位させ、昇降役物500を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン22が操作されたことに基づいて傾倒役物600を変位させることを可能に構成している。より具体的には、上述した第28制御例では、役物演出において枠ボタン22の操作有効期間（役物演出開始1秒後～3秒後）を2秒間設定していたのに対し、本第3変形例では、役物演出において操作有効期間を役物演出の開始1秒後～11秒後までの10秒間設定するように構成し、当該操作有効期間（10秒間）において、枠ボタン22が操作された場合に、傾倒役物600を昇降中間位置に維持されている昇降役物500に当接するまで変位させた後に傾倒役物600を起立位置まで変位（復帰）させる往復動作を1秒間で実行可能に構成した。このように構成することで、枠ボタン22が操作されたことに基づいて傾倒役物600を変位させることができるので、遊技者の操作状況と連動して傾倒役物600が変位する演出を実現できる。よって、枠ボタン22の操作有効期間において遊技者が退屈してしまう不具合を抑制することができる。

30

【3691】

ここで、本第3変形例で実行される昇降役物500と傾倒役物600とが当接する動作を含む往復動作は、傾倒モータ610を1ステップあたりの回転に3ms要するスピードで125ステップ（即ち、 $3\text{ms} \times 125\text{ステップ} = 375\text{ms}$ ）正方向に回転させることで昇降役物500に対して傾倒役物600を当接させ、その後、傾倒モータ610の励磁を所定時間（250ms）停止した後に傾倒モータ610を1ステップあたりの回転に3ms要するスピードで125ステップ（即ち、 $3\text{ms} \times 125\text{ステップ} = 375\text{ms}$ ）負方向に回転させることで傾倒役物600を起立位置（原点位置）まで可動（退避）させるように構成した。このように構成することで、枠ボタン22が操作されたことに基づいて、傾倒役物600が昇降役物500に当接するまで（傾倒中間位置まで）可動し、昇降役物500に対して荷重を掛けた後に傾倒役物600が起立位置（原点位置）まで可動（退避）する動作を1秒間で実行させることができる。

40

【3692】

また本第3変形例では、傾倒役物600が昇降役物500に当接したタイミング（傾倒役物600が傾倒中間位置に到達したタイミング）において、昇降モータ510が励磁さ

50

れている場合には、傾倒モータ 6 1 0 の励磁を即座に停止し、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁が再開されるまで（最大で 5 m s 経過するまで）傾倒モータ 6 1 0 の励磁の停止を待機させるように構成した。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 の可動されるタイミングが不定となる構成において、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断している期間に傾倒役物 6 0 0 による荷重（負荷）が掛かり始めることを抑制することができる。

#### 【 3 6 9 3 】

なお、枠ボタン 2 2 が操作された場合に傾倒役物 6 0 0 を昇降役物 5 0 0 に当接する動作を含む往復動作で可動させることが可能な構成については、上述した第 2 8 制御例と同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、本第 3 変形例における役物演出は、第 2 8 制御例と比した場合に生じる操作有効期間の差異分（8 秒分）長い変動演出（即ち、基本時間 3 0 秒、且つ追加時間 2 0 秒の変動時間に対応する変動演出）において実行されるように構成し、操作有効期間以外の演出態様については第 2 8 制御例と同一である。

10

#### 【 3 6 9 4 】

また、本第 3 変形例では、役物演出中の操作有効期間において、所定回数（6 回）までは枠ボタン 2 2 が操作される毎に傾倒役物 6 0 0 が昇降役物 5 0 0 に当接する動作を含む 1 秒間の往復動作を実行可能に構成し、枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応して昇降モータ 5 1 0 を励磁する励磁時間、及び励磁を中断する中断時間を変化させることを可能に構成した。

#### 【 3 6 9 5 】

より具体的には、昇降役物 5 0 0 を昇降中間位置に維持している期間において、枠ボタン 2 2 が 1 度も操作されていない場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断する（即ち、5 m s 励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン 2 2 の操作回数が 1 回～2 回の場合には昇降モータ 5 1 0 の励磁を 6 m s 毎に 4 m s 中断する（即ち、6 m s 励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン 2 2 の操作回数が 3 回～4 回の場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 7 m s 毎に 3 m s 中断する（即ち、7 m s 励磁される）中断制御を実行し、枠ボタン 2 2 の操作回数が 5 回～6 回の場合には、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断する中断制御を実行するように構成されている。

20

#### 【 3 6 9 6 】

このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 が幾度も当接（衝突）することによって昇降役物 5 0 0、及び昇降モータ 5 1 0 にかかる外力（負荷）が変化し得る構成において、昇降モータ 5 1 0 の保持力を可変させておくことができるので、昇降役物 5 0 0 が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

30

#### 【 3 6 9 7 】

なお、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物 6 0 0 の往復動作は、一律で 1 秒間の動作となるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、枠ボタン 2 2 の操作回数に対応して、傾倒役物 6 0 0 の動作速度を可変させるように構成してもよい。より具体的には、1 の操作有効期間における枠ボタン 2 2 の累計操作回数を所定のカウンタを用いてカウントし、当該カウンタのカウント値に応じて、傾倒役物 6 0 0 の動作速度が異なる制御データを設定するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて実行される傾倒役物 6 0 0 の往復動作を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【 3 6 9 8 】

また、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応して昇降モータ 5 1 0 を制御するためのデータ（励磁時間、及び中断時間が規定されたデータ）が可変されて設定されたことを遊技者が識別可能となるように構成されている。より具体的には、昇降モータ 5 1 0 の励磁時間、及び中断時間が規定された制御データを可変して設定する場合に、当該制御データに対応する表示態様（例えば、制御データに規定された励磁時間の長さに対応して表示されるインジケータ r g）が第 3 図柄表示装置 8 1 における小表示領域 D

50

m 6 4 に表示 ( 図 1 0 5 3 ( b ) 参照 ) されるように構成されている。このように構成することで、内部的に実行されている昇降モータ 5 1 0 に係る制御の変更を、遊技者にも分かり易くすることができる。

【 3 6 9 9 】

< 第 2 8 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 1 1 1 を参照して、第 2 8 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について説明する。本第 2 8 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 2 8 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 が有する R O M 2 2 2 の構成の一部を変更しており、それ以外の構成は同一である。具体的には、R O M 2 2 2 の構成のうち、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C を追加した点で相違している。

10

【 3 7 0 0 】

ここで、図 1 1 1 1 ( b ) を参照して、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C の内容について説明をする。図 1 1 1 1 ( b ) は、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C の内容を示した図である。図 1 1 1 1 ( b ) に示した通り、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C には、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応付けて、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断させる場合の初期励磁時間データ、中断時間データ、及び励磁時間データが規定されている。

【 3 7 0 1 】

より具体的には、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値「 1 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 6 m s 励磁した後、励磁を 6 m s 毎に 4 m s 中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値のカウンタ値「 3 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 7 m s 励磁した後、励磁を 7 m s 毎に 3 m s 中断させるデータが規定されており、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値「 5 」に対して、昇降モータ 5 1 0 を 8 m s 励磁した後、励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断させるデータが規定されている。

20

【 3 7 0 2 】

ここで、本第 2 8 制御例の第 3 変形例では、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C から操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納し、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C に規定された値となるまでは、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c c q A に格納されているデータに基づく制御を継続するように構成されている。即ち、枠ボタン 2 2 に対して 1 回目の操作がされるまで ( 操作回数 0 回の場合 ) は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 5 m s 毎に 5 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 3 回目の操作がされるまで ( 操作回数が 1 ~ 2 回の場合 ) は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 6 m s 毎に 4 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 5 回目の操作がされるまで ( 操作回数が 3 ~ 4 回の場合 ) は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 7 m s 毎に 3 m s 中断し、枠ボタン 2 2 に対して 5 回目以上操作された場合は、昇降モータ 5 1 0 の励磁を 8 m s 毎に 2 m s 中断するように構成されている。

30

【 3 7 0 3 】

このように構成することで、枠ボタン 2 2 が操作されることによって昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接 ( 衝突 ) する回数が可変し、昇降役物 5 0 0 に対して不定の負荷が掛かる場合において、より好適な維持制御を実行させることができる。

40

【 3 7 0 4 】

< 第 2 8 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 1 2 を参照して、本第 3 変形例のパチンコ機 1 0 にて実行される各種制御処理の処理内容について説明する。まず、図 1 1 1 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて実行される制御処理について説明する。本第 3 変形例では、上述した第 2 8 制御例に対して、操作回数カウント処理 ( 図 1 0 7 1 の S 5 3 0 5 C 参照 ) に代えて操作回数カウント処置 ( 図 1 1 1 2 の S 6 3 0 1 C 参照 ) を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【 3 7 0 5 】

図 1 1 1 2 を参照して、本第 3 変形例における操作回数カウント処理 ( S 6 3 0 1 C )

50

の処理内容について説明する。図 1 1 1 2 は、操作回数カウント処理 ( S 6 3 0 1 C ) の処理内容を示したフローチャートである。この操作回数カウント処理 ( S 6 3 0 1 C ) では、上述した第 2 8 制御例の操作回数カウント処理 ( 図 1 0 7 1 の S 5 3 0 5 C 参照 ) に対して、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が更新されたことに応じて、励磁時間、及び中断時間を変化させて設定する処理を追加している点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【 3 7 0 6 】

この本第 3 変形例における操作回数カウント処理 ( S 6 3 0 1 C ) のうち、 S 5 3 2 2 C、及び S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理ではそれぞれ上述した第 2 8 制御例の操作回数カウント処理 ( 図 1 0 7 1 参照 ) における S 5 3 2 2 C、及び S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理の各処理と同一の処理が実行される。

10

#### 【 3 7 0 7 】

操作回数カウント処理 ( S 6 3 0 1 C ) が実行されると、まず、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であるか判別する ( S 6 3 2 1 C )。 S 6 3 2 1 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であると判別しなかった場合には ( S 6 3 2 1 C : N o )、本第 3 変形例における操作回数の上限 ( 6 回 ) に既に到達していたことを意味するため、本処理を終了する。一方、 S 6 3 2 1 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 未満であると判別した場合には ( S 6 3 2 1 C : Y e s )、起立位置センサがオンであるか判別する ( S 6 3 2 2 C )。 S 6 3 2 2 C の処理において、起立位置センサがオンであると判別しなかった場合には ( S 6 3 2 2 C : N o )、本処理を終了する。

20

#### 【 3 7 0 8 】

これに対し、 S 6 3 2 2 C の処理において、起立位置センサがオンであると判別した場合には ( S 6 3 2 2 C : Y e s )、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に 1 を加算し ( S 5 3 2 2 C )、傾倒役物 6 0 0 の往復動作を設定し ( S 6 3 2 3 C )、本処理を終了する。これにより、傾倒役物 6 0 0 の変位中 ( 原点位置に位置していない期間 ) は、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が加算されること、及び傾倒役物 6 0 0 の動作が新たに設定されること、を抑制することができる。即ち、本第 3 変形例では、傾倒役物 6 0 0 が起立位置 ( 原点位置 ) に位置しているかを検出可能な起立位置センサ ( 原点センサ ) がオンを検出していない場合 ( 傾倒役物 6 0 0 が起立位置に位置していない場合 ) に、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C におけるデータを更新 ( 励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に上書きして設定 ) しないように構成している。このように構成することで、枠ボタン 2 2 の操作間隔が短すぎること起因して、枠ボタン 2 2 の操作回数と傾倒役物 6 0 0 の往復動作の実行回数が一致しない場合でも、傾倒役物 6 0 0 の往復動作の実行回数に合わせて昇降モータ 5 1 0 の励磁時間、及び中断時間を設定することができる。

30

#### 【 3 7 0 9 】

S 6 3 2 3 C の処理が終了すると、次いで、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうちどれかであるかを判別する ( S 6 3 2 4 C )。 S 6 3 2 4 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうちどれかであると判別しなかった ( 1、3、及び 5 のうちどれでもないと判別した ) 場合には ( S 6 3 2 4 C : N o )、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であるかを判別する ( S 6 3 2 5 C )。 S 6 3 2 5 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であると判別しなかった場合には ( S 6 3 2 5 C : N o )、本処理を終了する。

40

#### 【 3 7 1 0 】

一方、 S 6 3 2 5 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 6 であると判別した場合には ( S 6 3 2 5 C : Y e s )、 S 5 3 2 4 C の処理に移行する。即ち、上述した第 2 8 制御例では、枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行していたのに対し、本第 3 変形例では、枠ボタン 2 2 が 6 回操作された場合に、役物演出の演出結果を決定するための抽選を実行する。上述した

50

通り、S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理では、それぞれ上述した第 2 8 制御例の操作回数カウンタ処理（図 1 0 7 1 参照）における S 5 3 2 4 C ~ S 5 3 2 7 C の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【 3 7 1 1 】

これらに対し、S 6 3 2 4 C の処理において、操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値が 1、3、及び 5 のうちどれかであると判別した場合には（S 6 3 2 4 C : Y e s）、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいかを判別する（S 6 3 2 6 C）。S 6 3 2 6 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 6 3 2 6 C : N o）、励磁時間タイマ c f j にタイマ値「0」を設定し（S 6 3 2 7 C）、S 6 3 2 9 C の処理に移行する。一方、S 6 3 2 6 C の処理において、中断時間タイマ 2 2 3 c f i のタイマ値が 0 より大きいと判別した場合には（S 6 3 2 6 C : Y e s）、中断時間タイマ 2 2 3 c f i にタイマ値「0」を設定し（S 6 3 2 8 C）、S 6 3 2 9 C の処理に移行する。

10

#### 【 3 7 1 2 】

S 6 3 2 9 C の処理では、励磁中断切替テーブル 2 2 2 c a C から操作回数カウンタ 2 2 3 c e のカウンタ値に対応するデータを励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納する（S 6 3 2 9 C）。S 6 3 2 9 C の処理が終了すると、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納したデータの初期時間データに規定された値を励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値に設定し（S 6 3 3 0 C）、励磁状況を示すための表示態様を含む演出態様を設定し（S 6 3 3 1 C）、決定された演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S 6 3 3 2 C）、本処理を終了する。

20

#### 【 3 7 1 3 】

ここで、本第 3 変形例では、励磁状況を示すための表示態様として、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に格納されているデータの励磁時間データに対応する表示態様が設定される。より具体的には、励磁中断データ格納エリア 2 2 3 c f q に、より長い時間を示す励磁時間データを含むデータを格納するする場合に、ゲージが上昇して表示されるインジケータ r g を第 3 図柄表示装置 8 1 における小表示領域 D m 6 4 に表示する（図 1 0 5 3 ( b ) 参照）。例えば、昇降モータ 5 1 0 の励磁が 5 m s 毎で中断されている期間にはゲージが貯まっていない（0 である）状態のインジケータ r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 1 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 6 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 1 回 ~ 2 回の期間）にはゲージが 1 貯まった状態のインジケータ r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 7 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 3 回 ~ 4 回の期間）にはゲージが 2 貯まった状態のインジケータ r g が表示され、枠ボタン 2 2 が 5 回操作されたことで昇降モータ 5 1 0 の励磁が 8 m s 毎で中断されている期間（枠ボタン 2 2 の操作回数が 5 回以上の期間）にはインジケータ r g が 3 貯まった状態（M A X を示す状態）で表示される。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 を励磁する励磁時間が長くなった（保持力が増大した）ことを、遊技者に対して把握させ易くすることができる。

30

#### 【 3 7 1 4 】

以上説明した通り、本第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、枠ボタン 2 2 が操作された回数に対応して、昇降モータ 5 1 0 の励磁時間を可変可能に構成した。より、具体的には、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて、傾倒役物 6 0 0 を昇降中間位置まで変位させることで傾倒役物 6 0 0 を昇降役物 5 0 0 に当接させた後に傾倒役物 6 0 0 を起立位置まで変位させる往復動作を設定し、当該往復動作が実行された回数に応じて昇降モータの励磁時間を変化させることが可能に構成した。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 に衝突されることで昇降役物 5 0 0、及び昇降モータ 5 1 0 にかかる負荷が変化した場合に、昇降モータ 5 1 0 の保持力を可変させることができる。

40

#### 【 3 7 1 5 】

本第 3 変形例では、役物演出において枠ボタン 2 2 が操作された場合において、傾倒役

50

物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置しているかを判別し、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置している場合に、傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させるように構成していたが、これに限るものではない。例えば、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置していない期間において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、当該操作に係る情報を記憶し、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に到達（退避）したことに基づいて、当該操作に起因した傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させるように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 が可動している期間における枠ボタン 2 2 の操作も有効となるため、遊技者の枠ボタン 2 2 を押下する意欲を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 3 7 1 6 】

< 第 2 8 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 1 1 1 3 を参照して、上述した第 2 8 制御例における第 4 変形例について説明する。上述した第 2 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 によって可動されることが可能な昇降役物 5 0 0 を設け、役物演出において昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行可能に構成していた。また、上述した第 2 8 制御例では、昇降モータ 5 1 0 と同一の構成である傾倒モータ 6 1 0 によって可動されることが可能な傾倒役物 6 0 0 を設け、役物演出において昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とを所定の動作で可動させることで多様な演出を実行可能に構成していた。

【 3 7 1 7 】

これに対して、本第 4 変形例では、昇降役物 5 0 0 が上限位置に到達した場合に、昇降モータ 5 1 0 の部位を切替えることなく励磁することで昇降役物 5 0 0 を上限位置に維持する制御を周期的に中断する中断制御を実行し、当該中断制御において励磁が中断されている期間において、図示しないソレノイド（以下、傾倒ソレノイドと称す）によって傾倒役物 6 0 0 を可動させることを可能に構成している。より具体的には、本第 4 変形例では、傾倒モータ 6 1 0 の上部（図 1 0 5 2（b）参照）に傾倒ソレノイド（図示なし）を設け、当該傾倒ソレノイドが傾倒役物 6 0 0 の背面に固着された図示しない突出片に作用することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間に傾倒役物 6 0 0 を可動させることを可能に構成している。

【 3 7 1 8 】

このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができると共に、傾倒役物 6 0 0 を可動させることで演出を盛り上げることができる。また、昇降モータ 5 1 0 と傾倒モータ 6 1 0 との作動が短期間に集中することによって消費電力が増加する不具合を抑制することができる。

【 3 7 1 9 】

なお、当該傾倒ソレノイド、及び突出片は、互いに着脱可能（例えば、磁力によって付着する）ように構成されており、プッシュ型ソレノイドである傾倒ソレノイドを作動させる期間は当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに当接し、傾倒モータ 6 1 0 によって傾倒役物 6 0 0 が回転移動される場合には当該傾倒ソレノイド、及び突出片が互いに離間する。

【 3 7 2 0 】

上述した通り、本第 4 変形例では、上述した第 2 8 制御例に対して、昇降役物 5 0 0 が上限位置に位置している期間における役物演出の演出態様（傾倒役物 6 0 0 の動作態様）を異ならせている点で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【 3 7 2 1 】

< 第 2 8 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 1 3 を参照して、本第 4 変形例における制御処理について説明する。本第 4 変形例では、上述した第 2 8 制御例に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の一部を変更している点で相違している。それ以外の処理内容

10

20

30

40

50

は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

【3722】

図1113を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第4変形例のパチンコ機10では、上述した第28制御例におけるパチンコ機10に対して、役物演出において昇降役物500が上限位置に位置している期間（演出結果が失敗である場合における、役物演出開始9秒後～12秒後の3秒間）において、傾倒ソレノイド（図示無し）によって傾倒役物600を可動可能に構成している点で大きく相違しており、その相違点に関する処理内容を異ならせている。具体的には、役物駆動処理（図1077のS4121C参照）に代えて役物駆動処理（図1113のS6401C）を実行する点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容については説明を省略する。

10

【3723】

図1113を参照して、役物駆動処理（S6401C）の処理内容について説明する。図1113は、役物駆動処理（S6401C）の処理内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理（S6401C）では、上述した第28制御例の役物駆動処理（図1077参照）と同一の処理内容に加え、昇降モータ510の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物600を変位させるための処理を実行する。

【3724】

この本第4変形例における役物駆動処理（S6401C）のうち、S5601C～S5605Cの各処理ではそれぞれ上述した第28制御例の役物駆動処理（図1077参照）におけるS5601C～S5605Cの各処理と同一の処理が実行される。

20

【3725】

本第4変形例における役物駆動処理（S6401C）が実行されると、まず、駆動状況切替フラグ223c f fがオンであるかを判別する（S5601C）。S5601Cの処理において、駆動状況切替フラグ223c f fがオンであると判別しなかった場合には（S5601C：No）、駆動状況格納エリア223c f eに格納された状況データを読み出し（S6421C）、状況データが「0CH」であるかを判別する（S6422C）。S6422Cの処理において、状況データが「0CH」であると判別しなかった場合には（S6422C：No）、本処理を終了する。

30

【3726】

一方、S6422Cの処理において、駆動状況格納エリア223c f eに格納された状況データが「0CH」であると判別した場合には（S6422C：Yes）、中断時間タイマ223c f iのタイマ値が5であるかを判別する（S6423C）。S6423Cの処理において、中断時間タイマ223c f iのタイマ値が5であると判別した場合には（S6423C：Yes）、昇降モータ510の励磁を中断し始めるタイミングであることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁を設定し（S6426C）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ510の励磁が中断された期間において、傾倒役物600を可動させることができるので、昇降モータ510の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用することができる。

40

【3727】

一方、S6423Cの処理において、中断時間タイマ223c f iのタイマ値が5であると判別しなかった場合には（S6423C：No）、励磁時間タイマ223c f jのタイマ値が5であるかを判別する（S6424C）。S6424Cの処理において、励磁時間タイマ223c f jのタイマ値が5であると判別した場合には（S6424C：Yes）、昇降モータ510の励磁が再開されることを意味するため、傾倒ソレノイドに励磁の停止を設定し（S6425C）、本処理を終了する。これにより、昇降モータ510の励磁が中断されている期間において、傾倒役物600が励磁されることで、傾倒役物600が微細な往復動作で可動される。

【3728】

50

一方、S 6 4 2 4 C の処理において、励磁時間タイマ 2 2 3 c f j のタイマ値が 5 であると判別しなかった場合には、本処理を終了する。これらに対し、S 5 6 0 1 C の処理において、駆動状況切替フラグ 2 2 3 c f f がオンであると判別された場合は、S 5 6 0 2 C の処理に移行する。上述した通り、S 5 6 0 2 C ~ S 5 6 0 5 C の各処理ではそれぞれ上述した第 2 8 制御例の役物駆動処理（図 1 0 7 7 参照）における S 5 6 0 2 C ~ S 5 6 0 5 C の各処理と同一の処理が実行され、S 5 6 0 5 C の処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 3 7 2 9 】

なお、本第 4 変形例では、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間にのみ傾倒ソレノイドが励磁されるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断されている期間において傾倒ソレノイドの作動を開始させ、昇降モータ 5 1 0 の励磁が再開されても傾倒ソレノイドの作動を継続可能に構成しても良い。このように構成することで、傾倒役物 6 0 0 の動作内容を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【 3 7 3 0 】

以上説明した通り、本第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、昇降モータ 5 1 0 の励磁を周期的に中断する中断制御が実行されている期間において、昇降モータ 5 1 0 の励磁が中断された場合に傾倒ソレノイドを作動させることで傾倒役物 6 0 0 を可動可能に構成した。このように構成することで、昇降モータ 5 1 0 の励磁を中断することによって削減した電力を有効に活用し、装飾用可動役物（昇降役物 5 0 0、及び傾倒役物 6 0 0）を用いた演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 3 7 3 1 】

< 第 2 8 制御例の第 5 変形例 >

次に、図 1 1 1 4、及び図 1 1 1 5 を参照して、上述した第 2 8 制御例における第 5 変形例について説明する。上述した第 2 8 制御例では、役物演出中の枠ボタン 2 2 の操作有効期間（役物演出の開始 1 秒後～3 秒後までの 2 秒間）に枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合において、所定のタイミング（役物演出の開始 3 秒後）で傾倒役物 6 0 0 を傾倒中間位置まで可動させ、その後、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で下降させることを可能に構成していた。このように構成することで、昇降役物 5 0 0 と傾倒役物 6 0 0 とが当接した状態で可動する演出を実現し、装飾用可動役物を用いた演出の演出効果を高めることができるものであった。

#### 【 3 7 3 2 】

しかしながら、上述した第 2 8 制御例では、操作有効期間において、枠ボタン 2 2 に対する 3 回目の操作がされたタイミングによらず、固定のタイミング（役物演出の 3 秒後）に傾倒役物 6 0 0 の可動が開始されるため、操作有効期間における演出が単調となり、遊技者が飽きてしまう虞があった。

#### 【 3 7 3 3 】

これに対して、本第 5 変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が 3 回操作されたタイミングで即座に傾倒役物 6 0 0 の可動を開始させ、昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動している期間に当接し易い昇降役物 5 0 0 の所定部（凹部 5 0 0 a）に傾倒役物 6 0 0 が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

#### 【 3 7 3 4 】

具体的には、本第 5 変形例では、役物演出の開始時点から 3 秒後までの 3 秒間において昇降役物 5 0 0 が昇降中間位置まで可動（上昇）され、当該 3 秒間の間に枠ボタン 2 2 に対して 3 回目の操作がされたタイミングで即座に傾倒役物 6 0 0 を可動させ、昇降役物 5 0 0 が原点位置から昇降中間位置まで可動されている期間に当接し易い所定部（凹部 5 0 0 a）に傾倒役物 6 0 0 が当接した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成している。

#### 【 3 7 3 5 】

10

20

30

40

50



このように構成することで、装飾用可動役物の動作パターンを多様化させることができると共に、操作有効期間において枠ボタン 2 2 を操作するタイミングによって異なる演出態様を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【 3 7 3 6 】

ここで、本第 5 変形例では、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 の操作回数が 3 回未満であった場合は、上述した第 2 8 制御例と同様に、所定のタイミング（役物演出の開始 3 秒後）に傾倒役物 6 0 0 の可動が開始され、その後は上述した第 2 8 制御例と同一の演出が実行される。また、枠ボタン 2 2 が 3 回操作された場合には、傾倒モータ 6 1 0 が傾倒役物第 1 駆動テーブル 2 2 2 c d（図 1 0 6 2（b）参照）に基づいて作動される。即ち、傾倒役物 6 0 0 は、起立位置（原点位置）から昇降中間位置までは傾倒モータ 6 1 0 によって可動された後、傾倒モータ 6 1 0 の励磁が停止されることで外力（昇降役物 5 0 0 による作用、または自重）によって変位可能な状態となり、その後、傾倒位置から起立位置（原点位置）まで可動させる可動制御が実行される。

10

【 3 7 3 7 】

< 第 2 8 制御例の第 5 変形例における各装飾用可動役物について >

図 1 1 1 4、及び図 1 1 1 5 を参照して、本第 5 変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、本第 5 変形例では、上述した第 2 8 制御例に対して、装飾用可動役物の構成の一部を変更した点と、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が 3 回操作され、昇降役物 5 0 0 の所定部（凹部 5 0 0 a）と傾倒役物 6 0 0 とが当接した場合の演出の一部を変更した点と、で相違しており、それ以外の内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

20

【 3 7 3 8 】

図 1 1 1 4 は、本第 5 変形例における昇降役物 5 0 0 が下限位置（原点位置）に位置しており、傾倒役物 6 0 0 が起立位置（原点位置）に位置している状態を示した図である。本第 5 変形例における昇降役物 5 0 0 は、昇降役物 5 0 0 の正面視上部に後述する傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a と嵌合可能な正面視略半円形状の凹部 5 0 0 a を設けた形状で形成されている。また、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a には、後述する傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が当接（接触）したことを検出可能な接触センサ（図示なし）が設けられている。

【 3 7 3 9 】

一方、本第 5 変形例における傾倒役物 6 0 0 は、ハンマー形状の正面視左上に略球形の凸部材 6 0 0 a が設けられており、当該凸部材 6 0 0 a は傾倒役物 6 0 0 が正面視反時計回りに回転した場合に昇降役物 5 0 0 に設けられた凹部 5 0 0 a に嵌合することが可能に構成されている。また、この傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a は、傾倒役物 6 0 0 の側面 6 0 0 b（図 1 1 1 5 参照）上をスライド変位可能に構成されている。より具体的には、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a には、凸部材 6 0 0 a を特定の位置（側面 6 0 0 b の中央）に付勢するための付勢バネ（図示なし）が設けられており、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a に当接した状態で昇降役物 5 0 0 が上下方向に変位した場合に、傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が側面 6 0 0 b 上をスライド変位すると共に付勢バネ（図示なし）が伸縮するように構成されている。更に、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a、及び傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a には、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接（嵌合）した当接状態（嵌合状態）となった場合に、傾倒役物 6 0 0 が傾倒モータ 6 1 0 によって駆動されるまで当該当接状態（嵌合状態）を維持するための磁石（図示なし）が設けられている。

30

40

【 3 7 4 0 】

このように構成することで、昇降役物 5 0 0 が下限位置から昇降中間位置に可動されている期間に当接し易い凹部 5 0 0 a に傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a が当接した場合に、昇降役物 5 0 0 の凹部 5 0 0 a と傾倒役物 6 0 0 の凸部材 6 0 0 a とが当接した状態で昇降役物 5 0 0 を変位させることができる。

【 3 7 4 1 】

50

また、本第5変形例では、傾倒役物600の凸部材600aが昇降役物500の凹部500aに嵌合することで、昇降役物500の凹部500aに設けられた接触センサ（図示なし）がオンを検出した場合に、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する示唆態様を表示可能に構成されている。このように構成することで、装飾用可動役物同士を当接させる演出において、当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【3742】

図1114(b)は、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接したタイミングにおける装飾用可動役物の状態を示した図である。本第5変形例では、昇降役物500が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて上昇している期間において、傾倒役物600が正面視反時計回りに回転することで昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）し易く構成されている。これに対し、昇降役物500が昇降中間位置に位置している状態で、傾倒役物600を反時計回りに作動させた場合には、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとは嵌合（当接）し難く構成されている。より具体的には、傾倒役物600が所定のタイミング（役物演出の開始0.5秒後～1秒後）に可動が開始された場合に、傾倒役物600の凸部材が昇降役物500の凹部に当接（嵌合）することが可能に構成されている。このように構成することで、昇降役物500が上昇（変位）している期間に実行可能な演出を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【3743】

図1114(c)は、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接したまま昇降役物500が昇降中間位置まで変位した状態を示した図である。本第5変形例では、昇降役物500が上昇している期間において傾倒役物600が正面視反時計回りに回転することで昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接可能に構成し、更に、昇降役物500の凹部と傾倒役物600bの凸部材600aとが当接（嵌合）した状態で昇降役物500を昇降中間位置まで可動させることが可能に構成されている。より具体的には、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接した場合に、昇降役物500が昇降中間位置まで上昇すると、傾倒役物600の凸部材600aが側面600b（図1115参照）をスライド変位することで昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接した状態で昇降役物500を昇降中間位置まで可動させることができる。

#### 【3744】

また、昇降中間位置に向けて可動している期間において、傾倒役物600が正面視反時計回りに回転することにより、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接したタイミングにおいて、昇降モータ510のトルク（正方向への回転）によって昇降役物500と傾倒役物600とを当接状態で可動（上昇）させることが可能に構成されている。ここで、昇降役物500が昇降中間位置に到達すると、昇降モータ510を18ms励磁した後、8ms毎に2ms中断する中断制御が実行される。

#### 【3745】

図1114(d)は、昇降役物500の凹部と傾倒役物600の凸部材600aとが当接した状態で昇降役物500が昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで下降した場合における演出態様を示した図である。本第5変形例では、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）した場合において、傾倒役物600の凸部材600aがスライド変位することで、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）した状態で、昇降中間位置から下限位置（原点位置）まで可動可能に構成されている。

#### 【3746】

図1114(d)に示した通り、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接した状態で昇降役物500が下限位置まで可動されると、傾倒役物

10

20

30

40

50

600の背面側に位置している第3図柄表示装置81の表示領域には、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様（例えば、「激アツ!!」という文字）が表示される。この表示態様は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、複数の表示態様から1が決定されるように構成されている。このように構成することで、役物演出の演出結果を決定するための抽選における抽選結果に加え、特別図柄抽選の期待度を示す表示態様によって特別図柄抽選の抽選結果を予測する遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【3747】

図1114(e)は、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）しなかった場合における演出態様の一例を示した図である。本第5変形例では、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材とが当接可能なタイミング以外（例えば、昇降役物500が昇降中間位置まで可動したタイミング）に傾倒役物600が可動された場合に、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接し難く構成されている。図1114(e)に示すように、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接しなかった場合には、昇降役物500の凹部500aとは異なる部分（例えば、昇降役物500の凹部500aの正面視右側部分）に傾倒役物600が当接するように構成されている。昇降役物500の凹部500aに傾倒役物600の凸部材600aが当接（嵌合）しなかった場合には、上述した第28制御例と同一の演出が実行される。また、役物演出の演出結果を決める抽選において特定の抽選結果（成功に対応する抽選結果）とならなかった場合には、上述した第28制御例と同一の動作（図1056(b)参照）で傾倒役物600が起立位置まで可動される。

#### 【3748】

次に、図1115を参照して、本第5変形例における装飾用可動役物の構成について詳細に説明する。なお、本第5変形例における昇降役物500については、昇降役物500の上部に凹部500aを形成し、当該凹部500aに検出センサ（図示なし）を設けた点と、昇降役物500の前面側の表示内容を変更した点と、で相違しており、その他の構成（昇降役物500を可動させるための機構等）については上述した第28制御例と同一であるため、詳細な説明を省略する。

#### 【3749】

図1115は、本第5変形例における傾倒役物600の背面斜視図である。本第5変形例における傾倒役物600は、上述した通り、傾倒役物600の正面視（図1114参照）右側に昇降役物500の凹部500aと嵌合（当接）可能な略球形の凸部材600aが設けられている。凸部材600aは、昇降役物500の凹部500aと当接（嵌合）した状態で昇降役物500が可動した場合に、傾倒役物600の側面600bをスライド変位可能に構成されている。具体的には、側面600bに形成された溝（図示なし）に凸部600aを支えるための突出部（図示なし）を挿通させている。これにより、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）した状態で、昇降役物500を可動させることができる。また、傾倒役物600の凸部材600aには、昇降役物500の凹部500aと傾倒役物600の凸部材600aとが当接（嵌合）していない場合に、傾倒役物600の凸部材600aを特定の位置に位置させるための付勢バネ（図示なし）が設けられている。

#### 【3750】

このように構成することで、傾倒役物600が昇降役物500に向けて回転移動している期間においては、傾倒役物600の凸部材600aを特定の位置に位置させることができるので、昇降役物500が下限位置（原点位置）から昇降中間位置に向けて可動されている期間に凹部500aと凸部材600aとが当接し易くなる演出を実現することができる。傾倒役物600の背面側には、上述した第28制御例と同一の構成である第1傾倒駆動ギア601、第2傾倒駆動ギア602、及び傾倒モータ610が設けられている。なお、本第5変形例では、傾倒役物600の凸部材600aを、スライド変位可能に構成したが

10

20

30

40

50

これに限るものではない。例えば、傾倒役物 600 の凸部 600 a を傾倒役物 600 の側面 600 b における特定の位置（中央）に固着し、昇降役物 500 の凹部 500 a と傾倒役物 600 の凸部 600 a とが当接（嵌合）した状態で昇降役物 500 が可動可能となる（例えば、傾倒役物 600 の凸部 600 a が数 mm 程度、可動できる遊びを有する）ように構成してもよい。このように構成することで、傾倒役物 600 の凸部 600 a が意図せず変位すること（例えば、付勢バネの経年劣化等）で、所定のタイミング以外で傾倒役物 600 が可動されたにも関わらず昇降役物 500 の凹部 500 a と当接（嵌合）することを抑制することができる。

### 【3751】

以上説明した通り、本第 5 変形例におけるパチンコ機 10 では、昇降役物 500 が下限位置（原点位置）から昇降中間位置まで可動している可動期間において、当該可動期間に当接（嵌合）し易い昇降役物 500 の所定部（凹部 500 a）に傾倒役物 600 が当接した場合に、特定の表示態様（特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである期待度を示す表示態様）を表示させるように構成した。このように構成することで、昇降役物 500 が可動している期間にも傾倒役物 600 を当接させることができるので、装飾用可動役物同士が当接する動作パターンを多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

### 【3752】

#### < 第 29 制御例 >

次に、図 1116 ~ 図 1181 を参照して、第 29 制御例のパチンコ機 10 について説明をする。上述した各制御例では、遊技球が始動口に入賞したことに基づいて特別図柄の変動表示が実行され、特別図柄の変動表示中に始動口への新たな入賞があった場合には、その入賞情報を保留球として記憶し、実行中の特別図柄の変動表示が停止した後に、その保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示を開始することで、遊技者にテンポ良く遊技を行わせることが可能であった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には特別図柄抽選の実行回数が少なくなる上に、保留球が途切れ易くなり、特別図柄の変動停止から次の特別図柄変動が開始されるまでの特別図柄の停止表示期間が長くなることで、遊技のテンポが悪くなり遊技者がストレスを感じて遊技を止めてしまう虞があった。

### 【3753】

これに対して、本第 29 制御例では、特別図柄の変動表示中に、特別図柄の 1 の変動を複数回の特別図柄の変動であるかのように疑似的に見せる変動（疑似変動）を開始し、その疑似変動を特別図柄の変動停止後も 3 秒間継続して実行可能に構成している。より具体的には、第 1 図柄表示装置 37（主制御装置 110（図 1127 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 10 の遊技状態の表示が行われる表示装置）における特別図柄の変動表示中に、第 3 図柄表示装置 81（表示制御装置 114（図 1127 参照）によって表示内容が制御される表示装置）において第 1 図柄表示装置 37 の特別図柄の変動表示と同期して実行されている第 3 図柄（特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄）の変動表示を仮停止させた後で第 3 図柄を再変動させて疑似変動を開始する。そして、第 1 図柄表示装置 37 における特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合であっても、第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄の変動時間経過後から 3 秒間は第 3 図柄の変動表示（疑似変動）を継続する。特別図柄の変動時間経過後から 3 秒経過すると第 3 図柄を特別図柄の当否判定結果に対応する態様で停止表示する（例えば、外れ当選である場合には、外れ当選であることを示す第 3 図柄の組み合わせ（所謂、外れ目）で停止表示させる。）。このように、疑似変動が実行されることにより実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多くの特別図柄抽選が実行されていると遊技者に思わせることができる上に、特別図柄の変動時間経過後に保留球が存在しない場合（即ち、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合）であっても疑似変動が継続して実行されることで、見た目上は第 3 図柄の変動が実行されているため、遊技者が認識する特別図柄の変動表示が実行されていない期間の長さ

を、実際の特別図柄が変動表示されていない期間の長さよりも短縮することが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。つまり、本第29制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄変動が停止表示されるタイミングを跨ぐように第3図柄の変動表示を継続させるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動が実行されていない期間の一部を、第3図柄が変動表示している期間とすることができるため、第3図柄の変動表示を注視している遊技者に対して飽き難い遊技を提供することができる。

#### 【3754】

また、従来遊技機では、保留球の当否判定結果を事前判別した結果（所謂、先読み）、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在する場合に、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されるまでに実行される特別図柄の変動表示において、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する可能性が高いことを示唆する演出（所謂、先読み予告演出）を実行するものが知られている。この先読み予告演出が実行されることによって遊技者のターゲット保留に対する期待感を向上させ、それ以前に実行される特別図柄抽選の結果が外れであったとしても、ターゲット保留に基づいて実行されている先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となり、外れであることが報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるものであった。しかしながら、遊技者が遊技球を発射しているにもかかわらず始動口への入賞頻度が低い状態が継続した場合には、保留球が複数個記憶された状態を維持することが困難となり、ターゲット保留を獲得した時点で他に保留球が存在しない場合には、先読み予告演出が実行される間もなくターゲット保留に基づく特別図柄の変動表示が開始されてしまうため先読み予告演出が実行される頻度が減り、遊技が単調になることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。

#### 【3755】

これに対して、本第29制御例では、特別図柄が変動表示されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第1入球口64）への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で停止表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第3図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口への入賞があった場合であっても、先読み予告演出（チャンス目停止表示）を疑似変動を用いて実行することが可能となり、遊技が単調になることを抑制することができる。更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第3図柄表示装置81において疑似変動が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づいて第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第3図柄表示装置81における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、疑似変動の途中で別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

#### 【3756】

また、本第29制御例では、遊技球の始動口への入賞頻度に応じて疑似変動の実行され易さを可変させる構成としている。具体的には、遊技者が遊技球の発射を1分間継続した場合（或いは、遊技球を所定個数（例えば、100個）発射した場合）に始動口（第1入球口64）へ入賞した遊技球数を計測することで入賞頻度を判定し、入賞頻度が低いと判定した場合（例えば、遊技球の発射を1分間継続して第1入球口64に入球した遊技球の数が4個以下である場合）には入賞頻度が高い場合（例えば、遊技球の発射を1分間継続して第1入球口64に入球した遊技球の数が5個以上である場合）に比べて疑似変動を含

10

20

30

40

50

む演出態様が選択され易い構成としている。このように構成することで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態（入賞頻度が低い状態）である場合には、疑似変動を含む演出態様が選択され易くすることができる。また、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態（入賞頻度が高い状態）である場合には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動を含まない演出態様が選択され易くなり、疑似変動を含む演出態様が頻繁に実行されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 7 5 7 】

また、従来 of 遊技機において、保留球に対応する特別図柄の変動表示が開始される場合に、その保留球に対応する保留図柄を表示装置の実行保留表示領域（実行エリア）に表示し、対応する特別図柄の変動表示が終了すると実行保留表示領域の保留図柄を消去するものが知られている。このような構成では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていても、実行保留表示領域の保留図柄が特別図柄の変動終了に合わせて消去されることで、特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを遊技者が容易に認識可能となり、疑似変動の演出効果が低下する虞があった。

10

#### 【 3 7 5 8 】

これに対して、本第 2 9 制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 における疑似変動が終了するまでは実行保留表示領域（実行エリア）に表示されている保留図柄を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行保留表示領域（実行エリア）の保留図柄の表示状態から特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

20

#### 【 3 7 5 9 】

##### < 第 2 9 制御例の盤面構成 >

まず、図 1 1 1 6 を参照して、本第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 の盤面構成について説明する。遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘や風車およびレール 6 1、6 2、一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、可変入賞装置 6 5、可変表示装置ユニット 8 0 を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2 の裏面側に取り付けられる。一般入賞口 6 3、第 1 入球口 6 4、可変入賞装置 6 5、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の前面側から木ネジにより固定されている。また、遊技盤 1 3 の前面中央部分は、前面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 1 参照）を通じて内枠 1 2 の前面側から視認することができる。以下に、主に図 1 1 1 6 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。

30

#### 【 3 7 6 0 】

遊技盤 1 3 の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の前面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の前面には、球の拳動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の前面であって 2 本のレール 6 1、6 2 と円弧部材 7 0 とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口が配設され、発射された球が流下する領域）である。2 本のレール 6 1、6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 3 2 4 参照）から発射された球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 1 3 1 3 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 1 3 1 3 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール 6 1 の

40

50

右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。本第54制御例のパチンコ機10では、球が第1入球口64へ入球した場合に第1特別図柄（第1図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート67を通過した場合に普通図柄（第2図柄）の抽選が行われる。第1入球口64への入球に対して行われる第1特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、第1特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。第1特別図柄の大当たりになると、パチンコ機10が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりで当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口65aが所定時間（1の状態を終了させる条件として30秒経過するまで、或いは、1の状態を終了させる別条件として球が9個入賞するまで）開放され、その開放が10回（10ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口65aに多量の球が入賞するので、通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。第1特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりA」、「大当たりB」の2種類が設けられており、特別遊技状態の終了後には大当たり終了後の付加価値として、これらの大当たり種別に応じた遊技上の価値（遊技価値）が遊技者に付与される。

10

### 【3761】

また、特別図柄（第1図柄）の抽選が行われると、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始されて所定時間（例えば、3秒～30秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第1図柄表示装置37において変動表示が行われている間に球が第1入球口64へ入球すると、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。第1図柄表示装置37において変動表示が終了した場合に、第1入球口64についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、本第29制御例のパチンコ機10が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口65aは、第1入球口64の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口65aに入賞させようとして球を打つので、第1入球口64にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機10が特別遊技状態に移行している間に、第1入球口64についての保留球数は最大（4回）になる。

20

### 【3762】

一方、スルーゲート67における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。具体的には、第1入球口64に付設されている電動役物64aが開放し、第1入球口64に球を入球させ易い状態が提供される普図当たり遊技が実行されるように構成している。また、普通図柄（第2図柄）の抽選が行われると、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が開始されてから所定時間（例えば、3秒や30秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第2図柄表示装置83において変動表示が行われている間に球がスルーゲート67を通過すると、その通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により表示されると共に、第2図柄保留ランプ84においても示される。第2図柄表示装置83において変動表示が終了した場合に、スルーゲート67についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。

30

40

### 【3763】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりA」、「大当たりB」の2種類が設けられている。各大当たり種別の詳細な説明については、図1131を参照して後述する。「大当たりA」、「大当たりB」になるといずれも、ラウンド数が10ラウンドの特別遊技状態（10R大当たり）となる。しかしながら、「大当たりA」、「大当たりB」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たりA」は、大当たり終了後の付加価値とし

50

て、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機 10 が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たり B」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が 100 回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

#### 【 3764 】

ここで、「特別図柄の高確率状態」とは、特別図柄の大当たり確率がアップした状態であり、換言すれば、特別遊技状態（10R 大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。対して、「特別図柄の高確率状態」でない場合を「特別図柄の低確率状態」といい、これは確変状態よりも大当たり確率が低い状態、即ち、特別図柄の大当たり確率が通常の状態（所謂、通常状態）のことを示す。また、「普通図柄の時短状態」とは、普通図柄の当たり確率がアップして、第 1 入球口 64 へ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。対して、「普通図柄の時短状態」でない時を「普通図柄の通常状態」といい、これは普通図柄の当たり確率が通常の状態、即ち、時短状態よりも当たり確率が低い状態のことを示す。上述したように、普通図柄抽選で当たり当選した場合には、特別図柄抽選が実行され易くなる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（動的表示期間）として、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、短い期間が設定され易くなるように構成している。よって、確変状態と時短状態、即ち、普通図柄の高確率状態が設定されている場合は、それ以外の遊技状態よりも、特別図柄抽選を短期間で実行させることができるため、新たな特別図柄抽選を実行し易い遊技状態となる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1 回の当たりに対する電動役物 64 a の開放時間や開放回数を増やすといったその他の方法によっても、確変中または時短中に第 1 入賞口 64 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1 回の当たりに対する電動役物 64 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

#### 【 3765 】

なお、上述したように、本第 29 制御例における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別にかかわらず大当たり時のラウンド数を共通とし、その大当たりの種別に応じて大当たり終了後に設定される遊技状態を変えている。これに対して、大当たりの種別に応じてラウンド数を変えても良い。また、大当たり種別を 3 つ以上としても良く、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を異なせたり、第 1 入球口 64 に付随する電動役物 64 a（図 1116 参照）を開放する時間や、1 回の普通図柄の当たりで電動役物 64 a を開放する回数を異ならせるものとしても良い。また、本第 29 制御例では、大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの期間は「確変状態」となるが、大当たり終了後から所定回数（例えば、100 回）の特別図柄抽選が終了するまでの期間で「確変状態」設定される構成としても良いし、「確変状態」が終了した後に「時短状態」となるように構成しても良い。このように構成することで、回数限定の確変状態中に大当たり当選できるかどうかを遊技者がドキドキしながら楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第 29 制御例では、「大当たり B」の大当たり終了後に特別図柄の抽選が 100 回終了するまで時短状態が継続する構成としたが、これに限るものではなく、時短状態の継続期間は任意に定めればよい。また、特別図柄の抽選回数に代えて、所定時間（例えば、2 分から 5 分）が経過するまで、普通図柄の時短状態が継続されるようにしても良い。

#### 【 3766 】

本パチンコ機 10 では、電源の投入により初期設定が行われると、必ず通常状態に設定



される。その後、特別図柄の大当たりになると、確変状態、或いは時短状態へ移行する。特別図柄の大当たりになって確変状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から次回大当たりで当選するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになって時短状態へ移行すると、その状態は、その特別図柄の大当たり終了後から特別図柄の抽選が100回終了するまで継続される。一方、特別図柄の大当たりになった後、その大当たり終了後から特別図柄の抽選が100回終了するまでに、新たに特別図柄の大当たりで当選しないと通常状態に戻る。このように、確変状態は、時短状態に比べて大当たりで当選しやすく、普通図柄の当たり確率がアップした状態が長期間継続し易いため、遊技者にとって最も有利な遊技状態である。なお、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口であるので、普通図柄の大当たりとなって電動役物64aが開放され、球が第1入球口64へ入り易くなると賞球が多くなる。これにより、パチンコ機10は、遊技を行っても、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態になるので、遊技者は、持ち玉が減りにくい状態または持ち玉が減らない状態で特別図柄の大当たりを得られるという期待感を得ることができる。従って、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるので、遊技者に遊技への参加意欲を継続して持たせることができる。

10

### 【3767】

図1116に戻って説明を続ける。遊技領域の正面視右側上部(図1116の右側上部)には、発光手段である複数の発光ダイオード(以下、「LED」と略す。)37aと7セグメント表示器37bとが設けられた第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、後述する主制御装置110で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。複数のLED37aは、第1入球口64への入球(始動入賞)に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによつて変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄(第1図柄)を点灯状態により示したり、第1入球口64に入球された球のうち変動が未実行である球(保留球)の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第1図柄表示装置37において第1特別図柄(第1図柄)の変動表示が行われている間に球が第1入球口64へ入球した場合、その入球回数は最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。なお、本第29制御例においては、第1入球口64への入球は、最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回

20

30

に限定されるものでなく、3回以下または5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。

### 【3768】

7セグメント表示器37bは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、LED37aは、それぞれのLEDの発光色(例えば、赤、緑、青)が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態(特別図柄の低確率状態または高確率状態、普通図柄の低確率状態または高確率状態)を表示することができる。また、LED37aには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別(大当たりA、大当たりB)に応じた特別図柄(第1図柄)が示される。

40

### 【3769】

また、遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、液晶ディスプレイ(以下単に「表示装置」と略す。)で構成された第3図柄表示装置81と、LEDで構成された第2図柄表示装置83とが設けられている。この可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。

### 【3770】

第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うも

50

のである。例えば、第1入球口64へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が実行される。また、第3図柄表示装置81では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示（変動演出）が行われる。第3図柄表示装置81は、8インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中および右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本第29制御例では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、第3図柄表示装置81はその第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示が行われる。

10

#### 【3771】

ここで、本第29制御例における第3図柄表示装置81の表示画面の構成について説明する。図1118(a)に示すように、第3図柄表示装置81の表示画面は、主表示領域Dmと副表示領域Dsに区分されている。主表示領域Dmは、特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示（変動演出）が行われる表示領域である。主表示領域Dmの中央部には、左、中および右の3つの図柄列が表示され、それぞれの図柄列において第3図柄が変動表示される。第3図柄は「1」から「9」の数字を模した識別情報が付された9種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。これらの第3図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本第29制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110（図1147参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリールを用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。なお、本第29制御例のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たり遊技が発生するよう構成されている。つまり、第3図柄は、主制御装置110による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第3図柄表示装置81に表示されるものである。

20

#### 【3772】

また、この主表示領域Dmでは、通常は、第3図柄の変動表示に合わせて、所定のキャラクタ（例えば、うさぎを模したキャラクタ）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが出現して大当たり抽選の結果を予告する演出（予告演出）が行われる。このように、第3図柄の変動開始から停止表示されるまでの期間は第3図柄の変動表示に合わせて予告演出が実行されるため、遊技者が退屈することを抑制することができる。なお、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数は適宜変更可能である。また、第3図柄表示装置81にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタの画像と数字とを組み合わせた図柄を第3図柄として構成してもよい。さらに、第3図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第3図柄表示装置81の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第3図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第3図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。

30

40

#### 【3773】

主表示領域Dmの正面視右上隅には、保有している保留球数を表示するための小表示領域Dm1aと、特別図柄の変動表示に対応する第4図柄の変動表示を実行するための小表示領域Dm1bと、遊技機の電源投入後（大当たり当選した場合は前回の当選後）から現在までに実行された特別図柄の変動表示回数を示すための小表示領域Dm2が形成されている。なお、小表示領域Dm2における特別図柄の変動表示回数は、特別図柄の

50

変動表示が終了した時点で更新（１加算）される。

【 3 7 7 4 】

副表示領域 D s は、保留球に対応する保留図柄が表示される表示領域であり、変動表示中の特別図柄に対応する実行保留図柄が表示される実行エリア D s 1 と、第 1 入球口 6 4 に入球された球のうち変動が未実行（待機中）である球（保留球）の数である保留球数を表示する保留球数表示エリア D s 2 で構成される（図 1 1 1 8（a）参照）。上述した通り、本第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示が行われている場合や、当たり遊技が実行されている場合、即ち、新たな特別図柄抽選を実行することができない状態で、球が第 1 入球口 6 4 へ入球すると、その入球回数が最大 4 回まで保留される。保留球数表示エリア D s 2 に対して表示される保留図柄は、保留された入球回数と同一の個数が表示される。本第 2 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への球の入球に対して記憶される保留球数の最大値が 4 個に設定されているので、保留球数表示エリア D s 2 には、保留図柄が最大 4 個表示される。具体的には、図 1 1 1 8（a）に示した通り、保留球数表示エリア D s 2 には、保留記憶可能な上限数（4 個）に対応した 4 つの台座 m 1 ~ m 4 が左から順に表示されている。そして、特別図柄の保留球を獲得した場合には、4 つの台座 m 1 ~ m 4 のうち、保留図柄が表示されていない最も若い番号の台座に対して保留図柄が表示される。図 1 1 1 8（a）に示した例では、第 1 特別図柄の保留球を 1 つも保留記憶していない状態であるため、保留球数表示エリア D s 2 には、第 1 特別図柄の保留球（特図 1 保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄が表示されない。一方、第 1 特別図柄の保留球を 1 個保留記憶している状態では、図 1 1 2 1（b）に示すように、第 1 特別図柄の保留球（特図 1 保留球）に対応した表示態様（白色の丸印）の保留図柄 h 1 が 1 つ、第 1 台座 m 1 に表示される。このように構成することで、保留記憶可能な保留球の上限数が 4 個であり、現在の保留球数が何個であるかを遊技者が容易に識別することができる。

10

20

【 3 7 7 5 】

実行エリア D s 1 は、現在実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄（実行中保留図柄）が表示される表示領域であって、台座 m 0 に実行中保留図柄 h 0 が表示される。そして、特別図柄の変動表示が終了し、新たな特別図柄変動が開始される場合には、実行エリア D s 1 に表示されていた実行中保留図柄 h 0 を消去し、保留球数表示エリア D s 2 の台座 m 1 に表示されていた保留図柄 h 1 が、実行エリア D s 1 の台座 m 0 へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様を変化させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。また、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄を表示可能とすることで、保留図柄の表示態様を変化させる演出（保留変化演出）を、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄に対しても実行することができるため、実行中の特別図柄変動に対応する保留図柄が表示されない場合よりも長い間、保留図柄の表示態様を変化させることを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、本第 2 9 制御例においては、第 1 入球口 6 4 への入球は、最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は 4 個に限定されるものでなく、3 個以下または 5 個以上の個数（例えば、8 個）に設定しても良い。また、保留球数表示エリア D s 2 における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 の一部に数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第 1 図柄表示装置 3 7 により保留球数が示されるので、第 3 図柄表示装置 8 1 に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット 8 0 に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の 4 つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。



30

40

【 3 7 7 6 】

図 1 1 1 6 に戻って説明を続ける。第 2 図柄表示装置 8 3 は、球がスルーゲート 6 7 を通過することに伴って行われる普通図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示

50

すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その普通図柄の抽選結果に応じた普通図柄（第2図柄）を点灯状態により示したりするものである。より具体的には、第2図柄表示装置83では、球がスルーゲート67を通過する毎に、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。パチンコ機10は、第2図柄表示装置83における変動表示が所定図柄（本第29制御例においては「」の図柄）で停止すると、第1入球口64に付随する電動役物64aが所定時間だけ作動状態となり（開放される）、その結果、第1入球口64に球が入り易い状態となるように構成されている。球がスルーゲート67を通過した通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に第2図柄保留ランプ84においても点灯表示される。第2図柄保留ランプ84は、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。なお、普通図柄（第2図柄）の変動表示は、本第29制御例のように、第2図柄表示装置83において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプ84の点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート67における球の通過は、第1入球口64と同様に、最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下または5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプ84により点灯表示を行わないものとしても良い。

10

#### 【3777】

20

可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で第1特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示される。また、第1入球口64は、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。第1入球口64の下方には可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長形状の特定入賞口（大開放口）65aが設けられている。パチンコ機10においては、主制御装置110で行われる第1特別図柄の抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置37のLED37aを点灯させると共に、その大当たりに対応した第3図柄の停止図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、大当たりの発生が示される。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機10が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態（特別図柄の大当たりには当選していない状態）では閉鎖されている特定入賞口65aが所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が9個入賞するまで）開放され、その開放が所定回数（例えば、10ラウンド）繰り返される。その結果、その特定入賞口65aに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。なお、図1116に示す通り、第1入球口64は発射された遊技球が可変表示装置ユニット80の左右どちらの遊技領域を流下しても入賞可能な位置に設けられている。このように構成することで、第1入球口64に入賞し易い流路と、入賞し難い流路とを遊技者が見定めて遊技球を発射する方向を選択することが可能となる。この特定入賞口65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口65aが所定時間開放される。この特定入賞口65aの開閉動作は、10回（10ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態より多量の賞球の払い出しが行われる。

30

40

#### 【3778】

可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aを覆う横長形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。特定入賞口65aは、通常遊技状態（特別図柄の大当たりには当選していない状態）では、球が入賞できないかまたは入賞し難い閉状態になっている。大当たりの

50

際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が特定入賞口65aに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常遊技状態の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。なお、本第29制御例における可変入賞装置65の開閉板は、大開放口ソレノイドが駆動されることで閉鎖位置と開放位置とに可動可能であるため、駆動手段が電氣的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段と言える。なお、特別遊技状態は、上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37において大当たりに対応したLED37aが点灯した場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

10

### 【3779】

遊技盤13の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベルを貼着するための貼着スペースK1, K2が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙は、前面枠14の小窓35(図1参照)を通じて視認することができる。更に、遊技盤13には、アウト口66が設けられている。いずれの入賞口63, 64, 65aにも入球しなかった球はアウト口66を通過して図示しない球排出路へと案内される。遊技盤13には、球の落下方向を適宜分散、調整するために多数の釘が植設されているとともに、風車の各種部材(役物)が配設されている。なお、本第29制御例では、特別図柄抽選を実行するための第1入球口64と普通図柄抽選を実行するためのスルーゲート67を設ける構成としたが、これに限るものではなく、第1入球口64とは異なる第2入球口を別に配設する構成とし、第1入球口64への入賞に基づく第1特別図柄抽選と、第2入球口への入賞に基づく第2特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。この場合、第2特別図柄抽選で大当たり当選すると、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典(例えば、ラウンド数の多い大当たり種別や、大当たり終了後に必ず確変状態が付与されるという特典)が付与される構成とすると良い。このように構成することで、遊技者に変動中の特別図柄の種別に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

### 【3780】

図1117は、本第29制御例のパチンコ機10の遊技盤13の背面側を模式的に示した図である。図1117に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90, 91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合に使用されるクロックパルス発生回路が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114、払出制御装置111および発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100~104に収納されている。基板ボックス100~104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス100(主制御装置110)および基板ボックス102(払出制御装置111および発射制御装置112)は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット(図示せず)によって開封不能に連結(かしめ構造による連結)している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール(図示せず)が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス100, 102を開封するた

30

40

50

めに封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス100, 102を無理に開封しようとする、ボックス側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニットまたは封印シールを確認することで、基板ボックス100, 102が開封されたかどうかを知ることができる。

### 【3781】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216(図1127参照)の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのパイプレータ134が取り付けられている。また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ122が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216(図1127参照)部の球詰まりや、払出エラーの発生時に球詰まりを解消(正常状態への復帰)するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ122は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

10

### 【3782】

<第29制御例における演出内容について>

次に、図1118~図1126を参照して、本第29制御例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出と保留演出について説明する。なお、本第29制御例では、特別図柄の変動期間中に仮停止した第3図柄が再変動した後に停止表示されるまでの変動を疑似変動と称する。まず、図1118, 図1119および図1123を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行される特殊演出について説明する。なお、説明の順序として、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmで実行される特殊演出の流れを一通り説明した後、副表示領域Dsで実行される保留演出の流れについて説明する。図1123は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動(以下、1回目の特図変動)停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動(以下、2回目の特図変動)が開始されなかった場合(即ち、始動口(第1入球口64)に新たな入賞がなかった場合)の特別図柄の変動状態と、疑似変動中に実行される特殊演出との関係を示したタイミングチャートである。「特別図柄」の項目は、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動状態の推移を示しており、「演出態様」の項目は、第3得柄表示装置81において実行される演出態様の推移を示している。

20

30

### 【3783】

図1123に示す例では、1回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が17秒で疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている。第1図柄表示装置37において1回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第3図柄表示装置81では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第3図柄(特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄)の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。また、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されたことに基づき、音声ランプ制御装置113において疑似変動待機フラグ223drがオンに設定される。この疑似変動待機フラグ223drは、疑似変動の実行が待機していることを示すためのフラグである。本第29制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、その変動の変動時間内で2回の特図変動が実行されたように見せるために、通常演出を開始した後の所定のタイミング(本第29制御例では、通常演出の開始から12秒経過後)で第3図柄を仮停止させ、疑似変動を開始させる構成としている。より具体的には、疑似

40

50

変動ありの表示用変動パターンが設定された場合、音声ランプ制御装置 113 において疑似変動開始タイマ 223dq に疑似変動が開始されるまでの待機時間である 12 秒に対応するカウンタ値が設定され、疑似変動待機フラグ 223dr がオンに設定される（図 1167 の S2457D 参照）。疑似変動開始タイマ 223dp は、疑似変動が開始されるまでの残時間を計測するカウンタであり、疑似変動待機フラグ 223dr がオンに設定されている間は、特別図柄変動の経過に合わせて、疑似変動開始タイマ 223dq のカウンタ値を減算する処理が実行される（図 1160 の S2233D 参照）。そして、疑似変動開始タイマ 223dq の値が 0 になった場合に、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動を仮停止させ、疑似変動を開始する。なお、疑似変動開始タイマ 223dp のカウンタ値が 0 になった場合（即ち、疑似変動が開始される場合）に、疑似変動実行フラグ 223dg がオンに設定され、疑似変動待機フラグ 223dr はオフに設定される（図 1154 の S2802D, S2803D 参照）。この疑似変動実行フラグ 223dg は、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され、疑似変動が終了する場合にオフに設定される。また、変動開始待機フラグ 223dn は、疑似変動が実行されている場合に、第 1 図柄表示装置 37 において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグである。特別図柄の変動開始から 12 秒経過すると通常演出を終了させ、図 1118(a) に示すように、変動表示している第 3 図柄を仮停止させる。合わせて、疑似変動待機フラグ 223dr がオフに設定され、疑似変動実行フラグ 223dg がオンに設定される。

10

20

#### 【3784】

ここで、図 1118(a) を参照して、第 3 図柄が仮停止した場合に第 3 図柄表示装置 81 に表示される演出内容について説明する。図 1118(a) は、第 3 図柄表示装置 81 に表示される第 3 図柄の変動表示が仮停止した場合の表示画面の一例を示した図である。通常演出が開始されると、第 3 図柄が図柄の種別を識別可能な速度で変動され（以下、低速変動）、その後、図柄の種別を識別困難な速度で変動される（以下、高速変動）。そして、変動開始から 12 秒経過した時点で、図 1118(a) に示すように、「246」の表示態様で仮停止される。この「246」という第 3 図柄の組み合わせは、特別図柄の大当たり抽選の結果が外れであることを示す場合に表示される表示態様の 1 つである。この仮停止表示態様は、「246」の組み合わせに限るものではなく、特別図柄の変動表示が開始される場合に表示する数字図柄の組み合わせがランダムに設定される。なお、仮停止表示態様として設定される数字図柄の組み合わせには、大当たり当選であることを報知する表示態様（3 つの第 3 図柄が同一の数字図柄で構成された組み合わせ（例えば、「777」））が含まれない構成としている。このように構成することで、大当たり当選していない変動にもかかわらず、仮停止表示態様として大当たり当選であることを報知する表示態様が表示されてしまうという不具合を生じさせないようにすることができる。なお、本第 29 制御例では、仮停止表示態様として表示される第 3 図柄を、通常の停止表示態様として表示される第 3 図柄と同様の表示態様で表示する構成としたが、これに限るものではない。通常の停止表示態様として表示される第 3 図柄と、仮停止表示態様として表示される第 3 図柄の表示態様を異ならせる構成としても良い。例えば、数字図柄の代わりに「ミッション」と表示された疑似図柄をそれぞれの図柄列に表示させる構成としても良い。このように構成することで、外れであることを報知する表示態様を遊技者に見せる機会を減少させることが可能となる。或いは、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、第 3 図柄が表示されるレイヤーと疑似図柄が表示されるレイヤーを異ならせる構成としても良い。このように構成する場合、疑似図柄を表示するレイヤーを第 3 図柄が表示されるレイヤーよりも前面側に配置し、疑似図柄が表示されるレイヤーの透過率を可変させることで疑似図柄の変動表示中は第 3 図柄が遊技者から視認できない状態とすると良い。このように構成することで、疑似変動の実行中も第 3 図柄の変動表示を疑似変動の裏で実行することが可能となり、疑似変動終了後の特別図柄の残変動時間に合わせて第 3 図柄変動を実行するための複雑な制御を行う必要がなくなる。なお、図 1118(a) に示す通り、主

30

40

50



表示領域 D m において第 3 図柄が仮停止しても、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示 (LED 3 7 a の点滅表示) は継続して実行され、主表示領域 D m の正面視右上隅に形成されている小表示領域 D m 1 b において第 4 図柄の変動表示は継続して実行される。このように、第 1 図柄表示装置 3 7 では特別図柄の変動表示が継続していても、第 3 図柄表示装置 8 1 では第 3 図柄が停止した状態となることで、遊技者に特別図柄の変動が終了したと思わせることができる。そして、詳細は後述するが、仮停止した第 3 図柄が再変動を開始することで、あたかも新たな特別図柄の変動が開始されたと思わせることが可能となり、実際の特別図柄抽選の実行回数よりも多い回数の特別図柄抽選が実行されていると思わせることができる。

#### 【 3 7 8 5 】

図 1 1 2 3 に戻って説明を続ける。第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が仮停止した後、仮停止した第 3 図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。本第 2 9 制御例では特殊演出として、導入演出、結果報知演出、書き換え演出の 3 つの演出で構成されたミッション演出が実行される。導入演出は、1 回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから 1 回目の特図が停止するまでの期間で実行される演出であり、主にミッション演出の開始を案内するための演出である。

#### 【 3 7 8 6 】

ここで、図 1 1 1 8 ( b ) を参照して、導入演出の演出内容について説明する。図 1 1 1 8 ( b ) は、特殊演出の導入演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域 D m において第 3 図柄が仮停止された後 (図 1 1 1 8 ( a ) 参照)、仮停止された第 3 図柄に重なってミッションアイコン A k 1 が表示され、主表示領域 D m の中央部に表示されている第 3 図柄の上部に「ミッション開始、図柄を変えろ」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域 H R 1 が形成される。このミッションアイコン A k 1 は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、図 1 1 1 8 ( b ) に示すように、ミッションアイコン A k 1 は、第 3 図柄の大きさよりも小さく設定されており、背面側の第 3 図柄の一部が視認可能に構成されている。このように、第 3 図柄を完全に隠さずに一部分のみを隠すように表示し、遊技者にミッション演出の開始を報知した後に第 3 図柄の再変動が開始されるため、今回の第 3 図柄の外れ目での停止が先読み予告演出の一環であると遊技者に思わせることが可能となる。これにより、先読み予告演出の対象となる特別図柄変動に対する期待感を向上させることが可能となり、外れ当選が報知されたことによる遊技者の遊技意欲の低下を緩和することができる。なお、本第 2 9 制御例では、ミッションアイコン A k 1 が 3 つの第 3 図柄の前面側に表示される構成としたが、これに限るものではなく、仮停止している第 3 図柄を用いた演出が開始されることを遊技者が認識できる態様であれば良い。例えば、一部の第 3 図柄 (例えば、中央列の第 3 図柄) にのみ重なるように表示しても良い。

#### 【 3 7 8 7 】

ここで、本第 2 9 制御例において実行されるミッション演出の概要について説明する。ミッション演出では、再変動を開始した第 3 図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と異なる態様となればミッション成功となり、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する (図 1 1 2 0 ( b ) 参照)。一方、再変動を開始した第 3 図柄の停止表示態様が仮停止時の停止表示態様と同一の態様となればミッション失敗となり、保留球内で大当たり当選する可能性が低いことを示唆する (図 1 1 1 9 ( b ) 参照)。ミッション演出が開始されると主表示領域 D m の正面視左上にミッション演出の残演出時間を遊技者に報知するための報知態様が表示される小表示領域 D m 3 が形成される。図 1 1 1 8 ( b ) に示す例では、小表示領域 D m 3 に「残り 8 秒」と表示されている。従って、この場合、ミッション演出の残演出時間が 8 秒であることを示している。この残演出時間は、疑似

10

20

30

40

50



変動の経過（後述する疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値の更新）に合わせて減算されていき、小表示領域 D m 3 の表示が「残り 0 秒」となった場合に、主表示領域 D m の中央部に第 3 図柄が停止表示される。なお、第 1 図柄表示装置 3 7 a における特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域 D m 3 に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。なお、導入演出開始時に表示される「8 秒」という数字は、本第 2 9 制御例におけるミッション演出の最短の演出時間である。具体的には、本第 2 9 制御例では、特別図柄の変動パターンとして 1 7 秒変動である変動パターン（完全外れ A、またはロングリーチ）が設定された場合の一部で疑似変動が実行される構成である。図 1 1 2 3 に示すように、疑似変動ありの 1 7 秒の表示用変動パターンが設定された特別図柄変動（1 回目の特図変動）の開始から 1 2 秒が経過すると第 3 図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。そして、疑似変動の開始に合わせてミッション演出の導入演出が開始される。つまり、導入演出が開始された時点で、1 回目の特図変動の残変動時間は 5 秒となる。その後、1 回目の特図変動が停止した後に 2 回目の特図変動が開始されなかった場合には、1 回目の特図変動停止から 3 秒間疑似変動が継続し、1 回目の特図変動が停止した時点で導入演出から 3 秒間の結果報知演出に切り替わる。なお、1 回目の特図変動が停止した後に、2 回目の特図変動が開始される場合には、図 1 1 4 2 ( b ) に示すように、2 回目の特図変動の変動パターン種別に応じて結果報知演出が設定される。詳細な説明は図 1 1 4 2 ( b ) を参照して後述するが、この結果報知演出は演出時間が異なる複数の演出態様の中から 1 の演出態様が設定されるものであり、最短の演出時間は 3 秒である。よって、ミッション演出の導入演出（5 秒）と結果報知演出（最短 3 秒）の合計演出時間は最短で 8 秒となる。なお、この場合、同一の演出時間で形成される複数種類の演出態様のうち、1 の演出態様を遊技者が選択可能に構成しても良く、さらに、所定条件（大当たり変動中等）が成立している場合のみ選択可能な複合演出の種別を設けても良い。加えて、操作手段に対して異なる操作を実行することで異なるステージ種別を選択可能に構成しても良い。

10

20

30

40

50

#### 【 3 7 8 8 】

ここで、本第 2 9 制御例では、特別図柄の変動時間をその特別図柄の変動開始時点での保留球数に応じて設定する構成としている。詳細な説明は図 1 1 3 2 ~ 図 1 1 3 5 を参照して後述するが、当否判定結果が外れである場合に、保留球数が 0 個の場合には 1 7 秒の変動時間が設定されるが、保留球数が 3 個の場合には 3 秒の変動時間が設定される（図 1 1 3 4 ( b ) 参照）。このように、保留球数が少ない場合には長い変動時間が設定されるため、特別図柄の変動中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。また、保留球を多く獲得することで特別図柄の変動時間が短くなるので、遊技者が効率よく遊技を行うことが可能となる。このような構成であるため、ミッション演出が開始された時点で保留球が存在していたとしても、ミッション演出の開始からその保留球に基づく特別図柄の変動が開始されるまでの 5 秒間で保留球数が可変することにより変動時間が変わる可能性があることから、ミッション演出の開始時点では正確な演出時間を設定することができない。このため、ミッション演出開始時には導入演出と結果報知演出の最短の合計演出時間を報知し、結果報知演出の演出時間が決定された場合（即ち、2 回目の特図変動の変動時間が決定された場合）に表示されている残演出時間に延長分の数値を加算することで、報知されていた残演出時間よりも早くミッション演出が終了してしまうといった演出上の矛盾が発生しないように構成している。また、本第 2 9 制御例では、ミッション演出の演出時間が延長されると、延長後の演出時間に合わせて疑似変動の変動時間も延長される。従って、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間は同一となる。なお、本第 2 9 制御例では、ミッション演出の演出時間と疑似変動の変動時間が同一となるように構成したが、完全に一致している必要は無く、ミッション演出の終了時期と疑似変動の変動停止時期が遊技者から見て同一であるように見えるように設定すれば良い。また、図 1 1 1 8 ( b ) に示すように、導入演出が開始される前（第 3 図柄が仮停止した時）に主表示領域 D m の正面視右上隅に形成されている小表示領域 D m 2 における特別図柄の変動表示回数が更新される。本第 2 9 制御例では、通常、特別図柄の変動表示終了時に小表示領域 D m 2 にお

ける特別図柄の変動表示回数の更新を実行する構成であるが、疑似変動が実行される場合には、疑似変動開始時に変動表示回数の更新を前倒して実行し、その特別図柄の変動停止時には変動表示回数の更新を実行しない構成としている。このように構成することで、疑似変動の実行中に小表示領域 D m 2 における特別図柄の変動表示回数が更新されることにより、遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

#### 【 3 7 8 9 】

図 1 1 2 3 に戻って説明を続ける。疑似変動の開始から 5 秒経過すると、特別図柄の変動時間が経過したことに基づき第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄が停止表示される。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、疑似変動が継続して実行され、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される。結果報知演出は、1 回目の特  
10  
図変動が停止してから所定の演出時間で実行される演出であり、図 1 1 1 9 ( b ) に示す通り、演出時間の経過に合わせて特図の当否判定結果に基づく第 3 図柄の表示態様が停止表示される演出が実行される。結果報知演出の終了時に停止表示される第 3 図柄の表示態様は、1 回目の特図変動の停止時に保留球が存在しなければ 1 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示し、1 回目の特図変動の停止時に保留球が存在する場合には 2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様を停止表示する。

#### 【 3 7 9 0 】

ここで、図 1 1 1 9 を参照して、保留球が 0 個の場合に実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図 1 1 1 9 ( a ) は、保留球が 0 個の状態では特別図柄の変動時間が経過し、結果報知演出の演出態様の 1 つである結果報知演出 G が開始された時点における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出 G とは、演出  
20  
時間が 3 秒で、特別図柄の変動停止から 3 秒経過すると外れを示す第 3 図柄の表示態様を表示する演出態様である。この結果報知演出 G は、1 回目の特図の変動停止時に保留球が存在せず、2 回目の特図変動の変動が開始されない場合に設定される。なお、結果報知演出の各演出態様の詳細な説明は、図 1 1 4 4 ( b ) を参照して後述する。

#### 【 3 7 9 1 】

図 1 1 1 9 ( a ) に示すように、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 では、特別図柄の変動表示が停止した状態（LED 3 7 a が点滅していない状態）となる。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域 D m における第 3 図柄  
30  
の高速変動が停止することなく変動したままの状態が継続する。即ち、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して特定の図柄が表示される。また、表示領域 H R 1 では、「ミッション中」というミッション演出が継続していることを報知するための報知態様が表示される。表示領域 H R 1 に表示される報知態様は、結果報知演出が開始された時点で、図 1 1 1 8 ( b ) に示す「ミッション開始、図柄を変える」という報知態様から、「ミッション中」という報知態様に可変する。また、ミッション演出の開始から 5 秒経過した状態であるため、小表示領域 D m 3 に表示される報知態様の表示が更新され、「残り 3 秒」と表示される。このように、第 1 図柄表示装置 3 7 では特別図柄の変動が停止している状態であるにもかかわらず、第 3 図柄表示装置 8 1 ではミッション演出が継続して実行されるため、実際には特別図柄の変  
40  
動表示が実行されていないにもかかわらず、遊技者目線では特別図柄の変動が継続して実行されているかのように見える。これにより、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

#### 【 3 7 9 2 】

図 1 1 2 3 に戻って説明を続ける。第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動停止から（即ち、結果報知演出 G の開始から）3 秒が経過すると、図 1 1 1 9 ( b ) に示すように結果報知演出が終了し第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示される。図 1 1 2 3 の例では、疑似変動中に 2 回目の特図変動が開始されなかったことから、結果報知演出終了後は、第 3 図柄表示装置 8 1 においても第 3 図柄が 1 回目の特図変動の当否判定結果を示す表示態様で停止表示されたままとなる。なお、結果報知演出が終了した時点  
50

で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオフに設定される。

#### 【 3 7 9 3 】

ここで、図 1 1 1 9 ( b ) を参照して、結果報知演出終了時の演出内容について説明する。図 1 1 1 9 ( b ) は、結果報知演出 G 終了時の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。主表示領域 D m において第 3 図柄がミッション演出開始時と同じ表示態様で停止表示され、それに合わせて表示領域 H R 1 に表示される報知態様が、「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを案内する案内態様に切り替わる。また、小表示領域 D m 3 に表示される報知態様の表示がミッション演出の演出時間が経過したことを示す「残り 0 秒」という表示に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、ミッション演出開始時点で表示されていた第 3 図柄と同一の表示態様の第 3 図柄が停止表示されることで、図柄を変えるというミッションが失敗したことを遊技者に認識させることができる。小表示領域 D m 3 と表示領域 H R 1 は、疑似変動の終了後から 5 秒が経過した場合、または新たな特別図柄の変動表示が開始された場合に非表示となり、疑似変動の終了から 1 5 秒が経過しても新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合には客待ち演出（デモ演出）が実行される。一方、主表示領域 D m に停止表示されている第 3 図柄は、疑似変動の終了から 5 秒が経過しても継続して表示され、新たな特別図柄の変動表示が開始されるまで停止表示された状態が維持される。なお、デモ演出が実行されている期間は一時的に非表示状態となる。なお、小表示領域 D m 3 と表示領域 H R 1 が非表示となるまでの期間は任意に設定すれば良く、疑似変動終了から 4 秒以下で設定しても良いし、6 秒以上で設定しても良い。

#### 【 3 7 9 4 】

次に、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s において実行される保留演出について説明する。図 1 1 1 8 ( a ) に示す副表示領域 D s は、疑似変動が開始される前の状態である。上述したように、主表示領域 D m の下部に形成されている副表示領域 D s は、変動表示中の特別図柄に対応する実行中保留図柄 h 0 を表示するための実行エリア D s 1 と、記憶されている保留球数に対応する保留図柄を表示するための保留球数表示エリア D s 2 で構成されている。図 1 1 1 8 ( a ) に示す例では、保留球数表示エリア D s 2 の保留記憶可能な上限数（4 個）に対応した 4 つの台座 m 1 ~ m 4 に保留図柄が 1 つも表示されていないため、保留球が 0 個であることを示している。なお、特別図柄の変動表示が実行されているため、実行エリア D s 1 の台座 m 0 には実行中保留図柄 h 0 が表示されている。この実行中保留図柄 h 0 は、実行中の特別図柄の変動表示が終了した場合に消去され、新たな特別図柄変動が開始される場合には、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 台座 m 1 に表示されていた保留図柄 h 1 が、実行エリア D s 1 の実行中台座 m 0 へとシフトして表示される。このように構成することにより、例えば、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄に対して大当たり当選の期待度を示す予告演出（例えば、保留図柄の表示態様（例えば、色や形状）を可変させる演出）を実行した場合に、その予告演出が実行された保留図柄に対応した特別図柄変動が実行されていることを遊技者に容易に判別させることができる。

#### 【 3 7 9 5 】

疑似変動が開始されると、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 に表示されている実行中保留図柄 h 0 を疑似的に消去した後、爆弾を模した特殊な保留図柄である疑似保留図柄を新たに表示する。図 1 1 1 8 ( b ) は、実行エリア D s 1 に疑似保留図柄 t h 0 a を新たに表示した状態を示している。このように、疑似変動開始時に実行エリア D s 1 から実行中保留 h 0 を疑似的に消去した後に疑似保留図柄 t h 0 a を新たに表示させることで、主表示領域 D m における第 3 図柄の変動が疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くすることができる。この疑似保留図柄は、実行中の特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別を示唆するものである。より具体的には、実行中の特別図柄の変動種別が外れに対応する変動種別であり、その特別図柄の停止後に変動が実行される保留球を先読みし

た結果が「完全外れ」（リーチ状態とならない外れ種別）である場合、或いは保留球が存在しない場合には、大当たり当選である可能性が低いことを示唆する態様である「？」と表示されたノーマル疑似保留図柄  $t h 0 a$  が表示される。一方、実行中の特別図柄の変動種別が大当たりに対応する変動種別である場合、または先読みした保留球の変動種別が「完全外れ」ではない（即ち、少なくともリーチが発生する変動種別である）場合には、少なくともリーチ演出が発生することを示唆する態様である「！」と表示されたチャンス疑似保留図柄  $t h 0 c$ （図 1 1 2 1（a）参照）が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似保留図柄の表示態様から特別図柄の当否判定結果を推測する楽しみを提供することが可能となり、疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。この疑似保留図柄は、疑似変動開始から疑似変動終了まで継続して表示される。つまり、疑似変動中に 1 回目の特図変動が終了しても実行エリア  $D s 1$  から消去されず、特別図柄の変動表示が実行されていない期間となっても（或いは、2 回目の特図変動が開始されても）引き続き実行エリア  $D s 1$  に継続して表示される。このように構成することで、実行エリア  $D s 1$  に保留図柄が表示されているか否かによって、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者に気付かれ難くすることができ、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを気付かせないという疑似変動の演出効果を向上させることができる。なお、図 1 1 1 8（b）に示すように、疑似変動が開始されると、保留球数表示エリア  $D s 2$  が「爆弾保留が爆発すると・・・」という保留演出に関連する演出情報を案内する案内態様が表示されたシャッターによって覆われ、保留図柄の代わりに疑似保留図柄  $t h 0$  の一部である導火線  $d u$  が表示される。

10

20

### 【 3 7 9 6 】

ここで、通常は特別図柄が停止表示されると実行エリア  $D s 1$  に表示されている実行中保留図柄  $h 0$ （図 1 1 1 8（a）参照）が消去され、保留球が存在する場合には、保留球数表示エリア  $D s 2$  の第 1 台座  $m 1$  に表示されている保留図柄が実行エリア  $D s 1$  の実行中台座  $m 0$  にシフトして表示される。しかしながら、疑似変動の途中で 1 回目の特図変動が終了し、2 回目の特図変動が開始されたことに基づいて保留球数表示エリア  $D s 2$  の第 1 台座  $m 1$  に表示されていた保留図柄を実行エリア  $D s 1$  の台座  $m 0$  にシフトさせると、第 3 図柄が変動表示されているにもかかわらず保留図柄がシフトされたことになり、遊技者に違和感を与える虞がある。また、保留球数が可変しても疑似変動が終了するまでは保留図柄をシフトさせない構成とすると、実際の保留球数と、保留球表示エリア  $D s 2$  に表示されている保留図柄の数に差が生じ、例えば、実際の保留球数は 3 個であるにもかかわらず、保留球数表示エリア  $D s 2$  には保留図柄が上限の 4 つ表示されている場合に、遊技者は保留球が上限に達したと勘違いし、遊技球の発射を一時停止させてしまう虞がある。更に、疑似変動の終了と、2 回目の特図変動の変動終了が同時であった場合には、実際の保留球数よりも表示されている保留図柄の方が多くなってしまい、保留図柄があるのに特別図柄の変動が開始されないという不具合が生じる虞がある。

30

### 【 3 7 9 7 】

これに対して、本第 2 9 制御例では、上述したように疑似変動中は保留図柄に代えて導火線  $d u$  を表示することにより遊技者が保留球数を認識し難くなるため、疑似変動中に第 1 台座  $m 1$  から台座  $m 0$  に保留図柄がシフトすることで遊技者に違和感を与えることを抑制し、更に実際の保留球数と、表示されている保留図柄の数に差が生じることによる不具合を防ぐことができる。また、導火線  $d u$  を用いた保留演出が保留球数表示エリア  $D s 2$  において実行されることにより、遊技者の興味を保留演出に向けることが可能となり、保留演出の実行中は保留球数に対する遊技者の興味を薄れさせ、保留球数表示エリア  $D s 2$  に保留図柄が表示されていないことに対する違和感を緩和させることができる。保留演出では、図 1 1 1 8（b）に示す導火線  $d u$  の右端に表示されている火  $H i 1$  が、疑似変動終了までに爆弾保留（即ち、疑似保留図柄  $t h 0 a$ ）に到達するか否かを見せる演出が実行される。火  $H i 1$  が爆弾保留に到達すると、爆弾保留が爆発して保留球内での大当たり当選期待度を示唆する特殊保留図柄に可変する。

40

### 【 3 7 9 8 】

50

保留球数表示エリアDs2では、疑似変動が開始されると、図1118(b)に示すように、上述したシャッターが表示された後、実行エリアDs1に疑似保留図柄th0が表示されたことに合わせて疑似保留図柄th0に繋がる導火線duが燃えている状態で表示される。この導火線duの残りの長さは疑似保留図柄th0aが爆発する(可変する)演出が実行されるまでの保留演出の残り期間を示しており、疑似変動の残変動時間(即ち、小表示領域Dm3に表示される残り時間)と同期して火Hi1が導火線duを爆弾保留に向かって進行することで導火線duが短くなっていく。図1118(b)に示す導火線duは疑似変動開始時点での状態であり、爆弾保留が爆発する場合には、疑似変動の残変動時間(小表示領域Dm3に表示される残り時間)が0秒となった時点で火Hi1が爆弾保留に到達した状態となり、爆弾保留が爆発する演出が実行される。図1119(a)に示す導火線duは、疑似変動の開始から5秒経過した時点での状態である。なお、疑似変動開始時点での導火線duの長さは一定である。なお、上述したように第1図柄表示装置37aにおける特別図柄の変動表示は後述する特別図柄変動時間タイマ203djのタイマ値に同期して実行されるため、小表示領域Dm3に表示される疑似変動の残り変動時間は特別図柄の変動時間とは連動していない。この保留演出では、火Hi1が燃えている間は保留演出が進行中であることを示し、火Hi1が消えることで保留演出の進行が停止していることを示している。

10

#### 【3799】

保留演出の開始から爆弾保留が爆発するまでの表示シナリオは、実行中のミッション演出の演出態様に対応して設定される(図1144参照)。各表示シナリオの詳細な説明は図1144を参照して後述するが、簡単に説明すると、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに対応する結果報知演出が設定された場合には、疑似変動終了前に火Hi1が爆弾保留に到達し、爆弾保留が爆発するシナリオが設定される。一方、特別図柄の当否判定結果が外れであることに対応するミッション演出の結果報知演出が設定されている場合には、図1119(b)に示すように、火Hi1が分岐地点Pt1に到達した時点で消火し、爆弾保留に到達しない。なお、疑似変動開始から結果報知演出の演出態様が設定されるまでの期間(即ち、導入演出が実行されている期間)は、保留球の有無、特別図柄の当否判定結果にかかわらず一定の進行速度で火Hi1が導火線duを爆弾保留に向かって進む初期表示シナリオが設定され、結果報知演出の演出態様が設定された時点でその結果報知演出に対応する表示シナリオが決定され、火Hi1の進行速度が可変する。

20

30

#### 【3800】

分岐地点Pt1は、疑似変動の残変動時間が残り2秒になった場合に火Hi1が表示される位置である。上述したように、本第29制御例では、特別図柄の変動パターン(変動時間)によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。また、詳細な説明は後述するが、大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも12秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短3秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火Hi1が分岐地点Pt1に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線duを火Hi1が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線duを火Hi1が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火Hi1の進行速度が遅い程、分岐地点Pt1到達時に火Hi1が消火され難く、爆弾保留が爆発し易くなる。このように、火Hi1の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能である構成であり、火Hi1の進行速度が保留演出の開始から所定時間(5秒)経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄(爆弾保留)の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火Hi1の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火Hi1が分岐地点Pt1を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる

40

50

。なお、本第 29 制御例では、変動表示中の特別図柄に対応する保留球と、第 1 保留エリアに格納されている保留球の変動種別に基づいて疑似保留図柄 t h 0 の表示態様を設定する構成としたが、これに限るものではなく、保留記憶されている全ての保留球の情報（例えば、大当たり当選の保留球の有無（複数ある場合は個数も）、保留球数）に基づいて疑似保留図柄 t h 0 の表示態様を設定しても良い。具体的な例としては、保留球数に応じて疑似保留図柄 t h 0 の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい疑似保留図柄 t h 0 が表示される、或いは小さい疑似保留図柄 t h 0 が表示される）、導火線 d u の長さを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど保留演出開始時に表示される導火線 d u の長さが長くなる、或いは短くなる）、火 H i 1 の大きさを異ならせても良いし（例えば、保留球数が多くなればなるほど大きい火 H i 1 が表示される、或いは小さい火 H i 1 が表示される）、爆弾保留が爆発した場合の表示態様を異ならせても良い。または、保留球内に大当たり当選する保留球が存在するか否かに基づいて疑似保留図柄 t h 0 の表示態様を設定しても良い。

10

#### 【 3 8 0 1 】

次に、図 1 1 2 0 および図 1 1 2 5 を参照して、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が継続している場合に、始動口（第 1 入球口 6 4）への新たな入賞により第 1 図柄表示装置 3 7 において新たな特別図柄の変動表示（2 回目の特図変動）が開始された場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行される特殊演出の内容について説明する。図 1 1 2 5 は、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に始動口（第 1 入球口 6 4）への入賞があった場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）との関係を模式的に示した図である。図 1 1 2 3 で説明した例と相違する点は、結果報知演出の途中で始動口（第 1 入球口 6 4）への入賞に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始される点と、第 3 図柄表示装置 8 1 において結果報知演出終了後に書き換え演出が実行される点である。

20

#### 【 3 8 0 2 】

図 1 1 2 5 に示す例では、図 1 1 2 3 で示した例と同様に、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）停止時に保留球が存在しなかったため、1 回目の特図変動停止から 3 秒間疑似変動が継続し、保留球が存在しない場合に設定される結果報知演出 G の演出態様が設定される。そして、結果報知演出 G の終了 1 秒前に遊技球が始動口（第 1 入球口 6 4）に入賞し、第 1 図柄表示装置 3 7 では 2 回目の特図変動が開始される。この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 では結果報知演出 G が継続して実行され、結果報知演出 G の演出時間が経過すると、図 1 1 1 9 ( b ) に示す結果報知演出 G 終了時の表示画面を表示させる。なお、新たな入賞があった時点で、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、第 3 図柄表示装置 8 1 における 2 回目の特図変動に対応する第 3 図柄の変動表示を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンに設定される。

30

#### 【 3 8 0 3 】

ここで、図 1 1 2 0 ( a ) を参照して書き換え演出開始時の演出内容について説明する。図 1 1 2 0 ( a ) は、長書き換え演出 A 開始時の表示画面の一例を示した図である。結果報知演出 G の演出時間が経過し、結果報知演出 G の終了画面が表示された後、主表示領域 D m では、図 1 1 2 0 ( a ) に示すように、新たな入賞情報によって既に実行されている演出を変容させる演出である長書き換え演出 A が開始される。書き換え演出は、特別図柄が変動表示されていない期間中に実行されている結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始された場合に、実行中の結果報知演出が終了した後で追加して実行される演出であり、図 1 1 2 0 ( a ) および ( b ) に示す通り、結果報知演出終了時に停止表示された第 3 図柄の表示態様を、2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様に上書きする演出が実行される。なお、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始されなかった場合には、書き換え演出は実行されない。

40

#### 【 3 8 0 4 】

ここで、本第 29 制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に結果報知

50

演出が実行されており、その結果報知演出の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始された場合であっても、実行中の結果報知演出を中断してその特別図柄の変動表示に対応する演出を開始するのではなく、結果報知演出の演出期間が経過した後にその特別図柄の変動表示に対応する書き換え演出を実行する構成とし結果報知演出が不自然なタイミングで終了して新たな演出が開始されないように構成している。これにより、遊技者に対して違和感を与えることを抑制することができる。なお、詳細な説明は図 1 1 4 3 を参照して後述するが、「長書き換え演出 A」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」であり、疑似変動の残変動時間が 1 秒以下である場合に設定される演出時間が 3 秒の書き換え演出の演出態様であり、結果報知演出 G 終了時に停止表示された第 3 図柄を、うさぎを模したキャラクタ 8 0 1 が大当たり当選の可能性が高いことを示唆する第 3 図柄の表示態様に上書きする演出である。なお、「書き換え演出 A」には、演出時間が異なる「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」があり、それぞれの書き換え演出 A では、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って第 3 図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出 A が設定された場合であっても最終的に表示される第 3 図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出 A が設定されるかは結果報知演出の途中で 2 回目の特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、2 回目の特図変動の変動時間内で実行される残りの結果報知演出の演出時間が 2 回目の特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、2 回目の特図変動における特殊演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

10

20

#### 【 3 8 0 5 】

図 1 1 2 0 ( a ) に示すように、表示領域 H R 1 には「上書きチャンス発生！ミッション継続！」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って停止表示されている第 3 図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域 D m 3 の下部には「+ 3」というミッション演出の演出時間が追加（延長）されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様が「残り 0 秒」から「残り 3 秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第 3 図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、本第 2 9 制御例では、書き換え演出開始時に小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様を、追加された演出時間に対応する態様に更新する構成としたが、これに限るものではなく、追加された演出時間にかかわらず「残り？秒」という追加された演出時間を遊技者が識別できない態様に更新する構成としても良い。このように構成することで、書き換え演出開始時に更新された小表示領域 D m 3 の態様からは設定された書き換え演出の演出態様を遊技者が予測し難くなるため、書き換え演出開始時に更新された小表示領域 D m 3 の態様が大当たり当選期待度の低い演出態様に対応する態様であった場合に遊技者が書き換え演出に対する興味を無くしてしまうことを抑制することができる。

30

#### 【 3 8 0 6 】

図 1 1 2 5 に戻って説明を続ける。長書き換え演出 A の開始から 3 秒経過すると（即ち、長書き換え演出 A の演出時間が経過すると）、図 1 1 2 0 ( b ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において上書きされた第 3 図柄が停止表示される。ここで、図 1 1 2 0 ( b ) を参照して、書き換え演出終了時の演出内容について説明する。図 1 1 2 0 ( b ) は、長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出 A の演出時間が経過すると、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m では、第 3 図柄が「3 4 1」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ 8 0 1 はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第 2 9 制御例において、この「3 4 1」という第 3 図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球（ターゲット保留）が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に

40

50



基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様（所謂、チャンス目）である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、保留球のいずれかが大当たり当選かもしれないと遊技者に期待させることができる。なお、本第29制御例では、「341」という第3図柄の組み合わせの他にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「341」のチャンス目が表示された場合には80%の割合で大当たり当選するのに対して、「321」のチャンス目が表示された場合には50%の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第3図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「341」や「321」に限るものではなく、例えば、第3図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が3つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が3つ揃った組み合わせを2番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。長書き換え演出Aの演出時間が経過すると、主表示領域Dmの表示領域HR1の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Dm3の表示が「残り0秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。

10

#### 【3807】

図1125に戻って説明を続ける。第3図柄表示装置81において長書き換え演出Aが終了すると、待機されていた2回目の特図変動に対応する第3図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ223dnがオフに設定される。そして、主表示領域Dmにおいて通常演出が開始される。ここで、図1120(a)および(b)に示すように、第3図柄表示装置81では第3図柄が停止表示（仮停止）された状態であるが、第1図柄表示装置37では特別図柄の変動表示が継続している。即ち、第3図柄表示装置81では2回目の特図変動に対応する第3図柄の変動表示が待機されている状態であっても、第1図柄表示装置37においては2回目の特図変動が進行しており、長書き換え演出A終了時点では、図1125に示すように、2回目の特図変動開始から4秒が経過している。この場合は、長書き換え演出A終了後に8秒間の通常演出が実行されることで、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動終了のタイミングと、第3図柄表示装置81に

20

30

#### 【3808】

次に、図1120(a)に戻って、特別図柄の変動表示が実行されていない期間（特別図柄の無変動期間）に疑似変動が継続している場合に、始動口（第1入球口64）への新たな入賞により第1図柄表示装置37において新たな特別図柄の変動表示（2回目の特図変動）が開始された場合に、第3図柄表示装置81の副表示領域Dsにおいて実行される保留演出について説明する。図1120(a)では、長書き換え演出Aの演出態様が設定されたことに伴って新たな表示シナリオが設定され、図1119(b)に示す導火線duの分岐地点Pt1において火Hi1が消えた状態から、導火線duに火Hi2が表示された状態となる再着火演出が実行されている。再着火演出が開始されると、保留球数表示エリアDs2では、「再着火、爆発のチャンス」という保留演出が再開されたことを報知する態様が表示されることで、遊技者に保留演出の進行が再開されたことを分かり易く認識させることが可能な構成としている。なお、書き換え演出が実行される場合というのは、疑似保留図柄の表示態様を決定する際（即ち、疑似変動開始時）に保留球が存在していなかった場合であるため、書き換え演出開始時点で実行エリアDs1に表示されている疑似保留図柄th0aの表示態様は、現在変動中の特別図柄（即ち、2回目の特図変動）の当否判定結果を反映した表示態様ではない。しかしながら、既に表示されている疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様を、爆弾保留が爆発する前に2回目の特図変動の当否判定結果を反映した表示態様に可変させると、保留球数表示エリアDs2に表示される「爆弾保

40

50



留が発火すると・・・」という演出情報（図1119(a)参照）と演出上の矛盾が生じ、遊技者に違和感を与える虞がある。このため、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線duの火の表示態様によって、2回目の特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、図1120(a)に示すように、大当たり当選期待度が高いことを示す書き換え演出Aが設定された場合には、再着火時に導火線duに火Hi1（図1119(a)参照）よりも燃え方が激しい火Hi2が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線duに火Hi1が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って2回目の特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

10

### 【3809】

図1120(b)の実行エリアDs1は、火Hi2が爆弾保留（疑似保留図柄th0a）に到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Hi2が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄th0bに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄th0bは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合に「外れスーパーリーチ」（図1132(b),(c)に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別）である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0bが表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。疑似保留図柄th0aが特殊保留図柄th0bに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアDs2には「大チャンス」という特殊保留図柄th0bに対応する表示態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Dmにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアDs2のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアDs1に表示されている特殊保留図柄th0bは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄th0bの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

20

30

### 【3810】

次に、図1121および図1124を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1回目の特図変動）停止時に保留球が存在する場合に第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおいて実行される特殊演出の内容について説明する。図1124は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特別図柄変動と特殊演出（ミッション演出）の関係を模式的に示した図である。図1123に示した例とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1回目の特図変動）停止前に遊技球が始動口（第1入球口64）に入賞したことに基いて保留球を獲得している点と、疑似変動終了後に通常演出が実行されている点で相違している。この場合、導入演出終了時（即ち、1回目の特図変動停止時）に保留球を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様が設定され、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmでは、図1121(a)に示すように、設定された結果報知演出が実行される。

40

### 【3811】

ここで図1121(a)を参照して、結果報知演出開始時の演出内容について説明する。図1121(a)は、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく2回目の特別図柄の変動（2回目の特図変動）が実行される場合の結果報知演出A開始時の表示画面の一例である。なお、この「結果報知演出A」とは、特別図柄の変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に設定される演出時間が4秒の結果報知演出であり、ミッション演出終了時に第3図柄を「341」のチャンス目で停止表示させる演出態様である。特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の結果報知演出G開始時（図1119(a)参照

50

)とは異なり、設定された結果報知演出 A の演出時間 ( 4 秒 ) と、仮の演出時間 ( 結果報知演出の最短の演出時間である 3 秒 ) として表示されている小表示領域 D m 3 の残演出時間との差分の値 ( 1 秒 ) を追加することを報知するための追加態様が小表示領域 D m 3 の下部に表示される。この場合図 1 1 2 1 ( a ) に示すように、追加態様として「 + 1 」という態様が小表示領域 D m 3 の下部に表示される。そして、表示された追加態様に対応して小表示領域 D m 3 の報知態様が「残り 3 秒」から「残り 4 秒」に更新される。このように構成することで、設定された演出時間と、表示されている残演出時間の値を一致させることができる。また、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 には、疑似変動が開始された特別図柄の変動種別と、先読みした保留球の変動種別に基づく表示態様の疑似保留図柄が表示されており、図 1 1 2 1 ( a ) に示す例では、特別図柄の変動種別が「当たりショートリーチ」であることから、疑似保留図柄の表示態様として保留球内でリーチ演出が発生することを示唆するチャンス疑似保留図柄 t h 0 c が設定される。なお、疑似保留図柄の表示態様を設定する要領については、図 1 1 6 2 を参照して後述する。

10

### 【 3 8 1 2 】

図 1 1 2 4 に戻って説明を続ける。結果報知演出 A が開始された後、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動が開始される時点で、音声ランプ制御装置 1 1 3 において第 3 図柄表示装置 8 1 におけるその特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の変動表示の開始を待機させる制御が実行され、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンに設定される。その後、結果報知演出 A 開始から 4 秒経過すると ( 即ち、結果報知演出 A の演出時間が経過すると ) 、 2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する表示態様で第 3 図柄が停止表示 ( 仮停止 ) され、そして、図 1 1 2 1 ( b ) に示すように、残りの特別図柄の変動時間 ( 8 秒 ) を用いて、待機されていた第 3 図柄の変動 ( 通常演出 ) が開始される。

20

### 【 3 8 1 3 】

ここで、図 1 1 2 1 ( b ) を参照して、ミッション演出 ( 特殊演出 ) 終了後に実行される通常演出について説明する。図 1 1 2 1 ( b ) は、結果報知演出 A 終了後の通常演出開始時における表示画面の一例を示した図である。図 1 1 2 1 ( b ) に示す例では、結果報知演出 A の終了画面において第 3 図柄が「 3 4 1 」のチャンス目で停止表示された状態から、第 3 図柄が変動を開始した状態となっている。第 3 図柄が変動を開始したことに合わせて、主表示領域 D m の正面視左上に形成されていた小表示領域 D m 3 は非表示となり、主表示領域 D m の中央部に形成されている表示領域 H R 1 に表示される報知態様が「大チャンス変動中」というミッション演出で報知された演出結果に対応する演出情報の対象となる特別図柄の変動表示が実行中であることを示す案内態様に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了した後もミッション演出で報知された演出情報がまだ有効であることを遊技者が分かり易く認識することができる。また、副表示領域 D s の実行エリア D s 1 では、保留演出において可変表示された特殊保留図柄 t h 0 b が継続して表示されるため、特殊保留図柄 t h 0 b が消去されることで特殊保留図柄 t h 0 b に対応する特別図柄の変動が終了したのではないかと遊技者を不安にさせることを抑制することができる。なお、保留球数表示エリア D s 2 では、疑似変動終了時に保留演出の演出結果を報知する報知態様が表示された後、シャッターが開き、その時点での保留球数に対応する保留図柄が表示される。図 1 1 2 1 ( b ) に示す例では、第 1 台座 m 1 に第 1 保留図柄 h 0 が表示されており、保留球数が 1 個であることを遊技者に報知している。その後、通常演出が終了すると ( 即ち、 2 回目の特図変動が終了すると ) 特殊保留図柄 t h 0 b が実行エリア D s 1 から消去される。

30

40

### 【 3 8 1 4 】

次に、図 1 1 2 2 および図 1 1 2 6 を参照して、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m において実行される特殊演出の内容について説明する。図 1 1 2 6 は、大当たり遊技のオープニング期間と特殊演出 ( ミッション演出 ) との関係性を模式的に示したタイミングチャートである。なお、本第 2 9 制御例では、大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a に球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口 6 5 a に球

50

を入賞させることで多くの賞球を短時間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、5秒間のオープニング期間（可変入賞装置65の特定入賞口65aに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、1のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、0.5秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、2秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定されることにより、大当たり遊技中において特定入賞口65aが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことが可能となり、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

10

#### 【3815】

図1126に示した例は、図1123に示した例とは、特別図柄の変動停止後に大当たり遊技が実行される点で相違する。この場合、特殊演出（ミッション演出）の導入演出が終了するまでは、図1123に示した例と同様である。導入演出終了後（即ち、特別図柄の変動停止後）、第1図柄表示装置37では、特別遊技状態（大当たり遊技が実行される遊技状態）となり、5秒間の大当たり遊技のオープニング期間が設定される。一方、第3図柄表示装置81では、図1122（a）に示すように、疑似変動が継続し、特別図柄の変動停止から3秒間の当たり結果報知演出が実行される。ここで、図1122（a）を参照して、大当たり遊技のオープニング期間で実行される結果報知演出の演出内容について説明する。図1122（a）は、大当たり遊技のオープニング期間に当たり結果報知演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。なお、「当たり結果報知演出」とは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される演出時間が3秒の結果報知演出の演出態様であり、ミッション演出終了時に大当たり当選であることを報知する第3図柄の表示態様が停止表示される。図1122（a）に示すように、第1図柄表示装置37では大当たり当選を示す表示態様でLED37aが停止表示されているが、第3図柄表示装置81では第3図柄の変動表示が継続している。そして、小表示領域Dm3に表示されるミッション演出の残演出時間を報知するための報知態様として「残り3秒」という文字が表示され、表示領域HR1には「ミッション中」というミッション演出が継続中であることを示すための案内態様が表示される。このように、ミッション演出が継続していることを遊技者に分かり易く報知し、ミッション演出に注目させることで、第1図柄表示装置37における特別図柄変動が停止していることに気付かせ難くすることができる。

20

30

40

#### 【3816】

その後、当たり結果報知演出の演出時間が経過すると、第3図柄が大当たり当選であることを示す表示態様で停止表示される。図1122（b）は、結果報知演出において大当たり当選であることが報知された場合の表示画面の一例を示した図である。図1122（b）に示すように、大当たりを報知する場合には、主表示領域Dmの中央部において同一の数字が付された第3図柄を揃った状態で停止表示し、大当たり当選であることを示す表示態様であることを強調するために第3図柄が発光する演出が実行される。また、表示領域HR1に「大当たり」という大当たり当選したことを報知するための報知態様が表示される。これらの表示内容により、大当たり当選したことを遊技者に対して容易に理解させることができる。そして、大当たり当選であることが報知された後、大当たり遊技にお

50

る遊技方法を案内するための2秒間のショートオープニング演出（図示しない）が実行される。なお、通常の大当たり遊技のオープニング期間（疑似変動が実行されない大当たり遊技のオープニング期間）には、5秒間のロングオープニング演出（図示しない）が実行される。ロングオープニング演出では、大当たり遊技における遊技方法の案内に加えて、賑やかし用のムービーが表示される。このように、大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されることで、第3図柄表示装置81において実行されるオープニング演出の演出期間（言い換えると、第3図柄の停止から特定入賞口65aに遊技球が入球可能となるまでの期間）が実際のオープニング期間（言い換えると、特別図柄の停止から特定入賞口65aに遊技球が入球可能となるまでの期間）よりも短くなるため、遊技者が間延びしていると感じる期間を短縮することができる。

10

### 【3817】

また、図1122(a)の副表示領域Dsの実行エリアDs1には、疑似変動開始時に変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることに基づいて、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆するチャンス疑似保留図柄th0cが疑似変動開始時から表示されている。そして、疑似変動開始から5秒経過した時点（即ち、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動が終了した時点）で、主表示領域Dmで実行されるミッション演出の結果報知演出の演出態様として「当たり結果報知演出」が設定されると、保留演出の表示シナリオとして「疑似保留表示パターンA」が設定される。この「疑似保留表示パターンA」とは、疑似変動が終了する際に爆弾保留（疑似保留図柄）を爆発させ、図1122(b)に示す、「祝」という大当たり当選が確定したことを示唆する特殊保留図柄th0dに可変させ、保留球数表示エリアDs2の表示を「おめでとう」という特殊保留図柄th0dが示唆する演出情報に対応する報知態様に切り替える表示パターンである。なお、この「疑似保留表示パターンA」は演出時間が3秒の当たり結果報知演出が設定された場合に設定される表示パターンであるため、「疑似保留表示パターンA」が設定された時点で疑似変動の残り変動時間は3秒となる。従って、「疑似保留表示パターンA」では、上述した結果報知演出G（演出時間が3秒で、特別図柄の変動停止から3秒経過すると外れを示す第3図柄の表示態様を表示する演出態様）が設定された場合に設定される「疑似保留表示パターンD（疑似変動の残変動時間が2秒になると分岐地点Pt1で導火線duの火が消火される表示パターン）」と同じ進行速度で火Hi1が導火線duを進むが、「疑似保留表示パターンD」と異なり、疑似変動の残変動時間が2秒となり分岐地点Pt1に到達しても火Hi1が消火されない。

20

30

### 【3818】

ここで、上述したように、本第29制御例では、導火線duを進む火Hi1の進行速度によって遊技者が大当たり当選の期待度を推測することが可能であり、導火線duを進む火Hi1の進行速度が遅い程、大当たり当選の期待度が高くなる構成である。このように構成しているため、導火線duを進む火Hi1の進行速度が速い場合には、大当たり当選の期待度が低いと予測し、以後の保留演出に対する興味を無くしてしまう虞がある。しかしながら、「疑似保留表示パターンA」を設定可能に構成することで、火Hi1の進行速度が速い場合に分岐地点Pt1において火Hi1が消火されなかった場合には大当たり当選であることが確定するため、遊技者に火Hi1の動静に注目させることが可能となり、保留演出の演出効果を向上させることができる。

40

### 【3819】

以上、説明したように、本第29制御例では、特別図柄の変動中に開始された疑似変動が、その特別図柄の変動終了後に新たな特別図柄の変動が開始されない場合であっても所定期間（3秒間）継続される構成であり、その疑似変動中に特殊演出（ミッション演出）や保留演出を実行することで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていない期間であることを認識させ難く構成している。これにより、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が長くなることで遊技者が感じるストレスを緩和させることができる。

### 【3820】

また、本第29制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第3図柄

50

表示装置 8 1 において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第 1 入球口 6 4）への新たな入賞に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 における疑似変動を中断させずに継続し、疑似変動の停止表示態様をその新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果に対応する態様（例えば、新たな入賞に基づく特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、保留球内で大当たり当選する可能性が高いことを示唆する第 3 図柄の組み合わせ（所謂、チャンス目））で表示した後に、変動中の特別図柄に対応する第 3 図柄の変動表示を開始させる構成としている。このように、疑似変動の停止表示態様を用いて新たに変動が開始された特別図柄の当否判定結果を事前に示唆することが可能であるため、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に始動口（第 1 入球口 6 4）への入賞があった場合であっても、先読み予告演出に近い演出を実行することができるため、遊技が単調になることを抑制することができる。

10

**【 3 8 2 1 】**

更に、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似変動が実行されている場合に、始動口（第 1 入球口 6 4）への新たな入賞に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示が開始された場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 における疑似変動を中断させずに継続する構成であるため、実行中の疑似変動が停止表示される前に、別の特別図柄の変動表示が開始されることにより遊技者に違和感を与えることを抑制することができる。

**【 3 8 2 2 】**

また、本第 2 9 制御例では、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動時間が経過した場合（即ち、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動が終了した場合）であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 における疑似変動が終了するまでは実行エリア D s 1 に表示されている実行中保留図柄 h 0 を消去させずに、疑似変動が終了するまで継続して表示する構成としている。このように構成することで、実行エリア D s 1 の実行中保留図柄 h 0 の表示の有無からは特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されていることを遊技者は認識困難となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

20

**【 3 8 2 3 】**

なお、本第 2 9 制御例では、変動種別にかかわらずミッション演出の導入演出の演出時間を一定の時間（5 秒）で構成したが、これに限るものではなく、例えば、保留球の変動種別を先読みして、変動種別毎に演出時間の異なる導入演出の演出態様を設定可能な構成としても良い。このように構成することで、特殊演出の導入演出にも多様性を持たせることができ、ミッション演出が単調になることを抑制することができる。

30

**【 3 8 2 4 】**

なお、本第 2 9 制御例では、ミッション演出の内容を、仮停止させた第 3 図柄の表示態様を可変させるミッションのみとしたが、これに限るものではない。例えば、成功率が異なる複数のミッション態様から、特別図柄の当否判定結果に基づいて 1 つのミッション態様を選択する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出が短期間で複数回実行された場合であっても、異なる態様のミッション演出を実行可能であるため、遊技者がミッション演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

40

**【 3 8 2 5 】**

なお、本第 2 9 制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の判定結果と、その次に実行される特別図柄変動（第 1 保留エリアに格納されている保留球に基づく特別図柄変動）の当否判定結果に基づいてミッション演出の演出態様と、疑似保留図柄の表示態様を決定する構成であったが、これに限るものではない。保留記憶されている全ての保留球の当否判定結果を先読みした結果、大当たり当選する保留球（ターゲット保留）が存在すれば、ターゲット保留に基づく特別図柄の変動まで継続するミッション演出の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり当選に対応するミッション演出の実行機会が増加し、相対的に外れ当選に対応するミッション演出の実行機会が減少するため、更に遊技者に実際の大当たり確率よりも高い確率で大当たり当選していると思わ

50

せることが可能となり、遊技意欲を向上させることができる。

【 3 8 2 6 】

なお、本第 2 9 制御例では、特別図柄の変動時間経過後も第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄を疑似変動させることで、特別図柄の変動が停止していることを遊技者に気付かれ難くする構成としたが、これに限るものではなく、例えば、特別図柄の変動表示中にストーリー性のある演出（例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのエピソードを用いたリーチ演出）を開始し、その演出が特別図柄の変動時間経過後も継続する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にストーリーの結末を見たいと思わせ、更に演出に注目させることが可能となるため、より特別図柄の変動が停止していることを気付かせ難くすることができる。

10

【 3 8 2 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、疑似変動中に実行される特殊演出としてミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始されるとゾーン演出（一般的な遊技機で実行されている予告演出の 1 種で、保留球内で大当たり当選の可能性が高い保留球が存在する場合に、その保留球に基づく特別図柄の抽選結果が報知されるまでの期間を特殊ゾーンとして表示し、遊技者に大当たり当選であることを期待させる演出）が実行されることを煽る前兆演出を行い、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されない場合にはゾーン演出が実行されず、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始された場合に、その新たな特別図柄変動の変動種別が特定の変動種別（例えば、ロングリーチ）である場合にゾーン演出を実行する構成としても良い。また、このように構成する場合には、前兆演出において遊技者に第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞を促す態様（例えば、「第 1 入球口 6 4 に入賞させてゾーンを発動させる」といった表示）を表示しても良い。このように構成することで、遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球を発射しようと思わせることが可能となるため、疑似変動中に次の特別図柄変動が開始される機会を増やすことができる。

20

【 3 8 2 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合には、特別図柄の変動停止から 3 秒間疑似変動を継続する構成としたが、これに限るものではない。例えば、遊技者が遊技球の発射を継続している場合には、特別図柄の変動停止から第 1 入球口 6 4 への新たな入賞により新たに特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間で疑似変動を継続させる構成としても良い。この場合、遊技者が遊技球の発射を停止した場合に疑似変動を終了させるようにすると良い。このように構成することで、発射された遊技球が特別図柄の変動期間内に始動口（第 1 入球口 6 4）に入賞しなかった場合であっても、継続して遊技球が発射されている場合には疑似変動が継続されるため、遊技者を退屈させることなく遊技球が始動口に入賞するまでの時間を稼ぐことができる。

30

【 3 8 2 9 】

なお、本第 2 9 制御例では、疑似変動において第 3 図柄を仮停止させた後、再変動させる構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動では、数字ではなく文字を用いた疑似図柄を表示し、疑似図柄の組み合わせで遊技者に演出情報を付与し、疑似変動の実行中は第 3 図柄を主表示領域 D m において縮小表示させる構成としても良い。より具体的には、特殊演出の導入演出が開始される場合に、主表示領域 D m において、例えば、ミッションアイコン A k 1 の代わりに「ミッ」「ショ」「ン」の 3 つの疑似図柄を停止表示し、表示領域 H R 1 に「ミッション開始 「激アツ」を完成させる」というコメントを表示して、疑似図柄を変動表示させる。そして、疑似変動が終了する際に、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には「激」「ア」「ツ」という組み合わせで疑似図柄を停止表示させ、新たに変動表示を開始した特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。なお、大当たり当選である場合であっても、「激」「ア」「ツ」以外の組み合わせで疑似図柄を停止表示させても良く、例えば、「チャ」「ン」「ス」や「ア」「ツ」「？」

40

50

」といった組み合わせの疑似図柄によって大当たり当選の期待度を示唆しても良い。なお、このように構成する場合、疑似変動の実行中は第3図柄を主表示領域Dmの左下端で縮小表示させる。このように疑似図柄を用いて疑似変動を実行することにより、第3図柄を用いて疑似変動を実行する場合よりも、疑似図柄の組み合わせにより多様な演出情報を遊技者に付与可能となる。また、疑似変動において疑似図柄を変動表示させる方向によって大当たり当選の期待度を示唆する構成としても良い。即ち、疑似図柄を所定方向へ動的表示させる制御を行う構成としても良い。具体的には、疑似図柄が第3図柄の変動表示と同様に下方向にスクロール表示されるパターンと、疑似図柄が第3図柄の変動表示とは異なる上方向にスクロール表示されるパターンを設定可能にし、下方向にスクロール表示されるパターンよりも上方向にスクロール表示されるパターンの方が大当たり当選である場合に設定され易い構成とする。なお、疑似図柄を動的表示させる所定方向は、上方向に限るものではなく、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。これにより、疑似変動における疑似図柄の変動表示方向によっても遊技者は特別図柄の当否判定結果を予測することが可能となるので、より疑似変動に注目させることが可能となり、疑似変動の演出効果を向上させることができる。

10

### 【3830】

<第29制御例における電氣的構成について>

次に、図1127～図1145を参照して、本第29制御例のパチンコ機10の電氣的構成について説明する。図1127は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータを一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路の各種回路が内蔵されている。主制御装置110では、MPU201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置37a、37bおよび第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113のサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

20

30

### 【3831】

RAM203は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/Oの値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電の発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図1155参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図1154参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図1153参照）が即座に実行される。

40

### 【3832】

ここで、図1128を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタについて説明する。これらのカウンタは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第1図

50



柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定を行うために、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 で使用される。特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する特別当たり乱数カウンタ C 1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する特別当たり種別カウンタ C 2 と、特別図柄の停止種別（リーチ当たり種別、リーチ以外外れ（完全外れ）、リーチ外れ種別）を決定するための停止種別選択カウンタ C 3、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ C S 1 と、特別当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ C I N I 1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、普通当たり乱数カウンタ C 4 が用いられ、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定には普通初期値乱数カウンタ C I N I 2 が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 1 1 4 6 参照）の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 1 1 5 5 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。R A M 2 0 3 には、特別図柄の保留球を記憶するための 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a が設けられており、特別図柄の特別図柄保留球実行エリアが設けられている。特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の各エリアには、第 1 入球口 6 4 への入球タイミングに合わせて、特別当たり乱数カウンタ C 1、特別当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、変動種別カウンタ C S 1 の各値がそれぞれ格納される。

#### 【 3 8 3 3 】

また、R A M 2 0 3 には、1 つの実行エリアと 4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）とからなる普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b が設けられており、これらの各エリアには、球が左右何れかの第 2 入球口（スルーゲート）6 7 を通過したタイミングに合わせて、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。

#### 【 3 8 3 4 】

各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の値を取り得るカウンタの場合は 6 5 5 3 5）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該特別当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、特別当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 6 5 5 3 5 の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 1 1 4 6 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 1 1 5 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

#### 【 3 8 3 5 】

特別当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 2 9 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 に入賞したタイミングで R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a（図 1 1 3 0（a）参照）によって設定されており、特別当たり乱数カウンタ C 1 の値が、特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、この特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a は、特別図柄の低確率時（特別図柄の低確率状態である期間）用と、その低確率時より特別図柄の大当たりとなる確率の高い高確率時（特別図柄の高確率状態である期間）用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、特別図柄の低確率時と特別図柄の高確率時とで、大当たりとなる確率が変



更される。なお、特別図柄の高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル202da(図1130(a)参照)と、特別図柄の低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル202da(図1130(a)参照)とは、主制御装置110のROM202内に設けられている。

#### 【3836】

特別当たり種別カウンタC2は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に(本第29制御例ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64に入賞したタイミングでRAM203の特別図柄1保留球格納エリア203daに格納される。

10

#### 【3837】

ここで、特別図柄1保留球格納エリア203daに格納された特別当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数でなければ、即ち、特別図柄の外れとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の外れ時のものとなる。一方で、特別図柄1保留球格納エリア203daに格納された特別当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ特別図柄1保留球格納エリア203daに格納されている特別当たり種別カウンタC2の値が示す表示態様となる。本第29制御例では、大当たり種別は、「大当たりA」、「大当たりB」の2種類が設定されており、特別当たり種別カウンタC2によって、「大当たりA」、「大当たりB」の内いずれかが決定される。そして、その大当たり種別を示す表示態様が大当たり図柄として第1図柄表示装置37に表示される。なお、本第29制御例の特別図柄抽選における大当たり当選確率の詳細については、特別図柄大当たり乱数テーブル202da(図1130(a))を参照して後述する。

20

#### 【3838】

また、本第29制御例のパチンコ機10における特別当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、図1131に示すように、大当たり種別を決定するための大当たり種別選択テーブル202ddには、第1特別図柄の抽選の内容が規定されており、この大当たり種別選択テーブル202ddを参照し、特別当たり種別カウンタC2の値に基づいて大当たり種別が決定される。なお、本第29制御例の各大当たり種別の詳細については、図1131を参照して後述する。

30

#### 【3839】

変動種別カウンタCS1は、0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。上述した停止種別選択カウンタC3と変動種別カウンタCS1とによって、いわゆる完全外れ、ショートリーチ、ロングリーチ、スーパーリーチといった表示態様が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図1155参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。なお、停止種別選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202de(図1134(a)参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

40

#### 【3840】

普通当たり乱数カウンタC4は、例えば0~239の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり239)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、普通当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタCIN

50

I 2 の値が当該普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタ C 4 の値は、本制御例ではタイマ割込処理毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの第 2 入球口（スルーゲート）6 7 を通過したことが検知された時に取得され、RAM 2 0 3 の普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の ROM 2 0 2 に格納される普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 d c（図 1 1 3 0（b）参照）によって設定されており、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が、普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 d c によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。また、この普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 d c（図 1 1 3 0（b）参照）は、普通図柄の低確率時（普通図柄の通常状態である期間）用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時（普通図柄の時短状態である期間）用との 2 種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。さらに、普通図柄の当たりの種別は、通常当たりと長時間当たりとが設定されており、それぞれ普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が設定されている。

10

#### 【 3 8 4 1 】

ここで、普通図柄の通常当たりは、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、大当たり遊技状態では、0.2 秒の開放時間で電動役物 6 4 a が開放状態に作動される動作が、1 回実行される当たりである。また、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている期間においては、2 秒間の開放時間で電動役物 6 4 a が開放状態に作動される動作が、2 回繰り返される当たりである。一方、長時間当たりは、遊技状態にかかわらず、2 秒間の開放時間で電動役物 6 4 a が開放状態に作動される動作が、2 回繰り返される当たりである。なお、本制御例では、図 1 1 3 0（b）に示すように、普通図柄の低確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が 5 から 6 のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。一方、普通図柄の高確率時において、取得した普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が 5 から 2 0 4 のいずれかであれば、普通図柄の当たりであると判別される。なお、本第 2 9 制御例では普通図柄抽選で当たり当選した場合に、設定されている遊技状態に応じて異なる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で普図当たり当選した場合に、球を第 1 入球口 6 4 へと入球困難な普図当たり遊技（短当たり）と、その短当たりよりも第 1 入球口 6 4 へと球を入球させ易い普図当たり遊技（長当たり）と、を実行可能に構成しても良い。

20

30

#### 【 3 8 4 2 】

パチンコ機 1 0 が普通図柄の低確率時である場合に、球がスルーゲート 6 7 を通過すると、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が 3 0 秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が「5, 6」の範囲であれば当選と判定されて、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「」の図柄が点灯表示される。そして、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が「5, 6」であれば、当たりとして、電動役物 6 4 a が「0.2 秒間 × 1 回」だけ開放（開放作動）される。なお、本第 2 9 制御例では、パチンコ機 1 0 が普通図柄の低確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物 6 4 a が「0.2 秒間 × 1 回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「0.5 秒間 × 2 回」開放しても良い。一方で、普通図柄の高確率時に、普通図柄の大当たりとなる乱数値は 2 0 0 個あり、その範囲は「5 ~ 2 0 4」となっている。これらの乱数値は、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 d c（図 1 1 3 0（b）参照）に格納されている。このように普通図柄の高確率時には、乱数値の総数が 2 4 0 ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が 2 0 0 なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1 / 1.2」となる。

40

#### 【 3 8 4 3 】

パチンコ機 1 0 が普通図柄の高確率時である場合に、球がスルーゲート 6 7 を通過する

50

と、普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が 3 秒間実行される。そして、取得された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が「5 ~ 2 0 4」の範囲であれば当選と判定されて、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物 6 4 a が「2 秒間 × 2 回」開放される。このように、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「3 0 秒 3 秒」と非常に短くなり、更に、電動役物 6 4 a の開放期間が「0 . 2 秒 × 1 回 2 秒間 × 2 回」と非常に長くなるので、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い状態となる。尚、本第 2 9 制御例では、パチンコ機 1 0 が普通図柄の高確率時である場合に、普通図柄の当たりとなったら電動役物 6 4 a が「2 秒間 × 2 回」だけ開放されるが、開放時間や回数は任意に設定すれば良い。例えば、「3 秒間 × 3 回」開放しても良い。

#### 【 3 8 4 4 】

普通初期値乱数カウンタ C I N I 2 は、普通当たり乱数カウンタ C 4 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値 = 0 ~ 2 3 9）、タイマ割込処理（図 1 1 4 6 参照）毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 1 1 5 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、R A M 2 0 3 には種々のカウンタが設けられており、主制御装置 1 1 0 では、このカウンタの値に応じて大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行することができる。

#### 【 3 8 4 5 】

図 1 1 2 7 に戻り説明を続ける。主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 2 0 4 を介して入出力ポート 2 0 5 が接続されている。入出力ポート 2 0 5 には、払出制御装置 1 1 1、音声ランプ制御装置 1 1 3、第 1 図柄表示装置 3 7 a、3 7 b、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 6 5 a の開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物 6 4 a を駆動するためのソレノイドからなるソレノイド 2 0 9 が接続され、M P U 2 0 1 は、入出力ポート 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート 2 0 5 には、図示しないスイッチ群およびスライド位置検出センサ S や回転位置検出センサ R を含むセンサ群からなる各種スイッチ 2 0 8、電源装置 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 が接続され、M P U 2 0 1 は各種スイッチ 2 0 8 から出力される信号、R A M 消去スイッチ回路 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 S G 2 に基づいて各種処理を実行する。

#### 【 3 8 4 6 】

払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリとして使用される R A M 2 1 3 とを有している。払出制御装置 1 1 1 の R A M 2 1 3 は、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 と同様に、M P U 2 1 1 の内部レジスタの内容や M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地が記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。R A M 2 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、R A M 2 1 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 と同様、M P U 2 1 1 の N M I 端子にも、停電の発生による電源遮断時に停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 S G 1 が M P U 2 1 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理（図 1 1 5 3）が即座に実行される。払出制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 2 1 4 を介して入出力ポート 2 1 5 が接続されている。入出力ポート 2 1 5 には、主制御装置 1 1 0 や払出モータ 2 1 6、発射制御装置 1 1 2 がそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置 1 1 1 には、払い出された賞球を検出するた

めの賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 111 に接続されるが、主制御装置 110 には接続されていない。

【3847】

発射制御装置 112 は、主制御装置 110 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット 112a を制御するものである。球発射ユニット 112a は、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 290 により検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ 51b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル 51 の操作量に応じた強さで球が発射される。なお、本第 29 制御例における発射ソレノイドを駆動させる制御は、操作ハンドル 51 の操作に基づいて実行される制御であって、遊技球を移動させることが可能な発射ソレノイドを駆動させる制御であるので、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御である。

10

【3848】

音声ランプ制御装置 113 は、音声出力装置（図示しないスピーカ）226 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 29～33、表示ランプ 34）227 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 114 で行われる第 3 図柄表示装置 81 の表示態様の設定を制御するものである。演算装置である MPU 221 は、その MPU 221 により実行される制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 222 と、ワークメモリとして使用される RAM 223 とを有している。音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバスおよびデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、タッチセンサ 290、発射センサ 293、枠ボタン 22 がそれぞれ接続されている。

20

【3849】

音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド）に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド）によって表示制御装置 114 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 113 は、枠ボタン 22 からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン 22 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 81 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 114 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 81 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 114 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 81 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 114 は、この音声ランプ制御装置 113 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 81 に各種の画像を表示する。また、音声ランプ制御装置 113 は、表示制御装置 114 から第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。

30

40

【3850】

表示制御装置 114 は、音声ランプ制御装置 113 および第 3 図柄表示装置 81 が接続され、音声ランプ制御装置 113 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における第 3 図柄の変動演出の表示を制御するものである。また、表示制御装置 114 は、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 113 へ送信する。音声ランプ制御装置 113 は、この表示コマンドによって示される表

50

示内容にあわせて音声出力装置 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示と音声出力装置 2 2 6 からの音声出力とを合わせることができる。

【 3 8 5 1 】

電源装置 1 1 5 は、パチンコ機 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 2 5 1 と、停電による電源遮断を監視する停電監視回路 2 5 2 と、RAM 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 1 1 1 7 参照 ) が設けられた RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 とを有している。電源部 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ 2 0 8 の各種スイッチや、ソレノイド 2 0 9 といったソレノイド、モータを駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧を生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧およびバックアップ電圧を各制御装置 1 1 0 ~ 1 1 4 に対して必要な電圧を供給する。

10

【 3 8 5 2 】

停電監視回路 2 5 2 は、停電の発生による電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 および払出制御装置 1 1 1 の MPU 2 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 SG 1 を出力するための回路である。停電監視回路 2 5 2 は、電源部 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電 ( 電源断、電源遮断 ) の発生と判断して、停電信号 SG 1 を主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 へ出力する。停電信号 SG 1 の出力によって、主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 は、停電の発生を認識し、NMI 割込処理を実行する。なお、電源部 2 5 1 は、直流安定 2 4 ボルトの電圧が 2 2 ボルト未満になった後においても、NMI 割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である 5 ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置 1 1 0 および払出制御装置 1 1 1 は、NMI 割込処理 ( 図 1 1 5 3 参照 ) を正常に実行し完了することができる。

20

【 3 8 5 3 】

RAM 消去スイッチ回路 2 5 3 は、RAM 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 1 1 1 7 参照 ) が押下された場合に、主制御装置 1 1 0 へ、バックアップデータをクリアさせるための RAM 消去信号 SG 2 を出力するための回路である。主制御装置 1 1 0 は、パチンコ機 1 0 の電源投入時に、RAM 消去信号 SG 2 を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置 1 1 1 においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置 1 1 1 に対して送信する。

30

【 3 8 5 4 】

< 第 2 9 制御例における主制御装置 1 1 0 の電氣的構成について >

次に、本第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の ROM 2 0 2 の内容について、図 1 1 2 9 ~ 図 1 1 3 5 を参照して説明する。図 1 1 2 9 ( a ) は、主制御装置 1 1 0 内の ROM 2 0 2 の電氣的構成を示すブロック図である。図 1 1 2 9 ( a ) に示した通り、本第 2 9 制御例における ROM 2 0 2 は、特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a と、変動種別選択テーブル 2 0 2 d b と、普通図柄当たり乱数テーブル 2 0 2 d c と、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 d d と、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e とで少なくとも構成されている。

40

【 3 8 5 5 】

まず、図 1 1 3 0 ( a ) を参照して、特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a の内容について説明する。図 1 1 3 0 ( a ) は、特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a の規定内容を模式的に示した図である。この特別図柄大当たり乱数テーブル 2 0 2 d a は、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルであり、大当たりと判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲が、特別図柄の状態毎に規定されている。図 1 1 3 0 ( a ) に示した通り、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値 ( カウンタ値 ) として、「 0 ~ 2 4 9 」の 2 5 0 個が設定されている。一方、図 1 1 3 0 ( a ) に示した通り、特別図柄の高確率状態 ( 確変状態 ) において特別図柄の大当

50

たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、「0～999」の1000個が設定されている。本第29制御例では、第1当たり乱数カウンタの取り得る値が「0～65535」の65536通りであることから、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約1/262となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約1/65となる。このように、確変状態中は通常状態の約4倍大当たりに当選し易いので、特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技を実行し易くなる。なお、本第29制御例では、2種類の大当たり確率が遊技状態に応じて設定されるように構成しているが、これに限ること無く、大当たりに当選する確率を遊技状態にかかわらず同一の確率となるように構成しても良いし、3種類以上の大当たり確率が設定されるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

10

#### 【3856】

また、本第29制御例では、特別図柄の抽選結果として、「大当たり」と「外れ」の2種類の抽選結果が判定されるように構成しているが、これに加えて、第3の抽選結果として、「外れ」の1種として「小当たり」を判定可能に構成しても良い。この「小当たり」に当選した場合には、可変入賞装置65を「大当たり」よりも短い期間（1ラウンド分）開放させる小当たり遊技が実行されるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合において、少量の特典（賞球）を遊技者に付与することができる。なお、「小当たり」を「外れ」の1種とする場合には、遊技者に対して小当たり遊技による賞球を付与可能であるが、大当たり当選していないため、遊技状態を可変させる（当選時の遊技状態とは異なる遊技状態を設定する）処理が実行されないように構成すると良い。これにより、大当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、小当たり当選に基づいて遊技者に付与される特典と、を明確に異ならせることができる。

20

#### 【3857】

また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成しても良い。このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機と、特別図柄抽選で時短当選した場合に成立し得る契機と、が設定され、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に成立し得る契機が設定されることになる。即ち、時短当選の有無を判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定するために多くの契機が設定されるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

30

40

#### 【3858】

上述した通り、特別図柄の抽選結果として「小当たり」、「時短当選」に当選し得るように構成する場合は、特別図柄当たり乱数テーブル202daに「小当たり」、「時短当選」に対応する第1当たり乱数カウンタC1の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選および時短抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、1つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりと時短当選に重複して当選してしまうことを禁止することができる。

50

## 【 3 8 5 9 】

また、同一の遊技状態であっても特別図柄抽選で大当たり当選する確率が異なる複数の設定値を有する構成としても良い。より具体的には、特別図柄の低確率状態において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として、設定値「1」に対して「0～249」の250個が設定され、設定値「2」に対して「0～274」の275個が設定され、設定値「3」に対して、「0～299」の300個が設定されている。一方、図102（a）に示した通り、確変遊技状態（特別遊技状態）において特別図柄の大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）としては、設定値「1」に対して「0～999」の1000個が設定され、設定値「2」に対して「0～1099」の1100個が設定され、設定値「3」に対して「0～1199」の1200個が設定される構成としても良い。この場合、第1当たり乱数カウンタの取り得る値が「0～65535」の65536通りであることから、設定「1」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり当選する確率（大当たり確率）が約 $1/262$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/65$ となる。また、設定「2」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約 $1/238$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/60$ となる。また、設定「3」が設定されている場合であって、特別図柄の低確率状態では大当たり確率が約 $1/218$ となり、特別図柄の高確率状態では大当たり確率が約 $1/55$ となる。よって、設定「1」が最も大当たり当選し難い設定値（不利設定値）となり、設定「3」が最も大当たり当選し易い設定値（有利設定値）となる。このように構成することで、パチンコ機10の過去の遊技データ（大当たり当選履歴）から現在の設定値を推測することが可能となり、有利設定値であることを期待させることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、パチンコ機10に設けられる設定値は3段階に限るものではなく、設定値を2段階にしても良いし、4段階以上（例えば、6段階）にしても良い。さらに、大当たり確率や小当たり確率や確変状態の設定確率や確変状態が継続する期間や、大当たり遊技の遊技内容といった遊技の有利度合いを可変可能な各種要素に対して設定差を設けるように構成しても良い。このような場合であっても、設定される設定値に応じて遊技者に異なる有利度合いを提供することができるため、遊技者に対して、有利な設定値が設定されているパチンコ機10にて遊技を行おうと意欲的に遊技を行わせることができる。

10

20

30

## 【 3 8 6 0 】

次に、図1130（b）を参照して、普通図柄当たり乱数テーブル202dcの内容について説明する。図1130（b）は、この普通図柄当たり乱数テーブル202dcの規定内容を示した図である。図1130（b）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタC4の値が「5, 6」が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。一方、普通図柄の高確率状態である場合は、普通当たり乱数カウンタC4の値が「5～204」の範囲が普通図柄の当たりに対応する乱数値（カウンタ値）として規定されている。つまり、本第29制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が低確率（ $1/120$ ）に設定されている。一方、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率が高確率（ $1/1.2$ ）に設定されている。このように、時短状態が設定されている場合はほとんどの普通図柄抽選で当たり当選となるため、普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

40

## 【 3 8 6 1 】

次に、図1131を参照して、大当たり種別選択テーブル202ddの内容について説明する。図1131は、この大当たり種別選択テーブル202ddの規定内容を示した図である。上述したように、本第29制御例では、大当たり種別として「大当たりA」と「大当たりB」の2種類の大当たり種別を有する。「大当たりA」、「大当たりB」になるといづれも、ラウンド数が10ラウンドの特別遊技状態（10R大当たり）となる。しかしながら、「大当たりA」、「大当たりB」では、上述した特別遊技状態に加えて更に付

50

与される大当たり終了後の付加価値がそれぞれ相違する。具体的には、「大当たり A」は、大当たり終了後の付加価値として、その大当たり終了後から次回大当たりに当選するまでの間はパチンコ機 10 が特別図柄の高確率状態へ移行し、普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、確変状態）。一方、「大当たり B」は、特別図柄の高確率状態には移行せず、大当たり終了後から特別図柄の抽選が 100 回終了するまでの間は普通図柄の当たり確率がアップする（所謂、時短状態）。

#### 【3862】

図 1131 に示した通り、特別当たり種別カウンタ C2 の値が「0～59」の範囲に対して、大当たり A（10R 確変大当たり）が対応付けて規定され、「60～99」の範囲に対して、大当たり B（10R 通常大当たり）が対応付けて規定されている。よって、60% の割合で確変大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も有利な確変遊技状態に設定され、40% の割合で通常大当たりとなって大当たり終了後の遊技状態が確変遊技状態よりも有利度合いが低い時短遊技状態に設定される。なお、上述したように、「大当たり A」と「大当たり B」における大当たり遊技中の可変入賞装置 65 の動作内容は同一であり、大当たり遊技が開始されると、可変入賞装置 65 が開放状態となり、特定入賞口 65 a に遊技球が入球可能となる。開放状態移行から 30 秒経過した場合、或いは 30 秒経過前に 9 個の遊技球が特定入賞口 65 に入球した場合に可変入賞装置 65 は閉鎖状態となる。そして、1 回の大当たり遊技では、この開閉動作が 10 回実行される。特定入賞口 65 a に遊技球が入球することにより、遊技者に遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常遊技状態（特別図柄の大当たりに当選していない状態）より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、大当たり動作内容は上記した形態に限定されるものではない。特定入賞口 65 a とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第 1 図柄表示装置 37 A, 37 B において大当たりに対応した LED が点灯した場合に、特定入賞口 65 a が所定時間開放され、その特定入賞口 65 a の開放中に、球が特定入賞口 65 a 内へ入賞することを契機として特定入賞口 65 a とは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

#### 【3863】

また、開放動作における開放時間や球数は任意に設定すれば良い。例えば、開放時間を 29 秒以下または 31 秒以上で設定しても良いし、球数を 8 個以下または 10 個以上で設定しても良い。なお、大当たり種別によって開放動作の内容が異なる構成としても良い。

#### 【3864】

図 1131 に示す通り、「大当たり A」が選択されると、時短中カウンタ 203 d e に「65536」という値が設定される。この時短中カウンタ 203 d e は、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短中カウンタ 203 d e には、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される。そして、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短中カウンタ 203 d e の値が減算され、時短中カウンタ 203 d e の値が 0 となった場合に、普通図柄の高確率状態が終了し、普通図柄の低確率状態へと移行するように構成している。即ち、「大当たり A」が選択された場合には、65536 回の特別図柄抽選（変動）が実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続するため、ほぼ確実に時短中カウンタ 203 d e の値が 0 になる前に大当たり当選することになる。なお、この時短中カウンタ 203 d e の値は、大当たり遊技に当選した場合に 0 にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。一方、「大当たり B」が選択された場合には、時短中カウンタ 203 d e に「100」という値が設定される。即ち、「大当たり B」が選択された場合には、特別図柄抽選（変動）が 100 回実行されるまで普通図柄の高確率状態が継続する。なお、本第 29 制御例では、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件である時短中カウンタ 203 d e の値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短中カウンタ 203 d e の値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、



例えば、主制御装置 110 の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短中カウンタ 203de の値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短中カウンタ 203de の値を減算させるように構成しても良い。

#### 【3865】

加えて、本第 29 制御例では、時短中カウンタ 203de の値を 1 ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短中カウンタ 203de の値を複数まとめて（例えば、2）減算するように構成しても良いし、現状の時短中カウンタ 203de の値にかかわらず、時短中カウンタ 203de の値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

#### 【3866】

また、「大当たり A」が選択されると、確変フラグ 203df がオンに設定される。この確変フラグ 203df は、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別するためのフラグである。この確変フラグ 203df は、確変状態が設定されている場合にオンに設定される。この確変フラグ 203df は、「大当たり B」に当選した場合にオフに設定される。即ち、一度「大当たり A」に当選すると、次に「大当たり B」に当選するまでの期間確変状態が継続する。このように、選択された大当たり種別によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なるため、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 29 制御例では、大当たり種別を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上の大当たり種別としても良く、この場合、例えば、時短中カウンタ 203de に設定される値が「100」で、確変フラグ 203df がオンに設定される大当たり種別を設けても良いし、大当たり遊技のラウンド数が異なる（例えば、5 ラウンド）大当たり種別を設けても良い。このように構成することで、多様な大当たり遊技を提供することができ、遊技が単調になることを抑制することができる。

20

30

#### 【3867】

次に、図 1132 (a) を参照して、変動種別選択テーブル 202db の内容について説明する。変動種別選択テーブル 202db は、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタ CS1 の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル 202db には、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。この変動種別選択テーブル 202db で決定された変動種別に基づいて、後述する変動パターン選択テーブル 202de を参照して変動パターンが設定される。図 1132 (a) は、変動種別選択テーブル 202db に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図 1132 (a) に示した通り、変動種別選択テーブル 202db には、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「通常中当たり用選択テーブル 202db1」と、通常状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「通常中外れ用選択テーブル 202db2」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が大当たりであった場合に参照される「確変・時短中当たり用選択テーブル 202db3」と、確変状態または時短状態中に特別図柄の当否判定結果が外れであった場合に参照される「確変・時短中外れ用選択テーブル 202db4」と、が規定されている。

40

#### 【3868】

次に、図 1132 (b) を参照して、変動種別選択テーブル 202db に規定されている通常中当たり用選択テーブル 202db1 の内容について説明をする。図 1132 (b) は、通常中当たり用選択テーブル 202db1 の内容を模式的に示した模式図である。

50

この通常中当たり用選択テーブル202db1は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。本第29制御例では、リーチの発生しない「完全外れ」や、変動時間が比較的短い「ショートリーチ」、変動時間が比較的長い「ロングリーチ」、変動時間が最長の「スーパーリーチ」の変動種別を有しており、変動種別と保留球数に基づいて特別図柄の変動時間が設定される。図1132(b)に示す通り、通常状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」、「当たりスーパーリーチ」の3種類であり、これらに対して変動種別データ00H, 01H, 02Hがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~44の範囲であれば変動種別データとして00H（当たりショートリーチ）が選択され、45~159の範囲であれば変動種別データとして01H（当たりロングリーチ）が選択され、160~199の範囲であれば変動種別データとして02H（当たりスーパーリーチ）が選択される。選択された変動種別データに基づいて、後述する変動パターン選択テーブル202deから変動パターン種別が選択される。

10

#### 【3869】

次に、図1132(c)を参照して、変動種別選択テーブル202dbに規定されている通常中外れ用選択テーブル202db2の内容について説明をする。図1132(c)は、通常中外れ用選択テーブル202db2の内容を模式的に示した模式図である。

#### 【3870】

20

この通常中外れ用選択テーブル202db2は、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図1132(c)に示す通り、通常状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」、「外れロングリーチ」、「外れスーパーリーチ」の4種類であり、これらに対して変動種別データ03H, 04H, 05H, 06Hがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~109の範囲であれば変動種別データとして03H（完全外れ）が選択され、110~154の範囲であれば変動種別データとして04H（外れショートリーチ）が選択され、155~194の範囲であれば変動種別データとして05H（外れロングリーチ）が選択され、195~199の範囲であれば変動種別データとして06H（外れスーパーリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル202db1と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル202deから変動パターン種別が選択される。

30

#### 【3871】

ここで、図1134(a)を参照して、変動パターン選択テーブル202deの内容について説明する。変動パターン選択テーブル202deは、設定された変動種別データ値に基づいて変動パターン（変動時間）を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）が決定される。この変動パターン選択テーブル202deには、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル202de1と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2が規定されている。

40

#### 【3872】

ここで、図1134(b)を参照して、変動パターン選択テーブル202deに規定されている通常用変動パターン選択テーブル202de1の内容について説明をする。図1134(b)は、通常用変動パターン選択テーブル202de1の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル202de1は、上述した通常中当たり用選択テーブル202db1または通常中外れ用選択テーブル202db2において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

50

## 【 3 8 7 3 】

図 1 1 3 4 ( b ) に示す通り、選択された変動種別データ値が 0 0 H ( 即ち、当たりショートリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンである「当たりショートリーチ A」が設定される。なお、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第 1 エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の 1 小さい保留エリア ( 保留第 1 エリア ~ 保留第 3 エリア ) に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ ( 保留球数 ) の最大値は 3 である。このため、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d e は、保留球数 0 ~ 3 の場合について規定している。選択された変動種別データ値が 0 1 H ( 即ち、当たりロングリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「当たりロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 2 H ( 即ち、当たりスーパーリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「当たりスーパーリーチ A」が設定される。

10

## 【 3 8 7 4 】

また、選択された変動種別データ値が 0 4 H ( 即ち、外れショートリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンである「外れショートリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 5 H ( 即ち、外れロングリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「外れロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 6 H ( 即ち、外れスーパーリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「外れスーパーリーチ A」が設定される。このように、「ショートリーチ」、「ロングリーチ」、「スーパーリーチ」のそれぞれの変動時間は当否判定結果にかかわらず同一の尺となるように構成している。ここで、通常状態では、大当たり当選の場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が 4 0 / 2 0 0 であるのに対し、外れの場合に「スーパーリーチ」が選択される割合が 5 / 2 0 0 となっている。つまり、「スーパーリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が 8 倍選択され易い。

20

## 【 3 8 7 5 】

また、通常状態では、大当たり当選の場合に「ロングリーチ」が選択される割合が 1 1 5 / 2 0 0 であるのに対し、外れの場合に「ロングリーチ」が選択される割合が 4 0 / 2 0 0 となっている。つまり、「ロングリーチ」は、外れである場合に比べて大当たり当選である場合の方が約 3 倍選択され易い。そして、通常状態では、大当たり当選の場合に「ショートリーチ」が選択される割合が 4 5 / 2 0 0 ( 9 / 4 0 ) であるのに対し、外れの場合に「ショートリーチ」が選択される割合 4 5 / 2 0 0 ( 9 / 4 0 ) となっている。つまり、「ショートリーチ」は、大当たり当選である場合と外れである場合とで選択される確率は同一である。従って、「スーパーリーチ」が実行された場合には大当たり当選である可能性が最も高く、次いで「ロングリーチ」、「ショートリーチ」の順に大当たり当選である可能性が高くなる。このように構成することで、特別図柄の変動種別に基づいて決定された変動パターン ( 変動時間 ) から遊技者が当否判定結果を予測することが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

## 【 3 8 7 6 】

また、選択された変動種別データ値が 0 3 H ( 即ち、完全外れ ) であり、保留球数が 0 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「完全外れ A」が設定され、保留球数が 1 個であれば変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) の変動パターンである「完全外れ B」が設定され、保留球数が 2 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「完全外れ C」が設定され、保留球数が 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の変動パターンである「完全外れ D」が設定される。

## 【 3 8 7 7 】

50

ここで、通常状態において当否判定結果が外れであった場合に頻繁にリーチ変動が実行されると、遊技者がリーチ変動に慣れてしまい、リーチ変動に対する興味が薄れてしまう虞があるため、本第29制御例では、通常状態において当否判定結果が外れである場合には、変動種別としてリーチ変動ではない「完全外れ」が選択される割合が最も高くなるように構成している（図1132(c)参照）。そして、変動種別が「完全外れ」である場合には、保留球数が少ないほど、変動期間の長い変動パターン種別が選択されるように構成されている。これにより、特別図柄の変動中に新たに保留球を獲得させ易くなり、保留球を途切れ難くすることができる。また、保留球数が多くなれば、短い変動期間が設定され易く、多い保留球数を維持することでテンポ良く遊技を行うことができるため、遊技者に保留球数を多く保有した状態を維持させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

10

## 【3878】

次に、図1133(a)を参照して、変動種別選択テーブル202dbに規定されている確変・時短中当たり用選択テーブル202db3の内容について説明をする。図1133(a)は、確変・時短中当たり用選択テーブル202db3の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中当たり用選択テーブル202db3は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が大当たり当選となった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図1133(a)に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の大当たりの場合に選択され得る変動種別の態様は、「当たりショートリーチ」、「当たりロングリーチ」の2種類であり、これらに対して変動種別データ07H, 08Hがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~149の範囲であれば変動種別データとして07H（当たりショートリーチ）が選択され、150~199の範囲であれば変動種別データとして08H（当たりロングリーチ）が選択される。

20

## 【3879】

次に、図1133(b)を参照して、変動種別選択テーブル202dbに規定されている確変・時短中外れ用選択テーブル202db4の内容について説明をする。図1133(b)は、確変・時短中外れ用選択テーブル202db4の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短中外れ用選択テーブル202db4は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態で特別図柄の当否判定結果が外れとなった場合における特別図柄の変動種別を設定するためのデータテーブルである。図1133(b)に示す通り、確変状態または時短状態において特別図柄の外れの場合に選択され得る変動種別の態様は、「完全外れ」、「外れショートリーチ」の2種類であり、これらに対して変動種別データ09H, 0AHがそれぞれ対応付けられている。そして、変動種別カウンタCS1の値が0~164の範囲であれば変動種別データとして09H（完全外れ）が選択され、165~199の範囲であれば変動種別データとして0AH（外れショートリーチ）が選択される。上述した通常中当たり用選択テーブル202db1と同様に、選択された変動種別データに基づいて、変動パターン選択テーブル202deから変動パターン種別が選択される。その後、選択された変動種別データに基づいて、図1135

30

40

## 【3880】

ここで、図1135を参照して、変動パターン選択テーブル202deに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2の内容について説明をする。図1135は、確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2は、上述した確変・時短中当たり用選択テーブル202db3または確変・時短中外れ用選択テーブル202db4において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。図1135に示す通り、選択された変動種別データ値が07H（即ち、当たりショートリーチ）であり、保留球数が0~3個であれば変動時

50

間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「当たりショートリーチ B」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 8 H ( 即ち、当たりロングリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 0 0 0 0 m s ( 1 0 秒 ) の変動パターンである「当たりロングリーチ B」が設定される。また、選択された変動種別データ値が 0 9 H ( 即ち、完全外れ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の変動パターンである「完全外れ E」が設定される。選択された変動種別データ値が 1 0 H ( 即ち、外れショートリーチ ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「外れショートリーチ B」が設定される。

#### 【 3 8 8 1 】

このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 3 8 8 2 】

また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たり当選し易くなり、電動役物 6 4 a が開放状態となることにより第 1 入球口 6 4 へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。なお、本第 2 9 制御例のパチンコ機 1 0 では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを削いでしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 8 8 3 】

次に、図 1 1 2 9 ( b ) を参照して、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 について説明する。R A M 2 0 3 には、主制御装置 1 1 0 の処理を制御するための各種カウンタやフラグおよび設定値を格納する記憶領域が設けられている。ここで、主制御装置 1 1 0 の処理とは、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 3 7 における表示の設定、第 2 図柄表示装置 8 3 における表示の設定および第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定といったパチンコ機 1 0 の主要な処理である。

#### 【 3 8 8 4 】

R A M 2 0 3 は、図 1 1 2 9 ( b ) に示すように、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d、時短中カウンタ 2 0 3 d e、確変フラグ 2 0 3 d f、大当たり中フラグ 2 0 3 d g、発射許可フラグ 2 0 3 d h、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j、その他メモリアrea 2 0 3 d z を少なくとも有している。

#### 【 3 8 8 5 】

特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア ( 保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア ) とを有しており、これらの各エリアには、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および変動種別カウンタ C S 1 の各値が

10

20

30

40

50

それぞれ格納される。より具体的には、球が第1入球口64aへ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタC1, C2, CS1の各値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第1エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄保留球格納エリア203dcaの保留第1エリアに記憶されている各カウンタC1, C2, CS1の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタC1, C2, CS1の各値に基づいて、特別図柄の抽選の判定が行われる。なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第2エリア～保留第4エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリア（保留第1エリア～保留第3エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、特別図柄保留球格納エリア203dcaにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（第2保留エリア～第4保留エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

10

#### 【3886】

本パチンコ機10では、球が第1入球口64aへ入賞（始動入賞）し、その始動入賞に応じて各カウンタC1, C2, CS1の各値が取得されると直ちに、本来の特別図柄の当たり抽選とは別に、その取得された各カウンタC1, C2, CS1の各値から、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報が予測（推定）される。このように、本来の特別図柄の抽選が行われる前に、始動入賞に対応するデータ（各カウンタC1, C2, CS1の各値）に基づいて、本来の抽選が行われた場合に得られる各種情報を予測することを、以後、特別図柄の抽選結果を先読みすると記載する。なお、各種情報としては、当否、停止種別、変動種別が該当する。そして、先読みが終了すると、先読みにより得られた各種情報（当否、停止種別、変動種別）を含む入賞コマンドが音声ランプ制御装置113へ送信される。入賞コマンドが音声ランプ制御装置113によって受信されると、音声ランプ制御装置113は、入賞コマンドから、当否、停止種別および変動パターンを抽出し、それらを入賞情報としてRAM223の入賞情報格納エリア223ddに格納する。

20

30

#### 【3887】

普通図柄保留球格納エリア203dbは、特別図柄保留球格納エリア203dcaと同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）とを有している。これらの各エリアには、第2当たり乱数カウンタC3が格納される。より具体的には、球が左右何れかの普通入球口67を通過したタイミングで、第2当たり乱数カウンタC3の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第1～第4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄保留球格納エリア203dcaと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。なお、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置110において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア203dbの保留第1エリアに記憶されている第2当たり乱数カウンタC3の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された第2当たり乱数カウンタC3の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選の判定が行われる。なお、保留第1エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第1エリアが空き状態となるので、特別図柄保留球格納エリア203dcaの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の1小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

40

#### 【3888】

50

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c は、第 1 入球口 6 4 a への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 3 7 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入球口 6 4 a へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 1 1 4 9 の S 3 6 3 D 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 1 1 4 7 の S 2 0 5 D 参照）。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知される（図 1 1 4 7 の S 2 0 6 D、図 1 1 4 9 の S 3 6 5 D 参照）。保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 から音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して送信されるコマンドである。

10

#### 【 3 8 8 9 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値が変更される度に、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置 1 1 0 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズの影響によって、主制御装置 1 1 0 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 1 1 4 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 1 1 4 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数表示エリア D s 2 に保留球数図柄を表示する。

20

#### 【 3 8 9 0 】

普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、普通入球口 6 7 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 8 3 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、初期値がゼロに設定されており、球が普通入球口 6 7 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 1 1 5 1 の S 5 0 3 D 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 1 1 5 0 の S 6 0 5 D 参照）。

30

#### 【 3 8 9 1 】

球が左右何れかの普通入球口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 3 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b に記憶される（図 1 1 5 1 の S 5 0 4 D）。一方、球が左右何れかの普通入球口 6 7 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値が 4 であれば、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b には新たに何も記憶されない（図 1 1 5 0 の S 5 0 3 D : N o）。

40

#### 【 3 8 9 2 】

時短中カウンタ 2 0 3 d e は、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間を計測するためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定される場合に（大当たり遊技終了後に）、予め定められた値（本第 2 9 制御例では「1 0 0」）が設定される。そして、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 1 以上である状態で特別図柄変動が実行されると、その値が 1 減算され、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が「0」となった場合に、普通図柄の低確率状態へと移行したと判別する。また、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値に基づいて、普通図柄の高確率状態における詳細な期間を判別するように構成している。

#### 【 3 8 9 3 】

確変フラグ 2 0 3 d f は、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを

50

示すフラグである。本第 29 制御例では、特別図柄の高確率状態が設定される場合（即ち、「大当たり A」に当選した場合）にオンに設定される（図 1155 の S1113D）。そして、「大当たり B」に当選した場合にオフに設定される（図 1155 の S1112D）。従って、一度「大当たり A」に当選すると、次に「大当たり B」に当選するまでは確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第 29 制御例では、大当たり B に当選した場合に確変フラグ 203df をオフに設定する構成としているが、これに限るものではなく、大当たり種別にかかわらず大当たり当選したことに基づいて確変フラグ 203df をオフに設定し、大当たり遊技終了時に再度確変フラグ 203df をオンに設定する構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中は特別図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。なお、本第 29 制御例では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変フラグ 203df がオンに設定され、大当たり B に当選した場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置 110 の RAM 203 に確変カウンタを設けて、特別図柄の高確率状態が設定されると確変カウンタの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて確変カウンタの値が減算され、確変カウンタの値が 0 となった場合に、特別図柄の高確率状態が終了し、特別図柄の低確率状態へと移行するように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に有利な確変状態での特別図柄抽選（変動）回数が有限となる（即ち、次回大当たり当選まで確変状態が継続するとは限らない）ため、遊技者に対して確変状態が設定されている期間中に大当たり当選できるかをドキドキさせながら遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【3894】

大当たり中フラグ 203dg は、大当たり遊技（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ 203dg がオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ 203dg は、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり遊技（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図 1156 の S1117D 参照）。また、大当たり遊技（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図 1156 の S1115D 参照）。そして、特別図柄変動処理（図 1147 参照）では、この大当たり中フラグ 203dg が参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図 1147 の S201D 参照）。

30

#### 【3895】

発射許可フラグ 203dh は、発射制御装置 112 による遊技球の発射を指示している状態であることを示すためのフラグである。上述したように、操作ハンドル 51 の内部には、球発射ユニット 112a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ 51b と、操作ハンドル 51 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）が内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ 51a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51a および発射停止スイッチ 51b がオフとなっている。そして、タッチセンサ 51a がオンであり、且つ、発射停止スイッチ 51b がオフとなっている場合に、発射許可フラグ 203dh がオンとなり（図 1153 の S704D）、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態、即ち、タッチセンサ 51a および発射停止スイッチ 51b がオフとなっている場合には、発射許可フラグ 203dh がオフとなる（図 1153 の S708D）。

40

#### 【3896】

50



特別図柄変動時間タイマ 203dj は、設定された変動パターン（変動時間）に対応して第 1 図柄表示装置 37 において特別図柄の変動表示を実行するためのタイマである。この特別図柄変動時間タイマ 203dj には、特別図柄変動開始処理（S208D）において、変動表示が開始される特別図柄の変動時間（変動パターン）に対応するタイマ値が設定され、特別図柄変動処理（S104D）が実行される毎に 2ms 分のタイマ値が減算される。そして、特別図柄変動時間タイマ 203dj のタイマ値が 0 になると変動表示中の特別図柄が停止表示される。その他メモリアリア 203dz は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグが設定（記憶）される。

#### 【3897】

< 第 29 制御例における音声ランプ制御装置 113 の電氣的構成について >

10

次に、図 1136 (a) を参照して、本第 29 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の内容について説明をする。図 1136 (a) は、ROM 222 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 1136 (a) に示すように、変動パターン選択テーブル 222da と、疑似変動更新時間設定テーブル 222db と、結果報知演出態様設定テーブル 222dc と、書き換え用演出態様設定テーブル 222dd と、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 222de とが少なくとも記憶されている。

#### 【3898】

ここで、図 1137 を参照して、変動パターン選択テーブル 222da の内容について説明する。図 1137 は、変動パターン選択テーブル 222da の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 222da は、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 81 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 1137 に示す通り、本第 29 制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 222da1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 222da2 と、通常用変動パターン選択 C テーブル 222da3 と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 222da4 とが規定されている。

20

30

#### 【3899】

ここで、本第 29 制御例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 64 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 113 において実行される演出態様設定処理（図 1167 参照）において、入賞頻度低フラグ 223ds がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 223ds がオンではないと判定した場合（S2452D: No）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 222da1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 223ds がオンであると判定した場合に（S2452D: Yes）、発射停止中フラグ 223dj がオンでなければ（S2453D: No）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択 B テーブル 222da2 が参照される。なお、入賞頻度低フラグ 223ds は、音声ランプ制御装置 113 において、第 1 入球口 64 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 223ds は、音声ランプ制御装置 113 において実行される入賞頻度計測処理（図 1164 参照）において、60000ms（60秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 223ds がオンに設定される。一方、60000ms（60秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 223ds がオフに設定される。なお、入賞頻度計測処理の詳細については、図 1164 を参照して後述する。

40

50

## 【 3 9 0 0 】

また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 1 1 7 2 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。なお、発射関連コマンド処理の詳細については、図 1 1 7 2 を参照して後述する。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の詳細については、図 1 1 4 0 を参照して後述する。

10

20

## 【 3 9 0 1 】

図 1 1 3 8 ~ 図 1 1 4 1 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 1 3 8 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 の内容について説明する。図 1 1 3 8 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 1 1 3 8 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

30

40

## 【 3 9 0 2 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 7 4」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「7 5 ~ 1 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の

50

変動表示と外れを示唆する演出)を実行し、12秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第3図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【3903】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチA1とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチA2」が設定される。

10

【3904】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れA1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れA1とは演出内容が異なる「完全外れA2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れB」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れB1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れB」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れB1とは演出内容が異なる「完全外れB2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れC」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れC」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れC1とは演出内容が異なる「完全外れC2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れD」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れD1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れD」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。

20

30

【3905】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

【3906】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「0～94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「95～189」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS1の値が「190～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出(第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出)を実行し、12秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第3図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

40

50

## 【 3 9 0 7 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

## 【 3 9 0 8 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから 1 の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

## 【 3 9 0 9 】

次に、図 1 1 3 9 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 の内容について説明する。図 1 1 3 9 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 1 1 3 9 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

## 【 3 9 1 0 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

## 【 3 9 1 1 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。

## 【 3 9 1 2 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。

10

20

## 【 3 9 1 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

## 【 3 9 1 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

30

40

## 【 3 9 1 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

## 【 3 9 1 6 】

50

このように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 ( 図 1 1 3 8 参照 ) では、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 では変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合 ( 即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合 ) であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までの第 3 図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。

#### 【 3 9 1 7 】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合 ( 即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合 ) には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 3 9 1 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブルを参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基いて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブルを参照する構成としても良い。

#### 【 3 9 1 9 】

次に、図 1 1 4 0 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に規定されている通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の内容について説明する。図 1 1 4 0 は、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図 1 1 4 0 に示す通り、通常用変動パターン選択 C テーブル 2

2 2 d a 3 には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値 C S 1 に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第 2 9 制御例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する特殊演出追加設定処理（図 1 1 6 8 参照）または、結果報知演出設定処理（図 1 1 7 4 参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図 1 1 4 2 ( a ) に示す疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b に基づいて決定する。

#### 【 3 9 2 0 】

ここで、図 1 1 4 2 ( a ) を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b の内容について説明する。図 1 1 4 2 ( a ) は、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b の規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b は、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図 1 1 4 2 に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b には、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ D の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 、通常演出時間として 0 m s ( 0 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ C の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) 、通常演出時間として 0 m s ( 0 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ B の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 、通常演出時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) である場合には ( 即ち、ショートリーチ A の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) 、通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ A またはロングリーチ A の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) 、通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) である場合には ( 即ち、スーパーリーチ A の変動パターンが設定された場合 ) 、疑似変動更新時間として 1 3 0 0 0 m s ( 1 3 秒 ) 、通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定される。

#### 【 3 9 2 1 】

このように、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間（変動パターン）に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) である。そして、本第 2 9 制御例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d j に設定されているカウンタ値をリセットし

た後（即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後）、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている（図1161のS2537D～S2539D、図163のS2887D～S2890D参照）。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

#### 【3922】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が8000ms（8秒）である場合、3000ms（3秒）間の疑似変動が実行された後に、5000ms（5秒）間の通常演出が実行される。この5秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れB1または完全外れB2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れB1または完全外れB2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

10

#### 【3923】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が12000ms（12秒）である場合、4000ms（4秒）間の疑似変動が実行された後に、8000ms（8秒）間の通常演出が実行される。この8秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける完全外れC1または完全外れC2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れC1または完全外れC2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチA」（12秒の当たり変動）である場合にも8秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が8秒の当たり変動がないため、専用のリーチ演出を設けている。

20

#### 【3924】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が17000ms（17秒）である場合、5000ms（5秒）間の疑似変動が実行された後に、12000ms（12秒）間の通常演出が実行される。この12秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

30

#### 【3925】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が30000ms（30秒）である場合、13000ms（13秒）間の疑似変動が実行された後に、17000ms（17秒）間の通常演出が実行される。この17秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチA1または当たり（外れ）ショートリーチA2の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチAまたは当たり（外れ）ショートリーチA2の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置110からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第3図柄表示装置81に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

40

#### 【3926】

なお、変動時間が3000ms（3秒）の場合（完全外れDの変動パターンの場合）と、5000msの場合（完全外れCの変動パターンの場合）には、通常演出時間が0ms

50



(0秒)となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

#### 【3927】

図1140に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択Cテーブル222da3には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル222db(図1142参照)に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値CS1に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として5000ms(5秒)が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れC1」とは異なる「完全外れC2」が設定される。なお、通常演出時間として5000ms(5秒)が設定されるのは、変動パターンが「完全外れB」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

10

#### 【3928】

通常演出時間として8000ms(8秒)が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA3」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA3」とは異なる「当たりショートリーチA4」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が8秒の変動パターンは、「完全外れB」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に8秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチA」(12秒の当たり変動)も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA3」(8秒の当たり変動)および「当たりショートリーチA4」(8秒の当たり変動)を規定している。通常演出時間として8000ms(8秒)が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れA1」とは異なる「完全外れA2」が設定される。

20

30

#### 【3929】

通常演出時間として12000ms(12秒)が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」とは異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として12000ms(12秒)が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」とは異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

40

#### 【3930】

通常演出時間として17000ms(17秒)が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」とは異なる「当たりロングリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として17000ms(17秒)が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲で

50

あれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」とは異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1の特別図柄の変動時間内に複数回の第3図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

#### 【3931】

次に、図1141を参照して、変動パターン選択テーブル222daに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4の内容について説明する。図1141は、確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル222da4は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5秒の当たり変動）が設定される。

#### 【3932】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（10秒の当たり変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（10秒の当たり変動）が設定される。

#### 【3933】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3秒の外れ変動）が設定される。

#### 【3934】

変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5秒の外れ変動）が設定され、演出カウンタ値 C S 1 が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3秒の当たり変動）が設定される。

#### 【3935】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置113が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。なお、本第29制御例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 3 6 】

次に、図 1 1 4 2 ( b ) を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c の内容について説明をする。図 1 1 4 2 ( b ) は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c は、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動 ( 2 回目の特図変動 ) が開始される場合に実行される結果報知演出 ( 図 1 1 2 4 参照 ) の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c は、演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別 ( 完全外れ、各種リーチ ) に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 A」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定される。この「結果報知演出 A」と「結果報知演出 B」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 A」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 B」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。

10

20

## 【 3 9 3 7 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 C」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 D」が設定される。この「結果報知演出 C」と「結果報知演出 D」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 C」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 D」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。

30

## 【 3 9 3 8 】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 3 秒の「結果報知演出 E」が設定される。この「結果報知演出 E」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される。

## 【 3 9 3 9 】

変動パターン種別が「完全外れ A」または「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 F」が設定される。この「結果報知演出 F」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ A」および「完全外れ C」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b ( 図 1 1 4 2 参照 ) において、共に 5 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。変動パターン種別が「完全外れ B」または「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G」が設定される。この「結果報知演出 G」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ B」および「完全外れ D」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b ( 図 1 1 4 2 参照 ) において、共に 3 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出 G」は、疑似変動が開始された特別図柄の変

40

50

動（1回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

#### 【3940】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が4秒の「結果報知演出B」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が4秒の「結果報知演出I」が設定される。この「結果報知演出B」は「当たりショートリーチA」において選択される「結果報知演出B」と同一の演出態様であり、「結果報知演出H」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出D」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出I」が設定される。この「結果報知演出D」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出D」と同一の演出態様であり、「結果報知演出F」は「完全外れA」または「完全外れC」において選択される「結果報知演出F」と同一の演出態様である。

10

#### 【3941】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が13秒の「結果報知演出E」が設定される。この「結果報知演出E」は、「当たりスーパーリーチA」において選択される「結果報知演出E」と同一の演出態様である。

20

#### 【3942】

次に、図1143を参照して、書き換え演出態様設定テーブル222ddの内容について説明をする。図1143は、書き換え演出態様設定テーブル222ddに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル222ddは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第1入球口64への入賞に基づいて特別図柄の変動（2回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図1125参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図1143に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル222ddは、演出カウンタ値CS2に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第1入球口64に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値CS2に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「 $2000\text{ms}$ （2秒）  $T < 3000\text{ms}$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が $1000\text{ms}$ （1秒）の「短書き換え演出A」が選択され、「 $1000\text{ms}$ （1秒）  $T < 2000\text{ms}$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が $2000\text{ms}$ （2秒）の「中書き換え演出A」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が $3000\text{ms}$ （3秒）の「長書き換え演出A」が選択される。

30

40

#### 【3943】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「 $2000\text{ms}$ （2秒）  $T < 3000\text{ms}$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が $1000\text{ms}$ （1秒）の「短書き換え演出B」が選択され、「 $1000\text{ms}$ （1秒）  $T < 2000\text{ms}$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が $2000\text{ms}$ （2秒）の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が $3000\text{ms}$ （3秒）の「長書き換え演出B」が選択される。上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Gが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第1入球口

50

64に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Gの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Gの開始から1秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から6秒が経過し残時間2秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（12秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に2秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として4秒が割り当てられる。従って、この場合、2秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は2秒となる。一方、結果報知演出Gの開始から2秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（12秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に1秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、1秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は3秒となる。このように、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第29制御例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

10

20

#### 【3944】

「短書き換え演出A」、「中書き換え演出A」、「長書き換え演出A」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図1120（a）参照）においてキャラクタ801が第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを1回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを2回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを3回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図1120（a）参照）においてキャラクタ801が第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

30

40

#### 【3945】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2000ms（2秒） $T < 3000ms$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が1000ms（1秒）の「短書き換え演出B」が選択され、「1000ms（1秒） $T < 2000ms$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が2000ms（2秒）の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が3000ms（3秒）の「長書き換え演出B」が選択される。この「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」である場合に選択さ

50

れるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が1000ms(1秒)の「短書き換え演出F」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「中書き換え演出F」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「長書き換え演出F」が選択される。この「短書き換え演出F」、「中書き換え演出F」、「長書き換え演出F」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄をキャラクタ801が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第1入球口64への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が0個である。従って、保留球数が1個以上ある場合に設定される「完全外れB」、「完全外れC」、「完全外れD」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル222ddではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

10

#### 【3946】

変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出C」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出C」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。

20

30

#### 【3947】

「短書き換え演出C」、「中書き換え演出C」、「長書き換え演出C」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。

40

50

## 【 3 9 4 8 】

上述したように、本第 2 9 制御例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である（図 1 1 3 2 ( b ) , ( c ) 参照）。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチ A」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れ A」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図 1 1 4 3 に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れ A」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するの否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 3 9 4 9 】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 ( T ) が、「 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) T < 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) の「短書き換え演出 D」が選択され、「 1 0 0 0 m s ( 1 秒 ) T < 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の「中書き換え演出 D」が選択され、「 0 < T < 1 0 0 0 ( 1 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) の「長書き換え演出 D」が選択される。「短書き換え演出 D」、「中書き換え演出 D」、「長書き換え演出 D」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「 5 0 ~ 1 9 8 」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 ( T ) が、「 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) T < 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) の「短書き換え演出 G」が選択され、「 1 0 0 0 m s ( 1 秒 ) T < 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の「中書き換え演出 G」が選択され、「 0 < T < 1 0 0 0 ( 1 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) の「長書き換え演出 G」が選択される。この「短書き換え演出 G」、「中書き換え演出 G」、「長書き換え演出 G」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

20

30

## 【 3 9 5 0 】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 ( T ) が、「 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) T < 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 1 0 0 0 m s ( 1 1 秒 ) の「短書き換え演出 E」が選択され、「 1 0 0 0 m s ( 1 秒 ) T < 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の「中書き換え演出 E」が選択され、「 0 < T < 1 0 0 0 ( 1 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 3 0 0 0 m s ( 1 3 秒 ) の「長書き換え演出 E」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「 0 ~ 1 9 8 」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 ( T ) が、「 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) T < 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 1 0 0 0 m s ( 1 1 秒 ) の「短書き換え演出 E」が選択され、「 1 0 0 0 m s ( 1 秒 ) T < 2 0 0 0 m s ( 2 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の「中書き換え演出 E」が選択され、「 0 < T < 1 0 0 0 ( 1 秒 ) 」の範囲内であれば演出時間が 1 3 0 0 0 m s ( 1 3 秒 ) の「長書き換え演出 E」が選択される。

40

50

」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。「短書き換え演出E」、「中書き換え演出E」、「長書き換え演出E」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

#### 【3951】

このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【3952】

次に、図1144を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deの内容について説明をする。図1144は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Dsに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図1144に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」が設定された場合には、疑似保留表示パターンAが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」は疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される結果報知演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンAが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄th0d(図1122(b)参照)に可変する表示シナリオが実行される。

#### 【3953】

「結果報知演出A,C,E」が設定された場合には、疑似保留表示パターンBが設定される。「結果報知演出A,C,E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンBが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0b(図1122(b)参照)に可変する表示シナリオが実行される。「結果報知演出B,D」が設定された場合には、疑似保留表示パターンCが設定される。「結果報知演出B,D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンCが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄(図示しない)に可変する表示シナリオが実行される。

#### 【3954】

「結果報知演出F,G,H,I」が設定された場合には、疑似保留表示パターンDが設定される。「結果報知演出F,G,H,I」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターンDが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ2

10

20

30

40

50



2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 2 0 0 0 m s になると分岐地点 P t 1 にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される（図 1 1 1 9 ( b ) 参照）。「短書き換え演出 A , C , E 」、「中書き換え演出 A , C , E 」および「長書き換え演出 A , C , E 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン E が設定される。「短書き換え演出 A , C , E 」、「中書き換え演出 A , C , E 」および「長書き換え演出 A , C , E 」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン E が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8 ( b ) 参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b（図 1 1 2 2 ( b ) 参照）に可変する表示シナリオが実行される。

10

#### 【 3 9 5 5 】

「短書き換え演出 B , D 」、「中書き換え演出 B , D 」および「長書き換え演出 B , D 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン F が設定される。「短書き換え演出 B , D 」、「中書き換え演出 B , D 」および「長書き換え演出 B , D 」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン F が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8 ( b ) 参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄 t h 0 b（図 1 1 2 2 ( b ) 参照）に可変する表示シナリオが実行される。「短書き換え演出 F , G 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン G が設定される。「短書き換え演出 F , G 」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン G が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8 ( b ) 参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

20

30

#### 【 3 9 5 6 】

「中書き換え演出 F , G 」および「長書き換え演出 F , G 」が設定された場合には、疑似保留表示パターン H が設定される。「中書き換え演出 F , G 」および「長書き換え演出 F , G 」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン H が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8 ( b ) 参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 1 0 0 0 m s になると爆弾保留に到達する前に火 H i 1 が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

40

#### 【 3 9 5 7 】

なお、上述したように、本第 2 9 制御例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも 1 2 秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短 3 秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火 H i 1 が分岐地点 P t 1 に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高

50

い場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点 P t 1 において火 H i 1 が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点 P t 1 において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。

【 3 9 5 8 】

このように、火 H i 1 の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火 H i 1 の進行速度が保留演出の開始から所定時間（5 秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火 H i 1 の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火 H i 1 が分岐地点 P t 1 を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

10

【 3 9 5 9 】

なお、本第 2 9 制御例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域 D s においてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第 2 9 制御例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に基づいて火 H i 1 が導火線 d u を進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h とは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第 2 9 制御例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線 d u を火 H i 1 が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線 d u を進行する火 H i 1 の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

【 3 9 6 0 】

なお、本第 2 9 制御例では、保留演出開始時に表示される導火線 d u の長さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線 d u の長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 3 9 6 1 】

なお、本第 2 9 制御例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される演出としても良い。

40

【 3 9 6 2 】

次に、図 1 1 3 6 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 1 3 6 ( b ) に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a 、変動開始フラグ 2 2 3 d b 、停止種別選択フラグ 2 2 3 d c 、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d 、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e 、第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f 、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h 、発射停止中フラグ 2 2 3 d j 、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3

50

d k、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s、その他メモリエリア 2 2 3 d z が少なくとも設けられている。

【 3 9 6 3 】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同様に、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。即ち、第 1 特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置 1 1 0 より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入賞口 6 4 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置 1 1 0 において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。

【 3 9 6 4 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する（図 1 1 6 5 の S 2 2 0 7 D 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同期させながら、その値を更新することができる。

【 3 9 6 5 】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の保留球数表示エリア D s 2 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【 3 9 6 6 】

変動開始フラグ 2 2 3 d b は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 1 1 6 6 の S 2 4 2 4 D 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 1 1 7 6 の S 3 0 0 2 D 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 1 5 8 参照）のコマ

10

20

30

40

50

ンド出力処理（S 2 1 0 2 D）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

【 3 9 6 7 】

停止種別選択フラグ 2 2 3 d c は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 1 1 6 5 の S 2 2 0 4 D 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 1 1 7 6 の S 3 0 0 7 D 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d c がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される。

10

【 3 9 6 8 】

入賞情報格納エリア 2 2 3 d d は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（第 1 エリア～第 4 エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された入賞コマンドに含まれる入賞情報が第 1 エリアから順に格納される。この入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。

【 3 9 6 9 】

本第 2 9 制御例では、第 1 特別図柄の保留球を最大で 4 個、保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d には、第 1 特別図柄用の 4 つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第 1 特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第 1 エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第 2 エリア～第 4 エリアに格納されている各入賞情報が 1 つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

20

【 3 9 7 0 】

第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f は、表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択に使用されるカウンタであって、「0～198」の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に 1 ずつ加算されて更新される。なお、この第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f は、それぞれ更新規則が異なるように規定されている。何れのカウンタも、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 1 5 8 参照）が実行される毎にカウンタの更新処理が実行されるように構成している。そして、メイン処理の実行間隔内において表示用変動パターンの選択や、各種演出の選択処理を複数種類実行する場合には、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f が有するカウンタの値を取得して処理を実行するように構成している。これにより、同一タイミング（メイン処理の同一周期内）において第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値を用いる処理が複数回実行された場合であっても、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e または第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の同一値を用いて各種演出を選択することを抑制することができる。

30

【 3 9 7 1 】

疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、疑似変動が実行中であることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図 1 1 6 1 の S 2 8 0 2 D 参照）、疑似変動が終了する場合にオフに設定される（図 1 1 6 0 の S 2 2 3 8 D 参照）。この疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである場合に主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信した場合には（図 1 1 6 6 の S 2 4 2 3 D : Y e s）、変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定されない。従って、第 1 図柄表示装置 3 7 では特別図柄の変動表示が開始されても、第 3 図柄表示装置 8 1 では、その特別図柄に対応する第 3 図柄変動の開始を待機させ、疑似変動が継続して実行される。そして、疑似変動が終了すると、変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定され、対応する第 3 図柄変動が開始される（図 1 1 6 0 の S 2 2 4 2 D 参照）。このように構成することで、疑似変動の途中で新たに特別図柄の変動が開始された場合であっても、疑似変動を中断させずに継続することができる。

40

50

## 【 3 9 7 2 】

疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h は、疑似変動の変動時間を計測するためのカウンタであり、疑似変動が開始される場合に、疑似変動時間の長さに対応する値が設定され、時間の経過に伴って、値が減算されるように構成している。そして、カウンタの値が 0 になると疑似変動を終了する。これにより、主制御装置 1 1 0 からの疑似変動に関連するコマンドを要することなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 において疑似変動を完結させることができる。なお、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 になる前に新たな特別図柄の変動が開始される場合には、その特別図柄の変動パターンに対応する更新値（疑似変動更新時間）が設定される（図 1 1 6 8 の S 2 5 3 9 D、図 1 1 7 4 の S 2 8 8 8 D 参照）。

## 【 3 9 7 3 】

発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技者が遊技球を発射していない状態であることを音声ランプ制御装置 1 1 3 において判定するためのフラグであり、後述する演出態様設定処理（図 1 1 6 7 参照）において表示用変動パターンを設定する際に、どの変動パターン選択テーブルを参照するかを決定する際に用いられる（図 1 1 6 7 の S 2 4 5 3 D 参照）。主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され（図 1 1 7 2 の S 2 6 7 2 D 参照）、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される（図 1 1 7 2 の S 2 6 7 3 D 参照）。

## 【 3 9 7 4 】

入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k は、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した回数を計測するカウンタであり、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した場合にカウンタ値が 1 加算され（図 1 1 7 1 の S 2 5 7 3 D 参照）、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 になった場合にカウンタ値が 0 に設定される（図 1 1 6 4 の S 2 3 3 8 D）。

## 【 3 9 7 5 】

入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m は、遊技者が遊技球を発射している時間を計測するためのタイマであり、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオフである場合（即ち、遊技者が遊技球を発射している場合）に 1 m s 毎にタイマの値が 1 加算される。そして、タイマ値が 6 0 0 0 0 になった場合（即ち、遊技者が遊技球を発射した時間が 6 0 秒）に入賞頻度の判定が実行され、タイマ値が 0 に設定される（図 1 1 6 4 の S 2 3 3 8 D 参照）。

## 【 3 9 7 6 】

変動開始待機フラグ 2 2 3 d n は、疑似変動が実行されている場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 において新たな特別図柄変動が開始されても、その特別図柄変動に対応する第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動開始を疑似変動終了まで待機させていることを示すためのフラグであり、疑似変動終了後にその新たな特別図柄の変動に対応する通常演出（第 3 図柄の変動表示および当否判定結果を示唆する演出）が実行される場合にオンに設定され（図 1 1 6 8 の S 2 5 4 2 D 参照）、疑似変動終了時にオフに設定される（図 1 1 6 0 の S 2 2 4 1 D 参照）。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 から変動パターンコマンドを受信したタイミングから間を開けて第 3 図柄の変動表示を開始することができる。

## 【 3 9 7 7 】

疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動途中で疑似変動を開始させるためのカウンタであり、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に、疑似変動開始までの長さに対応するカウンタ値が設定され（図 1 1 6 7 の S 2 4 5 6 D 参照）、特別図柄の変動開始から 1 m s 毎にカウンタ値が 1 減算され（図 1 1 6 0 の S 2 2 3 3 D 参照）、カウンタ値が 0 になった場合に第 3 図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

## 【 3 9 7 8 】

疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q は、副表示領域 D s に疑似保留図柄が表示されていることを示すためのフラグであり、疑似変動が開始される場合にオンに設定され（図 1 1 6 2 の S 2 2 7 8 D 参照）、疑似変動の終了時にオフに設定される（図 1 1 6 3 の S 2 1 8 1

10

20

30

40

50

D参照)。疑似保留表示フラグ223dqがオンに設定されている期間は、主制御装置110から停止コマンドを受信しても実行エリアDs1に表示されている保留図柄を消去せず、保留球数表示エリアDs2に保留球数に対応する保留図柄が表示されない。

#### 【3979】

疑似変動待機フラグ223drは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動表示において、疑似変動が待機していることを示すためのフラグであり、この疑似変動待機フラグ223drがオンに設定されている場合に、疑似変動開始タイマ223dpのカウント(減算)が実行される(図1160のS2232D:Yes)。疑似変動待機フラグ223drは、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合にオンに設定され(図1167のS2457D参照)、疑似変動が開始される場合にオフに設定される(図1161のS2803D参照)。これにより、疑似変動なしの表示用変動パターンが設定された場合には、疑似変動開始タイマ223dpのカウント値を減算する処理が実行されないため、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

#### 【3980】

入賞頻度低フラグ223dsは、第1入球口64への遊技球の入賞頻度が低い状態であることを示すためのフラグであり、入賞頻度計測タイマ223dmのタイマ値が60000になった場合(即ち、遊技者が遊技球を60秒間発射した場合)に、入賞コマンド受信カウンタ223dkのカウント値が4未満であれば入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定され(図1164のS2336D参照)、入賞コマンド受信カウンタ223dkの値が5以上であれば入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ223dsがオフに設定される(図1164のS2340D参照)。

#### 【3981】

その他メモリエリア223dzは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置113のMPU221が使用するその他カウンタ値を一時的に記憶しておくための領域である。

#### 【3982】

<第29制御例における表示制御装置114の電気的構成について>

次に、図1145を参照して、本第29制御例における表示制御装置114の電気的構成について説明する。図1145は、表示制御装置114の電気的構成を示すブロック図である。なお、本第29制御例における表示制御装置114は、上述した第1制御例における表示制御装置114に対して、ワークRAM233に新たに表示データ待機エリア233dkと、表示データ待機フラグ233dmを追加した点で相違しており、その他の構成については同一であるため、同一の構成については、その詳細な説明を省略する。

#### 【3983】

ワークRAM233は、キャラクタROM234に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、MPU231による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAMによって構成される。本第29制御例におけるワークRAM233は、上述した第1制御例に対して、表示データ待機エリア233dk、表示データ待機フラグ233dmを有している点で相違しており、その他の構成については同一である。表示データ待機エリア233dkは、後述する特殊演出関連コマンド処理(図1178のS6409D参照)において決定された書き換え演出表示データテーブルを一時的に格納するためのエリアである。詳細は後述するが、本第29制御例では、表示制御装置114の表示データテーブルバッファに結果報知演出表示データテーブルが格納されている状態で、書き換え演出に対応する表示用コマンドを受信した場合に、結果報知演出が終了するまでの間、書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア233dkに格納する。このように構成することで、結果報知演出の終了に合わせて音声ランプ制御装置113から書き換え演出に対応する表示用コマンドを送信することなく、書き換え演出を実行することができる。表示データ待機フラグ233dmは、表示データ待機エリア233dkに表示用データテーブルが格納された場合に、オンに設定されるフラグである。具体的には、特殊演出関連コマンド処理(図117

8のS6409D参照)のS6160Dの処理において、書き換え演出表示データテーブルが表示データ待機エリア233dkに格納されるとオンに設定される。そして、表示データ待機解除処理(図1181のS7217D参照)において、表示データ待機エリア233dkに格納されている表示用データテーブルを表示データテーブルバッファに移動させた後、オフに設定される。

#### 【3984】

<第29制御例における主制御装置の制御処理について>

次に、図1146から図1156のフローチャートを参照して、本第29制御例において主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。かかるMPU201の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に(本制御例では2m秒間隔で)起動されるタイマ割込処理と、NMI端子への停電信号SG1の入力により起動されるNMI割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とNMI割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図1146は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば2ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する(S101D)。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報(入賞検知情報)を保存する。

#### 【3985】

次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する(S102D)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では249)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では239)に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【3986】

更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1および第2当たり乱数カウンタC3の更新を実行する(S103D)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、変動種別カウンタCS1および第2当たり乱数カウンタC3をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値(本制御例ではそれぞれ、249, 199, 199, 239)に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1, C2, CS1, C3の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【3987】

次に、第1図柄表示装置37において表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンを設定する特別図柄変動処理を実行し(S104D)、次いで、第1入球口64aへの入賞(始動入賞)に伴う始動入賞処理を実行する(S105)。なお、特別図柄変動処理および始動入賞処理の詳細は、図1147~図1149を参照して後述する。

#### 【3988】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置83において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し(S106D)、普通入球口67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する(S107D)。なお、普通図柄変動処理およびスルーゲート通過処理の詳細は、図1150および図1151を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、発射制御処理を実行し(S108D)、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して(S109)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理の詳細は、図1152を参照して後述する。

10

20

30

40

50

## 【 3 9 8 9 】

次に、図 1 1 4 7 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 D ) を説明する。図 1 1 4 7 は、この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 D ) を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 D ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 1 4 6 参照 ) の中で実行され、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定 ( 当否判定 ) や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 3 7 に特別図柄の変動表示を可能に制御したり、第 3 図柄表示装置 8 1 にて第 3 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果 ( 当否判定結果 ) を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 ( 図 1 1 4 6 の S 1 0 4 D 参照 ) について説明する。

10

## 【 3 9 9 0 】

この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判別する ( S 2 0 1 D ) 。具体的には、大当たり中フラグ 2 0 3 k がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) であれば ( S 2 0 1 D : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。S 2 0 1 D の処理において、特別図柄の大当たり中 ( 大当たり遊技中 ) ではないと判別した場合は ( S 2 0 1 D : N o ) 、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄が変動表示中であるか否かを判定する ( S 2 0 2 D ) 。具体的には、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、0 である場合 ( 即ち、タイマ値が設定されていない場合 ) には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示中ではなければ ( S 2 0 2 D : N o ) 、即ち、新たな特別図柄抽選 ( 変動 ) を実行可能な状態であれば、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N 1 ) を取得する ( S 2 0 3 D ) 。次に、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N ) が 0 よりも大きいかな否かを判別し ( S 2 0 4 D ) 、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N ) が 0 であれば ( S 2 0 4 D : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N ) が 0 でなければ ( S 2 0 4 D : Y e s ) 、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( N ) を 1 減算し ( S 2 0 5 D ) 、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 0 6 D ) 。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 1 5 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する。

20

30

## 【 3 9 9 1 】

S 2 0 6 D の処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に格納されたデータをシフトする ( S 2 0 7 D ) 。S 2 0 7 D の処理では、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d c a の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する ( S 2 0 8 D ) 。なお、特別図柄変動開始処理については、図 1 1 4 8 を参照して後述する。

40

## 【 3 9 9 2 】

S 2 0 2 D の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 において特別図柄の変動表示中であれば ( S 2 0 2 D : Y e s ) 、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 0 9 D ) 。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値を 2 m s 分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 となれば変動時間が経過したと判定し、0 でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過し

50



ていなければ (S 2 0 9 D : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し (S 2 1 6 D)、その後、本処理を終了する。一方、S 2 0 9 D の処理で変動時間が経過したと判別された場合は (S 2 0 9 D : Y e s )、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ 2 0 3 d j のタイマ値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する (S 2 1 0 D)。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり A、大当たり B のいずれかが決定される。なお、本第 2 9 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B になる場合には赤色の L E D を点灯させる。また、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

10

### 【 3 9 9 3 】

S 2 1 0 D の処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する (S 2 1 1 D)。ここで設定された停止コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 (図 1 1 5 5 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1 D) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、停止コマンドを受信すると、第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。S 2 1 1 D の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) によって行われた特別図柄の抽選結果 (今回の抽選結果) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する (S 2 1 2 D)。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば (S 2 1 2 D : Y e s )、大当たり開始フラグをオンに設定する (S 2 1 3 D)。S 2 1 3 D の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置 1 1 0 にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理 (図 1 1 5 6 参照) が実行された場合に、S 1 1 0 1 D : Y e s へ分岐して、オープニングコマンドが設定される (S 1 1 1 7 D)。その結果、第 3 図柄表示装置 8 1 において、大当たり演出が開始される。S 2 1 2 D の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば (S 2 1 2 D : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも大きいかを判別する (S 2 1 4 D)。時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも大きいと判別された場合には (S 2 1 4 D : Y e s )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値を 1 減算し (S 2 1 5 D)、本処理を終了する。一方、S 2 1 4 D の処理において、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値が 0 よりも小さいと判別された場合には (S 2 1 4 D : N o )、S 2 1 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

20

30

### 【 3 9 9 4 】

次に、図 1 1 4 8 を参照して、特別図柄変動処理 (図 1 1 4 7 の S 1 0 4 D) の一処理である特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) について説明する。図 1 1 4 8 は、特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 (S 2 0 8 D) は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」または「特別図柄の外れ」の抽選 (当否判定) を行うと共に、第 1 図柄表示装置 3 7 および第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動演出の演出パターン (変動時間) を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a の実行エリアに格納されている第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を取得する (S 3 3 1 D)。

40

### 【 3 9 9 5 】

次に、現在の遊技状態が高確率状態 (確変中) であるかを判定する (S 3 3 2 D)。具体的には、確変フラグ 2 0 3 d f がオンに設定されているか否かを判別し、オンに設定さ

50

れている場合には確変中であると判定する。S 3 3 2 Dの処理において、確変中であると判定した場合は(S 3 3 2 D : Y e s)、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 d a(図1 1 3 0(a)参照)に基づいて抽選結果が取得される(S 3 3 3 D)。S 3 3 3 Dの処理では、S 3 3 1 Dの処理で取得した第1当たり乱数カウンタC 1の値と、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 d aとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する。具体的には、第1当たり乱数カウンタC 1の値を、高確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 d aに格納されている1 0 0 0の乱数値と1つ1つ比較する。上述したように、特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0 ~ 9 9 9」の1 0 0 0個が設定されており、第1当たり乱数カウンタC 1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 3 5 Dの処理へ移行する。一方、S 3 3 2 Dの処理において、遊技状態が低確率遊技状態(通常状態)である場合は(S 3 3 2 D : N o)、S 3 3 1 Dの処理で取得した第1当たり乱数カウンタC 1の値と、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 d aとに基づいて、特別図柄の大当たりか否かの判定を実行する(S 3 3 4 D)。具体的には、第1当たり乱数カウンタC 1の値を、低確率状態用の特別図柄大当たり乱数テーブル2 0 2 d aに格納されている2 5 0の乱数値と1つ1つ比較する。特別図柄の大当たりとなる乱数値としては、「0 ~ 2 4 9」の2 5 0個が設定されており、第1当たり乱数カウンタC 1の値と、これらの当たりとなる乱数値とが一致する場合に、特別図柄の大当たりであると判定する。特別図柄の抽選結果を取得したら、S 3 3 5 Dの処理へ移行する。S 3 3 5 Dの処理では、変動種別カウンタC S 1の値をR A M 2 0 3のカウンタバッファから読み出して(S 3 3 5 D)、S 3 3 6 Dの処理へ移行する。

#### 【3 9 9 6】

S 3 3 6 Dの処理では、S 3 3 3 DまたはS 3 3 4 Dの処理によって実行された特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し(S 3 3 6 D)、特別図柄の大当たりであると判定した場合には(S 3 3 6 D : Y e s)、S 3 3 5 Dの処理で読み出した変動種別カウンタC S 1の値を、変動種別選択テーブル2 0 2 d b内の遊技状態に応じた当たり用選択テーブル(図1 1 3 2(b)または図1 1 3 3(a)参照)と比較することにより、変動種別データを選択する(S 3 3 7 D)。例えば、変動種別カウンタC S 1の値が「1 0」であれば、変動種別データとして、当たりロングリーチに対応する値である「0 1 H」が選択される。また、変動種別カウンタC S 1の値が「1 9 0」であれば、変動種別データとして、当たりスーパーリーチに対応する値である「0 2 H」が選択される。その後、S 3 3 9 Dの処理へ移行する。一方、S 3 3 6 Dの処理において、特別図柄の大当たりではないと判定された場合には(S 3 3 6 D : N o)、S 3 3 5 Dの処理で読み出した変動種別カウンタC S 1の値を、変動種別選択テーブル2 0 2 d b内の遊技状態に応じた外れ用選択テーブル(図1 1 3 2(c)または図1 1 3 3(b)参照)と比較することにより、変動種別データを選択し(S 3 3 8 D)、S 3 3 9 Dの処理へ移行する。S 3 3 9 Dの処理では、S 3 3 8 Dの処理で決定された変動種別データに基づいて、遊技状態に対応する変動パターン選択テーブル(図1 1 3 4、図1 1 3 5参照)から対応する変動パターン種別を決定する(S 3 3 9 D)。例えば、通常状態において変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、図1 1 3 6(b)に示す通常用変動パターン選択テーブル2 0 2 d e 1を参照し、特別図柄1保留球数カウンタ2 0 3 d cの値を読み出した結果、保留球数が2個であった場合には、変動パターンとして変動時間が5 0 0 0 m sの「完全外れC」が選択される。S 3 3 9 Dの処理で変動パターンを決定した後、S 3 3 9 Dの処理で決定した変動パターン種別を表示制御装置1 1 4へ通知するための変動パターンコマンドを設定し(S 3 4 0 D)、特別図柄の停止図柄を示す停止種別コマンドを設定する(S 3 4 1 D)。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、R A M 2 0 3に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理(図1 1 5 5)のS 1 0 0 1 Dの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置1 1 3に送信される。音声ランプ制御装置1 1 3は、変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パタ

ーンに対応する変動演出を第3図柄表示装置81に表示するための表示用変動パターンを設定する。また、停止種別コマンドを受信した場合は、受信した停止種別コマンドをそのまま表示制御装置114へ送信する。S341Dの処理が終わると、特別図柄変動時間タイマ203djに決定した変動パターンに対応する変動時間を示すタイマ値を設定し(S342D)、特別図柄変動処理へ戻る。

#### 【3997】

次に、図1149のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される始動入賞処理(S105D)を説明する。図1149は、この始動入賞処理(S105D)を示すフローチャートである。この始動入賞処理(S105D)は、タイマ割込処理(図1146参照)の中で実行され、第1入球口64への入賞(始動入賞)の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタが示す値の保留処理を実行するための処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄1保留球格納エリア203daにそれぞれ記憶されると、特別図柄1保留球格納エリア203daに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターンを予測する処理(所謂、先読み処理)が実行される。以下、始動入賞処理(図1149のS105D)について説明する。

#### 【3998】

始動入賞処理が実行されると、まず、球が第1入球口64に入賞(始動入賞)したかを判別する(S361D)。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ(図示せず)への球の入球を検出する。そして、球が第1入球口64に入賞したと判別すると(S361D:Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)を取得する(S362D)。そして、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)が4未満であるかを判別する(S363D)。つまり、現時点で第1特別図柄の保留球数が上限値である4個よりも少ない状態であるか(即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか)が判別される。取得した値(N1)が4未満であると判別した場合には(S363D:Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)を1加算し(S364D)、音声ランプ制御装置113に対して第1特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する(S365D)。一方、第1入球口64への入賞がないか(S361D:No)、或いは、第1入球口64への入賞があっても特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N)が4未満でなければ(S363D:No)、本処理を終了してタイマ割込処理に戻る。

#### 【3999】

S365Dの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のS103Dで更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2および停止種別選択カウンタC3の各値を、RAM203の特別図柄1保留球格納エリア203daの空き保留エリア(保留第1エリア~保留第4エリア)のうち最初のエリアに格納する(S366D)。なお、S366Dの処理では、特別図柄1保留球カウンタ203dcの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

#### 【4000】

次に、新たに保留球格納エリア203dcaに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する(S367D)。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング(特別図柄1保留球格納エリア203daに新たな保留(入賞情報)が記憶されたタイミング)と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態(特別図柄の確率状態)を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタCS1の

10

20

30

40

50

値に基づいて変動種別選択テーブル202db(図1132参照)から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置110のメイン処理(図1155参照)にて実行される外部出力処理(S1001D)によって音声ランプ制御装置113に対して出力される。S367Dの処理が終了すると、タイマ割込処理(図1146参照)に戻る。

#### 【4001】

音声ランプ制御装置113側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて(例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して)表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出(先読み演出)を実行できる。なお、本第29制御例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値(第1当たり乱数カウンタC1の値)を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置113側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

#### 【4002】

次に、図1150のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理(S106D)について説明する。図1150は、この普通図柄変動処理(S106D)を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理(S106D)は、タイマ割込処理(図1146参照)の中で実行され、第2図柄表示装置83において行う第2図柄の変動表示や、第1入球口64に付随する電動役物64aの開閉時間を制御するための処理である。この普通図柄変動処理では、まず、今現在が、普通図柄(第2図柄)の当たり中であるかを判別する(S601D)。普通図柄(第2図柄)の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされている最中と、第1入球口64に付随する電動役物64aの開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄(第2図柄)の当たり中であれば(S601D:Yes)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄(第2図柄)の当たり中でなければ(S601D:No)、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中であるかを判別し(S602D)、第2図柄表示装置83の表示態様の変動中でなければ(S602D:No)、普通図柄保留球数カウンタ203dcの値(普通図柄における変動表示の保留回数M)を取得する(S603D)。次に、普通図柄保留球数カウンタ203dcbの値(M)が0よりも大きいか否かを判別し(S604D)、普通図柄保留球数カウンタ203dcbの値(M)が0であれば(S604D:No)、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203dcbの値(M)が0でなければ(S604D:Yes)、普通図柄保留球数カウンタ203dcbの値(M)を1減算する(S605D)。

#### 【4003】

次に、普通図柄保留球格納エリア203dbに格納されたデータをシフトする(S606D)。S606Dの処理では、普通図柄保留球格納エリア203dbの保留第1エリア~保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア203dbの実行エリアに格納されている普通当たり乱数カウンタC4の値を取得する(S607D)。

#### 【4004】

次に、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であるか否かを判別する(S608D)。

具体的には、RAM 203の時短カウンタの値が1以上であるか、または確変状態フラグ203dfがオンであれば普通図柄の時短状態であると判断する。S608Dの処理において、普通図柄の時短状態と判別した場合は(S608D:Yes)、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する(S609D)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中(エンディング期間)とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば(S609D:Yes)、S611Dの処理に移行する。本第29制御例では、特別図柄の大当たり中は、普通図柄の当たりとなりにくくなるように構成されている。これは、特別図柄の大当たり中(即ち、特別遊技状態中)は、遊技者が特定入賞口65aに入賞させようとして球を打つので、第1入球口64に付随する電動役物64aが開放されて、特定入賞口65aに入賞させようとした球が、第1入球口64に入ることをできるだけ抑制するためである。なお、特定入賞口65aは、第1入球口64の直ぐ下に設けられているので、特別図柄の大当たり中に第1入球口64に球が入ることを抑制していても、第1入球口64には球が多く入球する。その結果、殆どの場合、パチンコ機10が特別遊技状態に移行している間に、第1入球口64についての保留球数は最大(4回)になる。

10

#### 【4005】

S609Dの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ(S609D:No)、パチンコ機10が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機10が普通図柄の時短状態であるので、S607Dの処理で取得した普通当たり乱数カウンタC4の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する(S610D)。具体的には、普通当たり乱数カウンタC4の値と、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタC4の値が「5~204」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0~4, 205~239」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する(図1130(b)参照)。

20

#### 【4006】

S608Dの処理において、普通図柄の時短状態でない(即ち、普通図柄の低確率状態である)と判別した場合は(S608D:No)、S611Dの処理へ移行する。S611Dの処理では、パチンコ機10が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機10が普通図柄の通常状態であるので、S607Dの処理で取得した普通当たり乱数カウンタC4の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルとに基づいて、普通図柄の当たりか否かの抽選結果を取得する(S611D)。具体的には、普通当たり乱数カウンタC4の値と、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルに格納されている乱数値と比較する。上述したように、普通当たり種別カウンタC4の値が「5~6」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「0~4, 7~239」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する(図1130(b)参照)。

30

#### 【4007】

次に、S610DまたはS611Dの処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たりであるかを判定し(S612D)、普通図柄の当たりであると判定された場合には(S612D:Yes)、当たり時の表示態様を設定する(S613D)。このS613Dの処理では、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されるように設定する。そして、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し(S614D)、普通図柄の時短状態と判別した場合は(S614D:Yes)、今現在が、特別図柄の大当たり中であるかを判別する(S615D)。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば(S615D:Yes)、S617Dの処理に移行する。本第29制御例では、特別図柄の大当たり中は、球が第1入球口64に入ることをできるだけ抑制するために、普通図柄の当たりになった場合でも、普通図柄の外れとなった場合と同様に、電動役物64aの開放回数および開放時間が設定される

40

50

## 【 4 0 0 8 】

S 6 1 5 D の処理において、特別図柄の大当たり中でなければ ( S 6 1 5 D : N o )、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中でなくて、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放期間を 1 秒間に設定すると共に、その開放回数を 2 回に設定し ( S 6 1 6 D )、S 6 1 9 D の処理へ移行する。S 6 1 4 D の処理において、普通図柄の時短状態でない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は ( S 6 1 4 D : N o )、S 6 1 7 D の処理へ移行する。S 6 1 7 D の処理では、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり中であるか、またはパチンコ機 1 0 が普通図柄の通常状態であるので、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開放期間を 0 . 2 秒間に設定すると共に、その開放回数を 1 回に設定し ( S 6 1 7 D )、S 6 1 9 D の処理へ移行する。

10

## 【 4 0 0 9 】

S 6 1 2 D の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には ( S 6 1 2 D : N o )、外れ時の表示態様を設定する ( S 6 1 8 D )。この S 6 1 8 D の処理では、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) として「 x 」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、S 6 1 9 D の処理へ移行する。S 6 1 9 D の処理では、普通図柄の時短状態であるか否かを判別し ( S 6 1 9 D )、普通図柄の時短状態であると判別した場合は ( S 6 1 9 D : Y e s )、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 秒間に設定して ( S 6 2 0 D )、本処理を終了する。一方、普通図柄の時短状態でない ( 即ち、普通図柄の通常状態である ) と判別した場合は ( S 6 1 9 D : N o )、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示の変動時間を 3 0 秒間に設定して ( S 6 2 1 D )、本処理を終了する。このように、特別図柄の大当たり中を除き、普通図柄の高確率時には、普通図柄の低確率時と比較して、変動表示の時間が「 3 0 秒 3 秒」と非常に短くなり、更に、第 1 入球口 6 4 の解放期間が「 0 . 2 秒 x 1 回 1 秒間 x 2 回」と非常に長くなるので、第 1 入球口 6 4 へ球が入球し易い状態となる。

20

## 【 4 0 1 0 】

なお、本第 2 9 制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態にかかわらず、常に変動時間として 3 秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態 ( 普通図柄の低確率状態 ) から、短い変動時間が設定され易い時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにもかかわらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

30

## 【 4 0 1 1 】

S 6 0 2 D の処理において、第 2 図柄表示装置 8 3 の表示態様の変動中であれば ( S 6 0 2 D : Y e s )、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する ( S 6 2 2 D )。なお、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置 8 3 において変動表示が開始される前に、S 6 2 0 D の処理または S 6 2 1 D の処理によって予め設定された時間である。S 6 2 2 D の処理において、変動時間が経過していなければ ( S 6 2 2 D : N o )、本処理を終了する。一方、S 6 2 2 D の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば ( S 6 2 2 D : Y e s )、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する ( S 6 2 3 D )。S 6 2 3 D の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、S 6 1 3 D の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、S 6 1 8 D の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 x 」図柄が、第 2 図柄表示装置 8 3 において停止表示

40

50

(点灯表示)されるように設定される。S 6 2 3 Dの処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理(図 1 1 5 5 参照)の第 2 図柄表示更新処理(S 1 0 0 7 D 参照)が実行された場合に、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 6 1 3 Dの処理またはS 6 1 8 Dの処理で設定された表示態様で、停止図柄(第 2 図柄)が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示(点灯表示)される。

#### 【 4 0 1 2 】

次に、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理によって行われた普通図柄の抽選結果(今回の抽選結果)が、普通図柄の当たりであるかを判定する(S 6 2 4 D)。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば(S 6 2 4 D : Yes)、第 1 入球口 6 4 に付随する電動役物 6 4 a の開閉制御開始を設定し(S 6 2 5 D)、本処理を終了する。S 6 2 5 Dの処理によって、電動役物 6 4 a の開閉制御開始が設定されると、次にメイン処理(図 1 1 5 5 参照)の電動役物開閉処理(S 1 0 0 5 D 参照)が実行された場合に、電動役物 6 4 a の開閉制御が開始され、S 6 1 6 Dの処理またはS 6 1 7 Dの処理で設定された開放時間および開放回数が終了するまで電動役物 6 4 a の開閉制御が継続される。一方、S 6 2 4 Dの処理において、今回の抽選結果が普通図柄の外れであれば(S 6 2 4 D : No)、S 6 2 5 Dの処理をスキップして、本処理を終了する。

#### 【 4 0 1 3 】

次に、図 1 1 5 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるスルーゲート通過処理(S 1 0 7 D)を説明する。図 1 1 5 1 は、このスルーゲート通過処理(S 1 0 7 D)を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理(S 1 0 7 D)は、タイマ割込処理(図 1 1 4 6 参照)の中で実行され、スルーゲート 6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し保留するための処理である。スルーゲート通過処理では、まず、球がスルーゲート 6 7 を通過したかを判別する(S 5 0 1 D)。ここでは、スルーゲート 6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球がスルーゲート 6 7 を通過したと判定されると(S 5 0 1 D : Yes)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値(普通図柄における変動表示の保留回数 M)を取得する(S 5 0 2 D)。そして、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値(M)が 4 未満であるかを判別する(S 5 0 3 D)。

#### 【 4 0 1 4 】

球がスルーゲート 6 7 を通過していないか(S 5 0 1 D : No)、或いは、球がスルーゲート 6 7 を通過していても普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値(M)が 4 未満でなければ(S 5 0 3 D : No)、本処理を終了する。一方、球がスルーゲート 6 7 を通過し(S 5 0 1 D : Yes)、且つ、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値(M)が 4 未満であれば(S 5 0 3 D : Yes)、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d d の値(M)を 1 加算する(S 5 0 4 D)。そして、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 D で更新した普通当たり乱数カウンタ C 4 の値を、R A M 2 0 3 の普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 d b の空き保留エリア(保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア)のうち最初のエリアに格納して(S 5 0 5 D)、本処理を終了する。なお、S 5 0 5 D の処理では、普通図柄保留球カウンタ 2 0 3 d d の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

#### 【 4 0 1 5 】

なお、格納した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて普通図柄抽選の当否判定結果を予測し、その予測結果に基づいて普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する構成としても良い。このように構成することにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において普通図柄の保留球の当否判定結果を事前に把握することが可能となり、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在する場合に、普通図柄の当たり当選保留球が存在することを事前に遊技者に報知するための演出を実行することができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 1 6 】

次に、図 1 1 5 2 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される発射制御処理 ( S 1 0 8 D ) を説明する。図 1 1 5 2 は、この発射制御処理 ( S 1 0 8 D ) を示すフローチャートである。この発射制御処理 ( S 1 0 8 D ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 1 4 6 参照 ) の中で実行され、遊技者が操作ハンドル 5 1 を操作したことを検出し、遊技球の発射を発射制御装置 1 1 2 に指示するための処理である。発射制御処理では、まず、操作ハンドル 5 1 に内蔵されたタッチセンサ 5 1 a がオンであるかを判別する ( S 7 0 1 D )。タッチセンサ 5 1 a は、操作ハンドル 5 1 が遊技者によって右回りに回動操作されるとオンに設定される。タッチセンサ 5 1 a がオンであると判別した場合には ( S 7 0 1 D : Y e s )、次に操作ハンドル 5 1 に内蔵された発射停止スイッチ 1 5 b がオフであるかを判別する ( S 7 0 2 D )。発射停止スイッチ 5 1 b は、遊技者が発射停止スイッチ 5 1 b を押下している場合にオンとなり、遊技者が発射停止スイッチ 5 1 b を押下していない場合はオフに設定される。

10

## 【 4 0 1 7 】

S 7 0 2 D の処理において、発射停止スイッチ 5 1 b がオフであると判別した場合には ( S 7 0 2 D : Y e s )、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 の発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンであるかを判別する ( S 7 0 3 D )。発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンではないと判別した場合には ( S 7 0 3 D : N o )、発射許可フラグ 2 0 3 d h をオンに設定し、音声ランプ制御装置 1 1 3 に遊技球の発射が開始されたことを通知するための発射開始コマンドを設定する ( S 7 0 5 D )。一方、S 7 0 3 D の処理において、発射許可フラグがオンであると判別した場合には ( S 7 0 3 D : Y e s )、S 7 0 4 D、S 7 0 5 D の処理をスキップし、S 7 0 6 D の処理へ移行する。S 7 0 5 D の処理が終了すると、遊技球の発射を指示するための球発射信号を設定し、本処理を終了する ( S 7 0 6 D )。ここで設定された球発射信号は、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) の中で、発射制御装置 1 1 2 に向けて送信される。

20

## 【 4 0 1 8 】

S 7 0 1 D の処理において、操作ハンドル 5 1 のタッチセンサ 5 1 a がオンではないと判別した場合 ( S 7 0 1 D : N o ) または発射停止スイッチ 5 1 b がオンであると判別した場合には ( S 7 0 2 D : N o )、発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンであるかを判別し ( S 7 0 7 D )、発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンであると判別した場合には ( S 7 0 7 D : Y e s )、発射許可フラグ 2 0 3 d h をオフに設定し ( S 7 0 8 D )、音声ランプ制御装置 1 1 3 に遊技球の発射が停止されたことを通知するための発射停止コマンドを設定し ( S 7 0 9 D )、本処理を終了する。S 7 0 7 D の処理において、発射許可フラグ 2 0 3 d h がオンではないと判別した場合には ( S 7 0 7 D : N o )、S 7 0 8 D、S 7 0 9 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

30

## 【 4 0 1 9 】

S 7 0 5 D および S 7 0 9 D の処理において設定された発射開始コマンドと発射停止コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、発射停止コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合に発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオフに設定される。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において遊技球の発射状況を判定することができる。

40

## 【 4 0 2 0 】

次に、図 1 1 5 3 を参照して、N M I 割込処理について説明をする。図 1 1 5 3 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される N M I 割込処理を示すフローチャートである。N M I 割込処理は、停電の発生によるパチンコ機 1 0 の電源遮断時に、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される処理である。この N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 0 3 に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機 1 0 の電

50



源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 の N M I 端子に出力される。すると、M P U 2 0 1 は、実行中の制御を中断して N M I 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を R A M 2 0 3 に記憶し ( S 4 0 1 D )、N M I 割込処理を終了する。なお、上記の N M I 割込処理は、払出発射制御装置 1 1 1 でも同様に実行され、かかる N M I 割込処理により、電源断の発生情報が R A M 2 1 3 に記憶される。即ち、停電の発生によりパチンコ機 1 0 の電源が遮断されると、停電信号 S G 1 が停電監視回路 2 5 2 から払出制御装置 1 1 1 内の M P U 2 1 1 の N M I 端子に出力され、M P U 2 1 1 は実行中の制御を中断して、N M I 割込処理を開始するのである。

#### 【 4 0 2 1 】

次に、図 1 1 5 4 を参照して、本第 2 9 制御例における主制御装置 1 1 0 に電源が投入された場合に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 1 1 5 4 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理 ( 図 1 1 5 4 ) では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 9 0 1 D )。例えば、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 ( 音声ランプ制御装置 1 1 3、払出制御装置 1 1 1 の周辺制御装置 ) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 ( 本第 2 9 制御例では 1 秒 ) を実行する ( S 9 0 2 D )。そして、R A M 2 0 3 のアクセスを許可する ( S 9 0 3 D )。その後は、電源装置 1 1 5 に設けた R A M 消去スイッチ 1 2 2 ( 図 1 1 1 7 参照 ) がオンされているか否かを判別し ( S 9 0 4 D )、オン 20  
 されているれば ( S 9 0 4 D : Y e s )、処理を S 9 1 2 D へ移行する。一方、R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされていないければ ( S 9 0 4 D : N o )、更に R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し ( S 9 0 5 D )、記憶されていないければ ( S 9 0 5 D : N o )、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理を S 9 1 2 D へ移行する。

#### 【 4 0 2 2 】

R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されているれば ( S 9 0 5 D : Y e s )、R A M 判定値を算出し ( S 9 0 6 D )、算出した R A M 判定値が正常でなければ ( S 9 0 7 D : N o )、即ち、算出した R A M 判定値が電源遮断時に保存した R A M 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S 9 1 2 30  
 D へ移行する。なお、R A M 判定値は、例えば R A M 2 0 3 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この R A M 判定値に代えて、R A M 2 0 3 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

#### 【 4 0 2 3 】

S 9 1 2 D の処理では、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) となる払出制御装置 1 1 1 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する ( S 9 1 2 D )。払出制御装置 1 1 1 は、この払出初期化コマンドを受信すると、R A M 2 1 3 のスタックエリア以外のエリア ( 作業領域 ) をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 1 1 0 は、払出初期化コマンドの送信後は、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) を実行する。上述したように、本パチンコ機 1 0 では、例えばホールの営業開始時、電源投入時に R A M データを初期化する場合には R A M 消去 40  
 スwitch 1 2 2 を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時に R A M 消去スウィッチ 1 2 2 が押されているれば、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) を実行する。

#### 【 4 0 2 4 】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、R A M 判定値 ( チェックサム値 ) によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、R A M 2 0 3 の初期化処理 ( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) を実行する。R A M の初期化処理 ( S 9 1 3 D、S 9 1 4 D ) では、R A M 2 0 3 の使用領域を 0 クリアし ( S 9 1 3 D )、その後、R A M 2 0 3 の初期値 50

10

20

30

40

50

を設定する ( S 9 1 4 D )。 R A M 2 0 3 の初期化処理の実行後は、 S 9 1 0 D の処理へ移行する。一方、 R A M 消去スイッチ 1 2 2 がオンされておらず ( S 9 0 4 D : N o )、電源断の発生情報が記憶されており ( S 9 0 5 D : Y e s )、更に R A M 判定値 ( チェックサム値 ) が正常であれば ( S 9 0 6 D : Y e s )、 R A M 2 0 3 にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする ( S 9 0 8 D )。次に、サブ側の制御装置 ( 周辺制御装置 ) を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し ( S 9 0 9 D )、 S 9 1 0 D の処理へ移行する。払出制御装置 1 1 1 は、この払出復帰コマンドを受信すると、 R A M 2 1 3 に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する ( S 9 1 0 D )。その後、割込みを許可し ( S 9 1 1 D )、後述するメイン処理に移行する。

#### 【 4 0 2 5 】

次に、図 1 1 5 5 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 1 5 5 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理 ( 図 1 1 5 5 参照 ) においては、まず、タイマ割込処理 ( 図 1 1 4 6 参照 ) の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンドの出力データをサブ側の各制御装置 ( 周辺制御装置 ) に送信する外部出力処理を実行する ( S 1 0 0 1 D )。具体的には、タイマ割込処理 ( 図 1 1 4 6 参照 ) におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理 ( 図 1 1 4 7 参照 ) や始動入賞処理 ( 図 1 1 4 9 参照 ) で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理 ( 図 1 1 5 5 の S 1 0 0 1 D ) により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出 ( 変動演出、装飾演出 ) を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理 ( 図 1 1 5 6 参照 ) で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。

#### 【 4 0 2 6 】

次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する ( S 1 0 0 2 D )。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本制御例では 1 9 8 ) に達した際、 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み ( S 1 0 0 3 D )、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する ( S 1 0 0 4 D )。なお、大当たり演出は、可変入賞装置 6 5 の開閉板が可動される特別図柄の大当たり状態である場合にのみ実行される演出であるので、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) の詳細な内容については、図 1 1 5 6 を参照して後述するが、この大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口 6 5 a ( 以下、入賞口と称す ) を開放し、入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a ) の最大開放時間が経過したか、または入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a ) に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a ) を閉鎖する。この入賞口 ( 特定入賞口 6 5 a ) の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第 2 9 制御例では、大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

#### 【 4 0 2 7 】

次いで、第1入球口64に付随する電動役物64aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する(S1005D)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理(図1150参照)のS625Dの処理によって電動役物64aの開閉制御開始が設定された場合に、電動役物64aの開閉制御を開始する。尚、この電動役物64aの開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS616Dの処理、S617Dの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

#### 【4028】

次に、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する(S1006D)。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理(図1148のS208D)によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて開始する。本第29制御例では、第1図柄表示装置37A, 37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色に変更されたら、0にリセットされる。

#### 【4029】

また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理(図1148のS208D)によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動開始処理(図1148のS208D参照)のS341Dで設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示(点灯表示)する。

#### 【4030】

次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S1007D)。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理(図1150参照)のS620Dの処理、S621Dの処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S1007D)では、普通図柄変動処理(図1150参照)のS623Dの処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理(図1150参照)のS613Dの処理またはS618Dの処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置に停止表示(点灯表示)する。その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1008D)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1008D: No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本制御例では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1009D)、既に所定時間が経過していれば(S1009D: Yes)、処理をS1001Dへ移行し、上述したS1001D以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S1009D: No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2および第1変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S1001D, S1011D)。

10

20

30

40

50

## 【 4 0 3 1 】

まず、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 との更新を実行する ( S 1 0 1 0 D ) 。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本第 2 9 制御例では 9 9 9 、 9 9 9 ) に達した際、 0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の更新を、 S 1 8 1 1 の処理と同一の方法によって実行する ( S 1 0 1 1 D ) 。なお、この S 1 0 1 1 D の処理では、第 1 変動種別カウンタ C S 1 の値と同様に普図変動種別カウンタ C S 2 の値も更新される。

10

## 【 4 0 3 2 】

ここで、 S 1 0 0 1 D ~ S 1 0 0 7 D の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を繰り返し実行することにより、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 ( 即ち、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値 ) をランダムに更新することができ、同様に第 1 変動種別カウンタ C S 1 、普図変動種別カウンタ C S 2 の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

20

## 【 4 0 3 3 】

また、 S 1 0 0 8 D の処理において、 R A M 2 0 3 に電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 1 0 0 8 D : Y e s ) 、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路 2 5 2 から停電信号 S G 1 が出力された結果、図 1 1 5 3 の N M I 割込処理が実行されたということなので、 S 1 0 1 2 D 以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し ( S 1 0 1 2 D ) 、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置 ( 払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 の周辺制御装置 ) に対して送信する ( S 1 0 1 3 D ) 。そして、 R A M 判定値を算出して、その値を保存し ( S 1 0 1 4 D ) 、 R A M 2 0 3 のアクセスを禁止して ( S 1 0 1 5 D ) 、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、 R A M 判定値は、例えば、 R A M 2 0 3 のバックアップされるスタックエリアおよび作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、 S 1 0 0 8 D の処理は、 S 1 0 0 1 D ~ S 1 0 0 7 D で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時または残余時間内に行われる S 1 0 1 0 D と S 1 0 1 1 D の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、 M P U 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理 ( 図 1 1 5 4 , S 9 0 1 D ) において、スタックポインタが所定値 ( 初期値 ) に設定されることで、 S 1 0 0 1 D の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減できると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

30

40

## 【 4 0 3 4 】

次に、図 1 1 5 6 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) の内容について説明をする。図 1 1 5 6 は、大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理 ( S 1 0 0 4 D ) は、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 1 1 5 5 参照 ) において、実行される処理であって、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当

50

たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口 65 a を開放または閉鎖するための処理である。大当たり制御処理 (S 1 0 0 4 D) では、まず、大当たり開始フラグがオンであるか否かを判別する (S 1 1 0 1 D)。大当たり開始フラグがオンであると判別した場合は (S 1 1 0 1 D : Y e s)、大当たり用オープニングコマンドを設定し (S 1 1 1 6)、大当たり開始フラグをオフ、大当たり中フラグ 2 0 3 d g をオンにそれぞれ設定し (S 1 1 1 7 D)、本処理を終了する。一方、S 1 1 0 1 D の処理において、大当たり開始フラグがオフであると判別した場合は (S 1 1 0 1 D : N o)、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか (即ち、大当たり中フラグ 2 0 3 d g がオンであるか) 否かを判別する (S 1 1 0 2 D)。S 1 1 0 2 D の処理において、現在が大当たり中ではない (大当たり中フラグ 2 0 3 d g がオフである) と判別した場合は (S 1 1 0 2 D : N o)、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 1 0 2 D の処理において、現在が大当たり中である (大当たり中フラグ 2 0 3 d g がオンである) と判別した場合は (S 1 1 0 2 D : Y e s)、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する (S 1 1 0 3 D)。

10

#### 【 4 0 3 5 】

S 1 1 0 3 D の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は (S 1 1 0 3 D : Y e s)、特定入賞口 (大開放口) 65 a を開放し (S 1 1 0 4 D)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する (S 1 1 0 5 D)。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 (図 1 1 5 5 参照) の外部出力処理 (S 1 0 0 1 D) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ラウンド数コマンドを受信すると、そのラウンド数コマンドからラウンド数を抽出する。そして、抽出したラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において新たなラウンド演出が開始される。一方、S 1 1 0 3 D の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ (S 1 1 0 3 D : N o)、特定入賞口 (大開放口) 65 a の閉鎖条件が成立したかを判定する (S 1 1 0 6 D)。具体的には、特定入賞口 (大開放口) 65 a を開放した後に所定時間 (例えば、30 秒) が経過した場合または特定入賞口 (大開放口) 65 a を開放した後に球が 10 個入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。S 1 1 0 3 D の処理において、特定入賞口 (大開放口) 65 a の閉鎖条件が成立した場合には (S 1 1 0 3 D : Y e s)、特定入賞口 (大開放口) 65 a を閉鎖して (S 1 1 0 7 D)、本処理を終了する。一方、特定入賞口 (大開放口) 65 a の閉鎖条件が成立していない場合には (S 1 1 0 3 D : N o)、エンディングの開始タイミング (即ち、大当たりの終了タイミング) であるかを判定する (S 1 1 0 8 D)。

20

30

#### 【 4 0 3 6 】

ここで、本第 2 9 制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は (S 1 1 0 8 D : Y e s)、エンディングコマンドを設定し (S 1 1 0 9 D)、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において大当たりの終了を示すエンディング演出が開始される。一方、S 1 1 0 8 D の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は (S 1 1 0 8 D : N o)、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する (S 1 1 1 0 D)。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。大当たりの終了タ

40

50

イミングではないと判別した場合は ( S 1 1 1 0 D : N o )、本処理を終了する。

【 4 0 3 7 】

S 1 1 1 0 D の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 1 1 0 D : Y e s )、今回の大当たり種別が確変大当たり ( 即ち、大当たり A ) であるかを判定する ( S 1 1 1 1 D )。確変大当たりではないと判別した場合 ( 即ち、今回の大当たり種別は「大当たり B」であると判定した場合 ) は ( S 1 1 1 1 D : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値として「 1 0 0 」を設定し、確変フラグ 2 0 3 d f をオフに設定する ( S 1 1 1 2 D )。一方、S 1 1 1 1 D の処理において、今回の大当たり種別が確変大当たりであると判別した場合は ( S 1 1 1 7 D : Y e s )、確変フラグ 2 0 3 d f をオンに設定し ( S 1 1 1 3 D )、時短中カウンタ 2 0 3 d e の値として「 6 5 5 3 6 」を設定する ( S 1 1 1 4 D )。S 1 1 1 2 D の処理および S 1 1 1 4 D の処理が終了した後は、大当たり中フラグ 2 0 3 d g をオフに設定し ( S 1 1 1 5 D )、本処理を終了する。

【 4 0 3 8 】

< 第 2 9 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 5 7 から図 1 1 7 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図 1 1 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される立ち上げ処理を説明する。図 1 1 5 7 は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する ( S 2 0 0 2 D )。具体的には、スタックポイントに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下 ( 瞬間的な停電、所謂「瞬停」 ) によって、S 2 1 1 7 D の電源断処理 ( 図 1 1 5 8 参照 ) の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される ( S 2 0 0 3 D )。図 1 1 5 8 を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から電源断の発生情報を受信すると ( 図 1 1 5 8 の S 2 1 1 4 D 参照 )、S 2 1 1 7 D の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、S 2 1 1 7 D の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。電源断処理中フラグがオフであれば ( S 2 0 0 3 D : N o )、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にのみリセットがかかって ( 主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信することなく ) 開始されたものである。よって、これらの場合には、R A M 2 2 3 のデータが破壊されているか否かを確認する ( S 2 0 0 4 D )。

【 4 0 3 9 】

R A M 2 2 3 のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、R A M 2 2 3 の特定の領域には、S 2 0 0 7 D の処理によって「 5 5 A A h 」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「 5 5 A A h 」であれば R A M 2 2 3 のデータ破壊は無く、逆に「 5 5 A A h 」でなければ R A M 2 2 3 のデータ破壊を確認することができる。R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されれば ( S 2 0 0 4 D : Y e s )、S 2 0 0 5 D へ移行して、R A M 2 2 3 の初期化を開始する。一方、R A M 2 2 3 のデータ破壊が確認されなければ ( S 2 0 0 4 D : N o )、S 2 0 0 9 D へ移行する。なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、R A M 2 2 3 の特定領域に「 5 5 A A h 」のキーワードは記憶されていないので ( 電源断によって R A M 2 2 3 の記憶は喪失するから )、R A M 2 2 3 のデータ破壊と判断され ( S 2 0 0 4 D : Y e s )、S 2 0 0 5 D へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であって S 2 1 1 7 D の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2

10

20

30

40

50

21にのみリセットがかかって開始された場合には、RAM223の特定領域には「55AAh」のキーワードが記憶されているので、RAM223のデータは正常と判断されて(S2006D:Yes)、S2007Dへ移行する。

#### 【4040】

電源断処理中フラグがオンであれば(S2003D:Yes)、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、S4117の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置113のMPU221にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、RAM223の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をS2005Dへ移行して、RAM223の初期化を開始する。S2005Dの処理では、RAM223の全範囲の記憶領域をチェックする(S2005D)。チェック方法としては、まず、1バイト毎に「0FFh」を書き込み、それを1バイト毎に読み出して「0FFh」であるか否かを確認し、「0FFh」であれば正常と判別する。かかる1バイト毎の書き込みおよび確認を、「0FFh」に次いで、「55h」、「0AAh」、「00h」の順に行う。このRAM223の読み書きチェックにより、RAM223のすべての記憶領域が0クリアされる。

10

#### 【4041】

RAM223のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば(S2006D:Yes)、RAM223の特定領域に「55AAh」のキーワードを書き込んで、RAM破壊チェックデータを設定する(S2007D)。この特定領域に書き込まれた「55AAh」のキーワードを確認することにより、RAM223にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、RAM223のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば(S2006D:No)、RAM223の異常を報知して(S2008D)、電源が遮断されるまで無限ループする。RAM223の異常は、表示ランプ34により報知される。なお、音声出力装置226により音声を出力してRAM223の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置114にエラーコマンドを送信して、第3図柄表示装置81にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

20

#### 【4042】

S2009Dの処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する(S2009D)。電源断フラグはS2117Dの電源断処理の実行時にオンされる。つまり、電源断フラグは、S2117Dの電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でS2009Dの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってS2117Dの電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には(S2009D:Yes)、音声ランプ制御装置113の各処理を初期化するためにRAMの作業エリアをクリアし(S2010D)、RAM223の初期値を設定した後(S2011D)、割込み許可を設定して(S2012D)、メイン処理へ移行する。なお、RAM223の作業エリアとしては、主制御装置110から受信したコマンドを記憶する領域以外の領域をいう。一方、電源断フラグがオフされた状態でS2009Dの処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにS2005DからS2007Dの処理を経由してS2009Dの処理へ至ったか、或いは、ノイズによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって(主制御装置110からの電源断コマンドを受信することなく)開始された場合である。よって、かかる場合には(S2009D:No)、RAM223の作業領域のクリア処理であるS2010Dをスキップして、処理をS2011Dへ移行し、RAM223の初期値を設定する(S2011D)。なお、S2010Dのクリア処理をスキップするのは、S2005DからS2007Dの処理を経由してS2009Dの処理へ至った場合には、S2005Dの処理によって、既にRAM223のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズによって音声ランプ制御装置113のMPU221にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、RAM223の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置113の制御を継続できるからである。

30

40

50

## 【 4 0 4 3 】

次に、図 1 1 5 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 1 5 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o )、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 1 0 D および 2 1 2 0 の処理を行わずに S 2 1 1 2 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 1 2 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 1 2 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

10

## 【 4 0 4 4 】

S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 3 D ~ S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。

20

30

## 【 4 0 4 5 】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) の内容については、図 1 1 5 9 を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 0 7 D )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

40

## 【 4 0 4 6 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選

50



択するための決定ボタンとしても良い。

【4047】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し(S2108D)、その後音編集・出力処理を実行する(S2109D)。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29~33の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。S2109Dの処理後、液晶演出実行管理処理が実行され(S2110D)、S2111Dの処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置110から送信される変動パターンコマンドに基づいて第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてS1708のランプ編集処理が実行される。なお、S1709の音編集・出力処理も第3図柄表示装置81で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図1160を参照して後述する。

10

【4048】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する(S2111D)。この入賞頻度計測処理(S2111D)は、所定期間(本第29制御例では60秒間)に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第1入球口64へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第29制御例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理(S2111D)の内容については、図1164を参照して後述する。

20

【4049】

入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する(S2112D)。コマンド判定処理(S2112D)では、主制御装置110より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図1165を参照して後述する。

【4050】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される(S2113D)。変動表示設定処理は、第3図柄表示装置81において変動表示演出を表示させるために、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置114に送信するために設定する処理である。この変動表示設定処理の詳細については、図1176を参照して後述する。

30

【4051】

S2113Dの処理が終わると、ワークRAM233に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する(S2114D)。電源断の発生情報は、主制御装置110から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S2114Dの処理で電源断の発生情報が記憶されていれば(S2114D:Yes)、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして(S2116D)、電源断処理を実行する(S2117D)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし(S2118D)、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置226およびランプ表示装置227からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

40

【4052】

一方、S2114Dの処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ(S2114D:No)、RAM223に記憶されるキーワードに基づき、RAM223が破壊されているかを判別し(S2115D)、RAM223が破壊されていなければ(S2115D:No)、S2101Dの処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM223が破壊されていれば(S2115D:Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第3図柄表示装置81による表示が変化しない。よって

50

、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 10 の修復を頼むことができる。また、RAM 223 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 226 やランプ表示装置 227 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【4053】

次に、図 1159 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される保留個数表示更新処理 (S 2106D) について説明する。図 1159 は、この保留個数表示更新処理 (S 2106D) を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理 (S 2106D) は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理 (図 1158 参照) の中で実行され、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223 d a に格納されている保留球数に基づいて、第 3 図柄表示装置 81 における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223 d a に格納されている保留球数に変化があるかを判別する (S 2141D)。保留球数に変化があると判別した場合には (S 2141D : Yes)、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンであるかを判別し (S 2142D)、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンではないと判別した場合には (S 2142D : No)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223 d a に格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、S 2142D の処理において、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンであると判別した場合には (S 2142D : Yes)、S 2143D の処理をスキップし、S 2144D の処理へ移行する。

#### 【4054】

ここで、疑似保留とは、本第 29 制御例において疑似変動の実行中に表示される特殊な保留図柄であり、疑似変動が開始される場合に表示される。上述したように、第 3 図柄表示装置 81 の実行エリア D s 1 (図 1118 (b) 参照) に疑似保留が表示されている期間 (即ち、疑似変動が実行されている期間) は、第 1 図柄表示装置 37 における特別図柄の変動表示が終了しても実行エリア D s 1 の疑似保留図柄を消去せず、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合にも実行エリア D s 1 に疑似保留が継続して表示される。疑似保留が表示される場合には、保留球数表示エリア D s 2 の表示が疑似変動専用の表示態様 (図 1118 (b) に示すシャッター) に切り替わり、保留球数に対応する保留図柄が視認できなくなる。このように、疑似変動の実行期間中に特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が変動していない期間 (特別図柄の無変動期間) となった場合であっても、実行エリア D s 1 に表示されている疑似保留が継続して表示されるため、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていると思わせることが可能となり、新たに特別図柄の変動表示が開始された場合には疑似保留が継続して表示されるため、疑似変動中に新たな特別図柄の変動が開始されたことを遊技者に気付かれ難くすることが可能となる。上述したように、実行エリア D s 1 に疑似保留が表示されている期間 (即ち、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンである期間) は、保留球数表示エリア D s 2 が疑似変動専用の表示態様に切り替わっており、遊技者が保留図柄を視認できないため、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンに設定されている場合は、第 3 図柄表示装置 81 における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

#### 【4055】

S 2141D の処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には (S 2141D : No)、主制御装置 110 からの入賞コマンドを受信したかを判別する (S 2150D)。入賞コマンドを受信したと判別した場合には (S 2150D : Yes)、疑似保留表示フラグ 223 d q がオンであるかを判別し (S 2151D)、オンでないと判別した場合には (S 2151D : No)、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する (S 2152D)。一方、S 2150D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合 (S 2150D : No) または入賞コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ 223 d q がオンであると判別した場合には (S 2151D : Yes)、S 2

10

20

30

40

50

152Dの処理をスキップし、S2144Dの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第1入球口64への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第3図柄表示装置81における保留図柄の表示を更新させることができる。

#### 【4056】

S2144Dの処理では、主制御装置110からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し(S2144D)、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には(S2144D:Yes)、疑似保留表示フラグ223dqがオンであるかを判別し(S2145D)、疑似保留表示フラグ223dqがオンではないと判別した場合には(S2145D:No)、保留球数表示エリアDs2の第1保留エリア(図1118の台座m1)から実行エリアDs1へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する(S2146D)。一方、S2144Dの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合(S2144D:No)または変動パターンコマンドを受信したが、疑似保留表示フラグ223dqがオンであると判別した場合には(S2145D:Yes)、S2146Dの処理をスキップし、S2147Dの処理へ移行する。このように構成することで、実行エリアDs1に疑似保留図柄が表示されている場合には、別の保留図柄がシフトして実行エリアDs1の疑似保留図柄と重なって表示される不具合が生じることを防止することができる。

#### 【4057】

S2147Dの処理では、主制御装置110からの停止コマンドを受信したかを判別する(S2147D)。停止コマンドを受信したと判別した場合には(S2147D:Yes)、疑似保留表示フラグ223dqがオンであるかを判別し(S2148D)、疑似保留表示フラグ223dqがオンではないと判別した場合には(S2148D:No)、実行エリアDs1に表示されている保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する(S2149D)。一方、S2147Dの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合(S2147D:No)または停止コマンドを受信したが疑似保留表示フラグ223dqがオンであると判別した場合には(S2148D:Yes)、S2149Dの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、実行エリアDs1に疑似保留図柄が表示されている場合に、主制御装置110から停止コマンドを受信しても疑似保留図柄が実行エリアDs1から消去されないため、疑似変動の途中で第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示が停止したことを遊技者に気付かれ難くすることができる。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において疑似保留表示フラグ223dqがオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、疑似保留表示フラグ223dqがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、S2141D~S2152Dの各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

#### 【4058】

次に、図1160を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される液晶演出実行管理処理(S2110D)について説明する。図1160は、この液晶演出実行管理処理(S2110D)を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理(S2110D)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図1158参照)の中で実行され、第3図柄表示装置81で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ223dgがオンであるかを判別する(S2231D)。疑似変動実行フラグ223dgがオンではないと判別した場合(即ち、疑似変動が実行されていない場合)には(S2231D:No)、疑似変動待機フラグ223drがオンであるかを判別する(S2232D)。疑似変動待機フラグ223drがオンではないと判別した場合(即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合)には(S2232D:No)、S2233D~S2235Dの処理をスキップし、本処理を終了する。S2232Dの処理に

10

20

30

40

50

において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（S 2 2 3 2 D : Y e s ）、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値を 1 減算する（S 2 2 3 3 D ）。次に、S 2 2 3 3 D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し（S 2 2 3 4 D ）、0 でないと判別した場合には（S 2 2 3 4 D : N o ）、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には（S 2 2 3 4 D : Y e s ）、疑似変動開始処理を実行する（S 2 2 3 5 D ）。この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D ）の詳細な説明については、図 1 1 6 1 を参照して後述する。

10

#### 【 4 0 5 9 】

S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（S 2 2 3 1 D : Y e s ）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し（S 2 2 3 6 D ）、減算した値が 0 ( m s ) であるかを判別する（S 2 2 3 7 D ）。S 2 2 3 7 D の処理において、0 ではないと判別した場合には（S 2 2 3 7 D : N o ）、S 2 2 3 8 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 7 D の処理において、0 であると判別した場合には（S 2 2 3 7 D : Y e s ）、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し（S 2 2 3 8 D ）、疑似変動終了処理を行う（S 2 2 3 9 D ）。疑似変動終了処理（S 2 2 3 9 D ）については、図 1 1 6 3 を参照して後述する。

20

#### 【 4 0 6 0 】

S 2 2 3 9 D の処理が終了した後、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであるかを判別する（S 2 2 4 0 D ）。上述したように、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n は、疑似変動の実行期間中に、主制御装置 1 1 0 からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置 1 1 4 への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであると判別した場合には（S 2 2 4 0 D : Y e s ）、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオフに設定し（S 2 2 4 1 D ）、変動開始フラグをオンに設定し（S 2 2 4 2 D ）、本処理を終了する。一方、S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオン

30

#### 【 4 0 6 1 】

次に、図 1 1 6 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D ）について説明する。図 1 1 6 1 は、この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D ）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出

実行管理処理（S 2 1 1 0 D ）の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。疑似変動開始処理（S 2 2 3 5 D ）が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に「8 0 0 0 ( m s ) 」を設定する（S 2 8 0 1 D ）。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し（S 2 8 0 2 D ）、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する（S 2 8 0 3 D ）。そして、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値に 1 加算し（S 2 8 0 4 D ）、変動回数更新済フラグ 2 2 3 d u をオンに設定する（S 2 8 0 5 D ）。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒して実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行わ

40

50

れない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。

#### 【4062】

その後、表示制御装置114に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し(S2806D)、疑似保留表示開始処理を行い(S2807D)、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理(S2807D)は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。ここで、図1162を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される疑似保留表示開始処理(S2807D)について説明する。図1162は、この疑似保留表示開始処理(S2807D)を示したフローチャートである。この疑似保留表示開始処理(S2807D)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される疑似変動開始処理(図1161参照)の中で実行され、疑似変動が開始される場合に、副表示領域Ds(図1118(a)参照)の表示態様を特殊演出専用の表示態様に切り替えるための処理が実行される。

10

#### 【4063】

疑似保留表示開始処理(S2807D)が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する(S2271D)。大当たりではないと判別した場合には(S2271D:No)、特別図柄1保留球数カウンタ223daの値は1以上であるかを判別する(S2272D)。1以上である(即ち、保留球が存在している)と判別した場合には(S2272D:Yes)、入賞情報格納エリア223ddの保留エリア1に格納されている入賞情報を取得し(S2273D)、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する(S2274D)。完全外れではないと判別した場合には(S2274D:No)、実行エリアDs1(図1118(a)参照)に表示されている保留図柄(図1118(a)の保留図柄h0)の表示態様をチャンス疑似保留(図1121(a)の爆弾保留図柄th0)に切り替えるための表示用コマンドを設定し(S2275D)、S2276Dの処理へ移行する。一方、S2272Dの処理において、保留球数が1以上ではない(即ち、保留球数が存在していない)と判別した場合には(S2272D:No)またはS2273Dの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には(S2274D:Yes)、実行エリアDs1(図1118(a)参照)に表示されている保留図柄(図1118(a)の保留図柄h0)の表示態様をノーマル疑似保留(図1118(b)の爆弾保留図柄th0)に切り替えるための表示用コマンドを設定し(S2279D)、S2276Dの処理を移行する。

20

30

#### 【4064】

なお、S2271Dの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には(S2271D:Yes)、S2272D~S2274Dの処理をスキップし、S2275Dの処理を実行する。このように、本第29制御例では、疑似変動が開始される場合に実行エリアDs1(図1118(a)参照)に表示される疑似保留図柄の表示態様によって特別図柄の当否判定結果を遊技者に推測させることが可能である。また、疑似変動開始時に保留球が存在せず、ノーマル疑似保留が表示された場合であっても、疑似変動開始後に獲得した保留球が大当たりで当選することもあるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

40

#### 【4065】

なお、本第29制御例では、入賞情報格納エリア223ddの保留エリア1に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が3以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、入賞情報格納エリア223ddに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

#### 【4066】

50

なお、本第 29 制御例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を 2 種類としたが、これに限るものではなく、3 種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

#### 【 4 0 6 7 】

S 2 2 7 5 D または S 2 2 7 9 D の処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する ( S 2 2 7 6 D )。ここで、疑似保留の初期表示パターンとは、ミッション演出の導入演出の実行中に可変表示される爆弾疑似保留 t h 0 の導火線 d u の火 H i 1 の表示パターンである ( 図 1 1 1 8 ( b ) 参照 )。上述したように、導火線 d u の火 H i 1 は、疑似変動の残時間に対応して火 H i 1 が導火線 d u を爆弾保留図柄 t h 0 に向かって進む速度が可変する。疑似保留の初期表示パターンでは、特殊演出の導入演出の終了時に、表示されている導火線 d u の半分の位置 ( 図 1 1 1 9 ( a ) 参照 ) まで炎が進むシナリオが実行される。この表示パターンは、図 1 1 4 4 に示す通り、特殊演出の結果報知演出または書き換え演出が実行される場合に、実行される特殊演出の演出態様に対応する表示パターンに切り替えられる。これにより、疑似保留の表示態様だけでなく、導火線 d u を進む火 H i 1 の表示パターン ( 進行速度 ) から当否判定結果を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 4 0 6 8 】

S 2 2 7 6 D の処理が終了した後、保留球表示エリア D s 2 ( 図 1 1 1 8 ( a ) 参照 ) の表示を疑似保留専用表示 ( 図 1 1 1 8 ( b ) 参照 ) に切り替える表示コマンドを設定し ( S 2 2 7 7 D )、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q をオンに設定する ( S 2 2 7 8 D )。

20

#### 【 4 0 6 9 】

次に、図 1 1 6 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) について説明する。図 1 1 6 3 は、この疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) の中で実行され、疑似変動が終了する場合の疑似保留図柄の表示を終了する処理と、表示用停止コマンドを設定するための処理を実行する。疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) が実行されると、まず、疑似保留表示フラグ 2 2 3 d q をオフに設定し ( S 2 1 8 1 D )、保留球数表示エリア D s 2 の表示を疑似変動専用表示 ( 図 1 1 1 8 ( b ) 参照 ) から通常表示 ( 図 1 1 1 8 ( a ) 参照 ) に切り替える表示コマンドを設定する ( S 2 1 8 2 D )。その後、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値に対応する保留図柄を表示するための表示コマンドを設定し ( S 2 1 8 3 D )、S 2 1 8 4 D の処理へ移行する。このように、本第 29 制御例では、疑似変動の終了に合わせて保留球数実行エリア D s 2 の表示が通常表示に切り替えられ、その時点における保留球数に対応する保留図柄が表示される構成であるため、疑似変動の実行中に保留表示を更新する処理を省いても帳尻を合わせることができる。

30

#### 【 4 0 7 0 】

S 2 1 8 4 D の処理では、特別図柄の変動表示が実行されているかを判別する ( S 2 1 8 4 D )。特別図柄の変動表示が実行されているか否かは、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるか否かによって判別し、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合には ( S 2 1 8 4 D : Y e s )、S 2 1 8 5 D ~ S 2 1 8 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、変動開始待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 8 4 D : N o )、主制御装置 1 1 0 から最後に受信した停止種別コマンドに基づいて表示用の停止種別コマンドを設定し ( S 2 1 8 5 D )、第 3 図柄表示装置 8 1 における特別図柄の変動が停止したことを示すための表示用停止コマンドを設定し ( S 2 1 8 6 D )、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄を消去するための表示コマンドを設定し ( S 2 1 8 7 D )、本処理を終了する。このように、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄は、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には

40

50

疑似変動の終了に合わせて消去され、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には疑似変動が終了しても消去されず、実行中の特別図柄の変動停止時に消去される構成としている。

【 4 0 7 1 】

本第 2 9 制御例では、主制御装置 1 1 0 からの停止コマンドに基づいて疑似変動を終了させる構成ではないため、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されていない場合には、保留球数表示更新処理（図 1 1 5 9 参照）の S 2 1 4 9 D の処理が実行されないため、疑似変動終了処理（S 2 2 3 9 D）において S 2 1 8 7 D の処理を実行することで、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、疑似変動が終了したにもかかわらず実行エリア D s 1 に保留図柄が表示され続けるという不具合が生じない。

10

【 4 0 7 2 】

また、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合には、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄が消去されないため、ミッション演出において報知された演出情報（例えば、「大チャンス」の情報）の対象となる特別図柄の変動が終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。なお、疑似変動終了時に特別図柄の変動が実行されている場合は、その特別図柄の変動停止後に保留個数表示更新処理（図 1 1 5 9 参照）が実行され、実行エリア D s 1 に表示されている保留図柄が消去される。

【 4 0 7 3 】

次に、図 1 1 6 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）について説明する。図 1 1 6 4 は、この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）を示したフローチャートである。この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 1 5 8 参照）の中で実行され、遊技球が発射されている所定の期間（本第 2 9 制御例では、60 秒間）で、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信した回数（即ち、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞した回数）に基づいて、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定するための処理である。詳細は後述するが、本第 2 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度に基づいて変動演出の演出態様を設定するために参照する変動パターン選択テーブルを決定する構成としている（図 1 1 6 7 参照）。入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）が実行されると、まず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する（S 2 3 3 1 D）。発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、後述する発射関連コマンド処理（図 1 1 7 2 参照）において、主制御装置 1 1 0 からの発射停止コマンドを受信した場合にオンに設定され、発射開始コマンドを受信した場合にオフに設定される。即ち、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである場合には、遊技球が発射されていない状態である。

20

30

【 4 0 7 4 】

S 2 3 3 1 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであると判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない場合）には（S 2 3 3 1 D : Y e s）、S 2 3 3 2 D ~ S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている場合）には（S 2 3 3 1 D : N o）、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値に 1 加算する（S 2 3 3 2 D）。なお、入賞頻度計測処理はメイン処理（図 1 1 5 8 参照）において 1 m s 毎に実行されるため、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 となった場合には、6 0 0 0 0 m s、即ち 6 0 秒経過したことになる。

40

【 4 0 7 5 】

次に、加算した値が 6 0 0 0 0 m s であるかを判別し（S 2 3 3 3 D）、6 0 0 0 0 m s ではないと判別した場合（即ち、6 0 秒経過していない場合）には（S 2 3 3 3 D : N o）、S 2 3 3 4 D ~ S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 3 3 3 D の処理において、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 m s であると判別した場合（即ち、6 0 秒経過した場合）には（S 2 3 3 3 D : Y e s）、S 2 3 3 4 D の処理へ移行する。S 2 3 3 4 D の処理では、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k の

50

カウンタ値を取得する。入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値は、後述する入賞コマンド処理（図 1 1 7 1 参照）において加算され、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d j の値が 6 0 0 0 0 m s となった場合にクリアとなる。S 2 3 3 4 D の処理において取得したカウンタ値が 4 未満であるかを判別し（S 2 3 3 5 D）、カウンタ値が 4 未満であると判別した場合には（S 2 3 3 5 D : Y e s）、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する（S 2 3 3 6 D）。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には（S 2 3 3 6 D : N o）、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンに設定し（S 2 3 3 7 D）、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k の値と、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値をクリアにする（S 2 3 3 8 D）。S 2 3 3 6 D の処理において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には（S 2 3 3 6 D : Y e s）、S 2 3 3 7 D の処理をスキップし、S 2 3 3 8 D の処理へ移行する。

#### 【 4 0 7 6 】

S 2 3 3 5 D の処理において、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値が 4 未満ではないと判別した場合には（S 2 3 3 5 D : N o）、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別し（S 2 3 3 9 D）、入賞頻度低フラグ 2 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には（S 2 3 4 0 D : Y e s）、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオフに設定し（S 2 3 4 0 D）、S 2 3 3 8 D の処理へ移行する。入賞頻度低フラグ 2 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には（S 2 3 4 0 D : N o）、S 2 3 4 0 D の処理をスキップし、本処理を終了する。このように、本第 2 9 制御例では、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 m s となった場合の入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値に基づいて入賞頻度が高いか低いかを判定する構成としている。

#### 【 4 0 7 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が加算されない（即ち、タイマの計測が実行されない）構成とし、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が 6 0 0 0 0（m s）に達するまでは、計測が中断されてもタイマ値を 0 クリアしない構成としている。これは、遊技者が遊技球の発射をしていない期間もタイマの計測を実行すると、例えば、リーチ変動が実行され、遊技者がリーチ変動に集中しようとして遊技球の発射を中断した場合にもタイマの計測が実行されることになり、適切に入賞頻度を判定できないためである。本第 2 9 制御例のように、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンに設定されている場合には、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m のタイマ値が加算されない（中断される）構成とし、更にタイマの計測を中断しても累計で 6 0 秒となるまではタイマの値が 0 クリアされない構成とすることで、遊技者が遊技球の発射を頻繁に中断する場合であっても、適切な入賞頻度の判定を実行することができる。

#### 【 4 0 7 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、入賞頻度計測タイマ 2 2 3 d m の値が 6 0 0 0 0 になった場合の入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値が 4 未満である場合に、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンにする構成とした。これは、本第 2 9 制御例における通常状態において、保留球数が 0 の場合に変動種別として「完全外れ」が選択された場合には、変動時間が 1 7 秒の変動パターンが設定されるため、例えば、1 分間の間に、保留数が 0 の完全外れが 4 回実行された場合（即ち、保留球数 0 の状態で開始された特別図柄の変動中に 1 個の遊技球が入賞する事象が、5 回続いた場合）には、変動時間の合計が 6 8 秒となるため、特別図柄の変動が停止している状態をほとんど感じさせないようにできる。一方、それ以下の場合には、1 分間の間で特別図柄が変動していない期間が生起し、遊技者にストレスを感じさせてしまう虞がある。よって、本第 2 9 制御例では、1 分間の入球数が 4 未満の場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s をオンに設定する構成としている。

#### 【 4 0 7 9 】

なお、本第 2 9 制御例では、遊技球を発射している期間が 6 0 秒に達した場合に入賞頻度を判定する構成としたが、これに限るものではなく、任意の期間で入賞頻度を判定する構成としても良く、例えば、1 0 分間に受信した入賞コマンド受信回数によって入賞頻度



を判定しても良い。また、本第 29 制御例では、60 秒間に受信した入賞コマンド受信回数が 4 未満である場合に入賞頻度が低いと判定する構成としたが、これに限るものではなく、3 以下の数で設定しても良いし、5 以上の数で設定しても良い。

#### 【4080】

また、入賞頻度の計測方法は、所定期間（1 分間）における入賞コマンドの受信回数（遊技球の入賞回数）で計測する方法に限るものではなく、例えば、所定期間（例えば、10 分間）における特別図柄の無変動時間を計測し、計測した時間が所定時間（例えば、3 分）以上である場合に、入賞頻度が低いと判別する構成としても良い。或いは、遊技者が遊技球を所定個数（例えば、100 個）発射した場合における、第 1 入球口 64 へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動中に遊技球の発射を中断させた場合であっても、入賞頻度を適切に判定することができる。

#### 【4081】

次に、図 1165 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるコマンド判定処理（S2112D）について説明する。図 1165 は、このコマンド判定処理（S2112D）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S2112D）は、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行されるメイン処理（図 1158 参照）の中で実行され、主制御装置 110 から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理では、まず、RAM 223 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 110 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 110 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（S2201D）。変動パターンコマンドを受信した場合には（S2201D：Yes）、変動パターン設定処理（S2202D）が実行される。変動パターン設定処理（S2202D）の詳細は、図 1166 を参照して後述する。S2202D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【4082】

一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（S2201D：No）、次いで、主制御装置 110 より停止種別コマンドを受信したかを判別する（S2203D）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（S2203D：Yes）、RAM 223 の停止種別選択フラグ 223db をオンに設定し（S2204D）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（S2205D）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、RAM 223 に記憶され、後述する変動表示設定処理（図 1176 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 114 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（S2203D：No）、次いで、主制御装置 110 より保留球数コマンドを受信したかを判別する（S2206D）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（S2206D：Yes）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 110 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dc の値（特別図柄における変動表示の保留回数 N）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 113 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 223da に格納する（S2207D）。S2207D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【4083】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 64 に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 110 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S2207D の処理によって音声ランプ制御装置 113 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 223db の値を主制御装置 110 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dc の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 113 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 223da の値が主制御装置 110 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dc の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 113 の特別図柄 1 保留球数カ

10

20

30

40

50

ウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。

【 4 0 8 4 】

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D ) 。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s ) 、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) の詳細は、図 1 1 6 9 を参照して後述する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D ) 。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s ) 、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) の詳細は、図 1 1 7 1 を参照して後述する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

【 4 0 8 5 】

S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D ) 。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s ) 、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) の詳細は、図 1 1 7 2 を参照して後述する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o ) 、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D ) 。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s ) 、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) の詳細は、図 1 1 7 3 を参照して後述する。S 2 2 1 5 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o ) 、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D ) 、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。

20

30

【 4 0 8 6 】

次に、図 1 1 6 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) について説明する。図 1 1 6 6 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 1 6 5 参照 ) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D ) 、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D ) 。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D ) 。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o ) 、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D ) 、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) の詳細は、図 1 1 6 7 を参照して後述する。S 2 4 2 5 D の処理の終了後は、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s ) 、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2

40

50

6 D) を実行する。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) の詳細は、図 1 1 6 7 を参照して後述する。S 2 4 2 6 D の処理の終了後は、本処理を終了する。

【 4 0 8 7 】

ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 3 5 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 2 9 制御例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

10

【 4 0 8 8 】

次に、図 1 1 6 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) について説明する。図 1 1 6 7 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 1 1 6 6 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D ) 。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない ( 即ち、確変状態または時短状態が設定されている ) と判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o ) 、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a 4 ( 図 1 1 4 3 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 5 8 D ) 、本処理を終了する。

20

30

【 4 0 8 9 】

なお、本第 2 9 制御例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

【 4 0 9 0 】

一方、S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s ) 、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 2 D ) 。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合 ( 即ち、入賞頻度が低い状態である場合 ) には ( S 2 4 5 2 D : Y e s ) 、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 3 D ) 。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である ) と判別した場合 ( 即ち、遊技球が発射されていない状態である場合 ) には ( S 2 4 5 3 D : Y e s ) 、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 ( 図 1 1 3 8 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 5 4 D ) 、S

40

50

2 4 5 5 D の処理へ移行する。

【 4 0 9 1 】

一方、S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（S 2 4 5 3 D : N o）、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2（図 1 1 3 8 参照）から表示用変動パターンを設定し（S 2 4 5 9 D）、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

【 4 0 9 2 】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が 0 個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が 0 個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第 3 図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数 0 個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第 3 図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が 0 個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。なお、本第 2 9 制御例では、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであり、且つ、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合に通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンである場合には、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 5 9 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 5 9 D の処理を実行する構成としても良い。

【 4 0 9 3 】

また、本第 2 9 制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈を感じる期間を短縮することができる。

【 4 0 9 4 】

また、本第 2 9 制御例では、遊技者が遊技球を発射していない場合であっても、疑似変動を含む演出態様が設定される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されない構成としても良い。

具体的には、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) の S 2 4 5 3 D の処理が Y e s の場合 ( 即ち、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであると判別した場合 ) に、疑似変動を含む演出態様が設定される割合を 0 とした通常用変動パターン選択テーブルを参照する構成とする。これにより、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンの場合、つまり遊技者が遊技球を発射していない場合には、疑似変動を含む演出態様が設定されないようにすることができる。このように構成することで、外れ変動で疑似変動が実行され、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることにより、却って遊技者にストレスを与えてしまうことを抑制することができる。

【 4 0 9 5 】

S 2 4 5 4 D、または S 2 4 5 9 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 5 4 D または S 2 4 5 9 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する ( S 2 4 5 5 D )。疑似変動が含まれていると判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」を設定し ( S 2 4 5 6 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し ( S 2 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : N o )、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 0 9 6 】

ここで、本第 2 9 制御例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 1 1 6 0 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから 1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【 4 0 9 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【 4 0 9 8 】

次に、図 1 1 6 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) について説明する。図 1 1 6 8 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 1 1 6 6 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されている場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。特殊演出追加設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値を取得する ( S 2 5 3 1 D )。そして、取得したカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上であるかを判別する ( S 2 5 3 2 D )。ここで、本第 2 9 制御例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止時に保留球が存在し、1 回目の特図変動停止から 2 ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり

10

20

30

40

50

(図 1 1 2 4 参照)、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「2 9 9 8 ( m s )」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに 2 ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図 1 1 6 0 を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値として「8 0 0 0 ( m s )」が設定され ( S 2 8 0 1 D 参照)、疑似変動の開始から 5 秒 ( 5 0 0 0 m s ) が経過すると 1 回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には 1 回目の特図停止から 2 ミリ秒 ( 2 m s ) に 2 回目の特図変動が開始されるため、S 2 5 3 2 D の処理では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が初期設定値の「8 0 0 0 ( m s )」から「5 0 0 0 m s」と「2 m s」を減算した値である「2 9 9 8 m s」以上が未満かで、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

#### 【 4 0 9 9 】

S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「2 9 9 8 ( m s )」未満であると判別した場合には ( S 2 5 3 2 D : N o )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値と、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 3 d k から書き換え演出態様を設定し ( S 2 5 3 3 D )、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する ( S 2 5 3 4 D )。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 1 5 8 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第 3 図柄表示装置 8 1 において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

#### 【 4 1 0 0 】

S 2 5 3 4 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e を参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し ( S 2 5 3 5 )、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する ( S 2 5 3 6 D )。なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 1 5 8 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

#### 【 4 1 0 1 】

S 2 5 3 6 D の処理が終わると、図 1 1 6 6 の S 2 4 2 2 D の処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し ( S 2 5 3 7 D )、疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後 ( S 2 5 3 8 D )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし ( S 2 5 3 9 D )、S 2 5 4 0 D の処理へ移行する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

#### 【 4 1 0 2 】

S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上であると判別した場合（即ち、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（ S 2 5 3 2 D : Y e s ）、1 回目の特図変動が終了する際に実行される停止処理（図 1 1 7 3 参照）において既に S 2 5 3 4 D ~ S 2 5 3 9 D に相当する処理を実行済みであるため、S 2 5 3 4 D ~ S 2 5 3 9 D の処理をスキップし、S 2 5 4 0 D の処理に移行する。S 2 5 4 0 D の処理では、S 2 5 3 7 D の処理で決定した通常演出時間は 0 ( m s ) 以上であるかを判別する（ S 2 5 4 0 D ）。なお、本第 2 9 制御例における通常演出とは、特別図柄の変動中に実行される特殊演出以外の変動演出（第 3 図柄の変動表示および当否判定結果を示唆するための演出）のことを指す。S 2 5 4 0 D の処理において、通常演出時間が 0 ( m s ) 以上であると判別した場合には（ S 2 5 4 0 D : Y e s ）、  
 図 1 1 6 6 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、  
 設定された通常演出時間に対応する表示用変動パターンを通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a 3 （図 1 1 4 0 参照）から設定し（ S 2 5 4 1 D ）、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオンに設定する（ S 2 5 4 2 D ）。本第 2 9 制御例では、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンに設定されている期間は変動開始フラグ 2 2 3 d b がオンに設定されず、疑似変動が終了したタイミングで変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオフに設定され、  
 変動開始フラグ 2 2 3 d k がオンに設定されるため（図 1 1 6 0 の S 2 2 4 1 D , S 2 2 4 2 D 参照）、疑似変動の実行中は通常演出に対応する表示用変動パターンコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信されず、疑似変動の実行中に通常演出が開始されない構成となっている。このように構成することで、実行中の疑似変動が新たな特別図柄の変動表示が開始されても中断されずに継続して実行されるため、遊技者に違和感を与え難くすることができる。一方、S 2 5 4 0 D の処理において、通常演出時間が 0 ( m s ) 以上ではないと判別した場合は（即ち、その特別図柄の変動時間内で疑似変動終了後に通常演出が実行されない場合）には（ S 2 5 4 0 D : N o ）、S 2 5 4 1 D および S 2 5 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

20

#### 【 4 1 0 3 】

次に、図 1 1 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）について説明する。図 1 1 6 9 は、この大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）を示したフローチャートである。この大当たり関連処理（ S 2 2 0 9 D ）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理（図 1 1 6 5 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信した場合に、そのコマンドに対応する大当たり遊技中の演出態様を設定するための処理を実行する。大当たり関連処理では、まず、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドを受信したか判別する（ S 2 6 0 1 D ）。オープニングコマンドを受信したと判別した場合には（ S 2 6 0 1 D : Y e s ）、オープニングコマンド処理を実行する（ S 2 6 0 2 ）。オープニングコマンド処理（ S 2 6 0 2 ）の詳細は、図 1 1 7 0 を参照して後述する。S 2 6 0 2 の処理の終了後は、本処理を終了する。

30

#### 【 4 1 0 4 】

S 2 6 0 1 D の処理において、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドを受信していないと判別した場合には（ S 2 6 0 1 D : N o ）、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（ S 2 6 0 3 D ）。ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合には（ S 2 6 0 3 D : Y e s ）、ラウンド数カウンタを 1 加算し（ S 2 6 0 4 D ）、ラウンド数カウンタに基づいて、表示用ラウンド数コマンドを設定し（ S 2 6 0 5 D ）、本処理を終了する。

40

#### 【 4 1 0 5 】

S 2 6 0 3 D の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（ S 2 6 0 3 D : N o ）、主制御装置 1 1 0 よりエンディングコマンドを受信したかを判別する（ S 2 6 0 6 D ）。エンディングコマンドを受信したと判別した場合には（ S 2 6 0 6 D : Y e s ）、表示用エンディングコマンドを設定し（ S 2 6 0 7 D ）、ラウンド数カウンタを 0 に設定し（ S 2 6 0 8 D ）、本処理を終了する。

50

## 【 4 1 0 6 】

次に、図 1 1 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるオープニングコマンド処理 ( S 2 6 0 2 ) について説明する。図 1 1 7 0 は、このオープニングコマンド処理 ( S 2 2 1 5 ) を示したフローチャートである。このオープニングコマンド処理 ( S 2 2 1 5 ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される大当たり関連処理 ( 図 1 1 6 5 参照 ) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 よりオープニングコマンドに対応するオープニング演出の演出態様を設定する処理を実行する。

## 【 4 1 0 7 】

ここで、本第 2 9 制御例では、当否判定結果が大当たりである特別図柄の変動においても疑似変動が実行される構成としており、その場合は大当たり遊技のオープニング期間にも疑似変動が継続して実行されるため、通常のオープニング期間と、疑似変動が継続するオープニング期間とで異なるオープニング演出を実行する。オープニングコマンド処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンであるかを判別する ( S 2 6 3 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 6 3 1 D : N o )、オープニング期間に疑似変動が実行されていない状態であるため、通常のオープニング演出である表示用ロングオープニング演出の表示コマンドを設定し ( S 2 6 3 2 D )、本処理を終了する。一方、S 2 6 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 6 3 1 D : Y e s )、オープニング期間に疑似変動が継続している状態であるため、通常のオープニング演出よりも演出時間が短い表示用ショートオープニング演出の表示コマンドを設定し ( S 2 6 3 3 D )、本処理を終了する。このように、大当たり遊技のオープニング期間においても疑似変動が継続する場合には、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たりラウンドが開始されるまでの期間を、実際のオープニング期間 ( 第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の停止から大当たりラウンド開始までの期間 ) よりも短縮させることが可能となり、遊技者に大当たりラウンドの開始までが間延びしていると感じさせ難くすることができる。

## 【 4 1 0 8 】

次に、図 1 1 7 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) について説明する。図 1 1 7 1 は、この入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 1 6 5 参照 ) の中で実行され、受信した入賞コマンドから入賞情報を抽出する処理を実行する。入賞コマンド処理では、まず、受信した入賞コマンドから入賞情報 ( 特別図柄における抽選の当否判定結果、変動種別 ) を抽出し ( S 2 5 7 1 D )、抽出した入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納する ( S 2 5 7 2 D )。ここで抽出した入賞情報に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において保留球の当否判定結果を事前に示唆する先読み予告演出 ( 例えば、保留図柄の表示態様 ( 色や形状 ) を通常の保留図柄とは異なる表示態様に可変させたり、対象の保留球までの複数の特図変動を跨いで実行される連続演出 ) を設定する。

## 【 4 1 0 9 】

S 2 5 7 2 D の処理が終了すると、入賞コマンド受信カウンタ 2 2 3 d k のカウンタ値に 1 加算し ( S 2 5 7 3 D )、本処理を終了する。このように本第 2 9 制御例では、主制御装置 1 1 0 から入賞コマンドを受信した回数を、第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞した回数として計測している。なお、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞回数を計測するための方法は、入賞コマンドの受信回数によるものに限らない。例えば、主制御装置 1 1 0 のタイム割込処理 ( 図 1 1 4 6 参照 ) におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば、それを音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するコマンドを設定し、そのコマンドの受信回数で入賞回数を計測する構成としても良い。このように構成することで、保留球数が上限まで記憶されている場合に遊技球が入賞 ( 所謂、オーバー入賞 ) しても主制御装置 1 1 0 において入賞コマンドは設定されないが、入賞コマ

10

20

30

40

50



ンドとは別に入賞検知情報に対応するコマンドが送信されるため、オーバー入賞した分の入賞回数も計測することが可能となり、より正確に入賞頻度を判定することができる。

#### 【 4 1 1 0 】

次に、図 1 1 7 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) について説明する。図 1 1 7 2 は、この発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を示したフローチャートである。この発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 1 6 5 参照 ) の中で実行され、受信した発射関連コマンド ( 発射停止コマンド、発射開始コマンド ) に基づいて発射停止中フラグのオンオフを設定する処理を実行する。発射関連コマンド処理では、まず、受信した発射関連コマンドが発射停止コマンドであるかを判別する ( S 2 6 7 1 D ) 。発射停止コマンドであると判別した場合には ( S 2 6 7 1 D : Y e s ) 、遊技球の発射が停止されている状態であるため、発射停止中フラグ 2 2 3 d j をオンに設定し ( S 2 6 7 2 D ) 、本処理を終了する。一方、S 2 6 7 1 D の処理において、受信した発射関連コマンドは発射停止コマンドではないと判別した場合 ( 即ち、受信したコマンドが発射開始コマンドである場合 ) には ( S 2 6 7 1 D : N o ) 、遊技球の発射が開始された状態であるため、発射停止中フラグ 2 2 3 d j をオフに設定し ( S 2 6 7 3 D ) 、本処理を終了する。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 において遊技球の発射状況を把握することが可能となるため、遊技者の遊技球の発射状況に応じて実行される演出内容を可変させることができる。例えば、保留球数が上限まで記憶されている状態で遊技球の発射を継続している遊技者にはオーバー入賞となることを報知する報知態様を表示したり、保留球数が少ない状態で遊技球の発射を停止している遊技者に遊技球の発射を促すための演出を実行することができる。

10

20

#### 【 4 1 1 1 】

次に、図 1 1 7 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) について説明する。図 1 1 7 3 は、この停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 1 6 5 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D ) 。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o ) 、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D ) 、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s ) 、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D ) 。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s ) 、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D ) 、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D ) 、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D ) 。変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) の内容については、図 1 1 7 5 を参照して後述する。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

30

40

#### 【 4 1 1 2 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o ) 、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を取得し ( S 2 7 7 3 D ) 、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D ) 。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s ) 、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D ) 、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D ) 、本処理を終了する。S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない ( 即

50

ち、保留球が存在する)と判別した場合には(S 2 7 7 4 D : No)、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する(S 2 7 7 5 D)。この結果報知演出設定処理の内容については、図 1 1 7 4 を参照して後述する。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し(S 2 7 7 7 D)、変動回数更新処理を実行し(S 2 7 7 8 D)、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。このように、本第 2 9 制御例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。なお、本第 2 9 制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

10

#### 【 4 1 1 3 】

次に、図 1 1 7 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される結果報知演出設定処理(S 2 7 7 5 D)について説明する。図 1 1 7 4 は、この結果報知演出設定処理(S 2 7 7 5 D)を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理(S 2 7 7 5 D)は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理(図 1 1 7 3 参照)の中で実行され、保留球の入賞情報を先読みした結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定するための処理を実行する。結果報知演出設定処理では、まず、演出カウンタ値 C S 2 を取得し(S 2 8 8 1 D)、保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する(S 2 8 8 2 D)。具体的には、保留エリア 1 に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値(保留球数)から設定される変動パターンを判別する。

20

#### 【 4 1 1 4 】

上述したように、本第 2 9 制御例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン(変動時間)を決定する(図 1 1 3 4 参照)。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が 2 ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。

30

#### 【 4 1 1 5 】

S 2 8 8 2 D の処理が終了すると、S 2 8 8 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、S 2 8 8 2 D の処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c から結果報知演出態様を設定する(S 2 8 8 3 D)。S 2 8 8 3 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e を参照して、S 2 8 8 2 D の処理で設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し(S 2 8 8 4 D)、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する(S 2 8 8 5 D)。なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理(図 1 1 5 8 参照)のコマンド出力処理(S 2 1 0 2 D)の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表

40

50

示制御が開始される。

【 4 1 1 6 】

S 2 8 8 5 D の処理が終わると、S 2 8 8 2 D の処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し ( S 2 8 8 6 D )、疑似変動算時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後 ( S 2 8 8 7 D )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし ( S 2 8 8 8 D )、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

10

【 4 1 1 7 】

次に、図 1 1 7 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) について説明する。図 1 1 7 5 は、この変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) を示したフローチャートである。この変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( 図 1 1 7 3 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される特別図柄の変動回数を更新させるための処理である。変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) が実行されると、まず、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオンであるかを判別する ( S 2 9 7 1 D )。上述したように、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u は、疑似変動が開始されるタイミングで表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値を更新した場合にオンに設定される ( 図 1 1 6 1 参照 )。従って、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオンに設定されている場合には ( S 2 9 7 1 D : Y e s )、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値を更新せず、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u をオフに設定し ( S 2 9 7 3 D )、本処理を終了する。一方、変動回数更新済みフラグ 2 2 3 d u がオフである場合には ( S 2 9 7 1 D : N o )、まだ表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t のカウンタ値は更新されていないので、表示用変動回数カウンタ 2 2 3 d t の値に 1 を加算し ( S 2 9 7 2 D )、本処理を終了する。

20

【 4 1 1 8 】

次に、図 1 1 7 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 2 2 1 5 D ) について説明する。図 1 1 7 6 は、この変動表示設定処理 ( S 2 2 1 5 D ) を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 2 2 1 5 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 1 5 8 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理 ( 図 1 1 6 6 参照 ) において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンか否かを判別する ( S 3 0 0 1 D )。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンではないと判別した場合には ( S 3 0 0 1 D : N o )、第 3 図柄の変動開始タイミングではないため、S 1 9 0 6 の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンであると判別した場合には ( S 3 0 0 1 D : Y e s )、第 3 図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ 2 2 3 d c をオフに設定し ( S 3 0 0 2 D )、次いで、演出態様設定処理 ( 図 1 1 6 7 参照 ) の S 2 4 5 4 D , S 2 4 5 9 D , S 2 4 5 8 D または特殊演出追加設定処理 ( 図 1 1 6 8 参照 ) の S 2 5 4 1 D の処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する ( S 3 0 0 3 D )。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する ( S 3 0 0 4 D )。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。

30

40

50

## 【 4 1 1 9 】

次いで、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されたデータをシフトする ( S 3 0 0 5 D )。 S 3 0 0 5 D の処理では、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第 1 エリア 実行エリア、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、 S 3 0 0 6 D の処理へ移行する。 S 3 0 0 6 D の処理では、 R A M 2 3 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンか否かを判別する ( S 3 0 0 6 D )。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 3 0 0 6 D : N o )、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態  
10  
であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンであると判別した場合 ( S 3 0 0 6 D : Y e s )、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオフし ( S 3 0 0 7 D )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 1 1 6 0 参照 ) の S 2 2 0 5 D の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、 R A M 2 2 3 より取得する ( S 3 0 0 8 D )。

## 【 4 1 2 0 】

次に、主制御装置 1 1 0 からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の停止種別として設定し ( S 3 0 0 9 D )、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定して ( S 3 0 1 0 D )  
20  
、本処理を終了する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第 3 図柄表示装置 8 1 で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

## 【 4 1 2 1 】

< 第 2 9 制御例における表示制御装置の制御処理について >

次に、図 1 1 7 7 から図 1 1 8 1 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。本第 2 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御は、上述した第 1 制御例における表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御に対して、コマンド判定処理において特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 0 9 ) と、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) を実行する点と、表示設定処理において表示データ待機解除処理 ( S 7 2 1 7 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。  
30

## 【 4 1 2 2 】

まず、図 1 1 7 7 ~ 図 1 1 7 9 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理であるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 D ) の詳細について説明する。まず、図 1 1 7 7 は、このコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 D ) を示すフローチャートである。このコマンド判定処理では、図 1 1 7 7 に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 1 D )、未処理の新規コマンドがなければ ( S 6 4 0 1 D : N o )、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 D : Y e s )、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理 ( S 6 3 0 3 D ) に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し ( S 6 4 0 2 D )、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する ( S 6 4 0 3 D )。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 0 4 D )、表示用変動パターンコマンドがあれば ( S 6 4 0 4 D : Y e s )、変動パターンコマンド処理を実行して ( S 6 4 0 5 D )、 S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。なお、この変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) は、上述した第 1 制御例における変動パターンコマンド処理 ( S 6 4 0 5 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。 S 6 4 0 4 D の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると ( S 6 4 0 4 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否  
40  
50

かを判別し ( S 6 4 0 6 D )、表示用変動種別コマンドがあれば ( S 6 4 0 6 D : Y e s )、停止種別コマンド処理を実行して ( S 6 4 0 7 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。なお、この停止種別コマンド処理 ( S 6 4 0 7 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。S 6 4 0 6 D の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると ( S 6 4 0 6 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 2 2 )、表示用特殊演出関連コマンドがあれば ( S 6 4 2 2 : Y e s )、特殊演出関連コマンド処理を実行して ( S 6 4 0 9 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

#### 【 4 1 2 3 】

ここで、図 1 1 7 8 を参照して、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 0 9 D ) の詳細について説明する。図 1 1 7 8 は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する ( S 6 1 5 1 D )。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : Y e s )、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 6 1 5 2 D )、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 1 5 3 D )。そして、S 6 1 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 1 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 1 5 5 D )。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して ( S 6 1 5 6 D )、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 0 9 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 1 1 7 7 参照 ) に戻る。S 6 1 5 1 D の処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : N o )、受信したコマンドは特殊演出追加コマンドであるため、コマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し ( S 6 1 5 7 D )、結果報知演出態様であるかを判別する ( S 6 1 5 8 D )。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には ( S 6 1 5 8 D : Y e s )、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し ( S 6 1 5 9 D )、S 6 1 5 3 D の処理へ移行する。一方、S 6 1 5 8 D の処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではない ( 即ち、書き換え演出態様である ) と判別した場合には ( S 6 1 5 8 D : N o )、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納し ( S 6 1 6 0 D )、表示制御装置 1 1 4 内のワーク R A M の表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオンに設定し ( S 6 1 6 1 D )、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 0 9 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 1 1 7 7 参照 ) に戻る。

#### 【 4 1 2 4 】

なお、S 6 1 6 0 D の処理において表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理 ( 図 1 1 8 0 参照 ) における表示データ待機解除処理 ( S 7 2 1 7 D ) において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納される。このように、本第 2 9 制御例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納する構成とし、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。また、このように表示制御装置 1 1 4 内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負担を軽減することがで

10

20

30

40

50

きる。

【 4 1 2 5 】

ここで、図 1 1 7 7 の説明に戻る。S 6 4 2 2 の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると ( S 6 4 2 2 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 0 D )、表示用オープニングコマンドがあれば ( S 6 4 1 0 D : Y e s )、オープニングコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。ここで、図 1 1 7 9 を参照して、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) の詳細について説明する。図 1 1 7 9 は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用オープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。オープニングコマンド処理では、まず、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出であるかを判別し ( S 6 3 5 1 D )、ロングオープニング演出であると判別した場合には ( S 6 3 5 1 D : Y e s )、コマンドに対応したロングオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する ( S 6 3 5 2 D )。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 3 5 3 D )。そして、S 6 3 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されたロングオープニング演出表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 3 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 3 5 5 D )。そして、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 1 1 7 7 参照 ) に戻る。一方、S 6 3 5 1 D の処理において、受信したオープニングコマンドによって示される大当たり中のオープニング演出の表示態様はロングオープニング演出ではない ( 即ち、ショートオープニング演出である ) と判別した場合には ( S 6 3 5 1 D : N o )、コマンドに対応したショートオープニング演出の表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納し ( S 6 3 5 6 D )、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオンに設定し ( S 6 3 5 7 D )、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 1 1 7 7 参照 ) に戻る。このように、オープニングコマンド処理 ( S 6 4 1 1 D ) においても、上述した特殊演出関連コマンド処理 ( 図 1 1 7 8 参照 ) の S 6 1 6 0 D の処理と同様に、ショートオープニング演出に対応するオープニングコマンドを受信した場合には、ショートオープニング演出の表示データテーブルを表示データ待機エリア 2 3 3 d k に一時的に格納することで、大当たり遊技のオープニング期間中に実行されている特殊演出の当たり結果報知演出の途中でショートオープニング演出が実行されない構成としている。このように構成することで、大当たり遊技のオープニング期間の途中で当たり結果報知演出が終了した後に、ショートオープニング演出をスムーズに実行させることができる。

【 4 1 2 6 】

ここで、図 1 1 7 7 の説明に戻る。S 6 4 1 0 D の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 0 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 2 D )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 D : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 3 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。なお、この背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 3 D ) は、上述した第 1 制御例における背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 9 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。S 6 4 1 2 D の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 2 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 4 D )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 1 4 D : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。なお、このエラーコマンド処理 ( S 6 4 1 5 D ) は、上述した第 1 制御例におけるエラーコマンド処理 ( S 6 4 2 1 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。S 6 4 1 4 D の処理において、エラーコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1

10

20

30

40

50

4 D : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 4 2 2 )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 D の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 D : Y e s )、再び S 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 D の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

#### 【 4 1 2 7 】

なお、V 割込処理 ( 図 7 3 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 D ) も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図 3 5 に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理および停止種別コマンド処理を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理では、S 6 5 0 1 D の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 d d a および電源投入時変動画像エリア 2 3 5 d d b に格納されているので、S 6 5 0 2 D の処理では、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d d b には N u l l データを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

#### 【 4 1 2 8 】

次いで、図 1 1 8 0 および図 1 1 8 1 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の表示設定処理 ( S 6 3 0 3 D ) の詳細について説明する。図 1 1 8 0 は、この表示設定処理を示すフローチャートである。この表示設定処理では、図 1 1 8 0 に示すように、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し ( S 7 2 0 1 D )、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば ( S 7 2 0 1 D : N o )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、S 7 2 0 2 D ~ S 7 2 0 4 D の処理をスキップし、S 7 2 0 5 D の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば ( S 7 2 0 1 D : Y e s )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後 ( S 7 2 0 2 D )、S 7 2 0 3 D ~ S 7 2 0 4 D の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。S 7 2 0 3 D の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 0 3 D )。そして、エラー発生フラグがオンであれば ( S 7 2 0 3 D : Y e s )、警告画像設定処理を実行する ( S 7 2 0 4 D )。なお、この警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 D ) は、上述した第 1 制御例における警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 D ) の後または S 7 2 0 3 D の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別すると ( S 7 2 0 3 D : N o )、次いで、S 7 2 0 5 D の処理へ移行する。S 7 2 0 5 D では、ポインタ更新処理を実行する ( S 7 2 0 5 D )。なお、このポインタ更新処理 ( S 7 2 0 5 D ) は、上述した第 1 制御例におけるポインタ更新処理 ( S 7 2 0 5 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 d f で示されるアドレスの描画内容を展開する ( S 7 2 0 6 D )。タスク処理では、先に展開された警告画像と共に、S 7 2 0 6 D の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト ( 表示物 ) の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といっ

10

20

30

40

50

た描画に必要な各種パラメータを決定する。次いで、計時カウンタ 2 3 3 d h の値を 1 だけ減算し ( S 7 2 0 7 D )、減算後の計時カウンタ 2 3 3 d h の値が 0 以下であるか否かを判別する ( S 7 2 0 8 D )。そして、計時カウンタ 2 3 3 d h の値が 1 以上である場合は ( S 7 2 0 8 D : N o )、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 2 3 3 d h の値が 0 以下である場合は ( S 7 2 0 8 D : Y e s )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m がオンであるかを判別し ( S 7 2 0 9 D )、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m がオンである ( 即ち、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に表示データが格納されている ) と判別した場合には ( S 7 2 0 9 D : Y e s )、表示データ待機解除処理 ( S 7 2 1 7 D ) が実行される。

10

#### 【 4 1 2 9 】

ここで、図 1 1 8 1 を参照して、表示データ待機解除処理の詳細について説明する。図 1 1 8 1 は、表示データ待機解除処理を示すフローチャートである。表示データ待機解除処理は、特殊演出の結果報知演出の実行中に表示制御装置 1 1 4 が音声ランプ制御装置 1 1 3 より表示用コマンドを受信し、そのコマンドに基づいて読み出された表示データテーブルを、実行中の結果報知演出の終了後に表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定するための処理である。表示データ待機解除処理では、まず、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納されている表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 7 2 5 1 D )、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオフに設定する ( S 7 2 5 2 D )。次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 5 3 D )。そして、S 7 2 5 1 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 7 2 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 7 2 5 5 D )。S 7 2 5 5 D の処理の終了後は、表示データ待機解除処理 ( S 7 2 1 7 D ) を終了し、表示設定処理に戻り、表示設定処理を終了する。このように、本第 2 9 制御例では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている表示データテーブルに対応する計時カウンタの値が 0 になった場合に、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に表示データテーブルが格納されている場合には、その格納されている表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定される構成であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの新たなコマンドを要せずに、事前に受信したコマンドに対応する演出を表示させることができる。

20

30

#### 【 4 1 3 0 】

ここで、図 1 1 8 0 に戻り、説明を続ける。S 7 2 0 9 D の処理において、表示データ待機フラグ 2 3 3 d m がオンではない ( 即ち、表示データ待機エリア 2 3 3 d k に表示データテーブルが格納されていない ) と判別した場合には ( S 7 2 0 9 D : N o )、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する ( S 7 2 1 0 D )。その結果、確定表示フラグがオフであれば ( S 7 2 1 0 D : Y e s )、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 7 2 1 1 D )、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 1 2 D )。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 7 2 1 3 D )、更に、ポインタ 2 3 3 d f の値を 0 に初期化する ( S 7 2 1 4 D )。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後 ( S 7 2 1 5 D )、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 2 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして ( S 7 2 1 6 D )、V 割込処理に戻る。これにより、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に変動表示データテーブルが設定されている場合において、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表

40

50



示データテーブルバッファ 2 3 3 d d b に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑、且つ、肥大化することなく、よって、MPU 2 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 1 1 4 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を第 3 図柄表示 8 1 に表示させることができる。

#### 【 4 1 3 1 】

なお、S 7 2 1 6 D の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第 3 図柄表示装置 8 1 に表示すべき第 3 図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第 3 図柄の表示は、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理 ( S 6 3 0 4 D ) では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S 7 2 1 6 D によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第 3 図柄を特定する。これにより、1 つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。一方、S 7 2 1 0 D の処理において、確定表示フラグがオンではなくオフであれば ( S 7 2 1 0 D : N o ) 、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 1 8 D ) 。そして、デモ表示フラグがオフであれば ( S 7 2 1 8 D : Y e s ) 、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ 2 3 3 d h の値が 0 以下になったことを意味するので、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 7 2 1 9 D ) 、次いで、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 7 2 2 0 D ) 。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定する ( S 7 2 2 1 D ) 。そして、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化し ( S 7 2 2 2 D ) 、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して ( S 7 2 2 3 D ) 、本処理を終了し、V 割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第 3 図柄表示装置 8 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

#### 【 4 1 3 2 】

S 7 2 1 8 D の処理において、デモ表示フラグがオンであれば ( S 7 2 1 8 D : Y e s ) 、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。なお、V 割込処理 ( 図 7 3 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 d c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 D ) でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像 ( 図 3 5 ( b ) および ( c ) のいずれか ) を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する処理が行われる。

#### 【 4 1 3 3 】

以上、説明した通り、本第 2 9 制御例では、1 の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後も所定期間 ( 3 秒間 ) 継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始

10

20

30

40

50

された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

#### 【 4 1 3 4 】

また、発射された遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低い場合には、特別図柄の変動表示が実行される頻度も少なくなるため、入賞する頻度が高い場合に比べて特別図柄が変動していない期間が長くなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞があるが、本第 2 9 制御例では、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度に応じて疑似変動が選択される割合を異ならせる構成としている。具体的には、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低い場合には、入賞する頻度が高い場合に比べて疑似変動が選択され易い。このように構成することで、入賞頻度が低い場合には疑似変動が実行され易くなるので、特別図柄が変動表示されていない期間にも疑似変動が継続して実行されることにより、特別図柄が変動表示されていないことを遊技者が気付き難くなるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。一方、入賞頻度が高い場合には疑似変動が選択され難くなるので、疑似変動に対応する特殊演出（ミッション演出）が頻繁に実行され遊技者が特殊演出に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 4 1 3 5 】

なお、本第 2 9 制御例では、特定の変動パターン（完全外れ A、ロングリーチ）が選択された場合に疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の変動開始時に保留球数が 0 個であれば疑似変動を設定する構成としても良い。具体的には、演出態様設定処理（S 2 4 2 5 D）において、保留球数が 0 個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルから表示用変動パターンを選択する。そして、この保留球数が 0 個である場合専用の通常用変動パターン選択テーブルを、必ず疑似変動ありの変動パターンが選択されるテーブルとすることで、保留個数が 0 個の場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンを設定することができる。このように構成することで、より確実に遊技者目線での特別図柄の無変動期間を短縮することができるので、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。

#### 【 4 1 3 6 】

なお、本第 2 9 制御例では、1 の特別図柄の変動表示中に第 3 図柄を仮停止させた後に疑似変動を開始する構成としたが、これに限るものではない。例えば、1 の特別図柄の変動表示中に第 3 図柄を仮停止させることなく、特別図柄の変動時間経過後も見た目上の第 3 図柄変動を継続させる構成としても良い。具体的には、1 の特別図柄の変動（1 回目の特図変動）途中でリーチ演出を開始し、リーチ演出における当否判定結果を 1 回目の特図変動停止から 3 秒経過後に報知する構成とする。そして、リーチ演出中に新たな特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始されれば、実行中のリーチ演出の結果報知態様をその 2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する態様に切り替える。この場合、リーチ演出の結果報知態様はリーチ演出中に 2 回目の特図変動が開始されたか否かで分岐する構成とし、リーチ演出中に 2 回目の特図変動が開始されなかった場合には、1 回目の特図変動停止から 3 秒経過後に 1 回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示し、リーチ演出中に 2 回目の特図変動が開始された場合には、2 回目の特図変動の当否判定結果に対応する結果報知態様を表示する。このように構成することで、1 回目の特図変動が大当たり当選である場合にはリーチ演出中に 2 回目の特図変動は開始されないのが大当たり当選であることが報知され、1 回目の特図変動が外れであり、且つ、2 回目の特図変動が大当たり当選である場合には大当たり当選であることが報知され、1 回目の特図変動が外れであり、且つ、2 回目の特図変動が外れである場合には外れであることが報知される。従って、遊技者に対して外れ当選であることが報知される機会を減少させることができるので、実際の大当たり当選確率よりも大当たり当選しているように思わせることが可能と

10

20

30

40

50

なり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 4 1 3 7 】

なお、本第 2 9 制御例では、入賞頻度に応じて参照する表示用変動パターン選択テーブルを切り替える制御を実行したが、本制御は参照する表示用変動パターン選択テーブルを決定する制御に限られるものではない。例えば、主制御装置 1 1 0 において入賞頻度を判定可能に構成し、入賞頻度に応じて参照する変動パターン選択テーブルを切り替える構成としても良い。具体的には、入賞頻度が低い場合には変動時間が長い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照し、入賞頻度が高い場合には短い変動パターンが設定され易い変動パターン選択テーブルを参照する。このように構成することで、入賞頻度が低い場合、即ち、保留球が途切れやすい状態である場合には、長い変動時間の変動パターンが設定されることにより特別図柄の変動中に保留球を獲得し易くなり、特別図柄の変動終了後に保留球が途切れることを抑制することができる。

10

【 4 1 3 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、遊技者が累計 6 0 秒間遊技球の発射を行った場合の第 1 入球口 6 4 への入賞数で入賞頻度を計測する構成であったが、入賞頻度の計測要領はこれに限るものではない。例えば、所定期間（例えば、1 時間）における特別図柄が変動表示されていない期間の累計が所定時間（例えば、2 0 分間）以上であれば入賞頻度が低いと判定しても良い。或いは、遊技者が所定個数（例えば、1 0 0 個）の遊技球を発射した場合における、第 1 入球口 6 4 へと入賞した遊技球数によって入賞頻度を判定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者がリーチ変動に集中するために遊技球の発射を停止している期間も踏まえた適切な入賞頻度の判定を行うことができる。

20

【 4 1 3 9 】

なお、本第 2 9 制御例では、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度によって疑似変動の設定され易さを異ならせる構成としたが、この発明概念を他の技術に転用しても良い。例えば、所定期間（例えば、特別図柄の変動表示が 5 0 回実行されるまでの期間）における特定演出（例えば、外れスーパーリーチ）の実行頻度によって、同一の特定演出の設定され易さを可変させる構成としても良い。より具体的には、過去 5 0 回の特別図柄の変動表示において外れスーパーリーチが 1 回実行された場合には、その外れスーパーリーチが実行された変動表示から 5 0 回の特別図柄の変動表示が終了するまでは、外れスーパーリーチが設定され難く（或いは、設定されない）する。このように構成することで、所定期間（外れスーパーリーチが実行された変動表示から 5 0 回の特別図柄の変動表示が終了するまでの期間）内は外れスーパーリーチの発生頻度が低くなるため、同一の外れスーパーリーチが頻発することで遊技者の演出に対する興味が薄れることを抑制することができる。

30

【 4 1 4 0 】

また、本第 2 9 制御例では、新たな特別図柄変動の開始に基づいて変動演出の演出パターンを設定する場合（演出態様設定処理（図 1 1 6 7 の S 2 4 2 5 D 参照）が実行される場合）に、受信した変動パターンコマンドに基づいて疑似変動の実行有無を決定し、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（1 2 秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に、獲得済みの特図保留の数、及び、先読み結果に基づいて疑似変動の演出態様を決定する処理（図 1 1 6 2 の S 2 8 0 7 D 参照）を実行するように構成することで、疑似変動の実行を決定したタイミングから疑似変動演出が実行されるタイミングまでの期間中に新たな特図保留を獲得した場合において、新たに獲得した特図保留の先読み結果に基づいた演出態様で疑似変動演出を実行可能にしている。つまり、特図保留を保持していない状態で実行された特別図柄変動に対応する変動演出にて疑似変動が実行される演出パターンが設定された場合であっても、新たな特図保留を獲得することにより疑似変動演出の演出態様として遊技者に有利な演出態様（当たり当選を示す演出態様）を設定可能に構成している。このように構成することで、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。

40

【 4 1 4 1 】

なお、本第 2 9 制御例では、上述した通り、疑似変動の実行が決定されている変動演出

50

が設定された場合には、必ず疑似変動演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（12秒）が経過し、疑似変動演出が実行されるタイミングが到来した場合に実行される処理として、その時点における特図保留数が特定数（上限数）となった場合（変更条件が成立した場合）に疑似変動演出の実行を中止する処理（強制中止処理）を実行するように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動の実行が決定されている変動演出が実行されてから所定期間（12秒）が経過するまでの間に、多くの特図保留を獲得した場合には、特図変動が実行されない状態が発生し難くなるため、疑似変動演出を実行すること無く各特別図柄変動の変動時間に対応させた変動演出を実行することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

10

#### 【4142】

また、上述した変更条件が成立した場合に、疑似変動演出の実行を単に中止するのではなく、獲得済みの特図保留の先読み結果が、当たり保留を有していることを示す先読み結果となった場合の方が、当たり保留と有していることを示す先読み結果とならなかった場合よりも疑似変動演出が実行され易くなるように構成しても良い。つまり、変更条件が成立した場合において、獲得済みの特図保留の先読み結果に基づいて疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、いち早く大当たり当選の有無を把握しようとする遊技者に対して、特別図柄変動中に変更条件を成立させようと意欲的に特図保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

20

#### 【4143】

また、変更条件が成立する契機として、特図保留数に基づいて成立する契機以外を設けても良く、例えば、特図保留に含まれている入賞情報に基づいて特別図柄変動の変動時間を先読みし、獲得済みの特図保留が消化されるのに要する時間の合算値が所定値（例えば、100秒）を超えた場合に変更条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、後に実行される特別図柄変動の変動時間を所定時間（100秒）確保してしる状態にて疑似変動演出が実行され難くすることができる。

#### 【4144】

さらに、疑似変動演出の開始タイミングにおける遊技状況（特図保留数、先読み結果）に応じて、異なる当選確率が規定されている実行抽選を行い、実行抽選に当選した場合に疑似変動演出を開始させるように構成しても良く、この場合、特図保留数が少なく、先読み結果が当たり当選である場合が最も当選確率が高くなり、特図保留数が多く、先読み結果が外れ当選である場合が最も当選確率が低くなるように規定すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動が停止表示された後に、特別図柄変動が実行されない期間が創出され易い状況である程、疑似変動演出を実行し易くすることができるため、特別図柄変動が実行されていない状況を遊技者に把握させ難くするという疑似変動演出の目的を達成しながらも、複数回の特別図柄変動が実行されることが確定している状況（複数個の特図保留を獲得している状況）において、特別図柄変動と変動演出の実行期間を一致させ易くすることで遊技者に抽選結果を分かり易く報知することができる。また、当たり当選する特図保留を獲得している場合の方が、獲得していない場合よりも、疑似変動演出を実行させ易くすることができるため、疑似変動演出が実行された時点で当たり当選への期待度を高めることができ、疑似変動演出そのものに対する遊技者の興味を高めることができる。

30

40

#### 【4145】

なお、普通図柄の保留球の当否判定結果を、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行されるよりも前に判別し（所謂、先読み）、その先読みの結果、普通図柄の当たり当選する保留球が存在すると判別した場合に、実行中のミッション演出において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することに対応する演出を実行する構成としても良い。例えば、ミッション演出の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合に、「図柄が変わる大チャンス！GOが出たら第1入球口64を狙え！」という普通図柄の保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。ここで、普通図柄の当たりに当選

50

した場合には、所定期間電動役物 6 4 a が開放され遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球し易くなる。つまり、普通図柄の当たり当選する保留球が存在することを遊技者が認識することにより、電動役物 6 4 a が開放されるタイミングに合わせて遊技球を発射させ易くすることが可能となり、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くすることができる。より具体的な構成としては、スルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 D ) において、 S 5 0 5 D の処理の後に格納した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信するための普図入賞コマンドを設定する。音声ランプ制御装置 1 1 3 には、普図入賞情報格納エリアを新たに配置し、主制御装置 1 1 2 から受信した入賞コマンドを普図入賞情報格納エリアに格納する。これにより、音声ランプ制御装置 1 1 3 において普通図柄保留球の入賞情報を把握することができる。そして、液晶演出実行管理処理 ( 2 1 1 0 D ) における S 2 2 3 7 D の処理において疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合に ( S 2 1 1 0 D : N o ) 、普図入賞情報格納エリアに格納されている普図入賞情報に普通図柄の当たり当選する入賞情報が存在するかを判別し、当たり当選する入賞情報が存在すると判別した場合に、当たり普図保留球が存在することに対応する報知演出を実行する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に新たな保留球を獲得し易くなり、疑似変動の演出効果を高めることができる。なお、報知演出の態様としては、「図柄が変わる大チャンス! GO が出たら第 1 入球口 6 4 を狙え! 」という表示に限られるものではなく、普通図柄の当たり保留球が存在することを遊技者が認識できる態様であれば良い。

10

#### 【 4 1 4 6 】

20

なお、疑似変動が実行される場合に、遊技者に特典を付与する構成としても良い。例えば、疑似変動が実行される場合に、遊技者に演出上のポイントが付与され、そのポイントを一定数まで貯めると、出現確率が極めて低い変動演出 ( レア演出 ) の出現確率をアップさせるモードを選択可能となったり、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画のオリジナル画像が取得できる 2 次元コードが表示されたり、といった遊技者にとって嬉しい特典が得られる構成とする。このように構成することで、疑似変動に慣れた遊技者に対しても疑似変動の実行を心待ちにさせることが可能となり、疑似変動に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 4 1 4 7 】

上述した本第 2 9 制御例では、特別図柄の種別が 1 種類 ( 第 1 特別図柄 ) であって、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球した場合に入球情報を獲得し、獲得した入球情報を最大で 4 個保留記憶可能に構成して、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の種別を 2 種類 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) 設け、第 1 特別図柄の入球情報を最大で 4 個、第 2 特別図柄の入球情報を最大で 4 個保留記憶可能に構成し、保留記憶された順に応じて入球情報を用いた特別図柄抽選が実行されるように構成しても良く、この場合、実行される特別図柄変動の特別図柄種別に応じて、疑似変動演出の実行割合を異ならせるように構成すると良く、例えば、第 1 特別図柄の抽選の方が、第 2 特別図柄の抽選よりも遊技者に有利な抽選結果 ( 特典が付与される当たり当選確率が高い、又は、当たり当選した場合に有利な特典が付与される ) となり易くなるように構成した場合には、疑似変動演出の演出態様を決定する際に参照される特図保留の種別 ( 第 1 特別図柄の特図保留、或いは、第 2 特別図柄の特図保留 ) が第 1 特別図柄の特図保留となる場合の方が、第 2 特別図柄の特図保留となる場合よりも、疑似変動演出が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、疑似変動演出が実行されただけで当たり当選への期待度を高めることができる。或いは、疑似変動演出の演出結果が当たり当選を示す演出結果である場合に、遊技者に有利な特典を付与し易くすることができる。よって、遊技者に対して疑似変動演出が実行されることを期待させることができるため、疑似変動演出の演出効果を高めることができる。

30

40

#### 【 4 1 4 8 】

なお、本第 2 9 制御例では、遊技盤面上に始動口を 1 つ配置し、実行される特別図柄抽

50

選の種別を1種類のみとしたが、これに限るものではなく、遊技盤面上に複数(例えば、2つ)の始動口を配置し、遊技球が入賞した始動口に対応する種別の特別図柄抽選を実行する構成としても良い。以下、図1182~図1217を参照して、遊技盤面上に複数の始動口を配置し、複数種別の特別図柄抽選を実行可能な構成とした第1変形例について説明する。

#### 【4149】

<第29制御例の第1変形例>

図1182~図1217を参照して、第29制御例の第1変形例のパチンコ機10について説明する。本第29制御例の第1変形例におけるパチンコ機10では、複数(2つ)の始動口を設け、遊技球が入賞した始動口毎に保留球を記憶可能に構成している。具体的には、図1182に示す通り、遊技盤面に第1入球口64と第2入球口640を配置し、第1入球口64に遊技球が入賞した場合には第1特別図柄抽選を実行し、第2入球口640に遊技球が入賞した場合には第2特別図柄抽選を実行する。なお、いずれかの特別図柄が変動表示されている期間に第1入球口64または第2入球口640へ遊技球が入賞した場合には、入賞した始動口に対応する特別図柄種別の保留球としてそれぞれ最大4個まで保留記憶される。また、それぞれの特別図柄種別で、大当たり当選した場合に選択される大当たり種別(例えば、大当たり遊技のラウンド数や、大当たり遊技終了後に設定される時短回数)を異ならせる構成としている。具体的には、図1190を参照して後述するが、第1特別図柄の大当たり当選した場合には、70パーセントの割合で5Rの大当たり遊技が実行され、30パーセントの割合で10Rの大当たり遊技が実行されるのに対して、第2特別図柄の大当たり当選した場合には、100パーセントの割合で10Rの大当たり遊技が実行される。このように構成することで、遊技者に比較的有利な特別図柄種別(第2特別図柄)と、遊技者に比較的不利な特別図柄種別(第1特別図柄)を設けることができるため、大当たり当選した場合に遊技者にどの種別の特別図柄で大当たり当選したのかにも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

20

#### 【4150】

また、本第29制御例の第1変形例のパチンコ機では、第1特別図柄の保留球と第2特別図柄の保留球を両方有している場合に、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選が優先して実行される構成としている。このように構成することで、第1特別図柄の保留球を複数有している場合であっても、第2特別図柄の保留球を獲得した場合には第2特別図柄の変動表示が優先して実行されるため、例えば、確変状態(特別図柄の高確率状態)において遊技者が第1特別図柄の保留球を複数有しており、後から獲得した第2特別図柄の抽選が実行される前に第1特別図柄で通常大当たり(大当たり遊技終了後に通常状態(特別図柄の低確率状態)が設定される大当たり種別)に当選し、確変状態において第2特別図柄の抽選を受けることができなくなることを恐れて、遊技者が第1特別図柄の保留球を貯めないように遊技してしまうことを抑制することができる。

30

#### 【4151】

なお、上述した第29制御例では、特殊演出の導入演出開始時点で第1特別図柄の保留球が存在する場合に、その保留球の入賞情報を先読みした結果に応じて疑似保留図柄の表示態様を決定する構成としていた。しかしながら、本第1変形例では、上述したように第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選が優先して実行される構成としているため、例えば、導入演出開始時点では第1特別図柄の保留球しか有しておらず、導入演出の実行期間中に新たに第2特別図柄の保留球を獲得した場合、第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第2特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離してしまい、遊技者に疑似保留図柄によって示される演出情報に不信感を持たせてしまう虞がある。

40

#### 【4152】

これに対して、本第29制御例の第1変形例では、表示されている疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果と、第2特別図柄の抽選結果とが異なる場合には、第2特別図柄

50

の変動表示が終了し、第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されるまで結果報知演出の開始を延期し、第2特別図柄の変動表示中は疑似変動の進行を一時停止させる構成としている。このように構成することで、第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて決定された疑似保留図柄の表示態様が示唆する抽選結果情報と、導入演出終了後に実行される第2特別図柄の抽選結果に基づく結果報知演出が示す抽選結果情報とが乖離することを抑制することができる。

#### 【4153】

この第29制御例の第1変形例におけるパチンコ機10が第29制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201および音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第29制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第29制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【4154】

<第29制御例の第1変形例の盤面構成について>

まず、図1182を参照して、本第29制御例の第1変形例の盤面構成について説明する。図1182は、本第29制御例の第1変形例の盤面構成を示した図である。上述した第29制御例との相違点は、特別図柄抽選のトリガーとなる入球口を複数設けている点である。具体的には、可変表示装置ユニット80の下部領域に第1特別図柄抽選を実行するための第1入球口64と、第2特別図柄抽選を実行するための第2入球口640を配置している。第2入球口640は、両側に回動可能な羽根（電動役物640a）を有しており、通常時は起立した状態で、遊技球が第2入球口640へ入賞するのを妨げるように配置され、普通図柄（第2図柄）の当選を契機に両側の羽根が約90度左右に広がる方向に回動して、遊技領域を流下する遊技球を羽根の上面で受けて、第2入球口640へと誘導するように可変する。また、第1入球口64は第2入球口640の真上に配置されて、羽根の間から遊技球が第2入球口640へ入賞するのを妨げる位置に配置されている。即ち、第2入球口640は、通常時（羽根が起立している状態）では、遊技球の入賞が困難（入賞できない）状態となるように構成されており、普通図柄の当選時に、羽根が回動されている間のみ、遊技球が入賞するように（入賞し易いように）構成されている。

#### 【4155】

図1182に示した通り、第2入球口640は、第1入球口64の直下に配設されており、遊技盤13の遊技領域を流下した遊技球のうち、第1入球口64へと入球しなかった遊技球が入球し得るように構成している。つまり、本第1変形例におけるパチンコ機10では、第1入球口64へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第2入球口640へと入球し得る遊技領域へと遊技球が入球することとなり、第2入球口640へと遊技球を入球させようとする遊技を行った場合に、第1入球口64へと入球し得る遊技領域を遊技球が入球することとなるように構成している。このように構成することで、例えば、第2入球口640よりも第1入球口64の方が遊技球が入球し易い普通図柄の低確率状態（通常状態）が遊技状態として設定されている場合も、第1入球口64よりも第2入球口640へと遊技球が入球し易い普通図柄の高確率状態（時短状態）が遊技状態として設定されている場合も、遊技球の発射方向（遊技方法）を変更させること無く同一の遊技を行わせることができるため、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えること無く好適に遊技を行わせることができる。

#### 【4156】

さらに、本第29制御例の第1変形例では、第2入球口640の下方に特定入賞口65aを配設している。この特定入賞口65aは、上述した第29制御例におけるパチンコ機



10に設けられた特定入賞口65aと同様に、特別図柄抽選の結果が大当たりと判定された場合に実行される大当たり遊技中に遊技球が入球し易くなるように開放制御されるように構成している。つまり、本第29制御例の第1変形例におけるパチンコ機10は、大当たり遊技が実行されていない通常遊技状態、及び、大当たり遊技が実行されている大当たり遊技状態の何れにおいても同一の遊技方法（遊技球の発射方向）で遊技者に好適な遊技を行わせることができるように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて、適正な遊技方法として遊技球の発射方向を異ならせるように構成されたパチンコ機10、例えば、遊技盤13に形成される遊技領域を可変表示ユニット80によって左側領域と右側領域とに区画形成し、左側領域を流下した遊技球は右側領域を流下できないように構成し、右側領域を流下した遊技球は左側領域を流下できないように構成する。そして、左側領域を流下した遊技球のみが到達可能な左側特定位置（右側領域を流下した遊技球よりも左側領域を流下した遊技球の方が到達し易い左側特定位置）に第1入球口64を配設し、右側領域を流下した遊技球のみが到達可能な右側特定位置（左側領域を流下した遊技球よりも右側領域を流下した遊技球の方が到達し易い右側特定位置）に第2入球口640、及び、特定入賞口65aを配設した遊技盤13を有し、通常状態（普通図柄の低確率状態）では左側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（左打ち遊技）の方が、右側領域へと遊技球を流下させる遊技方法（右打ち遊技）よりも遊技者に有利な遊技方法となり、時短状態（普通図柄の高確率状態）や大当たり遊技中は右打ち遊技の方が、左打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となるパチンコ機10に比べて、遊技者が誤った方向へと遊技球を発射（例えば、通常状態中に右打ち遊技を実行）してしまい不利な遊技を行わせてしまうことで遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【4157】

さらに、図1182に示した通り、本第1変形例のパチンコ機10では、遊技盤13に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる左打ち遊技を実行した場合も、右側領域（可変表示ユニット80の右側に形成される遊技領域）へと遊技球を流下させる右打ち遊技を実行した場合も、各領域を流下した遊技球が入球可能な位置に第1入球口64、第2入球口640、特定入賞口65aを配設している。よって、同一の遊技方法を長時間実行することにより遊技に飽きてしまった遊技者が遊技方法を変更した場合（左打ち遊技から右打ち遊技へと切り替えた場合）にも、好適な遊技を実行させることができる。より詳細な説明をすると、左打ち遊技によって発射された遊技球が左側領域を流下して特定入賞口65aへと到達するのに要する時間が約1.5秒となり、右打ち遊技によって発射された遊技球が右側領域を流下して特定入賞口65aへと到達するのに要する時間が約2秒となるように、遊技盤の各遊技領域には遊技球の流下方向を変更させるための障害釘（図では丸印で表示）が埋設されている。そして、上述した第29制御例と同様に、1分間に最大で100個の遊技球を遊技領域へと発射可能（0.6秒間隔で遊技球を発射可能）に構成している。つまり、一方の遊技方法で遊技を継続して実行する場合よりも、両方の遊技方法で遊技を交互に実行した場合の方が、同一タイミングで複数の遊技球を特定入賞口65aへと到達させ易くなるように構成している。このように構成することで、特定数（例えば、10個）の遊技球が入賞した場合に、遊技球が入賞し易い期間の終了条件が成立するように開放制御される入球手段（特定入賞口65a）に対して、10個目と11個目の遊技球をほぼ同一タイミングで特定入賞口65aへと到達させることが可能となり、特定数（例えば、10個）よりも多くの遊技球を入賞させ易くすることができるように構成している。このように構成することで、何れの遊技方法で遊技を行ったとしても、遊技者に対して適正な遊技を提供することができると共に、様々な遊技方法で遊技を行うことで適正な遊技で付与される価値（各入球口（入賞口）への遊技球の入球（入賞）に基づいて提供される賞球や特別図柄抽選の実行権利）に付加価値を付与することが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

#### 【4158】

本第29制御例の第1変形例では、左打ち遊技によって100個の遊技球を発射した場



合に、第1入球口64、第2入球口640、特定入賞口65aへと到達する(入球し得る)遊技球の割合が、5:3:2となり、右打ち遊技によって100個の遊技球を発射した場合に、第1入球口64、第2入球口640、特定入賞口65aへと到達する(入球し得る)遊技球の割合が、5:3:2となるように構成し、左打ち遊技を実行した場合も、右打ち遊技を実行した場合も、有利者の有利度合いが同一となるように構成しているが、パチンコ機10が設置されている状況(設置状態における遊技機の左右方向、或いは、前後方向の斜度)により、左打ち遊技と、右打ち遊技とで各入球口への入球割合が異なる事象が生じる。よって、複数種類の遊技方法によって発射された遊技球が各入球口へと入球し得るように構成された本第1変形例におけるパチンコ機10では、より有利な遊技を実行することができる遊技方法を遊技者に探させるという斬新な遊技を提供することができる

10

#### 【4159】

なお、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行っても各入球口へと入球し得るものであれば良く、各入球口への入球のし易さを実行する遊技方法によって異ならせても良く、例えば、第1入球口64へは左打ち遊技の方が右打ち遊技よりも入球し易く、第2入球口640へと右打ち遊技の方が左打ち遊技よりも入球し易くなるように構成しても良い。このように構成することで、左打ち遊技、右打ち遊技の何れを行った場合であっても、第1入球口64、及び第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能なパチンコ機10において、遊技状態が切り替わった場合により有利な遊技(遊技球を入球させ易い遊技)を探し出す遊技性を遊技者に提供することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【4160】

また、本第29制御例の第1変形例では、第1入球口64、第2入球口640、特定入賞口65aを何れの遊技方法で遊技を行った場合であっても、発射された遊技球が入球し得る位置に配設しているが、同一の遊技方法で発射された遊技球が入球し得るように第1入球口64と第2入球口640とが配設されていれば良く、特定入賞口65aは右打ち遊技で発射された遊技球のみが入賞し得るように構成しても良い。

#### 【4161】

第29制御例の第1変形例では、球が第1入球口64または第2入球口640へ入賞した場合に第1特別図柄または第2特別図柄(第1図柄)の抽選が行われる。第1入球口64または第2入球口640への入賞に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機10が特別遊技状態へ移行すると共に、通常遊技状態(特別図柄の大当たりには当選していない状態)には閉鎖されている特定入賞口65aが所定時間(例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで)開放され、その開放が所定回数(例えば、10ラウンド)繰り返される。つまり、ラウンド遊技中の可動制御を終了させるための終了条件、即ち、可動手段に対する制御を終了させるための異なる条件である30秒経過、或いは10個入賞の何れかが成立するまで特定入賞口65aが開放される。その結果、その特定入賞口65aに多量の球が入賞可能となり、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。第1特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりAa(5ラウンド確変大当たり)」、「大当たりBa(10ラウンド確変大当たり)」、「大当たりC11a(5ラウンド通常大当たり)」を設定可能であり、第2特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりBa(10ラウンド確変大当たり)」、「大当たりD11a(10ラウンド通常大当たり)」を設定可能に構成している。各大当たり種別の詳細な説明は、図1190を参照して後述するが、第2特別図柄で大当たりには、必ず大当たり遊技のラウンドが10ラウンドとなるため、当たり当選した場合に付与される特典の有利度合いの面では第2特別図柄は第1特別図柄よりも有利な特別図柄の種別となる。

30

40

#### 【4162】

また、第1特別図柄または第2特別図柄(第1図柄)の抽選が行われると、第1図柄表

50

示装置 37 において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、3 秒～30 秒）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第 1 図柄表示装置 37 において変動表示が行われている間に球が第 1 入球口 64 または第 2 入球口 640 へ入球すると、その入球回数は最大 4 回までそれぞれ保留され、その保留球数が第 1 図柄表示装置 37 により示されると共に、第 3 図柄表示装置 81 においても示される。第 1 図柄表示装置 37 において変動表示が終了した場合に、第 1 入球口 64 または第 2 入球口 640 についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。尚、パチンコ機 10 が特別遊技状態へ移行すると開閉される特別入賞口 65a は、第 1 入球口 64 の直ぐ下に設けられている。よって、特別遊技状態中は、遊技者が特別入賞口 65a に入賞させようとして球を打つので、第 1 入球口 64 にも球が多く入球する。従って、殆どの場合、パチンコ機 10 が特別遊技状態に移行している間に、第 1 入球口 64 についての保留球数は最大（4 回）になる。

10

#### 【4163】

< 第 29 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

次に、図 1183～図 1185 を参照して、本第 29 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 10 において実行される特徴的な演出内容について説明する。本第 29 制御例の第 1 変形例のパチンコ機 10 では、上述した疑似変動および特殊演出に加えて、疑似変動のホールド演出が実行される。図 1183 (a) は、疑似変動が開始され、特殊演出の導入演出が開始された時点における第 3 図柄表示装置 81 の表示画面の一例を示した図である。第 29 制御例のパチンコ機 10 における導入演出開始時の表示画面とは異なり、表示画面の正面視右上隅に第 2 特別図柄の保留球数を示すための特図 2 保留球数表示領域 Dm1c と、第 2 特別図柄の抽選結果を示すための第 4 図柄が表示される特図 2 第 4 図柄表示領域 Dm1d が表示されている。その他の表示内容は、第 29 制御例と同一であり、同一の表示内容については同一の符号を付してその説明を省略する。

20

#### 【4164】

図 1183 (a) に示した図は、実行中の第 1 特別図柄変動が開始された時点では、特図 1 保留を獲得していない状態であって、その後、疑似変動演出の待機期間（12 秒間）中に新たな特図 1 保留を獲得し、待機期間経過後に、獲得した特図 1 保留の先読み結果に基づいて設定した演出態様で導入演出が開始された場合に示される表示画面の一例を示している。よって、図 1183 (a) に示すように、特図 1 保留球数表示領域 Dm1a には第 1 特別図柄の保留球を 1 つ有していることを示す「1」の表示がされており、特図 2 保留球数表示領域 Dm1c には第 2 特別図柄の保留球を有していないことを示す「0」の表示がされている。そして、実行中保留図柄表示領域 Ds1 では、第 1 特別図柄の保留球の先読み結果に基づいて表示されている保留図柄をチャンス疑似保留図柄 th0 に可変させている様子が表示されている。第 29 制御例において説明したように、このチャンス疑似保留図柄 th0 は、保留球を先読みした結果、特別図柄の変動種別が「完全外れ」ではない場合に設定される表示態様である。従って、このチャンス疑似保留図柄 th0 が表示されることにより、遊技者に対して、この後に、獲得済の特図 1 保留に対応する変動演出として少なくともリーチ状態となる変動演出が実行されることを期待させることができる。

30

40

#### 【4165】

図 1183 (b) は、図 1183 (a) の状態から、ホールド演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図 1183 (b) に示す図は、図 1183 (a) において変動表示されていた第 1 特別図柄の変動時間が経過する前に第 2 特別図柄の保留球を 1 個獲得し、その第 1 特別図柄の変動停止後に第 2 特別図柄の保留球に基づく第 2 特別図柄の変動表示が実行されている状態を示している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で、普通図柄抽選で普図当たりで当選したことに基づいて実行された普図当たり遊技（開放期間が 0.2 秒）中に第 2 入球口 640 へと遊技球が入球し第 2 特別図柄の保留球（特図 2 保留）を獲得した場合に表示され得る表示画面の一例を示している。図 1183 (b) に示した通り、特図 2 第 4 図柄表示領域 Dm1d には、第 2 特別図柄の変動

50

表示が実行されていることを示す表示態様（図では矢印で表示）が表示されている。また、普図当たり遊技中に第2入球口640へと入球した遊技球が1個であるため、特図1保留球数表示領域Dm1aには第2特別図柄の保留球を獲得していないことを示す「0」の表示がされている。また、特図1保留球数表示領域Dm1aにおいて第1特別図柄の保留球を1つ有していることを示す「1」の表示がされており、特図1第4図柄表示領域Dm1bにおいて第1特別図柄が停止表示中であることを示す表示がされている。

#### 【4166】

ここで、本第29制御例の第1変形例では、導入演出（疑似変動演出）の開始時点で存在している保留球の先読み結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（疑似変動演出の演出態様）を決定する構成としている。このため、導入演出の開始後に第2特別図柄の保留球を獲得した場合、表示されている疑似保留図柄の表示態様によって示唆される演出情報（第1特別図柄の先読み結果）と、実行される第2特別図柄の抽選結果とが一致しない虞がある。例えば、第1特別図柄の保留球を先読みした結果、変動種別が「完全外れ」ではなかったことからチャンス疑似保留図柄th0が設定され、新たに獲得した第2特別図柄の保留球の変動種別が「完全外れ」であった場合、遊技者は少なくともリーチ状態になることを確信していたにもかかわらず、リーチ状態にならずに単なる外れとなり、疑似保留図柄が示唆する演出情報に不信感を持たせることに繋がりがねない。このような不具合を抑制するために、本第29制御例の第1変形例では、疑似変動の実行中に第2特別図柄の変動表示が開始される場合に、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、実行される第2特別図柄の当否判定結果とを判定し、矛盾が生じる場合（具体的には、チャンス疑似保留図柄が表示されている状態で第2特別図柄の完全外れの変動表示が実行される場合）には疑似保留図柄の表示態様を設定する際の先読み対象となった第1特別図柄の保留球に基づく第1特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間に疑似変動の変動時間の進行を一時停止させるホールド演出を実行する構成としている。

#### 【4167】

この疑似変動のホールド演出が実行されると、図1183（b）に示すように、小表示領域Dm3に表示されている疑似変動の残時間のカウントダウンが一時中断していることを示すための表示態様である「HOLD」アイコンAk2が小表示領域Dm3に重なるように表示される。また、副表示領域Dsでは、チャンス疑似保留図柄th0に繋がる導火線duの右端の火Hi1がうさぎを模したキャラクタ801によってキャラクタ801が持つ木801aに移し替えられ、導火線duから火Hi1が消える演出が実行される。キャラクタ801は、第1特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間、火が着いた木801aを持った状態で副表示領域Dsに表示されたままとなり、第1特別図柄の変動表示が開始されると、図1184に示すように、キャラクタ801が再び導火線duに火を着ける演出が実行される。このように構成することで、キャラクタ801が表示されている期間は副表示領域Dsにおいて実行されている保留変化演出が一時中断していることを遊技者に分かり易くする示すことができる。なお、図1183（b）に示すように、疑似変動のホールド演出が実行されている期間においても特殊演出（ミッション演出）が継続していることを示す「ミッション中」という案内態様が表示領域HR1に表示され、主表示領域Dmにおいて第3図柄が変動表示されたままの状態が継続し、第2特別図柄の抽選結果は特図2第4図柄表示領域Dm1dにおいて第2特別図柄の変動時間経過後に停止表示される。

#### 【4168】

図1184は、図1183（b）の状態から疑似変動のホールド演出が終了した時点における表示画面の一例を示した図である。特図2保留球数表示領域Dm1cにおいて第2特別図柄の保留球を有していないことを示す「0」が表示され、特図2第4図柄表示領域Dm1dにおいて第2特別図柄が完全外れで停止表示されたことを示す表示態様が表示されている。また、特図1保留球数表示領域Dm1aにおいて第1特別図柄の保留球を有していないことを示す「0」が表示され、特図1第4図柄表示領域Dm1bにおいて第1特別図柄の変動表示中であることを示す表示態様が表示されている。つまり、図1183（

10

20

30

40

50

b) の状態から、第2特別図柄の保留球に基づく変動表示がすべて終了し、導入演出開始時点で存在していた第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始された状態を示している。この第1特別図柄の保留球に基づく変動表示が開始されると、「HOLD」アイコンAk2が非表示となり、小表示領域Dm3において疑似変動の残時間のカウントダウンが再開される。また、副表示領域Dsでは、キャラクタ801が導火線duに火Hi1を着火させる演出が実行され、保留変化演出が再開される。そして、主表示領域Dmでは、変動表示中の第1特別図柄の抽選結果に対応する結果報知演出が実行される。これにより、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球に基づく変動表示が第1特別図柄の保留球に基づく変動表示よりも優先して実行される構成であっても、導入演出開始時点で先読みした結果に基づいて表示された疑似保留図柄の表示態様と、実行される結果報知演出の演出態様とが一致しないことを抑制することができる。

10

#### 【4169】

なお、ノーマル疑似保留図柄（保留球を先読みした結果が完全外れであった場合、または保留球が存在しない場合に決定される疑似保留図柄）が表示されている場合に、導入演出開始後に第2特別図柄の保留球を獲得し、その第2特別図柄の保留球が大当たり当選である場合には、疑似変動のホールド演出を実行せず、第2特別図柄の保留球の抽選結果に対応する結果報知演出を実行する構成としている。これは、ノーマル疑似保留図柄が表示されたことによりリーチ状態にならないと予測し落胆している遊技者に対して、大当たり当選であることに伴う演出を実行しても不快感を与える虞がなく、むしろ意外性のある演出を提供することにより、ノーマル疑似保留図柄が表示されても最後まで大当たり当選の期待を持たせることが可能となるためである。

20

#### 【4170】

次に、図1185を参照して、導入演出開始後に第2特別図柄の保留球を獲得した場合の特殊演出の流れについて説明する。図1185(a)は、導入演出開始後に獲得した第2特別図柄の保留球の当否判定結果が完全外れであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。特図変動の項目は第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第3図柄表示装置81において表示される演出態様を示している。図1185(a)に示すように、まず、特図1完全外れAの変動表示が17秒間実行される。なお、特図1完全外れAの変動種別は、保留球が存在しない場合に設定される変動種別である（図1191(b)参照）。この特図1完全外れAの変動期間では、12秒間の通常演出が実行された後、5秒間の特殊演出の導入演出が実行され、疑似変動が開始される。図1185(a)に示す例では、導入演出開始前に第1特別図柄の保留球を獲得しており、第2特別図柄の保留球を有していない状態であるため、導入演出開始時点では第1特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様（図1183(a)参照）が決定される。図1185(a)に示すように、第1特別図柄の保留球の変動種別は当たりロングリーチであることから、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が決定される。その後、導入演出開始から特図1完全外れAの変動時間経過までの期間に第2特別図柄の保留球を獲得したため、特図1当たりロングリーチの変動表示が実行される前に第2特別図柄の変動表示が優先して実行される。図1185(a)に示す例では、第2特別図柄の変動種別として完全外れFが設定されており、導入演出開始時点で表示されているチャンス疑似保留図柄（特別図柄の保留球の抽選結果が完全外れではない場合に表示される疑似保留図柄）と矛盾が生じてしまうため、特図2完全外れFの変動表示が開始された場合には、疑似変動のホールド演出（図1183(b)参照）が実行され、疑似変動の進行が一時停止される。そして、特図2完全外れFの変動表示が終了し、特図1当たりロングリーチの変動表示が開始されると、疑似変動演出が再開される（図1184参照）。

30

40

#### 【4171】

また、特図1当たりロングリーチの変動表示が開始される場合には、疑似変動演出の残時間と、実行される変動表示種別と、に基づいて疑似変動演出の残期間を更新する処理が

50

実行される。図 1 1 8 5 ( a ) に示した例では、疑似変動演出が開始された時点で設定された疑似変動期間 ( 8 秒 ) のうち、5 秒が経過したタイミング ( 残時間 3 秒のタイミング ) で、1 7 秒の変動表示が実行される場合であり、疑似変動演出の残期間が 3 秒から 5 秒に更新される処理が実行される。これにより、1 7 秒の変動表示期間は、最初の 5 秒が疑似変動演出が実行される期間となり、残りの 1 2 秒が当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動表示演出が実行される期間となる。このように、予め定められている疑似変動の演出期間を、次に実行される特別図柄変動の変動パターンに基づいて更新する処理を実行することにより、疑似変動演出が次に実行される特別図柄変動の変動期間に跨がって実行される場合であっても、次に実行される特別図柄変動の変動期間のうち、疑似変動演出が終了した後の残期間の長さを複数のパターンに特定し易くすることができるため、残期間を用いた変動演出の演出態様を決定し易くすることができる。

10

#### 【 4 1 7 2 】

なお、図 1 1 8 5 ( a ) に示した例では、疑似変動演出の演出期間 ( ホールド期間を除いた期間 ) が当初の 8 秒から 1 0 秒へと延長させる例を示しているが、これに限ること無く、疑似変動演出の残期間に対して、次に実行される特別図柄変動の変動時間が短い場合には、疑似変動演出の演出期間を短縮させるように更新する処理を実行すれば良い。このように構成することで、短い変動時間の特別図柄変動が次の特別図柄変動として実行された場合であっても、疑似変動演出が終了した後の残時間を用いて当該変動に対応する特別図柄抽選の結果を示すための変動演出を実行し易くすることができる。

20

#### 【 4 1 7 3 】

また、疑似変動演出の演出期間の長さを更新 ( 延長、又は短縮 ) した場合には、既に表示画面の副表示領域 D s に表示されている導火線 d u の表示態様をそのまま用いて、火 H i 1 の進行速度のみを可変させるように表示態様を決定すると良い。このように構成することで、疑似変動演出の残時間が途中で更新されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

#### 【 4 1 7 4 】

さらに、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される変動パターンの一部として、短時間 ( 例えば、3 秒 ) の変動パターンを決定可能に構成し、疑似変動演出が実行されている最中に次に実行される特別図柄抽選の対象となる特図保留を獲得し、その獲得した特図保留に基づいて実行される次に特別図柄変動時間が 3 秒となる場合に、疑似変動演出の残時間を 0 . 5 秒に短縮する処理を実行し、既に表示画面の副表示領域 D s に表示されている導火線 d u が、0 . 5 秒で全て燃え尽きる高速炎上演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、既に表示画面の副表示領域 D s に表示されている導火線 d u が燃える速度に対して遊技者により興味を持たせることができると共に、疑似変動演出の残時間が短縮されたことを気付かれ難くすることができる。

30

#### 【 4 1 7 5 】

なお、図 1 1 8 5 ( a ) に示す例では、第 2 特別図柄の保留球を 1 つ獲得した場合を例にして説明したが、特図 1 当たりショートリーチの変動表示が開始されるまでに複数の第 2 特別図柄の保留球を獲得している場合には、その第 2 特別図柄の保留球の中に大当たり当選する保留球がなければ特図 1 当たりショートリーチの変動表示が開始されるまで疑似変動のホールド演出が継続する。

40

#### 【 4 1 7 6 】

図 1 1 8 5 ( b ) は、導入演出開始後に獲得した第 2 特別図柄の保留球の変動種別が大当たりショートリーチであり、疑似保留図柄の表示態様としてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合の特殊演出の流れを示したタイミングチャートである。図 1 1 8 5 ( b ) に示す例では、導入演出開始後に獲得した第 2 特別図柄の保留球の変動種別と、チャンス疑似保留図柄が示唆する抽選結果情報とに矛盾が生じていないため、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が開始されても疑似変動のホールド演出は実行されず、特図 2 当たりショートリーチに対応する結果報知演出が実行される。そして、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が終了したことに基いて実行される大当たり遊技終了後に、特図 1 当

50

りショートリーチの変動表示が実行される。この特図 1 当たりショートリーチの変動表示においては、通常演出が実行される。つまり、図 1 1 8 5 ( b ) では、特図 1 保留に対する先読み結果に基づいて決定した疑似変動演出の演出態様 ( 保留図柄の表示態様 ) を、第 2 特別図柄変動の結果を示すための演出として流用する場合の流れを示した図である。このように、予め特定した特別図柄変動の実行順序に基づいて複数の特別図柄変動に跨がるように実行される期間演出の演出態様を決定しておき、予め特定した特別図柄変動の実行順序とは異なる実行順序で特別図柄変動が実行される場合には、既に決定されている演出態様で期間演出を実行しても、各特別図柄変動の結果を示す演出態様として矛盾が生じるか否かを判別し、矛盾が生じないと判別した場合には、既に決定されている演出態様でそのまま期間演出を実行可能に構成することで、期間演出を実行するための処理を簡素化することができる。

10

#### 【 4 1 7 7 】

また、図 1 1 8 5 ( b ) に示した例では、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が開始される時点における疑似変動演出の残時間が 3 秒となる。そして、特図 2 当たりショートリーチの変動表示時間が 5 秒であり、疑似変動演出の残時間を更新する処理によって、疑似変動演出の残時間が 3 秒から 5 秒へと更新されている。つまり、特図 2 当たりショートリーチの変動表示期間の全てが疑似変動演出の実行期間となるように疑似変動演出の残時間が更新されるように構成している。この場合、疑似変動演出の演出結果を示すための表示態様として、「祝」の文字が表示される ( 図 1 1 2 2 ( b ) 参照 )。具体的には、詳細は図示しないが、特図 2 当たりショートリーチの変動表示が開始された時点で表示されている導火線 d u が 5 秒を掛けて燃え尽きる速度 ( 低速度 ) に可変し、導火線 d u が燃え尽きた後に爆弾アイコン t h o c が「祝」の表示態様で表示される。つまり、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を示唆するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するのでは無く、特別図柄抽選の結果を報知するための表示態様を疑似変動演出の演出結果として表示するように構成している。このように構成することで、疑似変動演出が実行される特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動の変動時間が短く、その期間内に残りの疑似変動演出と、抽選結果を示すための変動演出と、を実行することが困難な場合において、疑似変動演出を用いて抽選結果を報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

20

30

#### 【 4 1 7 8 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動が開始された時点で保有している特図 1 保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示され、先読みの対象となった特図 1 保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図 2 保留を獲得し、その特図 2 保留に対応する特別図柄変動が先に開始された場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が開始された時点で保有している特図 1 保留が大当たり当選であるもののチャンス疑似保留図柄が設定されなかった場合に、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動が開始される前に特図 2 保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、疑似変動に習熟した遊技者に対して、疑似変動開始時にチャンス疑似保留図柄が表示されなくても落胆させずに、新たに特図 2 保留を獲得することで疑似変動ホールド演出が実行されるかもしれないと期待させることによって、特図 2 保留を獲得しようとする積極的な遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 4 1 7 9 】

< 第 2 9 制御例の第 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 1 8 6 を参照して、第 2 9 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 内に設けられるカウンタ等について説明する。上述した第 2 9 制御例とは、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A を設けた点で相違する。なお、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A は、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a に対して、第 2 始動口 6 4 b への入賞に対して取得されたカウンタ値がそれぞれ記憶される点で異なるのみ

50

で、その他の構成については、同一であるので、詳細な説明については省略する。

【4180】

次に、本第29制御例の第1変形例のパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容について、図1187～図1192を参照して説明する。図1187(a)は、主制御装置110内のROM202の電気的構成を示すブロック図である。図1187(a)に示した通り、上述した第29制御例とは、変動種別選択テーブル202dbに代えて変動種別選択テーブル202daAを、大当たり種別選択テーブル202ddに代えて大当たり種別選択テーブル202dbAを、変動パターン選択テーブル202deに代えて変動パターン選択テーブル202dcAを設けた点で相違している。

【4181】

まず、図1188(a)を参照して、変動種別選択テーブル202daAの内容について説明する。変動種別選択テーブル202daAは、特別図柄の変動種別を決定するためのテーブルであり、変動種別カウンタCS1の値に基づいて変動種別が決定される。この変動種別選択テーブル202daAには、特別図柄の抽選結果と遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。上述した第29制御例における変動種別選択テーブル202dbとは、通常中当たり用選択テーブル202db1に代えて通常中当たり用選択テーブル202daA1が、通常中外れ用選択テーブル202db2に代えて通常中外れ用選択テーブル202daA2が、確変・時短中当たり用選択テーブル202db3に代えて確変・時短中当たり用選択テーブル202daA3が、確変・時短中外れ用選択テーブル202db4に代えて確変・時短中外れ用選択テーブル202daA4が規定されている点で相違する。

【4182】

図1188(b)は、通常中当たり用選択テーブル202daA1の規定内容を模式的に示した図である。第29制御例における通常中当たり用選択テーブル202db1とは、第2特別図柄(特図2)用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第29制御例と同一である。図1188(b)に示すように、第2特別図柄の抽選結果が大当たりであり、変動種別カウンタCS1の値が「0～199」の範囲内であれば、変動種別として「当たりショートリーチ」が設定され、変動種別データとして「10H」が設定される。

【4183】

図1188(c)は、通常中外れ用選択テーブル202daA2の規定内容を模式的に示した図である。第29制御例における通常中外れ用選択テーブルdb2とは、第2特別図柄(特図2)用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第29制御例と同一である。図1188(c)に示すように、第2特別図柄の抽選結果が外れであり、変動種別カウンタCS1の値が「0～199」の範囲内であれば、変動種別として「完全外れ」が設定され、変動種別データとして「11H」が設定される。なお、本第29制御例の第1変形例では、通常状態における第2特別図柄の変動種別として、抽選結果が大当たりである場合には必ず「当たりショートリーチ」が設定され、外れである場合には必ず「完全外れ」が設定される構成としているが、これに限るものではなく、複数種類の変動種別から1の変動種別を設定する構成としても良い。

【4184】

図1189(a)は、確変・時短中当たり用選択テーブル202daA3の規定内容を模式的に示した図である。第29制御例における確変・時短中当たり用選択テーブルdb3とは、第2特別図柄(特図2)用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第29制御例と同一である。なお、本第29制御例の第1変形例では、確変状態または時短状態において大当たり当選した特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲内であれば「当たりショートリーチ」が設定され、「150～199」の範囲内であれば「当たりロングリーチ」が設定される。図1189(b)は、確変・時短中外れ用選択テーブル202daA4の規定内容を模式的に示した図である。第29制御例における確変・時短中外れ用選択テーブルdb4とは、第2特別図柄(

10

20

30

40

50

特図 2) 用の変動種別を追加して点で相違しており、その他は第 29 制御例と同一である。なお、本第 29 制御例の第 1 変形例では、確変状態または時短状態において外れであった場合には特別図柄の特図種別にかかわらず、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 164」の範囲内であれば「完全外れ」が設定され、「165 ~ 199」の範囲内であれば「外れショートリーチ」が設定される。なお、本第 29 制御例の第 1 変形例では、確変状態または時短状態における変動種別を第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で共通のものとしたが、これに限るものではなく、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄で異なる変動種別を設定可能に構成しても良い。

#### 【4185】

次に、図 1190 を参照して、大当たり種別選択テーブル 202dbA の内容について説明する。図 1190 は、大当たり種別選択テーブル 202dbA の規定内容を模式的に示した図である。図 1190 に示すように、第 1 特別図柄の大当たりで当選した場合、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 29」の範囲内であれば 5R 確変大当たりである「大当たり A」が選択され、「30 ~ 59」の範囲内であれば 10R 確変大当たりである「大当たり B」が選択され、「60 ~ 99」の範囲内であれば 5R 通常大当たりである「大当たり C 1 1」が選択される。一方、第 2 特別図柄の大当たりで当選した場合、特別当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 59」の範囲内であれば 10R 確変大当たりである「大当たり B」が選択され、「60 ~ 99」の範囲内であれば 10R 通常大当たりである「大当たり D」が選択される。このように、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の大当たりで当選した場合、確変大当たりが選択される割合は、ともに 60 パーセントであるが、第 1 特別図柄の大当たりでは 10R 大当たりの割合が 30 パーセントであるのに対して、第 2 特別図柄の大当たりでは 10R 大当たりの割合が 100 パーセントとなっている。従って、第 2 特別図柄で大当たり当選した方が第 1 特別図柄で大当たりで当選するよりも遊技者に付与される大当たり遊技のラウンド数が多くなり易く、第 2 特別図柄は遊技者に比較的可利な特図種別であると言える。

#### 【4186】

次に、図 1191 (a) を参照して、変動パターン選択テーブル 202dcA の内容について説明する。変動パターン選択テーブル 202dcA は、設定された変動種別データに基づいて変動パターン(変動時間)を決定するためのテーブルであり、変動種別データの値と、保留球数に基づいて変動パターン(変動時間)が決定される。この変動パターン選択テーブル 202dcA には、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用変動パターン選択テーブル 202dcA1 と、遊技状態が確変状態または時短状態である場合に参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 202dcA2 が規定されている。

#### 【4187】

ここで、図 1191 (b) を参照して、変動パターン選択テーブル 202dcA に規定されている通常用変動パターン選択テーブル 202dcA1 の内容について説明をする。図 1191 (b) は、通常用変動パターン選択テーブル 202dcA1 の内容を模式的に示した模式図である。通常用変動パターン選択テーブル 202dcA1 は、上述した第 29 制御例における通常用変動パターン選択テーブル 202de1 に対して、第 2 特別図柄に対応する変動パターンを規定している点で相違する。具体的には、図 1191 (b) に示す通り、選択された変動種別データ値が 00H (即ち、第 1 特別図柄の当たりショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 12000ms (12 秒) の変動パターンである「当たりショートリーチ A」が設定される。なお、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動パターン種別を特定する処理は、保留第 1 エリアから実行エリアへデータがシフトされた場合に行われる。この場合、他の保留エリアに記憶されている入賞データは、シフト処理によりエリア番号の 1 小さい保留エリア(保留第 1 エリア ~ 保留第 3 エリア)に詰められているので、変動パターンを選択するタイミングにおいて、保留されている入賞データ(保留球数)の最大値は 3 である。このため、変動パターン選択テーブル 202dcA は、保留球数 0 ~ 3 の場合について規定している。



## 【 4 1 8 8 】

選択された変動種別データ値が 0 1 H (即ち、第 1 特別図柄の当たりロングリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「当たりロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 2 H (即ち、第 1 特別図柄の当たりスーパーリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「当たりスーパーリーチ A」が設定される。

## 【 4 1 8 9 】

選択された変動種別データ値が 0 B H (即ち、第 2 特別図柄の当たりショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「当たりショートリーチ C」が設定される。また、選択された変動種別データ値が 0 4 H (即ち、第 1 特別図柄の外れショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンである「外れショートリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 5 H (即ち、第 1 特別図柄の外れロングリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) の変動パターンである「外れロングリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 6 H (即ち、第 1 特別図柄の外れスーパーリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) の変動パターンである「外れスーパーリーチ A」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 C H (即ち、第 2 特別図柄の完全外れ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の変動パターンである「完全外れ F」が設定される。

## 【 4 1 9 0 】

次に、図 1 1 9 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 2 の内容について説明をする。図 1 1 9 2 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 2 の内容を模式的に示した模式図である。確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 0 2 d c A 2 は、上述した確変・時短中当たり用選択 1 1 テーブル 2 0 2 d a A 3 または確変・時短中外れ用選択 1 1 テーブル 2 0 2 d a A 4 において選択された変動種別データと保留球数に基づいて特別図柄の変動時間を設定するためのデータテーブルである。

## 【 4 1 9 1 】

図 1 1 9 2 に示す通り、選択された変動種別データ値が 0 7 H (即ち、当たりショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「当たりショートリーチ B」が設定される。選択された変動種別データ値が 0 8 H (即ち、当たりロングリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 1 0 0 0 0 m s ( 1 0 秒 ) の変動パターンである「当たりロングリーチ B」が設定される。

## 【 4 1 9 2 】

また、選択された変動種別データ値が 0 9 H (即ち、完全外れ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) の変動パターンである「完全外れ E」が設定される。選択された変動種別データ値が 1 0 H (即ち、外れショートリーチ) であり、保留球数が 0 ~ 3 個であれば変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) の変動パターンである「外れショートリーチ B」が設定される。このように、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、当否判定結果が外れである場合にリーチ変動が選択される割合が低く設定されている。そして、確変状態または時短状態が設定されている場合には、通常状態が設定されている場合に比べて、リーチ変動の変動時間が短く設定されている。これにより、変動時間が短い変動パターンが選択され易くなるので、次の大当たりまでの期間を短くすることができ、遊技者に対して大当たりが短期間に連続しているという印象を与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 4 1 9 3 】

また、通常状態では「完全外れ」が選択された場合に、保留球数に応じて異なる変動時

間が設定される構成であったが、確変状態および時短状態では「完全外れ」が選択された場合であっても保留球数にかかわらず一定の変動時間が設定される構成としている。これは、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選し易くなり、電動役物64aが開放状態となることにより第1入球口64へ入球し易い状態、即ち、通常状態に比べて特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態であるためであり、保留球数にかかわらず短い変動時間が設定される構成とすることで、遊技者がテンポ良く遊技を行うことができる。

【4194】

なお、本第29制御例のパチンコ機10では、同じ変動種別データ値であっても、保留球数に応じて異なる変動時間が選択される外れ変動種別と、保留球数によらずに同一の変動時間が選択される外れ変動種別とを設けているが、これに限られるものではない。例えば、すべての外れ変動種別で、保留球数に応じて変動時間を異ならせるように構成しても良い。また、確変状態および時短状態においても、保留球数に応じて異なる変動時間が設定される構成としても良い。このように構成することで、変動期間の長い外れのリーチ変動パターンばかりが連続してしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションの低下を抑制することができる。

【4195】

次に、図1193(a)を参照して、本第29制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の内容について説明をする。図1193(a)は、ROM222の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、図1193(a)に示すように、変動パターン選択テーブル222daAと、疑似変動更新時間設定テーブル222dbAと、結果報知演出態様設定テーブル222dcAと、書き換え用演出態様設定テーブル222ddAと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deAとが少なくとも記憶されている。

【4196】

ここで、図1194を参照して、変動パターン選択テーブル222daAの内容について説明する。図1194は、変動パターン選択テーブル222daAの規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル222daAは、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン(第3図柄表示装置81において実行される第3図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出)を設定するためのテーブルである。図1194に示す通り、本第29制御例の第1変形例では、通常状態において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択Aテーブル222daA1と、通常用変動パターン選択Bテーブル222daA2と、通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3と、確変状態および時短状態において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル222daA4とが規定されている。

【4197】

本第29制御例の第1変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第1入球口64および第2入球口640への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置113において実行される演出態様設定処理(図1211参照)において、入賞頻度低フラグ223dsがオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ223dsがオンではないと判定した場合(S2452D:No)、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択Aテーブル222daA1を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ223dsがオンであると判定した場合に(S2452D:Yes)、発射停止中フラグ223djがオンでなければ(S2453D:No)、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択Bテーブル222daA2が参照される。

【4198】

なお、入賞頻度低フラグ223dsは、音声ランプ制御装置113において、第1入球口64および第2入球口640への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すた

10

20

30

40

50

めのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 1 1 6 4 参照）において、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。

#### 【 4 1 9 9 】

また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 1 1 7 2 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

#### 【 4 2 0 0 】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 4 2 0 1 】

なお、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 の詳細については、図 1 1 9 7 を参照して後述する。

#### 【 4 2 0 2 】

図 1 1 9 5 ~ 図 1 1 9 8 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 1 9 5 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 の内容について説明する。図 1 1 9 5 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 は、第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 1 1 9 5 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

#### 【 4 2 0 3 】

10

20

30

40

50

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 74」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS1 の値が「75 ~ 149」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS1 の値が「150 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

10

## 【4204】

主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A2」が設定される。

## 【4205】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ C1」が設定される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりショートリーチ C1 とは演出内容が異なる「当たりショートリーチ C2」が設定される。

20

## 【4206】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A1 とは演出内容が異なる「完全外れ A2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B1 とは演出内容が異なる「完全外れ B2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C1 とは演出内容が異なる「完全外れ C2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D1 とは演出内容が異なる「完全外れ D2」が設定される。

30

40

## 【4207】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が

50

「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

【4208】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「95 ~ 89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「190 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

【4209】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

【4210】

主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ F 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ F」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ F 1 とは演出内容が異なる「完全外れ F 2」が設定される。

【4211】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【4212】

次に、図 1196 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 d a A に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a A 2 の内容について説明する。図 1196 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a A 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a A 2 は、第 1 入球口 64 および第 2 入球口 640 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 1196 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a A 2 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0

10

20

30

40

50

～ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

【 4 2 1 3 】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「50～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

10

【 4 2 1 4 】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。

20

【 4 2 1 5 】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

30

【 4 2 1 6 】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第 3 図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」

40

50

の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れD1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。

【4217】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

10

【4218】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「50～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で外れを示す組み合わせで第3図柄を仮停止させた後、疑似変動を実行し、外れ当選であることを報知する表示用変動パターンである。

20

【4219】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチAとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチA2」が設定される。

30

【4220】

主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れ完全外れF」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れF1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れF」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れF1とは演出内容が異なる「完全外れF2」が設定される。

【4221】

このように、通常用変動パターン選択Aテーブル222daA1（図1195参照）では、変動パターン種別が「完全外れA」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Bテーブル222daA2では変動パターン種別が「完全外れA」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れA」は保留球数が0個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れAは変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れAが設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停

40

50

止から次の特別図柄の変動表示開始までの第3図柄が停止表示している期間を短縮させることができる。また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が0個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。

#### 【4222】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きってしまうことを抑制することができる。

10

#### 【4223】

なお、本第29制御例の第1変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態である場合に、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Bテーブルを参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択Bテーブルを参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が0個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択Bテーブルを参照し、保留球数が1個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択Aテーブルを参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチAやロングリーチAの実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択Aテーブルを参照する構成としても良い。

20

30

#### 【4224】

次に、図1197を参照して、変動パターン選択テーブル222daAに規定されている通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3の内容について説明する。図1197は、通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図1197に示す通り、通常用変動パターン選択Cテーブル222daA3には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と第1演出カウンタ値CS1に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第3図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。上述したように、本第29制御例の第1変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、後述する書き換え演出設定処理（図1213参照）または、結果報知演出設定処理（図1216参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、図1199(a)に示す疑似変動更新時間設定テーブル222dbAに基づいて決定する。

40

#### 【4225】

50



ここで、図 1 1 9 9 ( a ) を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A の内容について説明する。図 1 1 9 9 ( a ) は、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A の規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A は、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に特別図柄の残りの変動時間で実行される通常演出の演出時間を設定するために参照されるテーブルである。図 1 1 9 9 ( a ) に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A には、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間と通常演出時間がそれぞれ規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ D または完全外れ F の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s ( 3 秒 )、通常演出時間として 0 m s ( 0 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) である場合には ( 即ち、当たりショートリーチ C または完全外れ C の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 )、通常演出時間として 0 m s ( 0 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ B の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 3 0 0 0 m s ( 3 秒 )、通常演出時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) である場合には ( 即ち、ショートリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 4 0 0 0 m s ( 4 秒 )、通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) である場合には ( 即ち、完全外れ A またはロングリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s ( 5 秒 )、通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 0 m s ( 3 0 秒 ) である場合には ( 即ち、スーパーリーチ A の変動パターンが設定された場合 )、疑似変動更新時間として 1 3 0 0 0 m s ( 1 3 秒 )、通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定される。

#### 【 4 2 2 6 】

このように、それぞれの変動時間 ( 変動パターン ) に対して、所定の疑似変動更新時間と、通常演出時間が設定される。なお、特別図柄の変動停止後に保留球に基づく新たな特別図柄の変動表示が開始される場合と、特別図柄の変動表示が実行されていない期間中に新たな入賞に基づいて特別図柄変動が開始される場合とで、それぞれの変動時間 ( 変動パターン ) に対して疑似変動に割り当てられる時間は同一となるように構成している。例えば、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に存在する保留球に基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合と、疑似変動が継続している期間に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞したことに基づいて新たに開始される特別図柄の変動時間が 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) の変動パターンの場合とで、疑似変動に割り当てられる時間は同一であり、4 0 0 0 m s ( 4 秒 ) である。そして、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d j に設定されているカウンタ値をリセットした後 ( 即ち、現在設定されている疑似変動時間をクリアした後 )、新たに疑似変動更新時間を設定する構成としている。このように構成することで、新たな特別図柄変動が開始された時点における疑似変動の残変動時間にかかわらず、その特別図柄変動における疑似変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。

#### 【 4 2 2 7 】

ここで、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の演出時間と同じ尺になるように構成している。具体的には、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) である場合、3 0 0 0 m s ( 3 秒 ) 間の疑似変動が実行された後に、5 0 0 0 m s ( 5 秒 ) 間の通常演出が実行される。この 5 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用

変動パターンにおける完全外れ B 1 または完全外れ B 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に完全外れ B 1 または完全外れ B 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【 4 2 2 8 】

なお、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動種別が「当たりショートリーチ A」（12 秒の当たり変動）または「外れショートリーチ A」（12 秒の外れ変動）である場合にも 8 秒間の通常演出が実行されるが、疑似変動なしの表示用変動パターンに演出時間が 8 秒間のリーチ演出がないため、専用のリーチ演出を設けている。

【 4 2 2 9 】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 1 7 0 0 0 m s（17 秒）である場合、5 0 0 0 m s（5 秒）間の疑似変動が実行された後に、1 2 0 0 0 m s（12 秒）間の通常演出が実行される。この 12 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ショートリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。

【 4 2 3 0 】

また、疑似変動中に新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 3 0 0 0 0 m s（30 秒）である場合、1 3 0 0 0 m s（13 秒）間の疑似変動が実行された後に、1 7 0 0 0 m s（17 秒）間の通常演出が実行される。この 17 秒間の通常演出の演出時間は、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける当たり（外れ）ロングリーチ A 1 または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の演出時間と同一であるため、疑似変動終了後に当たり（外れ）ショートリーチ A または当たり（外れ）ショートリーチ A 2 の表示用変動パターンに対応する演出を実行可能となる。このように、一部（当たりショートリーチ、外れショートリーチ）を除いて疑似変動ありの表示用変動パターン専用に通常演出の表示データテーブル（主制御装置 110 からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第 3 図柄表示装置 81 に表示すべき表示内容を記載したデータテーブル）を持たなくても良いのでデータ容量を節約することができる。加えて、疑似変動終了後に実行される通常演出と、疑似変動なしの場合に実行される通常演出で同一の演出が実行されるので、疑似変動が実行されていたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。

【 4 2 3 1 】

なお、変動時間が 3 0 0 0 m s（3 秒）の場合（完全外れ D および完全外れ F の変動パターンの場合）と、5 0 0 0 m s の場合（当たりショートリーチ C および完全外れ C の変動パターンの場合）には、通常演出時間が 0 m s（0 秒）となっている。この場合、疑似変動を実行した後に通常演出を実行すると、疑似変動なしの表示用変動パターンにはない不自然に短い変動が実行されることになり、遊技者に違和感を与えてしまう。このため、疑似変動と特別図柄変動が同時に終了する構成とすることで、遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる上に、遊技者に外れであることを報知する回数が減少するので、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

【 4 2 3 2 】

図 1 1 9 7 に戻って説明を続ける。通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a A 3 には、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A（図 1 1 9 9（a）参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」とは異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、通常演出時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れ B」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 3 3 】

通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たり超ショートリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たり超ショートリーチ A 1 」とは異なる「 当たり超ショートリーチ A 2 」が設定される。通常演出時間として 8 0 0 0 m s ( 8 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れ超ショートリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れ超ショートリーチ A 1 」とは異なる「 外れ超ショートリーチ A 2 」が設定される。

## 【 4 2 3 4 】

上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が 8 秒の変動パターンは、「 完全外れ B 」のみであり、リーチ演出となる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に 8 秒の通常演出が設定される変動パターンには、「 当たりショートリーチ A 」( 1 2 秒の当たり変動 ) および「 外れショートリーチ A 」( 1 2 秒の外れ変動 ) も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「 当たり超ショートリーチ A 1 」( 8 秒の当たり変動 )、「 当たり超ショートリーチ A 2 」( 8 秒の当たり変動 )、「 外れ超ショートリーチ A 1 」および「 外れ超ショートリーチ A 2 」を規定している。

## 【 4 2 3 5 】

通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たりショートリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たりショートリーチ A 1 」とは異なる「 当たりショートリーチ A 2 」が設定される。一方、通常演出時間として 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れショートリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れショートリーチ A 1 」とは異なる「 外れショートリーチ A 2 」が設定される。

## 【 4 2 3 6 】

通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定され、当否判定結果が当たりであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たりロングリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 当たりロングリーチ A 1 」とは異なる「 当たりロングリーチ A 2 」が設定される。一方、通常演出時間として 1 7 0 0 0 m s ( 1 7 秒 ) が設定され、当否判定結果が外れであり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 0 ~ 9 9 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れロングリーチ A 1 」が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「 1 0 0 ~ 1 9 8 」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「 外れロングリーチ A 1 」とは異なる「 外れロングリーチ A 2 」が設定される。

## 【 4 2 3 7 】

このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1 の特別図柄の変動時間内に複数回の第 3 図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

## 【 4 2 3 8 】

次に、図 1 1 9 8 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 の内容について説明する。図 1 1 9 8 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 の内容を模式的に示し

た模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。

10

#### 【 4 2 3 9 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（1 0 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（1 0 秒の当たり変動）が設定される。

#### 【 4 2 4 0 】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。

20

#### 【 4 2 4 1 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 9 9」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

30

#### 【 4 2 4 2 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

#### 【 4 2 4 3 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

40

#### 【 4 2 4 4 】

次に、図 1 1 9 9 ( b ) を参照して、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A の内容について説明をする。図 1 1 9 9 ( b ) は、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A に規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出（図 1 1 2 4 参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c A は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ

50

れ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 2 演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 A」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定される。この「結果報知演出 A」と「結果報知演出 B」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 A」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 B」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。

10

#### 【 4 2 4 5 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 C」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 D」が設定される。この「結果報知演出 C」と「結果報知演出 D」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似変動終了時に停止表示される第 3 図柄の組み合わせが異なっており、「結果報知演出 C」では保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで停止表示され、「結果報知演出 D」では保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで停止表示される。

20

#### 【 4 2 4 6 】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 3 秒の「結果報知演出 E」が設定される。この「結果報知演出 E」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似変動終了時に保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される。

#### 【 4 2 4 7 】

変動パターン種別が「完全外れ A」または「完全外れ C」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 F」が設定される。この「結果報知演出 F」はミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ A」および「完全外れ C」は、上述した疑似変動時間更新テーブル 2 2 2 d b ( 図 1 1 4 2 参照 ) において、共に 5 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。

30

#### 【 4 2 4 8 】

変動パターン種別が「完全外れ B」、「完全外れ D」または「完全外れ F」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G」が設定される。この「結果報知演出 G」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。「完全外れ B」、「完全外れ D」および「完全外れ F」は、上述した疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A ( 図 1 1 9 9 ( a ) 参照 ) において、共に 3 秒の疑似変動更新時間が設定される外れ変動パターンであるため、共通の演出態様とすることで、演出態様を表示するための表示データを節約することができる。なお、「結果報知演出 G」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

40

#### 【 4 2 4 9 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 4 9」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出

50

「I」が設定される。この「結果報知演出B」は「当たりショートリーチA」において選択される「結果報知演出B」と同一の演出態様であり、「結果報知演出H」はミッション演出が失敗する演出態様である。

【4250】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出D」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出I」が設定される。この「結果報知演出D」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出D」と同一の演出態様であり、「結果報知演出F」は「完全外れA」または「完全外れC」において選択される「結果報知演出F」と同一の演出態様である。

10

【4251】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が13秒の「結果報知演出E」が設定される。この「結果報知演出E」は、「当たりスーパーリーチA」において選択される「結果報知演出E」と同一の演出態様である。

【4252】

次に、図1200を参照して、書き換え演出態様設定テーブル222h jの内容について説明をする。図1200は、書き換え演出態様設定テーブル222h jに規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル222h jは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第1入球口64または第2入球口640への入賞に基づいて特別図柄の変動（2回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図1125参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図1200に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル222h jは、第2演出カウンタ値CS2に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第1入球口64または第2入球口640に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第2演出カウンタ値CS2に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「 $2000\text{ms}$ （2秒）  $T < 3000\text{ms}$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が $1000\text{ms}$ （1秒）の「短書き換え演出A」が選択され、「 $1000\text{ms}$ （1秒）  $T < 2000\text{ms}$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が $2000\text{ms}$ （2秒）の「中書き換え演出A」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が $3000\text{ms}$ （3秒）の「長書き換え演出A」が選択される。

20

30

【4253】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「 $2000\text{ms}$ （2秒）  $T < 3000\text{ms}$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が $1000\text{ms}$ （1秒）の「短書き換え演出B」が選択され、「 $1000\text{ms}$ （1秒）  $T < 2000\text{ms}$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が $2000\text{ms}$ （2秒）の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が $3000\text{ms}$ （3秒）の「長書き換え演出B」が選択される。

40

【4254】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Gが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第1入球口64または第2入球口640に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Gの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出G

50

の開始から1秒が経過した時点（即ち、疑似変動の開始から6秒が経過し残時間2秒の時点）で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（12秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に2秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。

#### 【4255】

上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間（疑似変動更新時間）として4秒が割り当てられる。従って、この場合、2秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は2秒となる。一方、結果報知演出Gの開始から2秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動（12秒）が開始される場合、その特別図柄の変動中に1秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、1秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は3秒となる。このように、遊技球が第1入球口64または第2入球口640に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第29制御例の第1変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

10

20

#### 【4256】

「短書き換え演出A」、「中書き換え演出A」、「長書き換え演出A」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、それぞれの演出態様で書き換え演出（図1120（a）参照）においてキャラクタ801が第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。具体的には、「短書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを1回吹きかけると上書きが完了するのに対し、「中書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを2回吹きかけると上書きが完了し、「長書き換え演出A」ではキャラクタ801が第3図柄にスプレーを3回吹きかけると上書きが完了する。このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのはそれぞれの演出態様で書き換え演出（図1120（a）参照）においてキャラクタ801が第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。

30

40

#### 【4257】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「 $2000\text{ms}$ （2秒） $T < 3000\text{ms}$ （3秒）」の範囲内であれば演出時間が $1000\text{ms}$ （1秒）の「短書き換え演出B」が選択され、「 $1000\text{ms}$ （1秒） $T < 2000\text{ms}$ （2秒）」の範囲内であれば演出時間が $2000\text{ms}$ （2秒）の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ （1秒）」の範囲内であれば演出時間が $3000\text{ms}$ （3秒）の「長書き換え演出B」が選択される。この「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」である場合に選

50

択されるものと同一の演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ CS 2 の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 (T) が、「2000ms (2秒)  $T < 3000ms$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が 1000ms (1秒) の「短書き換え演出 F」が選択され、「1000ms (1秒)  $T < 2000ms$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が 2000ms (2秒) の「中書き換え演出 F」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が 3000ms (3秒) の「長書き換え演出 F」が選択される。この「短書き換え演出 F」、「中書き換え演出 F」、「長書き換え演出 F」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄をキャラクタ 801 が上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

10

## 【4258】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第 1 入球口 64 への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が 0 個である。従って、保留球数が 1 個以上ある場合に設定される「完全外れ B」、「完全外れ C」、「完全外れ D」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル 222 dd ではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

## 【4259】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ CS 2 の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 (T) が、「2000ms (2秒)  $T < 3000ms$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が 2000ms (2秒) の「短書き換え演出 C」が選択され、「1000ms (1秒)  $T < 2000ms$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が 3000ms (3秒) の「中書き換え演出 C」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が 4000ms (4秒) の「長書き換え演出 A」が選択される。

20

## 【4260】

また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 2 演出カウンタ CS 2 の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間 (T) が、「2000ms (2秒)  $T < 3000ms$  (3秒)」の範囲内であれば演出時間が 2000ms (2秒) の「短書き換え演出 D」が選択され、「1000ms (1秒)  $T < 2000ms$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が 3000ms (3秒) の「中書き換え演出 D」が選択され、「 $0 < T < 1000$  (1秒)」の範囲内であれば演出時間が 4000ms (4秒) の「長書き換え演出 D」が選択される。

30

## 【4261】

「短書き換え演出 C」、「中書き換え演出 C」、「長書き換え演出 C」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 80%であることを示す態様である「341」の組み合わせに上書きする演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第 3 図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ (図示しない) になる点で相違する。

40

## 【4262】

「短書き換え演出 D」、「中書き換え演出 D」、「長書き換え演出 D」は、いずれも結果報知演出 G 終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第 3 図柄を、保留球内の大当たり当選期待度が 50%であることを示す態様である「321」の組み合わせに上書きす

50



る演出態様であり、相違するのは、書き換え演出においてキャラクタが第3図柄の上書きを完了するまでに要する時間が異なる点のみである。なお、変動パターン種別が「当たりショートリーチ」である場合に実行される書き換え演出とは、書き換え演出において登場するキャラクタがうさぎではなく勇者を模したキャラクタ(図示しない)になる点で相違する。上述したように、本第29制御例の第1変形例では、通常状態において大当たり当選した場合に、最も選択され易い変動種別が「ロングリーチ」であり、外れである場合に最も選択され易い変動種別が「完全外れ」である(図1188(b),(c)参照)。言い換えると、大当たり当選である場合には「当たりロングリーチA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易く、外れである場合には「完全外れA」の変動種別に対応する書き換え演出が実行され易い。そして、図1200に示す通り、「当たりロングリーチ」である場合には必ずミッション演出が成功する書き換え演出の演出態様が設定されるのに対し、「完全外れA」である場合には、ミッション演出が成功する演出態様よりもミッション演出が失敗する演出態様が設定される割合が高い。このため、書き換え演出において登場するキャラクタの態様によって、遊技者はミッション演出が成功するのか否かを予測することが可能となるので、書き換え演出において登場するキャラクタに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【4263】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0~49」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「50~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出G」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出G」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出G」が選択される。この「短書き換え演出G」、「中書き換え演出G」、「長書き換え演出G」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を勇者のキャラクタが上書きしようとして失敗する演出が実行され、それぞれの演出態様で相違するのは、上書き失敗であることが報知されるまでに要する時間が異なる点のみである。

20

30

#### 【4264】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基いて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。

40

50

）」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。「短書き換え演出E」、「中書き換え演出E」、「長書き換え演出E」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。このように、変動パターン種別に応じて異なる態様の書き換え演出を設定可能に構成しているため、書き換え演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【4265】

変動パターン種別が「当たりショートリーチC」であり、第2演出カウンタCS2の値が「0~198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出H」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出H」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出H」が選択される。「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」、「長書き換え演出H」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を再変動させ、当たり当選であることを示す表示態様で停止表示させる演出態様であり、相違するのは、再変動した第3図柄が停止するまでに要する時間が異なる点のみである。

20

#### 【4266】

次に、図1201を参照して、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aの内容について説明をする。図1201は、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aに規定されている内容を模式的に示した図である。疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aは、疑似変動の開始から終了までの期間に副表示領域Dsに表示される疑似保留図柄の表示シナリオを規定したテーブルである。図1201に示す通り、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222 de Aは、特殊演出の演出態様毎にそれぞれ疑似保留表示パターンが規定されている。具体的には、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出I」、「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」および「長書き換え演出H」が設定された場合には、疑似保留表示パターンAが設定される。上述したように、「当たり結果報知演出」、「結果報知演出H」、「短書き換え演出H」、「中書き換え演出H」は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される特殊演出の演出態様であり、この疑似保留表示パターンAが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選であることが確定したことを示す表示態様である「祝」と記載された特殊保留図柄th0d(図1122(b)参照)に可変する表示シナリオが実行される。

30

40

#### 【4267】

「結果報知演出A, C, E」が設定された場合には、疑似保留表示パターンBが設定される。「結果報知演出A, C, E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が80%であることを示す態様である「341」の組み合わせで第3図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターンBが設定された場合は、疑似保留図柄(爆弾保留)に付随する導火線duの火Hi1(図1118(b)参照)が、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値に合わせて導火線duを爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ223 dhのカウンタ値が0になると爆弾保留に到達して

50

爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄  $t h 0 b$  (図 1 1 2 2 (b) 参照) に可変する表示シナリオが実行される。

【 4 2 6 8 】

「結果報知演出 B , D」が設定された場合には、疑似保留表示パターン C が設定される。「結果報知演出 B , D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン C が設定された場合は、疑似保留図柄 (爆弾保留) に付随する導火線  $d u$  の火  $H i 1$  (図 1 1 1 8 (b) 参照) が、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値に合わせて導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄 (図示しない) に可変する表示シナリオが実行される。

10

【 4 2 6 9 】

「結果報知演出 F , G , H」が設定された場合には、疑似保留表示パターン D が設定される。「結果報知演出 F , G , H」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン D が設定された場合は、疑似保留図柄 (爆弾保留) に付随する導火線  $d u$  の火  $H i 1$  (図 1 1 1 8 (b) 参照) が、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値に合わせて導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値が 2 0 0 0  $m s$  になると分岐地点  $P t 1$  にて消火し、爆弾保留が不発となる表示シナリオが実行される (図 1 1 1 9 (b) 参照)。

20

【 4 2 7 0 】

「短書き換え演出 A , C , E」、「中書き換え演出 A , C , E」および「長書き換え演出 A , C , E」が設定された場合には、疑似保留表示パターン E が設定される。「短書き換え演出 A , C , E」、「中書き換え演出 A , C , E」および「長書き換え演出 A , C , E」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 8 0 % であることを示す態様である「3 4 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン E が設定された場合は、分岐地点  $P t 1$  で消火された疑似保留図柄 (爆弾保留) に付随する導火線  $d u$  の火  $H i 1$  (図 1 1 1 8 (b) 参照) が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値に合わせて導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である「大チャンス」と記載された特殊保留図柄  $t h 0 b$  (図 1 1 2 2 (b) 参照) に可変する表示シナリオが実行される。

30

【 4 2 7 1 】

「短書き換え演出 B , D」、「中書き換え演出 B , D」および「長書き換え演出 B , D」が設定された場合には、疑似保留表示パターン F が設定される。「短書き換え演出 B , D」、「中書き換え演出 B , D」および「長書き換え演出 B , D」はいずれもミッション演出が成功し、保留球内の大当たり当選期待度が 5 0 % であることを示す態様である「3 2 1」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される演出態様であり、この疑似保留表示パターン F が設定された場合は、分岐地点  $P t 1$  で消火された疑似保留図柄 (爆弾保留) に付随する導火線  $d u$  の火  $H i 1$  (図 1 1 1 8 (b) 参照) が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値に合わせて導火線  $d u$  を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3  $d h$  のカウンタ値が 0 になると爆弾保留に到達して爆発し、大当たり当選である可能性が高いことを示す表示態様である「チャンス」と記載された特殊保留図柄  $t h 0 b$  (図 1 1 2 2 (b) 参照) に可変する表示シナリオが実行される。

40

【 4 2 7 2 】

「短書き換え演出 F , G」が設定された場合には、疑似保留表示パターン G が設定される。「短書き換え演出 F , G」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン G が設定された場合は、分岐地点  $P t 1$  で消火された疑似保留図

50

柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8（b）参照）が再着火せず、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

【 4 2 7 3 】

「中書き換え演出 F , G」および「長書き換え演出 F , G」が設定された場合には、疑似保留表示パターン H が設定される。「中書き換え演出 F , G」および「長書き換え演出 F , G」はいずれもミッション演出が失敗する演出態様であり、この疑似保留表示パターン H が設定された場合は、分岐地点 P t 1 で消火された疑似保留図柄（爆弾保留）に付随する導火線 d u の火 H i 1（図 1 1 1 8（b）参照）が再着火し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に合わせて導火線 d u を爆弾保留に向かって進み、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 1 0 0 0 m s になると爆弾保留に到達する前に火 H i 1 が消火され、爆弾保留が不発のままとなる表示シナリオが実行される。

10

【 4 2 7 4 】

なお、上述したように、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、特別図柄の変動パターン（変動時間）によって設定される結果報知演出の演出時間が異なり、それに合わせて疑似変動の変動時間も可変する構成である。大当たり当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短でも 1 2 秒であるのに対し、外れ当選である場合に選択される変動パターンの変動時間は最短 3 秒であり、変動時間が短い方が大当たり当選の期待度が低くなる。そして、特別図柄の変動時間が長い方が演出時間の長い結果報知演出が設定され易いため、大当たり当選する期待度が高い場合には、外れ当選である場合に比べて火 H i 1 が分岐地点 P t 1 に到達するまでに多くの時間を要することになる。つまり、大当たり当選する期待度が高い場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅く、外れ当選である場合には導火線 d u を火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が速くなる。従って、火 H i 1 が爆弾保留に向かって進む進行速度が遅い場合には、分岐地点 P t 1 において火 H i 1 が消火される（爆弾保留に到達しない）可能性が高いが、分岐地点 P t 1 において消火されなかった場合には、大当たり当選であることが確定する。このように、火 H i 1 の進行速度によっても遊技者は当否判定結果を予測することが可能な構成であり、火 H i 1 の進行速度が保留演出の開始から所定時間（5 秒）経過したところで可変する構成であるため、保留演出が開始された時点では疑似保留図柄（爆弾保留）の表示態様に興味を持たせ、保留演出の中盤では火 H i 1 の進行速度に興味を持たせ、保留演出の終了直前には火 H i 1 が分岐地点 P t 1 を越えて爆弾保留に到達できるか否かに興味を持たせることにより、遊技者の保留演出に対する興味を保留演出終了まで持続させることができる。

20

30

【 4 2 7 5 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似保留図柄として爆弾を模した図柄を使用する構成としたが、これに限るものではない。例えば、副表示領域 D s においてキャラクタを使って保留図柄の表示態様を可変させるチャレンジ演出を実行し、成功すれば保留図柄の表示態様が可変させる構成としても良い。なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値に基づいて火 H i 1 が導火線 d u を進行する構成としたが、これに限るものではなく、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h とは別に保留演出専用のタイマを設けて、そのタイマ値に基づいて保留演出を進行させる構成としても良い。なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、特殊演出の演出態様に基づいて疑似保留表示パターンが設定され、対応する表示シナリオに沿って導火線 d u を火 H i 1 が進行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、当否判定結果と演出カウンタの値に基づいて、導火線 d u を進行する火 H i 1 の進行速度と、疑似保留図柄の表示態様を可変させるか否かと、疑似保留図柄の表示態様が可変した場合に表示される保留図柄の表示態様とをそれぞれ設定可能に構成しても良い。このように構成することで、同一種別の特殊演出の演出態様に対して、実行される保留演出の表示パターンが多様になるため、演出が単調になり遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

40

【 4 2 7 6 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、保留演出開始時に表示される導火線 d u の長

50

さを、いずれの疑似保留表示パターンが設定された場合であっても同一の長さとしたが、これに限るものではなく、疑似保留表示パターンや当否判定結果によって長さを可変させる構成としても良い。このように構成することで、保留演出開始時の導火線 d u の長さから遊技者に当否判定結果を予測させることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 4 2 7 7 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、爆弾保留が爆発することによって遊技者にとってチャンスであることを報知する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動の終了まで爆弾保留が爆発しない方が遊技者にとってチャンスである構成としても良い。具体的には、疑似変動の終了前に爆弾保留が爆発すると、その時点で外れであることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示され、疑似変動の変動期間経過までに爆弾保留が爆発しなければ大当たり当選であることを示す表示態様で第 3 図柄が停止表示される演出としても良い。

10

#### 【 4 2 7 8 】

次に、図 1 1 9 3 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 1 9 3 ( b ) に示すように、第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、上述した第 2 9 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に対して、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A と、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A と、特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d A と、が新たに追加されている点で相違している。

20

#### 【 4 2 7 9 】

疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A は、疑似変動の開始時に設定される疑似保留図柄の表示態様が、第 2 特別図柄の保留球の入賞情報を反映したものであるかを判別するためのフラグである。本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動開始時に保留球の変動種別を先読みした結果に基づいて疑似保留図柄の表示態様を設定する構成である。しかし、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の保留球が優先して変動表示されるため、例えば、疑似変動開始時に第 1 特別図柄の保留球を先読みした結果に基づいてチャンス疑似保留図柄（次変動が少なくともリーチとなることを示唆する表示態様）を表示し、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止前に変動種別が完全外れ（リーチにならない変動種別）の第 2 特別図柄の保留球を新たに獲得した場合には、チャンス疑似保留図柄が示唆する演出情報（次変動が少なくともリーチであることを示唆する情報）と第 2 特別図柄の変動表示とに矛盾が生じるおそれがある。そこで、後述する疑似保留表示開始処理（図 1 2 0 8 参照）において、疑似保留図柄の表示態様を設定する場合に、第 2 特別図柄の保留球が存在する場合には疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A をオンに設定し、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンに設定されている場合には、後述するホールド演出設定処理（図 1 2 1 4 参照）において疑似変動ホールド演出を設定せず、疑似保留図先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンに設定されていない場合であっても、表示されている疑似保留図柄の表示態様と第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾する場合には、疑似変動ホールド演出を実行する。このように構成することで、疑似保留図柄の表示態様と第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾することを防止し、遊技者に対して信頼性のある演出情報を提供することが可能となる。

30

40

#### 【 4 2 8 0 】

疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A は、疑似変動ホールド演出を実行する場合にオンに設定されるフラグである。この疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A は、ホールド演出設定処理（図 1 2 1 4 参照）において、表示されている疑似保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と、第 2 特別図柄の変動種別とが矛盾する場合にオンに設定され、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンに設定されている期間は、液晶演出実行管理処理（図 1 2 0 6 参照）において疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が更新されない。これにより、第 2 特別図柄の変動表示中は疑似変動が一時停止した状態となり、疑似

50

保留図柄の表示態様により示唆される演出情報と合致する第1特別図柄の変動表示が開始されるまで疑似変動を継続させることができる。

【4281】

特別図柄2保留球数カウンタ223dcAは、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAと同様に、第1図柄表示装置37（および第3図柄表示装置81）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置110において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大4回まで計数するカウンタである。即ち、第2特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置110より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ制御装置113は、主制御装置110に直接アクセスして、主制御装置110のRAM203に格納されている特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄2保留球数カウンタ223dcAにて、その第2特別図柄の保留球数を管理するようになっている。具体的には、主制御装置110では、第2入賞口640への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合または主制御装置110において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置113へ送信する。

10

【4282】

音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値を取得して、特別図柄2保留球数カウンタ223dcAに格納する（図1209のS2207D参照）。このように、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄2保留球数カウンタ223dcAの値を更新するので、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAと同期させながら、その値を更新することができる。

20

【4283】

特別図柄2保留球数カウンタ223dcAの値は、第3図柄表示装置81における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄2保留球数カウンタ223dcAに格納すると共に、格納後の特別図柄2保留球数カウンタ223dcAの値を表示制御装置114に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置114に対して送信する。

30

【4284】

表示制御装置114では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置113の特別図柄2保留球数カウンタ223dcAの値分の保留球数図柄を第3図柄表示装置81の保留球数表示エリアDs2に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄2保留球数カウンタ223dcAは、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAと同期しながら、その値が変更される。従って、第3図柄表示装置81に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置110の特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第3図柄表示装置81には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

40

【4285】

特図2入賞情報格納エリア223ddAは、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（第1エリア～第4エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置110から出力された入賞コマンドに含まれる第2特別図柄の入賞情報が第1エリアから順に格納される。この特図2入賞情報格納エリア223ddAに格納される情報により、保留球の抽選結果が変動開始前に音声ランプ制御装置113により判別できる。

【4286】

50

本第29制御例の第1変形例では、第2特別図柄の保留球を最大で4個、保留記憶可能に構成しているため、特図2入賞情報格納エリア223d d Aには、第2特別図柄用の4つの保留エリアが形成される。そして、新たな特別図柄抽選を実行する場合には、第2特別図柄の保留エリアのうち、最古に記憶された入賞情報（第1エリアに記憶された入賞情報）が実行エリアへと移行するように構成されている。そして、第2エリア～第4エリアに格納されている各入賞情報が1つ若い番号の保留エリアへとシフトするように構成されている。

#### 【4287】

＜第29制御例の第1変形例における主制御装置110の制御処理について＞

次に、図1202～図1204を参照して、本第29制御例の第1変形例における主制御装置の制御処理について説明する。まず、図1202を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理について説明する。図1202は、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。上述した第29制御例とは、特別図柄変動処理（S104D）に代えて特別図柄変動処理（S110D）を、始動入賞処理（S105D）に代えて始動入賞処理（S111D）を実行する点で相違しており、その他の構成は同一であるため、詳細な説明は省略する。

10

#### 【4288】

次に図1203を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（S110D）の内容について説明する。図1203は、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（S110D）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理は、第2特別図柄の変動処理が実行される点で、上述した第29制御例における特別図柄変動処理（S104D）と相違する。特別図柄変動処理（S110D）が実行されると、まず、大当たり遊技中であるか否かを判別する（S201D）。具体的には、大当たり中フラグ203d gがオンであるかを判別し、オンであると判別した場合には（S201D：Yes）、特別図柄変動処理（S110D）を終了する。一方、大当たり中フラグ203d gがオンではないと判別した場合には（S201D：No）、第1特別図柄または第2特別図柄のいずれかが変動表示中であるかを判別する（S202D）。具体的には、特別図柄変動時間タイマ203d jのタイマ値が0でない場合に特別図柄の変動表示中であると判定し、0である場合（即ち、タイマ値が設定されていない場合）には特別図柄の変動表示中ではないと判定する。第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示中でなければ（S202D：No）、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であるため、特別図柄2保留球数カウンタ203d b Aの値（N2）を取得する（S217D）。次に、特別図柄2保留球数カウンタ203d b Aの値（N2）が0よりも大きいかが否かを判別し（S218D）、特別図柄2保留球数カウンタ203d b Aの値（N2）が0よりも大きい場合には（S218D：No）、特別図柄2保留球数カウンタ203d b Aの値（N2）を1減算し（S219D）、第2特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する（S220D）。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図1155参照）の外部出力処理（S1001D）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄2保留球数カウンタ203d b Aの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄2保留球数カウンタ223d c Aに格納する。

20

30

40

#### 【4289】

S220Dの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄2保留球格納エリア203d a Aに格納されたデータをシフトする（S221D）。S221Dの処理では、特別図柄2保留球格納エリア203d a Aの保留第1エリア～保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エ

50

リア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第1図柄表示装置37において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し(S208D)、特別図柄変動処理を終了する。この特別図柄変動開始処理(S208D)は、上述した第29制御例で実行される処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。一方、S218Dの処理において、特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値(N2)が0で以下である場合には(S218D:No)、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)を取得する(S203D)。そして、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)が0よりも大きいかを判別し(S204D)、0よりも大きいと判別した場合には(S204D:Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(N1)を1減算し(S205D)、第1特別図柄の保留球数を示すための表示用保留球数コマンドを設定する(S206D)。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図1155参照)の外部出力処理(S1001D)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、表示用保留球数コマンドを受信すると、その表示用保留球数コマンドから特別図柄2保留球数カウンタ203dbAの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄2保留球数カウンタ223dcAに格納する。

10

#### 【4290】

S206Dの処理により保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄1保留球格納エリア203dcbに格納されたデータをシフトする(S207D)。S207Dの処理では、特別図柄1保留球格納エリア203dcbの保留第1エリア~保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第1図柄表示装置37において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し(S208D)、特別図柄変動処理を終了する。

20

#### 【4291】

S201Dの処理において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示中であると判別した場合には(S202D:Yes)、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示中であれば(S202D:Yes)、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する(S209D)。より具体的には、特別図柄変動時間タイマ203djのタイマ値を2ms分減算し、減算した後の特別図柄変動時間タイマ203djのタイマ値が0となれば変動時間が経過したと判定し、0でなければ変動時間が経過していないと判定する。変動時間が経過していなければ(S209D:No)、第1図柄表示装置37の表示を更新し(S216D)、その後、本処理を終了する。一方、S209Dの処理で変動時間が経過したと判別された場合は(S209D:Yes)、即ち、減算された特別図柄変動時間カウンタ203djのタイマ値が0である場合は、第1図柄表示装置37の停止図柄に対応した表示態様を設定する(S210D)。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理(S208D)によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理(S208D)が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2の値に応じて大当たり種別が決定される。なお、本第29制御例では、大当たりAになる場合には、第1図柄表示装置37において青色のLEDを点灯させ、大当たりBになる場合には赤色のLEDを点灯させる。また、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

30

40

#### 【4292】

S210Dの処理が終了した後は、特別図柄の変動表示が終了したことを示す停止コマンドを設定する(S211D)。ここで設定された停止コマンドは、RAM203に設け

50



られたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図1155参照）の外部出力処理（S1001D）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、停止コマンドを受信すると、第3図柄表示装置81における第3図柄の変動演出を終了させる処理を実行する。S211Dの処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理（S208D）によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（S212D）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（S212D:Yes）、大当たり開始フラグをオンに設定する（S213D）。S213Dの処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置110にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理（図1156参照）が実行された場合に、S1101D:Yesへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（S1117D）。その結果、第3図柄表示装置81において、大当たり演出が開始される。S212Dの処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（S212D:No）、時短中カウンタ203deの値が0よりも大きいかを判別する（S214D）。時短中カウンタ203deの値が0よりも大きいと判別された場合には（S214D:Yes）、時短中カウンタ203deの値を1減算し（S215D）、本処理を終了する。一方、S214Dの処理において、時短中カウンタ203deの値が0よりも小さいと判別された場合には（S214D:No）、S215Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

10

#### 【4293】

20

次に、図1204を参照して、始動入賞処理（S111D）について説明する。図1204は、始動入賞処理（S111D）を示したフローチャートである。この始動入賞処理（S111D）は、第2始動口640へ遊技球が入賞した場合の処理を追加している点で、上述した第29制御例における始動入賞処理（S105D）と相違する。始動入賞処理（S111D）が実行されると、まず、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したかを判別する（S361D）。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第1入球口64に入賞したと判別すると（S361D:Yes）、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値（N1）を取得する（S362D）。そして、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値（N1）が4未満であるかを判別する（S363D）。つまり、現時点で第1特別図柄の保留球数が上限値である4個よりも少ない状態であるか（即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N1）が4未満であると判別した場合には（S363D:Yes）、特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値（N1）を1加算し（S364D）、音声ランプ制御装置113に対して第1特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（S365D）。一方、第1入球口64への入賞がないか（S361D:No）、或いは、第1入球口64への入賞があっても特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値（N1）が4未満でなければ（S363D:No）、S364D～S366Dの処理をスキップし、S368Dの処理に移行する。

30

#### 【4294】

S365Dの処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のS103Dで更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2および停止種別選択カウンタC3の各値を、RAM203の特別図柄1保留球格納エリア203daの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納する（S366D）。なお、S366Dの処理では、特別図柄1保留球カウンタ203dcの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。S368Dの処理では、球が第2入球口640に入賞（始動入賞）したかを判別する（S368D）。ここでは、第2入球口640内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。そして、球が第2入球口640に入賞したと判別すると（S368D:Yes）、特別

40

50

図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) を取得する ( S 3 6 9 D )。そして、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) が 4 未満であるかを判別する ( S 3 7 0 D )。つまり、現時点で第 2 特別図柄の保留球数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか ( 即ち、保留球数が上限値まで記憶されていないか ) が判別される。取得した値 ( N 2 ) が 4 未満であると判別した場合には ( S 3 7 0 D : Y e s )、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) を 1 加算し ( S 3 7 1 D )、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 2 特別図柄の保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを設定する ( S 3 7 2 D )。一方、第 2 入球口 6 4 0 への入賞がないか ( S 3 6 8 D : N o )、或いは、第 2 入球口 6 4 0 への入賞があっても特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値 ( N 2 ) が 4 未満でなければ ( S 3 7 0 D : N o )、S 3 7 1 D ~ S 3 7 3 D の処理をスキップし、S 3 6 7 D の処理に移行する。

10

#### 【 4 2 9 5 】

S 3 7 2 D の処理により表示用保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 D で更新した第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2 および停止種別選択カウンタ C 3 の各値を、R A M 2 0 3 の特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A の空き保留エリア ( 保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア ) のうち最初のエリアに格納する ( S 3 7 3 D )。なお、S 3 7 3 D の処理では、特別図柄 2 保留球カウンタ 2 0 3 d b A の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。

20

#### 【 4 2 9 6 】

次に、新たに特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A に記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果と、変動種別を予測し、入賞コマンドを設定する ( S 3 6 7 D )。なお、ここでの当否判定は、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング ( 特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 d a A に新たな保留 ( 入賞情報 ) が記憶されたタイミング ) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態 ( 特別図柄の確率状態 ) を予測することが困難だからである。そして、当否判定結果と、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて変動種別選択テーブル 2 0 2 d a A ( 図 1 1 8 8 参照 ) から対応する変動種別を予測し、予測した当否判定結果と変動種別に対応する情報を含む入賞コマンドを設定する。なお、この入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 1 1 5 5 参照 ) にて実行される外部出力処理 ( S 1 0 0 1 D ) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。S 3 6 7 D の処理が終了すると、タイマ割込処理 ( 図 1 2 0 2 参照 ) に戻る。

30

#### 【 4 2 9 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて ( 例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して ) 表示させたり、変動開始前に予告図柄を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出 ( 先読み演出 ) を実行できる。

40

#### 【 4 2 9 8 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果の両方を判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値 ( 第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値 ) を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当た

50

りを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【 4 2 9 9 】

< 第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
 図 1 2 0 5 ~ 図 1 2 1 7 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。なお、上述した第 2 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 1 2 0 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 2 0 5 は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第 2 9 制御例の第 1 変形例において実行されるメイン処理は、上述した第 2 9 制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 9 D ) が、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 2 0 D ) が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第 2 9 制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。

10

【 4 3 0 0 】

ここで、図 1 2 0 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 9 D ) について説明する。図 1 2 0 6 は、この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 9 D ) を示したフローチャートである。上述した第 2 9 制御例における液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に対して、疑似変動ホールド演出を実行するための処理が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 1 D ) 。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 1 D : N o ) 、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 2 D ) 。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : N o ) 、 S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 4 D および S 2 2 4 3 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

20

【 4 3 0 1 】

S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : Y e s ) 、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値を 1 減算する ( S 2 2 3 3 D ) 。次に、S 2 2 3 3 D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し ( S 2 2 3 4 D ) 、 0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : N o ) 、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 4 3 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : Y e s ) 、疑似変動開始処理を実行する ( S 2 2 4 3 D ) 。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 3 D ) の詳細な説明については、図 1 2 0 7 を参照して後述する。S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s ) 、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンであるかを判別する ( S 2 2 4 4 D ) 。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンであると判別した場合には ( S 2 2 4 4 D : Y e s ) 、疑似変動ホールド演出 ( 図 1 1 8 3 ( b ) 参照 ) が実行中であり、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値の更新を一時停止している状態であるため、S 2 2 3 6 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、液晶演出実行管理処理を終了する。一方、S 2 2 4 4 D の処理において、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 4 4 D : N o ) 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し ( S 2 2 3 6 D ) 、減算した値が 0 ( m s ) であるかを判別する ( S 2 2 3 7 D ) 。S 2 2 3 7 D の処理において、0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 7 D : N o ) 、S 2 2 3 8 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 7

30

40

50

Dの処理において、0であると判別した場合には(S 2 2 3 7 D : Y e s)、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gをオフに設定し(S 2 2 3 8 D)、疑似変動終了処理を行う(S 2 2 3 9 D)。

#### 【4 3 0 2】

S 2 2 3 9 Dの処理が終了した後、変動開始待機フラグ2 2 3 d nがオンであるかを判別する(S 2 2 4 0 D)。上述したように、変動開始待機フラグ2 2 3 d nは、疑似変動の実行期間中に、主制御装置1 1 0からの新たな特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、その変動パターンコマンドに基づいて設定された表示用変動パターンコマンドの表示制御装置1 1 4への送信を、疑似変動終了まで待機させる場合にオンに設定されるフラグである。S 2 2 4 0 Dの処理において、変動開始待機フラグ2 2 3 d nがオンであると判別した場合には(S 2 2 4 0 D : Y e s)、変動開始待機フラグ2 2 3 d nをオフに設定し(S 2 2 4 1 D)、変動開始フラグをオンに設定し(S 2 2 4 2 D)、本処理を終了する。一方、S 2 2 4 0 Dの処理において、変動開始待機フラグ2 2 3 d nがオンではないと判別した場合には(S 2 2 4 0 D : N o)、S 2 2 4 1 D、S 2 2 4 2 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。このように構成することで、疑似変動の実行期間中に主制御装置1 1 0から受信した変動パターンコマンドに基づく変動演出を、疑似変動が終了した後に主制御装置1 1 0からの新たなコマンドを要することなく実行させることができる。

#### 【4 3 0 3】

次に、図1 2 0 7を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行される疑似変動開始処理(S 2 2 4 3 D)について説明する。図1 2 0 7は、この疑似変動開始処理(S 2 2 4 3 D)を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理(S 2 2 4 3 D)は、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行される液晶演出実行管理処理(S 2 1 1 9 D)の中で実行され、疑似変動を開始するための処理を実行する。

#### 【4 3 0 4】

疑似変動開始処理(S 2 2 4 3 D)が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ2 2 3 d hに「8 0 0 0 ( m s )」を設定する(S 2 8 0 1 D)。そして、疑似変動実行フラグ2 2 3 d gをオンに設定し(S 2 8 0 2 D)、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rをオフに設定する(S 2 8 0 3 D)。そして、表示用変動回数カウンタ2 2 3 d tの値に1加算し(S 2 8 0 4 D)、変動回数更新済フラグ2 2 3 d uをオンに設定する(S 2 8 0 5 D)。これにより、疑似変動が開始されるタイミングで第3図柄表示装置8 1に表示される変動回数を更新させることができる。なお、ここで行われる変動回数の更新は、変動中の特別図柄が停止する時に行われる変動回数の更新を前倒しで実行するものであり、疑似変動の実行中に特別図柄の変動時間が終了したタイミングでは表示用変動回数の更新は行われない。このように構成することで、より遊技者に疑似変動であることを認識させ難くすることができる。その後、表示制御装置1 1 4に対して疑似変動が開始されることを通知するための疑似変動開始コマンドを設定し(S 2 8 0 6 D)、疑似保留表示開始処理を行い(S 2 8 0 8 D)、本処理を終了する。この疑似保留表示開始処理(S 2 8 0 8 D)は、疑似変動の実行期間中に表示される疑似保留の表示態様を設定するための処理である。

#### 【4 3 0 5】

ここで、図1 2 0 8を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行される疑似保留表示開始処理(S 2 8 0 8 D)について説明する。図1 2 0 8は、この疑似保留表示開始処理(S 2 8 0 8 D)を示したフローチャートである。この疑似保留図柄表示開始処理(S 2 8 0 8 D)は、上述した第2 9制御例における疑似保留図柄表示開始処理(S 2 8 0 7 D)に対して、第2特別図柄の保留球に関連する処理を追加した点で相違している。疑似保留表示開始処理(S 2 8 0 8 D)が開始されると、まず、実行中の特別図柄の変動種別は大当たりであるかを判別する(S 2 2 7 1 D)。大当たりではないと判別した場合には(S 2 2 7 1 D : N o)、特別図柄1保留球数カウンタ2 2 3 d aの値は1以上であるかを判別する(S 2 2 7 2 D)。1以上である(即ち、保留球が存在し

10

20

30

40

50

ている)と判別した場合には(S 2 2 7 2 D : Y e s)、特図1入賞情報格納エリア2 2 3 d dおよび特図2入賞情報格納エリア2 2 3 d d Aの保留エリア1に格納されている各入賞情報を取得し(S 2 2 7 3 D)、第2特別図柄の保留球があるかを判別する(S 2 2 8 0 D)。S 2 2 8 0 Dの処理において、第2特別図柄の保留球があると判別した場合には、疑似保留図柄先読みフラグ2 2 3 d a Aをオンに設定し(S 2 2 8 1 D)、取得した入賞情報の変動種別が「完全外れ」であるかを判別する(S 2 2 7 4 D)。一方、S 2 2 8 0 Dの処理において、第2特別図柄の保留球がないと判別した場合には(S 2 2 8 0 D : N o)、S 2 2 8 1 Dの処理をスキップし、S 2 2 7 4 Dの処理に移行する。このように構成することで、表示される疑似保留図柄が第2特別図柄の入賞情報を反映したものであるか否かを容易に判別可能となる。

10

#### 【4306】

S 2 2 7 4 Dの処理において、完全外れではないと判別した場合には(S 2 2 7 4 D : N o)、実行エリアD s 1(図1 1 1 8 ( a )参照)に表示されている保留図柄(図1 1 1 8 ( a )の保留図柄h 0)の表示態様をチャンス疑似保留(図1 1 2 1 ( a )の爆弾保留図柄t h 0)に切り替えるための表示用コマンドを設定し(S 2 2 7 5 D)、S 2 2 7 6 Dの処理へ移行する。一方、S 2 2 7 2 Dの処理において、保留球数が1以上ではない(即ち、保留球数が存在していない)と判別した場合(S 2 2 7 2 D : N o)、またはS 2 2 7 3 Dの処理において取得した入賞情報の変動種別が完全外れであると判別した場合には(S 2 2 7 4 D : Y e s)、実行エリアD s 1(図1 1 1 8 ( a )参照)に表示されている保留図柄(図1 1 1 8 ( a )の保留図柄h 0)の表示態様をノーマル疑似保留(図1 1 1 8 ( b )の爆弾保留図柄t h 0)に切り替えるための表示用コマンドを設定し(S 2 2 7 9 D)、S 2 2 7 6 Dの処理を移行する。なお、S 2 2 7 1 Dの処理において、変動中の特別図柄の変動種別が大当たりであると判別した場合には(S 2 2 7 1 D : Y e s)、S 2 2 7 2 D ~ S 2 2 7 4 Dの処理をスキップし、S 2 2 7 5 Dの処理を実行する。

20

#### 【4307】

なお、本第29制御例の第1変形例では、特図1入賞情報格納エリア2 2 3 d dおよび特図2入賞情報格納エリア2 2 3 d a Aの保留エリア1に格納されている入賞情報を取得する構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動が3以上の特別図柄の変動に跨がって実行可能な構成とした場合に、特図1入賞情報格納エリア2 2 3 d dおよび特図2入賞情報格納エリア2 2 3 d a Aに格納されている全ての入賞情報を取得して変動種別を判別する構成としても良い。このように構成することで、より多くの入賞情報の変動種別に基づいて疑似保留の表示態様を設定できるため、遊技者にとって嬉しいチャンス疑似保留が表示される確率を高くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

30

#### 【4308】

なお、本第29制御例の第1変形例では、設定される疑似保留図柄の表示態様を2種類としたが、これに限るものではなく、3種類以上としても良い。例えば、保留球内に大当たり当選する保留球がある場合に、大当たり当選することが確定していることを示す疑似保留図柄の表示態様を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に更に疑似保留図柄の表示態様に興味を持たせることができる。

40

#### 【4309】

S 2 2 7 5 DまたはS 2 2 7 9 Dの処理が終了した後に、疑似保留を初期表示パターンで可変表示するための表示用コマンドを設定する(S 2 2 7 6 D)。S 2 2 7 6 Dの処理が終了した後、保留球表示エリアD s 2(図1 1 1 8 ( a )参照)の表示を疑似保留専用表示(図1 1 1 8 ( b )参照)に切り替える表示コマンドを設定し(S 2 2 7 7 D)、疑似保留表示フラグ2 2 3 d qをオンに設定する(S 2 2 7 8 D)。

#### 【4310】

次に、図1 2 0 9を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行されるコマンド判定処理(S 2 1 2 0 D)について説明する。図1 2 0 9は、このコマンド判定処理(S 2 1 2 0 D)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S 2 1 2 0 D)は、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行されるメイン処

50

理（図 1 2 0 5 参照）の中で実行され、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。

#### 【 4 3 1 1 】

コマンド判定処理では、まず、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 1 D）。変動パターンコマンドを受信した場合には（S 2 2 0 1 D : Y e s）、変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）が実行される。変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）の詳細は、図 1 2 1 0 を参照して後述する。S 2 2 1 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 1 D : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 3 D）。そして、停止種別コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 3 D : Y e s）、RAM 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し（S 2 2 0 4 D）、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して（S 2 2 0 5 D）、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、RAM 2 2 3 に記憶され、変動表示設定処理（図 1 1 7 6 参照）が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 3 D : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 0 6 D）。そして、保留球数コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 6 D : Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値（N 1）、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値（N 2）を示す情報を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A に格納する（S 2 2 0 7 D）。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

20

#### 【 4 3 1 2 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4、または第 2 入球口 6 4 0 に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 d b A の値に合わせることができる。

30

40

#### 【 4 3 1 3 】

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 6 D : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（S 2 2 0 8 D）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（S 2 2 0 8 D : Y e s）、大当たり関連処理（S 2 2 0 9 D）を実行する。大当たり関連処理（S 2 2 0 9 D）の詳細は、図 1 1 6 9 を参照して後述する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（S 2 2 0 8 D : N o）、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 1 0 D）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（S 2 2 1 0 D : Y e s

50

）、入賞コマンド処理（S 2 2 1 1 D）を実行する。S 2 2 1 1 Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 4 3 1 4 】

S 2 2 1 0 Dの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（S 2 2 1 0 D：No）、次いで、主制御装置 1 1 0より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（S 2 2 1 2 D）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（S 2 2 1 2 D：Yes）、発射関連コマンド処理（S 2 2 1 3 D）を実行する。S 2 2 1 3 Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 2 Dの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S 2 2 1 2 D：No）、次いで、主制御装置 1 1 0より停止コマンドを受信したかを判別する（S 2 2 1 4 D）。そして、停止コマンドを受信した場合には（S 2 2 1 4 D：Yes）、停止処理（S 2 2 1 8 D）を実行する。停止処理（S 2 2 1 8 D）の詳細は、図 1 2 1 5を参照して後述する。S 2 2 1 8 Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 Dの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（S 2 2 1 4 D：No）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（S 2 2 1 6 D）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM 2 2 3に記憶し、表示制御装置 1 1 4で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4に送信するように、コマンドの設定を行う。

#### 【 4 3 1 5 】

次に、図 1 2 1 0を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）について説明する。図 1 2 1 0は、この変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）は、上述した第 2 9制御例における変動パターン設定処理（S 2 2 0 2 D）に対して、演出態様設定処理（S 2 4 2 5 D）に代えて演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）を、特殊演出追加設定処理（S 2 4 2 6 D）に代えて特殊演出追加設定処理（S 2 4 2 8 D）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（S 2 2 1 7 D）では、まず、第 1演出カウンタ 2 2 3 d eおよび第 2演出カウンタ 2 2 3 d fのカウンタ値を取得し（S 2 4 2 1 D）、主制御装置 1 1 0より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（S 2 4 2 2 D）。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d gがオンであるか否かを判別する（S 2 4 2 3 D）。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d gがオンではないと判別した場合には（S 2 4 2 3 D：No）、変動開始フラグ 2 2 3 d bをオンに設定し（S 2 4 2 4 D）、演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）を実行する。演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）の詳細は、図 1 2 1 1を参照して後述する。S 2 4 2 7 Dの処理の終了後は、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 Dの処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d gがオンであると判別した場合には（S 2 4 2 3 D：Yes）、特殊演出追加設定処理（S 2 4 2 8 D）を実行する。特殊演出追加設定処理（S 2 4 2 8 D）の詳細は、図 1 2 1 2を参照して後述する。S 2 4 2 8 Dの処理の終了後は、本処理を終了する。

#### 【 4 3 1 6 】

次に、図 1 2 1 1を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）について説明する。図 1 2 1 1は、この演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）を示したフローチャートである。この演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）は、上述した第 2 9制御例における演出態様設定処理（S 2 4 2 5 D）に対して、表示用変動パターンを設定する際に、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1に代えて変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1を、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2に代えて変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2を、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4を、それぞれ参照する点で相違しており、その他の構成については同一である。演出態様設定処理（S 2 4 2 7 D）では、まず、設定されている遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）であ

るかを判別する（S 2 4 5 1 D）。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない（即ち、確変状態または時短状態が設定されている）と判別した場合には（S 2 4 5 1 D : No）、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a A 4（図 1 1 9 4 参照）から表示用変動パターンを設定し（S 2 4 6 2 D）、本処理を終了する。

#### 【 4 3 1 7 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。一方、S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には（S 2 4 5 1 D : Yes）、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであることを判別する（S 2 4 5 2 D）。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合（即ち、入賞頻度が低い状態である場合）には（S 2 4 5 2 D : Yes）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであることを判別する（S 2 4 5 3 D）。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである（即ち、遊技球が発射されていない状態である）と判別した場合（即ち、遊技球が発射されていない状態である場合）には（S 2 4 5 3 D : Yes）、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1（図 1 1 9 5 参照）から表示用変動パターンを設定し（S 2 4 6 0 D）、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。一方、S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合（即ち、遊技球が発射されている状態である場合）には（S 2 4 5 3 D : No）、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2（図 1 1 9 6 参照）から表示用変動パターンを設定し（S 2 4 6 1 D）、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

#### 【 4 3 1 8 】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a A 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が 0 個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が 0 個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第 3 図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数 0 個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第 3 図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が 0 個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況

10

20

30

40

50



とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

【 4 3 1 9 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであり、且つ、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合に通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a A 2 から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンである場合には、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 6 1 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 6 1 D の処理を実行する構成としても良い。

【 4 3 2 0 】

また、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成としても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈を感じる期間を短縮することができる。

【 4 3 2 1 】

S 2 4 6 0 D、または S 2 4 6 1 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 6 0 D または S 2 4 6 1 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する ( S 2 4 5 5 D )。疑似変動が含まれていると判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」を設定し ( S 2 4 5 6 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し ( S 2 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : N o )、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 3 2 2 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 1 2 0 6 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから 1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【 4 3 2 3 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【 4 3 2 4 】

10

20

30

40

50

次に、図 1 2 1 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) について説明する。図 1 2 1 2 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) は、上述した第 2 9 制御例における特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に対して、疑似変動の実行中に第 2 特別図柄の変動が開始される場合に、疑似変動のホールド演出を設定するためのホールド演出設定処理 ( S 2 5 4 5 D ) を実行する点で相違している。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 8 D ) が実行されると、まず、これから変動開始となる特別図柄の特図種別は第 2 特別図柄であるかを判別する ( S 2 5 4 3 D ) 。第 2 特別図柄であるではないと判別した場合には ( S 2 5 4 3 D : N o ) 、書き換え演出設定処理を実行する ( S 2 5 4 4 D ) 。

10

#### 【 4 3 2 5 】

ここで、図 1 2 1 3 を参照して、書き換え演出設定処理 ( S 2 5 4 4 D ) の内容について説明する。書き換え演出設定処理では、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値を取得する ( S 2 5 3 1 D ) 。そして、取得したカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上であるかを判別する ( S 2 5 3 2 D ) 。ここで、本第 2 9 制御例の d 愛 1 変形例において、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」以上である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動 ( 1 回目の特図変動 ) 停止時に保留球が存在し、1 回目の特図変動停止から 2 ミリ秒後に次の特別図柄の変動表示が開始された場合であり ( 図 1 1 2 4 参照 ) 、特別図柄の変動開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」未満である場合とは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止時に保留球が存在せず、次の特別図柄の変動表示が開始されるまでに 2 ミリ秒以上の特別図柄が変動表示されていない期間を介した場合である。なお、図 1 2 0 7 を参照して説明したように、疑似変動の開始時に疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値として「 8 0 0 0 ( m s ) 」が設定され ( S 2 8 0 1 D 参照 ) 、疑似変動の開始から 5 秒 ( 5 0 0 0 m s ) が経過すると 1 回目の特図変動が停止し、保留球が存在する場合には 1 回目の特図停止から 2 ミリ秒 ( 2 m s ) に 2 回目の特図変動が開始されるため、 S 2 5 3 2 D の処理では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が初期設定値の「 8 0 0 0 ( m s ) 」から「 5 0 0 0 m s 」と「 2 m s 」を減算した値である「 2 9 9 8 m s 」以上か未満かで、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始された変動か、新たな入賞によって開始された変動かを判別している。

20

30

#### 【 4 3 2 6 】

S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が「 2 9 9 8 ( m s ) 」未満であると判別した場合には ( S 2 5 3 2 D : N o ) 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値と、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 3 d s から書き換え演出態様を設定し ( S 2 5 4 6 ) 、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する ( S 2 5 3 4 D ) 。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、 M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 2 0 5 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第 3 図柄表示装置 8 1 において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

40

#### 【 4 3 2 7 】

S 2 5 3 4 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e A を参照して、設定した書き換え演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し ( S 2 5 4 7 ) 、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する ( S 2 5 3 6 D ) 。なお、ここで設定した表示用コマンドは、 R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、 M P U 2 2 1 により実行される

50

メイン処理（図 1 2 0 5 参照）のコマンド出力処理（S 2 1 0 2 D）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。

【 4 3 2 8 】

S 2 5 3 6 D の処理が終わると、図 1 2 1 0 の S 2 4 2 2 D の処理で抽出した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動時間更新 1 1 テーブル 2 2 2 d b A を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（S 2 5 4 8 ）、疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後（S 2 5 3 8 D ）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし（S 2 5 3 9 D ）、特殊演出追加設定処理（図 1 2 1 2 参照）に戻る。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。S 2 5 3 2 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が「2 9 9 8 ( m s )」以上であると判別した場合（即ち、2 回目の特図変動が保留球に基づいて開始される場合）は（S 2 5 3 2 D : Y e s ）、以後の処理をスキップし、特殊演出追加設定処理（図 1 2 1 2 参照）に戻る。

【 4 3 2 9 】

図 1 2 1 2 に戻り、説明を続ける。S 2 5 4 3 D の処理において、これから変動を開始する特別図柄の特図種別が第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 2 5 4 3 D : Y e s ）、ホールド演出設定処理を実行する（S 2 5 4 5 D ）。

【 4 3 3 0 】

ここで、図 1 2 1 4 を参照して、ホールド演出設定処理（S 2 5 4 5 D ）の内容について説明する。ホールド演出設定処理（S 2 5 4 5 D ）が実行されると、まず、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A はオンであるかを判別する（S 2 7 0 1 D ）。疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンである場合とは、疑似変動が開始された時点で第 2 特別図柄の保留球が存在しており、その第 2 特別図柄の保留球の入賞情報に基づいて疑似保留図柄の表示態様が設定されている場合である。この場合、疑似保留図柄の表示態様が示唆する演出情報と、第 2 特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、疑似変動のホールド演出を実行する必要がない。したがって、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンであると判別した場合には（S 2 7 0 1 D : Y e s ）、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 1 2 1 2 参照）に戻る。一方、S 2 7 0 1 D の処理において、疑似保留図柄先読みフラグ 2 2 3 d a A がオンではないと判別した場合には（S 2 7 0 2 D ）、変動種別が完全外れであるかを判別する（S 2 7 0 2 D ）。変動種別が完全外れではないと判別した場合には（S 2 7 0 2 D : N o ）、表示されている疑似保留図柄の表示態様と、第 2 特別図柄の演出態様とが矛盾しないため、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 1 2 1 2 参照）に戻る。一方、S 2 7 0 2 D の処理において、第 2 特別図柄の変動種別が完全外れであると判別した場合には（S 2 7 0 2 D : Y e s ）、設定されている疑似保留図柄の表示態様はノーマル疑似保留図柄であるかを判別する（S 2 7 0 3 D ）。ノーマル疑似保留図柄であると判別した場合には（S 2 7 0 3 D : Y e s ）、第 2 特別図柄の当否判定結果と矛盾するおそれがないため、第 2 特別図柄の入賞情報に基づいて書き換え演出設定処理（S 2 5 4 4 D ）を実行し、特殊演出追加設定処理（図 1 2 1 2 参照）に戻る。一方、S 2 7 0 3 D の処理において、設定されている疑似保留図柄の表示態様がノーマル疑似保留図柄ではない（即ち、チャンス疑似保留図柄である）場合には（S 2 7 0 3 D : N o ）、第 2 特別図柄の演出態様と矛盾するため、疑似変動ホールド演出を実行するための表示用コマンドを設定し（S 2 7 0 4 D ）、疑

似変動ホールドフラグ 2 2 3 d c A をオンに設定する ( S 2 7 0 5 D )。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d c A がオンに設定されている期間は、上述した液晶演出実行管理処理 ( 図 1 2 0 6 参照 ) における疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の更新が行われない。 S 2 7 0 5 D の処理が終了すると、特殊演出追加設定処理 ( 図 1 2 1 2 参照 ) に戻る。

#### 【 4 3 3 1 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、保有している特図 1 保留の先読み結果に基づいてチャンス疑似保留図柄が表示されている場合であって、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動よりも前に特図 2 保留に対応する特別図柄変動が実行される場合に、疑似変動ホールド演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、ノーマル疑似保留図柄が表示されている場合であって大当たり当選である特図 1 保留を保有している場合に、その特図 1 保留に対応する特別図柄変動が実行されるよりも前に特図 2 保留に対応する特別図柄変動が実行されることで疑似変動ホールド演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、疑似変動ホールド演出が実行されると特図 1 保留が大当たり当選であることを遊技者は予測することができるため、疑似変動開始時にノーマル疑似保留図柄が表示されても遊技者を落胆させることなく疑似変動ホールド演出が実行されることを期待させることが可能となるので、特図 2 保留を獲得しようと積極的に遊技を行わせることができる。

#### 【 4 3 3 2 】

次に、図 1 2 1 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) について説明する。図 1 2 1 5 は、この停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 1 8 D ) は、上述した第 2 9 制御例における停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に対して、結果報知演出設定処理 ( S 2 7 7 5 D ) に代えて結果報知演出設定処理 ( S 2 7 8 1 D ) を実行する点と、疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 2 D ) を追加した点で相違している。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D )、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、本処理を終了する。 S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 d c A の値を取得し ( S 2 7 7 3 D )、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D )。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D )、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。この変動回数更新処理 ( S 2 7 7 8 D ) は、上述した第 2 9 制御例における変動回数更新処理と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。

#### 【 4 3 3 3 】

変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う ( S 2 7 8 1 D )。疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 1 D ) の内容は、図 1 2 1 8 を参照して、後述する。疑似変動ホールド演出終了処理 ( S 2 7 8 1 D ) が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 4 3 3 4 】

10

20

30

40

50

S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない（即ち、保留球が存在する）と判別した場合には（S 2 7 7 4 D : N o）、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する（S 2 7 8 1 D）。この結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）の内容については、図 1 2 1 6 を参照して後述する。結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し（S 2 7 7 7 D）、変動回数更新処理を実行する（S 2 7 7 8 D）。変動回数更新処理が終了すると、疑似変動ホールド演出終了処理を行う（S 2 7 8 2 D）。疑似変動ホールド演出終了処理（S 2 7 8 2 D）が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 4 3 3 5 】

なお、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

#### 【 4 3 3 6 】

次に、図 1 2 1 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）について説明する。図 1 2 1 6 は、この結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）を示したフローチャートである。この結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）は、上述した第 2 9 制御例における結果報知演出設定処理（S 2 7 7 5 D）に対して、第 2 特別図柄に関連する処理を追加した点で相違している。

#### 【 4 3 3 7 】

結果報知演出設定処理（S 2 7 8 1 D）では、まず、第 2 演出カウンタ値 C S 2 を取得し（S 2 8 8 1 D）、停止処理の S 2 7 7 3 D の処理で取得した情報から第 2 特別図柄の保留球があるかを判別する（S 2 8 8 9 D）。第 2 特別図柄の保留球がない場合には（S 2 8 8 9 D : N o）、特図 1 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d 内の保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（S 2 8 8 2 D）。具体的には、保留エリア 1 に格納されている入賞情報から変動種別を抽出し、抽出した変動種別と特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値（保留球数）から設定される変動パターンを予測する。

#### 【 4 3 3 8 】

上述したように、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、変動種別が「完全外れ」である特別図柄の変動が開始される時点における保留球数に基づいて変動パターン（変動時間）を決定する（図 1 1 9 1 参照）。このため、疑似変動開始時点では、疑似変動開始から特別図柄の変動停止までに保留球数が増加する可能性があり、保留球の正確な変動パターンを予測することができない。一方、特別図柄の変動停止時点では、次の特別図柄の変動開始までの期間が 2 ミリ秒であり、保留球が増加する可能性が極めて低いため、保留球の正確な変動パターンを予測することが可能であり、予測結果に基づいて結果報知演出の演出態様を設定することができる。これにより、特別図柄の変動停止に合わせて導入演出が終了した後に、次の特別図柄の変動開始を待つことなくスムーズに結果報知演出を開始することができるため、更に遊技者に違和感を与えない演出を実行することができる。一方、S 2 8 8 9 D の処理において、第 2 特別図柄の保留球があると判別した場合には（S 2 8 8 9 D : Y e s）、特図 2 入賞情報格納エリア 2 2 3 d d A 内の保留エリア 1 に格納されている入賞情報と保留球数に基づいて変動パターン種別を予測する（S 2 8 9 0 D）。S 2 8 8 2 D または S 2 8 9 0 D の処理が終了すると、S 2 8 8 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、S 2 8 8 2 D または S 2 8 9 0 D の処理で予測した変動パターン種別に基づいて、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c から結果報知演出態様を設定する（S 2 8 8 3 D）。

#### 【 4 3 3 9 】

S 2 8 8 3 D の処理が終了すると、疑似保留追加表示パターン設定テーブル 2 2 2 d e

10

20

30

40

50

を参照して、設定した結果報知演出の演出態様に対応する疑似保留図柄の表示パターンを設定し（S 2 8 8 4 D）、設定した疑似保留追加表示パターンに対応する表示用コマンドを設定する（S 2 8 8 5 D）。なお、ここで設定した表示用コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 1 5 8 参照）のコマンド出力処理（S 2 1 0 2 D）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用コマンドを受信することによって、この表示用コマンドによって示される表示シナリオで、第 3 図柄表示装置 8 1 において疑似保留図柄の可変表示が行われるように、保留演出の表示制御が開始される。S 2 8 8 5 D の処理が終わると、S 2 8 8 2 D または S 2 8 8 9 D の処理で予測した変動パターン種別に対応する変動時間に基づき、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b A を参照して疑似変動残時間カウンタ 2 2 3 d h に設定するための疑似変動更新時間と、疑似変動終了後に残りの特図変動時間で実行される通常演出時間を決定し（S 2 8 8 6 D）、疑似変動算時間カウンタ 2 2 3 d h に設定されているカウンタ値を 0 クリアした後（S 2 8 8 7 D）、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に決定した疑似変動更新時間をセットし（S 2 8 8 8 D）、本処理を終了する。このように、変動パターン種別毎に疑似変動更新時間が定められており、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が更新される構成とすることで、特別図柄の変動が開始されるタイミングにかかわらず、その特別図柄の開始から一定の時間で疑似変動を終了させることが可能となる。

10

#### 【 4 3 4 0 】

20

次に、図 1 2 1 7 を参照して、疑似変動ホールド演出終了処理（S 2 7 8 2 D）の内容について説明する。図 1 2 1 7 は、疑似変動ホールド演出終了処理を示したフローチャートである。疑似変動ホールド演出終了処理（S 2 7 8 2 D）が実行されると、まず、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンであるかを判別する（S 2 6 8 1 D）。疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンである場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されている場合）には（S 2 6 8 1 D : Y e s）、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A をオフに設定し（S 2 6 8 2 D）、本処理を終了する。一方、疑似変動ホールドフラグ 2 2 3 d b A がオンではない場合（即ち、疑似変動ホールド演出が実行されていない場合）には（S 2 6 8 1 D : N o）、S 2 6 8 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 4 3 4 1 】

30

< 第 2 9 制御例の第 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

次に、図 1 2 1 8 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について説明する。なお、上述した第 2 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。図 1 2 1 8 を参照して、表示制御装置 1 1 4 内の M P U 2 3 1 により実行される特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 7 D）の詳細について説明する。図 1 2 1 8 は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものであり、表示制御装置 1 1 4 のコマンド判定処理（図 1 1 7 7 参照）において、特殊演出関連コマンドを受信した場合に、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）に代えて実行される処理である。この特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 7 D）は、上述した第 2 9 制御例における特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 0 9 D）に対して、疑似変動ホールド演出に関連する処理を追加している点で相違する。特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 7 D）では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する（S 6 1 5 1 D）。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には（S 6 1 5 1 D : Y e s）、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し（S 6 1 5 2 D）、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする（S 6 1 5 3 D）。そして、S 6 1 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し（S 6 1 5 4 D）、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に

40

50

初期化する（S 6 1 5 5 D）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（S 6 1 5 6 D）、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 7 D）を終了し、コマンド判定処理（図 1 1 7 7 参照）に戻る。

【 4 3 4 2 】

S 6 1 5 1 D の処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には（S 6 1 5 1 D : N o）、次に、受信したコマンドに含まれる特殊演出の演出態様を抽出し（S 6 1 5 7 D）、結果報知演出態様であるかを判別する（S 6 1 5 8 D）。コマンドに含まれる演出態様が結果報知演出態様であると判別した場合には（S 6 1 5 8 D : Y e s）、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し（S 6 1 5 9 D）、S 6 1 5 3 D の処理へ移行する。一方、S 6 1 5 8 D の処理において、受信したコマンドに含まれる演出態様は結果報知演出態様ではないと判別した場合には（S 6 1 5 8 D : N o）、次に、疑似変動ホールド演出のコマンドであるかを判別する（S 6 1 6 2 D）。疑似変動ホールド演出のコマンドではないと判別した場合には（S 6 1 6 2 D : N o）、特殊演出の書き換え演出であるため、コマンドに対応した書き換え演出表示データテーブルを決定して、決定した書き換え演出表示データテーブルを表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納し（S 6 1 6 0 D）、表示制御装置 1 1 4 内のワーク R A M の表示データ待機フラグ 2 3 3 d m をオンに設定し（S 6 1 6 1 D）、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 1 7 D）を終了し、コマンド判定処理（図 1 1 7 7 参照）に戻る。なお、S 6 1 6 0 D の処理において表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納された書き換え演出表示データテーブルは、後述する表示設定処理（図 1 1 8 0 参照）における表示データ待機解除処理（S 7 2 1 7 D）において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納される。

10

20

【 4 3 4 3 】

このように、本第 2 9 制御例の第 1 変形例では、受信した特殊演出追加コマンドが書き換え演出に関連するコマンドであった場合には、コマンドに対応する表示データテーブルを一時的に表示データ待機エリア 2 3 3 d k に格納する構成とし、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定されている結果報知演出の表示データテーブルが書き換え演出の表示データテーブルに切り替わらないことにより、結果報知演出の途中で突然書き換え演出が開始されることを防止している。

【 4 3 4 4 】

また、このように表示制御装置 1 1 4 内で書き換え演出の表示データテーブルを待機させる構成とすることで、特別図柄の変動表示の途中で結果報知演出が終了した場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの新たなコマンドを要することなく書き換え演出を開始させることができるため、スムーズに書き換え演出を開始させることができるとともに、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負担を軽減することができる。

30

【 4 3 4 5 】

S 6 1 6 2 D の処理において、受信したコマンドが疑似変動ホールド演出のコマンドであると判別した場合には（S 6 1 6 2 D : Y e s）、ホールド演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し（S 6 1 6 3 D）、本処理を終了する。

40

【 4 3 4 6 】

< 第 2 9 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 1 2 1 9 ~ 図 1 2 4 9 を参照して第 2 9 制御例の第 2 変形例について説明する。上述した第 2 9 制御例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面のみで特殊演出（ミッション演出）を実行し、その特殊演出（ミッション演出）を特別図柄の変動時間が経過し、特別図柄の変動表示が停止した後も継続して実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。

【 4 3 4 7 】

これに対して、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では装飾用可動役物を用いた特殊演出を実行することで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成と

50

している点で第 29 制御例と相違する。具体的には、特殊演出が開始された特別図柄の変動表示が終了する 1 秒前になると、図 1 2 1 9 ( b ) に示すように消灯状態の上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 に重なる位置に可動する ( スタンバイ状態 ) 。そして特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過するまでスタンバイ状態が継続し、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されていない場合、或いは、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であっても新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果 ( 例えば、大当たり当選 ) でない場合には、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 はスタンバイ状態から図 1 2 1 9 ( a ) に示す収納状態へとそれぞれ可動する。一方、特別図柄の変動表示が終了してから 3 秒経過した時点で新たな特別図柄の変動表示が開始されている場合であっても、新たに開始された特別図柄の当否判定結果が特定の判定結果 ( 例えば、大当たり当選 ) である場合には、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 はスタンバイ状態から図 1 2 1 9 ( c ) に示す報知状態となる。このように、特別図柄の変動表示が実行されている期間から特別図柄の変動表示が終了した後に所定時間 ( 3 秒 ) が経過するまでの期間に跨がって主表示領域 D m の表示領域の一部が隠された状況を創出する演出である装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた特殊演出が実行されるため、特殊演出の実行中は遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面を視認困難な状態となる。従って、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在せず、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示されたままの状態となっても、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態または報知状態である期間は遊技者から見えないため、第 29 制御例のように特別図柄の変動時間経過後も疑似変動を継続させる制御をしなくても遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くすることができる。

#### 【 4 3 4 8 】

また、第 29 制御例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出の結果報知演出が実行されている場合に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始された場合には、実行中の結果報知演出の演出時間が経過した後にその特別図柄の当否判定結果に対応する演出 ( 書き換え演出 ) を開始する構成であった。

#### 【 4 3 4 9 】

これに対して、本第 29 制御例の第 2 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に特殊演出が実行されている場合 ( 即ち、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である場合 ) に、始動口への新たな入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始される場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 をスタンバイ状態としたまま、その特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の変動表示や変動演出を開始する構成としている。これは、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である期間は、遊技者から第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面が見えないことから、表示されている演出を途中で差し替えても遊技者に違和感を与えることがないためである。これにより、第 29 制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出 ( 結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出 ) を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

#### 【 4 3 5 0 】

この第 29 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 29 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技盤面に装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が配置された点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の



M P U 2 3 1 によって実行されるその他の処理については、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 4 3 5 1 】

< 第 2 9 制御例の第 2 変形例の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 について >

図 1 2 1 9 ~ 図 1 2 2 0 を参照して、第 2 9 制御例の第 2 変形例において新たに配置された装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 について説明する。図 1 2 1 9 ( a ) は、収納状態である場合の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を示した図である。図 1 2 1 9 ( a ) に示す通り、収納状態である場合、上装飾用可動役物 Y m 1 は第 3 図柄表示装置 8 1 の上部に位置し、下装飾用可動役物 Y m 2 は第 3 図柄表示装置 8 1 の下部に位置しているため、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認可能である。なお、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が格納状態である場合、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 はセンターフレーム 8 6 ( 図 1 1 1 6 参照 ) の裏側に格納されているため、遊技者からは視認困難な状態となる。

10

【 4 3 5 2 】

図 1 2 1 9 ( b ) は、スタンバイ状態である場合の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を示した図である。図 1 2 1 9 ( b ) に示す通り、スタンバイ状態である場合、上装飾用可動役物 Y m 1 は第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面の上半分を覆い隠すように位置し、下装飾用可動役物 Y m 2 は第 3 図柄表示装置 8 1 の液晶画面の下半分を覆い隠すように位置しているため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認困難な状態となる。

20

【 4 3 5 3 】

ここで、上装飾用可動役物 Y m 1 の「激」という文字部分と、下装飾用可動役物 Y m 2 の「アツ」という文字部分には L E D が設置されており、L E D により発光することが可能に構成されている。スタンバイ状態はこの L E D が消灯した状態であり、図 1 2 1 9 ( c ) に示す報知状態はこの L E D が発光した状態である。本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は、主に特別図柄の変動表示中にその特別図柄の大当たり当選期待度を示唆するための演出（示唆演出）の一つとして用いられるものであり、示唆演出として可動する場合には、収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態となる。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態となった場合には、実行中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。一方、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 のスタンバイ状態は、主にデモ演出において用いられる状態であり、L E D を消灯状態とすることで報知状態とは明確に異なる状態であることを遊技者に分かり易く認識させることができるように構成している。なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態として、収納状態、スタンバイ状態、報知状態の 3 つの状態となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、特別図柄の大当たり当選期待度が極めて高い場合には両方の装飾用可動役物を報知状態とし、報知状態よりは特別図柄の大当たり当選期待度が低い場合にはいずれか一方の装飾用可動役物のみを発光させる状態（例えば、「アツ」のみ発光させる状態）を設定可能に構成しても良い。

30

40

【 4 3 5 4 】

また、示唆演出として装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が用いられる場合には収納状態からスタンバイ状態を経由せずに報知状態になる構成としたが、これに限るものではなく、収納状態からスタンバイ状態を経由して報知状態になる構成としても良い。この場合、段階的に「激」「ア」「ツ」の文字部分の L E D を点灯させる構成とし、大当たり当選期待度が低い場合には全ての文字部分の L E D が発光状態となる前に示唆演出が終了するパターンを設けても良い。或いは、発光色が異なる複数の L E D ( 例えば、赤、緑、青 ) を設置し、大当たり当選期待度（または設定された表示用変動パターン種別）に応じて発光色を設定する構成としても良い（例えば、赤、緑、青の順に大当たり当選期待度が高くなる）。このように構成することで、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた示唆演出にバリ

50

エーションを持たせることが可能となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた示唆演出に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、装飾用可動役物の態様は図 1 2 1 9 ( a ) ~ ( c ) に示した態様に限るものではなく、例えば、遊技機の題材となったアニメやドラマのキャラクタ、ロゴマーク、武器といったシンボルとなるものをモチーフにしても良い。

#### 【 4 3 5 5 】

次に、図 1 2 2 0 を参照して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の構成について説明する。図 1 2 2 0 は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の構成を模式的に示した図である。上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 は、それぞれ互いに向き合う L 字型のラックを左右に設けて、その互いのラックとそれぞれ嵌合するギアを駆動させるモータをそれぞれ配置するように構成している。図 1 2 2 0 に示すように、右突出片 9 0 0 R は、L 字型に構成されて、上装飾用可動役物 Y m 1 の正面視右端より水平に突出して、下装飾用可動役物 Y m 2 に向けて直角に曲げて内側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。また、右突出片 9 1 0 R は、L 字型に構成されて、下装飾用可動役物 Y m 2 の正面視右端より水平に突出して、上装飾用可動役物 Y m 1 側に向けて直角に曲げて外側に向けてラックギアが形成されたラックで構成されている。右突出片 9 0 0 R と右突出片 9 1 0 R とのラックギアは互いに向かい合って配置されて、その間に、互いのギアと嵌合する右駆動ギア 7 0 0 R が配置される。右駆動ギア 7 0 0 R は、右駆動モータであるステッピングモータにより回動される。また、同様に、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の正面視左端にも、同様の構成の左突出片 9 0 0 L と左突出片 9 1 0 L とが設けられており、左駆動ギア 7 0 0 L が嵌合されて、左駆動モータにより駆動される。このように、右駆動モータ、左駆動モータをそれぞれ同時に互いに異なる方向に駆動（回転）させることにより、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 を互いに接触する方向と互いに離間する方向にそれぞれ駆動させることができる。このように構成することにより、上装飾用可動役物 Y m 1 と、下装飾用可動役物 Y m 2 とをそれぞれ、同期させて駆動させることが容易になり、上装飾用可動役物 Y m 1 と下装飾用可動役物 Y m 2 との上下の駆動を合わせることができる。また、上装飾用可動役物 Y m 1 には文字部材 Y m 1 a が設置され、下装飾用可動役物 Y m 2 には文字部材 Y m 2 a , Y m 2 b が設置されている。この文字部材 Y m 1 a , Y m 2 a , Y m 2 b はそれぞれ LED が搭載されており、実行中の変動演出の演出態様に関連する演出情報を付与する態様として発光状態となることで遊技者に大当たり当選期待度の高い表示用変動パターン（例えば、スーパーリーチの変動パターン）が設定された特別図柄の変動表示中であることを示唆することができる。

#### 【 4 3 5 6 】

< 第 2 9 制御例の第 2 変形例の演出内容について >

次に、図 1 2 2 1 ~ 図 1 2 2 7 を参照して、第 2 9 制御例の第 2 変形例において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図 1 2 2 1 ~ 図 1 2 2 2 および図 1 2 2 4 を参照して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた特殊演出の実行期間中に新たに特別図柄の変動表示が開始されなかった場合の演出内容について説明する。図 1 2 2 4 は、特別図柄の変動停止後に保留球が存在せず、始動口への新たな入賞がない場合の特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 との関係を示したタイミングチャートである。特別図柄の項目は第 1 図柄表示装置 3 7 において実行される特別図柄の変動表示の状態を示しており、演出態様の項目は第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄の変動表示や変動演出の態様を示しており、装飾用可動役物の項目は装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態を示している。また、シナリオ差し替えフラグの項目は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B の状態を示している。このシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B は、スタンバイ状態の装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて差し替える場合にオンに設定される。図 1 2 2 4 に示す例では、特別図柄の変動パターンとして変動時間が 1 7 秒の「完全外れ A」（図 1 1 3 4 参照）が設定されており、特別図柄の変動が開始されると第 3 図柄表示装置 8 1 では 1 2 秒間の通常演出が開始される。この「通常演出」とは、第 3 図柄（

特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄)の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。なお、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態であるため、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認することができる。

#### 【 4 3 5 7 】

特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒が経過すると、図 1 2 2 1 ( a ) に示す特殊演出の導入演出が開始される。ここで、図 1 2 2 1 ( a ) を参照して、第 2 9 制御例の第 2 変形例における特殊演出の導入演出について説明する。図 1 2 2 1 ( a ) は、本第 2 9 制御例の第 2 変形例における導入演出開始時に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示画面の一例を示した図である。上述した第 2 9 制御例における特殊演出では、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す表示態様で仮停止させた第 3 図柄を再変動させ、大当たり当選であることを示す表示態様や大当たり当選期待度が高いことを示す表示態様で停止表示させることを期待させるミッション演出を実行した。これに対して、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、スタンバイ状態である装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態になることを期待させる特殊演出が実行される。図 1 2 2 1 ( a ) に示すように、特殊演出の導入演出が開始されると、主表示領域 D m の中央上側には表示領域 H R 1 が形成され、「時間内に役物が点灯すれば激アツ」という特殊演出の内容を遊技者に報知するための案内態様が表示される。このように構成することで、特別図柄の変動表示期間内で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となった場合であっても、スタンバイ状態のままでは大当たり当選期待度が高いことを示唆するものではないということを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、第 2 9 制御例の第 2 変形例では、導入演出が開始される前に第 3 図柄を仮停止させずに変動表示したままの状態を維持しているが、これは、第 2 9 制御例と異なり第 3 図柄の表示態様を用いた特殊演出を実行する構成ではないためである。

10

20

#### 【 4 3 5 8 】

また、第 2 9 制御例では、導入演出の開始に合わせて副表示領域 D s の表示を疑似変動専用の態様に切り替えることにより、疑似変動の途中で特別図柄の変動表示が終了した場合の保留図柄の可変表示(例えば、実行エリアから実行中保留図柄が消え、第 1 台座 m 1 の保留図柄が実行台座 m 0 にシフトする表示)から疑似変動であることを遊技者に気付かれ難くする構成としていた。

30

#### 【 4 3 5 9 】

これに対して、第 2 9 制御例の第 2 変形例では、変動表示中の特別図柄が停止表示する時点では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が既にスタンバイ状態となっており、副表示領域 D s において実行される保留図柄の可変表示も遊技者からは見えないため、副表示領域 D s の態様を切り替える必要がない。よって、特殊演出を実行する期間とそれ以外の期間とで副表示領域 D s の表示態様を切り替える処理が不要となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

#### 【 4 3 6 0 】

図 1 2 2 4 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止 2 秒前(即ち、導入演出開始から 3 秒が経過した場合)になると、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態からスタンバイ状態へと移行を開始し、特別図柄の変動停止 1 秒前(即ち、導入演出開始から 4 秒が経過した場合)には、図 1 2 2 1 ( b ) に示すように、スタンバイ状態への移行を完了し、遊技者は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認できない状態となる。なお、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出を視認できない状態であっても、第 3 図柄表示装置 8 1 には第 3 図柄の変動表示や変動演出が継続して表示される。

40

#### 【 4 3 6 1 】

ここで、図 1 2 2 1 ( b ) を参照して、導入演出開始から 4 秒が経過した時点での遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面について説明する。図 1 2 2 1 ( b ) は、導入演出開始から 4 秒経過した時の遊技者から見た表示画面の一例を示した図である。上述したように、導入演出開始から 4 秒が経過した時点では、既に装飾用可動役物 Y m 1 , Y

50

m 2 がスタンバイ状態への移行を完了した状態であるため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出は見えない状態となっている。この場合、第 3 図柄表示装置 8 1 で特殊演出の残り演出時間を表示しても遊技者には見えないことから、音声出力装置 2 2 6 から出力される音声により特殊演出の残り演出時間が報知される構成としている。図 1 2 2 1 ( b ) に示すように、導入演出開始から 4 秒が経過した時点では、「 R E A D Y 」という音声 O s 1 が出力される。

#### 【 4 3 6 2 】

図 1 2 2 4 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動表示が開始されてから 1 7 秒が経過すると、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了する。そして、第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、第 3 図柄表示装置 8 1 において導入演出が終了し、第 3 図柄が停止表示される。

10

#### 【 4 3 6 3 】

ここで、図 1 2 2 2 を参照して、特別図柄の変動表示が終了した時点における演出内容について説明する。図 1 2 2 2 ( a ) は、導入演出開始から 5 秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 を示した図であり、図 1 2 2 2 ( b ) は、導入演出開始から 5 秒が経過した時点（即ち、特別図柄の変動表示が終了した時点）での第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を示した図である。図 1 2 2 2 ( a ) に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点においても導入演出から引き続き装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となっているため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄が停止表示されたことを視認することができない。一方で、音声出力装置 2 2 6 からは、特別図柄の変動表示が実行されていた期間に出力された「 R E A D Y 」という音声 O s 1 ( 図 1 2 2 1 ( b ) 参照 ) に引き続いて、「 G O 」という結果報知演出が開始されたことを報知する音声案内が出力された後に、「あと 3 秒」という装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態に移行するか否かが判明するまでの残り時間を報知する音声案内が出力される。これにより、特殊演出が継続していることを遊技者に分かり易く認識させることができる。なお、図 1 2 2 2 ( b ) に示す通り、特別図柄の変動表示が終了した時点で、第 3 図柄表示装置 8 1 では第 3 図柄が予め設定された停止種別に対応する停止表示態様で表示される。なお、特別図柄の変動表示が終了したことに合わせて、実行エリア D s 1 に表示されていた実行中保留図柄 h 0 は消去される。図 1 2 2 2 ( b ) に示す例では、特別図柄の変動表示が終了した時点で保留球が存在して

20

30

#### 【 4 3 6 4 】

図 1 2 2 4 に戻り、説明を続ける。特別図柄の変動停止から 3 秒が経過すると音声ランプ制御装置 1 1 3 ではシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであるか否かが判別され、オンである場合には装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態へと移行させる動作シナリオに差し替える。一方、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンでない場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を報知状態へと移行させる動作シナリオへの差し替えが実行されないため、スタンバイ状態から収納状態へと移行する。

40

#### 【 4 3 6 5 】

ここで、図 1 2 2 3 ( a ) を参照して、特殊演出が失敗で終了した場合の演出内容について説明する。図 1 2 2 3 ( a ) は、導入演出開始から 9 秒が経過し、特殊演出が失敗で終了した場合の遊技者から見た第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態から収納状態へと移行したことにより、特別図柄の変動表示が終了した時点から継続して表示されていた結果報知演出を遊技者が視認可能な状態となっており、これにより遊技者は特殊演出が失敗で終了したことを分かり易く認識することができる。なお、表示領域 H R 1 に表示されている結果報知態様は特別図柄の変動停止から 5 秒が経過するまでの期間に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に非表示となる。

50

## 【 4 3 6 6 】

次に、図 1 2 2 3 ( b ) および図 1 2 2 5 を参照して、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の特殊演出の演出内容について説明する。図 1 2 2 5 は、特別図柄の変動停止時に保留球が存在する場合の、特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の関係を示したタイミングチャートである。図 1 2 2 3 に示した例と同様に、変動パターンとして完全外れ A が設定された特別図柄の変動表示開始から 1 2 秒が経過すると導入演出が開始され、導入演出開始から 4 秒が経過すると装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 のスタンバイ状態への移行が完了する。そして、特別図柄の変動開始から 1 7 秒が経過すると第 1 図柄表示装置 3 7 における特別図柄の変動表示が終了し、合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示が終了する。特別図柄の変動表示停止後、保留球が存在する場合には、2 m s 後に実行される主制御装置 1 1 0 のタイマ割込処理内 ( 図 1 1 4 6 参照 ) の特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 D ) において新たな特別図柄の変動表示が開始される。図 1 2 2 5 に示す例では、新たに当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始される。この場合、当たりショートリーチの変動表示が開始される時点でシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンに設定されることにより、特殊演出開始から 8 秒が経過したタイミング ( 判別タイミング ) になると装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを報知状態に移行する動作シナリオに差し替えられる。

10

## 【 4 3 6 7 】

また、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 では図 1 2 2 3 ( b ) に示す結果報知演出が表示される。ここで、図 1 2 2 3 ( b ) を参照して、当たりショートリーチ変動が開始された場合の演出内容について説明する。図 1 2 2 3 ( b ) は、特殊演出の実行中に当たりショートリーチ変動が開始された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。図 1 2 2 3 ( a ) に示した例 ( 特殊演出失敗の場合 ) とは異なり、表示領域 H R 1 には「大チャンス変動中」という大当たり当選期待度が高いことを示唆する案内態様が表示され、種表示領域 D m の中央では第 3 図柄の変動表示が実行される。この演出は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態である場合には、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が第 3 図柄表示装置 8 1 の前面側に位置するため遊技者からは視認できないが、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態となった場合に遊技者から視認可能となる。

20

## 【 4 3 6 8 】

図 1 2 2 5 に戻り、説明を続ける。装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が報知状態から収納状態へと移行した後も結果報知演出は継続し、当たりショートリーチの場合は大当たり当選であることを報知する演出が実行される。

30

## 【 4 3 6 9 】

次に、図 1 2 2 6 を参照して、特殊演出が開始された特別図柄の変動停止後に新たな入賞があった場合の演出内容について説明する。図 1 2 2 6 は、特別図柄の変動停止後に始動口への新たな入賞があった場合の特別図柄変動と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 との関係を示したタイミングチャートである。図 1 2 2 6 に示すとおり、図 1 2 2 4 で示した例と同様に「完全外れ A」の特別図柄の変動表示が実行されている期間に保留球を獲得することができなかつたため、「完全外れ A」の特別図柄の変動停止時には、図 1 2 2 2 ( b ) に示す結果報知演出態様 ( 便宜上、結果報知演出 1 とする。 ) が設定される。その後、特別図柄の変動停止から 2 秒後に新たな入賞があり、「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動表示が開始されると、実行中の結果報知演出 1 を中断し、図 1 2 2 3 ( b ) に示す結果報知演出態様 ( 便宜上、結果報知演出 2 とする。 ) に差し替えられる。

40

## 【 4 3 7 0 】

なお、結果報知演出 1 が実行されている期間は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態であるため、遊技者からは第 3 図柄表示装置 8 1 に結果報知演出 1 が表示されていることを視認できない。このため、結果報知演出 1 を結果報知演出 2 に差し替えても、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態となるまでは遊技者から視認できないため、実行中の結果報知演出 1 を中断しても違和感を与えることがない。したがって、第 2 9 制

50

御例の第2変形例では、上述した第29制御例のように、実行中の結果報知演出の残りの演出を、新たに開始される特別図柄の変動時間内で実行するための複雑な処理を実行する必要がなく、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

【4371】

なお、スタンバイ状態であった装飾用可動役物Ym1, Ym2は、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから1秒経過すると2秒間報知状態(図1219(c)参照)となり、2秒経過すると収納状態(図1219(a)参照)に移行する。つまり、当たりショートリーチの特別図柄の変動表示が開始されてから4秒経過すると、遊技者は図1223(b)に示す表示画面を視認することが可能となる。このように構成することで、装飾用可動役物Ym1, Ym2がスタンバイ状態となった時点では保留球を保有して

10

【4372】

また、詳細は後述するが、本第29制御例の第2変形例では、設定された演出態様によって装飾用可動役物Ym1, Ym2をスタンバイ状態から報知状態とするシナリオを設定するか否かを決定する構成としている。具体的には、変動パターン種別「完全外れ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定せず、変動パターン種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には報知状態へと可変させるシナリオを設定する。これにより、装飾用可動役物Ym1, Ym2が報知状態になることを遊技者に期待させ、装飾用可動役物Ym1, Ym2に注目させることが可能となる。なお、文字部材Ym1a, Ym2a, Ym2bを全て発光状態とする以外にも、文字部材Ym1a, Ym2a, Ym2bの一部を発光させたり、LEDの発光色を異ならせたりする構成としても良い。例えば、変動種別「スーパーリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ym1a, Ym2a, Ym2bを全て発光させたり、LEDを赤色で発光させ、変動種別「ロングリーチ」に対応する結果報知演出が設定された場合には、文字部材Ym2a, Ym2bのみを発光状態としたり、LEDを緑色で発光させる。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面が視認できない状態であっても、遊技者に文字部材Ym1a, Ym2a, Ym2bの発光状態から表示されている演出態様を推測する楽しさを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【4373】

次に、図1227を参照して、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の演出内容について説明する。図1227は、特別図柄の大当たり当選変動において特殊演出が開始される場合の特別図柄変動と装飾用可動役物Ym1, Ym2との関係を示したタイミングチャートである。図1227に示すとおり、特別図柄の変動種別として「当たりロングリーチ」が設定され、特別図柄の変動開始から12秒経過するまでは通常演出が実行される。そして、特別図柄の変動開始から12秒が経過すると、特殊演出が開始され、特殊演出の開始から3秒が経過すると装飾用可動役物Ym1, Ym2がスタンバイ状態に移行する。この場合、特殊演出の開始時点で、装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態に移行させる動作シナリオが設定されており、「当たりロングリーチ」の特別

40

【4374】

<第29制御例の第2変形例における電氣的構成について>

50

次に、図 1 2 2 8 ~ 図 1 2 3 6 を参照して、本第 2 9 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 2 2 8 は、本第 2 9 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 2 9 制御例に対して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を駆動させるための駆動モータ 7 0 0 を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図 1 2 2 8 に示すように、駆動モータ 7 0 0 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の入出力ポート 2 2 5 に接続されている。駆動モータ 7 0 0 は、ステッピングモータである右駆動モータ 7 0 0 R a と左駆動モータ 7 0 0 L a で構成されており、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの駆動コマンドを受けてそれぞれ駆動する。

【 4 3 7 5 】

10

< 第 2 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 1 2 2 9 ( a ) を参照して、本第 2 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 1 2 2 9 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 1 2 2 9 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B と、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B と、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B と、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B とが少なくとも記憶されている。

【 4 3 7 6 】

20

ここで、図 1 2 3 0 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B の内容について説明する。図 1 2 3 0 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 1 2 3 0 に示す通り、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 とが規定されている。

30

【 4 3 7 7 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される演出態様設定処理（図 1 2 4 5 参照）において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判定した場合（S 2 4 5 2 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判定した場合に（S 2 4 5 2 D : Y e s）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでなければ（S 2 4 5 3 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 が参照される。

40

【 4 3 7 8 】

なお、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 1 1 6 4 参照）において、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5

50

以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。

【 4 3 7 9 】

また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 1 1 7 2 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

20

【 4 3 8 0 】

図 1 2 3 1 ~ 図 1 2 3 3 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 2 3 1 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 の内容について説明する。図 1 2 3 1 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 1 2 3 1 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。なお、上述した第 2 9 制御例とは異なり、疑似変動の有無を「 x 」で規定している。

30

【 4 3 8 1 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。

40

【 4 3 8 2 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 74」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「75 ~ 149」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「150 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たり

50



ロングリーチ A 1 および当たりロングリーチ A 2 とは異なる「当たりロングリーチ A 3」が設定される。この「当たりロングリーチ A 3」では、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動が実行される。

【 4 3 8 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

10

【 4 3 8 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

20

30

【 4 3 8 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

40

【 4 3 8 6 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「95 ~ 89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異な

50

る「外れロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「190～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 3」が設定される。この「外れロングリーチ A 3」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動を実行する。

#### 【4387】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

10

#### 【4388】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様な変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

#### 【4389】

次に、図 1232 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 d a B に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 の内容について説明する。図 1232 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 は、第 1 入球口 64 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 1232 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

20

30

#### 【4390】

より具体的には、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

#### 【4391】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0～49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「50～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 3」が設定される。この「当たりロングリーチ A 3」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動を実行する。

40

50

## 【 4 3 9 2 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

## 【 4 3 9 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。この「完全外れ A 1」は、変動開始から 1 2 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた疑似変動を実行する。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

## 【 4 3 9 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

## 【 4 3 9 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

## 【 4 3 9 6 】

また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリー

10

20

30

40

50

チ A 3」が設定される。この「外れロングリーチ A 3」は、変動開始から 12 秒経過した時点で装飾用可動役物 Y m 1, Y m 2 を用いた疑似変動を実行する。

【 4 3 9 7 】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。なお、どちらも疑似変動は実行されない表示用変動パターンである。

10

【 4 3 9 8 】

このように、通常用変動パターン選択 A テーブル 222 d a B 1 (図 1231 参照)では、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 では変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合(即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合)であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第 3 図柄が停止表示していることを装飾用可動役物 Y m 1, Y m 2 によって気付かせ難くすることができる。

20

【 4 3 9 9 】

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合(即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合)には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

30

【 4 4 0 0 】

なお、本第 29 制御例の第 2 変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a B 2 を参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 222 d a B 1 を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。

40

【 4 4 0 1 】

また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン

50

選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 を参照する構成としても良い。

#### 【 4 4 0 2 】

次に、図 1 2 3 3 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 の内容について説明する。図 1 2 3 3 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

10

#### 【 4 4 0 3 】

確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。

20

#### 【 4 4 0 4 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（10 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（10 秒の当たり変動）が設定される。

30

#### 【 4 4 0 5 】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。

#### 【 4 4 0 6 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

40

#### 【 4 4 0 7 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

#### 【 4 4 0 8 】

なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄

50

の低確率状態)が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

【4409】

次に、図1234を参照して、結果報知演出態様設定テーブル222dbBの内容について説明をする。図1234は、結果報知演出態様設定テーブル222dbBに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル222dbBは、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に入賞口への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合に実行される結果報知演出(図1222(b)参照)の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

10

【4410】

結果報知演出態様設定テーブル222dbBは、第2演出カウンタ値CS2に各変動パターンの種別(完全外れ、各種リーチ)に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第2演出カウンタ値CS2に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、演出カウンタ値CS2が「0~149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Ab」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150~198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Bb」が設定される。「結果報知演出Ab」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Ab」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。一方、「結果報知演出Bb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Bb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

20

【4411】

変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0~149」の範囲であれば、演出時間が17秒の「結果報知演出Cb」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150~198」の範囲であれば、演出時間が17秒の「結果報知演出Db」が設定される。「結果報知演出Cb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Cb」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。一方、「結果報知演出Db」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Db」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

30

【4412】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0~198」の範囲であれば、演出時間が30秒の「結果報知演出Eb」が設定される。この「結果報知演出Eb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Eb」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。

40

【4413】

変動パターン種別が「完全外れA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0~198」の範囲であれば、演出時間が17秒の「結果報知演出Fb」が設定される。この「結果報知演出Fb」は特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Fb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し

50

替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れB」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が8秒の「結果報知演出Gb」が設定される。この「結果報知演出Gb」は特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Gb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れC」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が5秒の「結果報知演出Hb」が設定される。この「結果報知演出Hb」は特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Hb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。変動パターン種別が「完全外れD」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が3秒の「結果報知演出Ib」が設定される。この「結果報知演出Ib」は特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Ib」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

10

#### 【4414】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Jb」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Kb」が設定される。「結果報知演出Jb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Jb」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。一方、「結果報知演出Kb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Kb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

20

#### 【4415】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が17秒の「結果報知演出Lb」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が17秒の「結果報知演出Mb」が設定される。「結果報知演出Lb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Lb」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。一方、「結果報知演出Mb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態としない演出態様であり、「結果報知演出Mb」が設定された場合は、動作シナリオテーブルの差し替えは実行されない。

30

#### 【4416】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が13秒の「結果報知演出Nb」が設定される。「結果報知演出Nb」は、特殊演出において装飾用可動役物Ym1, Ym2を報知状態とする演出態様であり、「結果報知演出Nb」が設定されると、動作シナリオ格納エリア223dcBに格納されている装飾用可動役物Ym1, Ym2の報知なし動作シナリオテーブル222dcBを、差し替え用動作シナリオテーブル222deBに差し替える。

40

#### 【4417】

このように構成することで、すでにスタンバイ状態となっている装飾用可動役物Ym1, Ym2が、新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する動作を実行可能となり、特殊演出の実行期間中に特別図柄の変動表示が複数回実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

#### 【4418】

次に、図1235～図1236を参照して、装飾用可動役物Ym1, Ym2の各動作シナリオテーブルの内容について説明する。図1235(a)は、装飾用可動役物Ym1,

50

Y m 2 の動作シナリオのうち、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B の内容を模式的に示した図である。図 1 2 3 5 ( a ) に示す通り、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B は、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に対して、右駆動用モータ 7 0 0 R a、左駆動用モータ 7 0 0 L a および L E D の動作データ（動作内容）が規定されていると共に、その段階における装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態が示されている。この報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B は、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選ではない場合に設定される動作シナリオである。

【 4 4 1 9 】

なお、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられたカウンタであり、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の各駆動モータの動作データを設定するために用いられる。このシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理（図 1 2 3 9 参照）の疑似変動実行中処理（S 2 2 4 6 D）において 1 加算される。詳細は後述するが、この液晶演出実行管理処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理において 1 m s 毎に実行される処理である（図 1 2 3 7 参照）。従って、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は 1 m s 毎に 1 加算される。本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定された場合に音声ランプ制御装置 1 1 3 によりシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタが開始され、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が動作シナリオに規定された値となった場合に、対応する動作データが設定される。

【 4 4 2 0 】

右駆動用モータ動作データおよび左駆動用モータ動作データのステップ数は、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a の回転ステップ数を示し、スピードは、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップングモータを動作させるスピードが規定されている。なお、ステップ数の「+（正方向）」と「-（逆方向）」はモータを回転させる方向を示しており、正方向は、ステップカウンタを加算して更新する方向にモータを回転させ、逆方向は、ステップカウンタを減算して更新する方向にモータを回転させる。本第 2 9 制御例の第 2 変形例における右駆動用モータ 7 0 0 R a は、正方向が設定されると時計回り、逆方向が設定されると反時計回りに回転する。左駆動用モータ 7 0 0 L a は、正方向が設定されると反時計回り、逆方向が設定されると時計回りに回転する。

【 4 4 2 1 】

また、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、スピードが 1 である場合には、1 m s 毎にステップングモータが励磁されるスピード（高速）となり、スピードが 2 である場合には、2 m s 毎にステップングモータが励磁されるスピード（中速）となり、スピードが 3 である場合には、3 m s 毎にステップングモータが励磁されるスピード（中低速）となり、スピードが 4 である場合には、4 m s 毎にステップングモータが励磁されるスピード（低速）となっている。つまり、スピード 1 が最も早い速度で設定されることとなり、スピード 2 は、スピード 1 の 1 / 2 のスピード、スピード 3 は、スピード 1 の 1 / 3 のスピード、スピード 4 は、スピード 1 の 1 / 4 のスピードとなっている。

【 4 4 2 2 】

また、装飾用可動役物位置は、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に対応する動作データを設定する時点における装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の状態を示している。疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタが開始される。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「3 0 0 0」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 2 0 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 2 0 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップングモータは、ステップカウンタの値が 0 の位置

10

20

30

40

50



(原点位置)を収納位置、ステップカウンタの値が200の位置で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態となるように構成している。なお、本第29制御例の第2変形例では、ステップカウンタ0から200までスピード4で駆動するのに要する時間は1000msで設定している。

#### 【4423】

シナリオカウンタ値「8000」には、「判別タイミング」であることを示す情報が規定されている。「判別タイミング」とは、図1224に示す装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを差し替えるためのシナリオ差し替えフラグ223daBがオンに設定されているかを判別するタイミングである。この「判別タイミング」情報が規定されていることにより、シナリオ差し替えの判別タイミングであることを容易に判断することができる。

10

#### 【4424】

シナリオカウンタ223dbBの値が「8001」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数-200とスピード4が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数+200とスピード4が設定される。これにより、右駆動用モータ700Raが、ステップカウンタ値0になるまで反時計回りにスピード4の速さで回転を開始し、左駆動用モータ700Laがステップカウンタ値0になるまで時計回りにスピード4の速さで回転を開始する。そして、シナリオカウンタ値8001の時点から1000msが経過し、シナリオカウンタ223dbBの値が「9000」になると、右駆動用モータ700Raおよび左駆動用モータ700Laのステップ数が0となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「9000」は報知なし変動用動作シナリオテーブル222dcBの終了時期であるため、ENDデータが規定されている。このENDデータが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングが否かを容易に判断することができる。

20

#### 【4425】

次に、図1235(b)を参照して、報知あり変動用動作シナリオテーブル222ddBの内容について説明する。図1235(b)は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオのうち、報知あり変動用動作シナリオテーブル222ddBの内容を模式的に示した図である。この報知あり変動用動作シナリオテーブル222ddBは、疑似変動が開始された特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される動作シナリオである。

30

#### 【4426】

疑似変動が開始されると、シナリオカウンタ223dbBのカウントが開始される。そして、シナリオカウンタ223dbBの値が「3000」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数+200とスピード4が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数-200とスピード4が設定される。これにより、右駆動用モータ700Raが、ステップカウンタ値200になるまで時計回りにスピード4の速さで回転を開始し、左駆動用モータ700Laがステップカウンタ値200になるまで反時計回りにスピード4の速さで回転を開始する。シナリオカウンタ223dbBの値が「4999」になるとLEDの動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ223dbBの値が「7000」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数-200とスピード4が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数+200とスピード4が設定される。これにより、右駆動用モータ700Raが、ステップカウンタ値0になるまで反時計回りにスピード4の速さで回転を開始し、左駆動用モータ700Laがステップカウンタ値0になるまで時計回りにスピード4の速さで回転を開始する。また、LEDの動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値7000の時点から1000msが経過し、シナリオカウンタ223dbBの値が「8000」になると、右駆動用モータ700Raおよび左駆動用モータ700Laのステップ数が0となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「8000」は報知あり変動用動作シ

40

50

ナリオテーブル 2 2 2 d d B の終了時期であるため、E N D データが規定されている。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

【 4 4 2 7 】

次に、図 1 2 3 6 を参照して、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の内容について説明する。図 1 2 3 6 は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオのうち、差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の内容を模式的に示した図である。この差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B は、疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たに特別図柄の変動表示が開始され、特定の結果報知演出態様が設定された場合に設定される動作シナリオである。動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に格納されている動作シナリオテーブルが差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B に差し替えられても、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値はリセットされないため、差し替え用動作シナリオ 2 2 2 d e B の動作シナリオが開始された時点で装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 はスタンバイ状態となっている。

10

【 4 4 2 8 】

シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 8 0 0 1 」になると L E D の動作データとして発光が設定される。これにより、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が発行し、報知状態となる。シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 1 0 0 0 0 」になると、右駆動用モータ動作データとしてステップ数 - 2 0 0 とスピード 4 が設定され、左駆動用モータ動作データとしてステップ数 + 2 0 0 とスピード 4 が設定される。これにより、右駆動用モータ 7 0 0 R a が、ステップカウンタ値 0 になるまで反時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始し、左駆動用モータ 7 0 0 L a がステップカウンタ値 0 になるまで時計回りにスピード 4 の速さで回転を開始する。また、L E D の動作データとして消灯が設定される。そして、シナリオカウンタ値 1 0 0 0 0 の時点から 1 0 0 0 m s が経過し、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値が「 1 1 0 0 0 」になると、右駆動用モータ 7 0 0 R a および左駆動用モータ 7 0 0 L a のステップ数が 0 となり、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 は収納状態となる。なお、シナリオカウンタ値「 1 1 0 0 0 」は差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B の終了時期であるため、E N D データが規定されている。この E N D データが規定されていることにより、動作シナリオの終了タイミングか否かを容易に判断することができる。

20

30

【 4 4 2 9 】

次に、図 1 2 2 9 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 2 2 9 ( b ) に示すように、本第 2 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 2 9 制御例に対して、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B と、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B と、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【 4 4 3 0 】

シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B は、疑似変動の実行中に新たに開始された特別図柄の演出態様として、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオ差し替えありの演出態様が設定された場合にオンに設定されるフラグである。このシナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンに設定されている場合には、疑似変動実行中処理 ( 図 1 2 4 1 参照 ) において、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) が実行され、動作シナリオの差し替えが終了するとオフに設定される。

40

【 4 4 3 1 】

シナリオカウンタ 2 2 3 d b B は、予め規定されたタイミングで装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の各駆動モータの動作データを設定するために用いられるカウンタである。このシナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値は、後述する液晶演出実行管理処理 ( 図 1 2 3 9 参照 ) の疑似変動実行中処理 ( S 2 2 4 6 D ) において 1 加算され、動作シナリオの E N D データを取得した場合にリセットされる。

50

## 【 4 4 3 2 】

動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B は、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオテーブルを格納するためのエリアである。

## 【 4 4 3 3 】

< 第 2 9 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 1 2 3 7 ~ 図 1 2 4 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 2 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

## 【 4 4 3 4 】

まず、図 1 2 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 2 3 7 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 2 9 制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) に代えて保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) を、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 2 D ) を、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 4 4 3 5 】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D )、1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o )、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 1 D、S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 2 D および S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 3 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 1 D、S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 2 D および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2 1 2 3 D のコマンド判定処理や、S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 2 1 2 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

## 【 4 4 3 6 】

S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s )、まず、S 2 1 0 3 D ~ S 2 1 0 5 D、S 2 1 2 1 D、S 2 1 0 7 D ~ S 2 1 0 9 D、S 2 1 2 2 D、S 2 1 1 1 D、S 2 1 2 3 D および S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。

## 【 4 4 3 7 】

S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新

10

20

30

40

50

処理を実行する（S 2 1 2 1 D）。保留個数表示更新処理（S 2 1 2 1 D）では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理（S 2 1 2 1 D）の内容については、図 1 2 3 8 を参照して後述する。

#### 【 4 4 3 8 】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S 2 1 0 7 D）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

10

#### 【 4 4 3 9 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

20

#### 【 4 4 4 0 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し（S 2 1 0 8 D）、その後音編集・出力処理を実行する（S 2 1 0 9 D）。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出される。

#### 【 4 4 4 1 】

S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（S 2 1 2 2 D）、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図 1 2 3 9 を参照して後述する。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する（S 2 1 1 1 D）。この入賞頻度計測処理（S 2 1 1 1 D）は、所定期間（本第 2 9 制御例では 6 0 秒間）に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。

30

40

#### 【 4 4 4 2 】

入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する（S 2 1 2 3 D）。コマンド判定処理（S 2 1 2 3 D）では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図 1 2 4 3 を参照して後述する。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される（S 2 1 1 3 D）。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

#### 【 4 4 4 3 】

50

S 2 1 1 3 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 2 1 1 4 D )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 2 1 1 4 D : Y e s )、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして ( S 2 1 1 6 D )、電源断処理を実行する ( S 2 1 1 7 D )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 2 1 1 8 D )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 2 1 1 4 D : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し ( S 2 1 1 5 D )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 2 1 1 5 D : N o )、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 2 1 1 5 D : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

10

#### 【 4 4 4 4 】

20

次に、図 1 2 3 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) について説明する。図 1 2 3 8 は、この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 1 D ) は、上述した第 2 9 制御例における保留個数表示更新処理に対して、疑似保留図柄の表示に関連する処理を削除した点で相違している。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に変化があるかを判別する ( S 2 1 4 1 D )。保留球数に変化があると判別した場合には ( S 2 1 4 1 D : Y e s )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。

#### 【 4 4 4 5 】

30

S 2 1 4 1 D の処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には ( S 2 1 4 1 D : N o )、主制御装置 1 1 0 からの入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 1 5 0 D )。入賞コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 5 0 D : Y e s )、保留球数表示エリア D s 2 に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する ( S 2 1 5 2 D )。一方、S 2 1 5 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 1 5 0 D : N o )、S 2 1 5 2 D の処理をスキップし、S 2 1 4 4 D の処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留図柄の表示を更新させることができる。

40

#### 【 4 4 4 6 】

S 2 1 4 4 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 2 1 4 4 D )、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 4 D : Y e s )、保留球数表示エリア D s 2 の第 1 保留エリア ( 図 1 1 1 8 の台座 m 1 ) から実行エリア D s 1 へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する ( S 2 1 4 6 D )。一方、S 2 1 4 4 D の処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 1 4 4 D : N o )、S 2 1 4 6 D の処理をスキップし、S 2 1 4 7 D の処理へ移行する。S 2 1 4 7 D の処理では、主制御装置 1 1 0 からの停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 1 4 7 D )。停止コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 1 4 7 D : Y e s )、実行エリア D s 1 に表示されて

50

いる保留図柄を消去する表示用コマンドを設定する（S 2 1 4 9 D）。一方、S 2 1 4 7 Dの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合には（S 2 1 4 7 D : No）、S 2 1 4 9 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 4 4 7 】

次に、図 1 2 3 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 2 D）について説明する。図 1 2 3 9 は、この液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 2 D）を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 2 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 2 3 7 参照）の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作データの設定処理が実行され、疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。

10

【 4 4 4 8 】

液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する（S 2 2 3 1 D）。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 1 D : No）、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する（S 2 2 3 2 D）。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合）には（S 2 2 3 2 D : No）、S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 4 D および S 2 2 4 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 4 4 9 】

S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合（即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合）には（S 2 2 3 2 D : Yes）、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値を 1 減算する（S 2 2 3 3 D）。次に、S 2 2 3 3 D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し（S 2 2 3 4 D）、0 でないと判別した場合には（S 2 2 3 4 D : No）、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には（S 2 2 3 4 D : Yes）、疑似変動開始処理を実行する（S 2 2 4 5 D）。この疑似変動開始処理（S 2 2 4 5 D）の詳細な説明については、図 1 2 4 0 を参照して後述する。

20

30

【 4 4 5 0 】

S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである（即ち、疑似変動の実行期間中である）と判別した場合には（S 2 2 3 1 D : Yes）、疑似変動実行中処理を実行する（S 2 2 4 6 D）。この疑似変動実行中処理の詳細な説明については、図 1 2 4 1 を参照して後述する。S 2 2 4 6 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

【 4 4 5 1 】

なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のタイマ値が 0 になると自動的に疑似変動が開始される構成としたが、これに限るものではない。例えば、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のタイマ値が 2 0 0 0 となった場合に、疑似変動を実行するか否かを遊技者に枠ボタン 2 2 を操作することで選択させる演出を実行し、遊技者が実行しないことを選択した場合には疑似変動を実行せず、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 もスタンバイ状態に移行させない構成としても良い。このように構成することで、疑似変動が短期間に連続して実行される状況となっても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるため、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

40

【 4 4 5 2 】

次に、図 1 2 4 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理（S 2 2 4 5 D）について説明する。図 1 2 4 0 は、この疑似変動開始処理（S 2 2 4 5 D）を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理（S

50

2 2 4 5 D) は、上述した第 2 9 制御例における疑似変動開始処理に対して、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを設定する処理を追加している点で相違する。疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) が実行されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に「 1 0 0 0 0 ( m s ) 」を設定する ( S 2 8 0 1 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し ( S 2 8 0 2 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する ( S 2 8 0 3 D )。

#### 【 4 4 5 3 】

S 2 8 0 3 D の処理が終了すると、変動表示中の特別図柄の当否判定結果は大当たりであるかを判別する ( S 2 8 0 9 D )。大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 8 0 9 D : N o )、報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B を動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定 ( 格納 ) し ( S 2 8 1 0 D )、報知なし動作シナリオに対応する音声データを設定する ( S 2 8 1 1 D )。一方、S 2 8 0 9 D の処理において、当否判定結果が大当たりであると判別した場合には ( S 2 8 0 9 D : Y e s )、報知あり変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d d B を動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定 ( 格納 ) し ( S 2 8 1 2 D )、報知あり動作シナリオに対応する音声データを設定する ( S 2 8 1 3 D )。本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 によって第 3 図柄表示装置 8 1 が視認困難となるため、特殊演出の実行期間は、音声による演出情報の案内を行う。S 2 8 1 1 D または S 2 8 1 3 D の処理が終了すると、表示制御装置 1 1 4 に対して導入演出を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 8 1 4 D )、本処理を終了する。

#### 【 4 4 5 4 】

次に、図 1 2 4 1 を参照して、疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) の内容について説明する。図 1 2 4 1 は、疑似変動実行中処理を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) は、シナリオカウンタ値の更新と装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作データを設定するための処理である。疑似変動実行中処理 ( S 2 4 4 6 D ) が事項されると、まず、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 7 3 1 D )。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 である場合には ( S 2 7 3 1 D : Y e s )、疑似変動の終了タイミングであるため、疑似変動終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 2 7 3 2 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 7 3 3 D )、本処理を終了する。一方、S 2 7 3 1 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 7 3 1 D : N o )、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値に対応する動作データを設定する ( S 2 7 3 4 D )。

#### 【 4 4 5 5 】

次に、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B の値に基づいて判別タイミングであるかを判別する ( S 2 7 3 5 D )。判別タイミングとは、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 の動作シナリオを差し替えるか否かを判別するタイミングのことを指す。判別タイミングであるか否かの判別は、シナリオカウンタ値が報知なし変動用動作シナリオテーブル 2 2 2 d c B に規定されている判別タイミングに対応する値 ( 本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、8 0 0 0 ) であるかによって行う。

#### 【 4 4 5 6 】

S 2 7 3 5 D の処理において、判別タイミングであると判別した場合には ( S 2 7 3 5 D : Y e s )、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであるかを判別する ( S 2 7 3 6 D )。シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンであると判別した場合には ( S 2 7 3 6 D : Y e s )、動作シナリオ差し替え処理を実行し ( S 2 7 3 7 D )、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値に 1 加算して ( S 2 7 3 8 D )、本処理を終了する。なお、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) の詳細な説明については、図 1 2 4 2 を参照して後述する。一方、S 2 7 3 6 D の処理において、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 3 6 D : N o )、S 2 7 3 7 D の処理をスキップし、S 2 7 3 8 D の処理に移行する。

#### 【 4 4 5 7 】

S 2 7 3 5 D の処理において、判別タイミングではないと判別した場合には ( S 2 7 3 5 D : N o )、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値が動作シナリオの E N D 情報に対応する値であるかを判別する ( S 2 7 3 9 D )。E N D 情報に対応する値ではないと判別した場合には ( S 2 7 3 9 D : N o )、S 2 7 3 8 D の処理に移行する。

【 4 4 5 8 】

一方、S 2 7 3 9 D の処理において、E N D 情報に対応する値であると判別した場合には ( S 2 7 3 9 D : Y e s )、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B をクリアし ( S 2 7 4 0 D )、シナリオカウンタ 2 2 3 d b B のカウンタ値をクリアして ( S 2 7 4 1 D )、本処理を終了する。

【 4 4 5 9 】

次に、図 1 2 4 2 を参照して、動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) の内容について説明する。図 1 2 4 2 は、動作シナリオ差し替え処理を示したフローチャートである。動作シナリオ差し替え処理 ( S 2 7 3 7 D ) が実行されると、まず、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に設定されている動作シナリオテーブルを破棄し ( S 2 8 4 1 D )、動作シナリオ格納エリア 2 2 3 d c B に差し替え用動作シナリオテーブル 2 2 2 d e B を設定 ( 格納 ) する ( S 2 8 4 2 D )。そして、差し替え用動作シナリオに対応する音声データを設定し ( S 2 8 4 3 D )、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B をオフに設定し ( S 2 8 4 4 D )、本処理を終了する。

【 4 4 6 0 】

次に、図 1 2 4 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) について説明する。図 1 2 4 3 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) は、上述した第 2 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に対して、変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に代えて変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) を、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に代えて停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) 実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【 4 4 6 1 】

コマンド判定処理 ( S 2 1 2 3 D ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 1 D )。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 1 D : Y e s )、変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) が実行される。変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) の詳細は、図 1 2 4 4 を参照して後述する。S 2 2 1 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 1 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 3 D )。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 3 D : Y e s )、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、後述する変動表示設定処理 ( 図 1 1 7 6 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する ( S 2 2 0 7 D )。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

【 4 4 6 2 】

10

20

30

40

50



ここで、保留球数コマンドは、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置110から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S2207Dの処理によって音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223dbの値を主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223daの値が主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223daの値を修正し、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値に合わせることができる。

10

#### 【4463】

S2206Dの処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には（S2206D：No）、次いで、主制御装置110より大当たり関連コマンド（オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド）を受信したかを判別する（S2208D）。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には（S2208D：Yes）、大当たり関連処理（S2209D）を実行する。S2209Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。S2208Dの処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には（S2208D：No）、次いで、主制御装置110より入賞コマンドを受信したかを判別する（S2210D）。そして、入賞コマンドを受信した場合には（S2210D：Yes）、入賞コマンド処理（S2211D）を実行する。S2211Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。S2210Dの処理において、入賞コマンドを受信していない場合には（S2210D：No）、次いで、主制御装置110より発射関連コマンド（発射開始コマンド、発射停止コマンド）を受信したかを判別する（S2212D）。そして、発射関連コマンドを受信した場合には（S2212D：Yes）、発射関連コマンド処理（S2213D）を実行する。S2213Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

20

#### 【4464】

S2212Dの処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は（S2212D：No）、次いで、主制御装置110より停止コマンドを受信したかを判別する（S2214D）。そして、停止コマンドを受信した場合には（S2214D：Yes）、停止処理（S2220D）を実行する。停止処理（S2220D）の詳細は、図1247を参照して後述する。S2220Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S2214Dの処理において、停止コマンドを受信していない場合には（S2214D：No）、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（S2216D）、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置113で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をRAM223に記憶し、表示制御装置114で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置114に送信するように、コマンドの設定を行う。

30

#### 【4465】

次に、図1244を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動パターン設定処理（S2219D）について説明する。図1244は、この変動パターン設定処理（S2219D）を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理（S2219D）は、上述した第29制御例における変動パターン設定処理（S2202D）に対して、演出態様設定処理（S2425D）に代えて演出態様設定処理（S2429D）を、特殊演出追加設定処理（S2426D）に代えて特殊演出追加設定処理（S2430D）を実行する点で相違している。変動パターン設定処理（S2219D）では、まず、第1演出カウンタ223deおよび第2演出カウンタ223dfのカウント値を取得し（S2421D）、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する（S2422D）。その後、疑似変動実行フラグ223dgがオンであるか否かを判別する（S2423D）。そして、疑似変動実行フラグ223dgがオンではないと判別した場合には（S2423D：No）、変動開始フラグ223db

40

50

をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) の詳細は、図 1 2 4 5 を参照して後述する。 S 2 4 2 9 D の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、 S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) を実行する。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) の詳細は、図 1 2 4 6 を参照して後述する。 S 2 4 3 0 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 4 4 6 6 】

ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 5 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第 2 9 制御例の第 2 変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

#### 【 4 4 6 7 】

次に、図 1 2 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) について説明する。図 1 2 4 5 は、この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( 図 1 2 4 4 参照 ) の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D )。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない ( 即ち、確変状態または時短状態が設定されている ) と判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o )、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a B 3 ( 図 1 2 3 3 参照 ) から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 5 D )、本処理を終了する。なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置 1 1 0 で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、音声ランプ制御装置 1 1 3 では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

#### 【 4 4 6 8 】

一方、 S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s )、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 2 D )。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合 ( 即ち、入賞頻度が低い状態である場合 ) には ( S 2 4 5 2 D : Y e s )、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるかを判別する ( S 2 4 5 3 D )。発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンである (

即ち、遊技球が発射されていない状態である)と判別した場合(即ち、遊技球が発射されていない状態である場合)には(S 2 4 5 3 D : Y e s)、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 (図 1 2 3 1 参照)から表示用変動パターンを設定し(S 2 4 6 3 D)、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。一方、S 2 4 5 3 D の処理において、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンではないと判別した場合(即ち、遊技球が発射されている状態である場合)には(S 2 4 5 3 D : N o)、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 1 D の処理において取得した第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e の値と、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 2 D の処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 (図 1 2 3 2 参照)から表示用変動パターンを設定し(S 2 4 6 4 D)、S 2 4 5 5 D の処理へ移行する。

10

#### 【 4 4 6 9 】

なお、上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a B 2 では、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a B 1 に比べて、変動パターン種別が「完全外れ A」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され、「当たりロングリーチ」または「外れロングリーチ」の場合に疑似変動ありの表示用変動パターンが選択される割合が高く設定されている。「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択され易い変動種別であり、その中で「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に選択される変動パターンである。つまり、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞する頻度が低く、遊技者が遊技球を発射している状態であって保留球数が 0 個の場合には、疑似変動が設定され易く構成している。

20

#### 【 4 4 7 0 】

遊技球の発射を継続しているにもかかわらず保留球数が 0 個の場合、特別図柄の変動停止から次の特別図柄の変動開始までに第 3 図柄が変動表示されていない状態を挟むことで遊技のテンポが悪くなり、遊技者にストレスを与える虞があるが、このように構成することで、入賞頻度が低く遊技者が遊技球の発射を継続していても保留球が途切れ易い状態である場合に疑似変動が実行され易くなり、保留個数 0 個の状態を開始された特別図柄の変動中に遊技球が入賞しなくても疑似変動中に入賞すれば見た目上はテンポ良く第 3 図柄変動が実行されるため、特別図柄が変動表示されていない状態であったことを遊技者に気付かせ難くすることが可能となり、遊技者が感じるストレスを緩和することができる。一方、保留球数が 0 個の場合であって遊技者が遊技球を発射していない状況とは、遊技者が休憩のため遊技を中断しようとしている場合が考えられる。このような場合、大当たり変動を見逃さないように実行中の特別図柄の当否判定結果が判明してから遊技台を離れる遊技者が多いため、外れ変動で疑似変動が実行されると、早く休憩したい遊技者を外れが確定するまで待たせることになり、却って遊技者にストレスを与える虞がある。従って、遊技者が遊技球の発射をしていない場合には、入賞頻度が低い場合であっても疑似変動が設定され難い構成としている。

30

#### 【 4 4 7 1 】

なお、本第 2 9 制御例では、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであり、且つ、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合に通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 h m 2 から表示用変動パターンを選択する構成としたが、これに限るものではない。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンである場合には、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンであるか否かにかかわらず S 2 4 6 4 D の処理を実行する構成としても良いし、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かにかかわらず、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでない場合には、S 2 4 6 4 D の処理を実行する構成としても良い。

40

#### 【 4 4 7 2 】

また、本第 2 9 制御例では、特定種別の変動パターンコマンドを受信した場合にのみ疑似変動を実行する構成としたが、これに限るものではなく、保留球数が 0 個の場合に開始される特別図柄の変動では変動パターンの種別にかかわらず疑似変動を実行する構成とし

50

ても良い。このように構成することで、保留球が途切れる場合には必ず疑似変動が実行されるので、特別図柄が変動表示されていないことにより遊技者が退屈に感じる期間を短縮することができる。

【 4 4 7 3 】

S 2 4 6 3 D、または S 2 4 6 4 D の処理が終わると、S 2 4 5 5 D の処理を実行する。S 2 4 5 5 D の処理では、S 2 4 6 3 D または S 2 4 6 4 D の処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する ( S 2 4 5 5 D )。疑似変動が含まれていると判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」を設定し ( S 2 4 5 6 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定し ( S 2 4 5 7 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 D の処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には ( S 2 4 5 5 D : N o )、S 2 4 5 6 D および S 2 4 5 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 4 7 4 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値として「 1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 ) 」が設定され、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 1 2 3 9 参照 ) で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから 1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

【 4 4 7 5 】

なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のカウンタ値を「 1 2 0 0 0 ( m s ) 」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が 1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p に設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

【 4 4 7 6 】

次に、図 1 2 4 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) について説明する。図 1 2 4 6 は、この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) は、上述した第 2 9 制御例における特殊演出追加設定処理に対して、書き換え演出設定に関連する処理と、疑似保留図柄の表示パターンを設定する処理を削除した点で大きく相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタの値と、図 1 2 4 4 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d b B から結果報知演出態様を設定し ( S 2 5 4 9 D )、設定した演出態様を表示させるための表示用特殊演出追加コマンドを設定する ( S 2 5 3 4 D )。なお、ここで設定した表示用特殊演出追加コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 2 3 7 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 2 1 0 2 D ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用特殊演出追加コマンドを受信することによって、この表示用特殊演出追加コマンドによって示される演出態様で、第 3 図柄表示装置 8 1 において書き換え演出が行われるように、特殊演出の表示制御が開始される。

【 4 4 7 7 】

S 2 5 3 4 D の処理が終了すると、設定された結果報知演出態様が結果報知演出 H b (

10

20

30

40

50

演出時間 3 秒の結果報知演出)であるかを判別し ( S 2 5 5 0 D )、結果報知演出 I b でないと判別した場合には ( S 2 5 5 0 D : N o )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値をクリアし ( S 2 5 5 1 D )、設定される結果報知演出の演出時間に対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定する ( S 2 5 5 2 D )。一方、 S 2 5 5 0 D の処理において、結果報知演出 I b であると判別した場合には ( S 2 5 5 0 D : N o )、 S 2 5 5 1 D ~ S 2 5 5 2 D の処理をスキップし、 S 2 5 5 3 D の処理に移行する。

#### 【 4 4 7 8 】

ここで、結果報知演出 I b が設定されるのは、変動種別が「完全外れ D」(保留球数が 3 個ある場合に設定される変動種別)の場合であり、結果報知演出 I b が実行される特別図柄の変動停止後には、次の保留球に基づく特別図柄の変動表示が開始される。しかしながら、特殊演出において装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 がスタンバイ状態から収納状態への移行を完了するのは、「完全外れ D」の変動が開始される前の特別図柄の変動停止から 4 秒後であるため、完全外れ D の変動停止後に新たな特別図柄の変動表示が開始されると、遊技者が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示された結果報知演出を視認する前に結果報知演出が終了し、遊技者に違和感を与えることとなる。このような不具合が発生することを抑制するために、結果報知演出 I b が設定される場合には疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値をクリアしないことで、完全外れ D の特別図柄変動が終了した後に実行される次の特別図柄の変動表示においても、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンの状態となり、結果報知演出を実行することができる。

10

#### 【 4 4 7 9 】

S 2 5 5 3 D の処理では、 S 2 5 4 9 D の処理において設定された結果報知演出態様が動作シナリオの差し替えありの演出態様であるかを判別する ( S 2 5 5 3 D )。シナリオ差し替えありの演出態様であると判別した場合には ( S 2 5 5 3 D : Y e s )、シナリオ差し替えフラグ 2 2 3 d a B をオンに設定し ( S 2 5 5 4 D )、本処理を終了する。

20

#### 【 4 4 8 0 】

一方、シナリオ差し替えありの演出態様はないと判別した場合には ( S 2 5 5 3 D : N o )、 S 2 5 5 4 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 4 4 8 1 】

次に、図 1 2 4 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) について説明する。図 1 2 4 7 は、この停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 2 4 3 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 0 D ) では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D )、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

30

40

#### 【 4 4 8 2 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を取得し ( S 2 7 7 3 D )、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D )。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S

50

2774D: Yes)、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出Hb(演出時間5秒の報知なし演出)を設定し(S2783D)、結果報知演出Hbに対応する特殊演出追加コマンドを設定し(S2777D)、本処理を終了する。

#### 【4483】

なお、本第29制御例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出Hbのみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から1の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

10

#### 【4484】

<第29制御例の第2変形例における表示制御装置114の制御処理について>

次に、図1248および図1249を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。本第29制御例の第2変形例における表示制御装置114の制御は、上述した第29制御例における表示制御装置114の制御に対して、V割込処理で実行されるコマンド判定処理(S6302D)に代えてコマンド判定処理(S6311D)を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

#### 【4485】

図1248および図1249を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理であるコマンド判定処理(S6311D)の詳細について説明する。まず、図1248は、コマンド判定処理(S6311D)を示すフローチャートである。このコマンド判定処理(S6311D)は、上述した第29制御例におけるコマンド判定処理(S6302D)に対して、特殊演出関連コマンド処理(S6409D)に代えて特殊演出関連コマンド処理(S6418D)を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

20

#### 【4486】

コマンド判定処理(S6311D)が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S6401D)、未処理の新規コマンドがなければ(S6401D:No)、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば(S6401D:Yes)、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理(S6303D)に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し(S6402D)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する(S6403D)。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し(S6404D)、表示用変動パターンコマンドがあれば(S6404D:Yes)、変動パターンコマンド処理を実行して(S6405D)、S6401Dの処理へ戻る。

30

#### 【4487】

S6404Dの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると(S6404D:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406D)、表示用変動種別コマンドがあれば(S6406D:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407D)、S6401Dの処理へ戻る。S6406Dの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると(S6406D:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し(S6422)、表示用特殊演出関連コマンドがあれば(S6422:Yes)、特殊演出関連コマンド処理を実行して(S6418D)、S6401Dの処理へ戻る。

40

#### 【4488】

ここで、図1249を参照して、特殊演出関連コマンド処理(S6418D)の詳細に

50

ついて説明する。図 1 2 4 9 は、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する ( S 6 1 5 1 D )。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : Y e s )、導入演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定し ( S 6 1 5 2 D )、転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする ( S 6 1 5 3 D )。そして、 S 6 1 5 2 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 1 5 4 D )、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 1 5 5 D )。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して ( S 6 1 5 6 D )、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) を終了し、コマンド判定処理 ( 図 1 2 4 8 参照 ) に戻る。

10

#### 【 4 4 8 9 】

S 6 1 5 1 D の処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には ( S 6 1 5 1 D : N o )、受信したコマンドは結果報知演出コマンドであるため、コマンドに対応した結果報知演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に格納し ( S 6 1 6 2 D )、 S 6 1 5 3 D の処理へ移行する。

#### 【 4 4 9 0 】

20

ここで、図 1 2 4 8 の説明に戻る。 S 6 4 2 2 の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると ( S 6 4 2 2 : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 0 D )、表示用オープニングコマンドがあれば ( S 6 4 1 0 D : Y e s )、オープニングコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 D )、 S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。 S 6 4 1 0 D の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 0 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 2 D )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 D : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 3 D )、 S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。 S 6 4 1 2 D の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 2 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 4 D )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 1 4 D : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 D )、 S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。 S 6 4 1 4 D の処理において、エラーコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 4 D : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 4 2 2 )、 S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

30

#### 【 4 4 9 1 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 D の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 D : Y e s )、再び S 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、 S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、 S 6 4 0 1 D の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

40

#### 【 4 4 9 2 】

以上、説明をした通り、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、1 の特別図柄の変動表示が実行されている期間中に、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 をスタンバイ状態へと可変させる特殊演出を実行し、その特殊演出を 1 の特別図柄変動が終了した後も継続させるように構成している。このように構成することで、1 の特別図柄変動が停止表示された後に新たな特別図柄変動が実行されない待機期間が継続した場合であっても、その待機期間の一部を用いて特殊演出を継続させることができるため、待機期間が長時間継続していることを遊技者に気付かれ難くすることができる。

50

## 【 4 4 9 3 】

また、特殊演出が待機期間中に実行されている状態で新たな特別図柄変動が開始された場合には、実行中の特殊演出の演出結果（装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 を用いた演出結果）を用いて新たに実行された特別図柄変動の結果に基づいて特殊演出の演出結果を示すための演出態様を可変設定し、特殊演出の演出結果によって新たに実行された特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に示唆可能に構成しているため、特殊演出の演出効果を高めることができる。

## 【 4 4 9 4 】

加えて、本第 2 変形例では、上述した第 2 9 制御例、及び、第 2 9 制御例の第 1 変形例とは異なり、特殊演出が実行されている最中に新たな特別図柄変動が実行された場合であっても、新たに実行された特別図柄変動に対応する変動演出として、特殊演出が実行されていない場合と同一の演出態様が決定されるように構成している。つまり、特殊演出が実行されている期間は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面のうち、変動演出が実行される表示領域（主表示領域 D m の中央部付近）が覆われるスタンバイ状態へと装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が位置するため（図 1 2 2 1 ( b ) 参照）、特殊演出が実行されている最中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて変動演出が実行されたとしても遊技者が変動演出を視認できず、新たな特別図柄変動に対応する変動演出が実行されたことを遊技者に気付かれ難くすることができる。よって、第 2 9 制御例のように新たに開始される特別図柄の変動時間内で複数の演出（結果報知演出の残り演出と書き換え演出と通常演出）を実行するための複雑な処理を音声ランプ制御装置 1 1 3 で行う必要がなくなるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

## 【 4 4 9 5 】

なお、本第 2 変形例では、新たな特別図柄変動が実行されている最中に特殊演出の演出期間が終了し、装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 が収納状態へと位置した場合には、実行中の変動演出が遊技者に視認可能な状態となる。つまり、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動（変動時間 1 7 秒）が実行されてから 1 2 秒が経過したタイミングであって、変動演出として「リーチ状態」が表示されている状態で特殊演出が実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を視認できない状態となる。そして、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動（例えば、当たり変動）が実行されている期間であって、予め定められた特殊演出の演出期間が経過したタイミングで再度第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面を視認可能な状態となり、その後、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出によって第 3 図柄が停止表示される。このように構成することで、遊技者には先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出とが一連の変動演出であると思わせることができる。よって、連続して実行される特別図柄変動を跨いで特殊演出が実行される場合であって、何れの特別図柄変動も外れ変動である場合には、遊技者に対して特別図柄抽選の結果が外れであることを報知する回数を減らすことができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合には、特殊変動を跨いで実行される複数回の変動演出が、当たり当選を示す長時間変動演出であると思わせることができるため、長時間の変動演出が実行されたことにより遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

## 【 4 4 9 6 】

上述した第 2 変形例では、特殊演出が実行される期間の長さを、上述した第 2 9 制御例と同様に、新たに実行される特別図柄変動の抽選結果や変動パターンに応じて決定するように構成しているが、これに限ること無く、新たに実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出の演出態様に応じて決定可能に構成すると良く、例えば、特定演出が実行されるタイミングにて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にて実行されていた変動演出の演出内容を時系列的に複数のパターン（通常変動中、リーチ中、スーパーリーチ中）に分けて記憶手段に記憶可能に構成し、次に実行される特別図柄変動に対応する変動演出として



、記憶手段に記憶されているパターンに対応した変動演出が実行されるタイミング、例えば、リーチ中に特殊演出が実行された場合には、リーチ中、或いは、スーパーリーチ発展タイミングにて特殊演出が終了するように、特殊演出の演出期間を更新（短縮、或いは延長）するように構成すると良い。このように構成することで、複数回の変動演出を跨いで特殊演出が実行される場合において、特殊演出が実行される前に表示されていた変動演出と、特殊演出が終了した後に表示される変動演出とに、時系列的な矛盾（例えば、スーパーリーチ中に特殊演出が実行されたにも関わらず、特殊演出終了後に通常変動中の変動演出が実行されている）を生じさせ難くすることができ、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。

10

## 【4497】

また、連続して実行される特別図柄変動のうち、先に実行される特別図柄変動が外れ変動であって、後に実行される特別図柄変動が当たり変動である場合においては、後に実行される特別図柄変動に対応して実行される変動演出に設定される演出態様のうち、遊技者に対して大当たり当選するか否かを煽る特定演出（例えば、遊技者に枠ボタン22を操作させる操作演出であって、操作演出の演出結果で大当たり当選の有無を報知（示唆）する演出）が実行されるタイミングを特定するタイミング特定手段を設け、そのタイミング特定手段により特定されたタイミングよりも前に特殊演出が終了するように特殊演出の演出期間を更新（短縮）する処理を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特殊演出の演出結果として大当たり当選の期待度が高い演出結果（「激アツ」点灯表示）が実行された後に、変動演出を用いて遊技者を煽る演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

20

## 【4498】

また、本第29制御例の第2変形例では、連続して実行される特別図柄変動のうち、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様として、特殊演出の実行有無に関わらず、同一の演出態様を設定するように構成しているが、例えば、リーチ状態中に表示されている第3図柄（リーチ図柄）の種別（数字）や、表示画面に表示されるキャラクタの種別が、先に実行される特別図柄変動に対応して実行された変動演出の演出態様と同一となるように構成すると良い。具体的には、変動演出を決定する際に、決定された演出情報（リーチ図柄種別、キャラクタ種別）を記憶可能な記憶手段を設け、特殊演出中に新たに実行される変動演出の演出態様を決定する際には、記憶手段に記憶されている演出情報に基づいて演出態様の一部を決定する処理を実行すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、先の特別図柄変動に対応して開始された変動演出と、後の特別図柄変動に対応して停止表示される変動演出と、が一連の変動演出であると思わせ易くすることができる。また、演出態様の一部（表示態様）を決定する処理を専用の処理として実行するだけであるため、後に実行される特別図柄変動に対応する変動演出の演出態様の全てを、特殊演出の実行有無に応じて異なる処理を実行することで決定する場合に比べて、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

30

## 【4499】

なお、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合には、後に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認できないと、1の特別図柄変動において同一の演出態様が2回実行されているように遊技者に認識させてしまう虞があるが、疑似変動が開始された特別図柄変動の次に実行される特別図柄変動においても疑似変動を含む演出態様が設定された場合に専用の動作シナリオに差し替えて装飾用可動役物が格納状態となるタイミングを早めることで次に実行される特別図柄変動の変動開始を遊技者が視認可能に構成しても良い。このように構成することで、疑似変動ありの演出態様が連続して設定された場合であっても、1の特別図柄変動において同一の演出態様が2回実行されているように遊技者に認識させることを防ぐことができ、違和感のある演出を提供してしまうことを抑制することができる。

40

## 【4500】

50

なお、本第 29 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を用いて第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を遊技者が視認困難となるように構成したが、これに限るものではない。例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を複数のレイヤーで構成し、主のレイヤーで第 3 図柄を変動表示させ、副のレイヤーで疑似変動を実行する構成としても良い。この場合、副のレイヤーは主のレイヤーよりも遊技者側に配置され、疑似変動が実行されていない期間は副のレイヤーを透過率 100% とすることで主のレイヤーで実行される第 3 図柄の変動表示を遊技者が視認可能となり、疑似変動が実行される場合には、副のレイヤーの透過率を 0% とすることで主のレイヤーで実行されている第 3 図柄の変動表示を遊技者が視認困難となるように構成する。装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を用いて疑似変動を実行する場合には、経年劣化により装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がシナリオ通りに可動しない虞があるが、複数のレイヤーを使用することで、シナリオ通りに疑似変動が実行されない不具合が生起する可能性を低くすることができる。

10

## 【 4 5 0 1 】

なお、本第 29 制御例の第 2 変形例では、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を全て覆い隠す装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を用いたミッション演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、異なる形状の装飾用可動役物を用いても良い。例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出の少なくとも一部表示を覆い隠すことが可能であり、スタンバイ状態において遊技者の枠ボタン 2 2 の操作により複数の形態に可変可能な装飾用可動役物 Y m 3 を用いても良い。より具体的には、装飾用可動役物 Y m 3 は青、赤、緑の 3 色に発光可能な LED が搭載されており、疑似変動が開始されると、まずミッション選択演出が実行される。このミッション選択演出では、装飾用可動役物 Y m 3 が収納位置からスタンバイ状態へと可変する。このスタンバイ状態において遊技者が選択ボタン（十字ボタン）のうち、右ボタンを押下すると装飾用可動役物 Y m 3 が青色に発光し、左ボタンを押下すると赤色に発光し、下ボタンを押下すると緑色に発光する。そして、スタンバイ状態から所定期間が経過し、装飾用可動役物 Y m 3 が収納状態となった後に、スタンバイ状態における操作により発光させた各色に対応するミッション演出が実行される。なお、各ミッション演出の内容については、スタンバイ状態において選択ボタンが操作された場合に、操作された選択ボタンの種類に対応したミッション演出の内容を音声出力により遊技者に報知する。このように構成することで、装飾用可動役物によって変動演出が視認できない状態であっても、遊技者にボタン操作を促すことにより遊技に積極的に参加させることが可能となる。

20

30

## 【 4 5 0 2 】

なお、本第 29 制御例の第 2 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を可動させる演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、後述する第 29 制御例の第 11 変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作することにより任意のタイミングで装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を所定期間（例えば、5 分間）スタンバイ状態とする構成とし、大当たり当選である特別図柄の変動表示が実行されると装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が報知状態となる「お楽しみモード」を設定可能に構成しても良い。このように構成することで、お楽しみモードの実行中は、通常の特別図柄の変動表示とは異なる遊技性を遊技者に提供しつつ、特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に把握させ難くさせることができる。また、遊技者が演出ボタン 2 2 を 2 回押下した場合にはお楽しみモードを通常モードに切り替え、演出ボタン 2 2 を長押しした場合にはお楽しみモードを延長する構成としても良い。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの通常モードで遊技したくなった遊技者に対してはお楽しみモードの演出期間が経過する前に任意のタイミングで通常モードに切り替えることが可能となり、お楽しみモードをもっと楽しみたい遊技者に対しては通常モードに切り替えることなくお楽しみモードを延長することが可能であるので、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

40

## 【 4 5 0 3 】

50

なお、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態である場合に、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作することにより、主表示領域 D m の表示領域が隠された状況を復旧させる処理を行う構成としても良い。例えば、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態である場合に、遊技者により枠ボタン 2 2 が操作されたことに対応して、設定されている動作シナリオを装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を格納状態へと可動させる動作シナリオに更新する。このように構成することで、変動演出を楽しみたい遊技者に対して、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 により変動演出が隠された状況を速やかに復旧させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

#### 【 4 5 0 4 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例 >

次に、図 1 2 5 0 ~ 図 1 2 8 6 を参照して第 2 9 制御例の第 3 変形例について説明する。上述した第 2 9 制御例は、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第 2 9 制御例では、疑似変動において実行される特殊演出の演出態様を遊技機が内部的に設定する構成であり、頻繁に疑似変動が実行されると同じ特殊演出の演出態様が連続して設定され、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。

#### 【 4 5 0 5 】

これに対して、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では特殊演出の演出態様を、遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することによって選択できるように構成している点で、第 2 9 制御例と相違する。具体的には、疑似変動の実行期間中に、第 3 図柄表示装置 8 1 において図 1 2 5 2 ( b ) に示す、複数の演出態様から 1 の演出態様を遊技者に決定させるための第 1 の演出であるミッション選択演出が表示される。本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、特殊演出の演出態様として、遊技者のボタン操作方法が異なる複数 ( 本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、3 つ ) の演出態様から 1 の演出態様を遊技者が選択し、選択された演出態様に対応する結果報知演出 ( または書き換え演出 ) を実行可能に構成している。このように構成することで、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、特殊演出において遊技者のボタン操作を要する演出態様を設定することで、遊技者が積極的に演出に参加することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 4 5 0 6 】

この第 2 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、遊技機に選択ボタン 6 0 0 が配置された点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行されるその他の処理については、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 4 5 0 7 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例の枠ボタン 2 2 A について >

図 1 2 5 0 ~ 図 1 2 5 1 を参照して、第 2 9 制御例の第 3 変形例において新たに配置された枠ボタン 2 2 A について説明する。図 1 2 5 0 は、第 2 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の正面図である。図 1 2 5 0 に示すとおり、正面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視 ( 図 1 2 5 0 参照 ) 右側に下

10

20

30

40

50

降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 17 に投入された球が球発射ユニット 112 a へと案内される。また、上皿 17 の上面には、演出ボタン 22 (図 1251 (a) 参照) と選択スイッチ 600 (図 1251 (b) 参照) が設けられている。この演出ボタン 22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81 で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。選択スイッチ 600 は、図 1251 (b) に示すように、演出等の選択を決定する決定スイッチ 600 a、上方向の選択を指示するための上スイッチ 600 b、右方向の選択を指示するための右スイッチ 600 c、下方向の選択を指示するための下スイッチ 600 d、左方向の選択を指示するための左スイッチ 600 e で構成されている。なお、本第 29 制御例の第 3 変形例では、選択ボタン 600 を決定スイッチ 600 a および上下左右のスイッチ 600 b ~ 600 e で構成したが、これに限る

10

#### 【4508】

< 第 29 制御例の第 3 変形例の演出内容について >

次に、図 1252 ~ 図 1259 を参照して、本第 29 制御例の第 3 変形例において実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明する。まず、図 1255 を参照して、保留球が保留記憶されていない状態で疑似変動が開始され、疑似変動の実行期間中に新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合に第 3 図柄表示装置 81 で実行される特殊演出について説明する。図 1255 は、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された特別図柄の変動 (以下、1 回目の特図変動) 停止時に保留球が記憶されておらず、疑似変動が終了するまでの期間に新たな特別図柄の変動 (以下、2 回目の特図変動) が開始

20

#### 【4509】

「時間調整フラグ」の項目は、本第 29 制御例の第 3 変形例の音声ランプ制御装置 113 に規定されている時間調整フラグ 223 d r C のオンオフを示している。詳細な説明は後述するが、この時間調整フラグ 223 d r C は、2 回目の特図変動が開始された場合にオンに設定され、第 1 判定タイミングまたは第 2 判定タイミングにおいてオフに設定される。図 1255 に示す例では、2 回目の特図変動が実行されないため、オフのままとなる。図 1255 に示す例では、1 回目の特別図柄の変動パターンとして変動時間が 17 秒で疑似変動ありの表示用変動パターン (完全外れ A) が設定されている。第 1 図柄表示装置 37 において 1 回目の特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 図柄表示装置 81 では「通常演出」が実行される。この「通常演出」とは、第 3 図柄 (特別図柄の変動表示に対応して変動する装飾図柄) の変動表示および変動中の特別図柄の当否判定結果を示唆するための予告演出のことを指す。特別図柄の変動開始から 12 秒経過すると通常演出を終了させ、変動表示している第 3 図柄を仮停止させる。第 3 図柄が仮停止した後、仮停止した第 3 図柄が再変動を開始する。そして、疑似変動の実行期間中は、通常演出とは異なる特殊演出が実行される。

30

40

#### 【4510】

本第 29 制御例の第 3 変形例では特殊演出として、ミッション選択演出、結果報知演出、書き換え演出の 3 つの演出で構成された特殊演出が実行される。ミッション選択演出は、1 回目の特図の変動中に疑似変動を開始してから 1 回目の特図が停止表示され、1 回目の特図停止から 3 秒経過するまでの期間で実行される演出であり、主に結果報知演出の演出態様を遊技者に選択させるための演出である。

#### 【4511】

ここで、図 1252 (a) を参照して、ミッション選択演出開始時の演出内容について説明する。図 1252 (a) は、特殊演出のミッション選択演出開始時の表示画面の一例を示した図である。主表示領域 D m において第 3 図柄が仮停止された後、仮停止された第

50

3 図柄に重なってミッションアイコン A k 1 が表示され、主表示領域 D m の中央部に表示されている第 3 図柄の上部に「この後に表示される 3 つのミッションから好きなミッションを選べ！」という特殊演出に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域 H R 1 が形成される。このミッションアイコン A k 1 は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッションを選ぶ演出が実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。

【 4 5 1 2 】

副表示領域 D s ではミッション選択演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、特殊演出が実行されている期間は、副表示領域 D s 2 において保留図柄が非表示となる。

【 4 5 1 3 】

図 1 2 5 5 に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から 5 秒が経過すると、第 1 図柄表示装置 3 7 では、1 回目の特図変動が終了する。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、図 1 2 5 2 ( b ) に示す演出が開始される。

【 4 5 1 4 】

ここで、図 1 2 5 2 ( b ) を参照して、ミッション選択演出開始から 5 秒経過した場合の演出内容について説明する。図 1 2 5 2 ( b ) は、ミッション選択演出開始から 5 秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域 D m の中央部には、ゾウを模したキャラクタ 8 0 2 と、ウサギを模したキャラクタ 8 0 1 と、カメを模したキャラクタ 8 0 3 が表示され、それぞれのキャラクタの下部には「一撃ミッション」、「連打ミッション」、「長押しミッション」という各ミッション内容を案内する案内態様が表示される表示領域 H R 3 3 ~ H R 3 5 が形成される。

【 4 5 1 5 】

また、表示領域 H R 3 3 の下部には、上向き矢印のカーソル K s 1 が表示されており、主表示領域 D m 表示される表示領域 H R 1 には「左右ボタンでカーソル移動、決定ボタンでミッション決定」という案内態様が表示される。これにより、遊技者は、選択ボタン 6 0 0 の内、左右ボタン 6 0 0 e , 6 0 0 c を操作すればカーソル K s 1 が移動し、決定ボタン 6 0 0 a を操作することによりミッションの種類を決定可能であることを容易に理解することができる。なお、カーソル K s 1 が指し示すミッションの詳細な内容については、副表示領域 D s に表示される構成としており、図 1 2 5 2 ( b ) に示す例では、「一撃ミッション」を指し示す位置にカーソル K s 1 があるため、副表示領域 D s には一撃ミッションの内容を説明する案内態様が表示されている。このように構成することで、遊技者に各ミッション種別の内容を分かりやすくすることができるとともに、保留球数が非表示となることで特殊演出の実行期間に複数回の特別図柄の変動表示が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

【 4 5 1 6 】

また、カーソル K s 1 が移動した場合に、カーソル K s 1 が指し示すミッション種別に対応するキャラクタがアクション（例えば、キャラボイスを音声出力装置 2 2 6 から出力したり、キャラのポーズが可変したりといった演出）を行うことにより、どのミッション種別が選択されているのかを遊技者に分かり易くしている。

【 4 5 1 7 】

主表示領域 D m の正面視左上側には、ミッション選択演出の残り時間を示すための小表示領域 D m 3 が形成される。このように構成することで、遊技者にミッションを選択できる残り時間を分かりやすくし、ボタン操作を促すことができる。

【 4 5 1 8 】

なお、詳細は後述するが、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、ミッション選択演出でミッション種別が決定されると、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に記憶されている情

10

20

30

40

50

報を消去する構成であるので、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置（例えば、図1252(a)に示す「連打ミッション」アイコンに対応するカーソル位置）にカーソルK s 1が表示される。このように構成することで、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン600を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

#### 【4519】

なお、本第29制御例の第3変形例では、ミッション選択演出が開始される場合には毎回予め定められたカーソル位置にカーソルK s 1が表示される構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報（前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報）をカーソル位置記憶エリア223d h cに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルK s 1が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン600を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

#### 【4520】

また、本第29制御例の第3変形例では、図1252(b)に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルK s 1が表示されている場合に、遊技者がカーソルK s 1を1つ左に移動させる左スイッチ600eを押下してもカーソルK s 1はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン（図1252(b)に示す例では、「長押しミッション」アイコン）に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン（図1252(b)に示す例では、「一撃ミッション」アイコン）に対応するカーソル位置にカーソルK s 1を移動させようと遊技者が左スイッチ600eを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルK s 1を移動させ易くなる。

#### 【4521】

なお、本第29制御例の第3変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン600を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルK s 1を移動させることができなないので、任意のカーソル位置にカーソルK s 1を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

#### 【4522】

なお、図1252(b)に示す例では、第1図柄表示装置37における特別図柄の変動表示が停止している状態でミッション選択演出が実行されているが、ミッション選択演出は特別図柄が変動表示しているか否かに関わらず、1回目の特図変動の停止後も3秒間継続して実行される。なお、本第29制御例の第3変形例では、1回目の特図変動の停止後3秒間はミッション選択演出が継続する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、1回目の特図変動の停止後3秒が経過した時点で遊技者が選択ボタン600を操作している場合には、ミッション選択演出を延長させる構成としても良い。このように構成することで、遊技者が好みのミッション種別を選択する前にミッション選択演出が終了してしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【4523】

図1255に戻り、説明を続ける。ミッション選択演出の開始から3秒が経過すると、第1の演出において決定した演出態様に対応する情報を反映させた態様の演出である結果報知演出が開始される。結果報知演出では、ミッション選択演出で遊技者が選択したミッ

10

20

30

40

50

ション種別に対応する演出態様の演出が実行される。図 1 2 5 5 に示す例では、2 回目の特図変動が実行されないため、ミッション選択演出が終了すると、決定されたミッション種別に対応する 5 秒間の外れ結果報知演出が実行される。この外れ結果報知演出の実行期間中に、第 1 入球口 6 4 への新たな入賞があり、特別図柄の変動表示が開始される場合には、第 2 判定タイミングにおいて書き換え演出が設定される。

#### 【 4 5 2 4 】

次に、図 1 2 5 6 を参照して、1 回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、1 回目の特図変動終了後に 2 回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図 1 2 5 6 は、1 回目の特図変動が終了する時点で保留球が存在し、1 回目の特図変動終了後に 2 回目の特図変動が開始される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図 1 2 5 6 に示すように、1 回目の特図変動が終了するまでの流れは、図 1 2 5 5 に示した例と同一である。また、第 1 図柄表示装置 3 7 における 1 回目の特図変動が終了し、2 回目の特図変動（当たりショートリーチ変動）が開始された場合にも、図 1 2 5 5 に示した例と同じく、第 3 図柄表示装置 8 1 ではミッション選択演出が継続して実行される。この場合、2 回目の特図変動が開始されるタイミングで時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンに設定される。詳細な説明は後述するが、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンに設定されている期間は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値が更新される。この時間調整タイマ 2 2 3 d s C は、2 回目の特図変動が開始される場合にタイマ値として 5 0 0 0 ( m s ) が設定され、後述する液晶演出実行管理処理（図 1 2 7 2 参照）において 1 m s 毎にタイマ値が 1 減算される。そして、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値に基づいて、ミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を設定する。

10

20

#### 【 4 5 2 5 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、2 回目の特図変動が実行されるか否かにかかわらずミッション選択演出が継続して実行される構成である。このため、1 回目の特図変動が停止した時点では保留球が存在せず、ミッション選択演出が実行されている途中で 2 回目の特図変動が開始される場合には、ミッション選択演出の残りの演出時間を 2 回目の特図変動の変動時間内で実行することとなり、ミッション選択演出終了時点での 2 回目の特図変動の残り変動時間は一定にならない。このため、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、各変動パターン種別に対応する結果報知演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から 5 秒減算した時間とし、ミッション選択演出終了後にスタンバイ画面を表示する構成とすることで、ミッション選択演出の途中で、2 回目の特図変動がどのタイミングで開始されても時間調整を可能に構成している。図 1 2 5 6 に示す例では、2 回目の特図変動が変動時間 1 2 秒の変動パターン種別であるため、演出時間が 7 秒の結果報知演出態様が設定される（図 1 2 6 7 参照）。この場合、1 回目の特図変動が停止してから 3 秒間継続してミッション選択演出が実行された後、スタンバイ画面を 2 秒間表示することで結果報知演出の演出時間と、残りの変動時間を合わせることができる。

30

#### 【 4 5 2 6 】

ここで、図 1 2 5 3 ( a ) を参照して、ミッション選択演出終了後実行されるスタンバイ画面について説明する。図 1 2 5 3 ( a ) は、ミッション演出終了後に表示されるスタンバイ画面の一例を示した図である。図 1 2 5 3 ( a ) に示す例では、ミッション選択演出において、「一撃ミッション」が決定された場合を示している。主表示領域 D m の中央部にある表示領域 H R 1 では、ミッション選択演出において「一撃ミッション」が決定されたことを案内するための案内態様が表示される。そして、主表示領域 D m の中央部には、ゾウを模したキャラクタ 8 0 2 と岩の表面に数字が付された疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c が表示され、疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c の正面視背面側には大当たり当選であることを報知する態様である「7 7 7」の組み合わせの第 3 図柄が一部分のみ表示されている。併せて、副表示領域 D s には、「ボタン P U S H で岩を破壊できれば大当たり！」という「一撃ミッション」の内容を案内する案内態様が表示される。これにより、一撃ミッショ

40

50

ンでは、演出ボタン22を操作することで疑似図柄804a~804cを破壊する演出が実行されることを遊技者に分かりやすく案内することができる。

#### 【4527】

なお、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、遊技者が演出ボタン22を押下することで、疑似図柄804a~804cが破壊され、大当たり当選であることを報知する態様である「777」という第3図柄の組み合わせの全体が表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを認識することができる。一方、特別図柄の当否判定結果が外れである場合には、遊技者が演出ボタン22を押下しても疑似図柄804a~804cは破壊されず、大当たり当選であることを報知する態様である「777」という第3図柄の組み合わせが一部分のみ表示されたままとなり、表示画面が暗転した後、疑似図柄804a~804cに表示されていた数字の組み合わせの第3図柄が主表示領域Dmに表示される。これにより、遊技者は特別図柄の当否判定結果が外れであることを認識することができる。

10

#### 【4528】

また、主表示領域の正面視左上側に形成されている小表示領域Dm3には、結果報知演出が準備中であることを案内するための「スタンバイ中」という表示がされることで、結果報知演出がまだ開始されていないことを遊技者に認識させることができる。

#### 【4529】

次に、図1257を参照して、1回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図1257は、1回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、ミッション選択演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図1256で示した例とは異なり、1回目の特図変動が終了してから2秒経過した時点で2回目の特図変動が開始されている。この場合、2回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ223drcがオンに設定されてからt1(ms)経過後に第1判定タイミングとなっているため、2回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ223dscに設定された5000(ms)からt1(ms)を減算した値に基づいて、スタンバイ画面の表示時間が設定される。このように構成することで、結果報知演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

20

30

#### 【4530】

次に、図1258を参照して、1回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図1258は、1回目の特図変動終了時に保留球が存在せず、結果報知演出の実行期間中に新たな入賞があった場合における、特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図1257に示した例とは異なり、第1判定タイミングを経過した後に新たな入賞に基づいて2回目の特図変動が実行されている。この場合は、2回目の特図変動が開始されたタイミングで実行中の結果報知演出を中断すると、遊技者に違和感を与えることとなる。そのため、実行中の結果報知演出は中断させずに完走させ、結果報知演出終了後に2回目の特図変動の当否判定結果に対応する書き換え演出を実行する構成とし、遊技者に対して違和感を与え難くしている。

40

#### 【4531】

なお、本第29制御例の第3変形例では、各変動パターン種別に対応する書き換え演出の演出時間を、その変動パターンの変動時間から5秒減算した時間とし、結果報知演出が終了した後に揺れ表示画面を表示することで、2回目の特図変動の開始タイミングによって生じる変動時間のズレを調整可能に構成している。図1258に示す例では、2回目の特図変動が開始され、時間調整フラグ223drcがオンに設定されてからt2(ms)経過後に第2判定タイミングとなっているため、2回目の特図変動が開始された時点で時間調整タイマ223dscに設定された5000(ms)からt2(ms)を減算した値に基づいて、揺れ表示画面の表示時間が設定される。このように構成することで、書き換

50



え演出の演出時間を特別図柄の変動開始タイミングに左右されずに一定とすることができる。

#### 【 4 5 3 2 】

ここで、図 1 2 5 3 ( b ) を参照して、結果報知演出終了後に表示される揺れ表示画面について説明する。図 1 2 5 3 ( b ) は、揺れ表示画面の一例を示した図である。図 1 2 5 3 ( b ) に示すように、揺れ表示画面では、結果報知演出においてミッションが失敗した後に、ゾウを模したキャラ 8 0 2 が立ち上がるようとする演出が表示され、副表示領域 D s には、「ゾウが立ち上がればリベンジチャンス」という案内態様が表示される。これにより、まだ演出が継続しているのではないかという期待を遊技者に抱かせ、特殊演出に注目させることができる。その後、書き換え演出が開始されるタイミングになると、図 1 2 5 4 ( a ) に示す書き換え演出が実行される。図 1 2 5 4 ( a ) は、書き換え演出が開始された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 2 5 4 ( a ) に示す書き換え演出では、ゾウを模したキャラ 8 0 2 が立ち上がり、再び疑似図柄 8 0 4 a ~ 8 0 4 c を破壊しようとする演出が実行される。

10

#### 【 4 5 3 3 】

次に、図 1 2 5 9 を参照して、1 回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係について説明する。図 1 2 5 9 は、1 回目の特図変動の当否判定結果が大当たり当選である場合に特殊演出が実行される場合の特別図柄変動と特殊演出の関係を示したタイミングチャートである。図 1 2 5 9 に示すように、1 回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、図 1 2 5 4 ( b ) に示すように、当たり用ミッション選択演出が実行される。

20

#### 【 4 5 3 4 】

ここで、図 1 2 5 4 ( b ) を参照して、当たり用ミッション選択演出の演出内容について説明する。図 1 2 5 4 ( b ) は、当たり用ミッション選択演出の表示画面の一例を示した図である。図 1 2 5 4 ( b ) に示すように、通常のミッション選択演出とは異なり、当たり用ミッション選択演出ではそれぞれのキャラの回りにレインボーのエフェクトが表示され、表示領域 H R 3 3、表示領域 H R 3 4、表示領域 H R 3 5 の表示内容がそれぞれ「超一撃ミッション」、「超連打ミッション」、「超長押しミッション」となる。このように構成することで、通常のミッション選択演出ではなく、特別なミッション選択演出が実行されていることを遊技者に分かりやすくし、ミッション選択演出の演出態様にも興味を持たせることが可能となる。

30

#### 【 4 5 3 5 】

図 1 2 5 9 に戻り、説明を続ける。1 回目の特図変動が大当たり当選である場合に疑似変動が実行される場合には、1 回目の特図変動中に複数の演出態様から 1 の演出態様を遊技者に決定させるための第 1 の演出であるミッション選択演出を実行し、大当たり遊技のオープニング期間で第 1 の演出において設定された演出態様を反映した演出である結果報知演出が実行される。そして、大当たり遊技のオープニング期間で結果報知演出が実行される場合には、通常のオープニング演出よりも演出時間が短いショートオープニング演出が実行される。このため、遊技者に大当たり当選であることが報知されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間が、実際に特別図柄が停止表示されてから大当たり遊技のラウンドが開始されるまでの期間よりも短くなるため、遊技者にテンポの良い遊技を行わせることができる。

40

#### 【 4 5 3 6 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 2 6 0 ~ 図 1 2 6 8 を参照して、本第 2 9 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 2 6 0 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 2 9 制御例に対して、枠ボタン 2 2 A を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

50

## 【 4 5 3 7 】

図 1 2 6 0 に示すように、枠ボタン 2 2 A は音声ランプ制御装置 1 1 3 の入出力ポート 2 2 5 と接続しており、遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 2 6 9 参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 2 5 D）で処理される。枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図 1 2 7 1 を参照して後述する。

## 【 4 5 3 8 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 1 2 6 1 ( a ) を参照して、本第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 1 2 6 1 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 1 2 6 1 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C と、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C と、結果報知演出態様設定テーブル 2 2 2 d c C と、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C とが少なくとも記憶されている。

## 【 4 5 3 9 】

ここで、図 1 2 6 2 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C の内容について説明する。図 1 2 6 2 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 1 2 6 2 に示す通り、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 と、通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 と、確変状態（特別図柄の高確率状態）および時短状態（普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 とが規定されている。

## 【 4 5 4 0 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、通常状態において表示用変動パターンを選択する際に、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度を判定し、その結果に基づいて異なるテーブルを参照する構成としている。より具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される演出態様設定処理（図 1 2 8 2 参照）において、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かを判定し、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判定した場合（S 2 4 5 2 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され難いテーブルである通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照して表示用変動パターンが設定される。一方、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判定した場合に（S 2 4 5 2 D : Y e s）、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオンでなければ（S 2 4 5 3 D : N o）、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定され易いテーブルである通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 が参照される。

## 【 4 5 4 1 】

なお、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において、第 1 入球口 6 4 への入賞頻度が低いと判定された状態であることを示すためのフラグである。この入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される入賞頻度計測処理（図 1 1 6 4 参照）において、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 4 未満である場合に、入賞頻度が低いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定される。一方、6 0 0 0 0 m s（6 0 秒）間に受信した入賞コマンド数が 5 以上である場合に、入賞頻度が高いと判定され、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオフに設定される。

## 【 4 5 4 2 】

10

20

30

40

50

また、発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、遊技球が発射されていない状態であることを示すためのフラグである。この発射停止中フラグ 2 2 3 d j は、音声ランプ制御装置 1 1 3 において実行される発射関連コマンド処理（図 1 1 7 2 参照）において、主制御装置 1 1 0 から発射停止コマンド（遊技球の発射が停止中であることを通知するコマンド）を受信した場合にオンに設定される（S 2 6 7 2 D）。一方、主制御装置 1 1 0 から発射開始コマンド（遊技球の発射が開始されたことを通知するコマンド）を受信した場合にオフに設定される（S 2 6 7 3 D）。このように、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合は、特別図柄が停止した後に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球する可能性がある状態であるため、疑似変動に対応する演出態様が選択され易く構成することで、特別図柄の停止後に保留球が存在しない場合であっても疑似変動によって遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの時間を稼ぐことが可能となり、遊技者に保留球が途切れていることを認識させ難くすることができる。

10

#### 【 4 5 4 3 】

また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動に対応する演出態様が選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動に対応する演出態様が頻繁に実行されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 4 5 4 4 】

図 1 2 6 3 ~ 図 1 2 6 5 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 2 6 3 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 の内容について説明する。図 1 2 6 3 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 1 2 6 3 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

20

30

#### 【 4 5 4 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 74」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「75 ~ 149」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「150 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 1 2 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、1 2 秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

40

#### 【 4 5 4 6 】

50

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A2」が設定される。

**【4547】**

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A1 とは演出内容が異なる「完全外れ A2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B1 とは演出内容が異なる「完全外れ B2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C1 とは演出内容が異なる「完全外れ C2」が設定される。また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D1 とは演出内容が異なる「完全外れ D2」が設定される。

**【4548】**

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A2」が設定される。

**【4549】**

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「95 ~ 89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「190 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

**【4550】**

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 CS1 の値が「0 ~ 99」の範囲

内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

【4551】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【4552】

次に、図 1264 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 d a C に規定されている通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 の内容について説明する。図 1264 は、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 は、第 1 入球口 64 への遊技球の入賞頻度が低く、遊技球が発射されている場合に設定されるテーブルである。図 1262 に示す通り、通常用変動パターン選択 B テーブル 222 d a C 2 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【4553】

より具体的には、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

【4554】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「50 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの当たり変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの当たり変動パターン」は、変動開始から 12 秒間の通常演出（第 3 図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12 秒経過した時点で疑似変動を実行し、大当たり当選であることを報知する表示用変動パターンである。

【4555】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「100 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。

【4556】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「

10

20

30

40

50

疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れB1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れB1とは演出内容が異なる「完全外れB2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れC1とは演出内容が異なる「完全外れC2」が設定される。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れD1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。

10

#### 【4557】

20

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

#### 【4558】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～49」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「50～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「疑似変動ありの外れ変動パターン」が設定される。この「疑似変動ありの外れ変動パターン」は、変動開始から12秒間の通常演出（第3図柄の変動表示と外れを示唆する演出）を実行し、12秒経過した時点で疑似変動を実行し、外れであることを報知する表示用変動パターンである。

30

#### 【4559】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチAとは演出内容が異なる「外れスーパーリーチA2」が設定される。

40

#### 【4560】

このように、通常用変動パターン選択Aテーブル222daC1（図1263参照）では、変動パターン種別が「完全外れA」である場合には、疑似変動ありの変動パターンが選択されないのに対して、通常用変動パターン選択Bテーブル222daC2では変動パターン種別が「完全外れA」である場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが設

50

定される構成としている。上述したように、「完全外れ」は当否判定結果が外れである場合に最も選択されやすい変動種別であり、「完全外れ A」は保留球数が 0 個の場合に設定される変動パターン種別である。従って、完全外れ A は変動終了後に最も特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い変動パターンであると言える。このため、入賞頻度が低い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し易い状態である場合）であって、遊技者が遊技球を発射している場合において、完全外れ A が設定された場合には必ず疑似変動ありの表示用変動パターンが選択されることで、特別図柄の停止から次の特別図柄の変動表示開始までに第 3 図柄が停止表示していることを装飾用可動役物 Y m 1 , Y m 2 によって気付かせ難くすることができる。

#### 【 4 5 6 1 】

10

また、入賞頻度が低い場合であっても保留球数が 0 個でない場合には他の表示用変動パターンが設定される構成であるため、入賞頻度が低い場合に疑似変動ありの表示用変動パターンばかりが設定されて遊技が単調になることを抑制することができる。また、入賞頻度が高い場合（即ち、特別図柄の変動表示が実行されていない期間が発生し難い状態である場合）には疑似変動ありの表示用変動パターンが比較的選択され難い構成であるため、相対的に疑似変動とは異なる演出態様が選択され易くなり、疑似変動ありの表示用変動パターンが頻繁に選択されることで、演出が単調になり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【 4 5 6 2 】

なお、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、入賞頻度が低い状態である場合に、遊技球の発射が停止されていない状態であれば、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照する構成としたが、これに限るものではなく、遊技球が発射されているか否かにかかわらず入賞頻度が低い状態である場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照する構成としても良い。或いは、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合における保留球数に基づいて参照する通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、特別図柄の変動が開始される場合に保留球数が 0 個であれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され易い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a C 2 を参照し、保留球数が 1 個以上あれば「疑似変動ありの表示用変動パターン」が選択され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照する構成としても良い。このように構成することで、入賞頻度にかかわらず保留球が途切れる可能性がある場合には「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され易くなる。

20

30

#### 【 4 5 6 3 】

また、入賞頻度ではなく、その他の条件が成立したことに基づいて通常用変動パターン選択テーブルを決定する構成としても良い。例えば、所定時間内における大当たり当選回数や、スーパーリーチ A やロングリーチ A の実行回数が所定回数以上である場合には、遊技者が十分に遊技を楽しんでいる状況であり、疑似変動を実行して特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くし遊技者が感じるストレスを緩和する必要性が低いため、「疑似変動ありの表示用変動パターン」が設定され難い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a C 1 を参照する構成としても良い。

40

#### 【 4 5 6 4 】

次に、図 1 2 6 5 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C に規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 の内容について説明する。図 1 2 6 5 は、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。

#### 【 4 5 6 5 】

50

確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a C 3 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した第 1 演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」（5 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ B 1」とは異なる「当たりショートリーチ B 2」（5 秒の当たり変動）が設定される。

10

## 【 4 5 6 6 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」（10 秒の当たり変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ B 1」とは異なる「当たりロングリーチ B 2」（10 秒の当たり変動）が設定される。

## 【 4 5 6 7 】

変動パターン種別が「完全外れ E」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」（3 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ E 1」とは異なる「完全外れ E 2」（3 秒の外れ変動）が設定される。

20

## 【 4 5 6 8 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ B」であり、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「0 ~ 99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」（5 秒の外れ変動）が設定され、第 1 演出カウンタ値 C S 1 が「100 ~ 198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチ B 1」とは異なる「外れショートリーチ B 2」（3 秒の当たり変動）が設定される。

## 【 4 5 6 9 】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 1 1 3 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

30

## 【 4 5 7 0 】

なお、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合のみ疑似変動が実行される構成としたが、これに限るものではなく、確変状態または時短状態が設定されている場合においても疑似変動が実行される表示用変動パターンを規定しても良い。

## 【 4 5 7 1 】

次に、図 1 2 6 6 を参照して、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C の内容について説明する。図 1 2 6 6 は、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C の規定内容を模式的に示した模式図である。疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C は、設定された変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の残り疑似変動時間を更新するための疑似変動更新時間を設定するために参照されるテーブルである。図 1 2 6 6 に示す通り、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C には、新たに開始される特別図柄の変動パターンに対応する変動時間に対して、疑似変動更新時間が規定されている。具体的には、新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 5 0 0 0 m s（5 秒）である場合には（即ち、完全外れ C の変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として 5 0 0 0 m s（5 秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が 8 0 0 0 m s（8 秒）である場合には（即ち、完全外れ B の変動パターンが設定された場合

40

50



）、疑似変動更新時間として8000ms（8秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が12000ms（12秒）である場合には（即ち、ショートリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として12000ms（12秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が17000ms（17秒）である場合には（即ち、完全外れAまたはロングリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として17000ms（17秒）が設定される。新たに開始される特別図柄変動の変動時間が30000ms（30秒）である場合には（即ち、スーパーリーチAの変動パターンが設定された場合）、疑似変動更新時間として30000ms（30秒）が設定される。

#### 【4572】

なお、新たに開始される特別図柄の変動時間が3秒である場合（即ち、完全外れDの変動パターンが設定された場合）には、疑似変動更新時間が設定されない構成としている。これは、完全外れDの変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動開始時に保留球数が3個存在する場合であり、この場合に疑似変動の残時間を3秒に更新してしまうと、ミッション選択演出（図1252（b）参照）の実行中に疑似変動が終了してしまうという不具合が生じるためである。このように構成することで、ミッション選択演出を完全外れDの特別図柄の変動期間で実行し、次の特別図柄の変動期間で結果報知演出を実行することが可能となり、短い変動時間の変動パターンが設定された場合であっても、ミッション選択演出と結果報知演出を実行することができる。

#### 【4573】

次に、図1267を参照して、結果報知演出態様設定テーブル222dcCの内容について説明をする。図1267は、結果報知演出態様設定テーブル222dcCに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル222dcCは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（2回目の特図変動）が開始される場合に実行される結果報知演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。結果報知演出態様設定テーブル222dcCは、第2演出カウンタ値CS2に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）およびミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、遊技者が選択したミッション種別、取得した第2演出カウンタ値CS2に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。

#### 【4574】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Ac1」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Bc1」が設定される。この「結果報知演出Ac1」と「結果報知演出Bc1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ac1」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Bc1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Ac2」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Bc2」が設定される。この「結果報知演出Ac2」と「結果報知演出Bc2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ac2」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Bc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチA」で、ミッション種別

10

20

30

40

50

が「長押しミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Ac3」が設定され、第2演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Bc3」が設定される。この「結果報知演出Ac3」と「結果報知演出Bc3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ac3」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Bc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【4575】

変動パターン種別が「当たりロングリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Cc1」が設定され、演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Dc1」が設定される。この「結果報知演出C」と「結果報知演出D」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Cc1」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Dc1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Cc2」が設定され、演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Dc2」が設定される。この「結果報知演出Cc2」と「結果報知演出Dc2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Cc2」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Dc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Cc3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Dc3」が設定される。この「結果報知演出Cc3」と「結果報知演出Dc3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Cc3」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Dc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【4576】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Ec1」が設定される。この「結果報知演出Ec1」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Ec2」が設定される。この「結果報知演出Ec2」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Ec3」が設定される。この「結果報知演出Ec3」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

10

20

30

40

50

## 【 4 5 7 7 】

変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「結果報知演出 F c 1」が設定される。この「結果報知演出 F c 1」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「結果報知演出 F c 2」が設定される。この「結果報知演出 F c 2」はミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 12 秒の「結果報知演出 F c 3」が設定される。この「結果報知演出 F c 3」はミッション演出が失敗する演出態様である。

10

## 【 4 5 7 8 】

変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G c 1」が設定される。この「結果報知演出 G c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G c 2」が設定される。この「結果報知演出 G c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ B」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G c 3」が設定される。この「結果報知演出 G c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

20

## 【 4 5 7 9 】

変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 2 秒の「結果報知演出 H c 1」が設定される。この「結果報知演出 H c 1」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 2 秒の「結果報知演出 H c 2」が設定される。この「結果報知演出 H c 2」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。変動パターン種別が「完全外れ C」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 2 秒の「結果報知演出 H c 3」が設定される。この「結果報知演出 H c 3」は、ミッション演出が失敗する演出態様である。

30

## 【 4 5 8 0 】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 I c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 J c 1」が設定される。「結果報知演出 I c 1」と「結果報知演出 J c 1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 I c 1」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 J c 1」では大当たり当選期待度が 20 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 I c 2」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「結果報知演出 J c 2」が設定される。「結果報知演出 I c 2」と「結果報知演出 J c 2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出 I c 2」では大当たり当選期待度が 50 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出 J c 2」では大当たり当選期待度が 20 %であ

40

50

ることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Ic3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「結果報知演出Jc3」が設定される。「結果報知演出Ic3」と「結果報知演出Jc3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Ic3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Jc3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

**【4581】**

変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」あり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Kc1」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Lc1」が設定される。「結果報知演出Kc1」と「結果報知演出Lc1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Kc1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Lc1」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Kc2」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Lc2」が設定される。「結果報知演出Kc2」と「結果報知演出Lc2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Kc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Lc2」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Kc3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「結果報知演出Lc3」が設定される。「結果報知演出Kc3」と「結果報知演出Lc3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、結果報知演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「結果報知演出Kc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「結果報知演出Lc3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

**【4582】**

変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Mc1」が設定される。この「結果報知演出Mc1」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Mc2」が設定される。この「結果報知演出Mc2」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「結果報知演出Mc3」が設定される。この「結果報知演出Mc3」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

## 【 4 5 8 3 】

次に、図 1 2 6 8 を参照して、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C の内容について説明をする。図 1 2 6 8 は、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C に規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第 1 入球口 6 4 への入賞に基づいて特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行される書き換え演出（図 1 2 5 4（a）参照）の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図 1 2 6 8 に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル 2 2 2 d d C は、第 2 演出カウンタ値 C S 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、ミッション種別に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 C S 2 に基づいて、詳細な書き換え演出の演出態様を選択する。

10

## 【 4 5 8 4 】

具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 1」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 1」が設定される。この「書き換え演出 A c 1」と「書き換え演出 B c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 1」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 1」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 2」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 2」が設定される。この「書き換え演出 A c 2」と「書き換え演出 B c 2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 2」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 2」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 A c 3」が設定され、第 2 演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 7 秒の「書き換え演出 B c 3」が設定される。この「書き換え演出 A c 3」と「書き換え演出 B c 3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 A c 3」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 B c 3」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

20

30

40

## 【 4 5 8 5 】

変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値 C S 2 が「0 ~ 1 4 9」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「書き換え演出 C c 1」が設定され、演出カウンタ値 C S 2 が「1 5 0 ~ 1 9 8」の範囲であれば、演出時間が 1 2 秒の「書き換え演出 D c 1」が設定される。この「書き換え演出 C c 1」と「書き換え演出 D c 1」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出 C c 1」では大当たり当選期待度が 8 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出 D c 1」では大当たり当選期待度が 5 0 %であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」

50

で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Cc2」が設定され、演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Dc2」が設定される。この「書き換え演出Cc2」と「書き換え演出Dc2」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Cc2」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Dc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～149」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Cc3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「150～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Dc3」が設定される。この「書き換え演出Cc3」と「書き換え演出Dc3」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Cc3」では大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Dc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【4586】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Ec1」が設定される。この「書き換え演出Ec1」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Ec2」が設定される。この「書き換え演出Ec2」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Ec3」が設定される。この「書き換え演出Ec3」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、大当たり当選期待度が80%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Fc1」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Gc1」が設定される。「書き換え演出Fc1」と「書き換え演出Gc1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Fc1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Gc1」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

#### 【4587】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Fc2」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Gc2」が設定される。「書き換え演出Fc2」と「書き換え演出Gc2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Fc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Gc2」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」で、ミッショ

10

20

30

40

50

ン種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Fc3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が7秒の「書き換え演出Gc3」が設定される。「書き換え演出Fc3」と「書き換え演出Gc3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Fc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Gc3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Hc1」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Ic1」が設定される。「書き換え演出Hc1」と「書き換え演出Ic1」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Hc1」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ic1」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

10

## 【4588】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Hc2」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Ic2」が設定される。「書き換え演出Hc2」と「書き換え演出Ic2」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Hc2」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ic2」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、演出カウンタ値CS2が「0～49」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Hc3」が設定され、演出カウンタ値CS2が「50～198」の範囲であれば、演出時間が12秒の「書き換え演出Ic3」が設定される。「書き換え演出Hc3」と「書き換え演出Ic3」は、どちらもミッション演出が失敗する演出態様であるが、書き換え演出において表示されるチャンスアップの種類が異なり、「書き換え演出Hc3」では大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示され、「書き換え演出Ic3」では大当たり当選期待度が20%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「一撃ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Jc1」が設定される。この「書き換え演出Jc1」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

20

30

## 【4589】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「連打ミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Jc2」が設定される。この「書き換え演出Jc2」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」で、ミッション種別が「長押しミッション」であり、第2演出カウンタ値CS2が「0～198」の範囲であれば、演出時間が25秒の「書き換え演出Jc3」が設定される。この「書き換え演出Jc3」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、大当たり当選期待度が50%であることを示す態様のチャンスアップ演出が表示される。

40

## 【4590】

50

次に、図 1 2 6 1 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 2 6 1 ( b ) に示すように、本第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 2 9 制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C と、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C と、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C と、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C と、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C と、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C と、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C と、カーソル位置記憶エリア d h C と、ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C と、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C と、結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C と、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C と、書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C と、特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C と、時間調整フラグ 2 2 3 d r C と、時間調整タイマ 2 2 3 d s C と、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C と、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【 4 5 9 1 】

ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C は、枠ボタン 2 2 A への操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され ( 図 1 2 7 3 および図 1 2 8 4 参照 )、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) においてタイマ値が更新される ( 図 1 2 7 1 参照 )。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) において、決定ボタン 6 0 0 a への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンに設定されたことに基づいて、ミッション種別が決定される。選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) において、選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンに設定されたことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるカーソル K s 1 ( 図 1 2 5 2 ( b ) 参照 ) の位置を可変させる。

20

#### 【 4 5 9 2 】

ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C は、枠ボタン入力・監視処理 ( S 2 1 2 5 D ) において、決定ボタン 6 0 0 a が操作される前にボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値が 0 となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンに設定された場合には、ミッション選択演出において遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作しなかった場合であっても、自動的にミッション種別を決定する処理が実行される。ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C は、ミッション選択演出が実行されている期間であることを示すフラグである。このミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオンに設定されている期間は、疑似変動実行中処理 ( 図 1 2 7 4 参照 ) においてミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) が実行され、ミッション種別が決定されるとオフに設定される。ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C は、ミッション種別が決定されたことを示すフラグであり、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C がオンに設定されると、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオフに設定される。

30

40

#### 【 4 5 9 3 】

特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C は、疑似変動の実行中に副表示領域 D s において特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) において、副表示領域 D s で保留図柄を表示するための処理が実行されない ( 図 1 2 7 0 参照 )。カーソル位置記憶エリア d h C は、ミッション選択演出が実行されている期間に選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e の操作によってカーソル K s 1 の位置を可変させた場合に、カーソル K s 1 が指し示すミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア d h C に設定されているミッション種別に対応する情報は、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作した場合、またはボタン操作有効期間が経

50



過した場合に読み出され、ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定される。ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C は、ミッション選択演出において決定されたミッション種別に対応する情報を設定するための領域である。ミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定されている情報は、結果報知演出態様や、書き換え演出態様を設定する場合に読み出される。

【 4 5 9 4 】

結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C は、疑似変動中に結果報知演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。結果報知演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d m C は、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C のタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) において、結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C の更新が実行される。書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C は、疑似変動中に書き換え演出を実行するタイミングを制御するために用いられるタイマである。書き換え演出開始タイマ計測フラグ 2 2 3 d p C は、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d n C のタイマ値が設定された場合にオンに設定されるフラグであり、このフラグがオンに設定されている期間は、書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) において、書き換え演出開始タイマ 2 2 3 d g h の更新が実行される。

10

【 4 5 9 5 】

特殊演出態様格納エリア 2 2 2 3 d q C は、結果報知演出の演出態様や書き換え演出の演出態様が決定された場合に、結果報知演出または書き換え演出の開始タイミングとなるまでの期間、設定された演出態様に対応する情報を格納しておくための領域である。シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C は、疑似変動の実行期間において第 1 判定タイミングおよび第 2 判定タイミングを判別するために用いられるカウンタである。疑似変動が開始されると、1 m s 毎に 1 ずつカウンタ値が加算される。仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C は、ミッション種別が決定される前に特別図柄の変動表示が開始された場合に、一時的に仮の結果報知態様を設定していることを示すためのフラグである。

20

【 4 5 9 6 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 1 2 6 9 ~ 図 1 2 8 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 2 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 1 2 6 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 2 6 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 2 9 制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) に代えて保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) を、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 D ) に代えて枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) を、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 6 D ) を、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 2 7 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

30

40

【 4 5 9 7 】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D ) 、 1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o ) 、 S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D 、 S 2 1 2 4 D 、 S 2 1 2 5 D 、 S 2 1 0 8 D 、 S 2 1 0 9 D 、 S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 7 D の処理へ移行する。S 2 1 0 1 D の処理で、1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 5 D 、 S 2 1 2 4 D 、 S 2 1 2 5 D 、 S 2 1 0 8 D 、 S 2 1 0 9 D 、 S 2 1 2 6 D および S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 2

50

127Dのコマンド判定処理や、S2113Dの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S2127Dの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S2113Dの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

#### 【4598】

S2101Dの処理で1ミリ秒以上経過していれば(S2101D:Yes)、まず、S2102D~S2105D、S2124D、S2125D、S2108D、S2109D、S2126DおよびS2111D、S2127DおよびS2113Dの処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信する(S2102D)。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS2108Dの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し(S2103D)、その後電源投入報知処理を実行する(S2104D)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間(例えば30秒)電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、第3図柄表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS2105Dの処理へ移行する。S2105Dの処理では客待ち演出処理を実行する(S2106D)。客待ち演出処理では、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置81の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置114に送信される。

10

20

#### 【4599】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する(S2124D)。保留個数表示更新処理(S2124D)では、主制御装置110から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第3図柄表示装置81に表示するための処理を行う。この保留個数表示更新処理(S2124D)の内容については、図1270を参照して後述する。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される(S2125D)。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22Aが押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン22Aの入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン22Aの遊技者による操作が検出されると、表示制御装置114に対して枠ボタン22Aが操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。なお、枠ボタン入力監視・演出処理の詳細な説明は、図1271を参照して後述する。

30

#### 【4600】

また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン22が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置114に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置114において、第3図柄表示装置81に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン22Aを押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン22Aを押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン22Aを複数のリーチ演出のうち1のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

40

#### 【4601】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し(S2108D)、その後音編集・出力処理を実行する(S2109D)。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29~33の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出

50

力される。

【4602】

S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され ( S 2 1 2 6 D )、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理の内容については、図 1 2 7 2 を参照して後述する。

【4603】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する ( S 2 1 1 1 D )。この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) は、所定期間 ( 本第 2 9 制御例の第 3 変形例では 6 0 秒間 ) に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する ( S 2 1 2 7 D )。コマンド判定処理 ( S 2 1 2 7 D ) では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。このコマンド判定処理の詳細については、図 1 2 8 0 を参照して後述する。

【4604】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される ( S 2 1 1 3 D )。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

【4605】

S 2 1 1 3 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 2 1 1 4 D )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 2 1 1 4 D : Y e s )、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして ( S 2 1 1 6 D )、電源断処理を実行する ( S 2 1 1 7 D )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 2 1 1 8 D )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 2 1 1 4 D : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し ( S 2 1 1 5 D )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 2 1 1 5 D : N o )、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 2 1 1 5 D : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【4606】

次に、図 1 2 7 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) について説明する。図 1 2 7 0 は、この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 2 6 9 参照 ) の中で実行され、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3

10

20

30

40

50

d aに格納されている保留球数に基づいて、第3図柄表示装置81における保留図柄の表示を更新させるための処理である。保留個数表示更新処理が実行されると、まず、特別図柄1保留球数カウンタ223daに格納されている保留球数に変化があるかを判別する(S2141D)。保留球数に変化があると判別した場合には(S2141D:Yes)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであるかを判別し(S2153D)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンではないと判別した場合には(S2153D:No)、特別図柄1保留球数カウンタ223daに格納されている保留球数に基づく表示用保留球数コマンドを設定する。一方、S2142Dの処理において、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであると判別した場合には(S2153D:Yes)、S2143Dの処理をスキップし、S2144Dの処理へ移行する。

10

#### 【4607】

ここで、本第29制御例の第3変形例では、上述したように疑似変動が開始されると副表示領域Dsに特殊演出用のコメント(案内態様)が表示される(図1252(a)参照)。これにより、疑似変動の実行中は、実行エリアDs1および保留球数表示エリアDs2に表示される保留図柄を遊技者が視認できないため、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンに設定されている場合は、第3図柄表示装置81における保留図柄の更新表示を実行せず、疑似変動終了時に再度保留球数に対応する保留図柄を表示させる構成としている。

#### 【4608】

S2141Dの処理において、保留球数に変化がないと判別した場合には(S2141D:No)、主制御装置110からの入賞コマンドを受信したかを判別する(S2150D)。入賞コマンドを受信したと判別した場合には(S2150D:Yes)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであるかを判別し(S2154D)、オンではないと判別した場合には(S2154D:No)、保留球数表示エリアDs2に表示されている保留図柄の最後尾に新たな保留図柄を表示させる入球演出を実行させるための表示用コマンドを設定する(S2154D)。一方、S2150Dの処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合(S2150D:No)または入賞コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであると判別した場合には(S2154D:Yes)、S2152Dの処理をスキップし、S2144Dの処理へ移行する。このように構成することで、特別図柄の変動開始と第1入球口64への遊技球の入賞が同時となった場合のように、保留球のシフトが実行されても保留球数に変化がない場合に、第3図柄表示装置81における保留図柄の表示を更新させることができる。

20

30

#### 【4609】

S2144Dの処理では、主制御装置110からの変動パターンコマンドを受信したかを判別し(S2144D)、変動パターンコマンドを受信したと判別した場合には(S2144D:Yes)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであるかを判別し(S2155D)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンではないと判別した場合には(S2155D:No)、保留球数表示エリアDs2の第1保留エリア(図1118の台座m1)から実行エリアDs1へ保留図柄がシフトする移行演出を実行させるための表示用コマンドを設定する(S2146D)。一方、S2144Dの処理において、変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合(S2144D:No)または変動パターンコマンドを受信したが、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであると判別した場合には(S2155D:Yes)、S2146Dの処理をスキップし、S2147Dの処理へ移行する。

40

#### 【4610】

S2147Dの処理では、主制御装置110からの停止コマンドを受信したかを判別する(S2147D)。停止コマンドを受信したと判別した場合には(S2147D:Yes)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンであるかを判別し(S2156D)、特殊演出用コメント表示中フラグ223dgCがオンではないと判別した場合には(S2156D:No)、実行エリアDs1に表示されている保留図柄を消去する表示

50

用コマンドを設定する (S 2 1 4 9 D)。一方、S 2 1 4 7 Dの処理において、停止コマンドを受信していないと判別した場合 (S 2 1 4 7 D : N o) または停止コマンドを受信したが特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであると判別した場合には (S 2 1 5 6 D : Y e s)、S 2 1 4 9 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。なお、保留個数表示更新処理では、各処理において特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留個数表示更新処理が開始された場合に、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合には、以降の各処理をスキップし、本処理を終了する構成としても良い。

#### 【 4 6 1 1 】

次に、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2 1 2 5 D) について説明する。図 1 2 7 1 は、この疑似変動開始処理 (S 2 1 2 5 D) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2 1 2 5 D) では、疑似変動の実行期間における枠ボタン 2 2 A のボタン操作有効期間の更新、および枠ボタン 2 2 A の操作の有無を監視するための処理を実行する。

#### 【 4 6 1 2 】

枠ボタン入力監視・演出処理 (S 2 1 2 5 D) が実行されると、まず、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であるかを判別する (S 2 9 0 1 D)。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値は、後述する疑似変動開始処理 (図 1 2 7 3 参照) または停止処理 (図 1 2 8 4 参照) において設定される。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 である場合には (S 2 9 0 1 D : Y e s)、ボタン操作有効期間ではないため、本処理を終了する。一方、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 ではないと判別した場合には (S 2 9 0 1 D : N o)、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値を 1 減算する (S 2 9 0 2 D)。その後、S 2 9 0 2 D の処理において 1 減算した後のボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であるかを判別する (S 2 9 0 3 D)。ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 であると判別した場合には (S 2 9 0 3 D : Y e s)、ボタン操作有効期間が経過したことを示すためのボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C をオンに設定する (S 2 9 0 9 D)。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンに設定されることで、ボタン操作有効期間中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合であっても、後述するミッション選択処理 (図 1 2 7 5 参照) において自動的にミッション種別が設定される。一方、S 2 9 0 3 D の処理において、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値が 0 ではないと判別した場合には (S 2 9 0 3 D : N o)、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作したかを判別する (S 2 9 0 4 D)。遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作したと判別した場合には (S 2 9 0 4 D : Y e s)、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオンに設定し (S 2 9 0 5 D)、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値をクリアする (S 2 9 0 6 D)。その後、S 2 9 0 7 D の処理に移行する。

#### 【 4 6 1 3 】

S 2 9 0 4 D の処理において、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作していないと判別した場合には (S 2 9 0 4 D : N o)、S 2 9 0 5 D および S 2 9 0 6 D の処理をスキップして S 2 9 0 7 D の処理に移行する。S 2 9 0 7 D の処理では、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作したかを判別する (S 2 9 0 7 D)。遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作したと判別した場合には (S 2 9 0 7 D : Y e s)、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C をオンに設定し (S 2 9 0 8 D)、本処理を終了する。一方、S 2 9 0 7 D の処理において、遊技者が選択ボタンを操作していないと判別した場合には (S 2 9 0 7 D : N o)、S 2 9 0 8 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 4 6 1 4 】

次に、図 1 2 7 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 (S 2 1 2 6 D) について説明する。図 1 2 7 2 は、この液晶演出実行管理処理 (S 2 1 2 6 D) を示したフローチャートである。この液晶演出実行

10

20

30

40

50

管理処理 ( S 2 1 2 6 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 2 6 9 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 1 D : N o )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 2 D )。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : N o )、S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 4 D および S 2 2 4 7 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

## 【 4 6 1 5 】

S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : Y e s )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値を 1 減算する ( S 2 2 3 3 D )。次に、S 2 2 3 3 D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し ( S 2 2 3 4 D )、0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : N o )、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : Y e s )、疑似変動開始処理を実行する ( S 2 2 4 7 D )。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) の詳細な説明については、図 1 2 7 3 を参照して後述する。

20

## 【 4 6 1 6 】

S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し ( S 2 2 4 0 D )、減算後の疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 2 4 1 D )。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : N o )、疑似変動実行中処理を実行する ( S 2 2 5 0 D )。この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) の詳細な説明については、図 1 2 7 4 を参照して後述する。一方、S 2 2 4 1 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : Y e s )、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 2 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定する ( S 2 2 4 3 D )。その後、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値に対応する保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 4 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオフに設定する ( S 2 2 4 8 D )。そして、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C の値をクリアし ( S 2 2 4 9 D )、本処理を終了する。

30

## 【 4 6 1 7 】

次に、図 1 2 7 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) について説明する。図 1 2 7 3 は、この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) は、上述した第 2 9 制御例における疑似変動開始処理に対して、疑似変動が開始される特別図柄の当否判定結果に基づいて、ミッション選択演出の実行を設定する処理が行われる点で相違している。疑似変動開始処理 ( S 2 2 4 7 D ) が実行されると、まず、変動中の特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別する ( S 2 8 1 5 D )。大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 2 8 1 5 D : N o )、ミッション選択演出 ( 図 1 2 5 2 ( a ) 参照 ) を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 2 8 1 6 D )、疑似変動残時間タイマ h b に 1 3 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定する ( S 2 8 1 7 D )。一方、S 2 8 1 5 D の処理において、変動中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であると判別した場合には ( S 2 8 1 5 D : Y e s )、当たり用ミッション選択演出 ( 図 1 2 5 4 ( b ) 参照 ) を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 2 8 1 8 D )

40

50

、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に 8 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定する ( S 2 8 1 9 D ) 。その後、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C に 5 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定し ( S 2 8 2 0 D ) 、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C をオンに設定する ( S 2 8 2 1 D ) 。

【 4 6 1 8 】

S 2 8 1 7 D または S 2 8 2 1 D の処理が終了すると、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定し ( S 2 8 0 2 D ) 、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定する ( S 2 8 0 3 D ) 。そして、副表示領域 D s に特殊演出用コメント表示態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 8 2 2 D ) 、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオンに設定し ( S 2 8 2 3 D ) 、本処理を終了する。

10

【 4 6 1 9 】

次に、図 1 2 7 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) について説明する。図 1 2 7 4 は、この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) では、ミッション種別の設定や、特殊演出のシナリオを設定されたミッション種別に対応するシナリオに更新するための処理が実行される。疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) が実行されると、まず、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオンであるかを判別する ( S 2 7 4 2 D ) 。ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオンであると判別した場合には ( S 2 7 4 2 D : Y e s ) 、ミッション選択処理を実行する ( S 2 7 4 3 D ) 。このミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) の詳細な説明は、図 1 2 7 5 を参照して後述する。S 2 7 4 3 D の処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C がオンであるかを判別する ( S 2 7 4 4 D ) 。ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C がオンであると判別した場合には ( S 2 7 4 4 D : Y e s ) 、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C をオフに設定し ( S 2 7 4 5 D ) 、S 2 7 4 7 D の処理へ移行する。

20

【 4 6 2 0 】

S 2 7 4 2 D の処理において、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 4 2 D : N o ) 、特殊演出シナリオ更新処理を実行する ( S 2 7 4 6 D ) 。特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) では、結果報知演出や書き換え演出の演出時間の更新や、設定されたミッション種別に対応する演出態様の設定に関連する処理を実行する。この特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) の詳細な説明については、図 1 2 7 6 を参照して後述する。S 2 7 4 5 D または S 2 7 4 6 D の処理が終了すると、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンであるかを判別する ( S 2 7 4 7 D ) 。時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンであると判別した場合には ( S 2 7 4 8 D : Y e s ) 、時間調整タイマ 2 2 3 d g k の値を 1 減算し ( S 2 7 4 8 D ) 、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C の値を 1 加算し ( S 2 7 4 9 D ) 、本処理を終了する。

30

【 4 6 2 1 】

次に、図 1 2 7 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) について説明する。図 1 2 7 5 は、このミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) を示したフローチャートである。ミッション選択処理 ( S 2 7 4 3 D ) では、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 2 5 D ) において枠ボタン 2 2 A の操作があった場合に、ミッション種別を決定するための処理が実行される。ミッション選択処理が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであるかを判別する ( S 3 1 0 1 D ) 。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであると判別した場合には ( S 3 1 0 1 D : Y e s ) 、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d g c に設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア 2 2 3 d h C に設定し ( S 3 1 0 2 D ) 、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に設定されているミッション種別の情報をクリアにする ( S 3 1 0 3 D ) 。そして、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C をオンに設定し ( S 3 1 0 4 D ) 、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオフに設定し ( S 3 1 0 5 D ) 、本処理を終了する。このように構成することで、新たにミッション選択演出が開始される場合のカーソル K s 1 の表示位置を毎回決まったカーソル位置 ( 本第 2 9 制

40

50

御例の第3変形例では図1252(b)に示す「連打ミッション」アイコンの下部)とすることができるので、ミッション選択演出開始時のカーソル位置が遊技者のお気に入りのミッション種別に対応するカーソル位置ではない場合に、お気に入りのミッション種別を選択しようと毎回選択ボタン600を操作させることができるので、ミッション選択演出に注目させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【4622】

なお、本第29制御例の第3変形例では、決定ボタン600aが押下されたことに対応してカーソル位置記憶エリア223dhCに記憶されている情報を消去する構成としたが、これに限るものではなく、前回実行されたミッション選択演出における最終カーソル位置情報(前回のミッション選択演出で選択されたミッション種別アイコンに対応するカーソル位置の情報)をカーソル位置記憶エリア223dhCに記憶したまま消去せず、新たにミッション選択演出が開始される場合には前回のミッション選択演出における最終カーソル位置にカーソルKs1が表示される構成としても良い。このように前回選択したミッション種別に対応するカーソル位置からスタートすることで、遊技者が選択ボタン600を操作しなくても遊技者のお気に入りのミッション種別が選択され易くすることができる。

10

【4623】

一方、S3101Dの処理において、決定ボタン押下フラグ223dbCがオンではないと判別した場合には(S3106D:No)、次に、選択ボタン押下フラグ223dcCがオンであるかを判別する(S3106D)。選択ボタン押下フラグ223dcCがオンであると判別した場合には(S3106D:Yes)、選択ボタンの種別に対応した位置にカーソルKs1を移動させるための表示用コマンドを設定する(S3107D)。具体的には、遊技者が右ボタン600cを操作した場合には、図1252(b)に示す、表示中のカーソルKs1の位置を、右に1つ移動させるための表示用コマンドが設定される。これに合わせて、移動後のカーソル位置に対応するミッション種別アイコンのキャラがアクション(キャラボイスを音声出力装置226から出力したり、キャラのポーズを可変させる表示など)を行うための表示用コマンドを設定する。そして、選択ボタン600の操作によって移動させたカーソルKs1が示すミッション種別に対応する情報をカーソル位置記憶エリアdhCに設定し(S3108D)、選択ボタン押下フラグ223dcCをオフに設定し(S3109D)、本処理を終了する。

20

30

【4624】

なお、本第29制御例の第3変形例では、例えば、図1252(b)に示す「一撃ミッション」に対応する位置にカーソルKs1が表示されている場合に、遊技者がカーソルKs1を1つ左に移動させる左スイッチ600eを押下してもカーソルKs1はそれ以上左には移動しない構成としている。このように構成することで、右端に配置されているミッション種別アイコン(図1252(b)に示す例では、「長押しミッション」アイコン)に対応するカーソル位置から左端に配置されているミッション種別アイコン(図1252(b)に示す例では、「一撃ミッション」アイコン)に対応するカーソル位置にカーソルKs1を移動させようと遊技者が左スイッチ600eを焦って連打してもカーソル位置がループしないため、遊技者の任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させ易くなる。

40

【4625】

なお、本第29制御例の第3変形例では、カーソル位置がループしない構成としたが、これに限るものではなく、カーソル位置がループする構成としても良い。このように構成することで、遊技者が選択ボタン600を適当に連打すると任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させることができなないので、任意のカーソル位置にカーソルKs1を移動させようと選択ボタンの操作に集中させることが可能となり、特別図柄の変動表示が実行されていないことを遊技者に気付かれ難くするという演出効果を向上させることができる。

【4626】

50



S 3 1 0 6 D の処理において、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンではないと判別した場合には ( S 3 1 1 0 D : N o )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンであるかを判別する ( S 3 1 1 0 D )。ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンであると判別した場合には ( S 3 1 1 0 D : Y e s )、カーソル位置記憶エリア d h C に設定されているミッション種別の情報をミッション種別格納エリア 2 2 3 d j C に設定し ( S 3 1 1 1 D )、カーソル位置記憶エリア d h C に設定されているミッション種別の情報をクリアにする ( S 3 1 1 2 D )。そして、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C をオンに設定し ( S 3 1 1 3 D )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C をオフに設定し ( S 3 1 1 4 D )、本処理を終了する。

#### 【 4 6 2 7 】

次に、図 1 2 7 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) について説明する。図 1 2 7 6 は、この特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) では、結果報知演出および書き換え演出の開始に関連する処理や、疑似変動中に新たに特別図柄の変動表示が開始された場合に生じる変動時間と演出時間のギャップを調整するための処理を実行する。特殊演出シナリオ更新処理 ( S 2 7 4 6 D ) が実行されると、まず、第 1 判定タイミングであるかを判別する。具体的には、シナリオカウンタ 2 2 3 d t C の値が図 1 2 5 5 に示す第 1 判定タイミングに対応する値であるかを判別する。第 1 判定タイミングであると判別した場合には ( S 3 2 0 1 D : Y e s )、次に、時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンであるかを判別する ( S 3 2 0 2 D )。時間調整フラグ 2 2 3 d r C がオンであると判別した場合には ( S 3 2 0 2 D : Y e s )、時間調整タイマ 2 2 3 d s C の値に基づいて報知演出開始タイマ 2 2 3 d g e の値を設定する。具体的には、時間調整タイマ 2 2 3 d s C の現在のタイマ値を報知演出開始タイマ 2 2 3 d g e に設定する。そして、スタンバイ画面 ( 図 1 2 5 3 ( a ) 参照 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 2 0 4 D )、時間調整フラグ 2 2 3 d r C をオフに設定する ( S 3 2 0 5 D )。

#### 【 4 6 2 8 】

ここで、上述したように、本第 2 9 制御例の第 3 変形例における各変動パターンに対応する結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出とミッション選択演出終了後のスタンバイ画面の表示時間を考慮した時間で規定されている。例えば、変動パターン種別が「外れショートリーチ A」( 変動時間 1 2 秒の外れ変動 ) である場合、結果報知演出の演出時間は、ミッション選択演出の演出時間 3 秒と、スタンバイ画面の標準表示時間 2 秒を変動時間 1 2 秒から減算した 7 秒で規定されている。しかしながら、ミッション選択演出は疑似変動が開始された特別図柄の変動停止後に、新たな特別図柄の変動表示が開始されなかった場合であっても継続して実行されるため、ミッション選択演出の実行中に新たな特別図柄の変動表示が開始された場合には、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じる。このズレを軽減するために、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、スタンバイ画面の表示時間を可変させる構成とし、スタンバイ画面の表示時間は結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C のタイマ値によって決定する。結果報知演出開始タイマ 2 2 3 d k C のタイマ値は、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値に相当する。

#### 【 4 6 2 9 】

ここで、時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値は、疑似変動の実行中に新たに特別図柄の変動表示が開始される場合に 5 0 0 0 ( m s ) に対応する値が設定され ( 図 1 2 8 1 参照 )、疑似変動実行中処理において 1 減算される ( 図 1 2 7 4 参照 )。疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 0 D ) は、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( 図 1 2 6 9 参照 ) で実行される処理であるため、時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値は 1 m s 毎に 1 減算されることとなる。つまり、第 1 判定タイミングにおける時間調整タイマ 2 2 3 d s C のタイマ値は、特別図柄の変動表示開始から第 1 判定タイミングまでの時間を 5 0 0 0 m s から減算した数値となる。この数値は、ミッション選択演出の実

10

20

30

40

50

行開始時期と、特別図柄の変動表示開始時期がズレた場合に生じる結果報知演出の演出時間と特別図柄の残りの変動時間の差と、スタンバイ画面の標準表示時間を合わせた数値と合致するため、第1判定タイミングにおける時間調整タイマ223dsCの値に基づいてスタンバイ画面の表示時間を設定することで、結果報知演出の演出時間と、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残り変動時間にズレが生じることを軽減することができる。S3205Dの処理が終了すると、結果報知演出更新処理を実行し(S3206D)、本処理を終了する。

#### 【4630】

一方、S3202Dの処理において、時間調整フラグ223drCがオンではないと判別した場合には(S3202D:No)、S3203D~S3205Dの処理をスキップし、S3206Dの処理を実行する。S3201Dの処理において、シナリオカウンタ223dtCの値が第1判定タイミングに対応する値ではないと判別した場合には(S3201D:No)、次に、シナリオカウンタ223dtCの値が第2判定タイミングに対応する値であるかを判別する(S3207D)。第2判定タイミングであると判別した場合には(S3207D:Yes)、時間調整フラグ223drCがオンであるかを判別し(S3208D)、オンであると判別した場合には(3208:Yes)、時間調整タイマ223dsCのタイマ値に基づいて書き換え演出開始タイマ223dggのタイマ値を設定し(S3209D)、揺れ画面(図1253(b)参照)を表示するための表示用コマンドを設定する(S3210D)。そして、時間調整フラグ223drCをオフに設定し(S3211D)、書き換え演出開始タイマ計測フラグ223dghをオンに設定し(S3212D)、本処理を終了する。一方、S3208Dの処理において、時間調整フラグ223drCがオンではないと判別した場合には(S3208D:No)、S3209D~S3212Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【4631】

S3207Dの処理において、第2判定タイミングではないと判別した場合には(S3207D:No)、結果報知演出開始処理を実行する(S3213D)。この結果報知演出開始処理(S3213D)の詳細な説明は、図1278を参照して後述する。その後、書き換え演出開始処理を実行し(S3214D)、本処理を終了する。この書き換え演出開始処理(S3214D)の詳細な説明は、図1279を参照して後述する。

#### 【4632】

次に、図1277を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される特殊演出更新処理(S3206D)について説明する。図1277は、この特殊演出更新処理(S3206D)を示したフローチャートである。この特殊演出更新処理(S3206D)では、決定されたミッション種別に基づいて結果報知演出の演出態様を更新するための処理を実行する。特殊演出更新処理(S3206D)が実行されると、まず、仮結果報知演出設定フラグ223ducがオンであるかを判別する(S3301D)。なお、仮結果報知演出設定フラグ223ducは、ミッション種別が決定されていない時点で特別図柄の変動表示が開始されたことに基づいて、仮の結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア223dgiに格納していることを示すためのフラグである。S3301Dの処理において、仮結果報知演出設定フラグ223ducがオンであると判別した場合には(S3301D:Yes)、第2演出カウンタ223dfの値を取得し(S3302D)、ミッション種別格納エリア223djCに設定(格納)されているミッション種別と、特別図柄の変動パターン種別と、第2演出カウンタ223dfの値に基づいて結果報知演出態様選択テーブル223huから結果報知演出態様を決定し(S3303D)、特殊演出態様格納エリア223dqCに決定した結果報知態様を設定する(S3304D)。そして、仮結果報知演出設定フラグ223ducをオフに設定し(S3305D)、結果報知演出開始タイマ計測フラグ223dgfをオンに設定し(S3309D)、本処理を終了する。一方、仮結果報知演出設定フラグ223ducがオンではないと判別した場合には(S3301D:No)、特別図柄の変動表示中であるかを判別する(S3306D)。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には(S3306D:Yes)、特別図

柄の変動開始時点でミッション種別がすでに決定されており、結果報知演出態様を更新する必要がないため、S 3 3 0 9 Dの処理に移行する。

【 4 6 3 3 】

S 3 3 0 6 Dの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 6 D : N o )、設定されているミッション種別に対応する演出時間5秒の外れ結果報知演出態様を特殊演出態様格納エリア2 2 3 d q Cに設定し ( S 3 3 0 7 D )、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cに1 ( m s )に対応する値を設定し ( S 3 3 0 8 D )、S 3 3 0 9 Dの処理に移行する。特別図柄の変動表示が実行されていない場合は、結果報知演出の演出時間と特別図柄の変動時間とにズレが生じる可能性がなく、スタンバイ画面でズレを調整する必要がない。このため、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cに1 ( m s ) 10  
( m s )に対応する値を設定することにより、次回液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 6 D ) が実行された場合に、結果報知演出を開始させることが可能となる。

【 4 6 3 4 】

次に、図1 2 7 8を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) について説明する。図1 2 7 8は、この結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) を示したフローチャートである。この結果報知演出開始処理 ( S 3 2 1 3 D ) では、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの更新と、結果報知演出開始に関連する処理を実行する。結果報知演出開始処理が実行されると、まず、結果報知演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d m Cがオンであるかを判別する ( s 3 4 0 1 ) 。結果報知演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d m Cがオンではないと判別した場合には ( s 3 4 0 1 : N o )、S 3 4 0 2 D ~ S 3 4 0 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、結果報知演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d m Cがオンであると判別した場合には ( S 3 4 0 1 D : Y e s )、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの値を1減算し ( S 3 4 0 2 D )、減算後の結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの値が0であるかを判別する ( S 3 4 0 3 D )。結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの値が0ではないと判別した場合には ( S 3 4 0 3 D : N o )、S 3 4 0 4 DおよびS 3 4 0 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。 20

【 4 6 3 5 】

S 3 4 0 3 Dの処理において、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの値が0であると判別した場合には、結果報知演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア2 2 3 d q Cに設定されている結果報知演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 0 4 D )、特殊演出態様格納エリア2 2 3 d q Cをクリアにし ( S 3 4 0 5 D )、本処理を終了する。このように、結果報知演出開始タイマ2 2 3 d k Cの値が0になるまで結果報知演出の開始を待機させる構成とすることで、ミッション選択演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、結果報知演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、スタンバイ画面によってそのズレを修正することができる。 30

【 4 6 3 6 】

次に、図1 2 7 9を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMPU 2 2 1により実行される書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) について説明する。図1 2 7 9は、この書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) を示したフローチャートである。この書き換え演出開始処理 ( S 3 2 1 4 D ) では、書き換え演出開始タイマ2 2 3 d n Cの更新と、書き換え演出開始に関連する処理を実行する。書き換え演出開始処理が実行されると、まず、書き換え演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d p Cがオンであるかを判別する ( s 3 5 0 1 ) 。書き換え演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d p Cがオンではないと判別した場合には ( s 3 5 0 1 : N o )、S 3 5 0 2 D ~ S 3 5 0 5 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、書き換え演出開始タイマ計測フラグ2 2 3 d p Cがオンであると判別した場合には ( S 3 5 0 1 D : Y e s )、書き換え演出開始タイマ2 2 3 d n Cの値を1減算し ( S 3 5 0 2 D )、減算後の書き換え演出開始タイマ2 2 3 d n Cの値が0であるかを判別する ( S 3 5 0 3 D )。書き換え演出開始タイマ2 2 3 d n Cの値が0ではないと判別した場合には ( S 3 5 0 3 D : N o )、S 3 5 0 4 DおよびS 3 5 0 5 Dの処理をスキップ 40  
50

し、本処理を終了する。

【4637】

S3503Dの処理において、書き換え演出開始タイマ223dnCの値が0であると判別した場合には、書き換え演出の開始タイミングであるため、特殊演出態様格納エリア223dqCに設定されている書き換え演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し(S3504D)、特殊演出態様格納エリア223dqCをクリアにし(S3505D)、本処理を終了する。このように、書き換え演出開始タイマ223dnCの値が0になるまで書き換え演出の開始を待機させる構成とすることで、結果報知演出の実行中に新たな入賞により特別図柄の変動表示が開始された場合であって、結果報知演出終了後の特別図柄の残りの変動時間と、書き換え演出の演出時間にズレが生じた場合であっても、揺れ画面によってそのズレを修正することができる。

10

【4638】

次に、図1280を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S2126D)について説明する。図1280は、このコマンド判定処理(S2126D)を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S2126D)は、上述した第29制御例におけるコマンド判定処理に対して、変動パターン設定処理(S2202D)に代えて変動パターン設定処理(S2221D)を、停止処理(S2215D)に代えて停止処理(S2222D)を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

20

【4639】

コマンド判定処理では、まず、RAM223に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置110より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信したかを判別する(S2201D)。変動パターンコマンドを受信した場合には(S2201D:Yes)、変動パターン設定処理(S2221D)が実行される。変動パターン設定処理(S2221D)の詳細は、図1281を参照して後述する。S2227の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には(S2201D:No)、次いで、主制御装置110より停止種別コマンドを受信したかを判別する(S2203D)。そして、停止種別コマンドを受信した場合には(S2203D:Yes)、RAM223の停止種別選択フラグ223dbをオンに設定し(S2204D)、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して(S2205D)、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、RAM223に記憶され、変動表示設定処理(図1176参照)が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置114に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には(S2203D:No)、次いで、主制御装置110より保留球数コマンドを受信したかを判別する(S2206D)。そして、保留球数コマンドを受信した場合には(S2206D:Yes)、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値(特別図柄における変動表示の保留回数N)を抽出し、これを音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223daに格納する(S2207D)。S2207Dの処理の終了後は、メイン処理に戻る。

30

40

【4640】

ここで、保留球数コマンドは、球が第1入球口64に入賞(始動入賞)したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置110から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S2207Dの処理によって音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223dbの値を主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値に合わせることができる。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置113の特別図柄1保留球数カウンタ223daの値が主制御装置110の特別図柄1保留球数カウンタ203dcの値とずれても、始動

50

入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができる。

【 4 6 4 1 】

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

【 4 6 4 2 】

S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) の詳細は、図 1 2 8 4 を参照して後述する。S 2 2 2 8 の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。

20

30

【 4 6 4 3 】

次に、図 1 2 8 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) について説明する。図 1 2 8 1 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 1 D ) は、上述した第 2 9 制御例における変動パターン設定処理に対して、演出態様設定処理 ( S 2 4 2 5 D ) に代えて演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) を、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) に代えて特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 4 D ) を実行する点で相違している。変動パターン設定処理では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 3 1 D ) の詳細は、図 1 2 4 5 を参照して後述する。S 2 4 2 9 D の処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、時間調整タイマ 2 2 3 d s c にタイマ値として 5 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定し ( S 2 4 3 2 D )、時間調整フラグ 2 2 3 d r c をオンに設定する ( S 2 4 3 3 D )。そして、特殊演出追加設定処理を実行し ( S 2 4 3 4 D )、本処理を終了する。この特殊演出追加設定処理の詳細な説明は、図 1 2 8

40

50

3を参照して後述する。

【4644】

ここで、疑似変動実行フラグ223dgは、上述した疑似変動開始処理(S2247D)においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ223dhのカウンタ値が0になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ223dgがオンに設定されている場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第29制御例の第3変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ223dgがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

10

【4645】

次に、図1282を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出態様設定処理(S2431D)について説明する。図1282は、この演出態様設定処理(S2431D)を示したフローチャートである。この演出態様設定処理(S2431D)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動パターン設定処理(図1281参照)の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理では、まず、設定されている遊技状態が通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)であるかを判別する(S2451D)。具体的には、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが、通常状態で選択される変動パターンであるか、確変状態または時短状態で選択される変動パターンであるかによって遊技状態を判別する。通常状態が設定されていない(即ち、確変状態または時短状態が設定されている)と判別した場合には(S2451D:No)、図1281のS2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deの値と、図1281のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル222dac3(図1265参照)から表示用変動パターンを設定し(S2468D)、本処理を終了する。

20

30

【4646】

なお、本第29制御例の第3変形例では、受信した変動パターンコマンドから抽出した変動パターンの種別によって遊技状態を判別する構成としたが、これに限るものではなく、主制御装置110で遊技状態が変更された場合に変更後の遊技状態を示す状態コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し、音声ランプ制御装置113では受信した状態コマンドから新たに設定された遊技状態に対応する情報を抽出し、抽出した情報を記憶するための状態記憶領域に格納し、格納された情報を参照して遊技状態を判別する構成としても良い。

40

【4647】

一方、S2451Dの処理において、通常状態が設定されていると判別した場合には(S2451D:Yes)、入賞頻度低フラグ223dsがオンであるかを判別する(S2452D)。入賞頻度低フラグ223dsがオンであると判別した場合(即ち、入賞頻度が低い状態である場合)には(S2452D:Yes)、発射停止中フラグ223djがオンであるかを判別する(S2453D)。発射停止中フラグ223djがオンである(即ち、遊技球が発射されていない状態である)と判別した場合(即ち、遊技球が発射されていない状態である場合)には(S2453D:Yes)、図1281のS2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deの値と、図1281のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択Aテーブル

50

2 2 2 d a C 1 ( 図 1 2 6 3 参 照 ) から 表 示 用 変 動 パ タ ー ン を 設 定 し ( S 2 4 6 6 D )、  
S 2 4 5 5 D の 処 理 へ 移 行 す る 。 一 方、S 2 4 5 3 D の 処 理 に お い て、発 射 停 止 中 フ ラ グ  
2 2 3 d j が オ ン で は な い と 判 別 し た 場 合 ( 即 ち、遊 技 球 が 発 射 さ れ て い る 状 態 で あ る 場  
合 ) に は ( S 2 4 5 3 D : N o )、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 1 D の 処 理 に お い て 取 得 し た 第  
1 演 出 カ ウ ン タ 2 2 3 d e の 値 と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 2 D の 処 理 に お い て 抽 出 し た 変  
動 パ タ ー ン 種 別 に 基 づ い て、通 常 用 変 動 パ タ ー ン 選 択 B テ ー ブ ル 2 2 2 d a B 2 ( 図 1 2  
6 4 参 照 ) から 表 示 用 変 動 パ タ ー ン を 設 定 し ( S 2 4 6 7 D )、S 2 4 5 5 D の 処 理 へ 移  
行 す る。

#### 【 4 6 4 8 】

な お、上 述 し た よ う に、通 常 用 変 動 パ タ ー ン 選 択 B テ ー ブ ル 2 2 2 d a C 2 で は、通 常  
用 変 動 パ タ ー ン 選 択 A テ ー ブ ル 2 2 2 d a C 1 に 比 べ て、変 動 パ タ ー ン 種 別 が「完 全 外 れ  
A」で あ る 場 合 に は 必 ず 疑 似 変 動 あ り の 表 示 用 変 動 パ タ ー ン が 選 択 さ れ、「当 たり ロ ン グ  
リ ー チ」ま た は「外 れ ロ ン グ リ ー チ」の 場 合 に 疑 似 変 動 あ り の 表 示 用 変 動 パ タ ー ン が 選 択  
さ れ る 割 合 が 高 く 設 定 さ れ て い る。「完 全 外 れ」は 当 否 判 定 結 果 が 外 れ で あ る 場 合 に 最 も  
選 択 さ れ 易 い 変 動 種 別 で あ り、そ の 中 で「完 全 外 れ A」は 保 留 球 数 が 0 個 の 場 合 に 選 択 さ  
れ る 変 動 パ タ ー ン で あ る。つ ま り、遊 技 球 が 第 1 入 球 口 6 4 に 入 賞 す る 頻 度 が 低 く、遊 技  
者 が 遊 技 球 を 発 射 し て い る 状 態 で あ っ て 保 留 球 数 が 0 個 の 場 合 に は、疑 似 変 動 が 設 定 さ れ  
易 く 構 成 し て い る。

#### 【 4 6 4 9 】

遊 技 球 の 発 射 を 継 続 し て い る に も か か わ ら ず 保 留 球 数 が 0 個 の 場 合、特 別 図 柄 の 変 動 停  
止 から 次 の 特 別 図 柄 の 変 動 開 始 ま で に 第 3 図 柄 が 変 動 表 示 さ れ て い な い 状 態 を 挟 む こ と で  
遊 技 の テ ン ポ が 悪 く な り、遊 技 者 に ス ト レ ス を 与 え る 虞 が あ る が、こ の よ う に 構 成 す る こ  
と で、入 賞 頻 度 が 低 く 遊 技 者 が 遊 技 球 の 発 射 を 継 続 し て い て も 保 留 球 が 途 切 れ 易 い 状 態  
で あ る 場 合 に 疑 似 変 動 が 実 行 さ れ 易 く な り、保 留 個 数 0 個 の 状 態 で 開 始 さ れ た 特 別 図 柄 の 変  
動 中 に 遊 技 球 が 入 賞 し な く て も 疑 似 変 動 中 に 入 賞 す れ ば 見 た 目 上 は テ ン ポ 良 く 第 3 図 柄 変  
動 が 実 行 さ れ る た め、特 別 図 柄 が 変 動 表 示 さ れ て い な い 状 態 で あ っ た こ と を 遊 技 者 に 気 付  
か せ 難 く す る こ と が 可 能 と な り、遊 技 者 が 感 じ る ス ト レ ス を 緩 和 す る こ と が で き る。一 方  
、保 留 球 数 が 0 個 の 場 合 で あ っ て 遊 技 者 が 遊 技 球 を 発 射 し て い な い 状 況 と は、遊 技 者 が 休  
憩 の た め 遊 技 を 中 断 し よ う と し て い る 場 合 が 考 え ら れ る。こ の よ う な 場 合、大 当 たり 変 動  
を 見 逃 さ な い よ う に 実 行 中 の 特 別 図 柄 の 当 否 判 定 結 果 が 判 明 し て か ら 遊 技 台 を 離 れ る 遊 技  
者 が 多 い た め、外 れ 変 動 で 疑 似 変 動 が 実 行 さ れ る と、早 く 休 憩 し た い 遊 技 者 を 外 れ が 確 定  
す る ま で 待 た せ る こ と に な り、却 っ て 遊 技 者 に ス ト レ ス を 与 え る 虞 が あ る。従 っ て、遊 技  
者 が 遊 技 球 の 発 射 を し て い な い 場 合 に は、入 賞 頻 度 が 低 い 場 合 で あ っ て も 疑 似 変 動 が 設 定  
さ れ 難 い 構 成 と し て い る。

#### 【 4 6 5 0 】

な お、本 第 2 9 制 御 例 の 第 3 変 形 例 で は、入 賞 頻 度 低 フ ラ グ 2 2 3 d s が オ ン で あ り、  
且 つ、発 射 停 止 中 フ ラ グ 2 2 3 d j が オ ン で な い 場 合 に 通 常 用 変 動 パ タ ー ン 選 択 B テ ー  
ブ ル 2 2 3 h s 2 から 表 示 用 変 動 パ タ ー ン を 選 択 す る 構 成 と し た が、こ れ に 限 る も の で は な  
い。入 賞 頻 度 低 フ ラ グ 2 2 3 d s が オ ン で あ る 場 合 に は、発 射 停 止 中 フ ラ グ 2 2 3 d j が  
オ ン で あ る か 否 か に か か わ ら ず S 2 4 6 4 D の 処 理 を 実 行 す る 構 成 と し て も 良 い し、入 賞  
頻 度 低 フ ラ グ 2 2 3 d s が オ ン で あ る か 否 か に か か わ ら ず、発 射 停 止 中 フ ラ グ 2 2 3 d j  
が オ ン で な い 場 合 に は、S 2 4 6 7 D の 処 理 を 実 行 す る 構 成 と し て も 良 い。

#### 【 4 6 5 1 】

ま た、本 第 2 9 制 御 例 の 第 3 変 形 例 で は、特 定 種 別 の 変 動 パ タ ー ン コ マ ン ド を 受 信 し た  
場 合 に の み 疑 似 変 動 を 実 行 す る 構 成 と し た が、こ れ に 限 る も の で は な く、保 留 球 数 が 0 個  
の 場 合 に 開 始 さ れ る 特 別 図 柄 の 変 動 で は 変 動 パ タ ー ン の 種 別 に か か わ ら ず 疑 似 変 動 を 実 行  
す る 構 成 と し て も 良 い。こ の よ う に 構 成 す る こ と で、保 留 球 が 途 切 れ る 場 合 に は 必 ず 疑 似  
変 動 が 実 行 さ れ る の で、特 別 図 柄 が 変 動 表 示 さ れ て い な い こ と に よ り 遊 技 者 が 退 屈 に 感 じ  
る 期 間 を 短 縮 す る こ と が で き る。

#### 【 4 6 5 2 】

10

20

30

40

50

S 2 4 6 6 D、またはS 2 4 6 7 Dの処理が終わると、S 2 4 5 5 Dの処理を実行する。S 2 4 5 5 Dの処理では、S 2 4 6 3 DまたはS 2 4 6 4 Dの処理において選択された表示用変動パターンに疑似変動が含まれているかを判別する(S 2 4 5 5 D)。疑似変動が含まれていると判別した場合には(S 2 4 5 5 D : Y e s)、疑似変動開始タイマ2 2 3 d pのカウンタ値として「1 2 0 0 0 ( m s )」を設定し(S 2 4 5 6 D)、疑似変動待機フラグ2 2 3 d rをオンに設定し(S 2 4 5 7 D)、本処理を終了する。一方、S 2 4 5 5 Dの処理において、疑似変動が含まれていないと判別した場合には(S 2 4 5 5 D : N o)、S 2 4 5 6 DおよびS 2 4 5 7 Dの処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 4 6 5 3 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合には疑似変動開始タイマ2 2 3 d pのカウンタ値として「1 2 0 0 0 m s ( 1 2 秒 )」が設定され、メイン処理において1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理(図 1 2 7 2 参照)で、カウンタ値が減算される。これにより、ロングリーチの変動パターンが開始されてから1 2 秒後に、第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄が仮停止し、疑似変動が開始される。

10

#### 【 4 6 5 4 】

なお、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動が実行される場合に設定される疑似変動開始タイマ2 2 3 d pのカウンタ値を「1 2 0 0 0 ( m s )」で固定としたが、これは疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されるのは、変動時間が1 7 秒である「完全外れ A」と「ロングリーチ A」のみで構成しているためであり、これに限るものではない。その他の変動パターン種別においても疑似変動が設定される構成とし、それぞれの変動パターン種別に応じて疑似変動開始タイマ2 2 3 d pに設定されるカウンタ値を異ならせても良い。また、疑似変動開始タイマ2 2 3 d pに設定されるカウンタ値を設定する場合に、複数のカウンタ値が規定されたテーブルの中からランダムに設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動開始から第 3 図柄の仮停止までの時間に変化を持たせることができるため、その期間で実行される変動演出が単調になることを抑制することができる。

20

#### 【 4 6 5 5 】

次に、図 1 2 8 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される特殊演出追加設定処理(S 2 4 3 4)について説明する。図 1 2 8 3 は、この特殊演出追加設定処理(S 2 4 3 4)を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理(S 2 4 3 4)は、上述した第 2 9 制御例における特殊演出追加設定処理に対して、ミッション種別が決定されているか否かや、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングに応じて、特殊演出の演出態様を設定するための処理が実行される点で相違する。具体的には、特殊演出追加設定処理が実行されると、まず、ミッション種別決定フラグ2 2 3 d f C がオンであるかを判別する(S 2 5 5 5 D)。ミッション種別決定フラグ2 2 3 d f C がオンであると判別した場合には(S 2 5 5 5 D : Y e s)、ミッション種別格納エリア2 2 3 d j C に設定されているミッション種別を読み出し(S 2 5 5 6 D)、シナリオカウンタ2 2 3 d t C の値が第 1 判定タイミング(図 1 2 5 5 参照)を経過した値であるかを判別する(S 2 5 5 7 D)。

30

40

#### 【 4 6 5 6 】

第 1 タイミングを経過していないと判別した場合には(S 2 5 5 7 D : N o)、まだ結果報知演出が実行されていない状態であるため、設定されているミッション種別と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ2 2 3 d f の値と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて結果報知演出態様設定テーブル2 2 2 d c C から結果報知演出態様を設定する(S 2 5 5 8 D)。一方、S 2 5 5 7 D の処理において、第 1 判定タイミングを経過していると判別した場合には(S 2 5 5 7 D : Y e s)、設定されているミッション種別と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ2 2 3 d f の値と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて書き換え演出態様設定テーブル2 2 2 d d C から書き換え演

50



出態様を設定する ( S 2 5 6 5 D )。

【 4 6 5 7 】

また、 S 2 5 5 5 D の処理において、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C がオンではないと判別した場合には ( S 2 5 5 5 D : N o )、仮結果報知演出態様を決定する ( S 2 5 6 3 D )。より具体的には、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 1 D の処理で取得した第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f の値と、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別に基づいて、一時的に「一撃ミッション」のミッション種別に対応する結果報知演出態様を決定する。 S 2 5 6 3 D の処理が終了すると、仮結果報知演出設定フラグ 2 2 3 d u C をオンに設定する ( S 2 5 6 4 D )。

【 4 6 5 8 】

S 2 5 5 8 D、 S 2 5 6 5 D および S 2 5 6 4 D の処理が終了すると、ミッション種別決定フラグ 2 2 3 d f C をオフに設定し ( S 2 5 5 9 D )、決定した特殊演出の演出態様に対応する情報を特殊演出態様格納エリア 2 2 3 d q C に格納する ( S 2 5 6 0 D )。そして、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値をクリアにし ( S 2 5 6 1 D )、図 1 2 8 1 の S 2 4 2 2 D の処理で取得した変動パターン種別の変動時間に基づいて、疑似変動更新時間設定テーブル 2 2 2 d b C から疑似変動更新時間を決定し、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定して ( S 2 5 6 2 D )、本処理を終了する。

【 4 6 5 9 】

次に、図 1 2 8 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) について説明する。図 1 2 8 4 は、この停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 2 2 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 2 8 0 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、設定されているミッション種別に基づいて当たり結果報知用演出態様を設定し ( S 2 7 8 7 D )、当たり結果報知演出に対応する表示用特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

【 4 6 6 0 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C に 3 0 0 0 ( m s ) に対応する値を設定する ( S 2 7 8 5 D )。そして、ミッション選択期間フラグ 2 2 3 d e C をオンに設定し ( S 2 7 8 6 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数実行処理が終了すると、本処理を終了する。

【 4 6 6 1 】

< 第 2 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

次に、図 1 2 8 5 および図 1 2 8 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。本第 2 9 制御例の第 3 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御は、上述した第 2 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御に対して、 V 割込処理で実行されるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 6 3 1 2 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【 4 6 6 2 】

図 1 2 8 5 および図 1 2 8 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行さ

10

20

30

40

50

れるV割込処理の一処理であるコマンド判定処理(S6312D)の詳細について説明する。まず、図1285は、コマンド判定処理(S6312D)を示すフローチャートである。このコマンド判定処理(S6312D)は、上述した第29制御例におけるコマンド判定処理(S6302D)に対して、特殊演出関連コマンド処理(S6409D)に代えて特殊演出関連コマンド処理(S6419D)を実行する点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理(S6312D)が実行されると、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S6401D)、未処理の新規コマンドがなければ(S6401D:No)、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば(S6401D:Yes)、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理(S6303D)に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し(S6402D)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する(S6403D)。そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し(S6404D)、表示用変動パターンコマンドがあれば(S6404D:Yes)、変動パターンコマンド処理を実行して(S6405D)、S6401Dの処理へ戻る。S6404Dの処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別すると(S6404D:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(S6406D)、表示用変動種別コマンドがあれば(S6406D:Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(S6407D)、S6401Dの処理へ戻る。S6406Dの処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別すると(S6406D:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用特殊演出関連コマンドがあるか否かを判別し(S6422)、表示用特殊演出関連コマンドがあれば(S6422:Yes)、特殊演出関連コマンド処理を実行して(S6419D)、S6401Dの処理へ戻る。

10

20

30

40

#### 【4663】

ここで、図1286を参照して、特殊演出関連コマンド処理(S6419D)の詳細について説明する。図1286は、特殊演出関連コマンド処理を示すフローチャートである。この特殊演出関連コマンド処理は、音声ランプ制御装置114より受信した表示用特殊演出関連コマンドに対応する処理を実行するものである。特殊演出関連コマンド処理では、まず、受信した特殊演出関連コマンドは疑似変動開始コマンドであるかを判別する(S6151D)。疑似変動開始コマンドであると判別した場合には(S6151D:Yes)、ミッション選択演出表示データテーブルを決定して表示データテーブルバッファ233ddに設定し(S6161D)、転送データテーブルバッファ233deにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S6153D)。そして、S6152Dの処理によって表示データテーブルバッファ233ddに設定された表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ233dhに設定し(S6154D)、ポインタ233dfを0に初期化する(S6155D)。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して(S6156D)、特殊演出関連コマンド処理(S6419D)を終了し、コマンド判定処理(図1285参照)に戻る。S6151Dの処理において、受信したコマンドは疑似変動開始コマンドではないと判別した場合には(S6151D:No)、コマンドに対応する結果報知演出または書き換え演出表示データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファ233ddに設定し(S6162D)、S6153Dの処理へ移行する。

#### 【4664】

ここで、図1285の説明に戻る。S6422の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別すると(S6422:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し(S6410D)、表示用オープニングコマンドがあれば(S6410D:Yes)、オープニングコマンド処理を実行して(S6411D)、S6401Dの処理へ戻る。

#### 【4665】

50

S 6 4 1 0 D の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 0 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 2 D )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 D : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 3 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

【 4 6 6 6 】

S 6 4 1 2 D の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 2 D : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 4 D )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 1 4 D : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 D )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。S 6 4 1 4 D の処理において、エラーコマンドがないと判別すると ( S 6 4 1 4 D : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し ( S 6 4 2 2 )、S 6 4 0 1 D の処理へ戻る。

10

【 4 6 6 7 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 D の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 D : Y e s )、再び S 6 4 0 2 D ~ S 6 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、S 6 4 0 1 D ~ S 6 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、S 6 4 0 1 D の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別すると、このコマンド判定処理を終了する。

【 4 6 6 8 】

以上、説明した通り、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、1 の特別図柄の変動中に開始された疑似変動を、その特別図柄の変動が終了した後も所定期間 ( 3 秒間 ) 継続するように構成している。そして、疑似変動中に実行される特殊演出の演出態様を、疑似変動中に新たに開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させることが可能な構成にしている。このように構成することで、特別図柄が変動表示されていない期間であることを遊技者に気付かせ難くすることができるとともに、特別図柄が変動表示されていない期間に実行されている特殊演出の演出態様を、新たな入賞に基づいて開始された特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に可変させることで、保留が途切れても継続する連続演出を実行することが可能となり、先読み演出に近い演出を提供することができる。

20

【 4 6 6 9 】

また、本第 2 9 制御例の第 3 変形例では、特殊演出の実行期間中に、第 3 図柄表示装置 8 1 において図 1 2 5 2 ( b ) に示す特殊演出の演出態様を選択する演出 ( ミッション選択演出 ) を実行し、遊技者が任意に選択した演出態様に対応する結果報知演出 ( または書き換え演出 ) を実行可能に構成している。よって、疑似変動が頻繁に実行される場合であっても、遊技者の好みに応じた特殊演出の演出態様を設定することが可能となり、早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

30

【 4 6 7 0 】

さらに、ミッション選択演出において、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される結果報知演出の演出態様を異ならせることができるように構成している。つまり、ミッション選択演出の演出期間として、特殊演出が開始される特別図柄変動が停止表示された後に 3 秒間の期間が設定されるように構成しており、遊技者がミッション内容を選択する前に新たな特別図柄変動が開始された場合と、遊技者がミッション内容を選択し、選択した内容で結果報知演出が開始された後に新たな特別図柄変動が開始された場合とでは、異なる演出態様で結果報知演出が実行されるように構成している。より具体的には、特別図柄変動が停止表示され、ミッション選択演出が実行されてから 2 秒が経過したタイミングで、第 1 入球口 6 4 へと遊技球が入球し、大当たり変動が開始された場合において、ミッション選択演出が実行されてから 1 秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点では大当たり変動が開始されていないため、結果報知演出の演出結果として失敗演出が実行され、その後、成功を示す書き換え演出 ( 成功演出 ) が実行される。一

40

50

方、ミッション選択演出が実行されてから2.5秒が経過したタイミングで遊技者がミッション内容を選択した場合には、選択したミッション内容に基づいて結果報知演出が開始された時点で、既に大当たり変動が開始されているため、結果報知演出の演出結果として成功演出が実行される。このように構成することで、遊技者がミッション内容を選択するタイミングによって実行される演出の演出態様を異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【4671】

<第29制御例の第4変形例>

次に、図1287～図1299を参照して、第29制御例の第4変形例のパチンコ機10について説明をする。上述した第29制御例では、第1入球口64への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、第29制御例では、疑似変動を実行するか否かを内部的に設定するのみであり、入賞頻度が低い状態が継続すれば、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定され易い状態も継続するので、短い期間に頻繁に疑似変動を含む演出態様が行われることになり、遊技者が早期に飽きてしまう虞があった。

10

【4672】

これに対して、第29制御例の第4変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成している点で、上述した第29制御例と相違する。具体的には、疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている場合に、疑似変動が開始される5秒前に、図1287(a)に示すミッション演出実行選択画面を表示し、ボタン操作により、遊技者がミッション演出(疑似変動を含む演出態様)を実行するか否かを選択可能に構成している。このように構成することで、短い期間で頻繁に疑似変動を含む演出態様の変動パターンが設定されている状態が続いても、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能であり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

【4673】

また、上述した第29制御例では、保留球がない状態で開始された特別図柄の変動表示において疑似変動を含む演出態様が設定され易く構成されており、入賞頻度が低い状態が継続すると、連続して疑似変動を含む演出態様が設定され、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。また、第29制御例では、疑似変動が実行されている場合、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が大当たり当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動の結果報知演出において大当たり当選であることを示す態様が表示される一方で、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が外れ当選であることを示す変動パターンであり、その特別図柄の変動表示が終了し、次に開始される特別図柄の変動表示も外れ当選であることを示す変動パターンであれば、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示態様として、ロングリーチの変動パターンが設定されている場合であっても、疑似変動の結果報知演出において外れを示す態様が表示されるのみで、遊技者はロングリーチの変動パターンであったことを認識できず、大当たり当選への期待感を高める演出(ロングリーチなど)を遊技者に提供する機会が減少してしまうというデメリットがあった。

30

40

【4674】

これに対して、本第29制御例の第4変形例では、保留球数0個の状態でロングリーチの変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において疑似変動が実行され、その疑似変動の実行期間中に、新たな保留球を獲得し、その保留球の抽選結果が外れである場合に、実行中の疑似変動を中止してロングリーチ演出に切り替え可能に構成している。

【4675】

このように構成することで、外れを示す態様の疑似変動が連続して実行されることを抑制することができる。

【4676】

また、本第29制御例の第4変形例では、特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合よ

50

りも大当たり当選である場合の方がロングリーチの変動パターンにおいて疑似変動を含む演出態様が設定され易いことから、実行中の疑似変動が中止され、ロングリーチ演出に切り替わることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高め、演出結果に注目させることが可能となる。

#### 【 4 6 7 7 】

この第 2 9 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 が第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 2 9 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 4 6 7 8 】

< 第 2 9 制御例の第 4 変形例の演出内容について >

まず、図 1 2 8 7 ~ 図 1 2 8 9 を参照して、本第 2 9 制御例の第 4 変形例の第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される演出内容について説明する。図 1 2 8 7 ( a ) は、本第 2 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出実行選択画面の一例を示した図である。本第 2 9 制御例の第 4 変形例におけるミッション演出は、疑似変動に合わせて実行される特殊演出であり、特別図柄の変動期間中に仮停止した第 3 図柄が再変動した後に停止表示されるまでの期間（疑似変動の実行期間）で実行される。ミッション演出実行選択画面は、特別図柄の変動期間中に第 3 図柄が仮停止する 5 秒前に第 3 図柄表示装置 8 1 に表示され、仮停止する 2 秒前に非表示となる。図 1 2 8 7 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の中央に表示される第 1 表示領域 H R 1 に疑似変動を行うか否かを遊技者に選択させるための表示態様である「ミッションを行いますか」という文字と、四角い枠で囲まれた「はい」という文字と、四角い枠で囲まれていない「いいえ」という文字が表示される。「はい」という文字を囲っている四角い枠は、現在選択されている選択肢を示すためのものであり、遊技者が選択ボタン 6 0 0 を操作することに対応して「はい」または「いいえ」のどちらかを囲むように移動する。これにより、現在どちらの選択肢を選択しているのかを遊技者は識別可能となる。

#### 【 4 6 7 9 】

また、第 1 表示領域 H R 2 の下方には、第 2 表示領域 H R 2 が形成され、第 2 表示領域 H R 2 には、遊技者に対して選択手段を報知するための態様である「左右ボタンで選んでね」という文字が表示される。このように構成することで、遊技者に対して、これから実行される予定のミッション演出を実行するか否かを遊技者が選択できるということを分かり易く報知することができる。ミッション演出実行選択画面では、選択ボタン 6 0 0 の操作が有効に設定され、第 3 図柄が仮停止する 2 秒前までは何度でも四角い枠を移動させることが可能である。第 3 図柄が仮停止する 2 秒前の時点で「はい」が選択されている場合には、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから 2 秒経過するまでに、高速表示されている第 3 図柄の変動表示が次第に低速表示となり、ミッション演出実行選択画面が非表示となってから 2 秒経過した時点で仮停止状態となり、ミッション演出が開始される。

#### 【 4 6 8 0 】

図 1 2 8 7 ( b ) は、第 4 変形例におけるミッション演出の実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出が開始されると、第 3 図柄表示装置 8 1 の中央部で仮停止している「2 4 6」という組み合わせの第 3 図柄の表示態様の一部に重なるように「ミッション」と表記されたアイコン A k 1 が表示され、第 3 図柄の上方にはミッション演出が開始されたことを示すための表示態様である「ミッション開始図柄を変える」という文字が表示された第 1 表示領域 H R 1 が形成される。その後、仮停止している第 3 図柄が高速表示となることで、ミッション演出において再変動を開始した第 3 図柄

の組み合わせが変わればミッション成功であるということを知者に分かり易くすることができる。なお、副表示領域Dsには、「決定ボタンを押すと通常変動に戻るよ」という文字が表示され、演出ボタン22を操作することにより、実行中のミッション演出を中止し、通常第3図柄の変動表示に切り替えることが可能であることを遊技者に報知している。なお、本第29制御例の第4変形例において実行されるミッション演出は、上述した第29制御例において実行されるミッション演出と同様の流れで実行される。

#### 【4681】

本第29制御例の第4変形例では、ミッション演出の実行中に演出ボタン22を押下することで通常特別図柄の変動表示に切り替えることを可能に構成している。このように構成することで、ミッション演出実行選択画面において遊技者がボタン操作を誤り、不本意にミッション演出の実行を選択してしまった場合であっても、任意のタイミングでミッション演出を中止することが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

10

#### 【4682】

図1288(a)は、第4変形例におけるミッション演出の非実行が選択された場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合には、ミッション演出実行選択画面の非表示から2秒経過しても第3図柄の仮停止は実行されず、ミッション演出が開始されない。そして、特別図柄の変動表示期間が経過すると、特別図柄の抽選結果を示す態様の第3図柄が停止表示される。

#### 【4683】

次に、図1288(b)～図1289(b)を参照して、本第29制御例の第4変形例において実行されるブラックアウト演出について説明する。ブラックアウト演出は、保留球数が0個の状態特別図柄の変動表示態様として当たりロングリーチまたは外れロングリーチの変動パターンが設定され、その特別図柄の変動表示期間中にミッション演出が実行されている場合において、新たな保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れ当選である場合に、実行中のミッション演出を中止し、ロングリーチの演出態様に切り替えるための演出である。図1288(b)は、保留球数が0個でミッション演出が実行されている場合の表示画面を示した図である。小表示領域Dm1aには保留球数が0であることを示す「0」が表示され、小表示領域Dm1bには特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、第1表示領域HR1にはミッション演出の実行中であることを示すための態様である「ミッション中」と表示され、小表示領域Dm3にはミッション演出の残演出時間を示すための態様である「残り6秒」が表示されている。

20

30

#### 【4684】

図1288(b)において、変動表示中の特別図柄の変動パターンがロングリーチであり、新たに保留球を獲得し、その保留球に対応する特別図柄の抽選結果が外れである場合、図1289(a)に示すブラックアウト演出が実行される。図1289(a)は、ミッション演出中にブラックアウト演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図1289(a)に示すとおり、ブラックアウト演出が実行されると、第3図柄表示装置81の表示画面が暗転し、何も表示されなくなる。そして、1秒経過すると暗転から復旧し、ミッション演出ではなくロングリーチ演出が実行される。これにより、遊技者はミッション演出が中止され、ロングリーチ演出に切り替わったことを認識することができる。

40

#### 【4685】

ここで、本第29制御例の第4変形例では、図1138および図1139に示すように変動パターン種別が外れロングリーチである場合よりも、当たりロングリーチである場合の方が、疑似変動を含む表示用変動パターンが設定され易い構成である。つまり、疑似変動が中止されロングリーチが実行された場合には、その特別図柄の抽選結果が大当たり当選である可能性が高いといえる。このように構成することで、ミッション演出に慣れた遊技者に対して、ミッション演出の実行中にブラックアウト演出が発生することを期待させ

50

ることが可能となり、遊技者にブラックアウト演出を発生させるために保留球を獲得しようと思わせることで、積極的に遊技を行わせることができる。

【 4 6 8 6 】

< 第 2 9 制御例の第 4 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 2 9 0 を参照して、本第 2 9 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 2 9 0 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 2 9 制御例に対して、枠ボタン 2 2 A を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。図 1 2 9 0 に示すように、枠ボタン 2 2 A は音声ランプ制御装置 1 1 3 の入出力ポート 2 2 5 と接続しており、遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することで、その操作情報が入力される。ここで入力された操作情報は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 2 9 2 参照）における枠ボタン入力監視・演出処理（S 2 1 2 5）で処理される。

10

【 4 6 8 7 】

< 第 2 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 1 2 9 1 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 2 9 1 ( b ) に示すように、本第 2 9 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 2 9 制御例に対して、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C と、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C と、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C と、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C と、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d e C と、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d f C と、シナリオカウンタ c 2 2 3 d g C と、選択コメント表示中フラグ d a D と、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b C を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

20

【 4 6 8 8 】

ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C は、枠ボタン 2 2 A への操作が有効となる期間を設定する場合に、タイマ値が設定され、枠ボタン入力・監視処理（S 2 1 2 5 D）においてタイマ値が更新される。決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C は、枠ボタン入力・監視処理（S 2 1 2 5）において、決定ボタン 6 0 0 a への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 2 9 制御例の第 4 変形例では、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンに設定されたことに基づいて、実行中のミッション演出を中止し、通常の特別図柄の変動表示に切り替えることが可能である。選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C は、枠ボタン入力・監視処理（S 2 1 2 5）において、選択ボタン 6 0 0 b ~ 6 0 0 e への操作があったと判別された場合にオンに設定されるフラグである。本第 2 9 制御例の第 4 変形例では、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンに設定されたことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されるミッション演出実行選択画面において「はい」または「いいえ」を囲む四角い枠を移動させることができる。

30

【 4 6 8 9 】

ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C は、枠ボタン入力・監視処理（S 2 1 2 5）において、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値が 0 となった場合にオンに設定される。このボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d a C がオンに設定された場合は、ボタン操作有効期間が経過したことを示すため、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に格納されている情報に対応する処理が実行される。特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C は、疑似変動の実行中に副表示領域 D s において特殊演出用コメントを表示中であることを示すフラグであり、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C がオンに設定されている期間は、保留個数表示更新処理（S 2 1 2 4 D）において、副表示領域 D s で保留図柄を表示するための処理が実行されない（図 1 2 7 0 参照）。カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン 6 0 0 c ま

40

50

たは600eの操作によって四角い枠の位置を可変させた場合に、その四角い枠が指し示す選択肢に対応する情報を設定するための領域である。カーソル位置記憶エリア223dhCに設定されている情報は、ボタン操作有効期間が経過した場合に読み出される。

#### 【4690】

選択コメント表示中フラグ223daDは、第3図柄表示装置81においてミッション演出実行選択画面が表示中であることを示すためのフラグであり、液晶演出実行管理処理(S2128D)において疑似変動開始タイマ223dpの値が5000であると判別した場合にオンに設定され、ミッション演出の実行を選択するためのボタン操作有効期間が経過した場合にオフに設定される(図1294参照)。ブラックアウト演出実行フラグ223dbDは、ブラックアウト演出が実行されることを示すためのフラグであり、疑似変動実行中処理(S2253D)においてブラックアウト演出の実行が決定された場合にオンに設定され、ブラックアウト演出が実行されるとオフに設定される。

10

#### 【4691】

<第29制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>次に、図1292~図1299を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第29制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図1292を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図1292は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第29制御例におけるメイン処理に対して、保留個数表示更新処理(S2106D)に代えて保留個数表示更新処理(S2124D)を、枠ボタン入力監視・演出処理(S2107D)に代えて枠ボタン入力監視・演出処理(S2125D)を、液晶演出実行管理処理(S2110D)に代えて液晶演出実行管理処理(S2128D)を、変動表示設定処理(S2113D)に代えて変動表示設定処理(S2129D)を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

20

#### 【4692】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回S2101Dの処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したかを判別し(S2101D)、1ミリ秒以上経過していなければ(S2101D:No)、S2102D~S2105D、S2124D、S2125D、S2108D、S2109D、S2128DおよびS2111Dの処理を行わずにS2112Dの処理へ移行する。S2101Dの処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S2102D~S2105D、S2124D、S2125D、S2108D、S2109D、S2128DおよびS2111Dが主に表示(演出)に関する処理であり、短い周期(1m秒以内)で編集する必要がないのに対して、S2112Dのコマンド判定処理や、S2129Dの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S2112Dの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S2129Dの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

30

40

#### 【4693】

S2101Dの処理で1ミリ秒以上経過していれば(S2101D:Yes)、まず、S2102D~S2105D、S2124D、S2125D、S2108D、S2109D、S2126DおよびS2111D、S2127DおよびS2113Dの処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信する(S2102D)。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS2108Dの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し(S2103D)、その後電源投入報知処理を実行する(S2104D)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間(例えば30秒)電源が投入されたことを知らせる報

50



知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 2 1 0 5 D の処理へ移行する。S 2 1 0 5 D の処理では客待ち演出処理を実行する ( S 2 1 0 6 D ) 。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。

#### 【 4 6 9 4 】

客待ち演出処理が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 2 4 D ) 。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 2 4 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 2 5 D ) 。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 A が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 A の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 A の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 A が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

10

#### 【 4 6 9 5 】

また、変動演出が未実行の期間に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 A を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 A を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 A を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

20

#### 【 4 6 9 6 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 2 1 0 8 D ) 、その後音編集・出力処理を実行する ( S 2 1 0 9 D ) 。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され ( S 2 1 2 8 D ) 、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

30

40

#### 【 4 6 9 7 】

液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する ( S 2 1 1 1 D ) 。この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) は、所定期間 ( 本第 2 9 制御例の第 4 変形例では 6 0 秒間 ) に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 2 9 制御例の第 4 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する ( S 2 1 1 2 D ) 。コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が

50

実行される ( S 2 1 2 9 D )。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。

#### 【 4 6 9 8 】

S 2 1 2 9 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 2 1 1 4 D )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 2 1 1 4 D : Y e s )、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして ( S 2 1 1 6 D )、電源断処理を実行する ( S 2 1 1 7 D )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 2 1 1 8 D )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていない場合は ( S 2 1 1 4 D : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し ( S 2 1 1 5 D )、R A M 2 2 3 が破壊されていない場合は ( S 2 1 1 5 D : N o )、S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 2 1 1 5 D : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 4 6 9 9 】

次に、図 1 2 9 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 8 D ) について説明する。図 1 2 9 3 は、この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 8 D ) を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 2 8 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 2 9 2 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる疑似変動に関連するカウンタの値を更新する処理や疑似変動の開始終了を管理するための処理が実行される。液晶演出実行管理処理が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 1 D : N o )、ミッション演出実行選択中処理を行う ( S 2 2 5 1 D )。ミッション演出実行選択中処理 ( S 2 2 5 1 D ) は、ミッション演出実行選択画面において選択ボタン 6 0 0 c、または 6 0 0 e が操作されたか否かを判別するための処理である。

#### 【 4 7 0 0 】

ここで、図 1 2 9 4 を参照して、ミッション演出実行選択中処理 ( S 2 2 5 1 D ) について説明する。ミッション演出実行選択中処理 ( S 2 2 5 1 D ) が実行されると、まず、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンであるかを判別する ( S 2 2 7 1 D )。S 2 2 7 1 D の処理において、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンではないと判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていないと判別した場合 ) には ( S 2 2 7 1 D : N o )、本処理を終了する。一方、S 2 2 7 1 D の処理において、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D がオンであると判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面が表示されていると判別した場合 ) には ( S 2 2 7 1 D : Y e s )、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであるかを判別する ( S 2 2 7 2 D )。S 2 2 7 2 D の処理において、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンであると判別した場合には ( S 2 2 7 2 D : Y e s )、押下された選択ボタンの種別に対応したカーソル位置を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 7 3 D )、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に

押下された選択ボタンの種別に対応する情報を格納する ( S 2 2 7 4 D )。その後、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C をオフに設定し ( S 2 2 7 5 D )、本処理を終了する。 S 2 2 7 2 D の処理において、選択ボタン押下フラグ 2 2 3 d c C がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 7 2 D : N o )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C はオンであるかを判別する ( S 2 2 7 6 D )。 S 2 2 7 6 D の処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 7 6 D : N o )、本処理を終了する。一方、 S 2 2 7 6 D の処理において、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C がオンであると判別した場合には、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D をオフに設定し ( S 2 2 7 7 D )、ボタン操作有効期間経過フラグ 2 2 3 d d C をオフに設定する ( S 2 2 7 8 D )。

10

## 【 4 7 0 1 】

そして、カーソル位置記憶エリア 2 2 3 d h C に格納されている情報がミッション演出を実行することに対応する情報であるかを判別する ( S 2 2 7 9 D )。ミッション演出を実行することに対応する情報であると判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面において「はい」が選択された場合 ) には ( S 2 2 7 9 : Y e s )、本処理を終了する。 S 2 2 7 9 D の処理において、ミッション演出を実行しないことに対応する情報が格納されていると判別した場合 ( 即ち、ミッション演出実行選択画面において「いいえ」が選択された場合 ) には ( S 2 2 7 9 D : N o )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオフに設定し ( S 2 2 8 0 D )、疑似変動開始タイマ d p の値を「 0 」に設定する ( S 2 2 8 1 D )。これにより、実行中の特別図柄の変動表示期間における疑似変動が実行されなくなる。 S 2 2 8 1 D の処理が終了すると、本処理を終了する。なお、本第 2 9 制御例の第 4 変形例では、ボタン操作有効期間が経過するまでミッション演出実行選択画面が継続する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を押下したことに対応してミッション演出実行選択画面を終了する構成としても良い。

20

## 【 4 7 0 2 】

図 1 2 9 3 に戻り、説明を続ける。ミッション演出実行選択中処理 ( S 2 2 5 1 D ) が終了すると、次に、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであるかを判別する ( S 2 2 3 2 D )。疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : N o )、 S 2 2 3 3 D ~ S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

30

## 【 4 7 0 3 】

S 2 2 3 2 D の処理において、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合 ) には ( S 2 2 3 2 D : Y e s )、疑似変動開始タイマの 2 2 3 d p の値を 1 減算する ( S 2 2 3 3 D )。次に、ミッション演出実行選択開始処理を行う ( S 2 2 5 2 D )。このミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) は、疑似変動を含む演出態様が設定されている場合に、ミッション演出実行選択画面の表示タイミングであるか否かを判別するための処理である。

## 【 4 7 0 4 】

ここで、図 1 2 9 5 を参照して、ミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) について説明する。ミッション演出実行選択開始処理 ( S 2 2 5 2 D ) が実行されると、まず、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「 5 0 0 0 」であるかを判別する ( S 2 2 9 1 D )。疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「 5 0 0 0 」である場合 ( 即ち、疑似変動の開始まで残り 5 秒である場合 ) には ( S 2 2 9 1 D : Y e s )、ミッション演出実行選択画面における第 1 表示領域 H R 1 および第 2 表示領域 H R 2 に表示する選択コメント ( 図 1 2 8 7 ( a ) 参照 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 9 2 D )、選択コメント表示中フラグ 2 2 3 d a D をオンに設定する ( S 2 2 9 3 D )。そして、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C の値として「 2 9 9 9 」を設定し ( S 2 2 9 4 D )、本処理を終了する。一方、 S 2 2 9 1 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が「 5 0 0 0 」ではないと判別した場合には ( S 2 2 9 1 D : N o )、本処理を終了する。

40

50

## 【 4 7 0 5 】

図 1 2 9 3 に戻り、説明を続ける。S 2 2 5 2 D の処理が終了すると、S 2 2 3 3 D の処理において減算された疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p の値が 0 であるか否かを判別し ( S 2 2 3 4 D )、0 でないと判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : N o )、疑似変動の開始タイミングではないため、S 2 2 3 5 D の処理をスキップし、疑似変動中止処理を行う ( S 2 2 5 3 D )。疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) は、疑似変動の実行中にブラックアウト演出を設定するための処理である。

## 【 4 7 0 6 】

ここで、図 1 2 9 6 を参照して、疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) について説明する。疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) が実行されると、まず、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンであるかを判別する ( S 2 7 8 1 D )。ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 8 1 D : N o )、疑似変動の実行期間ではない、またはブラックアウト演出の実行条件が成立していないことを示しているので、本処理を終了する。一方、S 2 7 8 1 D の処理において、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D がオンであると判別した場合には ( S 2 7 8 1 D : Y e s )、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D をオフに設定し ( S 2 7 8 2 D )、実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動 ( 当否判定結果が大当たり当選である特別図柄の変動パターン ) かを判別する ( S 2 7 8 3 D )。S 2 7 8 3 D の処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動であると判別した場合には ( S 2 7 8 3 D : Y e s )、当たりロングリーチ A を表示するための表示コマンドを設定する ( S 2 7 8 4 D )。

## 【 4 7 0 7 】

なお、ブラックアウト演出が実行されるタイミングによって、実行中の特別図柄の残りの変動表示期間は一定ではないため、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C によって各表示用変動パターンの演出時間がどれだけ経過しているかを計測可能にしており、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C の値に対応する演出パートの画像データが表示されるように表示コマンドを設定する。

## 【 4 7 0 8 】

S 2 7 8 3 D の処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動ではないと判別した場合 ( 即ち、外れ変動である場合 ) には ( S 2 7 8 3 D : N o )、外れロングリーチ A を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 7 8 5 D )、本処理を終了する。

## 【 4 7 0 9 】

疑似変動中止処理 ( S 2 2 5 3 D ) が終了すると、シナリオカウンタ c 2 2 3 d t C の値を 1 減算し ( S 2 2 5 4 D )、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 4 D の処理において、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d r の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 4 D : Y e s )、疑似変動開始処理を実行する ( S 2 2 3 5 D )。疑似変動開始処理 ( S 2 2 3 5 D ) が終了すると、S 2 2 5 3 D および S 2 2 5 4 D の処理を実行し、本処理を終了する。

## 【 4 7 1 0 】

S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し ( S 2 2 4 0 D )、減算後の疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 2 4 1 D )。疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : N o )、疑似変動実行中処理を実行する ( S 2 2 5 5 D )。疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) は、疑似変動の実行中に疑似変動を中止させる条件が成立したか否かを判別するための処理である。

## 【 4 7 1 1 】

ここで、図 1 2 9 7 を参照して、疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) について説明する。図 1 2 9 7 は、この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 5 5 D ) が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンであるかを判別する ( S 2 8 5 0 D )。決定ボタン押下フラグ

10

20

30

40

50

2 2 3 d b C がオンであると判別した場合には ( S 2 8 5 0 D : Y e s )、実行中の疑似変動を通常の第 3 図柄変動演出に切り替えるための疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) を実行する。疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) の詳細な説明は後述する。一方、S 2 8 5 0 D において決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C がオンではないと判別した場合には ( S 2 8 5 0 D : N o )、変動表示中の特別図柄の変動種別はロングリーチであるかを判別する ( S 2 7 5 2 D )。S 2 7 5 2 D の処理において、変動種別がロングリーチではない場合には ( S 2 7 5 2 : N o )、ブラックアウト演出の実行条件を満たさないので、本処理を終了する。一方、S 2 7 5 2 D の処理において、変動種別がロングリーチであると判別した場合には ( S 2 7 5 2 : Y e s )、次に、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」であるかを判別する ( S 2 7 5 3 D )。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」ではないと判別した場合には ( S 2 7 5 3 D : N o )、本処理を終了する。

#### 【 4 7 1 2 】

S 2 7 5 3 D の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が「 1 」であると判別した場合には ( S 2 7 5 3 D : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものであるかを判別する ( S 2 7 5 4 D )。入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が当たりを示すものである場合には ( S 2 7 5 4 D : N o )、本処理を終了する。S 2 7 5 4 D の処理において、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリアに格納されている入賞情報が外れを示すものである場合には ( S 2 7 5 4 D : Y e s )、ブラックアウト演出を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 7 5 5 D )、ブラックアウト演出実行フラグ 2 2 3 d b D をオンに設定する ( S 2 7 5 5 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 8 5 6 D )、本処理を終了する。

#### 【 4 7 1 3 】

次に、図 1 2 9 8 を参照して、疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) について説明する。図 1 2 9 8 は、この疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) は、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行中の疑似変動を中止し、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する第 3 図柄の変動演出に切り替えるための処理である。疑似変動切替処理 ( S 2 8 5 1 D ) が実行されると、まず、決定ボタン押下フラグ 2 2 3 d b C をオフに設定し ( S 2 9 5 1 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定する ( S 2 9 5 2 D )。S 2 9 5 2 D の処理の後には、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定されている値を「 0 」に設定し ( S 2 9 5 3 D )、実行中の特別図柄の変動パターン種別に対応する表示用変動パターンを表示するための表示用コマンドを設定する ( S 2 9 5 4 D )。そして、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 9 5 5 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオフに設定して ( S 2 9 5 6 D )、本処理を終了する。

#### 【 4 7 1 4 】

図 1 2 9 3 に戻り、説明を続ける。S 2 2 4 1 D の処理において、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 2 4 1 D : Y e s )、疑似変動終了を示すための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 2 D )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定する ( S 2 2 4 3 D )。その後、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a のカウンタ値に対応する数の保留図柄を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 2 4 4 D )、特殊演出用コメント表示中フラグ 2 2 3 d g C をオフに設定する ( S 2 2 4 8 D )。そして、S 2 2 5 4 D の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 4 7 1 5 】

次に、図 1 2 9 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) について説明する。図 1 2 9 9 は、この変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 2 1 2 9 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処

理（図 1 2 9 2 参照）の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、上述した変動パターン設定処理（図 1 1 6 6 参照）において設定した表示用変動パターンに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。変動表示設定処理では、まず、RAM 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンか否かを判別する（S 3 0 0 1 D）。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンではないと判別した場合には（S 3 0 0 1 D : N o）、第 3 図柄の変動開始タイミングではないため、S 3 0 0 6 D の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d c がオンであると判別した場合には（S 3 0 0 1 D : Y e s）、第 3 図柄の変動開始タイミングであるため、変動開始フラグ 2 2 3 d c をオフに設定し（S 3 0 0 2 D）、次いで、演出態様設定処理（図 1 1 6 7 参照）の S 2 4 5 4 D, S 2 4 5 9 D, S 2 4 5 8 D または特殊演出追加設定処理（図 1 1 6 8 参照）の S 2 5 4 1 D の処理のいずれかにおいて設定された表示用変動パターンを取得する（S 3 0 0 3 D）。そして、取得した表示用変動パターンに基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定する（S 3 0 0 4 D）。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される表示用変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。そして、設定した表示用変動パターンに対応する値をシナリオカウンタ c 2 2 3 d t C に設定する（S 3 0 1 1 D）。ここでシナリオカウンタ c 2 2 3 d t C に設定される値は、表示用変動パターンの変動表示時間に対応する値であり、上述した液晶演出実行管理処理（S 2 1 2 8 D）が実行される毎に 1 減算し、特別図柄の変動表示が終了する時点で「0」となる。

#### 【 4 7 1 6 】

次いで、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されたデータをシフトする（S 3 0 0 5 D）。S 3 0 0 5 D の処理では、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、第 1 エリア 実行エリア、第 2 エリア 第 1 エリア、第 3 エリア 第 2 エリア、第 4 エリア 第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、S 3 0 0 6 D の処理へ移行する。S 3 0 0 6 D の処理では、RAM 2 3 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンか否かを判別する（S 3 0 0 6 D）。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合は（S 3 0 0 6 D : N o）、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示設定処理を終了し、メイン処理に戻る。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b がオンであると判別した場合は（S 3 0 0 6 D : Y e s）、停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオフし（S 3 0 0 7 D）、次いで、コマンド判定処理（図 1 1 6 0 参照）の S 2 2 0 5 D の処理において、停止種別コマンドから抽出された変動演出における停止種別を、RAM 2 2 3 より取得する（S 3 0 0 8 D）。

#### 【 4 7 1 7 】

次に、主制御装置 1 1 0 からの停止種別コマンドによって指示された停止種別を第 3 図柄表示装置 8 1 における変動演出の停止種別として設定し（S 3 0 0 9 D）、設定された停止種別に基づいて、表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成して、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信するために設定して（S 3 0 1 0 D）、本処理を終了する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止種別コマンドを受信することによって、この表示用停止種別コマンドによって示される停止種別に応じた停止図柄が、第 3 図柄表示装置 8 1 で停止表示されるように、変動演出の停止表示が制御される。

#### 【 4 7 1 8 】

以上、説明をした通り、本第 2 9 制御例の第 4 変形例では、疑似変動の実行タイミングにおいて疑似変動を実行するか否かを遊技者が選択可能に構成し、疑似変動の実行中も遊技者の任意のタイミングで疑似変動を通常の変動演出に切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

## 【 4 7 1 9 】

なお、本第 2 9 制御例の第 4 変形例の構成を、第 2 9 制御例の第 2 変形例の構成と組み合わせても良い。具体的には、図 1 2 2 1 ( a ) に示す、ミッション演出の導入演出を表示する前に図 1 2 8 7 ( a ) に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする。ミッション演出実行選択画面において、遊技者がミッション演出の実行を選択した場合には、引き続きミッション演出の導入演出を表示した後、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 をスタンバイ状態とする。一方で、遊技者がミッション演出の非実行を選択した場合には、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を収納状態としたまま変動演出を継続する。

## 【 4 7 2 0 】

また、遊技者がミッション演出の実行を選択し、ミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態となっている場合でも、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作することによりミッション演出の実行期間中に主表示領域 D m が隠された状況を復旧する処理を実行する。具体的には、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を収納状態へと可動させ、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている通常の変動演出を遊技者が視認可能な状態とする。

## 【 4 7 2 1 】

上述したように、第 2 9 制御例の第 2 変形例では、ミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態である場合にも、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 の背面側にある第 3 図柄表示装置 8 1 では通常第 3 図柄の変動表示が実行されているので、スタンバイ状態である装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が遊技者の任意のタイミングで収納状態へと可動しても、新たに第 3 図柄表示装置 8 1 における第 3 図柄の変動表示を表示するための複雑な処理が不要であるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 における処理負荷を軽減することが可能となる。

## 【 4 7 2 2 】

なお、本第 2 9 制御例の第 2 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面全体を覆い隠すように構成としたが、これに限るものではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一部を覆い隠す構成としても良い。具体的には、第 3 図柄が停止表示される主表示領域 D m の中央部のみを装飾用可動役物によって覆い隠すことが可能に構成し、主表示領域 D m の中央部以外の表示領域は遊技者が視認可能とする。このように構成することで、第 3 図柄が停止表示されたか否かを遊技者に分かり難くしつつ、装飾用可動役物により覆い隠されていない表示領域で実行されるその他の当否判定結果を示唆するための変動演出は遊技者が視認可能であるため、変動演出の演出態様から遊技者に特別図柄の当否判定結果を予測させ、装飾用可動役物を収納状態にして第 3 図柄変動に切り替えるか否かを判断し易くすることができる。

## 【 4 7 2 3 】

なお、本第 2 9 制御例の第 4 変形例の構成と、上述した第 2 9 制御例の第 3 変形例の構成を組み合わせた構成としても良い。具体的には、図 1 2 5 2 ( a ) に示す、ミッション選択演出を表示する前に図 1 2 8 7 ( a ) に示すミッション演出実行選択画面を表示し、遊技者がミッション演出を実行するか否かを選択可能とする構成としても良い。

## 【 4 7 2 4 】

< 第 2 9 制御例の第 5 変形例 >

次に、図 1 3 0 0 を参照して、第 2 9 制御例の第 5 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動の実行期間中に新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果に基づいて、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する構成であった。しかしながら、第 2 9 制御例の第 3 変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合であっても、その疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に参照されるのは、新たに変動表示が開始された特別図柄の当否判定結果のみであるため、その特別図柄の当否判定結果が外れ

10

20

30

40

50

当選である場合には、他の保留球の中に特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である保留球があったとしても、ミッション演出の結果報知演出において外れに対応する演出結果が報知される。つまり、特別図柄1つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定すると大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率は低く、外れ当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高いため、結果的にミッション演出において外れであることに対応する演出結果が報知され易くなり、ミッション演出は大当たり当選の期待が持てない演出であるという印象を遊技者に与えてしまい、ミッション演出が実行されても遊技者が演出に注目し難くなることで演出効果が低下してしまう虞があった。

#### 【4725】

これに対して、本第29制御例の第5変形例では、疑似変動が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で保留球を複数個獲得した場合に、各保留球に対応する特別図柄の当否判定結果を事前に取得し（先読みし）た結果に基づいて疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の内容を設定可能に構成している。このように構成することで、特別図柄1つ分の当否判定結果のみで結果報知演出の内容を設定する場合よりも、大当たり当選であることに対応する演出結果が設定される確率が高くなり、ミッション演出において大当たり当選であることに対応する演出結果が報知される機会が増えることで、ミッション演出で大当たり当選であることに対応する演出結果が報知されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技者をミッション演出に注目させ易くなるのでミッション演出の演出効果を高めることができる。

#### 【4726】

また、獲得した複数個の保留球のうち、どの保留球をミッション演出の結果報知演出の内容を設定する際に先読みの対象とするかを遊技者が選択可能に構成している。具体的には、図1300(b)に示すように、1つの保留球を対象とする「保1先読み」、保有している全ての保留球を対象とする「全保留先読み」、保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択する「ランダム先読み」の3種類のミッション種別から1のミッション種別を遊技者が枠ボタン22Aを操作することにより選択できる構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となり、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【4727】

この第29制御例の第5変形例におけるパチンコ機10が第29制御例の第3変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第29制御例の第3変形例におけるパチンコ機10と同一である。

#### 【4728】

< 第29制御例の第5変形例の演出内容について >

次に、図1300を参照して、本第29制御例の第5変形例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出について説明する。まず、図1300(a)を参照して、本第29制御例の第5変形例におけるミッション選択演出B開始時の演出内容について説明する。図1300(a)は、本第29制御例の第5変形例におけるミッション選択演出B開始時の表示画面の一例を示した図である。

#### 【4729】

疑似変動ありの表示用変動パターンが設定されている特別図柄の変動表示において、予め規定されている疑似変動の開始タイミングになると、図1300(a)に示すように、主表示領域Dmでは、高速変動表示されていた第3図柄が低速変動表示された後に仮停止し、その第3図柄に重なってミッションアイコンAk1が表示され、主表示領域Dmの中央部に表示されている第3図柄の上部に「この後に表示される3つのミッションから好き

10

20

30

40

50



なミッションを選べ！」というミッション選択演出 B に関する演出情報を案内する案内態様を表示するための表示領域 H R 1 が形成される。このミッションアイコン A k 1 は、疑似変動中に実行される特殊演出である「ミッション演出」が開始されることを報知するための態様である。このように、ミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に演出情報が表示されることで、これからミッション演出が開始されることを遊技者に分かり易く報知することができる。また、遊技者に対して、この後にミッション選択演出 B が実行されることを予告することで、遊技者にボタン操作を行う準備をさせることができる。

#### 【 4 7 3 0 】

表示領域 H R 1 とミッションアイコン A k 1 が表示された後、仮停止していた第 3 図柄が疑似変動を開始する。これにより、特別図柄の変動表示がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域 D s では導入演出が開始されると、特殊演出の演出情報を案内するための案内コメントが表示される。このため、ミッション選択演出およびミッション演出が実行されている期間は、副表示領域 D s 2 において保留図柄が非表示となる。なお、主表示領域 D m 1 a には入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に格納されている入賞情報（保留球）の数に対応する値が表示され、図 1 3 0 0 ( a ) に示す例では、保留球が 0 個であることを示している。

10

#### 【 4 7 3 1 】

次に、図 1 3 0 0 ( b ) を参照して、ミッション選択演出 B の演出内容について説明する。図 1 3 0 0 ( b ) は、ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒経過した場合の表示画面の一例を示した図である。ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒経過するまでは、図 1 3 0 0 ( a ) に示すミッションアイコン A k 1 と、表示領域 H R 1 に「この後に表示される 3 つのミッションから好きなミッションを選べ！」というコメントが表示され、ミッション選択演出 B が開始されてから 2 秒が経過すると、ミッションアイコン A k 1 が非表示となり、表示領域 H R 1 のコメントが「左右ボタンでカーソル移動 決定ボタンでミッション決定」という枠遊技者に対してボタン 2 2 A を操作することを案内する案内態様に切り替わる。また、主表示領域 D m 3 が形成され、ボタン操作有効期間タイマ 2 2 3 d a C のタイマ値に対応する値が表示される。図 1 3 0 0 ( b ) に示す例では、「残り 3 秒」と表示されており、ボタン操作有効期間が残り 3 秒であることを遊技者に報知している。また、主表示領域 D m 1 a には保留球数が 3 であることを示す態様が表示され、主表示領域 D m 1 b には特別図柄に対応する第 4 図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、主表示領域 D m 2 には前回の当たり遊技終了から特別図柄の変動表示が 1 0 2 回実行されたことを示す態様である「1 0 2 変動」という文字が表示されている。これにより、図 1 3 0 0 ( b ) に示す例では、図 1 3 0 0 ( a ) に示すミッション選択演出 B が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で 4 つの保留球を獲得し、そのうち 1 つの保留球に対応する特別図柄の変動表示が新たに実行されている状態であることを示しているとわかる。

20

30

#### 【 4 7 3 2 】

主表示領域 D m には、うさぎを模したキャラ 8 0 1 と、ゾウを模したキャラ 8 0 2 と、カメを模したキャラ 8 0 3 が表示され、それぞれのキャラの下部に表示領域 H R 3 3 と、表示領域 H R 3 4 と、表示領域 H R 3 5 が形成される。表示領域 H R 3 3 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に 1 つの保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「保 1 先読み」という文字が表示され、表示領域 H R 3 4 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している全ての保留球を対象とするミッション種別であることを示す態様である「全保留先読み」という文字が表示され、表示領域 H R 3 5 には、ミッション演出の演出結果を設定する際に保有している保留球から対象とする保留球をランダムで選択するミッション種別であることを示す態様である「ランダム先読み」という文字が表示される。

40

#### 【 4 7 3 3 】

また、表示領域 H R 3 3 の下部には、上向き矢印のカーソル K s 1 が表示されており、このカーソル K s 1 は遊技者の枠ボタン 2 2 A の操作に対応して左右に移動する。そして

50

、遊技者が決定ボタン600aを押下した場合、またはボタン操作有効期間が経過した場合にカーソルKs1が指し示しているミッション種別が選択される。このように、通常の変動演出によって各保留球の当否判定結果を推測したい遊技者に対しては、1つの保留球を対象として結果報知演出の内容を設定する「保1先読み」、いち早く全ての保留球の当否判定結果を知りたい遊技者に対しては「全保留先読み」、結果報知演出で外れに対応する演出結果が報知された場合であっても結果報知演出の演出内容を設定する際にどの保留球を対象としたかがわからないので保有している保留球内で大当たり当選への期待感を持たせることができる「ランダム先読み」のいずれかを遊技者の好みに応じて選択可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【4734】

<第29制御例の第6変形例>

次に、図1301～図1305を参照して、第29制御例の第6変形例のパチンコ機10について説明する。上述した第29制御例では、第1入球口64への入賞頻度が低く、保留球が途切れやすい状態である場合に、特別図柄の変動停止後も疑似変動が継続して実行されることで遊技者に特別図柄の変動表示が停止していることを気付かせ難くする構成であった。しかしながら、疑似変動が開始されるのは、特別図柄の変動表示が実行されている期間のみであり、特別図柄が停止表示されている期間には疑似変動が開始されない構成であった。このため、例えば、客待ち演出が実行されているパチンコ機10において新たな遊技者が遊技を開始した場合に、遊技を開始してから第1入球口64に遊技球が入賞するまでは特別図柄が停止表示された状態であるため、第1入球口64に遊技球が入賞するまでの期間が長くなると、遊技者が退屈して遊技を止めてしまう虞があった。

#### 【4735】

これに対して、第29制御例の第6変形例のパチンコ機10は、特別図柄の停止表示期間中にも疑似変動が開始される構成としている点で、上述した第29制御例と相違する。より具体的には、特別図柄が停止表示されている期間において客待ち演出が実行されている場合に、遊技者が球発射ユニット112aを操作し、遊技球の発射を開始すると8秒間の疑似変動が開始される。この疑似変動の実行期間中に第1入球口64に遊技球が入賞しなかった場合には、8秒経過した後、疑似変動開始前に停止表示されていた第3図柄の組み合わせが停止表示される。一方、疑似変動の実行期間中に第1入球口64に遊技球が入賞し、新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、疑似変動終了時に当たり当選である可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせが停止表示される。このように構成することで、遊技を開始してから第3図柄の変動表示が開始されるまでの期間を遊技者に短く感じさせ、遊技者を退屈させることを抑制することが可能となり、実際に第1入球口64に遊技球が入賞し、特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐことができる。

#### 【4736】

この第29制御例の第6変形例のパチンコ機10が、第29制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222およびRAM223の一部構成を変更した点である。また、音声ランプ制御装置113のMPU221が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第29制御例におけるパチンコ機10と同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【4737】

<第29制御例の第6変形例における演出内容について>

図1301および図1302を参照して、第29制御例の第6変形例のパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、疑似変動に合わせて実行される特殊演出について説明する。図1301(a)は、特別図柄の変動表示が終了し、特別図柄が停止表示されてから5経過した時点における第3図柄表示装置81の表示画面の一例を示した図である。主表

10

20

30

40

50

示領域 D m では特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の 1 つである「2 4 6」という組み合わせの第 3 図柄が停止表示され、小表示領域 D m 1 a では特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す態様の 1 つである「x」という組み合わせの第 1 図柄が停止表示されている。また、特別図柄が停止表示されてから 5 分が経過すると、小表示領域 D m 3 が形成され、客待ち演出（デモ演出）の実行中であることを示す態様である「デモ」という文字が表示される。これにより、遊技者に対してパチンコ機 1 0 において遊技が実行されていないことを分かり易くすることができる。

【 4 7 3 8 】

図 1 3 0 0 ( b ) は、特別図柄が停止表示されてから 6 分経過した時点で遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合の表示画面の一例を示した図である。詳細は後述するが、本第 2 9 制御例の第 6 変形例では、客待ち演出の実行中に球発射ユニット 1 1 2 a が操作されたと判別した場合に、8 秒間の疑似変動演出が開始される。

10

【 4 7 3 9 】

図 1 3 0 1 ( b ) に示す通り、客待ち演出の実行中に球発射ユニット 1 1 2 a が操作されると、主表示領域 D m では、外れであることを示す態様で停止表示されていた第 3 図柄に重なるように疑似変動演出が開始されたことを示す態様であるミッションアイコン A k 1 が表示され、第 1 表示領域 H R 1 には疑似変動演出の内容を示す態様である「ミッション開始図柄を変えろ！」という文字が表示される。ミッションアイコン A k 1 と、小表示領域 H R 1 に「ミッション開始図柄を変えろ！」の文字が表示されると、主表示領域 D m において停止表示されていた第 3 図柄が疑似変動を開始する。このように構成することで、変動表示を開始した第 3 図柄が異なる組み合わせで停止表示されるとミッション成功であることを遊技者に対して分かり易く報知することができる。

20

【 4 7 4 0 】

また、小表示領域 D m 3 では、「デモ」という表示が疑似変動演出の残り演出時間を示す態様である「残り 8 秒」という表示に切り替わる。これにより、疑似変動演出が客待ち演出とは異なる演出であることを遊技者に分かり易くすることができる。更に、疑似変動が開始されると、副表示領域 D s では保留演出が開始される。この保留演出では、変動表示中の特別図柄に対応する実行エリア D s 1 に爆弾を模した疑似保留図柄 t h 0 a を表示し、その疑似保留図柄 t h 0 a から導火線 d u と、その導火線 d u の右端に火 H i 1 が表示され、ミッション演出の時間経過に合わせて火 H i 1 が導火線 d u を燃やしながらか左に向かって進む演出が実行される。

30

【 4 7 4 1 】

また、保留球数表示エリア D s 2 に保留演出の内容を示すための「爆弾保留が爆発すると・・・」というコメントが表示されることにより、火 H i 1 が疑似保留図柄 t h 0 a に到達すると何かが起こると遊技者に期待させ、保留演出に注目させることが可能となる。

【 4 7 4 2 】

図 1 3 0 2 ( a ) は、第 2 9 制御例の第 6 変形例におけるミッション演出の実行中に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入賞し、長書き換え演出 A が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出 A は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合の一部で選択される演出態様であり、客待ち演出中に開始されたミッション演出において大当たり当選である可能性が低いことを示唆する第 3 図柄の組み合わせが停止表示された後にうさぎを模したキャラ 8 0 1 が出現し、停止表示されている第 3 図柄に向かってスプレーを吹きかけることで第 3 図柄の組み合わせを大当たり当選である可能性が高いことを示唆する組み合わせに変える演出である。なお、「書き換え演出 A」には、演出時間が異なる「短書き換え演出 A」、「中書き換え演出 A」、「長書き換え演出 A」があり、それぞれの書き換え演出 A では、キャラクタ 8 0 1 がスプレーを使って第 3 図柄を完全に書き換え終了するまでの時間が異なっているのみで、何れの書き換え演出 A が設定された場合であっても最終的に表示される第 3 図柄の表示態様は同一である。どの書き換え演出 A が設定されるかはミッション演出の途中で特図変動が開始されたタイミングに応じて決定する。このように構成することで、特図変動の変動時間内で実行される残りのミッション

40

50

演出の演出時間がその特図変動の開始タイミングによってまちまちであっても、書き換え演出によって帳尻を合わせることが可能となり、特図変動におけるミッション演出に割り当てる演出時間を一定にすることができる。

【 4 7 4 3 】

特別図柄の停止表示期間に開始されたミッション演出の残り時間が0秒になると、主表示領域 D m ではミッション演出開始前に停止表示されていた当否判定結果が外れであることを示す第3図柄の組み合わせで第3図柄が停止表示され、第1表示領域に「ミッション失敗」というミッション演出が失敗したことを報知するための態様が表示される。また、副表示領域 D s では、火 H i 1 が導火線 d u の分岐地点 P t 1 に到達したところで消える演出が表示される。

10

【 4 7 4 4 】

ミッション演出の残り時間が0秒になる前に遊技球が第1入球口64に入球していた場合には、図1302(a)に示すように、表示領域 H R 1 には「ミッション継続!」というミッション演出が継続することを報知するための報知態様が表示され、キャラクタ801がスプレーを使って停止表示されている第3図柄を上書きする演出が実行される。また、小表示領域 D m 3 の下部には「+3」というミッション演出の演出時間が追加(延長)されたことを示す態様が表示され、その態様に対応して小表示領域 D m 3 に表示されている報知態様が「残り0秒」から「残り3秒」に更新される。このように構成することで、結果報知演出の終了時に「ミッション失敗」という報知態様が表示されたものの、ミッション演出は継続しており、外れであることを示す表示態様の第3図柄がまだ可変する可能性があることを遊技者に分かり易く認識させることができる。

20

【 4 7 4 5 】

また、副表示領域 D s では、分岐地点 P t 1 に火 H i 2 が表示され、導火線 d u 上を疑似保留図柄 t h 0 a に向かって進みはじめ、保留球数表示エリア D s 2 には保留演出が継続していることを報知する態様である「再着火!爆発のチャンス!」というコメントが表示されることで、遊技者に保留演出が継続していることを分かり易く報知することができる。なお、書き換え演出が実行される場合には、再着火された導火線 d u の火の表示態様によって、特図変動の当否判定結果を示唆可能な構成としている。より具体的には、大当たり当選期待度が高いことを示す長書き換え演出 A が設定された場合には、再着火時に導火線 d u に火 H i 1 (図1119(a)参照)よりも燃え方が激しい火 H i 2 が表示される。一方、外れ当選であることを示す書き換え演出の演出態様が設定された場合には、再着火時に導火線 d u に火 H i 1 が表示される。このように構成することで、保留演出の途中で爆弾保留の爆発によらずに疑似保留図柄の表示態様を可変することなく、演出の流れに沿って特図変動の当否判定結果を示唆することが可能となり、遊技者に違和感を与えない演出を実行することが可能となる。

30

【 4 7 4 6 】

次に、図1302(b)を参照して、長書き換え演出 A 終了時の演出内容について説明する。図1302(b)は、長書き換え演出 A 終了時の表示画面の一例を示した図である。長書き換え演出 A の演出時間が経過すると、第3図柄表示装置81の主表示領域 D m では、第3図柄が「341」という表示態様に書き換えられ、キャラクタ801はミッション演出が成功したことを示す態様であるピースサインをしている態様で表示される。なお、本第29制御例の第6変形例において、この「341」という第3図柄の組み合わせは、保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球(ターゲット保留)が存在する場合に実行される先読み予告演出において、ターゲット保留の特別図柄の変動表示よりも前に実行される他の保留球に基づく特別図柄の変動停止時に表示される表示態様(所謂、チャンス目)である。ミッション演出の終了時にこのチャンス目が表示されることで、この後に大当たり当選する可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されることを遊技者に期待させることができる。

40

【 4 7 4 7 】

なお、本第29制御例の第6変形例では、「341」という第3図柄の組み合わせの他

50

にもチャンス目となる組み合わせを規定しており、組み合わせによって保留球内の大当たり当選期待度が異なる構成としている。具体的には、「341」のチャンス目が表示された場合には80%の割合で大当たり当選するのに対して、「321」のチャンス目が表示された場合には50%の割合で大当たり当選するといったように、チャンス目の態様によって大当たり当選の期待度が異なる。このように構成することで、ミッション演出終了時に表示される第3図柄の表示態様に更に興味を持たせることが可能となる。なお、チャンス目の表示態様は「341」や「321」に限るものではなく、例えば、第3図柄の奇数図柄を赤色の図柄、偶数図柄を青色の図柄で構成し、赤色の図柄が3つ揃った組み合わせを最も大当たり当選期待度が高いチャンス目とし、青色の図柄が3つ揃った組み合わせを2番目に大当たり当選期待度が高いチャンス目としても良い。

10

## 【4748】

長書き換え演出Aの演出時間が経過すると、主表示領域Dmの表示領域HR1の報知態様が、「ミッション成功」というミッション演出の結果を報知するための報知態様が表示され、小表示領域Dm3の表示が「残り0秒」に更新される。このように構成することで、ミッション演出が終了し、ミッション演出が成功したことを遊技者に分かり易く認識させることができる。長書き換え演出Aが終了すると、待機されていた特図変動に対応する第3図柄の変動表示を開始させる制御が実行され、変動開始待機フラグ223dnがオフに設定される。そして、主表示領域Dmにおいて通常演出が開始される。

## 【4749】

図1302(b)の実行エリアDs1は、火Hi2が疑似保留図柄th0aに到達し、爆発する演出が実行された後の状態を示したものである。疑似変動の終了に合わせて、火Hi2が爆弾保留に到達して爆発した後、「大チャンス」と表示された特殊保留図柄th0bに可変する演出が実行される。この特殊保留図柄th0bは、変動中の特図の変動種別が当たり変動である場合か「外れスーパーリーチ」(図1132(b),(c)に示すように、外れ当選の場合に最も選択され難い変動種別)である場合にのみ設定される表示態様であるため、大当たり当選である可能性が極めて高いことを示す表示態様である。従って、「大チャンス」と記載された特殊保留図柄th0bが表示されることで、遊技者は大当たり当選する可能性が高いと予測することができる。

20

## 【4750】

疑似保留図柄th0aが特殊保留図柄th0bに可変すると、それに合わせて、保留球数表示エリアDs2には「大チャンス」という特殊保留図柄th0bが示唆する演出情報に対応した報知態様が表示される。これにより、可変した保留図柄により示唆される演出情報が、保留図柄よりも大きな表示態様で表示されるため、遊技者に分かり易く演出情報を報知することができる。その後、主表示領域Dmにおいて通常演出が開始される前に、保留球数表示エリアDs2のシャッターが開き、保留球数に対応する保留図柄が表示される。なお、実行エリアDs1に表示されている特殊保留図柄th0bは、消去されずにそのまま継続して表示される。このように構成することで、特殊保留図柄th0bの「大チャンス」という演出情報の対象となる特別図柄の変動がまだ終了していないことを遊技者に分かり易くすることができる。

30

## 【4751】

<第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について>

40

次に、図1303(a)を参照して、本第29制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の内容について説明をする。図1303(a)は、ROM222の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置113のROM222には、図1303(a)に示すように、変動パターン選択テーブル222daと、疑似変動更新時間設定テーブル222dbと、結果報知演出態様設定テーブル222dcと、書き換え用演出態様設定テーブル222ddと、疑似保留追加表示パターン設定テーブル222deとが少なくとも記憶されている。なお、上述した第29制御例の構成と同一であるため、詳細な説明は省略する。

50

## 【 4 7 5 2 】

次に、図 1 3 0 3 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 3 0 3 ( b ) に示すように、本第 2 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 は、上述した第 2 9 制御例に対して、特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E と、客待ち演出実行中フラグ 2 2 3 d c E 新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 4 7 5 3 】

特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E は、特別図柄が停止表示されている時間を計測するためのカウンタである。音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理にて 1 m s 毎に実行される客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) において、客待ち演出が実行されておらず、特別図柄が停止表示されており、疑似変動も実行されていない場合に、カウンタ値に「 1 」加算され、カウンタ値が 3 0 0 0 0 ( 5 分に相当する値 ) となった場合に、客待ち演出が実行される。なお、特図停止時間タイマ 2 2 3 d a E のカウンタ値は、特別図柄の変動表示が開始された場合に、「 0 」にリセットされる。客待ち演出実行中フラグ 2 2 3 d c E は、客待ち演出が実行されていることを示すためのフラグであり、客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) において、特図停止時間カウンタ 2 2 3 d a E のカウンタ値が 3 0 0 0 0 になった場合にオンに設定され、発射停止中フラグ 2 2 3 d j がオフになった場合 ( 即ち、遊技球の発射が開始された場合 ) に、オフに設定される。

## 【 4 7 5 4 】

< 第 2 9 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 1 3 0 4 ~ 図 1 3 0 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、電源投入時の立ち上げ処理については上述した第 2 9 制御例と同一であるため、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 1 3 0 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 3 0 4 は、このメイン処理を示したフローチャートである。上述した第 2 9 制御例におけるメイン処理に対して、客待ち演出処理 ( S 2 1 0 5 D ) に代えて客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 4 7 5 5 】

メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、または前回 S 2 1 0 1 D の処理が実行されてから 1 ミリ秒以上が経過したかを判別し ( S 2 1 0 1 D ) 、 1 ミリ秒以上経過していなければ ( S 2 1 0 1 D : N o ) 、 S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 4 D 、 S 2 1 3 0 D 、 S 2 1 0 6 D ~ S 2 1 1 1 D の処理を行わずに S 2 1 2 3 D の処理へ移行する。 S 2 1 0 1 D の処理で、 1 ミリ秒経過したか否かを判別するのは、 S 2 1 0 2 D ~ S 2 1 0 4 D 、 S 2 1 3 0 D 、 S 2 1 0 6 D ~ S 2 1 1 1 D が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、 S 2 1 1 2 D のコマンド判定処理や、 S 2 1 1 3 D の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。 S 2 1 1 2 D の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、 S 2 1 1 3 D の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

## 【 4 7 5 6 】

S 2 1 0 1 D の処理で 1 ミリ秒以上経過していれば ( S 2 1 0 1 D : Y e s ) 、 まず、 S 2 1 0 3 D ~ S 2 1 0 4 D 、 S 2 1 3 0 D 、 S 2 1 0 6 D ~ S 2 1 1 3 D の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 2 1 0 2 D ) 。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 2 1 0 8 D の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 2 1 0 3 D ) 、その後電源投入報知処理を実行する ( S 2 1 0 4 D ) 。電源投入報知処理は

、電源が投入された場合に所定の時間（例えば30秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、第3図柄表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS2130Dの処理へ移行する。S2130Dの処理では客待ち演出処理を実行する（S2130D）。客待ち演出処理では、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置81の表示をタイトル画面に切り替える設定が行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置114に送信される。なお、この客待ち演出処理では、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、消費電力を削減するために装飾用LEDや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理が実行される。このパチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、装飾用LEDや液晶ディスプレイのバックライトの光量（輝度）を減少（低下）させる処理は、駆動モータを制御する制御データを可変して設定する処理の別形態である。また、客待ち演出の実行中に発射停止中フラグ223djがオフに設定されたことに対応して、疑似変動を開始させるための処理が行われる。

10

#### 【4757】

ここで、図1305を参照して、本第29制御例の第6変形例において実行される客待ち演出処理（S2130D）について説明する。図1305は、この客待ち演出処理（S2130D）を示したフローチャートである。客待ち演出処理（S2130D）が実行されると、まず、客待ち演出実行中フラグ223dcEがオンであるかを判別する（S2751D）。客待ち演出実行中フラグ223dcEがオンではないと判別した場合には（S2751D：No）、特別図柄の変動表示中であるかを判別する（S2752D）。特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（S2752D：Yes）、客待ち演出を実行しないので本処理を終了する。一方、S2752Dにおいて特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（S2752D：No）、疑似変動実行フラグ223dgがオンであるかを判別する（S2753D）。疑似変動実行フラグ223dgがオンであると判別した場合には（S2753D：Yes）、疑似変動の実行中であるため本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ223dgがオンではないと判別した場合には（S2753D：No）、特図停止時間カウンタ223daEに1加算し（S2754D）、特図停止時間カウンタ223daEのカウント値が「30000」であるかを判別する（S2755D）。特図停止時間カウンタ223dgのカウント値が30000ではないと判別した場合には（S2755D：No）、客待ち演出の実行タイミングではないため、本処理を終了する。一方、S2755Dの処理において、特図停止時間カウンタ223daEのカウント値が30000であると判別した場合には（S2755D：Yes）、客待ち演出を実行するための表示コマンドを設定し（S2756D）、客待ち演出実行中フラグ223dcEをオンに設定（S2757D）した後、本処理を終了する。

20

30

#### 【4758】

S2751Dの処理において、客待ち演出実行中フラグ223dcEがオンであると判別した場合には（S2751D：Yes）、発射停止中フラグ223djがオンであるかを判別する（S2758D）。発射停止中フラグ223dgがオンであると判別した場合には（S2758D：Yes）、遊技者が遊技球を発射していない状態であるため、本処理を終了する。一方、S2758Dの処理において、発射停止中フラグ223dgがオンではないと判別した場合には（S2758D：No）、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値を1に設定し（S2759D）、疑似変動待機フラグ223drをオンに設定する（S2760D）。このように構成することで、客待ち演出処理（2130D）の後に実行される液晶演出実行管理処理（S2110D）において疑似変動を開始するための処理を実行することが可能となる。S2760Dの処理が終了した後は、客待ち演出実行中フラグ223dcEをオフに設定し（S2761D）、特図停止時間カウンタ223daEのカウント値を0に設定し（S2762D）、本処理を終了する。

40

50

## 【 4 7 5 9 】

図 1 3 0 4 に戻り、説明を続ける。客待ち演出処理 ( S 2 1 3 0 D ) が終わると、保留個数表示更新処理を実行する ( S 2 1 0 6 D )。保留個数表示更新処理 ( S 2 1 0 6 D ) では、主制御装置 1 1 0 から受信した保留球数コマンドに対応する保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するための処理を行う。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 2 1 0 7 D )。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

10

## 【 4 7 6 0 】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン 2 2 が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、表示制御装置 1 1 4 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 1 1 4 において、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン 2 2 を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン 2 2 を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン 2 2 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。

20

## 【 4 7 6 1 】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 2 1 0 8 D )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 2 1 0 9 D )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。

## 【 4 7 6 2 】

S 2 1 0 9 D の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され ( S 2 1 1 0 D )、S 2 1 1 1 D の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 2 1 0 8 D のランプ編集処理が実行される。なお、S 2 1 0 9 D の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。液晶演出実行管理処理が終わると、入賞頻度計測処理を実行する ( S 2 1 1 1 D )。この入賞頻度計測処理 ( S 2 1 1 1 D ) は、所定期間 ( 本第 2 9 制御例の第 6 変形例では 6 0 秒間 ) に受信した入賞コマンド数に基づいて、遊技球が第 1 入球口 6 4 へ入賞する頻度の高低を判定するための処理である。本第 2 9 制御例の第 6 変形例では、この判定結果に基づいて、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択され易い変動パターン選択テーブルを参照するか否かを決定する。入賞頻度計測処理が終わると、コマンド判定処理を実行する ( S 2 1 1 2 D )。コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) では、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行う。

30

40

## 【 4 7 6 3 】

コマンド判定処理が終わると、変動表示設定処理が実行される ( S 2 1 1 3 D )。変動表示設定処理は、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である。S 2 1 1 3 D の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 2 1 1 4 D )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶さ

50



れていれば ( S 2 1 1 4 D : Y e s )、電源断フラグおよび電源断処理中フラグを共にオンして ( S 2 1 1 6 D )、電源断処理を実行する ( S 2 1 1 7 D )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 2 1 1 8 D )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、 S 2 1 1 4 D の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 2 1 1 4 D : N o )、 R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、 R A M 2 2 3 が破壊されているかを判別し ( S 2 1 1 5 D )、 R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 2 1 1 5 D : N o )、 S 2 1 0 1 D の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、 R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 2 1 1 5 D : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、 R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員を呼びパチンコ機 1 0 の修復を頼むことができる。また、 R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

10

#### 【 4 7 6 4 】

以上、説明したように、本第 2 9 制御例の第 6 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出の実行期間中に遊技者が遊技球の打ち出しを開始した場合に、疑似変動を開始することを可能に構成している。これにより、遊技者が発射した遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球するまでの期間が長くなってしまった場合であっても、疑似変動が実行されることで遊技者が退屈に感じる時間を減少させることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

20

#### 【 4 7 6 5 】

なお、第 2 9 制御例の第 2 変形例の構成と、第 2 9 制御例の第 6 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット 1 1 2 a を操作したことに対応して開始されるミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、 Y m 2 を可動させるミッション演出 ( 図 1 2 2 1 ( b ) ~ 図 1 2 2 3 参照 ) を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物 Y m 1、 Y m 2 が閉鎖状態 ( スタンバイ状態 ) となっている間に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球し、新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第 3 図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第 3 図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球しても、特別図柄の変動表示期間と第 3 図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第 3 図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置 1 1 3 の処理負荷を軽減することができる。

30

#### 【 4 7 6 6 】

なお、第 2 9 制御例の第 3 変形例の構成と、第 2 9 制御例の第 6 変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に遊技者が球発射ユニット 1 1 2 a を操作したことに対応して開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン 2 2 A を操作することにより選択できる構成 ( 図 1 2 5 2 ~ 図 1 2 5 4 参照 ) としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 2 2 A の操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

40

#### 【 4 7 6 7 】

なお、本第 2 9 制御例の第 6 変形例のパチンコ機 1 0 では、特別図柄の変動表示が実行されていない客待ち演出中に疑似変動を開始可能に構成したが、これに限るものではなく、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中にも疑似変動を開始可能に構成しても良い。以下、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技中に疑似変動が開始される構成の第 2 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。

50

## 【 4 7 6 8 】

< 第 2 9 制御例の第 7 変形例 >

図 1 3 0 6 ~ 図 1 3 0 7 を参照して、第 2 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。本第 2 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技の実行中に疑似変動を開始することが可能な構成としている。具体的には、大当たり遊技の実行期間中に保留球数を判別し、保留球数が 0 個の場合には、大当たり遊技のラウンド演出中にミッション演出を開始し、大当たり遊技終了後もミッション演出を継続する。そのミッション演出中に新たな特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、その特別図柄が停止表示された後に実行される大当たり遊技の初回ラウンド数を、前回の当当たり遊技の最終ラウンド数から引き続きの数で表示し、あたかも 1 つの大当たり遊技が継続して実行されているかのように見せる演出を実行する。このように構成することで、大当たり遊技が終了してから次の特別図柄の変動表示が開始されるまでの期間が長くなる場合であっても、実際の特別図柄の停止表示期間よりも遊技者が感じる特別図柄の停止表示期間を短くすることが可能となり、テンポの良い遊技を行わせることができる。

10

## 【 4 7 6 9 】

< 第 2 9 制御例の第 7 変形例における演出内容について >

図 1 3 0 6 ~ 図 1 3 0 7 を参照して、本第 2 9 制御例の第 7 変形例の第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される演出について説明する。図 1 3 0 6 ( a ) は、保留球数 0 個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面について説明する。図 1 3 0 6 ( a ) は、保留球数 0 個で大当たり遊技が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図 1 3 0 6 ( a ) に示すように、主表示領域 D m 3 には実行中の大当たり遊技のラウンド数を示す態様である「 4 R 」が表示され、主表示領域 D m 1 a には第 1 特別図柄の保留球数を示す態様である「 0 」が、主表示領域 D m 1 c には第 2 特別図柄の保留球数を示す態様である「 0 」がそれぞれ表示されており、第 1 特別図柄の保留球数および第 2 特別図柄の保留球数が共に 0 個であることを遊技者に報知している。

20

## 【 4 7 7 0 】

また、主表示領域 D m 1 b には第 1 特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを報知するための態様で第 4 図柄が停止表示され、主表示領域 D m 1 d には第 2 特別図柄の変動表示が実行されていないことを示す態様が表示されている。このように構成することで、第 1 特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であり、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が変動表示されていないことを遊技者に分かり易くすることができる。また、主表示領域 D m 2 には前回の当当たり遊技終了から実行された特別図柄の変動表示回数が表示されており、図 1 3 0 6 ( a ) では、 1 0 2 回の特別図柄の変動表示が実行されたことを示している。

30

## 【 4 7 7 1 】

ここで、本第 2 9 制御例の第 7 変形例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技のラウンド数が異なる 3 種類の大当たり種別のうち 1 の大当たり種別を設定できる構成であり、それぞれの大当たり種別のラウンド数は、 4 ラウンド、 8 ラウンド、 1 6 ラウンドである。なお、本第 2 9 制御例の第 7 変形例では大当たり種別を 3 種類としたが、これに限るものではなく、 2 種類以下としても良いし、 4 種類以上としても良い。また、 3 ラウンド以下の大当たり種別を設けても良いし、 1 7 ラウンド以上の大当たり種別を設けても良い。

40

## 【 4 7 7 2 】

図 1 3 0 6 ( a ) は、 4 ラウンドの大当たり種別の大当たり遊技が実行され、 4 ラウンド目（最終ラウンド）の大当たり遊技が実行されている状況を示している。 1 ラウンド目から 3 ラウンド目の大当たり遊技では、特別図柄の当否判定結果が大当たりであることを示すための第 3 図柄の組み合わせ（例えば、「 1 1 1 」）が主表示領域 D m 3 の下方に縮小表示され、主表示領域 D m では大当たり遊技専用のムービーや画像が表示される。そして、 4 ラウンド目の大当たり遊技が開始される場合に保留球数を判別し、保留球数が 0 個であると判別した場合には、 8 秒間のミッション演出を開始する。ミッション演出が開始

50

されると、図1306(a)に示すように、縮小表示されていた第3図柄を主表示領域Dmの中央部に拡大表示し、その第3図柄に重なるようにアイコンAk1が表示され、第1表示領域が形成されてミッション演出が開始されたことを報知する態様である「ミッション開始図柄を変えろ!」というコメントが表示された後に、停止表示している第3図柄が疑似変動を開始する。また、副表示領域Dsでは、ミッション演出の内容を説明するための態様である「全て「7」図柄に変われば大当たり遊技継続」というコメントが表示される。これにより、疑似変動を開始した第3図柄が全て「7」図柄に変われば大当たり遊技が継続するということが遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【4773】

次に、図1306(b)を参照して、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第2入球口640に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の演出内容について説明する。図1306(b)は、大当たり遊技中に開始されたミッション演出の実行中に遊技球が第2入球口640に入球し、その入球に対応する特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であった場合の表示画面の一例を示した図である。主表示領域Dm3には、ミッション演出の残り演出時間を示す態様である「残り2秒」という文字が表示され、主表示領域Dmの中央部では、疑似変動していた第3図柄が「777」の組み合わせで停止表示され、第1表示領域HR1にはミッション演出が成功したことを報知するための態様である「ミッション成功」のコメントが表示される。また、副表示領域Dsには大当たり遊技が継続することを報知するための態様である「大当たり遊技継続」のコメントが表示される。これにより、ミッション演出が成功し、大当たり遊技が継続して実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、主表示領域Dm3の表示は、ミッション演出が開始された大当たり遊技の最終ラウンドが終了するまでは実行中のラウンド数を表示し、大当たり遊技のラウンドが終了したタイミングでミッション演出の残り演出時間に対応する態様に切り替える。ミッション演出が成功したことを示す態様が第3図柄表示装置81に表示され、新たな大当たり遊技が開始された場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドであっても、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数に続くラウンド数を主表示領域Dm3に表示する。図1307(a)に示す例では、前回の大当たり遊技の最終ラウンド数が4ラウンドであったため、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは、主表示領域Dm3に「5R」と表示される。また、副表示領域Dsには大当たり遊技の実行期間中であることを示す態様である「大当たり遊技中」というコメントが表示される。このように構成することで、あたかも1回の大当たり遊技が続いているという印象を遊技者に与えることが可能となり、ラウンド数が最も少ない大当たり種別に当選した場合であっても、ラウンド数が多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されていると思わせることにより、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

#### 【4774】

なお、前回の大当たり遊技の最終ラウンドが16ラウンドであった場合には、新たな大当たり遊技の初回ラウンドでは「17R」と表示される。一方、ミッション演出中に開始された特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合には、図1307(b)に示すように、特別図柄の当否判定結果が外れであることを示す組み合わせで第3図柄が停止表示され、第1表示領域HR1にはミッション演出が失敗したことを報知するための態様である「ミッション失敗」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が失敗したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、副表示領域Dsには大当たり遊技が終了したことを報知するための態様である「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。

#### 【4775】

なお、大当たり遊技においてミッション演出が実行されない場合には、大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に実行される大当たり遊技のエンディング演出で、副表示領域Dsに「大当たり遊技終了」のコメントが表示されるが、大当たり遊技中にミッション演出が実行される場合には、その大当たり遊技の最終ラウンドが終了した後に大当たり遊技

10

20

30

40

50

のエンディング演出を実行せずにミッション演出が終了したタイミングで「大当たり遊技終了」のコメントが表示される。このように構成することで、ミッション演出が大当たり遊技の実行期間中に行われている演出であるという印象を遊技者に与えることができる。

【 4 7 7 6 】

なお、このミッション演出を1回の大当たり遊技の途中のラウンドで実行しても良い。具体的には、保留球がある状態における16ラウンドの大当たり種別の8ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、ミッション演出の成功を報知した後に9ラウンド目の大当たり遊技を開始する。一方、保留球がある状態における8ラウンドの大当たり種別の8ラウンド目の大当たり遊技でミッション演出を実行し、保留球の中に大当たり当選の保留球がなければミッション演出失敗を報知した後に大当たり遊技の終了を報知する。このように構成することで、ラウンド数の少ない大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合であっても、ラウンド数の多い大当たり種別の大当たり遊技が実行されているのではないかと遊技者に期待させることが可能となり、よりミッション演出に注目させ、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

10

【 4 7 7 7 】

なお、第29制御例の第2変形例の構成と、第29制御例の第7変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出において装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を可動させるミッション演出(図1221(b)~図1223参照)を実行する構成としても良い。このように構成することで、ミッション演出として装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が閉鎖状態(スタンバイ状態)となっている間に新たな特別図柄の変動表示が開始されても、ミッション演出と並行して第3図柄表示装置で新たな特別図柄の当否判定結果に対応した第3図柄の変動表示も実行できるため、どのタイミングで遊技球が第1入球口64または第2入球口640に入球しても、特別図柄の変動表示時間と第3図柄の変動表示時間がズレることがなく、特別図柄の変動表示と第3図柄の変動表示の終了時期の帳尻を合わせるための複雑な制御が不要となるため、音声ランプ制御装置113の処理負荷を軽減することができる。

20

【 4 7 7 8 】

なお、第29制御例の第3変形例の構成と、第29制御例の第7変形例の構成とを組み合わせても良い。具体的には、特別図柄の変動表示が実行されていない大当たり遊技の実行期間中に開始されるミッション演出におけるミッション内容を遊技者が枠ボタン22Aを操作することにより選択できる構成(図1252~図1254参照)としても良い。このように構成することで、遊技者が枠ボタン22Aの操作に集中し、特別図柄の変動表示が実行されていないことに対する関心を薄れさせることが可能となり、ミッション演出の演出効果を高めることができる。

30

【 4 7 7 9 】

< 第29制御例の第8変形例 >

次に、図1308~図1325を参照して、第29制御例の第8変形例のパチンコ機10について説明する。上述した第29制御例のパチンコ機10では、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで、特別図柄に対応する第3図柄の表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターンが設定された場合に疑似変動を実行する構成であり、疑似変動ありの表示用変動パターンは、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されている場合に設定され易い構成であった。このため、特別図柄の変動表示が開始されるタイミングで入賞頻度低フラグ223dsがオフに設定されている場合には、保留球数が0個の場合であっても疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低く、特別図柄の変動表示が開始された後に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されても疑似変動が実行されないため、疑似変動を好適に実行できないという不具合があった。

40

【 4 7 8 0 】

これに対して、本第29制御例の第8変形例では、特別図柄の変動表示中に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合であっても、その特別図柄の変動表示において

50

疑似変動を実行可能に構成している点で第29制御例と相違する。具体的には、各表示用変動パターンに第3図柄を仮停止させるタイミングと、第3図柄を仮停止させるために高速変動表示されている第3図柄を徐々に低速変動表示させるための期間（仮停止準備期間）を予め規定し、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定され、完全外れA、当たりショートリーチまたは外れショートリーチのいずれかの表示用変動パターンが設定されている場合に、高速変動表示中の第3図柄を低速変動表示させた後に仮停止させ、疑似変動を行う。即ち、特定の条件が成立した場合に、特定の図柄を表示させる構成である。

#### 【4781】

なお、仮停止準備期間となるまでに仮停止実行フラグ223daHがオンに設定されなかった場合には、仮停止準備期間となっても高速変動表示中の第3図柄をそのまま高速変動表示させ、仮停止タイミングで仮停止させずに設定されている表示用変動パターンに対応した通常演出を実行する。このように構成することで、特別図柄の変動表示が開始された後に疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、その特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行することが可能となり、疑似変動を好適に実行することが可能となる。また、各表示用変動パターンに第3図柄を仮停止させるタイミングと、仮停止準備期間を予め設定しておくことで、表示用変動パターンに対応する通常演出の流れを無視して疑似変動が実行されることを防ぎ、遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

#### 【4782】

この第29制御例の第8変形例におけるパチンコ機10が第29制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置113のRAM223の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第29制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第29制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【4783】

<第29制御例の第8変形例の演出内容について>

図1308～図1312を参照して、第29制御例の第8変形例の第3図柄表示装置81にて実行される演出内容について説明する。図1308(a)は、第29制御例の第8変形例における完全外れAの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。図1308(a)に示すように、完全外れAの表示用変動パターンの第3図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合（入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合）には、仮停止タイミングで特別図柄の当否判定結果が外れであることを報知する組み合わせで第3図柄が仮停止される。なお、第3図柄が仮停止した後は、上述した第29制御例における疑似変動が開始され、ミッション演出（図1118(b)～図1121参照）が実行される。疑似変動およびミッション演出の内容については第29制御例と同一である。保留球数表示エリアDs2の台座m1上に表示されている黒い保留図柄h1は、特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に設定される保留図柄である。

#### 【4784】

ここで、本第29制御例の第8変形例では、第3図柄の表示用変動パターンとして完全外れAが設定されるのは特別図柄の変動表示が開始される場合に保留球数が0個の場合であるため、図1308(a)は、特別図柄の変動表示が開始された後に、黒い保留図柄h1に対応する保留球を獲得した状態を示している。したがって、疑似変動が開始された特別図柄が停止表示された後に、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の変動表示が開始され、その特別図柄の変動表示期間の一部で疑似変動に合わせて実行されている特殊演出の結果報知演出が実行される（図1121(a)参照）。なお、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、特殊演出の結果報知演出において

10

20

30

40

50

大当たり当選である可能性が高いことを報知するための組み合わせ（本第29制御例の第8変形例では「341」の組み合わせ）で第3図柄が停止表示され、その後、変動表示中の特別図柄の残りの変動表示期間で、変動表示中の特別図柄の当否判定結果に対応する通常演出が実行される（図1121（b）参照）。

【4785】

次に、図1308（a）を参照して、本第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の演出内容について説明する。図1308（b）は、本第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の仮停止タイミングの表示画面の一例を示した図である。本第29制御例の第8変形例では、図1308（b）に示すように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中は、特殊演出である疑似変動の実行条件が成立した場合であっても、仮停止タイミングで仮停止が実行されず、特殊演出である疑似変動の実行が禁止される構成としている。スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンは特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合に設定され易い表示用変動パターンであり、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されることで、遊技者に大当たり当選への期待感を持たせることが可能となるが、疑似変動が実行されることでスーパーリーチやロングリーチを実行する機会が減ってしまうと、遊技者に対して大当たり当選への期待感を持たせる機会が減少し、遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、本第29制御例の第8変形例のパチンコ機10では、スーパーリーチやロングリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されている場合には、仮停止準備期間が始まる前に入賞頻度低フラグ223d a Hがオンに設定された場合であっても疑似変動を実行せず、保留球内に大当たり当選である保留球がある場合には、図1309に示す特殊演出の実行禁止が解除された場合に実行される特殊演出に対応する事後演出として事後報知演出を実行する。

【4786】

次に、図1309を参照して、本第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の演出内容について説明する。図1309は、本第29制御例の第8変形例におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動中に、疑似変動の実行条件が成立した場合の次の特別図柄の変動表示が開始された場合の表示画面の一例を示した図である。

【4787】

図1309に示すように、実行エリアDs1には特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であることを示唆する黒い保留図柄h1が、保留球数表示エリアDs2の台座m1からシフトして表示され、主表示領域Dmでは第3図柄が変動表示を開始し、第1表示領域HR1が形成され、ミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出である「大チャンス変動中」というコメントが表示される。

【4788】

ここで、黒い保留図柄h1に対応する特別図柄の当否判定結果は大当たり当選であるため、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の表示用変動パターンが完全外れA、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出において特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する第3図柄の組み合わせが停止表示されることにより遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることが可能であるが、図1309に示す例では、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の表示用変動パターンがスーパーリーチであったため実行条件が成立していても疑似変動が実行されず、遊技者に対して保留球内で大当たり当選することへの期待感を持たせることができなかった。

【4789】

そこで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示において実行条件が

成立したにも関わらず疑似変動が実行されなかった場合であって、次に変動表示される特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合には、疑似変動に合わせて実行されるミッション演出の結果報知演出の演出結果に対応する事後報知演出を実行する構成としている。このように構成することで、前回の特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示において疑似変動が実行されなかった場合であっても、疑似変動が実行された場合に報知される演出情報を遊技者に対して提供することが可能となり、遊技者に保留球内で大当たり当選する期待感を持たせることができる。なお、事後報知演出の実行が決定された場合に、スーパーリーチ演出終了後に事後報知演出が実行されることを示唆する態様を表示しても良い。例えば、「大チャンス変動待機中」という禁止期間が解除された後に事後報知演出が実行されることを事前報知する態様を表示する。このように構成することで、遊技者に対して保留球内に大当たり当選する期待度が高い保留球が存在することを認識させることが可能となり、スーパーリーチ演出が外れであった場合でも、その後に実行される特別図柄変動に期待を持たせることが可能となるので、遊技の興趣を向上させることができる。なお、事後報知演出が実行されることを示唆する示唆態様はこれに限るものではなく、特定のキャラクターを表示させることで示唆する構成としても良いし、遊技者に事後報知演出が実行されることを認識させることができる態様であれば良い。

10

## 【4790】

次に、図1310を参照して、本第29制御例の第8変形例のパチンコ機10における仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図1310は、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。

20

## 【4791】

特別図柄の項目は特別図柄の表示状況を示しており、演出態様は第3図柄表示装置81にて実行される第3図柄変動を含む演出の実行状況を示している。仮停止実行フラグの項目は仮停止実行フラグ223daHの設定状況を示している。なお、仮停止実行フラグ223daHは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。事後報知演出実行フラグの項目は事後報知演出実行フラグ223dbHの設定状況を示している。なお、事後報知演出は、仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間で入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合と、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されたものの変動表示中の第3図柄の表示用変動パターンが完全外れA、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合であって保留球内に大当たり当選の保留球が存在する場合に実行される演出である。

30

## 【4792】

事後報知演出実行フラグ223dbHは、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されたものの変動表示中の第3図柄の表示用変動パターンが完全外れA、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグの項目は仮停止準備フラグ223dcHの設定状況を示している。なお、仮停止準備フラグ223dcHは、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。

40

## 【4793】

50

図 1 3 1 0 に示す例では、1 回目の特別図柄の変動表示に対応して完全外れ A の表示用変動パターンの第 3 図柄が変動表示されている。この完全外れ A の表示用変動パターンでは、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒経過したタイミングで仮停止準備期間となり、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒経過したタイミングが仮停止タイミングとして予め規定されている。図 1 3 1 0 に示すように、仮停止準備期間が始まる前に疑似変動の実行条件が成立した場合（即ち、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合）には、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたことに基づいて仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定される。そして、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H をオフに設定する。なお、この場合に変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターンを判別し、完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであった場合には、疑似変動を実行するための処理が実行される。また、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンに設定される。なお、第 3 図柄表示装置 8 1 では、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定された状態で仮停止準備期間が開始されたため、高速変動表示中の第 3 図柄を徐々に低速変動表示させる。その後、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 2 秒が経過すると第 3 図柄の仮停止が実行され（図 1 3 0 8 ( a ) 参照）、疑似変動が実行される。特別図柄の変動表示が開始されてから 1 7 秒が経過すると、特別図柄は停止表示されるが、第 3 図柄表示装置 8 1 では疑似変動が継続して実行されており、1 回目の特別図柄の停止表示後、4 秒が経過すると第 3 図柄が停止表示され、2 回目の特別図柄の当否判定結果に対応した第 3 図柄の変動表示が開始される。なお、オンに設定された仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H は、1

10

20

#### 【 4 7 9 4 】

次に、図 1 3 1 1 を参照して、本第 2 9 制御例の第 8 変形例のパチンコ機 1 0 における仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図 1 3 1 1 は、仮停止準備期間開始後に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図 1 3 1 1 に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 0 秒が経過すると、仮停止準備期間となる。この仮停止準備期間が開始されてから変動表示中の特別図柄が停止表示されるまでの期間に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合には、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H はオンに設定されず、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンに設定される。これにより、1 回目の特別図柄の変動表示中は第 3 図柄の仮停止が実行されず、次に実行される 2 回目の特別図柄の変動表示期間において、1 回目の特別図柄の変動表示中に疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されていた演出結果に対応する演出情報を表示するための事後報知演出が実行される。

30

40

50

#### 【 4 7 9 5 】

次に、図 1 3 1 2 を参照して、本第 2 9 制御例の第 8 変形例のパチンコ機 1 0 におけるスーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係について説明する。図 1 3 1 2 は、スーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合の特別図柄変動と特殊演出との関係を模式的に示した図である。図 1 3 1 2 に示すように、特別図柄の変動表示が開始されてから 1 8 秒が経過したタイミングで入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたことに基づいて、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンに設定される。そして、特別図柄の変動表示が開始されてから 2 0 秒が経過したタイミングで仮停止準備期間となり、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオフに設定され、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンに設定される。上述した完全外れ A の表示用変動パターンの第 3 図柄変動中に疑似変動の実行条件が成立した場合と異なるのは、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンに設定される点である。上述したように、スーパーリーチの表示用変動パターンの第 3 図柄変動が実行されており、仮停止準備期間となるまでに入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定された場合には疑似変動は実行されず、事後報知演出が実行される。このように構成することで、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であ



る期待感を高めるスーパーリーチの実行機会を疑似変動によって減少させることなく、疑似変動が実行された場合に遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供可能となる。

【 4 7 9 6 】

< 第 2 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 1 3 1 3 ( a ) を参照して、本第 2 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する ROM 2 2 2 の内容について説明をする。図 1 3 1 3 ( a ) は、ROM 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。図 1 3 1 3 ( a ) に示すように、上述した第 2 9 制御例とは、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a に代えて変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H が規定されている点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

10

【 4 7 9 7 】

次に、図 1 3 1 4 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H の内容について説明する。図 1 3 1 4 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 1 3 1 4 に示す通り、本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 と、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H 3 とが規定されている。

20

【 4 7 9 8 】

通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 は、疑似変動が実行されていない状態で新たに開始される特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルであり、通常用変動パターン選択 C テーブル 2 2 2 d a H 2 は、疑似変動の実行中に開始される新たな特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定するためのテーブルである。上述した第 2 9 制御例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かによって、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が低い通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a 1 と、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が高い通常用変動パターン選択 B テーブル 2 2 2 d a 2 のどちらのテーブルを参照するかを決定する構成とすることで、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせる構成であった。

30

【 4 7 9 9 】

これに対して、本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、特別図柄の変動表示が開始される場合に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるか否かによって疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合を異ならせるのではなく、特別図柄の変動表示中に疑似変動を実行するか否かを決定する構成であるため、疑似変動ありの表示用変動パターンが設定される割合が異なる通常用変動パターン選択テーブルを複数用意する必要がなく、音声ランプ制御装置 1 1 3 のデータ容量を節約することができる。

40

【 4 8 0 0 】

次に、図 1 3 1 5 ~ 図 1 3 1 7 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 3 1 5 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a H に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 の内容について説明する。図 1 3 1 5 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a H 1 の内容を模式的に示した模式図である。図 1 3 1 5 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2

50

2 2 d a H 1 は、演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した演出カウンタ値 C S 1 に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【 4 8 0 1 】

より具体的には、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチ A 1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たり A 1 とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチ A 2」が設定される。

10

【 4 8 0 2 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりロングリーチ A 2」が設定される。

【 4 8 0 3 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチ A 2」が設定される。

20

【 4 8 0 4 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ A 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ A 1 とは演出内容が異なる「完全外れ A 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ B 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ B」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ B 1 とは演出内容が異なる「完全外れ B 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ C」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ C 1 とは演出内容が異なる「完全外れ C 2」が設定される。また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れ D 1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「1 0 0 ~ 1 9 8」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れ D 1 とは演出内容が異なる「完全外れ D 2」が設定される。

30

40

【 4 8 0 5 】

また、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 C S 1 の値が「0 ~ 9 9」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチ A 1」が設定される。変動パター

50

ン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れショートリーチ A 2」が設定される。

【4806】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れロングリーチ A 2」が設定される。

10

【4807】

また、主制御装置 110 から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 1 の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチ A 1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 1 の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチ A 1 とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチ A 2」が設定される。

【4808】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンから 1 の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。

20

【4809】

次に、図 1316 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 d a H に規定されている通常用変動パターン選択 C テーブル 222 d a H 2 の内容について説明する。図 1316 は、通常用変動パターン選択 C テーブル 222 d a H 2 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 C テーブル 222 d a H 2 は、特別図柄の表示用変動パターンを設定する場合に、疑似変動が実行中であり、疑似変動の終了後に特別図柄の残りの変動時間で通常演出を実行する場合の表示用変動パターンを設定する場合に参照されるテーブルである。図 1316 に示す通り、通常用変動パターン選択 C テーブル 222 d a H 2 には、通常演出時間と特別図柄の当否判定結果と演出カウンタ値 CS 1 に対応して異なる表示用変動パターンが規定されている。通常演出時間とは、疑似変動中に開始された特別図柄の変動途中でその疑似変動が終了した後に残りの特別図柄の変動時間で実行される通常演出（特別図柄に対応する第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆する演出）の演出時間のことを指す。本第 29 制御例の第 8 変形例では、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動が開始される場合には、疑似変動の変動時間を延長する処理を実行する。より具体的には、上述した特殊演出追加設定処理（図 1168 参照）または、結果報知演出設定処理（図 1174 参照）において、新たに開始される特別図柄の変動パターン種別に対応する変動時間に基づいて、実行中の疑似変動の変動時間を更新するための更新時間と疑似変動終了後に実行する通常演出の演出時間を、上述した図 1142 (a) に示す疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b に基づいて決定する。

30

40

【4810】

通常用変動パターン選択 C テーブル 222 d a H 2 には、疑似変動更新時間設定テーブル 222 d b（図 1142 (a) 参照）に基づいて設定された通常演出時間と、特別図柄の当否判定結果と、演出カウンタ値 CS 1 に対応する表示用変動パターンが規定されている。具体的には、通常演出時間として 5000ms（5 秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値 CS 1 が「0～99」の範囲内であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」が設定され、演出カウンタ値 CS 1 が「100～198」の範囲内であれば、表示用変動パターンとして「完全外れ C 1」とは異なる「完全外れ C 2」が設

50

定される。なお、通常演出時間として5000ms（5秒）が設定されるのは、変動パターンが「完全外れB」の場合のみであるため、当否判定結果が当たりの場合は規定していない。

#### 【4811】

通常演出時間として8000ms（8秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」とは異なる「当たり超ショートリーチA2」が設定される。上述したように、疑似変動なしの表示用変動パターンにおける変動時間が8秒の変動パターンは、「完全外れB」のみであり、当たりとなる変動パターンがない。一方、疑似変動終了後に8秒の通常演出が設定される変動パターンには、「当たりショートリーチA」（12秒の当たり変動）も含まれる。このため、疑似変動終了後に通常演出が実行される場合のみ設定される表示用変動パターンとして「当たり超ショートリーチA1」（8秒の当たり変動）および「当たり超ショートリーチA2」（8秒の当たり変動）を規定している。通常演出時間として8000ms（8秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れ超ショートリーチA1」とは異なる「外れ超ショートリーチA2」が設定される。

10

#### 【4812】

通常演出時間として12000ms（12秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」とは異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として12000ms（12秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」とは異なる「外れショートリーチA2」が設定される。

20

#### 【4813】

通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が当たりであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」とは異なる「当たりロングリーチA2」が設定される。一方、通常演出時間として17000ms（17秒）が設定され、当否判定結果が外れであり、演出カウンタ値CS1が「0～99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定され、演出カウンタ値CS1が「100～198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」とは異なる「外れロングリーチA2」が設定される。

30

#### 【4814】

このように、疑似変動終了後に実行される通常演出の表示用変動パターンを、疑似変動なしの表示用変動パターンで実行される通常演出の表示用変動パターンと同一の態様とすることで、1の特別図柄の変動時間内に複数回の第3図柄変動が実行されていることを遊技者に気付かせ難くすることができる。

40

#### 【4815】

次に、図1317を参照して、変動パターン選択テーブル222daHに規定されている確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3の内容について説明する。図1317は、確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3の内容を模式的に示した模式図である。この確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3は、遊技状態として確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）または時短状態（特

50

別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されている場合における特別図柄の表示用変動パターンを設定するために参照されるテーブルである。確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3は、演出カウンタ値CS1に各変動パターンの種別(完全外れ、各種リーチ)の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値CS1に基づいて、表示用変動パターンを選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチB1」(5秒の当たり変動)が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりショートリーチB1」とは異なる「当たりショートリーチB2」(5秒の当たり変動)が設定される。

【4816】

変動パターン種別が「当たりロングリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチB1」(10秒の当たり変動)が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「当たりロングリーチB1」とは異なる「当たりロングリーチB2」(10秒の当たり変動)が設定される。

【4817】

変動パターン種別が「完全外れE」であり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れE1」(3秒の外れ変動)が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「完全外れE1」とは異なる「完全外れE2」(3秒の外れ変動)が設定される。

【4818】

変動パターン種別が「外れショートリーチB」であり、演出カウンタ値CS1が「0~99」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチB1」(5秒の外れ変動)が設定され、演出カウンタ値CS1が「100~198」の範囲であれば、表示用変動パターンとして「外れショートリーチB1」とは異なる「外れショートリーチB2」(3秒の当たり変動)が設定される。このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置113が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【4819】

次に、図1313(b)を参照して、本第29制御例の第8変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の内容について説明をする。図1313(b)は、RAM223の規定内容を示したブロック図である。図1313(b)に示すように、上述した第29制御例とは、仮停止実行フラグ223daHと、事後報知演出実行フラグ223dbHと、仮停止準備フラグ223dcHと、シナリオカウンタ223ddHを追加している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。上述した通り、仮停止実行フラグ223daHは、仮停止準備期間が開始される場合に仮停止を実行するか否かを決定する際に参照されるフラグであり、仮停止準備期間が始まるまでに入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合にオンに設定され、仮停止準備期間が開始される場合にオフに設定される。

【4820】

事後報知演出実行フラグ223dbHは、入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された特別図柄の変動表示の次に実行される特別図柄の変動表示が開始される場合に、事後報知演出を設定するために参照されるフラグであり、仮停止準備期間中に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定された場合と、仮停止準備期間が開始される前に入賞頻度低フラグ223dsがオンに設定されたものの変動表示中の第3図柄の表示用変動パターンが

10

20

30

40

50

完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもなかった場合にオンに設定され、次に実行される特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の表示用変動パターンを設定する場合にオフに設定される。仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H は、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されても疑似変動が実行されない期間であることを示すためのフラグであり、仮停止準備期間が開始される場合にオンに設定され、変動表示中の特別図柄が停止表示される場合にオフに設定される。シナリオカウンタ 2 2 3 d d H は、設定された表示用変動パターンに対応する第 3 図柄の変動表示の進行状況を判別するためのカウンタであり、表示用変動パターンが設定される場合に抽出した変動パターン種別の変動表示時間に対応するカウンタ値が設定され、1 m s 毎に実行される液晶演出実行処理 ( S 2 1 3 0 D ) においてカウンタ値が 1 減算されていき、特別図柄が停止表示される場合にカウンタ値が 0 となるように構成している。本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、このシナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値によって仮停止タイミングや、仮停止準備期間を開始するタイミングであるかを判別可能にしている。

10

## 【 4 8 2 1 】

< 第 2 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >

図 1 3 1 8 ~ 図 1 3 2 5 を参照して、本第 2 9 制御例の第 8 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。なお、上述した第 2 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図 1 3 1 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 3 1 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第 2 9 制御例の第 8 変形例において実行されるメイン処理は、上述した第 2 9 制御例において実行されるメイン処理に対して、液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に代えて液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) が、コマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) が実行される点で相違し、その他の構成については同一である。第 2 9 制御例におけるメイン処理と同一の処理については、その詳細な説明を省略する。

20

## 【 4 8 2 2 】

ここで、図 1 3 1 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) について説明する。図 1 3 1 9 は、この液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) を示したフローチャートである。上述した第 2 9 制御例における液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 1 0 D ) に対して、仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) および仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 0 D ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値を 1 減算する ( S 2 2 5 6 D ) し、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されているかを判別する ( S 2 2 3 1 D )。S 2 2 3 1 D の処理において疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : N o )、仮停止設定処理を行う ( S 2 2 5 7 D )。この仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) は、疑似変動の実行条件が成立したかを判別するための処理である。

30

## 【 4 8 2 3 】

ここで、図 1 3 2 0 を参照して、仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) について説明する。図 1 3 2 0 は、この仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) を示したフローチャートである。仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) が実行されると、まず、入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであるかを判別する ( S 3 6 0 1 D )。入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 1 D : N o )、疑似変動の実行条件が成立していないため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 3 6 0 1 D の処理において入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 1 D : Y e s )、次に、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであるかを判別する ( S 3 6 0 2 D )。仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 2 D : Y e s )、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。S 3 6 0 2 D の処理において、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 2 D : N o )、次に、仮停

40

50

止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであることを判別する ( S 3 6 0 3 D )。仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 3 D : N o )、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H をオンに設定し ( S 3 6 0 4 D )、本処理を終了する。一方、 S 3 6 0 3 D の処理において、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 3 D : Y e s )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンであることを判別し ( S 3 6 0 5 D )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 5 D : Y e s )、本処理を終了する。 S 3 6 0 5 D の処理において事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 0 5 D : N o )、事後報知演出実行フラグ 2 2 3 d b H をオンに設定し ( S 3 6 0 6 D )、本処理を終了する。このように構成することで、 1 m s 毎に入賞頻度低フラグ 2 2 3 d s がオンに設定されたか否かを判別可能となり、特別図柄の変動表示中にその特別図柄の変動表示期間で疑似変動を実行するか否かを決定することができる。

10

#### 【 4 8 2 4 】

図 1 3 1 9 に戻り、説明を続ける。仮停止設定処理 ( S 2 2 5 7 D ) が終了すると、次に、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H のカウンタ値から仮停止準備期間が始まるタイミングであることを判別する ( S 2 2 5 8 D )。仮停止準備期間が始まるタイミングではないと判別した場合には ( S 2 2 5 8 D : N o )、 S 2 2 5 9 D の処理をスキップし、 S 2 2 3 2 D の処理へ移行する。一方、 S 2 2 5 8 D の処理において、仮停止準備期間が始まるタイミングであると判別した場合には ( S 2 2 5 8 D : Y e s )、仮停止準備処理を実行する ( S 2 2 5 9 D )。この仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) は、仮停止を実行するための処理である。

20

#### 【 4 8 2 5 】

ここで、図 1 3 2 1 を参照して、仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) について説明する。図 1 3 2 1 は、この仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) を示したフローチャートである。仮停止準備処理 ( S 2 2 5 9 D ) が実行されると、まず、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであることを判別する ( S 3 6 5 1 D )。仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンではないと判別した場合には ( S 3 6 5 1 D : N o )、疑似変動の実行条件が成立していない場合であるため、以後の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、 S 3 6 5 1 D の処理において、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H がオンであると判別した場合には ( S 3 6 5 1 D : Y e s )、次に、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであることを判別する ( S 3 6 5 2 D )。 S 3 6 5 2 D の処理において、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれかであると判別した場合には ( S 3 6 5 2 D : Y e s )、高速変動表示中の第 3 図柄を低速変動表示させた後に仮停止させるための表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 3 D )、疑似変動開始タイマ 2 2 3 d p のタイマ値として 2 0 0 0 を設定し ( S 3 6 5 4 D )、疑似変動待機フラグ 2 2 3 d r をオンに設定する ( S 3 6 5 5 D )。そして、仮停止実行フラグ 2 2 3 d a H をオフに設定し ( S 3 6 5 6 D )、仮停止準備フラグ d c H をオンに設定し ( S 3 6 5 7 D )、本処理を終了する。 S 3 6 5 2 D の処理において、変動表示中の第 3 図柄の表示用変動パターン種別は完全外れ A、当たりショートリーチ、外れショートリーチのいずれでもない

30

40

#### 【 4 8 2 6 】

なお、本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、完全外れ B、完全外れ C、完全外れ D の表示用変動パターンが設定されている場合には、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、これは、完全外れ B、完全外れ C、完全外れ D の表示用変動パターンが設定されるのは、特別図柄の変動表示が開始される場合に少なくとも 1 以上の保留球を保有している場合であり、特別図柄の変動表示終了後に疑似変動を継続して実行し新たな特別図柄の変動表示が開始されるまでの時間を稼ぐ必要がないためである。

50

## 【 4 8 2 7 】

また、ロングリーチ、スーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合にも、疑似変動の実行条件が成立していても疑似変動を実行しない構成としているが、上述したように、ロングリーチとスーパーリーチの表示用変動パターンは、特別図柄の当否判定結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い表示用変動パターンであり、ロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンの第3図柄変動が実行されることで遊技者の大当たり当選への期待感を高めることが可能となるが、疑似変動を実行することにより貴重なロングリーチまたはスーパーリーチの実行機会を減少させてしまうと、遊技者の大当たり当選への期待感を高め難くなり、遊技意欲の低下に繋がる。このため、疑似変動の実行条件が成立していてもロングリーチまたはスーパーリーチの表示用変動パターンが設定されている場合には疑似変動を実行しない構成とすることで、遊技者の大当たり当選への期待感を高める演出の実行機会を減少させてしまうことを防ぎ、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することが可能となる。また、事後報知演出を実行することにより、疑似変動が実行されていれば遊技者に報知されるはずであった演出結果に対応する演出情報を遊技者に提供することが可能となる。

10

## 【 4 8 2 8 】

なお、本第29制御例の第8変形例では、表示用変動パターンの種別によって疑似変動を実行するか否かを決定する構成としたが、これに限るものではなく、仮停止準備期間が始まるタイミングにおける保留球数により疑似変動を実行するか否かを決定する構成としても良い。より具体的には、S3652Dの処理に代えて、特別図柄1保留球数カウンタ223daのカウント値が0個であるかを判別し、0個である場合にはS3653Dの処理に移行し、1個以上ある場合にはS3658Dの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、完全外れAの表示用変動パターン(変動パターン種別が完全外れである特別図柄の変動表示が開始される場合に、保留球数が0個であれば設定される表示用変動パターン)の第3図柄が変動表示中に保留球を獲得した場合には、実行条件が成立しても疑似変動を実行しないことが可能となり、疑似変動をより好適に実行することができる。また、S3652Dの処理の後に、特別図柄1保留球数カウンタ223daのカウント値が0個であるかを判別し、0個である場合にはS3653Dの処理に移行し、1個以上ある場合にはS3658Dの処理に移行する構成としても良い。このように構成することで、更に好適に疑似変動を実行することが可能となる。

20

30

## 【 4 8 2 9 】

図1319に戻り、説明を続ける。S2259Dが終了すると、次に、疑似変動待機フラグ223drがオンであるかを判別する(S2232D)。疑似変動待機フラグ223drがオンではないと判別した場合には(S2232D: No)、本処理を終了する。一方、S2232Dの処理において、疑似変動待機フラグ223drがオンであると判別した場合には(S2232D: Yes)、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値を1減算し(S2233D)、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0であるかを判別する(S2234D)。疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0ではないと判別した場合には(S2234D: No)、疑似変動の開始タイミングではないため本処理を終了する。一方、疑似変動開始タイマ223dpのタイマ値が0であると判別した場合には(S2234D: Yes)、疑似変動開始処理を行い(S2235D)、本処理を終了する。なお、この疑似変動開始処理(S2235D)は、上述した第29制御例における疑似変動開始処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。

40

## 【 4 8 3 0 】

S2231Dの処理において、疑似変動実行フラグ223dgがオンであると判別した場合には(S2231D: Yes)、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値を1減算し(S2236D)、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0であるかを判別する(S2237D)。疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0ではないと判別した場合には(S2237D: No)、本処理を終了する。一方、S2237Dの処理において、疑似変動残時間タイマ223dhのタイマ値が0であると判別した場合には(S

50



2 2 3 7 D : Y e s )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 2 3 8 D )、疑似変動終了処理を行う ( S 2 2 3 9 D )。この疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) は、上述した第 2 9 制御例における疑似変動終了処理と同一であるため、詳細な説明は省略する。S 2 2 3 9 D の処理が終了すると、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであるかを判別する ( S 2 2 4 0 D )。変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンではないと判別した場合には ( S 2 2 4 0 D : N o )、本処理を終了する。一方、S 2 2 4 0 D の処理において、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n がオンであると判別した場合には ( S 2 2 4 0 D : Y e s )、変動開始待機フラグ 2 2 3 d n をオフに設定し ( S 2 2 4 1 D )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定する ( S 2 2 4 2 D )。

#### 【 4 8 3 1 】

次に、図 1 3 2 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) について説明する。図 1 3 2 2 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) は、上述した第 2 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に対して、変動パターン設定処理 ( S 2 2 0 2 D ) に代えて変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) を、停止処理 ( S 2 2 1 5 D ) に代えて停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。コマンド判定処理 ( S 2 1 3 1 D ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 1 D )。変動パターンコマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 1 D : Y e s )、変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) が実行される。変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) の詳細は、図 1 3 2 3 を参照して後述する。S 2 2 2 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、変動パターンコマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 1 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 3 D )。そして、停止種別コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 3 D : Y e s )、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 2 0 4 D )、受信した停止種別コマンドから停止種別を抽出して ( S 2 2 0 5 D )、メイン処理に戻る。ここで抽出された停止種別は、R A M 2 2 3 に記憶され、変動表示設定処理 ( 図 1 1 7 6 参照 ) が実行される場合に参照される。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。一方、停止種別コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 3 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 0 6 D )。そして、保留球数コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 6 D : Y e s )、受信した保留球数コマンドに含まれている値、即ち、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値 ( 特別図柄における変動表示の保留回数 N ) を抽出し、これを音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a に格納する ( S 2 2 0 7 D )。S 2 2 0 7 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

#### 【 4 8 3 2 】

ここで、保留球数コマンドは、球が第 1 入球口 6 4 に入賞 ( 始動入賞 ) したとき、または、特別図柄の抽選が行われたときに主制御装置 1 1 0 から送信されるので、始動入賞が検出される毎に、または、特別図柄の抽選が行われる毎に、S 2 2 0 7 D の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d b の値を主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができ。よって、ノイズの影響により、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値が主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値とずれても、始動入賞の検出時や特別図柄の抽選時に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を修正し、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d c の値に合わせることができ。

#### 【 4 8 3 3 】

10

20

30

40

50

S 2 2 0 6 D の処理において、保留球数コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 6 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より大当たり関連コマンド ( オープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 0 8 D )。そして、大当たり関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 0 8 D : Y e s )、大当たり関連処理 ( S 2 2 0 9 D ) を実行する。S 2 2 0 9 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 0 8 D の処理において、大当たり関連コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 0 8 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より入賞コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 0 D )。そして、入賞コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 0 D : Y e s )、入賞コマンド処理 ( S 2 2 1 1 D ) を実行する。S 2 2 1 1 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。S 2 2 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 0 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より発射関連コマンド ( 発射開始コマンド、発射停止コマンド ) を受信したかを判別する ( S 2 2 1 2 D )。そして、発射関連コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 2 D : Y e s )、発射関連コマンド処理 ( S 2 2 1 3 D ) を実行する。S 2 2 1 3 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。

10

#### 【 4 8 3 4 】

S 2 2 1 2 D の処理において、発射関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 2 2 1 2 D : N o )、次いで、主制御装置 1 1 0 より停止コマンドを受信したかを判別する ( S 2 2 1 4 D )。そして、停止コマンドを受信した場合には ( S 2 2 1 4 D : Y e s )、停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を実行する。停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) の詳細は、図 1 3 2 5 を参照して後述する。S 2 2 2 4 D の処理の終了後は、メイン処理に戻る。一方、S 2 2 1 4 D の処理において、停止コマンドを受信していない場合には ( S 2 2 1 4 D : N o )、その他のコマンドを受信したかを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して ( S 2 2 1 6 D )、メイン処理に戻る。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置 1 1 3 で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果を R A M 2 2 3 に記憶し、表示制御装置 1 1 4 で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するように、コマンドの設定を行う。

20

#### 【 4 8 3 5 】

次に、図 1 3 2 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) について説明する。図 1 3 2 3 は、この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) を示したフローチャートである。この変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 3 2 2 参照 ) の中で実行され、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動パターン設定処理 ( S 2 2 2 3 D ) では、まず、第 1 演出カウンタ 2 2 3 d e および第 2 演出カウンタ 2 2 3 d f のカウンタ値を取得し ( S 2 4 2 1 D )、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドから変動パターンを抽出する ( S 2 4 2 2 D )。その後、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであるか否かを判別する ( S 2 4 2 3 D )。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : N o )、変動開始フラグ 2 2 3 d b をオンに設定し ( S 2 4 2 4 D )、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) を実行する。演出態様設定処理 ( S 2 4 3 5 D ) の詳細は、図 1 3 2 4 を参照して後述する。S 2 4 3 5 D の処理の終了後は、シナリオカウンタ 2 2 3 d d H に抽出した変動パターン種別に対応するカウンタ値を設定し ( S 2 4 3 6 D )、本処理を終了する。一方、S 2 4 2 3 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 4 2 3 D : Y e s )、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 2 6 D ) を実行する。S 2 4 2 6 D の処理の終了後は、S 2 4 3 6 D の処理を実行し、本処理を終了する。

30

40

#### 【 4 8 3 6 】

ここで、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g は、上述した疑似変動開始処理 ( S 2 2 3 5 D ) においてオンに設定され、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のカウンタ値が 0 になった場合に、オフに設定される。即ち、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されてい

50

る場合には、疑似変動が実行中であることを示しており、本第29制御例の第8変形例においては、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動が実行中である場合には、疑似変動中に実行されている特殊演出の演出態様を、新たに変動が開始される特別図柄の当否判定結果に対応する演出態様に更新させるための処理が実行される。このように、特別図柄の変動が開始される時点で疑似変動実行フラグ223dgがオンであるか否かによって異なる演出態様の設定処理が実行されるため、疑似変動の途中で新たな特別図柄の変動表示が開始される場合には、その特別図柄の当否判定結果に対応する追加演出を設定可能であり、特殊演出を途中で打ち切らずに新たに開始される特別図柄変動に対応する演出を実行することができる。

#### 【4837】

次に、図1324を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される演出態様設定処理(S2435D)について説明する。図1324は、この演出態様設定処理(S2435D)を示したフローチャートである。この演出態様設定処理(S2435D)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動パターン設定処理(図1323参照)の中で実行され、疑似変動が実行されていない場合に、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドに基づいて、第3図柄表示装置81において実行される変動演出の演出態様を設定するための処理である。演出態様設定処理(S2435D)が実行されると、まず、設定されている遊技状態は通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)であるかを判別する(S2451D)。通常状態ではないと判別した場合(即ち、確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)または時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定されている場合)には(S2451D:No)、変動パターン設定処理(S2223D)のS2422Dの処理において抽出した変動パターン種別と、S2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deのカウンタ値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3から表示用変動パターンを設定し(S2474D)、本処理を終了する。S2451Dの処理において、通常状態であると判別した場合には(S2451D:Yes)、事後報知演出実行フラグ223dbHがオンに設定されているかを判別する(S2469D)。事後報知演出実行フラグ223dbHがオンであると判別した場合には(S2469D:Yes)、次に、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選であるかを判別し(S2470D)、大当たり当選であると判別した場合には(S2470D:Yes)、事後報知演出を実行するための表示用コマンドを設定し(S2471D)、事後報知演出実行フラグ223dbHをオフに設定する(S2472D)。一方、S2470Dの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には(S2470D:No)、S2471Dの処理をスキップし、S2472Dの処理へ移行する。そして、S2472Dの処理が終了すると、S2422Dの処理において抽出した変動パターン種別と、S2421Dの処理において取得した第1演出カウンタ223deのカウンタ値に基づいて、通常用変動パターン選択Aテーブル222daH1から表示用変動パターンを設定し(S2473D)、本処理を終了する。なお、S2469Dの処理において、事後報知演出実行フラグ223dbHがオンではないと判別した場合には(S2469D:No)、S2470D~S2472Dの処理をスキップし、S2473Dの処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【4838】

なお、本第29制御例の第8変形例では、今回の特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合にのみ事後報知演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり当選でない場合であっても事後報知演出を実行する構成としても良い。なお、このように構成する場合、例えば、抽出した変動パターン種別によって事後報知演出を実行するか否か決定する構成としても良い。このように構成することで、事後報知演出が実行されるか否かによって遊技者に特別図柄の当否判定結果を推測する楽しさを提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【4839】

10

20

30

40

50

次に、図 1 3 2 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) について説明する。図 1 3 2 5 は、この停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) を示したフローチャートである。この停止処理 ( S 2 2 2 4 D ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( 図 1 3 2 3 参照 ) の中で実行され、特別図柄の停止に合わせて第 3 図柄表示装置 8 1 において実行されている変動演出を終了させるための処理を実行する。停止処理では、まず、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであるかを判別し ( S 2 7 8 8 D )、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンであると判別した場合には ( S 2 7 8 8 D : Y e s )、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H をオフに設定する ( S 2 7 8 9 D )。一方、仮停止準備フラグ 2 2 3 d c H がオンではないと判別した場合には ( S 2 7 8 8 D : N o )、S 2 7 8 9 D の処理をスキップし、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g はオンかを判別する ( S 2 7 7 1 D )。疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンではないと判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されていない場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : N o )、予め設定されている停止種別に対応する表示用停止コマンドを設定し ( S 2 7 8 0 D )、本処理を終了する。一方、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合 ( 即ち、疑似変動が実行されている場合 ) には ( S 2 7 7 1 D : Y e s )、停止種別は大当たりであるかを判別する ( S 2 7 7 2 D )。停止種別が大当たりであると判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出 ( ミッション演出 ) に追加される結果報知演出の演出態様として当たり結果報知演出を設定し ( S 2 7 7 9 D )、当たり結果報知演出に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行する ( S 2 7 7 8 D )。変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 4 8 4 0 】

S 2 7 7 2 D の処理において、停止種別は大当たりではない ( 即ち、外れである ) と判別した場合には ( S 2 7 7 2 D : N o )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 d a の値を取得し ( S 2 7 7 3 D )、取得した保留球数が 1 未満であるかを判別する ( S 2 7 7 4 D )。保留球数が 1 未満であると判別した場合 ( 即ち、保留球数が 0 である場合 ) には ( S 2 7 7 4 D : Y e s )、疑似変動において実行されている特殊演出に追加される結果報知演出の演出態様として結果報知演出 G ( 演出時間 3 秒のミッション失敗演出 ) を設定し ( S 2 7 7 6 D )、結果報知演出 G に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、本処理を終了する。S 2 7 7 4 D の処理において、保留球数が 1 未満ではない ( 即ち、保留球が存在する ) と判別した場合には ( S 2 7 7 4 D : N o )、結果報知演出の演出態様を設定するための処理である結果報知演出設定処理を実行する ( S 2 7 7 5 D )。結果報知演出設定処理が終わると、設定した結果報知演出の演出態様に対応する特殊演出追加コマンドを設定し ( S 2 7 7 7 D )、変動回数更新処理を実行し ( S 2 7 7 8 D )、変動回数更新処理が終了すると、本処理を終了する。

#### 【 4 8 4 1 】

このように、本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、疑似変動が開始された特別図柄の変動表示が停止する時点における保留球の有無に応じて結果報知演出の演出態様を設定する構成としているため、疑似変動が開始された後に保留球を獲得した場合であっても、保留球数に対応する演出態様を設定することができる。

#### 【 4 8 4 2 】

なお、本第 2 9 制御例の第 8 変形例では、保留球がない場合に設定される結果報知演出の演出態様は、結果報知演出 G のみで構成しているが、これに限るものではなく、複数の結果報知演出態様の中から 1 の演出態様を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動停止時に保留球が存在しない場合の特殊演出の内容に多様性を持たせることができるため、特殊演出が単調になることを抑制することができる。

#### 【 4 8 4 3 】

< 第 2 9 制御例の第 9 変形例 >

次に、図 1 3 2 6 ~ 図 1 3 4 0 を参照して、第 2 9 制御例の第 9 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 2 9 制御例において実行される疑似変動では、疑似図柄

を所定期間高速変動表示させた後に停止表示させ、停止した際の疑似図柄の組み合わせによって変動表示中の特別図柄の当否判定結果を示唆する構成であった。しかしながら、第29制御例では、疑似図柄が停止表示されるまでは高速変動表示されていることから、高速変動表示中は疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測することが困難であり、遊技者は疑似図柄が停止表示されるまでただ高速変動を眺めるだけであった。

#### 【4844】

これに対して、本第29制御例の第9変形例では、疑似変動が開始されてから終了するまでの期間で疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者に予測させることが可能な構成としている。具体的には、図1326(a)に示すように、疑似変動が開始されると第3図柄に代えて3つの疑似図柄を表示し、それぞれの疑似図柄を1秒毎に左方向にシフトさせる。表示位置L3に表示されている疑似図柄Gz3がシフトすると、図1326(b)に示すように、表示位置L3に新たな疑似図柄Gz4が表示され、表示位置L1の疑似図柄Gz1はシフトすると0.5秒間経過後に非表示となる。そして、疑似変動の実行中に有効ラインL4上に表示されている疑似図柄が特定の組み合わせとなれば、実行中の特別図柄の変動表示が大当たり当選である可能性が高い変動パターンで実行されていることを示唆する構成である。このように、疑似図柄を1秒毎に左方向にシフトさせ、組み合わせを可変させる構成とすることで、疑似図柄がどのような組み合わせで停止表示されるかを遊技者が予測し易くなり、疑似図柄のシフトにより新たに表示される疑似図柄の態様に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【4845】

また、本第29制御例の第9変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の当たり当選する保留球が存在すると判別した場合には、普通図柄の当たり保留球が存在することを示唆することが可能に構成している。このように構成することで、普通図柄の当たり遊技が実行されるタイミングで遊技者に遊技球を発射させ易くなり、疑似変動中に新たな特別図柄の保留球を獲得させ易くなる。

#### 【4846】

更に、本第29制御例の第9変形例では、疑似変動が実行される場合に遊技者に演出上の特典を付与する構成としている。具体的には、図1326(a)に示すように、疑似変動が実行されると1ミッションポイントが付与される。このミッションポイントが10ポイント分貯まると、図1328(b)に示すように、遊技機のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手できる2次元コードが表示され、遊技者がスマートフォンで2次元コードを読み取ることができるように構成している。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合であっても、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【4847】

この第29制御例の第9変形例におけるパチンコ機10が第29制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201によって実行される一部処理が変更されている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置114のMPU231により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201、音声ランプ制御装置113のMPU221および表示制御装置114のMPU231によって実行されるその他の処理については、第29制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第29制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【4848】

10

20

30

40

50

< 第 29 制御例の第 9 変形例の演出内容について >

図 1326 ~ 図 1328 を参照して、本第 29 制御例の第 9 変形例のパチンコ機 10 において実行される特徴的な演出について説明する。まず、図 1326 (a) を参照して、疑似変動において実行されるミッション演出が開始される場合の演出内容について説明する。なお、副表示領域 Ds で実行される保留演出については、上述した第 29 制御例と同様であるため、詳細な説明は省略する。図 1326 (a) は、ミッション演出が開始される場合の第 3 図柄表示装置 81 の表示画面の一例を示した図である。上述した第 29 制御例と同様に、表示用変動パターンとして疑似変動ありの表示用変動パターン種別が設定された場合には、第 3 図柄を所定期間変動表示させた後に仮停止させ、図 1326 (a) に示すミッション演出が開始される。ミッション演出が開始されると、仮停止されている第 3 図柄が疑似図柄 Gz1 ~ Gz3 に変わり、その疑似図柄 Gz1 ~ Gz3 の前面側にミッションアイコン Ak1 が表示される。また、第 1 表示領域 HR1 が形成され、ミッション演出の演出内容を遊技者に案内するための案内態様が表示される。また、小表示領域 Dm3 には、疑似変動の残り変動時間を示すための態様が表示される。これにより、8 秒以内に疑似図柄が「3, 4, 1」の組み合わせで停止表示されるとミッション達成であることを遊技者に分かり易く報知することができる。

10

【4849】

なお、小表示領域 Dm4 には獲得中のミッションポイントが表示され、疑似変動が実行されたことに対応してミッションポイントが付与されたことを報知するための報知態様である吹き出し Fk1 が表示される。図 1326 (a) に示した例では、疑似変動が開始されるまでに 4 ミッションポイントを獲得しており、新たに疑似変動が実行されたことにより 1 ミッションポイントが付与され、図 1326 (b) に示すように、小表示領域 Dm4 の表示が 5 ミッションポイントとなる。

20

【4850】

ここで、本第 29 制御例の第 9 変形例では、疑似変動が実行されることに対応して遊技者に 1 ミッションポイントが付与される。このミッションポイントは疑似変動が終了しても消滅せず、最大 10 ミッションポイントまで貯めることが可能である。ミッションポイントが最大値まで貯まると、パチンコ機 10 のモチーフとなったアニメや漫画等のレア画像を入手することができる 2 次元コードが表示される。つまり、疑似変動を付加価値のある演出とする構成である。このように構成することで、レア画像を入手したい遊技者に疑似変動が実行されることを心待ちにさせることが可能となり、短期間で複数回疑似変動が実行された場合に、遊技者を喜ばせることができるので、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、小表示領域 Dm4 のミッションポイントの表示は、疑似変動が実行されている期間だけでなく、通常第 3 図柄変動中および第 3 図柄の停止表示中も表示される。このように構成することで、現在獲得しているミッションポイントが何ポイントであるかを遊技者が把握し易くなり、ミッションポイントが最大値まで貯まるまでは遊技を継続しようと思わせ易くなる。なお、本第 29 制御例の第 9 変形例では、ミッションポイントが最大値まで貯まるとレア画像を入手できる 2 次元コードが表示される構成としたが、これに限るものではなく、遊技者に付加価値を与えるものであれば良い。例えば、特定の変動演出の出現確率を増減させることができる設定を遊技者が行う、所謂、演出カスタム機能において獲得したミッションポイント数によって演出カスタムの項目を増加させる構成としても良い。或いは、1 ミッションポイントを使用することで、保留球内に大当たり当選保留球が存在するかを事前に報知する演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、短時間しか遊技しない遊技者も疑似変動が実行されたことによる恩恵を受けることが可能となるので、遊技意欲の向上に繋げることができる。

30

40

【4851】

次に、図 1326 (b) を参照して、疑似図柄がシフトした場合の第 3 図柄表示装置 81 の表示画面の一例について説明する。図 1326 (a) に示した表示画面から 1 秒が経過すると、ミッションアイコン Ak1 と第 1 表示領域 HR1 が非表示となり、疑似図柄 G

50

$z_1 \sim G z_3$  がそれぞれ非表示となった後に左方向に1つ表示位置をシフトして表示される。なお、疑似図柄をシフトさせる方向は、左方向に限るものではなく、右方向でも良いし上下方向でも良い。または、表示位置  $L_0$ 、 $L_1$  に表示される疑似図柄を左方向に、表示位置  $L_2$ 、 $L_3$  に表示される疑似図柄を右方向にそれぞれシフトさせる構成としても良い。或いは、表示位置で回転させ、大当たり当選期待度によって回転方向を異ならせる構成としても良い。図 1 3 2 6 ( b ) に示す例では、表示位置  $L_1$  に表示されていた疑似図柄  $G z_1$  が表示位置  $L_0$  にシフトし、表示位置  $L_2$  に表示されていた疑似図柄  $G z_2$  が表示位置  $L_1$  にシフトし、表示位置  $L_3$  に表示されていた疑似図柄  $G z_3$  が表示位置  $L_2$  にシフトする。なお、本第 2 9 制御例の第 9 変形例で実行される疑似変動も、上述した第 2 9 制御例と同様に疑似変動が開始された時に実行中の特別図柄の変動表示が終了した後、新たな特別図柄の変動表示が開始されなくても 3 秒間は継続して実行される。具体的には、特別図柄の変動時間が経過したことに基づいて、第 1 図柄表示装置 3 7 では、特別図柄の変動表示が停止した状態 ( LED 3 7 a が点滅していない状態 ) となる。一方、第 3 図柄表示装置 8 1 では、特殊演出 ( ミッション演出 ) の導入演出が終了し、結果報知演出が開始される時点では、主表示領域  $D_m$  における疑似図柄の変動表示が停止することなく変動したままの状態が継続する。なお、疑似図柄は、所定の図柄が変動表示されている期間中に表示され、且つ、所定の図柄の変動表示が終了した後も継続して表示される特定の図柄であれば良く、例えば、文字を用いて特定の組み合わせ ( 例えば、「激」「ア」「ツ」の 3 文字の組み合わせ ) が完成すればミッション達成としても良い。或いは、キャラクタが表示された図柄としても良い。表示位置  $L_0$  にシフトした疑似図柄  $G z_1$  は、シフト後 0 . 5 秒が経過すると非表示となる。疑似図柄  $G z_3$  が表示位置  $L_2$  にシフトしたことにより表示位置  $L_3$  が空いた状態となるので、表示位置  $L_3$  に新たな疑似図柄  $G z_4$  が表示される。表示位置  $L_3$  に新たに表示される疑似図柄  $L_4$  は、表示されてから 1 秒が経過するまでは疑似図柄の数字が回転し、1 秒が経過すると回転が止まり確定した数字が表示される。なお、疑似図柄のシフトは表示位置  $L_3$  に表示されている疑似図柄の数字が確定した後に行われる。このように、本第 2 9 制御例の第 9 変形例のミッション演出では、1 秒毎に疑似図柄が 1 つ消え、新たに疑似図柄が追加される構成としており、既に表示されている疑似図柄の組み合わせから新たに疑似図柄が追加されることで特定の組み合わせを形成できるか遊技者に予測させることが可能となる。また、表示位置  $L_3$  に表示される疑似図柄は、疑似図柄がシフトする直前まで数字が確定しないので、表示位置  $L_3$  に新たな疑似図柄が表示されてから疑似図柄がシフトするまでの期間、遊技者の興味を持続させることが可能となる。

#### 【 4 8 5 2 】

ミッション演出では、有効ライン  $L_4$  上に表示される疑似図柄が特定の組み合わせとなった場合に、ミッション成功となる。図 1 3 2 6 ( a ) に示した例では、疑似図柄が「 3 , 4 , 1 」の組み合わせとなるとミッション成功と遊技者に案内しているが、これに限るものではなく、例えば、同じ数字が 3 つ揃った組み合わせ ( 「 7 , 7 , 7 」 等 ) としても良い。また、図 1 3 2 6 ( a ) に示す例では、「 2 , 4 , 6 」の組み合わせでミッション演出が開始されたが、この組み合わせは疑似変動が開始される時点で変動表示中の特別図柄の変動パターン種別により異なる構成としている。このように構成することで、疑似変動開始時の疑似図柄の組み合わせの種類によっても変動表示中の特別図柄の当否判定結果を遊技者が推測可能となり、遊技の興味を向上させることができる。なお、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、表示位置  $L_0$  に表示された疑似図柄を時間の経過によって非表示とする構成であるが、これに限るものではなく、表示位置  $L_0$  に表示された疑似図柄も有効ラインに含める構成としても良い。具体的には、表示位置  $L_0$ 、 $L_1$ 、 $L_2$  に表示された疑似図柄で有効ライン  $L_4$  とは異なる有効ラインを形成可能に構成する。このように構成することで、複数の有効ラインを設定できるため、遊技の興味を向上させることができる。

#### 【 4 8 5 3 】

次に、図 1 3 2 7 ( a ) を参照して、表示されている疑似図柄の数字を変化させる変化

演出が実行された場合の演出内容について説明する。図 1 3 2 7 ( a ) は、疑似図柄の変化演出が実行された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。図 1 3 2 7 ( a ) では、図 1 3 2 6 ( b ) の状況から 1 秒が経過し、疑似図柄 G z 4 の数字が「 4 」で確定した後、疑似図柄をそれぞれ左方向にシフトさせた状況である。疑似図柄 G z 2 ~ G z 4 の表示位置をそれぞれ左方向にシフトさせた後に、うさぎを模したキャラ 8 0 1 が出現し、表示位置 L 1 に表示されている疑似図柄 G z 4 の数字を「 6 」から「 3 」に変化させている。疑似図柄がシフトする前は、ミッション達成に関係の無い数字である「 6 」と、ミッション達成に関係する数字である「 4 」の組み合わせが表示されていたため、疑似図柄がシフトした後に表示位置 L 3 に表示される疑似図柄の数字が何であろうとミッション達成とはならず、遊技者の興味が薄れる虞があるが、疑似図柄のシフト後に疑似図柄 G z 3 の数字が「 6 」から「 3 」に変化したことでミッション達成の可能性が高まり、表示位置 L 3 に新たに表示される疑似図柄の数字に興味を持たせることができる。このように、疑似図柄の数字が変化する可能性があるため、すでに表示されている疑似図柄の数字がミッション達成に関係ない数字である場合であっても、変化演出が実行されることを期待させることにより遊技者のミッション演出に対する興味をミッション演出終了まで持続させることが可能となる。なお、変化演出が実行されるか否かは、結果報知演出または書き換え演出の種別によって予め定められている。

10

**【 4 8 5 4 】**

次に、図 1 3 2 7 ( b ) を参照して、ミッションが成功した場合の演出内容について説明する。図 1 3 2 7 ( b ) は、ミッションが成功した場合の表示画面の一例を示した図である。図 1 3 2 7 ( a ) に示した状況から 1 秒が経過し、表示位置 L 3 に表示されている疑似図柄の数字が「 1 」で確定した状況である。疑似図柄 G z 4 の数字が「 1 」で確定したことにより、すでに表示位置 L 1、L 2 に表示されていた「 3、4 」と組み合わせでミッション達成となる特定の組み合わせとなり、ミッション成功であることを報知するための報知態様である「ミッション成功」という文字が表示領域 H R 1 に表示される。これにより、遊技者にミッション成功であることを分かり易く認識させることが可能となる。

20

**【 4 8 5 5 】**

なお、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、ミッション演出成功の演出態様が設定されるのは、特別図柄の変動表示がロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで実行されている場合としており、ロングリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で 1 3 5 / 2 0 0、外れ当選の場合で 4 0 / 2 0 0、スーパーリーチの変動パターンが設定されるのは当たり当選の場合で 2 0 / 2 0 0、外れ当選の場合で 5 / 2 0 0 と、当たり当選である場合の方が外れ当選である場合よりも設定され易い構成であるため、ミッション成功により変動表示中の特別図柄が大当たり当選である可能性が高いことを示唆している。なお、図 1 3 2 7 ( b ) では、疑似変動の残り変動時間が 5 秒となった段階でミッション達成となる特定の組み合わせが表示されているが、ミッション達成となる特定の組み合わせが表示されるまでの時間は、各結果報知演出または書き換え演出態様に予め定められている。また、ミッション成功が表示された後は、予め設定された疑似変動の変動時間が経過するまではミッション成功の画面が表示された状態となり、疑似変動の変動時間が経過した後に通常の変動演出に切り替わる。

30

40

**【 4 8 5 6 】**

次に、図 1 3 2 8 ( a ) を参照して、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の演出内容について説明する。図 1 3 2 8 ( a ) は、疑似変動中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の一例を示した図である。ここで、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 において普通図柄の保留球の入賞情報をその保留球に対応する変動表示が実行される前に事前に判別（所謂、先読み）することが可能に構成している。詳細な説明は後述するが、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、疑似変動の実行中に普通図柄の保留球の入賞情報を先読みし、その結果、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、普通図柄の当たりに当選する保留球が存在することを示唆するための示唆演出を実行可能で

50



ある。具体的には、図 1 3 2 8 ( a ) に示すように、疑似変動が実行されており特別図柄の変動表示が実行されていない期間において普通図柄の当たりに当選する保留球が存在すると判別した場合に、主表示領域 D m に寝ている状態のキャラクタ 8 0 1 が表示され、表示位置 L 3 に表示される疑似図柄 G z 9 が目覚まし時計を模した図柄に変化する。この目覚まし時計を模した図柄は左方向にシフトした後も変化せず、次に新たに表示位置 L 3 に表示される疑似図柄も目覚まし時計を模した図柄で表示される。この目覚まし時計を模した図柄の出現は、普通図柄の当たりに当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し、普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間継続する。目覚まし時計を模した図柄に表示されている時計の針は普通図柄の当たり遊技が開始されるまでの時間を示唆しており、この時計の針が 1 2 時を示す態様となった場合に普通図柄の当たり遊技が開始されたことを報知する態様として目覚まし時計が鳴った状態で表示され、第 1 入球口 6 4 に向けて遊技球を発射することを促す案内表示がされる。そして、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球した場合にキャラクタ 8 0 1 が目を覚ます演出が実行され、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。キャラクタ 8 0 1 が目を覚ましたことにより、疑似図柄の変化演出が行われるのではないかと遊技者に期待させることができる。なお、普通図柄の当たり遊技中に遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球しなければキャラクタ 8 0 1 は目を覚まさずに非表示となり、目覚まし時計を模した図柄は数字の疑似図柄に変化する。

10

#### 【 4 8 5 7 】

なお、疑似図柄の変化演出は疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行された場合に行われ得る演出である。そのため、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合には、普通図柄の当たり遊技により電動役物 6 4 a が開放され入球し易くなる第 1 入球口 6 4 へ向けて遊技球を発射することを遊技者に促し、疑似変動の実行中に新たな特別図柄の変動表示を実行させ易くしている。なお、示唆演出の態様はこれに限るものではなく、遊技者に普通図柄の当たり保留球が存在することを認識させることができる態様であれば良い。

20

#### 【 4 8 5 8 】

なお、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を 3 0 秒に設定している。そして、疑似変動が開始された時点で実行されている特別図柄の変動表示が終了した後に、新たな特別図柄の変動表示が実行されない場合の疑似変動時間は 8 秒であるため、疑似変動の実行中に普通図柄の当たり保留球が存在すると判別しても、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了する前に疑似変動が終了してしまう。そこで、本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、普通図柄の当たり保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了した後に実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでは疑似変動を延長可能に構成している。詳細な説明は後述するが、特別図柄の変動表示が実行されていない期間に疑似変動が実行されている場合に、普通図柄の当たり保留球が存在すると判別した場合には、その保留球に対応する普通図柄の変動表示が終了し普通図柄の当たり遊技が終了するまでの期間に対応するタイマ値が疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定され、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m では疑似変動の残変動時間が延長されたことを示す報知態様である吹き出し F k 2 が表示される。このように構成することで、遊技者に疑似変動の残変動時間が延長されたことを分かり易くすることができる。

30

40

#### 【 4 8 5 9 】

次に、図 1 3 2 8 ( b ) を参照して、ミッションポイントが 1 0 ポイント貯まった場合の演出内容について説明する。図 1 3 2 8 ( b ) は、ミッションポイントが 1 0 ポイント貯まった場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面を示した図である。ミッションポイントを 9 ポイント獲得した状態で新たに疑似変動が実行され、1 ミッションポイントを獲得すると、小表示領域 D m 4 に表示されるミッションポイント数が 1 0 ポイントとなる。ミッションポイント数が 1 0 ポイントになると、小表示領域 D m 4 が発光した後、特典が付与されたことを報知する態様である「お宝画像 G E T」という表示と、2 次元コード Q r 1

50

が表示される。これにより、表示されている２次元コードを遊技者の持つスマートフォンにより読み取れば、レア画像を入手することができることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【４８６０】

<第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３の電氣的構成について>

次に、図１３２９（ａ）を参照して、本第２９制御例の第９変形例における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１３２９（ａ）は、ＲＯＭ２２２の規定内容を示したブロック図である。上述した第２９制御例の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄｃに代えて結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪが、書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｄに代えて書き換え演出態様設定テーブル２２２ｄｂＪが、それぞれ記憶されている点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、詳細な説明は省略する。

【４８６１】

次に、図１３３０を参照して、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪの内容について説明をする。図１３３０は、結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪに規定されている内容を模式的に示した図である。結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、疑似変動が開始された特別図柄の変動（１回目の特図変動）終了時に保留球が存在し、その保留球に基づいて新たに特別図柄の変動（２回目の特図変動）が開始される場合に実行されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。

【４８６２】

結果報知演出態様設定テーブル２２２ｄａＪは、演出カウンタ値ＣＳ２に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値ＣＳ２に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ａ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が４秒の「結果報知演出Ｂ」が設定される。この「結果報知演出Ａ」と「結果報知演出Ｂ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、「結果報知演出Ａ」では、疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｂ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。

【４８６３】

変動パターン種別が「当たりロングリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１４９」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｃ」が設定され、演出カウンタ値ＣＳ２が「１５０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｄ」が設定される。この「結果報知演出Ｃ」と「結果報知演出Ｄ」は、どちらもミッション演出が成功する演出態様であるが、疑似図柄が特定の組み合わせで表示されるまでの過程が異なっており、「結果報知演出Ｃ」では疑似図柄の変化演出が実行され、「結果報知演出Ｄ」では疑似図柄の変化演出が実行されない。

【４８６４】

変動パターン種別が「当たりスーパーリーチＡ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が１３秒の「結果報知演出Ｅ」が設定される。この「結果報知演出Ｅ」は、ミッション演出が成功する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行される。変動パターン種別が「完全外れＡ」または「完全外れＣ」であり、演出カウンタ値ＣＳ２が「０～１９８」の範囲であれば、演出時間が５秒の「結果報知演出Ｆ」が設定される。この「結果報知演出Ｆ」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。

【４８６５】

10

20

30

40

50

変動パターン種別が「完全外れ B」または「完全外れ D」であり、演出カウンタ値 CS 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 3 秒の「結果報知演出 G」が設定される。この「結果報知演出 G」は、ミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。なお、「結果報知演出 G」は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）停止時に保留球が存在しない場合にも設定される演出態様である。

【4866】

変動パターン種別が「外れショートリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 B」が設定され、演出カウンタ値 CS 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 4 秒の「結果報知演出 I」が設定される。この「結果報知演出 B」は「当たりショートリーチ A」において選択される「結果報知演出 B」と同一の演出態様であり、「結果報知演出 H」はミッション演出が失敗する演出態様であり、疑似図柄の変化演出が実行されない演出態様である。

10

【4867】

変動パターン種別が「外れロングリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 2 が「0 ~ 49」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 D」が設定され、演出カウンタ値 CS 2 が「50 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 5 秒の「結果報知演出 I」が設定される。この「結果報知演出 D」は「当たりロングリーチ」において選択される「結果報知演出 D」と同一の演出態様であり、「結果報知演出 F」は「完全外れ A」または「完全外れ C」において選択される「結果報知演出 F」と同一の演出態様である。

20

【4868】

変動パターン種別が「外れスーパーリーチ A」であり、演出カウンタ値 CS 2 が「0 ~ 198」の範囲であれば、演出時間が 13 秒の「結果報知演出 E」が設定される。この「結果報知演出 E」は、「当たりスーパーリーチ A」において選択される「結果報知演出 E」と同一の演出態様である。

【4869】

次に、図 1331 を参照して、書き換え演出態様設定テーブル 222dbJ の内容について説明をする。図 1331 は、書き換え演出態様設定テーブル 222dbJ に規定されている内容を模式的に示した図である。書き換え演出態様設定テーブル 222dbJ は、疑似変動が開始された特別図柄の変動（1 回目の特図変動）終了時に保留球が存在せず、疑似変動継続中に新たな第 1 入球口 64 への入賞に基づいて特別図柄の変動（2 回目の特図変動）が開始される場合に実行されるミッション演出の演出態様を設定するために参照されるテーブルである。図 1331 に示す通り、書き換え演出態様設定テーブル 222dbJ は、演出カウンタ値 CS 2 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）と、第 1 入球口 64 に入賞した時点における疑似変動の残時間に対応する演出態様がそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、取得した演出カウンタ値 CS 2 に基づいて、詳細な結果報知演出の演出態様を選択する。具体的には、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「0 ~ 149」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2000ms（2 秒） T < 3000ms（3 秒）」の範囲内であれば演出時間が 1000ms（1 秒）の「短書き換え演出 A」が選択され、「1000ms（1 秒） T < 2000ms（2 秒）」の範囲内であれば演出時間が 2000ms（2 秒）の「中書き換え演出 A」が選択され、「0 < T < 1000（1 秒）」の範囲内であれば演出時間が 3000ms（3 秒）の「長書き換え演出 A」が選択される。

30

40

【4870】

また、変動パターン種別が「当たりショートリーチ A」であり、演出カウンタ CS 2 の値が「150 ~ 198」の範囲内である場合、遊技球が第 1 入球口 64 に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間（T）が、「2000ms（2 秒） T < 3000ms（3 秒）」の範囲内であれば演出時間が 1000ms（1

50

秒)の「短書き換え演出B」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms$  (2秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「中書き換え演出B」が選択され、「 $0 < T < 1000$ (1秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「長書き換え演出B」が選択される。

【4871】

上述したように、書き換え演出は、既に実行中の結果報知演出Gが終了した後に実行される演出である。このため、遊技球が第1入球口64に入賞したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出Gの残りの演出を実行する時間が可変する。例えば、結果報知演出Gの開始から1秒が経過した時点(即ち、疑似変動の開始から6秒が経過し残時間2秒の時点)で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動(12秒)が開始される場合、その特別図柄の変動中に2秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。

10

【4872】

上述したように、変動パターン毎に変動時間内で疑似変動に割り当てられる時間は一定であるため、「当たりショートリーチ」の変動パターンにおいては疑似変動が実行される時間(疑似変動更新時間)として4秒が割り当てられる。従って、この場合、2秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は2秒となる。一方、結果報知演出Gの開始から2秒が経過した時点で「当たりショートリーチ」の特別図柄の変動(12秒)が開始される場合、その特別図柄の変動中に1秒の結果報知演出Gの残りの演出が実行されることとなる。従って、この場合には、1秒の結果報知演出Gの残りの演出を実行した後に、疑似変動の残時間は3秒となる。このように、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始されるタイミングによって、その特別図柄の変動時間内で結果報知演出の残りの演出を実行するための時間が可変し、書き換え演出を実行するための演出時間が可変するため、本第29制御例の第9変形例では、特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間に基づいて演出時間の異なる書き換え演出を設定する構成としている。このように構成することで、結果報知演出終了後の疑似変動の残時間と、書き換え演出の演出時間と、が大きく異なることを抑制し、書き換え演出終了から通常演出開始までが間延びすることを抑制することができる。

20

【4873】

「短書き換え演出A」、「中書き換え演出A」、「長書き換え演出A」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出A」では疑似図柄のシフトを1回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。「中書き換え演出A」は疑似図柄のシフトを2回実行し、疑似図柄の変化演出も実行することにより疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様であり、「長書き換え演出A」は疑似図柄のシフトを3回実行し、疑似図柄の変化演出を実行せずに疑似図柄を特定の組み合わせで表示する演出態様である。

30

【4874】

このように、疑似変動の残時間に基づいて演出時間が異なる書き換え演出の演出態様が設定される構成であるため、疑似変動開始から終了までのどのタイミングで特別図柄の変動が新たに開始されても、その特別図柄の変動時間内で実行される疑似変動の変動時間と、疑似変動終了後に実行される通常演出の演出時間を一定とすることができる。一方、「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後、再度外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、疑似図柄を外れを示す組み合わせで表示するまでの過程が異なる。具体的には、「短書き換え演出B」では疑似図柄のシフトを1回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。「中書き換え演出B」は疑似図柄のシフトを2回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様であり、「長書き換え演出B」は疑似図柄のシフトを

40

50

3回実行し、疑似図柄を外れを示す組み合わせで停止表示する演出態様である。

【4875】

変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が1000ms(1秒)の「短書き換え演出B」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「中書き換え演出B」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「長書き換え演出B」が選択される。この「短書き換え演出B」、「中書き換え演出B」、「長書き換え演出B」は、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」である場合に選択されるものと同じの演出態様である。一方、変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が1000ms(1秒)の「短書き換え演出F」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「中書き換え演出F」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「長書き換え演出F」が選択される。この「短書き換え演出F」、「中書き換え演出F」、「長書き換え演出F」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで表示する演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは新たに行われる疑似図柄のシフト回数である。具体的には「短書き換え演出F」ではシフト回数が1回、「中書き換え演出F」ではシフト回数が2回、「長書き換え演出F」ではシフト回数が3回となる。

10

20

【4876】

なお、書き換え演出が実行されるのは、特別図柄が変動表示されていない期間に疑似変動が継続している場合であるため、第1入球口64への新たな入賞に基づいて特別図柄の変動が開始される場合には、必ず保留球数が0個である。従って、保留球数が1個以上ある場合に設定される「完全外れB」、「完全外れC」、「完全外れD」が選択されることはないので、書き換え演出態様設定テーブル222dbJではそれらの変動パターン種別に対応する演出態様は規定していない。

30

【4877】

変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～149」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出C」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出C」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出A」が選択される。また、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「150～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒) T<3000ms(3秒)」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒) T<2000ms(2秒)」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「0<T<1000(1秒)」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。「短書き換え演出C」、「中書き換え演出C」、「長書き換え演出C」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された第3図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせ

40

50

に変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す表示態様で停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態様であり、相違するのは、特定の組み合わせで表示するまでに行う疑似図柄のシフト回数と疑似図柄の変化演出を実行するか否かである。

【4878】

変動パターン種別が「外れロングリーチ」または「完全外れA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～49」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出D」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出D」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出D」が選択される。「短書き換え演出D」、「中書き換え演出D」、「長書き換え演出D」は、変動パターン種別が「当たりロングリーチA」である場合に選択されるものと同一の演出態様である。

10

【4879】

変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「50～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が2000ms(2秒)の「短書き換え演出G」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が3000ms(3秒)の「中書き換え演出G」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が4000ms(4秒)の「長書き換え演出G」が選択される。この「短書き換え演出G」、「中書き換え演出G」、「長書き換え演出G」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、新たにシフトさせた後に外れを示す組み合わせで停止表示させる演出態様であり、それぞれの演出態様で相違するのは、新たに行われる疑似図柄のシフト回数である。

20

30

【4880】

また、変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。

【4881】

一方、変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、演出カウンタCS2の値が「0～198」の範囲内である場合、遊技球が第1入球口64に入球したことに基づいて特別図柄の変動が開始される時点での疑似変動の残時間(T)が、「2000ms(2秒)  $T < 3000ms(3秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が11000ms(11秒)の「短書き換え演出E」が選択され、「1000ms(1秒)  $T < 2000ms(2秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が12000ms(12秒)の「中書き換え演出E」が選択され、「 $0 < T < 1000(1秒)$ 」の範囲内であれば演出時間が13000ms(13秒)の「長書き換え演出E」が選択される。「短書き換え演出E」、「中書き換え演出E」、「長書き換え演出E」は、いずれも結果報知演出G終了時に外れを示す組み合わせで停止表示された疑似図柄を、ミッション達成となる特定の組み合わせに変える演出態

40

50

様であり、相違するのは、疑似図柄を特定の組み合わせで表示するまでに行われる疑似図柄のシフト回数である。

【 4 8 8 2 】

次に、図 1 3 2 9 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 3 2 9 ( b ) に示すように、第 2 9 制御例の第 9 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 には、上述した第 2 9 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に対して、普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J と、ミッションポイントカウンタ 2 2 3 d b J と、2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J と、が新たに追加されている点で相違している。第 2 9 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

10

【 4 8 8 3 】

普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア ( 第 1 エリア ~ 第 4 エリア ) とを普通図柄に対して有しており、これらの各エリアには、主制御装置 1 1 0 から出力された普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報が第 1 エリアから順に格納される。この普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J に格納される情報により、普通図柄の保留球の抽選結果が普通図柄の変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別できる。

【 4 8 8 4 】

本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、普通図柄の保留球を最大で 4 個、保留記憶可能に構成しているため、普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J には、普通図柄用の 4 つの保留エ

20

【 4 8 8 5 】

ミッションポイントカウンタ 2 2 3 d b J は、付与されたミッションポイントのポイント数をカウントするためのカウンタであり、疑似変動が実行される場合にカウンタ値が 1 加算される。カウンタ値が 1 0 になると、後述するミッションポイント付与処理 ( S 2 2 6 0 D ) において、カウンタ値が 0 にリセットされる。2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J は、上述したミッションポイントが 1 0 ポイント貯まった特典として表示される 2

30

【 4 8 8 6 】

< 第 2 9 制御例の第 9 変形例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について >

次に、図 1 3 3 2 を参照して、主制御装置 1 1 1 の M P U 2 1 1 により実行される各制御について説明する。本第 2 9 制御例の第 9 変形例における主制御装置 1 1 1 の制御は、上述した第 2 9 制御例における主制御装置 1 1 1 の制御に対して、タイマ割込処理で実行されるスルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 D ) に代えてスルーゲート通過処理 ( S 1 1 2 D ) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成につ

40

【 4 8 8 7 】

図 1 3 3 2 に示すように、S 5 0 5 D の処理が終了した後、S 5 0 5 D の処理において

50

普通図柄保留球格納エリア 203db に格納した第 2 当たり乱数カウンタ C4 のカウンタ値に基づいて普通図柄の抽選の可否を判別し、普図入賞コマンドを設定する (S506D)。この普図入賞コマンドを音声ランプ制御装置 113 で受信することにより、音声ランプ制御装置 113 においても普通図柄の保留球の判別結果を把握することが可能となる。

【4888】

< 第 29 制御例の第 9 変形例における音声ランプ制御装置 113 の制御処理について >  
次に、図 1333 ~ 図 1337 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される各制御について説明する。本第 29 制御例の第 9 変形例における音声ランプ制御装置 113 の制御は、メイン処理において実行される液晶演出実行管理処理 (S2110D) に代えて液晶演出実行管理処理 (S2132D) が実行される点およびコマンド判定処理 (S2112D) において普図入賞コマンドを受信した場合の処理が追加された点で相違しており、その他の処理については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

10

【4889】

まず、図 1333 を参照して、音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される液晶演出実行管理処理 (S2132D) について説明する。図 1333 は、この液晶演出実行管理処理 (S2132D) を示したフローチャートである。上述した第 29 制御例における液晶演出実行管理処理 (S2110D) に対して、ミッションポイント付与処理 (S2260D) および普図先読み処理 (S2261D) が追加されている点で相違する。液晶演出実行管理処理 (S2132D) が実行されると、まず、疑似変動実行フラグ 223dg がオンであるかを判別する (S2231D)。疑似変動実行フラグ 223dg がオンではないと判別した場合 (即ち、疑似変動が実行されていない場合) には (S2231D: No)、疑似変動待機フラグ 223dr がオンであるかを判別する (S2232D)。疑似変動待機フラグ 223dr がオンではないと判別した場合 (即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されていない場合) には (S2232D: No)、S2233D ~ S2235D の処理をスキップし、本処理を終了する。

20

【4890】

S2232D の処理において、疑似変動待機フラグ 223dr がオンであると判別した場合 (即ち、疑似変動ありの特別図柄の変動が実行されている場合) には (S2232D: Yes)、疑似変動開始タイマ 223dp の値を 1 減算する (S2233D)。次に、S2233D の処理において、減算された疑似変動開始タイマ 223dp の値が 0 であるか否かを判別し (S2234D)、0 でないと判別した場合には (S2234D: No)、疑似変動の開始タイミングではないため、S2235D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S2234D の処理において、疑似変動開始タイマ 223dr の値が 0 であると判別した場合には (S2234D: Yes)、疑似変動開始処理を実行する (S2235D)。疑似変動開始処理 (S2235D) が終了すると、ミッションポイント付与処理 (S2260D) を実行する。

30

【4891】

ここで、図 1334 を参照して、ミッションポイント付与処理 (S2260D) について説明する。図 1334 は、このミッションポイント付与処理 (S2260D) を示したフローチャートである。ミッションポイント付与処理 (S2260D) が実行されると、まず、ミッションポイントカウンタ 223dbj のカウンタ値を 1 加算する (S2301D)。そして、ミッションポイント付与演出を実行するための表示用コマンドを設定する (S2302D)。その後、ミッションポイントカウンタ 223dbj のカウンタ値が 10 であるかを判別する (S2303D)。カウンタ値が 10 であると判別した場合には (S2303D: Yes)、2次元コードを表示するための表示用コマンドを設定する (S2304D)。なお、本第 29 制御例の第 9 変形例では、遊技者が入手可能なレア画像を複数種類用意しており、レア画像毎に異なる 2次元コードを設定可能である。そして、いずれの 2次元コードを表示するかは S2304D の処理においてランダムに設定する。このように構成することで、ミッションポイントを 10 ポイント貯める毎に異なるレア画像

40

50



を遊技者に入手させることが可能となるので、レア画像をコンプリートするために長期的に遊技を行わせることが可能となる。

【 4 8 9 2 】

S 2 3 0 4 D の処理が終了すると、2次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J をオンに設定し ( S 2 3 0 5 D )、ミッションポイントカウンタ 2 2 3 d b J のカウンタ値を 0 に設定して ( S 2 3 0 6 D )、本処理を終了する。一方、S 2 3 0 3 D の処理において、ミッションポイントカウンタ 2 2 3 d b J のカウンタ値が 1 0 ではないと判別した場合には ( S 2 3 0 3 D : N o )、S 2 3 0 4 D、S 2 3 0 5 D、S 2 3 0 6 D の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 4 8 9 3 】

図 1 3 3 3 に戻り、説明を続ける。S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンである ( 即ち、疑似変動の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h の値を 1 減算し ( S 2 2 3 6 D )、普図先読み処理を実行する ( S 2 2 6 1 D )。

【 4 8 9 4 】

ここで、図 1 3 3 5 を参照して、普図先読み処理 ( S 2 2 6 1 D ) について説明する。図 1 3 3 5 は、この普図先読み処理 ( S 2 2 6 1 D ) を示したフローチャートである。この普図先読み処理 ( S 2 2 6 1 D ) は、疑似変動の実行期間中に示唆演出を実行するか否かを決定するための処理である。普図先読み処理が実行されると、まず、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に入賞情報が格納されているかを判別する ( S 2 3 7 1 D )。入賞情報が格納されていると判別した場合には ( S 2 3 7 1 D : Y e s )、本処理を終了する。一方、入賞情報格納エリア 2 2 3 d d に入賞情報が格納されていないと判別した場合には ( S 2 3 7 1 D ; N o )、特別図柄の変動表示中であるかを判別する ( S 2 3 7 2 D )。特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には ( S 2 3 7 2 D : N o )、S 2 3 7 4 D の処理に移行する。S 2 3 7 2 D の処理において特別図柄の変動表示中であると判別した場合には ( S 2 3 7 2 D : Y e s )、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるかを判別する ( S 2 3 7 3 D )。変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選であると判別した場合には ( S 2 3 7 3 D : Y e s )、本処理を終了する。一方、変動表示中の特別図柄の当否判定結果が当たり当選ではないと判別した場合には ( S 2 3 7 3 D : N o )、S 2 3 7 4 D の処理に移行する。

【 4 8 9 5 】

S 2 3 7 4 D の処理では、普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J に格納されている普図入賞情報の中に当たり当選する普図入賞情報が格納されているかを判別する ( S 2 3 7 4 D )。当たり当選する普図入賞情報が格納されていないと判別した場合には ( S 2 3 7 4 D : N o )、本処理を終了する。一方、当たり当選する普図入賞情報が格納されていると判別した場合には ( S 2 3 7 4 D : Y e s )、その当たり当選する普図入賞情報が格納されている格納エリアに対応するタイマ値を疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に設定する。具体的には、当たり当選する普図入賞情報が普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J の実行エリアに格納されている場合には 3 1 秒、第 1 エリアに格納されている場合には 6 1 秒、第 2 エリアに格納されている場合には 9 1 秒、第 3 エリアに格納されている場合には 1 2 1 秒、第 4 エリアに格納されている場合には 1 5 1 秒、にそれぞれ対応するカウンタ値を設定する。本第 2 9 制御例の第 9 変形例では、通常状態における普通図柄の変動時間を 3 0 秒に設定する構成であり、普通図柄の当たり当選した場合には電動役物 6 4 a が 0 . 2 秒間開放される。したがって、それぞれの格納エリアに対応するタイマ値を設定することにより普通図柄の当たり当選する保留球に対応する普通図柄の変動表示が実行され、その後実行される普通図柄の当たり遊技が終了するまでの間、疑似変動を継続させることが可能となる。S 2 3 7 5 D の処理が終了すると、普図当たり示唆演出を実行するための表示用コマンドを設定する ( S 2 3 7 6 D )。ここで設定する表示用コマンドは、S 2 3 7 5 D で設定したタイマ値に対応する演出時間の普図当たり示唆演出を実行するためのものである。S 2 3 7 6 D の処理が終了すると、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 4 8 9 6 】

図 1 3 3 3 に戻り、説明を続ける。S 2 2 6 1 D の処理が終了すると、S 2 2 3 6 D の処理において減算した疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 0 ( m s ) であるかを判別する ( S 2 2 3 7 D )。S 2 2 3 7 D の処理において、0 ではないと判別した場合には ( S 2 2 3 7 D : N o )、S 2 2 3 8 D ~ S 2 2 4 2 D の処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S 2 2 3 7 D の処理において、0 であると判別した場合には ( S 2 2 3 7 D : Y e s )、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 2 3 8 D )、疑似変動終了処理を行う ( S 2 2 6 2 D )。

## 【 4 8 9 7 】

ここで、図 1 3 3 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される疑似変動終了処理 ( S 2 2 6 2 D ) について説明する。図 1 3 3 6 は、この疑似変動終了処理 ( S 2 2 6 2 D ) を示したフローチャートである。この疑似変動終了処理 ( S 2 2 6 2 D ) は、上述した第 2 9 制御例において実行される疑似変動終了処理 ( S 2 2 3 9 D ) に対して、2 次元コードを非表示とするための処理が追加された点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 4 8 9 8 】

S 2 1 8 8 D の処理では、2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J がオンであるかを判別する ( S 2 1 8 8 D )。2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J がオンではないと判別した場合には ( S 2 1 8 8 D : N o )、2 次元コードが表示されていない状態であるため本処理を終了する。一方、2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J がオンであると判別した場合には ( S 2 1 8 8 D : Y e s )、2 次元コード表示中フラグ 2 2 3 d c J をオフに設定し ( S 2 1 8 9 D )、2 次元コードを非表示とするための表示用コマンドを設定し ( S 2 1 9 0 D )、本処理を終了する。このように、2 次元コードが表示された疑似変動の終了時に 2 次元コードが非表示となるため、2 次元コードが表示されている期間は僅かな期間であり、その期間中にしか入手できないレア画像の価値が高くなり、遊技者のレア画像を入手したい思いを高めることができる。これにより、疑似変動に対する遊技者の興味を向上させ、演出効果を高めることが可能となる。

## 【 4 8 9 9 】

次に、図 1 3 3 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 2 1 3 4 D ) について説明する。図 1 3 3 7 は、このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 4 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 2 1 3 4 D ) は、上述した第 2 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 2 1 1 2 D ) に対して、普図入賞コマンド関連の処理を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

## 【 4 9 0 0 】

S 2 1 1 0 D の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 1 1 0 D : N o )、普図入賞コマンドを受信したか判別する ( S 2 2 2 5 D )。普図入賞コマンドを受信したと判別した場合には ( S 2 2 2 5 D : Y e s )、受信した普図入賞コマンドに含まれる普図入賞情報を普図入賞情報格納エリア 2 2 3 d a J の空きエリアのうち最も若い番号のエリアに格納する。一方、普図入賞コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 2 2 2 5 D : N o )、S 2 2 1 4 D の処理に移行する。なお、第 2 9 制御例において実行していた発射関連コマンド関連の処理は、S 2 2 1 6 D の処理において実行する。

## 【 4 9 0 1 】

< 第 2 9 制御例の第 9 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

図 1 3 3 8 ~ 図 1 3 4 0 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される各制御について説明する。本第 2 9 制御例の第 9 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御は、上述した第 2 9 制御例における表示制御装置 1 1 4 の制御に対して、V 割込処理で実行されるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 D ) に代えてコマンド判定処理 ( S 6 3 1

10

20

30

40

50

3 D) を実行する点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【 4 9 0 2 】

図 1 3 3 8 を参照して、コマンド判定処理 ( S 6 3 1 2 D ) について説明する。上述した第 2 9 制御例におけるコマンド判定処理 ( S 6 3 0 2 D ) に対して、示唆演出コマンド関連の処理と、2次元コード表示コマンド関連の処理を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。S 6 4 0 8 D の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には ( S 6 4 0 8 D : N o ) 、示唆演出コマンドがあるかを判別する ( S 6 4 2 0 D ) 。示唆演出コマンドがあると判別した場合には ( S 6 4 2 0 D : Y e s ) 、示唆演出コマンド処理を実行する ( S 6 4 2 1 D ) 。

10

【 4 9 0 3 】

ここで、図 1 3 3 9 を参照して、示唆演出コマンド処理 ( S 6 4 2 1 D ) の詳細について説明する。図 1 3 3 9 は、この示唆演出コマンド処理を示したフローチャートである。この示唆演出コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 4 より受信した示唆演出コマンドに対応する処理を実行するものである。示唆演出コマンド処理では、まず、表示用示唆演出コマンドによって示される示唆演出態様に対応した示唆演出表示データテーブルを決定し、その決定した示唆演出表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出して、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定する ( S 6 5 5 1 D ) 。

【 4 9 0 4 】

次いで、S 6 5 5 1 D で設定された示唆演出表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 2 3 3 d b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に設定する ( S 6 5 5 2 D ) 。そして、各示唆演出態様に対応する示唆演出表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S 6 5 5 1 D の処理によって設定された示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の示唆演出表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する ( S 6 5 5 3 D ) 。表示設定処理では、S 6 5 5 3 D の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された示唆演出表示データテーブルが、どの表示用示唆演出態様に対応するものであるかを容易に判断することができる。

20

【 4 9 0 5 】

次いで、S 6 5 5 1 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された示唆演出表示データテーブルに対応する示唆演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定し ( S 6 5 5 4 D ) 、ポインタ 2 3 3 d f を 0 に初期化する ( S 6 5 5 5 D ) 。そして、示唆演出コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。この示唆演出コマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、S 6 5 5 5 D の処理によって初期化されたポインタ 2 3 3 d f を更新しながら、S 6 5 5 1 D の処理によって表示データテーブルバッファ 2 3 3 d d に設定された示唆演出表示データテーブルから、ポインタ 2 3 3 d f に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第 3 図柄表示装置 8 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、S 6 5 5 2 D の処理によって転送データテーブルバッファ 2 3 3 d e に設定された転送データテーブルから、ポインタ 2 3 3 d f に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタ ROM 2 3 4 から通常用ビデオ RAM 2 3 6 の画像格納エリア 2 3 6 d a に転送されるように、画像コントローラ 2 3 7 を制御する。

30

40

【 4 9 0 6 】

図 1 3 3 8 に戻り、説明を続ける。S 6 4 2 0 D の処理において示唆演出コマンドがないと判別した場合には ( S 6 4 2 0 D : N o ) 、2次元コード表示コマンドがあるかを判別する ( S 6 4 2 2 D ) 。2次元コード表示コマンドがあると判別した場合には ( S 6 4 2 2 D : Y e s ) 、2次元コード表示コマンド処理を実行する ( S 6 4 2 3 D ) 。

【 4 9 0 7 】

50

ここで、図 1340 を参照して、2次元コード表示コマンド処理 (S6422D) の詳細について説明する。図 1340 は、この 2次元コード表示コマンド処理 (S6422D) を示したフローチャートである。この 2次元コード表示コマンド処理は、音声ランプ制御装置 114 より受信した 2次元コード表示コマンドに対応する処理を実行するものである。2次元コード表示コマンド処理では、まず、表示用 2次元コード表示コマンドによって示される 2次元コード種別に対応した 2次元コード表示データテーブルを決定し、その決定した 2次元コード表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 233db から読み出して、表示データテーブルバッファ 233dd に設定する (S6651D)。

#### 【4908】

次いで、S6651D で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 233db から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 233de に設定する (S6652D)。そして、各 2次元コード種別に対応する 2次元コード表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、S6651D の処理によって設定された 2次元コード表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の 2次元コード表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する (S6653D)。表示設定処理では、S6653D の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 233dd に設定された 2次元コード表示データテーブルが、どの表示用 2次元コードに対応するものであるかを容易に判断することができる。

10

20

#### 【4909】

次いで、S6651D の処理によって表示データテーブルバッファ 233dd に設定された 2次元コード表示データテーブルに対応する 2次元コード表示演出の演出時間を基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ 233dh に設定し (S6654D)、ポインタ 233df を 0 に初期化する (S6655D)。そして、2次元コード表示コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

#### 【4910】

< 第 29 制御例の第 10 変形例 >

図 1342 を参照して、第 29 制御例の第 10 変形例のパチンコ機 10 について説明する。上述した第 29 制御例の第 2 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ装飾用可動役物 Ym1、Ym2 をスタンバイ状態とするミッション演出を実行する構成であったが、本第 29 制御例の第 11 変形例では遊技者が任意のタイミングで演出ボタン 22 を操作すると装飾用可動役物 Ym1、Ym2 がスタンバイ状態となる構成としている。具体的には、図 1342 (b) に示すように、主表示領域 Dm にモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン 22 を押下すると装飾用可動役物 Ym1、Ym2 がスタンバイ状態 (図 1219 参照) となり、主表示領域 Dm の一部分が隠された状況となる「お楽しみモード」に切り替わる。このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず装飾用可動役物 Ym1、Ym2 が 5 分間スタンバイ状態となり、その 5 分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、お楽しみモードの開始から 5 分経過する前に装飾用可動役物 Ym1、Ym2 を報知状態 (図 1219 参照) とし、収納状態へと可動させる。5 分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、5 分経過後にスタンバイ状態から収納状態へと可動する。このようにお楽しみモードでは、装飾用可動役物 Ym1、Ym2 が 5 分経過する前に報知状態となれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、装飾用可動役物 Ym1、Ym2 がいつ報知状態となるのか遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

30

40

#### 【4911】

50

< 第 29 制御例の第 10 変形例における装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 と表示画面の構成について >

図 1 3 4 2 を参照して、本第 29 制御例の第 10 変形例における装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 と第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の構成について説明する。図 1 3 4 2 ( a ) は、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態である場合の表示画面との位置関係を模式的に示した図である。図 1 3 4 2 ( a ) に示すように、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面は、後面側から背景レイヤー、第 1 レイヤー、第 2 レイヤーが配置され、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態になると表示画面の前面側に配置される。背景レイヤーは背景画像を表示するためのレイヤーである。図 1 3 4 2 ( b ) に示すように、第 1 レイヤーは第 3 図柄を表示するためのレイヤーである。図 1 3 4 2 ( c ) に示すように、第 2 レイヤーは、動的表示中の特別図柄の大当たり当選期待度を報知する態様である「チャンス」といったコメントや、キャラクタを表示するためのレイヤーである。図 1 3 4 2 ( d ) に示すように、本第 29 制御例の第 10 変形例における装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 は、スタンバイ状態となっても表示画面を完全に覆い隠す訳ではなく、主表示領域 D m の一部の表示領域が視認困難な状態とする。したがって、スタンバイ状態では遊技者からは第 3 図柄が変動表示されているのが停止表示されているのかは把握できないが、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 に覆い隠されていない表示領域に表示される変動演出の一部表示は遊技者から視認することができる。このように構成することで、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 に隠されていない表示領域に表示される変動演出の表示から、遊技者に通常モードに切り替えるかお楽しみモードを継続するかの判断をさせ易くすることができる。

10

20

#### 【 4 9 1 2 】

< 第 29 制御例の第 10 変形例における演出内容について >

図 1 3 4 1 を参照して、本第 29 制御例の第 10 変形例において実行される演出内容について説明する。本第 29 制御例の第 10 変形例では、第 3 図柄変動と変動演出を遊技者が視認可能な状態である「通常モード」と、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態となり第 3 図柄変動と変動演出を遊技者が視認困難な状態である「お楽しみモード」のいずれかのモードで遊技を行うことができる構成である。パチンコ機 1 0 の電源が投入されると「通常モード」が設定される。「通常モード」から「お楽しみモード」への切替は、遊技者が任意のタイミングで演出ボタン 2 2 を操作することにより行うことが可能である。「お楽しみモード」から「通常モード」への切替は、「お楽しみモード」の開始から 5 分経過した場合か、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作した場合、またはロングリーチかスーパーリーチの変動パターンで特別図柄変動が実行されたことに対応して行われる。

30

#### 【 4 9 1 3 】

「通常モード」において遊技者が演出ボタン 2 2 を操作すると、「お楽しみモード」に切り替わり、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態となる。このスタンバイ状態は、特別図柄が変動表示されているか否かに関わらず 5 分間継続する。「お楽しみモード」に切り替わってから 5 分経過する前に、大当たり当選期待度が高い変動パターンであるロングリーチまたはスーパーリーチの特図変動が実行された場合には、その特図変動の実行から 3 秒間、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が報知状態 ( 図 1 2 1 9 ( c ) 参照 ) となり、3 秒経過後に収納状態となる。即ち、「お楽しみモード」開始から 5 分経過する前に装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が収納状態となる。一方、「お楽しみモード」に切り替わってから 5 分経過する前に、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特図変動が実行されなかった場合には、「お楽しみモード」の切り替えから 5 分経過すると装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態から収納状態となる。つまり、「お楽しみモード」は、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 がスタンバイ状態となってから 5 分経過する前に報知状態となるかどうかを遊技者に楽しませるモードである。このように、「通常モード」では遊技者に変動演出を楽しませ、「お楽しみモード」では遊技者に装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が報知状態となるかどうかを楽しませることができるため、遊技者に対して異なる楽しみを提供することが可能となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、遊技者の任意のタイミングで演出ボタン 2 2 を操作する

40

50

ことによりモードを切り替えることが可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、「お楽しみモード」では装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 が 5 分間スタンバイ状態となる構成としたが、このように構成することで、「お楽しみモード」に切り替えた遊技者が「お楽しみモード」の実行中に遊技を止めてしまった場合であっても、5 分経過すると自動的に「通常モード」に切り替わるため、パチンコ機 10 で誰も遊技を行っていないことを新たな遊技者に分かり易くすることができる。なお、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 をスタンバイ状態とする期間は、5 分間に限るものではなく、5 分以下でも良いし、5 分以上でも良い。

#### 【4914】

なお、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン 600 a が操作されると、「お楽しみモード」の実行期間を 5 分延長することが可能に構成している。具体的には、「お楽しみモード」の実行中に決定ボタン 600 a が操作されたことに対応して、疑似変動残時間タイマ 223 d h のタイマ値に 5 分に対応する値を追加する。このように構成することで、「お楽しみモード」を楽しみたい遊技者には、5 分経過しても「通常モード」に戻るのではなく「お楽しみモード」を継続して楽しませることが可能となる。

#### 【4915】

以上、説明したように、本第 29 制御例の第 10 変形例では、遊技者のボタン操作により装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 をスタンバイ状態とし、主表示領域 D m の一部分が隠された状況を創出する演出である「お楽しみモード」が実行される。この「お楽しみモード」が実行されている期間は、特別図柄の変動表示が実行されていなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能である。なお、この「お楽しみモード」を装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を用いずに実行する構成としても良い。以下、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を用いずに「お楽しみモード」を実行する実施例である第 11 変形例のパチンコ機 10 について説明する。

#### 【4916】

< 第 29 制御例の第 11 変形例 >

図 1343 ~ 図 1359 を参照して、第 29 制御例の第 11 変形例のパチンコ機 10 について説明する。上述した第 29 制御例の第 10 変形例では、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 を第 3 図柄表示装置 81 の前面側で可動させることにより表示画面を遊技者が視認困難な状態とし、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くする構成であった。これに対して本第 29 制御例の第 11 変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する変動演出が表示されるレイヤーよりも前面側に疑似変動を表示するレイヤーを配置することで、疑似変動の実行中は変動演出を視認困難な状態とすることができる構成としている。

#### 【4917】

また、上述した第 29 制御例の第 2 変形例では、疑似変動ありの表示用変動パターンが選択された場合のみ疑似変動を実行する構成であったが、本第 29 制御例の第 11 変形例では遊技者が任意のタイミングでボタン操作を実行すると疑似変動が実行される構成としている。具体的には、図 1344 (a) に示すように、主表示領域 D m の右下端にある表示領域 D m 5 にモード切替を案内するための案内態様が表示されており、遊技者が演出ボタン 22 を押下すると 5 分間の疑似変動が実行されるモードである「お楽しみモード」に切り替わる。詳細は後述するが、このお楽しみモードは特別図柄の変動表示が実行されているか否かに関わらず疑似図柄が 5 分間変動表示され、その 5 分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、疑似変動の開始から 5 分経過する前に大当たり当選する可能性が高いことを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。5 分間の間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなければ、5 分経過後に外れであることを示唆する組み合わせで疑似図柄を停止表示させる。このようにお楽しみモードでは、疑似変動が 5 分経過する前に停止されれば大当たり当選の可能性が高いことを遊技者に示唆するので、疑似変動がいつ停止するのかを遊技者に楽しませることが可能である。したがって、通常の変

10

20

30

40

50

動演出とお楽しみモードとを遊技者の任意のタイミングで切替可能に構成することで、遊技者の好みに合わせたゲーム性で遊技を楽しませることが可能となり、遊技者が早期に遊技に飽きることを抑制することができる。

【 4 9 1 8 】

この第 2 9 制御例の第 1 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 が上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される一部処理が変更されている点、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 により実行される一部処理が変更されている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 および表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行されるその他の処理については、第 2 9 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 2 9 制御例の第 2 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

【 4 9 1 9 】

< 第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示画面の構成について >

図 1 3 4 3 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例のパチンコ機 1 0 における第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の構成について説明する。図 1 3 4 3 ( a ) は、表示画面を構成する各画層 ( レイヤー ) を模式的に示した模式図である。本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例では、後面側から、背景レイヤー、第 1 レイヤー、第 2 レイヤー、第 3 レイヤーの順に配置されている。背景レイヤーは、背景画像を表示するためのレイヤーであり、第 1 レイヤーは図 1 3 4 3 ( b ) に示すように第 3 図柄を表示するためのレイヤーであり、第 2 レイヤーは図 1 3 4 3 ( c ) に示すように変動演出やデモ演出といった各種演出を表示するためのレイヤーであり、第 3 レイヤーは図 1 3 4 3 ( d ) に示すようにお楽しみモード ( 疑似変動 ) を表示するためのレイヤーである。第 3 レイヤーは、通常モードでは透過率が 1 0 0 % に設定されており、後面側で実行される第 3 図柄変動および各種演出を遊技者が視認可能である。一方、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作し、お楽しみモードに切り替えた場合には、第 3 レイヤーの透過率が 0 % となり、疑似変動が表示されている表示領域の後面側で実行される第 3 図柄の変動表示や、変動演出の一部表示が遊技者から視認困難な状態となる。このように、お楽しみモードの実行中は第 3 図柄を遊技者が視認困難であるため、特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。

20

30

【 4 9 2 0 】

< 第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における演出内容について >

図 1 3 4 4 ~ 図 1 3 4 7 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例のパチンコ機 1 0 において実行される演出内容について説明する。図 1 3 4 4 ( a ) は、第 3 レイヤーの透過率が 1 0 0 % の場合の表示画面を示した図である。第 3 レイヤーの透過率が 1 0 0 % に設定されるのは通常モードの場合であり、通常モードでは、図 1 3 4 4 ( a ) に示すように第 3 図柄の変動表示や変動演出を遊技者が視認可能である。通常モード中は表示領域 D m 5 にモード切替を案内する態様である「ボタン P U S H でお楽しみモード」という表示と、演出ボタン 2 2 を模したボタン表示 P b 1 が表示される。これにより、演出ボタンを操作するとお楽しみモードに切り替えることができることを遊技者に分かり易くすることができる。

40

【 4 9 2 1 】

図 1 3 4 4 ( b ) は、第 3 レイヤーの透過率が 0 % である場合の表示画面を示した図である。通常モード中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作すると第 3 レイヤーの透過率が 0 % に設定される。図 1 3 4 4 ( b ) に示すように、第 3 レイヤーにはお楽しみモードの演出が表示されるため、第 3 レイヤーの後面側に配置されている第 1 レイヤーに表示される第 3 図柄が遊技者からは視認困難となる。なお、第 3 レイヤーにおいて何も表示されていない領域では、第 2 レイヤーの表示が視認可能であり、遊技者は変動演出の表示を一部視認することができる。

【 4 9 2 2 】

50

ここで、お楽しみモードの詳細な演出内容について説明する。図1344(b)に示すように、お楽しみモードが実行されると3つの疑似図柄Gz1~Gz3が表示され、疑似変動が開始される。疑似変動の変動時間は5分であり、疑似変動の残り変動時間は表示領域HR2に表示される。疑似変動は特別図柄の変動表示が実行されていない期間も継続して実行され、疑似変動の開始から5分経過すると外れであることを示唆する組み合わせ(例えば、「2,4,6」)で疑似図柄を停止表示させる。このように、特別図柄の変動表示が実行されていない期間も疑似変動が継続して実行されることで、遊技者に特別図柄の変動表示が実行されていないことを気付かせ難くすることができる。また、疑似変動の変動時間を設定することで、お楽しみモードに切り替えた遊技者が遊技を止めた後も疑似変動が終わらず遊技中であると勘違いされてしまう不具合が生起することを防止することができる。

10

#### 【4923】

なお、お楽しみモード中に遊技者が演出ボタン22を押下すると疑似変動の変動時間が経過するよりも前に通常モードに切り替え可能であり、表示領域Dm5には演出ボタン22を押下することにより通常モードに切替可能であることを案内するための案内態様である「ボタンPUSHで通常モード」という表示と、演出ボタン22を模したボタン表示Pb1が表示される。このように構成することで、お楽しみモードに切り替えたものの演出を楽しみたくなった遊技者に対して疑似変動の変動時間経過を待たせることなく通常モードを楽しませることが可能となる。なお、お楽しみモード中に遊技者が決定ボタン600aを押下すると疑似変動の変動時間を延長することが可能であり、表示領域Dm6には決定ボタン600aを押下するとお楽しみモードが延長されることを案内するための案内態様である「ボタンPUSHでお楽しみモード延長」という表示と、決定ボタン600aを模したボタン表示Pb2が表示される。なお、お楽しみモード中は、副表示領域Dsにお楽しみモード実行中であることを報知する態様である「お楽しみモード中」という文字が表示されるため、第1レイヤーの副表示領域Dsに表示されている保留図柄が遊技者からは視認困難な状態となる。このように構成することで、第1レイヤーで保留図柄の表示を実行していても遊技者は保留球数を把握し難くなるので、保留図柄が表示されているか否かで特別図柄の変動表示が実行されているか否かを遊技者に気付かれてしまうことを抑制することが可能となり、演出効果を高めることができる。

20

#### 【4924】

次に、図1345(a)を参照して、疑似変動時間短縮演出について説明する。図1345(a)は、疑似変動時間短縮演出が実行された場合の表示画面を示した図である。この疑似変動時間短縮演出は、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合に実行される演出である。より具体的には、お楽しみモード中にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されると、天使を模したキャラ805が出現し、小表示領域HR2に表示されている疑似変動の残り変動時間を早送りさせ、残り5秒であることを示す表示に変える。そして、5秒経過すると大当たり当選である可能性が高い特別図柄の変動表示が実行されていることを示唆する組み合わせ(本第29制御例の第11変形例では「3,4,1」)の疑似図柄(チャンス態様)が停止表示される。このように、お楽しみモードでは、疑似図柄が5分経過するよりも前に停止表示されるか否かを遊技者に楽しませることが可能である。

30

40

#### 【4925】

次に、図1345(b)を参照して、お楽しみモードが延長された場合の演出内容について説明する。図1345(b)は、お楽しみモードが延長された場合の表示画面の一例を示した図である。図1345(b)に示す例では、疑似変動の残り変動時間が10秒となった段階で遊技者が決定ボタン600aを押下したことにより、疑似変動の変動時間が延長された状況である。この場合、小表示領域HR2に表示されている疑似変動の残り変動時間が加算されることを示すための態様である吹き出しFk3が表示され、疑似変動の残り変動時間が310秒となる。このように構成することで、お楽しみモードを引き続き

50



楽しみたい遊技者に対して通常モードに戻ることなく継続してお楽しみモードを楽しませることが可能となる。なお、本第29制御例の第11変形例では、2種類のボタンを用いて、どちらのボタンを操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成したが、これに限るものではなく、1つの演出ボタンをどのように操作するかによってモード切替かモード延長かを選択可能に構成しても良い。具体的には、演出ボタン22が短い期間（例えば、1秒間隔）で2回押下された場合にはモード切替を実行し、演出ボタン22が長押しされた場合にはモード延長を行う構成としても良い。このように構成することで、複数種類の演出用のボタンを遊技機10に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。また、このように構成する場合、遊技者が演出ボタン22を長押ししている期間はお楽しみモードを延長させる構成としても良い。

10

**【4926】**

次に、図1346を参照して、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係について説明する。図1346は、お楽しみモードに切り替えた場合の演出と表示画面の関係を模式的に示したタイミングチャートである。「特図」の項目は特別図柄の変動状況を示しており、「第1レイヤーでの第3図柄」の項目は第3図柄の変動状況を示しており、「第3レイヤー」の項目は第3レイヤーに表示される疑似図柄の表示状況を示しており、「第3レイヤーの透過率」の項目は第3レイヤーの透過率の設定状況を示している。図1346に示す例は、完全外れAの変動パターンで特別図柄の変動表示が開始されてから12秒経過した段階で遊技者がモード切替操作（演出ボタン22の押下）を行った場合である。第1レイヤーでは特別図柄の変動表示に対応して表示用完全外れAの第3図柄変動が表示される。第3レイヤーではモード切替操作が実行されるまでは疑似図柄が停止表示されるが、透過率が100%に設定されているため遊技者からは停止表示されている疑似図柄が視認できず、第3レイヤーよりも後面側に配置されている第1レイヤー、第2レイヤーの表示を視認することが可能である。

20

**【4927】**

完全外れAの特別図柄の変動表示開始から12秒が経過した段階で遊技者によりモード切替操作が実行されると、第1レイヤーでは表示用完全外れAの第3図柄変動を引き続き表示し、第3レイヤーでは疑似図柄の変動表示が開始される。なお、疑似図柄の変動表示開始に合わせて第3レイヤーの透過率が0%に設定されるため、疑似図柄の変動表示を遊技者が視認可能となる一方で、第1レイヤーに表示されている第3図柄を遊技者からは視認困難な状態となる。この疑似変動は、完全外れAの特別図柄の変動表示が終了した後も継続して実行され、特別図柄の変動表示終了後に新たな特別図柄の変動表示が開始されない場合も継続し、新たな特別図柄の変動表示が開始された場合にも継続する。第1レイヤーでは、疑似変動の実行中に新たに完全外れAの特別図柄の変動表示が実行されれば、表示用完全外れAの第3図柄変動を表示する。このように構成することで、遊技者がどのタイミングでお楽しみモードから通常モードに切り替える操作を行った場合であっても、第3レイヤーの透過率を100%に設定するだけの処理で第3図柄変動を視認させることができるので、モード切替のタイミングで新たに第3図柄変動を表示するための複雑な処理が不要となり、処理負荷を軽減することができる。

30

**【4928】**

第3レイヤーにおける疑似図柄の変動表示は277秒実行され、その間にロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行されなかった場合には、277秒経過後に外れ態様で疑似図柄を停止表示させ、停止表示から3秒経過すると第3レイヤーの透過率を100%に設定する。なお、疑似図柄の変動表示中にモード切替操作が実行された場合には、疑似図柄を停止表示させずに変動表示された状態で第3レイヤーの透過率を100%に設定する。

40

**【4929】**

次に、図1347を参照して、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された場合の演出と表示画面の関係について説明する。図1347は、お楽しみモード中にロングリーチの変動パターンで特別図柄の変動表示が実行された

50

場合の演出と表示画面の関係を模式的に示した図である。モード切替操作が実行されるまでは図 1 3 4 6 に示した例と同様であり、図 1 3 4 7 は、完全外れ A の特別図柄の変動表示が終了した後に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が実行される場合を示している。疑似図柄の変動表示中に当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されると、第 3 レイヤーでは当たりロングリーチの特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して疑似変動時間短縮演出が実行される。疑似変動時間短縮演出が実行されてから 5 秒経過すると疑似図柄をチャンス態様で停止表示させ、停止表示から 3 秒経過すると第 3 レイヤーの透過率を 1 0 0 % に設定する。このように、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることで、遊技者は第 3 図柄の表示用変動パターンがロングリーチまたはスーパーリーチであると予測できるので、通常モードに戻った後も大当たり当選する可能性が高い第 3 図柄の変動表示を楽しむことができる。

10

## 【 4 9 3 0 】

< 第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 3 4 8 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例のパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 3 4 8 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例に対して、演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。なお、演出ボタン 2 2 および選択ボタン 6 0 0 は上述した第 2 9 制御例の第 3 変形例における演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 と同一の構成である。

20

## 【 4 9 3 1 】

< 第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の電氣的構成について >

次に、図 1 3 4 9 ( a ) を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の内容について説明をする。図 1 3 4 9 ( a ) は、R O M 2 2 2 の規定内容を示したブロック図である。音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 には、図 1 3 4 9 ( a ) に示すように、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K が少なくとも記憶されている。

## 【 4 9 3 2 】

ここで、図 1 3 5 0 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K の内容について説明する。図 1 3 5 0 は、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K の規定内容を示したブロック図である。変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K は、主制御装置 1 1 0 から受信した変動パターンコマンドに基づいて、表示用変動パターン（第 3 図柄表示装置 8 1 において実行される第 3 図柄変動および当否判定結果を示唆するための変動演出）を設定するためのテーブルである。図 1 3 4 9 に示す通り、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例では、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）において参照される変動パターン選択テーブルとして通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）および時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において参照される確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K 2 とが規定されている。

30

40

## 【 4 9 3 3 】

図 1 3 5 1 および図 1 3 5 2 を参照して、各変動パターン選択テーブルの詳細な内容について説明する。まず、図 1 3 5 1 を参照して、変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K に規定されている通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 の内容について説明する。図 1 3 5 1 は、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 の内容を模式的に示した模式図である。上述したように、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 は、第 1 入球口 6 4 への遊技球の入賞頻度が高い場合に設定されるテーブルである。図 1 3 5 1 に示す通り、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 は、第 1 演出カウンタ値 C S 1 に各変動パターンの種別（完全外れ、各種リーチ）の表示用変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より受信

50

した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第1演出カウンタ値CS1に基づいて、表示用変動パターンを選択する。

【4934】

なお、上述した第29制御例の第2変形例とは異なり、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中に結果報知フラグ223dbKをオンに設定するか否かを「x」で規定している。なお、「x」の場合には結果報知フラグ223dbKをオンに設定し、「x」の場合には結果報知フラグ223dbKをオンに設定しない。より具体的には、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりショートリーチA1」が設定される。また、変動パターン種別が「当たりショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして大当たりA1とは表示される演出内容が異なる「当たりショートリーチA2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKがオンに設定される。

10

【4935】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～74」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「75～149」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチA1とは演出内容が異なる「当たりロングリーチA2」が設定される。変動パターン種別が「当たりロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「150～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりロングリーチA1および当たりロングリーチA2とは異なる「当たりロングリーチA3」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ223dbKがオンに設定される。

20

【4936】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「当たりスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして当たりスーパーリーチA1とは演出内容が異なる「当たりスーパーリーチA2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKがオンに設定される。

30

【4937】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れA1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れA1とは演出内容が異なる「完全外れA2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKはオンに設定されない。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れB1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れB」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れB1とは演出内容が異なる「完全外れB2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKはオンに設定されない。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れC1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れC」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れC

40

50

1とは演出内容が異なる「完全外れC2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKはオンに設定されない。また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「完全外れD1」が設定される。変動パターン種別が「完全外れD」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして完全外れD1とは演出内容が異なる「完全外れD2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKは設定されない。

#### 【4938】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れショートリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れショートリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れショートリーチA1とは演出内容が異なる「外れショートリーチA2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKはオンに設定されない。

10

#### 【4939】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～94」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「95～89」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れロングリーチA1とは演出内容が異なる「外れロングリーチA2」が設定される。また、変動パターン種別が「外れロングリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「190～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れロングリーチA3」が設定される。いずれの表示用変動パターンも結果報知フラグ223dbKがオンに設定される。

20

#### 【4940】

また、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「0～99」の範囲内であれば表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA1」が設定される。変動パターン種別が「外れスーパーリーチA」であり、第1演出カウンタ値CS1の値が「100～198」の範囲内であれば表示用変動パターンとして外れスーパーリーチA1とは演出内容が異なる「外れスーパーリーチA2」が設定される。なお、どちらも結果報知フラグ223dbKがオンに設定される。

30

#### 【4941】

このように、各変動パターン種別に対して複数の表示用変動パターンを設定可能に構成することで、変動時間や変動パターンの種別の情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置113が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様が頻繁に表示されることを防止でき、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【4942】

また、結果報知フラグ223dbKは、お楽しみモード（疑似変動）の実行中は特別図柄の当否判定結果が大当たり当選である場合に対応する当たり変動パターンではオンに設定されるため、お楽しみモードの開始から5分経過していなくても疑似図柄がチャンス態様で停止表示されお楽しみモードが終了するので、遊技者が当たり変動を見逃してしまうことがない。

40

#### 【4943】

また、ロングリーチまたはスーパーリーチの変動パターンである場合には特別図柄の当否判定結果が当たり当選であるか否かに関わらず結果報知フラグ223dbKがオンに設定される構成としているが、本第29制御例の第11変形例ではロングリーチとスーパーリーチの変動パターンは外れ当選である場合よりも当たり当選である場合の方が設定され

50

易い構成であり、ロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることが可能であるため、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にロングリーチまたはスーパーリーチが実行される場合には、お楽しみモードの開始から5分経過していなくても疑似図柄をチャンス態様で停止表示させお楽しみモードを終了させる構成としている。このように構成することで、お楽しみモードの実行期間中は大当たり当選の可能性が高い第3図柄の変動表示のみ遊技者が視認可能となり、特別図柄が外れ当選であることを報知するための第3図柄の停止態様を遊技者に視認させる機会を減少させることができるため、遊技者が認識可能な外れ当選の回数を実際の外れ当選の回数よりも少なく感じさせ、遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【4944】

10

次に、図1349(b)を参照して、本第29制御例の第11変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の内容について説明をする。図1349(b)は、RAM223の規定内容を示したブロック図である。上述した第29制御例の第11変形例に対して、シナリオ差し替えフラグ223daBと、シナリオカウンタ223dbBと、動作シナリオ格納エリア223dcBを削除した点と、モード変更フラグ223daKと、結果報知フラグ223dbKと、延長フラグ223dcKを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。

【4945】

モード変更フラグ223daKは、モード切替操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において演出ボタン22が操作されたと判別された場合にオンに設定され、後述する疑似変動開始処理(2264D)または疑似変動実行中処理(S2265D)においてオフに設定される。延長フラグ223dcKは、お楽しみモード（疑似変動）の実行期間中にお楽しみモードの延長操作が実行されたことを判別するためのフラグであり、枠ボタン入力監視・演出処理において疑似変動実行フラグ223dgがオンに設定されている場合に決定ボタン600aが押下されたと判別されるとオンに設定され、疑似変動実行中処理S2265Dにおいてオフに設定される。

20

【4946】

<第29制御例の第11変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>

図1353～図1356を参照して、本第29制御例の第11変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について説明する。なお、上述した第29制御例の第2変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。まず、図1353を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理の中の一処理である液晶演出実行管理処理(S2133D)について説明する。図1353は、液晶演出実行管理処理(S2133D)を示したフローチャートである。この液晶演出実行管理処理(S2133D)は、上述した第29制御例の第11変形例における液晶演出実行管理処理(S2122D)に代えて実行される処理である。液晶演出実行管理処理(S2133D)が実行されると、疑似変動実行フラグ223dgがオンであるかを判別する(S2231D)。疑似変動実行フラグ223dgがオンではないと判別した場合(S2231D)、モード切替操作が実行されたかを判別する(S2263D)。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ223daKがオンであるか否かによって判別し、モード変更フラグ223daKがオンであると判別した場合にはモード切替操作が実行されたと判別する。なお、このモード変更フラグ223daKは、メイン処理の中の一処理である枠ボタン入力監視・演出処理(S2107D)において演出ボタン22が押下されたと判別された場合にオンに設定される。モード切替操作が実行されたと判別した場合には(S2263D:Yes)、疑似変動開始処理(S2264D)を実行する。一方、モード切替操作が実行されていないと判別した場合には(S2263D:No)、本処理を終了する。

30

40

【4947】

ここで、図1354を参照して、疑似変動開始処理(S2264D)について説明する

50

。図 1 3 5 4 は、この疑似変動開始処理 ( S 2 2 6 4 D ) を示したフローチャートである。疑似変動開始処理 ( S 2 2 6 4 D ) では、通常モードからお楽しみモード ( 疑似変動 ) に切り替えるための処理を実行する。疑似変動開始処理 ( S 2 2 6 4 D ) が実行されると、まず実行中の特別図柄の変動表示は当たり変動パターンであるかを判別する ( S 2 3 1 1 D ) 。当たり変動パターンであると判別した場合には ( S 2 3 1 1 D : Y e s ) 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に 6 0 0 0 を設定し ( S 2 3 1 2 D ) 、 S 2 3 1 4 D の処理に移行する。なお、詳細は後述するが、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 5 0 0 0 になった場合に疑似図柄を停止表示させるための処理が実行される構成であるため、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値を 6 0 0 0 に設定することで、疑似変動の開始から 1 秒経過すると疑似変動が低速となり、3 秒経過すると疑似図柄がチャンス態様で停止表示される。一方、 S 2 3 1 1 D の処理において、実行中の特別図柄の変動表示が当たり変動パターンではないと判別した場合には ( S 2 3 1 1 D : N o ) 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に 3 0 0 0 0 を設定し ( S 2 3 1 3 D ) 、 S 2 3 1 4 D の処理に移行する。 S 2 3 1 4 D の処理では疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオンに設定する ( S 2 3 1 4 D ) 。そして、疑似変動を開始するための表示用コマンドを設定し ( S 2 3 1 5 D ) 、モード変更フラグ 2 2 3 d a K をオフに設定して、本処理を終了する。なお、 S 2 3 1 5 D で設定される表示用コマンドには、表示制御装置 1 1 4 において第 3 レイヤーの透過率を 0 % に設定させるためのコマンドも含まれる。

10

#### 【 4 9 4 8 】

図 1 3 5 3 に戻り、説明を続ける。 S 2 2 3 1 D の処理において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンであると判別した場合には ( S 2 2 3 1 D : Y e s ) 、疑似変動実行中処理を実行する ( S 2 2 6 5 D ) 。ここで、図 1 3 5 5 を参照して、疑似変動実行中処理 ( S 2 2 6 5 D ) について説明する。図 1 3 5 5 は、この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 6 5 D ) を示したフローチャートである。疑似変動実行中処理 ( S 2 2 6 5 D ) が実行されると、まずモード切替操作が実行されたかを判別する ( S 2 4 0 1 D ) 。モード切替操作が実行されたか否かの判別は、モード変更フラグ 2 2 3 d a K がオンであるか否かによって判別する。 S 2 4 0 1 D の処理において、モード切替操作が実行されたと判別した場合には ( S 2 4 0 1 D : Y e s ) 、モード変更フラグ 2 2 3 d a K をオフに設定し、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定する ( S 2 4 0 8 D ) 。この疑似変動を終了させるためのコマンドには、表示制御装置 1 1 4 において第 3 レイヤーの透過率を 1 0 0 % にするためのコマンドが含まれる。そして、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定し ( S 2 4 0 9 D ) 、本処理を終了する。

20

30

#### 【 4 9 4 9 】

一方、 S 2 4 0 1 D の処理においてモード切替操作が実行されていないと判別した場合には ( S 2 4 0 1 D : N o ) 、次に、お楽しみモードを延長させるための延長操作が実行されたかを判別する ( S 2 4 0 2 D ) 。延長操作が実行されたか否かは、延長フラグ 2 2 3 d c K がオンであるか否かによって判別する。この延長フラグ 2 2 3 d c K は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 2 1 0 7 D ) において、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g がオンに設定されている場合に決定ボタン 6 0 0 a が押下されたと判別されるとオンに設定される。延長操作が実行されたと判別した場合には ( S 2 4 0 2 D : Y e s ) 、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h に 3 0 0 0 0 を加算し ( S 2 4 0 3 D ) 、延長フラグ 2 2 3 d c K をオフに設定する ( S 2 4 0 4 D ) 。一方、 S 2 4 0 2 D の処理において、延長操作が実行されていないと判別した場合には ( S 2 4 0 2 D : N o ) 、 S 2 4 0 4 D の処理に移行する。 S 2 4 0 4 D の処理では、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値を 1 減算する。この疑似変動実行中処理 ( S 2 2 6 5 D ) は、メイン処理において 1 m s 毎に実行される液晶演出実行管理処理 ( S 2 1 3 3 D ) において実行される処理であるため、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値は 1 m s 毎に 1 減算される構成である。したがって、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値として 3 0 0 0 0 が設定された場合には 5 分経過すると 0 になる。

40

#### 【 4 9 5 0 】

50

S 2 4 0 4 D の処理が終了すると、減算後の疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 2 4 0 5 D ) 。疑似変動算時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 2 4 0 5 D : Y e s ) 、疑似変動停止処理を実行し ( S 2 4 0 6 D ) 、 S 2 4 0 7 D の処理に移行する。ここで、図 1 3 5 6 を参照して、疑似変動停止処理 ( S 2 4 0 6 D ) について説明する。図 1 3 5 6 は、疑似変動停止処理 ( S 2 4 0 6 D ) を示したフローチャートである。疑似変動停止処理 ( S 2 4 0 6 D ) が実行されると、まず、結果報知フラグ 2 2 3 d b K がオンであるかを判別する ( S 2 4 4 1 D ) 。結果報知フラグ 2 2 3 d b K がオンであると判別した場合には ( S 2 4 4 1 D : Y e s ) 、結果報知フラグ 2 2 3 d b K をオフに設定し ( S 2 4 4 2 D ) 、疑似図柄をチャンス態様で停止するための表示用コマンドを設定して ( S 2 4 4 3 D ) 、本処理を終了する。一方、結果報知フラグ 2 2 3 d b K がオンではないと判別した場合には ( S 2 4 4 1 D : N o ) 、疑似図柄を外れ態様で停止表示するための表示用コマンドを設定し ( S 2 4 4 4 D ) 、本処理を終了する。なお、上述したように、結果報知フラグ 2 2 3 d b K がオンに設定されるのは、疑似変動の実行中に開始された特別図柄の変動パターンがロングリーチまたはスーパーリーチに設定されている場合である。したがって、疑似図柄がチャンス態様で停止表示されることにより、遊技者はロングリーチまたはスーパーリーチが実行されると予測することができる。

10

#### 【 4 9 5 1 】

図 1 3 5 5 に戻り、説明を続ける。 S 2 4 0 5 D の処理において、疑似変動算時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 5 0 0 0 ではないと判別した場合には ( S 2 4 0 5 D : N o ) 、次に疑似変動算時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 0 であるかを判別する ( S 2 4 0 7 D ) 。疑似変動算時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 0 であると判別した場合には ( S 2 4 0 7 D : Y e s ) 、疑似変動を終了するための表示用コマンドを設定し ( S 2 4 0 8 D ) 、疑似変動実行フラグ 2 2 3 d g をオフに設定して ( S 2 4 0 9 D ) 、本処理を終了する。一方、疑似変動算時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 4 0 7 D : N o ) 、本処理を終了する。 S 2 4 0 8 D の処理において設定される表示用コマンドには、表示制御装置 1 1 4 において第 3 レイヤーの透過率を 1 0 0 % にするためのコマンドも含まれる。

20

#### 【 4 9 5 2 】

次に、図 1 3 5 7 を参照して、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 7 D ) について説明する。図 1 3 5 7 は、演出態様設定処理 ( S 2 4 3 7 D ) を示したフローチャートである。この演出態様設定処理 ( S 2 4 3 7 D ) は、上述した第 2 9 制御例の第 1 1 変形例において実行される演出態様設定処理 ( S 2 4 2 9 D ) に代えて実行される処理である。演出態様設定処理 ( S 2 4 3 7 D ) が実行されると、まず、設定されている遊技状態が通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるかを判別する ( S 2 4 5 1 D ) 。通常状態であるか否かの判別は、上述した変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) において抽出した変動パターン種別によって判別する。通常状態であると判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : Y e s ) 、変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) において抽出した変動パターン種別と、取得した第 1 演出カウンタの値に基づいて、通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 1 から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 3 D ) 、本処理を終了する。一方、 S 2 4 5 1 D の処理において、通常状態ではないと判別した場合には ( S 2 4 5 1 D : N o ) 、確変状態 ( 特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態 ) または時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) である場合であるため、抽出した変動パターン種別と、取得した第 1 演出カウンタの値に基づいて、確変・時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 d a K 2 から表示用変動パターンを設定し ( S 2 4 6 5 D ) 、本処理を終了する。

30

40

#### 【 4 9 5 3 】

次に、図 1 3 5 8 を参照して、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 8 D ) について説明する。図 1 3 5 8 は、特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 8 D ) を示したフローチャートである。この特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 8 D ) は、上述した第 2 9 制御例の第 1 1 変形

50

例における特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 0 D ) に代えて実行される処理である。特殊演出追加設定処理 ( S 2 4 3 8 D ) が実行されると、まず、変動パターン設定処理 ( S 2 2 1 9 D ) において抽出した変動パターン種別と、取得した第 1 演出カウンタの値に基づいて通常用変動パターン選択 A テーブル 2 2 2 d a K 2 から表示用変動パターンを設定し ( S 2 5 6 6 D )、対応する表示用コマンドを設定する ( S 2 5 6 7 D )。そして、 S 2 5 6 6 D の処理において設定された表示用変動パターンが結果報知フラグ 2 2 3 d b K をオンに設定する表示用変動パターン種別であるかを判別し ( S 2 5 6 8 D )、結果報知フラグ 2 2 3 d b K をオンに設定する表示用変動パターンであると判別した場合には ( S 2 5 6 8 D : Y e s )、疑似変動残時間タイマ 2 2 3 d h のタイマ値を 6 0 0 0 に設定し ( S 2 5 6 9 D )、結果報知フラグ 2 2 3 d b K をオンに設定して ( S 2 5 7 0 D )、本処理を終了する。このように構成することで、 1 0 0 0 m s 後に実行される疑似変動実行中処理 ( S 2 2 6 5 D ) において疑似変動停止処理 ( S 2 4 0 8 D ) が実行されることとなり、疑似変動の開始から 5 分経過する前に疑似変動を終了させることとなる。一方、 S 2 5 6 8 D の処理において、結果報知フラグ 2 2 3 d b K をオンに設定表示用変動パターンではないと判別した場合には ( S 2 5 6 8 D : N o )、本処理を終了する。

10

#### 【 4 9 5 4 】

< 第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について >

図 1 3 5 9 ~ 図 1 3 5 9 を参照して、本第 2 9 制御例の第 1 1 変形例における表示制御装置 1 1 4 の制御処理について説明する。なお、上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明は省略する。

20

#### 【 4 9 5 5 】

図 1 3 5 9 を参照して、コマンド判定処理 ( S 6 3 1 4 D ) について説明する。図 1 3 5 9 は、コマンド判定処理 ( S 6 3 1 4 D ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 6 3 1 4 D ) は、上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例におけるコマンド判定処理 ( S 6 3 1 1 D ) に代えて実行される処理である。コマンド判定処理 ( S 6 3 1 4 D ) では、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した表示用コマンドに対応する処理を行う。上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例において実行されるコマンド判定処理 ( S 6 3 1 1 D ) に対して、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 1 8 D ) に代えて特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 2 4 D ) を実行する点と、切替コマンドを受信したと判別した場合に実行される切替コマンド処理 ( S 6 4 2 6 D ) を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。同一の構成については、その詳細な説明を省略する。

30

#### 【 4 9 5 6 】

S 6 4 0 8 D の処理において、特殊演出関連コマンドがあると判別した場合には ( S 6 4 0 8 D )、特殊演出関連コマンド処理を実行する ( S 6 4 2 4 D )。ここで、図 1 3 6 0 を参照して、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 2 4 D ) について説明する。図 1 3 6 0 は、特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 2 4 D ) を示したフローチャートである。特殊演出関連コマンド処理 ( S 6 4 2 4 D ) が実行されると、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した表示用コマンドに対応する疑似変動表示データテーブルを決定して、第 3 レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する ( S 6 1 6 4 D )。なお、ここで設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄を高速変動表示から低速変動表示へと可変させ、チャンス態様または外れ態様で停止表示させるための表示データが少なくとも含まれている。 S 6 1 6 4 D の処理が終了すると、転送データテーブルバッファをクリアし ( S 6 1 5 3 D )、表示データテーブルを基に時間データを計時カウンタ 2 3 3 d h に設定する ( S 6 1 5 4 D )。そして、ポインタ 2 3 3 d f を初期化し ( S 6 1 5 5 D )、本処理を終了する。

40

#### 【 4 9 5 7 】

図 1 3 5 9 に戻り、説明を続ける。 S 6 4 0 8 D の処理において、特殊演出関連コマンドがないと判別した場合には ( S 6 4 0 8 D : N o )、切替コマンドがあるかを判別する ( S 6 4 2 5 D )。切替コマンドがあると判別した場合には ( S 6 4 2 5 D : Y e s )、切替コマンド処理を実行する ( S 6 4 2 6 D )。ここで、図 1 3 6 0 を参照して、切替コ

50



マンド処理（S 6 4 2 5 D）について説明する。図 1 3 6 0 は、この切替コマンド処理（S 6 4 2 5 D）を示したフローチャートである。切替コマンド処理（S 6 4 2 5 D）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 から受信した切替コマンドに対応して第 3 レイヤーの透過率を設定し、疑似変動を開始させるための処理を実行する処理である。切替コマンド処理（S 6 4 2 5 D）が実行されると、受信した切替コマンドの内容が通常モードへの切替であるかを判別する（S 6 2 5 1 D）。通常モードへの切替であると判別した場合には（S 6 2 5 1 D：Yes）、第 3 レイヤーの透過率を 1 0 0 % に設定し（S 6 2 5 2 D）、本処理を終了する。一方、S 6 2 5 1 D の処理において、通常モードへの切替ではないと判別した場合には（S 6 2 5 1 D：No）、お楽しみモードへと切り替えるために、第 3 レイヤーの透過率を 0 % に設定し（S 6 2 5 3 D）、疑似変動表示データテーブルを決定して、第 3 レイヤー用の表示データテーブルバッファに設定する（S 6 2 5 4 D）。なお、S 6 2 5 4 D の処理において設定される疑似変動表示データテーブルには、疑似図柄が停止表示された状態から高速変動表示される表示データが少なくとも含まれており、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 2 4 D）において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成としている。上述したように、お楽しみモード（疑似変動）の実行中に遊技者が決定ボタン 6 0 0 a を操作すると疑似変動時間が 5 分延長される構成であるが、このように、特殊演出関連コマンド処理（S 6 4 2 4 D）の処理において疑似図柄を停止表示させるための疑似変動表示データテーブルが設定されるまで疑似図柄の高速変動表示がループして表示される構成とすることで、疑似変動が延長される度に新たに疑似変動表示データテーブルを設定する処理を行う必要がなく、表示制御装置 1 1 4 における処理負荷を軽減させることができる。

#### 【 4 9 5 8 】

以上、説明したとおり、第 2 9 制御例の第 1 1 変形例では、表示画面を複数の画層（レイヤー）で構成し、特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄の変動表示が表示される第 1 レイヤーよりも前面側に疑似図柄の変動表示を表示するための第 3 レイヤーを配置して、第 3 レイヤーの透過率を可変させることで第 1 レイヤーに表示される第 3 図柄を遊技者が視認困難な状態とするものである。なお、この構成を、上述した第 2 9 制御例の第 2 変形例と組み合わせても良い。具体的には、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 に代えて第 3 レイヤーに「激」「アツ」の文字を図 1 2 2 1（b）に示す例のように表示させ、第 1 レイヤーに表示される第 3 図柄を遊技者から視認困難な状態とする構成とする。このように構成することで、装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 をパチンコ機 1 0 に付ける必要が無いので、製造コストを安価にすることができる。

#### 【 4 9 5 9 】

なお、上記した各変形例について、その全部またはその一部を組み合わせる構成してもよい。

#### 【 4 9 6 0 】

##### < 第 3 0 制御例 >

次いで、図 1 3 6 1 から図 1 3 9 2 を参照して、第 3 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。本第 3 0 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、遊技盤 1 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

#### 【 4 9 6 1 】

更に、本第 3 0 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例のパチンコ機 1 0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物 9 0 0）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物 9 0 0）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される

各種処理については、第1制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第1制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【4962】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機10が知られている。このようなパチンコ機10では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

【4963】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、決定された変動演出の内容に対応する装飾用可動役物の動作を決定（所定の動作部材の動作実行の決定）し、遊技者から視認困難な領域において装飾用可動役物と当接部材とを当接させることが一般的であるため、装飾用可動役物の動作を遊技者が事前に予測することが困難となり、遊技者にとって分かり難い演出を提供してしまう虞があった。

【4964】

これに対して本第30制御例では、第1駆動手段（保持ソレノイド920）が駆動されることにより第1位置（張出位置）から第2位置（原点位置）まで可動可能な可動手段（落下役物900）と、第2駆動手段（第1駆動ソレノイド955）により移動可能であって、可動手段（落下役物900）に当接可能な移動体（第1当接部材952）と、を設け、可動手段（落下役物900）を可動させる演出を含む役物演出において、移動体（第1当接部材952）が遊技者から視認可能な特定領域（第1小窓950を介して視認可能な領域）に位置している状態で可動手段（落下役物900）が第1位置（張出位置）から第2位置（原点位置）側に可動される場合に、可動手段（落下役物900）と移動体（第1当接部材952）とが当接し易く構成されている。

【4965】

このように構成することで、移動体（第1当接部材952）が特定領域（第1小窓950を介して視認可能な領域）に位置している場合に、可動手段（落下役物900）と移動体（第1当接部材952）とが当接すること遊技者に予測させることができるので、予め可動手段（落下役物900）と移動体（第1当接部材952）とが当接する当接箇所の近傍へ遊技者の視線を集め易くことができる。よって、遊技者により分かり易い演出を提供することができる。

【4966】

また、本第30制御例では、可動手段（落下役物900）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成し、当該実行抽選において実行に対応する抽選結果となったことを示す表示態様（例えば、「役物演出GET!」という文字）が表示手段に表示された場合に、役物演出を実行するように構成している。このように構成することで、可動手段（落下役物900）が可動されない期間において、遊技者に対して可動手段（落下役物900）が可動されるのではないかと過度に期待させてしまうことを抑制することができる。よって、可動手段（落下役物900）の動作に注目すべき期間と、それ以外の期間と、を遊技者が区別し易くすることができるので、遊技者により分かり易い演出を提供することができる。

【4967】

また、本第30制御例では、可動手段（落下役物900）に当接することが可能な移動体（第1当接部材952）を移動させることが可能な第2駆動手段（第1駆動ソレノイド955）を所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で1回駆動する状態と、所定の動作（プッシュバーを往復させる動作）で所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動させる状態と、を選択可能に構成され、第2駆動手段（第1駆動ソレノイド955）が所定の周期（0.5秒毎）で駆動された場合に、可動手段（落下役物900）と移動体（第1当接部材952）とが当接し易く構成されている。

10

20

30

40

50

## 【 4 9 6 8 】

このように構成することで、第 2 駆動手段（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5）が駆動されることで移動体（第 1 当接部材 9 5 2）が遊技者から視認可能な特定領域に移動した場合において、可動手段（落下役物 9 0 0）と移動体（第 1 当接部材 9 5 2）とが当接する可能性を移動体の動作態様を利用して遊技者に示唆することができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

## 【 4 9 6 9 】

< 第 3 0 制御例における装飾用可動役物について >

まず、図 1 3 6 1 から図 1 3 6 6 を参照して、本第 3 0 制御例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では、パチンコ機 1 0 を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機 1 0 を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

## 【 4 9 7 0 】

本第 3 0 制御例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物 9 0 0 を搭載し、変動演出の一環として落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、保持ソレノイド 9 2 0 を駆動させることで落下役物 9 0 0 を第 3 図柄表示装置 8 1 の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物 9 0 0 の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物 9 0 0 における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物 9 0 0 の停止位置に応じて、落下役物 9 0 0 の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示可能に構成している。このように構成することで、落下役物 9 0 0 の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

## 【 4 9 7 1 】

図 1 3 6 1 ( a ) は、落下役物 9 0 0 が原点位置に位置している状態における第 3 図柄表示装置 8 1 付近の態様を示した図である。図 1 3 6 1 ( a ) に示した通り、落下役物 9 0 0 は、第 3 図柄表示装置 8 1 よりも前面側、且つ可変表示ユニット 8 0 における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物 9 0 0 が原点位置に位置している場合、落下役物 9 0 0 は第 3 図柄表示装置 8 1 の正面視右側の下方に位置しており、落下役物 9 0 0 における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物 9 0 0 は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、保持ソレノイド 9 2 0 が駆動されることで自由落下により下降することが可能に構成されている。即ち、落下役物 9 0 0 は、駆動手段が電氣的に作動されることで異なる位置へと移動可能な手段である。

## 【 4 9 7 2 】

また、本第 3 0 制御例では、可変表示ユニット 8 0 の正面視右側に、可変表示ユニット 8 0 の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第 1 小窓 9 5 0、及び第 2 小窓 9 6 0 が形成されている。詳細については後述するが、本第 3 0 制御例では、自由落下している落下役物 9 0 0 に対して当接させることが可能な当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2）を設けており、第 1 小窓 9 5 0、及び第 2 小窓 9 6 0 を介して当該当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物 9 0 0 と当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、第 1 小窓 9 5 0、及び第 2 小窓 9 6 0 の近傍に LED 等の発光手段を設け、第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2 の動作に対応して当該発光手段を発光させるように構成してもよい。これにより、第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2 の

動作に対して遊技者の視線をより集めやすくすることができる。また、第1小窓950、及び第2小窓960は、落下役物900と当接部材(第1当接部材952、または第2当接部材962)とが当接する様子を遊技者が視認できるように配置されていれば良く、図1361に示した配置、及び大きさに限定されるものではない。

【4973】

図1361(b)は、落下役物900が張出位置に位置している状態における第3図柄表示装置81付近の態様を示した図である。ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物900が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物900が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物900を落下動作(自由落下により下降する動作)で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物900が張出位置まで上昇される。

10

【4974】

図1361(b)に示したように、落下役物900が張出位置に位置している状態では、落下役物900は第3図柄表示装置81の正面視右側の上方に位置しており、落下役物900の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物900の上側略半分は可変表示ユニット80における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第30制御例では、役物演出において落下役物900を駆動モータ910の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物900を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物900を比較的速い速度(張出位置から原点位置まで0.5秒程度で到達する速度)で下降させることができる。よって、落下役物900をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

【4975】

図1362(a)は、落下役物900が第1中間位置に位置している状態における第3図柄表示装置81付近の態様を示した図である。本第30制御例では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物900と第1当接部材952とを当接させることにより、自由落下している落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。図1362(a)に示した通り、落下役物900が第1中間位置に位置している場合には、落下役物900の略全体が第3図柄表示装置81の前面側に移動(可変表示ユニット80の装飾枠と重ならない位置まで進出)しているため、落下役物900の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第1小窓950を介して、落下役物900と第1当接部材952とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物900が第1当接部材952に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

30

【4976】

また、詳細については後述するが、本第30制御例では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン22が操作されたことに基づいて、第1駆動ソレノイドを駆動させることで第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。即ち、移動する物体を移動させることが可能なソレノイドを、遊技者による所定の操作に基づいて駆動させる制御を実行可能に構成されている。また、第1小窓950が設けられていることで、遊技者が枠ボタン22を操作したことに基づいて第1当接部材952が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。なお、ソレノイドを駆動させるための条件を追加しても良く、遊技者による所定の操作が実行された場合に第1条件が成立したに基づいて所定の抽選を実行し、その抽選結果が特定の結果となった場合にソレノイドを駆動させる制御を実行可能に構成しても良い。

40

【4977】

図1362(b)は、落下役物900が第2中間位置に位置している状態における第3図柄表示装置81付近の態様を示した図である。本第30制御例では、落下役物900を

50

可動させる演出を含む役物演出において、落下役物 900 と第 2 当接部材 962 とを当接させることにより、自由落下している落下役物 900 を第 2 中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第 30 制御例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物 900 を、第 1 当接部材 952 に当接させることで第 1 中間位置に停止させる場合と、第 2 当接部材 962 に当接させることで第 2 中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物 900 を当接部材（第 1 当接部材 952、及び第 2 当接部材 962）に当接させることで落下役物 900 を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物 900 を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

#### 【4978】

また、落下役物 900 が第 2 中間位置に停止している状態では、第 2 小窓 960 を介して、落下役物 900 と第 2 当接部材 962 とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が第 2 当接部材 962 と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分かり易い演出を提供することができる。

#### 【4979】

次に、図 1363、及び図 1364 を参照して、落下役物 900 の可動に係る構成について説明する。図 1363 は、落下役物 900 が駆動モータ 910 の駆動力によって上昇している状態における落下役物 900 の可動に係る構成を示した図である。上述した通り、落下役物 900 における遊技者から視認可能となる正面視略矩形状の表示部 900a は、有色（黄色）透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部 900a が第 3 図柄表示装置 81 の前面に重なっている場合でも、表示部 900a の背面に位置している第 3 図柄表示装置 81 の表示領域を視認することができる。なお、本第 30 制御例では、落下役物 900 に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物 900 の表示部 900a を有色（黄色）透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、例えば、落下役物 900 の背面側の表示領域を見やすくするために無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

20

#### 【4980】

落下役物 900 の縦長略直方体形状の支持部 900b には、滑り止め用の溝が設けられた支柱 990 が挿通されている。これにより、落下役物 900 をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱 990 は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ベース体 930 に固定され、当該駆動ベース体 930 には、支柱 990 に加え、駆動モータ 910、各種位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）、保持ソレノイド 920、及び当接部材（第 1 当接部材 952、及び第 2 当接部材 962）を遊技者から視認可能となる領域（即ち、第 1 小窓 950、または第 2 小窓 960 を介して視認可能な領域）に向けて可動させるための各ガイド部（第 1 ガイド部 952a、及び第 2 ガイド部 962a）が設けられ（固定され）ている。なお、各ガイド部（第 1 ガイド部 952a、及び第 2 ガイド部 962a）は、各当接部材（第 1 当接部材 952、及び第 2 当接部材 962）をそれぞれ上下方向から挟持することで、各当接部材（第 1 当接部材 952、及び第 2 当接部材 962）を遊技者から視認可能な領域に向けて誘導するように形成されている。即ち、第 1 ガイド部 952a、及び第 2 ガイド部 962a は、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段と言える。また、支柱 990 の左側には、落下役物 900 とラック 991 とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物 900 とラック 991 とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。なお、移動する物体を所定の軌跡で移動させるための手段としては、第 1 ガイド部 952a や第 2 ガイド部 962a のように各当接部材を挟持する構成に限ること無く、空気の流れを作ることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に構成したり、磁力を発生させることによって各当接部材の移動方向を誘導可能に

30

40

50

構成したりしても良い。

【4981】

第1当接部材952、及び第2当接部材962は、約1.5cmの厚みを有する形状であって、第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965のプッシュバーにそれぞれが固定され、第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965の駆動力によりそれぞれが水平方向（左右）に移動することで落下役物900と当接可能に構成されている。ここで、保持ソレノイド920、第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド920、第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。また、各ソレノイド（保持ソレノイド920、第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）は、各役割に応じてストロークの長さが異なるソレノイドで構成されている。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイドやモータ等の駆動手段で構成してもよい。なお、本第30制御例では、第1当接部材952、及び第2当接部材962を装飾されていない部材で構成しているが、特定のイラストや文字等を表示することで遊技者がより視認し易くなるように構成してもよい。

10

【4982】

本第30制御例では、保持ソレノイド920が駆動される場合、保持ソレノイド920のプッシュバーが4秒間突出状態となるように駆動される。第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965のプッシュバーが突出状態となる期間の長さは、状況に応じて異なっており、詳細については後述する。第1駆動ソレノイド955が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第1当接部材952が正面視左方向へと可動し、第2駆動ソレノイド965が駆動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第2当接部材962が正面視左方向へと可動する。

20

【4983】

なお、本第30制御例では、保持ソレノイド920が駆動されることで下降する落下役物900の下降速度と、第1駆動ソレノイド955が駆動されることによって可動する第1当接部材952の可動速度と、を異ならせるように構成している。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが同じ期間に可動し得る構成において、落下役物900と第1当接部材952との動作が類似することで演出効果が低減してしまうといった不具合を抑制することができる。

30

【4984】

なお、本第30制御例では、落下役物900が原点位置から張出位置まで移動する場合における移動距離は、第1当接部材952が退避している状態から落下役物900と当接可能な状態まで移動する場合における移動距離よりも長くなるように構成されているが、これに限るものではなく、落下役物900が移動する移動距離よりも、第1当接部材952が移動する移動距離の方が長くなるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが当接する構成において、落下役物900と第1当接部材952とが当接した際の衝撃が第1当接部材952を可動させるための駆動手段に伝わってしまう不具合を軽減することができる。

40

【4985】

各位置センサ（退避センサ940、原点位置センサ941、張出位置センサ942、第1中間センサ943、及び第2中間センサ944）は、落下役物900、またはラック991の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ940はラック991が下限（即ち、支持部991bと規制部材995とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ941は、落下役物900が原点位置に位置している（図1361（a）参照）か否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ942は、落下役物900が張出位置（図1361（b）参照）に

50

位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第1中間センサ943は落下役物900が第1中間位置に位置している(図1362(a)参照)か否かを特定するためのセンサであり、第2中間センサ944は落下役物900が第2落下位置に位置している(図1362(b)参照)か否かを特定するためのセンサである。各位置センサ(退避センサ940、原点位置センサ941、張出位置センサ942、第1中間センサ943、及び第2中間センサ944)の検出方法については、図1365(a)を参照して後述する。落下役物900の正面視右側の端部には、当接部材(第1当接部材952、及び第2当接部材962)と当接させるための突出部900cが設けられている。

#### 【4986】

落下役物900の下方には、ピニオンギアである駆動ギア911と噛合可能なラック991が設けられ、ラック991には、駆動ギア911と噛合するギア部991a、落下役物900の支持部900bと当接可能な支持部991bが設けられている。また、ラック991は、落下役物900と同様に、支持部991bに支柱990が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック991のギア部991aと噛合する駆動ギア911は、ステッピングモータである駆動モータ910の出力軸に固定され、当該駆動モータ910は上述した駆動ベース体930に固着されている。即ち、駆動モータ910が電氣的に作動されることで、駆動ギア911が回転し、駆動ギア911に噛合しているラック991が上昇する。なお、本第30制御例では、駆動モータ910が正方向(正面視反時計回り)に回転した場合に、ラック991が上昇し、駆動モータ910が負方向(正面視時計回り)に回転した場合に、ラック991が下降するように構成されている。また、ラック991の支持部991bと、落下役物900の支持部900bと、が当接可能に構成されているため、ラック991を上昇させることでラック991の支持部991bが落下役物900の支持部900bに作用し、落下役物900を上昇させる(押し上げる)ことが可能に構成されている。

#### 【4987】

図1364は、落下役物900が張出位置で停止している(保持されている)状態における、落下役物900の可動に係る構成を示した図である。図1364に示した通り、駆動ベース体930の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド920のプッシュバーと、落下役物900の突出部900cとは当接可能に構成されており、落下役物900の突出部900cが保持ソレノイド920のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド920を可動させる(プッシュバーを突出させる)ことで、落下役物900を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物900が張出位置まで上昇されると、落下役物900は保持ソレノイド920によって張出位置に所定時間(例えば、4秒間)保持される。

#### 【4988】

また、本第30制御例では、落下役物900の支持部900bと、ラック991の支持部991bと、が係脱可能(当接状態と離間状態とに可変可能)に構成されており、落下役物900が張出位置まで上昇された場合に、落下役物900が張出位置に保持された状態において、ラック991を駆動モータ910の駆動力によって退避位置(可動範囲における下限位置)まで所定時間(750ms)で可動する。なお、支柱990の下方にはラック991の下方への移動範囲を制限するための規制部材995が固定されている。即ち、ラック991は退避位置まで可動された後、ラック991の支持部991bが規制部材995と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック991が退避位置まで可動された後に、落下役物900の保持状態を解除することで、落下役物900を自由落下により可動させることができる。

#### 【4989】

なお、本第30制御例では、落下役物900を上昇させる場合に、落下役物900とラック991とを当接(係合)させ、落下役物900を自由落下により可動させる場合に、落下役物900とラック991とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物900に対してギア部を有するラック991を設け(固着し

10

20

30

40

50

）、当該ラック 991 に設けられたギア部と駆動ギア 911 とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物 900 が張出位置に位置している状態で、駆動ギア 911（及び駆動モータ 910）を（例えば、正面視左方向にスライド変位）変位させ、落下役物 900 と共にラック 991 を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック 991 を退避（下降）させる期間を設けることなく、落下役物 900 を落下させることができる。この場合、駆動モータ 910、及び駆動ギア 911 を電氣的に作動される駆動手段（例えば、プッシュソレノイド）によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物 900 を上昇させる場合において駆動ギア 911 とラック 991 を係合させ、落下役物 900 を下降させる場合に駆動ギア 911 とラックを離間させるように構成すればよい。

10

#### 【4990】

次に、図 1365（a）を参照して、各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）の検出方法について、張出位置センサ 942 を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900 の検出部 900d（または、ラック 991 の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部 900d がセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置することによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ 941 に対応する原点位置）に落下役物 900 が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック 991 の背面側の検出部（図示なし）も落下役物 900 の検出部 900d と同様に構成されており、各位置センサはラック 991 の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

20

#### 【4991】

次に、図 1365（b）、及び図 1366 を参照して、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との動作態様について説明する。図 1365（b）は、落下役物 900 が保持ソレノイド 920 により張出位置で保持されている状態を示した図である。落下役物 900 が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物 900 における検出部 900d が張出位置センサ 942 から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ 942 がオンの状態を維持している。本第 30 制御例では、落下役物 900 が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて、第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動（プッシュバーを突出）させることで第 1 当接部材 952 を可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第 30 制御例では、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることで第 1 当接部材 952 を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（1 秒）経過後に落下役物 900 を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。

30

40

#### 【4992】

図 1366（a）は、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物 900 が自由落下により下降し、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 が当接した状態を示した図である。図 1366（a）に示した通り、第 1 当接部材 952 が遊技者から視認可能な領域まで移動した状態において、落下役物 900 が自由落下により下降した場合、落下役物 900 の端部に設けられた突出部 900c と第 1 当接部材 952 とが当接することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。より具体的には

50



、第1当接部材952は、駆動ベース体930に設けられたガイド部952aにより鉛直下向きの可動が規制されているため、自由落下により下降する落下役物900を受け止めることができる。詳細については後述するが、本第30制御例では、落下役物900を第1中間位置に停止させる場合は、落下役物900が張出位置から下降を開始するタイミングから第1駆動ソレノイド955を所定時間（例えば、5秒間）駆動する（即ち、5秒間突出状態となるように励磁する）ように構成されている。このように構成することで、落下役物900が第1中間位置に到達するよりも前に第1当接部材952を落下役物900と当接可能な位置（第1小窓950を介して視認可能な領域）に位置させておくことができる。よって、より安定した停止制御を行うことができる。

#### 【4993】

図1366(b)は、第1当接部材952が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合において、落下役物900が自由落下により下降している状態を示した図である。図1366(b)に示した通り、第1当接部材952が遊技者から視認可能な領域に位置していない場合には、落下役物900は第1中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第1当接部材952が遊技者から視認可能な領域に位置していない状態で落下役物900が下降した場合は、落下役物900は原点位置まで下降し、規制部材995により保持されているラック991の支持部991bに当接することによって原点位置で停止する。

#### 【4994】

なお、図1365(b)、及び図1366では、第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とを例に挙げて説明したが、第2駆動ソレノイド965と第2当接部材962とは、それぞれ第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とに対して、配設位置が第2中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物900に対する当接方法）については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【4995】

<第30制御例における演出内容について>

次に、図1367から図1372を参照して、本第30制御例におけるパチンコ機10で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第30制御例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が0秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り25秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物900が張出位置から自由落下により下降する落下動作で3回可動され、当接部材（第1当接部材952、または第2当接部材962）が小窓（第1小窓950、または第2小窓960）内に停止した場合に、落下動作において落下役物900を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。即ち、役物演出は、変位する手段が変位する際に成立する条件の成立に対応して実行される演出である。当該落下予告は、第1落下予告、第2落下予告、及び最終落下予告の3種類で構成されており、各操作有効期間の終了後にそれぞれ落下予告を実行可能に構成されている。なお、上述した演出として、落下役物900が落下動作を実行している期間に対応する演出や、落下役物900の落下動作内容に対応する演出や、落下役物900の落下速度に対応する演出等を実行可能に構成しても良い。

#### 【4996】

図1367(a)は、本第30制御例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第30制御例では、変動時間

10

20

30

40

50

として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン22が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン22を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン22が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物900）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

10

## 【4997】

図1367(a)に示した通り、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmにおける左右方向の略中央上方に横長略矩形形状の表示領域HR10が形成され、当該表示領域HR10には枠ボタン22を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出GET?」という文字）が表示される。

## 【4998】

主表示領域Dmの正面視左側下方には小表示領域Dm72が形成され、当該小表示領域Dm72には枠ボタン22の操作有効期間を示すためのタイムゲージtg1が表示される。当該タイムゲージtg1は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージtg1aと、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージtg1bと、で構成されている。なお、本第30制御例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン22の操作有効期間）として2秒間を設定する。即ち、タイムゲージtg1における残時間ゲージtg1aは、2秒掛けて非表示状態（0となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージtg1bは、2秒間掛けて最大となる（タイムゲージtg1が経過時間ゲージtg1bのみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域Dm72の上部に形成された小表示領域Dm72aには、枠ボタン22の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域Dm72、及び小表示領域Dm72aに表示されている表示態様は、枠ボタン22が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン22が押下されなかった場合には、操作有効期間（2秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

20

30

## 【4999】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域Dmにおける正面視左側上方に小表示領域Dm1が形成され、主表示領域Dmにおける正面視右側上方に小表示領域Dm2が形成される。小表示領域Dm1は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図1367(a)では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、第1特別図柄（特図1）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第2特別図柄（特図2）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域Dm2は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報（図1367(a)では下向きの矢印で表示）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域Dm1の下方には、小表示領域Ds11、及び小表示領域Ds12が形成されている。小表示領域Ds11には特図1保留数（図では、特図1保留数が3個であることを示す「3」）が表示され、小表示領域Ds12には特図2保留数（図では、特図2保留数が2個であることを示す「2」）が表示されている。

40

## 【5000】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態

50

様（例えば、「役物演出GET!!」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン22が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出GETならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

#### 【5001】

なお、本第30制御例では、枠ボタン22が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているが、これに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン22を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

10

#### 【5002】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機10で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたPush表示をタッチする操作）がされた場合に、役物演出の実行抽選を実行するように構成してもよい。この場合、Wifi（登録商標）やBluetooth（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機10に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン22に触りたくない遊技者やスマートフォンを利用しながら遊技している遊技者に対しても実行抽選を実行させ易くすることができる。

20

#### 【5003】

図1367(b)は、役物演出における準備期間の演出態様の一例を示した図である。本第30制御例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（2秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（1秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン22が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される2秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物900が原点位置から張出位置まで1秒間で可動（上昇）する。また、表示領域HR10には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中!!」という文字）が表示される。小表示領域Dm72には、タイムゲージtg1が満タンの状態を表示（残時間ゲージtg1aのみで構成）され、小表示領域Dm72aには、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン22を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

30

#### 【5004】

図1368(a)は、役物演出における1回目の操作有効期間（3秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第30制御例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン22の操作有効期間（1回目）として所定時間（3秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボタン22が操作されることに基づいて第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン22が押下された場合に、第1駆動ソレノイド955の駆動力により第1当接部材952を可動させることが可能に構成され、遊技盤13に設けられた第1小窓950内に第1当接部材952が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物900と第1当接部材952とを当接させることで落下役物900を第1中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第1落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。なお、詳細については後述するが、落下役物900を第1中間位置に停止させるか否か（即ち、第1落下予告を発生させるか否か）は、枠ボタン22が押下されたことに基づいて実行される抽選によって決定する。ここで、特別図柄抽選の抽選結果が当たりである場合

40

50

は、外れである場合よりも落下役物 900 が第 1 中間位置に停止し易く構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止することを遊技者に期待させ、枠ボタン 22 を積極的に操作させることができる。なお、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させるか否かを決定する抽選の実行契機となる操作手段は、枠ボタン 22 に限定されるものではなく、例えば、操作レバーや遊技者の手の動きを検出可能な非接触センサ等の操作手段で構成してもよい。落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させる場合には、落下役物 900 が張出位置から下降を開始するタイミングにおいて第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動が開始され、所定期間（例えば、5 秒間）突出状態を維持するように駆動される。

#### 【5005】

10

図 1368 (a) に示した通り、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、表示領域 HR10 に「落下役物が途中で止まれば第 1 落下予告 GET!」という文字が表示される。これにより、落下役物が原点位置に到達するまでの途中位置に停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、落下役物 900 が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物 900 を介して遊技者から視認可能となる落下役物 900 の背面側の小表示領域 Dm76 には「次回」という文字が表示される。

#### 【5006】

また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域 Dm72 に表示されたタイムゲージ t g 1 の残時間ゲージ t g 1 a が減少し、経過時間ゲージ t g 1 b が増加する。小表示領域 Dm72 a には、枠ボタン 22 の操作方法を示す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。詳細については後述するが、本第 30 制御例では、枠ボタン 22 が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第 1 当接部材 952 を可動させることが可能に構成され、その後、第 1 当接部材 952 が第 1 小窓 950 内に停止することを期待させる演出（所謂、煽り演出）として第 1 当接部材 952 を所定の周期毎に可動可能に構成されている。なお、本第 30 制御例では、第 1 当接部材 952 が所定の周期毎に可動された場合に、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接し易く（即ち、第 1 落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、枠ボタン 22 を操作した場合における第 1 当接部材 952 の可動状況に応じて、第 1 落下予告が発生する期待度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

#### 【5007】

小表示領域 Dm72 の正面視右側には、小表示領域 Dm73 が形成され、当該小表示領域 Dm73 には第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動回数に対応する表示態様（図では、第 1 駆動ソレノイド 955 が 1 回可動されたことを示す「1回」という文字）が表示される。小表示領域 Dm73 内に形成された回数表示領域 Dm73 b に表示された表示態様（図では、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動回数を示す「1」という数字）は、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動が設定される毎に更新（1 ずつ加算して表示）される。また、小表示領域 Dm73 の上部に形成された小表示領域 Dm73 a には、小表示領域 Dm73 に表示された回数が第 1 当接部材 952 の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Try 数」という文字）が表示されている。

40

#### 【5008】

小表示領域 Dm73 の右側に形成される小表示領域 Dm74 には、第 1 小窓 950 付近の遊技盤 13 を模した表示態様が表示され、小表示領域 Dm74 の上部に形成された小表示領域 Dm74 a には、遊技盤 13 における第 1 小窓 950 付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目!」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン 22 を押下されたことに基づいて可動された第 1 当接部材 952 を、第 1 小窓 950 を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

#### 【5009】

50

また、主表示領域 D m における上下方向に対して略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「0 / 3 発生」という文字）が表示され、小表示領域 D m 7 5 の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す小態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 5 における回数表示領域 D m 7 5 b に表示された表示態様（図では「0」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が1ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（3回）に対して、何回の落下予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 は、上述した役物演出の実行抽選期間（図 1 3 6 7（a）参照）における小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 に対して、小表示領域 D m 2 の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

10

#### 【5010】

図 1 3 6 8（b）は、役物演出において、第1落下予告が発生した場合の演出態様の一例を示した図である。本第30制御例における役物演出では、第1当接部材 9 5 2 が第1小窓 9 5 0 内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 と第1当接部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第1中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物 9 0 0 が第1中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。図 1 3 6 8（b）に示した通り、役物演出において落下役物 9 0 0 が第1中間位置に停止した場合、第1中間位置に位置している落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 7 には、第1落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域 H R 1 0 には「第1落下予告発生!」という文字が表示される。詳細については後述するが、第1落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」のいずれかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域 D m 7 7 に表示された表示態様（第1落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

20

30

#### 【5011】

主表示領域 D m の上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「1 / 3 発生」という文字）が更新して表示される。なお、第1当接部材 9 5 2 が第1小窓 9 5 0 内に停止しなかった場合（即ち、落下役物 9 0 0 を第1中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第1当接部材 9 5 2 が第1小窓 9 5 0 内に停止したか否かによらず、落下役物 9 0 0 を張出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第1当接部材 9 5 2 が第1小窓 9 5 0 内に停止することなく、落下役物 9 0 0 が原点位置まで落下した場合には、表示領域 H R 1 0 には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域 D m 7 5 内の表示態様が更新されることもない（「0 / 3 発生」という文字が表示され続ける）。

40

#### 【5012】

図 1 3 6 9（a）は、役物演出における2回目の操作有効期間における演出態様の一例を示した図である。本第30制御例では、役物演出における1回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物 9 0 0 を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物 9 0 0 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物 9 0 0 が張出位置に到達したタイミングにおいて2回目の操作有効期間（3秒間）を設定するように構成されている。図 1 3 6 9（a）に示した通り、2回目の操作有効期間では、表示領域 H R 1 0 に「第2落下予告発生のチャンス!」という文字が表示される。これにより、1回

50

目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。2回目の操作有効期間では、小表示領域Dm77に第1落下予告として表示された表示態様(例えば、「激」という文字)が表示されている。2回目の操作有効期間では、1回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様(例えば、「1/3発生」という文字)が小表示領域Dm75において表示されている点と、駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965)が駆動された累計の駆動回数を示す表示態様(例えば、「4回」という文字)が小表示領域Dm73において表示されている点と、第2小窓960付近の遊技盤13を模した表示態様が小表示領域Dm74において表示されている点と、で相違している。

#### 【5013】

図1369(b)は、第2小窓960内に第2当接部材962が停止した状態で落下役物900が張出位置から落下することで、落下役物900が第2中間位置に停止した場合における演出態様の一例を示した図である。本第30制御例における役物演出では、上述した2回目の操作有効期間(3秒間)の終了から所定時間(1秒間)が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物900を下降させた場合において、第2小窓960内に第2当接部材962が停止している場合には、落下役物900と第2当接部材962とを当接させることで落下役物900を第2中間位置に停止させることが可能に構成され、第2小窓960内に第2当接部材962が停止していない場合には、落下役物900を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物900の移動範囲を可変させることができるため、落下役物900の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5014】

図1369(b)に示した通り、落下役物900が第2中間位置で停止した場合には、表示領域HR10において「第2落下予告発生!ラストチャレンジ!」という文字が表示される。これにより、再び、最後の落下予告が発生する可能性のある演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。第2中間位置に位置している落下役物900の背面側の小表示領域Dm78には、第2落下予告の予告内容を示す表示態様(例えば、「アツ」という文字)が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様(例えば、「2/3発生」という文字)が小表示領域Dm75に表示される。詳細については後述するが、第2落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第1落下予告の予告内容に加え、第2落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。なお、第2落下予告の予告内容は第1落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第1落下予告が発生しなかった場合における第2落下予告発生時の演出態様は、第1落下予告が発生した場合における第2落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Dm77において何も表示されない点と、小表示領域Dm75の回数表示領域Dm75bに表示された表示内容が異なる(例えば、第2落下予告の発生だけがカウントされた「1」という数値が表示される)点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

#### 【5015】

なお、本第30制御例では、小表示領域Dm75において、落下予告が発生した回数(累計)を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数(累計)を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物900が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度を遊技者に理解させ易くすることができる。

#### 【5016】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下

10

20

30

40

50

降させた場合において、第2小窓960内に第2当接部材962が停止していない場合は、落下役物900は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物900が第2停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Dm78には何も表示されることはない。

#### 【5017】

落下役物900が2回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（1秒）が経過すると、3回目の操作有効期間（2秒間）が設定される。3回目の操作有効期間（2秒間）では、枠ボタン22が押下されたことに基づいて、第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Dm72では、3回目の操作有効期間（2秒間）を示すためのタイムゲージtg1が表示され、タイムゲージtg1における残時間ゲージtg1a、及び経過時間ゲージtg1bが、3回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Dm73では、役物演出において各当接部材（第1当接部材952、及び第2当接部材962）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「7回」という文字）が表示される。

10

#### 【5018】

図1370は、役物演出において最終落下予告が発生した場合の演出態様を示した図である。本第30制御例では、役物演出における3回目の操作有効期間内に枠ボタン22が押下され、当該押下に基づいて実行される抽選において特定の抽選結果（予告有りを示す抽選結果）となった場合に、落下役物900が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星5」という文字）を小表示領域Dm79に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第1落下予告と第2落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第1落下予告と第2落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

20

#### 【5019】

なお、3回目の操作有効期間において、枠ボタン22が押下されなかった場合と、最終落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果とならなかった（予告無しの抽選結果となった）場合には、小表示領域Dm79には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物900の停止位置を可変させることのない3回目の落下動作において、演出態様を可変させることができる。

30

#### 【5020】

また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域HR10において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星5リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

40

#### 【5021】

次に、図1371を参照して、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）の駆動パターンについて説明する。図1371（a）は、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作内容として1回の動作が選択された場合の駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の駆動状況を示したタイミングチャートである。

#### 【5022】

本第30制御例では、操作有効期間において枠ボタン22が押下された場合に、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）を1回駆動させる状態と、駆動ソレノイドを所定の周期毎（0.5ms毎）に駆動させる状態とを選択可

50

能に構成されている。なお、詳細については後述するが、駆動ソレノイドが所定の周期毎（0.5ms毎）に駆動された場合は、駆動ソレノイドが1回のみ駆動された場合よりも第1当接部材952と落下役物900とが当接し易く（即ち、第1落下予告が発生し易く）構成されている。これにより、第1落下予告の発生する期待度を第1当接部材952の動作態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5023】

図1371(b)は、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の周期動作が選択された場合における駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）の駆動状況を示したタイミングチャートである。図1371(b)に示した通り、本第30制御例では、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）を駆動させるように構成されている。更に、落下予告の発生有無を決定する際に、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作として周期動作が選択された場合に、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動可能に構成されている。なお、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動する駆動制御は、所定のタイミング（落下役物900を張出位置から下降させ始めるタイミング）まで継続して実行される。

#### 【5024】

より具体的には、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて1回目の駆動ソレノイドの可動が実行され、その後0.5秒毎（即ち、枠ボタン22の押下開始から0.5秒後、1秒後、及び1.5秒後）に駆動ソレノイドが繰り返し駆動される。これにより、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）により可動される当接部材（第1当接部材952、及び第2当接部材962）の動作態様をより好適なものにすることができる。

#### 【5025】

なお、図示は省略したが、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）は、所定時間（例えば、0.25秒）プッシュバーが突出状態で維持（即ち、0.25秒励磁）されるように駆動される。ここで、落下役物900が張出位置から下降し始めるタイミングで駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の駆動中である（即ち、当該駆動の開始から0.25msが経過していない）場合は、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の動作が完了（即ち、0.25秒間の励磁が終了）したタイミングで所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動する駆動制御を終了させるように構成されている。

#### 【5026】

次に、図1372を参照して、本第30制御例の役物演出における落下役物900の動作の流れを説明する。図1372は、役物演出における落下役物900の動作の流れを示した図である。本第30制御例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物900が自由落下により下降する落下動作で所定回数（3回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させる場合において、第1小窓950内に第1当接部材952が停止している場合には落下役物900を第1中間位置に停止させ、第2小窓960内に第2当接部材962が停止している場合には落下役物900を第2中間位置に停止させ、第1小窓950内に第1当接部材952が停止しておらず、且つ第2小窓960内に第2当接部材962が停止していない場合には、落下役物900を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、当接部材（第1当接部材952、及び第2当接部材962）の状態に応じて落下役物900の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物900の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

20

30

40

50



## 【 5 0 2 7 】

図 1 3 7 2 ( a ) は、役物演出において第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合の落下役物 9 0 0 の動作の流れを示した図である。役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間 ( 図 1 3 6 7 ( b ) 参照 ) において、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置まで所定時間 ( 1 秒 ) 掛けて上昇する。落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇すると、落下役物 9 0 0 は保持ソレノイド 9 2 0 ( 図 1 3 6 3 参照 ) によって所定時間 ( 4 秒間 )、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 により張出位置に保持されている期間において、ラック 9 9 1 ( 図 1 3 6 3 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 1 3 6 3 参照 ) と当接するまで ) 所定時間 ( 7 5 0 m s ) 掛けて下降する。落下役物 9 0 0 は、張出位置に位置している状態で所定時間 ( 4 秒間 ) 保持された後、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降する場合において、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 当接部材 9 5 2 が停止している場合、落下役物 9 0 0 は第 1 中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング ( 役物演出の開始から 8 秒後 ) に張出位置に到達するように再び上昇する。

10

## 【 5 0 2 8 】

落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック 9 9 1 ( 図 1 3 6 3 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 1 3 6 3 参照 ) と当接するまで ) 下降すると共に、落下役物 9 0 0 が所定時間 ( 4 秒 ) 張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物 9 0 0 は、第 2 当接部材 9 6 2 と当接することにより第 2 中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物 9 0 0 は、所定のタイミング ( 役物演出の開始から 1 7 秒後 ) で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック 9 9 1 ( 図 1 3 6 3 参照 ) が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで ( 規制部材 9 9 5 ( 図 1 3 6 3 参照 ) と当接するまで ) 下降すると共に、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 によって張出位置に所定時間 ( 4 秒間 ) 保持される。その後、落下役物 9 0 0 は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック 9 9 1 は、各落下予告の発生有無 ( 換言すれば、落下役物 9 0 0 の停止位置 ) によらず、下限 ( ラック 9 9 1 と規制部材 9 9 5 とが当接するまで下降した位置 ) まで下降するように構成されている。

20

30

## 【 5 0 2 9 】

図 1 3 7 2 ( b ) は、役物演出において第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合における落下役物 9 0 0 の動作の流れを示した図である。本第 3 0 制御例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物 9 0 0 を可動させるための駆動モータ 9 1 0 を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング ( 役物演出の開始時、開始から 7 秒後、及び開始から 1 6 秒後 ) において、落下役物 9 0 0 を上昇させるために駆動モータ 9 1 0 を正方向に回転させてラック 9 9 1 ( 図 1 3 6 3 参照 ) を 1 秒間で上昇させ、その後、所定時間 ( 2 5 0 m s ) の待機動作 ( 駆動モータ 9 1 0 のホールディングトルクによる保持 ) を経て駆動モータ 9 1 0 を負方向に回転させてラック 9 9 1 を退避させる ( 規制部材 9 9 5 ( 図 1 3 6 3 参照 ) と当接するまで下降させる ) ように構成されている。このように構成することで、落下役物 9 0 0 を可動させることが可能な駆動モータ 9 1 0 の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

40

## 【 5 0 3 0 】

即ち、第 1 落下予告が発生し、第 2 落下予告が発生しなかった場合における落下役物 9 0 0 の動作内容は、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生した場合における落下役物 9 0 0 の動作内容 ( 図 1 3 7 2 ( a ) 参照 ) に対して、落下役物 9 0 0 の 2 回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容について

50

は同一であるため、詳細な説明を省略する。第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合には、図1372(b)に示した通り、落下役物900は2回目の落下(下降)時に原点位置に位置するまで落下(下降)し、原点位置で停止する。

【5031】

図1372(c)は、役物演出において、第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合における落下役物900の動作の流れを示した図である。第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合における落下役物900の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物900の動作内容(図1372(a)参照)に対して、1回目の落下動作で落下役物900が原点位置まで落下(下降)して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合には、落下役物900の1回目の落下(下降)時に、落下役物900が原点位置まで落下(下降)し、原点位置で停止する。

10

【5032】

図1372(d)は、役物演出において、第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合における落下役物900の動作の流れを示した図である。第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合における落下役物900の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物900の動作内容(図1372(a)参照)に対して、1回目と2回目との落下役物900の落下(下降)時に、落下役物900が原点位置まで落下(下降)して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物900は1回目と2回目との落下(下降)時に原点位置まで落下(下降)し、原点位置で停止する。

20

【5033】

なお、本第30制御例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物900の3回目の落下(下降)時に落下役物900を原点位置まで落下(下降)させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物900の3回目の落下動作が終了した時点で落下役物900を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物900を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物900を原点位置に退避させることができる。

30

【5034】

<第30制御例における電氣的構成について>

次に、図1373から図1379を参照して、本第30制御例における電氣的構成について説明する。図1373は、本第30制御例におけるパチンコ機10の電氣的構成を示したブロック図である。本第30制御例では、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成の一部、RAM223の構成の一部を変更している点、各種センサ230、及びその他装置228を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

【5035】

音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、各種センサ230、その他装置228がそれぞれ接続されている。

40

【5036】

各種センサ230とは、具体的には、退避センサ940と、原点位置センサ941と、張出位置センサ942と、第1中間センサ943と、第2中間センサ944と、が少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物900の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第30制御例

50

では、その他装置 228 を構成する装置として、駆動モータ 910 と、第 1 駆動ソレノイド 955 と、第 2 駆動ソレノイド 965 と、保持ソレノイド 920 とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動させることができる。

#### 【5037】

ここで、駆動モータ 910 について詳細に説明する。駆動モータ 910 は、公知のステップモータで構成され、パチンコ機 10 に搭載されている落下役物 900 を動作させるために設けられている。この駆動モータ 910 は、対応する制御用 IC (モータドライバ) によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 からモータ制御用 IC (モータドライバ) に対して、回転のステップ数と、回転方向 (正方向、または負方向) と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用 IC (モータドライバ) は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ 910 を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用 IC (モータドライバ) が落下役物 900 を動作させる場合には、1 ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 に対して動作を実行させたことを通知するための信号 (実行信号) が出力される。この実行信号により、MPU 221 は、設定した動作の進捗を把握することができる。

10

#### 【5038】

なお、音声ランプ制御装置 113 には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ 910 が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を 0 ステップの位置として、制御用 IC からの実行信号を受信する毎にその値が 1 ずつ更新される。より具体的には、落下役物 900 が原点位置から張出位置へと向かう方向 (正方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向 (負方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物 900 を動作させるためのラック 991 (図 1363 参照) の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物 900 が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ 941 がオンでなければ、原点位置センサ 941 がオンを検出するまで落下役物 900 を変位させる (即ち、駆動モータ 910 を駆動する)。

20

#### 【5039】

これに加え、本第 30 制御例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物 900 が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物 900 を駆動モータ 910 の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド 920 を駆動することにより落下役物 900 を張出位置に所定時間 (例えば、4 秒間) 保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった (例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ 941 がオンとならない) 場合には、第 3 図柄表示装置 81 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) が表示される。このように構成することで、落下役物 900 に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

30

#### 【5040】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物 900 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ 942 がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ 941 がオンを検出するまで落下役物 900 を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物 900 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 (250) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 942 がオンであるかを判別し、張出位置センサ 942 がオンでないと判別した場合には、第 3 図柄表示装置 81 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) を表示すると共に、落下役物 900 を原点位置 (原点位置センサ 941 がオンになる) まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ 910 の脱調等に起因して落下役物 900 が正常に動作していない場合に落下役

40

50

物 9 0 0 を原点位置に退避させることができる。

【 5 0 4 1 】

なお、本第 3 0 制御例では、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、落下役物 9 0 0 を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値 ( 2 5 0 ) まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでないと判別した場合に、所定時間 ( 例 えば、5 0 m s ) までは駆動モータ 9 1 0 を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物 9 0 0 を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ 9 1 0 の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

10

【 5 0 4 2 】

次いで、モータ制御用 IC ( モータドライバ ) による駆動モータ 9 1 0 の制御の一例について図 1 3 7 4 を参照して説明する。なお、説明を分かり易くするために、1 ステップで 9 0 度回転する ( 即ち、4 ステップで 1 周する ) ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の駆動モータ 9 1 0 は、1 ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

【 5 0 4 3 】

まず、図 1 3 7 4 ( a ) は、ステッピングモータで構成される駆動モータ 9 1 0 の概要を示した図である。駆動モータ 9 1 0 は、対応するモータ制御用 IC に対して音声ランプ制御装置 1 1 3 から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、図 1 3 7 4 ( a ) に示す「 A、B、C、D 」に対応した 4 桁の 2 進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用 IC により励磁される。具体的には、駆動モータ 9 1 0 の各部位 ( 即ち、A、B、C、D のいずれか ) に対応する励磁制御データが「 1 」であれば励磁され、励磁制御データが「 0 」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「 1 1 0 0 」であれば、A 及び B が励磁され、C 及び D は励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置 1 1 3 の ROM 2 2 2 に設けられている励磁テーブル 2 2 2 e f ( 図 1 3 7 4 ( b ) 参照 ) に規定されている。

20

30

【 5 0 4 4 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、励磁テーブル 2 2 2 e f ( 図 1 3 7 4 ( b ) 参照 ) に規定された複数の励磁制御データの中から 1 の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ 2 2 3 e g h が設けられている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h は「 1 」を起点として正方向に 1 ずつ更新することができ、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が「 4 」となってから値が更新されると値が「 1 」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ 2 2 3 e g h のカウンタ値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる ( 即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ 9 1 0 が可動する )。更に、励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「 1 」を起点として、「 1 」 「 4 」 「 3 」 「 2 」 「 1 」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ 9 1 0 の回転方向が逆向きになる。

40

【 5 0 4 5 】

励磁カウンタ 2 2 3 e g h を更新する方向と、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ 2 2 3 e g h の最大値は駆動モータ 9 1 0 のステップ数に応じて変化する。例えば、1 ステップで 1 度回転する ( 即ち、モータが 1 回転するのに 3 6 0 ステップを要する ) 駆動モータ 9 1 0 の場合、励磁カウンタ 2 2 3 e g h は「 1 」 ~ 「 3 6 0 」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

50

## 【5046】

次いで、駆動モータ910の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について、図1374(b)を参照して説明する。図1374(b)は、励磁制御データを規定した励磁テーブル222efと、その励磁テーブル222efに規定された励磁制御データに基づいて励磁された駆動モータ910の状態との対応関係を示す図である。なお、図1374(b)に示した通り、励磁テーブル222efには、励磁カウンタ223eghのカウンタ値毎に励磁制御データが規定されている。

## 【5047】

図1374(b)に示した通り、駆動モータ910に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「1」～「4」の順に「1100, 0110, 0011, 1001」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「1」に対応するシーケンスデータである「1100」が設定されると、駆動モータ910のA、及びBの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「2」に対応するシーケンスデータである「0110」が設定されると、駆動モータ910のB、及びCの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ223eghの値が「1」の状態から時計回りに90度回転する。

10

## 【5048】

また、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「3」に対応するシーケンスデータである「0011」が設定されると、駆動モータ910のC、及びDの各部位が励磁され、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「2」の状態から時計回りに90度回転する。また、励磁カウンタ223eghのカウンタ値「4」に対応するシーケンスデータである「1001」が設定されると、駆動モータ910のA、及びDの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ223eghのカウンタ値が「3」の状態から時計回りに90度回転する。

20

## 【5049】

このように図1374に示した例では、励磁カウンタ223eghのカウンタ値が正方向に1更新される毎に、駆動モータ910が時計回りに90度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ223eghのカウンタ値が負方向に更新される場合は、駆動モータ910が反時計回りに90度ずつ回転する。

## 【5050】

以上のように、駆動モータ910の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第30制御例で実際に用いられる駆動モータ910では、1ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ223eghの値を1更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物900を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ223eghのカウンタ値を1ずつ更新し、励磁カウンタ223eghの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物900を変位させることができる。

30

## 【5051】

また、本第30制御例では、駆動モータ910を用いて、落下役物900を張出位置に所定時間（250ms）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物900が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ910の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ910に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ910を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物900が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

40

## 【5052】

次に、図1375を参照して、本第30制御例の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図1375(a)は、本第30制御例におけるROM222の構成を示したブロック図である。本第30制御例では、上述した第1制御例の音声ランプ制御装置113のROM222（図28(a)参照）に対し

50

て、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a、予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c、後半予告選択テーブル 2 2 2 e d、駆動テーブル 2 2 2 e e、及び励磁テーブル 2 2 2 e f が追加されている点で相違している。

【 5 0 5 3 】

図 1 3 7 5 ( b ) を参照して、上述した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a の詳細について説明する。図 1 3 7 5 ( b ) は、役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a の規定内容を示した図である。この役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a は、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

【 5 0 5 4 】

図 1 3 7 5 ( b ) に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ 2 2 3 f の値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 2 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「3 0 ~ 9 9」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 6 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「7 0 ~ 9 9」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

【 5 0 5 5 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、「0 ~ 9 9」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、7 0 % ( 7 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、3 0 % ( 3 0 / 1 0 0 ) の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも 4 0 % 高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

【 5 0 5 6 】

次に、図 1 3 7 6 ( a ) を参照して、上述した予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b の詳細について説明する。図 1 3 7 6 ( a ) は、予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b の規定内容を示した図である。この予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b は、役物演出中の操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、落下予告を発生させるか否かと、当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）を 1 回可動させるか所定の周期毎（0 . 5 秒毎）に可動させるかと、を選択するために参照されるデータテーブルである。

【 5 0 5 7 】

図 1 3 7 6 ( a ) に示した通り、予告有無抽選テーブル 2 2 2 e b には、役物演出の発生有無と駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の動作内容を選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 7 4」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「7 5 ~ 7 9」の範囲が落下予告の予告有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「1 回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「8 0 ~ 8 1」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「8 2 ~ 9 9」の範囲が落下予告の予告有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「1 回」が選択されるカウンタ値として規定されている。

10

20

30

40

50

## 【5058】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～24」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「25～29」の範囲が落下予告の発生有無として「予告有り」、駆動ソレノイドの動作内容として「1回」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「30～31」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「周期」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「32～99」の範囲が落下予告の発生有無として「予告無し」、駆動ソレノイドの動作内容として「1回」が選択されるカウンタ値としてきてされている。

10

## 【5059】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が、外れである場合よりも落下予告が発生し易くされていることに加え、落下予告が発生する場合に駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）が周期動作で駆動され易く構成されている。このように構成することで、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）が周期動作で駆動された場合に、遊技者に対して落下予告の発生を期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【5060】

次に、図1376(b)を参照して、上述した前半予告選択テーブル222ecの詳細について説明する。図1376(b)は、前半予告選択テーブル222ecの規定内容を示した図である。この前半予告選択テーブル222ecは、役物演出において、第1落下予告と第2落下予告との表示内容を決定するためのデータテーブルである。

20

## 【5061】

図1376(b)に示した通り、前半予告選択テーブル222ecには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～39」の範囲が第1落下予告の予告内容として「激」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「40～64」の範囲が第1落下予告の予告内容として「激」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「65～84」の範囲が第1落下予告の予告内容として「とても」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「85～94」の範囲が第1落下予告の予告内容として「とても」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「95～98」の範囲が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「99」が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

30

40

## 【5062】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～4」の範囲が第1落下予告の予告内容として「激」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「5～14」の範囲が第1落下予告の予告内容として「とても」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「15～34」の範囲が第1落下予告の予告内容として「とても」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「35～59」の範囲が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「60～9

50

9」の範囲が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【5063】

即ち、第1落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の3パターンから選択され、第2落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の2パターンから選択されるので、第1落下予告と第2落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の6パターンとなる。これにより、第1落下予告、または第2落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第1落下予告と第2落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【5064】

次に、図1377(a)を参照して、上述した後半予告選択テーブル222edについて説明する。図1377(a)は、後半予告選択テーブル222edの規定内容を示した図である。この後半予告選択テーブル222edは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

【5065】

図1377(a)に示した通り、後半予告選択テーブル222edには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ223fのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、図1377(a)に示した通り、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～39」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星5」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「40～64」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星4」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「65～84」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星3」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「85～94」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星2」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「95～99」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星1」が選択されるカウンタ値として規定されている。

20

30

【5066】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～4」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星4」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「5～19」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星3」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「20～49」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星2」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「50～99」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星1」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【5067】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

40

【5068】

また、本第30制御例では、第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル222ecと、最終落下予告の予告内容を選択するための後半予告選択テーブル222edと、を分けて設けているため、第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が

50



遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【5069】

次に、図1377(b)を参照して、上述した駆動テーブル222eeの詳細について説明する。図1377(b)は、駆動テーブル222eeの規定内容を示した図である。この駆動テーブル222eeは、役物演出において落下役物900を可動させるための駆動モータ910の動作内容が規定されたデータテーブルである。

【5070】

図1377(b)に示した通り、駆動テーブル222eeには、駆動ポインタ223egbのポインタ値に対応付けて、駆動モータ910を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ223egbの値「01H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「02H」に対応付けて、駆動モータ910を250msの間、回転させずに励磁する(即ち、部位を切替えることなく励磁する)ためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「03H」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「04H」に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく5000ms待機させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「05H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「06H」に対応付けて、駆動モータ910を250msの間、回転させずに励磁する(即ち、部位を切替えることなく励磁する)ためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「07H」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「08H」の値に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく7000ms待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「09H」に対応付けて、駆動モータ910を4ms毎に1ステップのスピードで張出位置センサ942がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「0AH」に対応付けて、駆動モータ910を励磁することなく250ms待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ223egbの値「0BH」に対応付けて、駆動モータ910を3ms毎に1ステップのスピードで退避センサ940がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

【5071】

この駆動テーブル222eeの規定内容に基づいて、駆動モータ910が制御されることで、落下役物900が役物演出において3回、張出位置に位置する。なお、本第30制御例では、落下役物900が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド920を可動させることで落下役物900を張出位置に保持すると共に、落下役物900とラック991を離間させてラック991を下降させるように構成しているため、駆動モータ910が負方向に回転している期間において落下役物900が下降することはない。

【5072】

また、本第30制御例では、落下役物900を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が250ステップとなるように構成されている。即ち、ラック991は、下限位置(ラック991と規制部材995とが当接する位置)から上限位置(落下役物900を張出位置まで上昇させた際に到達する位置)まで1000ms(4ms×250ステップ)掛けて上昇し、上限位置で250ms保持された後、750ms(3ms×250ステップ)掛けて下限位置まで下降する往復動作で3回可動する。

【5073】

10

20

30

40

50

次に、図 1 3 7 8 を参照して、本第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。図 1 3 7 8 は、本第 3 0 制御例における R A M 2 2 3 の構成を示したブロック図である。図 1 3 7 8 に示した通り、本第 3 0 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 8 ( b ) 参照）に対して、従変動時間タイマ 2 2 3 e a、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d、予告内容格納エリア 2 2 3 e e、予告発生フラグ 2 2 3 e f、及び役物駆動関連エリア 2 2 3 e g が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【 5 0 7 4 】

従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「 0 」が設定される。この従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され（図 1 3 8 2 の S 5 0 0 2 E 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）において、演出更新処理（図 1 3 8 6 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される（図 1 3 8 6 の S 5 4 0 2 E 参照）。

#### 【 5 0 7 5 】

役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され（図 1 3 8 2 の S 5 0 0 5 E 参照）、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される（図 1 3 8 6 の S 5 4 0 7 E 参照）。

#### 【 5 0 7 6 】

役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され（図 1 3 8 4 の S 5 3 2 7 E 参照）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（図 1 3 8 9 の S 5 5 0 1 E 参照）。

#### 【 5 0 7 7 】

役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出に係る枠ボタン 2 2 の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「 0 」が設定される。この役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され（図 1 3 8 6 の S 5 4 0 5 E、図 1 3 8 7 の S 5 4 3 6 E、S 5 4 3 9 E、及び S 5 4 4 3 E 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（ 1 m s 毎）に実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）において、枠ボタン入力監視・演出処理（図 1 3 8 3 参照）が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される（図 1 3 8 3 の S 5 3 0 2 E 参照）。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン 2 2 が押下された場合）には、タイマ値「 0 」が設定される（図 1 3 8 4 の S 5 3 2 1 E 参照）。これにより、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

#### 【 5 0 7 8 】

予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c、及び後半予告選択テーブル 2 2 2 e d から選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル 2 2 2 e c と後半予告選択テーブル 2 2 2 e d とから選択されたデータが格納される（図 1 3 8 4 の S 5 3 2 9 E 参照）。また、予告内

10

20

30

40

50

容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる（図 1 3 8 9 の S 5 5 0 2 E 参照）。

【 5 0 7 9 】

予告発生フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において落下予告を発生させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この予告発生フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において落下予告の発生有無を決定する抽選において特定の抽選結果（「発生有り」に対応する抽選結果）となった場合にオンに設定され（図 1 3 8 5 の S 5 3 6 0 E 参照）、各落下予告（第 1 落下予告、第 2 落下予告、及び最終落下予告）がそれぞれ発生する各タイミングにおいてオフに設定される（図 1 3 8 8 の S 5 4 7 4 E、S 5 4 7 7 E、及び S 5 4 8 0 E 参照）。

10

【 5 0 8 0 】

役物駆動関連エリア 2 2 3 e g は、落下役物 9 0 0 を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、図 1 3 7 9 を参照して、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g の内容について説明する。図 1 3 7 9 は、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g の内容を示した図である。

【 5 0 8 1 】

図 1 3 7 9 に示した通り、役物駆動関連エリア 2 2 3 e g には、周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a、駆動ポインタ 2 2 3 e g b、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c、駆動タイマ 2 2 3 e g d、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g、励磁カウンタ 2 2 3 e g h、励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i、及び回転開始フラグ 2 2 3 e g j が設けられている。

20

【 5 0 8 2 】

周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を所定の周期毎（0.5 秒毎）に駆動させる場合に、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）の駆動が開始されてからの経過時間を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この周期駆動カウンタ 2 2 3 e g a は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、及び第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）が可動されたタイミングにおいて 0.5 秒に対応する値がカウンタ値として設定され（図 1 3 8 5 の S 5 3 6 2 E、及び図 1 3 9 2 の S 5 7 1 4 E 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 ms 毎）に実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）においてソレノイド駆動処理（図 1 3 9 2 の S 4 1 2 1 E 参照）が実行された場合に、カウンタ値が 1 ずつ減算される（図 1 3 9 2 の S 5 7 0 9 E 参照）。

30

【 5 0 8 3 】

駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「0 0 H」が設定される。この駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「0 1 H」が設定され（図 1 3 8 7 の S 5 4 3 2 E 参照）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータに対応する駆動モータ 9 1 0 の動作が完了した場合に、カウンタ値が 1 ずつ加算される（図 1 3 9 0 の S 5 6 1 0 E、及び S 5 6 1 7 E 参照）。また、駆動ポインタ 2 2 3 e g b は、駆動テーブル 2 2 2 e e における最終のデータ（駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値「0 B H」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「0 0 H」が設定される（図 1 3 9 0 の S 5 6 1 3 E 参照）。

40

【 5 0 8 4 】

駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、駆動モータ 9 1 0 の動作内容が規定された駆動テーブル 2 2 2 e e から選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値「0 1 H」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル 2 2 2 e e から選択されて格納され（図 1 3 8 7 の S 5 4 3 2 E 参照）、駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポ

50

インタ値が更新（1ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値に対応するデータが駆動テーブル 2 2 2 e e から選択されて格納される（図 1 3 9 0 の S 5 6 1 1 E、及び S 5 6 1 8 E 参照）。また、この駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c は、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる（図 1 3 8 9 の S 5 5 0 3 E 参照）。

#### 【5085】

駆動タイマ 2 2 3 e g d は、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されたデータに基づく駆動モータ 9 1 0 の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この駆動タイマ 2 2 3 e g d は、駆動テーブル 2 2 2 e e から時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され（図 1 3 9 0 の S 5 6 1 2 E 参照）、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1ms 毎）に実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）において役物駆動処理（図 1 3 9 0 の S 4 1 2 0 E 参照）が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される（図 1 3 9 0 の S 5 6 1 5 E 参照）。

10

#### 【5086】

駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e は、役物演出における各駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド 9 5 5、及び第2駆動ソレノイド 9 6 5）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e は、各駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド 9 5 5、及び第2駆動ソレノイド 9 6 5）の駆動が設定された場合にカウンタ値が1ずつ加算され（図 1 3 8 5 の S 5 3 5 4 E、及び図 1 3 9 2 の S 5 7 1 5 E 参照）、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「0」が設定される（図 1 3 8 9 の S 5 5 0 5 E 参照）。これにより、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e を参照することで、各駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド 9 5 5、及び第2駆動ソレノイド 9 6 5）の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第3図柄表示装置 8 1 に表示することができる。

20

#### 【5087】

ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f は、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、駆動させる駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド 9 5 5、または第2駆動ソレノイド 9 6 5）を選択するために参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f は初期状態ではポインタ値「00H」が設定され、役物演出における2回目の操作有効期間（即ち、第2駆動ソレノイド 9 6 5 を駆動可能な期間）を設定する場合に、ポインタ値「01H」が設定される（図 1 3 8 7 の S 5 4 4 0 E 参照）。即ち、第1駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることを示すためのポインタ値として「00H」が設定され、第2駆動ソレノイド 9 6 5 を駆動させることを示すためのポインタ値として「01H」が設定されるように構成されている。

30

#### 【5088】

励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g は、駆動モータ 9 1 0 を駆動テーブル 2 2 2 e e における各データに規定されたスピードデータに対応する時間（即ち、駆動モータ 9 1 0 の1ステップの動作に要する時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g は、駆動モータ 9 1 0 を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1ms 毎）に実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）における役物駆動処理（図 1 3 9 0 の S 4 1 2 0 E 参照）において、駆動モータ回転処理（図 1 3 9 1 の S 5 6 0 5 E 参照）が実行されるとカウンタ値が1ずつ加算され（図 1 3 9 1 の S 5 6 3 2 E）、回転開始（即ち、駆動モータ 9 1 0 の待機動作から回転動作に切替え）時にカウンタ値「0」が設定される（図 1 3 9 1 の S 5 6 3 5 E 参照）。

40

#### 【5089】

励磁カウンタ 2 2 3 e g h は、励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に格納する励磁制御データを励磁テーブル 2 2 2 e f から選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタ

50

であり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。また、この励磁カウンタ223 e g hは、カウンタ値「1」～「4」の範囲で正方向（加算）と負方向（減算）とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ223 e g hは、駆動モータ910が励磁されてから、駆動データ格納エリア223 e g cに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する（即ち、駆動モータ910を新たに1ステップ回転させる）毎に、カウンタ値が更新（1ずつ加算、または減算）される（図1391のS5638E、S5639E、S5641E、及びS5642E参照）。

#### 【5090】

励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル222 e fから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値が更新（1加算、または減算）された場合に、励磁テーブル222 e fから励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される（図1391のS5643E参照）。

10

#### 【5091】

回転開始フラグ223 e g jは、駆動モータ910を待機状態（回転させない状態）から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ223 e g jは、駆動テーブル222 e eから駆動モータ910を回転させるためのデータ（即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ）が駆動データ格納エリア223 e g cに格納された場合にオンに設定され（図1390のS5619E参照）、駆動モータ910の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される（図1391のS5634E）。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に1ステップ目の動作を開始させることができる。

20

#### 【5092】

< 第30制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図1380から図1392を参照して、本第30制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。本第30制御例では、上述した第1制御例に対して、変動表示設定処理（図66のS4113参照）に代えて変動表示設定処理（図1381のS4113E参照）を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理（図70のS4107参照）に代えて枠ボタン入力監視・演出処理（図1383のS4107E参照）を実行し、演出更新処理（図58のS4111参照）に代えて演出更新処理（図1386のS4111E参照）を実行し、役物駆動処理（図1390のS4120E）とソレノイド駆動処理（図1392のS4121E）とを追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

30

#### 【5093】

まず、図1380を参照して、本第30制御例におけるメイン処理の詳細について説明する。図1380は、このメイン処理を示したフローチャートである。

#### 【5094】

この本第30制御例におけるメイン処理（図1380参照）のうち、S4101～S4106、S4108～S4110、S4112、及びS4114～S4118の各処理では、それぞれ上述した第1制御例のメイン処理（図58参照）におけるS4101～S4106、S4108～S4110、S4112、及びS4114～S4118の各処理と同一の処理が実行される。また、本第30制御例におけるメイン処理（図1380）では、S4106の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し（図1383のS4107E参照）、S4108の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理（図1383のS4107E参照）は、上述した第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図70のS4107参照）の処理内容に加え、枠ボタン22が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

40

#### 【5095】

50

S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 0 の各処理と同一の処理が実行され、S 4 1 1 0 の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される（図 1 3 8 6 の S 4 1 1 1 E 参照）。この演出更新処理（図 1 3 8 6 の S 4 1 1 1 E 参照）は、上述した第 1 制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。S 4 1 1 1 E の処理が終了すると、役物駆動処理が実行される（図 1 3 9 0 の S 4 1 2 0 E 参照）。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物 9 0 0 を駆動させるためのデータを設定する処理である。S 4 1 2 0 E の処理が終了すると、次いで、ソレノイド駆動処理（図 1 3 9 2 の S 4 1 2 1 E 参照）が実行される。このソレノイド駆動処理は、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を所定の周期毎（0.5 秒毎）に駆動させる設定と、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置、または第 2 中間位置で停止させるために駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を駆動させる設定と、を実行する処理である。

10

#### 【5096】

S 4 1 2 1 E の処理が終了すると、上述した第 1 制御例の S 4 1 1 2 の処理と同一の処理である S 4 1 1 2 の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される（図 1 3 8 1 の S 4 1 1 3 E 参照）。この変動表示設定処理（図 1 3 8 1 の S 4 1 1 3 E 参照）は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。S 4 1 1 3 E の処理が終了すると、S 4 1 1 4 の処理に移行する。S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 1 1 4 ~ S 4 1 1 8 の各処理と同一の処理が実行される。

20

#### 【5097】

次に、図 1 3 8 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）について説明する。図 1 3 8 1 は、この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（S 4 1 1 3 E）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 3 8 0 参照）の中で実行され、上述したように、第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 の S 4 1 1 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

30

#### 【5098】

この本第 3 0 制御例における変動表示設定処理（図 1 3 8 1 参照）のうち、S 4 9 0 1、S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の変動表示設定処理（図 6 6 参照）における S 4 9 0 1、S 4 9 0 2、及び S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【5099】

また、本第 3 0 制御例における変動表示設定処理（図 1 3 8 1 参照）では、S 4 9 0 2 の処理が終了すると、次いで、後述する特図 1 演出態様設定処理が実行される（S 4 9 0 3 E）。この特図 1 演出態様設定処理（図 1 3 8 2 の S 4 9 0 3 E 参照）は、上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。S 4 9 0 3 E の処理が終了すると、次いで、S 4 9 0 4 の処理が実行される。S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

40

#### 【5100】

次に、図 1 3 8 2 を参照して、本第 3 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）の内容について説明する。図 1 3 8 2 は、特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 6 7

50

の S 4 9 0 3 参照) と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

【 5 1 0 1 】

この本第 3 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 E ) のうち、 S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 の S 4 9 0 3 参照 ) における S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 0 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 3 E ) では、 S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には ( S 5 0 1 0 : N o )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する ( S 5 0 0 1 E )。 S 5 0 0 1 E の処理が終了すると、次いで、基本変動時間 ( 基本コマンドに含まれる変動時間 ) に対応する値を従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値として設定し ( S 5 0 0 2 E )、加算変動時間 ( 加算コマンドに含まれる変動時間 ) が 0 より大きいかを判別する ( S 5 0 0 3 E )。 S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 0 0 3 E : N o )、 S 5 0 1 1 の処理に移行する。一方、 S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 0 0 3 E : Y e s )、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し ( S 5 0 0 4 E )、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオンに設定し ( S 5 0 0 5 E )、 S 5 0 0 9 の処理に移行する。 S 5 0 0 9 の処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 0 0 9 の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

10

20

【 5 1 0 2 】

次に、図 1 3 8 3 を参照して、本第 3 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) の詳細について説明する。図 1 3 8 3 は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) の内容を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) は、上述した通り、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 の S 4 1 0 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 の S 4 1 0 7 参照 ) の内容に加え、枠ボタン 2 2 が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

【 5 1 0 3 】

本第 3 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) のうち、 S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 7 0 の S 4 1 0 7 参照 ) の S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 0 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) では、 S 5 3 0 4 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 3 0 1 E )。 S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 3 0 1 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値を減算し ( S 5 3 0 2 E )、 S 5 3 0 5 の処理に移行する。一方、 S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 3 0 1 E : N o )、 S 5 3 0 2 E の処理をスキップし、 S 5 3 0 5 の処理に移行する。

30

40

【 5 1 0 4 】

S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理と同一の処理が実行される。 S 5 3 0 8 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 3 0 3 E )。即ち、 S 5 3 0 2 E の処理において減算された役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい ( 操作有効期間であるか ) を判別する。 S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には、 S 5 3 0 9 の処理に移行する。一方、 S 5 3 0 3 E の処理において役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 3 0 3 E : Y e s )、後述する役物演出押下処理を実行し ( S 5 3 0 4 E )、 S 5 3 0 9 の処理に移行する。なお、本第 3 0 制御例では、役物演出の

50

実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の開始タイミング、または役物演出における1回目から3回目の各操作有効期間のそれぞれの開始タイミングにおいてタイマ値が設定されるように構成されているので、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいことは、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の各操作有効期間のいずれかの期間であることを意味している。S5309の処理では、上述した通り、第1制御例のS5309の処理と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

#### 【5105】

次に、図1384を参照して、本第30制御例における役物演出押下処理(S5304E)について説明する。図1384は、役物演出押下処理(S5304E)の内容を示したフローチャートである。この役物演出押下処理(S5304E)は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理(図1383のS4107E参照)において実行される処理であり、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン22の押下に対応する設定を実行する処理である。

10

#### 【5106】

役物演出押下処理(S5304E)が実行されると、まず、役物演出操作タイマ223edの値に0を設定する(S5321E)。これにより、再度、役物演出操作タイマ223edに値が設定されるまでは、枠ボタン22が押下されても役物演出押下処理が実行されないようにすることができる。S5321Eの処理が終了すると、次いで、役物演出実行フラグ223ecがオンであるかを判別する(S5322E)。S5322Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった場合には(S5322E:No)、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間において実行条件が成立(枠ボタン22が押下された)ことを意味するため、役物演出実行抽選テーブル222eaを読み出し(S5323E)、役物演出実行抽選テーブル222eaを参照して役物演出の実行可否を特定する(S5324E)。なお、本第30制御例では、役物演出操作タイマ223edが0より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間(即ち、役物演出の実行前における操作有効期間)か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かのいずれかであるため、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きい値である場合において実行される役物押下処理(S5321E)において、役物演出実行フラグ223ecの状態(オンであるか否か)を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン22が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン22が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

20

30

#### 【5107】

S5324Eの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する(S5325E)。S5325Eの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には(S5325E:Yes)、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5326E)、役物演出実行フラグ223ecをオンに設定する(S5327E)。S5327Eの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル222ecと後半予告選択テーブル222edとを読み出し(S5328E)、前半予告選択テーブル222ecと後半予告選択テーブル222edとから演出カウンタ223fの値に対応するデータを予告内容格納エリア223eeに格納し(S5329E)、S5332Eの処理に移行する。一方、S5325Eの処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には(S5325E:No)、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5330E)、S5332Eの処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの(例えば、「役物演出GETならず」という文字)であれば良い。

40

#### 【5108】

これらに対し、S5322Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別された場合は(S5322E:Yes)、役物演出が実行されている期間にお

50



ける操作有効期間に枠ボタン22が押下されたことを意味するため、後述する役物演出中処理を実行し（S5331E）、S5332Eの処理に移行する。S5332Eの処理では、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し（S5332E）、本処理を終了する。

#### 【5109】

次に、図1385を参照して、本第30制御例における役物演出中処理（S5331E）の詳細について説明する。図1385は、役物演出中処理（S5331E）の内容を示したフローチャートである。この役物演出中処理（S5331E）は、役物演出押下処理（図1384のS5304E）において実行される処理であり、役物演出中の操作有効期間において枠ボタン22が押下されたことに対応する駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）の駆動を設定する処理である。

10

#### 【5110】

役物演出中処理（S5331E）が実行されると、まず、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであるかを判別する（S5351E）。S5351Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別した場合には（S5351E：Yes）、第1駆動ソレノイド955を駆動する期間（即ち、役物演出における1回目、または3回目の操作有効期間）であることを意味するため、第1駆動ソレノイド955の駆動を設定し（S5352E）、S5354の処理に移行する。これに対し、S5351Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別しなかった場合には（S5351E：No）、第2駆動ソレノイド965を駆動する期間（即ち、役物演出における2回目の操作有効期間）であることを意味するため、第2駆動ソレノイド965の駆動を設定し（S5353E）、S5354Eの処理に移行する。なお、本第30制御例では、ソレノイド選択ポインタ223egfは、ポインタ値に00H、または01Hが設定されるポインタであり、ポインタ値「00H」が第1駆動ソレノイド955を駆動させることを意味し、ポインタ値「01H」が第2駆動ソレノイド965を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ223egfのポインタ値が00Hであるかを判別することで、駆動する駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を選択することができる。また、S5352Eの処理、及びS5353Eの処理では、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）のプッシュバーを0.25秒間突出させる駆動内容で駆動が設定される。

20

30

#### 【5111】

S5354Eの処理では、駆動回数カウンタ223egeの値に1を加算し（S5354E）、次いで、駆動回数カウンタ223egeの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する（S5355E）。これにより、第3図柄表示装置81の表示領域において、役物演出中に各駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、及び第2駆動ソレノイド965）が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。S5355Eの処理が終了すると、次いで、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定する（S5356E）。

#### 【5112】

S5356Eの処理が終了すると、次いで、予告有無抽選テーブル222ebを読み出し（S5357E）、予告有無抽選テーブル222ebを参照して落下予告の発生有無と駆動ソレノイドの動作内容を特定し（S5358E）、落下予告は発生有りであるかを判別する（S5359E）。S5359Eの処理において、落下予告は発生有りであると判別した場合には（S5359E：Yes）、予告発生フラグ223efをオンに設定し（S5360E）、S5361Eの処理に移行する。一方、S5359Eの処理において、落下予告は発生有りと判別しなかった場合には（S5359E：No）、S5360Eの処理をスキップし、S5361Eの処理に移行する。S5361Eの処理では、駆動ソレノイドの動作内容が周期であるかを判別し（S5361E）、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別した場合には（S5361E：Yes）、周期駆動カウンタ223

40

50

e g a の値に 0.5 秒に対応する値を設定し ( S 5 3 6 2 E )、本処理を終了する。一方、S 5 3 6 1 E の処理において、駆動ソレノイドの動作内容が周期であると判別しなかった (動作内容が 1 回であると判別した) 場合には ( S 5 3 6 1 E : N o )、S 5 3 6 2 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 5 1 1 3 】

次に、図 1 3 8 6 を参照して、本第 3 0 制御例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) の詳細について説明する。図 1 3 8 6 は、演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) は、上述した通り、第 1 制御例の演出更新処理 (図 5 8 の S 4 1 1 1 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における演出更新処理 (図 5 8 の S 4 1 1 1 参照) の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

10

【 5 1 1 4 】

演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいかが判別する ( S 5 4 0 1 E )。従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 0 1 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 0 1 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値から 1 を減算し ( S 5 4 0 2 E )、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであるかを判別する ( S 5 4 0 3 E )。S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別した場合には ( S 5 4 0 3 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 0 4 E )。S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 0 4 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

20

【 5 1 1 5 】

一方、S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 0 4 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 0 5 E )、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 0 6 E )。これにより、所定のタイミング (基本変動時間に対応する演出が終了する 2 5 秒前) に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。S 5 4 0 6 E の処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオフに設定し ( S 5 4 0 7 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 8 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

30

【 5 1 1 6 】

これらに対し、S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 3 E : N o )、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する ( S 5 4 0 9 E )。S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 9 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合は ( S 5 4 0 9 E : Y e s )、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 4 1 0 E )。S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 1 0 E : Y e s )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 4 1 1 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 1 2 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 1 0 E : N o )、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 1 3 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。S 5 4 1 4 E の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し ( S 5 4 1 4 E )、本処理を終了する。

40

【 5 1 1 7 】

50

次に、図 1387 を参照して、本第 30 制御例における役物演出更新処理 (S5411E) の詳細について説明する。図 1387 は、役物演出更新処理 (S5411E) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 (S5411E) は、演出更新処理 (図 1386 の S4111E 参照) において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

【5118】

役物演出更新処理 (S5411E) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 223ea の値が 23000 であるか判別する (S5431E)。S5431E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 23000 であると判別した場合は (S5431E: Yes)、駆動ポインタ 223egb の値に 01H を設定し (S5432E)、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S5433E)、駆動テーブル 222ee から駆動ポインタ 223egb の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 223egc に格納し (S5434E)、本処理を終了する。

10

【5119】

S5431E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 23000 であると判別しなかった場合には (S5431E: No)、従変動時間タイマ 223ea の値が 22000 であるかを判別する (S5435E)。S5435E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 22000 であると判別した場合には (S5435E: Yes) 役物演出操作タイマ 223ed に 3 秒に対応する値を設定し (S5436E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S5437E)、本処理を終了する。一方、S5435E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 22000 であると判別しなかった場合には (S5435E: No)、従変動時間タイマ 223ea の値が 15000 であるかを判別する (S5438E)。

20

【5120】

S5438E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 15000 であると判別した場合には (S5438E: Yes)、役物演出操作タイマ 223ed に 3 秒に対応する値を設定し (S5439E)、ソレノイド選択ポインタ 223egf (S5440E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S5441E)、本処理を終了する。一方、S5438E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 15000 であると判別しなかった場合には (S5438E: No)、従変動時間タイマ 223ea の値が 10000 であるかを判別する (S5442E)。

30

【5121】

S5442E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 10000 であると判別した場合には (S5442E: Yes)、役物演出操作タイマ 223ed に 2 秒に対応する値を設定し (S5443E)、ソレノイド選択ポインタ 223egf の値に 00H を設定し (S5444E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S5445E)、本処理を終了する。これに対し、S5442E の処理において、従変動時間タイマ 223ea の値が 10000 であると判別しなかった場合には (S5442E: No)、後述する落下予告設定処理を実行し (S5446E)、本処理を終了する。

【5122】

次に、図 1388 を参照して、本第 30 制御例における落下予告設定処理 (S5446E) の詳細について説明する。図 1388 は、落下予告設定処理 (S5446E) の内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理 (S5446E) は、役物演出更新処理 (図 1387 の S5411E) において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

40

【5123】

落下予告設定処理 (S5446E) が実行されると、まず、予告発生フラグ 223ef はオンであるか判別する (S5471E)。S5471E の処理において、予告発生フラグ 223ef がオンであると判別しなかった場合には (S5471E: No)、落下予告を発生させる条件を満たしていないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S5

50

471Eの処理において、予告発生フラグ223efがオンであると判別した場合には(S5471E: Yes)、従変動時間タイマ223eaの値が17001以上、且つ18000未満であるか判別する(S5472E)。S5472Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が17001以上、且つ18000未満であると判別した場合には(S5472E: Yes)、落下役物900が第1中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第1中間センサ943がオンであることを判別する(S5473E)。S5473Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別しなかった場合には(S5473E: No)、落下役物900が第1中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。

【5124】

10

これに対し、S5473Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別した場合は(S5473E: Yes)、落下役物900が第1中間位置に位置していることを意味するため、予告内容格納エリア223eeに格納されているデータを参照して第1落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5474E)、予告発生フラグ223efをオフに設定し(S5475E)、本処理を終了する。

【5125】

これらに対し、S5472Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が17001以上、且つ18000未満であると判別しなかった場合は(S5472E: No)、従変動時間タイマ223eaの値が10001以上、且つ11000未満であるか判別する(S5476E)。S5476Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が10001以上、且つ11000未満であると判別した場合は(S5476E: Yes)、落下役物900が第2中間位置に停止し得る期間であることを意味するため、第2中間センサ944がオンであることを判別する(S5477E)。S5477Eの処理において、第2中間センサ944がオンであると判別しなかった場合は(S5477E: No)、落下役物900が第2中間位置に位置していないことを意味するため、本処理を終了する。これに対し、S5477Eの処理において、第2中間センサ944がオンであると判別した場合には(S5477E: Yes)、落下役物900が第2中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア223eeに格納されているデータを参照して第2落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5478E)、予告発生フラグ223efをオフに設定し(S5479E)、本処理を終了する。

20

30

【5126】

また、S5476Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が10001以上、且つ11000未満であると判別しなかった場合は(S5476E: No)、従変動時間タイマ223eaの値が1001以上、且つ2000未満であるか判別する(S5480E)。S5480Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が1001以上、且つ2000未満であると判別した場合は(S5480E: Yes)、原点位置センサ941がオンであることを判別する(S5481E)。S5481Eの処理において、原点位置センサ941がオンであると判別しなかった場合には(S5481: No)、本処理を終了する。一方で、S5481Eの処理において、原点位置センサ941がオンであると判別した場合は(S5481E: Yes)、予告内容格納エリア223eeに格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5482E)、本処理を終了する。これに対し、S5480Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が1001以上、且つ2000未満であると判別しなかった場合には(S5480E: No)、役物演出において落下役物900が下降している期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。

40

【5127】

次に、図1389を参照して、本第30制御例における役物演出終了処理(S5413E)の詳細について説明する。図1389は、役物演出終了処理(S5413E)の内容を示したフローチャートである。この役物演出終了処理(S5413E)は、演出更新処理(図1386のS4111E)において実行される処理であり、役物演出に係る各種フ

50

ラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

【5128】

役物演出終了処理 (S5413E) が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 223ec をオフに設定し (S5501E)、次いで、予告内容格納エリア 223ee をクリアし (S5502E)、駆動データ格納エリア 223egc をクリアし (S5503E)、駆動回数カウンタ 223ege の値が 0 より大きいか判別する (S5504E)。S5504E の処理において、駆動回数カウンタ 223ege の値が 0 より大きいと判別した場合には (S5504E: Yes)、駆動回数カウンタ 223ege の値に 0 を設定し (S5505E)、本処理を終了する。一方、S5504E の処理において、駆動回数カウンタ 223ege の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には (S5504E: No)、S5505E の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

【5129】

次に、図 1390 を参照して、本第 30 制御例における役物駆動処理 (S4120E) の詳細について説明する。図 1390 は、役物駆動処理 (S4120E) の内容を示したフローチャートである。この役物駆動処理 (S4120E) は、役物演出において、落下役物 900 を動作させるためのデータを設定する処理である。

【5130】

役物駆動処理 (S4120E) が実行されると、まず、駆動ポインタ 223egb の値が 00H であるかを判別する (S5601E)。S5601E の処理において、駆動ポインタ 223egb の値が 00H であると判別した場合は (S5601E: Yes)、役物演出が実行されていない (落下役物 900 を可動させる期間ではない) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、S5601E の処理において、駆動ポインタ 223egb の値が 00H ではないと判別した場合には (S5601E: No)、駆動データ格納エリア 223egc からデータを読み出し (S5602E)、駆動データ格納エリア 223egc に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する (S5603E)。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ 940 がオンとなるまで可動させることを示すデータ (例えば、01H)、または張出位置センサ 942 がオンとなるまで可動させることを示すデータ (例えば、02H)、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ (例えば、ダミーデータとして規定される 00H) が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

20

30

【5131】

S5603E の処理において、駆動データ格納エリア 223egc に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は (S5603E: Yes)、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 940、または張出位置センサ 942) がオンであるか判別する (S5604E)。S5604E の処理において、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 940、または張出位置センサ 942) がオンであると判別しなかった場合には (S5604E: No)、センサデータに対応するセンサに到達していない (センサがオンとなるまで可動させる期間である) ことを意味するため、S5605E の処理に移行する。

40

【5132】

一方、S5604E の処理において、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 940、または張出位置センサ 942) がオンであると判別した場合は (S5604E: Yes)、退避センサ 940 がオンであるか判別する (S5607E)。即ち、S5604E の処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ 940 であるか判別する。S5607E の処理において、退避センサ 940 がオンであると判別した場合は (S5607E: Yes)、駆動モータ 910 の励磁の停止を設定し (S5608E)、駆動ポインタ 223egb の値が 0BH であるか判別する (S5609E)。S5609E の処理において、駆動ポインタ 223egb の値が 0BH ではないと判別した場合は (S5609E: No)、駆動テーブル 222ee の最後のデータに対応する動作まで進行していないことを

50

意味するため、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。

【 5 1 3 3 】

また、S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であると判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : Y e s )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 0 H を設定し ( S 5 6 1 3 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。これらに対し、S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別しなかった場合 ( 即ち、張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 7 E : N o )、保持ソレノイド 9 2 0 の駆動を設定し ( S 5 6 1 4 E )、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。なお、S 5 6 1 4 E の処理では、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーを 4 秒間突出状態で維持する ( 即ち、4 秒間励磁する ) 駆動内容で駆動が設定される。これにより、張出位置まで移動した落下役物 9 0 0 を、4 秒間突出状態となる保持ソレノイド 9 2 0 により保持することができる。

10

【 5 1 3 4 】

S 5 6 1 0 E の処理では、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 0 E )、駆動テーブル 2 2 2 e e から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 1 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ 2 2 3 e g d の値に設定し ( S 5 6 1 2 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。

【 5 1 3 5 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別しなかった場合は ( S 5 6 0 3 E : N o )、落下役物 9 0 0 を可動させない ( 即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている ) ことを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値から 1 を減算し ( S 5 6 1 5 E )、減算後の駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であるか判別する ( S 5 6 1 6 E )。S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 1 6 E : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 6 1 6 E : Y e s )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 7 E )、駆動テーブル 2 2 2 e e から加算後の駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 8 E )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオンに設定し ( S 5 6 1 9 E )、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。

20

30

【 5 1 3 6 】

S 5 6 1 5 E の処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し ( S 5 6 0 5 E )、その後、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。S 5 6 0 6 E の処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 E )、本処理を終了する。

【 5 1 3 7 】

次に、図 1 3 9 1 を参照して、本第 3 0 制御例における駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の詳細について説明する。図 1 3 9 1 は、駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の内容を示したフローチャートである。この駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) は、駆動モータ 9 1 0 を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。

40

【 5 1 3 8 】

駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであるか判別する ( S 5 6 3 1 E )。S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 1 E : N o )、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 2 E )、加算後の励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する ( S 5 6 3 3 E )。S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納さ

50

れているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 3 E : N o )、1ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値と駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は ( S 5 6 3 3 E : Y e s )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。

【 5 1 3 9 】

これらに対し、S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別した場合は ( S 5 6 3 1 E : Y e s )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオフに設定し ( S 5 6 3 4 E )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。これにより、駆動モータ 9 1 0 を待機状態 ( 回転していない状態 ) から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に 1 ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

10

【 5 1 4 0 】

S 5 6 3 5 E の処理では、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 0 を設定し ( S 5 6 3 5 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 6 3 6 E )。S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は ( S 5 6 3 6 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であるか判別する ( S 5 6 3 7 E )。S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 7 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 8 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別した場合は ( S 5 6 3 7 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を設定し ( S 5 6 3 9 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

20

【 5 1 4 1 】

これらに対し、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されている動作データが正方向であると判別しなかった ( 負方向であると判別した ) 場合には ( S 5 6 3 6 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であるか判別する ( S 5 6 4 0 E )。なお、本第 3 0 制御例では、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている ( 即ち、駆動モータ 9 1 0 を回転させる ) 場合に、駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) が実行されるように構成されているため、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

30

【 5 1 4 2 】

S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 4 0 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値から 1 を減算し ( S 5 6 4 1 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別した場合は ( S 5 6 4 0 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 4 を設定し ( S 5 6 4 2 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

40

【 5 1 4 3 】

S 5 6 4 3 E の処理では、励磁テーブル 2 2 2 e f から励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に対応するデータを励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に設定し ( S 5 6 4 3 E )、本処理を終了する。

【 5 1 4 4 】

次に、図 1 3 9 2 を参照して、本第 3 0 制御例におけるソレノイド駆動処理 ( S 4 1 2 1 E ) の詳細について説明する。図 1 3 9 2 は、ソレノイド駆動処理 ( S 4 1 2 1 E ) の内容を示したフローチャートである。このソレノイド駆動処理 ( S 4 1 2 1 E ) は、駆動

50

ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の動作で駆動させる処理である。

【5145】

ソレノイド駆動処理が実行されると、まず、役物演出実行フラグ223ecがオンであるか判別する（S5701E）。S5701Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった場合には（S5701E：No）、役物演出が実行されている期間ではないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S5701Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別した場合には（S5701E：Yes）、従変動時間タイマ223eaの値が18000、11000のいずれかであるかを判別する（S5702E）。S5702Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が18000、11000のいずれかであると判別した場合には（S5702：Yes）、役物演出における落下役物900の1回目の落下動作、または2回目の落下動作のいずれかの開始タイミングであることを意味するため、周期駆動カウンタ223egaの値に0を設定し（S5703E）、予告発生フラグ223efはオンであるかを判別する（S5704E）。S5704Eの処理において、予告発生フラグ223efがオンであると判別しなかった場合には（S5704E：No）、落下予告の発生条件を満たしていないため、本処理を終了する。

10

【5146】

一方、S5704Eの処理において、予告発生フラグ223efがオンであると判別した場合には（S5704E：Yes）、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであるかを判別する（S5705E）。S5705Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別した場合には（S5705E：Yes）第1駆動ソレノイド955の駆動を設定し（S5706E）、S5715Eの処理に移行する。一方、S5705Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が01Hであると判別した場合には（S5705E：No）、第2駆動ソレノイド965の駆動を設定し（S5707E）、S5715Eの処理に移行する。なお、S5706E、及びS5707Eの処理では、落下役物900を第1中間位置、または第2中間位置に停止（維持）させるために、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）に対して所定時間（例えば、5秒間）プッシュバーを突出させる駆動内容で駆動が設定される。これにより、役物演出において、落下役物900を第1中間位置、または第2中間位置に停止させることができる。

20

30

【5147】

これらに対し、S5702Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が18000、11000のいずれかであると判別しなかった（従変動時間タイマ223eaの値が18000、11000のどちらでも無いと判別した）場合には、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きいか判別する（S5708E）。S5708Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きい値であると判別しなかった場合には（S5708E：No）、本処理を終了する。一方、S5708Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0より大きいと判別した場合には（S5708E：Yes）、周期駆動カウンタ223egaの値から1を減算し（S5709E）、減算後の周期駆動カウンタ223egaの値の値が0であるかを判別する（S5710E）。S5710Eの処理において、周期駆動カウンタ223egaの値が0であると判別しなかった場合には（S5710E：No）、本処理を終了する。

40

【5148】

一方、S5710Eの処理において、減算後の周期駆動カウンタ223egaの値が0であると判別した場合には（S5710E：Yes）、駆動ソレノイド（第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965）を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動させる状態が選択された場合において、1周期分の時間（0.5秒）が経過したことを意味するため、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであるかを判別する（S5711E）。S5711Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が

50



00Hであると判別した場合には(S5711E:Yes)、第1駆動ソレノイド955の駆動を設定し(S5712E)、S5714Eの処理に移行する。一方、S5711Eの処理において、ソレノイド選択ポインタ223egfの値が00Hであると判別しなかった場合には(S5711E:No)、第2駆動ソレノイド965の駆動を設定し(S5713E)、S5714Eの処理に移行する。S5714Eの処理では、周期駆動カウンタ223egaの値に0.5秒に対応する値を設定し(S5714E)、S5715Eの処理に移行する。なお、S5712E、及びS5713Eの各処理では、駆動ソレノイド(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)のプッシュバーを0.25秒突出状態にさせる駆動内容で駆動が設定される。

#### 【5149】

S5715Eの処理では、駆動回数カウンタ223egeの値に1を加算し(S5715E)、加算後の駆動回数カウンタ223egeの値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する(S5716E)。S5716Eの処理が終了すると、次いで、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し(S5717E)、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し(S5718E)、本処理を終了する。

#### 【5150】

以上、説明をした通り、本第30制御例では、保持ソレノイド920が駆動されることにより張出位置から可動可能な落下役物900と、第1駆動ソレノイド955の駆動力によって可動され、落下役物900に当接可能な第1当接部材952と、を設け、落下役物900が可動される演出を含む役物演出において、第1当接部材952が遊技者から視認可能な特定領域(第1小窓950を介して視認可能な領域)に位置している状態において、落下役物900が張出位置から原点位置側に可動される場合に、落下役物900と第1当接部材952とが当接し易くなるように構成した。このように構成することで、第1当接部材952が遊技者から視認可能な特定領域(第1小窓950を介して視認可能な領域)に位置している場合に、遊技者に対して落下役物900と第1当接部材952とが当接することを予測させ易くすることができるので、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接箇所の近傍に遊技者の視線を集め易くすることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

#### 【5151】

また、本第30制御例では、所定の実行抽選(役物演出の実行可否を決定する実行抽選)において特定の抽選結果(役物演出の実行に対応する抽選結果)となったことを示す表示態様(例えば、「役物演出GET!」という文字)が表示された場合に、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物900が可動され得る期間を遊技者がより明確に把握し易くすることができるので、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

#### 【5152】

また、本第30制御例では、役物演出において、移動体(第1当接部材952、または第2当接部材962)を移動させることが可能な第2駆動手段(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)を所定の周期毎(0.5秒毎)に駆動させることが可能に構成され、第2駆動手段(第1駆動ソレノイド955、または第2駆動ソレノイド965)が所定の周期毎(0.5秒毎)に駆動された場合に、可動手段(落下役物900)と移動体(第1当接部材952、または第2当接部材962)とが当接し易く構成されている。このように構成することで、移動体(第1当接部材952、または第2当接部材962)が遊技者から視認可能な特定領域(第1小窓950、または第2小窓960を介して視認可能な領域)に移動した場合において、移動体(第1当接部材952、または第2当接部材962)の動作を用いて、可動手段(落下役物900)と移動体(第1当接部材952、または第2当接部材962)とが当接する可能性を示唆することができるので、遊技者により分り易い演出を提供することができる。

#### 【5153】

本第30制御例では、枠ボタン22が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定す

10

20

30

40

50

る実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、近接スイッチ）により検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン22を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機10で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたPush表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、スマートフォンを操作しながら遊技している遊技者や、感染症対策等に起因してパチンコ機10への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。この場合、Wifi（登録商標）やBluetooth（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機10に対して出力可能に構成すればよい。

10

## 【5154】

本第30制御例では、役物演出において落下役物900が可動する範囲の下限を落下役物900の原点位置とし、上限を張出位置として構成していたが、これに限るものではない。例えば、役物演出において落下役物900が可動する範囲の下限を張出位置とし、上限を原点位置として構成してもよい。このように構成することで、役物演出の準備期間において落下役物900を上昇させる必要がなくなるため、最初に落下役物900が自由落下により下降した際に遊技者に与えるインパクトをより大きくすることができる。この場合、役物演出が終了するタイミングまでに、下限に位置している落下役物900を上限まで上昇させ、保持ソレノイド920を非励磁期間においてバネ等の付勢手段により突出状態となるソレノイド（所謂、プルソレノイド）で構成すると良い。

20

## 【5155】

本第30制御例では、役物演出において第1駆動ソレノイド955の周期動作が設定された場合に、所定のタイミング（落下役物900が張出位置から下降し始めるタイミング）まで第1駆動ソレノイド955の周期動作を継続させるように構成していたがこれに限るものではなく、例えば、操作手段（例えば、枠ボタン22）が操作されることで成立する停止条件が成立した場合に、当該周期動作を停止させるように構成してもよい。このように構成することで、第1駆動ソレノイド955の動作を遊技者が任意のタイミングで停止させることができるため、遊技者の利便性を向上させることができる。

30

## 【5156】

本第30制御例では、落下役物900が停止している停止期間において第1駆動ソレノイド955を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動させることが可能に構成したが、第1駆動ソレノイド955を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動させることが可能な期間は、落下役物900が停止している停止期間に限るものではなく、例えば、落下役物900が下降している期間において第1駆動ソレノイド955を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動可能に構成してもよい。この場合、ロータリダンパ等を設けることにより落下役物900の下降速度が比較的遅くなるように構成し、落下役物900が第1中間位置近傍に到達したことを検出可能な検出手段（遮光型センサ）を設け、当該検出手段が落下役物900を検出したタイミングで第1駆動ソレノイド955を所定の周期毎（0.5秒毎）に駆動させる駆動制御を停止するように構成すると良い。このように構成することで、落下役物900が第1中間位置に到達するタイミングに対してギリギリまで落下役物900と第1当接部材952とが当接することを煽る演出を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

## 【5157】

本第30制御例では、役物演出において、落下役物900が張出位置から原点位置側に向けて下降する落下動作が、必ず3回実行されるように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、落下予告の発生有無に応じて落下動作の実行回数が可変するように構

50

成しても良い。より具体的には、役物演出において、第1落下予告が発生したことを条件に2回目の落下動作を実行し、第2落下予告が発生したことを条件に3回目の落下動作を実行するように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生していないにも関わらず落下動作が繰り返されることで遊技者が不快に感じることを抑制することができる。また、これに代えて、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、落下動作の実行回数を決定するように構成してもよい。この場合、落下動作の実行回数が多い方が遊技者にとって有利となる（例えば、大当たり期待度が高い）ように構成すると良い。このように構成することで、落下役物900の落下動作が多く実行されることを遊技者に期待させることができる。よって役物演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【5158】

10

本第30制御例では、役物演出において、張出位置から下降した落下役物900を再び張出位置まで上昇させる駆動制御が予め決められた所定のタイミングで実行されるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、落下予告が発生せず、落下役物900が下降することで原点位置センサがオンとなった場合には、所定のタイミングよりも前に落下役物900を張出位置まで上昇させるように構成してもよい。このように構成することで、落下予告が発生しない状態が選択されたにも関わらず、落下役物900が原点位置に長く位置していることで、落下役物900の背面に予告等が表示されるのではないかと遊技者に勘違いさせてしまう不具合を軽減することができる。

#### 【5159】

20

本第30制御例では、第1当接部材952を第1ガイド部952aで挟持することによって水平方向にのみスライド変位するように構成していたが、これに限るものではなく、例えば、第1当接部材952を前面側と背面側でのみ挟持し、第1当接部材952と第1駆動ソレノイド955とを第1当接部材952が上下方向にも可動可能に具設（弾設）してもよい。より具体的には、第1当接部材952が正面視左方向に可動されることで第1当接部材952と落下役物900の突出部900cとが当接する場合に、第1当接部材952の左側曲面における上方の位置で突出部900cと当接した場合には第1当接部材952が正面視下方向に可動し、第1当接部材952の左側曲面における下方で突出部900cと当接した場合には第1当接部材952が正面視上方向に可動するように構成してもよい。即ち、所定方向へと変位する手段と移動する物体とが接触した場合に、該物体が異なる方向へ移動し得る状況を創出可能に構成してもよい。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが当接する場合に、落下役物900と当接することで可動する第1当接部材952の動作パターンを増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、上述した変形例では、落下役物900と当接した第1当接部材952の当接位置によって第1当接部材952の可動方向を異ならせることで動作パターンを増加させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、当接後の可動速度を変更させたり、当選時の外力によって第1当接部材952の形状を変形させたりすることによって動作パターンを増加させるように構成してもよい。

30

#### 【5160】

< 第30制御例の第1変形例 >

次に、図1393から図1399を参照して、本第30制御例の第1変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第30制御例におけるパチンコ機10では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、第1駆動ソレノイド955が駆動されることで第1当接部材952が遊技者から視認可能な特定領域（第1小窓950を介して視認可能な領域）に移動した場合に、張出位置から移動する落下役物900と第1当接部材952とが当接し易く構成することで、遊技者に対してより分り易い演出を実行可能に構成していた。

40

#### 【5161】

これに対して、第30制御例の第1変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物900と第1当接部材952とが複数の位置で当接可能に構成され、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接位置に応じて落下役物900が張出位

50

置から移動する移動幅を可変可能に構成されている。このように構成することで、可動手段（落下役物 900）と移動体（第 1 当接部材 952）とが当接する場合における可動手段（落下役物 900）の停止位置が固定化し、演出が単調になってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5162】

この第 1 変形例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 30 制御例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、落下役物 900 の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 113 における RAM 223 の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 30 制御例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 30 制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【5163】

なお、上述した第 30 制御例における役物演出では、落下役物 900 が張出位置に位置している期間において枠ボタン 22 が押下された場合に第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることが可能に構成されていたのに対し、本第 1 変形例における役物演出では、落下役物 900 が張出位置から原点位置側へ下降している期間において枠ボタン 22 が押下された場合に第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることが可能に構成されている。即ち、上述した第 30 制御例では、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させるか否かを抽選により決定し、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させる場合には、落下役物 900 が張出位置から下降し始めるタイミングにおいて、第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させるように構成していたのに対し、本第 1 変形例では、落下役物 900 が張出位置から下降している期間において、枠ボタン 22 の操作タイミングに応じて第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との当接位置が可変し得る構成としている。このように構成することで、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止させるために枠ボタン 22 を操作するタイミングを計る遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

20

#### 【5164】

ここで、本第 1 変形例では、上述したように、遊技者が枠ボタン 22 を操作したタイミングに応じて落下役物 900 が第 1 中間位置に停止するか否かが可変するように構成しているため、第 1 中間センサ 943 が所定時間（1 秒）オンとなったことを契機として、第 1 落下予告を発生させるように構成している。このように構成することで、遊技者が枠ボタン 22 を操作したタイミングに応じて、落下予告の発生有無が決定し得るため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【5165】

また、上述した第 30 制御例では、落下役物 900 を第 1 位置に停止させた場合に、第 1 位置から張出位置まで上昇させて、次の落下動作を実行させるように構成していたのに対して、本第 1 変形例では、落下役物 900 を第 1 位置に停止させた場合、落下役物 900 を第 1 位置に所定時間（例えば、1.5 秒間）停止させた後、落下役物 900 を第 1 位置から原点位置まで自重により下降させ、その後、原点位置から張出位置まで上昇させるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 が下降を開始する下降開始位置を複数設けることができるので、落下役物 900 の動作態様を多様化することができる。なお、本第 1 変形例において、役物演出中に実行されるその他の演出態様（表示態様等）は、上述した第 30 制御例における役物演出中に実行される演出態様（表示態様等）と同一であるため、詳細な説明と図示とを省略する。

40

#### 【5166】

< 第 30 制御例の第 1 変形例における装飾用可動役物について >

まず、図 1393 から図 1395 を参照して、本第 1 変形例における落下役物 900 の

50

可動に係る構成について説明する。図 1 3 9 3 は、本第 1 変形例における落下役物 9 0 0 の可動に係る構成を示した図である。図 1 3 9 3 に示した通り、本第 1 変形例では、上述した第 3 0 制御例に対して、落下役物 9 0 0 の構成の一部を変更した点と、ロータリダンパ 9 0 5 を追加して設けた点と、落下役物 9 0 0 の構成の変更に応じて支柱 9 9 0 と駆動ベース体 9 3 0 との形状を変更した点と、において相違している。

【 5 1 6 7 】

図 1 3 9 3 に示したように、本第 1 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第 3 0 制御例に対して、突出部 9 0 0 c に代えて第 1 当接面 9 0 0 e a と第 2 当接面 9 0 0 e b とを有する突出部 9 0 0 e が設けられている点と、ギア部を有するラック 9 0 0 f が追加して設けられている点と、で相違している。突出部 9 0 0 e、及びラック 9 0 0 f は、落下役物 9 0 0 の構成の一部であり、落下役物 9 0 0 が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構成されている。また、駆動ベース体 9 3 0 の正面視上方には、ギア部 9 0 6 を有するロータリダンパ 9 0 5 が固着されており、当該ロータリダンパ 9 0 5 のギア部 9 0 6 とラック 9 0 0 f のギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ 9 0 5 は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により落下役物 9 0 0 が上昇する場合には、ロータリダンパ 9 0 5 のギア部 9 0 6 が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ 9 0 5 にトルクは発生せず、落下役物 9 0 0 が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ 9 0 5 のギア部 9 0 6 が正面視時計回りに回転するので、ロータリダンパ 9 0 5 にトルクが発生する。これにより、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により落下役物 9 0 0 を上昇させる場合には、落下役物 9 0 0 の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物 9 0 0 を上昇させることができ、落下役物 9 0 0 を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約 3 秒で移動するスピード）で緩やかに下降させることができる。

【 5 1 6 8 】

なお、本第 1 変形例では、役物演出における 1 回目と 2 回目との操作有効期間（3 秒間）が、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物 9 0 0 が下降している期間において駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を駆動させることが可能に構成され、駆動ソレノイド（第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5）を駆動させるタイミングに応じて、当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）が当接する箇所（第 1 当接面 9 0 0 e a、または第 2 当接面 9 0 0 e b）が可変するように構成されている。このように構成することで、当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【 5 1 6 9 】

本第 1 変形例における役物演出は、上述した第 3 0 制御例における役物演出に対して、落下役物 9 0 0 が下降している期間を含む所定期間（3 秒間）の操作有効期間が設定される点と、落下役物 9 0 0 が所定位置（第 1 中間位置、または第 2 中間位置）に所定時間（1 秒間）停止した場合（即ち、当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）が第 1 当接面 9 0 0 e a に当接した場合）に落下役物を発生させる点と、において相違している。

【 5 1 7 0 】

上述した通り、本第 1 変形例における落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 e は、第 1 当接部材 9 5 2、及び第 2 当接部材 9 6 2 が嵌合可能な凹状に形成された第 1 当接面 9 0 0 e a を有している。詳細については後述するが、本第 1 変形例では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c における第 1 当接面 9 0 0 e a に第 1 当接部材 9 5 2 が当接した場合には、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 c における第 2 当接面 9 0 0 e b に第 1 当接部材 9 5 2 が当接した場合には、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止困難（第 1 中間

10

20

30

40

50

位置からズレた位置で停止)となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合に、第1当接部材952が当接した当接箇所に応じて落下役物900の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5171】

次に、図1394、及び図1395を参照して、本第1変形例における落下役物900と第1当接部材952との動作態様について説明する。なお、第2駆動ソレノイド965と第2当接部材962とは、それぞれ第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とに対して、配設位置が第2中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成(例えば、落下役物900に対する当接方法)については同一であるため、その詳細な説明を省略する。図1394(a)は、落下役物900が張出位置に位置している場合における、突出部900eと第1当接部材952との状態を示した図である。落下役物900は、張出位置に位置している場合において、落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebが駆動ベース体930に固着された保持ソレノイド920のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第1変形例では、落下役物900が張出位置まで移動(上昇)した場合に、保持ソレノイド920を1秒間励磁する(即ち、1秒間プッシュバーを突出させる)ように構成し、保持ソレノイド920が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる(即ち、プッシュバーが引込まれる)ことにより、落下役物900と保持ソレノイド920との当接状態が解除され、落下役物900が自重により下降するように構成されている。

10

20

#### 【5172】

図1394(b)は、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaと第1当接部材952とが当接し、落下役物900が第1中間位置に停止している状態を示した図である。第1当接面900eaと第1当接部材952とが当接(嵌合)した場合、駆動ベース体930に形成された挟持部952aにより第1当接部材952の鉛直下向きの可動が規制されているため、第1当接部材952と吸着する落下役物900が第1中間位置に保持される。なお、上述した第30制御例と同様に、本第1変形例では落下役物900が第1中間位置に位置している状態では、第1中間センサ943がオン(検出状態)となる。即ち、図1394(b)に示したように、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaと第1当接部材952とが当接することで落下役物900が第1中間位置に停止している期間は、第1中間センサ943がオン(検出状態)となる。

30

#### 【5173】

図1395(a)は、落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebと第1当接部材952とが当接した状態を示した図である。本第30制御例では、張出位置から下降している落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebと第1当接部材952とが当接した場合には、落下役物900が第1中間位置からズレた位置(第1中間位置よりも上方の位置)に停止するように構成されている。即ち、落下役物900が下降している期間において、適当なタイミングで第1当接部材952が可動された場合に限り、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaと第1当接部材952とが当接(嵌合)することで、落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第1落下予告を発生させるために第1当接部材952を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

40

#### 【5174】

<第30制御例の第1変形例における電氣的構成について>

次に、図1396を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。本第1変形例におけるRAM223は、上述した第30制御例におけるRAM223の構成(図1378参照)に対して、センサ検出タイマ223eaAを追加した点において相違している。その他の構成については上述した第30制御例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する

50

## 【 5 1 7 5 】

センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に 0 が設定される。このセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなった場合にタイマ値に 1 秒に対応する値が設定され（図 1 3 9 9 の S 5 8 7 5 E）、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンである期間において、落下予告設定処理（図 1 3 9 9 の S 5 8 4 7 E 参照）が実行されるとタイマ値が 1 ずつ減算される（図 1 3 9 9 の S 5 8 7 6 E 参照）。また、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 がオフの状態において、タイマ値が 0 より大きいと判別された場合に、タイマ値に 0 が設定される（図 1 3 9 9 の S 5 8 7 3 E 参照）。

10

## 【 5 1 7 6 】

なお、本第 1 変形例では、減算後のセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A のタイマ値が 0 となった（即ち、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 3 がオンの状態が 1 秒継続した）場合に、落下予告（第 1 落下予告、または第 2 落下予告）を発生させるように構成されている。

## 【 5 1 7 7 】

< 第 3 0 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1 3 9 7 から図 1 3 9 9 を参照して、本第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理を説明する。まず、図 1 3 9 7 を参照して、本第 1 変形例における役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）の詳細について説明をする。この役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）は、上述した第 3 0 制御例の役物演出押下処理（図 1 3 8 4 の S 5 3 0 4 E 参照）に代えて実行される処理であり、役物演出の実行抽選期間、または役物演出中の操作有効期間において枠ボタン 2 2 が操作された場合に、当該操作に対応する設定を実行する処理である。図 1 3 9 7 は、役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）の処理内容を示したフローチャートである。

20

## 【 5 1 7 8 】

本第 1 変形例の役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）のうち、S 5 3 2 1 E ~ S 5 3 3 0 E、及び S 5 3 3 2 E の各処理では、それぞれ上述した第 3 0 制御例における役物演出押下処理（図 1 3 8 4 の S 5 3 0 4 E 参照）の S 5 3 2 1 E ~ S 5 3 3 0 E、及び S 5 3 3 2 E の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 変形例における役物演出押下処理（S 5 8 0 1 E）では、S 5 3 2 2 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合は（S 5 3 2 2 E : Y e s）、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値は 0 0 H であるか判別する（S 5 8 1 1 E）。S 5 8 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合は（S 5 8 1 1 E : Y e s）、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し（S 5 8 1 2 E）、S 5 8 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 8 1 1 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合は（S 5 8 1 1 E : N o）、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し（S 5 8 1 3 E）、S 5 8 1 4 E の処理に移行する。

30

40

## 【 5 1 7 9 】

なお、本第 1 変形例では、S 5 8 1 2 E、または S 5 8 1 3 E の処理によって第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 の駆動が設定された場合、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5、または第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 のプッシュバーが 1 . 5 秒間突出状態となるように駆動（即ち、1 . 5 秒間励磁）される。これにより、落下役物 9 0 0 と当接部材（第 1 当接部材 9 5 2、または第 2 当接部材 9 6 2）とが当接した場合には、落下役物 9 0 0 が最大で 1 . 5 秒間、張出位置と原点位置の途中である途中位置に保持される。

## 【 5 1 8 0 】

S 5 8 1 4 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し（S 5 8 1

50

4 E)、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 1 5 E )、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 8 1 6 E )、S 5 3 3 2 E の処理に移行する。S 5 3 3 2 E の処理では、上述した通り、第 3 0 制御例における S 5 3 3 2 E と同一の処理が実行され、その後、本処理を終了する。

#### 【 5 1 8 1 】

次に、図 1 3 9 8 を参照して、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) の詳細について説明する。図 1 3 9 8 は、役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) の内容を示したフローチャートである。この役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) は、上述した第 7 0 制御の役物演出更新処理 ( 図 1 3 8 7 の S 5 4 1 1 E 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 が所定時間 ( 1 秒間 ) オンの状態が継続した場合に、落下予告を発生させる処理である。

#### 【 5 1 8 2 】

本第 1 変形例の役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) のうち、S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 4 E、S 5 4 3 7 E、S 5 4 4 0 E、及び S 5 4 4 1 E の各処理では、それぞれ上述した第 3 0 制御例における役物演出更新処理 ( 図 1 3 8 7 の S 5 4 1 1 E 参照 ) の S 5 4 3 1 E ~ S 5 4 3 4 E、S 5 4 3 7 E、S 5 4 4 0 E、及び S 5 4 4 1 E の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 1 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 8 3 1 E ) では、S 5 4 3 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 3 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 1 E )。S 5 8 4 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 1 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 4 2 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 3 7 E )、本処理を終了する。

#### 【 5 1 8 3 】

S 5 8 4 1 E の処理において従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 3 E )。S 5 8 4 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 3 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 4 4 E )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 1 H を設定し ( S 5 4 4 0 E )、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 4 1 E )、本処理を終了する。一方、S 5 8 4 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 4 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 3 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であるか判別する ( S 5 8 4 5 E )。S 5 8 4 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 8 4 5 E : Y e s )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 4 6 E )、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 となったタイミング ( 基本変動時間 ( 基本時間 ) に対応する変動演出の残り時間が 1 秒となったタイミング ) において、最終落下予告を発生させることができる。

#### 【 5 1 8 4 】

なお、本第 1 変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第 1 落下予告と第 2 落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物 9 0 0 の 3 回目の落下動作が終了した ( 落下役物 9 0 0 が原点位置に到達した ) タイミングにおいて、第 1 落下予告と第 2 落下予告とが発生済みであると判別された場合に、最終落下予告を発生させるように構成してもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第 1 落下予告と第 2 落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

#### 【 5 1 8 5 】

10

20

30

40

50



S 5 8 4 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 4 5 E : N o )、後述する落下予告設定処理を実行し ( S 5 8 4 7 E )、本処理を終了する。

【 5 1 8 6 】

次に、図 1 3 9 9 を参照して、本第 1 変形例における落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) の詳細について説明する。図 1 3 9 9 は、落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) の処理内容を示したフローチャートである。この落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) は、本第 1 変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告 ( 第 1 落下予告、または第 2 落下予告 ) を発生させるためのデータを設定する処理である。

【 5 1 8 7 】

落下予告設定処理 ( S 5 8 4 7 E ) では、まず、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであるか判別する ( S 5 8 7 1 E )。S 5 8 7 1 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった ( 第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 が共にオフであると判別した ) 場合は ( S 5 8 7 1 E : N o )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいか判別する ( S 5 8 7 2 E )。S 5 8 7 2 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 8 7 2 E : Y e s )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 0 を設定し ( S 5 8 7 3 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0 が通過することで第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 がオンになった場合 ( 即ち、短期間 ( 1 秒未満 ) オンとなった場合 ) に、落下予告の予告内容を表示してしまうことを抑制することができる。一方、S 5 8 7 2 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 8 7 2 E : N o )、S 5 8 7 3 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 5 1 8 8 】

これらに対し、S 5 8 7 1 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別した場合には ( S 5 8 7 1 E : Y e s )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいか判別する ( S 5 8 7 4 E )。S 5 8 7 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 8 7 4 E : N o )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオフからオンになったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 1 秒に対応する値を設定し ( S 5 8 7 5 E )、本処理を終了する。

【 5 1 8 9 】

一方、S 5 8 7 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 5 8 7 4 E : Y e s )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンである状態が維持されていることを意味するため、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値から 1 を減算し ( S 5 8 7 6 E )、減算後のセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であるか判別する ( S 5 8 7 7 E )。S 5 8 7 7 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 7 E : N o )、本処理を終了する。これに対し、S 5 8 7 7 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 8 7 7 E : Y e s )、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 が 1 秒間オンの状態であったことを意味するため、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであるか判別する ( S 5 8 7 8 E )。S 5 8 7 8 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別した場合には ( S 5 8 7 8 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で 1 秒間停止していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 7 9 E )、本処理を終了する。S 5 8 7 8 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 8 7 8 E : N o )、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 8 8 0 E )、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 5 1 9 0 】

以上説明した通り、第 3 0 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置を複数設け、当該当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 に第 1 当接部材 9 5 2 を当接させることが可能な構成において、第 1 当接部材 9 5 2 が当接した当接位置に応じて落下役物 9 0 0 が停止する位置を可変させることができるので、第 1 当接部材 9 5 2 と落下役物 9 0 0 とが当接した場合における落下役物 9 0 0 の動作態様が単調となる不具合を抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 5 1 9 1 】

本第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させた場合、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置から原点位置まで下降させた後に張出位置まで上昇させるように構成していたが、上述した第 3 0 制御例と同様に、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させた場合は、第 1 中間位置から張出位置まで上昇させるように構成してもよい。

## 【 5 1 9 2 】

本第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降している期間において、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させる（即ち、遊技者が枠ボタン 2 2 を操作するタイミングに応じて落下役物 9 0 0 の停止位置が可変し得る）ように構成したが、これに限るものではない。例えば、上述した第 3 0 制御例と同様に、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している期間において、枠ボタン 2 2 の操作に基づいて、落下予告の発生有無を抽選により決定し、落下予告の発生有無に応じて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を予め定められたタイミングで駆動させるように構成してもよい。より具体的には、落下予告を発生させることが決定された場合には、落下役物 9 0 0 の第 1 当接面 9 0 0 e a と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接（嵌合）するタイミング（即ち、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなったタイミング）において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させ、落下予告を発生させないことが決定された場合には、落下役物 9 0 0 の第 2 当接面 9 0 0 e b と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接するタイミング（即ち、落下役物 9 0 0 が張出位置から下降を開始したタイミングよりも後であり、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンになるよりも前であるタイミング）において第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させるように構成してもよい。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が停止する停止位置を落下役物 9 0 0 が張出位置から下降するよりも前に把握しておくことができるため、表示や音声等による演出態様を連動して実行させ易くすることができる。

## 【 5 1 9 3 】

本第 1 変形例では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接し得るように構成していたが、これに限るものではなく、張出位置から下降している場合に加え、原点位置から上昇している落下役物 9 0 0 に対して第 1 当接部材 9 5 2 が当接し得るように構成しても良い。この場合、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に到達することで第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなったタイミングにおいて枠ボタン 2 2 が押下された場合に、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させるように構成するとよい。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止する前の落下役物 9 0 0 の動作が下降のみであることで演出が単調となることを抑制（軽減）することができる。

## 【 5 1 9 4 】

< 第 3 0 制御例の第 2 変形例 >

次に、図 1 4 0 0、及び図 1 4 0 1 を参照して、第 3 0 制御例の第 2 変形例について説明をする。上述した第 3 0 制御例の第 1 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 を駆動させることで第 1 当接部材 9 5 2 を可動させ、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 との当接位置に応じて落下役物 9 0 0 の停止位置を可変させることを可能に構成することで、興趣の向上を図っていた。

## 【 5 1 9 5 】

10

20

30

40

50

これに対して、本第2変形例では、落下役物900が張出位置から自由落下により下降している期間において、枠ボタン22が操作されたことに基づいて第1駆動ソレノイド955を駆動させることで第1当接部材952を可動させ、落下役物900と第1当接部材952との当接位置に応じて落下役物900が原点位置に到達するまでの期間を可変させることが可能に構成されている。より具体的には、第1当接部材952が落下役物900の第1当接面900eaに当接した場合には、落下役物900を第1中間位置に所定時間（例えば、1.5秒間）維持した後、原点位置まで下降させ、第1当接部材952が落下役物900の第2当接面900ebに当接した場合には、摩擦力により落下役物900の下降速度を一時的に（例えば、1秒間）緩やかにして原点位置まで下降させることが可能に構成されている。

10

## 【5196】

このように構成することで、張出位置から下降する落下役物900が第1中間位置で停止する場合と、落下役物900の落下速度が緩やかになる場合とがあるので、落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合の動作態様が停止のみになってしまうことで演出が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者に対して落下役物900と第1当接部材952との動作により関心を持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【5197】

この第2変形例におけるパチンコ機10が、上述した第1変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、落下役物900の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第30制御例の第1変形例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第30制御例の第1変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

20

## 【5198】

<第30制御例の第2変形例における装飾用可動役物について>

まず、図1400、及び図1401を参照して、本第2変形例における落下役物900の可動に係る構成について説明をする。なお、図1400、及び図1401では、第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とを例に挙げて説明するが、第2駆動ソレノイド965と第2当接部材962とは、それぞれ第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とに対して、配設位置が第2中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物900に対する当接方法）については同一である。本第2変形例では、上述した第70制御の第1変形例に対して、装飾用可動役物である落下役物900の突出部900cに代えて突出部900gを設けた点と、突出部900gの形状に適應して支持部900bの形状を変更した点と、において相違している。

30

## 【5199】

図1400(a)に示した通り、本第2変形例における落下役物900の突出部900gは、水平方向（左右方向）にスライド変位可能に構成され、第1当接部材952と当接可能な当接面の形状が変更されている。本第2変形例における落下役物900の突出部900gは、落下役物900の支持部900bに対して遊嵌され、突出部900g内の空間にバネ900dを設けて支持部900bに弾設されている。即ち、本第2変形例における突出部900gは、内部に空間（遊び）を有するように支持部と遊嵌されることで左右方向にスライド変位可能に構成されており、また、バネ900dを設けて支持部900bと弾設されることにより、例えば、正面視左方向に変位した場合に、正面視右方向に付勢力が働くように構成されている。このように構成することで、当接位置によって第1当接部材952が落下役物900に当接するまでの可動距離が異なる構成において、第1駆動ソレノイド955に掛かる負荷を軽減することができる。

40

## 【5200】

図1400(b)は、第1当接部材952が落下役物900の第1当接面900eaに

50

当接し、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止している状態を示した図である。図 1400 (b) に示した通り、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の第 1 当接面 900 e a に当接した場合には、バネ 900 d の付勢力により突出部 900 e と第 1 当接部材 952 とが嵌合した状態が維持されることで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。なお、落下役物 900 が第 1 中間位置に保持 (維持) されている期間は、第 1 中間センサ 943 がオンの状態を維持している。

#### 【5201】

図 1401 (a) は、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の第 2 当接面 900 e b に当接し、落下役物 900 が摩擦力により緩やかに下降している状態を示した図である。第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の第 2 当接面 900 e b に当接した場合は、突出部 900 g と第 1 当接部材 952 とが嵌合していない、且つ当接面積が比較的小さいことで、落下役物 900 が停止することなく下降を続ける。ここで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との当接状態が解除されるまでの期間は、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との当接箇所において摩擦力が生じるため、落下役物 900 の下降動作が比較的緩やかに下降する。これにより、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合において、落下役物 900 が第 1 中間位置で停止する場合と、落下役物 900 が一時的に減速して下降を続ける場合と、があるので、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合における落下役物 900 の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【5202】

以上、説明をした通り、本第 2 変形例では、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 900 が原点位置に到達するまでの期間が可変し得るように構成した。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合における落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との動作態様が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5203】

< 第 30 制御例の第 3 変形例 >

次に、図 1402、及び図 1403 を参照して、第 30 制御例における第 3 変形例について説明する。本第 3 変形例では、上述した第 30 制御例の第 2 変形例に対して、落下役物 900 の構成の一部と、第 1 当接部材 952 の形状と、を変更した点において相違している。

#### 【5204】

上述した第 30 制御例の第 2 変形例では、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 900 が張出位置から原点位置に到達するまでの期間を可変可能に構成することで、遊技の興趣向上を図っていた。

#### 【5205】

これに対し、本第 3 変形例では、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置に応じて、張出位置から可動する落下役物 900 が第 1 当接部材と当接するまでの移動幅を可変可能に構成されている。より具体的には、張出位置から下降する落下役物 900 が第 1 当接部材 952 に当接した当接位置に応じて、落下役物 900 を第 1 中間位置、第 1 中間位置より僅かに上方の位置、及び第 1 中間位置より僅かに下方の位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、当接した移動部材の当接位置に応じて変位幅が可変する可変状況を創出するように構成している。このように構成することで、落下役物 900 が第 1 中間位置を通過した後であっても落下役物 900 に対して第 1 当接部材 952 を当接させることで落下役物 900 を停止させることができるので、落下役物 900 が停止可能な停止位置をより細かく設けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、本第 3 変形例の構成に限ること無く、落下役物 900 の移動速度を変化させることによって変化幅を可変させたり、第 1 当接部材 952 の形状を変化させることによって変化幅を可変させたりすることで上述した可変状況を創出す

るように構成しても良い。

【5206】

この第3変形例におけるパチンコ機10が、上述した第2変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、落下役物900の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第30制御例の第2変形例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第30制御例の第2変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【5207】

<第30制御例の第3変形例における装飾用可動役物について>

図1402、及び図1403を参照して、本第3変形例における落下役物900の可動に係る構成について説明する。なお、本第3変形例における落下役物900は、上述した第30制御例における落下役物900に対して、突出部900eの形状を変更した突出部900hを設けている点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図1402、及び図1403は、第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とを例に挙げて説明するが、第2駆動ソレノイド965と第2当接部材962とは、それぞれ第1駆動ソレノイド955と第1当接部材952とに対して、配設位置が第2中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物900に対する当接方法）については同一である。

【5208】

図1402(a)は、本第3変形例における落下役物900が張出位置に維持されている状態を示した図である。図1402(a)に示した通り、本第3変形例における落下役物900は、突出部900hの正面視右側の側面が3つの凹部（第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc）を有する略鋸状に形成されている。なお、突出部900hに形成された各凹部（第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc）は、それぞれが第1当接部材952と嵌合可能に構成されている。なお、本第3変形例では、図1402(a)に示した通り、第1当接部材952における正面視左側の側面が、落下役物900の突出部900hと嵌合可能な4つの凸部を有する略鋸状に形成されている。即ち、突出部900hの各種凹部（第1当接面900ha、第2当接面900hb、及び第3当接面900hc）のうち、いずれの凹部に対して第1当接部材952が当接した場合でも、落下役物900を張出位置と原点位置との間の途中位置で停止させることができる。

【5209】

図1402(b)は、落下役物900の突出部900hと第1当接部材952とが当接し、落下役物900が第1中間位置に停止している状態を示した図である。図1402(b)に示した通り、落下役物900の突出部900hにおける第1当接面900haと第1当接部材952とが当接した場合には、突出部900hと第1当接部材952とが嵌合することにより落下役物900が第1中間位置に停止する。なお、落下役物900が第1中間位置に停止している場合、第1中間センサ943がオンとなる。

【5210】

図1403(a)は、落下役物900の突出部900hと第1当接部材952とが当接し、落下役物900が第1中間位置とは異なる停止位置で停止した状態を示した図である。図1403(a)に示したように、落下役物900が第1中間位置とは異なる停止位置に位置しているタイミングで落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合は、落下役物900が第1中間位置に位置している場合に対してズレた位置で突出部900hと第1当接部材952とが嵌合することで、落下役物900が第1中間位置とは異なる位置で停止するように構成されている。ここで、落下役物900が第1中間位置とはズレた位置で停止している場合には、第1中間センサ943はオフである。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが当接する場合において、落下役物900

10

20

30

40

50

0 が停止する停止位置を第 1 中間位置に対して上下に設けることができるので、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する場合における落下役物 9 0 0 の停止位置を多様化させることができる。

【 5 2 1 1 】

以上、説明をした通り、本第 3 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接した場合の落下役物 9 0 0 の停止位置が固定化されることで演出が単調となる不具合を抑制することができる。

【 5 2 1 2 】

< 第 3 0 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 1 4 0 4、及び図 1 4 0 5 を参照して、第 3 0 制御例における第 4 変形例について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 3 0 制御例の第 3 変形例に対して、落下役物 9 0 0 の構成の一部と、第 1 当接部材 9 5 2 の形状と、を変更した点において相違している。

【 5 2 1 3 】

上述した第 3 0 制御例の第 3 変形例では、落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成することで、落下役物 9 0 0 が停止する停止位置のバリエーションを増加させることができるものであった。

【 5 2 1 4 】

これに対し、本第 4 変形例では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接位置に応じて、落下役物 9 0 0 が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、第 1 当接部材 9 5 2 における落下役物 9 0 0 と当接する当接箇所が 1 つとなる形状で第 1 当接部材 9 5 2 を形成することにより、遊技者が落下役物 9 0 0 と第 1 当接部材 9 5 2 とが当接する当接箇所を、より視認し易く構成している。

【 5 2 1 5 】

この第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、第 1 当接部材 9 5 2 の構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 0 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 0 制御例の第 3 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 5 2 1 6 】

< 第 3 0 制御例の第 4 変形例における装飾用可動役物について >

図 1 4 0 4、及び図 1 4 0 5 を参照して、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 の構成について説明する。なお、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第 3 0 制御例の第 3 変形例に対して、第 1 当接部材 9 5 2 の形状を変更した点において相違している。その他の構成については同一であるため、その詳細な説明を省略する。また、図 1 4 0 4、及び図 1 4 0 5 では、第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とを例に挙げて説明するが、第 2 駆動ソレノイド 9 6 5 と第 2 当接部材 9 6 2 とは、それぞれ第 1 駆動ソレノイド 9 5 5 と第 1 当接部材 9 5 2 とに対して、配設位置が第 2 中間位置に合わせた高さである点においてのみ相違し、その他の構成（例えば、落下役物 9 0 0 に対する当接方法）については同一である。

【 5 2 1 7 】

図 1 4 0 4 ( a ) に示した通り、本第 4 変形例における落下役物 9 0 0 は、上述した第 3 0 制御例の第 3 変形例と同様に、第 1 当接部材 9 5 2 が嵌合することが可能な複数の凹部が形成された突出部 9 0 0 h を有している。より具体的には、落下役物 9 0 0 の突出部

10

20

30

40

50

900hは、第1当接部材952の凸部が嵌合可能な凹部が3つ（第1当接面900ea、第2当接面900eb、及び第3当接面900ec）形成されており、各凹部がそれぞれ同一の形状で形成されることで、第1当接部材952の凸部が各凹部それぞれに嵌合可能に構成されている。なお、本第4変形例では、上述した第30制御例の第3変形例と同様に、役物演出において、落下役物900が原点位置から下降している期間に枠ボタン22の操作に基づいて第1駆動ソレノイド955を駆動可能にされている。即ち、落下役物900が原点位置から下降している期間において、第1当接部材952を可動させることが可能に構成されている。

#### 【5218】

本第4変形例における第1当接部材952は、落下役物900の突出部900hに嵌合可能な凸部を1つ有する形状で形成されている。このように構成することで、上述した第30制御例の第3変形例のように複数の凸部を有する形状で形成した場合と比して、遊技者が当接箇所を視認し易くすることができるので、遊技者自身が狙ったタイミングで当接させることができたのか否かを、より把握し易くすることができる。

#### 【5219】

図1404(b)は、本第4変形例における落下役物900が第1中間位置に停止している状態を示した図である。図1404(b)に示した通り、本第4変形例では、第1当接部材952の凸部が落下役物900の突出部900hにおける第1当接面900eaに当接した場合に、落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。なお、本第4変形例では、上述した第30制御例の第3変形例と同様に、落下役物900が第1中間位置に所定時間（1秒間）停止した場合（第1中間センサ943が1秒間オンであった場合）に、第1落下予告を発生させるように構成されている。即ち、本第4変形例では、第1当接部材952が第1当接面900eaに当接した場合には落下予告が発生し、第1当接部材952が第2当接面900eb、または第3当接面900ecに当接した場合には、第1落下予告が発生しないように構成されている。このように構成することで、落下役物900と第1当接部材952とが当接した場合における落下役物900の停止位置をより多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5220】

図1405(a)は、本第4変形例における第1当接部材952が、落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した状態を示した図である。第1当接部材952が落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した場合には、落下役物900は第1中間位置とは異なる停止位置で停止する。即ち、張出位置から下降している落下役物900の突出部900hにおける第2当接面900ebに当接した場合には、第1中間センサ943はオフとなっており、第1落下予告の予告内容が表示されることはない。

#### 【5221】

以上、説明をした通り、本第4変形例では、落下役物900と第1当接部材952とが当接する場合において、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接位置に応じて落下役物900が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成し、第1当接部材952を落下役物900に当接可能な1の凸部を有する形状で形成した。これにより、落下役物900と第1当接部材952とが当接する当接箇所に応じて落下役物900が張出位置から移動する移動幅を可変させることが可能な構成において、落下役物900と第1当接部材952との当接箇所を遊技者により分り易くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5222】

<第30制御例の第5変形例>

次に、図1406を参照して、本第30制御例の第5変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第30制御例の第4変形例におけるパチンコ機10では、落下役物900の突出部900hに対して第1当接部材952が当接する当接位置に応じて、

落下役物 900 が第 1 当接部材 952 と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変させることを可能に構成していた。より具体的には、落下役物 900 の突出部 900 h における第 1 当接面 900 h a に第 1 当接部材 952 が当接する場合よりも、第 2 当接面 900 h b に第 1 当接部材 952 が当接する場合の方が、落下役物 900 を張出位置から移動する移動幅が大きくなる位置に停止させることを可能に構成した。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合に落下役物 900 が停止可能な停止位置を増加（換言すれば、落下役物 900 が張出位置から移動する移動幅を増加）させることができるので、落下役物 900 の動作態様のバリエーションを増加させることができるものであった。

#### 【5223】

10

しかしながら、上述した第 4 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 と嵌合可能にするために、突出部 900 h に複数の凹部を形成し、第 1 当接部材 952 に凸部を形成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とをより係止させ易くできる反面、第 1 当接部材 952 の駆動タイミングによっては落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが正確に嵌合せず、落下役物 900、或いは第 1 当接部材 952 が破損してしまう不具合が起こり得るものであった。

#### 【5224】

これに対して、第 30 制御例の第 5 変形例では、上述した第 4 変形例に対して、落下役物 900 の突出部 900 g に代えて当接面が平面である突出部 900 i を設け、第 1 当接部材 952 を当接面が曲面である形状（上述した第 30 制御例と同一の構成）で形成することで、落下役物 900 に第 1 当接部材 952 が当接する当接位置に応じて、落下役物 900 が第 1 当接部材 952 と当接するまでに張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成において、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する際に部材が破損する不具合の発生を軽減することができる。

20

#### 【5225】

更に、第 30 制御例の第 5 変形例では、落下役物 900 の突出部 900 i における当接面を右下に下降傾斜する斜面状に構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とを当接させることで停止させる場合と、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とを当接させることで比較的緩やかな速度で下降させる場合と、を選択可能に構成されている。より具体的には、落下役物 900 を停止させる場合には、駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的大きくし、落下役物 900 を緩やかに下降させる場合には、駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との間に生じる摩擦力を可変させ、落下役物 900 を停止させる状態と落下役物 900 を緩やかに下降させる状態とを選択できるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合に部材が破損する不具合を抑制しつつ、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接することによる落下役物 900 の動作の変化パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

#### 【5226】

この第 5 変形例におけるパチンコ機 10 が、上述した第 4 変形例におけるパチンコ機 10 と構成上において相違する点は、装飾用可動役物（落下役物 900）と第 1 当接部材 952 との構成が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 110 の MPU 201 によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 によって実行される各種処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 30 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 30 制御例の第 4 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

40

#### 【5227】

< 第 30 制御例の第 5 変形例における装飾用可動役物について >

図 1406 (a) は、本第 5 変形例における第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突

50



出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態を示した図である。第 1 当接面 900 i a と第 1 当接部材 952 とが当接した場合には、第 1 当接面 900 と第 1 当接部材とが当接した当接部に生じる摩擦力によって、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。また、本第 5 変形例では、図 1406 (a) に示した通り、第 1 当接面 900 i a が落下役物 900 の進行方向（鉛直方向）に対して斜（正面視右下に下降傾斜する斜面状）に形成されていることにより、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることで、正面視左方向へ可動される第 1 当接部材 952 からの作用を受けて落下役物 900 が徐々に下降させることもできる。即ち、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を調整することによって、落下役物 900 が完全に停止させる状態と、落下役物 900 の落下速度を減速させる状態と、を選択可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する当接位置を可変させることなく、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接した場合における落下役物 900 の動作態様の変化パターンを増加させることができる。よって、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との間が生じる摩擦力は、突出部 900 i と第 1 当接部材 952 とに使用する素材によって適度なものとなるように調整しても良いし、突出部 900 i と第 1 当接部材 952 とが当接し得る当接箇所に適度な摩擦力を生じさせるための摩擦シート等を固着することで調整しても良い。

10

#### 【5228】

また、本第 5 変形例では、図示は省略したが、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に対して第 1 当接部材 952 が当接した状態（図 1406 (a) 参照）では、第 1 中間センサ 943 がオンとなるように構成されている。即ち、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に第 1 当接部材 952 が当接した場合に、第 1 落下予告が発生する。

20

#### 【5229】

図 1406 (b) は、本第 5 変形例における、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接している状態を示した図である。第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接している状態では、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態（図 1406 (a) 参照）よりも落下役物 900 が正面視下方に停止している。即ち、図 1406 (b) に示した通り、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の上方に当接した場合には、落下役物 900 の支持部 900 b、及び検出部 900 d が第 1 中間センサ 943 よりも下方に位置しているため、第 1 中間センサ 943 はオフとなる。よって、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した場合には、第 1 落下予告は発生しない。

30

#### 【5230】

また、本第 5 変形例では、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接している場合と同様に、第 1 駆動ソレノイド 955 の駆動力を比較的小さくすることにより、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a の下方に当接した場合にも、比較的緩やかな下降速度で落下役物 900 を下降させることが可能に構成されている。即ち、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接した状態（図 1406 (b) 参照）から、第 1 当接部材 952 と落下役物 900 とが当接状態を維持したまま、第 1 当接部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の上方に当接する状態（図 1406 (b) 参照）まで比較的緩やかな速度で下降させることができる。

40

#### 【5231】

以上説明した通り、第 30 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a を平面で形成し、当該第 1 当接面 900 i a の複数位置に対して当接可能な曲面を有する第 1 当接部材 952 を設けることで、第 1 当接部材 952 が第 1 当接面 900 i a に対して当接する当接位置によって、落

50

下役物 900 が張出位置から移動する移動幅を可変可能に構成した。このように構成することで、落下役物 900 をより簡素な構造としつつ、落下役物 900 に対して第 1 当接部材 952 が当接する当接位置に応じて落下役物 900 が張出位置から第 1 当接部材 952 と当接するまでに移動する移動幅を可変させることができる。

#### 【5232】

更に、第 30 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 では、落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a に対して第 1 当接部材を当接させる場合において、第 1 当接面 900 i a と第 1 当接部材 952 とを当接させることで落下役物 900 を停止させる状態と、第 1 当接面 900 i a と第 1 当接部材 952 とを当接させることで落下役物 900 を比較的緩やかな速度で下降させる（第 1 当接部材 952 と当接した状態で 10  
ずり落ちる）ことが可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 900 の突出部 900 i に対して第 1 当接部材 952 が当接する当接位置を可変させることなく、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接する場合の動作態様を可変させることができる。

#### 【5233】

本第 5 変形例では、落下役物 900 の下降速度を緩やかにする場合において、第 1 当接部材 952 を落下役物 900 の突出部 900 i における第 1 当接面 900 i a の下方に当接させるように構成しているが、これに限るものではなく、例えば、設定された変動時間に 20  
に応じて、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a の下方に当接させる制御と、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a の上方に当接させる制御と、を選択可能に構成しても良い。より具体的には、落下役物 900 の下降速度を一時的に緩やかにすることで、第 1 落下予告と追加予告とを発生させる構成において、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a の下方に当接させることで落下役物 900 の下降速度が緩やかになる期間を比較的長く維持させる場合と、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a の上方に当接させることで落下役物 900 の下降速度が緩やかになる期間を比較的短くする場合と、があるように構成してもよい。これにより、第 1 当接面 900 i a における第 1 当接部材 952 と当接する当接位置に応じて、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 との当接状態が解除されるまでの期間（即ち、下降速度が比較的緩やかになる落下役物 900 がずり落ちている期間）を可変させることができるので、落下役物 900 の動作のバリエーションをより 30  
増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

#### 【5234】

本第 5 変形例では、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a に対して当接させるか第 2 当接面 900 i b に当接させるかを、特別図柄の抽選結果に基づいて決定する（即ち、落下役物 900 と第 1 当接部材 952 とが当接するよりも前に設定する）ように構成したが、これに限るものではなく、枠ボタン 22 が押下されたタイミングにおいて第 1 駆動ソレノイド 955 を駆動させることで、第 1 当接部材 952 を第 1 当接面 900 i a に当接させるか、第 2 当接面 900 i b に当接させるか、を遊技者が任意に選択し易く構成してもよい。このように構成することで、追加予告が発生した場合に、遊技者に対して追加 40  
予告を自力で発生させたような気分させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5235】

< 第 30 制御例の第 6 変形例 >

次いで、第 30 制御例の第 6 変形例におけるパチンコ機 10 について説明する。本第 6 変形例では、上述した第 30 制御例に対して、遊技盤 13 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222、及び RAM 223 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が実行する制御内容の一部を変更した点と、で相違している。

#### 【5236】

更に、本第 6 変形例におけるパチンコ機 10 は、上述した第 30 制御例のパチンコ機 1 50

0 に対して、特別図柄の変動表示中に実行される変動演出の一環として用いられる装飾用可動役物（落下役物 900）を搭載し、その装飾用可動役物（落下役物 900）を用いた新たな変動演出を追加している点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【5237】

従来より、装飾用可動役物を可動させる場合において、装飾用可動役物と当接可能な当接部材に対して、可動している装飾用可動役物を当接させることで、装飾用可動役物の移動範囲を規制し、装飾用可動役物を所定の停止位置に停止させるパチンコ機 10 が知られている。このようなパチンコ機 10 では、可動している装飾用可動役物を当接部材に対して当接させることで装飾用可動役物を停止させることができるため、装飾用可動役物の停止に係る制御を簡素化できるものであった。

10

#### 【5238】

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機 10 では、装飾用可動役物と当接部材とを当接させた場合における装飾用可動役物の動作態様を含む演出態様が単調なものとなり、遊技の興趣が低下する虞があった。

#### 【5239】

これに対して本第 6 変形例では、第 1 駆動手段（駆動モータ 910）の駆動力により可動可能な可動手段（落下役物 900）と、第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 955）により移動可能であって、可動手段（落下役物 900）に当接可能な移動体（第 1 球状部材 952）と、を設け、可動手段（落下役物 900）を可動させる演出を含む役物演出において、可動している可動手段（落下役物 900）の所定部（突出部 900c の上面 900ca）に当接することにより移動した移動体（第 1 球状部材 952）が所定の検出手段（第 1 流路センサ 951a）により検出された場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。

20

#### 【5240】

このように構成することで、可動手段（落下役物 900）と移動体（第 1 球状部材 952）とが当接した場合における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5241】

また、本第 6 変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 22）が操作（押下）された場合に、可動手段（落下役物 900）を可動させる演出を含む役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成している。このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に決定（選択）させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【5242】

また、本第 6 変形例では、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 22）が所定時間（0.5 秒）以上操作され続けた（長押しされた）場合に、可動手段（落下役物 900）に当接することが可能な移動体（第 1 球状部材 952）を移動させることが可能な第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 955）を所定の周期（0.5 秒毎）で可動させることが可能に構成され、第 2 駆動手段（第 1 射出ソレノイド 955）が所定の周期（0.5 秒毎）で可動された場合に、所定の周期（0.5 秒毎）とは異なる間隔（例えば、0.6 秒間隔）で可動された場合よりも可動手段（落下役物 900）と移動体（第 1 球状部材 952）とが当接し易く構成されている。

40

#### 【5243】

このように構成することで、遊技者の操作状況に応じて、可動手段（落下役物 900）と移動体（第 1 球状部材 952）とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【5244】

< 第 30 制御例の第 6 変形例における装飾用可動役物について >

まず、本第 6 変形例における装飾用可動役物について説明する。なお、以下の説明では

50

、パチンコ機 10 を遊技者から見て、手前側を前面側とし、奥側を背面側として前後方向を規定する。また、パチンコ機 10 を遊技者から見た場合における左側、及び右側として左右方向を規定する。

【 5 2 4 5 】

本第 6 変形例では、特別図柄の変動表示中に可動することが可能な装飾用可動役物として落下役物 900 を搭載し、変動演出の一環として落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。より具体的には、変動演出の一環として実行される役物演出において、上下方向に可動可能な落下役物 900 を第 3 図柄表示装置 81 の上方から下降（自由落下）する動作で可動させ、下降している落下役物 900 の停止位置（落下位置）に応じて所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）を実行可能に構成している。なお、詳細については後述するが、落下役物 900 における遊技者から視認可能な範囲は、透過性の樹脂材料で構成されており、所定の演出（大当たり期待度を示唆する落下予告）が実行されると、落下役物 900 の停止位置に応じて、落下役物 900 の背面側に大当たり期待度を示唆する表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、落下役物 900 の動作と、大当たり期待度を示唆する表示態様と、に対して遊技者が注目し易くすることができる。

10

【 5 2 4 6 】

落下役物 900 は、第 3 図柄表示装置 81 よりも前面側、且つ可変表示ユニット 80 における装飾枠よりも背面側に位置する平面上を上下方向に可動可能に配設されている。落下役物 900 が原点位置に位置している場合、落下役物 900 は第 3 図柄表示装置 81 の正面視右側の下方に位置しており、落下役物 900 における上側略半分が遊技者から視認可能に構成されている。詳細については後述するが、落下役物 900 は、特別図柄の変動表示中に実行される役物演出において可動する装飾用可動役物であり、公知のステッピングモータで構成される駆動モータ 910 によって上昇し、自由落下により下降することが可能に構成されている。

20

【 5 2 4 7 】

また、本第 6 変形例では、可変表示ユニット 80 の正面視右側に、可変表示ユニット 80 の背面側の部材等を視認可能にするために背面側より透明樹脂を取り付けて第 1 小窓 950、及び第 2 小窓 960 が形成されている。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、自由落下している落下役物 900 に対して当接させることが可能な球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）を設けており、第 1 小窓 950、及び第 2 小窓 960 を介して当該球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）が遊技者から視認可能となるように構成されている。即ち、自由落下している落下役物 900 と球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）とが当接する様子が遊技者から視認可能となるように構成している。これにより、遊技者に対して、より分かり易い演出を提供することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

【 5 2 4 8 】

ここで、張出位置とは、役物演出において落下役物 900 が可動される範囲における最も上方の特定の位置を指し、落下役物 900 が自由落下により下降する場合の下降開始位置である。即ち、落下役物 900 を落下動作（自由落下により下降する動作）で可動させる場合には、落下動作を開始させる前に落下役物 900 が張出位置まで上昇される。

40

【 5 2 4 9 】

落下役物 900 が張出位置に位置している状態では、落下役物 900 は第 3 図柄表示装置 81 の正面視右側の上方に位置しており、落下役物 900 の下側略半分が遊技者から視認可能となる。一方で、落下役物 900 の上側略半分は可変表示ユニット 80 における装飾枠の背面側に位置しているため、遊技者から視認困難な状態となる。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、役物演出において落下役物 900 を駆動モータ 910 の駆動力によって張出位置まで上昇させた後、落下役物 900 を自由落下により下降させることが可能に構成されている。このように構成することで、駆動モータ 910 を用いて落下役物 900 を下降させる場合と比して、落下役物 900 を速い速度（張出位置から原点位

50

置まで0.5秒程度で到達する速度)で下降させることができる。よって、落下役物900をよりインパクトのある動作で可動させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5250】

第6変形例では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物900と第1球状部材952とを当接させることにより自由落下している落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。落下役物900が第1中間位置に位置している場合には、落下役物900の略全体が第3図柄表示装置81の前面側に移動(可変表示ユニット80と重ならない位置まで進出)しているため、落下役物900の全体が遊技者から視認可能な状態となる。また、第1小窓950を介して、落下役物900と第1球状部材952とが当接している様子が遊技者から視認可能な状態となる。これにより、落下役物900が第1球状部材952に当接したことによって停止したことを遊技者に容易に把握させることができる。よって、遊技者に対して、より分り易い演出を提供することができる。

10

#### 【5251】

また、詳細については後述するが、本第6変形例では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、枠ボタン22が操作されたことに基づいて、第1球状部材952を可動させることが可能に構成されている。即ち、第1小窓950が設けられていることで、遊技者が枠ボタン22を操作した場合に、第1球状部材952が可動していることを遊技者が容易に理解することができる。

20

#### 【5252】

第6変形例では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、落下役物900と第2球状部材962とを当接させることにより自由落下している落下役物900を第2中間位置に停止させることが可能に構成されている。即ち、本第6変形例における役物演出では、張出位置から自由落下している落下役物900を、第1球状部材952に当接させることで第1中間位置に停止させる場合と、第2球状部材962に当接させることで第2中間位置に停止させる場合と、がある。これにより、自由落下している落下役物900を球状部材(第1球状部材952、及び第2球状部材962)に当接させることで落下役物900を停止させることが可能な停止位置を複数設けることができる。よって、落下役物900を自由落下により可動させる演出における演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

#### 【5253】

また、落下役物900が第2中間位置に停止している状態では、第2小窓960を介して、落下役物900と第2球状部材962とが当接している様子を遊技者が視認可能となるように構成されている。このように構成することで、落下役物900が第2球状部材962と当接することに起因して停止したことを遊技者に容易に理解させることができる。よって、遊技者に対してより分り易い演出を提供することができる。

#### 【5254】

次に、落下役物900の可動に係る構成について説明する。上述した通り、落下役物900における遊技者から視認可能となる正面視略矩形形状の表示部900aは、有色(黄色)透明の光透過性の樹脂材料からなり、表示部900aが第3図柄表示装置81の前面に重なっている場合でも、表示部900aの背面に位置している第3図柄表示装置81の表示領域を視認することができる。なお、本第6変形例では、落下役物900に対して遊技者が注目し易くするために、落下役物900の表示部900aを有色(黄色)透明の樹脂材料から形成されているが、これに限るものではなく、落下役物900の背面側の表示領域を見やすくするために、無色透明の樹脂材料から形成してもよい。

40

#### 【5255】

落下役物900の縦長略直方体形状の支持部900bには、滑り止め用の溝が設けられた支柱990が挿通されている。これにより、落下役物900をなめらかに上下方向に可動させることができる。支柱990は、ポリカーボネート等の樹脂で構成された駆動ペー

50

ス体 930 に固定され、当該駆動ベース体 930 には、支柱 990 に加え、駆動モータ 910、各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）、保持ソレノイド 920、及び球状部材（第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962）を可動させるための流路である各流路（第 1 流路 951、及び第 2 流路 961）が設けられている。支柱 990 の左側には、落下役物 900 とラック 991 とが水平方向に回転しないように挟持するための挟持部（図示なし）が形成されている。これにより、落下役物 900 とラック 991 とは水平方向に変位（回転）することなく、上下方向にのみ可動させることができる。

#### 【5256】

第 1 流路 951 内には、直径 15 mm 程度の金属球である第 1 球状部材 952 と、その第 1 球状部材 952 を検出するための近接センサである第 1 流路センサ 951 a と、第 1 球状部材 952 を可動させるための第 1 射出ソレノイド 955 と、が設けられている。第 2 流路 961 は、第 1 流路 951 と同様の構成であり、第 1 球状部材 952 と同様の構成である第 2 球状部材 962、第 1 流路センサ 951 a と同様の構成である第 2 流路センサ 961 a、及び第 1 射出ソレノイド 955 と同様の構成である第 2 射出ソレノイド 965 が設けられている。ここで、保持ソレノイド 920、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 は同様のプッシュソレノイドで構成されており、各ソレノイド（保持ソレノイド 920、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965）は、励磁されることによってプッシュバーが突出し、励磁状態から非励磁状態へと切替えた場合にバネの付勢力によってプッシュバーが突出状態から引込状態へと可変するソレノイドである。なお、上述した各ソレノイドはプッシュソレノイドに限定されるものではなく、ロータリーソレノイド等の駆動手段で構成してもよい。

#### 【5257】

本第 6 変形例では、保持ソレノイド 920 が駆動される場合は、保持ソレノイド 920 のプッシュバーが 4 秒間突出状態となるように駆動され、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 が駆動される場合は、第 1 射出ソレノイド 955、及び第 2 射出ソレノイド 965 のプッシュバーが 0.2 秒突出状態となるように駆動される。第 1 射出ソレノイド 955 が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 1 球状部材 952 が正面視左方向へと可動し、第 2 射出ソレノイド 965 が可動された場合は、突出したプッシュバーの作用により第 2 球状部材 962 が正面視左方向へと可動する。なお、第 1 射出ソレノイド 955 と第 1 球状部材 952 とは係脱可能（当接状態と離間状態に可変可能）に構成されているため、第 1 射出ソレノイド 955 により可動した第 1 球状部材 952 は慣性により第 1 射出ソレノイド 955 と離間した状態で可動することができる。

#### 【5258】

また、各流路センサ（第 1 流路センサ 951 a、及び第 2 流路センサ 961 a）は、金属球を検出可能な非接触センサ（近接スイッチ）で構成されている。なお、本第 6 変形例では、各流路センサはフラット形の近接スイッチで構成されているが、第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962 を検出可能なものであればよく、貫通型の近接スイッチ等の検出手段で構成してもよい。

#### 【5259】

各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定するための透過型センサである。より具体的には、退避センサ 940 はラック 991 が下限（即ち、支持部 991 b と規制部材 995 とが当接する位置）に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、原点位置センサ 941 は、落下役物 900 が原点位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、張出位置センサ 942 は、落下役物 900 が張出位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第 1 中間センサ 943 は落下役物 900 が第 1 中間位置に位置しているか否かを特定するためのセンサであり、第 2 中間センサ 944 g は落下役物 900 が第 2 落下位置に位置し

10

20

30

40

50

ているか否かを特定するためのセンサである。

【5260】

また、落下役物900の正面視右側には、球状部材（第1球状部材952、及び第2球状部材962）と当接させるための突出部900cが設けられている。なお、落下役物900が可動した場合において、落下役物900の突出部900cと、各流路（第1流路951、及び第2流路961）と、は当接（干渉）しないように形成されているため、落下役物900は、各流路（第1流路951、及び第2流路961）と当接することなく原点位置から張出位置までの範囲で上下方向に可動することができる。

【5261】

落下役物900の支持部900bの下方には、ピニオンギアである駆動ギア911と噛合可能なラック991が設けられ、ラック991には、駆動ギア991と噛合するギア部991a、落下役物900の支持部900bと当接可能な支持部991b、及び落下役物900の突出部900cと同様の構成である突出部991cが設けられている。ラック991における突出部991cは、第1球状部材952、または第2球状部材962と落下役物900とが当接することにより落下役物900が停止した場合に、第1球状部材952または、第2球状部材962を退避（正面視右側へ移動）させるために設けられている。

10

【5262】

また、ラック991は、支持部991に支柱990が挿通されることで、なめらかに上下方向に可動可能に構成されている。ラック991のギア部991aと噛合する駆動ギア911は、ステッピングモータである駆動モータ910の出力軸に固定され、当該駆動モータ910は上述した駆動ベース体930に固着されている。即ち、駆動モータ910が電氣的に作動されることで、駆動ギア911が回転し、駆動ギア911に噛合しているラック991が上昇する。なお、本第6変形例では、駆動モータ910が正方向（正面視反時計回り）に回転した場合に、ラック991が上昇し、駆動モータ910が負方向（正面視時計回り）に回転した場合に、ラック991が下降するように構成されている。また、ラック991の支持部991bと、落下役物900の支持部900bと、が当接可能に構成されているため、ラック991を上昇させることでラック991の支持部991bが落下役物900の支持部900bに作用し、落下役物900を上昇させる（押し上げる）ことが可能に構成されている。

20

30

【5263】

駆動ベース体930の上方に固定されたプッシュソレノイドである保持ソレノイド920のプッシュバーと、落下役物900の突出部900cと、は当接可能に構成されており、落下役物900の突出部900cが保持ソレノイド920のプッシュバーよりも高い位置まで可動された場合に保持ソレノイド920を可動させる（プッシュバーを突出させる）ことで、落下役物900を張出位置に支持することが可能に構成されている。即ち、落下役物900が張出位置まで上昇されると、落下役物900は保持ソレノイド920によって張出位置に所定時間（例えば、4秒間）保持される。

【5264】

また、本第6変形例では、落下役物900の支持部900bと、ラック991の支持部991bと、が係脱可能（当接状態と離間状態とに可変可能）に構成されており、落下役物900が張出位置まで上昇された場合に、落下役物900が張出位置に保持された状態でラック991を駆動モータ910の駆動力によって退避位置（可動範囲における下限位置）まで所定時間（750ミリ秒）で可動する。なお、支柱990の下方にはラック991の下方への移動範囲を制限するための規制部材995が固定されている。即ち、ラック991は退避位置まで可動された後、ラック991の支持部991bが規制部材995と当接することによって、退避位置に位置している状態で保持される。これにより、ラック991が退避位置まで可動された後に、落下役物900の保持状態を解除することで、落下役物900を自由落下により可動させることができる。

40

【5265】

50

なお、本第6変形例では、落下役物900を上昇させる場合に、落下役物900とラック991とを当接(係合)させ、落下役物900を自由落下により可動させる場合に、落下役物900とラック991とを離間させるように構成されているが、これに限るものではない。例えば、落下役物900に対してギア部を有するラック991を設け(固着し)、当該ラック991に設けられたギア部と駆動ギア911とを係脱可能に構成してもよい。より具体的には、落下役物900が張出位置に位置している状態で、駆動ギア911(及び駆動モータ910)を(例えば、正面視左方向にスライド変位)変位させ、落下役物900と共にラック991を自由落下により可動可能に構成してもよい。このように構成することで、ラック991を退避(下降)させる期間を設けることなく、落下役物900を落下させることができる。このように構成した場合、駆動モータ910、及び駆動ギア911を電氣的に作動される駆動手段(例えば、プッシュソレノイド)によって水平方向にスライド変位可能に配設し、落下役物900を上昇させる場合において駆動ギア911とラックを係合させ、落下役物900を下降させる場合に駆動ギア911とラックを離間させるように構成すればよい。

10

#### 【5266】

次に、落下役物900の突出部900cと第1流路951との構成について説明する。駆動ベース体930に形成された第1流路951の正面視左側には落下役物900の突出部900cを通過可能にするためのスリット部が設けられており、落下役物900が上昇する場合、及び落下役物900が下降する場合には、落下役物900の突出部900cが当該スリット部を通過することで、落下役物900と第1流路951とが当接(干渉)することなく落下役物900を上下方向に可動させることができる。ここで、ラック991の突出部991cも落下役物900の突出部900cと同様の構成であるため、当該スリット部を通過することでラック991と第1流路951とを当接(干渉)させることなくラック991を上下方向に可動させることができる。当該スリット部は、突出部900c、及び突出部991cが通過可能であり、且つ第1球状部材952が落下しない(即ち、第1流路951外に飛び出さない)程度の溝状(例えば、前後方向7mm程度)に形成されている。

20

#### 【5267】

また、第1流路951の正面視左側の下面には、第1球状部材952を停止させ易くするために、第1球状部材952と緩嵌合することが可能な略円状の孔部951bが形成されている。上述した遊技盤13に設けられた小窓950は、当該孔部951bに緩嵌合した第1球状部材952、及びその第1球状部材952と当接する落下役物900の一部(突出部900c)を視認可能に配置されている。孔部951bは、第1球状部材952が落下しない範囲(即ち、第1球状部材952の直径15mm未満)の大きさ(例えば、直径10mm)で形成されている。これにより、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952が落下役物900の突出部900cと当接可能な所定位置(孔部951bに緩嵌合する位置)で停止し、落下役物900の突出部900cと第1球状部材952とが当接した場合に、当接した際の衝撃で第1球状部材952が変位する不具合を抑制することができる。なお、本第6変形例では、第1射出ソレノイド955により第1球状部材952が3回可動された場合に1回程度の割合で第1球状部材952が孔部951bに緩嵌合するように構成されている。即ち、第1射出ソレノイド955により第1球状部材952が可動された場合において、第1球状部材952は孔部951bに必ず緩嵌合するものではない。これにより、第1球状部材952の動作に対する遊技者の関心を向上させることができる。なお、第1球状部材952と孔部951bとの緩嵌合し易さ(即ち、第1球状部材952の可動回数に対する緩嵌合する割合)は、第1射出ソレノイド955の発射力、または孔部951bの大きさ等によって調整すればよい。第2流路961は、第1流路951と同様の構成であるため、詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【5268】

次に、各位置センサ(退避センサ940、原点位置センサ941、張出位置センサ942、第1中間センサ943、及び第2中間センサ944)の検出方法について、張出位置

50



センサ 942 を例に挙げて説明する。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、投光部と受光部とを有する遮光型のフォトセンサ（投光部と受光部とが一体化したタイプ）で構成されている。各位置センサ（退避センサ 940、原点位置センサ 941、張出位置センサ 942、第 1 中間センサ 943、及び第 2 中間センサ 944）は、落下役物 900 の検出部 900d（または、ラック 991 の検出部（図示なし））が投光部からの光を遮光していない場合にはオフ（非検出状態）であり、投光部からの光を遮光する（検出部 900d がセンサに設けられたスリット部と略同じ高さに位置する）ことによってオン（検出状態）へと可変する。即ち、各位置センサに対応する位置（例えば、原点位置センサ 941 に対応する原点位置）に落下役物 900 が停止している期間は、当該位置センサは常にオンの状態（検出状態）となる。なお、ラック 991 の背面側の検出部（図示なし）も落下役物 900 の検出部 900d と同様に構成されており、各位置センサはラック 991 の検出部（図示なし）も検出可能に構成されている。なお、上述した各位置センサは、落下役物 900、またはラック 991 の位置を特定することが可能なものであればよく、例えば、反射型のセンサ等の検出手段を用いて構成してもよい。

10

#### 【5269】

落下役物 900 が保持ソレノイド 920 により張出位置で保持されている期間において、第 1 球状部材 952 が可動した状態を示した図である。落下役物 900 が張出位置で停止している（保持されている）期間は、落下役物 900 における検出部 900d が張出位置センサ 942 から投光された光を遮光することにより、張出位置センサ 942 がオンの状態を維持している。本第 6 変形例では、落下役物 900 が張出位置に保持されている期間において、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて、第 1 射出ソレノイド 955 を駆動（プッシュバーを突出）させることで第 1 球状部材 952 を第 1 流路内で可動可能に構成されている。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、枠ボタン 22 が操作されたことに基づいて第 1 射出ソレノイド 955 を駆動させることで第 1 球状部材 952 を可動させることが可能となる操作有効期間を設定し、当該操作有効期間が終了してから所定時間（1 秒）経過後に落下役物 900 を自由落下により可動（下降）させるように構成されている。これにより、第 1 球状部材 952 の慣性による動作が完全に停止するまでの時間を確保することができるので、第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合した状態、または第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置まで移動（退避）した状態で停止させた後に、落下役物 900 を自由落下により下降させることができる。よって、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが予期せぬ状態で当接（即ち、可動中の第 1 球状部材 952 と落下役物 900 とが当接）することを抑制することができる。

20

30

#### 【5270】

第 1 球状部材 952 が孔部 951b と緩嵌合した状態において、落下役物 900 が自由落下により下降した場合、落下役物 900 の突出部 900c における下面 900cb が第 1 球状部材 952 と当接することで、落下役物 900 が第 1 中間位置に停止する。より具体的には、第 1 球状部材 952 は、駆動ベース体 930 に設けられた第 1 流路 956 により鉛直下向きの可動が規制されているため、孔部 951b に緩嵌合した第 1 球状部材 952 は自由落下により下降する落下役物 900 を受け止める（下面 900cb と当接した場合に停止させる）ことができる。

40

#### 【5271】

第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合していない（即ち、第 1 球状部材 952 が第 1 射出ソレノイド 955 に当接（係合）する位置に位置している）場合には、落下役物 900 は第 1 中間位置で停止することなく下降し続ける。ここで、第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合していない状態で落下役物 900 が下降した場合、落下役物 900 は原点位置まで下降し、規制部材 995 により保持されているラック 991 の支持部 991b に当接することによって原点位置で停止する。

#### 【5272】

詳細については後述するが、本第 6 変形例では、落下役物 900 を可動させる演出を含

50

む役物演出において、落下役物 900 が第 2 中間位置、または原点位置に位置している状態で、第 1 球状部材 952 を第 1 射出ソレノイド 955 により可動可能に構成している。即ち、落下役物 900 の突出部 900c と第 1 球状部材 952 とは、落下役物 900 が下降している場合と、落下役物 900 が上昇している場合とにおいて当接し得るように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 との当接パターンを多様化させることができる。よって、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが当接する演出を含む役物演出における演出態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【5273】

第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合した状態において、落下役物 900 が上昇した場合には、落下役物 900 の突出部 900c における上面 900ca と第 1 球状部材 952 とが当接する。また、落下役物 900 の突出部 900c における上面 900ca は、正面視右下に傾く斜面となっているため、上面 900ca と第 1 球状部材 952 とが当接した状態で落下役物 900 が上昇することにより第 1 球状部材 952 を正面視右側に移動させることが可能となる。即ち、第 1 球状部材 952 を上昇している落下役物 900 と当接させることで、第 1 球状部材 952 を第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置まで移動（退避）させることができる。よって、第 1 球状部材 952 と第 1 射出ソレノイド 955 とが離間可能な構成において、第 1 球状部材 952 を所定位置（第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置）に移動（退避）させるための制御を簡素化することができる。なお、第 1 流路 951 を例に挙げて説明したが、第 2 流路 961 も、第 1 流路 956 に対して配設された高さが異なる点以外は同様である。よって、その詳細な説明を省略する。

#### 【5274】

また、本第 6 変形例では、駆動モータ 910 の駆動力により上昇する落下役物 900 に第 1 球状部材 952 が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。より具体的には、上昇する落下役物 900 の突出部 900c に設けられた上面 900ca に当接することで第 1 球状部材 952 が第 1 流路センサ 951a により検出された（即ち、第 1 流路 956 がオフからオンへと可変した）場合に、大当たり期待度を示唆する表示態様（最終落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。このように構成することで、落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とを当接させる場合における演出態様を多様化させることができる。

#### 【5275】

なお、ラック 991 の突出部 991c も落下役物 900 の突出部 900c と同様の構成であるため、第 1 球状部材 952 が孔部 951b に緩嵌合した状態で落下役物 900 が自由落下により下降した場合には、上昇するラック 991 の突出部 991c と第 1 球状部材 952 とが当接することによって、第 1 球状部材 952 が所定位置（第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置）まで移動（退避）される。これにより、落下役物 900 を第 1 中間位置から張出位置まで上昇させるために実行されるラック 991 の上昇動作を利用して、第 1 球状部材 952 を所定位置（第 1 射出ソレノイド 955 と当接する位置）まで移動（退避）させることができるので、第 1 球状部材 952 の可動に係る制御を簡素化することができる。

#### 【5276】

< 第 30 制御例の第 6 変形例における演出内容について >

次に、本第 6 変形例におけるパチンコ機 10 で実行される各種演出のうち、特徴的な演出である役物演出について説明する。本第 6 変形例では、特別図柄の変動表示が実行されている期間における変動演出の一環として、落下役物 900 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成されている。この役物演出は、加算変動時間（加算時間）が設定されている変動演出（即ち、加算変動時間（加算時間）が 0 秒ではない変動演出）中に実行される役物演出の実行可否を決定する実行抽選において、特定の抽選結果（実行に対応する抽選結果）となった場合に実行される演出であり、基本変動時間（基本時間）に対応する変動演出が残り 25 秒となったタイミングで開始され、基本変動時間（基本時間）に対

10

20

30

40

50

応する変動演出が終了するタイミング（即ち、加算変動時間（加算時間）に対応する変動演出が開始されるタイミング）で終了するように構成されている。役物演出では、落下役物 900 が張出位置から自由落下により下降する落下動作で 3 回可動され、各落下動作の実行前に設けられた操作有効期間において枠ボタン 22 を操作することにより成立し得る所定条件が成立した（球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）が小窓（第 1 小窓 950、または第 2 小窓 960）内に停止した）場合に、落下動作において落下役物 900 が停止する停止位置を可変させ、大当たり期待度を示唆する演出である落下予告を実行可能に構成されている。当該落下予告は、第 1 落下予告、第 2 落下予告、及び最終落下予告の 3 種類で構成されており、各操作有効期間の終了後に何れかの落下予告を実行可能に構成されている。

10

## 【5277】

本第 6 変形例における役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間の演出態様を示した図である。本第 6 変形例では、変動時間として加算変動時間（加算時間）を含む変動時間が設定された場合に、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能に構成し、枠ボタン 22 が押下されたことに基づいて当該実行抽選を実行するように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行されることを期待する遊技者に対して、枠ボタン 22 を押下する意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、換言すれば、特別図柄の変動時間として加算変動時間（加算時間）が設定された場合において、枠ボタン 22 が操作されなかった場合には、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行しないように構成されているため、役物演出を実行させないことを遊技者が任意に決定することができる。よって、装飾用可動役物（落下役物 900）が可動することを好まない遊技者の利便性を向上させることができる。

20

## 【5278】

役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm における左右方向の略中央上方には横長略矩形形状の表示領域 HR10 が形成され、当該表示領域 HR10 には枠ボタン 22 を押下することで役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行されることを示唆する表示態様（例えば、「ボタンを押して役物演出 GET？」という文字）が表示される。

## 【5279】

主表示領域 Dm の正面視左側下方には小表示領域 Dm72 が形成され、当該小表示領域 Dm72 には枠ボタン 22 の操作有効期間を示すためのタイムゲージ tg1 が表示される。当該タイムゲージ tg1 は、操作有効期間の残り時間を示すための残時間ゲージ tg1a と、操作有効期間が開始されてからの経過時間を示すための経過時間ゲージ tg1b とで構成されている。なお、本第 6 変形例では、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な実行抽選期間（枠ボタン 22 の操作有効期間）として 2 秒間を設定する。即ち、タイムゲージ tg1 における残時間ゲージ tg1a は、2 秒掛けて非表示状態（0 となる）まで減少する表示態様であり、経過時間ゲージ tg1b は、2 秒間掛けて最大となる（タイムゲージ tg1 が経過時間ゲージ tg1b のみで形成される）まで増加する表示態様である。また、小表示領域 Dm72 の上部に形成された回数表示領域 Dm72a には、枠ボタン 22 の操作を促す表示態様（例えば、「押せ」という文字）が表示される。小表示領域 Dm72、及び回数表示領域 Dm72a に表示されている表示態様は、枠ボタン 22 が押下されたタイミングで非表示へと可変するように構成されており、枠ボタン 22 が押下されなかった場合には、操作有効期間（2 秒）が経過した場合に非表示へと可変するように構成されている。

30

40

## 【5280】

役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能な実行抽選期間は、主表示領域 Dm における正面視左側上方に小表示領域 Dm1 が形成され、主表示領域 Dm における正面視右側上方に小表示領域 Dm2 が形成される。小表示領域 Dm1 は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域

50

であって、第 1 特別図柄（特図 1）の抽選状況を示すための識別情報、或いは、第 2 特別図柄（特図 2）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。小表示領域 D m 2 は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び抽選結果）を示すための識別情報が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための識別情報が表示されている。また、小表示領域 D m 1 の下方には、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 が形成されている。小表示領域 D s 1 1 には特図 1 保留数（図では、特図 1 保留数が 3 個であることを示す「3」）が表示され、小表示領域 D s 1 2 には特図 2 保留数（図では、特図 2 保留数が 2 個であることを示す「2」）が表示されている。

#### 【5281】

なお、図示は省略したが、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物を実行させる抽選結果となった場合には、役物演出の実行が決定したことを示す表示態様（例えば、「役物演出 GET !!」という文字）が表示され、役物演出を実行しない抽選結果となった場合、及び実行抽選が実行されなかった（枠ボタン 2 2 が押下されなかった）場合には、役物演出が実行されないことを示す表示態様（例えば、「役物演出 GET ならず」という文字）が表示される。これにより、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選における抽選結果を遊技者が容易に把握することができる。

10

#### 【5282】

なお、本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下されることを役物演出の実行可否を決定する実行抽選の実行契機としているがこれに限るものではない。例えば、発射された遊技球が所定位置に到達したことを検出可能な検出センサ（非接触センサ）を設け、当該検出センサがオンとなった場合に実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断してしまう）ことを抑制することができる。

20

#### 【5283】

また、遊技者が所有するスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機 1 0 で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示された P u s h 表示をタッチする操作）がされた場合に、実行抽選を実行するように構成してもよい。このように構成した場合、W i f i（登録商標）や B l u e t o o t h（登録商標）等の通信手段を用いて、スマートフォンにおいて所定の操作がされたことをパチンコ機 1 0 に対して出力可能に構成すると良い。このように構成することで、感染症対策等により枠ボタン 2 2 に触りたくない遊技者に対しても実行抽選の実行を促すことができる。

30

#### 【5284】

本第 6 変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合、実行抽選期間（操作有効期間（2 秒））が経過した後に、役物演出が開始され、役物演出における準備期間（1 秒間）が設定される。即ち、上述した役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行された（枠ボタン 2 2 が押下された）タイミングによらず、実行抽選期間として設定される 2 秒が経過した後に、役物演出が実行される。役物演出における準備期間では、落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置まで 1 秒間で可動（上昇）する。また、表示領域 H R 1 0 には、役物演出における準備期間であることを示すための表示態様（例えば、「役物演出準備中 !!」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 2 には、タイムゲージ t g 1 が満タンの状態で表示（残時間ゲージ t g 1 a のみで構成）され、回数表示領域 D m 7 2 a には、操作有効期間が間もなく開始されることを示す表示態様（例えば、「準備中」という文字）が表示されている。これにより、役物演出において枠ボタン 2 2 を操作する演出が間もなく実行されることを遊技者に容易に理解させることができる。

40

#### 【5285】

役物演出における 1 回目の操作有効期間（3 秒間）の演出態様の一例を示した図である。本第 6 変形例では、役物演出における準備期間が終了すると、枠ボタン 2 2 の操作有効期間（1 回目）として所定時間（3 秒間）が設定され、当該操作有効期間において、枠ボ

50

タン 2 2 が操作されることに基づいて第 1 球状部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成されている。より具体的には、当該操作有効期間において枠ボタン 2 2 が押下された場合に、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 により第 1 球状部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成され、遊技盤 1 3 に設けられた第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 が停止した場合に、張出位置から下降した落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させ、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様（第 1 落下予告の予告内容）を表示可能に構成されている。

#### 【 5 2 8 6 】

役物演出における 1 回目の操作有効期間では、表示領域 H R 1 0 に「第 1 小窓に球が止まれば第 1 落下予告 G E T ! 」という文字が表示される。これにより、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 が停止することで、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出が実行されることを遊技者に理解させることができる。また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、落下役物 9 0 0 が張出位置に位置している状態で保持されており、落下役物 9 0 0 を介して遊技者から視認可能となる落下役物 9 0 0 の背面側の回数表示領域 D m 7 6 には「次回」という文字が表示される。

10

#### 【 5 2 8 7 】

また、役物演出における 1 回目の操作有効期間では、当該操作有効期間の開始からの経過時間に対応して、小表示領域 D m 7 2 に表示されたタイムゲージ t g 1 の残時間ゲージ t g 1 a が減少し、経過時間ゲージ t g 1 b が増加する。小表示領域 D m 7 2 a には、枠ボタン 2 2 の操作方法を示す表示態様（例えば、「長押し」という文字）が表示される。詳細については後述するが、本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下された（押し込み状態へと可変した）ことを契機として第 1 球状部材 9 5 2 を可動させることが可能に構成され、枠ボタン 2 2 が押下され続けている（長押しされている）期間において、球状部材 9 5 2 を可動させるための第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を所定の周期（0.5 秒毎）に可動させることが可能に構成されている。なお、操作有効期間において枠ボタン 2 2 を複数回押下した場合には、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動規制期間（駆動されてから 0.5 秒間）は駆動させないように構成されている。即ち、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 は 0.5 秒毎の駆動が最短の間隔であるため、枠ボタン 2 2 を長押しした方が第 1 球状部材 9 5 2 を第 1 小窓 9 5 0 内に停止させ易くなる。これにより、枠ボタン 2 2 の操作状況に応じて、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とを当接させる難易度を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【 5 2 8 8 】

小表示領域 D m 7 2 の正面視右側には、小表示領域 D m 7 3 が形成され、当該小表示領域 D m 7 3 には第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動回数を示すための表示態様（図では、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 が 3 回可動されたことを示す「3 回」という文字）が表示される。小表示領域 D m 7 3 内に形成された回数表示領域 D m 7 3 b に表示された表示態様（図では、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動回数を示す「3」という数字）は、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動が設定される毎に更新（1 ずつ加算して表示）される。また、小表示領域 D m 7 3 の上部に形成された小表示領域 D m 7 3 a には、小表示領域 D m 7 3 に表示された回数が第 1 球状部材 9 5 2 の可動回数に対応する回数であることを示すための表示態様（例えば、「Try 数」という文字）が表示されている。

40

#### 【 5 2 8 9 】

本第 6 変形例では、上述した通り、枠ボタン 2 2 が所定時間（0.5 秒）未満で複数回押下された場合に、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動を規制することが可能に構成されており、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動が規制された場合には、回数表示領域 D m 7 3 b に表示された表示態様を更新しないように構成されている。より具体的には、枠ボタン 2 2 が押下されてから 0.5 秒経過するよりも前に、次の押下がされた場合、2 回目の操作に基づく第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動を規制し、実際に第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を駆動した回数分（即ち、1 回目の押下に基づいて可動された 1 回分）だけ回数表示領域 D m 7 3 b に表示された表示態様を更新するように構成されている。このように構成するこ

50

とで、枠ボタン 2 2 が高速で連打された場合に、第 1 球状部材 9 5 2 を可動させる駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5）の駆動が規制されている（即ち、押下しても駆動されない）にも関わらず、駆動手段（第 1 射出ソレノイド 9 5 5）が枠ボタン 2 2 の押下回数分、駆動されていると遊技者に勘違いさせてしまう不具合を抑制することができる。

#### 【 5 2 9 0 】

小表示領域 D m 7 3 の右側に形成される小表示領域 D m 7 4 には、第 1 小窓 9 5 0 付近の遊技盤 1 3 を模した表示態様が表示され、小表示領域 D m 7 4 の上部に形成された回数表示領域 D m 7 4 a には、遊技盤 1 3 における第 1 小窓 9 5 0 付近に注目することを促すための表示態様（例えば、「注目！」という文字）が表示される。このように構成することで、枠ボタン 2 2 を押下されたことに基づいて可動された第 1 球状部材 9 5 2 を、第 1 小窓 9 5 0 を介して視認させ易くすることができる。よって、実行されている演出内容を遊技者に理解させ易くすることができる。

10

#### 【 5 2 9 1 】

また、主表示領域 D m における上下方向に対して略中央の左側に形成された回数表示領域 D m 7 5 には、落下予告の発生した回数の累計を示すための表示態様（例えば、「0 / 3 発生」という文字）が表示され、回数表示領域 D m 7 5 の上部には、落下予告の発生した回数をカウントしていることを示す表示態様（例えば、「予告」という文字）が表示される。回数表示領域 D m 7 5 における回数表示領域 D m 7 5 b に表示された表示態様（図では「0」という数字）は、落下予告が発生する毎に表示態様が可変（数値が 1 ずつ加算）して表示される。これにより、落下予告の最大発生回数（3 回）に対して、何回の落下予告を発生させることができたのかを遊技者に容易に把握させることができる。なお、役物演出が実行されている期間における、小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 は、上述した役物演出の実行抽選期間における小表示領域 D m 1、小表示領域 D m 2、小表示領域 D s 1 1、及び小表示領域 D s 1 2 に対して、小表示領域 D m 2 の表示場所が左側に移動した点においてのみ相違しており、表示内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。

20

#### 【 5 2 9 2 】

本第 6 変形例における役物演出では、枠ボタン 2 2 が押下されたことに基づいて可動した第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止した場合に、自由落下により下降する落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とを当接させることで落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させることを可能に構成され、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止した場合に特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様を表示させるように構成されている。役物演出において落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止した場合、第 1 中間位置に位置している落下役物 9 0 0 の背面側の小表示領域 D m 7 7 には、第 1 落下予告内容を示す表示態様（例えば、「激」という文字）が表示され、表示領域 H R 1 0 には「第 1 落下予告発生！」という文字が表示される。詳細については後述するが、第 1 落下予告落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「激」、「とても」、「やや」の何れかが選択されるように構成されている。なお、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、予告内容として「激」が選択され易く、「やや」が選択され難く構成されている。即ち、大当たり期待度が高い方から順に、「激」、「とても」、「やや」となるように構成されている。このように構成することで、小表示領域 D m 7 7 に表示された表示態様（第 1 落下予告の予告内容）から特別図柄抽選の抽選結果を予想する遊技性を実現することができる。

30

40

#### 【 5 2 9 3 】

主表示領域 D m の上下方向に対する略中央の左側に形成された小表示領域 D m 7 5 には、落下予告が発生した回数をカウントする表示態様（図では、「1 / 3 発生」という文字）が更新して表示される。なお、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止しなかった場合（即ち、落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させることができなかった場合）には、落下役物 9 0 0 が張出位置から原点位置まで落下するように構成されている。即ち、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止したか否かによらず、落下役物 9 0 0 を張

50

出位置から自由落下により移動させるように構成されている。ここで、第1球状部材952が第1小窓950内に停止することなく、落下役物900が原点位置まで落下した場合には、表示領域HR10には何も表示されず（非表示となり）、小表示領域Dm75内の表示態様が更新されることもない（「0/3発生」という文字が表示され続ける）。

#### 【5294】

本第6変形例では、役物演出における1回目の操作有効期間の終了タイミングで落下役物900を張出位置から自由落下により移動させた後、落下役物900を駆動モータ910の駆動力により再び張出位置まで移動させ、落下役物900が張出位置に到達したタイミングにおいて2回目の操作有効期間（3秒間）を設定するように構成されている。2回目の操作有効期間では、表示領域HR10に「第2小窓内に球が止まれば第2落下予告GET!」という文字が表示される。これにより、第2小窓960、及び第2球状部材962を用いて、1回目の操作有効期間における演出と類似する演出が実行されていることを遊技者に容易に理解させることができる。2回目の操作有効期間では、小表示領域Dm77に第1落下予告として表示された表示態様（例えば、「激」という文字）が表示されている。2回目の操作有効期間では、1回目の操作有効期間に対して、実行された累計の予告回数を示す表示態様（例えば、「1/3発生」という文字）が小表示領域Dm75において表示されている点と、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）が可動された累計の可動回数を示す表示態様（例えば、「6回」という文字）が小表示領域Dm73において表示されている点と、第2小窓960付近の遊技盤13を模した表示態様が小表示領域Dm74において表示されている点と、で相違している。

10

20

#### 【5295】

本第6変形例における役物演出では、上述した2回目の操作有効期間（3秒間）の終了から所定時間（1秒間）が経過したタイミングにおいて、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させるように構成されている。また、張出位置から自由落下により落下役物900を下降させた場合において、第2小窓960内に第2球状部材962が停止している場合には、落下役物900と第2球状部材962とを当接させることで落下役物900を第2中間位置に停止させることが可能に構成され、第2小窓960内に第2球状部材962が停止していない場合には、落下役物900を原点位置まで下降させ、原点位置で停止させることが可能に構成されている。これにより、自由落下により下降する落下役物900の移動範囲を可変させることができるため、落下役物900の動作態様を多様化させることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

#### 【5296】

落下役物900が第2中間位置で停止した場合には、表示領域HR10において「第2落下予告発生！上昇までに第1小窓内に球を止める!」という文字が表示される。これにより、再び、第1小窓950内に第1球状部材952を停止させる演出が実行されていることを遊技者に理解させることができる。詳細については後述するが、本第6変形例では、第1小窓950内に停止している第1球状部材952に対して、駆動モータ910の駆動力により上昇している落下役物900を当接させることで、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成されている。これにより、落下役物900と第1球状部材952との当接パターンを多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【5297】

また、第2中間位置に位置している落下役物900の背面側の小表示領域Dm78には、第2落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「アツ」という文字）が表示され、役物演出において発生した落下予告の累計数を更新した表示態様（例えば、「2/3発生」という文字）が小表示領域Dm75に表示される。詳細については後述するが、第2落下予告の予告内容は、特別図柄の抽選結果に応じて選択され、大当たり期待度を示唆することができる。このように構成することで、遊技者は、第1落下予告の予告内容に加え、第2落下予告の予告内容も参照して、特別図柄抽選の抽選結果を予想することができる。

50

なお、第2落下予告の予告内容は第1落下予告の実行有無に関わらず表示可能に構成されている。即ち、第1落下予告が発生しなかった場合における第2落下予告発生時の演出態様は、第1落下予告が発生した場合における第2落下予告発生時の演出態様に対して、小表示領域Dm77において何も表示されない点と、回数表示領域Dm75の回数表示領域Dm75bに表示された表示内容が異なる（例えば、第2落下予告の発生だけがカウントされた「1」という数値が表示される）点と、において相違し、その他の演出態様については同一である。

#### 【5298】

なお、本第6変形例では、小表示領域Dm75において、落下予告が発生した回数（累計）を表示するように構成しているが、これに加え、落下動作の実行回数（累計）を表示するように構成してもよい。より具体的には、落下予告の発生有無によらず、落下役物900が張出位置から自由落下により下降する落下動作が実行された回数を識別可能な識別情報を表示するように構成してもよい。このように構成することで、役物演出の進行度合いを遊技者に理解させ易くすることができる。

10

#### 【5299】

なお、図示は省略したが、張出位置に位置している落下役物900を自由落下により下降させた場合において、第2小窓960内に第2球状部材962が停止していない場合は、落下役物900は原点位置まで下降して停止するように構成されている。また、落下役物900が第2停止位置で停止することなく原点位置まで下降した場合には、小表示領域Dm78には何も表示されることはない。

20

#### 【5300】

落下役物900が2回目の落下動作（張出位置からの下降）を開始してから所定時間（1秒）が経過すると、3回目の操作有効期間（2秒間）が設定される。3回目の操作有効期間（2秒間）では、枠ボタン22が押下されたことに基づいて、第1球状部材952を可動させることが可能に構成されている。小表示領域Dm72では、3回目の操作有効期間（2秒間）を示すためのタイムゲージtg1が表示され、タイムゲージtg1における残時間ゲージtg1a、及び経過時間ゲージtg1bが、3回目の操作有効期間が開始からの経過時間に対応して可変して表示される。小表示領域Dm73では、役物演出において各球状部材（第1球状部材952、及び第2球状部材962）が可動された累計の可動回数に対応する表示態様（例えば、「9回」という文字）が表示される。

30

#### 【5301】

本第6変形例では、原点位置、または第2中間位置から駆動モータ910の駆動力により張出位置に向けて上昇している落下役物900が第1小窓950内に停止している第1球状部材952と当接した場合に、落下役物900が張出位置から自由落下により原点位置まで下降したタイミングにおいて、最終落下予告の予告内容を示す表示態様（例えば、「星5」という文字）を小表示領域Dm79に表示させることが可能に構成されている。詳細については後述するが、最終落下予告の予告内容は、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、上述した第1落下予告と第2落下予告との予告内容が規定されたデータテーブルとは異なるデータテーブルから決定される。即ち、第1落下予告と第2落下予告との予告内容から最終落下予告の予告内容を特定することが困難となるように構成されている。このように構成することで、大当たり期待度を示唆する表示態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上することができる。

40

#### 【5302】

なお、第1小窓950内に第1球状部材952が停止していない状態において、落下役物900が張出位置まで上昇した後、落下役物900が張出位置から原点位置まで自由落下により下降した場合には、小表示領域Dm79には何も表示されることはない。このように構成することで、落下役物900の停止位置を可変させることのない3回目の落下動作において、落下役物900と第1球状部材952とが当接したか否かに応じて、演出態様を可変させることができる。よって、落下役物900と第1球状部材952とが当接可能な構成において、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興

50



趣を向上させることができる。

【5303】

また、役物演出において最終落下予告が発生した場合は、表示領域HR10において、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様（例えば、「次回激アツ星5リーチ」という文字）が表示される。なお、図示は省略したが、発生しなかった落下予告がある場合（例えば、最終落下予告のみ発生しなかった場合）、役物演出において発生した予告内容を示す表示態様は、発生した予告内容にのみ対応する表示態様（例えば、「次回激アツリーチ」という文字）で表示される。

【5304】

次に、役物演出の操作有効期間における枠ボタン22の操作状況と射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の駆動状況との関係について説明する。本第6変形例では、操作有効期間において枠ボタン22が押下されたことに基づいて射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）が駆動されてから所定時間（例えば、0.5秒間）を射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の駆動を規制する駆動規制期間として設定するように構成されている。即ち、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）が可動されてから所定時間（例えば、0.5秒間）が経過するよりも前に、再び枠ボタン22が押下された場合には、当該押下を無効とする（射出ソレノイドを駆動させない）ように構成されている。このように構成することで、枠ボタン22を高速で連打された場合に、プッシュソレノイドである射出ソレノイドのプッシュバーが残留磁気等により突出し続けてしまう等の不具合を抑制することができる。駆動規制期間（0.5秒間）が経過した後に、枠ボタン22が押下された場合には、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）が再び駆動される。

【5305】

本第6変形例では、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）を駆動させるように構成されている。更に、上述した射出ソレノイドの駆動規制期間（駆動開始から0.5秒間）が経過したタイミングまで枠ボタン22が押下され続けていた（長押しされた）場合には、当該駆動規制期間が経過したタイミングにおいて、再び射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）を駆動させるように構成されている。上述した制御は、操作有効期間において枠ボタン22が押下され続けている（長押しされている）期間、継続して実行される。

【5306】

より具体的には、例えば、枠ボタン22が1.5秒間押下された場合、枠ボタン22が押下されたタイミングにおいて1回目の射出ソレノイドの可動が実行され、その後0.5秒毎（即ち、枠ボタン22の押下開始から0.5秒後、1秒後、及び1.5秒後）に射出ソレノイドが繰り返し駆動される。即ち、役物演出の操作有効期間において、枠ボタン22が所定時間（0.5秒）以上、押下され続けた（長押しされた）場合に、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）を所定の周期（0.5秒毎）で駆動させることが可能に構成されている。このように構成することで、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）により可動される球状部材（第1球状部材952、及び第2球状部材962）の動作態様をより好適なものにすることができる。

【5307】

なお、図示は省略したが、操作有効期間の開始前から枠ボタン22を押下し続けていた場合（例えば、操作有効期間の開始1秒前から押下し続けていた場合）に、操作有効期間の開始タイミングにおいて射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、または第2射出ソレノイド965）の1回目の駆動を設定することが可能に構成されている。これにより

、操作有効期間の開始よりも前に枠ボタン 2 2 が押下されていた場合に、最速のタイミング（即ち、操作有効期間の開始タイミング）において射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5）を可動させることができる。

#### 【 5 3 0 8 】

次に、本第 6 変形例の役物演出における落下役物 9 0 0 の動作の流れを説明する。本第 6 変形例における役物演出では、上述したように、張出位置に位置している落下役物 9 0 0 が自由落下により下降する落下動作で所定回数（3 回）可動される。また、張出位置に位置している落下役物 9 0 0 を自由落下により下降させる場合において、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 が停止している場合には落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させ、第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止している場合には落下役物 9 0 0 を第 2 中間位置に停止させ、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 が停止しておらず、且つ第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止していない場合には、落下役物 9 0 0 を原点位置で停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、球状部材（第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2）の状態に応じて落下役物 9 0 0 の下降幅（移動幅）を可変させることができるため、落下役物 9 0 0 の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【 5 3 0 9 】

役物演出の実行が決定されると、まず、役物演出の準備期間において、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置まで所定時間（1 秒）掛けて上昇する。落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇すると、落下役物 9 0 0 は保持ソレノイド 9 2 0 によって所定時間（4 秒間）、張出位置に保持される。また、詳細については後述するが、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 により張出位置に保持されている期間において、ラック 9 9 1 が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで（規制部材 9 9 5 と当接するまで）所定時間（7 5 0 ミリ秒）掛けて下降する。落下役物 9 0 0 は、張出位置に位置している状態で所定時間（4 秒間）保持された後、保持ソレノイド 9 2 0 のプッシュバーが引込状態へと可変することで張出位置から自由落下により下降する。落下役物 9 0 0 が張出位置から自由落下により下降する場合において、第 1 小窓 9 5 0 内に第 1 球状部材 9 5 2 が停止している場合、落下役物 9 0 0 は第 1 中間位置まで下降して停止し、所定のタイミング（役物演出の開始から 8 秒後）に張出位置に到達するように可動される。

#### 【 5 3 1 0 】

落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置から張出位置まで上昇されると、ラック 9 9 1 が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで（規制部材 9 9 5 と当接するまで）下降すると共に、落下役物 9 0 0 が所定時間（4 秒）張出位置に保持された後、自由落下により下降する。張出位置から下降した落下役物 9 0 0 は、第 2 球状部材 9 6 2 と当接することにより第 2 中間位置まで下降した状態で停止する。その後、落下役物 9 0 0 は、所定のタイミング（役物演出の開始から 1 7 秒後）で張出位置に到達するまで上昇する。落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置から張出位置まで上昇すると、ラック 9 9 1 が落下役物 9 0 0 と離間した状態で駆動モータ 9 1 0 の駆動力により下限まで（規制部材 9 9 5 と当接するまで）下降すると共に、落下役物 9 0 0 が保持ソレノイド 9 2 0 によって張出位置に所定時間（4 秒間）保持される。その後、落下役物 9 0 0 は張出位置から原点位置まで自由落下により下降して停止する。即ち、ラック 9 9 1 は、各落下予告の発生有無（換言すれば、落下役物 9 0 0 の停止位置）によらず、下限（ラック 9 9 1 と規制部材 9 9 5 とが当接するまで下降した位置）まで下降するように構成されている。

#### 【 5 3 1 1 】

本第 6 変形例では、落下予告の発生状況によらず、落下役物 9 0 0 を可動させるための駆動モータ 9 1 0 を予め規定されたシナリオに基づいて可動させるように構成されている。より具体的には、各所定のタイミング（役物演出の開始時、開始から 7 秒後、及び開始から 1 6 秒後）において、落下役物 9 0 0 を上昇させるために駆動モータ 9 1 0 を正方向に回転させてラック 9 9 1 を 1 秒間で上昇させ、その後、所定時間（2 5 0 m s）の待機

動作（駆動モータ 910 のホールディングトルクによる保持）を経て駆動モータ 910 を負方向に回転させてラック 991 を退避させる（規制部材 995 と当接するまで下降させる）ように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 を可動させることが可能な駆動モータ 910 の制御内容を変更することなく、張出位置から自由落下により下降する落下役物 900 の停止位置を可変させることができる。よって、落下役物 900 の停止位置を可変させるための制御を簡素化することができる。

【5312】

即ち、第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合における落下役物 900 の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、落下役物 900 の2回目の落下時における停止位置が原点位置である点においてのみ相違しており、その他の動作内容については同一であるため、詳細な説明を省略する。第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合には、落下役物 900 は2回目の落下（下降）時に原点位置に位置するまで落下（下降）し、原点位置で停止する。

10

【5313】

第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合における落下役物 900 の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、1回目の落下動作で落下役物 900 が原点位置まで落下（下降）して停止する点においてのみ相違している。その他の動作内容は同一であるため、詳細な説明は省略する。第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合には、落下役物 900 の1回目の落下（下降）時に、落下役物 900 が原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

20

【5314】

第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合における落下役物 900 の動作内容は、第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合における落下役物 900 の動作内容に対して、1回目と2回目との落下役物 900 の落下（下降）時に、落下役物 900 が原点位置まで落下（下降）して停止する点において相違し、その他の動作内容については同一であるため詳細な説明を省略する。第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合には、落下役物 900 は1回目と2回目との落下（下降）時に原点位置まで落下（下降）し、原点位置で停止する。

30

【5315】

なお、本第6変形例では、最終落下予告の発生有無によらず、落下役物 900 の3回目の落下（下降）時に落下役物 900 を原点位置まで落下（下降）させて停止させるように構成されている。このように構成することで、落下役物 900 の3回目の落下動作が終了した時点で落下役物 900 を原点位置に必ず位置させることができるので、落下役物 900 を原点位置に退避させるための制御を実行することなく落下役物 900 を原点位置に退避させることができる。

【5316】

< 第30制御例の第6変形例における電氣的構成について >

次に、本第6変形例における電氣的構成について説明する。本第6変形例では、上述した第6変形例におけるパチンコ機 10 に対して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 の構成の一部、RAM 223 の構成の一部を変更している点、各種センサ 230、及びその他装置 228 を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な内容について説明を省略する。

40

【5317】

音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 224 を介して入出力ポート 225 が接続されている。入出力ポート 225 には、主制御装置 110、表示制御装置 114、音声出力装置 226、ランプ表示装置 227、枠ボタン 22、各種センサ 230、その他装置 228 がそれぞれ接続されている。

50

## 【 5 3 1 8 】

各種センサ 2 3 0 とは、具体的には、退避センサ 9 4 0 と、原点位置センサ 9 4 1 と、張出位置センサ 9 4 2 と、第 1 中間センサ 9 4 3 と、第 2 中間センサ 9 4 4 と、第 1 流路センサ 9 5 1 a と、第 2 流路センサ 9 6 1 a とが少なくとも設けられている。これにより、各部材の動作状況を正確に把握することができるので、落下役物 9 0 0 の動作制御をより好適に実行することができる。また、本第 6 変形例では、その他装置 2 2 8 を構成する装置として、駆動モータ 9 1 0 と、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 と、保持ソレノイド 9 2 0 とが設けられている。これらの駆動手段により、各部材を所定の動作で可動することができる。

## 【 5 3 1 9 】

ここで、駆動モータ 9 1 0 について詳細に説明する。駆動モータ 9 1 0 は、公知のステップモータで構成され、パチンコ機 1 0 に搭載されている落下役物 9 0 0 を動作させるために設けられている。この駆動モータ 9 1 0 は、対応する制御用 IC (モータドライバ) によって駆動される。具体的には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 からモータ制御用 IC (モータドライバ) に対して、回転のステップ数と、回転方向 (正方向、または負方向) と、回転速度とを少なくとも含むコマンドを出力する。制御用 IC (モータドライバ) は、出力されたコマンドに基づいて、駆動モータ 9 1 0 を駆動する。設定されたコマンドに基づいて、制御用 IC (モータドライバ) が落下役物 9 0 0 を動作させる場合には、1 ステップの動作を実行させる毎に、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 に対して動作を実行させたことを通知するための信号 (実行信号) が出力される。この実行信号により、MPU 2 2 1 は、設定した動作の進捗を把握することができる。

## 【 5 3 2 0 】

なお、音声ランプ制御装置 1 1 3 には、図示しないステップカウンタが設けられている。このステップカウンタは、駆動モータ 9 1 0 が何ステップ回転動作したのかをカウントするカウンタである。即ち、原点位置を 0 ステップの位置として、制御用 IC からの実行信号を受信する毎にその値が 1 ずつ更新される。より具体的には、落下役物 9 0 0 が原点位置から張出位置へと向かう方向 (正方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ加算される。また、張出位置から原点位置へと向かう方向 (負方向) へ 1 ステップ動作する毎にその値が 1 ずつ減算される。よって、ステップカウンタの値に基づいて落下役物 9 0 0 を動作させるためのラック 9 9 1 の動作位置を容易に把握することができる。ここで、原点位置とは、落下役物 9 0 0 が電源投入に基づく原点復帰において移行する位置のことである。具体的には、電源投入時に原点位置センサ 9 4 1 がオンでなければ、原点位置センサ 9 4 1 がオンを検出するまで落下役物 9 0 0 を変位させる (即ち、駆動モータ 9 1 0 を駆動する)。

## 【 5 3 2 1 】

これに加え、本第 6 変形例では、電源投入に基づいて原点復帰を実行した後に、落下役物 9 0 0 が正常に可動するかを確認するための初期動作を実行するように構成されている。この初期動作では、原点位置に位置する落下役物 9 0 0 を駆動モータ 9 1 0 の駆動力により張出位置まで上昇させ、保持ソレノイド 9 2 0 を駆動することにより落下役物 9 0 0 を張出位置に所定時間 (例えば、1 秒間) 保持した後、自由落下により原点位置まで落下させるように構成されている。なお、当該初期動作が正常に実行されなかった (例えば、初期動作に要する時間が経過しても原点位置センサ 9 4 1 がオンとならない) 場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエラー表示態様 (例えば、「役物動作エラー」という文字) が表示される。このように構成することで、落下役物 9 0 0 に故障等の不具合が生じていないかを、電源投入時に確認することができる。

## 【 5 3 2 2 】

また、上述したステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を張出位置に移動させるまでに必要な設計値となったタイミングにおいて張出位置センサ 9 4 2 がオンでない場合に、エラー状態と判定し、原点位置センサ 9 4 1 がオンを検出するまで落下役物 9 0 0 を変位させるように構成されている。より具体的には、ステップカウンタの値が落下役物 9 0 0 を

10

20

30

40

50

張出位置に移動させるまでに必要な設計値（250）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ942がオンであるかを判別し、張出位置センサ942がオンでないと判別した場合には、第3図柄表示装置81においてエラー表示態様（例えば、「役物動作エラー」という文字）を表示すると共に、落下役物900を原点位置（原点位置センサ941がオンになる）まで変位させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ910の脱調等に起因して落下役物900が正常に動作していない場合に落下役物900を原点位置に退避させることができる。

#### 【5323】

なお、本第6変形例では、ステップカウンタの値が落下役物900を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（250）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ942がオンでないと判別した場合に、落下役物900を原点位置まで変位させるように構成しているが、これに限るものではない。例えば、ステップカウンタの値が落下役物900を張出位置に移動させるまでに必要な設計値（250）まで加算されたタイミングにおいて張出位置センサ942がオンでないと判別した場合に、所定時間（例えば、50ms）までは駆動モータ910を回転させ続け、所定時間が経過しても張出位置センサ942がオンであると判別しなかった場合に、エラー表示態様を表示すると共に、落下役物900を原点位置に退避させるように構成してもよい。このように構成することで、駆動モータ910の経年劣化に起因して発生した軽微な脱調によって、過度に復帰動作が実行されてしまう不具合を抑制することができる。

#### 【5324】

次いで、モータ制御用IC（モータドライバ）による駆動モータ910の制御の一例について説明する。なお、説明を分かり易くするために、1ステップで90度回転する（即ち、4ステップで1周する）ステッピングモータを例にとって説明するが、実際の駆動モータ910は、1ステップの回転角度をより細かく設定できるように構成されている。

#### 【5325】

駆動モータ910は、対応するモータ制御用ICに対して音声ランプ制御装置113から励磁制御データを送ることにより、その励磁制御データに対応した部位が励磁されるように構成されている。具体的には、「A、B、C、D」に対応した4桁の2進数で構成された励磁制御データによってモータ制御用ICにより励磁される。具体的には、駆動モータ910の各部位（即ち、A、B、C、Dの何れか）に対応する励磁制御データが「1」であれば励磁され、励磁制御データが「0」であれば励磁されない。例えば、励磁制御データが「1100」であれば、A及びBが励磁され、C及びDは励磁されない。この励磁制御データは、音声ランプ制御装置113のROM222に設けられている励磁テーブル222eeに規定されている。

#### 【5326】

また、音声ランプ制御装置113には、励磁テーブル222eeに規定された複数の励磁制御データの中から1の励磁制御データを選択して設定するために用いられる励磁カウンタ223eghが設けられている。この励磁カウンタ223eghは「1」を起点として正方向に1ずつ更新することができ、励磁カウンタ223eghの値が「4」となったら値が更新されると値が「1」に戻るループカウンタとなっている。この励磁カウンタ223eghのカウント値が更新される毎に、対応する励磁制御データが読み出されて設定される。励磁制御データが設定されると、励磁制御データに基づく各部位の励磁が即座に行われる（即ち、励磁制御データの設定からタイムラグなく駆動モータ910が可動する）。更に、励磁カウンタ223eghは、負の方向にも更新することができる。つまり、値が「1」を起点として、「1」「4」「3」「2」「1」の順番に更新することができる。負方向に更新する場合は、正方向に更新した場合と駆動モータ910の回転方向が逆向きになる。

#### 【5327】

励磁カウンタ223eghを更新する方向と、励磁カウンタ223eghの更新頻度とは、予め定められている。なお、この励磁カウンタ223eghの最大値は駆動モータ9

10

20

30

40

50

10のステップ数に応じて変化する。例えば、1ステップで1度回転する（即ち、モータが1回転するのに360ステップを要する）駆動モータ910の場合、励磁カウンタ223 e g hは「1」～「360」の範囲で更新されるループカウンタとなる。

【5328】

次いで、駆動モータ910の各部位を励磁するための励磁制御データの具体例について説明する。なお、励磁テーブル222 e eには、励磁カウンタ223 e g hのカウント値毎に励磁制御データが規定されている。駆動モータ910に対応するシーケンスデータとして、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「1」～「4」の順に「1100, 0110, 0011, 1001」の励磁制御データがそれぞれ規定されている。また、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「1」に対応するシーケンスデータである「1100」が設定されると、駆動モータ910のA、及びBの各部位が励磁される。また、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「2」に対応するシーケンスデータである「0110」が設定されると、駆動モータ910のB、及びCの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ223 e g hの値が「1」の状態から時計回りに90度回転する。

10

【5329】

また、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「3」に対応するシーケンスデータである「0011」が設定されると、駆動モータ910のC、及びDの各部位が励磁され、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「2」の状態から時計回りに90度回転する。また、励磁カウンタ223 e g hのカウント値「4」に対応するシーケンスデータである「1001」が設定されると、駆動モータ910のA、及びDの各部位が励磁されるので、励磁カウンタ223 e g hのカウント値が「3」の状態から時計回りに90度回転する。

20

【5330】

このように、励磁カウンタ223 e g hのカウント値が正方向に1更新される毎に、駆動モータ910が時計回りに90度ずつ回転する。なお、上述した通り、励磁カウンタ223 e g hのカウント値が負方向に更新される場合は、駆動モータ910が反時計回りに90度ずつ回転する。

【5331】

以上のように、駆動モータ910の制御を簡略化した動作モデルで説明したが、本第6変形例で実際に用いられる駆動モータ910では、1ステップ毎に（即ち、励磁カウンタ223 e g hの値を1更新する毎に）より細かい角度で回転させることができる。即ち、落下役物900を変位させる場合は、変位させるステップ数に応じた回数だけ励磁カウンタ223 e g hのカウント値を1ずつ更新し、励磁カウンタ223 e g hの更新毎にカウンタ値に対応する励磁制御データを設定することで、正確に落下役物900を変位させることができる。

30

【5332】

また、本第6変形例では、駆動モータ910を用いて、落下役物900を張出位置に所定時間（250ms）保持することが可能に構成されている。より具体的には、落下役物900が張出位置に到達したタイミングにおいて、励磁されていた駆動モータ910の部位を継続して励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ことによって、駆動モータ910に保持力（所謂、ホールディングトルク）を発生させるように構成されている。このように構成することで、駆動モータ910を正方向の回転動作から逆回転への回転動作に切替えるタイミングにおいて、慣性により落下役物900が意図せず変位してしまう不具合を抑制することができる。

40

【5333】

次に、本第6変形例の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。本第6変形例では、上述した第1制御例の音声ランプ制御装置113のROM222（図28（a）参照）に対して、役物演出実行抽選テーブル222 e a、前半予告選択テーブル222 e b、後半予告選択テーブル222 e c、駆動テーブル222 e d、及び励磁テーブル222 e eが追加されている点で相違している。

【5334】

50

上述した役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a の詳細について説明する。この役物演出実行抽選テーブル 2 2 2 e a は、枠ボタン 2 2 が操作されたことに基づいて役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選を実行する場合に参照されるデータテーブルである。

【 5 3 3 5 】

特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出を実行するか否かを判定する判定値（演出カウンタ 2 2 3 f の値）の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 2 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「3 0 ~ 9 9」の範囲が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 6 9」の範囲が役物演出の実行なしと判定される判定値（カウンタ値）として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「7 0 ~ 9 9」が役物演出の実行と判定される判定値（カウンタ値）として規定されている。

10

【 5 3 3 6 】

演出カウンタ 2 2 3 f は、「0 ~ 9 9」の範囲で更新されるループカウンタで構成されているので、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、当該変動演出が大当たりに対応するものであった場合、7 0 %（7 0 / 1 0 0）の割合で役物演出の実行と判定され、当該変動演出が外れに対応するものであった場合、3 0 %（3 0 / 1 0 0）の割合で役物演出の実行と判定される。即ち、役物演出を実行するか否かを決定する実行抽選が実行された場合において、役物演出が実行される割合は、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合の方が外れである場合よりも 4 0 % 高くなるように構成されている。このように構成することで、役物演出が実行された場合に、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりであることを遊技者に対して適度に期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上することができる。

20

【 5 3 3 7 】

次に、上述した前半予告選択テーブル 2 2 2 e b の詳細について説明する。この前半予告選択テーブル 2 2 2 e b は、役物演出において、第 1 落下予告を表示する場合と、第 2 落下予告を表示する場合とに参照されるデータテーブルである。

【 5 3 3 8 】

前半予告選択テーブル 2 2 2 e b には、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における第 1 落下予告の予告内容と第 2 落下予告の予告内容とを選択するカウンタ値の範囲が規定されている。より具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 3 9」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「4 0 ~ 6 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「6 5 ~ 8 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「とても」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「8 5 ~ 9 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「とても」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「9 5 ~ 9 8」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「やや」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「9 9」が第 1 落下予告の予告内容として「やや」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

30

40

【 5 3 3 9 】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値「0 ~ 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「激」、第 2 落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「5 ~ 1 4」の範囲が第 1 落下予告の予告内容として「とても」、第 2 落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「1 5 ~

50

34」の範囲が第1落下予告の予告内容として「とても」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「35～59」の範囲が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「アツ」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「60～99」の範囲が第1落下予告の予告内容として「やや」、第2落下予告の予告内容として「チャンス」が選択されるカウンタ値として規定されている。

【5340】

即ち、第1落下予告の予告内容は、「激」、「とても」、及び「やや」の3パターンから選択され、第2落下予告の予告内容は、「アツ」、及び「チャンス」の2パターンから選択されるので、第1落下予告と第2落下予告とを合わせた内容は、「激アツ」、「激チャンス」、「とてもアツ」、「とてもチャンス」、「ややアツ」、及び「ややチャンス」の6パターンとなる。これにより、第1落下予告、または第2落下予告の予告内容が表示されることで大当たり期待度を示唆することが可能となることに加え、第1落下予告と第2落下予告との両方の予告内容が表示されることでより詳細な大当たり期待度を示唆することが可能となる。よって、特別図柄抽選の抽選結果を予想したい遊技者に対して、より多くの落下予告が表示されることを期待させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

10

【5341】

次に、上述した後半予告選択テーブル222ecについて説明する。この後半予告選択テーブル222ecは、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択する場合に参照されるデータテーブルである。

20

【5342】

後半予告選択テーブル222ecには、特別図柄抽選の抽選結果毎に、役物演出における最終落下予告の予告内容を選択するための演出カウンタ223fのカウンタ値の範囲が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の抽選結果「大当たり」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～39」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星5」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「40～64」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星4」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「65～84」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星3」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「85～94」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星2」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「95～99」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星1」が選択されるカウンタ値として規定されている。

30

【5343】

一方、特別図柄抽選の抽選結果「外れ」に対しては、演出カウンタ223fの値「0～4」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星4」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「5～19」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星3」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「20～49」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星2」が選択されるカウンタ値として規定され、演出カウンタ223fの値「50～99」の範囲が最終落下予告の予告内容として「星1」が選択されるカウンタ値として規定されている。

40

【5344】

即ち、特別図柄抽選の抽選結果が大当たりである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数が多い予告内容が選択され易くなり、特別図柄抽選の抽選結果が外れである場合には、最終落下予告の予告内容として星の数少ない予告内容が選択され易くなるように構成されている。このように構成することで、最終落下予告の予告内容を参照して特別図柄抽選の抽選結果を遊技者が予想する遊技性を実現することができる。

【5345】

また、本第6変形例では、第1落下予告の予告内容と第2落下予告の予告内容とを選択するための前半予告選択テーブル222ebと、最終落下予告の予告内容を選択するため

50



の後半予告選択テーブル 2 2 2 e c と、を分けて設けているため、第 1 落下予告の予告内容と第 2 落下予告の予告内容とが両方表示された場合でも、最終落下予告の予告内容が遊技者に特定されることはない。これにより、特別図柄抽選の抽選結果を示唆する表示態様がより多く表示されることを期待する遊技者に対して、最終落下予告の予告内容が表示されることを期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 5 3 4 6 】

次に、上述した駆動テーブル 2 2 2 e d の詳細について説明する。この駆動テーブル 2 2 2 e d は、役物演出において落下役物 9 0 0 を可動させるための駆動モータ 9 1 0 の動作内容が規定されたデータテーブルである。

10

【 5 3 4 7 】

駆動テーブル 2 2 2 e d には、駆動ポインタ 2 2 3 e g b のポインタ値に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を制御するためのデータが規定されている。より具体的には、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 1 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 2 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 2 5 0 m s の間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 3 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 4 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 5 0 0 0 m s 待機させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 5 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 6 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 2 5 0 m s の間、回転させずに励磁する（即ち、部位を切替えることなく励磁する）ためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 7 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 8 H 」の値に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 7 0 0 0 m s 待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 9 H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 4 m s 毎に 1 ステップのスピードで張出位置センサ 9 4 2 がオンになるまで正方向に回転させるデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 A H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を励磁することなく 2 5 0 m s 待機させるためのデータが規定され、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値「 0 B H 」に対応付けて、駆動モータ 9 1 0 を 3 m s 毎に 1 ステップのスピードで退避センサ 9 4 0 がオンになるまで負方向に回転させるデータが規定されている。

20

30

【 5 3 4 8 】

この駆動テーブル 2 2 2 e d の規定内容に基づいて、駆動モータ 9 1 0 が制御されることで、落下役物 9 0 0 が役物演出において 3 回、張出位置まで上昇する。なお、本第 6 変形例では、落下役物 9 0 0 が張出位置まで上昇した場合に、保持ソレノイド 9 2 0 を可動させることで落下役物 9 0 0 を張出位置に保持すると共に、落下役物 9 0 0 とラック 9 9 1 を離間させてラック 9 9 1 を下降させるように構成しているため、駆動モータ 9 1 0 が負方向に回転している期間において落下役物 9 0 0 が下降することはない。

40

【 5 3 4 9 】

また、本第 6 変形例では、落下役物 9 0 0 を原点位置から張出位置まで移動する際の所要ステップ数が 2 5 0 ステップとなるように構成されている。即ち、ラック 9 9 1 は、下限位置（ラック 9 9 1 と規制部材 9 9 5 とが当接する位置）から上限位置（落下役物 9 0 0 を張出位置まで上昇させた際に到達する位置）まで 1 0 0 0 m s（ 4 m s × 2 5 0 ステップ）掛けて上昇し、上限位置で 2 5 0 m s 保持された後、 7 5 0 m s（ 3 m s × 2 5 0 ステップ）掛けて下限位置まで下降する往復動作で 3 回可動する。

50

## 【 5 3 5 0 】

次に、本第 3 0 制御例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。本第 3 0 制御例における R A M 2 2 3 は、上述した第 1 制御例における R A M 2 2 3 の構成（図 2 8（b）参照）に対して、従変動時間タイマ 2 2 3 e a、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d、予告内容格納エリア 2 2 3 e e、最終予告フラグ 2 2 3 e f、及び役物駆動関連エリア 2 2 3 e g が追加されている点で相違している。その他の構成については、上述した第 1 制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

## 【 5 3 5 1 】

従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の基本変動時間（基本時間コマンドが示す変動時間）を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この従変動時間タイマ 2 2 3 e a は、第 1 特別図柄の変動が開始される場合に、当該変動の基本変動時間に対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理において、演出更新処理が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される。

10

## 【 5 3 5 2 】

役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始されたことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能な変動演出が開始される場合にオンに設定され、当該実行抽選に対応する演出態様が設定されたタイミングにおいてオフに設定される。

20

## 【 5 3 5 3 】

役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行が決定された変動演出中であることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この役物演出実行フラグ 2 2 3 e c は、役物演出の実行可否を決定する実行抽選において役物演出の実行に対応する抽選結果となった場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。

## 【 5 3 5 4 】

役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出に係る枠ボタン 2 2 の操作有効期間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この役物演出操作タイマ 2 2 3 e d は、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、役物演出が実行されている期間における枠ボタン 2 2 の操作有効期間の開始時と、に予め定められたタイマ値が設定され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理において、枠ボタン入力監視・演出処理が実行された場合に、タイマ値が 1 ずつ減算される。また、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選が実行される場合（即ち、枠ボタン 2 2 が押下された場合）には、タイマ値「0」が設定される。これにより、枠ボタン 2 2 が押下された場合に、操作有効期間を強制的に打ち切ることができる。

30

## 【 5 3 5 5 】

予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、前半予告選択テーブル 2 2 2 e b、及び後半予告選択テーブル 2 2 2 e c から選択された役物演出における落下予告の予告内容を示すデータが格納される記憶領域である。この予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の実行が決定された場合に、前半予告選択テーブル 2 2 2 e b から選択されたデータが格納され、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した場合に、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c から選択されたデータが格納される。また、予告内容格納エリア 2 2 3 e e は、役物演出の終了タイミングにおいて、記憶領域がクリアされる。

40

## 【 5 3 5 6 】

最終予告フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において最終落下予告の予告内容を表示させることが決定した（実行条件が成立した）ことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この最終予告フラグ 2 2 3 e f は、役物演出において最終落下予告の予

50

告内容を表示させる実行条件が成立した場合にオンに設定され、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される。

【5357】

役物駆動関連エリア223 eg は、落下役物900を駆動させるための各種タイマやフラグ等を有する記憶領域である。ここで、役物駆動関連エリア223 eg の内容について説明する。役物駆動関連エリア223 eg には、駆動規制カウンタ223 ega、駆動ポインタ223 eg b、駆動データ格納エリア223 eg c、駆動タイマ223 eg d、駆動回数カウンタ223 ege、ソレノイド選択ポインタ223 eg f、励磁スピードカウンタ223 eg g、励磁カウンタ223 eg h、励磁データ格納エリア223 egi、及び回転開始フラグ223 eg j が設けられている。

10

【5358】

駆動規制カウンタ223 ega は、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の駆動規制期間（駆動されてから0.5秒間）を計時するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この駆動規制カウンタ223 ega は、射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）が可動されたタイミングにおいて0.5秒に対応する値がカウンタ値として設定され、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理における演出更新処理において、役物演出更新処理が実行された場合に、カウンタ値が1ずつ減算される。

【5359】

駆動ポインタ223 eg b は、駆動テーブル222 ed から駆動データ格納エリア223 eg c に格納するデータを選択する場合に参照されるポインタであり、初期状態ではポインタ値「00H」が設定される。この駆動ポインタ223 eg b は、役物演出の開始タイミングにおいてポインタ値「01H」が設定され、駆動データ格納エリア223 eg c に格納されているデータに対応する駆動モータ910の動作が完了した場合に、カウンタ値が1ずつ加算される。また、駆動ポインタ223 eg b は、駆動テーブル222 ed における最終のデータ（駆動ポインタ223 eg b のポインタ値「0BH」に対応するデータ）に対応する動作が完了した場合に、ポインタ値「00H」が設定される。

20

【5360】

駆動データ格納エリア223 eg c は、駆動モータ910の動作内容が規定された駆動テーブル222 ed から選択されたデータが格納される記憶領域である。この駆動データ格納エリア223 eg c は、役物演出の開始タイミングにおいて駆動ポインタ223 eg b のポインタ値「01H」に対応付けて規定されたデータが駆動テーブル222 ed から選択されて格納され、駆動ポインタ223 eg b のポインタ値が更新（1ずつ加算）される毎に、駆動ポインタ223 eg b のポインタ値に対応するデータが駆動テーブル222 ed から選択されて格納される。また、この駆動データ格納エリア223 eg c は、役物演出の終了タイミングにおいて記憶領域がクリアされる。

30

【5361】

駆動タイマ223 eg d は、駆動データ格納エリア223 eg c に格納されたデータに基づく駆動モータ910の動作が開始されてからの経過時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値「0」が設定される。この駆動タイマ223 eg d は、駆動テーブル222 ed から時間データを含むデータ（即ち、待機に対応するデータ）が駆動データ格納エリア223 eg c に格納された場合に、当該時間データに対応する値がタイマ値として設定され、音声ランプ制御装置113内で定期的（1ms毎）に実行されるメイン処理において役物駆動処理が実行された場合に、タイマ値が1ずつ減算される。

40

【5362】

駆動回数カウンタ223 ege は、役物演出における各射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965）の累計の駆動回数を計数するためのカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この駆動回数カウンタ223 ege は、各射出ソレノイド（第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド96

50

5)の駆動が設定された場合にカウンタ値が1ずつ加算され、役物演出の終了タイミングにおいてカウンタ値「0」が設定される。これにより、駆動回数カウンタ223 e g eを参照することで、各射出ソレノイド(第1射出ソレノイド955、及び第2射出ソレノイド965)の正確な累計の駆動回数に対応する表示態様を第3図柄表示装置81に表示することができる。

【5363】

ソレノイド選択ポインタ223 e g fは、役物演出における各操作有効期間において、枠ボタン22が押下された場合に、駆動させる射出ソレノイド(第1射出ソレノイド955、または第2射出ソレノイド965)を選択するためにポインタ値が参照されるポインタである。このソレノイド選択ポインタ223 e g fは初期状態ではポインタ値「00H」が設定され、役物演出における2回目の操作有効期間(即ち、第2射出ソレノイド965を駆動可能な期間)を設定する場合に、ポインタ値「01H」が設定される。即ち、第1射出ソレノイド955を駆動させることを示すためのポインタ値として「00H」が設定され、第2射出ソレノイド965を駆動させることを示すためのポインタ値として「01H」が設定されるように構成されている。

【5364】

励磁スピードカウンタ223 e g gは、駆動モータ910を駆動テーブル222 e dにおける各データに規定されたスピードデータに対応する時間(即ち、駆動モータ910の1ステップの動作に要する時間)を計時するためのタイマであり、初期状態ではカウンタ値「0」が設定される。この励磁スピードカウンタ223 e g gは、駆動モータ910を回転させる動作データが設定されている場合に、音声ランプ制御装置113内で定期的(1ms毎)に実行されるメイン処理における役物駆動処理(において、駆動モータ回転処理が実行されるとカウンタ値が1ずつ加算され、回転開始(即ち、駆動モータ910の待機動作から回転動作に切替え)時にカウンタ値「0」が設定される。

【5365】

励磁カウンタ223 e g hは、励磁データ格納エリア223 e g iに格納する励磁制御データを励磁テーブル222 e eから選択する場合に、カウンタ値が参照されるカウンタであり、初期状態ではカウンタ値「1」が設定される。また、この励磁カウンタ223 e g hは、カウンタ値「1」~「4」の範囲で正方向(加算)と負方向(減算)とに更新可能なループカウンタである。この励磁カウンタ223 e g hは、駆動モータ910が励磁されてから、駆動データ格納エリア223 e g cに格納されているデータにおけるスピードデータに対応する時間が経過する(即ち、駆動モータ910を新たに1ステップ回転させる)毎に、カウンタ値が更新(1ずつ加算、または減算)される。

【5366】

励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが励磁テーブル222 e eから選択されて格納される記憶領域である。この励磁データ格納エリア223 e g iは、励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値が更新(1加算、または減算)された場合に、励磁テーブル222 e eから励磁カウンタ223 e g hのカウンタ値に対応する励磁制御データが選択されて格納される。

【5367】

回転開始フラグ223 e g jは、駆動モータ910を待機状態(回転させない状態)から回転状態へと切替えるタイミングであることを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この回転開始フラグ223 e g jは、駆動テーブル222 e dから駆動モータ910を回転させるためのデータ(即ち、動作データが正方向、または負方向であるデータ)が駆動データ格納エリア223 e g cに格納された場合にオンに設定され、駆動モータ910の部位を切替えて励磁する場合にオフに設定される。これにより、待機状態から回転状態へと切替えるタイミングにおいて即座に1ステップ目の動作を開始させることができる。

【5368】

<第30制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

10

20

30

40

50

次に、本第6変形例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理について説明する。本第6変形例では、上述した第1制御例に対して、変動表示設定処理(図66のS4113参照)に代えて変動表示設定処理(S4113E)を実行し、枠ボタン入力監視・演出処理(図70のS4107参照)に代えて枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)を実行し、演出更新処理(図58のS4111参照)に代えて演出更新処理(S4111E)を実行し、役物駆動処理(S4120E)を追加して実行する点で相違し、それ以外の処理の内容は同一である。同一処理の内容についてはその説明を省略する。

#### 【5369】

まず、本第6変形例におけるメイン処理の詳細について説明する。この本第6変形例におけるメイン処理のうち、S4101~S4106, S4108~S4110, S4112, 及びS4114~S4118の各処理では、それぞれ上述した第1制御例のメイン処理(図58参照)におけるS4101~S4106, S4108~S4110, S4112, 及びS4114~S4118の各処理と同一の処理が実行される。また、本第6変形例におけるメイン処理では、S4106の処理が終了すると、次いで、後述する枠ボタン入力監視・演出処理を実行し(S4107E)、S4108の処理に移行する。この枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)は、上述した第1制御例における枠ボタン入力監視・演出処理(S4107)の処理内容に加え、枠ボタン22が操作された場合に役物演出に係る各種演出等を設定する処理である。

#### 【5370】

S4108~S4110の各処理では、上述した通り、第1制御例のS4108~S4110の各処理と同一の処理が実行され、S4110の処理が終了すると、後述する演出更新処理が実行される(S4111E)。この演出更新処理(S4111E)は、上述した第1制御例における演出更新処理の処理内容に加え、変動演出開始からの経過時間に応じて役物演出に係る演出等を設定する処理である。S4111Eの処理が終了すると、役物駆動処理が実行される(S4120E)。この役物駆動処理は、役物演出において落下役物900を駆動させるためのデータを設定する処理である。

#### 【5371】

S4120Eの処理が終了すると、上述した第1制御例のS4112の処理と同一の処理であるS4112の処理が実行され、次いで、後述する変動表示設定処理が実行される(S4113E)。この変動表示設定処理(S4113E)は、上述した第1制御例における変動表示設定処理(図66のS4113参照)の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に対応する演出を設定する処理である。S4113Eの処理が終了すると、S4114の処理に移行する。S4114~S4118の各処理では、上述した通り、第1制御例のS4114~S4118の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【5372】

次に、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理(S4113E)について説明する。この変動表示設定処理(S4113E)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理の中で実行され、上述したように、第1制御例の変動表示設定処理(図66のS4113参照)と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。

#### 【5373】

この本第6変形例における変動表示設定処理のうち、S4901, S4902, 及びS4904~S4911の各処理では、それぞれ上述した第1制御例の変動表示設定処理(図66)におけるS4901, S4902, 及びS4904~S4911の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【5374】

また、本第6変形例における変動表示設定処理では、S4902の処理が終了すると、次いで、後述する特図1演出態様設定処理が実行される(S4903E)。この特図1演

10

20

30

40

50

出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）は、上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）と同一の処理内容に加え、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選に係る演出を設定する処理である。S 4 9 0 3 E の処理が終了すると、次いで、S 4 9 0 4 の処理が実行される。S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理では、上述した通り、第 1 制御例の S 4 9 0 4 ~ S 4 9 1 1 の各処理と同一の処理が実行される。

【 5 3 7 5 】

次に、本第 6 変形例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）の内容について説明する。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）と同一の内容に加え、役物演出の実行可否を決定する実行抽選に係る演出を設定する処理である。

10

【 5 3 7 6 】

この本第 6 変形例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）のうち、S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例の特図 1 演出態様設定処理（図 6 7 の S 4 9 0 3 参照）における S 5 0 0 1 ~ S 5 0 1 2 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 変形例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 9 0 3 E）では、S 5 0 1 0 の処理において、チャンスモードであると判別しなかった場合には（S 5 0 1 0 : No）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間と加算コマンドに含まれる変動時間とを抽出する（S 5 0 0 1 E）。S 5 0 0 1 E の処理が終了すると、次いで、基本変動時間（基本コマンドに含まれる変動時間）に対応する値を従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値として設定し（S 5 0 0 2 E）、加算変動時間（加算コマンドに含まれる変動時間）が 0 より大きいかを判別する（S 5 0 0 3 E）。S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 0 0 3 E : No）、S 5 0 1 1 の処理に移行する。一方、S 5 0 0 3 E の処理において、加算変動時間が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 0 0 3 E : Yes）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S 5 0 0 4 E）、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオンに設定し（S 5 0 0 5 E）、S 5 0 0 9 の処理に移行する。S 5 0 0 9 の処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 0 0 9 の処理と同一の処理を実行し、本処理を終了する。

20

【 5 3 7 7 】

次に、本第 6 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）の詳細について説明する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）は、上述した通り、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）の内容に加え、枠ボタン 2 2 が操作された場合に役物演出に係る各演出を設定する処理である。

30

【 5 3 7 8 】

本第 6 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）のうち、S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理では、それぞれ上述した第 1 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理（図 7 0 の S 4 1 0 7 参照）の S 5 3 0 1 ~ S 5 3 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 6 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理（S 4 1 0 7 E）では、S 5 3 0 4 の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいかを判別する（S 5 3 0 1 E）。S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別した場合は（S 5 3 0 1 E : Yes）、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値を減算し（S 5 3 0 2 E）、S 5 3 0 5 の処理に移行する。一方、S 5 3 0 1 E の処理において、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 3 0 1 E : No）、S 5 3 0 2 E の処理をスキップし、S 5 3 0 5 の処理に移行する。

40

【 5 3 7 9 】

S 5 3 0 5 ~ S 5 3 0 8 の各処理では、上述したように、第 1 制御例の S 5 3 0 5 ~ S

50

5308の各処理と同一の処理が実行される。S5308の処理が終了すると、次いで、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいかが判別する(S5303E)。即ち、S5302Eの処理において減算された役物演出操作タイマ223edの値が0より大きい(操作有効期間であるか)を判別する。S5303Eの処理において役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいと判別しなかった場合には、S5309の処理に移行する。S5309の処理では、上述した通り、第1制御例のS5309の処理と同一の処理が実行される。一方、S5303Eの処理において役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいと判別した場合は(S5303E:Yes)、後述する役物演出押下処理を実行し(S5304E)、S5309の処理に移行する。

#### 【5380】

また、本第6変形例における枠ボタン入力監視・演出処理(S4107E)では、S5310の処理において、枠ボタンを押下中であると判別した場合は(S5310:Yes)、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいかを判別する(S5305E)。即ち、S5302Eの処理において減算された役物演出操作タイマ223edの値が0より大きい(操作有効期間であるか)を判別する。S5305Eの処理において、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいと判別しなかった場合には(S5305E:No)、S5312の処理に移行する。一方、S5305Eの処理において、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きいと判別した場合は(S5305E:Yes)、後述する役物演出長押し処理を実行し(S5306E)、S5312の処理に移行する。S5312~S5316の各処理では、上述したように、それぞれ第1制御例のS5312~S5316の各処理と同一の処理が実行される。

#### 【5381】

次に、本第6変形例における役物演出押下処理(S5304E)について説明する。この役物演出押下処理(S5304E)は、上述した枠ボタン入力監視・演出処理(図1370のS4107E参照)において実行される処理であり、枠ボタン22が押下された場合に役物演出に係る演出を設定する処理である。

#### 【5382】

役物演出押下処理(S5304E)が実行されると、まず、役物演出実行フラグ223ecがオンであるかを判別する(S5321E)。S5321Eの処理において、役物演出実行フラグ223ecがオンであると判別しなかった場合には(S5321E:No)、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行する実行条件が成立(枠ボタン22が押下された)ことを意味するため、役物演出操作タイマ223edの値に0を設定し(S5322E)、役物演出実行抽選テーブル222eaを読み出し(S5323E)、役物演出実行抽選テーブル222eaを参照して役物演出の実行可否を特定する(S5324E)。なお、本第6変形例では、役物演出操作タイマ223edが0より大きい値となり得るのは、役物演出の実行可否を決定する実行抽選が実行可能となる操作有効期間(即ち、役物演出の実行前における操作有効期間)か、役物演出が実行されている期間における操作有効期間かの何れかであるため、役物演出操作タイマ223edの値が0より大きい値である場合において実行される役物押下処理(S5321)において、役物演出実行フラグ223ecの状態(オンであるか否か)を確認することで、役物演出実行前の操作有効期間に枠ボタン22が押下されたのか、役物演出が実行されている期間における操作有効期間において枠ボタン22が押下されたのか、の何れであるかを判別することができる。

#### 【5383】

S5324Eの処理が終了すると、次いで、役物演出を実行するかを判別する(S5325E)。S5325Eの処理において、役物演出を実行すると判別した場合には(S5325E:Yes)、役物演出の実行を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5326E)、役物演出実行フラグ223ecをオンに設定する(S5327E)。S5327Eの処理が終了すると、次いで、前半予告選択テーブル222ebを読み出し(S5328E)、前半予告選択テーブル222ebから演出カウンタ223fの値に対応するデータを予告内容格納エリア223eeに格納し(S5329E)、S5340Eの処理に移

10

20

30

40

50

行する。一方、S 5 3 2 5 E の処理において、役物演出を実行すると判別しなかった場合には ( S 5 3 2 5 E : N o )、役物演出を実行しないことを示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 3 3 0 E )、S 5 3 4 0 E の処理に移行する。なお、図示は省略したが、役物演出を実行しないことを示す表示態様とは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選において、役物演出を実行する抽選結果にならなかったことを遊技者が把握できるもの (例えば、「役物演出GETならず」という文字) であれば良い。

#### 【5 3 8 4】

これらに対し、S 5 3 2 1 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別された場合は ( S 5 3 2 1 E : Y e s )、役物演出が実行されている期間における操作有効期間に枠ボタン 2 2 が押下されたことを意味するため、操作中カウンタ 2 2 3 t の値に 3 秒に対応する値を上書きして設定する ( S 5 3 3 1 E )。これにより、役物演出の実行されている期間における操作有効期間の最大時間 ( 3 秒間 )、枠ボタン 2 2 が押下され続けた ( 長押しされた ) 場合に、枠ボタン 2 2 の操作状況に対応する演出を設定させることができる。S 5 3 3 1 の処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であるかを判別する ( S 5 3 2 2 E )。S 5 3 2 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 5 3 2 2 E : N o )、射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) の駆動規制期間 ( 駆動されてから 0 . 5 秒経過するまでの期間 ) であることを意味するため、本処理を終了する。これにより、枠ボタン 2 2 が高速で連打されることにより、射出ソレノイドの動作 ( ブッシュバーの往復動作 ) が正常に行えないといった不具合を抑制することができる。

#### 【5 3 8 5】

一方、S 5 3 3 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 3 3 2 E : Y e s )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であるかを判別する ( S 5 3 3 3 E )。S 5 3 3 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合には ( S 5 3 3 3 E : Y e s )、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を駆動する期間 ( 即ち、役物演出における 1 回目、または 3 回目の操作有効期間 ) であることを意味するため、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し ( S 5 3 3 4 E )、S 5 3 3 6 の処理に移行する。これに対し、S 5 3 3 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった場合には ( S 5 3 3 3 E : N o )、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 を駆動する期間 ( 即ち、役物演出における 2 回目の操作有効期間 ) であることを意味するため、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し ( S 5 3 3 5 E )、S 5 3 3 6 E の処理に移行する。なお、本第 6 変形例では、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f は、ポインタ値に 0 0 H、または 0 1 H が設定されるポインタであり、ポインタ値「0 0 H」が第 1 射出ソレノイド 9 5 5 を駆動させることを意味し、ポインタ値「0 1 H」が第 2 射出ソレノイド 9 6 5 を駆動させることを意味するため、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f のポインタ値が 0 0 H であるかを判別することで、駆動する射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) を選択することができる。

#### 【5 3 8 6】

S 5 3 3 6 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し ( S 5 3 3 6 E )、次いで、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 3 3 7 E )。これにより、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示領域において、役物演出中に各射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) が駆動された累計の回数に対応する表示態様を表示することができる。S 5 3 3 8 E の処理が終了すると、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値に 0 . 5 秒に対応する値を設定し ( S 5 3 3 8 E )、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 3 3 9 E )、S 5 3 4 0 E の処理に移行する。これにより、設定された駆動コマンドに基づいて、駆動内容に対応する動作で射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) を駆動させることができる。S 5 3 4 0 E の処理では、決定され



た各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 3 4 0 E )、本処理を終了する。

【 5 3 8 7 】

次に、本第 6 変形例における役物演出長押し処理 ( S 5 3 0 6 E ) の詳細について説明する。この役物演出長押し処理 ( S 5 3 0 6 E ) は、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 4 1 0 7 E ) において実行される処理であり、役物演出の実行されている期間における操作有効期間において、枠ボタン 2 2 が所定時間 ( 0 . 5 秒 ) 以上押下され続けた ( 長押しされた ) 場合に、対応する演出を設定する処理である。

【 5 3 8 8 】

役物演出長押し処理 ( S 5 3 0 6 E ) が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであるか判別する ( S 5 3 5 1 E )。S 5 3 5 1 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 3 5 1 E : N o )、本処理を終了する。ここで、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d の値が 0 より大きい場合に実行される役物演出長押し処理 ( S 5 3 0 6 E ) において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった ( オフであると判別した ) ことは、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行可能な抽選期間において、枠ボタンが所定時間 ( 0 . 5 秒 ) 以上押下され続けた ( 長押しされた ) ことを意味する。即ち、本第 6 変形例では、役物演出の実行可否を決定するための実行抽選を実行する契機である枠ボタン 2 2 の操作については、操作内容 ( 押下している時間の長さ ) によらず、抽選回数が 1 回となるように構成されている。

【 5 3 8 9 】

一方、S 5 3 5 1 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合には ( S 5 3 5 1 E : Y e s )、役物演出が実行されている期間における操作有効期間中に枠ボタン 2 2 が所定時間 ( 0 . 5 秒 ) 以上、押下され続けている ( 長押しされている ) ことを意味するため、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であるかを判別する ( S 5 3 5 2 E )。S 5 3 5 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 3 5 2 E : N o )、各射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) の駆動規制期間であることを意味するため、本処理を終了する。これに対し、S 5 3 5 2 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 であると判別した場合には ( S 5 3 5 2 E : Y e s )、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であるかを判別する ( S 5 3 5 3 E )。

【 5 3 9 0 】

S 5 3 5 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別した場合は ( S 5 3 5 3 E : Y e s )、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 の駆動を設定し ( S 5 3 5 4 E )、S 5 3 5 6 E の処理に移行する。一方、S 5 3 5 3 E の処理において、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値が 0 0 H であると判別しなかった ( 即ち、ポインタ値が 0 1 H である ) 場合には、第 2 射出ソレノイド 9 6 5 の駆動を設定し ( S 5 3 5 5 E )、S 5 3 5 6 E の処理に移行する。S 5 3 5 6 E の処理では、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 1 を加算し ( S 5 3 5 6 E )、次いで、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 3 5 7 E )。S 5 3 5 7 E の処理が終了すると、次いで、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値に 0 . 5 秒に対応する値を設定し ( S 5 3 5 8 E )、設定された駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 3 5 9 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 3 6 0 E )、本処理を終了する。

【 5 3 9 1 】

次に、本第 6 変形例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) の詳細について説明する。この演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) は、上述した通り、第 1 制御例の演出更新処理 ( S 4 1 1 1 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における演出更新処理 ( S 4 1 1 1 ) の内容に加え、変動演出の開始からの経過時間に応じて、役物演出に係る演出を設定する処理である。

10

20

30

40

50

## 【 5 3 9 2 】

演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別する ( S 5 4 0 1 E )。従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 0 1 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 0 1 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値から 1 を減算し ( S 5 4 0 2 E )、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであるかを判別する ( S 5 4 0 3 E )。S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別した場合には ( S 5 4 0 3 E : Y e s )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であるかを判別する ( S 5 4 0 4 E )。S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には ( S 5 4 0 4 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

## 【 5 3 9 3 】

一方、S 5 4 0 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 5 0 0 0 であると判別した場合には ( S 5 4 0 4 E : Y e s )、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し ( S 5 4 0 5 E )、役物演出実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を設定する ( S 5 4 0 6 E )。これにより、所定のタイミング ( 基本変動時間に対応する演出が終了する 2 5 秒前 ) に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するための操作有効期間と、実行抽選に対応する表示態様を含む演出態様を表示させることができる。S 5 4 0 6 E の処理が終了すると、次いで、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b をオフに設定し ( S 5 4 0 7 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 0 8 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。

## 【 5 3 9 4 】

これらに対し、S 5 4 0 3 E の処理において、役物演出抽選フラグ 2 2 3 e b がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 3 E : N o )、役物演出実行フラグがオンであるかを判別する ( S 5 4 0 9 E )。S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 0 9 E : N o )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 0 9 E の処理において、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c がオンであると判別した場合は ( S 5 4 0 9 E : Y e s )、役物演出を実行している期間であることを意味するため、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別する ( S 5 4 1 0 E )。S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 1 0 E : Y e s )、後述する役物演出更新処理を実行し ( S 5 4 1 1 E )、決定された各種演出内容に対応する表示態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 4 1 2 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。一方、S 5 4 1 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 1 0 E : N o )、後述する役物演出終了処理を実行し ( S 5 4 1 3 E )、S 5 4 1 4 E の処理に移行する。S 5 4 1 4 E の処理では、その他各種カウンタ、及び各種タイマの更新処理を実行し ( S 5 4 1 4 E )、本処理を終了する。

## 【 5 3 9 5 】

次に、本第 6 変形例における役物演出更新処理 ( S 5 4 1 4 E ) の詳細について説明する。この役物演出更新処理 ( S 5 4 1 4 E ) は、演出更新処理 ( S 4 1 1 1 E ) において実行される処理であり、変動演出開始からの経過時間に応じて、役物演出の実行期間における演出を設定する処理である。

## 【 5 3 9 6 】

役物演出更新処理 ( S 5 4 1 4 E ) が実行されると、まず、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別する ( S 5 4 3 1 E )。S 5 4 3 1 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 4 3 1 E : Y e s )、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値から 1 を減算し ( S 5 4 3 2 E )、S 5 4 3 3 E の処理に移行する。一方、S 5 4 3 1 E の処理において、駆動規制カウンタ 2 2 3 e g a の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には ( S 5 4 3 1 : N o )、S 5 4 3 2 E

の処理をスキップし、S 5 4 3 3 E の処理に移行する。S 5 4 3 3 E の処理では、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であるか判別する (S 5 4 3 3 E)。S 5 4 3 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別した場合は (S 5 4 3 3 E : Y e s)、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 1 H を設定し (S 5 4 3 4 E)、役物演出準備期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 4 3 5 E)、駆動テーブル 2 2 2 e d から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し (S 5 4 3 6 E)、本処理を終了する。

【 5 3 9 7 】

S 5 4 3 3 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 3 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 4 3 3 E : N o)、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であるかを判別する (S 5 4 3 7 E)。S 5 4 3 7 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 4 3 7 E : Y e s) 役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し (S 5 4 3 8 E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 4 3 9 E)、本処理を終了する。一方、S 5 4 3 7 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 2 2 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 4 3 7 E : N o)、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であるかを判別する (S 5 4 4 0 E)。

10

【 5 3 9 8 】

S 5 4 4 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 4 4 0 E : Y e s)、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 3 秒に対応する値を設定し (S 5 4 4 1 E)、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f (S 5 4 4 2 E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 4 4 3 E)、本処理を終了する。一方、S 5 4 4 0 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 5 0 0 0 であると判別しなかった場合には (S 5 4 4 0 E : N o)、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であるかを判別する (S 5 4 4 4 E)。

20

【 5 3 9 9 】

S 5 4 4 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 4 4 4 E : Y e s)、役物演出操作タイマ 2 2 3 e d に 2 秒に対応する値を設定し (S 5 4 4 5 E)、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 0 H を設定し (S 5 4 4 6 E)、操作有効期間を示す表示態様を含む演出態様を設定し (S 5 4 4 7 E)、本処理を終了する。これに対し、S 5 4 4 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 0 であると判別した場合には (S 5 4 4 4 E : N o)、後述する落下予告設定処理を実行し (S 5 4 4 8 E)、本処理を終了する。

30

【 5 4 0 0 】

次に、本第 6 変形例における落下予告設定処理 (S 5 4 4 8 E) の詳細について説明する。この落下予告設定処理 (S 5 4 4 8 E) は、役物演出更新処理 (S 5 4 1 1 E) において実行される処理であり、役物演出における落下予告の予告内容を示すデータを設定する処理である。

【 5 4 0 1 】

落下予告設定処理 (S 5 4 8 8 E) が実行されると、まず、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であるか判別する (S 5 4 7 1 E)。S 5 4 7 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別した場合には (S 5 4 7 1 E : Y e s)、第 1 落下予告を実行するかを判定する判定期間であることを意味するため、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであるか判別する (S 5 4 7 2 E)。S 5 4 7 2 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであると判別しなかった場合には (S 5 4 7 2 E)、第 1 球状部材が第 1 小窓内に停止していない (即ち、第 1 落下予告の実行条件を満たしていない) ため、本処理を終了する。一方、S 5 4 7 2 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであると判別した場合には (S 5 4 7 2 E : Y e s)、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであるかを判別する (S 5 4 7 3 E)。S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンである

40

50

と判別しなかった場合には ( S 5 4 7 3 E : N o )、本処理を終了する。

【 5 4 0 2 】

これに対し、 S 5 4 7 3 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別した場合は ( S 5 4 7 3 E : Y e s )、第 1 落下予告の実行条件を満たした ( 即ち、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置で停止している ) ことを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 4 E )、本処理を終了する。このように、本第 6 変形例では、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオフであり、且つ第 1 中間センサ 9 4 3 がオンである場合に第 1 落下予告を実行するように構成されているので、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に停止せず通過した ( 即ち、第 1 球状部材と当接しなかった ) 場合において第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであっても ( 通過時にオンを検出して )、第 1 落下予告が実行されることはない。

10

【 5 4 0 3 】

これらに対し、 S 5 4 7 1 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 7 0 0 1 以上、且つ 1 8 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 1 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 5 E )。 S 5 4 7 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別した場合は ( S 5 4 7 5 E : Y e s )、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであるか判別する ( S 5 4 7 6 E )。 S 5 4 7 6 E の処理において、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 6 E : N o )、第 2 落下予告の実行条件を満たしていない ( 第 2 小窓 9 6 0 内に第 2 球状部材 9 6 2 が停止していない ) ことを意味するため、本処理を終了する。一方、 S 5 4 7 6 E の処理において、第 2 流路センサ 9 6 1 a がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 6 E : Y e s )、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであるか判別する ( S 5 4 7 7 E )。 S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 7 E : N o )、本処理を終了する。これに対し、 S 5 4 7 7 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別した場合には ( S 5 4 7 7 E : Y e s )、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置で停止していることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 4 7 8 E )、本処理を終了する。

20

30

【 5 4 0 4 】

S 5 4 7 5 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 0 1 以上、且つ 1 1 0 0 0 未満であると判別しなかった場合は ( S 5 4 7 5 E : N o )、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であるか判別する ( S 5 4 7 9 E )。 S 5 4 7 9 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であると判別した場合には ( S 5 4 7 9 E : Y e s )、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したかを判別する ( S 5 4 8 0 E )。 S 5 4 8 0 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したと判別しなかった場合には ( S 5 4 8 0 E : N o )、最終落下予告の実行条件が成立していない ( 上昇する落下役物 9 0 0 が第 1 球状部材 9 5 2 に当接していない ) ことを意味するため、本処理を終了する。

40

【 5 4 0 5 】

一方、 S 5 4 8 0 E の処理において、第 1 流路センサ 9 5 1 a のオンエッジを検出したとハンベチした場合には ( S 5 4 8 0 E : Y e s )、最終落下予告の実行条件が成立したことを意味するため、最終予告フラグ 2 2 3 e f をオンに設定し ( S 5 4 8 1 E )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c を読み出し ( S 5 4 8 2 E )、後半予告選択テーブル 2 2 2 e c から演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応するデータを予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納し ( S 5 4 8 3 E )、本処理を終了する。なお、本第 6 変形例では、所定期間 ( 従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満となる期間 ) において、第 1 流路センサ 9 5 1 a がオンエッジを検出した場合に、最終落下予告の実行を設定するように構成されているため、役物演出の 3 回目の操作有効期間において、第 1 球状部材 9

50

5 2 が第 1 小窓 9 5 0 内に停止しなかった場合には、最終落下予告が実行されることはない。より具体的には、当該所定期間の開始時において、既に第 1 流路センサ 9 5 1 a がオンであった（即ち、オフからオンに切り替わっていない）場合には、最終落下予告が実行されることはない。

【5 4 0 6】

これらに対し、S 5 4 7 9 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 3 0 0 1 以上、且つ 7 0 0 0 未満であると判別しなかった場合には（S 5 4 7 9 E : N o）、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であるか判別する（S 5 4 8 4 E）。S 5 4 8 4 E の処理において、従変動時間タイマ 2 2 3 e a の値が 1 0 0 1 以上、且つ 2 0 0 0 未満であると判別した場合には（S 5 4 8 4 E : Y e s）、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであるか判別する（S 5 4 8 5 E）。S 5 4 8 5 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別しなかった場合には（S 5 4 8 5 E : N o）、本処理を終了する。S 5 4 8 5 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別した場合には（S 5 4 8 5 E : Y e s）、原点位置センサ 9 4 1 がオンであるか判別する（S 5 4 8 6 E）。S 5 4 8 6 E の処理において、原点位置センサ 9 4 1 がオンであると判別した場合には（S 5 4 8 6 E : Y e s）、最終落下予告を実行するタイミングであることを意味するため、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して最終落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し（S 5 4 7 8 E）、本処理を終了する。このように構成することで、落下役物 9 0 0 が原点位置まで落下したタイミングと、最終落下予告が実行されるタイミングとを一致させることができる。

10

20

【5 4 0 7】

次に、本第 6 変形例における役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E）の詳細について説明する。この役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E）は、演出更新処理（S 4 1 1 1 E）において実行される処理であり、役物演出に係る各種フラグ、及びカウンタ等をリセットする処理である。

【5 4 0 8】

役物演出終了処理（S 5 4 1 3 E）が実行されると、まず、役物演出実行フラグ 2 2 3 e c をオフに設定し（S 5 5 0 1 E）、次いで、予告内容格納エリア 2 2 3 e e をクリアし（S 5 5 0 2 E）、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c をクリアし（S 5 5 0 3 E）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいか判別する（S 5 5 0 4 E）。S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別した場合には（S 5 5 0 4 E : Y e s）、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値に 0 を設定し（S 5 5 0 5 E）、S 5 5 0 6 E の処理に移行する。一方、S 5 5 0 4 E の処理において、駆動回数カウンタ 2 2 3 e g e の値が 0 より大きいと判別しなかった場合には（S 5 5 0 4 E : N o）、S 5 5 0 5 E の処理をスキップし、S 5 5 0 6 E の処理に移行する。S 5 5 0 6 E の処理では、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであるか判別する（S 5 5 0 6 E）。S 5 5 0 6 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別しなかった場合には（S 5 5 0 6 E : N o）、本処理を終了する。一方、S 5 5 0 6 E の処理において、最終予告フラグ 2 2 3 e f がオンであると判別した場合は（S 5 5 0 6 E : Y e s）、最終予告フラグ 2 2 3 e f をオフに設定し、本処理を終了する。

30

40

【5 4 0 9】

次に、本第 6 変形例における役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）の詳細について説明する。この役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）は、役物演出において、落下役物 9 0 0 を動作させるためのデータを設定する処理である。

【5 4 1 0】

役物駆動処理（S 4 1 2 0 E）が実行されると、まず、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であるかを判別する（S 5 6 0 1 E）。S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H であると判別した場合は（S 5 6 0 1 E : Y e s）、役物演出が実行されていない（落下役物 9 0 0 を制御する期間ではない）ことを意味するため

50

、本処理を終了する。一方、S 5 6 0 1 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 0 H ではないと判別した場合には ( S 5 6 0 1 E : N o )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c からデータを読み出し ( S 5 6 0 2 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されているか判別する ( S 5 6 0 3 E )。ここで、センサデータが規定されているとは、退避センサ 9 4 0 がオンとなるまで可動させることを示すデータ (例えば、0 1 H)、または張出位置センサ 9 4 2 がオンとなるまで可動させることを示すデータ (例えば、0 2 H)、が規定されていることを意味し、センサデータが規定されていないことを示すためのデータ (例えば、ダミーデータとして規定される 0 0 H) が規定されていると判別した場合に、センサデータが規定されていないと判別する。

10

## 【 5 4 1 1 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 3 E : Y e s )、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2) がオンであるか判別する ( S 5 6 0 4 E )。S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2) がオンであると判別しなかった場合には ( S 5 6 0 4 E : N o )、センサデータに対応するセンサに到達していない (センサがオンとなるまで可動させる期間である) ことを意味するため、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。

20

## 【 5 4 1 2 】

一方、S 5 6 0 4 E の処理において、センサデータに対応するセンサ (退避センサ 9 4 0、または張出位置センサ 9 4 2) がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 4 E : Y e s )、退避センサ 9 4 0 がオンであるか判別する ( S 5 6 0 7 E )。即ち、S 5 6 0 4 E の処理でオンであると判別したセンサが、退避センサ 9 4 0 であるか判別する。S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 7 E : Y e s )、駆動モータ 9 1 0 の励磁の停止を設定し ( S 5 6 0 8 E )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であるか判別する ( S 5 6 0 9 E )。S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H ではないと判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : N o )、駆動テーブル 2 2 2 e d の最後のデータに対応する動作まで進行していないことを意味するため、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。

30

## 【 5 4 1 3 】

また、S 5 6 0 9 E の処理において、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値が 0 B H であると判別した場合は ( S 5 6 0 9 E : Y e s )、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 0 0 H を設定し ( S 5 6 1 3 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。これらに対し、S 5 6 0 7 E の処理において、退避センサ 9 4 0 がオンであると判別しなかった場合 (即ち、張出位置センサ 9 4 2 がオンであると判別した場合は ( S 5 6 0 7 E : N o )、保持ソレノイド 9 2 0 の 4 秒間の励磁を設定し ( S 5 6 1 4 E )、S 5 6 1 0 E の処理に移行する。これにより、張出位置まで移動した落下役物 9 0 0 を、4 秒間励磁される保持ソレノイド 9 2 0 (即ち、プッシュバーが 4 秒間突出状態となる保持ソレノイド 9 2 0) により保持することができる。

40

## 【 5 4 1 4 】

S 5 6 1 0 E の処理では、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 0 E )、駆動テーブル 2 2 2 e d から駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 1 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納したデータにおける時間データに対応する値を駆動タイマ 2 2 3 e g d の値に設定し ( S 5 6 1 2 E )、S 5 6 0 6 E の処理に移行する。

## 【 5 4 1 5 】

S 5 6 0 3 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されていると判別した場合は ( S 5 6 0 3 E : N o )、落下役物 9 0 0 を可動させない (即ち、動作データに待機を示すデータが規定されている

50

) ことを意味するため、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値から 1 を減算し ( S 5 6 1 5 E )、減算後の駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であるか判別する ( S 5 6 1 6 E )。S 5 6 1 5 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 1 6 E : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 6 1 6 E の処理において、駆動タイマ 2 2 3 e g d の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 6 1 6 E : Y e s )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける時間データに対応する時間が経過したことを意味するため、駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に 1 を加算し ( S 5 6 1 7 E )、駆動テーブル 2 2 2 e d から加算後の駆動ポインタ 2 2 3 e g b の値に対応するデータを駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納し ( S 5 6 1 8 E )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオンに設定し ( S 5 6 1 9 E )、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。S 5 6 1 5 E の処理では、後述する駆動モータ回転処理を実行し ( S 5 6 0 5 E )、その後、S 5 6 0 5 E の処理に移行する。S 5 6 0 5 E の処理では、設定された各種駆動内容に対応する駆動コマンドを設定し ( S 5 6 0 6 E )、本処理を終了する。

10

#### 【 5 4 1 6 】

次に、本第 6 変形例における駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) の詳細について説明する。この駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) は、駆動モータ 9 1 0 を正方向、または負方向へと回転させるために各種データを設定する処理である。駆動モータ回転処理が実行されると、まず、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであるか判別する ( S 5 6 3 1 E )。S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 1 E : N o )、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 2 E )、加算後の励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致しているか判別する ( S 5 6 3 3 E )。S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値が駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値と一致していると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 3 E : N o )、1 ステップあたりの所要時間が経過していないことを意味するため、本処理を終了する。一方、S 5 6 3 3 E の処理において、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値と駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおけるスピードデータの値が一致していると判別した場合は ( S 5 6 3 3 E : Y e s )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。

20

#### 【 5 4 1 7 】

これらに対し、S 5 6 3 1 E の処理において、回転開始フラグ 2 2 3 e g j がオンであると判別した場合は ( S 5 6 3 1 E : Y e s )、回転開始フラグ 2 2 3 e g j をオフに設定し ( S 5 6 3 4 E )、S 5 6 3 5 E の処理に移行する。これにより、駆動モータ 9 1 0 を待機状態 ( 回転していない状態 ) から回転状態に切替えるタイミングにおいて、即座に 1 ステップ目の動作に対応する励磁制御データを設定させることができる。

30

#### 【 5 4 1 8 】

S 5 6 3 5 E の処理では、励磁スピードカウンタ 2 2 3 e g g の値に 0 を設定し ( S 5 6 3 5 E )、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであるか判別する ( S 5 6 3 6 E )。S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別した場合は ( S 5 6 3 6 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であるか判別する ( S 5 6 3 7 E )。S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 3 7 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を加算し ( S 5 6 3 8 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 3 7 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 4 であると判別した場合は ( S 5 6 3 7 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 1 を設定し ( S 5 6 3 9 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。

40

#### 【 5 4 1 9 】

これらに対し、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されている動作データが正方向であると判別しなかった ( 負方向であると判別した ) 場

50

合には ( S 5 6 3 6 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であるか判別する ( S 5 6 4 0 E )。なお、本第 6 変形例では、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおいてセンサデータが規定されている ( 即ち、駆動モータ 9 1 0 を回転させる ) 場合に、駆動モータ回転処理 ( S 5 6 0 5 E ) が実行されるように構成されているため、S 5 6 3 6 E の処理において、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが正方向を示すデータであると判別しなかったことは、駆動データ格納エリア 2 2 3 e g c に格納されているデータにおける動作データが負方向を示すデータであることを意味する。

【 5 4 2 0 】

S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別しなかった場合は ( S 5 6 4 0 E : N o )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値から 1 を減算し ( S 5 6 4 1 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。一方、S 5 6 4 0 E の処理において、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値が 1 であると判別した場合は ( S 5 6 4 0 E : Y e s )、励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に 4 を設定し ( S 5 6 4 2 E )、S 5 6 4 3 E の処理に移行する。S 5 6 4 3 E の処理では、励磁テーブル 2 2 2 e e から励磁カウンタ 2 2 3 e g h の値に対応するデータを励磁データ格納エリア 2 2 3 e g i に設定し ( S 5 6 4 3 E )、本処理を終了する。

【 5 4 2 1 】

以上、説明をした通り、本第 6 変形例では、駆動モータ 9 1 0 の駆動力により可動可能な落下役物 9 0 0 と、射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、または第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) によって可動され、落下役物 9 0 0 に当接可能な球状部材 ( 第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2 ) と、を備え、落下役物 9 0 0 が可動される演出を含む役物演出において、落下役物 9 0 0 の所定部 ( 突出部 9 0 0 c の上面 9 0 0 c a ) に当接することで移動した第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 流路センサ 9 5 1 a に検出された場合に、所定の演出 ( 最終落下予告 ) を実行可能に構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接する演出における演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 5 4 2 2 】

また、本第 6 変形例では、枠ボタン 2 2 が押下された場合に実行可能な所定の実行抽選 ( 役物演出の実行可否を決定する実行抽選 ) において、特定の抽選結果 ( 役物演出の実行に対応する抽選結果 ) となった場合に、落下役物 9 0 0 を可動させる演出を含む役物演出を実行可能に構成した。

【 5 4 2 3 】

このように構成することで、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行するか否かを、遊技者に対して任意に選択させることができる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 5 4 2 4 】

また、本第 6 変形例では、役物演出において、枠ボタン 2 2 が所定時間 ( 0 . 5 秒 ) 以上押下され続けた場合に、所定の周期 ( 0 . 5 秒毎 ) で射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) を可動可能に構成し、射出ソレノイド ( 第 1 射出ソレノイド 9 5 5、及び第 2 射出ソレノイド 9 6 5 ) が前記所定の周期 ( 0 . 5 秒毎 ) で可動された場合に、前記所定の周期 ( 0 . 5 秒毎 ) とは異なる間隔で可動された場合よりも落下役物 9 0 0 と球状部材 ( 第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2 ) とが当接し易く構成した。

【 5 4 2 5 】

このように構成することで、枠ボタン 2 2 の操作内容により落下役物 9 0 0 と球状部材 ( 第 1 球状部材 9 5 2、及び第 2 球状部材 9 6 2 ) とを当接させる難易度を可変させることができる。よって、演出を多様化させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【 5 4 2 6 】

10

20

30

40

50



なお、本第6変形例では、枠ボタン22が押下された場合に、役物演出の実行可否を決定する実行抽選を実行可能に構成していたが、これに限るものではない。例えば、遊技領域に発射された遊技球が所定の検出手段（例えば、非接触センサ）に検出された場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、枠ボタン22を操作するために遊技者が発射ハンドルから手を離す（即ち、遊技球の発射を中断する）ことで、遊技の効率（一定時間あたりの遊技球の発射量）が低下してしまう不具合を抑制することができる。また、遊技者が所有しているスマートフォンに対して所定の操作（例えば、パチンコ機10で実行される演出と対応する演出を実行可能なアプリケーションプログラムによりスマートフォンに表示されたPush表示をタッチする操作）がされた場合に、当該実行抽選を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、感染症対策等に起因してパチンコ機10への接触を減らしたい遊技者に対して、当該実行抽選を実行させる意欲を向上させることができる。また、このように構成した場合、Wifi（登録商標）やBluetooth（登録商標）等の無線通信手段を用いて、スマートフォンに対して実行された所定の操作をパチンコ機10に対して出力可能に構成すればよい。

10

## 【5427】

<第30制御例の第7変形例>

次に、本第30制御例の第7変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第6変形例におけるパチンコ機10では、落下役物900を可動させる演出を含む役物演出において、駆動モータ910の駆動力により可動している落下役物900の所定部（突出部900cの上面900ca）に第1球状部材952が当接した場合に、所定の演出（最終落下予告）を実行可能に構成し、興趣向上を図っていた。

20

## 【5428】

これに対して、第30制御例の第7変形例では、役物演出において、自由落下により下降する落下役物900の複数箇所に当接することが可能な第1球状部材952が落下役物900の所定部（突出部900eの第1当接面900ea）に当接した場合に、第1球状部材952が落下役物900の所定部以外の当接部（突出部900eの第2当接面900eb）に当接した場合よりも、自由落下により下降する落下役物900の可動を停止させ易く構成している。このように構成することで、自由落下により下降する落下役物900を停止させる難易度を当接箇所に応じて可変させることができるので、落下役物900と第1球状部材952とが当接する態様に対する遊技者の関心を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

30

## 【5429】

この本第7変形例におけるパチンコ機10が、上述した第30制御例の第6変形例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、落下役物900の可動に係る構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるRAM223の構成が一部変更となっている点、及び音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成は、上述した第6変形例におけるパチンコ機10と同一であるため、詳細な説明を省略する。

## 【5430】

まず、本第7変形例における落下役物900の可動に係る構成について説明する。本第7変形例では、上述した第6変形例に対して、落下役物900の構成の一部を変更した点と、第1流路951に代えて第1流路956を形成した点と、第2流路961に代えて第2流路966を形成した点と、落下役物900の構成の変更に応じて支柱990と駆動ベース体930との形状を変更した点と、において相違している。

40

## 【5431】

本第7変形例における落下役物900は、上述した第30制御例の第6変形例に対して、突出部900cに代えて第1当接面900eaと第2当接面900ebとを有する突出部900eが設けられている点と、ギア部を有するラック900fが追加して設けられている点と、で相違している。突出部900e、及びラック900fは、落下役物900の構成の一部であり、落下役物900が上下方向に可動すると共に上下方向に可動可能に構

50

成されている。また、駆動ベース体 930 の正面視上方には、ギア部 906 を有するロータリダンパ 905 が固着されており、当該ロータリダンパ 905 のギア部 906 とラック 900 f のギア部とが噛合するように構成されている。当該ロータリダンパ 905 は一方向（正面視時計回り）にのみトルクが発生し、回転力を減衰することが可能なものである。より具体的には、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 が上昇する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ 905 にトルクは発生せず、落下役物 900 が自重により下降（落下）する場合には、ロータリダンパ 905 のギア部 906 が正面視時計回りに回転することで、ロータリダンパ 905 にトルクが発生する。これにより、駆動モータ 910 の駆動力により落下役物 900 を上昇させる場合には、落下役物 900 の上昇動作を妨げることなく滑らかに落下役物 900 を上昇させることができ、落下役物 900 を下降（落下）させる場合には、自由落下により下降させる場合よりも遅いスピード（張出位置から原点位置まで約 3 秒で移動するスピード）で下降させることができる。

10

#### 【5432】

なお、本第 7 変形例では、役物演出における 1 回目と 2 回目との操作有効期間（3 秒間）が、落下役物 900 が張出位置から下降し始めるタイミングで開始されるように構成されている。即ち、落下役物 900 が下降している期間において射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 955、または第 2 射出ソレノイド 965）を駆動させることが可能に構成され、射出ソレノイド（第 1 射出ソレノイド 955、または第 2 射出ソレノイド 965）を駆動させるタイミングに応じて、球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）が当接する箇所（第 1 当接面 900 e a、または第 2 当接面 900 e b）が可変するように構成されている。このように構成することで、球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

#### 【5433】

上述した通り、本第 7 変形例における落下役物 900 の突出部 900 e は、第 1 球状部材 952、及び第 2 球状部材 962 が嵌合可能な凹状に形成された第 1 当接面 900 e a を有している。また、当該第 1 当接面 900 e a には、磁力により球状部材（第 1 球状部材 952、または第 2 球状部材 962）を吸着させるためのシート状のマグネット 901 が固着されている。詳細については後述するが、本第 7 変形例では、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900 c における第 1 当接面 900 e a に第 1 球状部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止可能に構成され、張出位置から下降している落下役物 900 の突出部 900 c における第 2 当接面 900 e b に第 1 球状部材 952 が当接した場合には、落下役物 900 を第 1 中間位置に停止困難となるように構成されている。このように構成することで、張出位置から下降する落下役物 900 と第 1 球状部材 952 とが当接した場合に、第 1 球状部材 952 が当接した当接箇所に応じて落下役物 900 の停止位置を可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

#### 【5434】

本第 7 変形例における第 1 流路 956 は、第 1 射出ソレノイド 955 により可動された第 1 球状部材 952 が落下役物 900 の突出部 900 e における第 1 当接面 900 e a に当接しなかった場合において、第 1 球状部材 952 を第 1 射出ソレノイド 955 に当接（係合）する位置まで復帰（移動）させるために、下面（第 1 球状部材 952 が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されている。本第 7 変形例における第 2 流路 966 は、第 1 流路 956 に対して、形成された場所（高さ）が異なる点においてのみ相違し、その他の構成については第 1 流路 956 と同一であるため、詳細な説明を省略する。

40

#### 【5435】

次に、本第 7 変形例における落下役物 900、及び第 1 流路 956 の構成について詳細に説明する。第 1 流路 956 は、落下役物 900 の突出部 900 e が上下方向に可動した場合に落下役物 900 が通過可能となるようにスリット部が形成されている。また、上述

50

したように、本第7変形例における流路956は、下面（即ち、第1球状部材952が接地する接地面）が正面視右下へと傾く斜面状に形成されており、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952を第1射出ソレノイド955に当接する位置まで誘導可能に形成されている。即ち、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952が、落下役物900の所定部（突出部900eの当接面900ea）に当接しなかった場合には、第1球状部材952は第1流路956内を転がることにより第1射出ソレノイド955と当接するまで移動する。なお、上述したように、本第7変形例では、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaにシート状のマグネット901が固着されており、第1当接面900eaに第1球状部材952が当接した場合に、第1当接面900eaに第1球状部材952を吸着させることが可能に構成されている。

10

#### 【5436】

次に、本第7変形例における落下役物900と第1球状部材952との動作態様について説明する。落下役物900は、張出位置に位置している場合において、落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebが駆動ベース体930に固着された保持ソレノイド920のプッシュバーに当接することにより、張出位置に保持されることが可能に構成されている。なお、本第7変形例では、落下役物900が張出位置まで移動（上昇）した場合に、保持ソレノイド920を1秒間励磁する（即ち、1秒間プッシュバーを突出させる）ように構成し、保持ソレノイド920が励磁状態から非励磁状態へ切り替わる（即ち、プッシュバーが引込まれる）ことにより、落下役物900と保持ソレノイド920との当接状態が解除され、落下役物900が自重により下降するように構成されている。

20

#### 【5437】

上述した通り、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaは、シート状のマグネット901が固着されており、第1射出ソレノイド955により可動された第1球状部材952が当接した場合に、第1当接面900eaと第1球状部材952と磁力により吸着することが可能に構成されている。また、第1当接面900eaに固着されたマグネット901は、自重により下降する落下役物900を保持するために必要な磁力を有するもので構成されている。即ち、第1当接面900eaと第1球状部材952とが当接（磁力により吸着）した場合、駆動ベース体930に形成された第1流路956により第1球状部材952の鉛直下向きへの可動が規制されているため、第1球状部材952と吸着する落下役物900が第1中間位置に保持される。

30

#### 【5438】

本第7変形例では、張出位置から下降している落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebと第1球状部材952とが当接した場合には、落下役物900が第1中間位置に停止することなく原点位置まで下降するように構成されている。より具体的には、張出位置から下降している落下役物900の突出部900eにおける第2当接面900ebに第1球状部材952が当接した場合、第1球状部材952が第1流路956内を斜面に沿って正面視右方向へと移動する（転がる）ことにより、落下役物900は保持されることなく原点位置まで下降し続けるように構成されている。即ち、落下役物900が下降している期間において、適当なタイミングで第1球状部材952が可動された場合に限り、落下役物900の突出部900eにおける第1当接面900eaと第1球状部材952とが磁力により吸着することで、落下役物900を第1中間位置に停止させることが可能に構成されている。このように構成することで、第1落下予告を発生させるために第1球状部材952を可動させるタイミングを計る遊技性を実現することができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

#### 【5439】

なお、図示は省略したが、本第7変形例では、可変表示ユニット80における第1小窓950、及び第2小窓960を、上述した第30制御例の第6変形例における第1小窓950、及び第2小窓960と比して大きいサイズで形成している。これにより、第1球状

50

部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の所定部（突出部 9 0 0 e における第 1 当接面 9 0 0 e a）に当接した場合と、第 1 球状部材 9 5 2 が落下役物 9 0 0 の所定部とは異なる当接部（突出部 9 0 0 e における第 2 当接面 9 0 0 e b）に当接した場合と、における落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが当接した態様を遊技者が視認することができる。

【 5 4 4 0 】

落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材とが当接（磁力により吸着）した状態において、落下役物 9 0 0 が駆動モータ 9 1 0 の駆動力により上昇した場合、第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 流路 9 5 6 の上面に当接（衝突）した衝撃によって、落下役物 9 0 0 と第 1 球状部材 9 5 2 とが離間する（非吸着状態となる）ように構成されている。なお、このように構成するためには、第 1 当接面 9 0 0 e a に固着されたマグネットの磁力を調節（衝撃で外れる程度 10 のもので構成）してもよいし、駆動モータ 9 1 0 のトルクを増大させることで落下役物 9 0 0 が上昇した場合に第 1 球状部材 9 5 2 が第 1 当接面 9 0 0 e a と離間し易くなるように構成してもよい。落下役物 9 0 0 の突出部 9 0 0 e における当接面 9 0 0 e a と第 1 球状部材 9 5 2 とが離間すると、第 1 球状部材 9 5 2 は第 1 流路 9 5 6 内を斜面に沿って可動する（転がる）ことにより、第 1 射出ソレノイド 9 5 5 と当接（係合）する位置まで移動（退避）する。

【 5 4 4 1 】

< 第 3 0 制御例の第 7 変形例における電氣的構成について >

次に、本第 7 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 3 の詳細について説明する。本第 7 変形例における R A M 2 2 3 は、上述した第 3 0 制御 20 例の第 6 変形例における R A M 2 2 3 の構成に対して、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A、及び第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A を追加した点において相違している。その他の構成については上述した第 6 変形例と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【 5 4 4 2 】

センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなっている時間を計時するためのタイマであり、初期状態ではタイマ値に 0 が設定される。このセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、役物演出において、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンとなった場合にタイマ値 30 に 1 秒に対応する値が設定され（S 5 7 5 6 E）、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 4 がオンである期間において、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で定期的（1 m s 毎）に実行されるメイン処理における役物演出更新処理（S 5 7 0 1 E）で実行される落下予告設定処理（S 5 7 2 6 E）が実行されるとタイマ値が 1 ずつ減算される（S 5 7 5 7 E）。また、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A は、第 1 中間センサ 9 4 3、及び第 2 中間センサ 9 4 4 がオフの状態において、タイマ値が 0 より大きいと判別された場合に、タイマ値に 0 が設定される（S 5 7 6 5 E）。

【 5 4 4 3 】

なお、本第 6 変形例では、減算後のセンサ検出タイマ 2 2 3 e a A のタイマ値が 0 となった（即ち、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 2 中間センサ 9 4 3 がオンの状態が 1 秒継続した）場合に、落下予告（第 1 落下予告、または第 2 落下予告）を発生させるように構成されている。 40

【 5 4 4 4 】

第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A は、第 1 落下予告を設定したことを示すためのフラグであり、初期状態ではオフに設定される。この第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A は、第 1 落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され（S 5 7 6 1 E）、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される（S 5 8 2 3 E）。この第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A により、第 1 落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

【 5 4 4 5 】

第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A は、第 2 落下予告を設定したことを示すためのフラグ 50

であり、初期状態ではオフに設定される。この第2予告発生フラグ223ecAは、第2落下予告の予告内容を示す表示態様を設定した場合にオンに設定され(S5763E)、役物演出の終了タイミングにおいてオフに設定される(S5825E)。この第2予告発生フラグ223ecAにより、第2落下予告が重複して設定される不具合を抑制することができる。

#### 【5446】

<第30制御例の第7変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

次に、本第7変形例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各種制御処理を説明する。まず、本第7変形例における役物演出更新処理(S5701E)の詳細について説明をする。この役物演出更新処理(S5701E)は、上述した第30制御例の第6変形例の役物演出更新処理(S5411E)に代えて実行される処理であり、本第7変形例における役物演出の進行に係るデータを設定する処理である。

10

#### 【5447】

本第7変形例の役物演出更新処理(S5701E)のうち、S5431E~S5436E、S5438E、S5439E、及びS5441E~S5443Eの各処理では、それぞれ上述した第30制御例の第6変形例における役物演出更新処理(S5411E)のS5431E~S5436E、S5438E、S5439E、及びS5441E~S5443Eの各処理各処理と同一の処理が実行される。また、本第7変形例における役物演出更新処理(S5701E)では、S5433Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が23000であると判別しなかった場合に(S5433E:No)、従変動時間タイマ223eaの値が21000であるか判別する(S5721E)。S5721Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が21000であると判別した場合には(S5721E:Yes)、S5438Eの処理に移行する。上述したように、S5438E、及びS5439Eでは、第30制御例の第6変形例のS5438E、及びS5439Eと同一の処理が実行され、S5439Eの処理が終了すると、本処理を終了する。

20

#### 【5448】

S5721Eの処理において従変動時間タイマ223eaの値が21000であると判別しなかった場合には(S5721E:No)、従変動時間タイマ223eaの値が14000であるか判別する(S5722E)。S5722Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が14000であると判別した場合には(S5722E:Yes)、S5441Eの処理に移行する。上述したように、S5441E~S5443Eの各処理では、第30制御例の第6変形例における役物演出更新処理(S5411E)のS5441E~S5443Eの各処理と同一の処理が実行され、S5443Eの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S5722Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が14000であると判別しなかった場合には(S5722E:No)、従変動時間タイマ223eaの値が1000であるか判別する(S5723E)。S5723Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が1000であると判別した場合には(S5723E:Yes)、後半予告選択テーブル222ecを読み出し(S5724E)、後半予告選択テーブル222ecを参照して最終予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し(S5725E)、本処理を終了する。これにより、従変動時間タイマ223eaの値が1000となったタイミング(基本変動時間(基本時間)に対応する変動演出の残り時間が1秒となったタイミング)において、最終落下予告を発生させることができる。

30

40

#### 【5449】

なお、本第7変形例では、役物演出において最終落下予告が必ず発生するように構成しているが、これに限るものではない。例えば、第1落下予告と第2落下予告との発生有無に応じて最終落下予告の発生可否を決定するように構成してもよい。より具体的には、役物演出において、落下役物900の3回目の落下動作が終了した(落下役物900が原点位置に到達した)タイミングにおいて、第1予告発生フラグ223ebAと第2予告発生フラグ223ecAとが共にオンである場合に、最終落下予告を発生させるように構成し

50

てもよい。このように構成することで、最終落下予告が発生することを期待する遊技者に対して、第1落下予告と第2落下予告との発生状況への関心をより向上させることができる。

【5450】

S5723Eの処理において、従変動時間タイマ223eaの値が1000であると判別した場合には(S5723E:No)、後述する落下予告設定処理を実行し(S5726E)、本処理を終了する。

【5451】

次に、本第7変形例における落下予告設定処理(S5726E)の詳細について説明する。この落下予告設定処理(S5726E)は、本第7変形例の役物演出において、落下予告を発生させる実行条件が成立した場合に、落下予告(第1落下予告、または第2落下予告)を発生させるためのデータを設定する処理である。

【5452】

落下予告設定処理(S5726E)では、まず、第1予告発生フラグ223ebAがオンであるか判別する(S5751E)。S5751Eの処理において、第1予告発生フラグ223ebAがオンであると判別しなかった場合は(S5751E)、第1中間センサ943がオンであるか判別する(S5752E)。S5752Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別した場合は(S5752E:Yes)、S5755Eの処理に移行する。一方、S5752Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別しなかった場合は(S5752E:No)、S5753Eの処理に移行する。これらに対し、S5751Eの処理において、第1予告発生フラグ223ebAがオンであると判別した場合は(S5751E:Yes)、役物演出において既に第1落下予告が発生していることを意味するため、S5752Eの処理をスキップし、S5753Eの処理に移行する。

【5453】

S5753Eの処理では、第2予告発生フラグ223ecAがオンであるかを判別する(S5753E)。S5753Eの処理において、第2予告発生フラグ223ecAがオンであると判別しなかった場合には(S5753E:No)、第2中間センサ944がオンであるかを判別する(S5754E)。S5754Eの処理において、第2中間センサ944がオンであると判別した場合には(S5754E:Yes)、S5755Eの処理に移行する。S5755Eの処理では、センサ検出タイマ223eaAの値が0より大きいか判別する(S5755E)。S5755Eの処理において、センサ検出タイマ223eaAの値が0より大きいと判別しなかった場合は(S5755E:No)、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオフからオンへと切り替わったタイミングであることを意味するため、センサ検出タイマ223eaAの値に1秒に対応する値を設定し(S5756E)、本処理を終了する。

【5454】

一方、S5755Eの処理において、センサ検出タイマ223eaAの値が0より大きいと判別した場合は(S5755E:Yes)、第1中間センサ943、または第2中間センサ944がオンである状態が継続していることを意味するため、センサ検出タイマ223eaAの値から1を減算し(S5757E)、減算後のセンサ検出タイマ223eaAの値が0であるか判別する(S5758E)。S5758Eの処理において、減算後のセンサ検出タイマ223eaAの値が0であると判別しなかった場合は(S5758E:No)、落下予告を発生させる実行条件が成立していないため、本処理を終了する。

【5455】

これに対し、S5758Eの処理において、センサ検出タイマ223eaAの値が0であると判別した場合は(S5758E:Yes)、第1中間センサ943がオンであるか判別する(S5759E)。S5759Eの処理において、第1中間センサ943がオンであると判別した場合は(S5759E:Yes)、予告内容格納エリア223eeに格納されているデータを参照して第1落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を

10

20

30

40

50

設定し ( S 5 7 6 0 E )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A をオンに設定し ( S 5 7 6 1 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0 が第 1 中間位置に所定時間 ( 1 秒間 ) 停止した場合に、第 1 落下予告を発生させることができる。また、S 5 7 5 9 E の処理において、第 1 中間センサ 9 4 3 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 7 5 9 E : N o )、予告内容格納エリア 2 2 3 e e に格納されているデータを参照して第 2 落下予告の予告内容を示す表示態様を含む演出態様を設定し ( S 5 7 6 2 E )、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A をオンに設定し ( S 5 7 6 3 E )、本処理を終了する。これにより、落下役物 9 0 0 が第 2 中間位置に所定時間 ( 1 秒間 ) 停止した場合に、第 2 落下予告を発生させることができる。

#### 【 5 4 5 6 】

これらに対し、S 5 7 5 4 E の処理において、第 2 中間センサ 9 4 4 がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 7 5 4 E : N o )、S 5 7 6 4 E の処理に移行する。また、S 5 7 5 3 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別した場合は ( S 5 7 5 3 E : Y e s )、役物演出において既に第 2 落下予告が発生したことを意味するため、S 5 7 5 4 E の処理をスキップし、S 5 7 6 4 E の処理に移行する。S 5 7 6 4 E の処理では、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいかを判別する ( S 5 7 6 4 E )。S 5 7 6 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別した場合は ( S 5 7 6 4 E )、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値に 0 を設定し ( S 5 7 6 4 E )、本処理を終了する。これにより、第 1 中間センサ 9 4 3、または第 1 中間センサ 9 4 3 がオンとなっている期間が 1 秒未満である場合 ( 即ち、落下役物 9 0 0 がセンサを通過して原点位置まで下降した場合 ) に、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値をリセットすることができる。また、S 5 7 6 4 E の処理において、センサ検出タイマ 2 2 3 e a A の値が 0 より大きいと判別しなかった場合は ( S 5 7 6 4 E : N o )、S 5 7 6 5 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

#### 【 5 4 5 7 】

次に、本第 7 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) について説明する。この役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) は、上述した第 3 0 制御例の第 6 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) に代えて実行される処理であり、役物演出の終了タイミングにおいて、役物演出の進行に係る各フラグや記憶エリア等をリセットする処理を実行する。

#### 【 5 4 5 8 】

この役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) のうち、S 5 5 0 1 E ~ S 5 5 0 5 E の各処理では、それぞれ上述した第 3 0 制御例の第 6 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 4 1 3 E ) の S 5 5 0 1 E ~ S 5 5 0 5 E の各処理と同一の処理が実行される。また本第 7 変形例における役物演出終了処理 ( S 5 8 0 1 E ) では、S 5 5 0 5 E の処理が終了すると、次いで、ソレノイド選択ポインタ 2 2 3 e g f の値に 0 0 H を設定し ( S 5 8 2 1 E )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであるか判別する ( S 5 8 2 2 E )。S 5 8 2 2 E の処理において、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであると判別した場合は ( S 5 8 2 2 E : Y e s )、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A をオフに設定し ( S 5 8 2 3 E )、S 5 8 2 4 E の処理に移行する。

#### 【 5 4 5 9 】

一方、S 5 8 2 2 E の処理において、第 1 予告発生フラグ 2 2 3 e b A がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 8 2 2 E : N o )、S 5 8 2 3 E の処理をスキップし、S 5 8 2 4 E の処理に移行する。S 5 8 2 4 E の処理では、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであるか判別する ( S 5 8 2 4 E )。S 5 8 2 4 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別した場合は ( S 5 8 2 4 E : Y e s )、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A をオフに設定し ( S 5 8 2 5 E )、本処理を終了する。一方、S 5 8 2 4 E の処理において、第 2 予告発生フラグ 2 2 3 e c A がオンであると判別しなかった場合は ( S 5 8 2 4 E : N o )、S 5 8 2 5 E の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 5 4 6 0 】

以上説明した通り、第 3 0 制御例の第 7 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、張出位置から下降している落下役物 9 0 0 の複数箇所に当接可能な第 1 球状部材 9 5 2 が、落下役物 9 0 0 の所定部（突出部 9 0 0 e の第 1 当接面 9 0 0 e a）に当接した場合に、落下役物 9 0 0 の所定部以外（突出部 9 0 0 e の第 2 当接面 9 0 0 e b）に当接した場合よりも張出位置から下降している落下役物 9 0 0 を第 1 中間位置に停止させ易くなるように構成した。このように構成することで、落下役物 9 0 0 に第 1 球状部材 9 5 2 を当接させることが可能な構成において、第 1 球状部材 9 5 2 が当接した当接箇所に応じて落下役物 9 0 0 が停止する位置を可変させることができるので、第 1 球状部材 9 5 2 と落下役物 9 0 0 とがどのように当接するかに対する遊技者の関心を高めることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

## 【 5 4 6 1 】

< 第 3 1 制御例 >

次に、図 1 4 0 7 から図 1 4 6 1 を参照して、第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、遊技盤 1 3 の構成を一部変更した点と、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点とで相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

## 【 5 4 6 2 】

上述した第 1 制御例では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させることを可能に構成していた。また、上述した大当たり遊技の終了後、及び、他の終了条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する終了条件）が成立した場合に、各図柄（特別図柄、普通図柄）の確率状態を高確率状態から低確率状態へと移行させることを可能に構成していた。そして、遊技者に最も有利となる遊技状態である確変状態中に特別図柄抽選が 5 0 回実行された後、遊技状態が確変状態から時短状態へと移行するように構成していた。このように構成された第 1 制御例では、確変状態が設定された場合であっても、確変状態中に実行される特別図柄抽選の結果によっては、1 度も大当たり遊技が実行されること無く確変状態が終了してしまう事態が発生し、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。

## 【 5 4 6 3 】

また、上述した第 1 制御例では、特別図柄抽選にて大当たり当選する確率として低確率と高確率の 2 段階の確率を設定可能に構成していたが、2 段階の確率では遊技者が遊技に早期に飽きてしまうため、1 回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率としてより多段階の確率が設定されることが求められていた。加えて、上述した第 1 制御例では、遊技者に最も有利となる確変状態が継続している期間中に実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合において特定の選択割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定されるように構成していたが、大当たり当選した場合において再度確変状態が設定される確率が常に同一であるため、長時間遊技を行っている遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

## 【 5 4 6 4 】

これに対して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選で大当たり当選に加えて小当たり当選し得るように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当



たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選による大当たり当選と、小当たり遊技中における特定領域への遊技球の通過と、複数の実行契機を設けることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。以降、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技をV大当たり遊技と称して説明をする。

#### 【5465】

なお、本第31制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄、及び普通図柄の確率状態を変化させる機能を有していない点で相違している。具体的には、特別図柄の変動時間（特図変動時間）、及び普通図柄の変動時間（普図変動時間）として通常状態よりも短い変動時間を設定し易くする変動時間短縮機能と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技における電動役物640aの開放動作期間が通常状態よりも長くなる開放延長機能と、を有しており、各種機能を作動させることで通常状態とは異なる遊技性を提供可能に構成している。以下、説明の便宜上、パチンコ機10に設定される遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能未作動）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態、変動時間短縮機能及び開放延長機能作動）と、を用いて説明をする。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10の構成に限ること無く、上述した第1制御例におけるパチンコ機10と同様に、普通図柄の低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球を入賞させ易くなるように構成してもよい。

#### 【5466】

また、本第31制御例では、第1特別図柄抽選では小当たり当選すること無く、第2特別図柄抽選でのみ小当たり当選するように構成しており、時短状態中の方が通常状態中よりも第2特別図柄抽選（特図2抽選）を実行させ易くなるように構成している。さらに、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合において、設定されている時短状態の種別と、当選した小当たり種別との組合せによって、小当たり遊技が時短状態中に実行される遊技と、通常状態中に実行される遊技とを実行可能に構成している。そして、同一の小当たり種別に基づく小当たり遊技が実行される場合であっても、通常状態中に小当たり遊技が実行された場合の方が、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させ易くなるように構成している。このように構成することで、設定される時短状態の種別に応じて、特定領域へと遊技球が入球され易くなる小当たり遊技の種別を異ならせることができるため、実質的に大当たり遊技が実行される確率を複数有した遊技球を提供することができる。加えて、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させたことに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）を小当たり種別に応じて異ならせることから、設定される時短状態の種別に応じて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合も異ならせることができる。

#### 【5467】

<第31制御例における遊技盤の構成について>

まず、図1407から図1411を参照して、本第31制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。まず、図1407を参照して、本第31制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について詳細な説明を行う。図1407は、本第31制御例における遊技盤13の構成を示す正面図である。図1407に示した通り、本第31制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第1制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13（図4参照）に対して、遊技盤13の左側領域（可変表示装置ユニット80の左側に形成される遊技領域）からスルーゲート67を排除した点と、遊

10

20

30

40

50

技盤中央下部に設けられた電動役物 6 4 0 a、及び可変入賞装置 6 5 を遊技盤 1 3 の右側領域（可変表示装置ユニット 8 0 の右側に形成される遊技領域）へと移設した点と、遊技盤 1 3 の右側領域の構成を大きく変更した点と、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中にて開放制御される第 2 可変入賞装置 6 5 0 を設けた点とで相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【 5 4 6 8 】

本第 3 1 制御例では、上述した第 1 制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第 1 特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第 1 入球口 6 4 と、第 2 特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第 2 入球口 6 4 0 とが遊技盤 1 3 に配設されている。そして、第 2 入球口 6 4 0 には電動役物 6 4 0 a が付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて電動役物 6 4 0 a が開放制御された場合に遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球可能となるように構成している。

10

#### 【 5 4 6 9 】

ここで、図 1 4 0 7 を参照して、遊技盤 1 3 の右側領域の構成について詳細に説明をする。図 1 4 0 7 に示した通り、遊技盤 1 3 の右側領域には遊技球が流下可能な流下経路 r k が形成されており、操作ハンドル 5 1（図 1 参照）に対する操作量に基づいて発射制御装置 1 1 2（図 1 4 2 2 参照）によって遊技盤 1 3 の右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技盤 1 3 の右側領域に形成された流下経路 r k を流下するように構成している。この流下経路 r k には様々な構成要素が付設されており、流下経路 r k の上流側から順に、スルーゲート 6 7、電動役物 6 4 0 a、可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 5 0、一般入球口 6 3 0 が設けられている。また、作動中（普図当たり遊技中）の電動役物 6 4 0 a によって誘導された遊技球が入球可能な位置に第 2 入球口 6 4 0 が設けられ、上述した流下経路 r k の途中で分岐した遊技球が入球可能な位置に一般入球口 6 3 0 a が設けられている。

20

#### 【 5 4 7 0 】

スルーゲート 6 7 は、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な通過領域であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が 1 0 0 % 通過するように遊技盤 1 3 の右側領域の上方に設けられている。普通図柄変動が実行されていない状態で遊技球がスルーゲート 6 7 を通過した場合には普通図柄抽選が実行される。また、普通図柄変動が実行されている状態で遊技球がスルーゲート 6 7 を通過した場合には普通図柄抽選の実行権利が最大で 4 個記憶（保留記憶）される。そして、普通図柄が外れを示す表示態様で停止表示された後、又は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技が終了した後、即ち、新たな普通図柄抽選を実行するための実行条件が成立した場合に保留記憶されている普通図柄抽選の実行権利を用いた普通図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行条件が成立した状態において即座に普通図柄抽選を実行させることができる。

30

#### 【 5 4 7 1 】

スルーゲート 6 7 の下方には普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技中に作動制御される電動役物 6 4 0 a が配設されている。この電動役物 6 4 0 a は、普図当たり遊技が実行されることで作動位置へと位置した場合には遊技盤 1 3 の右側領域に形成された流下経路 r k を遮るように突出し、図 1 4 0 7 の視点において左上側から右下側へと下り傾斜となる誘導路が形成されるように構成している。この誘導路が上流端から下流端へと遊技球が流下するのに要する時間が約 0 . 5 秒となる長さで形成されており、下流端から流下した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へと入球するように構成している。一方で、普図当たり遊技が実行されていない状態では、電動役物 6 4 0 a が遊技盤 1 3 に埋設された非作動位置に位置するように構成しており（図 1 4 0 7 では点線で表示）、右側領域の流下経路 r k を流下する遊技球が非作動位置に位置している電動役物 6 4 0 a を通過して可変入賞装置 6 5 に向けて流下することになる。つまり、電動役物 6 4 0 a は、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させるための誘導手段となる。この電動役物 6

40

50

40 a は、スルーゲート 67 を通過した遊技球が 0.4 秒後に到達する位置に設けられている。ここで、遊技状態として時短状態が設定されている場合には、スルーゲート 67 を通過したことに基づいて変動時間が 0.2 秒の普通図柄変動が実行され、実行中の普通図柄変動が当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には 5 秒間の開放期間（作動期間）が 1 回の普図当たり遊技が実行され、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、スルーゲート 67 を通過したことに基づいて変動時間が 5 秒の普通図柄変動が実行され、実行中の普通図柄変動が当たり当選を示す表示態様で停止表示された場合には 0.1 秒の開放期間（作動期間）が 1 回の普図当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、時短状態中に実行された普通図柄抽選で当たり当選した場合には、その普通図柄抽選の実行契機となった遊技球、即ち、スルーゲート 67 を通過した遊技球が作動中の電動役物 640 a に到達するように構成している。

#### 【5472】

このように構成することで、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆どが第 2 入球口 640 へと入球し、通常状態が設定されている間は右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 640 へと入球しないようにすることができる。よって、通常状態が設定されている状況において右打ち遊技を行ったとしても第 2 特別図柄抽選を実行させることができないため、通常状態では左打ち遊技を行うことで第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。なお、時短状態中に継続して右打ち遊技を行った場合には、普図当たり遊技が終了するタイミングで電動役物 640 a へと到達する遊技球が生じる場合がある。この場合、例えば、電動役物 640 a が作動位置から非作動位置へと変位するタイミングにて作動位置に位置している電動役物 640 a 上の誘導路を流下している遊技球は、非作動位置に位置している電動役物 640 a を通過する遊技球と比して流下経路 r k の一部を形成する誘導壁 600 h 1 の右側部（図 1407 を正面視で右側）へと到達し易く、誘導壁 600 h 1 によって一般入球口 630 a へと誘導され易くなるように構成している。このように構成することで、時短状態中において右打ち遊技にて発射された遊技球が流下経路 r k の下流側を流下し難くさせることができる。

#### 【5473】

詳細な説明は後述するが、本第 31 制御例におけるパチンコ機 10 は、時短状態中に小当たり遊技が実行された場合にはその小当たり遊技中に遊技球が特定領域（第 2 可変入賞装置 650 内部に設けられた V ゲート 650 v）を通過し難くなる（通過し得ない）ように構成している。具体的には、時短状態における小当たり遊技中に右打ち遊技を実行したとしても、普図当たり遊技が実行されることで発射された遊技球が第 2 入球口 640 や一般入球口 630 a へと誘導され、第 2 可変入賞装置 650 へと到達し難くなるように構成している。加えて、小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球の個数が 4 個となった場合に第 2 可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球が特定領域（V ゲート 650 v）を通過し得るように切替弁 650 b が作動するように構成している。つまり、小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を 4 個人賞させない限り特定領域（V ゲート 650 v）に遊技球を通過させることができないように構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり遊技が実行されたとしても、その小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させてしまう事象が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。また、通常状態にて小当たり遊技が実行された場合には、普図当たり遊技によって遊技球が第 2 入球口 640 へと誘導されることが無いため、時短状態中よりも多くの遊技球を第 2 可変入賞装置 650 へと到達させ易くすることができることから、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させ易くすることができる。

#### 【5474】

なお、本第 31 制御例におけるパチンコ機 10 では、上述した通り、時短状態中に実行される小当たり遊技の方が通常状態中に実行される小当たり遊技よりも小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過させ難くするために、電動役物 640 a の作動している間は電動役物 640 a が作動していない期間よりも遊技球が第 2 可変入賞装置 650 へと到達し難

くなるように構成し、且つ、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと遊技球が4個入賞した場合に第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域を通過可能となるように構成しているが、何れか一方の構成のみを用いても良いし、本第31制御例におけるパチンコ機10の構成とは異なる構成を用いても良い。例えば、同一種別の小当たりに当選した場合に実行される小当たり遊技における第2可変入賞装置650の開放制御内容を小当たり遊技が実行される時点にて設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良く、この場合、時短状態中に小当たり遊技が実行される場合の方が、通常状態中に小当たり遊技が実行される場合よりも小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと遊技球が入賞し難くなるように構成したり、時短状態中に小当たり遊技が実行される場合は第2可変入賞装置650内に設けられた切替弁650bが作動しないように構成したりすることで時短状態中に実行された小当たり遊技中は特定領域を遊技球が通過できないように構成しても良い。また、時短状態中に実行された小当たり遊技期間中は特定領域を遊技球が通過したとしてもその通過を無効とする処理を実行可能に構成しても良い。上述した様々な構成の一部、又は全部を用いた場合であっても、小当たり遊技中の遊技状態に応じて遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技の実行頻度を異ならせることができる。

10

#### 【5475】

非作動中の電動役物640aを通過した遊技球は誘導壁600h1に衝突し、その衝突位置が左傾斜位置(図1407の視点で左側の位置)となった遊技球は誘導壁600h1を転動しながら流下経路rkを可変入賞装置65に向かって流下する。一方、衝突位置が誘導壁600h1の右傾斜位置(図1407の視点で右側の位置)となった遊技球は誘導壁600h1を転動しながら一般入球口630aへと誘導される。この一般入球口630aは遊技球が入球することで10個の賞球が払い出される入球手段である。電動役物640aが非作動中に流下経路rkへと進入し、非作動中の電動役物640aを通過した遊技球の殆ど(約95%)は誘導壁600h1の左側位置に衝突するように構成されており、作動中の電動役物640aによって形成される誘導路を流下している途中で電動役物640aの作動が終了した場合、即ち、電動役物640aが作動位置に位置することで形成される誘導路上を第2入球口640に向かって流下している途中で電動役物640aから落下し誘導壁600h1へと衝突した(誘導壁600h1の右側位置へと衝突した)遊技球が主に一般入球口630aへと入球する遊技球となるように構成している。

20

30

#### 【5476】

可変入賞装置65は、上述した第1制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放制御される可変入球手段であって、遊技球が1個入球した場合に15個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。本第31制御例では、当選した大当たりの種別(大当たり種別)に応じて大当たり遊技にて実行される可変入賞装置65の開放制御内容を異ならせており、最も開放制御期間が短い大当たり遊技では1ラウンド分の開放制御が実行され、最も開放制御期間が長い大当たり遊技では10ラウンド分の開放制御が実行されるように構成している。なお、本第31制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいても可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技を実行可能に構成している。この場合は、第2可変入賞装置650が開放制御される小当たり遊技が終了した後に可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技が実行されるため、複数の可変入球手段(可変入賞装置65、第2可変入賞装置650)を連続して開放制御させることが可能な遊技を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

40

#### 【5477】

なお、本第31制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技をV大当たり遊技と称して説明をする。また、図柄大当たり遊技におけるラウンド数とは、可変入賞装置65に対して実行される1回目

50

の開放制御を1ラウンド目のラウンド遊技とし、V大当たり遊技におけるラウンド数とは、小当たり遊技として第2可変入賞装置650に対して実行される開放制御を1ラウンド目のラウンド遊技とし、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技として可変入賞装置65に対して実行される1回目の開放制御を2ラウンド目のラウンド遊技として説明をする。つまり、V大当たり遊技におけるラウンド数は可変入賞装置65に対して実行される開放制御の回数では無く、小当たり遊技の開放制御も含めた回数となる。換言すれば、所定ラウンド数(例えば、10ラウンド)のV大当たり遊技が実行された場合において、1ラウンド目の開放制御中(小当たり遊技中)に2ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるための実行条件を成立させることが可能に構成し、実行条件が成立した場合のみ2ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるように構成しているとも言える。

10

## 【5478】

詳細な説明は省略するが、可変入賞装置65が開放制御されていない状況、即ち、遊技球を所定方向に案内する部材である可変入賞装置65の開閉扉65fが閉状態に位置している場合は、開閉扉65fの上面部が流下経路rkの底面部となり、流下経路rkを流下している遊技球が開閉扉65fの上面部を転動しながら流下経路rkの下流側に向けて流下することになる。閉状態の可変入賞装置65を通過した遊技球は、複数の釘が植設された流路を流下し、第2可変入賞装置650に到達する。この第2可変入賞装置650は、上述した通り、小当たり遊技中に開放制御される可変入球手段であって、遊技球が入賞した場合には15個の賞球が払い出されるように構成している。ここで、図1408及び図1409を参照して、第2可変入賞装置650の詳細な構成について説明をする。図1408(a)は、閉鎖状態の第2可変入賞装置650を模式的に示した平面図であって、図1408(b)は、開放状態の第2可変入賞装置650を模式的に示した平面図である。まず、図1408(a)を参照して、第2可変入賞装置650が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第2可変入賞装置650の閉鎖状態では、開閉扉650fが第2特定入賞口650aの開口部を覆う位置(閉鎖位置)まで突出するように構成されており、流下経路rkを流下し釘Q2上を通過した遊技球が第2特定入賞口650aに入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉650fの上には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。

20

## 【5479】

ここで、図1407に示した通り、本第31制御例では、開閉扉650fの右端(図1407の視点で正面視右端)から左端(図1407の視点で正面視左端)に向けて下り傾斜が形成されるように第2可変入賞装置650が遊技盤13に配設されているため、開閉扉650fの上面に到達した遊技球は、図1408(a)に示した通り、右端側から左端側へと流下する。さらに、開閉扉650fの上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材(650fa~650fe)が複数設けられている。具体的には、開閉扉650fの上流側(右端側)から下流側(左端側)に向けて順に第1規制部材650fa、第2規制部材650fb、第3規制部材650fc、第4規制部材650fd、第5規制部材650feが設けられており、第1規制部材650fa、第3規制部材650fc、第5規制部材650feが遊技球の流下方向(進行方向)に対して左側に設けられ、第2規制部材650fb、第4規制部材650fdが遊技球の流下方向(進行方向)に対して右側に設けられている。このように構成された開閉扉650fの上面を遊技球が流下する場合には、地点Aに到達した遊技球が第1規制部材650faの曲面部、第2規制部材650fbの曲面部、第3規制部材650fcの曲面部と順に衝突しながら流下し、地点Bに到達する。その後、第4規制部材650fdの曲面部、第5規制部材650feの曲面部に衝突しながら地点Cに到達し、開閉扉650fの上面に形成される流下経路の下流端から一般入球口630bの開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。

30

40

## 【5480】

このように、開閉扉650fの上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉650fの上面を蛇行状経路(図では矢印で表示)で遊技球を流下させることが出来ると共に、流下している遊技球を各規制部材へと衝突させることによって遊技球の流下速度を低下させ

50

ることが可能となる。よって、開閉扉 650f の上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉 650f の上面に滞在する期間を長くすることができる。よって、一定間隔（1分間に100個）で発射され流下経路 rk を流下する遊技球が開閉扉 650f に複数個位置している状況を比較的容易に創出することができるため、大当たり遊技によって第2可変入賞装置 650 が開放制御され開閉扉 650f が開放状態となった場合に、一度に複数個の遊技球を第2特定入賞口 650a に入賞させることができ、遊技者に爽快感を与え易くすることができる。

#### 【5481】

次に、図1408(b)を参照して、第2可変入賞装置 650 が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第2可変入賞装置 650 の開放状態では、開閉扉 650f が遊技盤 13 の内部に埋設する位置まで退避し、第2特定入賞口 650a の開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、第2特定入賞口 650a へと入賞した遊技球が第2可変入賞装置 650 の第1誘導路 650t1 を上流側（図1408視点で左側）から下流側（図1408視点で右側）へと流下するように構成している。そして、第1誘導路 650t1 上を流下した遊技球が第1誘導路 650t1 の下流端から排出されて入賞検知スイッチ 650s を通過するように構成している。この入賞検知スイッチ 650s は、第2可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球の個数を検知するための検知手段であって、遊技球1個が通過可能な大きさ（約15ミリ）で開口幅が形成された流路を通過した遊技球を非接触式に検知可能な近接センサで構成されている。この入賞検知スイッチ 650s が遊技球を検知した場合には、主制御装置 110 へと検知信号が出力されるように構成しており、主制御装置 110 側では検知信号が入力されることで第2可変入賞装置 650 へと遊技球が入賞したことを判別し、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（10個入賞）が成立したかを判別する処理と、切替弁 650b の切替条件が成立したかを判別する処理と、が実行されるように構成している。

#### 【5482】

なお、本第31制御例では、入賞検知スイッチ 650s が遊技球の通過を検知したことを契機に、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件（10個入賞）が成立したかを判別する処理と、切替弁 650b の切替条件が成立したかを判別する処理と、が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、第2可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球の少なくとも一部を検知可能な検知手段を複数個設け、各検知手段の検知結果に基づいて対応する処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、第2可変入賞装置 650 へと入賞した全ての遊技球を検知可能な検知手段による検知結果に基づいて第2可変入賞装置 650 へと遊技球が入賞する毎に賞球の払い出し処理を実行し、第2可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球のうち一部の遊技球のみを検知可能な検知手段による検知結果に基づいて小当たり遊技の終了条件が成立したかを判別する処理を実行することが可能となる。また、第2可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球が第1流路、又は第2流路の何れかを流下するように構成した場合には、第1流路を流下する全ての遊技球を検知可能な検知手段（第1検知手段）と、第2流路を流下する全ての遊技球を検知可能な検知手段（第2検知手段）とを設け、第1検知手段、或いは第2検知手段の何れかが遊技球を検知したことに基づいて賞球を払い出す処理を実行し、第1検知手段の検知結果と、第2検知手段の検知結果とを合算した合算検知結果を用いて例えば、小当たり遊技の終了条件が成立したかを判別するように構成しても良い。

#### 【5483】

次に、図1409を参照して、第2可変入賞装置 650 の内部構成について詳細な説明をする。図1409は、第2可変入賞装置 650 の内部構成を模式的に示した図である。図1409に示した通り、第2可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球が第1誘導路 650t1 を流下し、V弁 650b の作動状況に応じて、通常流路 650c1、又は特定領域 650V を有するV流路 650c2 の何れかに流下するように構成している。具体的には、入賞検知スイッチ 650s を通過した遊技球は、第2誘導路 650t2 上を流下し、V

弁 6 5 0 b を臨む流路へと排出される。図 1 4 0 9 に示した図では、V 弁 6 5 0 b を点線で示しており、V 弁 6 5 0 b が退避位置に位置している状況を表しており、V 弁 6 5 0 b が退避位置に位置している状況では、第 2 誘導路 6 5 0 t 2 から排出された遊技球が V 弁 6 5 0 b を通過し、通常流路 6 5 0 c 1 を流下しパチンコ機 1 0 の外部へと排出される。一方、V 弁 6 5 0 b が突出位置（作動位置）に位置している状況では、第 2 誘導路 6 5 0 t 2 から排出された遊技球が、V 弁 6 5 0 b 上を V 流路 6 5 0 c 2 に向かって流下し、特定領域 6 5 0 v を通過し、パチンコ機 1 0 の外部へと排出されるように構成している。また、図 1 4 0 9 に示した通り、V 流路 6 5 0 c 2 の上方は、第 2 誘導路 6 5 0 t 2 を形成する壁部材によって覆われており、第 2 誘導路 6 5 0 t 2 の流下端部が、通常流路 6 5 0 c 1 と、V 流路 6 5 0 c 2 とを区分け形成する隔壁 6 5 0 k 2 よりも通常流路 6 5 0 c 1 側へと突出するように構成している。このように構成することで、V 弁 6 5 0 b が退避位置に位置している状況において遊技球が特定領域 6 5 0 v を通過してしまうことを確実に抑制することができる。

#### 【 5 4 8 4 】

次に、図 1 4 1 0、及び図 1 4 1 1 を参照して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 において小当たり遊技中に右打ち遊技を行った場合における遊技球の球流れについて説明をする。本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中に右打ち遊技を実行することで主として実行される第 2 特別図柄抽選にて大当たり当選以外に小当たり当選し得るように構成している。そして、設定されている時短状態の種別、及び、当選した小当たりの種別の組合せによって、小当たり遊技中の遊技状態を異ならせることができるように構成している。

#### 【 5 4 8 5 】

まず、図 1 4 1 0 を参照して、通常状態の小当たり遊技中における遊技球の球流れについて説明をする。図 1 4 1 0 ( a ) は、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと 2 個目の遊技球が入賞したことを検知した時点における球流れ状況を模式的に示した図であって、図 1 4 1 0 ( b ) は、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと 4 個目の遊技球が入賞したことを検知した時点における球流れ状況を模式的に示した図である。なお、本図では、遊技盤 1 3 の右側領域（図 1 4 0 7 参照）のうち、小当たり遊技中における球流れ状況に影響を与える流下経路 r k の上流部（電動役物 6 4 0 a 付近）と、下流部（第 2 可変入賞装置 6 5 0 付近）と、を示しており、それ以外の領域（例えば、可変入賞装置 6 5 付近）の球流れについては説明を省略している。

#### 【 5 4 8 6 】

図 1 4 1 0 ( a ) に示した通り、通常状態中は普図当たり遊技によって電動役物 6 4 0 a がロング開放しないため、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆ど（約 1 0 0 % ）が流下経路 r k を流下し、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと到達することになる。そして、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への入賞数が 4 個に達するまでは、切替弁 6 5 0 b が作動せず通常流路 6 5 0 c 1 を流下しパチンコ機 1 0 の外部へと排出される。その後、右打ち遊技を継続し小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球の個数が 4 個に達すると、図 1 4 1 0 ( b ) に示した通り、切替弁 6 5 0 b が作動し、V 流路 6 5 0 c 2 が連通した状態となる。なお、本第 3 1 制御例では、入賞検知スイッチ 6 5 0 s によって検知された遊技球が 4 個目の入賞であると主制御装置 1 1 0 にて判別されたことに基づいて切替弁 6 5 0 b の切替制御が実行され切替弁 6 5 0 b が誘導位置へと位置するまでの期間が、4 個目の入賞球が入賞検知スイッチ 6 5 0 s を通過して切替弁 6 5 0 b に到達するまでに要する期間（約 0 . 5 秒）よりも短くなるように構成しているため、4 個目の入賞球が最初に V 流路 6 5 0 c 2 を流下することになる。そして、V 流路 6 5 0 c 2 を流下した遊技球（4 個目の入賞球）は、特定領域（V ゲート）6 5 0 v を通過し、パチンコ機 1 0 の外部へと排出される。特定領域（V ゲート）6 5 0 v は、遊技球が 1 個通過可能な幅（約 1 5 m m ）に形成された領域であって、図示しない V 検知手段（近接スイッチ等）によって特定領域（V ゲート）6 5 0 v を通過した遊技球を検知可能に構成している。そして V 検知手段が遊技球を検知した場合には V 検知信号が主制御装置 1 1 0 へと出力される。主制



御装置 1 1 0 では V 検知信号が入力された場合において V 検知信号が入力されたタイミングが適正範囲内（小当たり遊技中）であるかを判別し、適正範囲内であると判別した場合に大当たり遊技の実行権利を設定（Vフラグ 2 0 3 f e をオンに設定）するように構成している。

#### 【 5 4 8 7 】

なお、本制御例では、小当たり遊技中に切替弁 6 5 0 b の切替条件が成立した場合には、実行中の小当たり遊技が終了するまでの間、切替弁 6 5 0 b を誘導位置へと位置させておき、小当たり遊技の終了に基づいて切替弁 6 5 0 b を誘導位置から埋設位置（初期位置）へと移動させるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと 4 個の遊技球が入賞した時点から小当たり遊技が終了するまでの期間において第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞した遊技球を V 流路 6 5 0 c 2 へと誘導させることができるため、例えば、4 個目の入賞球の流下速度が外力によって通常よりも著しく速くなり切替弁 6 5 0 b が誘導位置へと位置するよりも前に切替弁 6 5 0 b を通過し通常流路 6 5 0 c 1 を流下する事態が発生したとしても、5 個目の入賞球やそれ以降の入賞球を確実に V 流路 6 5 0 c 2 へと誘導することができる。また、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 では、1 回の小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利を 1 つのみ設定（獲得）可能に構成しているため、1 回の小当たり遊技中に複数個の入賞球が特定領域（Vゲート）6 5 0 v を通過したとしても、後の遊技に影響を与えることが無い。つまり、遊技球が通過した場合に特典（大当たり遊技の実行権利）を付与可能な特定領域としては、小当たり遊技中において最初の遊技球が通過する Vゲート 6 5 0 v が特定領域となり、2 個目以降の遊技球が通過する Vゲート 6 5 0 v は特定領域には該当しない。このように、1 の領域（Vゲート 6 5 0 v）であっても、遊技内容に応じて遊技球の通過に基づいて特典が付与される状況と、特典が付与されない状況とが創出されることから、Vゲート 6 5 0 v は遊技球が通過した場合に特典を付与可能な特定領域となる。

#### 【 5 4 8 8 】

なお、切替弁 6 5 0 b の切替制御の内容を、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される切替弁 6 5 0 b の切替制御の内容と異ならせても良く、例えば、遊技球が特定領域（Vゲート）6 5 0 v を通過したと主制御装置 1 1 0 が判別したことに基づいて（Vフラグ 2 0 3 f e をオンに設定したことに基づいて）、切替弁 6 5 0 b を誘導位置から初期位置へと移動させるための制御を実行するように構成しても良い。このように構成することで、Vゲート 6 5 0 v を流下する遊技球の個数が無用に増加してしまうことを抑制することができるため、Vゲート 6 5 0 v に設けられた V 検知手段（近接センサ等）が物理的に破壊されてしまうことを抑制することができる。また、1 回の小当たり遊技中に複数個の遊技球が Vゲート 6 5 0 v を通過したと主制御装置 1 1 0 が判別した場合に、その事象が適正ではない遊技によって発生した事象であると容易に特定することができるため、不適正な遊技によって小当たり遊技中に Vゲート 6 5 0 v へと遊技球を通過させる不正遊技を早期に発見し易くすることができる。

#### 【 5 4 8 9 】

次に、図 1 4 1 1 を参照して、時短状態の小当たり遊技中における遊技球の球流れについて説明をする。図 1 4 1 1 ( a ) は、小当たり遊技が開始された直後における球流れ状況を模式的に示した図であって、図 1 4 1 1 ( b ) は、小当たり遊技終了時における球流れ状況を模式的に示した図である。なお、本図では、上述した図 1 4 1 0 ( a )、及び ( b ) と同様に、遊技盤 1 3 の右側領域（図 1 4 0 7 参照）のうち、小当たり遊技中における球流れ状況に影響を与える流下経路 r k の上流部（電動役物 6 4 0 a 付近）と、下流部（第 2 可変入賞装置 6 5 0 付近）と、を示しており、それ以外の領域（例えば、可変入賞装置 6 5 付近）の球流れについては説明を省略している。

#### 【 5 4 9 0 】

時短状態中は、普通図柄変動の変動時間が短時間（0 . 2 秒）となり、且つ、1 回の普通図柄当たり遊技にて電動役物 6 4 0 a が作動する期間が長時間（5 秒）となることから、時

10

20

30

40

50



短状態中に小当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球の殆ど（約95%）が、作動位置に位置している電動役物640aによって第2入球口640へと誘導される。普図当たり遊技は、普図当たり遊技が開始されてからの経過時間が所定時間（例えば、5.5秒）となった場合、或いは、1回の普図当たり遊技中に第2入球口640へと5個の遊技球が入球した場合に終了するように構成しており、普図当たり遊技が終了すると、獲得済みの普図保留（普通図柄抽選の実行権利）を用いて即座に新たな普通図柄抽選が実行されるように構成することで、時短状態中における電動役物640aが作動位置に位置している期間の占有率を高めているが、電動役物640aが作動位置に位置していない期間（例えば、普通図柄変動期間等）にて流下経路rkを流下する遊技球のごく一部（約5%）が非作動位置に位置している電動役物640aを通過することになる。その場合、電動役物640aを通過した遊技球は流下経路rkを流下し、閉鎖状態の可変入賞装置65を通過し、開放状態の第2可変入賞装置650へと到達し、第2特定入賞口650aへ入賞する。しかしながら、本制御例では第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球の個数が4個に到達するまでは、切替弁650bの切替制御が実行されないため、図1411(a)に示した通り、通常流路650c1を流下することになる。その後、第2可変入賞装置650への入賞数が4個を超えないまま小当たり遊技の終了条件が成立し、図1411(b)に示した通り、小当たり遊技中に切替弁650bが切替制御されること無く小当たり遊技が終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本第31制御例におけるパチンコ機10は正面枠14（図1参照）の下部側位置に音声出力装置（スピーカー）が配設されており、遊技に基づいて実行される各種演出に対応する音声や、パチンコ機10の異常状態を報知するための報知音声等を出力可能に構成している。さらに、パチンコ機10には、上述した音声出力装置から出力される各種音声の音量を変更するための操作部が設けられており、遊技者は、操作部を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量レベルを変更（例えば、3段階に変更）可能としている。つまり、段階要素（音量レベル）に対応する複数の異なる設定データ（音量レベルデータ）のうち1のデータを設定可能としている。ここで、演出に用いられる各種音声については、遊技者に好みに合うように音量を変更することで遊技者が不快な思いをすることなく好適に遊技を行わせることができるものであるが、パチンコ機10の異常状態を報知するための報知音声の音量については、遊技者以外の店員等に早急に事態を報知する必要があるため、遊技者の操作によって音量が変更されてしまうと不具合が生じてしまう虞がある。そこで、遊技者の操作によって変更された音量レベルに関わらず、常に一定の音量（最大音量）で異常状態を報知するための報知音声出力されるように構成している。また、正面枠14（図1参照）の下部位置に設けられた音声出力装置は、低音の音圧を向上させるために、バスレフ型のスピーカー装置を設けている。このバスレフ型のスピーカー装置は、バスレフダクトを備え、このバスレフダクトによってスピーカー装置の背面側（遊技機の正面側とは反対の背面側）に向けて出力された音を位相反転させることで、正面側に向けて出力された音と重畳させることで低域の音圧を向上させている。これにより、パチンコ機10の下部位置から音圧を向上させた低音を遊技者に向けて出力することができるため、臨場感のある演出を遊技者に提供することができる。

10

20

30

40

50

#### 【5491】

< 第31制御例におけるパチンコ機10にて実行される演出内容について >

次に、図1412から図1419を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出内容について説明をする。本第31制御例におけるパチンコ機10は、複数の時短種別を決定可能に構成しており、決定された時短種別に応じた時短状態を設定可能に構成している。さらに、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数の小当たり種別を決定可能に構成し、複数の小当たり種別としてV大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別と、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短小当たり種別と、を決定可能に構成している。そして、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動回数が特定回数（10000回）に到達した場合に成立する変動時短終了条件に加え、特定の小当たり種別が決定された

場合に成立する小当たり時短終了条件を設定可能に構成している。

【 5 4 9 2 】

より具体的には、時短種別毎に小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別の数や種類を異ならせて予め規定しており、例えば、時短種別「時短 A」に対しては、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別として、時短小当たり種別のみが予め規定されており、時短種別「時短 E」に対しては、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別として、通常小当たり種別、及び時短小当たり種別の両方が予め規定されている。つまり、「時短 A」の時短状態では、時短小当たりに当選した場合は小当たり時短終了条件が成立し通常状態にて小当たり遊技を実行可能となり、通常小当たりに当選した場合は小当たり時短終了条件が成立すること無く時短状態にて小当たり遊技が実行されることになる。よって、「時短 A」の時短状態が設定された場合には、必ず V 大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される有利時短状態となる。一方、「時短 E」の時短状態では、時短小当たりに当選した場合も、通常小当たりに当選した場合も時短終了条件が成立し得るため、先に小当たり時短終了条件が成立する時短小当たりに当選した場合には V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、先に小当たり時短終了条件が成立する通常小当たりに当選した場合には V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定されることになる。よって、「時短 E」は「時短 A」に対して、V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される可能性がある分、遊技者に不利な不利時短状態となる。

10

【 5 4 9 3 】

このように、本第 3 1 制御例では、通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が設定された場合であっても、その時短種別が遊技者に有利な時短種別であるか（有利時短状態であるか）について遊技者に興味を持たせることができる。よって、設定された時短状態の有利度合いを遊技者に示唆可能な演出として特徴的な演出を実行可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される演出に対して遊技者に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。なお、時短状態中の遊技を実行している遊技者には、現在設定されている時短状態の種別（有利時短状態であるか否か）が分かり難くなるように構成しているが、これに限ることなく、第 1 時短状態よりも有利な第 2 時短状態が設定されている場合の方が、第 2 時短状態が設定されていない場合よりも設定され易い、又は、され難い特殊モードを設定可能に構成しても良く、設定されている遊技状態を示唆可能な演出態様である特殊モード中専用の演出を実行可能に構成しても良い。

20

30

【 5 4 9 4 】

また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、遊技球を特定領域へと通過させることが出来ない（通過させ難い）小当たり遊技が実行されることなることから、時短状態中における特別図柄抽選の実行効率が低下してしまうという問題があった。さらに、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技、即ち、時短状態中に実行される小当たり遊技では遊技球を第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞させ難くなるため、小当たり遊技が実行されているにも関わらず賞球を獲得し難い遊技を遊技者に行わせることとなり遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。これに対して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させ難くするための演出を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行されたことを把握させ難くすることができる。

40

【 5 4 9 5 】

図 1 4 1 2 ( a ) は、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 4 1 2 ( a ) に示した通り、エンディング期間中には、時短状態に対応して実行されるモード演出の演出態様（バトルモード）を報知し、バトルモード中における演出内容を遊技者に案内するための表示態様が表示される。具体的には、図 1 4 1 2 ( a ) に示した通り、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される主表示領域 D m の左上部には、遊技者に有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を案内するための表示領域 D m 4 が形成されており、図 1 4 1 2 (

50

a) に示した状況、即ち、時短状態が設定されている状況では左打ち遊技よりも右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを案内するための「右打ち」の表示態様が表示されている。なお、本制御例では、右打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法であることを案内する場合に同一の表示態様で「右打ち」が表示され、左打ち遊技が遊技者に有利な遊技方法である状況においては表示領域 D m 4 に何ら表示態様を表示しないように構成している。つまり、表示領域 D m 4 を用いて遊技方法が案内されていない状況が右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が遊技者に有利な遊技状況であることを案内している状況となるように構成している。このように、常に遊技者に有利な遊技方法を案内するための表示態様を表示することで遊技者に遊技方法を案内するのでは無く、2種類の遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）のうち、一方の遊技方法（右打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる状況においてのみ表示領域 D m 4 にて遊技方法を案内する表示態様（右打ち）を表示し、他方の遊技方法（左打ち遊技）が遊技者に有利な遊技方法となる状況においては表示領域 D m 4 に遊技方法を案内する表示態様（例えば、左打ち）を表示しないように構成した場合であっても、遊技者に有利な遊技方法を把握させることができる。また、「左打ち」の表示態様を表示領域 D m 4 に表示させるための表示データを用意する必要がなくなるため、第3図柄表示装置 81 の表示面に表示態様を表示させるための表示データの容量を削減することができる。

10

#### 【5496】

図1412(a)に戻り、エンディング期間中における表示画面の説明を続ける。主表示領域 D m の右上部には、第1特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が表示される表示領域 D m 1 が形成され、図1412(a)では、実行中の大当たり遊技の実行契機となった第1特別図柄抽選の結果に対応した「777」が表示されている。そして、主表示領域 D m の中央部には、大当たり遊技終了後に実行される演出内容を案内するために「バトルモード突入!!」の文字が表示され、バトルモード中に実行される各種演出に用いられる少年を模したキャラクタ 801 と、怪獣を模したキャラクタ 802 が対峙する表示態様が表示される。そして、副表示領域 D s には、バトルモード中に実行される演出内容を案内する案内表示態様として「少年が勝てばバトル継続!! 少年が負けるとバトル終了!!」の文字が表示される。そして、主表示領域 D m の表示領域 D m 4 の下方には、バトルモード中における勝利期待度を示すための表示領域 D m 10 が形成され、図1412(a)に示した表示画面では「勝利期待度? %」が表示されている。このように、実際に時短状態が設定されるよりも前の時点（大当たり遊技期間中）にて時短状態中に実行される演出（バトルモード中の演出）の内容を遊技者に把握させるように構成することで、時短状態が設定された直後（例えば、1回転目の特別図柄変動）に大当たり当選をした場合であっても、時短状態中に実行される演出内容を把握させた状態で大当たり当選に対応する演出を実行し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

#### 【5497】

なお、本第31制御例では、時短状態が設定される前に実行中の大当たり遊技の最終期間（エンディング期間）にて、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを遊技者に報知するように構成しているが、時短状態が設定されることを遊技者に事前に報知可能とする期間はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技期間中に何れかの期間を用いても良いし、大当たり当選に対応する特別図柄が変動している期間（大当たり変動期間）を用いても良い。本第31制御例では、詳細な説明は省略するが、通常状態にて主として実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の50%で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技が実行され、残りの50%で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行されるように構成している。そして、大当たり変動期間を、実行中の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを遊技者に示唆するための変動演出が実行される演出期間として用いており、大当たり遊技期間の一部期間を、今回の大当たり遊技が時短大当たり遊技であるか通常大当たり遊技であるかを遊技者に報知するための演出期間として用いている。そして、大当たり遊技中に今回の大当たり遊

40

50

技が時短大当たり遊技であると報知された場合において、残期間（エンディング期間）を用いて、時短状態中に実行される演出内容を遊技者に事前に案内するための案内期間としている。このように、特別図柄抽選の結果に基づいて進行される遊技の内容を順を追って遊技者に報知するように構成することで、遊技の一連の流れを遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10とは異なり、例えば、通常状態において実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、必ず、時短大当たり遊技が実行されるように構成されたパチンコ機10であれば、第1特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが報知された時点で、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることが確定するため、大当たり遊技期間の全期間（エンディング期間以外の期間）を用いて時短状態中に実行される演出の内容を事前に案内するように構成しても良い。

10

## 【5498】

図1412(a)に示した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の結果に基づく遊技の流れを、キャラクタ801とキャラクタ802とのバトルによって遊技者に報知するように構成しており、第2特別図柄抽選の結果が外れである場合には、キャラクタ801とキャラクタ802とが対峙し続ける演出が実行され、第2特別図柄抽選の結果が外れ以外（大当たり当選、又は小当たり当選）である場合には、キャラクタ801とキャラクタ802とがバトルを行うバトル演出が実行される。具体的には、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合（図柄大当たり遊技が実行される場合）には、キャラクタ801がキャラクタ802に勝利するバトル演出（勝利演出）が実行されるように構成している。

20

## 【5499】

一方、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合においては、その小当たり当選における時短終了条件（小当たり時短終了条件）の成立の有無、及び、小当たり当選に対して決定される小当たり種別（時短小当たり、通常小当たり）に応じて異なる態様の演出が実行されるように構成しており、具体的には、小当たり時短終了条件が成立し、且つ、時短小当たりに当選した場合、即ち、V大当たり遊技を実行可能な状況であって、且つ、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、上述した大当たり当選時と同様にキャラクタ801がキャラクタ802に勝利するバトル演出（勝利演出）が実行され、小当たり時短終了条件が成立し、且つ、通常小当たりに当選した場合、即ち、V大当たり遊技を実行可能な状況であって、且つ、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される場合には、キャラクタ801がキャラクタ802に敗北するバトル演出（敗北演出）が実行されるように構成している。また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合、即ち、V大当たり遊技を実行させ難い状況（小当たり遊技中が時短状態となる状況）となる場合には、当選した小当たりに対して決定される小当たり種別に関わらず、バトル演出を実行しないように構成している。このように構成することで、バトル演出が実行された時点で、何らかの大当たり遊技（図柄大当たり遊技、V大当たり遊技）が実行される（実行可能な状況となる）ことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、小当たり時短終了条件が成立しない小当たり遊技が実行される場合においてバトル演出が実行されないため、無用な小当たり遊技が実行されることを遊技者に把握させ難くすることができる。

30

40

## 【5500】

さらに、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、その小当たり当選に対応する特別図柄変動期間と、小当たり遊技期間とを含む演出期間を用いて、現在設定されている時短状態の種別（時短種別）を示唆可能な示唆演出（時短種別示唆演出）を実行するように構成している。このように構成することで、時短状態中に小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合、即ち、小当たり遊技中に遊技球を第2可変入賞装置650へと入賞させ難い小当たり遊技が実行される場合において、賞球の払い出しとは異なる特典を遊技者に提供することができるため、時短状態中に小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことによって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、小当たり時短終了条件が成立しない小当たりに当

50

選した場合に実行される演出の詳細な説明については、図 1 4 1 6 を参照して後述する。

#### 【 5 5 0 1 】

まず、図 1 4 1 2 ( b ) を参照して、時短状態 ( 時短 A ) 中における外れ変動期間中に実行される演出内容について説明をする。図 1 4 1 2 ( b ) は、時短状態 ( 時短 A ) 中における外れ変動中に実行される変動演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 4 1 2 ( b ) に示した通り、時短状態が設定されると第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面では時短状態に対応したバトルモード演出が実行されていることを示すための「バトルモード中」の文字が表示される。本第 3 1 制御例では、大当たり遊技中も時短状態中も右打ち遊技が遊技者に有利な遊技となるように構成しているため表示領域 D m 4 には大当たり遊技中から継続して「右打ち」の文字が表示される。なお、本制御例の構成とは異なら

10

#### 【 5 5 0 2 】

図 1 4 1 2 ( b ) に示した図は、第 2 特別図柄変動中に表示される表示画面であって、表示画面の右上部には第 2 特別図柄の変動表示に対応する第 3 図柄が表示される表示領域 D m 2 が形成されており、第 2 特別図柄変動 ( 特図 2 変動 ) が実行されていることに対応

する態様 ( 図では矢印で表示 ) で第 3 図柄が表示されている。また、表示領域 D m 1 0 には、勝利期待度「 ? % 」の表示態様、即ち、現在設定されている時短状態の種別 ( 時短種別 ) を遊技者に予測させ難い表示態様が表示されている。この表示領域 D m 1 0 は「 ? % 」の表示態様以外に、「 5 0 % 」, 「 6 0 % 」, 「 9 0 % 」, 「 1 0 0 % 」の表示態様を表示可能に構成している。そして、表示領域 D m 1 0 に表示される表示態様によって「 ? % 」が表示されている状況よりも、現在設定されている時短状態の種別 ( 時短種別 ) を遊技者に予測させ易くすることを可能に構成している。このように、現在の遊技状況を遊技者に予測させ易い第 1 状態と、その第 1 状態よりも予測させ難い第 2 状態とを少なくとも設定可能に構成することで現在の遊技状況を把握しようとする遊技者が即座に遊技状況を把握してしまい、後の遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。また、詳細

20

30

#### 【 5 5 0 3 】

そして、バトルモード中に時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合には、図 1 4 1 3 ( a ) に示した通り、小当たり変動中にキャラクタ 8 0 1 がキャラクタ 8 0 2 を攻撃するバトル演出が開始され、小当たり図柄が停止表示された時点で、図 1 4 1 3 ( b ) に示した通り、バトルに勝利する演出結果が表示される。なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短終了条件が成立する小当たり図柄 ( 特別図柄 ) が停止表示されたタイミングで時短状態が終了するように構成しているため、図 1 4 1 3 ( b ) に示した時点では遊技状態が通常状態となる。その後、通常状態 ( 非時短状態 ) にて小当たり遊技が開始されると、図 1 4 1 4 ( a ) に示した通り、右打ち遊技によって第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入球させることを促す小当たり遊技中演出が実行される。また、本制御例では、小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を 4 個入賞させた場合に、4 個目の遊技球が特定領域 6 5 0 V を通過するように構成しているため、主表示領域 D m に形成された表示領域 D m 7 には、今回の小当たり遊技中に第 2 可変入賞装置 6 5 0 へ

40

50

と入賞した遊技球の数を示す表示態様が表示されている。そして、小当たり遊技中に4個の遊技球を第2可変入賞装置650へと入賞させることで、図1413(b)に示した通り、表示領域Dm7の第4領域d7dが点灯し、V入賞(特定領域650vへの遊技球通過)したことを示す「おめでとう」のコメントと、表示領域HR10に「Vゲット」の文字が表示される。また、副表示領域Dsには、V大当たり遊技が実行されることを案内するための表示態様として「上のアタッカーが開くよ!!右打ちを続けてね」の文字が表示される。

#### 【5504】

一方、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合には、図1415に示した演出が実行される。つまり、時短終了条件が成立していない状態では、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させることが困難であるため、図1413(a)に示した演出と同一態様の演出を小当たり遊技中の演出として実行してしまうと、特定領域650vへと遊技球を通過させることを促しているにも関わらず、小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと到達させることができない事態が頻繁に発生してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生してしまうため、時短終了条件が成立せず、時短状態のまま実行される小当たり遊技中には、通常状態にて実行される小当たり遊技中に実行される演出(図1413(a)参照)とは異なる演出を実行するように構成している。より具体的には、特定領域650vへと遊技球を通過させることを促す演出を実行しないように構成している。さらに、本制御例では、現在設定されている時短状態の継続率を示唆するための演出を、時短状態中に実行される小当たり遊技期間を用いて実行するように構成している。このように構成することで、従来であれば遊技者が興味を持たない遊技期間を用いて、遊技者に興味を持たせることができる演出を実行することができる。

#### 【5505】

次に、図1416から図1417を参照して、複数回の小当たりに連続して当選する場合に実行される演出について説明をする。本制御例では、設定されている時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせていることから、設定されている時短種別によっては、時短終了条件が成立しない小当たりに連続して当選してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。これに対して、本制御例では、時短終了条件が成立しない小当たりを少なくとも含む複数回の小当たりに連続して当選する場合において、各小当たり変動期間の少なくとも一部と、複数回の小当たりのうち先に実行される小当たり遊技の遊技期間の少なくとも一部とを跨ぐように連続演出を実行するように構成している。

#### 【5506】

具体的には、時短状態中において第2入球口640へと遊技球が入球したことに基づいて入賞情報(第2特別図柄の入賞情報)を取得することで主制御装置110から音声ランプ制御装置113へと出力される入賞コマンド(第2特別図柄の入賞情報)を音声ランプ制御装置113側で受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理(図1453のS4406F参照)にて、受信した入賞コマンドに含まれる入賞情報を事前判別し、事前判別に用いられた第2特別図柄の入賞情報に対応する特図抽選結果、及び変動パターンを特定する。そして、特定された特図抽選結果、及び変動パターンが特定条件(小当たり当選、且つ、超短変動)を満たした場合に、1つ前に実行される第2特別図柄抽選、即ち、今回事前判別に用いられた入賞情報に基づく第2特別図柄抽選の1つ前に実行される第2特別図柄抽選に対する事前判別結果が小当たり当選であるかを判別することで、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で連続して小当たり当選し得る状況であるかを特定し、連続して小当たり当選し得る状況であると特定された場合に、当該2つの第2特別図柄抽選に対応する期間(小当たり1回目の特別図柄変動時間、1回目の小当たり遊技期間、小当たり2回目の特別図柄変動時間、2回目の小当たり遊技期間)のうち、異なる第2特別図柄抽選に対応する期間を少なくとも跨いだ演出期間で連続演出を実行するように構成している。

10

20

30

40

50

## 【 5 5 0 7 】

連続演出が実行されると、まず、図 1 4 1 6 ( a ) に示した表示画面が表示される。図 1 4 1 6 ( a ) は、連続して小当たり当選する第 2 特別図柄変動のうち、1 回目の小当たり変動期間中に表示される連続演出の表示画面の一例を示した図である。図 1 4 1 6 ( a ) に示した通り、キャラクタ 8 0 1 の仲間として、ウサギを模したキャラクタ 8 0 3 が参戦し、キャラクタ 8 0 3 が敵キャラ 8 0 2 に対して攻撃を仕掛ける演出が実行される。そして、現在実行されている演出が連続演出であることを案内するための案内態様として、主表示領域 D m には「仲間の先制攻撃」の文字が表示され、副表示領域 D s には「仲間が参戦、勝利のチャンス」の文字が表示される。なお、図 1 4 1 6 ( a ) に示した連続演出の導入表示は、連続演出の演出結果に関わらず、即ち、2 回目に実行される小当たり遊技が、時短状態中に実行される小当たり遊技（時短終了条件不成立の小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技）である場合も、通常状態中に実行される小当たり遊技（時短終了条件が成立する小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技）である場合も、同一態様で表示されるように構成している。このように構成することで、連続演出が実行された時点では、遊技者に対して 2 回連続して小当たり当選する状況であることのみを把握させることが可能となる。また、連続演出の実行条件が、連続して小当たり当選した場合に成立し得る条件であることを把握していない遊技者に対しては、連続演出の実行期間中に複数回の小当たり遊技が実行されたことを把握させ難くすることができる。

10

## 【 5 5 0 8 】

次に、図 1 4 1 6 ( b ) を参照して、連続演出のうち、2 回目に実行される小当たり遊技が、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技である場合に実行される失敗連続演出の演出内容について説明をする。図 1 4 1 6 ( b ) は、失敗連続演出における 2 回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。図 1 4 1 6 ( b ) に示した表示画面は、上述した図 1 4 1 6 ( a ) に示した表示画面が表示された後、2 回目の小当たり当選に対応する特別図柄変動中にキャラクタ 8 0 3 が敵キャラ 8 0 2 に勝てないことを察知し、キャラクタ 8 0 1 にアイテムを渡す演出を実行した後に表示される表示画面であって、今回のバトル（連続演出）にて敵キャラ 8 0 2 に勝利することができなかったことを示す「引き分け」の文字が表示される。また、キャラクタ 8 0 1 がマントを獲得したことに対応させてマントを装備した表示態様でキャラクタ 8 0 1 が表示され、表示領域 D m 1 1 a に獲得中のアイテムとして「マント」が表示される。さらに、表示領域 D m 1 0 には現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報として「勝利期待度 7 0 % O V E R」の文字が表示される。

20

30

## 【 5 5 0 9 】

以上、説明をした通り、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中に実行される小当たり遊技のうち、時短状態を終了させるための時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技、即ち、小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球を通過させることが比較的困難な不利小当たり遊技の実行期間中に現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報を表示可能に構成しており、連続演出のうち失敗連続演出が実行される場合には、単独で不利小当たり遊技が実行される場合よりも現在設定されている時短状態の種別（時短継続率）を示唆するための情報が表示され易く（表示される情報の精度が高くなり易く）なるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される不利小当たり遊技という遊技者にとって有利ではない遊技が連続して実行された場合の方が、単独で実行される場合よりも遊技者に有利な情報を提供し易くすることができるため、遊技者にとって有利ではない遊技が連続して実行されることを期待させることができるといった斬新な遊技性を提供することができる。なお、本第 3 1 制御例では、連続演出を 2 回の小当たり遊技に跨いで実行するように構成しているが、これに限ることなく、3 回以上の小当たり遊技を跨いで実行するように構成しても良い。また、本第 3 1 制御例では、連続演出の導入表示を 1 回目の小当たり変動期間を用いて表示し、1 回目の小当たり遊技期間と 2 回目の小当たり変動期間を用いて今回の連続演出が失敗連続演出であることを報知する結果表示を表示し、2 回目の

40

50



小当たり遊技期間を用いて有利情報（時短継続率に関する情報）を報知する特典表示を実行するように構成しているが、遊技の流れと連続演出の流れとの関係はこれ以外でも良く、複数の小当たり遊技が実行されたことを第3図柄表示装置81の表示面に表示される各種表示態様によって遊技者が容易に把握させてしまうことを抑制できれば良い。加えて、本第31制御例では、連続演出の実行条件として、連続して小当たり当選したことを実行条件としているが、これに限ることなく、所定期間内に複数回の小当たり当選することが事前判別された場合に連続演出を実行可能に構成しても良く、例えば、特図2保留の上限数である4個の入賞情報に対する事前判別の結果に基づいて連続演出の実行有無を決定可能に構成しても良い。

#### 【5510】

次に、図1417(a)、(b)を参照して、連続演出のうち成功連続演出の演出内容について説明をする。図1417(a)は、連続演出中の2回目に実行される小当たり遊技が時短終了条件が成立する小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技である場合に対応して実行される成功連続演出として1回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図であって、図1417(b)は、成功連続演出における2回目の小当たり遊技中に表示される表示画面の一例を示した図である。

#### 【5511】

次に、図1418(a)を参照して、時短状態中において、時短終了条件が成立する小当たり当選のうち、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別の小当たりに当選した場合に実行される演出の内容について説明をする。本第31制御例におけるパチンコ機10は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動回数が特定回数(10000回)に到達した場合に成立する特図変動時短終了条件と、小当たり当選した小当たり種別が特定種別である場合に成立する小当たり時短終了条件と、を設定可能に構成されており、特図変動時短終了条件よりも時短終了条件が成立し易くなるように各終了条件が規定されている。そして、小当たり時短終了条件が成立した場合には、実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと入球させ易くなり、小当たり遊技終了後にV大当たり遊技を実行可能に構成している。加えて、小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別に応じてV大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、通常状態と時短状態とを含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態が決定されるように構成している。つまり、本第31制御例におけるパチンコ機10では、一旦時短状態が設定された場合には、時短終了条件が成立する小当たり種別として、V大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が通常状態となる小当たり種別の小当たり当選した場合に時点状態(連チャン状態)が終了し、通常の遊技へと以降するように構成されている。このように構成することで、時短状態中の遊技を実行している遊技者に対して少なくとも1回のV大当たり遊技を提供することができるため、時短状態が設定されたにも関わらず何の恩恵(大当たり遊技等)も受けることなく時短状態が終了してしまい遊技意欲が低下するといった事態が発生することを抑制することができる。一方で、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で小当たり当選し、当選した小当たりに基づいてV大当たり遊技が実行される遊技の流れとなった場合であっても、V大当たり遊技後に通常状態が設定される可能性があるため、V大当たり遊技が実行された場合であっても遊技者に安心して遊技を行わせ難いという課題も存在する。そこで、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短終了条件が成立する小当たりに当選した場合、その小当たり変動中に時短状態が継続するV大当たり遊技が実行されるか、時短状態が継続しないV大当たり遊技が実行されるかを遊技者に報知するための変動演出を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に安心してV大当たり遊技を実行させることができる。

#### 【5512】

具体的には、図1418(a)に示した通り、時短終了条件が成立し、且つ、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり(不利小当たり)に当選した場合には、キャラクター801が敵キャラ802に攻撃を行う演出(図1413(a)参照)が実行された後に、キャラクター801が敗北する演出結果が表示され、副表示領域Dsに「少年が負

10

20

30

40

50



けた、バトル終了ボーナス確定」の文字が表示される。これにより、今回当選した小当たりが不利小当たりであることを遊技者に把握させることができる。図1418(a)に示した表示画面が表示された後は、遊技状態として通常状態が設定され、バトル終了ボーナスとして、特定領域650vへと遊技球を入球させることが可能な小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと入球させることでV大当たり遊技が実行される。なお、上述した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、小当たり遊技中の遊技状態が通常状態である場合の方が、時短状態である場合よりも小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと入球させ易くなるように構成しており、不利小当たり当選した場合には、小当たり遊技が開始される時点で通常状態となっているため、図1418(a)に示した表示画面が表示された後に実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと入球させない遊技を行った場合には、単にV大当たり遊技が実行されること無く通常状態中の遊技が再開されることになり、正常に不利小当たり当選に対応する遊技を行った場合よりも不利な遊技が行われることになる。よって、遊技者が正常ではない遊技を行うことを抑制することができる。

10

#### 【5513】

次に、図1418(b)、図1419(a)を参照して、通常状態中に第2特別図柄抽選が実行される場合の演出の内容について説明をする。図1418(b)は、時短状態中に獲得した特図2保留を獲得している状態で通常状態が設定されたことによって、通常状態中に第2特別図柄抽選が実行された場合に表示される演出モード「引き戻しモード」中の表示画面の一例を示した図である。

20

#### 【5514】

次に、図1420、及び図1421を参照して、本第31制御例における遊技状態の遷移内容について説明をする。図1420、及び図1421は、本第31制御例における遊技状態の遷移内容を模式的に示した図である。なお、図示されている各種内容については、後述する電氣的構成にて説明しているため、その詳細な説明を省略する。

#### 【5515】

<第31制御例における電氣的構成について>

次に、図1422を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図1422は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。本第31制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置110の入出力ポート205に接続される各種スイッチ208に含まれる構成やソレノイド209に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。

30

#### 【5516】

図1422に示した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、各種スイッチ208として少なくともV入賞検知スイッチ650s、V流路通過スイッチ208a、V通過スイッチ208bを有している。なお、それ以外の各種スイッチ208(例えば、第1入球手段64へと遊技球が入球したことを検知可能なスイッチや、第2入球手段640へと遊技球が入球したことを検知可能なスイッチ等)、即ち、上述した第1制御例におけるパチンコ機10と同様のスイッチ(検知手段)についてはその説明を省略する。

40

#### 【5517】

V入賞検知スイッチ650sは、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球を検知するための検知手段であって、図1408(b)を参照して上述した通り、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が流下可能な第1誘導路650t1から排出された遊技球を検知するものである。このV入賞検知スイッチ650sが遊技球を検知した際に出力される検知信号は、入出力ポート205を介して主制御装置110が受信し、検知信号を受信したことを示す情報に基づいて後述する小当たり制御処理(図1430のS1805F参照)のS2810Fの判別が実行され、V入賞検知スイッチ650sが第2可変入賞装置

50

650へと入賞した遊技球を検知したことを示す情報を有していると判別した場合は(S2810F: Yes)、後述するVアタッカー入賞処理(図1431のS2811F参照)が実行され、入賞個数カウンタ203fgの値を1加算する処理(図1431のS2902F)が実行される。本第31制御例では、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと4個目の遊技球が入賞したに基づいて流路ソレノイド209aをオンに設定する処理(図1431のS2904F)を実行することで、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球をV流路650c2へと流下させるために切替弁650bを作動させるように構成している。よって、V入賞検知スイッチ650sは、小当たり遊技中に遊技球を特定領域(Vゲート)650vへと通過させる状況を創出させるために必要となる情報を検知可能な検知手段となる。

10

#### 【5518】

V流路通過スイッチ208aは、切替弁650bが作動した場合に遊技球が流下可能となる流路(V流路650c2)を遊技球が通過したことを検知可能な検知手段であって、V通過スイッチ208bは、遊技球が特定領域(Vゲート650v)を通過したことを検知可能な検知手段である。何れのスイッチも所定の流路を流下している遊技球を非接触で検知可能な近接センサで構成されている。そして、V流路通過スイッチ208aが遊技球を検知した場合に出力される検知信号、及び、V通過スイッチ208bが遊技球を検知した場合に出力される検知信号も主制御装置110の入出力ポート205へと出力され、主制御装置110のMPU201にて実行されるタイマ割込処理(図1416参照)にて実行されるV入口通過処理(図1425のS110F参照)、及びV通過処理(図1426のS111F参照)において用いられる。具体的には、V入口通過処理(S110F)において、V流路通過スイッチ208aから検知信号が出力されたか(球通過センサがオンであるか)が判別される(S2601F)。S2601Fの処理において球通過センサがオンである(V流路検知スイッチ208aが遊技球を検知した)と判別された場合は(S2601F: Yes)、現在がV流路650c2を遊技球が通過可能な状況(V入賞口開放期間中)であるかが判別され(S2602F)、V入賞口開放期間中であると判別された場合は(S2602F: Yes)、適正なV入口通過と判定しV入口通過コマンドを設定する処理(S2603F)が実行される。一方、S2602Fの処理において、V入賞口開放期間中では無いと判別した場合は(S2602F: No)、現在がV流路650c2を遊技球が通過可能な状況では無いにも関わらずV流路650c2を遊技球が流下している状況であると判定され、エラーコマンドが設定される(S2604F)。

20

30

#### 【5519】

また、V通過処理(図1426のS111F)では、V通過スイッチ208bから検知信号が出力されたか(V通過ありか)の判別(S2702F)が実行され、V通過ありと判別された場合に(S2702F: Yes)、V通過を適正に処理可能な期間(V有効期間)であるかが判別され(S2703F)、V有効期間であると判別された場合には(S2703F: Yes)、V通過に基づく処理(V大当たり遊技を実行するための処理)が実行され、V有効期間では無いと判別された場合には(S2703F: No)、適正では無いV通過であると判定し、エラーコマンドを設定する処理が実行される。このように、小当たり遊技中に開放制御される第2可変入賞装置650内における遊技球の流下状況を複数の検知手段(検知スイッチ)を用いて監視するように構成することで、不正にV大当たり遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、同一種別の小当たり遊技が実行される場合であっても小当たり遊技中に設定されている遊技状態に応じてV大当たり遊技の実行のし易さを異ならせることができるように構成しているが遊技状態に関わらず小当たり遊技にV有効期間が設定されるように構成している。このように構成することで、V大当たり遊技を実行させ難い遊技状態(時短状態)中であっても第2可変入賞装置650へと遊技球を所定個数(4個)入賞させることでV大当たり遊技を実行させることができるため遊技者の遊技意欲を著しく低下させてしまうことを抑制することができる。なお、これに限ることなく、V大当たり遊技を実行させ易い遊技状態(通常状態)中のみV有効期間期間が設定されるように構成

40

50

しても良い。

【5520】

流路ソレノイド209aは、第2可変入賞装置650内に設けられた切替弁650bを作動させるための駆動手段であって、切替弁650bを作動させる場合にオンに設定される。この流路ソレノイド209aは、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと4個目の遊技球が入賞したと判別された場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。

【5521】

<第31制御例における電氣的構成について>

次に、図1423から図1428を参照して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成について説明をする。図1423は、本第31制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図1423に示した通り、本第31制御例のパチンコ機10におけるROM202は、上述した第1制御例のパチンコ機10におけるROM202（図23(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202aに代えて第1当たり乱数テーブル202faを、第2当たり乱数テーブル202cに代えて第2当たり乱数テーブル202fcを、変動パターン選択テーブル202bに代えて変動パターン選択テーブル202fbを、第1当たり種別選択テーブル202dに代えて第1当たり種別選択テーブル202fdを設けた点で相違している。また、新たに時短付与テーブル202feを追加している点で相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

10

20

【5522】

まず、図1424(a)を参照して、第1当たり乱数テーブル202faの内容について説明をする。図1424(a)は、第1当たり乱数テーブル202faに規定されている内容を模式的に示した図であって、上述した第1当たり乱数テーブル202a（図24(a)参照）に対して、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値に対応する特別図柄抽選の結果を異ならせている点で相違している。本第31制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、特別図柄の確率状態が変更されないように構成しており、常に通常確率（低確率）で特別図柄抽選が実行される点と、第2特別図柄抽選（特図2抽選）の抽選結果として、大当たりとは異なる小当たりに当選し得るように構成している点で相違している。具体的には、特別図柄の図柄種別が第1特別図柄に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~4」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「5~999」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されており、図柄種別が第2特別図柄に対しては、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0~4」の範囲に対して抽選結果「大当たり」が、「800」~「900」の範囲に対して抽選結果「小当たり」が、「5~799」の範囲に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第1当たり乱数カウンタC1の値が取り得る範囲は「0~999」の1000通りであって、特別図柄の図柄種別に関わらず特別図柄の低確率状態中に大当たりと判定される値が「0~4」の5通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選の結果が大当たりと判定される確率は5/1000（約1/200）となる。また、第2特別図柄抽選で小当たりと判定される値が「800~999」の200通りであるため、特別図柄の低確率状態にて実行される第2特別図柄抽選の結果が小当たりと判定される確率は200/1000（約1/5）となる。

30

40

【5523】

次に、図1424(b)を参照して、第2当たり乱数テーブル202fcの内容について説明をする。図1424(b)は、第2当たり乱数テーブル202fcに規定されている内容を模式的に示した図である。図1424(b)に示した通り、第2当たり乱数テーブル202fcは、上述した第1制御例における第2当たり乱数テーブル202cに対して、普通図柄抽選で当たり当選と判定される第2当たり乱数カウンタC4の値を異ならせている点で相違している。本第31制御例におけるパチンコ機10は、普通図柄の確率状

50

態が変更されないように構成しており、どの遊技状態が設定されている場合であっても普通図柄の通常確率（低確率）で当たり抽選が実行されるように構成している点で上述した第1制御例と相違している。具体的には、取得した第2当たり乱数カウンタC4の値が「0～298」の範囲に対して抽選結果「当たり」が規定されており、「299」の値に対して抽選結果「外れ」が規定されている。第2当たり乱数カウンタC4の値が取り得る範囲は「0～299」の300通りであって、普通図柄抽選で当たりと判定される値が「0～298」の299通りであるため、普通図柄抽選の結果が当たりと判定される確率は $299/300$ となる。また、普通図柄抽選で外れと判定される値が「299」の1通りであるため、普通図柄抽選の結果が外れとなる確率は $1/300$ となる。

#### 【5524】

上述した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10は、特別図柄抽選の確率状態、及び、普通図柄抽選の確率状態が変化されないように構成している。このように構成することで、主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理を、各図柄の確率状態に応じて異ならせて実行する必要がなくなるため、主制御装置110のMPU201にて実行される制御処理の処理負荷を軽減することができる。また、詳細な説明は後述するが、本第31制御例におけるパチンコ機10では、遊技状態として、通常状態と、時短状態とを設定可能に構成しており、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、特別図柄抽選と普通図柄抽選とが同一確率で実行されるように構成している。そして、時短状態が設定されている場合の方が、通常状態が設定されている場合よりも、普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動時間として短い時間（0.2秒）が設定されるように構成しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技の遊技内容として通常状態が設定されている場合よりも時短状態が設定されている場合の方が遊技球を第2入球口640へと入球させ易くなるように電動役物640aを作動させる普図当たり遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を変更すること無く設定されている遊技状態に応じて第2入球口640への遊技球の入球のし易さを異ならせることができるため、結果として、遊技状態に応じて第2特別図柄抽選の実行のし易さを異ならせることができる。なお、本第31制御例においても、上述した第1制御例と同様に、特別図柄抽選の確率状態や、普通図柄抽選の確率状態として2つ以上の確率状態を設定可能に構成し、異なる確率状態を設定することによって第2特別図柄抽選の実行のし易さを設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しても良い。

#### 【5525】

次に、図1424(c)を参照して、第1当たり種別選択テーブル202fdの内容について説明をする。図1424(c)は、第1当たり種別選択テーブル202fdに規定されている内容を模式的に示した図である。図1424(c)に示した通り、第1当たり種別選択テーブル202fdには、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図1大当たり用テーブル202fd1と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図2大当たり用テーブル202fd2と、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に参照される小当たり用テーブル202fd3と、が規定されている。このように構成することで、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別に応じて、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別を異ならせたり、特定の大当たり種別が設定される割合を異ならせたりすることができる。

#### 【5526】

ここで、図1425(a)を参照して、特図1大当たり用テーブル202fd1に規定されている内容について説明をする。図1425(a)は、特図1大当たり用テーブル202fd1に規定されている内容を模式的に示した図である。図1425(a)に示した通り、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり当選した時点における遊技状態に関わらず、2種類の大当たり種別のうち何れかの大当たり種別が選択されるように特図1大当たり用テーブル202fd1の内容が規定されている。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲に対して、大当たり種別「大当

10

20

30

40

50

たり A」が、「50～99」の範囲に対して、大当たり種別「大当たり B」が規定されている。つまり、第1当たり種別カウンタ C2 の値が取り得る範囲が「0～99」の100通りであることから、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たり A」が選択される割合が50%、大当たり種別「大当たり B」が選択される割合が50%となる。大当たり種別「大当たり A」が設定された場合には、可変入賞装置 65 を開放制御する大当たり遊技として、4ラウンド(4R)の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に時短状態(電サポ状態)が設定される。また、大当たり種別「大当たり B」が設定された場合には、可変入賞装置 65 を開放制御する大当たり遊技として、4ラウンド(4R)の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定されるように構成している。

10

#### 【5527】

つまり、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず4ラウンドの大当たり遊技が実行され、その後、50%の確率で時短状態が設定されるように構成している。ここで、時短状態が設定された場合には、通常状態中よりも第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができるように構成しており、第2特別図柄抽選は第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成していることから、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される「大当たり A」は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない(通常状態が設定される)「大当たり B」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に必ず4ラウンドの大当たり遊技を実行させることで今回の大当たり種別が「大当たり A」であるか「大当たり B」であるかを、大当たり遊技中に遊技者に把握され難くするように構成しているが、これに限ること無く、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に異なるラウンド数の大当たり遊技が実行される大当たり種別が設定されるように特図1大当たり用テーブル 202fd1の内容を規定しても良い。また、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に時短大当たりとなる割合と通常大当たりとなる割合が均等となるように構成しているがこれに限ること無く、通常大当たりよりも時短大当たりとなる割合が高くなるように構成しても良いし、時短大当たりとなる割合が通常大当たりとなる割合よりも高くなるように構成しても良い。加えて、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技のラウンド数を把握しただけでは大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させ難くすることが可能に構成しているが、これに限ること無く、特定のラウンド数(例えば、7ラウンド)の大当たり遊技が実行されることで大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に容易に予測させることが可能となるように構成しても良い。具体的には、特図1大当たり用テーブル 202fd1に規定される内容として、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別に対してのみ特定のラウンド数(例えば、7ラウンド)の大当たり遊技が実行される情報が規定されるように構成すれば良い。このように構成することで、大当たり遊技の遊技内容によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を遊技者に予測させる楽しさを提供することができる。

20

30

#### 【5528】

次に、図1425(b)を参照して、特図2大当たり用テーブル 202fd2の内容について説明をする。図1425(b)は、特図2大当たり用テーブル 202fd2に規定されている内容を模式的に示した図である。図1425(b)に示した通り、特図2大当たり用テーブル 202fd2には、取得した第1当たり種別カウンタ C2 の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり遊技終了後に時短状態(時短 A)が設定される10R(ラウンド)大当たりが実行される「大当たり C」が大当たり種別として規定されている。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、ラウンド数が多い(賞球を多く得やすい)大当たり遊技、即ち、遊技者に有利な大当たり遊技が実行され易くなるように構成しており、さらに、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも大当

40

50

たり遊技終了後に時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が遊技者に有利な特典（大当たり遊技や遊技状態）が付与されるため、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な抽選といえる。

【5529】

なお、詳細な説明は後述するが、図1109(b)に示した通り、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、時短状態の種別（時短種別）として「時短A」が設定されるように構成している。この「時短A」は複数の時短種別の中でも比較的遊技者に有利な時短種別であって、上述した第1特別図柄抽選で時短大当たり当選した場合に設定される時短種別「時短E」よりは有利な時短種別となるように構成している。つまり、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で時短大当たり当選した場合よりも、第2特別図柄抽選で時短大当たり当選した場合の方が、遊技者に有利な時短状態を提供し易くすることができる。

10

【5530】

ここで、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選の抽選結果が大当たり又は外れの2種類であるのに対して、第2特別図柄抽選の抽選結果は大当たり、外れに加えて小当たりの3種類であり、しかも、第1特別図柄抽選で大当たり当選する確率と第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率とが同一となるように構成している。さらに、第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率（約1/5）が、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率（約1/200）よりも高確率となるように構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に特定条件が成立した（特定領域へと遊技球を通過させた）ことに基づいて小当たり遊技終了後に大当たり遊技を実行させることが可能に構成している。つまり、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とでは、抽選結果が大当たり当選となる確率は同一であるが、1回の特別図柄抽選の結果に基づいて大当たり遊技が実行され得る確率が異なるように構成している。よって、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が、大当たり遊技が実行され易い有利抽選であると言える。

20

【5531】

次に、図1425(c)を参照して、小当たり用テーブル202fd3の内容について説明をする。図1425(c)は、小当たり用テーブル202fd3に規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル202fd3は、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別を決定する際に参照されるデータテーブルである。図1425(c)に示した通り、小当たり用テーブル202fd3には全部で12種類の小当たり種別（小当たりA1～小当たりZ）が規定されており、取得した小当たり種別カウンタC5の値に応じて異なる小当たり種別が選択されるように構成している。具体的には、取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0～9」の範囲に対して小当たり種別「小当たりA1」が、「10～17」の範囲に対して小当たり種別「小当たりA2」が、「18～29」の範囲に対して小当たり種別「小当たりB1」が、「30～59」の範囲に対して小当たり種別「小当たりB2」が、「60～239」の範囲に対して小当たり種別「小当たりC」が、「240～419」の範囲に対して小当たり種別「小当たりD」が、「420～499」の範囲に対して小当たり種別「小当たりE」が、「500～579」の範囲に対して小当たり種別「小当たりF」が、「580～779」の範囲に対して小当たり種別「小当たりG」が、「780～899」の範囲に対して小当たり種別「小当たりH」が、「900～979」の範囲に対して小当たり種別「小当たりI」が、「980～999」の範囲に対して小当たり種別「小当たりZ」が、それぞれ規定されている。小当たり種別カウンタC5が取り得る値は「0～999」の合計1000個であることから、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりA1」が選択される確率は10/1000の1%で、第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率は1/5であることから、1回の第2特別図柄抽選で「小当たりA1」の小当たり当選する確率は1%×1/5の0.2%となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別

30

40

50

「小当たり A 2」が選択される確率は  $8 / 1000$  の  $0.8\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり A 2」の小当たりに当選する確率は  $0.8\% \times 1 / 5$  の  $0.16\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり B 1」が選択される確率は  $12 / 1000$  の  $1.2\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり B 1」の小当たりに当選する確率は  $1.2\% \times 1 / 5$  の  $0.24\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり B 2」が選択される確率は  $30 / 1000$  の  $3\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり B 2」の小当たりに当選する確率は  $3\% \times 1 / 5$  の  $0.6\%$  となる。

#### 【5532】

さらに、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり C」が選択される確率は  $180 / 1000$  の  $18\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり C」の小当たりに当選する確率は  $18\% \times 1 / 5$  の  $3.6\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり D」が選択される確率は  $180 / 1000$  の  $18\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり D」の小当たりに当選する確率は  $18\% \times 1 / 5$  の  $3.6\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり E」が選択される確率は  $80 / 1000$  の  $8\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり E」の小当たりに当選する確率は  $8\% \times 1 / 5$  の  $1.6\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり F」が選択される確率は  $80 / 1000$  の  $8\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり F」の小当たりに当選する確率は  $8\% \times 1 / 5$  の  $1.6\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり G」が選択される確率は  $70 / 1000$  の  $7\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり G」の小当たりに当選する確率は  $7\% \times 1 / 5$  の  $1.4\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり H」が選択される確率は  $120 / 1000$  の  $12\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり H」の小当たりに当選する確率は  $12\% \times 1 / 5$  の  $2.4\%$  となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり I」が選択される確率は  $80 / 1000$  の  $8\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり I」の小当たりに当選する確率は  $8\% \times 1 / 5$  の  $1.6\%$  となる。最後に、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり Z」が選択される確率は  $20 / 1000$  の  $2\%$  であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり Z」の小当たりに当選する確率は  $2\% \times 1 / 5$  の  $0.4\%$  となる。

#### 【5533】

また、図 1425 (c) に示した通り、小当たり用テーブル 202fd3 には、各小当たり種別に対して、小当たり遊技中に実行条件が成立した（特定領域を遊技球が通過した）場合に実行される大当たり遊技（V 通過時大当たり）の種別（大当たり情報）が規定されている。具体的には、「小当たり A 1」、及び「小当たり A 2」に対しては、10R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 A」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり B 1」、及び「小当たり B 2」に対しては、10R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 B」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり C」に対しては、7R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 C」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり D」に対しては、7R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 E」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり E」に対しては、4R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 D」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり F」に対しては、4R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短 E」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり G」に対しては、7R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり H」、及び「小当たり I」に対しては、4R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり情報が規定されており、「小当たり

ズ」に対しては、2 R (ラウンド) 大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に「時短ズ」の時短状態が設定される大当たり情報が規定されている。

【5534】

つまり、小当たり遊技中に成立した大当たり遊技の実行条件に基づいて大当たり遊技 (V大当たり遊技) が実行される場合は、60 / 1000 (6%) の割合で10 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行され、560 / 1000 (56%) の割合で7 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行され、360 / 1000 (36%) の割合で4 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行され、20 / 1000 (2%) の割合で2 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、V大当たり遊技が実行される場合には7 R (ラウンド) の大当たり遊技が最も実行され易く、次いで、4 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行され易く、次に、7 R (ラウンド) の大当たり遊技が実行され易く、2 R (ラウンド) の大当たり遊技が最も実行され難い大当たり遊技となるように構成している。このように、V大当たり遊技が実行される場合には特別図柄抽選で大当たり当選したことに基いて大当たり遊技 (図柄大当たり遊技) が実行される場合よりもラウンド遊技のバリエーションを増加させるように構成することで、V大当たり遊技に対する興味をより高めることができる。

10

【5535】

また、V大当たり遊技が実行される場合の700 / 1000 (70%) の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、300 / 1000 (30%) の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率が、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合 (50% で時短状態が設定される) よりも高く、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合 (100% で時短状態が設定される) よりも低くなるように構成している。ここで、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態が設定されている場合に主として第2特別図柄抽選が実行されるように構成しており、第2特別図柄抽選では、1 / 5 の確率で小当たり当選し、1 / 200 の確率で大当たり当選する抽選が実行されるように構成している。よって、例えば、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たりよりも先に大当たり当選した場合には、その大当たり遊技 (図柄大当たり遊技) の終了後に必ず時短状態が設定される一方、大当たりよりも先に小当たり当選し、V大当たり遊技が実行された場合には、設定された小当たり種別に応じて大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される可能性がある遊技性となるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、高確率で当選する小当たりよりも先に低確率で当選する大当たり当選することを目指す遊技を行わせることができる。

20

30

【5536】

また、本第31制御例におけるパチンコ機10にて設定される時短状態は、時短状態中に実行される特別図柄変動の回数が10000回に到達した場合、或いは、第2特別図柄抽選で特定の小当たり当選した場合に終了するように構成している。つまり、本第31制御例におけるパチンコ機10は、実質的に時短状態中に何らかの当たり (大当たり、小当たり) に当選すること無く時短状態の終了条件が成立し難くなるように構成しているため、時短状態中に実行された第2特別図柄抽選にて小当たり当選することによって時短状態が終了し、時短状態が終了した状態で実行される小当たり遊技中に実行条件を成立させ (特定領域を遊技球が通過させ)、V大当たり遊技を目指す遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。よって、時短状態を遊技している遊技者に対する遊技意欲を高めることができる。

40

【5537】

以上、説明をした通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、小当たり用テーブル202fd3を参照して12種類の小当たり種別の中から1の小当たり種別を決定可能に構成し、決定された小当たり種別に対応させて、V大当たり遊技の内容や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態、又は、時短状態が設定される場合における時短種別が決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態を遊技している遊

50



技者に対して、V大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了してしまうことを抑制すると共に、V大当たり遊技の実行契機となる小当たり種別に応じてV大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を異ならせることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、設定されている時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別（V大当たり遊技の実行契機を成立させることが可能となる小当たり種別）を異ならせるように構成しているため、設定されている小当たり種別に応じて、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別に対応する小当たりに当選した場合に時短終了条件が成立する（V大当たり遊技の実行契機が成立し易い）小当たり種別と、時短終了条件が成立しない（V大当たり遊技の実行契機が成立し難い）小当たり種別と、を設けることができる。よって、設定される時短状態の種別（時短種別）に応じて、V大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される割合（時短継続率）を異ならせることができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第31制御例におけるパチンコ機10では、設定される時短種別に応じて4種類の時短継続率が設定されるように構成しており、具体的には、最低継続率が58%、最高継続率が100%となるように構成している。このように構成することで、設定される時短種別に応じて時短継続率を異ならせることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して様々な遊技性の遊技を行わせることができる。また、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に実行される演出として、現在設定されている時短種別に対応する時短継続率を遊技者に予測させることが可能な態様を含む演出を実行するように構成している。よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、時短継続率を予測させるという新たな楽しみを提供することができる。

#### 【5538】

加えて、時短継続率が100%の時短種別を複数種類設けており、設定される時短種別に応じて、100%の時短継続率が連続して設定される回数を異ならせることができるように構成している。具体的には、特定の時短種別（例えば、時短A）が設定された場合には、少なくともV大当たり遊技終了後に時短継続率100%の時短状態（例えば、時短A、又は時短B）が設定されるように構成している。つまり、設定されている時短種別に応じて、複数回のV大当たり遊技（V大当たり遊技）が実行されることが実質的に確定する時短状態を設定可能に構成している。このように1の時短状態における時短継続率だけでなく、連続して設定される複数の時短状態における時短継続率まで時短種別によって決定可能に構成することで、大当たり遊技（V大当たり遊技）を跨いで連続して設定される時短状態の種別に対して一定のシナリオ（時短シナリオ）を持たせることが可能となるため、例えば、低い時短継続率の時短状態が設定されている状況で時短状態を継続させた場合には、次は時短継続率が高い時短状態を設定する時短シナリオや、低い時短継続率の時短状態を複数回継続させた場合には、時短継続率が高い時短状態が複数回連続して設定される時短シナリオや、高い時短継続率の時短状態が所定回数（5回）継続した後に低い時短継続率の時短状態が連続して設定される時短シナリオといった様々な時短シナリオを決定することを可能にすることができる。よって、決定される時短シナリオに応じて、時短状態中の遊技を長時間行っている遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供可能にしたり、時短状態が設定されたにも関わらず短時間で時短状態が終了してしまうことを抑制したりすることができる。

#### 【5539】

次に、図1426(a)を参照して、主制御装置110のROM202が有する変動パターン選択テーブル202fbの詳細な内容について説明をする。図1426(a)は、変動パターン選択テーブル202fbに規定されている内容を模式的に示した図である。変動パターン選択テーブル202fbは、上述した第1制御例におけるパチンコ機10が有する変動パターン選択テーブル202b（図26参照）と同様に、取得した変動種別カウンタCS1の値に基づいて特別図柄抽選の変動パターン（変動時間）を決定する際に参照されるデータテーブルであって、図1426(a)に示した通り、設定されている遊技状態に応じたデータテーブルとして、通常用テーブル202fb1、時短用第1テーブル

202fb2、時短用第2テーブル202fb3とが規定されている。まず、図1426(b)を参照して、通常用テーブル202fb1の内容について説明をする。図1426(b)は、通常用テーブル202fb1に規定されている内容を模式的に示した図である。この通常用テーブル202fb1は、遊技状態として通常状態(非電サポ状態)が設定されている状態で実行された特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。

#### 【5540】

図1110(b)に示した通り、通常用テーブル202fb1には、特別図柄の種別と、特別図柄抽選の結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値とに応じて異なる変動パターンが規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別が特図1(第1特別図柄)であって、抽選結果(特別図柄抽選の結果)が当たり(大当たり)の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~19」の範囲に対して、変動時間が30秒の変動パターン「ノーマル」が、「20~169」の範囲に対して、変動時間が60秒の変動パターン「スーパー」が、「170~198」の範囲に対して、変動時間が90秒の変動パターン「SP」が規定されており、抽選結果が「外れ」の場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~179」の範囲に対して、変動時間が8秒の変動パターン「外れ」が、「180~198」の範囲に対して、変動時間が30秒、60秒、90秒のうちどれかとなる変動パターン「各種リーチ外れ」が規定されている。つまり、通常状態(非電サポ状態)中に主として実行される第1特別図柄抽選(特図1抽選)では、変動時間が最大で90秒の変動パターンが決定される遊技、即ち、単位時間あたりに実行される特別図柄抽選の回数が比較的少ない遊技が実行されることになる。このように構成することで、時短状態(電サポ状態)中における第2入球口640よりも遊技球を入球させ難い第1入球口64へと遊技球を入球させることで実行契機が成立する特図1抽選が主として実行される通常状態において、短い変動時間の変動パターンが設定されることで特別図柄変動が実行されていない期間が頻繁に発生してしまうことを抑制することができる。また、特図1抽選で大当たり当選した場合よりも、外れの場合の方が短い変動時間(8秒)の変動パターンが設定され易くなるように構成している。

#### 【5541】

このように構成することで、特別図柄抽選の結果が外れである場合に無用に長い変動時間の変動パターンが頻繁に設定されてしまい、特別図柄抽選を効率良く実行させることが出来なくなるといった不具合を解消することができる。また、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合の方が、短い変動時間の特別図柄変動が実行された場合よりも当たり当選している可能性を高めることができるため、特別図柄変動が開始されてから終了するまでの間、長い変動時間で特別図柄変動が実行されることを期待させながら遊技者に遊技を楽しませることができる。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、図1426(b)に示した通り、第1特別図柄抽選で当たり当選した場合に選択され得る変動時間(30秒、60秒、90秒)が外れの場合にも選択され得るように構成することで、変動時間が8秒を超えた時点においては、変動時間の長さによって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握できないようにしているが、これに限ること無く、第1特別図柄抽選で当たり当選した場合のみ選択され得る変動時間の変動パターンを設けても良く、この場合、第1特別図柄抽選で外れとなった場合に選択され得る最も長い変動時間よりも長い変動時間の変動パターンを当たり当選した場合に選択可能に構成すると良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動時間が外れの場合に選択され得る最も長い変動時間よりも長くなった時点で、特別図柄変動が停止表示するよりも前に当たり当選したことを遊技者に認識させることができるため、遊技者に対して特別図柄変動の変動時間に対しても興味を持たせることができる。さらに、本制御例では特別図柄の抽選結果に関わらず共通の変動時間の変動パターンを決定可能に構成することで特別図柄変動が停止表示するよりも前に遊技者に特別図柄抽選の結果を把握させ難くするように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動に対応して第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出のうち、抽選結果を示すための演出結果が導入されるまでの期間における変

10

20

30

40

50

動演出の演出態様として抽選結果に関わらず共通の演出態様を設定可能に構成することで変動演出を注視している遊技者に特別図柄抽選の結果を把握させ難くしていれば、演出結果が導入された後の変動演出の演出期間を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で当たり当選した場合と、外れの場合とで、異なる変動時間の長さを選択可能に構成したとしても、演出結果が導入されるまでの演出期間において同一態様の変動演出が実行されるため、特別図柄抽選の結果を遊技者に早期に把握されてしまうことを抑制することができる。また、演出結果（特別図柄抽選の結果）が報知された後の演出期間の長さを特別図柄抽選の結果に応じて異ならせることができるため演出効果を高めることができる。

#### 【5542】

図1426(b)に戻り、通常状態における第2特別図柄(特図2)抽選に対応する変動パターンについて説明をする。本第31制御例では、図1407に示した通り、通常状態(非電サボ状態)中に右打ち遊技を行ったとしても、第2入球口640へと遊技球を入球させることができない(困難)構成で遊技盤13が形成されているため、ここでは、時短状態(電サボ状態)中に獲得した第2特別図柄の保留記憶(特図2保留)を用いた第2特別図柄抽選が通常状態にて実行された場合に決定される変動パターンが規定されている。つまり、図1418(b)に示した引き戻しモード中に実行される特図2変動の変動パターンを決定する際に参照される変動パターンが規定されている。具体的には、特別図柄の図柄種別が特図2(第2特別図柄)であって、抽選結果(特別図柄抽選の結果)が大当たりの場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動時間が10秒の変動パターン「大当たり」が、抽選結果(特別図柄抽選の結果)が小当たりの場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動時間が10秒の変動パターン「小当たり」が、抽選結果(特別図柄抽選の結果)が外れの場合は、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動時間が10秒の変動パターン「外れ」が、それぞれ規定されている。つまり、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選では、抽選結果に関わらず同一の変動時間(10秒)の変動パターンが必ず選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の変動時間によって特別図柄抽選の結果を遊技者に把握されてしまうことを防ぐことができるため、遊技者に対して変動演出(引き戻しモード中の演出)に対して興味を持たせ易くすることができる。

#### 【5543】

また、通常状態における第2特別図柄抽選という特定の条件下でのみ実行される特別図柄抽選において、複数種類の変動パターン(変動時間)を設けること無く特定の変動パターン(10秒の変動時間)のみを設けるように構成しているため、通常状態における第2特別図柄抽選という特定の条件下で実行される演出(引き戻しゾーン中の演出)に対して演出期間の異なる演出パターンを無用に用意する必要がなくなり、演出データを削減することができる。また、特定の変動パターン(10秒の変動時間)に対する演出のバリエーションのみを増加させることができるため、演出データの莫大な増加を抑えつつも演出効果を高めることができる。

#### 【5544】

次に、変動パターン選択テーブル202fbが有する時短用第1テーブル202fb2、及び時短用第2テーブル202fb3の内容について説明をする。上述した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に参照されるデータテーブルを2種類(時短用第1テーブル202fb2、時短用第2テーブル202fb3)有しており、設定されている時短種別に対応したデータテーブルを参照して特別図柄の変動パターンが選択されるように構成している。詳細な説明は後述するが、時短用第1テーブル202fb2に規定されている各種変動パターンと、時短用第2テーブル202fb3に規定されている各種変動パターンとのうち、第1特別図柄(特図1)変動に対応して規定されている変動パターンは同一内容であり、時短状態中に主として実行される第2特別図柄(特図2)変動に対して規定されている変動パターンの内容(変動時間)を異ならせている。こ

10

20

30

40

50

のように構成することで、設定されている時短種別に応じて第2特別図柄変動の変動時間を異ならせることができるため、単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行回数を時短種別によって異ならせることができる。なお、本第31制御例では、複数の時短種別のうち、時短継続率が高確率（100%）となる時短種別（時短A1、B1、Z）が設定されている場合に短い変動時間が選択され易い時短用第2テーブル202fb3を参照して変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、実行される大当たり遊技の種別が時短大当たり遊技となる時短状態（時短継続率が100%の時短状態）において、次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり遊技の実行条件が成立し得る小当たりに当選するまで）の期間を短くすることができる。一方、時短継続率が100%よりも低い時短状態（例えば、時短継続率74%）では、第2特別図柄の変動パターンとして時短用第2テーブル202fb3よりも長い変動時間の変動パターンが規定されている時短用第1テーブル202fb2を参照して変動パターンが決定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中における第2特別図柄抽選による小当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技が、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技となるか、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技となるかを報知するための変動演出を長い時間（第2特別図柄の変動時間）を用いて実行することができるため、演出効果を高めることができる。

10

#### 【5545】

まず、図1427(a)を参照して、時短用第1テーブル202fb2に規定されている内容について説明をする。図1427(a)は、時短用第1テーブル202fb2に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用第1テーブル202fb2は、時短種別として、時短A2、時短B2、時短C～時短Eが設定されている時短状態にて実行される特別図柄変動の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルであって、図柄種別（特別図柄種別）、抽選結果、取得した変動種別カウンタCS1の値に対応させて異なる変動パターンが規定されている。具体的には、図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短外れ」が規定されている。つまり、時短状態にて第1特別図柄抽選が実行される場合、例えば、通常状態にて獲得した第1特別図柄の保留記憶を保持している状態で大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合（第1特別図柄抽選よりも優先して実行される第2特別図柄抽選の実行権利を獲得していない状況が生じることで保留記憶している第1特別図柄抽選が実行される場合）における第1特別図柄変動の変動時間を抽選結果に関わらず一定（1秒）にすることができる。このように構成することで、時短状態中に実行される第1特別図柄変動に対応して実行される変動演出のうち、演出結果が表示されるまでの演出態様（演出期間を含む）を、第1特別図柄抽選の結果に関わらず同一態様とし、演出結果のみを第1特別図柄抽選の結果に応じた演出態様（停止表示される第3図柄の停止表示態様等）とすれば良くなるため、変動演出を実行するための演出データの容量を削減することができる。

20

30

40

#### 【5546】

一方、図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「5秒」の変動パターン「短変動」が規定され、抽選結果が「小当たりA」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が「15秒」の変動パターン「小当たり」が、「150～198」の範囲に対して、変動時間が「0.5秒」の変動パターン「超短小当たり」が規定され、抽選結果が「小当たりB、C」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～169」の範

50

囲に対して、変動時間が「15秒」の変動パターン「小当たり」が、「170～198」の範囲に対して、変動時間が「0.5秒」の変動パターン「超短小当たり」が規定されている。また、抽選結果が「小当たりD, E, F, G, H, I, Z」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「20秒」の変動パターン「小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～149」の範囲に対して、変動時間が「3秒」の変動パターン「短外れ」が、「150～194」の範囲に対して、変動時間が「15秒」の変動パターン「外れ」が、「195～198」の範囲に対して、変動時間が「10秒」の変動パターン「特殊外れ」がそれぞれ規定されている。

#### 【5547】

上述した通り、時短用第1テーブル202fb2を参照して変動パターンが決定される時短状態（時短A2、時短B2、時短C～時短E）では、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合において選択される変動パターンの種別を、当選した小当たりの種別（小当たり種別）に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、小当たり当選に基づいて大当たり遊技の実行条件が成立した場合において、比較的ラウンド数が多い大当たり遊技が実行される小当たり種別（小当たりA, B, C）に当選した場合には、他の小当たり種別に当選した場合とは異なる変動時間（0.5秒、又は15秒）の変動パターンが選択されるように構成し、且つ、第2特別図柄抽選の結果が外れである場合にも小当たりA, B, Cに当選した場合に選択され得る変動時間（15秒）の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、特別図柄の変動時間に対応させて実行される変動演出の演出態様として、小当たりA, B, Cに当選したことに基づいて時短終了条件が成立する場合（大当たり遊技の実行条件が成立する場合）には、遊技者に有利となる演出結果を示す演出態様（例えば、図1413に示したバトル勝利演出態様）を設定し、小当たりA, B, Cに当選したことに基づいて時短終了条件が成立しない場合（大当たり遊技の実行条件が成立しない場合）、又は、第2特別図柄抽選の結果が外れである場合には、上述した遊技者に有利となる演出結果を示す演出態様とは異なる演出態様（例えば、図1415に示したバトルに発展せずに袋を発見する演出態様）を設定することが可能となる。よって、時短終了条件が成立しない小当たり当選した場合における変動演出の演出態様を、第2特別図柄抽選の結果が外れである場合における変動演出の演出態様と同一にすることができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

#### 【5548】

また、小当たりD～I, Zに当選した場合には、同一の変動時間（20秒）の変動パターンが必ず選択されるように構成しているため、この20秒の変動時間を用いた変動演出を用いて、時短終了条件の成立有無、及び、実行条件が成立し得る大当たり遊技の種別に関する情報、即ち、時短状態が継続する時短大当たり遊技の実行条件が成立するか、通常状態が設定される通常大当たり遊技の実行条件が成立するか、大当たり遊技の実行条件が成立しないかについての情報が遊技者に報知されるように構成している。このように構成することで、20秒という固定された期間を演出期間とした様々な演出データのみを予め用意しておけば良く、異なる演出期間に対応した各演出データが必要となるように変動パターンが規定されている場合に比べて、演出データの総量を合わせた場合において1の演出期間に対応した演出データの種類を増加させることができ、演出効果を高めることができる。

#### 【5549】

次に、図1427(b)を参照して、時短用第2テーブル202fb3の構成について説明をする。図1427(b)は、時短用第2テーブル202fb3に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用第2テーブル202fb3は、時短種別として、時短A1、時短B1、時短Zが設定されている場合、即ち、時短大当たり遊技の実行契機が成立し得る小当たり当選した場合のみ、時短終了条件が成立する時短種別が設定されている場合に参照されるデータテーブルである。ここで、時短A1、時短B1、時短Zが設定されている状況は、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される時短大当たり遊技

10

20

30

40

50

以外の大当たり遊技が実行されない状況（有利時短状態）であり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技の実行契機が成立し得る小当たりに当選した場合には、その小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立すること無く、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行権利が成立しないように構成している。よって、有利時短状態中の遊技を行っている遊技者は、次の大当たり遊技が実行されたとしても必ず時短状態が設定されることから安心して遊技を行うことになる。このような遊技状況では、1回の特別図柄抽選の結果に対する遊技者の興味が低下することから、本制御例では、特別図柄変動の変動パターンとして、他の時短種別が設定されている場合よりも短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成している。このように構成することで、次の大当たり遊技が実行された後に設定される遊技状態が確定していない時短状態（不利時短状態）と比べて、有利時短状態において単位時間当たりに実行される特別図柄抽選の回数を増加させることができ、遊技者に効率の良い遊技を提供することができる。

#### 【5550】

具体的には、図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「1秒」の変動パターン「短外れ」が規定されている。つまり、時短状態中において実行される第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動の変動パターンは、設定されている時短種別、及び、抽選結果に関わらず必ず1秒の変動時間が規定されている変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、例えば、時短状態が設定されている状況で意図的に左打ち遊技を行うことで第1特別図柄抽選を実行させ、その変動パターン（変動時間）を把握することで現在設定されている時短種別を遊技者に把握されることを抑制することができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に行わせ易くすることができる。

#### 【5551】

また、図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」で、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「2秒」の変動パターン「短大当たり」が、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「2秒」の変動パターン「短小当たり」が、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動時間が「2秒」の変動パターン「短外れ」がそれぞれ規定されている。つまり、有利時短状態であって、時短用第2テーブル202fb3を参照して変動パターンが決定される時短A1、時短B1、時短Zにおいては、第2特別図柄抽選の結果に関わらず、比較的短い変動時間（2秒）の変動パターンが設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態中の遊技（第2特別図柄抽選）を効率良く行わせることができる。なお、詳細な説明は省略するが、時短用第2テーブル202fb3を参照して変動パターンが決定される時短状態（時短A1、時短B1、時短Z）では、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出として、時短終了条件が成立する小当たりに当選するまでの期間を演出期間とした一連の変動演出が実行されるように構成しており、時短状態中に実行された特別図柄抽選の実行回数を遊技者が把握し難くなるように構成している。さらに、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別Aとして時短種別A1と時短種別A2を設定可能に、時短種別Bとして時短種別B1と時短種別B2を設定可能に構成している。つまり、時短終了条件が成立し得る小当たり種別が同一の時短種別として複数の時短種別を有しており、その複数の時短種別において設定された時短種別に応じて変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブル（変動パターンテーブル）の種別を異ならせることができるように構成している。このように構成することで、時短終了条件が成立し得る小当たり

種別が同一の遊技状態（時短継続率が同一の時短状態）であっても、異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定させることができるため、現在設定されている時短種別を特別図柄の変動パターンのみで遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【5552】

さらに、本第31制御例では、次の大当たり遊技が実行された後も時短状態が継続する有利時短状態（時短A、時短B）として、時短用第1テーブル202fb2を参照する時短種別（時短A2、時短B2）と、時短用第2テーブル202fb3を参照する時短種別（時短A1、時短B1）と、を設定可能に構成しているため、有利時短状態が設定された場合の一部においては、遊技者に有利時短状態が設定されていることを把握させた状態で効率良く特別図柄抽選を実行させることができ、他においては、遊技者に有利時短状態が設定されていることを把握させ難くした状態で時短状態中の遊技を行わせることができる。なお、本第31制御例では、有利時短状態が設定された場合（時短A、時短Bが設定された場合）のみ異なる変動パターンテーブル（時短用第1テーブル202fb2、時短用第2テーブル202fb3）を参照して変動パターンを決定可能に構成しているが、これに限ること無く、不利時短状態が設定された場合であっても異なる変動パターンテーブルを参照できるように時短種別を細分化して規定しても良い。

10

【5553】

次に、図1428を参照して、時短付与テーブル202feの詳細な内容について説明をする。図1428は、時短付与テーブル202feに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短付与テーブル202feは、時短状態を終了させる複数の時短終了条件を、設定された時短種別に対応させて設定する際に参照されるデータテーブルであって、大当たり遊技終了時に実行される大当たり終了処理（図1448のS1910参照）にて参照される（図1448のS2102F）。この時短付与テーブル202feには、時短状態中に実行される特別図柄抽選の回数に基づいて成立する第1時短終了条件と、時短状態中に実行される特別図柄抽選の抽選結果に基づいて成立する第2時短終了条件と、が規定されており、上述した複数の時短終了条件のうち、何れかの時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。

20

【5554】

具体的には、時短種別「時短A」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりA、小当たりB」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりA」、又は「小当たりB」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第31制御例では、時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率が1/5（20%）となるように構成している（図1424参照）。そして、小当たり当選した場合の60/1000（6%）の割合で小当たり種別として「小当たりA」、「小当たりB」が設定されるように構成している。つまり、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の5回に1回は抽選結果が小当たりとなり、約90回に1回（60/5000）の割合で「小当たりA」、又は「小当たりB」が設定される小当たり当選するように構成している。よって、時短種別「時短A」が設定された場合には、第1時短終了条件よりも第2時短終了条件の方が成立し易くなる。そして、第2時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態が終了した場合には、「小当たりA」、又は「小当たりB」の小当たり遊技中が通常状態となるため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し、小当たり遊技が終了した後に大当たり遊技が実行される。図1425(c)を参照して上述した通り、「小当たりA」、及び「小当たりB」の小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V領域）を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、10ラウンドの大当たり遊技が実行された後に、必ず時短状態が設定されるように構成している。

30

40

【5555】

50



また、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率は1/200(0.5%)となるように構成しており、大当たり当選した場合には、図1425(b)に示した通り、10ラウンドの大当たり遊技が実行された後に、時短状態(時短A1)が設定されるように構成している。つまり、時短種別「時短A」が設定された場合には、次回の大当たり遊技として10ラウンド遊技が必ず実行され、その大当たり遊技が終了した後に必ず時短状態が設定される遊技者に有利な時短状態となる。なお、「時短A」が設定されている状態で、「小当たりA」、「小当たりB」以外の小当たり当選した場合、即ち、時短終了条件(第2時短終了条件)が成立しない小当たり当選した場合には、小当たり遊技中も時短状態が継続するため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立すること無く小当たり遊技が終了することになる。本第31制御例におけるパチンコ機10では、図1415(b)に示した通り、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たり(時短終了条件不成立小当たり)に当選した場合には、時短終了条件が成立する小当たり(時短終了条件成立小当たり)に当選した場合よりも小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと遊技球を入賞させることを促すための表示態様(矢印YG)を小さく表示することで、今回の小当たり遊技が大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当たり遊技であることを遊技者に識別させることが可能に構成されている。また、時短終了条件不成立小当たりの小当たり遊技中に第3図柄表示装置81の表示面にて、現在設定されている時短種別(時短継続率)を示唆するための勝利期待度示唆演出を実行するように構成している。

10

#### 【5556】

このように構成することで、時短状態中に大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当たり遊技が繰り返し実行された場合であっても、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は後述するが、本第31制御例におけるパチンコ機10では、設定されている時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることによって、各時短種別に対して時短継続率を異ならせており、具体的には、大当たり遊技の実行条件が成立した場合に通常大当たり遊技(大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり遊技)が実行される小当たり種別を時短終了条件不成立小当たりとすることで、時短継続率を高めるように構成している。つまり、時短終了条件不成立小当たり当選する回数が増加するほど、高い時短継続率の時短状態が設定されている可能性を高めることができる。よって、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たり頻りに頻りに当選したとしても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

30

#### 【5557】

さらに、本第31制御例におけるパチンコ機10では、勝利期待度示唆演出の演出態様を、現在設定されている時短種別と、当選した時短終了条件不成立小当たりの種別に関する累積情報と、に基づいて変化させるように構成している。具体的には、時短状態において単に時短終了条件不成立小当たり当選した累計回数では無く、当選した小当たり種別の種類数に基づいて勝利期待度示唆演出の演出態様を変化させるように構成しており、時短終了条件不成立小当たりとして当選した小当たり種別の種類数が増加するほど、勝利期待度示唆演出の演出態様として、時短継続率が高い(勝利期待度が高い)ことに対応する演出態様が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、時短終了条件不成立小当たりとして特定の小当たり種別のみ連続して当選した場合と、様々な小当たり種別に当選した場合とで、時短終了条件不成立小当たり当選した回数が同一の場合であっても、勝利期待度示唆演出の演出態様に変化する頻度を異ならせることができる。さらに、上述した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別数が増加するほど、時短継続率の高い時短状態となるように構成しているため、時短終了条件不成立小当たり当選した回数と、勝利期待度示唆演出の演出態様に変化する頻度とに基づいて遊技者に現在の時短種別を予測させる楽しみを提供することができる。

40

#### 【5558】

また、時短状態中において最初に時短終了条件不成立小当たり当選した場合には、当

50



選した小当たりの種別が何れの小当たり種別であったとしても、時短終了条件不成立小当たりに当選した1種類目の小当たり種別となり、必ず勝利期待度示唆演出が実行されるように構成しているため、何れの時短種別が設定されている状況であっても、最初に時短終了条件不成立小当たりに当選した場合において第3図柄表示装置81の表示面にて実行される演出(勝利期待度示唆演出)の内容を合わせ易くすることができ、時短状態中の遊技を行っている遊技者が現在設定されている時短種別を早期に把握してしまうことを抑制することができる。さらに、時短継続率の最も高い時短種別(例えば、時短A2)が設定されている状況において、時短終了条件不成立小当たりとなる全ての小当たり種別(例えば、小当たりC~I、及び小当たりZ)に当選した場合には、勝利期待度示唆演出の演出態様として大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されることに対応する「勝利期待度100%」が表示される演出態様が設定されるように構成している。このように構成することで、時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別が多く規定された時短種別、即ち、時短継続率が比較的高い時短種別の時短状態における遊技が長時間継続した場合には遊技者に安心して遊技を行わせ易くすることができる。

10

## 【5559】

図1428に戻り説明を続ける。時短種別「時短B」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりA、小当たりB、小当たりC、小当たりD、小当たりE、小当たりF」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数(第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数)が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりA」~「小当たりF」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別(小当たりA~小当たりF)は、何れも小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合には時短大当たり遊技が実行される小当たり種別(時短小当たり種別)であることから、時短種別「時短B」も、上述した「時短A」と同様に、大当たり遊技の終了後に時短状態が継続する有利時短状態となる。なお、時短種別「時短B」は、上述した時短種別「時短A」に対して、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりC」、「小当たりD」、「小当たりE」、「小当たりF」が追加されており、時短終了条件が成立する小当たり(時短終了条件成立小当たり)が小当たり全体の58%を占め、時短終了条件が成立しない小当たり(時短終了条件不成立小当たり)が小当たり全体の42%を占めることになる(図1425(c)参照)。よって、時短種別「時短B」の時短状態では、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第2特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第2特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいてV大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が121/1000となるように構成している。なお、上述した時短種別「時短A」の時短状態では、実質大当たり確率が17/1000となるため、時短Bは時短Aよりも約7倍大当たり遊技が実行され易い時短状態となる。

20

30

## 【5560】

時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、「小当たりA」、及び「小当たりB」に当選したことに基づいて実行されるV大当たり遊技は10ラウンドの大当たり遊技となり、「小当たりC」、及び「小当たりD」に当選したことに基づいて実行されるV大当たり遊技は7ラウンドの大当たり遊技となり、「小当たりE」、及び「小当たりF」に当選したことに基づいて実行されるV大当たり遊技は4ラウンドの大当たり遊技となる。図1425(c)に示した通り、小当たり当選時に設定される小当たり種別の選択割合は「小当たりA」と「小当たりB」を合算した値が60/1000で、「小当たりC」と「小当たりD」を合算した値が360/1000で、「小当たりE」と「小当たりF」を合算した値が160/1000となるように規定しているため、「時短B」の時短状態では、V大当たり遊技として7ラウンドの大当たり遊技が最も実行され易く、次いで、4ラウンド、10ラウンドの順に大当たり遊技が実行され易くなる。このように、時短継続率が100

40

50

%となる時短種別「時短 A」,「時短 B」は、何れの時短種別も V 大当たり遊技、又は図柄大当たり遊技の終了後に必ず時短状態が設定されるが、「時短 A」の方が「時短 B」よりも、ラウンド数の多い大当たり遊技 (V 大当たり遊技) が実行され易いため、「時短 B」よりも「時短 A」の方が遊技者に有利な時短種別となる。

#### 【 5 5 6 1 】

さらに、上述した通り、時短継続率が 100%となる時短種別「時短 A」と「時短 B」とでは、時短終了条件が成立する小当たり種別が異なっており、V 大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別も異なるように構成している。具体的には、「時短 A」では、時短終了条件が成立する小当たり種別が「小当たり A」、及び「小当たり B」であり、「小当たり A」のうち「小当たり A 1」に基づく V 大当たり遊技の終了後には時短種別「時短 A 1」が、「小当たり A 2」に基づく V 大当たり遊技の終了後には時短種別「時短 A 2」が設定される。一方で、「小当たり B」のうち「小当たり B 1」に基づく V 大当たり遊技の終了後には時短種別「時短 B 1」が、「小当たり B 2」に基づく V 大当たり遊技の終了後には時短種別「時短 B 2」が設定される。ここで、「時短 A 1」と「時短 A 2」とでは、参照される変動パターンテーブルの種別が異なるだけであり、何れの時短種別も時短付与テーブル 202fe の、時短種別「時短 A」に規定されている時短終了条件 (時短付与内容) が設定され、「時短 B 1」と「時短 B 2」とでは、参照される変動パターンテーブルの種別が異なるだけであり、何れの時短種別も時短付与テーブル 202fe の、時短種別「時短 B」に規定されている時短終了条件 (時短付与内容) が設定されるように構成している。つまり、時短種別「時短 A」が設定された場合には、V 大当たり遊技終了後に時短種別「時短 A」、又は「時短 B」の時短状態が設定されることから、次回設定される時短状態も時短継続率が 100%となる。

#### 【 5 5 6 2 】

一方、時短種別「時短 B」が設定された場合には、時短終了条件が成立する小当たり種別として、上述した「小当たり A」,「小当たり B」以外に、「小当たり C」,「小当たり D」,「小当たり E」,「小当たり F」が設定される。ここで、図 1425 (c) に示した通り、「小当たり C」に基づく V 大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短 C」の時短状態が設定され、「小当たり E」に基づく V 大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短 D」の時短状態が設定され、「小当たり D」,「小当たり F」に基づく V 大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技終了後に時短種別「時短 E」の時短状態が設定される。

#### 【 5 5 6 3 】

図 1428 に戻り、説明を続ける。時短種別「時短 C」に対しては、第 1 時短終了条件として、時短カウンタ 203h の値「10000」が、第 2 時短終了条件として、小当たり種別「小当たり A、小当たり B、小当たり C、小当たり D、小当たり E、小当たり F、小当たり G」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数 (第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数) が 10000 回に到達した場合、或いは、「小当たり A」~「小当たり G」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別 (小当たり A ~ 小当たり G) のうち、「小当たり A」~「小当たり F」は、時短大当たり遊技が実行される小当たり種別 (時短小当たり種別) であり、「小当たり G」は、通常大当たり遊技が実行される小当たり種別 (通常小当たり種別) である。つまり、時短種別「時短 C」の時短状態が設定された場合には、「小当たり G」の小当たり当選するよりも前に、「小当たり A」~「小当たり F」の小当たり当選することで時短状態が継続することを目指す遊技が行われる。

#### 【 5 5 6 4 】

なお、時短種別「時短 C」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たり A」,「小当たり B」,「小当たり C」,「小当たり D」,「小当たり E」,「小当たり F」,「小当たり G」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり (時短終了条件成立小当たり) が小当たり全体の 78% を占め、時短終了条件が成立しない小当たり

(時短終了条件不成立小当たり)が小当たり全体の22%を占めることになる(図1425(c)参照)。よって、時短種別「時短C」の時短状態では、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第2特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第2特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したに基づいてV大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が161/1000となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約74%であるため、「時短C」の時短状態の時短継続率は約74%となる。

【5565】

10

次に、時短種別「時短D」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりA、小当たりB、小当たりC、小当たりE、小当たりG、小当たりH、小当たりI」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数(第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数)が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりA」~「小当たりC」、「小当たりE」、「小当たりG」~「小当たりI」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別(小当たりA~小当たりC、小当たりE、小当たりG~小当たりI)のうち、「小当たりA」~「小当たりC」、及び「小当たりE」は、時短大当たり遊技が実行される小当たり種別(時短小当たり種別)であり、「小当たりG」~「小当たりI」は、通常大当たり遊技が実行される小当たり種別(通常小当たり種別)である。つまり、時短種別「時短D」の時短状態が設定された場合には、「小当たりG」~「小当たりI」の小当たりに当選するよりも前に、「小当たりA」~「小当たりC」、「小当たりE」の小当たりに当選することで時短状態が継続することを目指す遊技が行われる。

20

【5566】

なお、時短種別「時短D」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たりA」、「小当たりB」、「小当たりC」、「小当たりE」、「小当たりG」、「小当たりH」、「小当たりI」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり(時短終了条件成立小当たり)が小当たり全体の74%を占め、時短終了条件が成立しない小当たり(時短終了条件不成立小当たり)が小当たり全体の26%を占めることになる(図1425(c)参照)。よって、時短種別「時短D」の時短状態では、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第2特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たりに当選する確率との合算値、即ち、第2特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したに基づいてV大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が153/1000となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約73%であるため、「時短C」の時短状態の時短継続率は約73%となる。

30

【5567】

また、時短種別「時短E」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりA、小当たりB、小当たりC、小当たりD、小当たりE、小当たりF、小当たりG、小当たりH、小当たりI」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数(第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数)が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりA」~「小当たりI」に当選した場合に成立する時短終了条件が既定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別(小当たりA~小当たりI)のうち、「小当たりA」~「小当たりF」が時短小当たり種別となり、「小当たりG」~「小当たりI」が通常小当たり種別となることから、時短種別「時短E」の時短状態が設定された場合には、小当たりG~「小当たりI」の小当たりに当選するよりも前に、「小当たりA」~「小当たりF」の小当たりに当選することで時短状態が継

40

50

続することを目指す遊技が行われる。

【 5 5 6 8 】

なお、時短種別「時短 E」には、時短終了条件が成立する小当たり種別として「小当たり A」、「小当たり B」、「小当たり C」、「小当たり D」、「小当たり E」、「小当たり F」、「小当たり G」、「小当たり H」、「小当たり I」が規定されており、時短終了条件が成立する小当たり（時短終了条件成立小当たり）が小当たり全体の 98% を占め、時短終了条件が成立しない小当たり（時短終了条件不成立小当たり）が小当たり全体の 2% を占めることになる（図 1 4 2 5（c）参照）。よって、時短種別「時短 E」の時短状態では、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選する確率と、第 2 特別図柄抽選で時短終了条件成立小当たり当選する確率との合算値、即ち、第 2 特別図柄抽選が実行された場合において、大当たり当選に基づいて図柄大当たり遊技が実行される確率と、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したに基づいて V 大当たり遊技が実行される確率とを含めた実質大当たり確率が  $201/1000$  となるように構成している。また、時短終了条件が成立する小当たり種別のうち、時短小当たり種別が占める割合が約 59% であるため、「時短 E」の時短状態の時短継続率は約 59% となる。

10

【 5 5 6 9 】

最後に、時短種別「時短 Z」に対しては、時短状態を終了させるために各時短種別に対して共通に設定される共通条件である第 1 時短終了条件として、時短カウンタ 203h の値「10000」が、時短状態を終了させるために時短種別毎に異ならせて設定される専用条件である第 2 時短終了条件として、小当たり種別「小当たり A」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が 10000 回に到達した場合、或いは、「小当たり A」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。時短終了条件が成立する小当たり種別（小当たり A）は、全て時短小当たり種別であることから、時短種別「時短 Z」は、時短継続率が高い時短状態となる。また、時短種別「時短 A」が設定される小当たり（小当たり A）に当選した場合にのみ第 2 時短終了条件が成立することから、「時短 Z」の時短状態が設定された場合には、V 大当たり遊技の終了後に時短継続率が 100% の時短状態（「時短 A」）が設定され、その時短状態における V 大当たり遊技の終了後にも時短継続率が 100% の時短状態（「時短 A」、又は「時短 B」）が設定されることになる。よって、「時短 Z」の時短状態中に実行される大当たり遊技を含めて、時短状態が継続する期間中に 3 回の大当たり遊技が実行されることが確定するため、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 10 にて設定され得る時短種別の中で、最も有利な状態種別となる。

20

30

【 5 5 7 0 】

なお、この時短種別「時短 Z」は、「小当たり Z」に基づく小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行される V 大当たり遊技の終了後に設定される時短種別であって、図 1 4 2 8 に示した通り、何れの時短種別に対しても「小当たり Z」は第 2 時短終了条件として規定されていない。つまり、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で「小当たり Z」の小当たり当選したとしても、時短終了条件不成立小当たりとなり、「小当たり Z」に基づく V 大当たり遊技が実行されない（実行され難くする）ように構成している。よって、時短種別「時短 Z」を設定する流れは、時短状態中に通常大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された状態で実行される第 2 特別図柄抽選（時短状態中に獲得済みの特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選）にて「小当たり Z」の小当たり当選した場合となる。このように、時短状態中に実行される V 大当たり遊技としては時短大当たり遊技よりも遊技者に不利となる通常大当たり遊技が実行された場合において、その後の遊技の結果に応じて遊技者に最も有利な時短種別（時短 Z）の時短状態を設定可能に構成することによって、時短状態が終了し、通常状態が設定された場合であっても、その時点で獲得していた特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が全て終了するまでの間、遊技者に期待感を持たせる遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

40

50

## 【 5 5 7 1 】

なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中における第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技の終了後に必ず時短種別「時短 A」の時短状態が設定されるように構成することで、第 2 特別図柄抽選にて高確率（1 / 5）で当選する小当たりよりも先に低確率（1 / 2 0 0）で当選する大当たり当選したことに対する特典を遊技者に付与するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合の一部、或いは全部に対して、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中において、大当たり当選よりも先に時短終了条件成立小当たり当選することを目指すという斬新な遊技性を提供することができる。また、大当たり当選に基づいて時短状態を終了させることが可能となるため、小当たり当選に基づいて時短状態が継続する確率（時短継続率）を高めたとしても、時短状態が過剰に継続してしまうことを抑制でき、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選を目指すといった遊技性をより強調し易くすることができる。また、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選の抽選結果として、図柄大当たり遊技の実行契機となる大当たり当選と、V 大当たり遊技の実行契機となる小当たり当選とを設けているが、これに限ること無く、大当たり当選すること無く、小当たり当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり当選を目指す遊技性を有するパチンコ機 1 0 において、大当たり当選に基づいて実行される図柄大当たり遊技にて遊技者に付与される特典の量や、図柄大当たり遊技の終了後における時短状態の選択率の面で遊技者に有利不利を設ける必要が無くなるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

10

20

## 【 5 5 7 2 】

また、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短終了条件が成立しない小当たり種別「小当たり Z」に基づいて V 大当たり遊技が実行された場合、即ち、通常状態にて実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選した場合のみ小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させることができる小当たりに基づいて V 大当たり遊技が実行された場合に、その V 大当たり遊技の終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短継続率の高い時短状態）を設定することで、時短状態が終了した後の所定期間（残特図 2 保留に基づく第 2 特別図柄抽選が実行される期間）を、その後の通常状態よりも遊技者に有利な遊技期間としているが、これに限ること無く、残特図 2 保留に基づいて通常状態中に実行される第 2 特別図柄抽選で小当たり当選しない場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においては小当たり当選を目指す遊技を行わせ、時短状態が終了した後の通常状態においては小当たり当選を目指さない遊技を行わせるといった従来には無い斬新な遊技を行わせることができる。

30

## 【 5 5 7 3 】

さらに、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特別図柄抽選が実行された時点における遊技状態や、小当たり遊技中の遊技状態に関わらず、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合には、同一の大当たり種別（大当たり遊技終了後に設定される時短種別）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立した場合に設定される大当たり種別（大当たり遊技終了後に設定される時短種別）を、小当たり当選した時点の遊技状態や、小当たり遊技が開始された時点の遊技状態や、小当たり遊技中の遊技状態に基づいて異ならせるように構成しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で時短終了条件が成立する「小当たり A」の小当たり当選し、通常状態にて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいて V 大当たり遊技が実行された場合と、通常状態中に実行された第 2 特別図柄抽選で「小当たり A」の小当たり当選し、通常状態にて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立したことに基づいて V 大当たり遊技が実行された場合とで、V 大当たり遊技のラウンド数や、V 大当たり遊

40

50

技（大当たり遊技）終了後に設定される遊技状態や、時短状態が設定される場合には時短種別の種類を異ならせれば良い。より具体的には、第2特別図柄抽選の実行回数が少ない方の遊技状態（通常状態）にて実行された第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合の方が、V大当たり遊技のラウンド数を多くしたり、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定され易くしたり、設定される時短種別が遊技者に有利な時短種別としたりするように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、V大当たり遊技が実行されるか否かだけで無く、小当たり当選した時点における遊技状態に対しても興味を持たせることができる。

#### 【5574】

なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、設定される時短種別に応じて時短終了条件不成立小当たりとなる小当たり種別を異ならせることで、設定されている時短状態毎に時短継続率を異ならせているが、通常状態において小当たり当選した場合には、何れの小当たり種別であっても小当たり遊技中が通常状態となるため、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させ易くなる。つまり、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合よりも、通常状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合の方が、小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件を成立させ易くすることができるため、時短状態中においては、設定されている時短種別を予測しながら時短終了条件が成立する小当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせ、通常状態中においては、小当たり種別に関わらず単に小当たり当選を目指す遊技を遊技者に行わせることができる。このように、第2特別図柄抽選を実行させる遊技において、設定されている遊技状態に応じて全く異なる遊技性の遊技を遊技者に行わせることが可能に構成することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【5575】

次に、図1428から図1434を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113の電気的構成について説明をする。まずは、図1429を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図1429(a)は、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容を模式的に示した図である。図1113(a)に示した通り、本第31制御例におけるパチンコ機10が有するROM222は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10特有の各種演出を実行するために参照される各種テーブルを削除し、新たに、超バトルモード選択テーブル222fa、当たり図柄態様選択テーブル222fb、勝利期待度選択テーブル222fcと、を追加した点で相違している。

#### 【5576】

なお、従変動パターン選択テーブル222aについては、第1制御例に対して、主制御装置110にて決定される各種変動パターンの種別を異ならせているため、主制御装置110から出力された変動パターンコマンドの種別に対応する変動演出の演出態様として従変動パターン選択テーブル222aに規定されている演出態様を異ならせているが、主制御装置110から出力された各種変動パターンを示すための変動パターンコマンドに対応させて様々な変動演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルである点で同一であり、その詳細な説明を省略する。

#### 【5577】

超バトルモード選択テーブル222faは、引き戻しモード中に実行される第2特別図柄抽選の結果に基づいて、引き戻し演出の演出態様を決定する際に参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される変動表示設定処理（図66のS4113参照）の特図2演出態様設定処理（図1460のS4907F参照）にて、現在の演出モードが引き戻しモードであると判別された場合（図1460のS5902F：Yes）に参照される（図1460のS5913F）。図1431に示した通り、超バトルモード選択テーブル222faには、第2特別図柄抽選の抽選結果と、取

10

20

30

40

50

得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、に応じて、引き戻し演出の演出結果を示すための獲得アイコンの種別が規定されている。

【 5 5 7 8 】

具体的には、抽選結果が大当たり（大当たり C）に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V V 」が、抽選結果が「小当たり A 1」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V V 」が、抽選結果が「小当たり A 2」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V 」が、抽選結果が「小当たり B 1」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V V 」が、抽選結果が「小当たり B 2」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V 」が、抽選結果が「小当たり Z」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V V 」が、抽選結果が「その他小当たり」に対しては取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、獲得アイコンの種別「 V 」がそれぞれ規定されている。また、詳細な図示は省略しているが、抽選結果が外れである場合には、獲得アイコンの種別「 x 」が規定されており、引き戻しモードにおける最後の特図 2 変動のみ、抽選結果が外れである場合には、獲得アイコンの種別「左向きの矢印」が規定されている。

10

【 5 5 7 9 】

そして、引き戻しモード中は、図 1 4 1 8 ( b ) に示した変動演出が実行され、第 2 特別図柄変動の変動時間に対応させて、超バトルモード選択テーブル 2 2 2 f a を参照して決定された獲得アイコンを獲得する演出態様の引き戻し演出が実行される。以上、説明をした通り、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、引き戻しモード中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果が、大当たり遊技の終了後に時短継続率が 1 0 0 % の時短状態が設定される小当たりである場合のうち、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態にて短い変動時間の特別図柄変動が実行される（時短用第 2 テーブル 2 0 2 f b 3 を参照して変動パターンが決定される）時短種別「時短 A 1」、「時短 B 1」、及び「時短 Z」が設定される場合には獲得アイコンの種別「 V V 」が選択されるように構成している。つまり、「 V V 」の獲得アイコンを獲得した場合には、時短継続中に少なくとも 2 回の大当たり遊技が実行される遊技状況であることを遊技者に報知可能に構成している。このように構成することで、時短状態が継続して複数回設定される期間中に複数回の大当たり遊技を実行させることが可能な状況であることを遊技者にいち早く察知させることができるため、遊技者の優越感を高めることができる。また、獲得アイコン「 V V 」を獲得した後に設定される時短状態では、短い変動時間（ 2 秒）の第 2 特別図柄変動が実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面にも、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定されることを事前に報知する祝福演出が実行されるため、遊技者に対して、時短継続率が 1 0 0 % の有利状態であることを分かり易く報知することができる。

20

30

【 5 5 8 0 】

一方で、引き戻しモード中に実行された第 2 特別図柄抽選の結果が、大当たり遊技の終了後に時短継続率が 1 0 0 % の時短状態が設定される小当たりである場合のうち、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態にて通常長さの変動時間の特別図柄変動が実行される（時短用第 1 テーブル 2 0 2 f b 2 を参照して変動パターンが決定される）時短種別「時短 A 2」、「時短 B 2」が設定される場合、大当たり遊技の終了後に時短継続率が 1 0 0 % ではない時短状態が設定される場合、及び、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される場合には獲得アイコンの種別「 V 」が選択されるように構成している。つまり、獲得アイコン「 V 」をゲットした場合には、1 回の大当たり遊技（ V 大当たり遊技）が実行されることのみが遊技者に報知され、その V 大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるか否かを遊技者が把握できないように構成している。このように構成することで、獲得アイコン「 V 」をゲットした場合には、 V 大当たり遊技が終了するまで遊技者に興味を持たせた状態で遊技を行わせることができる。さらに、「時短 A 2」や「時短 B 2」のよ

40

50

うに、時短継続率が100%であって、且つ、時短継続率が100%では無い時短状態と同一の変動パターンテーブル(時短用第1テーブル202fb2)を参照して変動パターンが決定される時短種別が設定される「小当たりA2」や「小当たりB2」に当選した場合も、獲得アイコン「V」をゲットする引き戻し演出が実行されるように構成しているため、獲得アイコン「VV」では無く、獲得アイコン「V」をゲットする引き戻し演出が実行されたとしても、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【5581】

また、引き戻しモード中に実行された第2特別図柄抽選の結果が外れである場合には、特図2保留の残り数(残特図2保留数)に応じて異なる獲得アイコンの種別が決定されるように構成しており、残特図2保留数が1以上である場合において、獲得アイコン「x」が選択された場合には、引き戻し演出の演出結果として、今回の第2特別図柄抽選が外れであることを示す「x」の獲得アイコンをゲットする演出態様が決定され、次の第2特別図柄抽選が実行されることを案内する表示態様が表示される。そして、残特図2保留数が0の場合において、獲得アイコン「左向きの矢印」が選択された場合には、引き戻し演出の演出結果として、今回の第2特別図柄抽選が外れであって、且つ、左打ち遊技へと以降することを案内する演出態様が決定される。このように、通常状態が設定されたタイミングで左打ち遊技を案内するのでは無く、通常状態が設定されてから所定期間が経過した後(残特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が終了した後)に、左打ち遊技を案内するように構成することで、例えば、残特図2保留を用いた第2特別図柄抽選で小当たり当選、或いは、大当たり当選したことによって、大当たり遊技が実行される場合には、右打ち遊技を継続させて行わせることができる。また、残特図2保留を用いた最後の第2特別図柄変動の実行期間中に、対応する第2特別図柄抽選の結果が外れであることと、左打ち遊技への移行を案内するように構成することで、残特図2保留を用いた最後の第2特別図柄変動が停止表示された後に左打ち遊技を案内する表示態様を表示させる場合に比べて、残特図2保留を用いた第2特別図柄変動が停止表示してから、新たな第1特別図柄変動が実行されるまでの期間の長さを短くすることが可能となる。よって、特別図柄変動が実行されていない期間を短くすることができ、遊技者に効率の良い遊技を行わせることができる。

#### 【5582】

なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、獲得アイコン「左向きの矢印」をゲットする演出が実行された時点で、左打ち遊技への移行が確定させることで効率の良い遊技を遊技者に行わせることができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、獲得アイコン「左向きの矢印」をゲットした直後に、獲得アイコンが右方向に180度回転し、「右打ち継続」の案内と共に小当たり遊技が開始される特殊態様の引き戻し演出を実行可能に構成しても良い。さらに、獲得アイコン「V」をゲットした後に、第3図柄表示装置81の表示面に表示されるキャラクタ(図1418(b)のキャラクタ803)が獲得したアイコンを激しく振ることで「V」が「VV」へと変化する特殊態様の引き戻し演出を実行可能に構成しても良い。このように、実際の抽選結果よりも遊技者に不利な抽選結果に対応する獲得アイコンを一時的にゲットする(ゲットしようとする)演出が実行された後に、実際の抽選結果に対応する獲得アイコンをゲットする演出を実行可能に構成することで、演出効果を高めることができる。

#### 【5583】

次に、図1432を参照して、当たり図柄態様選択テーブル222fbの内容について説明をする。図1432は当たり図柄態様選択テーブル222fbに規定されている内容を模式的に示した図である。この当たり図柄態様選択テーブル222fbは、時短状態中(バトルモード中)に実行された第2特別図柄抽選で当たり当選した場合に、バトル演出の演出結果を決定するために参照されるデータテーブルであって、音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される変動表示設定処理(図66のS4113参照)の特図2演出態様設定処理(図1460のS4907F参照)にて、現在がバトルモード中(図1460のS5903F:Yes)で、連続演出が実行されていない状況(図1460の



S 5 9 0 4 F : N o ) で、且つ、今回の第 2 特別図柄抽選の結果が当たり当選であると判別された場合 ( 図 1 4 6 0 の S 5 0 9 5 F : Y e s ) に実行されるバトルモード中当たり演出設定処理 ( 図 1 4 6 1 の S 5 9 0 6 F 参照 ) にて参照される。そして、この当たり図柄態様選択テーブル 2 2 2 f b を参照して決定された当たり図柄 ( バトル演出の演出結果 ) に関する情報が表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に記憶され、連続して時短状態が設定される場合において最初に表示される勝利期待度を決定する際に参照される。また、今回当選した当たりの内容が、時短終了条件不成立小当たりである場合には時短状態のまま小当たり遊技が実行されることに対応する演出結果が選択され、時短終了条件成立小当たりであって、且つ、V 大当たり遊技として通常大当たり遊技が実行される小当たりである場合にはバトル演出に敗北する演出結果が選択されるように各種演出結果 ( 図柄態様 ) が規定されている。

10

#### 【 5 5 8 4 】

具体的には、図柄種別が特図 2 ( 第 2 特別図柄 ) であって、今回の当たり種別 ( 大当たり種別、又は小当たり種別 ) が「大当たり C」で、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 1 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 9 0 」が規定され、「 2 0 ~ 9 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 」が規定されている。なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では時短状態中に大当たり当選した場合には必ず時短終了条件が成立し、通常状態にて大当たり遊技が実行されるように構成しているため、「大当たり C」に対しては時短終了条件「成立」のみが規定されている。ここで、図 1 4 2 5 ( b ) に示した通り、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり種別として必ず「大当たり C」が設定され、大当たり遊技終了後に時短種別「時短 A 1」の時短状態が設定されるように構成している。この時短種別「時短 A 1」は、時短継続率 1 0 0 % の時短状態であって、且つ、時短用第 2 テーブル 2 0 2 f b 3 を参照して短い変動時間の変動パターンが選択される有利時短状態である。よって、バトル演出の演出結果を示す図柄態様も、次回設定される時短状態における勝利期待度が 9 0 % 以上に対応する「 V x 9 0」、又は勝利期待度が 1 0 0 % に対応する「 V x 」の何れかが決定されるように構成している。つまり、新たな時短状態が設定された場合において、実行される第 2 特別図柄変動の変動パターンによって時短継続率を遊技者に容易に把握されてしまう遊技状況となる場合には、事前に報知される勝利期待度も高くなるように構成することで遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

20

30

#### 【 5 5 8 5 】

次に、今回の当たり種別が「小当たり A」で、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V 」が、「 1 0 ~ 2 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 6 0 」が、「 3 0 ~ 4 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 7 0 」が、「 5 0 ~ 7 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 9 0 」が、「 8 0 ~ 9 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 」がそれぞれ規定されている。なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、何れの時短種別が設定されている場合であっても、第 2 時短終了条件として「小当たり A」が規定されていることから、「小当たり A」に対しては時短終了条件「成立」のみが規定されている。次いで、今回の当たり種別が「小当たり B」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V 」が、「 3 0 ~ 4 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 6 0 」が、「 5 0 ~ 7 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 7 0 」が、「 8 0 ~ 8 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 9 0 」が、「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対しては、図柄態様「 V x 」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 9 」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短種別「時短 Z」が設定されている場合に、第 2 時短終了条件として「小当たり B」が規定されていないため、「小当たり B」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果 ( 図柄態様 ) が規定されている。

40

50

## 【 5 5 8 6 】

そして、今回の当たり種別が「小当たりC」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～24」の範囲に対しては、図柄態様「V」が、「25～69」の範囲に対しては、図柄態様「V×60」が、「70～99」の範囲に対しては、図柄態様「V×70」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」, 「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりC」が規定されていないため、「小当たりC」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。 10

## 【 5 5 8 7 】

次に、小当たりの当たり種別が「小当たりD」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～29」の範囲に対しては、図柄態様「V」が、「30～99」の範囲に対しては、図柄態様「V×60」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」, 「時短D」, 「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりD」が規定されていないため、「小当たりD」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。そして、小当たりの当たり種別が「小当たりE」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対しては、図柄態様「V」が、「50～99」の範囲に対しては、図柄態様「V×50」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」, 「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりE」が規定されていないため、「小当たりE」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。また、小当たりの当たり種別が「小当たりF」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対しては、図柄態様「V」が、「50～99」の範囲に対しては、図柄態様「V×60」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」, 「時短D」, 「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりF」が規定されていないため、「小当たりF」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。 40

## 【 5 5 8 8 】

一方で、小当たりの当たり種別が「小当たりG」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対しては、図柄態様「敗北A」が、「50～99」の範囲に対しては、図柄態様「敗北B」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」, 「時短B」, 「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりG」が規定されていないため、「小当たりG」に対しては 50

、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。さらに、小当たりの当たり種別が「小当たりH」、「小当たりI」で、時短終了条件が「成立」する場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対しては、図柄態様「敗北A」が、「20～99」の範囲に対しては、図柄態様「敗北B」がそれぞれ規定されている。また、時短終了条件「不成立」の場合には、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、時短状態のまま小当たり遊技が実行されることを報知するための図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、時短種別「時短A」、「時短B」、「時短C」、「時短Z」が設定されている場合に、第2時短終了条件として「小当たりH」、及び「小当たりI」が規定されていないため、「小当たりH」、「小当たりI」に対しては、時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合との何れのパターンにも対応させた演出結果（図柄態様）が規定されている。最後に、小当たりの当たり種別が「小当たりZ」に対しては、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、図柄態様「袋」が規定されている。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、何れの時短種別であっても、第2時短終了条件として「小当たりZ」が規定されていないため、「小当たりZ」に対しては、時短終了条件が成立しない場合の演出結果（図柄態様）のみが規定されている。

10

#### 【5589】

次に、図1433、及び図1434を参照して、勝利期待度選択テーブル222fcに規定されている内容について説明をする。図1433は、勝利期待度選択テーブル222fcのうち、時短種別「時短A」、「時短B」、「時短Z」、「時短C」に対して規定されている内容に対応する勝利期待度選択テーブル222fc-1を模式的に示した図であり、図1434は、勝利期待度選択テーブル222fcのうち、時短種別「時短D」、「時短E」に対して規定されている内容に対応する勝利期待度選択テーブル222fc-2を模式的に示した図である。この勝利期待度選択テーブル222fcは、バトルモード中に第3図柄表示装置81の表示面の表示領域Dm10（図1412（a）参照）に表示される勝利期待度に対応する表示態様を選択するためのデータテーブルであって、時短終了条件が成立しない時短終了条件不成立小当たりに当選した場合に参照され、時短状態のまま実行される小当たり遊技の遊技期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制するために実行される勝利期待度UP演出（図1415（b）参照）の演出態様が決定される。この勝利期待度選択テーブル222fcには、現在表示されている勝利期待度（表示済勝利期待度記憶エリア223fcに記憶されている情報）と、今回当選した当たり種別（小当たり種別）が現在の時短状態にて初めて当選した小当たり種別（初当選小当たり種別）であるか、既に当選したことがある小当たり種別（既当選小当たり種別）であるかを示す情報と、取得した演出カウンタ223fの値とに対応させて異なる勝利期待度が規定されている。

20

30

#### 【5590】

具体的には、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短A」、「時短B」、「時短Z」、即ち、時短継続率が100%の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「10～49」の範囲に対しては、選択勝利期待度「60」が、「50～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「50～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「60」がそれぞれ規定されている。そして、表示済勝利期待度が「60」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「20～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり

40

50

種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～59」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「60～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」がそれぞれ規定されている。

#### 【5591】

また、表示済勝利期待度が「70」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～29」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「30～69」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」が、「70～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「100」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「80～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されている。さらに、表示済勝利期待度が「90」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～39」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「40～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「100」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「100」がそれぞれ規定されている。最後に、表示済勝利期待度が「100」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「-」が規定されている。

10

20

#### 【5592】

次に、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短C」、即ち、時短継続率が89%の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「20～59」の範囲に対しては、選択勝利期待度「60」が、「60～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～69」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「70～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「60」が規定されている。また、表示済勝利期待度が「60」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「20～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「80～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「70」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「70」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～29」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「30～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「90～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「90」が規定されている。最後に、表示済勝利期待度が「90」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「-」が規定されている。

30

40

#### 【5593】

続いて、図1434に示した通り、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短D」、即ち、時短継続率が50%の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「？」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「90～99」の範囲に対して

50

は、選択勝利期待度「50」がそれぞれ規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～94」の範囲に対しては、選択勝利期待度「-」が、「95～99」の範囲に対しては、選択勝利期待度「50」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「50」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「-」が規定されている。つまり、他の時短種別よりも時短継続率が低い(50%)時短種別である「時短D」が設定されている状況では、小当たり当選に基づいて表示される勝利期待度が他の時短種別では表示され得ない「50」となるため、勝利期待度「50」が表示された時点で遊技者に今回の時短種別を容易に把握させることができるように構成している。これにより、遊技者に対して時短継続率が高いことに対して過度に期待させてしまうことを抑制することができる。また、図1434に示した通り、「時短D」が設定されている状況では、他の時短種別が設定されている状況よりも、選択勝利期待度「50」が選択される割合を高く規定している。このように構成することで、「時短D」が設定されている状況において勝利期待度「50」を表示させ難くすることができるため、時短状態中に即座に勝利期待度「50」が表示されてしまい、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【5594】

次に、現在設定されている時短状態の時短種別が「時短E」、即ち、時短継続率が60%の時短状態である場合には、表示済勝利期待度が「?」で、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「60」が規定されており、当選当たり種別が「既当選小当たり種別」で、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「60」が規定されている。そして、表示済勝利期待度が「60」の場合は、当選当たり種別が「初当選小当たり種別」、及び「既当選小当たり種別」に共通し、且つ、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、選択勝利期待度「-」が規定されている。

20

#### 【5595】

次に、図1430を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223の構成について説明をする。図1430は、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113が有するRAM223の構成を模式的に示した図である。本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113が有するRAM223は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113が有するRAM223(図28(b)参照)に対して、新たに、入賞個数記憶エリア223faと、普電ロング開放中フラグ223fbと、表示済勝利期待度記憶エリア223fcと、獲得済アイテム情報記憶エリア223fdと、当選済小当たり種別情報記憶エリア223feと、時短終了待機フラグ223ffと、連続演出実行中フラグ223fgと、演出情報格納エリア223fhと、を新たに追加している点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

30

40

#### 【5596】

入賞個数記憶エリア223faは、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球の個数を計測するためのカウンタであって、主制御装置110から出力される入賞個数コマンドを受信したことに基づいて小当たり遊技中に第2可変入賞装置(Vアタッカー)650へと入賞した遊技球の個数を記憶するための記憶エリアである。本第31制御例におけるパチンコ機10では、小当たり遊技中に第2可変入賞装置(Vアタッカー)650へと遊技球が4個入賞したことに基づいて流路ソレノイド209aがオンに設定され、第2可変入賞装置(Vアタッカー)650へと入賞した遊技球をV流路650c2へと流下させるために切替弁650bが作動するように構成している。そして、通常状態にて実行される小当たり遊技中には、図1414に示した通り、4個目の遊技球の入賞によってV領域(特

50

定領域)を遊技球が通過可能になる(V大当たり遊技の実行条件が)ことを示す案内態様と、現時点で第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球の個数を示す表示態様とが表示されるように構成しており、表示領域Dm7の表示態様が入賞個数記憶エリア223faに記憶される情報が更新される毎、即ち、主制御装置110から新たな入賞個数コマンドが出力される毎に対応した表示態様へと変化される。

#### 【5597】

ここで、本第31制御例におけるパチンコ機10は、小当たり遊技中における大当たり遊技の実行条件の成立のし易さを、小当たり遊技中に設定されている遊技状態に応じて異ならせることができるように構成している。具体的には、右打ち遊技によって発射された遊技球が遊技盤13の右側領域を流下する流下経路内に配設される構成として、小当たり遊技中に遊技球が入賞し易くなる第2可変入賞装置650よりも上流側に電動役物640が配設される構成としている。よって、小当たり遊技中の遊技状態が時短状態である場合の方が通常状態である場合よりも、右側領域を流下する遊技球が電動役物640によって第2入賞口640へと誘導され易くなるため、小当たり遊技中に右打ち遊技によって発射された遊技球が第2可変入賞装置650へと到達し難くすることができる。加えて、上述した通り、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球の個数が所定数(4個)となった場合に流路ソレノイド209aをオンに設定し、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域(V領域)を通過可能となるように構成しているため、時短状態が設定されている状況で実行されている小当たり遊技中に右側領域を流下している遊技球の一部(4個未満の遊技球)が電動役物640に誘導されること無く第2可変入賞装置650に到達したとしても、遊技球が特定領域(V領域)を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行条件が成立してしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【5598】

さらに、本第31制御例におけるパチンコ機10では、流路ソレノイド209aをオンに設定するための条件が成立する契機となる遊技球、即ち、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと入賞した4個目の遊技球が、第2可変入賞装置650内のV流路650c2を流下するように構成しているため、小当たり遊技中に第2可変入賞装置650へと複数個の遊技球を入賞させることで、大当たり遊技の実行条件を成立させ難い状況(流路ソレノイド209aがオフの状況)から大当たり遊技の実行条件を成立させ易い状況(流路ソレノイド209aがオンの状況)へと移行したにも関わらず、遊技球が特定領域(V領域)を通過すること無く小当たり遊技が終了してしまうことを抑制することができる。また、第2可変入賞装置650へと入賞した4個目の遊技球が、そのまま特定領域(V領域)を通過するように構成しているため、図1414に示した通り、第3図柄表示装置81の表示面には、第2可変入賞装置650への遊技球の入賞個数が4個であることに対応した表示態様Dm7dとして「V」を表示することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第31制御例におけるパチンコ機10では、上述した通り、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球の流路を、大当たり遊技の実行条件を成立させ難い流路(通常流路650c1)から大当たり遊技の実行条件を成立させ易い流路(V流路650c2)へと切り替えるための条件を成立させた遊技球(4個目に入賞した遊技球)が、そのままV流路650c2を流下し易くなるように構成しているが、これに限ること無く、第2可変入賞装置650に入賞した遊技球の流路を通常流路650c1からV流路650c2へと切り替えるための条件を成立させた遊技球よりも後に第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球がV流路650c2を流下させ易くなるように構成しても良い。このように構成することで、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球を検知する位置よりも上流側に通常流路650c1からV流路650c2へと切り替える機構(切替弁)を設けることが可能となるため、第2可変入賞装置650内の各種機構の設計自由度を高めることができる。なお、この場合、小当たり遊技の終了条件として設定される遊技球の入賞個数(例えば、10個)よりも、少ない入賞個数(例えば、4個)を、第2可変入賞装置650へと入賞した遊技球が流下する流路を、通常流路650c1からV流路650c2へと切り替えるための条件が成立する入賞個数と規定すれば良い。

30

40

50

## 【 5 5 9 9 】

普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技として、ロング開放当たり遊技が実行されていることを示すためのフラグであって、普図関連処理（図 1 4 5 5 の S 4 2 1 6 F 参照）において、主制御装置 1 1 0 から普図当たり開始コマンドを受信したタイミングが時短状態であると判別した場合（図 1 4 5 5 の S 4 6 0 7 : Y e s ）、即ち、今回実行される普図当たり遊技がロング開放当たりであると判別した場合にオンに設定される（図 1 4 5 5 の S 4 6 1 0 F ）。そして、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンに設定されている状態で普図当たり終了コマンドを受信した場合（図 1 4 5 5 の S 4 6 1 1 F : Y e s ）に、オフに設定される（図 1 4 5 5 の S 4 6 1 2 F ）。このように構成することで、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b の設定状況を判別することで現在がロング開放当たり遊技中であるかを音声ランプ制御装置 1 1 3 側で判別することができる。そして、当たり関連処理（図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照）において、通常状態中に小当たり遊技が開始される状況であると判別した場合（図 1 4 5 6 の S 5 5 0 4 F : Y e s ）に実行される通常中小当たり開始処理（図 1 4 5 7 の S 5 5 0 6 F ）にて、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンに設定されているかが判別される（図 1 4 5 8 の S 5 7 0 5 F ）。

10

## 【 5 6 0 0 】

この S 5 7 0 5 F の処理によって、通常状態にて小当たり遊技が開始される時点がロング開放当たり遊技の実行期間中では無いと判別した場合は（S 5 7 0 5 F : N o ）、小当たり遊技の開始に合わせて、特定領域（V 領域）へと遊技球を通過させることを案内する特定案内態様（図 1 4 1 4 （ a ）参照）が表示される。一方、S 5 7 0 5 F の処理によって、通常状態にて小当たり遊技が開始される時点がロング開放当たり遊技の実行期間中であると判別した場合（S 5 7 0 5 F : N o ）、即ち、時短状態中に実行されたロング開放当たり遊技の遊技期間中に遊技状態が通常状態へと移行し、小当たり遊技が開始された場合は、小当たり遊技の開始直後において右打ち遊技にて発射された遊技球が第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと到達し難い状況となるため、実行中のロング開放当たり遊技が終了するまでの間、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様が表示される。尚、図示は省略しているが、本制御例では、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様として、例えば、図 1 4 1 4 （ a ）に示した小当たり遊技中の表示画面に、「待機中」の文字が表示されるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後に右打ち遊技を実行した場合において、遊技球が第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと到達し難い期間が経過した後に、適正な小当たり遊技（遊技球を第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞させ易い状態での小当たり遊技）が実行されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。ここで、継続して右打ち遊技を行わせるための案内態様が表示された場合には、実行中のロング開放当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に（図 1 4 5 5 の S 4 6 0 9 : Y e s ）、特定領域（V 領域）へと遊技球を通過させることを案内する特定案内態様（図 1 4 1 4 （ a ）参照）が表示される（図 1 4 5 5 の S 4 6 1 5 F ）。

20

30

## 【 5 6 0 1 】

なお、本制御例では、通常状態にて実行される小当たり遊技が開始されるタイミングにてロング開放当たり遊技が継続している状況が発生した場合であっても、上述した演出を実行することによって遊技者に分かり易い遊技を提供可能に構成しているが、これに限ること無く、通常状態にて小当たり遊技が開始される場合において、小当たり遊技のオープニング期間の長さを、ロング開放当たり遊技の遊技期間よりも長くすることで、小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入賞させることが可能となるラウンド遊技の開始時においてロング開放当たり遊技が継続し得ないように構成しても良い。

40

## 【 5 6 0 2 】

表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c は、時短状態に対応して設定されるバトルモード演出において表示される勝利期待度（図 1 4 1 2 （ a ）の表示領域 D m 1 0 参照）に対応する情報を一時的に記憶するための記憶領域である。この表示済勝利期待度記憶エリア

50

2 2 3 f cには、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たりであって、小当たり遊技が実行される時点における遊技状態が時短状態である場合、即ち、時短状態中に時短終了条件が成立しない小当たり種別の小当たり当選した場合に実行される勝利期待度示唆演出の演出態様を決定するための処理（図1457のS5605F参照）において決定された勝利期待度が記憶される（図1457のS5606F参照）。そして、記憶されている勝利期待度は、表示済勝利期待度に対応する情報として用いられる。

#### 【5603】

本第31制御例におけるパチンコ機10では、通常状態にて実行された第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技（初回大当たり）の終了後に時短状態が設定された場合（時短突入時）には、大当たり種別に関わらず勝利期待度「? %」が表示されるバトルモードが開始されるように構成している（図1412（a）参照）。そして、バトルモード中に時短終了条件不成立小当たり当選した場合には、その小当たり遊技中（大当たり遊技の実行条件が成立し難い小当たり遊技中）に、勝利期待度示唆演出を実行し、現在設定されている時短状態の時短種別（時短継続率）を遊技者に予測させることができるように構成している。この勝利期待度示唆演出の演出態様は、現在設定されている時短種別と、既に表示画面に表示されている勝利期待度と、今回当選した時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別とに基づいて決定されることから、表示済勝利期待度記憶エリア223fcに記憶されている情報が参照される。さらに、時短状態中に時短終了条件成立小当たり当選した場合には、当選した小当たりの種別に基づいて当たり図柄が選択され、選択された当たり図柄に対応する勝利期待度に関する情報が、表示済勝利期待度記憶エリア223fcに新たに格納されるように構成している。そして、時短終了条件成立小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し、V大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定される場合には、その時点で勝利期待度記憶エリア223fcに記憶されている勝利期待度に関する情報に基づいた勝利期待度が表示領域Dm10（図1412（a））に表示された状態で新たなバトルモードが開始される。このように構成することで、時短終了条件成立小当たり当選した際に遊技者に報知される当たり図柄の種別によってV大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短種別（時短継続率）を遊技者に事前に予測させた状態で開始されるバトルモードにて、想定外の勝利期待度が表示されてしまうことを抑制することができる。

#### 【5604】

獲得済アイテム情報記憶エリア223fdは、バトルモード中に表示されるキャラクタ801が獲得したアイテムの情報を記憶するための記憶領域であって、新たなアイテムを獲得した場合に、獲得したアイテムに関する情報が記憶される。そして、バトルモードが終了する条件が成立した場合（時短終了条件成立小当たり当選した場合）に記憶されている情報がクリアされる。

#### 【5605】

当選済小当たり種別情報記憶エリア223feは、1回の時短期間中（バトルモード中）に当選した小当たり種別を記憶しておくための記憶領域である。本第31制御例におけるパチンコ機10では、現在設定されている時短状態の時短種別（時短継続率）を、時短状態中に当選した時短終了条件不成立小当たり回数では無く、時短終了条件不成立小当たりとして設定された小当たり種別の種類数に基づいて遊技者に示唆可能な勝利期待度示唆演出の演出態様を決定可能に構成しているため、1回の時短期間中に当選した時短終了条件不成立小当たりの小当たり種別を当選済小当たり種別情報記憶エリア223feに一時的に格納するように構成している。

#### 【5606】

時短終了待機フラグ223ffは、時短終了条件が成立することが確定している状況を示すためのフラグであって、特図始動口（第1入球口64、第2入球口640）へと遊技球が入球した場合に取得される各種入賞情報（第1当たり乱数カウンタC1の値、第1当たり種別カウンタC2の値、小当たり種別カウンタC5の値等）に対応する情報を含む入

10

20

30

40

50



賞情報コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 が受信した場合（図 1 4 5 1 の S 4 2 1 1 : Y e s ）に実行される入賞コマンド処理内の特図用入賞情報コマンド処理（図 1 4 5 2 の S 4 4 0 6 F ）にて、今回受信した入賞情報コマンドに時短終了条件が成立する入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される（図 1 4 5 3 の S 4 5 0 8 F 参照）。

#### 【 5 6 0 7 】

つまり、時短状態中において、獲得済みの特図保留（特図 2 保留）内に現在の時短種別に対して第 2 時短終了条件として規定されている小当たり種別の小当たり当選に対応する入賞情報が含まれていると判別した場合に時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオンに設定される。そして、時短終了条件成立小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技が終了した場合に時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオフに設定される。なお、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、特図用入賞情報コマンド処理（図 1 4 5 2 の S 4 4 0 6 F ）にて、複数回の第 2 特別図柄変動を跨いだ連続演出（図 1 4 1 6 参照）を決定可能に構成している。具体的には、受信した入賞情報コマンドに含まれる各種入賞情報を判定し、連続して実行される第 2 特別図柄抽選の結果が何れも小当たり当選である場合において連続演出を実行可能に構成している。これにより、時短終了条件不成立小当たり当選に連続して当選した場合にのみ実行される連続演出を遊技者に提供することができるため、遊技者に飽きの来ない遊技を提供し易くすることができる。また、この連続演出は、既に時短終了条件が成立する入賞情報を含む特図 2 保留を獲得している状況において新たに獲得した入賞情報コマンドに基づいて決定されることが無いように構成しており、この場合において、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f の設定状況が判別されるように構成している。つまり、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f は、時短終了条件が成立する小当たり当選に対応する入賞情報を獲得している状況であることを示すためのフラグであると共に、バトルモード中における連続演出の実行を規制するためのフラグである。

#### 【 5 6 0 8 】

連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g は、バトルモード中において連続演出が実行されている期間を示すためのフラグであって、主制御装置 1 1 0 から特別図柄の入賞情報に関する入賞コマンドを受信した場合に実行される特図用入賞情報コマンド処理（図 1 4 5 3 の S 4 4 0 6 F 参照）にて実行される時短中連続演出決定処理（図 1 4 5 4 の S 4 5 0 9 参照）において連続演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図 1 4 5 4 の S 5 4 1 2 F ）。また、通常状態においても、受信した入賞コマンドに基づいて連続演出の実行が決定された場合にオンに設定される（図 1 4 5 4 の 4 5 0 4 F ）。そして、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g の設定状況は、特図用入賞情報コマンド処理（図 1 4 5 3 の S 4 4 0 6 参照）が実行された場合に参照され（図 1 4 5 3 の S 4 5 0 1 F ）、オンに設定されていると判別された場合には（図 1 4 5 3 の S 4 5 0 1 F : Y e s ）、新たな連続演出の実行を決定するための各種処理がスキップされる。このように構成することで、複数回の特別図柄抽選が実行される期間を跨いで実行される連続演出が重複して設定されてしまうことを抑制することができる。そして、連続演出の実行対象となる入賞情報（連続演出の実行が決定された入賞コマンド）に基づく特別図柄変動に対応する特別図柄変動演出の演出態様を決定した時点、即ち、連続演出における最終演出が実行される場合にオフに設定される（図 1 4 6 0 の S 5 9 1 1 F 参照）。

#### 【 5 6 0 9 】

< 第 3 1 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 4 3 5 から図 1 4 5 0 を参照して、本第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例では、上述した第 1 制御例に対して、タイマ割込処理（図 4 0 参照）に代えてタイマ割込処理（図 1 4 3 5 参照）を、特別図柄大当たり判定処理（S 2 0 8 ）に代えて特別図柄判定処理（S 2 0 8 F ）を、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 ）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 F ）を、更新処理（S 2 2 1 ）に代えて時短更新処理（S 2 2 3 F ）を、それぞれ実行する点と、普通図柄変動処理（S 1 0 6 ）および大当たり終了処理（S 1 9 1 0 ）における処理内容を一部変更している点と、小当

10

20

30

40

50

たり抽選に関連する処理および小当たり当選した場合に実行される各種処理を新たに追加した点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図1435を参照して、タイマ割込処理について説明をする。図1435は、本第31制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201にて実行されるタイマ割込処理の処理内容を示すためのフローチャートである。図1435に示した通り、本第31制御例におけるタイマ割込処理では、上述した第1制御例におけるパチンコ機10にて実行される主制御装置110のタイマ割込処理（図40参照）に対して、小当たり種別カウンタC5のカウンタ値を更新する点と、V入口通過処理（S110F）とV通過処理（S111F）を新たに実行する点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S101）。即ち、主制御装置110に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を実行する（S102）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では999）に達した際、0にクリアし、その第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値をRAM203の該当するバッファ領域に格納する。更に、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4および小当たり種別カウンタC5の更新を実行する（S103F）。具体的には、第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、第2当たり乱数カウンタC4、小当たり種別カウンタC5をそれぞれ1加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本第31制御例ではそれぞれ、999、99、999、999）に達した際、それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1、C2、C4、C5の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。次に、第1図柄表示装置37a、37bにおいて表示を行うための処理であると共に、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S104）。その後、第1入球口64への球の入球（始動入賞）や第2入球口640への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S105）。なお、なお、特別図柄変動処理（S104）の詳細は、図1436を参照して後述し、始動入賞処理（S105）は、上述した第1制御例における始動入賞処理（S105）と同一の処理内容であるため、その詳細な説明は省略する。

#### 【5610】

始動入賞処理を実行した後は、第2図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S106）、普通図柄始動口（スルーゲート）67における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S107）。なお、普通図柄変動処理（S106）の詳細は、図1446を参照して後述し、スルーゲート通過処理（S107）は、上述した第1制御例におけるスルーゲート通過処理（S107）と同一の処理内容であるため、その詳細な説明を省略する。スルーゲート通過処理を実行した後は、次いで、第2可変入賞装置（Vアタッカー）650における球の通過に伴うV入口通過処理（S110F）を実行し、その後、第2可変入賞装置650内部に設けられたVゲート650vにおける球通過に伴うV通過処理（S111F）を実行する。なお、V入口通過処理（S110F）およびV通過処理（S111F）の詳細は、図1444および図1445を参照して後述する。次いで、発射制御処理を実行し（S108）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S109）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ51bが操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置110は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置112に対して球の発射指示をする。次に、図1436を参

照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理 (S104) を説明する。この特別図柄変動処理 (S104) は、上述した第 1 制御例における特別図柄変動処理 (図 40 参照) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例に対して、主に、特別図柄抽選において外れ当選であった場合の一部で小当たり当選可能な仕様に変更されたことに伴う変更が反映されたものである。図 1436 は、この特別図柄変動処理 (S104) を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 (S104) のうち、S201 ~ S207、S210 ~ S218 および S220 の各処理では、それぞれ第 1 制御例における特別図柄変動処理 (図 40 参照) の、S201 ~ S207、S210 ~ S218 および S220 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 1 制御例における特別図柄変動処理 (S104) では、S207 または S213 の処理が終了した後に、特別図柄判定処理を実行し (S208F)、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行する (S209F)。なお、この特別図柄判定処理 (S208F) および特別図柄変動パターン選択処理 (S209F) の詳細は、図 1436 および図 1437 を参照して後述する。

10

#### 【5611】

特別図柄変動処理 (S104) において、S218 の処理が終了した後は、時短カウンタ 203h のカウンタ値を 0 に設定する (S219F)。つまり、第 3 1 制御例では、特別図柄の大当たり当選した場合には、その特別図柄の変動が終了 (第 1 図柄の確定表示が終了) してから、大当たり遊技が開始されるまでのタイミングで時短状態が終了するように構成している。なお、特別図柄の大当たり当選したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングについては、予め定められているタイミングで有れば良く、特別図柄 (第 1 図柄) の確定表示後以外にも、例えば、大当たり当選した特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了しても良いし、特別図柄が停止表示されたタイミング (確定表示が開始されるタイミング) で時短状態を終了しても良い。また、当選した大当たりに対応した大当たり遊技を開始するタイミングや大当たり遊技が開始されてから所定期間後 (例えば、可変入賞装置 65 が開放されるラウンド遊技開始タイミング) に時短状態を終了しても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に電動役物 640a が可動して球が可変入賞装置 65 ではなく第 2 入球口 640 へと誘導されてしまうことを抑制することができる。さらに、特別図柄の大当たり当選したことに基づいて時短状態を終了させる終了タイミング (特別図柄の大当たり当選した場合に成立する時短終了条件を成立させるタイミング) を、上述した複数のタイミングの中から 1 つだけ予め設定するように構成しても良いし、当選した大当たりの大当たり種別に応じて異なるタイミングで時短状態が終了するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、特別図柄の変動開始タイミングで時短状態を終了させた場合には、遊技者に対して、時短状態が終了し (例えば、特別図柄の変動回数が規定回数 (100 回) に到達し) 通常状態が設定されたのか、それとも、時短状態中に大当たり当選したことにより時短状態が終了したのかを分かり難くすることができる。よって、時短状態が終了した際に実行される特別図柄変動に対応する第 3 図柄の演出表示 (変動表示) の内容を遊技者に注視させることができ、演出効果を高めることができる。また、複数の大当たり種別毎に時短終了条件が成立するタイミング (大当たり当選した場合に時短状態を終了させるタイミング) を異ならせるように設定することで、時短状態の終了タイミングに基づいて特別図柄の抽選結果 (判別結果) が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。なお、複数の大当たり種別毎に設定される時短終了条件が成立するタイミングの一部に、時短状態が終了したタイミングを遊技者が識別した場合に、今回の特別図柄の抽選結果 (判別結果) が大当たりであることを遊技者に報知できるタイミング、即ち、大当たり当選したことにより成立する時短終了条件が成立した場合にのみ時短状態が終了する大当たり専用の時短終了タイミングを設けても良い。このように構成し、時短状態が終了するタイミングを遊技者が把握することで、大当たり当選したことをいち早く知ることができ、優越感に浸る期間を長くすることができる。また、このような効果をより奏するために、上述した大当たり専用の時短終了タイミングを、特別図柄変動が実行されてから特別図柄変動が終了するまでの変動

20

30

40

50

期間のうち、前半期間に設定するように構成すると良い。

【5612】

特別図柄変動処理（S104）のS217の処理において、今回の特別図柄抽選（特図抽選）の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（S217：No）、今回の特図抽選の結果が小当たり当選であるかを判別する（S221F）。小当たり当選であると判別した場合には（S221F）、小当たり遊技を開始させるための処理である小当たり開始設定処理を実行し（S222F）、次いで、時短カウンタ203hのカウンタ値を更新するための処理である時短更新処理を実行する（S223F）。なお、小当たり開始設定処理（S222F）および時短更新処理（S223F）の詳細は、図1441および図1443を参照して後述する。一方、S221Fの処理において、今回の抽選結果が小当

10

【5613】

次に、図1437を参照して、特別図柄変動処理（S104）の一処理である特別図柄判定処理（S208F）の処理内容について説明する。図1437は、この特別図柄判定処理（S208F）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（S208F）は、上述した第1制御例における特別図柄大当たり判定処理（S208）に代えて実行される処理であり、特別図柄抽選における大当たり判定に加え、大当たり当選しなかった場合には小当たり判定（小当たり抽選）が実行される点で相違する。特別図柄判定処理（S208F）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されて

いる各カウンタ値を取得する（S301）。そして、第1当たり乱数テーブル202fa（図1424（a）参照）に基づいて、S301の処理で取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が大当たり判定値或いは小当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（S302）。S302の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（S303）、大当たりであると判別した場合は（S303：Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たり

に設定し（S304）、取得した当たり種別カウンタC2の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S305）、本処理を終了する。一方、S303の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S303：No）、小当たり抽選を実行するための処理である外れ時処理を実行する（S306F）。次に、図1438を参

照して、外れ時処理（S306F）の処理内容について説明する。図1438は、この外れ時処理（S306F）の処理内容を示したフローチャートである。外れ時処理（S306F）が実行されると、まず、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別する。具体的には、特別図柄判定処理（S208F）のS302の処理において取得した抽選結果が小当たり当選であるかを判別する（S351F）。S351Fの処理において、小当たり当選であると判別した場合には（S351F：Yes）、特別図柄の抽選結果を小

当たりに設定し（S352F）、特別図柄判定処理（S208F）のS301の処理で取得した小当たり種別カウンタC5のカウンタ値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットして（S353F）、本処理を終了する。なお、小当たり種別カウンタC5のカウンタ値は、球が第1入球口64に入球したタイミングでR

AM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに格納され、球が第2入球口640に入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。一方、S351Fの処理において、小当たり当選ではないと判別した場合には（S351F：No）、第1図柄表示装置37に特別図柄の外れ図柄をセットし（S354F）、本処理を終了する。このように、本第31制御例では、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選ではないと判別された場合に小当たり抽選を実行する構成としている。このように構成することで、特別図柄抽選において大当たりと小当たりに同時に当選し、遊技者に過度に特典が付与されてしまうことを抑制することができる。

20

30

40

【5614】

次に、図1439を参照して、特別図柄変動処理（S104）の一処理である特別図柄

50

変動パターン選択処理（S 2 0 9 F）の処理内容について説明する。図 1 4 3 9 は、この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 F）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 F）は、上述した第 1 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（図 4 3 の S 2 0 9）に対して、S 4 0 1 の処理で特別図柄抽選の結果が大当たり当選でなかった場合に、外れ時種別決定処理（S 4 1 0 F）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 F）では、まず、特別図柄判定処理（図 1 4 3 7 の S 2 0 8 F）における特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S 4 0 1）。S 4 0 1 の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S 4 0 1 : Y e s）、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 f d（図 1 4 2 5（a）～（b）参照）と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S 4 0 2）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し（S 4 0 3）、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態））に対応した変動パターン選択テーブル 2 0 2 f b を読み出す（S 4 0 4）。そして、S 4 0 3 の処理で取得した変動種別カウンタ C S 2 の値と、S 4 0 4 の処理で読み出した変動パターン選択テーブル 2 0 2 f b とに基づいて変動パターンを選択し（S 4 0 5）、S 4 0 5 の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S 4 0 6）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理（図 1 4 4 7 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S 4 0 7）、第 1 図柄表示装置 3 7 で特別図柄の変動開始を設定し（S 4 0 8）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ（図示せず）の値にセットし（S 4 0 9）、本処理を終了する。S 4 0 7 の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 1 4 4 7）の外部出力処理（図 1 4 4 7 の S 1 8 0 1 参照）にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。一方、S 4 0 1 の処理において、特別図柄の抽選結果が外れであると判別した場合には（S 4 0 1 : N o）、小当たり種別を決定するための処理である外れ時種別決定処理（S 4 1 0 F）を実行する（S 4 1 0 F）。ここで、図 1 4 4 0 を参照して、外れ時種別決定処理（S 4 1 0 F）の処理内容について説明する。図 1 4 4 0 は、この外れ時種別決定処理（S 4 1 0 F）の処理内容を示したフローチャートである。外れ時種別決定処理（S 4 1 0 F）が実行されると、まず、特別図柄判定処理（図 1 4 3 7 の S 2 0 8 F）における特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否か、即ち、特別図柄の小当たりが設定されているか否かを判別する（S 4 5 1 F）。特別図柄の小当たりが設定されていると判別した場合には（S 4 5 1 F : Y e s）、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 f d の小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 を参照して、小当たり種別カウンタ C 5 のカウンタ値に対応する小当たり種別を決定する（S 4 5 2 F）。一方、S 4 5 1 F の処理において、特別図柄の小当たりが設定されていないと判別した場合には（S 4 5 1 F : N o）、S 4 5 2 F の処理をスキップして本処理を終了する。

#### 【 5 6 1 5 】

次に、図 1 4 4 1 を参照して、特別図柄変動処理（S 1 0 4）の一処理である小当たり開始設定処理（S 2 2 2 F）の処理内容について説明する。図 1 4 4 1 は、この小当たり開始設定処理（S 2 2 2 F）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理（S 2 2 2 F）が実行されると、まず、小当たり種別に対応した第 2 可変入賞装置（V アタッカー）6 5 0 の開放シナリオを設定する（S 2 4 0 1 F）。その後、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 f d に小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する（S 2 4 0 2 F）。より具体的には、小当たり種別と小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 に基づい

て、V通過時大当たり種別（小当たり遊技中に球が特定領域（第2可変入賞装置（Vアタッカー）650内に設けられたVゲート650v）を通過した場合に設定（実行）される大当たり遊技）を判別する。このように、V大当たりを獲得した場合に、大当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、大当たりに当選した場合と、V大当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。なお、本第31制御例の構成に限ること無く、大当たりに当選した場合のみ、或いは、V大当たりに当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、大当たりとV大当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。S2402Fの処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（S2403F）、小当たり開始フラグ203fbと小当たり中フラグ203fcをオンに設定する（S2404F）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（S2405F）、本処理を終了する。

#### 【5616】

次に、図1442を参照して、小当たり用時短更新処理（S222F）の一処理である小当たり時短更新処理（S2405F）の処理内容について説明する。図1442は、この小当たり時短更新処理（S2405F）の処理内容を示したフローチャートである。小当たり用時短更新処理（S2405F）が実行されると、まず、時短カウンタ203hのカウンタ値が0よりも大きいかを判別し（S2501F）、時短カウンタ203hのカウンタ値が0よりも大きくない、即ち、0であると判別した場合には（S2501F：No）、S2502F～S2507Fの処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S2501Fの処理において時短カウンタ203hのカウンタ値が0よりも大きいと判別した場合には（S2501F：Yes）、小当たり種別格納エリア203faに格納されている小当たり種別を読み出し（S2502F）、遊技状態格納エリア203gに格納されている現在の時短種別を読み出し（S2503F）、読み出した小当たり種別と時短種別とに基づいて時短終了条件成立の判定を実行する（S2504F）。S2504Fの処理が終了すると、次いで、S2504Fの処理において時短終了条件が成立したか否かを判別し（S2505F）、時短終了条件が成立したと判別した場合には（S2505F：Yes）、時短カウンタ203hのカウンタ値を0に設定し（S2506F）、遊技状態格納エリア203gに通常状態を設定して（S2507F）、本処理を終了する。一方、S2505Fの処理において、時短終了条件が成立していないと判別した場合には（S2505F：No）、S2506FおよびS2507Fの処理をスキップし、本処理を終了する。このように、小当たり用時短更新処理（S222F）では、今回の小当たり種別が、設定されている時短種別における時短終了条件を成立させる小当たり種別であるかを判別し、時短終了条件が成立した場合には遊技状態を時短状態から通常状態に変更する。これにより、同一の小当たり種別であっても、設定されている時短種別によって時短終了条件が成立する場合と、成立しない場合とを設けることが可能となり、時短種別によって継続率の異なる時短状態を設定することができる。

#### 【5617】

次に図1443を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される特別図柄変動処理（図1436参照）の一処理である時短更新処理（S223F）の処理内容について説明する。図1443は、この時短更新処理（S223F）の処理内容を示したフローチャートである。時短更新（S223F）が実行されると、まず、時短カウンタ203hの値が0よりも大きいかを判別し、0よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（S505：Yes）、時短カウンタ203hの値を1減算し（S506）、減算後の時短カウンタ203hの値が0であるかを判別する（S507）。S507の処理において時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合は、遊技状態格納エリア203gに通常状態を設定し（S508）、時短カウンタ203hの値と現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（S509F）、本処理を終了する。また、S505の処理において時短カウンタ203hの値が0よりも大きく無い（0であ

る)と判別した場合(S505:No)、或いは、S507の処理において時短カウンタ203hの値が0では無いと判別した場合(S507:No)は、そのままS509Fの処理を実行する。なお、S509Fの処理において設定される状態コマンドには、小当たり当選経路で設定された(小当たり用時短更新処理(図1442参照)のS2507Fの処理において設定された)通常状態と、小当たり当選を経由していない(時短更新処理(図1443参照)のS508の処理において設定された)通常状態と、を判別可能な情報が含まれており、後述する音声ランプ制御装置113のMPU221で実行される状態コマンド受信処理(図1452参照)のS4301Fの処理ではこの情報により遊技状態の変更が小当たり当選に基づく変更であるか否かを判別可能となる。

#### 【5618】

次に、図1444を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図1435参照)の一処理であるV入口通過処理(S110F)の処理内容について説明する。図1444は、このV入口通過処理(S110F)を示すフローチャートである。V入口通過処理(S110F)では、まず、V流路通過スイッチ208aから検知信号が出力されたか(球通過センサがオンであるか)が判別される(S2601F)。球通過センサがオンでないと判別された場合は(S2601F:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S2601Fの処理において、球通過センサがオンである(V流路検知スイッチ208aが遊技球を検知した)と判別された場合(S2601F:Yes)、現在がV流路650c2を遊技球が通過可能な状況(V入賞口開放期間中)であるかが判別され(S2602F)、V入賞口開放期間中であると判別された場合は(S2602F:Yes)、適正なV入口通過と判定しV入口通過コマンド(入賞個数コマンド)を設定する処理(S2603F)が実行される。ここで設定されたV入口通過コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図1447参照)の外部出力処理(S1801)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113では、V入口通過コマンドを受信すると、V入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置114へV入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第2可変入賞装置(Vアタッカー)650への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、S2602Fの処理において、V入賞口開放期間中では無いと判別した場合は(S2602F:No)、現在がV流路650c2を遊技球が通過可能な状況では無いにも関わらずV流路650c2を遊技球が流下している状況であると判定され、エラーコマンドが設定される(S2604F)。このように構成することで、不正遊技が実行されることを抑制することができる。

#### 【5619】

次に、図1445を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図1435参照)の一処理であるV通過処理(S111F)の処理内容について説明する。図1445は、このV通過処理(S111F)を示すフローチャートである。V通過処理(S111F)が実行されると、まず、V通過フラグ203ffがオンであるか否かを判別し(S2701F)、V通過フラグ203ffがオンであると判別した場合には(S2701F:Yes)、S2702F~S2708Fの処理をスキップして、本処理を終了する。一方、S2701Fの処理においてV通過フラグ203ffがオンではないと判別した場合には(S2701F:No)、V通過スイッチ208bから検知信号が出力されたか(V通過ありか)を判別し(S2702F)、V通過スイッチ208bから検知信号が出力された(V通過あり)と判別された場合には(S2702F:Yes)、V通過を適正に処理可能な期間(V有効期間)中であるかを判別する(S2703F)。V有効期間中であると判別した場合には(S2703F:Yes)、V通過時大当たり種別格納エリア203fdに格納されているV通過時大当たり種別を取得し(S2704F)、取得したV通過時大当たり種別に対応したVフラグ203feをオンに設定する(S2705F)。その後、V通過コマンドを設定し(S2706F)、V通過フラグ203ffをオンに設定して(S2707F)、本処理を終了する。ここで設定された

10

20

30

40

50



V通過コマンドは、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201により実行されるメイン処理（図1447参照）の外部出力処理（S1801）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113では、V通過コマンドを受信すると、表示制御装置114へV通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、V通過に基づく小当たり遊技中の演出（図1414（b）参照）を実行することができる。一方、S2703Fの処理において、V有効期間中では無いと判別された場合には（S2703F：No）、適正では無いV通過であると判定し、エラーコマンドを設定する処理が実行される（S2708F）。

#### 【5620】

次に、図1446を参照して、主制御装置110内のMPU 201により実行されるタイム割込処理（図1435参照）の一処理である普通図柄変動処理（S106）の処理内容について説明する。図1446は、この普通図柄変動処理（S106）を示すフローチャートである。本第31制御例における普通図柄変動処理（S106）は、上述した第1制御例における普通図柄変動処理（図48参照）に対して、普通図柄の低確率状態と高確率状態とで共通の第2当たり乱数テーブルを用いて抽選結果を取得する構成に変更した点と、設定される普通図柄の変動時間を変更した点と、普通図柄の当たり遊技における電動役物640aが可動時間（電動役物640の開放時間）を変更した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。この普通図柄変動処理（S106）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（S801）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S801：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でないとして判別した場合には（S801：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S802）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S802：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を取得し（S803）、その値が0よりも大きいかを判別する（S804）。S804の処理で普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が0であると判別された場合には（S804：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値が0よりも大きいと判別した場合は（S804：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を1減算する（S805）。つまり、S804の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203fの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されたデータをシフトする（S806）。S806の処理では、普通図柄保留球格納エリア203cの普通図柄保留1～普通図柄保留4に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（S807）。なお、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されている普通図柄の実行権利（普図保留球）の数を示すコマンドを設定し、音声ランプ制御装置113に送信する構成としても良い。

#### 【5621】

次に、第2当たり乱数テーブル202fc（図1424（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果（抽選結果）が取得され（S808F）、S811の処理を実行する。S811の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（S811）、当たりであると判別した場合は（S811：Yes）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S812）、S814の処理を実行する。一方、S811の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場

10

20

30

40

50



合は ( S 8 1 1 : N o )、外れ時の表示態様である「 x 」の表示態様を設定し ( S 8 1 3 )、S 8 1 4 の処理を実行する。S 8 1 4 の処理では、現在の遊技状態が時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であるかを時短カウンタ 2 0 3 h の値を参照して判別し ( S 8 1 4 )、時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であると判別した場合は ( S 8 1 4 : Y e s )、普通図柄の変動時間を 0 . 2 秒に設定し ( S 8 1 5 F )、本処理を終了する。一方、S 8 1 4 の処理で時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) では無いと判別した場合は ( S 8 1 4 : N o )、普通図柄の変動時間を 5 秒に設定し ( S 8 1 6 F )、本処理を終了する。

#### 【 5 6 2 2 】

なお、本第 3 1 制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として 0 . 2 秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態 ( 普通図柄の低確率状態 ) から、短い変動時間が設定され易い時短状態 ( 普通図柄の高確率状態 ) へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第 3 1 制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態 ( 高確率状態、低確率状態 ) と、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 ( 普図保留数 ) と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。一方、S 8 0 2 の処理において、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) が変動表示中ではないと判別した場合には ( S 8 0 2 : N o )、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し ( S 8 1 7 )、変動時間が経過していないと判別した場合は ( S 8 1 7 : N o )、そのまま本処理を終了する。

#### 【 5 6 2 3 】

一方、S 8 1 7 の処理において変動時間が経過していると判別した場合は ( S 8 1 7 : Y e s )、次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する ( S 8 1 8 )。S 8 1 8 の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「  
」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「 x 」図柄が停止表示 ( 点灯表示 ) される。つまり、上述した S 8 1 2、或いは S 8 1 3 の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S 8 1 8 の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 8 1 2 の処理、或いは S 8 1 3 の処理で設定された表示態様で、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示 ( 点灯表示 ) される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する ( S 8 1 9 )。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い ( 外れである ) と判別した場合は ( S 8 1 9 : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には ( S 8 1 9 : Y e s )、現在の遊技状態が時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であるかを時短カウンタ 2 0 3 h の値を参照して判別し ( S 8 2 0 )、時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) であると判別した場合は ( S 8 2 0 : Y e s )、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 5 秒間 x 1 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 8 2 1 )、S 8 2 2 の処理を実行する。一方、S 8 2 0 の処理で時短中 ( 普通図柄の高確率状態 ) では無いと判別した場合は ( S 8 2 0 : N o )、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 0 . 1 秒間 x 1 回の遊技内容 ( 開放動作 ) を設定し ( S 8 2 3 F )、S 8 2 2 の処理を実行する。S 8 2 2 の処理では、S 8 2 1、或いは S 8 2 3 の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し ( S 8 2 2 )、本処理を終了する。

#### 【 5 6 2 4 】

10

20

30

40

50

このように、本第31制御例では、時短中（普通図柄の高確率状態）の普通図柄の変動時間を通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも短く設定し、普通図柄の当たりに当選した場合の電動役物640aの開放時間を通常よりも長く設定する構成としている。上述したように、本第31制御例では、299/300（約99%）の確率で普通図柄の当たりに当選する構成であるため、時短中は電動役物640aが作動している期間が、電動役物640aが作動していない期間よりも長くなり、第2入球口640に球が誘導され易くなる。したがって、時短中は通常状態よりも第2可変入賞装置650に球が到達し難くなるため、通常状態と時短状態とで小当たり遊技におけるV入賞のし易さを異ならせることが可能となる。なお、本第31制御例のパチンコ機10では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S808F～S811の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S817の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。即ち、本第31制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物640aがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本第31制御例では、電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物640aを開放させることができる。なお、本第31制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物640aの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物640aの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物640aがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物640aの開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（S106）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置110のメイン処理（図1447参照）の外部出力処理（図1447のS1801参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

#### 【5625】

次に、図1447を参照して、立ち上げ処理（図50参照）後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理の処理内容について説明する。図1447は、このメイン処理の処理内容を示したフローチャートである。本第31制御例におけるメイン処理は、上述した第1制御例におけるメイン処理（図51参照）に対して、小当たり遊

10

20

30

40

50

技を実行するための処理である小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）を新たに追加した点で相違しており、それ以外の構成については同一である。メイン処理（図 1 4 4 7 参照）においては、まず、タイマ割込処理（図 1 4 3 5 参照）の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（S 1 8 0 1）。具体的には、タイマ割込処理（図 1 4 3 5 参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置 1 1 1 に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図 1 4 3 6 参照）や始動入賞処理（図 4 5 参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信する。更に、この外部出力処理（図 1 4 4 7 の S 1 8 0 1）により、主制御装置 1 1 0 の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信し、第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図 4 2 参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置 1 1 2 へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する（S 1 8 0 2）。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本制御例では 1 9 8）に達した際、0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。変動種別カウンタ C S 1 の更新が終わると、払出制御装置 1 1 1 より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（S 1 8 0 3）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置 1 1 3 にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a を開放動作するための大当たり制御処理を実行する（S 1 8 0 4）。なお、本第 3 1 制御例における大当たり制御処理（S 1 8 0 4）は、上述した第 1 制御例における大当たり制御処理（図 5 2 の S 1 8 0 4 参照）に対して、大当たり終了処理（図 5 2 参照）に代わり大当たり終了処理（図 1 4 4 8 の S 1 9 1 0 参照）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【 5 6 2 6 】

ここで、図 1 4 4 8 を参照して、本第 3 1 制御例において実行される大当たり制御処理（S 1 8 0 4）の一処理である大当たり終了処理（S 1 9 1 0）の処理内容について説明する。図 1 4 4 8 は、この大当たり終了処理（S 1 9 1 0）の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例における大当たり終了処理（S 1 9 1 0）では、上述した第 1 制御例における大当たり終了処理（図 5 4 参照）に対して、主に、実行中の大当たり種別に応じて異なる時短終了条件を設定するための処理を実行する点で相違している。大当たり終了処理（S 1 9 1 0）が実行されると、まず、実行中の大当たり種別を読み出し（S 2 1 0 1 F）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル 2 0 2 f e を用いて対応する時短終了条件を決定（設定）する（S 2 1 0 2 F）。次いで、時短状態の設定ありか、即ち、実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別であるかを判別し（S 2 1 0 3 F）、時短状態の設定あり（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別である）と判別した場合には（S 2 1 0 3 F : Y e s）、時短カウンタ 2 0 3 h のカウンタ値として 1 0 0 0 0 を設定し（S 2 1 0 4 F）、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し（S 2 1 0 5 F）、大当たり遊技終了後の状態に対応する状態コマンドを設定し（S 2 1 0 6 F）、大当たり遊技の終了を設定し（S 2 1 0 7 F）、大当たり中フラグ 2 0 3 k をオフに設定し（S 2 1 0 8 F）、本処理を終了する。一方、S 2 1 0 3 F の処理において、時短状態の設定なし（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別ではない）と判別した場合には（S 2 1 0 3 F : N o）、S 2 1 0 4 F の処理をスキップし、S 2 1 0 5 F の処理を実行する。なお、S 2 1 0 5 F の処理で設定された時短設定情報コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、

M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 1 4 4 7 参照）の外部出力処理（S 1 8 0 1）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、時短設定情報コマンドを受信すると、従状態設定エリア 2 2 3 g に今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動（抽選）において小当たり当選する場合の小当たり種別に基づいて、時短終了条件が成立するか否かを判別し、その判別結果に基づいて様々な演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される。

【 5 6 2 7 】

図 1 4 4 7 に戻り、説明を続ける。大当たり制御処理（S 1 8 0 4）が終了すると、次いで、小当たり制御処理を実行する（S 1 8 0 5 F）。なお、小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）の詳細な説明は、図 1 4 4 9 を参照して後述する。小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）が終了すると、次に、電動役物開閉制御処理を実行する（S 1 8 0 6）。なお、S 1 8 0 6 ~ S 1 8 1 6 の処理内容については、上述した第 1 制御例におけるメイン処理の S 1 8 0 6 ~ S 1 8 1 6 の処理内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、図 1 4 4 9 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理の一処理である小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）の処理内容について説明する。図 1 4 4 9 は、この小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理（S 1 8 0 5 F）は、特別図柄が小当たり当選した場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（第 2 可変入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）を開放又は閉鎖するための処理である。

【 5 6 2 8 】

小当たり制御処理（図 1 4 4 9 の S 1 8 0 5 F）では、まず、特別図柄の小当たり遊技が開始されるかを判定する（S 2 8 0 1 F）。具体的には、小当たり開始設定処理（図 1 4 4 1 参照）の S 2 4 0 4 F の処理により小当たり開始フラグ 2 0 3 f b がオンに設定されていれば、特別図柄の小当たり遊技が開始されると判定する。S 2 8 0 1 F の処理において、特別図柄の小当たり遊技が開始される場合には（S 2 8 0 1 F : Y e s）、オープニングコマンド（小当たり開始コマンド）を設定する（S 2 8 0 2 F）。そして、入賞個数カウンタ 2 0 3 f g のカウンタ値を 0 に設定し（S 2 8 0 3 F）、小当たり開始フラグ 2 0 3 f b をオフに設定して（S 2 8 0 4 F）、本処理を終了する。一方、S 2 8 0 1 F の処理において、特別図柄の小当たり遊技が開始されない場合（小当たり開始フラグ 2 0 3 f b がオフである場合）には（S 2 8 0 1 F : N o）、特別図柄の小当たり中であるかを判別する（S 2 8 0 5 F）。特別図柄の小当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の小当たり（特別図柄の小当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。S 2 8 0 5 F の判別は小当たり中フラグ 2 0 3 f c がオンに設定されているかによって判別する。S 2 8 0 5 F の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は（S 2 8 0 5 F : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 8 0 5 F の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には（S 2 8 0 5 F : Y e s）、S 2 8 0 6 F の処理を実行する。S 2 8 0 6 の処理では、第 2 可変入賞装置（V アタッカー）6 5 0 の開放タイミングであるか判別する（S 2 8 0 6 F）。なお、V アタッカーの開放タイミングは、上述した小当たり開始設定処理（図 1 4 4 1 の S 2 2 2 F 参照）の S 2 4 0 1 F の処理において設定された開放シナリオに規定されている。S 2 8 0 6 F の処理において、V アタッカー開放タイミングであると判別した場合には（S 2 8 0 6 F : Y e s）、V アタッカーを解放する（開閉扉 6 5 0 f を可動させ、第 2 可変入賞装置（V アタッカー）6 5 0 に球が入球可能な状態とする）処理を実行し（S 2 8 0 7 f）、本処理を終了する。

【 5 6 2 9 】

S 2 8 0 6 F の処理において第 2 可変入賞装置（V アタッカー）6 5 0 の開放タイミングではないと判別した場合には（S 2 8 0 6 F : N o）、V アタッカーの閉鎖条件が成立したかを判別する（S 2 8 0 8 F）。V アタッカーの閉鎖条件は、V アタッカーが開放さ

10

20

30

40

50

れてから所定時間（例えば、5秒）が経過した場合、またはVアタッカーに所定数（例えば、10個）の球が入球した場合に成立する。Vアタッカーの閉鎖条件が成立したと判別した場合には（S2808F：Yes）、Vアタッカーを閉鎖する（開閉扉650fを可動させ、第2可変入賞装置（Vアタッカー）650に球が入球不可な状態とする）処理を実行し（S2806F）、本処理を終了する。一方、S2808Fの処理において、Vアタッカーの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には（S2808F：No）、Vアタッカーへの入賞があったか、即ち、入賞検知スイッチ650sから主制御装置110に検知信号の出力があったかを判別する（S2810F）。Vアタッカーへの入賞があった（入賞検知スイッチ650sから主制御装置110に検知信号の出力があった）と判別した場合には（S2810F：Yes）、Vアタッカー入賞処理を実行し（S2811F）

10

、本処理を終了する。このVアタッカー入賞処理（S2811F）は、Vアタッカーへの球の入球数に応じて第2可変入賞装置（Vアタッカー）650内での球の流路を切り替えるための処理である。なお、Vアタッカー入賞処理（S2811F）の処理内容については、図1450を参照して後述する。S2810Fの処理において、Vアタッカーへの入賞がなかったと判別した場合には（S2810F：No）、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する（S2812F）。S2812Fの処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は（S2812F：Yes）、エンディングコマンド（小当たり終了コマンド）を設定し（S2813F）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理（図1447

20

参照）の外部出力処理（S1801）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。詳細は後述するが、音声ランプ制御装置113は、エンディングコマンドを受信すると、設定されている遊技状態が通常状態であるかを判別し、通常状態であると判別した場合には、特定領域（Vゲート650v）への球の通過の有無に応じて異なるエンディング演出を実行するための表示用コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用コマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において対応するエンディング演出が開始される。一方、S2812Fの処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（S2812F：No）、S2814Fの処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する（S2814F）。S2814Fの処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は

30

（S2814F：No）、本処理を終了する。S2814Fの処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は（S2814F：Yes）、Vフラグ203feがオンに設定されているかを判別し（S2815F）、オンに設定されていると判別した場合は（S2815F：Yes）、Vフラグ203feの内容に対応する大当たり種別に基づく開閉扉65fの開放シナリオを設定し（S2816F）、大当たり開始フラグ203j、大当たり中フラグ203kをオンに設定し（S2817F）、Vフラグ203feをオフに設定し（S2818F）、V通過フラグ203ffをオフに設定し（S2819F）、小当たり中フラグ203fcをオフに設定し（S2820F）、切替済フラグ203fhをオフに設定し（S2821F）、切替弁650bを作動させるための流路ソレノイド209aをオフに設定し（S2822F）、本処理を終了する。なお、切替

40

済フラグ203fhは、切替弁650bを作動させて第2可変入賞装置（Vアタッカー）650へと入賞した球をV流路650c2へと流下させる状態へと切り替えたことを示すためのフラグである。

#### 【5630】

次に、図1450を参照して、小当たり制御処理（S1805F）の一処理であるVアタッカー入賞処理（S2811F）の処理内容について説明する。図1450は、このVアタッカー入賞処理（S2811F）の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第31制御例では、小当たり遊技において第2可変入賞装置（Vアタッカー）650に球が4個入球した場合に、切替弁650bが作動し、第2可変入賞装置（Vアタッカー）650へと入賞した球をV流路650c2へと流下させ、特定領域（Vゲート

50

650v)に入球可能となる。Vアタッカー入賞処理(S2811F)では、主に切替弁650bを作動させるための処理を実行する。Vアタッカー入賞処理(S2811F)が実行されると、まず、切替済フラグ203fhはオンであるかを判別し(S2901F)、切替済フラグ203fhがオンであると判別した場合には(S2901F:Yes)、本処理を終了する。一方、切替済フラグ203fhがオンではないと判別した場合には(S2901F:No)、入賞個数カウンタ203fgのカウント値を1加算し(S2902F)、加算後の入賞個数カウンタ203fgのカウント値が4であるかを判別する(S2903F)。入賞個数カウンタ203fgのカウント値が4ではないと判別した場合には(S2903F:No)、本処理を終了する。一方、入賞個数カウンタ203fgのカウント値が4であると判別した場合には(S2903F:Yes)、流路ソレノイド209aをオンに設定し(S2904F)、切替済フラグ203fhをオンに設定する(S2905F)。これにより、第2可変入賞装置(Vアタッカー)650に球が4個入球した場合に切替弁650bを作動させ、第2可変入賞装置(Vアタッカー)650へと入賞した球をV流路650c2へと流下させることが可能となる。S2905Fの処理が終了すると、現在設定されている遊技状態が時短状態であるか(遊技状態格納エリア203gに格納されている遊技状態を示す情報が時短状態を示す情報であるか)を判別し(S2906F)、時短状態ではない、即ち、通常状態であると判別した場合には(S2906F:No)、本処理を終了する。一方、S2906Fの処理において、時短状態である(遊技状態格納エリア203gに時短状態を示す情報が格納されている)と判別した場合には(S2906:Yes)、小当たり遊技中の異常遊技であることを示すエラーコマンドを設定し(S2907F)、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者が時短中の小当たり遊技において球を特定領域(Vゲート650v)に入球させる不正遊技を行うことを抑制することができる。なお、本第31制御例では、設定されている遊技状態に関わらず入賞個数カウンタ203fgのカウント値が4となった場合に流路ソレノイド209aをオンに設定し、切替弁650bを作動させる構成としたが、これに限るものではなく、遊技状態に応じて流路ソレノイド209aをオンに設定するか否かを決定する構成としても良い。具体的には、S2903Fの処理において入賞個数カウンタ203fgのカウント値が4であると判別した場合には、S2904Fの処理を実行する前に現在の遊技状態が時短状態であるかを判別し、時短状態であると判別した場合にはS2904FとS2905Fの処理をスキップして本処理を終了し、時短状態ではないと判別した場合にはS2904FとS2905Fの処理を実行する構成としても良い。このように構成することで、時短中の小当たり遊技では切替弁650bが作動しなくなり、Vアタッカーに到達した球が特定領域(Vゲート650v)を通過してしまうことを抑制することができる。

#### 【5631】

<第31制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

図1451~図1461を参照して、本第31制御例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第31制御例では、上述した第1制御例に対して、コマンド判定処理(図59のS4112参照)に代えてコマンド判定処理(図1451のS4112F参照)を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

#### 【5632】

図1451~図1461を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるコマンド判定処理(S4112F)の処理内容について説明する。図1451は、このコマンド判定処理(S4112F)の処理内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理(S4112F)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図58参照)の中で実行され、上述したように、主制御装置110から受信したコマンドを判定する。本第31制御例におけるコマンド判定処理(S4112F)では、上述した第1制御例におけるコマンド判定処理(図59のS4112参照)に対して、状態コマンド受信処理(S4202)に代えて状態コマンド受信処

理（S 4 2 0 2 F）を、入賞コマンド処理（S 4 2 1 2）に代えて入賞コマンド処理（S 4 2 1 2 F）を、普図関連処理（S 4 2 1 6）に代えて普図関連処理（S 4 2 1 6 F）を、大当たり関連処理（S 4 2 1 8）に代えて当たり関連処理（S 4 2 1 8 F）を、それぞれ実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

### 【5 6 3 3】

まず、図 1 4 5 2 を参照して、コマンド判定処理（S 4 1 1 2 F）の一処理である状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2 F）の処理内容について説明する。図 1 4 5 2 は、この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2 F）の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2 F）は、設定されている遊技状態に応じて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2 F）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（S 4 3 0 1）。ここでは、従状態設定エリア 2 2 3 g に設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S 4 3 0 1 の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（S 4 3 0 1 : No）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（S 4 3 0 1 : Yes）、変更後の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（S 4 3 0 2）。S 4 3 0 2 の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（S 4 3 0 2 : Yes）、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（S 4 3 0 1 F）、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（S 4 3 0 1 F : Yes）、本処理を終了する。なお、上述したように主制御装置 1 1 0 から受信した状態コマンドには、小当たり当選経由で設定された通常状態と、小当たり当選を経由せずに設定された通常状態と、を判別可能な情報が含まれており、これにより、S 4 3 0 1 F の処理では、小当たり当選に基づく変更であるか否かを判別することができる。一方、S 4 3 0 1 F の処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（S 4 3 0 1 F : No）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア 2 2 3 g に格納し（S 4 3 0 2 F）、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に第 2 特別図柄の保留記憶（特図 2 保留）に対応する入賞情報があるかを判別する（S 4 3 0 3 F）。S 4 3 0 3 F の処理において、特図 2 保留に対応する入賞情報が格納されていない（特図 2 保留なし）と判別した場合には（S 4 3 0 3 F : No）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 3）、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア 2 2 3 p に格納し（S 4 3 0 4 F）、本処理を終了する。一方、S 4 3 0 3 F の処理において、特図 2 保留に対応する入賞情報が格納されている（特図 2 保留あり）と判別した場合には（S 4 3 0 3 F : Yes）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 5 F）、S 4 3 0 4 F の処理を実行する。一方、S 4 3 0 2 の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S 4 3 0 2 : No）、時短状態への変更であるかを判別する（S 4 3 0 6）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（S 4 3 0 6 : Yes）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第 1 時短終了条件と、第 2 時短終了条件と、を示す情報）を従状態設定エリア 2 2 3 g に格納し（S 4 3 0 7 F）、従時短カウンタ 2 2 3 n に時短回数に対応する値を設定し（S 4 3 0 8 F）、バトルモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 9 F）、表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に格納されている勝利期待度に対応する表示用コマンドを設定し（S 4 3 1 0 F）、S 4 3 0 4 F の処理を実行する。一方、S 4 3 0 6 F の処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S 4 3 0 6）、本処理を終了する。このように、状態コマンド受信処理（S 4 2 0 2 F）が実行されることにより、主制御装置 1 1 0 において遊技状態が変更された場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを変更し、遊技者に現在どの遊技状態が設定されているのかを分かり易くするこ

10

20

30

40

50

とができる。

【5634】

次に、図1453を参照して、入賞コマンド処理(S4212F)の一処理である特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)の処理内容について説明する。図1453は、この特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)の処理内容を示したフローチャートである。なお、本第31制御例の入賞コマンド処理(S4212F)は、上述した第1制御例における入賞コマンド処理(図61のS4212参照)に対して、特図用入賞情報コマンド処理(S4406)に代えて特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるためその詳細な説明を省略する。特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)は、受信した入賞情報コマンドに基づいて連続演出(複数回の特別図柄変動に跨がって実行される演出)を設定するための処理である。特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)が実行されると、まず、連続演出実行中フラグ223fgはオンであるかを判別し(S4501F)、連続演出実行中フラグ223fgがオンである(連続演出が実行されている期間である)と判別した場合には(S4501F:Yes)、S4501、S4502F~S4509F、S4507の各処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S4501Fの処理において、連続演出実行中フラグ223fgがオンではない(連続演出が実行されていない期間である)と判別した場合には(S4501F:No)、従状態設定エリア223gに設定されている情報に基づいて現在の遊技状態を抽出し(S4501F)、抽出した遊技状態から時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)中であるかを判別する(S4502F)。S4502Fの処理において、時短状態中ではないと判別した場合には(S4502F:No)、受信した入賞情報コマンドに基づいて連続予告の演出態様を決定し(S4503F)、連続演出実行中フラグ223fgをオンに設定し(S4504F)、本処理を終了する。一方、S4502Fの処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には(S4502F:Yes)、時短終了待機フラグ223ffはオンであるかを判別し(S4505F)、時短終了待機フラグ223ffがオンであると判別した場合には(S4505F:Yes)、S4506F~S4509F、S4507の各処理をスキップし、本処理を終了する。一方、S4505Fの処理において、時短終了待機フラグ223ffがオンではないと判別した場合には(S4505F:No)、受信した入賞情報コマンドに基づいて時短終了条件の成立有無を特定し(S4506F)、時短終了条件が成立する入賞情報であるかを判別する(S4507F)。S4507Fの処理において、時短終了条件が成立する入賞情報であると判別した場合には(S4507F:Yes)、時短終了待機フラグ223ffをオンに設定し(S4508F)、時短中連続演出決定処理を実行し(S4509F)、受信した特図用入賞情報コマンドに含まれる情報に基づいた表示用コマンドを設定して(S4507)、本処理を終了する。一方、S4507Fの処理において時短終了条件が成立する入賞情報ではないと判別した場合には(S4507F:No)、S4508Fの処理をスキップし、S4509Fの処理を実行する。

【5635】

次に、図1454を参照して、特図用入賞情報コマンド処理(S4406F)の一処理である時短中連続演出決定処理(S4509F)の処理内容について説明する。図1454は、この時短中連続演出決定処理(S4509F)の処理内容を示したフローチャートである。この時短中連続演出決定処理(S4509F)は、時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)において、小当たりで当選する第2特別図柄の保留記憶(特図2保留)を連続して獲得した場合に連続演出(複数回の特別図柄変動に跨がって実行される演出)を実行するための処理である。時短中連続演出決定処理(S4509F)が実行されると、まず、受信した入賞情報コマンドに含まれる変動パターンを特定し(S5401F)、特定した変動パターンが第2特別図柄(特図2)の超短変動の変動パターン(本第31制御例では、変動時間が0.5秒の変動パターン)であるかを判別する(S5402F)。特図2の超短変動の変動パターンはないと判別した場合には(S5402F:No)、本処理を終了する。一方、S5402Fの処理において、特図2の超短変動の



変動パターンであると判別した場合には ( S 5 4 0 2 F : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b から今回受信した入賞情報の 1 つ前に受信した入賞情報を読み出し ( S 5 4 0 3 F )、読み出した入賞情報の変動パターンが小当たり変動 ( 小当たり当選する変動 ) の変動パターンであるかを判別する ( S 5 4 0 4 F )。小当たり変動の変動パターンではないと判別した場合には ( S 5 4 0 4 F : N o )、本処理を終了する。一方、 S 5 4 0 4 F の処理において、小当たり変動の変動パターンであると判別した場合には ( S 5 4 0 4 F : Y e s )、 S 5 4 0 3 F で読み出した入賞情報に対応する特図 2 変動の演出として連続演出を決定し ( S 5 4 0 5 F )、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選であるかを判別する ( S 5 4 0 6 F )。 S 5 4 0 6 F の処理において、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選であると判別した場合には ( S 5 4 0 6 F : Y e s )、当選済小当たり種別情報記憶エリア 2 2 3 f e に格納されている当選済小当たり種別を読み出し ( S 5 4 0 7 F )、今回受信した入賞情報に含まれる小当たり種別が当選済種別であるか否かを特定し ( S 5 4 0 8 F )、従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている情報に基づいて設定中の時短種別を特定し ( S 5 4 0 9 F )、特定した情報に基づいて勝利期待度選択テーブル 2 2 2 f c を参照して選択勝利期待度を決定し ( S 5 4 1 0 F )、選択された勝利期待度を表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に格納し ( S 5 4 1 1 F )、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g をオンに設定し ( S 5 4 1 2 F )、本処理を終了する。一方、 S 5 4 0 6 F の処理において、今回受信した入賞情報は時短終了条件不成立の小当たり当選ではないと判別した場合には ( S 5 4 0 6 F : N o )、今回受信した入賞情報コマンドに含まれる特図 2 抽選結果に基づいて連続演出の演出態様を決定し ( S 5 4 1 3 F )、 S 5 4 1 2 F の処理を実行する。

#### 【 5 6 3 6 】

次に、図 1 4 5 5 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 1 4 5 1 の S 4 1 1 2 F 参照 ) の一処理である普図関連処理 ( S 4 2 1 6 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 5 5 は、この普図関連処理 ( S 4 2 1 6 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理 ( S 4 2 1 6 F ) は、主制御装置 1 1 0 から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。普図関連処理 ( S 4 2 1 6 F ) が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 1 )、受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : Y e s )、表示用普図変動開始コマンドを設定し ( S 4 6 0 2 )、本処理を終了する。一方、 S 4 6 0 1 の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 1 : N o )、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 6 )、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : Y e s )、次いで、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいかを判別し ( S 4 6 0 7 )、0 よりも大きく無いと判別した場合は ( S 4 6 0 7 : N o )、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 0 8 )、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b をオンに設定し ( S 4 6 1 0 F )、本処理を終了する。 S 4 6 0 8 の処理で表示用コマンドが設定されることで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に第 2 入球口 6 4 0 への入球が可能な状態であることを示す表示態様が表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、 S 4 6 0 7 の処理にて、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも大きいと判別した場合は ( S 4 6 0 7 : Y e s )、 S 4 6 0 8 および S 4 6 1 0 F の処理をスキップして本処理を終了する。 S 4 6 0 6 の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 4 6 0 6 : N o )、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し ( S 4 6 0 9 )、受信したと判別した場合は ( S 4 6 0 9 : Y e s )、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b はオンであることを判別する ( S 4 6 1 1 F )。普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンではないと判別した場合には ( S 4 6 1 1 F : N o )、本処理を終了する。一方、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンであると判別した場合には ( S 4 6 1 1 F : Y e s )、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b をオフに設定し ( S 4 6 1 2 F )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 よりも

大きいかを判別し ( S 4 6 1 3 F )、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 であると判別した場合は ( S 4 6 1 3 F : N o )、本処理を終了する。一方、従時短カウンタ 2 2 3 n の値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 4 6 1 3 F : Y e s )、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別し ( S 4 6 1 4 F )、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には ( S 4 6 1 4 F : Y e s )、右打ち遊技を案内する特定案内態様 ( 図 1 4 1 4 ( a ) 参照 ) を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 6 1 5 F )、本処理を終了する。一方、 S 4 6 1 4 F の処理において、小当たり遊技中ではないと判別した場合には ( S 4 6 1 4 F : N o )、本処理を終了する。

#### 【 5 6 3 7 】

次に、図 1 4 5 6 を参照して、コマンド判定処理 ( 図 1 4 5 1 の S 4 1 1 2 F 参照 ) の一処理である当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 5 6 は、この当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 F ) は、大当たり遊技或いは小当たり遊技に関するコマンドを受信した場合に実行される処理であって、各当たり遊技中に実行される演出 ( 当たり遊技演出 ) の演出態様を決定するための処理が実行される。当たり関連処理 ( S 4 2 1 8 F ) が実行されると、まず、小当たり関連コマンドを受信したかを判別し ( S 5 5 0 1 F )、小当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 5 0 1 F : Y e s )、受信した小当たり関連コマンドが小当たり開始コマンド ( オープニングコマンド ) であるかを判別する ( S 5 5 0 2 F )。小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 5 0 2 F : Y e s )、従時短設定エリア 2 2 3 g から現在の遊技状態を読み出し ( S 5 5 0 3 F )、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する ( S 5 5 0 4 F )。現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合には ( S 5 5 0 4 F : Y e s )、時短中小当たり開始処理を実行し ( S 5 5 0 5 F )、本処理を終了する。

#### 【 5 6 3 8 】

ここで、図 1 4 5 7 を参照して、当たり関連処理 ( 図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照 ) の一処理である時短中小当たり開始処理 ( S 5 5 0 5 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 5 7 は、この時短中小当たり開始処理 ( S 5 5 0 5 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短中小当たり開始設定処理 ( S 5 5 0 5 F ) は、時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) において小当たり遊技が開始される場合の演出態様を決定するための処理である。時短中小当たり開始設定処理 ( S 5 5 0 5 F ) が実行されると、まず、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g はオンであるかを判別し ( S 5 6 0 1 F )、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g がオンではないと判別した場合には ( S 5 6 0 1 F : N o )、当選済小当たり種別情報記憶エリア 2 2 3 f e に格納されている当選済小当たり種別を読み出し ( S 5 6 0 2 F )、今回当選した小当たり種別が当選済種別であるか否かを特定する ( S 5 6 0 3 F )。次に、従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている情報に基づいて設定中の時短種別を特定し ( S 5 6 0 4 F )、 S 5 6 0 3 F および S 5 6 0 4 F の処理において特定した情報に基づいて勝利期待度選択テーブル 2 2 2 f c を参照して選択勝利期待度を決定し ( S 5 6 0 5 F )、選択された勝利期待度を示す情報を表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に格納する ( S 5 6 0 6 F )。次に、決定した選択勝利期待度に対応するアイテムを獲得するための小当たり遊技中の演出態様を決定し ( S 5 6 0 7 F )、決定された演出態様で獲得するアイテム情報を獲得済みアイテム情報格納エリア 2 2 3 f d に格納し ( S 5 6 0 8 F )、 S 5 6 0 9 F の処理を実行した後、本処理を終了する。 S 5 6 0 9 F の処理では、 S 5 6 0 7 F または S 5 6 1 0 F の処理において決定された演出態様を示す表示用コマンドを設定する ( S 5 6 0 9 F )。一方、 S 5 6 0 1 F の処理において、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g がオンであると判別した場合には ( S 5 6 0 1 F : Y e s )、実行中の連続演出に応じた小当たり遊技中の演出態様を決定し ( S 5 6 1 0 F )、 S 5 6 0 9 F の処理を実行する。

#### 【 5 6 3 9 】

図 1 4 5 6 に戻り、説明を続ける。 S 5 5 0 4 F の処理において、現在の遊技状態が時短状態ではないと判別した場合には ( S 5 5 0 4 F : N o )、通常中小当たり開始処理を

実行し ( S 5 5 0 6 F )、本処理を終了する。ここで、図 1 4 5 8 を参照して、当たり関連処理 ( 図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照 ) の一処理である通常中小当たり開始処理 ( S 5 5 0 6 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 5 8 は、この通常中小当たり開始処理 ( S 5 5 0 6 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この通常中小当たり開始設定処理 ( S 5 5 0 6 F ) は、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) において小当たり遊技が開始される場合の演出態様を決定するための処理である。通常中小当たり開始処理 ( S 5 5 0 6 F ) が実行されると、まず、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f はオンであるかを判別し ( S 5 7 0 1 F )、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオンであると判別した場合には ( S 5 7 0 1 F : Y e s )、獲得済アイテム情報記憶エリア 2 2 3 f d に格納されている情報をクリアし ( S 5 7 0 2 F )、当選済小当たり種別情報記憶エリア 2 2 3 f e に格納されている情報をクリアし ( S 5 7 0 3 F )、演出情報格納エリア 2 2 3 f h に格納されている情報をクリアし ( S 5 7 0 4 F )、S 5 7 0 5 F の処理を実行する。一方、S 5 7 0 1 F の処理において、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオンではないと判別した場合には ( S 5 7 0 1 F : N o )、S 5 7 0 2 F ~ S 5 7 0 4 F の処理をスキップし、S 5 7 0 5 F の処理を実行する。S 5 7 0 5 F の処理では、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b はオンであるかを判別し ( S 5 7 0 5 F )、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンではないと判別した場合には ( S 5 7 0 5 F : N o )、右打ち遊技を案内する特定案内態様 ( 図 1 4 1 4 ( a ) 参照 ) を示すための表示用コマンドを設定し ( S 5 7 0 6 F )、受信した小当たり種別に応じた表示用コマンドを設定し ( S 5 7 0 7 F )、本処理を終了する。一方、S 5 7 0 5 F の処理において、普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンであると判別した場合には ( S 5 7 0 5 F : Y e s )、継続右打ち遊技を案内する案内態様 ( 例えば、図 1 4 1 4 ( a ) に示した小当たり遊技中の表示画面に、「待機中」の文字が表示される態様 ) を示す表示用コマンドを設定し ( S 5 7 0 8 F )、S 5 7 0 7 F の処理を実行する。なお、S 5 7 0 5 F の処理において普電ロング開放中フラグ 2 2 3 f b がオンであると判別されるのは、時短状態中に実行されたロング開放当たり遊技の遊技期間中に遊技状態が通常状態へと移行し、小当たり遊技が開始された場合であり、この場合、小当たり遊技の開始直後は右打ち遊技にて発射された遊技球が第 2 可変入賞装置 ( V アタッカー ) 6 5 0 へと到達し難い状況となる。このため、発射した球が V アタッカーへと到達しない状況を見て球の発射を中断した遊技者が、ロング開放当たり遊技が終了し、V アタッカーへと球が到達可能な状況になったことに気付かずに球を発射せず、特典 ( V 大当たり遊技 ) を獲得できない虞がある。これに対して、本第 3 1 制御例では、特定案内態様とは異なる継続右打ち遊技を案内する案内態様を表示することで、遊技者に右打ち遊技を継続させるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技が開始された直後に右打ち遊技を実行した場合において、遊技球が第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと到達し難い期間が経過した後に、適正な小当たり遊技 ( 遊技球を第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと入賞させ易い状態での小当たり遊技 ) が実行されることを遊技者に分かり易く把握させることができる。

#### 【 5 6 4 0 】

図 1 4 5 6 に戻り、説明を続ける。S 5 5 0 2 F の処理において、受信した小当たり関連コマンドが小当たり開始コマンドではないと判別した場合には ( S 5 5 0 2 F : N o )、小当たり中処理を実行し ( S 5 5 0 7 F )、S 5 5 0 8 F の処理を実行する。ここで、図 1 4 5 9 を参照して、当たり関連処理 ( 図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照 ) の一処理である小当たり中処理 ( S 5 5 0 7 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 5 9 は、この小当たり中処理 ( S 5 5 0 7 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中処理 ( S 5 5 0 7 F ) は、主制御装置 1 1 0 から受信した小当たり遊技関連コマンドに対応して、小当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に各種演出を表示するための処理を実行する。小当たり中処理 ( S 5 5 0 7 F ) が実行されると、まず、小当たり終了コマンド ( エンディングコマンド ) を受信したかを判別し ( S 5 8 0 1 F )、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 8 0 1 F : Y e s )、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるか ( 従状態設定エリア 2 2 3 g に通常

状態を示す情報が設定されているか)を判別する(S5802F)。通常状態ではないと判別した場合には(S5802F:No)、本処理を終了する。一方、S5802Fの処理において通常状態であると判別した場合には(S5802F:Yes)、次に、V入賞の有無(第2可変入賞装置(Vアタッカー)650内の特定領域(Vゲート650v)を球が通過したか否か)を判別し(S5803F)、V入賞ありと判別した場合には(S5803F:Yes)、大当たり遊技開始を示す表示用コマンドを設定し(S5804F)、S5806Fの処理を実行する。一方、S5803Fの処理において、V入賞なし(Vゲート650vを球が通過していない)と判別した場合には(S5803F:No)、バトルモード終了を示す表示用コマンドを設定し(S5805F)、S5806Fの処理を実行する。なお、S5804FまたはS5805Fで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置113のメイン処理にて1ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置114へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様が表示される。S5806Fの処理では、時短終了待機フラグ223ffはオンであるかを判別し(S5806F)、時短終了待機フラグ223ffがオンであると判別した場合には(S5806F:Yes)、時短終了待機フラグ223ffをオフに設定し(S5807F)、本処理を終了する。一方、時短終了待機フラグ223ffがオンではないと判別した場合には(S5806F:No)、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【5641】

S5801Fの処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には(S5801F:No)、次に、入賞個数コマンド(V入口通過コマンド)を受信したかを判別する(S5808F)。入賞個数コマンドを受信したと判別した場合には(S5808F:Yes)、通常状態であるか(従状態設定エリア223gに通常状態を示す情報が設定されているか)を判別し(S5809F)、通常状態ではないと判別した場合には(S5809F:No)、本処理を終了する。一方、S5809Fの処理において通常状態であると判別した場合には(S5809F:Yes)、次に、今回の小当たり遊技における4個目の入賞であるか(今回受信した入賞個数コマンドは今回の小当たり遊技における4個目に受信した入賞個数コマンドであるか)を判別する(S5810F)。4個目の入賞であると判別した場合には(S5810F:Yes)、特定領域(Vゲート650v)へ球が入賞可能である状態を示す表示用コマンドを設定し(S5811F)、本処理を終了する。なお、S5811Fの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置114に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面には特定領域(Vゲート650v)へ球が入賞可能であることを示す態様が表示される(例えば、図1414(a)の表示領域Dm6の表示として、開放状態のVアタッカーを模した表示と、「V領域開放中」の文字が表示される)。一方、S5810の処理において、4個目の入賞ではないと判別した場合には(S5810F:No)、現在の入賞個数に対応する表示用コマンドを設定し(S5812F)、本処理を終了する。なお、S5812Fの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置114に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面には第2可変入賞装置(Vアタッカー)650への入球数に対応する演出(例えば、現在の入球数の表示や、V領域(Vゲート650v)への入球が可能な状態となるまでの残り入球数の表示)が表示される。一方、S5808Fの処理において、入賞個数コマンドを受信していないと判別した場合には(S5808F:No)、次に、V通過コマンドを受信したかを判別し(S5813F)、V通過コマンドを受信したと判別した場合には(S5813F:Yes)、大当たり当選を報知する表示用コマンドを設定し(S5814F)、本処理を終了する。なお、S5814Fの処理において設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、コマンド出力処理にて表示制御装置114に出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装

20

30

40

50

置 8 1 の表示画面には V 入賞画面 ( 図 1 4 1 4 ( b ) 参照 ) が表示される。一方、V 通過コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 8 1 3 F : N o )、本処理を終了する。

【 5 6 4 2 】

図 1 4 5 6 に戻り、説明を続ける。S 5 5 0 1 F の処理において、小当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 5 5 0 1 F : N o )、または小当たり中処理 ( S 5 5 0 7 F ) の処理が終了した場合には、S 5 5 0 8 F の処理を実行する。S 5 5 0 8 F の処理では、大当たり関連コマンドを受信していないかを判別し ( S 5 5 0 8 F )、大当たり関連コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 5 0 8 F : Y e s )、受信した大当たり関連コマンドの種別に応じた各種表示用コマンドを設定し ( S 5 5 0 9 F )、本処理を終了する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 5 0 8 F : N o )、本処理を終了する。

10

【 5 6 4 3 】

次に、図 1 4 6 0 を参照して、本第 3 1 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 6 0 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 のメイン処理 ( 図 5 8 参照 ) にて実行される変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) の一処理である。なお、本第 3 1 制御例における変動表示設定処理は、上述した第 1 制御例における変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) に対して、特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 ) に代えて特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一であるため、同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) は、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図 2 の抽選結果と設定されている演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) が実行されると、まず、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に格納 ( 設定 ) されている演出モードを示す情報を読み出し ( S 5 9 0 1 F )、引き戻しモードであるか ( 読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか ) を判別する ( S 5 9 0 1 F )。引き戻しモードではないと判別した場合には ( S 5 9 0 1 F : N o )、次に、バトルモードであるか ( 読み出した演出モードを示す情報がバトルモードを示す情報であるか ) を判別する ( S 5 9 0 3 F )。バトルモードであると判別した場合には ( S 5 9 0 3 F : Y e s )、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g がオンであるかを判別し ( S 5 9 0 4 F )、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g がオンではないと判別した場合には ( S 5 9 0 4 F : N o )、特図 2 の抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選であるかを判別し ( S 5 9 0 5 F )、抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選であると判別した場合には ( S 5 9 0 5 F : Y e s )、バトルモード中当たり演出設定処理を実行する ( S 5 9 0 6 F )。ここで、図 1 4 6 1 を参照して、バトルモード中当たり演出設定処理 ( S 5 9 0 6 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 6 1 は、このバトルモード中当たり演出設定処理 ( S 5 9 0 6 F ) の処理内容を示したフローチャートである。バトルモード中当たり演出設定処理 ( S 5 9 0 6 F ) が実行されると、まず、当たり図柄態様選択テーブル 2 2 2 f b ( 図 1 4 3 2 参照 ) を参照して当たり図柄を決定する ( S 6 0 0 1 F )。具体的には、今回の当たり種別と、時短終了条件の成立の有無と、演出カウンタ 2 2 3 f のカウンタ値と、に基づいて図柄態様を決定する。S 6 0 0 1 F の処理が終了すると、次に、時短終了条件が成立する特別図柄変動であるかを判別し ( S 6 0 0 2 F )、時短終了条件が成立する特別図柄変動であると判別した場合には ( S 6 0 0 2 F : Y e s )、表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に格納されている情報をリセット ( クリア ) し ( S 6 0 0 3 F )、今回決定された当たり図柄の図柄態様に対応する勝利期待度を示す情報を表示済勝利期待度記憶エリア 2 2 3 f c に格納し ( S 6 0 0 4 F )、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 6 0 0 5 F )、本処理を終了する。一方、S 6 0 0 2 F の処理において、時短終了条件が成立する特別図柄変動ではないと判別した場合には ( S 6 0 0 2 F : N o )、S 6 0 0 3

20

30

40

50

FおよびS6004Fの処理をスキップし、S6005Fの処理を実行した後、本処理を終了する。

【5644】

図1460に戻り、説明を続ける。バトルモード中当たり演出設定処理(S5906F)が終了すると、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5907F)、特図2演出態様設定処理(S4907F)を終了する。一方、S5904Fの処理において、連続演出実行中フラグ223fgがオンであると判別した場合には(S5904F:Yes)、今回の特図2変動が連続演出の対象変動であるかを判別し(S5908F)、連続演出の対象変動ではないと判別した場合には(S5908F:No)、S5905Fの処理を実行する。一方、連続演出の対象変動であると判別した場合には(S5908F:Yes)、演出情報格納エリア223fhに格納されている連続演出の演出態様を決定し(S5909F)、連続演出の最終変動であるかを判別する(S5910F)。連続演出の最終変動ではないと判別した場合には(S5910F:No)、S5907Fの処理を実行する。一方、連続演出の最終変動であると判別した場合には(S5910F:Yes)、連続演出実行中フラグ223fgをオフに設定し(S5911F)、S5907Fの処理を実行する。また、S5905Fの処理において、今回の特図2抽選結果が大当たりまたは小当たりのどちらでもないとして判別した場合には(S5905F:No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し(S5912F)、S5907Fの処理を実行する。また、S5902Fの処理において、引き戻しモード中であると判別した場合には(S5902F:Yes)、特図2の抽選結果に基づいて超バトルモード選択テーブル222faを参照して、獲得アイコンの種別を決定し(S5913F)、S5907Fの処理を実行する。

【5645】

以上説明したように、本第31制御例では、同一種別の小当たり遊技が実行される場合の遊技状態によって、第2可変入賞装置(Vアタッカー)650に球が到達できる状況と、到達できない状況とを創出可能である。また、時短種別と、小当たり種別とをそれぞれ複数設け、時短種別によって時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることにより、時短状態における時短継続率(時短状態が継続する確率)を異ならせ、遊技者に有利な有利時短と、有利時短よりも不利な不利時短と、を設定可能である。このように有利度合いの異なる時短状態を設定可能であるため、時短状態が設定された場合に遊技者にどの時短種別が設定されたのかに対しても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【5646】

<第31制御例の第1変形例について>

次に、図1462から図1479を参照して、上述した第31制御例の第1変形例について説明をする。上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域(V領域)を通過したことに基いて大当たり遊技(V大当たり遊技)を実行可能に構成したパチンコ機10において、小当たり遊技中に設定されている遊技状態の種別に応じて小当たり遊技中に遊技球が特定領域(V領域)を通過する確率を異ならせることができるように構成していた。より具体的には、小当たり遊技の遊技期間中が時短状態(電サポ状態)である場合には、通常状態(非電サポ状態)である場合よりも小当たり遊技中に発射された遊技球が特定領域(V領域)へと到達し難くするように構成していた。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている期間(小当たり遊技状態中)に設定されている遊技状態によって、V大当たり遊技が実行される確率を異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている遊技状態に対しても興味を持たせることができるものであった。

【5647】

さらに、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態の種別として複数種類の時短種別を設定可能に構成しており、設定された時短種別に応じて異なる内容の事端終了条件が設定されるように構成していた。そして、時短終了条件の少なくとも一部

の要素として、小当たり当選に基づいて成立する時短終了条件が設定されるように構成していた。また、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、V大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態の種別（通常状態、時短状態）や、時短状態が設定される場合の時短種別を異ならせるように構成していた。そして、設定される時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別、即ち、通常状態にて実行される小当たり遊技の種別を異ならせることによって、時短状態中に実行された単位回数当たりの特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）の結果に基づいて大当たり遊技が実行される確率（実質大当たり確率）を異ならせることができるように構成していた。加えて、設定される時短種別に応じて、時短終了条件が成立する小当たり種別、即ち、通常状態にて実行される小当たり遊技の種別を異ならせることによって、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合（時短継続率）を時短種別に応じて異ならせるように構成していた。 10

#### 【5648】

このように構成することで、遊技者に最も有利となる時短種別が設定された場合には、V大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として設定し、遊技者に最も不利となる時短種別が設定された場合には、V大当たり遊技終了後に遊技者に不利な遊技状態（通常状態）が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として設定することができるため、時短状態中の遊技を行う遊技者に対して、実質大当たり確率、及び、時短継続率を異ならせた遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を提供することができるものであった。

#### 【5649】

さらに、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選の抽選結果として、外れ以外に、大当たりと小当たりで当選し得るように構成し、第2特別図柄抽選で大当たり当選する確率（1/200）が、小当たり当選する確率（1/5）よりも低くなるように構成し、時短状態中に大当たり当選した場合、即ち、小当たり当選に基づいてV大当たり遊技が実行されるよりも先に大当たり当選に基づいて大当たり遊技（図柄大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に遊技者に最も有利な時短種別が設定されるように構成していた。つまり、設定された時短種別に応じてV大当たり遊技が実行される確率（時短終了条件が成立する小当たりで当選する確率）を異ならせた遊技機において、V大当たり遊技が実行されるよりも前に図柄大当たり遊技が実行された場合には、V大当たり遊技が実行された場合よりも遊技者に有利な特典を付与し易くなるように構成していた。このように構成することで、V大当たり遊技が実行され難い時短状態、即ち、時短終了条件が成立する小当たり種別が少ない（選択割合が低い）時短種別が設定されたことにより、時短状態中の遊技期間（時短状態が設定されてから大当たり遊技が実行されるまでの期間）が長くなってしまったとしても、図柄大当たり遊技が実行される可能性が高くなることから遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。 20 30

#### 【5650】

しかしながら、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、時短状態中に実行された特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）で大当たり当選した場合には小当たり当選した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能に構成していることから、例えば、時短状態が設定された直後に小当たり当選し、その後V大当たり遊技が実行された場合には、時短状態中の遊技を有効に実行することができなかつたと遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。 40

#### 【5651】

これに対して、本第1変形例では、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じて、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）で大当たり当選した場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、小当たり当選した場合の方が、大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果の有利度合いを、設定されている遊技状態（時短種別）に応じて異ならせることができるため、遊技者が遊技に早 50

期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【 5 6 5 2 】

また、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて V 大当たり遊技が実行された場合に、当選した小当たり種別に基づいて V 大当たり遊技終了後に設定される時短種別が決定されるように構成していた。そして、遊技球が入球口へと比較の入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件の 1 つである遊技者に有利となる時短種別（例えば、時短 A）が設定された場合には、V 大当たり遊技終了後に設定される時短種別も比較的遊技者に有利となる時短種別（例えば、時短 B）を含む複数の時短種別（例えば、時短 A、時短 B）の中から 1 の時短種別が設定されるように構成していた。ここで、再度時短種別として時短 A が設定された場合には、V 大当たり遊技終了後に時短 A 又は時短 B の何れかが設定される遊技が繰り返し実行される。一方で、遊技球が入球口へと比較の入球し易くなる状況を開始させるための複数の開始条件の 1 つである時短 B が設定された場合には V 大当たり遊技終了後に、時短 A および時短 B よりも遊技者に不利な時短種別である時短 C ~ 時短 F も含む複数の時短種別（時短 A ~ 時短 F）の中から 1 の時短種別が設定される遊技が実行される。つまり、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、設定される時短種別に 10 応じて V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される確率（時短状態の継続率）を異ならせるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技を介して複数回の時短状態が連続して設定される所謂連チャン中の遊技を行っている遊技者に対して、設定されている時短状態における時短状態の継続率を把握させ難くすることができるため、連チャン中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、連チャン中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。 20

【 5 6 5 3 】

しかしながら、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した通り、V 大当たり遊技が実行される毎に異なる時短状態の継続率が設定され得るように構成していることから、例えば、遊技者に最も有利な時短状態（最も時短状態の継続率が高い時短種別）が設定された場合であったとしても、その後、連チャン中に複数回の V 大当たり遊技が実行された場合に遊技者に最も不利な時短状態（最も時短状態の継続率が低い時短種別）が設定される可能性があるため、連チャン中の遊技者に安心して遊技を行わせることができないという問題があった。 30

【 5 6 5 4 】

これに対して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、時短状態中における V 大当たり遊技が実行された後に設定される時短種別に応じた時短状態の継続率が継続し易くなるように構成している。具体的には、時短状態中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて V 大当たり遊技が実行された場合には、その V 大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の継続率が、終了した V 大当たり遊技の実行契機となった小当たり当選した時点における時短状態の継続率と同一となるように構成している。このように構成することで、連チャン中に時短状態の継続率が変化し難くすることができるため、時短状態の継続率が高い時短種別が設定された遊技者に対して、連チャン中の遊技を安心して行わせることができる。 40

【 5 6 5 5 】

さらに、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、連チャン中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、上述した通り時短状態の継続率が変化されないが、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、特別図柄抽選の結果として、外れよりも遊技者に有利となる抽選であり、且つ、小当たり当選（当選確率 1 / 5）するよりも低確率の大当たり当選（1 / 200）した場合には、大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の終了後に、時短状態の継続率を変化させることが可能な時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態の継続率が高い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態中に大当たり当選すること無く V 大当たり遊技が実行されることを目指し、時短状態の継続率が低い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態が終了するよりも前に、 50



特別図柄抽選で大当たり当選し、新たな時短状態の継続率が設定されることを目指す遊技が行われることになる。つまり、時短状態中の遊技として、大当たり当選を目指す遊技と、大当たり当選を目指さない遊技と、を遊技者に行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【5656】

< 第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10にて実行される演出内容について >

まず、図1462から図1466を参照して、本第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10にて実行される各種演出のうち、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では実行されない演出の内容について説明をする。上述した通り、本第31制御例の第1変形例では、通常状態にて主として実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に必ず時短状態（時短Aa）が設定されるように構成している。そして、この時短Aaの時短状態（初当たり時短状態）は、時短状態にて主として実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別「小当たりAa」～「小当たりSa」の全てが時短終了条件（小当たり時短終了条件）となるように規定されており、時短Aaの時短状態中では、第2特別図柄抽選で最初に小当たり当選した際に設定される小当たり種別に応じて、小当たり当選に基づいて実行されるV大当たり遊技の内容やV大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が決定されるように構成している。詳細な説明は後述するが、本第1変形例では、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、V大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される時短小当たり種別（小当たりAa～小当たりLa）と、V大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別（小当たりMa～小当たりSa）と、が規定されており、時短小当たり種別が設定される割合が50%、通常小当たり種別が設定される割合が50%となるように規定されている。さらに、時短小当たり種別として、12種類の小当たり種別が規定されており、設定された小当たり種別に応じて、V大当たり遊技のラウンド数と、設定される時点状態の種別を異ならせて規定されている。ここで、本第31制御例の第1変形例においても、上述した第31制御例と同様に、時短種別に応じて小当たり時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせることにより、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合（時短継続率）を異ならせており、最も遊技者に有利な時短種別では時短継続率が100%、最も遊技者に不利な時短種別では時短継続率が50%となるように構成している。

【5657】

そして、本第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10では、初当たり時短状態では、上述した通り、異なる時短継続率の時短状態が設定され得るように構成しているが、V大当たり遊技終了後に設定された時短状態（連チャン時短状態）では、小当たり当選に基づいて時短継続率が変更されないように構成している。このように構成された本第1変形例では、初当たり時短状態が設定される大当たり遊技期間中や、初当たり時短状態中や、連チャン時短状態中において、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では実行されない演出を実行することで、時短状態に関する遊技性を遊技者に分かり易く報知している。

【5658】

まず、図1462から図1464を参照して、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（初当たり遊技）が終了した場合に設定される初当たり時短状態中に実行される演出内容について説明をする。図1462（a）は、初当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の表示画面の一例を示した図であって、図1462（b）は、初当たり時短状態にて実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり変動中の表示画面の一例を示した図であって、図1463（a）は、通常小当たり当選した場合の小当たり変動中に実行される変動演出の表示画面の一例を示した図であって、図1463（b）は、通常小当たり遊技中に実行される小当たり遊技演出の一例を示した図である。また、図1464（a）は、初当たり時短状態

中の時短小当たり変動中に実行される変動演出の一例を示した図であって、図1464 (b)は、時短小当たり遊技中に実行される小当たり遊技演出の一例を示した図である。

【5659】

本第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10では、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態(時短Aa)が設定されるように構成している。そして、時短Aaの時短状態は、何れの小当たり種別の小当たり当選した場合であっても時短終了条件が成立する時短状態となるように構成している。よって、図1462(a)に示した通り、初当たり遊技(大当たり遊技)の終了間際に設定されるエンディング期間では、初当たり遊技終了後に設定される時短状態(初当たり時短状態)の遊技内容を案内するための表示態様として、第3図柄表示装置81の表示面に形成される主表示領域Dmに少年を模したキャラクタ801と、複数の風船アイコン820(820a~820e)が表示され、初当たり時短状態に対応する演出モード「継続率決定ゾーン」に突入することを示す「継続率決定ゾーン突入」の文字が表示される。そして、副表示領域Dsには、継続率決定ゾーン中の演出態様を説明する「最初にGETしたVで継続率が決まるよ」の文字が表示されている。より具体的には、主表示領域Dmに表示されている5個の風船アイコン820のそれぞれには、Vを模した文字と、時短継続率に対応する数字が付されている。第1風船アイコン820aには、時短継続率50%に対応する「50」の数字が付されており、第2風船アイコン820bには、時短継続率60%に対応する「60」の数字が付されており、第3風船アイコン820cには、時短継続率80%に対応する「80」の数字が付されており、第4風船アイコン820dには、時短継続率90%に対応する「90」の数字が付されている。また、第5風船アイコン820eには、時短継続率に関する数字では無く「S」の文字が付されている。

10

20

【5660】

そして、キャラクタ801は弓801eを装備し、弓801dを放つ態様で表示されており、このキャラクタ801が放った矢801dが何れかの風船アイコン820を割ることで「V」および時短継続率に関する数字(文字)に対応する特典を獲得する演出が実行される。なお、初当たり時短状態中は、最初に当選した小当たり種別によって時短終了条件が成立するように構成しているため、最初に当選した小当たり種別に応じて割られる風船アイコン820の種類が決定される。具体的には、V大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が50%となる小当たり当選した場合には、第1風船アイコン820aを割る演出が実行され、V大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が60%となる小当たり当選した場合には、第2風船アイコン820bを割る演出が実行され、V大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が80%となる小当たり当選した場合には、第3風船アイコン820cを割る演出が実行され、V大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が90%となる小当たり当選した場合には、第4風船アイコン820dを割る演出が実行される。また、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選するよりも前に大当たり当選した場合には、図柄大当たり遊技終了後に設定される時短状態として時短継続率が100%となるように構成しているため特別感を出すために「S」の文字が付された第5風船アイコン820eを割る演出が実行される。なお、本第1変形例では、後に設定される時短継続率(時短ループモードとして設定される時短継続率)に対応する風船アイコン820を割る演出が継続率決定ゾーン中に実行されるように構成しているが、これに限ること無く、実際に設定される時短継続率よりも低い時短継続率に対応する風船アイコン820を割る演出を実行可能に構成しても良い。

30

40

【5661】

次に、継続率決定ゾーン中に実行された第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり変動中にキャラクタ801が矢801dを放つ演出が実行される(図1462(b)参照)。このように構成することで、小当たり当選したこと、即ち、時短終了条件が成立する特別図柄変動が実行されたことを遊技者に分かり易く把握させることができる。そして、継続率決定ゾーン中に最初に当選した小当たり種別が通常小当たりである

50

場合には、図 1 4 6 3 ( a ) に示した通り、放った矢 8 0 1 d が風船アイコン 8 2 0 に到達しない演出が実行され、副表示領域 D s に「残念失速、次に期待」の文字が表示される。その後、通常小当たり遊技中には、図 1 4 6 3 ( b ) に示した通り、次の矢の種類を選択する演出が実行される。

#### 【 5 6 6 2 】

一方で、継続率決定ゾーン中に最初に当選した小当たり種別が時短小当たりである場合には、当選した小当たり種別に応じた風船アイコン 8 2 0 を割る演出が実行され、図 1 4 6 4 に示した例では、小当たり A a ( V 大当たり遊技が 1 0 ラウンド、時短継続率 9 0 % ) に当選したことを示す演出として、第 4 風船アイコン 8 2 0 d を割る演出が実行され、副表示領域 D s には「V + 9 0 % 継続ゲットおめでとう」の文字が表示される。その後、時短小当たり遊技中 ( 特定領域へと遊技球を入賞させることが可能な小当たり遊技中 ) には、図 1 4 6 4 ( b ) に示した表示画面が表示される。なお、時短小当たり遊技中に実行される各種演出、例えば、小当たり遊技にて開放される第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと遊技球を入賞させることを促す演出や、第 2 可変入賞装置 6 5 0 内に設けられた特定領域 ( V 領域 ) へと遊技球を通過させることを促す演出や、小当たり遊技の有効期間 ( 特定領域へと遊技球を通過させることが可能な状況に関する期間 ) を案内する演出の内容については、上述した各制御例にて用いられている態様を適宜用いているためその詳細な説明を省略する。また、継続率決定ゾーン中に獲得した時短継続率に対応する「90」の値は、表示領域 D m 1 0 に「継続率 9 0 % 」として表示される。これにより、V 大当たり遊技終了後に設定される時短状態の継続率を遊技者に分かり易く把握させることができる。

#### 【 5 6 6 3 】

そして、V 大当たり遊技が終了すると、固定された継続率の時短状態 ( 時短ループモード ) が設定される。ここで、図 1 4 6 5 および図 1 4 6 6 を参照して、この時短ループモード中に実行される演出の内容について説明をする。図 1 4 6 5 ( a ) は、時短ループモード中に表示される表示画面の一例を示した図であり、図 1 4 6 5 ( b ) は、時短ループモードが終了する小当たり当選した場合に実行される演出の一例を示した図であり、図 1 4 6 6 ( a )、及び ( b ) は、時短ループモード中に大当たり当選した場合に実行される演出の一例を示した図である。

#### 【 5 6 6 4 】

< 第 3 1 制御例の第 1 変形例の電気的構成について >

次に、図 1 4 6 7 から図 1 4 7 2 を参照して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 が有する各種電気的構成について説明をする。本第 1 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成として、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 に代えて特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 A を、特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 2 に代えて特図 2 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 2 A を、時短付与テーブル 2 0 2 f e に代えて時短付与テーブル 2 0 2 f e A を、小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 に代えて小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 A を設けている点で相違している。また、パチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成として、大当たり当選時態様選択テーブル 2 2 2 f a A と、アイコン態様選択テーブル 2 2 2 f b A と、を新たに設け、R A M 2 2 3 の構成として、継続率記憶エリア 2 2 3 f a A と、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A と、ループ回数カウンタ 2 2 3 f c A と、を新たに設けた点で相違している。

#### 【 5 6 6 5 】

まず、図 1 4 6 7 ( a ) を参照して、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 A に規定されている内容について説明をする。図 1 4 6 7 ( a ) は、特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 A に規定されている内容を模式的に示した図である。この特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 A は、上述した第 3 1 制御例の特図 1 大当たり用テーブル 2 0 2 f d 1 ( 図 1 4 2 5 ( a ) 参照 ) に対して、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり遊技終了後に時短状態 ( 時短 A a ) が設定される大当たり種別が必ず設定されるように規定内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については

その説明を省略する。具体的には、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり種別「大当たりA」が規定されている。つまり、第1当たり種別カウンタC2の値が取り得る範囲が「0～99」の100通りであることから、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に、大当たり種別「大当たりA」が選択される割合が100%となる。大当たり種別「大当たりA」が設定された場合には、可変入賞装置65を開放制御する大当たり遊技として、4ラウンド(4R)の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に時短状態(電サポ状態)が設定される。

【5666】

つまり、本第31制御例におけるパチンコ機10では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず4ラウンドの大当たり遊技が実行され、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態において左打ち遊技を行うことで第1特別図柄抽選を実行し、大当たり当選した遊技者に対して必ず時短状態中の遊技を提供することができるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本第31制御例の第1変形例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に必ず4ラウンドの大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別として、ラウンド遊技数を異ならせた大当たり種別を複数設けても良い。また、上述した第31制御例のように第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において時短状態が設定される大当たり種別が設定されるように構成しても良い。

【5667】

次に、図1467(b)を参照して、特図2大当たり用テーブル202fd2Aに規定されている内容について説明をする。図1467(b)は、特図2大当たり用テーブル202fd2Aに規定されている内容を模式的に示した図である。図1467(b)に示した通り、特図2大当たり用テーブル202fd2Aは、上述した第31制御例の特図2大当たり用テーブル202fd2(図1425(b)参照)に対して、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別の内容を異ならせている点で相違している。具体的には、特図2大当たり用テーブル202fd2Aには、取得した第1当たり種別カウンタC2の値が「0～99」の全範囲に対して、大当たり遊技終了後に時短状態(時短Fa)が設定される4R(ラウンド)大当たりが実行される「大当たりA」が大当たり種別として規定されている。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と同様に4ラウンドの大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。なお、詳細は後述するが、本第31制御例の第1変形例では、第1特別図柄抽選で大当たり当選したに基づいて設定される時短状態(時短Aa)は時短継続率50%、第2特別図柄抽選で大当たり当選したに基づいて設定される時短状態(時短Fa)は時短継続率100%となるように構成している。つまり、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも大当たり遊技終了後に設定される時短状態における時短継続率が高くなるように構成しているため、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が遊技者に有利な特典(高い時短継続率の時短状態)が付与されるため、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選の方が遊技者に有利な抽選といえる。

【5668】

次に、図1467(c)を参照して、時短付与テーブル202feAの内容について説明をする。図1467(c)は、時短付与テーブル202feAに規定されている内容を模式的に示した図である。この時短付与テーブル202feAは、上述した第31制御例の時短付与テーブル202fe(図1428参照)に対して、各時短種別に規定されている時短終了条件の内容の一部を異ならせている点(時短継続率を異ならせている点)で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容についてはその説明を省略する。具体的には、時短種別「時短Aa」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりAa

「小当たり S a」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が 1 0 0 0 0 回に到達した場合、或いは、「小当たり A a」～「小当たり S a」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が 1 / 5（20 %）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の 1 0 0 0 / 1 0 0 0（100 %）の割合で小当たり種別として「小当たり A a」～「小当たり S a」の何れかが設定されるように構成している。つまり、時短状態中に実行される第 2 特別図柄抽選の 5 回に 1 回は抽選結果が小当たりとなり、小当たり当選した場合には必ず時短終了条件が成立するように構成している。よって、時短種別「時短 A a」が設定された場合には、第 1 時短終了条件よりも第 2 時短終了条件の方が成立し易くなる。また、詳細は図 1 4 6 8 を参照して後述するが、第 2 時短終了条件として設定される「小当たり A a」～「小当たり S a」のうち、V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たり A a」～「小当たり L a」）が選択される割合が 50 %、V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たり M a」～「小当たり S a」）が選択される割合が 50 % であるため、「時短 A a」が設定された場合における時短継続率は 50 % となる。

10

#### 【5669】

次に、時短種別「時短 B a」に対しては、第 1 時短終了条件として、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0 0」が、第 2 時短終了条件として、小当たり種別「小当たり D a」、  
「小当たり H a」、  
「小当たり L a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」、  
「小当たり P a」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が 1 0 0 0 0 回に到達した場合、或いは、「小当たり D a」、  
「小当たり H a」、  
「小当たり L a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」、  
「小当たり P a」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が 1 / 5（20 %）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の 2 0 8 / 1 0 0 0（約 20 %）の割合で小当たり種別として「小当たり D a」、  
「小当たり H a」、  
「小当たり L a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」、  
「小当たり P a」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図 1 4 6 8 を参照して後述するが、第 2 時短終了条件として設定される「小当たり D a」、  
「小当たり H a」、  
「小当たり L a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」、  
「小当たり P a」のうち、V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たり D a」、  
「小当たり H a」、  
「小当たり L a」）が選択される割合が 60 %、V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たり M a」、  
「小当たり O a」、  
「小当たり P a」）が選択される割合が 40 % であるため、「時短 B a」が設定された場合における時短継続率は 60 % となる。

20

30

#### 【5670】

次に、時短種別「時短 C a」に対しては、第 1 時短終了条件として、時短カウンタ 2 0 3 h の値「1 0 0 0 0」が、第 2 時短終了条件として、小当たり種別「小当たり C a」、  
「小当たり G a」、  
「小当たり K a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第 1 特別図柄抽選の実行回数と、第 2 特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が 1 0 0 0 0 回に到達した場合、或いは、「小当たり C a」、  
「小当たり G a」、  
「小当たり K a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、時短状態中に主として実行される第 2 特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が 1 / 5（20 %）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の 1 5 6 / 1 0 0 0（約 15 %）の割合で小当たり種別として「小当たり C a」、  
「小当たり G a」、  
「小当たり K a」、  
「小当たり M a」、  
「小当たり O a」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図 1 4 6 8 を参照して後述するが

40

50

、第2時短終了条件として設定される「小当たりDa」、「小当たりHa」、「小当たりLa」、「小当たりMa」、「小当たりOa」、「小当たりPa」のうち、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりCa」、「小当たりGa」、「小当たりKa」）が選択される割合が70%、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりMa」、「小当たりOa」）が選択される割合が30%であるため、「時短Ca」が設定された場合における時短継続率は70%となる。

【5671】

次に、時短種別「時短Da」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりBa」、「小当たりFa」、「小当たりJa」、「小当たりMa」、「小当たりQa」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりBa」、「小当たりFa」、「小当たりJa」、「小当たりMa」、「小当たりQa」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第31制御例の第1変形例では、時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率が1/5（20%）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の156/1000（約15%）の割合で小当たり種別として「小当たりBa」、「小当たりFa」、「小当たりJa」、「小当たりMa」、「小当たりQa」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図1468を参照して後述するが、第2時短終了条件として設定される「小当たりBa」、「小当たりFa」、「小当たりJa」、「小当たりMa」、「小当たりQa」のうち、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりBa」、「小当たりFa」、「小当たりJa」）が選択される割合が80%、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりMa」、「小当たりQa」）が選択される割合が20%であるため、「時短Da」が設定された場合における時短継続率は80%となる。

【5672】

次に、時短種別「時短Ea」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりAa」、「小当たりEa」、「小当たりIa」、「小当たりMa」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が10000回に到達した場合、或いは、「小当たりAa」、「小当たりEa」、「小当たりIa」、「小当たりMa」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第31制御例の第1変形例では、時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率が1/5（20%）となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の138/1000（約13%）の割合で小当たり種別として「小当たりAa」、「小当たりEa」、「小当たりIa」、「小当たりMa」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図1468を参照して後述するが、第2時短終了条件として設定される「小当たりAa」、「小当たりEa」、「小当たりIa」、「小当たりMa」のうち、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（「小当たりAa」、「小当たりEa」、「小当たりIa」）が選択される割合が90%、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（「小当たりMa」）が選択される割合が10%であるため、「時短Ea」が設定された場合における時短継続率は90%となる。

【5673】

最後に、時短種別「時短Fa」に対しては、第1時短終了条件として、時短カウンタ203hの値「10000」が、第2時短終了条件として、小当たり種別「小当たりAa」～「小当たりLa」が規定されている。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数（第1特別図柄抽選の実行回数と、第2特別図柄抽選の実行回数とを合算した回数）が10000回に到達した場合、或いは「小当たりAa」～「小当たりLa」に当選した場合に成立する時短終了条件が規定されている。ここで、本第31制御例の第1変形例で

10

20

30

40

50

は、時短状態中に主として実行される第2特別図柄抽選で小当たりに当選する確率が1/5(20%)となるように構成している。そして、小当たり当選した場合の500/1000(約50%)の割合で小当たり種別として「小当たりAa」~「小当たりLa」の何れかが設定されるように構成している。また、詳細は図1468を参照して後述するが、第2時短終了条件として設定される「小当たりAa」~「小当たりLa」は、全てV大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別(「小当たりAa」~「小当たりLa」)であるため、「時短Fa」が設定された場合における時短継続率は100%となる。

#### 【5674】

次に、図1468を参照して、小当たり用テーブル202fd3Aの内容について説明をする。図1468は、小当たり用テーブル202fd3Aに規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル202fd3Aは、上述した第31制御例の小当たり用テーブル202fd3(図1425(c)参照)に対して、規定されている小当たり種別の種類を異ならせている点と、各小当たり種別に対して規定されるV通過時大当たり種別の内容や、大当たり遊技終了後に設定される時短種別の内容を異ならせている点で相違している。なお、それ以外の内容については同一でありその説明を省略する。小当たり用テーブル202fd3Aに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり用テーブル202fd3Aには全部で19種類の小当たり種別(小当たりAa~小当たりSa)が規定されており、取得した小当たり種別カウンタC5の値に応じて異なる小当たり種別が選択されるように構成している。具体的には、取得した小当たり種別カウンタC5の値が「0~49」の範囲に対して小当たり種別「小当たりAa」が、「50~99」の範囲に対して小当たり種別「小当たりBa」が、「100~149」の範囲に対して小当たり種別「小当たりCa」が、「150~199」の範囲に対して小当たり種別「小当たりDa」が、「200~249」の範囲に対して小当たり種別「小当たりEa」が、「250~299」の範囲に対して小当たり種別「小当たりFa」が、「300~349」の範囲に対して小当たり種別「小当たりGa」が、「350~399」の範囲に対して小当たり種別「小当たりHa」が、「400~424」の範囲に対して小当たり種別「小当たりIa」が、「425~449」の範囲に対して小当たり種別「小当たりJa」が、「450~474」の範囲に対して小当たり種別「小当たりKa」が、「475~499」の範囲に対して小当たり種別「小当たりLa」が、「500~512」の範囲に対して小当たり種別「小当たりMa」が、「513~599」の範囲に対して小当たり種別「小当たりNa」が、「600~639」の範囲に対して小当たり種別「小当たりOa」が、「640~669」の範囲に対して小当たり種別「小当たりPa」が、「670~687」の範囲に対して小当たり種別「小当たりQa」が、「688~899」の範囲に対して小当たり種別「小当たりRa」が、「900~999」の範囲に対して小当たり種別「小当たりSa」が、それぞれ規定されている。

#### 【5675】

小当たり種別カウンタC5が取り得る値は「0~999」の合計1000個であることから、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりAa」~「小当たりHa」が選択される確率はそれぞれ50/1000の5%で、第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率は1/5であることから、1回の第2特別図柄抽選で「小当たりAa」~「小当たりHa」の小当たりに当選する確率は5%×1/5の1%となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりIa」~「小当たりLa」が選択される確率はそれぞれ25/1000の2.5%であることから、1回の第2特別図柄抽選で「小当たりIa」~「小当たりLa」の小当たりに当選する確率は2.5%×1/5の0.5%となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりMa」が選択される確率は13/1000の1.3%であることから、1回の第2特別図柄抽選で「小当たりMa」の小当たりに当選する確率は1.3%×1/5の0.26%となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たりNa」が選択される確率は87/1000の8.7%であることから、1回の第2特別図柄抽選で「小当たりNa」の小当たりに当選する確率は8.7%×

10

20

30

40

50

1 / 5 の 1 . 7 4 % となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり O a」が選択される確率は 4 0 / 1 0 0 0 の 4 % であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり O a」の小当たりに当選する確率は 4 % × 1 / 5 の 0 . 8 % となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり P a」が選択される確率は 3 0 / 1 0 0 0 の 3 % であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり P a」の小当たりに当選する確率は 3 % × 1 / 5 の 0 . 6 % となる。

【 5 6 7 6 】

さらに、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり Q a」が選択される確率は 1 8 / 1 0 0 0 の 1 . 8 % であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり Q a」の小当たりに当選する確率は 1 . 8 % × 1 / 5 の 0 . 3 6 % となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり R a」が選択される確率は 2 1 2 / 1 0 0 0 の 2 1 . 2 % であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり R a」の小当たりに当選する確率は 2 1 . 2 % × 1 / 5 の 4 . 2 4 % となる。また、小当たり当選した場合に小当たり種別「小当たり S a」が選択される確率は 8 0 / 1 0 0 0 の 8 % であることから、1 回の第 2 特別図柄抽選で「小当たり S a」の小当たりに当選する確率は 8 % × 1 / 5 の 1 . 6 % となる。

【 5 6 7 7 】

また、図 1 4 6 8 に示した通り、小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 A には、各小当たり種別に対して、小当たり遊技中に実行条件が成立した（特定領域を遊技球が通過した）場合に実行される大当たり遊技（V 通過時大当たり）の種別（大当たり情報）が規定されている。具体的には、「小当たり A a」、「小当たり B a」、「小当たり C a」、「小当たり D a」に対しては、1 0 R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たり E a」、「小当たり F a」、「小当たり G a」、「小当たり H a」、「小当たり M a」、「小当たり N a」に対しては、7 R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たり I a」、「小当たり J a」、「小当たり K a」、「小当たり L a」、「小当たり O a」、「小当たり P a」、「小当たり Q a」、「小当たり R a」に対しては、4 R（ラウンド）大当たり遊技が実行され、「小当たり S a」に対しては、2 R（ラウンド）大当たり遊技が実行されるように、V 通過時の大当たり種別が規定されている。さらに、小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 には、各小当たり種別に対して、V 大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態（通常状態、時短状態）と、時短状態が設定される場合には、その時短種別も規定されており、具体的には、「小当たり A a」、「小当たり E a」、「小当たり I a」に対して時短種別「時短 E a」が、「小当たり B a」、「小当たり F a」、「小当たり J a」に対して時短種別「時短 D a」が、「小当たり C a」、「小当たり G a」、「小当たり K a」に対して時短種別「時短 C a」が、「小当たり D a」、「小当たり H a」、「小当たり L a」に対して時短種別「時短 B a」が、規定されている。そして、「小当たり M a」～「小当たり S a」に対しては時短種別が規定されていない。つまり、「小当たり A a」～「小当たり L a」は、V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別となり、「小当たり M a」～「小当たり S a」は、V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別となる。

【 5 6 7 8 】

以上、説明をした通り、本第 1 変形例では、1 9 種類の小当たり種別のうち、1 2 種類の小当たり種別（小当たり A a ～ 小当たり L a）が V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される有利小当たり種別となり、残りの 7 種類の小当たり種別（小当たり M a ～ 小当たり S a）が V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される不利小当たり種別となるように構成しており、小当たり当選した場合に有利小当たり種別が設定される確率が 5 0 %、不利小当たり種別が設定される確率が 5 0 % となるように規定されている。さらに、本第 1 変形例では、小当たり遊技の実行期間が時短状態である場合には小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球が入球し難く、小当たり遊技の実行期間が通常状態である場合には小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球が入球し易くなるように構成しており、且つ、設定されている時短状態の種別（時短種別）によって、時短終了条件が成立する小当

10

20

30

40

50



たり種別を異ならせている（図1467(c)参照）。このように構成することで、設定されている時短種別に応じて、有利小当たり種別に基づく小当たり遊技が通常状態中に実行される確率と、不利小当たり種別に基づく小当たり遊技が通常状態中に実行される確率と、を異ならせることができるため、各時短種別に対して、実質的な時短継続率を異ならせることができる。

#### 【5679】

さらに、本第1変形例では、時短付与テーブル202feA、及び小当たり用テーブル202fd3Aに示した通り、時短Aaが設定された時短状態、及び、時短Faが設定された時短状態、即ち、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態のみ、小当たり当選に基づいて実行されるV大当たり遊技が終了した後の時短状態における時短継続率を変化させることが可能に構成されており、小当たり当選に基づくV大当たり遊技終了後に設定された時短状態における時短継続率は、再度小当たり当選に基づくV大当たり遊技が実行されても変化しないように構成している。具体的には、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基いて大当たり遊技が実行される場合には、大当たり遊技終了後に時短Aa（時短継続率50%）が設定される。そして、時短Aaの時短状態では、上述した通り、小当たりAa～小当たりSaの全種類の小当たり種別が時短終了条件として規定されているため、時短Aaの時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で最初に当選した小当たり種別によってV大当たり遊技終了後に設定される時短状態の時短継続率が決定されることになる。例えば、時短Aaの時短状態にて最初に小当たりAaに当選した場合には、V大当たり遊技終了後に時短Ea（時短継続率90%）が設定される。この時短Eaの時短状態では、時短終了条件が成立する小当たり種別として小当たりAa, Ea, Ia, Maが規定されており、そのうち、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たりAa, Ea, Ia）に当選した場合には、何れの小当たり種別であったとしても、V大当たり遊技終了後に時短Eaが設定されるように構成している。

10

20

#### 【5680】

また、他の時短種別（時短Ba, Ca, Da）に対しても、その時短状態中に実行された第2特別図柄抽選で小当たり当選したことに基いてV大当たり遊技が実行され、そのV大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、同一の時短継続率の時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、一度設定された時短継続率の時短状態を繰り返し設定し易くすることができるため、上述した第31制御例に対して、同一の時短継続率がループする遊技をより楽しませることができる。さらに、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、設定されている時短種別に関わらず時短継続率が100%の時短Faが設定されるため、所定の時短継続率が設定されている時短状態において、大当たり当選したことに基いて通常状態へと移行してしまうことを抑制することができる。なお、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短Faは、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別のみが時短終了条件として規定されているため、時短Fa中にV大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別の小当たり当選したとしてもその小当たり遊技中に遊技球が特定領域650vを通過することが無い。

30

40

#### 【5681】

次に、図1469を参照して、本第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成について説明をする。図1469は、本第31制御例の第1変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222の構成を示した図である。図1469に示した通り、本第1変形例におけるパチンコ機10のROM222は、上述した第31制御例のROM222に対して、大当たり当選時態様選択テーブル222faAと、アイコン態様選択テーブル222fbAを追加している点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【5682】

50

大当たり当選時態様選択テーブル 2 2 2 f a A は、時短状態の一部において実行される時短ループモード中（図 1 4 6 6 ( a ) 参照）に第 2 特別図柄抽選で大当たり当選したことに対応する表示態様を決定する際に参照されるデータテーブルである。上述した通り、本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、初当たり後に設定される時短状態に対して継続率決定ゾーン（図 1 4 6 2 参照）が実行され、継続率決定ゾーン中に獲得した風船アイコン 8 2 0 に対応する時短継続率で時短ループモードが実行されるように構成している。そして、時短ループモード中は V 大当たり遊技を挟んで同一の時短継続率の時短状態が決定されるように構成し、時短ループモード中に大当たり当選した場合には再度継続率決定ゾーンに移行するように構成している。よって、時短継続率が低い（時短継続率 6 0 %）時短ループモード中に大当たり当選した場合には時短継続率を上げるチャンスとなり、時短継続率 10

10

## 【 5 6 8 3 】

ここで、図 1 4 7 1 を参照して、大当たり当選時態様選択テーブル 2 2 2 f a A に規定されている詳細な内容について説明をする。図 1 4 7 1 は、大当たり当選時態様選択テーブル 2 2 2 f a A に規定されている内容を示した図である。図 1 4 7 1 に示した通り、抽選結果が「大当たり」で、継続率記憶エリア 2 2 3 f a A に記憶されている情報（継続率情報）が「6 0 %」で、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「S」が規定されている。この演出態様「S」は、現在の時短継続率よりも大当たり当選を介して高い時短継続率が設定される可能性が高いことを示唆するための演出態様であり、演出態様「S」が設定された場合には、図 1 4 6 6 ( a ) に示した風船アイコン 8 2 0 e が表示される。また、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域 D m 1 0（図 1 4 6 6 ( a ) 参照）に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 6 9」30

20

30

## 【 5 6 8 4 】

また、継続率記憶エリア 2 2 3 f a A に記憶されている情報（継続率情報）が「7 0 %」で、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「？」が規定されている。また、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域 D m 1 0（図 1 4 6 6 ( a ) 参照）40

40

## 【 5 6 8 5 】

さらに、継続率記憶エリア 2 2 3 f a A に記憶されている情報（継続率情報）が「8 0 %」で、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 9 9」の全範囲に対して、演出態様「？」が規定されている。また、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A がオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域 D m 1 0（図 1 4 6 6 ( a ) 参

50

照)に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して演出態様「？」が、「50～99」の範囲に対して演出態様「x」が規定されている。継続率記憶エリア223faAに記憶されている情報(継続率情報)が「90%」で、継続率表示済フラグ223fbAがオンに設定されている場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～99」の全範囲に対して、演出態様「x」が規定されている。また、継続率表示済フラグ223fbAがオフに設定されている場合、即ち、内部的に決定されている時短継続率に対応する継続率が表示領域Dm10(図1466(a)参照)に表示されていない場合は、取得した演出カウンタ223fの値が「0～9」の範囲に対して演出態様「？」が、「10～99」の範囲に対して演出態様「x」が規定されている。

10

## 【5686】

なお、詳細な説明は省略するが、この大当たり当選に対応する各種風船アイコン820は、特別図柄抽選の結果が外れであることに対応する特別図柄変動期間や特別図柄抽選の結果が小当たりであることに対応する特別図柄変動期間中も低確率で表示されるように構成している。このように構成することで、大当たり当選したか否かについて遊技者を煽る演出を実行することが可能となるため、高い時短継続率の時短状態を遊技している遊技者には、大当たり当選によって時短継続率が下がってしまうことを煽ることができ、低い継続率の時短状態を遊技している遊技者には、大当たり当選によって時短継続率が上がることを煽ることができる。また、この煽り演出に用いられる演出態様としては、高い時短継続率の時短状態中は、時短継続率が上昇することに対応する「S」よりも、時短継続率が低下することに対応する「x」の方が表示され易く、低い時短継続率の時短状態中は、時短継続率が上昇することに対応する「S」よりも、時短継続率が低下することに対応する「x」の方が表示され難くなるように構成している。このように構成することで、実際に大当たり当選した場合に表示され得る演出態様を煽り演出として表示させ易くすることができる。

20

## 【5687】

アイコン態様選択テーブル222fbAは、継続率決定ゾーン(図1463参照)において小当たり当選した場合に実行される矢を放つ演出において用いられる矢アイコン801d等のアイコン種別を決定する際に参照されるデータテーブルであって、特別図柄抽選の結果に応じて異なるアイコン種別が規定されている。ここで、図1472を参照して、アイコン態様選択テーブル222fbAの内容について説明をする。図1472は、アイコン態様選択テーブル222fbAに規定されている内容を示した図である。図1472に示した通り、抽選結果が「大当たり」に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲にアイコン種別1「特殊」が、「50～99」の範囲にアイコン種別2「豪華」が、規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Eaが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～79」の範囲にアイコン種別2「豪華」が、「80～89」の範囲にアイコン種別1「特殊」が、「90～99」の範囲にアイコン種別3「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Daが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～59」の範囲にアイコン種別2「豪華」が、「60～79」の範囲にアイコン種別1「特殊」が、「80～99」の範囲にアイコン種別3「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Caが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～39」の範囲にアイコン種別2「豪華」が、「40～99」の範囲にアイコン種別3「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、時短Baが設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～19」の範囲にアイコン種別2「豪華」が、「20～99」の範囲にアイコン種別3「通常」が規定されており、抽選結果が「小当たり」のうち、通常状態が設定される小当たり種別に対して、取得した演出カウンタ223fの値が「0～89」の範囲にアイコン種別3「通常」が、「90～94」の範囲にアイコン種別1「特殊」が、「95～99」の範囲にアイコン種別3「豪華」が規定されている。

30

40

50

## 【 5 6 8 8 】

つまり、実際に各種風船アイコン 8 2 0 のうち何れか 1 の風船アイコン 8 2 0 をゲットするよりも前の時点で実行される演出（矢アイコン 8 0 1 d 等を選択する演出や、放つ演出）に用いられる矢アイコン 8 0 1 d 等を特別図柄抽選の結果に基づいて変化させることが可能に構成することで、ゲットする風船アイコン 8 2 0 の種別を遊技者に事前に予測させ易くすることができるため演出効果を高めることができる。なお、本変形例では、矢アイコン 8 0 1 d 等の種別を異ならせることでゲットする風船アイコン 8 2 0 の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しているがこれに限ることなく、例えば、放たれる矢アイコンの速度を異ならせる、即ち、同一の表示態様（アイコン）を用いるが、どの表示態様の動的態様を異ならせることでゲットする風船アイコン 8 2 0 の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しても良いし、各種風船アイコン 8 2 0 の形状や大きさや配置位置を異ならせることでゲットする風船アイコン 8 2 0 の種別を遊技者に事前に予測させ易くするように構成しても良い。

10

## 【 5 6 8 9 】

図 1 4 7 0 に戻り、本第 3 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。図 1 4 7 0 は、本第 3 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 4 7 0 に示した通り、本第 3 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 は、上述した第 3 1 制御例の R A M 2 2 3 に対して、継続率記憶エリア 2 2 3 f a A と、継続率表示済フラグ 2 2 3 f b A と、ループ回数カウンタ 2 2 3 f c A を追加している点で相違しており、それ以外の要素は同一である。同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

20

## 【 5 6 9 0 】

継続率記憶エリア 2 2 3 f a A は、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じた時短継続率に関する情報を記憶するための記憶領域である。この継続率記憶エリア 2 2 3 f a A には、時短種別が決定される毎に決定された時短種別に応じた時短継続率に関する情報（「50%」～「100%」）が記憶される。そして、時短状態中に実行される各種演出の演出態様を決定する際に記憶されている情報が参照される。

## 【 5 6 9 1 】

ループ回数カウンタ 2 2 3 f c A は、時短ループモードに連続して突入した回数を計測するためのカウンタであって、継続率決定ゾーンを経て時短ループモードに突入した場合に 1 の値がセットされ、その後、V 大当たり遊技が実行される毎にカウンタの値が 1 加算される。このループ回数カウンタ 2 2 3 f c A の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に形成される表示領域 D m 1 2（図 1 4 6 6（b）参照）に表示される。なお、詳細な説明は省略するが、時短ループモード中の大当たり当選し、継続率決定ゾーンへと移行した後に、再度時短ループモードに突入する場合には、大当たり当選前の時短ループモードにて計測されたカウンタ値がクリアされず、再度時短ループモードに突入した際にクリアされていないカウンタ値を用いて値の更新が実行される。

30

## 【 5 6 9 2 】

< 第 3 1 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

図 1 4 7 3 ~ 図 1 4 7 9 を参照して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例の第 1 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、状態コマンド処理（S 4 2 0 2 F）に代えて状態コマンド処理（S 4 2 3 2 F）を、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 0 7 F）に代えて特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 3 7 F）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

40

## 【 5 6 9 3 】

図 1 4 7 3 ~ 図 1 4 7 4 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 によ

50

り実行されるコマンド判定処理（図1451のS4112F参照）の一処理である状態コマンド受信処理（S4232F）の処理内容について説明する。図1473は、この状態コマンド判定処理（S4232F）の処理内容を示したフローチャートである。本第31制御例における状態コマンド受信処理（S4232F）は、上述した第31制御例における状態コマンド受信処理（図1451のS4112F参照）に対して、主に、設定されている時短種別に対応する演出モード（各継続率決定ゾーンと、時短ループモード）を決定するための処理である時短中態様設定処理（S4331F）を新たに追加した点で相違する。状態コマンド受信処理（S4232F）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（S4301）。ここでは、従状態設定エリア223gに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S4301の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（S4301：No）、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は（S4301：Yes）、変更後の遊技状態が通常状態（普通図柄の低確率状態）であるかを判別する（S4302）。S4302の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（S4302：Yes）、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づく変更であるかを判別し（S4301F）、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には（S4301F：Yes）、本処理を終了する。一方、S4301Fの処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には（S4301F：No）、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア223gに格納し（S4302F）、入賞情報格納エリア223bに第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）に対応する入賞情報があるかを判別する（S4303F）。S4303Fの処理において、特図2保留に対応する入賞情報が格納されていない（特図2保留なし）と判別した場合には（S4303F：No）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（S4303）、ループ回数カウンタ223fcAの値に0を設定する（S4332F）。そして、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア223pに格納し（S4304F）、本処理を終了する。一方、S4303Fの処理において、特図2保留に対応する入賞情報が格納されている（特図2保留あり）と判別した場合には（S4303F：Yes）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（S4305F）、S4304Fの処理を実行する。一方、S4302の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S4302：No）、時短状態への変更であるかを判別する（S4306）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（S4306：Yes）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第1時短終了条件と、第2時短終了条件と、時短継続率と、を示す情報）を従状態設定エリア223gに格納し（S4307F）、従時短カウンタ223nに時短回数に対応する値を設定し（S4308F）、時短中態様設定処理を実行し（S4331F）、S4304Fの処理を実行する。一方、S4306Fの処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S4306）、本処理を終了する。

10

20

30

40

#### 【5694】

次に、図1474を参照して、状態コマンド受信処理（S4232F）の一処理である特時短中態様設定処理（S4331F）の処理内容について説明する。図1474は、この時短中態様設定処理（S4331F）の処理内容を示したフローチャートである。時短中態様設定処理（S4331F）が実行されると、まず、従状態設定エリア223gに格納（設定）されている情報に基づいて時短種別を特定し（S6101F）、特定した時短種別が時短Aaであるかを判別する（S6102F）。特定した時短種別が時短Aaであると判別した場合には（S6102F：Yes）、初回継続率決定ゾーンに対応する演出モードを決定し（S6103F）、決定した演出モードを示すための表示用コマンドを設定し（S6109F）、本処理を終了する。一方、S6102Fの処理において、特定し

50

た時短種別が時短 A a ではないと判別した場合には ( S 6 1 0 2 F : N o )、ループ回数カウンタ 2 2 3 f c A の値に 1 を加算し ( S 6 1 0 4 F )、次に、 S 6 1 0 1 F の処理において特定した時短種別が時短 F a であるかを判別する ( S 6 1 0 5 F )。特定した時短種別が時短 F a であると判別した場合には ( S 6 1 0 5 F : Y e s )、継続率決定ゾーンに対応する演出モードを決定し ( S 6 1 0 6 F )、 S 6 1 0 9 F の処理を実行する。一方、 S 6 1 0 5 F の処理において、特定した時短種別が時短 F a ではないと判別した場合には ( S 6 1 0 5 F : N o )、時短ループモードに対応する演出モードを決定し ( S 6 1 0 7 F )、今回決定された時短種別に対応する継続率を示す情報を継続率記憶エリア 2 2 3 f a A に格納 ( 設定 ) し ( S 6 1 0 8 F )、 S 6 1 0 9 F の処理を実行する。

#### 【 5 6 9 5 】

次に、図 1 4 7 5 を参照して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例における変動表示設定処理 ( S 4 1 1 3 ) の一処理である特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 3 7 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 7 5 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 3 7 F ) の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例の第 1 変形例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 3 7 F ) は、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図 2 の抽選結果と設定されている各演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 7 F ) が実行されると、まず、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に格納 ( 設定 ) されている演出モードを示す情報を読み出し ( S 5 9 0 1 F )、引き戻しモードであるか ( 読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか ) を判別する ( S 5 9 0 1 F )。引き戻しモードではないと判別した場合には ( S 5 9 0 1 F : N o )、次に、初回継続率決定ゾーンであるか ( 読み出した演出モードを示す情報が初回継続率決定ゾーンを示す情報であるか ) を判別する ( S 5 9 3 1 F )。初回継続率決定ゾーンであると判別した場合には ( S 5 9 3 1 F : Y e s )、初回継続率ゾーン中態様決定処理を実行する ( S 5 9 3 2 F )。ここで、図 1 4 7 6 を参照して、特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 4 7 5 の S 4 9 3 7 F 参照 ) の一処理である初回継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 2 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 7 6 は、この初回継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 2 F ) の処理内容を示したフローチャートである。初回継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 2 F ) が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し ( S 6 2 0 1 F )、特定した抽選結果は外れ当選であるかを判別する ( S 6 2 0 2 F )。特定した抽選結果が外れではないと判別した場合には ( S 6 2 0 2 F : N o )、取得した演出カウンタ 2 2 3 f の値と、当たり種別とに基づいて、アイコン態様選択テーブル 2 2 2 f b A を参照してアイコン種別を決定し ( S 6 2 0 3 F )、決定したアイコン種別を用いた獲得演出態様を決定し ( S 6 2 0 4 F )、決定した演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 6 2 0 5 F )、本処理を終了する。一方、 S 6 2 0 2 F の処理において、特定した抽選結果が外れであると判別した場合には ( S 6 2 0 2 F : Y e s )、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し ( S 6 2 0 6 F )、 S 6 2 0 5 F の処理を実行する。

#### 【 5 6 9 6 】

図 1 4 7 5 に戻り、説明を続ける。 S 5 9 3 1 F の処理において、読み出した演出モードは初回継続率決定ゾーンではないと判別した場合には ( S 5 9 3 1 F : N o )、次に、読み出した演出モードが継続率決定ゾーンであるかを判別し ( S 5 9 3 3 F )、継続率決定ゾーンであると判別した場合には ( S 5 9 3 3 F : Y e s )、継続率ゾーン中態様決定処理を実行し ( S 5 9 3 4 F )、 S 5 9 0 7 F の処理を実行する。ここで、図 1 4 7 7 を参照して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 3 7 F ) の一処理である継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 4 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 7 7 は、この継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 4 F ) の処理内容を示したフローチャートである。継続率ゾーン中態様決定処理 ( S 5 9 3 4 F ) が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し ( S 6 3 0 1 F )、特定した抽選結果が外れであるかを判別する ( S 6 3 0 2 F )。特定した抽選結果が外れであると判別した場合には ( S 6 3 0 2 F : Y e s )、取得した演出カウンタ 2 2 3 f

10

20

30

40

50

の値と、当たり種別とに基づいてアイコン態様選択テーブル222fbAを参照してアイコン種別を決定する(S6303F)。次に、S6301Fの処理において特定した抽選結果は通常小当たり(小当たり遊技において第2可変入賞装置(Vアタッカー)650内の特定領域(Vゲート650v)を球が通過したことに基づいて実行されるV大当たり遊技終了後に通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定される小当たり種別)当選であるかを判別し(S6304F)、通常小当たり当選ではないと判別した場合には(S6305F:No)、S6303Fの処理において決定したアイコン種別を用いた獲得演出態様を決定し(S6305F)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定して(S6306F)、本処理を終了する。一方、S6303Fの処理において、S6301Fの処理で特定した抽選結果が通常小当たり当選であると判別した場合には(S6304F:Yes)、決定したアイコン種別を用いた非獲得演出態様を決定し(S6307F)、S6306Fの処理を実行する。また、S6302Fの処理において、S6301Fの処理で特定した抽選結果が外れであると判別した場合には(S6302F:Yes)、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し(S6308F)、S6306Fの処理を実行する。

#### 【5697】

図1475に戻り、説明を続ける。S5933Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードは継続率決定ゾーンではないと判別した場合には(S5933F:No)、読み出した演出モードが時短ループモードであるかを判別し(S5935F)、時短ループモードであると判別した場合には(S5935F:Yes)、ループモード中態様決定処理を実行し(S5936F)、S5907Fの処理を実行する。ここで、図1478を参照して、特図2演出態様設定処理(図1475のS4937F参照)の一処理であるループモード中態様決定処理(S5936F)の処理内容について説明する。図1478は、このループモード中態様決定処理(S5936F)の処理内容を示したフローチャートである。ループモード中態様決定処理(S5936F)が実行されると、まず、受信した変動パターンコマンドに対応する抽選結果を特定し(S6401F)、特定した抽選結果が外れ当選であるかを判別する(S6402F)。特定した抽選結果が外れ当選ではないと判別した場合には(S6402F:No)、次に、特定した抽選結果が大当たり当選であるかを判別し(S6403F)、大当たり当選であると判別した場合には(S6403F:Yes)、継続率記憶エリア223faAに格納されている継続率情報を読み出し(S6404F)、読み出した継続率情報と、継続率表示済フラグ223fbAの設定状況とに基づいて大当たり当選時態様選択テーブル222faAを参照して演出態様を決定し(S6405F)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S6406F)、本処理を終了する。一方、S6402Fの処理において、S6401Fの処理で特定した抽選結果が外れ当選であると判別した場合には(S6402F:Yes)、受信した変動パターンコマンドに含まれる変動パターンに対応する外れ演出態様を決定し(S6407F)、S6406Fの処理を実行する。また、S6403Fの処理において、S6401Fの処理で特定した抽選結果は大当たり当選ではないと判別した場合には(S6403F:No)、小当たり当選であるため、小当たり時態様決定処理を実行し(S6408F)、S6406Fの処理を実行する。

#### 【5698】

ここで、図1479を参照して、ループモード中態様決定処理(S5936F)の一処理である小当たり時態様決定処理(S6408F)の処理内容について説明する。図1479は、この小当たり時態様決定処理(S6408F)の処理内容を示したフローチャートである。小当たり時態様決定処理(S6408F)が実行されると、まず、時短終了条件が成立するかを判別する(S6501F)。具体的には、従状態設定エリア223gに格納されている時短種別を示す情報と、受信した変動パターンコマンドに含まれる小当たり種別を示す情報と、に基づいて時短終了条件が成立するかを判別する。時短終了条件が成立すると判別した場合には(S6501F:Yes)、今回の小当たり種別は時短小当たり(小当たり遊技において第2可変入賞装置(Vアタッカー)650内の特定領域(V

ゲート650v)を球が通過したことに基づいて実行されるV大当たり遊技終了後に時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される小当たり種別)であるかを判別し(S6502F)、時短小当たりであると判別した場合には(S6408F:Yes)、時短継続態様を獲得する演出態様を決定し(S6503F)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S6504F)、本処理を終了する。一方、S6502Fの処理において、今回の小当たり種別が時短小当たりではないと判別した場合には(S6502F:No)、「END」態様を獲得する演出態様を決定し(S6505F)、S6504Fの処理を実行する。また、S6501Fの処理において、時短終了条件が成立しないと判別した場合には(S6501F:No)、矢を放つ準備を行う演出態様を決定し(S6506F)、S6504Fの処理を実行する。

10

## 【5699】

図1475に戻り、説明を続ける。S5935Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードが時短ループモードではないと判別した場合には(S5935F:No)、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し(S5937F)、S5907Fの処理を実行する。また、S5902Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードが引き戻しモードであると判別した場合には(S5902F:Yes)、抽選結果に基づいて超バトルモード選択テーブル222faを参照して獲得アイコンの種別を決定し(S5913F)、S5907Fの処理を実行する。

## 【5700】

以上、説明したとおり、本第31制御例の第1変形例では、設定されている時短状態の種別(時短種別)に応じて、特別図柄抽選(第2特別図柄抽選)で大当たり当選した場合の方が、小当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、小当たり当選した場合の方が、大当たり当選した場合よりも遊技者に有利となる時短状態と、を設定可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果の有利度合いを、設定されている遊技状態(時短種別)に応じて異ならせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、時短状態中におけるV大当たり遊技が実行された後に設定される時短種別に応じた時短状態の継続率が継続し易くなるように構成している。具体的には、時短状態中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいてV大当たり遊技が実行された場合には、そのV大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の継続率が、終了したV大当たり遊技の実行契機となった小当たり当選した時点における時短状態の継続率と同一となるように構成している。このように構成することで、連チャン中に時短状態の継続率が変化し難くすることができるため、時短状態の継続率が高い時短種別が設定された遊技者に対して、連チャン中の遊技を安心して行わせることができる。更に、連チャン中に実行された特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、上述した通り時短状態の継続率が変化されないが、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、即ち、特別図柄抽選の結果として、外れよりも遊技者に有利となる抽選であり、且つ、小当たり当選(当選確率1/5)するよりも低確率の大当たり当選(1/200)した場合には、大当たり遊技(図柄大当たり遊技)の終了後に、時短状態の継続率を変化させることが可能な時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、時短状態の継続率が高い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態中に大当たり当選すること無くV大当たり遊技が実行されることを目指し、時短状態の継続率が低い時短状態を遊技している遊技者は、時短状態が終了するよりも前に、特別図柄抽選で大当たり当選し、新たな時短状態の継続率が設定されることを目指す遊技が行われることになる。つまり、時短状態中の遊技として、大当たり当選を目指す遊技と、大当たり当選を目指さない遊技と、を遊技者に行わせることができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

20

30

40

## 【5701】

<第31制御例における第2変形例について>

次に、図1480から図1493を参照して、第31制御例における第2変形例について説明をする。上述した第31制御例、及び第31制御例における第1変形例では、設定

50



された時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、特定の小当たりに当選した場合に成立する時短終了条件（小当たり時短終了条件）が設定されるように構成していた。つまり、時短終了条件が成立した場合には、必ず、通常状態が設定されている状況で小当たり遊技が実行されるように構成しており、その通常状態における小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V領域）へと通過させることでV大当たり遊技を実行させるように構成していた。そして、時短終了条件が成立する小当たり種別として、V大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される小当たり種別（時短小当たり種別）と、V大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される小当たり種別（通常小当たり種別）と、が規定されており、通常小当たり種別の小当たり遊技に基づいて実行されるV大当たり遊技が終了することで通常状態が設定され、遊技者に有利な遊技状況（時短状態と当たり遊技状態とが繰り返し設定される遊技状況）が終了するように構成していた。

10

#### 【5702】

これに対して、本第31制御例における第2変形例では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動時短終了条件）を設定可能に構成している。つまり、本第2変形例におけるパチンコ機10では、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり（V大当たり遊技を実行させ易い小当たり）に当選すること無く時短状態が終了し得るように構成している。このように構成することで、時短状態が設定された場合であってもV大当たり遊技が一度も実行されること無く時短状態が終了する可能性を残すことができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

20

#### 【5703】

さらに、上述した第31制御例では、通常小当たり種別の小当たり遊技に基づいてV大当たり遊技が実行された場合に、そのV大当たり遊技の終了を持って連チャン状態を終了させるように構成していたため、V大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技、即ち、時短終了条件が成立する小当たり種別に応じた小当たり遊技が実行されたとしても、遊技者にとって有利な遊技状況であるかを遊技者が把握できないという問題があった。これに対して、本第2変形例では、V大当たり遊技の終了後には必ず時短状態が設定されるように構成している。つまり、時短終了条件が成立する小当たりに当選した時点（V大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技の実行条件が成立した時点）で、遊技者に有利な遊技状況となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選で当選した小当たりに基づいてV大当たり遊技が実行されることを目指す分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。

30

#### 【5704】

また、本第2変形例においても、上述した第31制御例と同様に、設定されている時短状態の種別（時短種別）に応じて、時短終了条件が成立する小当たりの種別（小当たり種別）を異ならせている。つまり、本第2変形例では、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で小当たり当選する確率を時短種別に関わらず一定確率（1/5）とし、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別として、選択割合の異なる複数の小当たり種別の中から1の小当たり種別が設定されるように構成している。そして、時短種別に応じて時短終了条件が成立する小当たり種別を異ならせるように構成することで、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり当選する確率（V大当たり遊技を実行させ易い小当たり遊技が実行される確率）を、設定された時短種別に応じて異ならせることができるように構成している。

40

#### 【5705】

なお、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、V大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される通常小当たり種別と、V大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される時短小当たり種別と、を小当たり種別として設定可能に構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の種類を時短種別毎に異ならせることでV大当たり遊技終了後に時短状態が継続する確率を異ならせるように構成していた。具体的には、時短終了条件が成立する小当たり種別の種類を減らし、時短小当たり種別のみを時短終了条件が成立する小当

50

り種別と規定することでV大当たり遊技の終了後に時短状態が確実に設定される有利時短状態を創出するように構成していた。つまり、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が少ない方が、多い場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成していた。これに対して、本第2変形例におけるパチンコ機10では、小当たり当選した場合に時短小当たり種別のみが設定されるように構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成している。

#### 【5706】

<第31制御例の第2変形例における演出内容について>

まず、図1480、及び図1481を参照して、本第31制御例の第2変形例におけるパチンコ機10において実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。図1480(a)は、時短状態中における演出のうち、時短Fに対応する演出画面の一例を示した図であって、図1480(b)は、時短Aに対応する演出画面の一例を示した図である。また、図1481は、時短Cにおいて、保留内に小当たり当選に対応する入賞情報を有している際に行われる保留連演出の一例を示した図である。

10

#### 【5707】

図1480(a)に示した通り、時短状態が設定されると、第3図柄表示装置81の表示面には、キャラクタ801がボールBa1を的830に向かって投げる演出が実行される。具体的には、的830は、縦3×横3の9マス(830a~830i)で形成されており、設定されている時短種別に対応する時短終了条件として設定されている小当たり種別に対応して「V」または「x」が各マスに表示されている。的830の中央部に位置する第5マス830eは、小当たりA群に対応する表示態様であって、何れの時短種別が設定されている状態であっても、時短終了条件が成立する「小当たりA」群に対応している。よって、的830に向かって投げたボールBa1が的830の中央(第5マス830e)にぶつかった場合には、必ず時短終了条件が成立しV大当たり遊技を実行させ易い小当たり遊技が実行される。このように、的830を形成する各マスは、それぞれ各小当たり種別に対応付けて構成することで、ボールBa1を的830の中央に向けて放つといった視覚的な演出効果を高めることができる。また、図1480(a)に示した図では、時短終了条件が成立する小当たりが小当たりA群のみとなる時短Fにおける表示画面を示しているため、第5マス830eは「V」が、残りのマスは「x」が表示されている。このように構成することで、今回の時短状態(時短F)では、小当たり当選に基づいて時短終了条件が成立し難しいことを遊技者に把握させ易くすることができる。

20

30

#### 【5708】

また、本第2変形例では、上述した第31制御例、及び、第31制御例の第1変形例とは異なり、短い時短回数が設定されているため、表示領域Dm13には、残りの時短回数に対応する表示態様として「残り15回」が表示されている。この表示態様は、特別図柄抽選が実行される毎に減算表示され、「残り0回」となった後に時短終了条件が成立し時短状態が終了することが報知される。また、表示領域Dm9には、獲得済みの特図2保留数を示すhr1~hr4が表示されており、特図2保留を1個獲得している状況ではhr1のみが黒色に表示され、特図2保留を上限数である4個獲得している状況ではhr1~hr4が黒色に表示されるように構成している。そして、獲得済みの特図2保留数に対応させて、キャラクタ801が投げるボールを待機表示している。図1480では、特図2保留を3個獲得している状況を示しているため、hr1~hr3が黒色に表示されると共に、待機ボールBa2~Ba4が表示されている。この待機ボールBaは、単に特図2保留数を示すものではなく、特図2保留に対する事前判別結果に関する情報に基づいて表示態様を変化させることができるように構成しており、例えば、hr2に対応する特図2保留が小当たりB群の何れかの小当たり当選する入賞情報を有している場合には、hr2に対応する待機ボールBa3の表示態様が、通常が表示態様とは異なる特殊表示態様へと変化し易くなるように構成している。

40

#### 【5709】

50

図1480(b)は、時短種別「時短A」が設定されている状況における表示画面を示した図である。この「時短A」は、全ての小当たり種別が時短終了条件として規定されている時短状態、即ち、最もV大当たり遊技を実行させ易い有利時短状態であるため、図1480(b)に示した通り、的830を形成する9個の第1マス830a～第9マス830iの全てに対して「V」が表示されている。そして表示領域HRには「Vマスは9枚」と表示されている。図1480(a)、(b)を用いて示した通り、本変形例では、時短状態中にV大当たり遊技が実行され易い時短種別(時短A)であるか、され難い時短種別(時短F)であるかを、的830の表示態様によって遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【5710】

次に、図1481を参照して、時短状態中における保留連演出の内容について説明をする。図1481は、時短Cにて保留連演出が実行された場合の表示画面を示した図である。図1481に示した通り、時短Cにおける時短終了条件が成立する小当たり種別(小当たりA群～E群)のそれぞれに対応する第2マス830b、第4マス830d、第5マス830e、第6マス830f、第8マス830gが「V」に表示され、それ以外が「x」に表示されている。そして、実行中の特別図柄変動が小当たりA群の小当たりであって、且つ、獲得済みの特図2保留に小当たりC群の小当たり当選する入賞情報が含まれている状況であるため、ボールBa1が、小当たりA群に対応する第5マス830eと、小当たりC群に対応する第6マス830fの両方にぶつかる演出が実行されている。これにより、1個のボールで「V」を2つ獲得する演出結果となり、表示領域Dm14に「V保留x1個」が表示され、副表示領域Dsには、保留連が実行されることを案内するための案内態様として「Vをダブルゲット!!大当たりが2回続くよ」の文字が表示される。また、ボールBa1が通常が表示態様とは異なる特殊表示態様で表示されている。

#### 【5711】

ここで、本第2変形例における保留連演出の実行条件について説明をする。上述した通り、本第2変形例では、設定されている時短種別に応じて的830の各マスの表示態様を異ならせ、時短終了条件が成立する小当たり種別に対応するマスに対して「V」が表示されるように構成されている。そして、上下または左右に連続しているマスが共に「V」で表示されている状態であって、且つ、当該変動にて当選した小当たり種別と、保留連する小当たり種別とが、隣り合う「V」マスに対応する小当たり種別である場合にのみ上述した保留連演出が実行されるように構成している。つまり、小当たり変動中に獲得済みの特図2保留内に小当たり当選する入賞情報がある状況(保留連演出を実行するための1つの条件が成立している状況)において、保留連演出が実行される可能性を設定されている時短種別に応じて異ならせることができるように構成している。具体的には、全てのマスが「V」表示される時短Aが最も保留連演出が実行され易い時短状態となり、第5マス830eのみが「V」表示となる時短Fは保留連演出が実行されることのない時短状態となる。このように、時短種別に応じて、小当たり変動中に獲得済みの特図2保留内に小当たり当選する入賞情報がある状況(保留連演出を実行するための1つの条件が成立している状況)となった場合における保留連演出の実行確率を異ならせることで、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して演出効果の高い演出を提供することができる。なお、本第2変形例では、小当たり種別とマスの状況(配置、表示態様)との対応関係を固定することで遊技者に分かり易い演出を提供しているが、これに限ることなく、小当たり種別とマスの状況(配置、表示態様)との対応関係をランダムに切り替えるように構成しても良いし、マスの表示態様が時短状態中(特図変動中)に「V」、「x」、「?」と切り替わるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者が現在の時短種別を把握し難くすることができる。また、保留連演出が実行された場合には、大当たり遊技中に実行される大当たり中演出の演出態様を、保留連演出が実行されずに実行された大当たり遊技中に実行される大当たり中演出の演出態様と異ならせても良いし、保留連演出を大当たり遊技中に実行可能に構成しても良い。この場合、保留連演出を実行するための処理は、1回目の大当たり当選した場合に実行される変動演出(大当たり変動演出)や大当たり遊

10

20

30

40

50

技中演出とは異なる演出態様の演出を実行するための処理となることから、連続して同一の演出態様が設定されてしまうことを抑制するための処理である。詳細な説明は省略するが、上述した保留連演出が実行された後、次の大当たり遊技が開始されるまでの遊技の流れと演出の内容について説明をする。保留連演出の演出結果として2つの「V」アイコンを獲得した場合には、その後、第3図柄表示装置81の表示面に「V」アイコンが2つ表示される。そして、実行中の特別図柄変動（小当たり当選変動）が停止表示されるよりも前に、実行中の特別図柄変動が小当たり当選に対応していることを遊技者に報知するために「V」アイコンを1つ用いた小当たり当選演出が実行される。この小当たり当選演出によって小当たり当選が報知された場合には、第3図柄表示装置81の表示面に表示されていた2つの「V」アイコンのうち、1つが消滅し、残り1つの「V」アイコンが表示されている状況で小当たり遊技が開始される。その後、小当たり遊技中に遊技球を特定領域に通過させることで大当たり遊技が開始され、その大当たり遊技が終了した後に実行される特別図柄変動に対して、継続して表示されていた残り1つの「V」アイコンを用いた小当たり当選演出が実行される。このように構成することで、獲得した（第3図柄表示装置81の表示面に表示させた）「V」アイコンの数によって、獲得している大当たり遊技の実行権利数を遊技者に分かり易く把握させることができる。なお、本制御例におけるパチンコ機10は、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させなかった場合には、大当たり遊技の実行条件が成立すること無く、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されないように構成している。つまり、上述した保留連演出の演出結果は、大当たり遊技が実行される回数を示すものではなく、あくまでも獲得した大当たり遊技の実行権利数（特定領域へと遊技球を比較的通過させ易い小当たり遊技が実行される回数）を示すものである。よって、例えば、パチンコ機10の不具合（操作ハンドル22の不具合）等で遊技球を適正に発射できなかったことが原因で小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を通過させることができなかった場合には、表示面に表示されている「V」アイコンを用いて、「V」アイコンが消滅する演出が実行されるように構成している。つまり、特典が付与される場合も、特典が付与されない場合も遊技者に遊技な特典がストックされていることを示す態様を用いた演出を実行可能である。

#### 【5712】

< 第31制御例の第2変形例における電氣的構成について >

次に、図1482から図1487を参照して、本第31制御例の第2変形例における電氣的構成について説明をする。本第2変形例では、上述した第31制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

#### 【5713】

まず、図1482(a)を参照して、特図2大当たり用テーブル202fd2Bの内容について説明をする。図1482(a)は、特図2大当たり用テーブル202fd2Bに規定されている内容を示した図である。本第2変形例では、上述した通り、時短回数15回が設定されるため、上述した第31制御例とは異なり、時短状態が設定されたにも関わらず大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了する可能性が高くなるように構成している。よって、時短状態中に実行された特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典を大きくしている点で相違している。具体的には、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず、10ラウンドの大当たり遊技が実行され、且つ、時短状態として「時短Ab（時短A）」が設定されるように構成している。

#### 【5714】

次に、図1482(b)を参照して、小当たり用テーブル202d3Bの内容について説明をする。図1482(b)は、小当たり用テーブル202d3Bに規定されている内容を模式的に示した図である。図1482(b)に示した通り、各小当たり種別に対して、共通のV通過時大当たり種別（7R）が規定され、異なる時短種別が規定されている。

次に、図 1 4 8 3 を参照して、時短付与テーブル 2 0 2 f e B の内容について説明をする。図 1 4 8 3 は、時短付与テーブル 2 0 2 f e B に規定されている内容を示した図である。図 1 4 8 3 に示した通り、何れの時短種別に対しても時短カウンタ 2 0 3 h の値に対して 1 5 が規定されており、各時短種別に対して異なる小当たり種別が規定されている。これにより、時短継続率を時短種別毎に異ならせている。

【 5 7 1 5 】

次に、図 1 4 8 4 を参照して、本第 3 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成について説明をする。図 1 4 8 4 は、本第 3 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2 の構成を模式的に示した図である。図 1 4 8 4 に示した通り、本第 2 変形例の R O M 2 2 2 は、上述した第 3 1 制御例の R O M 2 2 2 に対して、マス目態様選択テーブル 2 2 2 f a B、ボール態様選択テーブル 2 0 2 f b B を設けた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して説明を省略する。

10

【 5 7 1 6 】

マス目態様選択テーブル 2 2 2 f a B は、的 8 3 0 を形成する第 1 マス 8 3 0 a ~ 第 9 マス 8 3 0 i の表示態様が時短種別に対応させて規定されているデータテーブルである（図 1 4 8 6 参照）。このマス目態様選択テーブル 2 2 2 f a B は、時短状態が設定される際に参照される。

【 5 7 1 7 】

ボール態様選択テーブル 2 2 2 f b B は、時短状態中にキャラクタ 8 0 1 が投げるボール B a の表示態様を決定する際に参照されるデータテーブル（図 1 4 8 7 参照）であって、実行中の特別図柄変動の抽選結果と、次変動の抽選結果（事前判別結果）と、設定されている時短種別と、に応じてボール B a の表示態様が規定されている。図 1 4 8 7 に示した通り、特別図柄抽選で大当たり当選する場合には、大当たり当選しない場合よりも特殊な表示態様が決定され易く、保留連演出を実行可能な条件が成立する場合の方が、成立しない場合よりも特殊な表示態様が決定され易くなるように構成している。

20

【 5 7 1 8 】

< 第 3 1 制御例の第 2 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 4 8 8 を参照して、本第 3 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例の第 2 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、大当たり終了処理（図 1 4 4 8 参照）に代えて大当たり終了処理（図 1 4 8 8 参照）を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図 1 4 8 8 を参照して、本第 3 1 制御例の第 1 変形例における大当たり終了処理（S 1 9 1 0）について説明をする。図 1 4 8 8 は、本第 3 1 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される大当たり終了処理（S 1 9 1 0）の処理内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理（S 1 9 1 0）は、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行されるメイン処理内で実行される大当たり制御処理（S 1 8 0 4）の一処理である。図 1 4 8 8 に示した通り、本第 3 1 制御例の第 2 変形例における大当たり終了処理（S 1 9 1 0）では、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される大当たり終了処理（図 1 4 4 8 参照）に対して、時短状態を設定する場合に時短カウンタ 2 0 3 h に設定する値が異なる点で相違し、それ以外は同一の処理が実行される。大当たり終了処理（S 1 9 1 0）が実行されると、まず、実行中の大当たり種別を読み出し（S 2 1 0 1 F）、読み出した大当たり種別に基づいて時短付与テーブル 2 0 2 f e を用いて対応する時短終了条件を決定（設定）する（S 2 1 0 2 F）。次いで、時短状態の設定ありか、即ち、実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別であるかを判別し（S 2 1 0 3 F）、時短状態の設定あり（実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別である）と判別した場合には（S 2 1 0 3 F : Y e s）、時短カウンタ 2 0 3

30

40

50

hのカウンタ値として設定される時短種別に対応する値を設定し(S 2 1 5 1 F)、設定内容に対応する時短設定情報コマンドを設定し(S 2 1 0 5 F)、大当たり遊技終了後の状態に対応する状態コマンドを設定し(S 2 1 0 6 F)、大当たり遊技の終了を設定し(S 2 1 0 7 F)、大当たり中フラグ2 0 3 kをオフに設定し(S 2 1 0 8 F)、本処理を終了する。一方、S 2 1 0 3 Fの処理において、時短状態の設定なし(実行中の大当たり種別が大当たり遊技終了後に時短状態を設定する大当たり種別ではない)と判別した場合には(S 2 1 0 3 F : No)、S 2 1 5 1 Fの処理をスキップし、S 2 1 0 5 Fの処理を実行する。

【5 7 1 9】

< 第3 1制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図1 4 8 9 ~ 図1 4 9 3を参照して、本第3 1制御例の第2変形例におけるパチンコ機1 0の音声ランプ制御装置1 1 3のMP U 2 2 1にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第3 1制御例の第2変形例では、上述した第3 1制御例に対して、状態コマンド受信処理(図1 4 5 2のS 4 2 0 2 F参照)に代えて状態コマンド受信処理(図1 4 8 9のS 4 2 5 2 F参照)を、特図2演出態様設定処理(図1 4 6 0のS 4 9 0 7 F参照)に代えて特図2演出態様設定処理(図1 4 9 1のS 4 9 5 7 F)を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【5 7 2 0】

図1 4 8 9 ~ 図1 4 9 0を参照して、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行される状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)の処理内容について説明する。図1 4 8 9は、この状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)の処理内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)は、音声ランプ制御装置1 1 3内のMP U 2 2 1により実行されるメイン処理(図5 8参照)の中で実行されるコマンド判定処理(図1 4 5 1のS 4 1 1 2 F参照)の一処理であり、この状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)は、設定されている遊技状態に応じて第3図柄表示装置8 1に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。図1 4 9 1に示した通り、本第3 1制御例の第2変形例における状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)は、上述した第3 1制御例における状態コマンド受信処理(S 4 2 0 2 F)に対して、時短中態様設定処理(S 4 3 5 1 F)を新たに追加した点と、バトルモードに関連する処理を削除した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。状態コマンド受信処理(S 4 2 5 2 F)が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する(S 4 3 0 1)。ここでは、従状態設定エリア2 2 3 gに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。S 4 3 0 1の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は(S 4 3 0 1 : No)、そのまま本処理を終了する。遊技状態に変更があると判別した場合は(S 4 3 0 1 : Yes)、変更後の遊技状態が通常状態(普通図柄の低確率状態)であるかを判別する(S 4 3 0 2)。S 4 3 0 2の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合(今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合は(S 4 3 0 2 : Yes)、今回の通常状態への変更が小当たり当選に基づく変更であるかを判別し(S 4 3 0 1 F)、小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には(S 4 3 0 1 F : Yes)、本処理を終了する。一方、S 4 3 0 1 Fの処理において、小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には(S 4 3 0 1 F : No)、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態設定エリア2 2 3 gに格納し(S 4 3 0 2 F)、入賞情報格納エリア2 2 3 bに第2特別図柄の保留記憶(特図2保留)に対応する入賞情報があるかを判別する(S 4 3 0 3 F)。S 4 3 0 3 Fの処理において、特図2保留に対応する入賞情報が格納されていない(特図2保留なし)と判別した場合には(S 4 3 0 3 F : No)、通常モードを示す表示用コマンドを設定し(S 4 3 0 3)、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア2 2 3 pに格納し(S 4 3 0 4 F)、本処理を終了する。一方、S 4 3 0 3 Fの処理において、特図2保留

10

20

30

40

50

に対応する入賞情報が格納されている（特図 2 保留あり）と判別した場合には（S 4 3 0 3 F : Y e s）、引き戻しモードを示す表示用コマンドを設定し（S 4 3 0 5 F）、S 4 3 0 4 F の処理を実行する。一方、S 4 3 0 2 の処理において、通常状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S 4 3 0 2 : N o）、時短状態への変更であるかを判別する（S 4 3 0 6）。時短状態への変更である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合には（S 4 3 0 6 : Y e s）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報（時短種別と、第 1 時短終了条件と、第 2 時短終了条件と、を示す情報）を従状態設定エリア 2 2 3 g に格納し（S 4 3 0 7 F）、従時短カウンタ 2 2 3 n に時短回数に対応する値を設定し（S 4 3 0 8 F）、時短中態様設定処理（S 4 3 5 1 F）を実行して、S 4 3 0 4 F の処理を実行する。一方、S 4 3 0 6 F の処理において、時短状態への変更ではない（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドではない）と判別した場合には（S 4 3 0 6）、本処理を終了する。

10

## 【5721】

次に、図 1 4 9 0 を参照して、状態コマンド受信処理（図 1 4 8 9 の S 4 2 5 2 F 参照）の一処理である時短中態様設定処理（S 4 3 5 1 F）の処理内容について説明する。図 1 4 9 0 は、この時短中態様設定処理（S 4 3 5 1 F）の処理内容を示したフローチャートである。この時短中態様設定処理（S 4 3 5 1 F）では、今回設定される時短種別に対応する時短中演出を決定するための処理が実行される。時短中態様設定処理（S 4 3 5 1 F）が実行されると、まず、V 保留フラグ 2 2 3 f a B がオンであるかを判別し（S 6 1 5 1 F）、V 保留フラグ 2 2 3 f a B がオンであると判別した場合には（S 6 1 5 1 F : Y e s）、V 保留状態を示すための表示用コマンドを設定し（S 6 1 5 2 F）、本処理を終了する。一方、S 6 1 5 1 F の処理において、V 保留フラグ 2 2 3 f a B がオンではないと判別した場合には（S 6 1 5 1 F : N o）、マス目態様選択テーブル 2 2 2 f a B を参照して、今回設定される時短種別に対応するマス目態様を決定し（S 6 1 5 3 F）、時短モードを示すための表示用コマンドを設定し（S 6 1 5 4 F）、本処理を終了する。

20

## 【5722】

次に、図 1 4 9 1 を参照して、本第 3 1 制御例の第 2 変形例における特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 5 7 F）の処理内容について説明する。図 1 4 9 1 は、この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 5 7 F）の処理内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 5 7 F）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 のメイン処理（図 5 8 参照）にて実行される変動表示設定処理（S 4 1 1 3）の一処理である。この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 5 7 F）は、第 2 特別図柄（特図 2）の変動演出の演出態様を決定するための処理であり、特図 2 の抽選結果と設定されている演出モードに対応する演出態様を決定する処理が実行される。特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 5 7 F）が実行されると、まず、演出モード記憶エリア 2 2 3 p に格納（設定）されている演出モードを示す情報を読み出し（S 5 9 0 1 F）、引き戻しモードであるか（読み出した演出モードを示す情報が引き戻しモードを示す情報であるか）を判別する（S 5 9 0 1 F）。引き戻しモードではないと判別した場合には（S 5 9 0 1 F : N o）、次に、時短モードであるか（読み出した演出モードを示す情報が時短モードを示す情報であるか）を判別する（S 5 9 5 1 F）。時短モードであると判別した場合には（S 5 9 5 1 F : Y e s）、時短モード中態様決定処理を実行し（S 5 9 5 2 F）、決定した演出態様を示すための表示用変動パターンコマンドを設定し（S 5 9 0 7 F）、本処理を終了する。ここで、図 1 4 9 2 を参照して、特図 2 演出態様設定処理（図 1 4 9 1 の S 4 9 5 7 F 参照）の一処理である時短モード中態様決定処理（S 5 9 5 2 F）の処理内容について説明する。図 1 4 9 2 は、この時短モード中態様決定処理（S 5 9 5 2 F）の処理内容を示したフローチャートである。時短モード中態様決定処理（S 5 9 5 2 F）が実行されると、まず、従時短カウンタ 2 2 3 n の値を 1 減算し（S 6 6 0 1 F）、減算後の従時短カウンタ 2 2 3 n の値に対応する残回数を示す表示用コマンドを設定し（S 6 6 0 2 F）、今回の第 2 特別図柄（特図 2）の抽選結果が外れであるかを判別する（S 6 6 0 3 F）。特図 2 の抽選結果が

30

40

50

外れであると判別した場合には ( S 6 6 0 3 F : Y e s )、外れアクションの実行を抽選で決定する ( S 6 6 0 4 F )。具体的には、外れアクション決定テーブル ( 図示しない ) を参照して、演出カウンタ 2 2 3 f の値に基づいて外れアクションの実行有無を決定する。なお、外れアクションとは、本第 3 1 制御例の第 2 変形例における時短状態中の演出態様 ( 図 1 4 8 0 参照 ) において、キャラクタ 8 0 1 がボールを投げるが、マス目には到達しない ( 当たらない ) 演出 ( 図示しない ) を示す。このように、外れアクションが実行されることで、時短中に大当たり、または小当たりの何れにも当選しない特図 2 変動が実行される場合であっても、遊技者に大当たり、または小当たりに当選するのではないかと、いう期待感を抱かせることが可能となる。また、特図 2 の抽選結果が外れである場合に毎回外れアクションを実行するのではなく、抽選によって実行する場合と実行しない場合とを決定するため、特図 2 の外れ変動が連続して実行される場合に外れアクションが連続して実行され、遊技者が外れアクションに早期に飽きてしまうことを抑制することができる。 S 6 6 0 4 F の処理が終了すると、 S 6 6 0 4 F における抽選の結果、外れアクションの実行が決定されたかを判別し ( S 6 6 0 5 F )、外れアクションの実行が決定された場合には ( S 6 6 0 5 F : Y e s )、キャラクタ 8 0 1 がマス目以外の領域へボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し ( S 6 6 0 6 F )、本処理を終了する。一方、 S 6 6 0 5 F の処理において、 S 6 6 0 4 F の抽選結果が外れアクションの実行ではないと判別した場合には ( S 6 6 0 5 F : N o )、キャラクタ 8 0 1 がボールを投げる準備アクションを実行する演出態様を決定し ( S 6 6 0 7 F )、本処理を終了する。また、 S 6 6 0 3 F の処理において、今回の特図 2 の抽選結果が外れではないと判別した場合には ( S 6 6 0 3 F : N o )、時短モード中当たり態様決定処理を実行し ( S 6 6 0 8 F )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 5 7 2 3 】

ここで、図 1 4 9 3 を参照して、時短モード中態様決定処理 ( 図 1 4 9 2 の S 5 9 5 2 F 参照 ) の一処理である時短モード中当たり態様決定処理 ( S 6 6 0 8 F ) の処理内容について説明する。図 1 4 9 3 は、この時短モード中当たり態様決定処理 ( S 6 6 0 8 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この時短モード中当たり態様決定処理 ( S 6 6 0 8 F ) は、時短状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態 ) における第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選結果が大当たり当選、または小当たり当選である場合の演出態様を決定するための処理である。時短モード中当たり態様決定処理 ( S 6 6 0 8 F ) が実行されると、まず、今回の特図 2 の抽選結果は時短終了条件が成立する小当たり当選であるかを判別し ( S 6 7 0 1 F )、時短終了条件が成立する小当たり当選であると判別した場合には ( S 6 7 0 1 F : Y e s )、次に、現在設定されている時短種別は時短 A ~ 時短 D の何れかであるかを判別する ( S 6 7 0 2 F )。具体的には、従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている現在設定されている時短種別を示す情報を読み出し判別を行う。現在設定されている時短種別が時短 A ~ 時短 D の何れかであると判別した場合には ( S 6 7 0 2 F : Y e s )、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に格納されている入賞情報に基づいて次変動の抽選結果情報 ( 入賞情報格納エリア 2 2 3 b の保留エリアの内、第 1 エリアに格納されている入賞情報の抽選結果情報 ) を特定し ( S 6 7 0 3 F )、今回の当たり当選に基づいて設定される時短種別と、 S 6 7 0 3 F の処理において特定した次変動の抽選結果とを比較し、次変動の抽選結果が時短終了条件成立当たりとなるかを判定し ( S 6 7 0 4 F )、判定の結果が時短終了条件成立当たりであるかを判別する ( S 6 7 0 5 F )。時短終了条件成立当たりであると判別した場合には ( S 6 7 0 5 F : Y e s )、ボール態様選択テーブル 2 2 2 f b B を参照して、今回キャラクタ 8 0 1 が投げるボールの態様を決定する ( S 6 7 0 6 F )。具体的には、ボール態様選択テーブル 2 2 2 f b B を参照して、今回の特図 2 の抽選結果と、次変動の抽選結果 ( 入賞情報格納エリア 2 2 3 b の保留エリアの内、第 1 エリアに格納されている入賞情報の抽選結果 ) と、現在設定されている時短種別と、に基づいてボールの態様を決定する。

30

40

#### 【 5 7 2 4 】

S 6 7 0 6 F の処理が終了すると、次に、 S 6 7 0 6 F の処理において決定したボール

50



の態様は特殊態様（図1481に示す黒色のボールBa1）であるかを判別し（S6707F）、特殊態様であると判別した場合には（S6707F：Yes）、特殊態様のボールを用いて2枚抜きアクション（図1481参照）を実行する演出態様を決定し（S6708F）、V保留フラグ223fabをオンに設定し（S6709F）、本処理を終了する。一方、S6707Fの処理において、S6706Fの処理で決定されたボールの態様は特殊態様ではないと判別した場合には（S6707F：No）、通常態様のボール（図1481に示す白色のボールBa2）を用いて2枚抜きアクションを実行する演出態様を決定し（S6710F）、S6709Fの処理を実行する。また、S6705Fの処理において、次変動の抽選結果（入賞情報格納エリア223bの保留エリアの内、第1エリアに格納されている入賞情報の抽選結果）は時短終了条件成立当たり当選ではないと判別した場合には（S6705F：No）、今回当選した小当たり種別に対応するマス目（V態様）にボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し（S6711F）、本処理を終了する。なお、マス目（V態様）とは、マス目に「V」の文字が表示されている態様（例えば、図1480に示すVマス目830e）のことである。一方、S6701Fの処理において、今回の特図2の抽選結果が時短終了条件成立当たりではないと判別した場合には（S6701F：No）、今回当選した小当たり種別に対応するマス目（バツ態様）にボールを投げるアクションを実行する演出態様を決定し（S6712F）、本処理を終了する。なお、マス目（バツ態様）とは、マス目に「x」が表示されている表示態様（例えば、図1480に示すバツマス目830d）のことである。

10

#### 【5725】

20

図1491に戻り、説明を続ける。S5951Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードは時短モードではないと判別した場合には（S5951F：No）、次に、V保留モードであるかを判別し（S5953F）、V保留モードであると判別した場合には（S5953F：Yes）、表示領域Dm14に表示されているV保留アイコンの放出を実行する演出態様を決定し（S5954F）、V保留フラグ223fabをオフに設定し（S5955F）、S5907Fの処理を実行する。また、S5953Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードはV保留モードではないと判別した場合には（S5953F：No）、受信した変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S5956F）、S5907Fの処理を実行する。また、S5902Fの処理において、S5901Fの処理で読み出した演出モードは引き戻しモードであると判別した場合には（S5902F：Yes）、第2特別図柄（特図2）の抽選結果に基づいて超バトルモード選択テーブル222faを参照して獲得アイコンの種別を決定し（S5913F）、S5907Fの処理を実行する。

30

#### 【5726】

以上、説明した通り、本第31制御例の第2変形例では、時短状態を終了させるための終了条件（時短終了条件）として、時短状態中に実行された特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動時短終了条件）を設定可能に構成している。つまり、本第2変形例におけるパチンコ機10では、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たり（V大当たり遊技を実行させ易い小当たり）に当選すること無く時短状態が終了し得るように構成している。このように構成することで、時短状態が設定された場合であってもV大当たり遊技が一度も実行されること無く時短状態が終了する可能性を残すことができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、V大当たり遊技の終了後には必ず時短状態が設定されるように構成している。つまり、時短終了条件が成立する小当たりに当選した時点（V大当たり遊技が実行され易い小当たり遊技の実行条件が成立した時点）で、遊技者に有利な遊技状況となるように構成している。このように構成することで、時短状態中に実行された特別図柄抽選で当選した小当たりに基づいてV大当たり遊技が実行されることを目指す分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。更に、小当たり当選した場合に時短小当たり種別のみが設定されるように構成し、時短終了条件が成立する小当たり種別の数が多い方が、少ない場合よりも遊技者に有利な時短状態となるように構成している。

40

50

## 【 5 7 2 7 】

< 第 3 1 制御例の第 3 変形例について >

次に、図 1 4 9 4 から図 1 5 0 8 を参照して、上述した第 3 1 制御例の第 3 変形例について説明をする。上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、遊技状態として時短状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合の方が、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V 領域）へと通過させ易くなるように構成していた。これに対して、本第 3 1 制御例の第 3 変形例では、遊技状態として時短状態が設定されている状況下で小当たり遊技が実行される場合の一部において、その小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V 領域）へと通過させ易くする状況を創出可能に構成している点で相違している。このように構成することで、時短終了条件が成立しなかった小当たり遊技が実行された場合であっても、V 大当たり遊技が実行される可能性を残すことができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、時短終了条件が成立しない小当たり遊技が頻繁に発生してしまうことで特別図柄抽選が効率良く行えなくなり遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

## 【 5 7 2 8 】

ここで、本第 3 1 制御例の第 3 変形例では、時短状態中に実行される普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動パターンとして、殆どが短変動時間（0.2 秒）の変動パターンが選択されることで、時短状態中に右打ち遊技にて発射された遊技球の殆どを第 2 入球口 6 4 0 へと誘導可能に構成しているが、低確率で長変動時間（60 秒）の変動パターンが選択されるように構成している。この長変動時間の変動パターン（当たりロング等）が設定された場合には、普図当たり遊技の実行間隔が開くため右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下する遊技球が第 2 可変入賞装置 6 5 0 へと到達し易くなる状況が創出される。よって、たとえ時短状態中に小当たり遊技が実行された場合（時短終了条件が成立しない小当たり種別に対応した小当たり遊技が実行された場合）であっても、普通図柄がロング変動している状況であれば特定領域（V 領域）に遊技球を通過させることができるように構成している。つまり、本第 3 1 制御例の第 3 変形例では、時短状態中に実行される普通図柄のロング変動、即ち、普図当たり遊技の実行間隔が開いてしまうといった従来であれば遊技者に不利な遊技状況を創出させる事象が発生した場合であっても、その事象が発生したタイミングによっては遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能に構成しているため、斬新な遊技性を提供することができる。

20

30

## 【 5 7 2 9 】

さらに、本第 3 1 制御例の第 3 変形例では、時短状態中の小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V 領域）へと通過させた場合には、通常状態が設定されている小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V 領域）へと通過させた場合よりも、V 大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されるように構成している。よって、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中もより意欲的に遊技を行わせることができる。

## 【 5 7 3 0 】

なお、本第 3 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一の遊技盤 1 3 の構成を有しており、時短状態中において第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させること無く（第 2 特別図柄抽選を実行すること無く）普通図柄抽選のみを実行させる遊技を行えないように構成している。このように構成された遊技盤 1 3 を用いることで、普通図柄のロング変動が実行されるまで普通図柄抽選のみを実行し、普通図柄のロング変動が実行された後に第 2 特別図柄抽選を実行させるといった不適切な遊技が行われてしまうことを防止することができる。

40

## 【 5 7 3 1 】

< 第 3 1 制御例の第 3 変形例における演出内容について >

まず、図 1 4 9 4、及び図 1 4 9 5 を参照して、本第 3 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする

50

。本第3変形例では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動パターンとして、通常よりも長いロング変動を実行可能に構成していることから、時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、時短状態のまま実行される小当たり遊技中であっても、特定領域650vへと遊技球を通過させる（V入賞させる）ことが可能に構成している。よって、時短状態のまま実行される小当たり遊技中の演出内容を上述した第31制御例と異ならせている。

#### 【5732】

図1494(a)は、時短状態のまま小当たり遊技が実行されている期間中に普図ロング変動が実行された場合に示される表示画面の一例を示した図である。普図ロング変動が実行されていない時短状態の小当たり遊技中は、通常、図1415(b)に示した演出画面が表示されており、普図ロング変動が開始された時点で、図1494(a)に示した表示画面が表示される。図1494(a)の表示画面には、特定領域650vへと遊技球を入球させるチャンスが急に到来したことを示す「緊急ミッション」の文字が表示され、通常状態中に実行される小当たり遊技の表示画面(図1414(a)参照)が表示される。そして、既に経過している小当たり遊技期間に対応して減算表示された状態でタイムゲージga1が表示される。また、副表示領域Dsには、急に特定領域650vへと遊技球を入球させるチャンスが急に到来したことを案内するための案内態様として「緊急ミッション発生!!制限時間内にV入賞できれば大チャンス!!」が表示される。また、表示領域Dm3は、普通図柄変動(普図変動)の状況を示す図柄が変動表示されている。

10

#### 【5733】

そして、緊急ミッション中に特定領域650vへと遊技球を入賞させると、図1494(b)に示した表示画面が表示される。図1494(b)は、緊急ミッション中に特定領域650vへと遊技球を入賞させた場合に示される表示画面の一例を示した図であって、上述した図1414(b)の表示画面に対して、表示領域HR10の表示内容、及び、副表示領域Dsの表示内容が相違している。それ以外の表示内容および各表示態様の変位要件については同一であるため、その説明を省略する。本第3変形例では、時短状態中にV大当たり遊技の実行条件を成立させた場合には、設定されている時短種別や、当選した小当たり種別に関わらず、遊技者に最も有利となるV大当たり遊技が実行されるように構成している(図1497参照)。よって、表示領域HR10には「MAXVゲットおめでとう」の文字が表示され、副表示領域Dsには「最高勝利期待度のバトルモードが続くよ」の文字が表示される。

20

30

#### 【5734】

次に、図1495を参照して、非小当たり遊技中に普図ロング変動が実行された場合の演出内容について説明をする。図1495(a)は、外れ特図変動中に普図ロング変動が実行された場合に示される表示画面を示した図である。図1495(a)に示した通り、主表示領域Dmに「カウントダウンバトルモード」と表示され、表示領域HR11には「残り10秒」が表示され、副表示領域Dsには「残り時間内に攻撃をしたら勝利確定!」の文字が表示されている。ここで、表示領域HR11に表示される残り時間は、普図ロング変動の残時間ではなく、普図ロング変動の残時間から、小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと通過させるのに要する時間を差し引いた時間が表示され、時間経過と共に減算表示されるように構成している。つまり、表示領域HR11に表示されている残り時間が0秒になる前に小当たり遊技が実行された場合には、その小当たり遊技に基づいてV大当たり遊技を実行させ易くすることができることを遊技者に分かり易く報知している。これにより、残り時間内に小当たり変動が実行されたにも関わらず、小当たり遊技の開始直後に普図ロング変動が終了してしまい、V大当たり遊技を実行させることができない事態が発生してしまうことを抑制することができる。そして、カウントダウンバトルモード中に小当たり変動が開始された場合には、図1495(b)に示した通り、キャラクタ801が全てのアイテムを装備した状態で敵キャラ802を攻撃する演出が実行される。そして、勝利期待度100%が表示領域Dm10に表示される。

40

#### 【5735】

50

< 第 3 1 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 4 9 6 から図 1 4 9 9 を参照して、本第 3 1 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 3 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【 5 7 3 6 】

図 1 4 9 6 は、本第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2 の構成を示した図である。本第 3 変形例の R O M 2 0 2 は、上述した第 3 1 制御例に対して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 f d に代えて第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 f d C を設け、新たに、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f f C を設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付して説明を省略する。

10

【 5 7 3 7 】

まず、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 f d C が有する小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 C に規定されている内容について、図 1 4 9 7 を参照して説明をする。図 1 4 9 7 は、小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 C に規定されている内容を模式的に示した図である。この小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 C は、上述した第 3 1 制御例の小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 に対して、V 通過時の遊技状態が時短状態である場合に設定される時短種別として「時短 A 1」、即ち、最も遊技者に有利となる時短種別が設定されるように規定内容を変更している点で相違し、それ以外の要素は同一である。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たりに当選した場合であっても、その小当たり遊技が実行されるタイミングと、普図ロング変動が実行されるタイミングとが合致した場合には遊技者に有利な遊技を提供することができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

20

【 5 7 3 8 】

次に、図 1 4 9 8 を参照して、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f f C の内容について説明をする。図 1 4 9 8 は、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f f C に規定されている内容を模式的に示した図である。この普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f f C には、電サポの有無（時短状態の有無）と、普通図柄抽選の結果と、変動種別カウンタ C S 1 の値とに基づいて異なる変動時間の変動パターンが規定されている。具体的には、電サポありの状態では、抽選結果が「当たり」に対して、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 9 5」の範囲に対して、変動時間が 0 . 2 秒の「当たりショート」が、「1 9 6 ~ 1 9 7」の範囲に対して、変動時間が 3 0 秒の「当たりミドル」が、「1 9 8」の値に対して、変動時間が 6 0 秒の「当たりロング」が規定されており、抽選結果が「外れ」に対して、変動種別カウンタ C S 1 の値が「0 ~ 1 7 9」の範囲に対して、変動時間が 3 0 秒の「外れミドル」が、「1 8 0 ~ 1 9 8」の範囲に対して、変動時間が 6 0 秒の「外れロング」が規定されている。このように構成することで、時短状態中に実行される普通図柄変動の一部において普図ロング変動（3 0 秒変動、6 0 秒変動）を実行させることが可能となるため、時短状態のまま実行される小当たり遊技中にも V 大当たり遊技を実行させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、本第 3 変形例では、普通図柄変動の時間を変化させることで、時短状態のまま実行される小当たり遊技中にも V 大当たり遊技を実行させ易い期間を創出しているが、これに限ることなく、例えば、時短状態中に実行される普図当たり遊技における電動役物 6 4 0 a の開放パターンとして、途中で長時間の閉鎖期間（3 0 秒閉鎖、6 0 秒閉鎖）が設定される開放パターンの普図当たり遊技を実行するように構成しても良い。この場合であっても、長時間の閉鎖期間（3 0 秒閉鎖、6 0 秒閉鎖）中に小当たり遊技が実行された場合には、本第 3 変形例と同様に V 大当たり遊技を狙った遊技を意欲的に行わせることができる。また、普図当たり遊技の開放パターンとして、1 回の開閉動作によって、継続して右打ち遊技を実行することで発射される遊技球（0 . 6 秒間隔で右側領域を流下する遊技球）の少なくとも一部が、電動役物 6 4 0 a より

30

40

50

も下流側へと流下可能となる特定開放パターンの普図当たり遊技を実行可能とし、連続して実行される普図当たり遊技が連続して特定開放パターンである場合に、小当たり遊技中に特定領域 650v へと遊技球を通過させることが可能となるように構成しても良い。

【5739】

次に、図 1499 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成について説明をする。図 1499 は、本第 3 変形例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する RAM 223 の構成を示した図である。図 1499 に示した通り、本第 3 変形例の RAM 223 は、上述した第 3 1 制御例の RAM 223 に対して、緊急ミッション中フラグ 223 f a C、普図変動残時間タイマ 223 f b C、表示残時間タイマ 223 f c C、V 有効残時間タイマ 223 f d C を追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

10

【5740】

緊急ミッション中フラグ 223 f a C は、時短状態における小当たり遊技中に普図ロング変動が実行されたことによって、緊急ミッション演出が実行されたことを示すためのフラグであって、緊急ミッション演出が実行される場合にオンに設定される。そして、小当たり遊技中に特定領域 650v へと遊技球が入球した場合に緊急ミッション中フラグ 223 f a C の設定状況が判別され、オンに設定されていると判別した場合には、図 1494 (b) に示した表示画面が表示される。

【5741】

普図変動残時間タイマ 223 f b C は、普図変動の残変動時間を計測するためのカウンタであって、普図ロング変動 (30 秒変動、60 秒変動) が実行される場合に値がセットされる。そして、セットされた値に基づいて、カウントダウン表示態様 (図 1495 参照) の表示態様が決定される。

20

【5742】

表示残時間タイマ 223 f c C は、カウントダウンバトルモード中に表示されている残り時間を計測するためのカウンタであって、普図ロング変動が実行された場合に表示残時間が算出され、その算出された値がセットされる。

【5743】

V 有効残時間タイマ 223 f d C は、小当たり遊技期間における V 有効期間 (特定領域 650v へと遊技球を入球させることが可能な期間) の残時間を計測するためのカウンタであって、実行される小当たり遊技に対して予め規定されている時間に対応する値が小当たり遊技の開始時にセットされる。そして、緊急ミッション演出が実行された場合に、当該残時間に対応する表示態様でタイムゲージ g a 1 が表示される。

30

【5744】

< 第 3 1 制御例の第 3 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1500 を参照して、本第 3 1 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の MPU 201 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例の第 3 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、普通図柄変動処理 (図 1446 の S 106 参照) に代えて普通図柄変動処理 (図 1500 の S 136 参照) を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。図 1500 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理 (図 1435 参照) の一処理である普通図柄変動処理 (S 136) の処理内容について説明する。図 1500 は、この普通図柄変動処理 (S 136) の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例の第 3 変形例における普通図柄変動処理 (S 136) は、上述した第 3 1 制御例における普通図柄変動処理 (図 1446 の S 106 参照) に対して、普通図柄 (普図) の変動時間を遊技状態に応じて一定にするのではなく、同一の遊技状態であっても変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて複数の変動時間から対応する変動時間を設定する処理を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。この普通図柄変動処理 (S 136) では、まず、

40

50

今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であることを判別する（S801）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S801：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でないと判別した場合には（S801：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であることを判別する（S802）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S802：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を取得し（S803）、その値が0よりも大きいかを判別する（S804）。S804の処理で普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）が0であると判別された場合には（S804：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203fの値が0よりも大きいと判別した場合は（S804：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203fの値（M）を1減算する（S805）。次に、普通図柄保留球格納エリア203cに格納されたデータをシフトする（S806）。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第2当たり乱数カウンタC4の値を取得する（S807）。次に、第2当たり乱数テーブル202fc（図1424（b）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果（抽選結果）が取得され（S808F）、S811の処理を実行する。S811の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであることを判別し（S811）、当たりであると判別した場合は（S811：Yes）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S812）、S831Fの処理を実行する。一方、S811の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S811：No）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（S813）、S831Fの処理を実行する。S831Fの処理では、普通図柄変動パターン選択テーブル202ffcを参照して、普通図柄の変動時間を決定する（S831F）。具体的には、普通図柄変動が実行される場合の電サポの有無、即ち、電サポ状態（時短状態）であるか非電サポ状態（通常状態）であるかと、普通図柄の抽選結果と、変動種別カウンタCS1の値とに基づいて変動パターンと変動時間が決定される。そして、S831Fの処理において決定された普通図柄の変動時間と、今回の普通図柄の抽選結果と、に対応する普通図柄変動パターンコマンドを設定し（S832F）、本処理を終了する。

#### 【5745】

一方、S802の処理において、普通図柄（第2図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（S802：No）、第2図柄表示装置83において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S817）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S817：No）、そのまま本処理を終了する。一方、S817の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S817：Yes）、次に、第2図柄表示装置83の停止表示を設定する（S818）。S818の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第2図柄表示装置83には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第2図柄表示装置83には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したS812、或いはS813の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。S818の処理により、停止表示を設定すると、第2図柄表示装置83における変動表示が終了し、S812の処理、或いはS813の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）が第2図柄表示装置83に停止表示（点灯表示）される。次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであることを判別する（S819）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S819：No）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S819：Yes）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ203hの値を参照して判別し（S820）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S

820 : Yes)、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間が5秒間×1回の遊技内容(開放動作)を設定し(S821)、S822の処理を実行する。一方、S820の処理で時短中(普通図柄の高確率状態)では無いと判別した場合は(S820 : No)、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物640aの開放時間が0.1秒間×1回の遊技内容(開放動作)を設定し(S823F)、S822の処理を実行する。S822の処理では、S821、或いはS823の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物640aの開閉制御開始を設定し(S822)、本処理を終了する。

【5746】

<第31制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について>

図1501~図1508を参照して、本第31制御例の第3変形例におけるパチンコ機10の音声ランプ制御装置113のMPU221にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第31制御例の第3変形例では、上述した第31制御例に対して、普図関連処理(図1455のS4216F参照)に代えて普図関連処理(図1501のS4246F参照)を、時短中小当たり開始処理(図1457のS5505F参照)に代えて時短中小当たり開始処理(図1503のS5535F参照)を、小当たり中処理(図1459のS5507F参照)に代えて小当たり中処理(図1505のS5537F参照)を、バトルモード中当たり演出設定処理(図1461のS5906F参照)に代えてバトルモード中当たり演出設定処理(図1506のS5936F参照)を、演出更新処理(図58のS4111参照)に代えて演出更新処理(図1508のS4131参照)を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。

【5747】

図1501~図1502を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される普図関連処理(S4246F)の処理内容について説明する。図1501は、この普図関連処理(S4246F)の処理内容を示したフローチャートである。本第31制御例の第3変形例における普図関連処理(S4246F)は、上述した第31制御例における普図関連処理(図1455のS4216F参照)に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合(S4601F : Yes)に普図演出設定処理(S4631F)を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図1502を参照して、普図関連処理(図1501のS4246F参照)の一処理である普図演出設定処理(S4631F)の処理内容について説明する。図1502は、この普図演出設定処理(S4631F)の処理内容を示したフローチャートである。この普図演出設定処理(S4631F)は、遊技状態と、今回の普通図柄の変動パターン(変動時間)と、に基づいて普通図柄変動の演出態様を決定する処理である。普図演出設定処理(S4631F)が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する(S6801F)。具体的には、従状態設定エリア223gに格納(設定)されている遊技状態を示す情報を読み出し、時短状態を示す情報であるかを判別する。時短状態ではないと判別した場合には(S6801F : No)、表示用普図変動開始コマンドを設定し(S6802F)、決定した演出態様に对应する表示用コマンドを設定し(S6803F)、本処理を終了する。一方、S6801Fの処理において、設定されている遊技状態が時短状態であると判別した場合には(S6801F : Yes)、今回の普通図柄の変動時間は0.2秒であるかを判別し(S6804F)、変動時間が0.2秒であると判別した場合には(S6804F : Yes)、S6802Fの処理を実行する。また、S6804Fの処理において、今回の普通図柄の変動時間は0.2秒ではないと判別した場合には(S6804F : No)、小当たり遊技の実行中であるかを判別し(S6805F)、小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には(S6805F : No)、普図変動残時間タイマ23fbcに今回の普図変動時間に対応する値をセットし(S6806F)、表示残時間タイマ223fcCに普図変動時間から7秒差し引いた時間に対応する値をセットし(S6807F)、表示残時間タイマ223fcCの値に対応するカウントダウン表示態様を決定し(S6808F)、カウント

ダウンバトルモードに対応する演出態様を決定し ( S 6 8 0 9 F )、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 6 8 0 3 F )、本処理を終了する。一方、 S 6 8 0 5 F の処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には ( S 6 8 0 5 F : Y e s )、 V 有効残時間タイマ 2 2 3 f d C の値に基づいて V 有効残時間を算出し ( S 6 8 1 0 F )、 V 有効残時間は 5 秒以上であるかを判別する ( S 6 8 1 1 F )。 V 有効残時間が 5 秒以上ではないと判別した場合には ( S 6 8 1 1 F : N o )、 S 6 8 0 3 F の処理を実行する。一方、 V 有効残時間は 5 秒以上であると判別した場合には ( S 6 8 1 1 F : Y e s )、緊急ミッションに対応する演出態様を決定し ( S 6 8 1 2 F )、 V 有効残時間タイマ 2 2 3 f d C の値に対応する残時間ゲージの表示態様を決定し ( S 6 8 1 3 F )、緊急ミッション中フラグ 2 2 3 f a C をオンに設定し ( S 6 8 1 4 F )、 S 6 8 0 3 F の処理を実行する。

#### 【 5 7 4 8 】

次に、図 1 5 0 3 を参照して、当たり関連処理 ( 図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照 ) の一処理である時短中小当たり開始処理 ( S 5 5 3 5 F ) の処理内容について説明する。図 1 5 0 3 は、この時短中小当たり開始処理 ( S 5 5 3 5 F ) の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例における時短中小当たり開始設定処理 ( S 5 5 3 5 F ) は、上述した第 3 1 制御例における時短中小当たり開始設定処理 ( S 5 5 0 5 F ) に対して、 S 5 6 0 1 F の処理において連続演出実行中フラグ 2 2 3 q がオンではないと判別した場合には ( S 5 6 0 1 F : N o )、 S 5 6 0 2 F の処理を行う前にカウントダウンバトル設定処理 ( S 5 6 3 1 F ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 1 5 0 4 を参照して、時短中小当たり開始処理 ( S 5 5 3 5 F ) の一処理であるカウントダウンバトル設定処理 ( S 5 6 3 1 F ) の処理内容について説明する。図 1 5 0 4 は、このカウントダウンバトル設定処理 ( S 5 6 3 1 F ) の処理内容を示したフローチャートである。カウントダウンバトル設定処理 ( S 5 6 3 1 F ) が実行されると、まず、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きいかを判別し ( S 6 9 0 1 F )、0 より大きくない ( 0 である ) と判別した場合には ( S 6 9 0 1 F : N o )、本処理を終了する。一方、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 6 9 0 1 F : Y e s )、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値に基づいて残カウントダウン時間を算出し ( S 6 9 0 2 F )、算出した残カウントダウン時間は 5 秒以上であるかを判別する ( S 6 9 0 3 F )。残カウントダウン時間が 5 秒以上であると判別した場合には ( S 6 9 0 3 F : Y e s )、普  
 通図変動残時間タイマ 2 2 3 f b C の値に対応する期間で V 入賞 ( 第 2 可変入賞装置 ( V ア  
 タッカー ) 6 5 0 の特定領域 ( V ゲート 6 5 0 v ) への球の入賞 ) を促す強案内表示態様  
 を決定し ( S 6 9 0 4 F )、カウントダウンバトル用小当たり遊技中演出態様を決定し ( S 6 9 0 5 F )、決定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 6 9 0 6 F )、本処理を終了する。一方、 S 6 9 0 3 F の処理において、残カウントダウン時間は 5 秒以上ではないと判別した場合には ( S 6 9 0 3 F : N o )、普通図変動残時間タイマ 2 2 3 f b C の値に対応する期間で V 入賞を促す案内表示態様を決定し ( S 6 9 0 7 F )、 S 6 9 0 5 F の処理を実行する。

#### 【 5 7 4 9 】

次に、図 1 5 0 5 を参照して、当たり関連処理 ( 図 1 4 5 6 の S 4 2 1 8 F 参照 ) の一処理である小当たり中処理 ( S 5 5 3 7 F ) の処理内容について説明する。図 1 5 0 5 は、この小当たり中処理 ( S 5 5 3 7 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり中処理 ( S 5 5 3 7 F ) は、主制御装置 1 1 0 から受信した小当たり遊技関連コマンドに対応して、小当たり遊技中に第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に各種演出を表示するための処理を実行する。小当たり中処理 ( S 5 5 3 7 F ) が実行されると、まず、小当たり終了コマンド ( エンディングコマンド ) を受信したかを判別し ( S 5 8 0 1 F )、小当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 8 0 1 F : Y e s )、通常状態 ( 特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態 ) であるか ( 従状態設定エリア 2 2 3 g に通常状態を示す情報が設定されているか ) を判別する ( S 5 8 0 2 F )。通常状態で



はないと判別した場合には (S 5 8 0 2 F : N o )、本処理を終了する。一方、S 5 8 0 2 F の処理において通常状態であると判別した場合には (S 5 8 0 2 F : Y e s )、次に、V 入賞の有無 (第 2 可変入賞装置 (V アタッカー) 6 5 0 内の特定領域 (V ゲート 6 5 0 v ) を球が通過したか否か) を判別し (S 5 8 0 3 F )、V 入賞ありと判別した場合には (S 5 8 0 3 F : Y e s )、大当たり遊技開始を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 0 4 F )、S 5 8 0 6 F の処理を実行する。一方、S 5 8 0 3 F の処理において、V 入賞なし (V ゲート 6 5 0 v を球が通過していない) と判別した場合には (S 5 8 0 3 F : N o )、バトルモード終了を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 0 5 F )、S 5 8 0 4 F の処理を実行する。S 5 8 0 6 F の処理では、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f はオンであるかを判別し (S 5 8 0 6 F )、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオンであると判別した場合には (S 5 8 0 6 F : Y e s )、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f をオフに設定し (S 5 8 0 7 F )、本処理を終了する。一方、時短終了待機フラグ 2 2 3 f f がオンではないと判別した場合には (S 5 8 0 6 F : N o )、そのまま本処理を終了する。

10

#### 【 5 7 5 0 】

S 5 8 0 1 F の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には (S 5 8 0 1 F : N o )、次に、入賞個数コマンド (V 入口通過コマンド) を受信したかを判別する (S 5 8 0 8 F )。入賞個数コマンドを受信したと判別した場合には (S 5 8 0 8 F : Y e s )、次に、今回の小当たり遊技における 4 個目の入賞であるか (今回受信した入賞個数コマンドは今回の小当たり遊技における 4 個目に受信した入賞個数コマンドであるか) を判別する (S 5 8 1 0 F )。4 個目の入賞であると判別した場合には (S 5 8 1 0 F : Y e s )、特定領域 (V ゲート 6 5 0 v ) へ球が入賞可能である状態を示す表示用コマンドを設定し (S 5 8 1 1 F )、本処理を終了する。一方、S 5 8 1 0 の処理において、4 個目の入賞ではないと判別した場合には (S 5 8 1 0 F : N o )、現在の入賞個数に対応する表示用コマンドを設定し (S 5 8 1 2 F )、本処理を終了する。また、S 5 8 0 8 F の処理において、入賞個数コマンドを受信していないと判別した場合には (S 5 8 0 8 F : N o )、次に、V 通過コマンドを受信したかを判別し (S 5 8 1 3 F )、V 通過コマンドを受信したと判別した場合には (S 5 8 1 3 F : Y e s )、緊急ミッション中フラグ 2 2 3 f a C はオンであるかを判別し (S 5 8 3 1 F )、緊急ミッション中フラグ 2 2 3 f a C がオンであると判別した場合には (S 5 8 3 1 F : Y e s )、緊急ミッション中フラグ 2 2 3 f a C をオフに設定し (S 5 8 3 2 F )、表示領域 H R 1 0 に「M A X V ゲット」の表示態様 (図 1 4 9 4 ( b ) 参照) を示すための表示用コマンドを設定し (S 5 8 3 3 F )、大当たり当選を報知する表示用コマンドを設定し (S 5 8 1 4 F )、本処理を終了する。一方、V 通過コマンドを受信していないと判別した場合には (S 5 8 3 1 F : N o )、S 5 8 3 2 F および S 5 8 3 3 F の処理をスキップし、S 5 8 3 4 F の処理を実行する。

20

30

#### 【 5 7 5 1 】

次に、図 1 5 0 6 ~ 図 1 5 0 7 を参照して、特図 2 演出態様設定処理 (図 1 4 6 0 の S 4 9 0 7 F 参照) の一処理であるバトルモード中当たり演出設定処理 (S 5 9 3 6 F ) の処理内容について説明する。図 1 5 0 6 は、このバトルモード中当たり演出設定処理 (S 5 9 3 6 F ) の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例の第 3 変形例におけるバトルモード中当たり演出設定処理 (S 5 9 3 6 F ) は、上述した第 3 1 制御例におけるバトルモード中当たり演出設定処理 (図 1 4 6 1 の S 5 9 0 6 F 参照) に対して、S 6 0 0 1 F の処理を実行する前に、普図ロング変動中演出設定処理 (S 6 0 3 1 F ) を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 1 5 0 7 を参照して、バトルモード中当たり演出設定処理 (図 1 5 0 6 の S 5 9 3 6 F 参照) の一処理である普図ロング変動中演出設定処理 (S 6 0 3 1 F ) の処理内容について説明する。図 1 5 0 7 は、この普図ロング変動中演出設定処理 (S 6 0 3 1 F ) の処理内容を示したフローチャートである。この普図ロング変動中演出設定処理 (S 6 0 3 1 F ) は、バトルモード中のカウントダウンバトルに関連する演出態様を決定するための処理である。普図ロング変動中演出設定処理

40

50

(S 6 0 3 1 F) が実行されると、まず、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きいかを判別し (S 7 0 0 1 F)、0 より大きくない (0 である) と判別した場合には (S 7 0 0 1 F : N o)、本処理を終了する。一方、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 よりも大きいと判別した場合には (S 7 0 0 1 F : Y e s)、今回の第 2 特別図柄 (特図 2) の変動が時短終了条件が成立する変動であるか、即ち、時短終了条件が成立する小当たり当選変動であるかを判別する (S 7 0 0 2 F)。時短終了条件が成立する特図 2 変動であると判別した場合には (S 7 0 0 2 F : Y e s)、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値を 0 に設定 (クリア) し (S 7 0 0 3 F)、カウントダウンバトルモード終了を示す演出態様を決定し (S 7 0 0 4)、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し (S 7 0 0 9 F)、本処理を終了する。一方、S 7 0 0 2 F の処理において、時短終了条件が成立する特図 2 変動ではないと判別した場合には (S 7 0 0 2 F : N o)、今回の特図変動時間経過時における表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値を算出し (S 7 0 0 5 F)、算出した結果、残時間があるか (表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値から今回の特図変動時間に対応する値を差し引いた結果、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きくなるか) を判別する (S 7 0 0 6 F)。残時間がないと判別した場合には (S 7 0 0 6 F : N o)、S 7 0 0 3 F の処理を実行する。一方、残時間があると判別した場合には (S 7 0 0 6 F : Y e s)、カウントダウンバトル発生を示す演出態様を決定し (S 7 0 0 7 F)、表示領域 D m 1 0 に「勝利期待度 1 0 0 %」を示す表示態様 (図 1 4 9 5 (b) 参照) を決定し (S 7 0 0 8 F)、S 7 0 0 9 F の処理を実行する。

10

#### 【 5 7 5 2 】

20

次に、図 1 5 0 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理の一処理である演出更新処理 (S 4 1 3 1 F) の処理内容について説明する。図 1 5 0 8 は、この演出更新処理 (S 4 1 3 1 F) の処理内容を示したフローチャートである。本第 3 1 制御例における演出更新処理 (S 4 1 3 1 F) は、上述した第 3 1 制御例における演出更新処理 (S 4 1 1 1) に代えて実行される処理である。この演出更新処理 (S 4 1 3 1 F) では、主に、各種タイマ値の更新処理と、更新後の各タイマ値に対応する演出を実行するための処理が実行される。演出更新処理 (S 4 1 3 1 F) が実行されると、まず、普図変動残時間タイマ 2 2 3 f b C の値は 0 より大きいかを判別し (S 7 1 0 1 F)、0 より大きいと判別した場合には (S 7 1 0 1 F : Y e s)、普図変動残時間タイマ 2 2 3 f b C の値を更新し (S 7 1 0 2 F)、S 7 1 0 3 F の処理を実行する。一方、S 7 1 0 1 F の処理において、普図変動残時間タイマ 2 2 3 f b C の値が 0 より大きくない (0 である) と判別した場合には (S 7 1 0 1 F : N o)、S 7 1 0 2 F の処理をスキップし、S 7 1 0 3 F の処理を実行する。S 7 1 0 3 F の処理では、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きいかを判別し (S 7 1 0 3 F)、0 より大きいと判別した場合には (S 7 1 0 3 F : Y e s)、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値を更新し (S 7 1 0 4 F)、更新後の表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値に対応する表示用コマンドを設定する (S 7 1 0 5 F)。なお、S 7 1 0 5 F で設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理にて 1 ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置 1 1 4 へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置 1 1 4 が受信したことに基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様 (例えば、図 1 4 9 5 (a) に示す、表示領域 H R 1 1 に表示されるカウントダウンの残時間の更新) が表示される。S 7 1 0 5 F の処理が終了すると、次に、更新後の表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 であるかを判別し (S 7 1 0 6 F)、0 であると判別した場合には (S 7 1 0 6 F : Y e s)、小当たり遊技の実行中であるかを判別する (S 7 1 0 7 F)。小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には (S 7 1 0 7 F : N o)、カウントダウンバトル終了を示す表示用コマンドを設定し (S 7 1 0 8 F)、S 7 1 0 9 F の処理を実行する。一方、S 7 1 0 3 F の処理において、表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値が 0 より大きくない (0 である) と判別した場合には (S 7 1 0 3 F : N o)、S 7 1 0 4 F ~ S 7 1 0 8 F の処理をスキップし、S 7 1 0 9 F の処理を実行する。また、S 7 1 0 6 F の処理において、更新後の表示残時間タイマ 2 2 3 f c C の値

30

40

50

が0ではないと判別した場合には ( S 7 1 0 6 F : N o )、S 7 1 0 7 F および S 7 1 0 8 F の処理をスキップし、S 7 1 0 9 F の処理を実行する。また、S 7 1 0 7 F の処理において、小当たり遊技の実行中であると判別した場合には ( S 7 1 0 7 F : Y e s )、S 7 1 0 8 F の処理をスキップし、S 7 1 0 9 F の処理を実行する。S 7 1 0 9 F の処理では、V有効残時間タイマ223 f d Cの値が0より大きいかを判別し ( S 7 1 0 9 F )、0より大きくない ( 0である ) と判別した場合には ( S 7 1 0 9 F : N o )、本処理を終了する。一方、V有効残時間タイマ223 f d Cの値が0より大きいと判別した場合には ( S 7 1 0 9 F : Y e s )、V有効残時間タイマ223 f d Cの値を更新し ( S 7 1 1 0 F )、更新後のV有効残時間タイマ223 f d Cの値に対応する表示用コマンドを設定する ( S 7 1 1 1 F )。なお、S 7 1 1 1 Fで設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置113のメイン処理にて1ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置114へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様 ( 例えば、図1494 ( a ) に示す、V有効残時間ゲージ g a 1の更新 ) が表示される。S 7 1 1 1 Fの処理が終了すると、次に、更新後のV有効残時間タイマ223 f d Cの値が0であるかを判別し ( S 7 1 1 2 F )、0であると判別した場合には ( S 7 1 1 2 F : Y e s )、緊急ミッション中フラグ223 f a Cはオンであるかを判別し ( S 7 1 1 3 F )、緊急ミッション中フラグ223 f a Cがオンであると判別した場合には ( S 7 1 1 3 F : Y e s )、緊急ミッション終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 7 1 1 4 F )、緊急ミッション中フラグ223 f a Cをオフに設定し ( S 7 1 1 5 F )、本処理を終了する。一方、S 7 1 1 2 Fの処理において、更新後のV有効残時間タイマ223 f d Cの値が0より大きいと判別した場合には ( S 7 1 1 2 F : N o )、本処理を終了する。また、S 7 1 1 3 Fの処理において、緊急ミッション中フラグ223 f a Cがオンではないと判別した場合には ( S 7 1 1 3 F : N o )、本処理を終了する。

#### 【5753】

以上、説明した通り、本第31制御例の第3変形例では、時短状態中に実行される普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄の変動パターンとして、殆どが短変動時間 ( 0 . 2秒 ) の変動パターンが選択されることで、時短状態中に右打ち遊技にて発射された遊技球の殆どを第2入球口640へと誘導可能に構成しているが、低確率で長変動時間 ( 60秒 ) の変動パターンが選択されるように構成している。この長変動時間の変動パターン ( 当たりロング等 ) が設定された場合には、普通図柄当たり遊技の実行間隔が開くため右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下する遊技球が第2可変入賞装置650へと到達し易くなる状況が創出される。よって、たとえ時短状態中に小当たり遊技が実行された場合 ( 時短終了条件が成立しない小当たり種別に対応した小当たり遊技が実行された場合 ) であっても、普通図柄がロング変動している状況であれば特定領域 ( V領域 ) に遊技球を通過させることができるように構成している。つまり、本第31制御例の第3変形例では、時短状態中に実行される普通図柄のロング変動、即ち、普通図柄当たり遊技の実行間隔が開いてしまうといった従来であれば遊技者に不利な遊技状況を創出させる事象が発生した場合であっても、その事象が発生したタイミングによっては遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能に構成しているため、斬新な遊技性を提供することができる。また、時短状態中の小当たり遊技中に遊技球を特定領域 ( V領域 ) へと通過させた場合には、通常状態が設定されている小当たり遊技中に遊技球を特定領域 ( V領域 ) へと通過させた場合よりも、V大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態が設定されるように構成している。よって、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中もより意欲的に遊技を行わせることができる。更に、時短状態中において第2入球口640へと遊技球を入球させること無く ( 第2特別図柄抽選を実行すること無く ) 普通図柄抽選のみを実行させる遊技を行えないように構成している。このように構成された遊技盤13を用いることで、普通図柄のロング変動が実行されるまで普通図柄抽選のみを実行し、普通図柄のロング変動が実行された後に第2特別図柄抽選を実行させるといった不適切な遊技が行われてしまうことを防止することができる。

## 【 5 7 5 4 】

< 第 3 1 制御例の第 4 変形例について >

次に、図 1 5 0 9 から図 1 5 2 0 を参照して、上述した第 3 1 制御例の第 4 変形例について説明をする。上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に成立し得る小当たり時短終了条件が規定されており、上述した第 3 1 制御例の第 2 変形例では、特別図柄変動が実行されたことに基づいて成立し得る変動時短終了条件が規定されている。これに対して本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、時短状態中に普通図柄抽選（普通図柄変動）が実行されたことに基づいて成立し得る普図変動時短終了条件が規定されている。ここで、本第 4 変形例では、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同様に、特別図柄変動と普通図柄変動とが並行して実行されるように構成しており、特別図柄抽選の結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）中や、特別図柄変動が停止表示（確定表示）されている期間中も新たな普通図柄変動を実行させることが可能に構成されている。

10

## 【 5 7 5 5 】

このように構成された本第 4 変形例では、時短終了条件が成立しない小当たりに当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立することで、小当たり遊技の途中で遊技状態が時短状態から通常状態へと移行可能となる。よって、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行された場合であっても、V 大当たり遊技が実行される可能性を残すことができるため遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

20

## 【 5 7 5 6 】

また、本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、小当たり当選に対応する特別図柄の確定表示期間（特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間）の長さが異なる小当たり種別を決定可能であり、小当たり遊技の遊技期間（オープニング期間）の長さが異なる小当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、小当たり当選したことを遊技者が把握することができる時点（小当たり当選に対応する特別図柄が停止表示された時点）から小当たり遊技中に遊技球を特定領域（V 領域）へと通過させることが可能な期間が経過するまでの長さを異ならせることができるように構成している。このように構成することで、設定された小当たり種別や、実行された小当たり遊技の内容によって、小当たり遊技が実行されることが確定している期間中、および、小当たり遊技が実行されている期間中に実行させることが可能な普図変動回数を異ならせることができるため、普図変動時短終了条件を成立させる遊技を遊技者に楽しませることができる。

30

## 【 5 7 5 7 】

なお、詳細な説明は後述するが、本第 4 変形例では、時短状態が設定されてから実行された普通図柄の変動回数が所定回数（例えば、1 0 0 回）実行された場合に普図変動時短終了条件が成立し時短状態が終了するように構成していることから、時短状態中に時短終了条件が成立する小当たりに当選すること無く普図変動時短終了条件が成立した場合には、V 大当たり遊技が実行されること無く時短状態が終了することになる。つまり、普図変動時短終了条件は、成立するタイミングに応じて遊技者に有利な遊技状況を創出させることが可能な時短終了条件となり得るものであり、遊技者に不利な遊技状況を創出させることが可能な時短終了条件となり得るものである。

40

## 【 5 7 5 8 】

さらに、本第 3 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した通り、時短状態における小当たり遊技の遊技期間中に時短終了条件（普図変動時短終了条件）を成立させて通常状態を設定することが可能に構成されている。つまり、小当たり遊技の遊技期間中に、V 大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技から V 大当たり遊技の実行権利を獲得し易い小当たり遊技へと切り替えることが可能に構成している。ここで、V 大当たり遊技の実行権利を獲得し易い小当たり遊技（時短終了条件が成立する小当たり当選に基づく小当たり遊技）が実行される場合には、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ

50

機 10 のように、小当たり遊技の開始に合わせて特定領域（V 領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図 1414（a）の矢印 Y G 参照）を含む小当たり遊技演出が実行されるものが一般的であった。しかしながら、そのような構成を本第 4 変形例におけるパチンコ機 10 に用いた場合には、V 大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技が実行されている期間中も特定領域（V 領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図 1414（a）の矢印 Y G 参照）を含む小当たり遊技演出が実行されてしまうため、実行されている演出内容に従って遊技球を発射したにも関わらず、遊技球が特定領域を通過しない期間が継続してしまい遊技者に不快感を与えてしまう虞があった。

#### 【5759】

これに対して、本第 4 変形例では、小当たり遊技の開始に基づくのではなく、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立したことに基づいて特定領域（V 領域）に遊技球を通過させることを案内するための表示態様（図 1414（a）の矢印 Y G 参照）を含む小当たり遊技演出を実行可能に構成している。このように構成することで、実行されている演出内容に従って遊技球を発射した場合に、その遊技球が特定領域へと通過し易くすることができるため遊技者に分かり易い演出を実行することができる。また、本第 4 変形例では、小当たり遊技が開始されてから普図変動時短終了条件が成立するまでの期間、即ち、V 大当たり遊技の実行権利を獲得し難い小当たり遊技期間中に、1 の演出として普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行可能に構成している。このように構成

10

20

#### 【5760】

さらに、本第 4 変形例では、時短状態が終了していない状況で実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行するか否かの決定を、今回実行される小当たり遊技の種別（当選した小当たり種別）や、残普図変動回数に基づいて行うように構成している。つまり、短時間で終了してしまう小当たり遊技が実行される場合や、小当たり遊技が開始される時点における残普図変動回数が多い場合等、小当たり遊技中に正常な遊技（右打ち遊技）を行ったとしても普図変動時短終了条件を成立させることが困難となる状況においては、普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出を実行しないように構成している。このように構成することで、時短終了条件が成立しない小当たり当選に基づく小当たり遊技が実行される毎に遊技者に過度な期待を抱かせてしまうことを抑制することができる。また、普図変動時短終了条件が成立するまでに必要とされる普通図柄変動（残普図変動回数）を遊技者に示唆可能な表示態様を含む小当たり遊技演出が実行されるだけで V 大当たり遊技への期待度を高めることができるため演出効果を高めることができる。なお、時短状態が終了していない状況で実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立し、通常状態へと移行した後は遊技球を特定領域 650 v へと通過させ易い小当たり遊技となるため、左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が有利な発射遊技となる。一方で、小当たり遊技が実行されていない状況における通常状態は、右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が有利な発射遊技となる。

30

40

#### 【5761】

< 第 31 制御例の第 4 変形例における演出内容について >

まず、図 1509 から図 1511 を参照して、本第 31 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 10 にて実行される各種演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。

50

本第4変形例では、普通図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件を設定可能に構成しているため、時短終了条件が成立しない小当たりに当選し、時短状態のまま実行される小当たり遊技中であっても、特定領域650vへと遊技球を通過させる（V入賞させる）ことが可能に構成している。よって、時短状態のまま実行される小当たり遊技中の演出内容を上述した第31制御例と異ならせている。なお、第3図柄表示装置81の表示面に表示される各表示要素のうち、上述した第31制御例におけるパチンコ機10の第3図柄表示装置81の表示面に表示される各表示要素と同一の内容については、同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【5762】

図1509(a)は、時短状態中に表示される表示画面であって、バトルモード（時短状態）が終了するまでの残期間が表示領域Dm13に表示されている。上述した通り、本変形例では、普通図柄変動回数に基づいて成立する普図変動時短終了条件が設定されるように構成しており、図1509(a)に示した図では、更新条件が成立する毎に態様を更新する処理が実行されることで時短状態中に普通図柄抽選（普通図柄変動）が後40回実行された場合にバトルモード（時短状態）が終了することを遊技者が視認可能な表示態様で表示されている。そして、時短状態における非小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立した場合には、図1509(b)に示した通り、キャラクタ802が逃亡する演出が実行され、バトルモードが終了する。なお、普図変動時短終了条件は普通図柄変動が停止表示されたタイミングで成立するため、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄抽選の結果が当たり当選である場合には、表示領域Dm3に普通図柄抽選が当たりであることに  
20  
対応する丸印が表示され、表示領域Dm13には「ラスト」の文字が表示される。そして、普図当たり遊技として、通常状態（非電サポ状態）中のショート開放が実行される。また、現時点で獲得済みの特図2保留の数を示すための表示態様が表示領域Dm9に表示される（保留図柄hr1～hr4）。このように、普図変動時短終了条件は、特別図柄抽選に関わらず独立して実行される普通図柄抽選の実行に基づいて成立するように構成しているため、特別図柄変動が実行されている期間、特別図柄変動が実行されていない期間の何れにおいても成立するものである。よって、普図変動時短終了条件が成立する場合において、特図2保留を獲得していない状況も発生し得る。この場合、特図2保留を獲得していない状況で普図変動時短終了条件が成立し、時短状態が終了してしまい引き戻しモードへと移行することができず、遊技者に不利な遊技を提供してしまう虞があるため、少なくとも  
30  
も、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動期間を含む特定期間を用いて、特図2保留を上限数獲得することを促す演出を実行するように構成すると良い。この場合、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間は比較的短い時間であることから、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動期間だけで無く、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普通図柄変動回数が10回を切った段階で特図2保留を上限数獲得することを促す演出を実行するように構成すると良い。そして、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が開始された時点における特図2保留数が上限数であるかを判別する処理の処理結果と、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動の変動時間中に実行中の第2特別図柄変動が停止表示されるかを判別する処理の処理結果と、に基づいて特図2保留を上限数獲得することを促す演出の演出態様を決定するように構成すると良い。  
40  
このように構成することで、特図2保留を上限数まで獲得した状態で引き戻しモードへと移行させ易くすることができる。

#### 【5763】

さらに、上述した通り、普図変動時短終了条件は、特別図柄抽選に関わらず独立して実行される普通図柄抽選の実行に基づいて成立するように構成しているため、特別図柄抽選の結果が小当たり当選であることに基づいて小当たり遊技が実行されている小当たり遊技期間中にも普図変動時短終了条件が成立し得るように構成されている。ここで、時短中に実行された特別図柄抽選の結果が時短終了条件が成立しない小当たりであって、その小当たり当選してから小当たり遊技が終了するまでの間に、普図変動時短終了条件が成立する場合に実行される演出の内容について、図1510、及び図1511を参照して説明する  
50

。図 1510 ( a ) は、時短終了条件が成立しない小当たりに当選している特別図柄変動期間中に普図変動時短終了条件が成立する場合に実行される変動演出の一例を示した図である。図 1510 ( a ) に示した通り、小当たり変動中に普図変動時短終了条件が成立すると判別された場合には、バトルモードにてバトルが開始される前にキャラクタ 801 を強化するためのアイテム ( マント、剣 ) が袋 810 から飛び出し、後に実行されるバトルに勝利する可能性が高いことを示す事前演出が実行される。そして、小当たり変動中に普図変動時短終了条件が成立した場合には、図 1510 ( b ) に示した通り、キャラクタ 801 がキャラクタ 802 を討伐するカウンター攻撃演出が実行され、次の小当たり遊技が通常状態にて実行されることを、小当たり遊技が実行されるよりも前の段階で遊技者に報知される。なお、上述した例では、普図変動時短終了条件が成立するまでの残回数が表示領域 D m 13 に表示されており、実際に実行される普図変動回数に応じて残回数が更新されるように構成しているため、図 1510 ( a ) では「残り 1 回」、図 1510 ( b ) では「ラスト」が表示されている。つまり、事前演出の実行期間中に普図変動時短終了条件を成立させる要素に関する数値情報を更新するように構成しているが、これに限ることなく、事前演出が実行された時点で「ラスト」の文字を表示領域 D m 13 に表示するように構成しても良い。つまり、実際に普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が実行されるよりも前に、普図変動時短終了条件が成立する普通図柄変動が実行される場合に表示される表示態様を表示領域 D m 13 に表示させるように構成しても良い。このように構成することで、表示領域 D m 13 に表示されている情報の更新条件を遊技者に分かり難くすることができる。

10

20

#### 【 5764 】

また、事前演出が実行された時点で、表示領域 D m 13 の表示態様を専用の表示態様 ( 例えば、「チャンス? 」 ) に切り替えるように構成し、実際に普図変動時短終了条件が成立しない特図変動期間中においても事前演出 ( ガセ事前演出 ) を実行するように構成しても良い。さらに、獲得済みの特図 2 保留に含まれる入賞情報を事前判別した結果に基づいて、事前演出を複数回の特別図柄変動期間を跨いで実行するように構成しても良い。

#### 【 5765 】

次に、時短状態のまま実行された小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立する場合には、図 1511 ( a ) に示した通り、普図変動時短終了条件を成立させるまでの普図変動の残回数に対応した敵キャラ 802 を登場させ、普図変動が実行される毎に敵キャラ 802 を討伐する演出が実行される。図 1511 ( a ) に示した図では、小当たり遊技が開始された時点における普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数が 2 回の状況を示しているため、表示領域 D m 13 には数字情報を少なくとも含む態様として「残り 2 回」が表示され、2 匹の敵キャラ ( 敵キャラ 802 a、敵キャラ 802 b ) が表示されている。そして、実行中の小当たり遊技中に時短終了条件が成立した場合にキャラクタ 801 がゲットするラッキーアイコン 802 v が表示されている。そして、この時点では、小当たり遊技中であっても、第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球を入球させる遊技よりも、時短終了条件を成立させる遊技の方が遊技者の優先度が高いため、表示領域 D m 6 には、スルーゲート 67 近傍を模した画像が表示され、副表示領域 D s には「右打ちをしてスルーを狙え!! 残り 2 体撃破でラッキーゲット」のコメントが表示されている。

30

40

#### 【 5766 】

その後、小当たり遊技の遊技期間中に普図変動時短終了条件を成立させると、残りの小当たり遊技期間中に特定領域 650 v へと遊技球を通過させることを促す演出が実行される ( 図 1511 ( b ) 参照 ) 。なお、この場合は、小当たり遊技の残期間に応じてタイムゲージ g a 1 の表示態様が決定される。なお、詳細な説明は後述するが、この小当たり遊技中に実行される事前演出は、時短状態のまま実行される小当たり遊技の全てに対して実行されるのではなく、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数や、実行される小当たり遊技のシナリオに応じて事前演出の実行有無が決定されるように構成している。つまり、事前演出が実行された時点で、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易い状況であることを遊技者に把握させることが可能に構成している。このように

50



構成することで、事前演出が実行されたにも関わらず、普図変動時短終了条件を成立させることができない遊技結果が頻繁に発生してしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、これに限ることなく、普図変動時短終了条件が成立し難い小当たり遊技の少なくとも一部において事前演出（ガセ事前演出）を実行するように構成しても良い。この場合、ガセ事前演出中に表示されている残普図変動回数の更新結果（演出結果）が記憶され、次に事前演出（ガセ事前演出）が実行された場合に、前回のガセ事前演出にて記憶された演出結果（残普図変動回数の更新結果）に基づいた演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される複数回の小当たり遊技に対して関連した演出を実行することができるため、演出効果を高めることができる。

10

## 【5767】

以上、説明をした通り、本第4変形例では、時短状態中において、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数を遊技者に把握させながら遊技を行わせる演出が実行されるため、普図変動時短終了条件が成立するタイミングが小当たり変動中であるか、又は小当たり遊技中であるかを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、本第4変形例では、時短状態における全期間に対して残普図変動回数（表示領域Dm13に表示される数値情報）を遊技者に報知するように構成しているが、これに限ることなく、例えば、時短状態であって、且つ、特別図柄変動が実行されている期間中のみ残普図変動回数を遊技者に報知可能に構成しても良いし、小当たり遊技の遊技期間のみ残普図変動回数を遊技者に報知可能に構成しても良い。このように構成することで、残普図変動回数の更新状況を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、残普図変動回数が特定回数（例えば、残り10回、残り5回）となった場合に、他の残普図変動回数に対応する表示態様とはデザインが異なるデザインで残普図変動回数を表示するように構成しても良く、この場合、残普図変動回数が特定回数に到達したことを遊技者に分かり易く報知するために、表示領域Dm13にて常に更新表示される表示態様とは異なる表示態様を表示領域Dm13とは異なる表示領域に表示するように構成すると良い。具体的には、残普図変動回数が5回となった場合には、別表示領域に「残り5回突破」の文字を所定期間（例えば、5秒間）表示するように構成し、「残り5回突破」の文字が表示されている期間においても、表示領域Dm13では、残普図変動回数を更新表示するように構成すれば良い。さらに、小当たり変動の変動期間から小当たり遊技期間を跨いで事前演出を実行可能に構成しても良い。

20

30

## 【5768】

<第31制御例の第4変形例における電氣的構成について>

次に、図1512から図1516を参照して、本第31制御例の第4変形例における電氣的構成について説明をする。本第4変形例では、上述した第31制御例に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。

40

## 【5769】

まず、図1512から図1515を参照して、本第31制御例の第4変形例における主制御装置110のMPUが有する電氣的構成について説明をする。図1512(a)は、本第4変形例におけるパチンコ機10の主制御装置110のMPU201が有するROM202の構成を模式的に示した図である。図1512(a)に示した通り、本第4変形例におけるパチンコ機10のROM202は、上述した第31制御例におけるパチンコ機10のROM202に対して、変動パターン選択テーブル202fbに代えて変動パターン選択テーブル202fbDを、第2当たり乱数テーブル202fcに代えて第2当たり乱数テーブル202fcDを、第1当たり種別選択テーブル202fdに代えて第1当たり種別選択テーブル202fdDを、時短付与テーブル202feに代えて時短付与テ

50



ル 2 0 2 f e D を設け、新たに小当たり開放シナリオ 2 0 2 f f D を設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。また、図 1 5 1 2 ( b ) は、本第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R A M 2 0 3 の構成を模式的に示した図である。図 1 5 1 2 ( b ) に示した通り、本第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 0 3 は、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の R A M 2 0 3 に対して、普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D と、確定時間タイマ 2 0 3 f a D を設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。

#### 【 5 7 7 0 】

図 1 5 1 3 は、小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 D に規定されている内容を示した図である。図 1 5 1 3 に示した通り、この小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 D の内容は、上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の小当たり用テーブル 2 0 2 f d 3 に対して、特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間（図柄確定期間）を、小当たり種別に応じて異ならせて規定している点で相違している。それ以外の内容については同一であるためその説明を省略する。具体的には、小当たり種別「小当たり A 2」、「小当たり B 2」、「小当たり Z」に対しては図柄確定期間「10 秒」が、それ以外の小当たり種別に対しては図柄確定期間「0.5 秒」が規定されている。このように構成することで、小当たり当選した場合に設定された小当たり種別に応じて、小当たり変動が停止表示してから小当たり遊技が実行されるまでの期間の長さを異ならせることができる。よって、小当たり変動中に事前演出（図 1 5 1 0 参照）が実行された場合において、設定された図柄確定期間の長さによって小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するかどうかの結果を異ならせることができる。

10

20

#### 【 5 7 7 1 】

図 1 5 1 4 は、時短付与テーブル 2 0 2 f e D に規定されている内容を示した図である。この時短付与テーブル 2 0 2 f e D は上述した第 3 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 の時短付与テーブル 2 0 2 f e に対して、時短終了条件として普図変動時短終了条件（普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D の値）が規定されている点で相違している。それ以外の内容は同一であるためその説明を省略する。図 1 5 1 4 に示した通り、本第 4 変形例では、時短種別に応じて、異なる値が普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D に設定されるように構成しており、実質普図変動時短終了条件が成立し得ない時短種別と、普図変動時短終了条件が成立し得る時短種別とを設定可能に構成している。このように構成することで、設定された時短種別に応じて異なる遊技性を遊技者に提供することができる。

30

#### 【 5 7 7 2 】

図 1 5 1 5 は、小当たり開放シナリオ 2 0 2 f f d に規定されている内容を示した図である。この小当たり開放シナリオ 2 0 2 f f d には、小当たり種別に応じて異なる開放シナリオが規定されている。つまり、本第 4 変形例では、小当たり種別に応じて小当たり遊技の遊技内容や遊技期間を異ならせるように構成している。このように構成することで、小当たり遊技中に実行させることが可能な普図変動回数を、設定された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が開始された時点における残普図変動回数が同一の値であった場合でも、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることが可能か否かについて遊技者に予測させ難くすることができる。なお、本第 4 変形例では、開放シナリオとしてオープニング期間を 0.2 秒～20 秒と異ならせているが、それ以外に、1 回の小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放される回数を異ならせても良いし、閉鎖期間の長さや開放期間の長さを異ならせても良い。このように構成することで、頻繁に小当たり遊技が実行される遊技性において、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉状況に基づいて何回の小当たり遊技が実行されたのかを遊技者に予測させ難くすることができる。さらに、1 回の小当たり遊技にて第 2 可変入賞装置 6 5 0 が開放される回数を異ならせても良いし、閉鎖期間の長さや開放期間の長さを異ならせた遊技性を用いた場合には、小当たり遊技の実行回数によって時短終了条件が成立するように構成しても良い。

40

50

## 【 5 7 7 3 】

次に、図 1 5 1 6 を参照して、本第 4 変形例のパチンコ機 1 0 の M P U 2 2 1 が有する R A M 2 2 3 の構成について説明をする。本第 4 変形例では、上述した第 3 1 制御例の R A M 2 2 3 に対して、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D、V 有効残時間タイマ 2 2 3 f b D、反撃準備フラグ 2 2 3 f c D、ラッキーバトル中フラグ 2 2 3 f d D を設けている点で相違し、それ以外の要素は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその説明を省略する。

## 【 5 7 7 4 】

従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D は、時短状態が設定された際に主制御装置 1 1 0 から出力される状態コマンドに基づいて、時短終了条件が成立するまでの普図変動回数がセットされるカウンタであって、時短状態中における普図変動回数に関するコマンドを主制御装置 1 1 0 から受信したことに基づいて値が減算されるように構成している。そして、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D のカウンタ値に基づいて、表示画面に表示される残期間を示す表示態様が可変表示される。

10

## 【 5 7 7 5 】

V 有効残時間タイマ 2 2 3 f b D は、小当たり遊技中における V 有効期間の残時間を計測するためのカウンタであって、上述した第 3 1 制御例の V 有効残時間タイマ 2 2 3 f d C と同一内容であるため、その説明を省略する。反撃準備フラグ 2 2 3 f c D は、普図変動回数に基づいて時短終了条件が成立する可能性が高い場合に実行されるカウンター攻撃準備アクションを実行した際にオンに設定されるフラグである。ラッキーバトル中フラグ 2 2 3 f d D は、ラッキーバトルが実行されている状況でオンに設定されるフラグである。

20

## 【 5 7 7 6 】

< 第 3 1 制御例の第 4 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 1 5 1 7 から図 1 5 2 0 を参照して、本第 3 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、特別図柄変動処理（図 1 4 3 6 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 1 5 1 7 参照）を、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 4 3 9 参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（図 1 5 1 8 参照）を、普通図柄変動処理（図 1 4 4 6 の S 1 0 6 参照）に代えて普通図柄変動処理（図 1 5 1 9 参照）を、それぞれ実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。まず、図 1 5 1 7 を参照して、本第 3 1 制御例の第 4 変形例における特別図柄変動処理（S 1 3 4 F）について説明をする。図 1 5 1 7 は、特別図柄変動処理（S 1 3 4 F）の処理内容を示すためのフローチャートである。図 1 5 1 7 に示した通り、本第 3 1 制御例の第 4 変形例における特別図柄変動処理（S 1 3 4 F）では、上述した第 3 1 制御例における特別図柄変動処理（図 1 4 3 6 参照）に対して、特別図柄変動パターン選択処理（図 1 4 3 9 参照）に代えて特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 9 F）を実行する点と、特別図柄の変動時間が経過した後に特別図柄の確定期間を計測するための処理を新たに追加した点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。図 1 5 1 7 に示した通り、S 2 0 1 ~ S 2 1 3 および S 2 0 8 F の処理内容は上述した第 3 1 制御例における特別図柄変動処理（S 1 0 4）における S 2 0 1 ~ S 2 1 3 および S 2 0 8 F の処理内容と同一である。S 2 0 8 F の処理が終了すると、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 9 F）を実行する。この特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 9 F）は、上述した第 3 1 制御例における特別図柄変動パターン選択処理（S 2 0 9 F）と同様に、特別図柄の抽選結果と、設定されている遊技状態に基づいて特別図柄の変動パターンを決定するための処理である。なお、特別図柄変動パターン選択処理（S 2 3 9 F）の処理内容については、図 1 5 1 8 を参照して後述する。S 2 1 4 の処理において特別図柄の変動時間が経過したと判別した場合には（S 2 1 4 : Y e s）、特別図柄判定処理（S 2 0 8 F）において予め設定されている停止図柄に対応する表示態

30

40

50

様を第1図柄表示装置37に停止表示させるための設定を行い(S216)、特別図柄の確定時間が経過したかを判別する(S231F)。上述したように、この特別図柄の確定時間は、特別図柄の抽選結果に対応する表示態様が停止表示される期間であり、本第31制御例の第4変形例では、特別図柄の抽選結果が小当たり当選である場合に、小当たり種別によって異なる特別図柄の確定期間が設定される。S231Fの処理において、特別図柄の確定時間が経過していないと判別した場合には(S231F:No)、確定時間タイマ203fbDの値を更新し(S232F)、本処理を終了する。一方、S231Fの処理において、確定時間が経過したと判別した場合には(S231F:Yes)、S217の処理を実行する。このように、本第31制御例の第4変形例では、特別図柄の変動時間が経過した後に確定時間が経過するまでは小当たり遊技が開始されないため、同一の抽選結果(例えば、小当たりA)であっても、変動時間と図柄確定時間の組み合わせによって特別図柄の変動開始から小当たり遊技終了までの期間を多様に異ならせることが可能である。

10

#### 【5777】

次に、図1518を参照して、特別図柄変動処理(S134F)の一処理である特別図柄変動パターン選択処理(S239F)の処理内容について説明する。図1518は、この特別図柄変動パターン選択処理(S239F)の処理内容を示したフローチャートである。図1518に示した通り、この特別図柄変動パターン選択処理(S239F)は、上述した第31制御例における特別図柄変動パターン選択処理(図1439のS209F参照)に対して、特別図柄の図柄確定期間の値を確定時間タイマ203fbDに設定する処理(S431F)を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。本第31制御例の第4変形例では、決定された図柄確定期間を確定時間タイマ203fbDに設定することで、上述した特別図柄変動処理(S134F)において、確定時間が経過したか否かを判別可能である。

20

#### 【5778】

次に、図1519～図1520を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理(図1435参照)の一処理である普通図柄変動処理(S156F)の処理内容について説明する。図1519は、この普通図柄変動処理(S156F)を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理(S156F)は、上述した第31制御例における普通図柄変動処理(図1446参照)に代えて実行される処理であり、図1519に示す通り、普通図柄(普図)の変動時間が経過したと判別した場合には(S817F:Yes)、普図抽選結果に対応する表示態様を第2図柄表示装置83に停止表示させるための処理(S818)を実行し、新たに普図時短更新処理(S851F)を実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容についてはその詳細な説明を省略する。次に、図1520を参照して、普通図柄変動処理(図1519のS156F参照)の一処理である普図時短更新処理(S851F)の処理内容について説明する。図1520は、この普図時短更新処理(S851F)の処理内容を示したフローチャートである。上述したように、本第31制御例の第4変形例では、予め規定された回数分の普通図柄変動(普図変動)が実行されたことによっても時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が終了する構成であり、この普図時短更新処理(S851F)では、時短状態における普図変動回数が規定された変動回数に達した場合に、遊技状態を通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)に設定するための処理を実行する。普図時短更新処理(S851F)が実行されると、まず、時短カウンタ203hの値が0より大きいかを判別し(S3001F)、時短カウンタ203hの値が0より大きいと判別した場合には(S3001F:Yes)、普図変動回数カウンタ203faDの値を1減算し(S3002F)、次に、更新後の普図変動回数カウンタ203faDの値が0であるかを判別する(S3003F)。普図変動回数カウンタ203faDの値が0であると判別した場合には(S3003F:Yes)、時短カウンタ203hの値を0にクリアし(S3004F)、遊技状態格納エリア203gに通常状態を示す情報を設定し(S3005F)、現在の遊技状態および時短カウンタ203hの値を

30

40

50

示すコマンドを設定し（S 3 0 0 6 F）、本処理を終了する。一方、S 3 0 0 1 Fの処理において、時短カウンタ2 0 3 hの値が0より大きくない（0である）と判別した場合には（S 3 0 0 1 F：No）、S 3 0 0 2 F～S 3 0 0 5 Fの処理をスキップし、S 3 0 0 6 Fの処理を実行する。また、S 3 0 0 3 Fの処理において、普図変動回数カウンタ2 0 3 f a Dの値が0ではないと判別した場合には（S 3 0 0 3 F：No）、S 3 0 0 4およびS 3 0 0 5 Fの処理をスキップし、S 3 0 0 6 Fの処理を実行する。このように、本第3 1制御例の第4変形例では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において、普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合にも時短終了条件が成立可能に構成されている。これにより、特別図柄の変動中に時短状態が終了し得る状況を生起させることができるため、特別図柄の実行権利（特図保留球）を上限まで獲得している場合であっても、普通図柄を変動させようと遊技者に普通図柄始動口（スルーゲート）6 7に向けて球を発射する遊技を行わせることが可能となる。なお、本第3 1制御例の第4変形例では、遊技状態に応じて一定の普図変動時間を設定する構成としたが、これに限るものではなく、複数の普図変動時間の中から1の普図変動時間を設定する構成としても良い。具体的には、図1 4 9 8に示す普図変動パターン選択テーブル2 0 2 f f Cを用いて普図変動時間を設定する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の小当たり当選変動において、遊技者に普通図柄の変動回数に基づく時短終了条件が成立するか否かを予測させ難くすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【5 7 7 9】

< 第3 1制御例の第4変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

20

図1 5 2 1～図1 5 2 7を参照して、本第3 1制御例の第4変形例におけるパチンコ機1 0の音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第3 1制御例の第4変形例では、上述した第3 1制御例に対して、普図関連処理（図1 4 5 5参照）に代えて普図関連処理（図1 5 2 1参照）を、時短中小当たり開始処理（図1 4 5 7参照）に代えて時短中小当たり開始処理（図1 5 2 4参照）を、特図2演出態様設定処理（図1 4 6 0参照）に代えて特図2演出態様設定処理（図1 5 2 6参照）を、それぞれ実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。まず、図1 5 2 1～図1 5 2 3を参照して、本第3 1制御例の第4変形例における普図関連処理（S 4 2 6 6 F）の処理内容について説明する。図1 5 2 1は、この普図関連処理（S 4 2 6 6 F）の処理内容を示したフローチャートである。この普図関連処理（S 4 2 6 6 F）は、音声ランプ制御装置1 1 3のMPU 2 2 1により実行されるコマンド判定処理（図1 4 5 1のS 4 1 1 2 F参照）の一処理であり、上述した第3 1制御例における普図関連処理（S 4 2 1 6）に代えて実行される処理である。図1 5 2 1に示す通り、普図関連処理（S 4 2 6 6 F）は、上述した第3 1制御例における普図関連処理（S 4 2 1 6 F）に対して、普図変動パターンコマンドを受信したと判別した場合に（S 4 6 0 F：Yes）、普図演出設定処理（S 4 6 5 1 F）を実行する点と、普図変動停止コマンドを受信したと判別した場合に（S 4 6 5 2 F：Yes）、普図停止演出設定処理（S 4 6 5 3 F）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【5 7 8 0】

ここで、図1 5 2 2を参照して、普図関連処理（図1 5 2 2参照）の一処理である普図演出設定処理（S 4 6 5 1 F）の処理内容について説明する。図1 5 2 2は、この普図演出設定処理（S 4 6 5 1 F）の処理内容を示したフローチャートである。普図演出設定処理（S 4 6 5 1 F）は、主に、現在の遊技状態と、普通図柄（普図）の変動回数と、に基づいて対応する演出態様を決定するための処理である。普図演出設定処理（S 4 6 5 1 F）が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する（S 7 2 0 1 F）。具体的には、従状態設定エリア2 2 3 gに格納（設定）されている遊技状態を示す情報を読み出し、時短状態を示す情報であるかを判別する。時短状態であると判別した場合には（S 7 2 0 1 F：Yes）、従普図変動回数カウンタ2 2 3 f a Dの値を1

50

減算し (S7202F)、減算後の従普図変動回数カウンタ223faDの値を示す表示用コマンドを設定する (S7203F)。なお、S7203Fの処理において設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置113のメイン処理にて1ミリ秒毎に実行されるコマンド出力処理によって、表示制御装置114へと出力され、出力された表示用コマンドを表示制御装置114が受信したことに基づいて、第3図柄表示装置81の表示画面に表示用コマンドに対応する演出態様 (例えば、図1509(a)に示す、表示領域Dm13に表示される時短状態終了までの残りの普図変動回数の表示) が表示される。上述したように、本第31制御例の第4変形例の主制御装置110では、普通図柄の変動が停止する場合に実行される普図時短更新処理 (図1520参照) において普図変動回数カウンタ203faDの値を更新し、普図変動回数カウンタ203faDの値が0であると判別した場合には時短状態を終了し通常状態を設定する構成である。つまり、主制御装置110では、普図変動時短終了条件が成立するのは普通図柄の変動停止時である。一方、音声ランプ制御装置113では、主制御装置110から普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される普図演出設定処理 (S4651F) において従普図変動回数カウンタ223faDの値を更新し、更新後の値に対応する残時短回数を第3図柄表示装置81の表示画面の表示領域Dm13 (図1509(a)参照) に表示するための処理を行う。つまり、音声ランプ制御装置113では、普通図柄の変動開始時に残時短回数を更新する構成としている。このように時短状態が実際に終了するよりも前に時短状態が終了することを報知する演出 (表示領域Dm13に表示される「ラスト」の文字) が実行されることで、引き戻しモードが実行されるまでに遊技者が第2特別図柄の実行権利 (特図2保留) を上限まで貯めていないという状況が生起することを抑制することができる。なお、普図時短終了条件が成立する普図変動開始時に特図2保留球が上限まで貯まっている場合には、普図変動が停止表示される前に表示領域Dm13の残時短回数の表示を非表示としても良い。なお、本第31制御例の第4変形例では、時短状態が終了するよりも前に第3図柄表示装置81の表示領域Dm13に表示される残時短回数を0にする構成としたが、これに限るものではなく、時短状態が終了した後も表示領域Dm13に表示される残時短回数を更新する構成としても良い。例えば、時短状態が設定される場合に主制御装置110の普図変動回数カウンタ203faDに設定される値に対して0~4をランダムに加算し、加算した値を音声ランプ制御装置113の従普図変動回数カウンタ223faDに設定する。加算する値の上限を4としたのは、普図保留球の上限が4であるため、通常状態が設定された後に遊技者が右打ち遊技をしなくても普図保留球に対応して普図変動を実行可能であるからである。普図変動回数カウンタ203faDに設定される値に0が加算された場合には、普図時短終了条件が成立する普図変動が停止し、時短状態が終了するよりも前に表示領域Dm13に表示される残時短回数が0になる。一方、1~4が加算された場合には、普図時短終了条件が成立する普図変動が停止しても表示領域Dm13には残時短回数が表示された状態となり、時短状態終了後も表示領域Dm13の残時短回数の更新が継続するため、遊技者に時短状態が継続していると思わせることができる。このように構成することで、表示領域Dm13に残時短回数が表示されている状態で特別図柄の小当たり当選しV大当たりを獲得した場合に、時短状態で小当たり時短終了条件が成立したのか、通常状態で小当たり当選したのかを遊技者に分かり難くさせることが可能となる。上述したように、本第31制御例の第4変形例では、通常状態が設定されている場合にのみV入賞させることが可能な小当たり種別である小当たりZに当選し、小当たり遊技中にV入賞させることができれば最も有利な時短種別である時短Zが設定される構成である。このため、時短状態で小当たり当選しV入賞したと思っている遊技者に対して時短Zの時短状態が新たに設定されることで意外性のある遊技を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、時短状態が終了するタイミングで、表示領域Dm13に表示される残時短回数の値を0にする構成としても良い。具体的には、従普図変動回数カウンタ223faDの値を減算する処理の実行タイミングを普図変動停止コマンドを受信した場合とする。これにより、普通図柄の変動が停止したことに基づいて主制御装置110の普図変動回数カウンタ203faDの値と、音声ランプ制御装置110の従普図変動回数カ

10

20

30

40

50

ウンタ 2 2 3 f a D の値を更新可能となり、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が更新されたことに対応して表示領域 D m 1 3 の残時短回数も更新されるので、時短状態の終了を表示領域 D m 1 3 の残時短回数 0 の表示により遊技者に分かり易くすることができる。

#### 【 5 7 8 1 】

なお、本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、S 7 2 0 2 F の処理において従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が更新された場合に、更新後の従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値を表示領域 D m 1 3 に残時短回数として表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、どの時短種別の時短状態が設定された場合であっても、表示領域 D m 1 3 には残時短回数として「50回」を表示し、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 50 となるまでの期間は表示領域 D m 1 3 の残時短回数を更新しない構成としても良い。このように構成することで、時短状態が設定された直後の表示領域 D m 1 3 の残時短回数表示からはどの時短種別が設定されているのかを遊技者に分かり難くすることが可能であるため、最も時短継続率が低い時短 E が設定された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、時短状態が設定されている場合において、普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D の値が更新された場合であっても、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値を更新する場合と、更新しない場合とを設ける構成としても良い。例えば、時短状態において、記憶されている情報に基づいて表示される表示態様が表示されていない状況である小当たり遊技が実行されていない期間に普通図柄の変動が実行された場合であっても、記憶されている情報を更新可能な処理として普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D の値を更新する処理を実行する。一方で、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値を更新せず、表示領域 D m 1 3 に表示される残時短回数を更新しない。一方、時短状態において小当たり遊技が実行されている期間に普通図柄の変動が実行された場合には普図変動回数カウンタ 2 0 3 f a D の値と、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値を更新し、表示領域 D m 1 3 に表示される残時短回数を更新する。このように、表示領域 D m 1 3 に表示される残時短回数が更新されなくても、普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値は更新されるため、表示領域 D m 1 3 に表示される残時短回数が 0 になる前に時短状態が終了する状況を創出することができる。これにより時短状態が終了するタイミングを遊技者に分かり難くすることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。一方で、残時短回数「10回」に対応する数値情報として「残り10回」が表示領域 D m 1 3 に表示された場合に、同一の数値情報を用いた別表示として「残り10回がんばれ」の特殊表示態様を表示領域 D m 1 3 とは異なる領域に表示するように構成しても良く、この場合は特殊表示態様にて表示される数値情報の大きさを表示領域 D m 1 3 に表示される数値情報の大きさよりも大きくするように構成すると良い。このように構成することで、残時短回数が残り10回となったことを遊技者に把握させ易くすることができる。

#### 【 5 7 8 2 】

S 7 2 0 3 F の処理が終了すると、次に、小当たり遊技の実行中であるかを判別し ( S 7 2 0 4 F )、小当たり遊技の実行中ではないと判別した場合には ( S 7 2 0 4 F : N o )、反撃準備フラグ 2 2 3 f c D がオンであるかを判別する ( S 7 2 0 6 F )。反撃準備フラグ 2 2 3 f c D がオンではないと判別した場合には ( S 7 2 0 5 F : N o )、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より少ないかを判別し ( S 7 2 0 6 F )、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より少ないと判別した場合には ( S 7 2 0 6 F : Y e s )、小当たり変動中 ( 抽選結果が小当たりである特別図柄の変動表示中 ) であるかを判別し ( S 7 2 0 7 F )、小当たり変動中であると判別した場合には ( S 7 2 0 7 F : Y e s )、カウンター攻撃準備アクションを実行する演出態様 ( 例えば、図 1 5 1 0 ( a ) に示す演出態様 ) を決定し ( S 7 2 0 8 F )、反撃準備フラグ 2 2 3 f c D をオンに設定し ( S 7 2 0 9 F )、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し ( S 7 2 1 0 F )、本処理を終了する。なお、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より小さい場合というのは、最大でも 2 回の普図変動が実行されることで時短終了条件が成立する場合である。本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、時短状態における普通図柄の変動時間

は0.2秒であり、普図当たりに当選した場合の電動役物640aの開放時間は5秒であるため、2回の普図変動が実行された場合には10.4秒経過することとなる。そして、本第31制御例の第4変形例では、特別図柄が小当たり当選した場合の変動時間は15秒以上の変動時間が設定され易く(図1427参照)、また、小当たり遊技期間はオープニング期間を除いて13秒(図1515参照)であるため、従普図変動回数カウンタ223faDの値が3より小さい場合に小当たり変動が実行されると、その小当たり変動中に時短終了条件が成立する可能性が高く、小当たり遊技中にV入賞する可能性が高い。したがって、第3図柄表示装置81の表示画面においてカウンター攻撃準備アクション演出が実行されることにより、遊技者に現在小当たり当選変動中であり、この変動中に普図変動回数が規定回数に達すれば小当たり遊技においてV入賞可能であることを示唆することが可能である。なお、本第31制御例の第4変形例では、従普図変動回数カウンタ223faDの値が3より小さい場合であって、かつ、小当たり変動中である場合にカウンター攻撃準備アクション演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、従普図変動回数カウンタ223faDの値が3となった場合に、特別図柄の変動中であるか否かに関わらず、主表示領域Dmに「時短終了まで残り3回!次の特図変動でカウンター攻撃準備アクションが発生すればV大当たりのチャンス!」というコメントを表示するとともに音声案内を行い、遊技者に残時短回数が3回であることを強調する演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、例えば、表示画面を注視していない遊技者に対しても次の特図変動で実行される演出態様に注目させることが可能となり、その特図変動の終了後に小当たり遊技が実行される場合に遊技者がV入賞を逃してしまうことを抑制することができる。

10

20

#### 【5783】

一方、S7205Fの処理において、反撃準備フラグ223fcDがオンであると判別した場合には(S7205F:Yes)、S7206F~S7209Fの処理をスキップし、S7210Fの処理を実行する。また、従普図変動回数カウンタ223faDの値が3より小さくない(3以上である)と判別した場合には(S7206F:No)、S7206F~S7209Fの処理をスキップし、S7210Fの処理を実行する。また、S7207Fの処理において、小当たり変動中ではないと判別した場合には(S7207F:No)、S7208FおよびS7209Fの処理をスキップし、S7210Fの処理を実行する。また、S7204Fの処理において、小当たり遊技中であると判別した場合には(S7204F:Yes)、ラッキーバトル中フラグ223fdDがオンであるかを判別し(S7211F)、ラッキーバトル中フラグ223fdDがオンであると判別した場合には(S7211F:Yes)、敵キャラクターを1体撃破する演出態様を決定し(S7212F)、S7210Fの処理を実行する。一方、S7211Fの処理において、ラッキーバトル中フラグ223fdDがオンではないと判別した場合には(S7211F:No)、S7212Fの処理をスキップし、S7210Fの処理を実行する。また、S7201Fの処理において、時短状態ではない(従状態設定エリア223gに格納されている遊技状態を示す情報が時短状態を示す情報ではない)と判別した場合には(S7201F:No)、表示用普図変動開始コマンドを設定し(S7213F)、本処理を終了する。このように、普図演出設定処理(S4651F)が実行されることで、従普図変動回数カウンタ223faDの値(時短終了条件が成立するまでの残り普図変動回数)に対応する演出を実行することが可能となる。なお、本第31制御例の第4変形例では、従普図変動回数カウンタ223faDの値が3より小さい場合であって、かつ、小当たり変動中である場合には、カウンター攻撃準備アクションを実行する演出態様を決定する構成としたが、小当たり種別によって、カウンター攻撃アクションの演出態様を異ならせる構成としても良い。例えば、時短小当たり(V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別)に当選した場合には、カウンター攻撃準備アクションにおいて剣801cを獲得する演出態様が決定され、通常小当たり(V大当たり遊技終了後に通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定される小当たり種別)に当選した場合には、カウンター攻撃準備アクションにおいて剣801cとは異なるアイテム(例えば、木の棒)

30

40

50



を獲得する演出態様を決定する構成としても良い。このように構成することで、カウンター攻撃準備アクションの演出態様から当選した小当たり種別を遊技者が予想する楽しみを提供することが可能となり遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第31制御例の第4変形例では、普通図柄変動が実行される毎に更新される従普図変動回数カウンタ223faDの値に対応して、第3図柄表示装置81の表示画面の表示領域Dm13に残時短回数を表示する構成としたが、これに限るものではない。例えば、主制御装置110から普通図柄の当否判定結果や普図変動時間を含む普図入賞情報コマンドを送信し、音声ランプ制御装置113で受信した普図入賞情報コマンドを記憶可能に構成する。そして、記憶されている普図入賞情報の中に変動時間が30秒以上（普図ロング変動）の普図入賞情報がある場合には、当該普図入賞情報に対応する普通図柄変動が実行されるまでの時間を算出し、第3図柄表示装置81の表示画面の表示領域Dm13に算出した時間を表示し、時間経過により更新する構成としても良い。なお、本第31制御例の第4変形例では、普通図柄の変動中は電動役物640aが可動しておらず、第2可変入賞装置（Vアタッカー）650に球が到達可能であるため、普通図柄のロング変動中に特別図柄の小当たりで当選した場合には、小当たり遊技においてV入賞させることができる。したがって、普図ロング変動の普図入賞情報が存在する場合に、普図ロング変動が開始されるまでの残時間を遊技者に報知することで、遊技者に普図ロング変動が開始されるまでに特別図柄の小当たりで当選したいと思わせることが可能となり、多くの特別図柄抽選を受けるために特別図柄の実行権利（特図保留球）を上限まで貯めようと球の発射を促すことができる。また、例えば、60秒の変動時間を設定された特別図柄の小当たり変動が実行される場合に、従普図変動回数カウンタ223faDの値が特定値（例えば、10）より小さい場合には、その特別図柄の変動中に普図変動時短終了条件が成立し得ることを示唆する演出（例えば、V大当たりのチャンス！右打ち継続！）を実行する構成としても良い。このように構成することで、特別図柄の変動中に特図保留球が上限まで貯まった場合であっても、遊技者に普図変動時短終了条件を成立させようと球の発射を促すことができる。

#### 【5784】

次に、図1523を参照して、普図関連処理（図1521のS4266F参照）の一処理である普図停止演出設定処理（S4653F）の処理内容について説明する。図1523は、この普図停止演出設定処理（S4653F）の処理内容を示したフローチャートである。この普図停止演出設定処理（S4653F）は、主に、普通図柄（普図）の変動回数が予め規定された変動回数に達したことにより時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が終了する場合における演出態様を決定するための処理である。普図停止演出設定処理（S4653F）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ223faDの値が0であるかを判別する（S7301F）。従普図変動回数カウンタ223faDの値が0であると判別した場合には（S7301F：Yes）、反撃準備フラグ223fcDはオンであるかを判別し（S7302F）、反撃準備フラグ223fcDがオンであると判別した場合には（S7302F：Yes）、カウンター攻撃アクションを実行する演出態様（例えば、図1510（b）に示す演出態様）を決定し（S7303F）、反撃準備フラグ223fcDをオフに設定し（S7304F）、S7305Fの処理を実行する。一方、S7302Fの処理において、反撃準備フラグ223fcDがオンではないと判別した場合には（S7302F：No）、S7303FおよびS7304Fの処理をスキップし、S7305Fの処理を実行する。S7305Fの処理では、ラッキーバトル中フラグ223fdDはオンであるかを判別し（S7305F）、ラッキーバトル中フラグ223fdDがオンであると判別した場合には（S7305F：Yes）、「ラッキーV」に対応する演出態様（図1511（b）参照）を決定し（S7306F）、V有効残時間タイマ223fbDの値に対応する残時間を示す表示態様を決定し（S7307F）、S7308Fの処理を実行する。一方、S7305Fの処理において、ラッキーバトル中フラグ223fdDがオンではないと判別した場合には（S7305F：No）、S7306FおよびS7307Fの処理をスキップし、S7308Fの処理を実行する。S7308Fの処理では、引き戻しモードへの移行であるかを判別する（S7308F）



。具体的には、従状態設定エリア 2 2 3 g に格納されている情報が通常状態を示す情報であるか、かつ、入賞情報格納エリア 2 2 3 b に第 2 特別図柄の実行権利（特図 2 保留）に対応する情報が格納されているかを判別し、通常状態を示す情報と、特図 2 保留に対応する情報が格納されていると判別した場合には、引き戻しモードへの移行であると判別する。引き戻しモードへの移行であると判別した場合には（S 7 3 0 8 F : Y e s）、バトルモード終了を示す演出態様を決定し（S 7 3 0 9 F）、決定した演出態様に対応する表示用コマンドを設定し（S 7 3 1 0 F）、本処理を終了する。一方、S 7 3 0 8 F の処理において、引き戻しモードへの移行ではないと判別した場合には（S 7 3 0 8 F : N o）、S 7 3 0 9 F の処理をスキップし、S 7 3 1 0 F の処理を実行する。また、S 7 3 0 1 F の処理において、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 0 ではないと判別した場合には（S 7 3 0 1 F : N o）、表示用普図変動停止コマンドを設定し（S 7 3 1 1 F）、S 7 3 1 0 F の処理を実行する。このように、本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、普通図柄が変動停止する場合における従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 0 である場合の各種フラグの設定状況により演出態様を決定可能であるため、状況に対応した演出を遊技者に提供することができる。

#### 【 5 7 8 5 】

次に、図 1 5 2 4 ~ 図 1 5 2 5 を参照して、時短中小当たり開始処理（S 5 5 5 5 F）の処理内容について説明する。図 1 5 2 4 は、この時短中小当たり開始処理（S 5 5 5 5 F）の処理内容を示したフローチャートである。図 1 5 2 4 に示す通り、本第 3 1 制御例の第 4 変形例における時短中小当たり開始処理（S 5 5 5 5 F）は、上述した第 3 1 制御例における時短中小当たり開始処理（S 5 5 0 5 F）に対して、連続演出実行中フラグ 2 2 3 f g がオンではないと判別した場合に（S 5 6 0 1 F : N o）、S 5 6 0 2 F の処理を行う前にラッキーバトル設定処理（S 5 6 5 1 F）を新たに実行する点で相違しており、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 1 5 2 5 を参照して、時短中小当たり開始処理（図 1 5 2 4 の S 5 5 5 5 F 参照）の一処理であるラッキーバトル設定処理（S 5 6 5 1 F）の処理内容について説明する。図 1 5 2 5 は、このラッキーバトル設定処理（S 5 6 5 1 F）の処理内容を示したフローチャートである。ラッキーバトル設定処理（S 5 6 5 1 F）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より小さいかを判別し（S 7 4 0 1 F）、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より小さいと判別した場合には（S 7 4 0 1 F : Y e s）、入賞情報格納エリア 2 2 3 小当たり遊技のオープニング期間は 1 0 秒であるかを判別する（S 7 4 0 2 F）。小当たり遊技のオープニング期間が 1 0 秒であると判別した場合には（S 7 4 0 2 F : Y e s）、ラッキーバトルに対応する演出態様を決定する（S 7 4 0 3 F）。具体的には、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値に対応する敵キャラクター（例えば、図 1 5 1 1 ( a ) に示すキャラクター 8 0 2 a）の態様を決定する。そして、ラッキーバトル中フラグ 2 2 3 f d D をオンに設定し（S 7 4 0 4 F）、決定した演出態様を示す表示用コマンドを設定し（S 7 4 0 5 F）、本処理を終了する。一方、S 7 4 0 1 F の処理において、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値が 3 より小さくない（3 以上である）と判別した場合には（S 7 4 0 1 F : N o）、S 7 4 0 2 F ~ S 7 4 0 4 F の処理をスキップし、S 7 4 0 5 F の処理を実行する。また、S 7 4 0 2 F の処理において、小当たり遊技のオープニング期間が 1 0 秒ではないと判別した場合には（S 7 4 0 2 F : N o）、S 7 4 0 3 F および S 7 4 0 4 F の処理をスキップし、S 7 4 0 5 F の処理を実行する。このように、ラッキーバトル設定処理（S 5 6 5 1 F）では、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 g の値に対応してラッキーバトル演出の演出態様（ラッキーバトル中に出現する敵キャラクターの数）を決定可能であり、図 1 5 1 1 ( a ) に示すように、ラッキーバトル演出では敵キャラクターを全滅させることにより普図変動時短終了条件が成立することを示しているため、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するかを分かり易くすることができる。

#### 【 5 7 8 6 】

次に、図 1 5 2 6 ~ 図 1 5 2 7 を参照して、本第 3 1 制御例の第 4 変形例における変動

表示設定処理（S 4 1 1 3）の一処理である特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 7 7 F）の処理内容について説明する。図 1 5 2 6 は、この特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 7 7 F）の処理内容を示したフローチャートである。図 1 5 2 6 に示す通り、本第 3 1 制御例の第 4 変形例における特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 7 7 F）は、上述した第 3 1 制御例における特図 2 演出態様設定処理（図 1 4 6 0 の S 4 9 0 7 F 参照）に対して、S 5 9 0 5 F の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が大当たりまたは小当たり当選の何れでもない（外れ当選である）と判別した場合に（S 5 9 0 5 F : No）、バトルモード中外れ演出設定処理（S 5 8 9 7 1 F）を新たに実行する点で相違し、それ以外の処理内容については同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。ここで、図 1 5 2 7 を参照して、特図 2 演出態様設定処理（S 4 9 7 7 F）の一処理であるバトルモード中外れ演出設定処理（S 5 9 7 1 F）の処理内容について説明する。図 1 5 2 7 は、このバトルモード中外れ演出設定処理（S 5 9 7 1 F）の処理内容を示したフローチャートである。このバトルモード中外れ演出設定処理（S 5 9 7 1 F）は、バトルモード（時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において設定される演出モード）中に実行される外れ当選の第 2 特別図柄（特図 2）の変動における演出態様を決定するための処理である。バトルモード中外れ演出設定処理（S 5 9 7 1 F）が実行されると、まず、従普図変動回数カウンタ 2 2 3 f a D の値に基づいて残時短期間を算出し（S 7 5 0 1 F）、今回の特別図柄（特図）変動中に普図変動回数に基づく時短終了条件が成立し得るか特定する（S 7 5 0 2 F）。そして、S 7 5 0 2 F の処理において、今回の特図変動は普図変動回数に基づく時短終了条件が成立し得る特図変動（時短終了条件成立変動）であると特定されたかを判別し（S 7 5 0 3 F）、時短終了条件成立変動であると特定された場合とは（S 7 5 0 3 F : Yes）、バトルモード終了を示唆する演出態様を決定し（S 7 5 0 4 F）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（S 7 5 0 5 F）、本処理を終了する。一方、S 7 5 0 3 F の処理において、S 7 5 0 2 F の処理で時短終了条件成立変動であると特定されていないと判別した場合には（S 7 5 0 3 F : No）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに対応する演出態様を決定し（S 7 5 0 6 F）、S 7 5 0 5 F の処理を実行する。このように、バトルモード中外れ演出設定処理（S 5 9 7 1 F）では、普図変動時短終了条件が成立する特別図柄変動と、普図変動時短終了条件が成立しない場合の特別図柄変動とで、異なる演出態様を決定可能であり、遊技状態が変わるか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。

#### 【5 7 8 7】

以上、説明したように、本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して時短状態において普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合にも時短終了条件が成立する構成である。第 3 1 制御例では、特別図柄の変動が停止した場合に時短終了条件（特別図柄の変動回数が規定回数に達した場合、または特定の小当たり種別の小当たり遊技が実行される場合）が成立する構成であったが、本第 3 1 制御例の第 4 変形例では、特別図柄の変動が停止する場合のみならず、特別図柄の変動中や、小当たり遊技の実行中、或いは特別図柄の停止中にも時短終了条件が成立し得るため、時短終了条件が成立するタイミングによって遊技者に有利となる場合と不利となる場合とを異ならせることが可能であり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【5 7 8 8】

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定され、大当たり遊技または小当たり遊技の何れも実行されていない期間に音声ランプ制御装置 1 1 3 において主制御装置 1 1 0 から普図入賞情報コマンドを受信した場合には、左打ち遊技（遊技盤 1 3 の左側領域に向けて球を発射する遊技）を指示するための表示用コマンドを設定する構成としても良い。これは、大当たり遊技または小当たり遊技が実行されている場合以外の通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）では、右打ち遊技（遊技盤 1 3 の右側領域に向けて球を発射する遊技）を行っても第 1 入球口 6 4 および第 2 入球口 6 4 0 の何れにも球が入球しないため、左打ち遊技を行う場合よりも遊技者に不利な状態であることを遊技者に報知するためである。なお、このように構成する場合、通常状

態が設定され、大当たり遊技または小当たり遊技の何れも実行されていない期間に受信した普図入賞情報コマンドの受信数を記憶可能に構成し、受信数に応じて左打ち遊技の指示態様を段階的に可変させる構成とすると良い。具体的には、受信数が1の場合には第3図柄表示装置81の表示画面に左打ち遊技の指示態様を表示し音声案内は実行せず、受信数が多くなればなるほど左打ち遊技の指示態様が大きく表示され、左打ち遊技を指示する音声案内の音量を大きくする。このように段階的に左打ち遊技の指示態様を可変する構成することで、左打ち遊技を行おうとしたが力加減を誤り1~2球程度遊技盤13の右側領域に向けて球を発射してしまった遊技者に対しては左打ち遊技の指示を控えめに実行するため、遊技者に不快感を与えることを抑制可能である。一方で、左打ち遊技が有利な状態であることに気付かず右打ち遊技を継続している遊技者に対しては強く左打ち遊技を促すことが可能となり、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、本第31制御例の第4変形例では、特別図柄の変動回数が規定回数に達した場合と、普通図柄の変動回数が規定回数に達した場合と、特定の小当たり種別の小当たりに当選した場合に、時短終了条件が成立する構成としたが、これに限るものではない。例えば、普図変動回数カウンタ203faDの値がゾロ目(例えば、11、22、33)である場合には一時的に時短状態を終了させ通常状態を設定し、普図変動回数カウンタ203faDの値がゾロ目となった普通図柄変動が終了した後に再度時短状態を設定する構成としても良い。このように構成する場合、第3図柄表示装置81の表示画面には残時短回数がゾロ目となったことに対応して残時短回数の表示を通常よりも大きくし、「ゾロ目チャンス!V入賞できるかも?」という通常状態が設定されていることを示唆するためのコメントを表示する。このように特定の残時短回数が表示されている場合には、通常の時短状態よりもV大当たりし易い状況となるため、遊技者に残時短回数にも興味を持たせることが可能となり、時短状態における遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【5789】

<第31制御例の第5変形例>

次に、図1528から図1530を参照して、上述した第31制御例の第5変形例について説明をする。上述した第31制御例の第4変形例におけるパチンコ機10では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、普通図柄の変動回数に基づいて成立し得る普図変動時短終了条件を設定可能に構成することで、時短状態中に実行された小当たり遊技の遊技期間中に時短状態を終了させることが可能となり、時短状態中に小当たり当選したことに基づいて実行される全ての小当たり遊技に対してV大当たり遊技への期待を持たせた遊技を遊技者に提供可能に構成していた。しかしながら、上述した第31制御例の第4変形例におけるパチンコ機10は、上述した第31制御例におけるパチンコ機10と同一の遊技盤13(図1407参照)を用いており、図1407に示した通り、遊技盤13に形成される右側領域の最上流位置にスルーゲート67を配設していることから、当たり遊技(可変入賞装置65、又は第2可変入賞装置650が開閉制御される当たり遊技)の実行有無、及び、普図当たり遊技(電動役物640が開閉制御される普図当たり遊技)の実行有無に関わらず、右側領域に向けて発射された遊技球がスルーゲート67を通過し、普通図柄抽選が実行されるものであった。さらに、図1407に示した通り、右側領域を流下する遊技球の全てがスルーゲート67を通過するように構成されている。このように構成された第31制御例の第4変形例では、普図変動時短終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状況が創出される状況下であっても、時短状態における単位時間当たりの普通図柄の変動回数を増減させることができないため、残普図変動回数が表示された時点で今回の小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることが可能な否かを遊技者に予測させ易くしてしまうという問題があった。

#### 【5790】

これに対して、本第31制御例の第5変形例では、時短状態中における遊技状況に応じて時短状態における単位時間当たりの普通図柄の変動回数を増減させることが可能に構成されている。このように構成することで、時短状態が設定されている状況下における小当たり遊技中に実行される普通図柄の変動回数を予測させ難くすることができるため、残普

図変動回数が表示された場合において、普通図変動時短終了条件が成立するか否かについて遊技者により興味を持たせることができる。さらに、本第5変形例では、普通図柄の種別として、第1普通図柄と第2普通図柄とを設けており、第1普通図柄抽選で当たり当選する確率よりも、第2普通図柄抽選で当たり当選する確率が低確率となるように設計している。加えて、第1普通図柄抽選の結果を示すための第1普通図柄変動よりも、第2普通図柄抽選の結果を示すための第2普通図柄変動の方が短い変動時間の変動パターンが設定され易くなるように構成している。つまり、第1普通図柄変動よりも第2普通図柄変動の方が、単位時間当たりに実行される普通図柄変動の回数を増加させ易くすることができるように構成している。

#### 【5791】

さらに、本第5変形例では、第1普通図柄変動が実行されている期間中に第2普通図柄変動を実行させることが可能であり、第2普通図柄変動が実行されている期間中に第1普通図柄変動を実行させることが可能に構成している。また、第1普通図柄抽選で当たり当選したことに基いて普通図柄当たり遊技が実行されている期間中に第2普通図柄変動を実行させることが可能であり、第2普通図柄抽選で当たり当選したことに基いて普通図柄当たり遊技が実行されている期間中に第1普通図柄変動を実行可能に構成している。そして、一方の普通図柄抽選（第1普通図柄抽選）の実行条件が成立し得る通過領域（スルーゲート67）を通過した遊技球の一部が、他方の普通図柄抽選（第2普通図柄抽選）の実行条件が成立し得る通過領域（第2スルーゲート67a）を通過可能に構成している。このように構成することで、単位時間当たりに実行される普通図柄変動の実行回数を遊技者により把握させ難くすることができる。

#### 【5792】

<第31制御例の第5変形例における遊技盤13の構成について>

まず、図1528を参照して、本第31制御例の第5変形例におけるパチンコ機10の遊技盤13の構成について説明をする。図1528は、本第31制御例の第5変形例におけるパチンコ機10の遊技盤13を示した正面図である。本第5変形例におけるパチンコ機10の遊技盤13は、上述した第31制御例におけるパチンコ機10の遊技盤13（図1407参照）に対して、右側領域の下流側に設けられた一般入球口630bに代えて第2スルーゲート67aを設けた点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の構成に対しては同一の符号を付してその説明を省略する。図1528に示した通り、遊技盤13の右側領域（可変表示装置ユニット80の右側に形成される領域）を流下する遊技球が必ず通過する位置にスルーゲート67が設けられている。本第5変形例では、スルーゲート67を遊技球が通過したことに基いて第1普通図柄抽選の実行権利を取得可能に構成している。そして、スルーゲート67の直下には電動役物640が設けられている。本第5変形例では、スルーゲート67を通過したことに基いて実行される第1普通図柄抽選の結果を示すための第1普通図柄の変動時間として、時短状態中は第1普通図柄抽選の結果に関わらず0.2秒が設定され、普通図柄抽選で当たり当選する確率が高確率（299/300）に構成されている。これにより、第1普通図柄変動が実行されていない状態で右打ち遊技を行った場合には、スルーゲート67を通過した遊技球の殆どが普通図柄当たり遊技として可動している電動役物640によって第2入球口640へと誘導される。そして、スルーゲート67を通過した遊技球のうち、第2入球口640に入球しなかった遊技球は、上述した第31制御例と同様に一般入球口630aへと誘導される流路、又は可変入賞装置65が配設されている流路の何れかを流下する。そして、現在が当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行期間中、例えば、大当たり遊技中であれば、開放制御されている可変入賞装置65の特定入賞口65aへと入賞し、小当たり遊技中であれば、第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aへと入賞する。一方、現在が当たり遊技の実行期間中では無い場合、或いは、当たり遊技中ではあるが可変入賞装置65、第2可変入賞装置650が開放されていないタイミングで遊技球が到達した場合には、右側領域の最下流側に向かって遊技球が流下し、第2スルーゲート67aを通過し、アウト口66に入球してパチンコ機10の外部へと排出される。

## 【 5 7 9 3 】

本第 5 変形例では、第 2 スルーゲート 6 7 a を遊技球が通過したことに基づいて第 2 普通図柄抽選の実行権利を取得可能に構成している。つまり、第 2 普通図柄抽選の実行権利は、第 1 普通図柄抽選の実行権利よりも取得し難くなるように構成している。また、図 1 5 2 8 に示した通り、特定の遊技領域（右側領域）に向けて遊技球を発射させる遊技方法（右打ち遊技）を実行することで、第 1 普通図柄抽選の実行権利も、第 2 普通図柄抽選の実行権利も実行可能に構成している。

## 【 5 7 9 4 】

< 第 3 1 制御例の第 5 変形例における電氣的構成について >

次に、図 1 5 2 9、及び図 1 5 3 0 を参照して、本第 3 1 制御例の第 5 変形例における電氣的構成について説明をする。本第 5 変形例では、上述した第 3 1 制御例に対して、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 が有する ROM 2 0 2 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が有する ROM 2 2 2、及び RAM 2 2 3 の構成の一部を変更している点で相違している。なお、同一の要素については同一の符号を付して、その説明を省略する。図 1 5 2 9 に示した通り、本第 5 変形例では、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 f c に代えて、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 f c E を設け、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f g E を設けている点で相違している。それ以外は上述した第 4 変形例と同一であるため、その説明を省略する。

## 【 5 7 9 5 】

本第 4 変形例では、スルーゲート 6 7 を遊技球が通過したことに基づいて第 1 普通図柄抽選が実行され、第 2 スルーゲート 6 7 a を遊技球が通過したことに基づいて第 2 普通図柄抽選が実行されるように構成している。そして、第 1 普通図柄抽選と第 2 普通図柄抽選とで、当たり確率を異ならせている。具体的には、図 1 5 3 0 ( a ) に示した通り、第 1 普通図柄に対しては、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 のとり得る値「 0 ~ 2 9 9 」のうち、「 0 ~ 2 9 8 」の範囲が当たり判定値となるように規定されており、第 2 普通図柄に対しては、「 0 」の値のみが当たり判定値となるように規定されている。よって、第 1 普通図柄抽選に対して第 2 普通図柄抽選は外れやすい普通図柄となる。

## 【 5 7 9 6 】

さらに、図 1 5 3 0 ( b ) に示した通り、普図変動パターン選択テーブル 2 0 2 f g E には、第 1 普通図柄の変動パターンと、第 2 普通図柄の変動パターンとを異ならせて規定されており、第 1 普通図柄の変動パターンよりも第 2 普通図柄の変動パターンの方が短い変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、第 1 普通図柄抽選の実行条件、第 2 普通図柄抽選の実行条件が潤沢に成立し得る状況においては、単一期間中に実行される第 1 普通図柄抽選の実行回数よりも、第 2 普通図柄抽選の実行回数の方が多くなるように構成している。このように構成することで、残普図変動回数が更新される回数を遊技者に予測させ難くすることができる。

## 【 5 7 9 7 】

< 第 3 1 制御例の第 6 変形例について >

次に、図 1 5 3 1 を参照して、上述した第 3 1 制御例の第 6 変形例について説明をする。本第 3 1 制御例の第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 1 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、第 2 スルーゲート 6 7 a の配設箇所を異ならせている点で大きく相違している。それ以外の要素についてはほぼ同一であり、同一内容の要素についてはその説明を省略する。図 1 5 2 8 を参照して上述した通り、上述した第 3 1 制御例の第 5 変形例では、遊技盤 1 3 の右側領域の最下流側、即ち、右打ち遊技によって右側領域に向けて発射された遊技球のうち、第 2 入球口 6 4 0、一般入球口 6 3 0 a、可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の何れにも入球しなかった遊技球が通過可能な位置に第 2 スルーゲート 6 7 a を設けていた。そして、スルーゲート 6 7 を遊技球が通過したことに基づいて第 1 普通図柄抽選が実行され、第 2 スルーゲート 6 7 a を遊技球が通過したことに基づいて第 2 普通図柄抽選が実行されるように構成していた。さらに、第 1 普通図柄抽選と、第 2 普通図柄抽選と、が独立して実行されるように構成し、時短状態

を終了させるための時短終了条件として、第1普通図柄抽選の実行回数(第1普通図柄の変動回数)と、第2普通図柄抽選の実行回数(第2普通図柄の変動回数)と、を合算した合算普図変動回数が所定回数に到達した場合に成立する普図変動時短終了条件を設定可能に構成することで、時短状態のまま実行されている小当たり遊技中に普図変動時短終了条件が成立するか否かを遊技者に把握させ難くするように構成していた。しかしながら、上述した第5変形例では、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に遊技球が第2スルーゲート67aを通過する可能性が低く、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させることで、実行中の小当たり遊技にて遊技球を特定領域650vに通過させV大当たり遊技を実行する確率を大きく上昇させることができないという問題があった。

10

## 【5798】

これに対して、本第31制御例の第6変形例では、小当たり遊技中に遊技球が入球可能となる第2可変入賞装置650の内部に第2スルーゲート67aを設けている。つまり、小当たり遊技中の方が、小当たり遊技中以外よりも遊技球が通過し易い位置に第2スルーゲート67aを設けている。このように構成することで、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易くすることができる。

## 【5799】

図1531に示した通り、本第6変形例では、第1誘導路650t1の下流端から排出されて入賞検知スイッチ650sを通過した遊技球が臨む位置に振分装置650xを設け、振分装置650xによって特定方向へと振り分けられた遊技球が通過可能な位置に第2スルーゲート67aを設けている。より具体的には、振分装置650xは、内面に形成されたすり鉢状の流下領域を遊技球が渦を巻くように流下可能に構成されており、第1排出孔650x1、或いは、第2排出孔650x2の何れかへと遊技球が振り分けられるように構成されている。そして、第2排出孔650x2へと振り分けられた遊技球は、第2流路650x4を流下し、第2スルーゲート67aを通過し、V弁650bに向かって流下する。一般、第1排出孔650x1へと振り分けられた遊技球は、第1流路650x3を流下し、第2スルーゲート67aを通過すること無くV弁650bに向かって流下する。本第6変形例では、振分装置650xへと進入した遊技球の約50%が第2排出孔650x2へと振り分けられるように構成している。

20

## 【5800】

このように構成することで、小当たり遊技が実行されている状況の方が、小当たり遊技が実行されていない状況よりも、普図変動時短終了条件に関する要素、即ち、第2普図変動回数を加算させ易くすることができるため、小当たり遊技中に普図変動時短終了条件を成立させ易くすることができる。さらに、小当たり遊技が実行されていない状況では第2スルーゲート67aに遊技球を通過させることができないため、時短状態中であって、小当たり遊技が実行されていない状況において、第2普通図柄抽選が頻繁に実行されてしまい、普図変動時短終了条件が早期に成立してしまうことを抑制することができる。

30

## 【5801】

なお、本第6変形例では、上述した第31制御例の第5変形例に対して、第2スルーゲート67aの配設位置を異ならせているだけであり、普図変動時短終了条件の内容については変更していないため、普図変動時短終了条件を成立させるための価値は、第1普通図柄抽選が1回実行された場合と、第2普通図柄抽選が1回実行された場合とで同一価値となるが、これに限ることなく、時短状態を終了させるための価値として、第1普通図柄抽選が1回実行された場合と、第2普通図柄抽選が1回実行された場合とで異なる価値を付与可能に構成しても良い。この場合、例えば、第1普通図柄抽選が40回実行された場合、或いは、第2普通図柄抽選が1回実行された場合に普図変動時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、本変形例では、時短状態中に実行された全ての普通図柄抽選に対して、普図変動時短終了条件を成立させるための要素(普図変動回数)が更新されるように構成しているがこれに限ることなく、例えば、時短状態のまま実行される小当たり遊技中に実行された普通図柄抽選の回数のみが普図変動時短終了条件を成立させるため

40

50

の要素を更新可能に構成しても良い。このように構成することで、普図変動時短終了条件を小当たり遊技中のみ成立し得る時短終了条件とすることができる。

#### 【5802】

また、本変形例では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄抽選の実行に関わる時短終了条件（特別図柄抽選の結果に基づいて成立する時短終了条件、特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立する時短終了条件）以外に、1の状態を終了させる別条件として、普通図柄抽選の実行に関わる時短終了条件（普図変動時短終了条件）を設けており、何れの時短終了条件も、時短状態中に遊技者に有利となる遊技方法（右打ち遊技）を実行することで成立可能に構成しているが、それ以外の構成を用いても良く、例えば、右打ち遊技よりも左打ち遊技を実行した場合の方が遊技球を入球させ易い第1入球口64へと遊技球を入球させたことに基づいて成立する時短終了条件（特定入球時短終了条件）を設けても良い。このように構成することで、時短状態のまま実行される小当たり遊技の遊技期間中に遊技方法を右打ち遊技から左打ち遊技へと切り替えることで、小当たり遊技中に特定入球時短終了条件を成立させる遊技を行うことが可能となる。このように、時短状態中における遊技方法を遊技者が選択することによって、成立させる時短終了条件の種別を異ならせることが可能に構成した場合には、遊技者が任意に時短状態を終了するタイミングを選択し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲を高め易くすることができる。

10

#### 【5803】

以上、第31制御例、及び各変形例を用いて、遊技状態や遊技状況に応じて特定領域650vへの遊技球の入球のし易さを異ならせた小当たり遊技を実行するための遊技性について説明をしたが、上述した第31制御例、及び、第31制御例の各変形例に記載されている技術思想を適宜組み合わせても良い。例えば、上述した第31制御例の第4変形例に対して、上述した第3変形例の技術を組み合わせることで、普図変動時短終了条件が成立するまでの残普図変動回数を示す表示領域Dm13の表示態様を、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況（時短状態が終了し通常状態が設定される状況、又は時短状態中に普図ロング変動が実行される状況）が創出されるまでの残期間を示すための表示態様として設定可能に構成しても良い。この場合、表示領域Dm13に表示される表示態様（数値情報）を、時短終了条件を成立させるための要素が更新される毎に更新するだけでなく、経過時間に基づいて更新されるように構成しても良い。さらに、表示領域Dm13に表示される表示態様が、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来したことを示す特定表示態様となるタイミングを、実際に小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来したタイミングと異ならせても良く、例えば、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来した後の所定タイミング（例えば、2秒後）に特定表示態様を表示するように構成しても良い。このように構成することで、特定表示態様が表示されるまで意欲的に右打ち遊技を実行させることができるため、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来した後に第2可変入賞装置650へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来したにも関わらず、特定領域650vへと遊技球を入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、表示領域Dm13に表示される表示態様（数値情報）を、普図変動時短終了条件以外の終了条件を成立させる要素が更新された場合に变化させるように構成しても良いし、普図変動時短終了条件以外の終了条件を成立させる要素が更新された場合には变化させないように構成しても良い。また、表示領域Dm13に表示される表示態様（数値情報）を、時短終了条件を成立させるために必要としない別要素が更新されたことに基づいて变化させるように構成しても良い。このように構成することで、表示領域Dm13に表示されている表示態様（数値情報）が、何に基づいて変化しているかを遊技者に把握させ難くすることができるため、意外性のあるタイミングで、小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を比較の入球させ易い状況が到来したことを報知することができる。

20

30

40

50



## 【 5 8 0 4 】

上述した第 3 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄変動の回数が特定回数（1 0 0 0 0 回）に到達した場合に成立する時短終了条件（第 1 終了条件）と、普通図柄変動の回数が特定回数（1 0 0 ~ 1 0 0 0 0 回）に到達した場合に成立する時短終了条件（第 2 終了条件）と、特別図柄抽選で小当たり当選（小当たり A ~ I）したことに基づいて成立する時短終了条件（第 3 終了条件）と、を設定可能に構成し、設定された時短種別に応じて第 2 終了条件の内容と、第 3 終了条件の内容を異ならせ、設定された時点種別に関わらず第 1 終了条件の内容を共通にするように構成することで、設定された時短種別に応じて、成立し難い時短終了条件を固定した上で、成立し易い時短終了条件の種別を異ならせるように構成していたが、設定される時短終了条件のバリエーションを増やすことで成立し易い時短終了条件の種別をより多様化するよう構成しても良い。

10

## 【 5 8 0 5 】

例えば、上述した第 3 1 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、図 1 5 1 4 に示した通り、何れの時短種別が設定された場合であっても、第 1 終了条件、第 2 終了条件、第 3 終了条件の全てが設定されるように構成しているが、これに限ることなく、例えば、第 1 終了条件のみが規定されている時短種別や、第 2 終了条件のみが規定されている時短種別や、第 3 終了条件のみが規定されている時短種別や、第 1 終了条件と第 2 終了条件のみが規定されている時短種別や、第 1 終了条件と第 3 終了条件のみが規定されている時短種別や、第 2 終了条件と第 3 終了条件のみが規定されている時短種別を設けても良い。このように構成することで、時短終了条件として 1 の終了条件（第 1 終了条件 ~ 第 3 終了条件）のみが規定されている時短種別が設定された場合には、遊技内容に関わらず、確実に他の終了条件よりも成立し易い特定の終了条件が決定される。また、時短終了条件として 2 つの終了条件（第 1 終了条件 ~ 第 3 終了条件のうち 2 つを組合せた終了条件）が規定されている時短種別が設定された場合には、遊技内容に関わらず、確実に他の終了条件よりも成立し難い特定の終了条件が決定される。

20

## 【 5 8 0 6 】

さらに、この場合、例えば、第 1 終了条件のみが規定されている時短種別として、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0 0 0 0」が設定される時短種別（時短 X 1）と、時短カウンタ 2 0 3 h の値に「1 0 0」が設定される時短種別（時短 X 2）と、を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、複数の終了条件のうち、成立し易い終了条件が第 1 終了条件となる時短状態において、時短状態が終了するまでに大当たり当選する確率を異ならせることができる。

30

## 【 5 8 0 7 】

また、少なくとも、第 1 終了条件と第 3 終了条件が規定されている時短種別として、第 1 終了条件の方が第 3 終了条件よりも成立し易い時短種別（時短 Y）を設定可能に構成すると良い。つまり、上述した第 3 1 制御例の第 4 変形例では、V 大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（小当たり G、小当たり H、小当たり I）に当選したことに基づいて第 3 終了条件が成立するか否かを時短種別毎に異ならせることで、時短種別に応じて時短継続率（V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される割合）を変化させるように構成していることから、第 3 終了条件が成立し難い時短種別（例えば、時短 A）が最も時短継続率が高くなるように構成している。そして、第 1 終了条件として「1 0 0 0 0」の値が設定されることから、実質、第 1 終了条件が成立することが無いように構成している。よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、小当たり当選したにも関わらず第 3 終了条件が成立しない状況（時短状態が継続したまま小当たり遊技が実行される状況）を把握すればするほど、時短継続率が高い時短状態であると安心して遊技を行うことになる。このように構成された上述した第 3 1 制御例の第 4 変形例のパチンコ機 1 0 に対して、上述した時短 X 2 を新たに設けた場合、即ち、V 大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たり A ~ 小当たり F）に当選しても時短終了条件が成立しない時短種別を設けた場合には、小当たり当選したにも関わらず第 3 終了条件が成立しな

40

50



い状況（時短状態が継続したまま小当たり遊技が実行される状況）が頻繁に発生したとしても、遊技者に有利な（時短継続率が高い）時短状態では無い可能性を高めることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に最後まで飽きの来ない遊技を提供することができる。また、時短×2が設定された場合には、第1終了条件が「100」であるため、時短状態中に特別図柄抽選で大当たり当選すること無く第1終了条件が成立する事態が発生し得ることからより時短状態中の遊技を行っている遊技者に最後まで飽きの来ない遊技を提供することができる。さらに、上述した時短Yとして、例えば第1終了条件として「200」が、第3終了条件として「小当たりA」が規定される時短種別を設定可能に構成した場合には、第1終了条件が成立するよりも前に、小当たりAに当選することを目指す、即ち、第1終了条件が成立することで大当たり遊技が1回も実行されないまま時短状態が終了するという遊技者に最も不利となる遊技結果となるか、第3終了条件が成立することでV大当たり遊技が終了した後に時短継続率が最も高い（100%）時短状態が設定されるという遊技者に最も有利となる遊技結果となるかを楽しませる遊技を遊技者に提供することができる。

10

## 【5808】

このように、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、設定される時短種別に応じて、時短継続率を異ならせることが可能なパチンコ機10において、設定される各時短終了条件の内容を異ならせることで、時短状態中に小当たり当選する確率（第1確率）と、小当たり当選した場合に特定領域650Vへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行される確率（第2確率）とを組合せて時短継続率を異ならせるように構成することで、従来に無い斬新な遊技性を提供することができる。なお、時短状態中に小当たり当選する確率と、小当たり当選した場合に特定領域650Vへと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行される確率とを組合せて時短継続率を異ならせる例としては、例えば、第1終了条件として「100」を設定することで、「10000」が設定される場合よりも第1終了条件を成立し易くすることで第1確率を高めたり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選する確率を通常確率（1/5）で実行する第1時短状態と、通常確率よりも低確率（1/20）で実行する第2時短状態とを設定可能に構成し、第1時短状態よりも小当たり当選し難い第2時短状態を設定することで第1確率を高めるように構成し、第3終了条件として規定される小当たり種別として、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される小当たり種別（小当たりA～小当たりF）と、V大当たり遊技終了後に通常状態が設定される小当たり種別（小当たりG～小当たりI）とがそれぞれ設定される割合を異ならせることで第2確率を異ならせたりする手法が考えられ、各パターンとを組み合わせることで、時短継続率を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、例えば、第2確率が高いが第1確率が低いパターンや、第2確率も第1確率も低いパターンや、第1確率が高いが第2確率が低いパターンや、第1確率も第2確率も高いパターン等を構成することができ、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

20

30

## 【5809】

また、第1終了条件の規定内容に応じて少なくとも第1確率の一部要素が決定され、第3終了条件の規定内容に応じて少なくとも第2確率の一部要素が決定されることで、時短継続率を異ならせるように構成された遊技機においては、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第1終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第3終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第3終了条件が成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第1終了条件、第3終了条件共に成立し易くなる時短種別を設けたり、時短継続率が高い時短種別よりも時短継続率が低い時短種別の方が第1終了条件、第3終了条件共に成立し難くなる時短種別を設けたりすることで、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。

40

## 【5810】

50

また、上述した第31制御例、及び第31制御例の各変形例におけるパチンコ機10では、時短状態を終了させるための時短終了条件の内容を多様化させることで様々な遊技性を提供可能に構成していたが、時短状態が設定されるタイミングが大当たり遊技（図柄大当たり遊技、V大当たり遊技）の終了後に固定されていた。つまり、大当たり遊技の終了後に時短状態を設定するための条件（時短種別によって異なる時短設定条件）が成立し、成立した時短設定条件に対応した時短種別の時短状態が設定された後は、複数存在する時短終了条件の何れが成立して時短状態が終了した場合であっても、次に大当たり遊技が実行されるまでの期間中に、再度時短状態が設定されないように構成されていたため、長時間遊技を行っている遊技者に対して単調な遊技を提供してしまい易くなることから、更なる遊技性の向上が求められる。そこで、下記技術思想を有するパチンコ機10に対して、

10

#### 【5811】

この場合、例えば、通常状態において実行される特別図柄抽選の結果が外れ（大当たり以外）となる遊技が大当たり遊技（V大当たり遊技）を挟むことなく予め定められた特定回数（500回）連続して実行されたことを契機に成立する時短設定条件を設けても良い。このように構成することで、1の大当たり遊技が実行されてから、次の大当たり遊技が

20

#### 【5812】

つまり、上述した第31制御例におけるパチンコ機10では、不利小当たり当選した場合に時短状態中に敗北演出が実行されるように構成しているため、その後実行される小当たり遊技中に特定領域650vへと遊技球を入球させたことに基づいて実行されるV大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される遊技が実行される。また、不利小当たり当選した時点（特別図柄が停止表示した時点）で時短終了条件が成立し時短状態が終了するため、小当たり遊技中に遊技球を特定領域650vへと入球させなかった場合には、V大当たり遊技が実行されることなく通常状態の遊技が再開される。そして、少なくとも特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されるまでは新たに時短設定条件が成立することが無いため、通常状態へと移行した後は、再び特別図柄抽選の抽選結果に基づいて大当たり遊技が実行されることを目指す必要があった。これに対して、上述した技術思想、

30

40

50

遊技を行うかを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【 5 8 1 3 】

また、上述した遊技性を有するパチンコ機 1 0 においては、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数に関する情報を遊技者に把握させることが可能な表示態様（特別図柄変動回数表示）を第 3 図柄表示装置 8 1 の表示面に表示させるように構成したり、敗北演出の演出態様や、敗北演出が実行された後の小当たり遊技中演出の演出態様として、遊技者が選択すべき遊技方法（遊技者にとって有利となり易い遊技方法）を示唆可能な演出態様を、時短設定条件が成立するまでの残特別図柄変動回数や、獲得済の特図 2 保留に含まれる入賞情報に対する事前判別結果や、今回の小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させた場合に実行される V 大当たり遊技の内容等に関する情報に基づいて決定可能に構成したりすると良い。このように構成することで、バリエーションに富んだ遊技のうち、遊技者に有利となり易い遊技を実行させるための遊技方法を遊技者に分かり易く把握させることができる。

【 5 8 1 4 】

さらに、上述した技術思想に加えて、大当たり遊技が終了してから所定期間内に成立可能となる時短設定条件（大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件）よりも、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数が特定回数（5 0 0 回）となった後に成立可能となる時短設定条件（特図変動回数に基づいて成立する時短設定条件）の方が、遊技者に有利となる時短状態が設定され易くなるように、時短設定条件の種別に応じて設定される時短種別を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、回分の V 大当たり遊技の実行権利獲得を放棄し（特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させ易い小当たり遊技中に、敢えて特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させない遊技を選択し）、短期間で新たな時短状態が設定されることを目指す遊技を行うかを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を遊技者に体感させ易くすることができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。一方で、上述した技術思想に加えて、大当たり遊技が終了してから所定期間内に成立可能となる時短設定条件（大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件）よりも、大当たり遊技が終了してから実行された特別図柄変動回数が特定回数（5 0 0 回）となった後に成立可能となる時短設定条件（特図変動回数に基づいて成立する時短設定条件）の方が、遊技者に有利となる時短状態が設定され難くなるように、時短設定条件の種別に応じて設定される時短種別を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技を重視したパチンコ機 1 0 を提供し易くすることができる。

【 5 8 1 5 】

また、大当たり遊技終了後に成立し得る時短設定条件以外の時短設定条件として、小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させること無く小当たり遊技が終了した場合（特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させ易い小当たり遊技が実行されたにも関わらず、敢えて特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させない遊技を行った場合）において、所定確率（例えば、1 / 5）で時短状態が設定される引き戻し抽選を実行し、引き戻し抽選に当選した場合に時短設定条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、小当たり遊技中に特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させない遊技を選択した遊技者に対して、新たな時短状態を設定する機会を提供することができるため、例えば、時短状態が設定された直後に（大当たり遊技終了後 2 回目の特別図柄抽選で）敗北演出が実行された場合であっても、遊技者に対して、1 回分の V 大当たり遊技の実行権利獲得を放棄し（特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させ易い小当たり遊技中に、敢えて特定領域 6 5 0 v へと遊技球を入球させない遊技を選択し）、短期間で新たな時短状態が設定されることを目指す遊技を行うかを選択させるという斬新な遊技性を提供することができる。

【 5 8 1 6 】

以上、時短状態を設定するための時短設定条件として、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件を設定可能に構成する技術思想について説明をしたが、本技術思想のように、大当たり遊技間で時短設定条件を複数回設定可能とする技術思想を

具現化する構成については、上述した例以外の構成を用いても良く、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選以外である場合に、時短状態を設定するための抽選を実行するように構成しても良いし、前回の当選遊技が終了してから実行された普通図柄抽選の実行回数が所定回数となった場合に成立する時短設定条件を設けても良いし、大当たり遊技間に小当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、5回）となった場合に成立する時短設定条件を設けても良い。

【5817】

さらに、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合に設定される時短状態の種別（時短種別）は、成立した時短設定条件の種別に対応させた固有の時短種別としても良いし、複数の時短種別の中から抽選で1の時短種別を決定可能に構成しても良い。また、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件が成立した場合よりも、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合の方が遊技者に有利な時短種別が決定され易くなるように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件が成立した場合よりも、大当たり遊技終了後に成立する時短設定条件以外の時短設定条件が成立した場合の方が遊技者に不利な時短種別が決定され易くなるように構成しても良い。

【5818】

<第32制御例>

次に、図1532から図1578を参照して、第32制御例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第1制御例におけるパチンコ機10では、遊技者に不利な通常状態と、遊技者にとって比較的有利な時短状態と、遊技者にとって最も有利な確変状態と、の3種類の遊技状態を設ける構成とし、特別図柄の低確率状態に設定される通常状態および時短状態における大当たり確率が1/200に設定されると共に、特別図柄の高確率状態に設定される確変状態における大当たり確率が1/50に設定されるように構成していた。これに対して本第32制御例におけるパチンコ機10では、遊技状態として、通常状態、時短状態、確変状態に加え、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の通常状態（電チューサポート無し状態、非電サポ状態）に設定される潜確状態を設ける構成とし、潜確状態に移行した場合に、遊技盤13における可変表示装置ユニット80の右側の流路に向けて遊技球を発射し続ける（右打ちをし続ける）ことで小当たりが頻繁に発生すると共に当該小当たり遊技による賞球の払い出しを頻繁に受けることができる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成した。詳細については後述するが、普通図柄の時短状態（電チューサポート有り状態、電サポ状態）に設定される時短状態および確変状態では、右打ちし続けることで第2特別図柄の抽選自体は頻繁に実行されるが、第2特別図柄の小当たり当選を契機として開放される可変入賞装置（小当たり用アタッカー）2650へと遊技球を到達させることが極めて困難となるため、小当たり遊技中に可変入賞装置（小当たり用アタッカー）2650へと遊技球を入球させて賞球を獲得することも困難となる。これに対して、潜確状態では、第2特別図柄の抽選頻度を時短状態や確変状態と同等にしつつ、可変入賞装置（小当たり用アタッカー）にも遊技球を到達させることが可能な制御が実行されるため、第2特別図柄の抽選が実行され易い上に小当たりによる賞球も獲得し易い極めて有利な遊技状態を形成する。つまり、右打ちし続けることにより、小当たりによる賞球が断続的に払い出され続け、大当たりにも当選しなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な状態とすることができる。よって、潜確状態へと移行した場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第32制御例では、パチンコ機10に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定値）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第32制御例におけるパチンコ機10には、大当たり確率の組み合わせ（設定値）として、6種類の組み合わせ（設定値）が規定されており（図1757（a）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機10の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の

10

20

30

40

50

低確率状態)においても潜確状態(特別図柄の高確率状態)においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる(ハマリが発生し難くなる)反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまふ(潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる)。一方、大当たり確率が低い設定(低設定)ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる(ハマリが発生し易くなる)反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、1の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率(確率)に応じて、遊技性(不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性)を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

10

**【5819】**

加えて、本第32制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立したことに基づいて、設定値を変更可能に構成した。具体的には、遊技領域への遊技球の発射球数が5000個以上となる毎に、予め定められた順番(設定シナリオに規定された順番)で設定値を変更可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機を初期化した際等において所定の操作を行うことにより、大当たり確率に対応する複数段階(例えば、「1」~「6」の6段階)の設定値の中から操作者(例えば、遊技機を設置しているホールの店員等)の任意の値を選択することが可能に構成されている仕様のものが広く一般的に知られている。かかる従来型の遊技機においては、遊技者に対してより有利な設定値(より高い設定)に設定されている遊技機で遊技を行うことを一つの目標として遊技を行わせることができるので、ホールに設置されている複数の遊技機の挙動等を比較して設定値を判別するという楽しみを遊技者に対して与えることができ、興趣向上が図られていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機は、通常遊技中に遊技機の設定を変更することができない仕様(ホールの営業時間の終了後等の遊技者が遊技を行っていないタイミングでのみ設定を変更可能な仕様)が一般的であるため、遊技者によって一旦不利な設定値(低い設定値)であると判別されてしまうと、当該判別された遊技機で遊技を行おうというモチベーションが大きく低下してしまい、当該判別された遊技機の稼働率が低下してしまうという問題点があった。これに対して本第32制御例におけるパチンコ機10では、遊技者が遊技を行っている状況下でも成立し得る所定の変更条件(遊技領域への遊技球の発射球数が5000個以上となったこと)に基づいて、設定値を変更可能に構成したので、たとえ現在の設定値が不利な設定値(低い設定値)と判別されたとしても、所定の変更条件を成立させることで有利度合いが高い設定値に変更されるかもしれないと遊技者に思わせることができ、次の変更条件が成立するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができる。

20

30

**【5820】**

この第32制御例におけるパチンコ機10が、上述した第1制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110に対して、パチンコ機10の設定(高確率状態および低確率状態における大当たり確率の組み合わせ)を変更するための各種の操作手段(設定キー110b、設定変更スイッチ110c)が設けられている点、主制御装置110のROM202及びRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222及びRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第1制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第1制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。まず、図1532を参照して、本第32制御例における遊技盤13の盤面構成について説明する。図1532は、本第32制御例における遊技盤13の正面図である。

40

50

図 1 5 3 2 に示した通り、本第 3 2 制御例における遊技盤 1 3 は、上述した第 1 制御例における遊技盤 1 3 ( 図 2 参照 ) に対して、特に、遊技盤 1 3 上に形成される遊技領域 ( 発射された遊技球が通過可能な領域 ) のうち、可変表示ユニット 8 0 の右側 ( 図 1 5 3 2 正面視点で右側 ) に形成される右側領域に設けられていたスルーゲート 6 7 を削除した点、第 1 入球口 6 4 の下方領域に設けられていた可変入賞装置 6 5 を削除した点、および可変表示ユニット 8 0 の右側 ( 図 1 5 3 2 正面視点で右側 ) に形成される右側領域の構成を異ならせている点で相違している。また、遊技領域における上記以外の流路の形状や遊技釘の配置についても第 1 制御例から変更となっている。なお、同一の要素に対しては同一の符号を付し、その説明を省略する。

#### 【 5 8 2 1 】

ここで、遊技盤 1 3 の右側領域の構成について詳細に説明をする。遊技盤 1 3 の右側領域には、球が 1 個通過可能な約 1 5 ミリ幅の流路として、上流側から第 1 流路 r y 1 , 第 2 流路 r y 2 、第 3 流路 r y 3 が形成されている。そして、第 1 流路 r y 1 には、球が入球することにより第 1 特別図柄の抽選契機となる右第 1 入球口 6 4 z f と、第 1 流路 r y 1 を流下する球が右第 1 入球口 6 4 z f へと入球することを規制する規制蓋 6 4 z f と、が設けられている。この規制蓋 6 4 z f は、第 1 流路 r y 1 を流下する遊技球が右第 1 入球口 6 4 z f へと入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難となる閉鎖状態と、に可変可能な部材であり、第 1 流路 r y 1 を流下した遊技球が規制蓋 6 4 z f に到達した時点において規制蓋 6 4 z f が閉鎖状態である場合は、規制蓋 6 4 z f の上面に形成された流路を転動しながら第 1 流路 r y 1 の下流方向へと流下するように構成している。なお、本第 3 2 制御例では、規制蓋 6 4 z f の上面を遊技球が通過するのに要する時間が 0 . 1 秒となるように構成している。この規制蓋 6 4 z f は、パチンコ機 1 0 に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置 ( 開放状態 ) と閉鎖位置 ( 閉鎖状態 ) とに可変される常時可変部材として構成されている。具体的には、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 5 1 参照 ) において 4 ミリ秒毎に実行される可変部材駆動処理 ( 図示せず ) において、ROM 2 0 3 に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。本第 3 2 制御例では、規制蓋 6 4 z f を開閉動作させるための可動シナリオとして、0 . 1 秒間開放させ、その後 1 . 2 秒間閉鎖させる可動シナリオが規定されており、この可動シナリオに基づく動作制御が繰り返し実行されるように構成している。ここで、第 3 2 制御例の遊技盤 1 3 では、操作ハンドル 5 1 の操作に基づいて最短で 0 . 6 秒間隔で遊技球を発射可能に構成されているため、遊技者が右打ち遊技を行い続けた場合、右打ちにより発射された遊技球が 0 . 6 秒間隔で第 1 流路 r y 1 に流入し、規制蓋 6 4 z f が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この遊技球が第 1 流路 r y 1 に流入し、規制蓋 6 4 z f 上を転動 ( または、規制蓋 6 4 z f 上に落下 ) するタイミングと、規制蓋 6 4 z f が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の規制蓋 6 4 z f 、右第 1 入球口 6 4 z に入球することになる。上述した通り、右打ち遊技によって発射された遊技球が規制蓋 6 4 z f に到達するタイミングは、0 . 6 秒間隔であり、規制蓋 6 4 z f が開放状態となるタイミングは、1 . 3 秒中の 0 . 1 秒であることから、規制蓋 6 4 z f が開放状態となる時点で遊技球が規制蓋 6 4 z f の上面に存在するタイミングは 7 8 秒中の 1 秒間となる。また、規制蓋 6 4 z f が開放状態となる期間が 0 . 1 秒であることから、規制蓋 6 4 z f が開放状態となってから 0 . 1 秒が経過するまでの間に規制蓋 6 4 z f へと到達する遊技球は、第 1 流路 r y 1 を流下する遊技球のうち、0 . 1 秒間の間に規制蓋 6 4 z f へと到達し得る位置を流下する遊技球となる。つまり、遊技者が継続して右打ち遊技を行った場合において、規制蓋 6 4 z f が開放状態となり、さらに、その開放状態中の規制蓋 6 4 z f を遊技球が通過可能なタイミングは、3 8 秒間中の 1 秒間となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、1 分間に約 2 個の球が右第 1 入球口 6 4 z に入球することになる。

#### 【 5 8 2 2 】

これに対し、本第 3 2 制御例では、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された 2 5 0 発の球のうち、第 1 入球口 6 4 に約 1 5 個前後の遊技球が入球

10

20

30

40

50

するように設計されており、第1入球口64へと遊技球が入球した場合は5個の賞球が払い出されるように構成されている。また、一般入球口63に対しては、約5個が入球するように設計されており、当該一般入球口63へと遊技球が入球した場合には5個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、250個の遊技球を発射した場合に、払い出される賞球を遊技に再利用可能である（遊技領域へと発射可能である）ことも考慮すると、約20個前後の遊技球を第1入球口64に入球させることが可能となる。これに対し、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された250個の球のうち、右第1入球口64zに約5個が入球するように設計されており、入球した場合は2発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口63が設けられていない。よって右打ち遊技では、250発の球を発射した場合に、払い出される賞球を遊技に再利用可能であることを考慮したとしても、約6個前後の遊技球しか右第1入球口64zへと入球しない。よって、本第32制御例におけるパチンコ機10は、設定されている遊技状態に関わらず、右打ち遊技を行っても左打ち遊技を行っても、第1特別図柄抽選の抽選契機となる始動口（第1入球口64、或いは、右第1入球口64z）へと遊技球を入球させることが可能に構成されているが、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも効率良く第1特別図柄の抽選契機を成立させることができるように構成している。従って、通常状態が設定されている場合においては、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも遊技者に有利な遊技方法となる。なお、本第32制御例では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入球口63を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入球口63を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

10

20

#### 【5823】

第1流路ry1のうち、規制蓋64zfよりも下流側の位置には、スルーゲート67が配設されている。このスルーゲート67は、上述した第1制御例におけるスルーゲート67と同一のものであり、遊技球がスルーゲート67を通過したことを基づいて普通図柄抽選の抽選契機が成立するように構成されている。なお、スルーゲート67を通過したことを基づいて実行される普通図柄抽選の内容や、詳細な処理の流れについては上述した第1制御例と同一であるため、その説明を省略する。次いで、スルーゲート67を通過した球が流下する箇所には、V入賞装置1650が配設されている。このV入賞装置1650は、特別図柄抽選において大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技中に可変動作される可変入球手段として構成されている。V入賞装置1650が、大当たり遊技中のみ遊技球が入賞可能となるように構成されており、大当たり遊技が実行されると開閉扉1650fが開放状態、或いは閉鎖状態へと可変動作される。開閉扉1650fは、閉鎖状態中においてその上面が第1流路ry1の下流側の流路となるように構成されており、大当たり遊技中以外においてV入賞装置1650へと到達した遊技球は、閉鎖状態中の開閉扉1650fの上面を転動し、第1流路ry1の最下流右端部と連通する第2流路ry2に向けて流下するように構成している。ここで、V入賞装置1650が可変動作される大当たり遊技が実行されると、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技として開閉扉1650fが最大で30秒間開放状態となる大当たり遊技が実行される。上述した通り、本第32制御例のパチンコ機10は、右打ち遊技によって右側領域を流下する遊技球は、その全てが第1流路ry1に流入するように構成されており、1分間に2発程度が入球する右第1入球口64zへと入球しなかった遊技球の全てがV入賞装置1650へと到達するように構成している。よって、V入賞装置1650が可変動作される大当たり遊技が実行された場合には、遊技者は右打ち遊技を実行するだけで無駄無くV入賞装置1650へと遊技球を入球させることができる。このV入賞装置1650の内部（V入賞装置1650に入賞した遊技球が通過可能な位置）には、特定領域（確変スイッチ1650e3）が設けられており、当該特定領域を遊技球が通過したことを基づいて、第1制御例と同様に、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。

30

40

#### 【5824】

50



V入賞装置1650を通過した遊技球は、第1流路ry1と連通する第2流路ry2を流下し、第2入球口640へと到達する。この第2入球口640は、第2球流路ry2の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が1個入球する毎に、賞球として1個の球が払い出されるように構成している。また、上述した各実施形態と同様に、第2入球口640への球の入球が第2特別図柄の抽選(変動)のトリガとなるように構成している。この第2入球口640の開口部は、電動役物640aにより覆われており、その電動役物640aを球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球が困難(不可能)となる閉鎖状態とに可変制御することにより、球の入球のし易さを異ならせることができるように構成している。第2入球口640の開口部を電動役物640aが覆っている状態(閉鎖状態)では、第2球流路ry2を流下した球は、電動役物640a上を通過し、第2流路ry2の下流側へと流下するように構成している。つまり、第2流路ry2のうち、第2入球口640よりも下流側へと流下する球は、第2入球口640に入球しなかった(出来なかった)球ということになる。なお、第2入球口640に付随する電動役物640aは、上述した第1制御例と同様に普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において開放状態へと可変されるように構成しており、その処理内容は上述した第1制御例と同一であるため、本第32制御例ではその詳細な内容についての説明を省略する。

10

#### 【5825】

第2流路ry2のうち、第2入球口640よりも下流側を流下する球は、第2流路ry2と連通する第3流路ry3に流入し、可変入賞装置(小当たり用アタッカー)2650に到達する。この可変入賞装置(小当たり用アタッカー)2650は、特定入賞口2650aと、その特定入賞口2650aの開口部を覆うための開閉扉2650fとから構成されている。特定入賞口2650aは、第3流路ry3の転動面の一部を切り欠くように形成された開口部を有しており、球が1個入球する毎に、賞球として15個の球が払い出されるように構成している。この可変入賞装置(小当たり用アタッカー)2650は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部、或いは、特別図柄(第2特別図柄)の抽選において小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に開放動作するものであり、開閉扉2650fを予め定められた開放シナリオで開放させることにより、球が入球可能な開放状態と、その開放状態よりも入球困難(不可能)な閉鎖状態とに可変制御される。開閉扉2650fが特定入賞口2650aを閉鎖している閉鎖状態では、第3流路ry3を流下した球は開閉扉2650fの上面を通過し、アウト口66に向けて流下するように構成している。この開閉扉2650fの上面(球通路面)は、球の流下を遅延させるための遅延手段が設けられており、球が開閉扉2650f上を通過するために1秒を要するように構成している。この遅延手段を設けることにより、より小さなスペースで必要な球通過時間を確保することができる。詳細な説明は省略するが本第32制御例では遅延手段として、摩擦抵抗の高い(他の転動面よりも摩擦抵抗の高い)転動面となるように、開閉扉2650fの上面に球が乗り越え可能な凹凸部を形成している。なお、遅延手段としては、球通路面の構造を工夫することで球遅延通路(例えば、球経路がつづら折り状になる通路)を形成したり、球通路面の材質を工夫することで球遅延通路を形成したり、球が所定区間を通過するための通過時間を遅らせたりするものであれば何でも良い。さらに、左打ち遊技(可変表示装置ユニット80の左側の領域(左側領域)を狙う遊技)によって発射された球が上述した各流路(ry1~ry3)に設けられた各入賞口(入球口)に入球してしまうことを規制するための規制部材(規制手段)として、遊技盤13の下方(第1入球口64の下方、および右方)に釘を植設している。このように構成することで、右打ち遊技と左打ち遊技とで異なる遊技を遊技者に提供することができるため、遊技者に対して飽きの来ない(飽き難い)遊技を提供することができる。

20

30

40

#### 【5826】

次に、本第32制御例において右打ち遊技をした場合における球流れ内容と、設定されている遊技状態との関係について図1533を参照して説明をする。図1533(a)は、遊技状態として普通図柄の時短状態(電サポ状態)が設定されている状態における球流

50



れを模式的に示した模式図であり、図 1 5 3 3 ( b ) は、遊技状態として普通図柄の通常状態（非電サポ状態）が設定されている状態における球流れを模式的に示した模式図である。ここで、本第 3 2 制御例のパチンコ機 1 0 では、遊技状態として、普通図柄の通常状態（非電サポ状態）である通常状態と潜確状態、普通図柄の時短状態（電サポ状態）である時短状態と確変状態の 4 つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、普通図柄の状態に関わらず高確率で普通図柄抽選で当たり当選するように構成している。一方で、普通図柄の状態に応じて普通図柄抽選の変動時間と普図当たり遊技における電動役物 6 4 0 a の開放パターンを異ならせるように構成している。さらに、設定される遊技状態に応じて第 2 特別図柄抽選の変動時間を異ならせるように構成している。このように遊技状態に応じて普通図柄変動時間、普図当たり内容、特別図柄変動時間を異ならせることにより、右打ち遊技の遊技結果を設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成している。簡単に説明をすると、遊技状態として通常状態が設定されている場合には、右打ちを行うことで第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させることが可能である。また、普通図柄の時短状態と比較すると電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となる期間が長くなるため、当該閉鎖期間の間に第 2 入球口 6 4 0 を遊技球が通過して第 3 流路 r y 3 へと流入可能となる。つまり、小当たり遊技が実行された場合に可変入賞装置 2 6 5 0 へと遊技球を入球させることが比較的容易となる。しかしながら、通常状態では、第 2 特別図柄抽選の変動時間として長時間の変動時間（例えば 1 0 分）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行したとしても小当たり確率が高い第 2 特別図柄抽選を効率良く実行することができない。

10

【 5 8 2 7 】

20

また、遊技状態として時短状態および確変状態が設定されている場合には、通常状態よりも電動役物 6 4 0 a が開放状態に設定される期間の割合が高くなるため、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球をより容易に入球させることが可能であり、さらに、第 2 特別図柄抽選の変動時間として短時間の変動時間（例えば 3 秒）が設定され易くなるため、右打ち遊技を実行した場合に、効率良く第 2 特別図柄抽選を実行することができる。しかし、普図当たり遊技によって頻繁に電動役物 6 4 0 a が開放状態となるように構成しているため、右側領域を流下する遊技球が第 3 流路 r y 3 へと流入し難くなり、第 2 特別図柄抽選の抽選結果が小当たりとなる小当たり遊技が実行された場合であっても、可変入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a に遊技球が入球し難い状態となる。なお、時短状態は、上述した通常状態よりも第 2 特別図柄抽選を効率良く実行させることができる分、遊技者に有利な遊技状態となる。また、確変状態は、時短状態に加えて特別図柄の高確率状態が設定される（時短状態は特別図柄の低確率状態に設定される）ため、確変状態が設定されている場合のほうが、時短状態が設定されている場合よりも、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選する確率が高くなる分、遊技者に有利な遊技状態となる。更に、遊技状態として潜確状態が設定されている場合には、第 2 特別図柄抽選の変動時間は、上述した時短状態および確変状態と同様の変動時間（例えば、3 秒）が設定され易く、且つ、電動役物 6 4 0 a が開放状態となる頻度が上述した時短状態および確変状態よりも低くなるように構成している。よって、時短状態や確変状態が設定されている場合よりも、右側領域を流下する遊技球が第 3 流路 r y 3 へと流入し易くなり、小当たり遊技中に可変入賞装置 2 6 5 0 の特定入賞口 2 6 5 0 a へと遊技球を入球させ易くすることができる状態となる。上述した通り、本第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、右打ち遊技を実行する際の遊技状態として、潜確状態が設定されている場合が、第 2 特別図柄抽選を効率良く実行させ易く、且つ、小当たり遊技中に賞球を獲得し易い最も有利な遊技状態となり、次に有利な遊技状態が、小当たり遊技中に賞球を獲得し難いが、第 2 特別図柄を効率良く実行させ易い確変状態となり、次に有利な遊技状態が、確変状態と同一の頻度で第 2 特別図柄抽選を実行可能であり、且つ、確変状態よりも第 2 特別図柄抽選の大当たり確率が低い時短状態となる。そして、時短状態と同一の大当たり確率（低確率）で特別図柄抽選が実行され、且つ、第 2 特別図柄抽選が実行され難い通常状態が最も遊技者に不利な遊技状態となる。

30

40

【 5 8 2 8 】

図 1 5 3 3 ( a ) に示した通り、第 3 2 制御例の遊技盤 1 3 には、スルーゲート 6 7 か

50

ら第2入球口640までの球通過時間（スルーゲート67を通過した球が第2入球口640に到達するまでに要する時間）が0.5秒となるように構成している。また、第2入球口640を覆う電動役物640a上の球通過時間（電動役物640aの上流端から下流端まで球が通過（流下）するのみ要する時間）が1秒となるように構成している。詳細な説明は後述するが、本第32制御例では、遊技状態として普通図柄の時短状態が設定されている場合（時短状態、確変状態のいずれかである場合）には、普通図柄の変動時間が0.1秒～0.4秒、即ち、スルーゲート67から第2入球口640までの球通過時間よりも短い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて当たりに当選した場合には、0.2秒の開放動作を0.8秒の閉鎖期間を挟んで2回実行するように構成している。つまり、球が電動役物640a上を通過する時間（1秒）よりも短い閉鎖期間が設定される開放動作を実行するように構成している。よって、図1533（a）に示した通り、遊技状態として時短状態または確変状態が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、殆どの遊技球が第2入球口640へ入球することになる。更に、第32制御例では、スルーゲート67から第2入球口640までの球通過時間（0.5秒）の半分未満の時間で普通図柄の変動時間が設定されるため、普通図柄の抽選の結果が外れとなる抽選が1回行われたとしても、次の抽選において当たりに当選することにより、外れの抽選の起因となった球を第2入球口640へ入球させることができる。一方、普通図柄の通常状態が設定されている場合（通常状態、潜確状態のいずれかが設定されている場合）には、普通図柄の変動時間が3～5秒、即ち、スルーゲート67から第2入球口640までの球通過時間（0.5秒）よりも長い時間が設定されるように構成している。さらに、普通図柄の抽選にて普図当たりに当選した場合には、0.04秒の開放動作を1回実行するように構成している。よって、図1533（b）に示した通り、遊技状態として通常状態または潜確状態が設定されている場合に右打ち遊技を行うと、右打ちされた遊技球が第2入球口640へと入球する場合も、第2入球口640へと入球せずに第3流路ry3へと流入する場合もある。このため、普通図柄の通常状態において右打ちをし続けると、普通図柄の時短状態において右打ちをし続けた場合よりも、小当たり遊技中に遊技球を可変入賞装置（小当たり用アタッカー）2650の特定入賞口2650aへと入賞させ易くすることができる。なお、本第32制御例では電動役物640a上を球が通過する時間が1秒となるように構成しており、且つ、球が0.6秒に1発発射されるように構成していることから、継続して右打ち遊技を行うことで、常に、1個の球が電動役物640a上に滞在するように構成している。このように構成することで、普通図柄の抽選で普図当たりに当選した場合において、電動役物640aの開放期間が短い普図当たり遊技（開放期間が0.04秒の普図当たり遊技）を実行した場合であっても、1回の普図当たり遊技中に第2入球口640へと球を確実に入球させることができる。よって、右打ち遊技を実行する遊技状態（確変状態、時短状態、潜確状態）において、第2特別図柄の抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

#### 【5829】

このように、本第32制御例では、遊技状態として4つの遊技状態（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）を設定可能に構成し、そのうち3つの遊技状態（時短状態、確変状態、潜確状態）を、第2特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態としている。そして、第2特別図柄の抽選が実行され易い3つの遊技状態のうち、特定の遊技状態（潜確状態）のみ、他の遊技状態（時短状態、確変状態）よりも小当たり遊技中に付与される特典量が大きくなる（賞球を獲得し易くなる）構成としている。これにより、第2特別図柄の抽選が実行され易く、且つ、小当たり遊技中に特典が付与され易い第1遊技状態（潜確状態）と、その第1遊技状態よりも小当たり遊技中に付与される特典量を少なくし、且つ、第1遊技状態よりも第2特別図柄の抽選が実行され易い第2遊技状態（時短状態、確変状態）を設定することができる。よって、遊技者に対して異なる有利状況を付与可能な遊技状態を設定することで、多彩な遊技を提供することができ遊技が単調となってしまうことを防止（抑制）することができる。

#### 【5830】

10

20

30

40

50

次に、図1534を参照して、本第32制御例においてパチンコ機10の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図1534は、本第32制御例におけるパチンコ機10の背面図である。図1534に示した通り、本第32制御例におけるパチンコ機10では、主制御装置110に対して、設定シナリオに対応する表示態様を表示させることが可能な設定値表示装置110aと、設定シナリオ変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー110bと、設定シナリオ変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機10を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機10の設定値を変更することが可能な設定スイッチ110cと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図1535を参照して詳細に説明する。まず、図1535(a)～(d)を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機10の設定シナリオ変更手順について説明する。なお、設定シナリオとは、設定値（特別図柄の低確率状態および高確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更する順番を示しており、詳細については図1763を参照して後述するが、例えば、「設定1」「設定2」「設定6」「設定2」「設定1」「設定1」の順番で設定値が切り替わるシナリオ（シナリオ11）等が設けられている。ここで、上述した通り、本第32制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに対応する順番で設定値を変更する（切り替える）ことが可能に構成している。設定変更機構では、この設定シナリオ（設定値を切り替える順番）を変更することができる。

10

20

#### 【5831】

図1535(a)～(d)に示した通り、パチンコ機10の設定シナリオを変更するためには、まず、パチンコ機10の電源が遮断された状態において、設定キー110bを時計回りに回動することによりON位置へと回動させる（図1535(a)参照）。つまり、設定シナリオの変更を行うためには、まず、パチンコ機10の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー110bをON側に回動させた状態でRAMクリアスイッチ122をオンにしてパチンコ機10の電源を投入する（図1535(b)参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機10の状態が設定シナリオ変更状態に設定される。設定シナリオ変更状態になると、4桁の7セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置110aの各桁に対して、「-」が表示される。この表示内容により、設定シナリオ変更状態に正常に遷移したということを経営者（例えば、ホールの店員等）に対して容易に理解させることができる。設定シナリオ変更状態に移行すると、設定スイッチ110cを押下する毎に、設定シナリオが1ずつ切り替わる（図1535(c)参照）。なお、本第32制御例では、設定1～6の6種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定1の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で1/320、高確率（確変）状態で1/102）、設定6の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で1/220、高確率状態で1/70）ように構成されている。そして、本第32制御例では、これらの6種類の設定値を切り替える順番に対応する設定シナリオとして、シナリオ1～12の12種類のシナリオが設けられている。設定シナリオ変更状態では、設定スイッチ110cを押下する毎に、設定値表示装置110aに表示される数字が1 2 . . . 12といった具合に変更されていく。また、設定値表示装置110aに「12」が表示されている状態で設定スイッチ110cが押下された場合は、設定値表示装置110aに表示される数字が「1」に戻るよう構成されている。これらの数字は、設定シナリオの種別に対応しており、シナリオ1～12のそれぞれの末尾の数字と同一の数字が設定値表示装置110aに表示されるよう構成されている。なお、図1535(c)は、設定シナリオが「シナリオ5」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図1535(c)に示した通り、設定スイッチ110cに対する押下操作によって設定シナリオが「シナリオ5」に切り替えられると、設定値表示装置110aにおける下1桁に対して、「シナリオ5」を示す「5」という数字が表示される。操作者が所望の設定シナリオへの切り替え動作を完了した後は、設定キー1

30

40

50

10 bを反時計回りに回動させて設定キー110 bをOFF位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される(図1535(d)参照)。なお、設定キー110 bは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部とで構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者(例えば、ホールの店員)が設定シナリオ変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定シナリオ変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機10の設定シナリオを不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。なお、設定シナリオを設定することで、設定シナリオに規定されている最初の(第1期間の)設定値が設定された状態となる。この意味で、設定シナリオを設定するということは、所定要素(設定値)の状態を複数段階のうち1の段階に設定しているとも言える。

10

#### 【5832】

次に、図1535(e)~(g)を参照して、設定シナリオの確認を行うための手順(設定シナリオ確認動作)について説明する。設定シナリオの確認を行うためには、まず、設定シナリオ変更動作と同様に、パチンコ機10の電源が遮断された状態において、設定キー110 bをON位置に回動させる(図1535(e)参照)。そして、RAMクリアスイッチ122をオンにせず(即ち、オフの状態のまま)パチンコ機10の電源を投入することにより、設定シナリオ確認状態に設定される(図1535(f)参照)。設定シナリオ確認状態に移行すると、設定値表示装置110 aに対して現在設定されている設定シナリオが表示される。図1535(f)の例では、設定シナリオとして「シナリオ5」が設定されている状態を示しており、設定値表示装置110 aに対して「シナリオ5」に対応する数字の「5」が表示されている状態を示している。操作者による設定シナリオの確認が終了すると、設定キー110 bをON側に回動することで設定シナリオ確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される(図1535(g)参照)。なお、本第32制御例では、設定キー110 bと設定スイッチ110 cとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ110 cを削除して、設定キー110 bの回動量に応じて設定を変更できるように構成してもよい。より具体的には、設定キー110 bを60度回動させる毎に、設定シナリオが1 2 . . .

20

12の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定シナリオ変更動作の終了時には、設定キー110 bのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定シナリオ変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機10の原価率を低減させることができる。また、本第32制御例では、設定シナリオ変更状態および設定シナリオ確認状態において、設定されている設定シナリオに対応する数字のみを設定値表示装置110 aに対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。設定シナリオに対応する数字に代えて、または加えて、選択されている設定シナリオにおいて設定値が切り替わる順番を示す情報を表示させる構成としてもよい。より具体的には、例えば、設定値表示装置110 aを構成する4つの7セグメント表示部のうち、右端の表示部に対して設定シナリオを示す数字を表示させ、残りの3つの表示部に対して、選択されている設定シナリオに対応する設定の切替順を示す表示態様を表示させてもよい。より具体的には、例えば、「設定1」「設定2」「設定6」「設定2」「設定1」「設定1」の順番で設定値が切り替わるシナリオ11が選択されている場合に、3つの表示部に対して、「1 2 6 2 1 1」という表示情報が左方向に向けて流れているかのような見た目の表示を設定してもよい。より具体的には、まず、3つの表示部を用いて「1 2」という情報を表示させてから、所定期間後(例えば、2秒後)に「 2 」という情報に表示を更新し、更に所定期間後に「2 6」という情報に更新し、以降も同様に、「 6 」、「6 2」、「 2 」、「2 1」、「 1 」、「1 1」、「 1 」、「 1 」という順で設定値表示装置110 aの表示を更新することにより、操作者に対して「1 2 6 2 1 1」という数字が左方向に流

30

40

50

れているかのような表示態様を実現することができる。つまり、「設定1」「設定2」「設定6」「設定2」「設定1」「設定1」の順で切り替わる設定シナリオが選択されているということを操作者に対して容易に理解させることができるので、シナリオと設定値の順番との対応関係を把握していなくても設定シナリオを選択することが容易となる。よって、操作者の利便性をより向上させることができる。また、例えば、設定シナリオを示す数字に代えて、または加えて、選択されている設定シナリオにおいて最初に設定される設定値を表示させる構成としてもよい。このように構成した場合でも、操作者の利便性をある程度向上させることができる。

#### 【5833】

次に、図1536を参照して、本第32制御例において、パチンコ機10が初期化された(RAMクリアスイッチ122を押下しながら電源が投入された)後で直接、若しくは設定シナリオ変更動作を経て通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移について説明する。ここで、本第32制御例では、遊技者にとって不利な通常状態において、現在設定されている設定値を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第32制御例では、特定の変動パターンが選択される毎に、パチンコ機10の現在の設定値を第3図柄表示装置81において表示される第3図柄によって示唆する設定示唆演出を実行可能に構成している。この設定示唆演出は、パチンコ機10が初期化された後における通常状態の方が、大当たりにより1回以上当選した後で設定された通常状態よりも実行頻度が高くなり易くなるように構成している。この設定示唆演出では、左図柄列、および右図柄列が同一の数字を付した第3図柄で停止表示され、最終的に外れとなる演出(所謂、リーチ外れ演出)が実行されると共に、リーチ発生時に停止された左右の第3図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成している。より具体的には、1図柄のリーチ(左右に数字の「1」を付した第3図柄が停止表示されるリーチ演出)は、設定値として「1」が設定されている場合に選択される可能性が高く、2図柄のリーチは、設定値として「2」が設定されている場合に選択される可能性が高く、3図柄のリーチは、設定値として「3」が設定されている場合に選択される可能性が高く、4図柄のリーチは、設定値として「4」~「6」が設定されている場合に選択される可能性が高く、5図柄のリーチは、設定値として「5」又は「6」が設定されている場合に選択される可能性が高く、6図柄のリーチは、設定値として「6」が設定されている場合に選択される可能性が高くなるように構成されている。また、「9」図柄のリーチは、設定値として「6」が設定されている場合にのみ選択され得るように構成されている。一方、8図柄のリーチは、設定が低い程選択される可能性が高くなるように構成されている。

#### 【5834】

図1536は、本第32制御例における初期化後の演出態様の推移を示した図である。図1536に示した通り、本第32制御例では、パチンコ機10の初期化後において、49回の特別図柄の抽選に基づく変動表示に渡って、通常演出態様が実行され、50回目の変動表示において、設定示唆演出が実行される。そして、51回目から99回目の変動表示では、通常演出態様が実行され、100回目の変動表示では設定示唆演出が実行される。以降も、最初に大当たりで当選するまでの間、変動表示の回数が50の倍数になる毎に、設定示唆演出が実行される。なお、本第32制御例では、主制御装置110から音声ランプ制御装置113に対して出力される変動パターンコマンドにより通知される変動パターンの種別によって、設定示唆演出を設定すべき変動パターンであるか否かを音声ランプ制御装置113側において判断するように構成している。詳細については図1760(a)、および図1762を参照して後述するが、本第32制御例では、RAMクリア122を伴う電源投入が実行された場合に、電源投入後の変動回数が50の倍数となる毎に、通常は選択されない特殊な変動種別(外れ特殊リーチ変動)が選択されるように変動パターンのシナリオが設定されている。音声ランプ制御装置113側においては、変動パターンコマンドとして外れ特殊リーチ変動が通知された場合にのみ、設定示唆演出の演出態様を決定して当該決定した演出態様の変動パターン演出を実行するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置113において、設定シナリオの変更が

10

20

30

40

50

行われたのか否かや、電源投入後の変動回数等を把握しておく必要が無い場合、音声ランプ制御装置 1 1 3 側における処理負荷を軽減することができる。なお、図示については省略したが、1 回以上大当たりで当選した後で設定された通常状態においては、変動回数が 1 0 0 の倍数になる毎に外れ特殊リーチ変動が選択されて設定示唆演出が実行されるように構成されている。設定シナリオ変更後（または単純にパチンコ機 1 0 が初期化された後）、最初に大当たりで当選するまでの間、通常よりも短い間隔で（変動表示が 5 0 回実行される毎に）設定示唆演出を実行する構成とすることにより、遊技者に対して、ホールの開店から 1 回も大当たりで当選していないパチンコ機 1 0 で遊技を開始して、設定示唆演出が実行されるか否かを確認しようと思わせることができ、設定示唆演出の有無やその内容により、遊技を継続するモチベーションを遊技者に与えることができる。より具体的には、例えば、前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）パチンコ機 1 0 において、設定示唆演出が確認できた場合には、有利な設定シナリオに変更された期待が持てると遊技者に予測させることができるので、当該設定示唆演出が確認されたパチンコ機 1 0 における遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、前日の結果が良い（実際の遊技回数と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）パチンコ機 1 0 において変動回数が 5 0 回に到達したにもかかわらず設定示唆演出が確認できなかった場合は、前日の設定のまま変更されていないと遊技者に確信させることができるので、前日と同様に良い結果となることを期待して遊技を継続させることができる。更に、設定示唆演出において、高設定が期待できる演出が実行された場合には、高設定であることをより強く期待して遊技を続行させることができる。加えて、設定示唆演出が実行されるよりも前に（特別図柄の抽選が 5 0 回実行されるよりも前に）大当たりとなった場合でも、5 0 回以内に当選するという事象は高設定ほど起こり易いと遊技者に考えさせることができるため、やはり、遊技を続行しようと思わせることができる。このように、本第 3 2 制御例では、設定シナリオの変更後（または単純にパチンコ機 1 0 が初期化された後）、最初に大当たりで当選するまでの間、通常よりも短い間隔で（5 0 回の特別図柄の抽選が実行される毎に）パチンコ機 1 0 の有利度合いに関する特定要素の状態（設定されている設定値）を示唆可能な演出を実行することで、遊技者の遊技に対するモチベーションを高めることが可能に構成している。これにより、特に、大当たりで当選していない状態におけるパチンコ機 1 0 の稼働率を向上させることができる。なお、設定示唆演出が実行されている間は、設定値を推測し得る状態であるため、設定示唆演出が実行されていない状態よりも喜ばしい（有利度合いが高い）状態であるため、設定示唆演出を実行することにより、設定示唆演出が実行されておらず、設定推測が極めて困難な状況（第 1 の有利度合い）に設定された通常状態（特定の遊技状態）の有利度合いを設定示唆演出が実行されて設定推測が可能となる状況（第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合い）に設定することができる。

10

20

30

#### 【 5 8 3 5 】

< 第 3 2 制御例における演出態様 >

次に、本第 3 2 制御例における特徴的な演出について説明する。まず、本第 3 2 制御例における潜確状態（RUSH 状態）中の演出態様について説明する。図 1 5 3 7（a）は、本第 3 2 制御例において最も有利な遊技状態である潜確状態中に第 2 特別図柄の抽選が実行されて変動表示演出が実行された場合の第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の一例を示した図である。図 1 5 3 7（a）に示した通り、本第 3 2 制御例における潜確状態で第 2 特別図柄の抽選が実行されると、主表示領域 D m の中央付近に閉鎖された宝箱を模した宝箱画像 8 5 2 が表示される。また、主表示領域 D m の左上には、「右打ち」という文字が表示された横長略長方形形状の小領域 D m 2 が形成され、主表示領域 D m の右上には、通常状態へと移行することなく払い出された賞球数のトータル個数を示す文字が表示される横長略長方形形状の小領域 D m 1 0 が形成される。図 1 5 3 7（a）では、大当たりおよび潜確状態中の小当たりによって賞球がトータルで 7 2 0 個払い出された状況を例示しており、小領域 D m 1 0 に対して 7 2 0 個に対応する「7 2 0 p t」という文字が表示され

40

50

ている。また、副表示領域 D s の中央に形成される横長略長方形形状の中央領域 D s 2 には、「～ R U S H 中～」という文字が表示される。これらの表示態様により、有利度合いが最も高い R U S H 状態（潜確状態）であり、右打ちにより遊技を進行すれば良いということを経験者に対して容易に理解させることができる。なお、図 1 5 3 7 ( a ) に示した通り、副表示領域 D s における左端には、第 1 特別図柄の保留球数を数字によって示すための特図 1 保留球数表示領域 D s 1 a と、第 2 特別図柄の保留球数を数字によって示すための特図 2 保留球数表示領域 D s 1 b と、が上下に形成される。また、副表示領域 D s における右端には、第 1 特別図柄に対応する演出用図柄の変動表示を実行するための特図 1 変動表示領域 D s 3 a と、第 2 特別図柄に対応する演出用図柄の変動表示を実行するための特図 2 変動表示領域 D s 3 b と、が形成される。次に、図 1 5 3 7 ( b ) を参照して、潜確状態（R U S H 状態）中に第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合の表示態様の一例について説明する。図 1 5 3 7 ( b ) に示した通り、潜確状態において小当たりに当選すると、主表示領域 D m の中央に表示されていた宝箱画像 8 5 2 の蓋が開いて中から「+ 1 5」という文字が表示されたアイコン 8 5 2 a が出現する演出が実行される。これにより、遊技球を入球させる毎に 1 5 個の賞球が付与される可変入賞装置（小当たり用アタッカー）2 6 5 0 が開放されるということを経験者に対して容易に理解させることができる。

10

#### 【 5 8 3 6 】

次に、図 1 5 3 8 ( a ) を参照して、本第 3 2 制御例における潜確状態（R U S H 状態）において、チャンスゾーンに突入する条件を満たした場合の演出態様について説明する。ここで、本第 3 2 制御例では、第 2 特別図柄よりも第 1 特別図柄の方が、大当たりとなった場合における有利度合いが高くなるように構成している。より具体的には、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、1 0 0 % の割合で確変大当たりとなる（特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる大当たり種別となる）一方で、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになると、6 5 % の割合でしか確変大当たりにならないように構成している。つまり、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった方が、有利な確変状態または最も有利な潜確状態に設定される可能性が高くなるように構成している。しかしながら、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、右打ち遊技によって第 2 特別図柄の抽選ばかりが実行される構成となっている。係る仕様において、本第 3 2 制御例では、潜確状態において所定条件を満たした場合にのみ、所定期間の間、右打ち遊技を行っているにもかかわらず有利な第 1 特別図柄の抽選ばかりが実行される状態を形成可能に構成している。より具体的には、本第 3 2 制御例では、第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の変動表示とを並列して（同時に）実行可能に構成した上で（所謂同時変動仕様）、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、第 1 特別図柄の変動表示よりも第 2 特別図柄の変動表示の方が短い変動時間が設定されるように構成している。また、両方の特別図柄が変動中の状態において、一方の特別図柄が大当たり図柄または外れ図柄で先に停止表示された場合に、他方の特別図柄の変動表示を抽選結果によらずに外れ図柄で強制停止させる制御を採用している。このため、通常状態以外の遊技状態においては、基本的に、第 2 特別図柄の変動表示の方が、第 1 特別図柄の変動表示よりも先に終了する上に、第 2 特別図柄の変動表示においては高確率で小当たり図柄が停止表示されるため、第 1 特別図柄の抽選が実行されたとしても、ほぼ、外れ図柄で強制停止されることとなる。つまり、第 1 特別図柄の変動表示で大当たり図柄が停止表示される可能性がほぼ無いように構成されている。しかしながら、本第 3 2 制御例では、潜確状態において第 2 特別図柄の抽選で大当たり抽選結果とは異なる所定の抽選結果（完全外れ）となった場合にのみ、第 2 特別図柄の変動時間を極めて長い時間（1 0 分間）に設定する構成としている。この 1 0 分間の間は、第 1 特別図柄の変動時間の方が相対的に短くなるため、第 1 特別図柄の抽選を連続的に実行させることができ、大当たりや当選することで確変状態または潜確状態に移行することが確定する有利な状態（チャンスゾーン）を形成する。図 1 5 3 8 ( a ) は、このチャンスゾーンへの突入条件が成立した（第 2 特別図柄の抽選で完全外れになった）場合における演出態様の一例を示した図である。

20

30

40

50



## 【 5 8 3 7 】

図 1 5 3 8 ( a ) に示した通り、潜確状態において第 2 特別図柄の抽選で完全外れとなり、チャンスゾーンへの以降が確定した場合、宝箱画像 8 5 2 の蓋が開いて中から「CZ」という文字が表示されたアイコン 8 5 2 a が出現する演出が実行される。また、副表示領域 D s の中央に形成される横長略長方形形状の中央領域 D s 2 には、「チャンスゾーン GET !!」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対してチャンスゾーンに突入したということを経易に理解させることができる。チャンスゾーンへの移行が報知された後は、図 1 5 3 8 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m に対して、潜確状態においてチャンスゾーンに移行するよりも前に表示されていた宝箱画像 8 5 2 よりも豪華な見た目（装飾が施された見た目）のチャンス宝箱画像 8 5 3 が表示されると共に、当該チャンス宝箱画像 8 5 3 の上方に対して、「時間内に宝箱を開ける！」という文字が表示された横長略長方形形状の表示領域 H R が形成される。また、小領域 D m 1 0 の直下に、チャンスゾーンが終了するまでの残り時間を示す表示態様が表示される横長略長方形形状の小領域 D m 1 1 が形成される。図 1 5 3 8 の例では、第 2 特別図柄の外れ変動の残変動時間が 8 分 4 2 秒残っている状況を図示しており、小領域 D m 1 1 に対して、第 2 特別図柄の残変動時間に一致する「残り 0 8 : 4 2」という文字が表示される。更に、中央領域 D s 2 には、「～チャンスゾーン中～」という文字が表示される。これらの表示内容によって、小領域 D m 1 1 に表示される残り時間が 0 になるよりも前にチャンス宝箱画像 8 5 3 の蓋が開けば遊技者にとって有利になるということを経易に理解させることができる。なお、チャンス宝箱画像 8 5 3 は、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に開放され、大当たりが報知される。上述した通り、本第 3 2 制御例では、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになると、1 0 0 % の割合で確変大当たり当選する構成としている。即ち、大当たり終了後に有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性がなく、有利な確変状態、若しくは最も有利な潜確状態のどちらかに設定される構成としている。よって、第 2 特別図柄の大当たりとなる可能性が無いチャンスゾーンの間で大当たり当選すれば、特別図柄の高確率状態をループする極めて有利な状況が成立するため、遊技者に対してチャンスゾーンの間で大当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。

10

20

## 【 5 8 3 8 】

このように、本第 3 2 制御例では、第 2 特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった方が有利度合いが高くなる（特別図柄の高確率状態が設定される割合が高くなる）ように構成した上で、有利度合いが最も高い遊技状態であって基本的に第 2 特別図柄の抽選のみ大当たり当選する可能性がある潜確状態において第 2 特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に、当該完全外れの変動時間として極端に長い（6 0 0 秒の）変動時間を設定し、その間に有利度合いが高い第 1 特別図柄の抽選を連続的に実行させることができる有利な状態を形成可能に構成している。つまり、潜確状態においてチャンスゾーン以外の状況下では、大当たりとなることで有利な潜確状態が終了される上に有利度合いが低い時短状態が設定される可能性もある一方で、大当たりにならずにハマるとより多くの回数の小当たり当選してより多くの賞球を獲得可能となるため、大当たりとならないこと（ハマること）を期待させる遊技性となる一方で、チャンスゾーンが設定された後においては、大当たりになることで最低でも確変状態が設定されるため、大当たり当選することを期待させる遊技性となる。即ち、同一の遊技状態が継続しているにもかかわらず、第 2 特別図柄の完全外れに対応する変動表示の実行中であるか否かによって、大当たり当選しないことを期待させる遊技性と、大当たり当選することを期待させる遊技性とを切り替えることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

30

40

## 【 5 8 3 9 】

次に、図 1 5 3 9 を参照して、本第 3 2 制御例において設定シナリオに基づく設定切替が行われるまでの期間の目安を示唆する切替ポイント獲得演出について説明する。ここで、上述した通り、本第 3 2 制御例では、通常遊技中に所定の変更条件（遊技領域への遊技

50



球の発射球数が5000個以上となったこと)が成立する毎に、設定シナリオに規定されている順番で設定値(特定要素の状態)を変更する(切り替える)構成としている。切替ポイント獲得演出では、この所定の変更条件が成立するまでの発射球数の目安を切替ポイントとして遊技者に対して示唆する構成としている。図1539(a)に示した通り、本第32制御例では、通常状態において、主表示領域Dmの左上に形成される小領域Dm1に対して、設定値の変更(切り替え)を行うための所定の変更条件(切替条件)が成立するまでの発射球数の目安を示すための切替ポイントが表示される。図1539(a)に示した例では、20ポイントが貯まった状態を示しており、「20pt/5000pt」という文字が表示されている。所定の変更条件が成立する前後において、この切替ポイントが5000ptまで貯まるようにポイントが制御される。また、図1539(a)に示した通り、主表示領域Dmの左下に形成される小領域Dm4に対して、宝箱を模した宝箱画像854が表示される。この宝箱画像854からは、切替ポイントの獲得条件が成立する毎に、切替ポイントを示すアイコンが出現するように構成されている。より具体的には、通常状態において外れに対応する変動表示演出の変動停止タイミングとなる毎に、発射球数を示唆するポイントを示すアイコンが宝箱画像854から出現して、当該出現したポイントが小領域Dm1に表示されている切替ポイントに加算される演出(切替ポイントを獲得する演出)が実行される。例えば、図1539(b)に示した通り、切替ポイントが20ポイント貯まっている状態で変動停止時に宝箱画像854aから「10pt」という文字が付されたアイコン画像854aが出現した場合は、その出現したアイコン画像854aに付されている「10pt」という文字に対応する10ポイントが、小領域Dm1に付加されて、切替ポイントが「20pt」から「30pt」に更新される演出が実行される。即ち、小領域Dm1の下部に、アイコン画像854aに付されていたポイントと同一のポイントを示す文字が付された加算ポイント画像854bが出現した後で、当該加算ポイント画像854bに示されたポイントの分だけ小領域Dm1の切替ポイントが増加する演出が実行される。これらの演出態様により、所定の変更条件(設定値の切替条件)が成立するまでの期間の目安を遊技者に対して分かり易く示すことができる。なお、本第32制御例では、操作ハンドル51に対して発射操作を行って規定の発射個数に到達させることで、設定値を高い段階の設定値に増加させたり低い段階の設定値に低下させることが可能となるように構成していたが、段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作はこれに限られるものではない。例えば、左打ちを行っている(操作ハンドル51に対して左打ちに対応する操作を行っている)場合にのみ入球し得る入賞口(例えば、第1入球口64)へと遊技球が入球した回数が規定回数(例えば、500回)の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値の段階を高い段階に増加させたり低い段階に低下させたりしてもよい。このように構成することで、通常状態において保留球が上限まで貯まっていたとしても、設定値の段階を変更させたいと考える遊技者に対して、左打ち操作を継続させることができる。また、例えば、枠ボタン22に対する連打操作を促す演出において枠ボタン22を押下操作した回数の累計が規定回数の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値の段階を高い段階に増加させたり低い段階に低下させたりしてもよい。このように構成することで、連打操作を促す演出に対する参加意欲を向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5840】

次いで、図1540および図1541を参照して、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられたこと、および切り替え後の設定値を示唆する切替示唆演出について説明する。この切替示唆演出は、切替ポイントが5000ポイントに到達する毎に実行される演出である。変動停止時に切替ポイント獲得演出が実行された結果、切替ポイントが5000ポイントに到達した場合(図1540(a)参照)は、小領域Dm1に対して、切り替え後の設定値を示唆する演出が実行される。具体的には例えば、図1540(b)に示すような、小領域Dm1に対して「UP!？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出や、図1541(a)に示すような、小領域Dm1に対して「KEEP!？」という

文字が表示される演出態様の切替示唆演出、図1541(b)に示すような、小領域Dm1に対して「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出等が設けられている。ここで、「UP!？」という文字が表示される切替示唆演出は、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも高い設定値に上がっていることを示唆する演出態様であり、「KEEP!？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出は、切り替え前の設定値が切り替え後も維持されていることを示唆する演出態様であり、「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出は、切り替えの前後で設定値が変更されたことを示唆する演出態様である。他にも、切り替えの前後で設定値が変更されたことが確定する「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様や、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも高い設定値に上がったことが確定する「UP!!」という文字が表示される演出態様、切り替え後の設定値が切り替え前の設定値よりも2段階以上高い設定値に上がったことが確定する「EXTRA」という文字が表示される演出態様等が設けられている。これらの演出態様のバリエーションにより、遊技者に対して設定値が切り替えられた後の設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、切替ポイントが5000ポイント貯まることを一つの目標として通常状態における遊技を行わせることができる。よって、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。

#### 【5841】

次に、図1542を参照して、本第32制御例におけるパチンコ機10に設けられている各遊技状態の移行方法について説明する。ここで、上述した通り、本第32制御例のパチンコ機10には、大別して4つの遊技状態が設けられている。即ち、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、の4つの遊技状態が設けられている。以下では、説明の簡略化のため、最も不利な通常状態のことを通常モードと称し、通常状態（通常モード）に次いで有利度合いが低い、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる時短状態のことを引き戻しモードと称し、次の大当たりまで持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる比較的有利度合いが高い確変状態のことを連荘モードAと称し、次に大当たりとなるまで小当たりに頻繁に当選して持ち球を増加させ続けることができる最も有利な潜確状態のことを連荘モードBと称する。図1542においては、通常モードを上部左側に、引き戻しモードを上部右側に、連荘モードAを下部左側に、連荘モードBを下部右側に、それぞれ図示している。図1542の上部左側に示した通り、通常モードから他の状態へは、大当たりとなった場合に移行する可能性がある。具体的には、図1542の上部に示した通り、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として5%の割合で決定される大当たりAが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に連荘モードBへと移行する。また、第1特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として95%の割合で決定される大当たりB～Eのいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードAへと移行する。このため、通常モードにおいて大当たりに当選した場合には、連荘モードBへと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第32制御例では、設定に応じて大当たり確率が異なるように構成されており、設定が高いほど（高設定ほど）大当たり確率も高くなるように構成されている。このため、高設定ほど不利な通常モードにおいて早期に大当たりに当選する可能性が高まる。即ち、高設定ほど不利な通常モードにおいて大当たりに当選しない期間が長くなり難くなる（ハマリ難くなる）。上述した通り、通常モードにおいて大当たりに当選すれば、必ず通常モードに比較して有利度合いが高い他のモード（連荘モードA、Bのいずれか）に移行するので、通常モードにおいては、大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

#### 【5842】

また、図1542の上部右側に示した通り、引き戻しモードから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体

的には、図1542の上部右側に示した通り、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として5%の割合で決定される大当たりFが選択(決定)された場合には、大当たり終了後に最も有利な連荘モードBへと移行する。また、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として60%の割合で決定される大当たりGが選択(決定)された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードAへと移行する。また、引き戻しモードが設定されてから規定の時短回数(100回)が経過した場合には、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。これに対し、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として35%の割合で決定される大当たりHが選択(決定)された場合には、大当たり終了後に再度、引き戻しモードが設定される(引き戻しモードをループする)。よって、引き戻しモードにおいては、右打ちによって持ち球をあまり減らさずに遊技を行うことができるというメリットはあるものの、大当たりになると引き戻しモードへと移行する可能性があるため、大当たりとなった場合における有利度合いは通常モードよりも低くなる。なお、上述した通り、本第32制御例では、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるので、規定の時短回数(100回)の間に大当たり当選する可能性も設定が高くなるほど高くなる。つまり、設定が高い程、時短回数内で再度大当たり当選する可能性が高くなる一方、設定が低いほど、時短回数内に大当たり当選することなく不利な通常モードへと移行する可能性が高くなる。よって、引き戻しモードにおいても、通常モードと同様に大当たり確率が高い高設定の方が、低設定と比較して有利度合いが高くなる。また、図1542の下部左側に示した通り、連荘モードAから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図1542の下部左側に示した通り、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として5%の割合で決定される大当たりFが選択(決定)された場合、および連荘モードAにおいて設定された時短回数(100回または65536回)が経過した場合には、遊技者にとって最も有利な連荘モードBへと移行する。また、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として35%の割合で決定される大当たりHが選択(決定)された場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いの低い引き戻しモードに設定される。これらに対し、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として60%の割合で決定される大当たりGが決定された場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードAが設定される。よって、連荘モードAにおいては、大当たり確率が高くなるものの、大当たり当選時に比較的有利度合いが低い引き戻しモードへと移行する割合が引き戻しモードと同様に高くなっている(35%になっている)ため、持ち球が減り難くなる上に早期に大当たり当選する可能性が高い点では通常モードよりも有利となるが、大当たり当選した場合の有利度合いとしては通常モードよりも不利となる。ここで、上述した通り、本第32制御例では、特別図柄の高確率(確変)状態においても、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い程早期に大当たり当選し易くなるので、連荘モードAにおける時短回数として100回が設定された場合には、設定が低い方が特別図柄の抽選で、100回連続で外れとなる可能性が高くなるため、より有利な連荘モードBへと移行し易くなる。即ち、設定が低いほど有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、連荘モードAは、実質的に次回の大当たりまで続く時短回数(65536回)が設定される可能性の方が高いが、次回の大当たりまで継続する場合は、大当たり確率が有利度合いに与える影響は比較的少なくなる。

#### 【5843】

更に、図1542の下部右側に示した通り、連荘モードBから他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図1542の下部右側に示した通り、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として60%の割合で決定される大当たりGが選択(決定)された場合には、大当たり終了後に遊技者に比較的有利な連荘モードAへと移行する。また、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として35%の割合で決定される大当たりHが決定された場合には、大当たり終了後に有利度合いの低い引き戻しモードが設定される。これらに対し、第2特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として5%の割合で決定される大当たりFが選択(決定)された場合には、大当た

り終了後の遊技状態が再度、最も有利な連荘モード B に設定される（連荘モード B をループする）。ここで、上述した通り、本第 3 2 制御例では、設定が高くなるほど大当たり確率も高くなるため、遊技者にとって有利な連荘モード B が早期に終了し易くなる（少ない抽選回数で大当たりで当選し易くなる）。連荘モード B は、実質的に次回の大当たりまで継続し、且つ、連荘モード B が継続している間は小当たりによる賞球を頻繁に獲得することが可能となるため、大当たりで当選しない方がより多くの賞球の獲得を期待できる。よって、大当たりで当選し難い（大当たり確率が低い）低設定の方が、連荘モード B へと移行した場合に獲得できる賞球数の期待値が高設定よりも高くなるので、最も有利な遊技状態において低設定の方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、連荘モード B においては、当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなるという極めて特殊な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、連荘モード B においてのみ移行する可能性があるチャンスゾーンが設定された場合には、第 2 特別図柄の抽選結果が出難くなり、第 1 特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる状態を形成するため、チャンスゾーン中に大当たりで当選させることができれば、確変大当たりが確定する。この場合、大当たり A、B のいずれかに当選することで大当たり終了後の遊技状態が再度最も有利な連荘モード B に設定され、大当たり C ~ E に当選することで大当たり終了後の遊技状態が連荘モード A に設定される。つまり、不利な引き戻しモードへと移行する可能性が無くなる上に、他のモードと比較して連荘モード B への移行割合が 10 倍となる極めて有利な状態を形成するので、連荘モード B においては、チャンスモードが設定される前においては大当たりで当選しないことを強く期待させることができる一方で、チャンスモードが設定された場合には、当該チャンスゾーンの間で大当たりとなることを強く期待させる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【 5 8 4 4 】

< 第 3 2 制御例における電氣的構成 >

次に、図 1 5 4 3 ( a ) を参照して、本第 3 2 制御例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている ROM 2 0 2 の構成について説明する。図 1 5 4 3 ( a ) は、本第 3 2 制御例における ROM 2 0 2 の構成を示したブロック図である。図 1 5 4 3 ( a ) に示した通り、本第 3 2 制御例における ROM 2 0 2 は、上述した第 1 制御例における ROM 2 0 2 の構成（図 2 3 ( a ) 参照）に対して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a に代えて第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a が設けられている点、変動パターン選択テーブル 2 0 2 b に代えて変動パターン選択テーブル 2 0 2 g b が設けられている点、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c に代えて第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 g c が設けられている点、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d に代えて大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d が設けられている点、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 g e が追加されている点、および設定切替シナリオテーブル 2 0 2 g f が追加されている点で相違している。ここで、変動パターンシナリオテーブル 2 0 2 g e は、変動パターンテーブル 2 0 2 g b に規定されている 4 つの変動パターンテーブル（通常用テーブル 2 0 2 g b 1、特殊通常用テーブル 2 0 2 g b 2、時短・確変用テーブル 2 0 2 g b 3、潜確用テーブル 2 0 2 g b 4）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。また、設定切替シナリオテーブル 2 0 2 g f は、設定シナリオの種別と設定値を切り替える順序との対応関係が規定されているデータテーブルである。

30

40

#### 【 5 8 4 5 】

まず、図 1 5 4 3 ( b ) を参照して、本第 3 2 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a の詳細について説明する。図 1 5 4 3 ( b ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a の規定内容を示した図である。図 1 5 4 3 ( b ) に示した通り、本第 3 2 制御例における第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a には、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりおよび小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。

50

より具体的には、図1543(b)に示した通り、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値として、設定値「1」(設定1)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~204」が対応付けて規定され、設定値「2」(設定2)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~217」が対応付けて規定され、設定値「3」(設定3)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~233」が対応付けて規定され、設定値「4」(設定4)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~251」が対応付けて規定され、設定値「5」(設定5)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~272」が対応付けて規定され、設定値「6」(設定6)に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~297」が対応付けて規定されている。また、特別図柄の低確率状態において小当たりと判定される乱数値として、設定値によらず、第1特別図柄には乱数値が対応付けられていない一方で、第2特別図柄に対して「936~65535」の範囲が対応付けられている。本第32制御例では、第1当たり乱数カウンタC1の取り得る範囲が「0~65535」となっているため、特別図柄の低確率状態における設定1の大当たり確率は $1/320$ ( $205/65536$ )であり、設定2の大当たり確率は $1/301$ ( $218/65536$ )であり、設定3の大当たり確率は $1/280$ ( $234/65536$ )であり、設定4の大当たり確率は $1/260$ ( $252/65536$ )であり、設定5の大当たり確率は $1/240$ ( $273/65536$ )であり、設定6の大当たり確率は $1/220$ ( $298/65536$ )である。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/1.14$ ( $64601/65536$ )である。一方、図1543(b)に示した通り、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定される乱数値として、設定1に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~643」が対応付けて規定され、設定2に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~686」が対応付けて規定され、設定3に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~735」が対応付けて規定され、設定4に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~791」が対応付けて規定され、設定5に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~857」が対応付けて規定され、設定値6に対しては、第1当たり乱数カウンタC1のカウント値(乱数値)の範囲として「0~935」が対応付けて規定されている。一方、小当たりと判定される乱数値に関しては、特別図柄の低確率状態と全く同一の乱数値が規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定1の大当たり確率は $1/102$ ( $644/65536$ )であり、設定2の大当たり確率は $1/95$ ( $686/65536$ )であり、設定3の大当たり確率は $1/89$ ( $736/65536$ )であり、設定4の大当たり確率は $1/82$ ( $792/65536$ )であり、設定5の大当たり確率は $1/76$ ( $858/65536$ )であり、設定6の大当たり確率は $1/70$ ( $936/65536$ )である。また、第2特別図柄の小当たり確率は、 $1/1.14$ ( $64601/65536$ )である。なお、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は設定値によらず共通となるように構成されている。このように、本第32制御例では、第2特別図柄の抽選が実行されると、高確率( $1/1.14$ )で小当たりに当選するように構成しているので、有利な潜確状態において頻繁に右可変入賞装置1650が開放され、賞球を遊技者に頻繁に獲得させることができる。よって、潜確状態における遊技の興趣を向上させることができるので、潜確状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。

#### 【5846】

なお、本第32制御例では、トータルとして、設定が高い方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成している。即ち、設定6が遊技者にとって最も有利となり、設定1が最も不利となるように構成している。つまり、設定が高くなる程大当たり確率が高くなるため、大当たり自体で獲得できるトータルの賞球も多くなり、潜確状態の間に獲得

できる小当たりによる賞球数が減少することを加味しても、設定が高い方がトータルの有利度合いが高くなるように構成している。つまり、低設定（例えば、設定1）は、遊技を継続する程に遊技者に不利となっていき易くなるため、1の潜確状態でどれだけの賞球を獲得することができるか（大当たりに当選せずにどれだけの回数特別図柄の抽選を実行させることができるか）に懸ける短時間勝負の遊技性となり、高設定では、遊技を継続する程に有利となっていき易くなるため、安定的に賞球を得られる長時間勝負の遊技性となる。このように、本第32制御例では、大当たり確率を設定するための設定値として、設定1から設定6の6段階の設定値を設ける構成としており、設定が高くなる（数字が大きくなる）ほど低確率状態、および高確率（確変）状態における大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い方が不利な通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマリが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなる（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。ここで、上述した通り、本第32制御例では、最も有利な遊技状態である潜確状態において特別図柄の抽選が実行されると高確率で小当たり当選して右可変入賞装置1650が開放されるため、大当たり当選しなくても賞球を獲得する機会が頻繁に与えられる。更に、一旦有利な潜確状態に移行すると、大当たり当選しない限り他の遊技状態に移行することがないように構成されている。換言すれば、潜確状態において小当たり抽選結果となった場合、完全外れの抽選結果になった場合と同様に、小当たり遊技の前後で遊技状態が潜確状態に維持される。よって、潜確状態においては、大当たり当選しない期間が長くなる程（即ち、ハマる程）小当たりによる賞球を多く獲得することができるため、遊技者に有利となる。よって、有利な潜確状態においては、大当たり確率が高く、比較的ハマリが発生し難い高設定よりも、大当たり確率が低く、比較的ハマリが発生し易い低設定の方が、1の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

10

20

## 【5847】

なお、本第32制御例では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第32制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、 $1/90$ ）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマリ易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第32制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については、奇数設定（設定1, 3, 5）であるか偶数設定（設定2, 4, 6）であるかのみに応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、 $1/100$ ）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、 $1/70$ ）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では

30

40

50

、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

#### 【 5 8 4 8 】

次に、図 1 5 4 4 ( a ) を参照して、本第 3 2 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 g b の詳細について説明する。この変動パターンテーブル 2 0 2 g b は、上述した第 1 制御例における変動パターン選択テーブル 2 0 2 b ( 図 2 6 ( a ) 参照 ) と同様に、特別図柄の抽選が実行された場合に、当該特別図柄の抽選結果を示すための変動表示の変動パターン ( 変動時間 ) を決定するために参照されるデータテーブルである。図 1 5 4 4 ( a ) に示した通り、本第 3 2 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 g b は、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン ( 変動時間 ) を決定するために参照される通常用テーブル 2 0 2 g b 1 と、通常状態における所定条件下 ( 初期化後の通常状態において変動回数が 5 0 の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が 1 0 0 の倍数となった場合 ) において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン ( 変動時間 ) を決定するために参照される特殊通常用テーブル 2 0 2 g b 2 と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン ( 変動時間 ) を決定するために参照される時短・確変用テーブル 2 0 2 g b 3 と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン ( 変動時間 ) を決定するために参照される潜確用テーブル 2 0 2 g b 4 と、の 4 種類のデータテーブルで構成されている。まず、図 1 5 4 4 ( b ) を参照して、本第 3 2 制御例における変動パターンテーブル 2 0 2 g b を構成する通常用テーブル 2 0 2 g b 1 の詳細について説明する。図 1 5 4 4 ( b ) は、通常用テーブル 2 0 2 g b 1 の規定内容を示した図である。図 1 5 4 4 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 3 9 」の範囲に対して変動時間が 2 0 0 0 0 m s の当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 4 0 ~ 1 1 9 」の範囲に対しては、変動時間が 3 0 0 0 0 m s の当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 2 0 ~ 1 9 8 」の範囲に対しては、変動時間が 4 0 0 0 0 m s の当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。一方、図 1 5 4 4 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄の抽選結果が外れ ( 若しくは小当たり ) の場合、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 0 ~ 7 0 」の範囲に対して、変動時間が 8 0 0 0 m s の短外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 7 1 ~ 1 3 0 」の範囲に対して、変動時間が 1 2 0 0 0 m s の長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 3 1 ~ 1 7 0 」の範囲に対して、変動時間が 2 0 0 0 0 m s の外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタ C S 1 の値が「 1 7 1 ~ 1 9 8 」の範囲に対して、変動時間が 3 0 0 0 0 m s の外れスーパー変動が対応付けて規定されている。これに対して、第 2 特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、6 0 0 0 0 0 m s の超ロング変動 ( 当たり超ロング変動、または外れ超ロング変動 ) が対応付けて規定されている。よって、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されると、第 1 特別図柄の抽選に比較して著しく変動時間が長くなるため、右打ちにより第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入球させて遊技を進行する変則的な遊技方法の遊技効率を極端に悪くすることができる。従って、通常状態における正規の遊技方法である左打ち遊技をより確実に遊技者に対して行わせることができる。

#### 【 5 8 4 9 】

次に、図 1 5 4 5 ( a ) を参照して、上述した特殊通常用テーブル 2 0 2 g b 2 の詳細について説明する。この特殊通常用テーブル 2 0 2 g b 2 は、上述した通り、通常状態における所定条件下 ( 初期化後の通常状態において変動回数が 5 0 の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が 1 0 0 の倍数となった場合 ) において特



別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。図1545（a）は、特殊通常用テーブル202gb2の規定内容を示した図である。図1545（a）に示した通り、第1特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、通常用テーブル202gb1（図1544（b）参照）と同一の対応関係が規定されている。つまり、変動種別カウンタCS1の値が「0～39」の範囲に対して変動時間が20000msの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「40～119」の範囲に対しては、変動時間が30000msの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「120～198」の範囲に対しては、変動時間が40000msの当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。一方、図1544（b）に示した通り、第1特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が25000msの外れ特殊リーチが対応付けて規定されている。この外れ特殊リーチは、上述した通り、設定示唆演出を実行させるための変動種別である。即ち、音声ランプ制御装置113において、この外れ特殊リーチ変動を示す変動パターンコマンドを受信すると、当該外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、設定示唆演出を実行するように構成されている。上述した通り、この特殊通常用テーブル202gb2は、初期化後の通常状態において変動回数が50の倍数となった場合、および初期化後以外の通常状態において変動回数が100の倍数となった場合にのみ参照されるテーブルであるため、RAMクリア操作後（設定シナリオ変更後）、1度も大当たりには当選していないことを条件として、特別図柄の抽選が50回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。また、1回以上大当たりには当選した後の通常状態においては、特別図柄の抽選が100回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機10の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも50回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、電源投入後に50回以上特別図柄の抽選を実行しても設定示唆演出が発生しなかった場合や、50回未満の回数で設定示唆演出が発生した場合には、RAMクリア操作が行われていない（即ち、設定が変更されていない）と遊技者に確信させることができる。よって、遊技を行っているパチンコ機10の前日の結果が良い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が良い設定（高設定）に設定され、本日まで当該良い設定のまま変更されていないのではないかと遊技者に予測させることができる。一方、逆に、遊技を行っているパチンコ機10の前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が悪い設定（低設定）に設定され、本日まで当該悪い設定のまま変更されていないのではないかと遊技者に予測させることができる。このように、設定示唆演出の実行タイミングにより、設定変更の有無や設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の有利に対する興味をより向上させることができる。

10

20

30

40

#### 【5850】

次に、図1545（b）を参照して、上述した時短・確変用テーブル202gb3の詳細について説明する。この時短・確変用テーブル202gb3は、上述した通り、確変状態（連荘モードA）および時短状態（引き戻しモード）において特別図柄の抽選が実行された場合に、変動パターン（変動時間）を選択するために参照されるデータテーブルである。図1545（b）に示した通り、第1特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、60000msのロング変動（当たりロング超変動、または外れ超ロング変動）が対応付けて規定されている。これに対して、第2特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～124」の範囲に対して変動時間が10000msの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値

50



が「125～198」の範囲に対しては、変動時間が15000msの当たりスーパー変動が対応付けて規定されている。一方、図1545(b)に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が外れ(若しくは小当たり)の場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～99」の範囲に対して、変動時間が2000msの外れ短変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「100～149」の範囲に対して、変動時間が5000msの外れ長変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「150～196」の範囲に対して、変動時間が10000msの外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「197, 198」の範囲に対して、変動時間が15000msの外れスーパー変動が対応付けて規定されている。よって、確変状態や時短状態においては、第2特別図柄の変動時間に対して第1特別図柄の変動時間が極端に長くなるため、右打ち遊技を行っている間に有利な第1特別図柄の抽選が実行されたとしても、第2特別図柄の抽選も並行して実行されて第2特別図柄の変動時間が先に経過して高確率で小当たり(若しくは大当たり)となるため、第1特別図柄の抽選結果によらず、第2特別図柄の変動停止時に高確率で第1特別図柄が強制的に外れ図柄で停止表示されることとなる。つまり、確変状態および時短状態において右打ち遊技を行った場合に、実質的に第2特別図柄の抽選のみが実行される(第1特別図柄の抽選が実行されても外れ図柄しか停止表示されない)状態を形成することができる。

10

#### 【5851】

次に、図1546を参照して、上述した潜確用テーブル202gb4の詳細について説明する。この潜確用テーブル202gb4は、上述した通り、最も有利な潜確状態(連荘モードB)において特別図柄の抽選が実行された場合に、当該抽選結果を示すための変動パターン(変動時間)を決定するために参照されるデータテーブルである。図1546は、この潜確用テーブル202gb4の規定内容を示した図である。図1546に示した通り、第1特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、第1特別図柄の保留球数(第1特別図柄保留球数カウンタ203dのカウント値)と第2特別図柄の保留球数(第2特別図柄保留球数カウンタ203eのカウント値)との合計が4以下である場合は、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0～198」の範囲)に対して、変動時間が10000msの当たり長変動が対応付けて規定されている。一方、保留球数の合計が5以上である場合は、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0～198」の範囲)に対して、変動時間が1000msの当たりショート変動が対応付けて規定されている。また、抽選結果が外れの場合、保留球数の合計が4以下である場合は、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0～198」の範囲)に対して、変動時間が10000msの外れ長変動が対応付けて規定されている。一方、保留球数の合計が5以上である場合は、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0～198」の範囲)に対して、変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態においては、合計の保留球数が4以下である下5以上であるかのみに応じて変動時間を決定する構成としている。これにより、第2特別図柄のロング変動中は、第2特別図柄の保留球が減らなくなるため、右打ちを続けることによって第2特別図柄の保留球数が比較的短時間で上限値である4となる上に、第1特別図柄の保留球数も貯めることができる(第1特別図柄の保留球数を1以上に維持し続けることができる)ので、有利度合いが高い第1特別図柄の抽選を短い(1秒)間隔で連続的に実行させることができる有利な状態を形成する。一方、第2特別図柄がロング変動を行っていない間は、第2特別図柄の保留球が上限まで貯まり難い上ため、第1特別図柄の変動時間がほぼ10秒間となる。詳細については後述するが、第2特別図柄の変動時間は基本的に10秒よりも短くなるため、第2特別図柄がロング変動しない限りは、第2特別図柄の変動時間の方が先に経過する結果、有利度合いが高い第2特別図柄の抽選で大当たりとなる可能性をほぼ0にすることができる。よって、有利度合いが高い第1特別図柄の抽選で大当たりになる可能性がある第2特別図柄のロング変動が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。

20

30

40

#### 【5852】

50

これに対し、図1546に示した通り、第2特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が1000msの当たりショート変動が対応付けて規定されている。一方、図1546に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタCS1の値が取り得る全ての値の範囲（「0～198」の範囲）に対して、変動時間が60000msの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。更に、図1546に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、変動種別カウンタCS1の値が「0～194」の範囲に対して、変動時間が500msの小当たり長ショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「195～198」の範囲に対して、小当たりショート変動が対応付けて規定されている。よって、  
10  
潜確状態において第2特別図柄の抽選が実行されると、低確率の外れにならない限り、基本的に短い変動時間（0.5秒間若しくは1秒間）の変動パターンのみが実行されるため、比較的短い間隔で第2特別図柄の小当たり遊技（または大当たり遊技）が実行される。よって、潜確状態において短期間により多くの賞球を獲得させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、潜確状態において第2特別図柄の抽選結果が外れとなった場合、変動時間が10分間という極めて長い時間に設定され、この間に第1特別図柄の変動表示を短い間隔（保留球数の合計が5以上となっている間は1秒間隔）で実行させることができるので、有利度合いが高い（大当たりになった場合に通常大当たりには当選する可能性が無い）第1特別図柄の抽選で大当たりとなることを期待させることができる。これにより、最も有利な潜確状態（連荘モードB）において、第2  
20  
特別図柄の抽選で外れとなる（または大当たりとなって潜確状態が終了される）までの間は、大当たりには当選せずに潜確状態が長く継続し、より多くの回数小当たりには当選することを期待させる遊技性となる一方で、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合には、大当たりには当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず遊技性を切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、本第32制御例では、設定値が低いほど大当たり確率が高くなる一方で、小当たり確率は設定値によらず共通とする構成としている。言い換えれば、第2特別図柄の抽選で外れとなる確率は、設定値が低くなるほど高くなるように構成しているため、設定値  
30  
が低いほど潜確状態において第2特別図柄の外れとなって有利な第1特別図柄の抽選で大当たりを目指すことができるチャンスゾーンに設定される頻度が高くなる。このため、設定値が低いほど、潜確状態において大当たりには当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が有利度合いが低い時短状態に設定される可能性が低くなるので、潜確状態に移行した場合に、より低い設定値に設定されていることを期待させる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5853】

次に、図1547(a)を参照して、本第32制御例における第2当たり乱数テーブル202gcの詳細について説明する。図1547(c)は、第2当たり乱数テーブル202gcの規定内容を示した図である。この第2当たり乱数テーブル202gcは、上述した第1制御例における第2当たり乱数テーブル202c（図24(b)参照）と同様に、  
40  
普通図柄の抽選で当たりと判定される乱数値（第2当たり乱数カウンタC4のカウンタ値）が規定されているデータテーブルである。図1547(c)に示した通り、本第32制御例における第2当たり乱数テーブル202gcには、普通図柄の低確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「0～298」の299個の乱数値（カウンタ値）が規定されている一方で、普通図柄の高確率状態において普通図柄の当たりと判定される乱数値（カウンタ値）として「0～299」の300個の乱数値（カウンタ値）が規定されている。即ち、普通図柄の高確率状態であれば、普通図柄の抽選が実行された場合に100%の割合で普通図柄の当たりと判定され、普通図柄の低確率状態であれば、普通図柄の抽選が実行された場合に約99.7%の割合で普通図柄の当たりと  
50

判定される。換言すれば、普通図柄の状態によらず、ほぼ普通図柄の抽選が実行される毎に普通図柄の当たりになるように構成されている。これは、潜確状態（連荘モード B）を最も有利な遊技状態として構成するためである。即ち、特別図柄の高確率状態、且つ、普通図柄の通常状態（低確率状態）に設定される潜確状態においても、高確率で普通図柄の当たり当選させて第 2 特別図柄の抽選を頻繁に実行させ、小当たりによる賞球も頻繁に獲得することができる極めて有利な遊技状態を形成するためである。つまり、上述した通り、潜確状態（連荘モード B）においては、普通図柄の当たりとなる頻度を確変状態（連荘モード A）や時短状態（引き戻しモード）とほぼ同等にする一方で、普通図柄の当たり当選時の電動役物 6 4 0 a の開放時間を短くすることにより、第 2 入球口 6 4 0 の下流側の可変入賞装置 2 6 5 0 にも遊技球を到達可能に構成し、小当たり遊技中に賞球を容易に獲得することができるように構成している。つまり、潜確状態においてのみ、第 2 特別図柄の抽選で小当たりとなる毎に可変入賞装置 2 6 5 0 へと遊技球を入球させて賞球を得られる極めて有利な遊技状態を形成する構成としている。これにより、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【 5 8 5 4 】

次に、図 1 5 4 7 ( b ) を参照して、本第 3 2 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d の詳細について説明する。図 1 5 4 7 ( b ) は、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d の規定内容を示した図である。この大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d は、上述した第 1 制御例における第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 d と同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。図 1 5 4 7 ( b ) に示した通り、本第 3 2 制御例における大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d には、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別として、「大当たり A」～「大当たり E」の 5 種類の大当たり種別が規定されている。一方、第 2 特別図柄の大当たり種別として、「大当たり F」～「大当たり H」の 3 種類の大当たり種別が規定されている。図 1 5 4 7 ( b ) に示した通り、第 1 特別図柄（特図 1）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値「 0 ~ 4 」に対して、大当たり種別として「大当たり A」が対応付けて規定されている。この「大当たり A」は、大当たりのラウンド数が 1 6 ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ 1 6 5 0 e 3）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（ 1 6 ラウンド（ R ）確変大当たり）である。「大当たり A」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態（連荘モード B）に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定され、確変フラグ 2 0 3 g a がオンに設定される。この「大当たり A」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第 1 当たり種別カウンタ C 2 の取り得る 1 0 0 個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たり A」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が 5 個であるので、第 1 特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たり A」が決定される割合は 5 %（ 5 / 1 0 0 ）である。また、図 1 5 4 7 ( b ) に示した通り、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「 5 ~ 4 9 」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり B」が対応付けて規定されている。この「大当たり B」は、大当たりのラウンド数が 8 ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域（確変スイッチ 1 6 5 0 e 3）を遊技球が通過可能となる種別の大当たり（ 8 ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たり B」に当選し、大当たり遊技中に特定領域を遊技球が通過した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 6 5 5 3 6 が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）で当選した場合は、時短カウンタ 2 0 3 h の値に 0 が設定される。即ち、通常状態（通常モード）において「大当たり B」に当選すると、特定領域を遊技球が通過したことを条件として比較的有利な確変状態（連荘モード A）へと移行する。この確変状態では、時短回数が 6 5 5 3 6 に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たり B」に当選した場合は、時短回数が 0 に設定されるので、大当たり遊

20

30

40

50

技中に特定領域を遊技球が通過したことを条件として大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりB」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となり、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が45個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は45%(45/100)である。

【5855】

また、図1547(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「50~84」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりC」が対応付けて規定されている。この「大当たりC」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過可能となる種別の大当たり(8ラウンド確変大当たり)である。「大当たりC」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される。よって、「大当たりC」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。なお、通常状態において「大当たりC」に当選した場合は、時短カウンタ203hの値に65536が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態(時短状態、確変状態、および潜確状態)では、時短カウンタ203hの値に100が設定される。即ち、通常状態において「大当たりC」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりC」に当選した場合は、時短回数が100回の確変状態に設定される。即ち、大当たりにならずに時短回数を経過し得る確変状態に設定される。確変状態において時短回数を経過すると、特別図柄の高確率状態を維持したまま、普通図柄の非時短状態に切り替わるため、遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、時短回数が100回の確変状態に設定された場合、大当たりとならずに時短回数を経過することを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりC」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が35個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりC」が決定される割合は35%(35/100)である。また、図1547(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「85~94」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりD」が対応付けて規定されている。この「大当たりD」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過可能となる種別の大当たり(8ラウンド確変大当たり)である。「大当たりC」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される(時短カウンタ203hの値に65536が設定され、確変フラグ203gaがオンに設定される)。即ち、「大当たりD」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態(時短回数が65536回の確変状態)が設定される。よって、「大当たりD」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりD」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が10個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりD」が決定される割合は10%(10/100)である。更に、図1547(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「95~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりE」が対応付けて規定されている。この「大当たりE」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過可能となる種別の大当たり(8ラウンド確変大当たり)である。「大当たりD」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される。なお

10

20

30

40

50

、大当たり当選時の遊技状態によらず、「大当たりE」が終了した後の確変状態は時短回数が100回に設定される。よって、「大当たりE」は、当選時の遊技状態によらず、時短回数を経過させて最も有利な潜確状態へと移行させることを遊技者に対して期待させることができる大当たりである。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりE」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりE」が決定される割合は5%(5/100)である。

【5856】

一方で、図1547(b)に示した通り、第2特別図柄(特図2)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値が「0~4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりF」が対応付けて規定されている。この「大当たりF」は、大当たりのラウンド数が8ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過可能となる種別の大当たり(8ラウンド確変大当たり)である。「大当たりF」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される。よって、「大当たりF」は、ラウンド数の面でも遊技状態の面でも最も有利度合いが高い大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりF」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が5個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりF」が決定される割合は5%(5/100)である。また、図1547(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「5~64」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりG」が対応付けて規定されている。この「大当たりG」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けるだけで容易に特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過可能となる種別の大当たり(4ラウンド確変大当たり)である。「大当たりG」に係る大当たり遊技の実行中において遊技球が特定領域を通過すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が実質的に次の大当たりまで継続する確変状態に設定される(時短カウンタ203hが65536に設定され、確変フラグ203gaがオンに設定される)。よって、「大当たりG」は、ラウンド数の面では最も有利度合いが低く、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりG」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が60個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりG」が決定される割合は60%(60/100)である。

【5857】

また、図1547(b)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「65~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりH」が対応付けて規定されている。この「大当たりH」は、大当たりのラウンド数が4ラウンドであり、大当たり遊技中に右打ちをし続けたとしても、特定領域(確変スイッチ1650e3)を遊技球が通過不可能(困難)となる種別の大当たり(4ラウンド通常大当たり)である。「大当たりH」に係る大当たり遊技が終了すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が100回の時短状態に設定される(時短カウンタ203hの値に100が設定され、確変フラグ203gaがオフに設定される)。よって、「大当たりH」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも全ての大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりH」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が35個であるので、第2特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりH」が決定される割合は35%(35/100)である。このように、本第32制御例では、第1特別図柄の抽選で大当たりになると、必ず特定領域を遊技球が通過可能な大当たり種別が決定される一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、35%の割合で、特定領域を通過不可能(困難)な大当たり種別が決定される。更に、第1特別図柄の抽選で大当たり

10

20

30

40

50

になると、16ラウンド、若しくは8ラウンドのいずれかのラウンド数となる（平均のラウンド数が8.4ラウンドとなる）一方で、第2特別図柄の抽選で大当たりになると、8ラウンド、若しくは4ラウンドのいずれかのラウンド数となる（平均のラウンド数が4.2ラウンドとなる）。よって、ラウンド数（獲得できる賞球数）の面でも、大当たり終了後の遊技状態の面でも、第1特別図柄の大当たりの方が、第2特別図柄の大当たりよりも有利度合いが高くなり易くなる。このため、基本的に第2特別図柄の抽選でのみ大当たりとなる可能性がある潜確状態において、第2特別図柄の抽選で外れとなってチャンスゾーン（第2特別図柄の変動時間が10分間に設定され、第1特別図柄の抽選を連続的に実行させることができる状態）が形成された場合に、遊技者に対して大当たり当選することを強く期待させることができる。即ち、最も有利な潜確状態（連荘モードB）において、第2特別図柄の抽選で外れとなる（または大当たりとなって潜確状態が終了される）までの間は、大当たり当選せずに潜確状態が長く継続し、より多くの回数小当たり当選することを期待させる遊技性となる一方で、第2特別図柄の抽選で外れとなった場合には、大当たり当選することを強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず遊技性を切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

#### 【5858】

次に、図1548を参照して、本第32制御例における変動パターンシナリオテーブル202geの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル202geは、上述した通り、変動パターン選択テーブル202gbに規定されている4つのテーブル（通常用テーブル202gb1、特殊通常用テーブル202gb2、時短・確変用テーブル202gb3、潜確用テーブル202gb4）のうちいずれのテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを規定した変動パターンシナリオを決定するために参照されるデータテーブルである。本第50実施形態では、大当たり終了時（またはパチンコ機10の初期化時）に、この変動パターンシナリオテーブル202geから1の変動パターンシナリオを決定し、当該決定した変動パターンシナリオに対応するデータを後述する変動パターンシナリオ格納エリア203gbに格納する構成としている。そして、特別図柄の抽選が実行される毎に、シナリオ格納エリア203gbに格納されている変動パターンシナリオと変動回数（特別図柄の抽選回数）とを参照して、変動パターンを決定するために参照する1の変動パターン選択テーブルを特定する構成としている。図1548に示した通り、本第32制御例における変動パターンシナリオテーブル202geには、前回の大当たりの大当たり種別、および前回の大当たり当選時の遊技状態、および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）に対応付けて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルが規定されている。より具体的には、図1548に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりA、Fである場合には、前回の大当たり当選時の遊技状態および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用テーブル202gb4（図1546参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりA、Fのどちらかに当選すると、次に大当たりとなるまで、右打ちを行うことによって第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の小当たり当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードB）を形成する。

20

30

40

#### 【5859】

また、図1548に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりBであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている一方で、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用テーブル202gb4（図1546参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシ

50

ナリオが対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりBに当選すると、第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードA）を形成する。一方で、通常状態以外の遊技状態において大当たりBに当選すると、右打ちを行うことによって第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の小当たりにも当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードB）を形成する。また、図1548に示した通り、前回の大当たりが大当たりCであり、大当たり当選時の遊技状態が通常状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている一方で、大当たり当選時の遊技状態が通常状態以外の遊技状態であった場合は、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が100回以下の範囲において時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が101回以上の範囲において潜確用テーブル202gb4（図1546参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、通常状態において大当たりCに当選すると、第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードA）を形成する。一方で、通常状態以外の遊技状態において大当たりBに当選すると、特別図柄の抽選回数（変動回数）が100回以下の範囲においては第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードA）を形成し、特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においては、右打ちを行うことによって第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の小当たりにも当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードB）を形成する。

#### 【5860】

また、図1548に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりD、Gである場合は、大当たり当選時の遊技状態および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりD、Gのいずれかに当選すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、実質的に次に大当たりとなるまで第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードA）を形成する。また、図1548に示した通り、前回の大当たり種別が大当たりEである場合は、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が100回以下の範囲において時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が101回以上の範囲において潜確用テーブル202gb4（図1546参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりEに当選すると、大当たり当選時の遊技状態によらず、特別図柄の抽選回数（変動回数）が100回以下の範囲においては第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（連荘モードA）を形成し、特別図柄の抽選回数が100回を超えた後においては、右打ちを行うことによって第2特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第2特別図柄の小当たりにも当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態（連荘モードB）を形成する。また、図1548に示した通り、前回の大当たりが大当たりHである場合は、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が100回以下の範囲において時短・確変用テーブル202gb3（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、特別図柄の抽選回数（変動回数）が101回以上、且つ、100の倍数以外の範囲において通常用テーブル202gb1（図1544（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が101回以上、且つ、100の倍数において特殊通常用テーブル202gb2（図1545（a）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりHに当選すると、大



当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の抽選回数（変動回数）が100以下の範囲においては第2特別図柄の抽選が頻繁に実行される比較的有利な遊技状態（引き戻しモード）を形成し、特別図柄の抽選が100回を超えた後においては、右打ちを行っても第2特別図柄の変動時間が極めて長い時間（600秒）に設定されるため、左打ちにより遊技を進行する必要がある不利な遊技状態（通常モード）を形成する。なお、変動回数が100回を超えた後においては、特別図柄の抽選回数が100の倍数において第1特別図柄の抽選結果が外れとなる毎に、変動パターンとして外れ特殊リーチ変動が選択される（特殊通常用テーブル202gb2（図1545（a）参照）が参照されて変動パターンが決定される）ので、100回毎に設定示唆演出を実行することができる。このため、大当たりHに当選し、大当たり終了後100回を超えたとしても、設定示唆演出を確認したいと考える遊技者に対して遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

#### 【5861】

また、図1548に示した通り、RAMクリア後の通常状態に対しては、RAMクリア後の特別図柄の抽選回数が50の倍数以外の範囲において通常用テーブル202gb1（図1545（b）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定され、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）が50の倍数において特殊通常用テーブル202gb2（図1545（a）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、RAMクリア後の通常状態においては、特別図柄の抽選回数が50の倍数となる毎に外れ特殊リーチ外れ変動が選択されて設定示唆演出が実行される。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機10の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも50回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、大当たりHに当選し、大当たりHの終了後の遊技状態として設定された時短状態が終了した後の通常状態と比較すると、外れ特殊リーチ変動の実行間隔が半分となるため、設定示唆演出をより多く確認して設定値をより早期に推測したいと考える遊技者に対して、RAMクリア操作が行われたパチンコ機10で遊技を開始したいと考えさせることができ、ホールの開店時間の直後から遊技を行いたいと考えさせ易くすることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

20

30

#### 【5862】

次に、図1549を参照して、本第32制御例におけるROM202に設けられている設定切替シナリオテーブル202gfの詳細について説明する。この設定切替シナリオテーブル202gfは、上述した通り、設定シナリオの種別と設定値を切り替える順序との対応関係が規定されているデータテーブルである。図1549に示した通り、本第32制御例の設定切替シナリオテーブル202gfには、「シナリオ1」から「シナリオ12」の12種類のシナリオが規定されており、シナリオの種別毎に、第1期間から第6期間の6種類の期間の設定値が対応付けて規定されている。ここで、本第32制御例では、設定シナリオを設定すると、まず、設定された設定シナリオのうち第1期間の設定値が設定され、その後は、所定の変更条件（切替条件）が成立する毎に（通常状態における発射球数が5000個の倍数となる毎に）、第2期間の設定値、第3期間の設定値、第4期間の設定値、第5期間の設定値、第6期間の設定値と切り替えられていき、第6期間において所定の変更条件（切替条件）が成立すると、第1期間の設定値が再び設定される。即ち、第1期間から第6期間をループするように構成されている。これにより、パチンコ機10に対して初期化操作（RAMクリア操作）を行わなかったとしても、通常遊技を行っているだけで設定値を定期的に切り替えることができるので、設定示唆演出等によって一旦低い設定値であると遊技者が推測したとしても、所定の変更条件が成立すれば高い設定値に切り替わるかもしれない、という期待感を抱かせることができるので、低い設定値と予測し

40

50



た遊技者に対しても、遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

【 5 8 6 3 】

図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 1」に対しては、第 1 期間～第 3 期間に対して設定値として設定 1 が規定され、第 4 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 5 期間に対して設定値として設定 1 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 6 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ 1 が設定された場合、第 1 期間から第 3 期間までは最も低い（最も不利な）設定 1 となるが、第 3 期間から第 4 期間に切り替わった場合に設定値が設定 3 に上昇し、第 4 期間から第 5 期間に切り替わると再度、最も不利な設定 1 に戻り、第 5 期間から第 6 期間に切り替わった場合に設定値が最も有利な設定 6 に上昇する。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 2」に対しては、第 1 期間～第 3 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 4 期間に対して設定値として設定 4 が規定され、第 5 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 6 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ 2 が設定された場合、第 1 期間から第 3 期間までは設定 1 に次いで低い（2 番目に不利な）設定 2 となるが、第 3 期間から第 4 期間に切り替わった場合に設定値が 4 に上昇し、第 4 期間から第 5 期間に切り替わると再度、2 番目に不利な設定 2 に戻り、第 5 期間から第 6 期間に切り替わった場合に設定値が最も有利な設定 6 に上昇する。つまり、シナリオ 1, 2 については、低設定から始まり、第 4 期間で一時的に設定値が 2 段階上昇した後で再び低設定に戻り、第 6 期間において最も有利な設定 6 へと大幅に上昇するシナリオとなっている。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 3」に対しては、第 1 期間～第 3 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 4 期間および第 5 期間に対して設定値として設定 4 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 6 に次いで高い（2 番目に有利な）設定 5 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ 3 が設定された場合、第 1 期間から第 3 期間までは所謂中間設定（中程度の有利度合い）の設定 3 となり、第 3 期間から第 4 期間に切り替わった場合に設定値が 4 に上昇し、第 5 期間においても設定値が 4 に維持され、第 5 期間から第 6 期間に切り替わった場合に設定値が 2 番目に有利な設定 5 に上昇する。つまり、後の期間になるほど設定値が上昇していく設定シナリオとなる。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 4」に対しては、第 1 期間および第 2 期間に対して設定値として設定 4 が規定され、第 3 期間および第 4 期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 5 期間に対して設定値として最も有利な設定 6 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 3 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 4」が設定された場合、第 2 期間までは所謂中間設定（中程度の有利度合い）の設定 4 となり、第 2 期間から第 3 期間に切り替わった場合に設定値が 5 に上昇し、第 5 期間においても設定値が 5 に維持され、第 5 期間から第 6 期間に切り替わった場合に設定値が中間設定である設定 3 に低下する。このため、「シナリオ 4」に設定されると、第 5 期間までは期間が進むほど設定値が高くなっていくものの、第 5 期間ではシナリオの中で最も低い設定 3 に低下するシナリオとなっている。

【 5 8 6 4 】

また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 5」に対しては、第 1 期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 2 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 3 期間および第 4 期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 5 期間に対して設定値として設定 6 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 3 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ 5 が設定された場合、第 1 期間では 2 番目に高い設定 5 となるが、第 2 期間で一旦設定 3 に低下し、第 3 期間および第 4 期間において再び設定 5 に上昇し、第 5 期間で最も有利な設定 6 に上昇した後で、第 6 期間において設定 3 に低下する。このため、「シナリオ 5」に設定されると、比較的設定値が頻繁に上がり下がりするシナリオとなっている。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 6」に対しては、第 1 期間に対して設定値として最も高い設定 6 が規定され、第 2

期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 3 期間に対して設定値として設定 6 が規定され、第 4 期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 5 期間に対して設定値として設定 6 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 6 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 6」が設定された場合、第 1 期間では最も高い設定 6 となり、第 2 期間において設定 5 に低下し、第 3 期間で再度設定 6 に上昇し、第 4 期間において再び設定 5 に低下し、第 5 期間および第 6 期間では最も有利な設定 6 に上昇する。このため、「シナリオ 6」に設定されると、最低でも設定 5 が保証される上に、第 1 から第 6 期間のうち 4 つの期間において最も有利な設定 6 に設定される極めて有利なシナリオを構成する。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 7」に対しては、第 1 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 2 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 3 期間から第 6 期間に対して設定値として設定 1 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 7」が設定された場合、第 1 期間では中間設定である設定 3 となり、第 2 期間において設定 2 に低下し、第 3 期間で更に設定が低下して設定 1 となり、以降は第 6 期間まで最も不利な設定 6 が維持される。このため、「シナリオ 7」に設定されると、設定値が最高でも設定 3 止まりであり、期間が進むほどに設定値が低くなり、更に第 1 から第 6 期間のうち 4 つの期間において最も不利な設定 1 に設定される極めて不利なシナリオを構成する。

10

**【 5 8 6 5 】**

また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 8」に対しては、第 1 期間および第 2 期間に対して設定値として設定 4 が規定され、第 3 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 4 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 5 期間および第 6 期間に対して設定値として設定 1 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 8」が設定された場合、第 1 期間および第 2 期間では中間設定である設定 4 となるが、第 3 期間で設定 3 に低下し、第 4 期間で設定 2 に低下し、更に第 5 期間で設定 1 に低下した後、第 6 期間でも設定 1 が維持される。このため、「シナリオ 8」に設定されると、期間が進むほどに設定が低くなっていく。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 9」に対しては、第 1 期間および第 2 期間に対して設定値として設定 5 が規定され、第 3 期間に対して設定値として設定 3 が規定され、第 4 期間および第 5 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 6 期間に対して設定値として設定 1 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 9」が設定された場合、第 1 期間および第 2 期間では 2 番目に高い設定である設定 5 となるが、第 3 期間で設定 3 に低下し、第 4 期間で設定 2 に低下し、第 5 期間でも設定 2 が維持された後、第 6 期間で最も不利な設定 1 に低下する。このため、「シナリオ 9」に設定されると、シナリオ 8 と同様に、期間が進むほどに設定が低くなっていく。なお、「シナリオ 8」に比べると、第 1 期間、第 2 期間、および第 5 期間の設定値がそれぞれ 1 段階高いため、「シナリオ 9」は「シナリオ 8」よりも有利度合いが高いシナリオと言える。また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 10」に対しては、第 1 期間に対して設定値として最も有利な設定 6 が規定され、第 2 期間および第 3 期間に対して設定値として設定 4 が規定され、第 4 期間に対して設定値として設定 2 が規定され、第 5 期間および第 6 期間に対して設定値として設定 1 が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ 10」が設定された場合、第 1 期間では最も有利な設定 6 となるが、第 2 期間で設定 4 に低下し、第 3 期間でも設定 4 が維持され、第 4 期間で設定 2 に低下し、更に第 5 期間で最も不利な設定 1 に低下した後、第 6 期間で最も不利な設定 1 が維持される。このため、「シナリオ 10」に設定されると、「シナリオ 8」や「シナリオ 9」と同様に、期間が進むほどに設定が低くなっていく。なお、平均の設定値としては「シナリオ 9」と同一であり、「シナリオ 8」よりも高いシナリオとなる。よって、「シナリオ 10」は「シナリオ 8」よりも有利度合いが高いシナリオと言える。

20

30

40

**【 5 8 6 6 】**

また、図 1 5 4 9 に示した通り、「シナリオ 11」に対しては、第 1 期間に対して設定値として最も不利な設定 1 が規定され、第 2 期間に対して設定値として設定 2 が規定され

50

、第3期間に対して設定値として最も有利な設定6が規定され、第4期間に対して設定値として設定2が規定され、第5期間および第6期間に対して設定値として設定1が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとしてシナリオ11が設定された場合、第1期間では最も不利な設定1となるが、第2期間で設定2に上昇し、更に第3期間で設定6へと大きく上昇し、第4期間で設定2に低下し、更に第5期間で最も不利な設定1に低下した後、第6期間で最も不利な設定1が維持される。このため、「シナリオ11」に設定されると、第3期間でのみ有利度合いが高くなるが、他の期間では低設定となる。また、図1549に示した通り、「シナリオ12」に対しては、第1期間に対して設定値として設定3が規定され、第2期間に対して設定値として設定2が規定され、第3期間に対して設定値として設定1が規定され、第4期間に対して設定値として設定3が規定され、第5期間に対して設定値として設定2が規定され、第6期間に対して設定値として設定1が規定されているシナリオが対応付けられている。このため、設定シナリオとして「シナリオ12」が設定された場合、第1期間では設定3となるが、第2期間、第3期間で設定値が1段階ずつ低下し、第4期間で設定3に戻った後、第5期間、第6期間で再び設定値が1段階ずつ低下する。このため、「シナリオ12」は、3の倍数の期間で最も不利な設定1になる上に、最高でも設定3までしか上がらない比較的有利度合いが低いシナリオとなる。このように、本第32制御例では、通常遊技中において所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに規定された順番で設定値を切り替えることが可能に構成している。これにより、遊技を行っている時点での挙動（設定示唆演出による示唆内容、大当たり確率等）が悪かったとしても、所定の変更条件が成立して設定値が切り替わることで有利な設定値に切り替わることを期待して遊技を継続させ易くすることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、シナリオにおける前半の期間（第1および第2期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ、中盤の期間（第3期間および第4期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ、後半の期間（第5期間および第6期間）において比較的高い設定値に設定されるシナリオ等、傾向の異なる12種類のシナリオを設ける構成としているので、設定されているシナリオを予測する楽しみを遊技者に対して与えることもできる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【5867】

次に、図1550を参照して、本第32制御例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1550は、本第32制御例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図1550に示した通り、本第32制御例におけるRAM203は、上述した第1実施形態におけるRAM203の構成（図23（b）参照）に対して、確変カウンタ203iに代えて確変フラグ203gaが設けられている点、および変動パターンシナリオ格納エリア203gb、設定切替シナリオ格納エリア203gc、発射球数カウンタ203gd、進行状況フラグ203ge、設定値格納エリア203gf、特図1変動時間カウンタ203gg、特図2変動時間カウンタ203gh、大当たりフラグ203gi、小当たりフラグ203gj、特図2変動停止フラグ203gk、当選時状態格納エリア203gmが追加されている点で相違している。

30

#### 【5868】

確変フラグ203gaは、特別図柄の高確率状態となっているか否かを示すフラグである。この確変フラグ203gaがオンであれば、特別図柄の高確率状態に設定されていることを示し、オフであれば、特別図柄の低確率状態に設定されていることを示す。この確変フラグ203gaは、初期値がオフに設定されており、大当たりで当選する毎にオフにリセットされる（図1561のS2610G、図1567のS2909G参照）。また、大当たり遊技の実行中に遊技球が特定領域を通過した場合に、大当たり終了時にオンに設定される一方で、特定領域を通過しなかった場合はオフの状態が維持される。特別図柄の抽選を実行する際は、この確変フラグ203gaを参照して特別図柄の高確率状態であるか否かを判定し、特別図柄の状態に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行する。また、変動パターンシナリオ格納エリア203gbは、変動パターンシナリオを示すデータ

40

50

が格納される記憶領域である。この変動パターンシナリオ格納エリア203gbには、大当たりの終了タイミングとなる（若しくはパチンコ機10が初期化される）毎に、大当たり種別および大当たり当選時の遊技状態に応じた変動パターンシナリオが変動パターンシナリオテーブル202ge（図1548参照）から読み出されて格納される。特別図柄の抽選が実行されると、この変動パターンシナリオ格納エリア203gbに格納されているデータが読み出されて、読み出したデータ（変動パターンシナリオ）および大当たり終了後の変動回数に対応する変動パターン選択テーブルが特定される（図1559のS404G、図1566のS454G参照）。なお、この変動パターンシナリオ格納エリア203gbは、初期値が「00H」に設定されている。この「00H」という値は、パチンコ機10の初期化後の変動パターンシナリオを示すデータである。よって、パチンコ機10が初期化されて変動パターンシナリオ格納エリア203gbが初期値にリセットされた場合に、データを変更することなくそのままの状態通常遊技に移行させることができる。また、設定切替シナリオ格納エリア203gcは、設定シナリオを示すデータを格納するための記憶領域である。この設定切替シナリオ格納エリア203gcにデータとして「00H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ1」が設定されていることを示し、データとして「01H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ2」が設定されていることを示し、データとして「02H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ3」が設定されていることを示し、データとして「03H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ4」が設定されていることを示し、データとして「04H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ5」が設定されていることを示し、データとして「05H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ6」が設定されていることを示し、データとして「06H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ7」が設定されていることを示し、データとして「07H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ8」が設定されていることを示し、データとして「08H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ9」が設定されていることを示し、データとして「09H」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ10」が設定されていることを示し、データとして「0AH」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ11」が設定されていることを示し、データとして「0BH」が格納されていれば、設定シナリオとして「シナリオ12」が設定されていることを示す。通常遊技中に所定の変更条件（切替条件）が成立した場合（通常状態における発射球数の累計が5000個の倍数となった場合）には、この設定切替シナリオ格納エリア203gcのデータと、後述する進行状況フラグ203gdの状態と、を参照して、切り替え後の設定値を特定し、特定した設定値に応じて後述する設定値格納エリア203gfのデータが更新される（図1572のS1856G、S1857G参照）。なお、設定切替シナリオ格納エリア203gcは、初期値が「00H」に設定されており、設定シナリオ変更状態において設定スイッチ110cが押下（操作）される毎に、「01H」「02H」・・・「0BH」と「01H」ずつ値が更新され、データが「0BH」の状態に更に設定スイッチ110cが押下されると、データが「00H」に更新される（図1570のS1757G参照）。

#### 【5869】

発射球数カウンタ203gdは、発射球数をカウントするためのカウンタである。この発射球数カウンタ203gdは、初期値が0に設定されており、通常状態において遊技球の発射を検出する毎に値が1ずつ加算される（図1572のS1853G参照）。また、この発射球数カウンタ203gdが5000になると、設定されている設定シナリオに応じて設定値が切り替えられると共に、値が0にリセットされる（図1572のS1859G参照）。なお、本第32制御例では、発射球数が5000の倍数となる毎に設定シナリオに応じて設定値を切り替える構成としていたが、設定値を切り替えるまでの発射球数はこれにかぎられるものではなく、任意に定めてもよい。設定値を切り替えるまでの発射球数を少なく設定することにより、設定値が切り替わる頻度を高くすることができ、逆に、設定値を切り替えるまでの発射球数を多く設定することにより、設定値が切り替わる頻度

を低くすることができる。また、本第32制御例では、発射球数が規定数に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としていたが、これに代えて、または加えて、特別図柄の抽選回数が規定回数に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としてもよいし、通常遊技における積算の経過時間が規定時間に到達したことを条件として設定値を切り替える構成としてもよいし、時短状態において大当たりとならずに通常状態に移行した（有利な遊技状態を抜けた）回数が規定回数となったことを条件として設定値を切り替える構成としてもよい。これらの構成によっても、遊技中に大当たり確率（設定値）を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、進行状況フラグ203geは、設定シナリオの進行状況（現在の期間の種別）を示すフラグである。この進行状況フラグ203geが「00H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第1期間であることを示し、「01H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第2期間であることを示し、「02H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第3期間であることを示し、「03H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第4期間であることを示し、「04H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第5期間であることを示し、「05H」に設定されていれば、設定シナリオにおける第6期間であることを示す。この進行状況フラグ203geは、初期値が「00H」に設定されており、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられる毎に値が「01H」ずつ加算して更新される。また、「05H」の状態において更に所定の変更条件が成立した場合には、進行状況フラグ203geが「00H」に更新される。この進行状況フラグ203geにより、設定シナリオのいずれの期間に設定されているかを正確に把握することができる。

#### 【5870】

設定値格納エリア203gfは、パチンコ機10の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア203maにデータとして「00H」が格納されていれば、設定値「1」が設定されていることを示し、データとして「01H」が格納されていれば、設定値「2」が設定されていることを示し、データとして「02H」が格納されていれば、設定値「3」が設定されていることを示し、データとして「03H」が格納されていれば、設定値「4」が設定されていることを示し、データとして「04H」が格納されていれば、設定値「5」が設定されていることを示し、データとして「05H」が格納されていれば、設定値「6」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア203gfのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第1当たり乱数テーブル202ga（図1543（b）参照）のうち、設定値格納エリア203gfのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第1当たり乱数カウンタC1の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する（図1557のS303G、S304G、図1564のS353G、S354G参照）。

#### 【5871】

特図1変動時間カウンタ203ggは、第1特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタであり、特図2変動時間カウンタ203ghは、第2特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。これらの特図1変動時間カウンタ203gg、および特図2変動時間カウンタ203ghは、それぞれ第1特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第1特別図柄の変動パターンが決定された場合、および第2特別図柄の抽選が実行されて抽選結果に応じた第2特別図柄の変動パターンが決定された場合に、決定された変動パターンに応じた変動時間に対応するカウンタ値が設定される。また、大当たりフラグ203giは、特別図柄の抽選で大当たり当選したことを示すフラグである。この大当たりフラグ203giには、第1特別図柄の大当たりに対応する特図1大当たりフラグ203gi1と、第2特別図柄の大当たりに対応する特図2大当たりフラグ203gi2と、が存在する。特図1大当たりフラグ203gi1がオンに設定されている状態で第1特別図柄の変動時間が経過した場合は、第1特別図柄の変動停止を設定すると共に、第2

特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図1561のS2606G参照)。また、特図2大当たりフラグ203gi2がオンに設定されている状態で第2特別図柄の変動時間が経過した場合は、第2特別図柄の変動停止を設定すると共に、第1特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第1特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図1567のS2905G参照)。即ち、大当たりフラグ203giは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が大当たり図柄で停止表示された場合に、大当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。また、小当たりフラグ203gjは、特別図柄の抽選で小当たりに対応したことを示すフラグである。この小当たりフラグ203gjには、第1特別図柄の小当たりに対応する特図1小当たりフラグ203gj1と、第2特別図柄の小当たりに対応する特図2小当たりフラグ203gj2と、が存在する。特図1小当たりフラグ203gj1がオンに設定されている状態で第1特別図柄の変動時間が経過した場合は、第1特別図柄の変動停止を設定すると共に、第2特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第2特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図1562のS2656G参照)。また、特図2小当たりフラグ203gj2がオンに設定されている状態で第2特別図柄の変動時間が経過した場合は、第2特別図柄の変動停止を設定すると共に、第1特別図柄の変動表示の実行中であれば当該第1特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される(図1568のS2955G参照)。即ち、小当たりフラグ203gjは、一方の特別図柄の変動中に他方の特別図柄が小当たり図柄で停止表示された場合に、小当たり遊技の実行を設定すると共に変動表示中の他方の特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させるためのフラグである。

10

20

#### 【5872】

特図2変動停止フラグ203gkは、第2特別図柄の変動表示の実行中に第1特別図柄が大当たり図柄または小当たり図柄で停止表示され、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを示すフラグである。この特図2変動停止フラグ203gkは、初期値がオフに設定されており、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止された場合にオンに設定され(図1561のS2604G、図1562のS2654G参照)、第2特別図柄の変動表示の開始を設定するための第2特別図柄変動開始処理(図1563参照)の中でオフに設定される。詳述すると、この特図2変動停止フラグ203gkがオンの状態で第2特別図柄変動開始処理(図1563参照)が実行されると、第2特別図柄の変動表示の開始を設定することなく処理が終了される。つまり、第2特別図柄が外れ図柄で強制停止された直後(強制停止の契機となった第1特別図柄の大当たりまたは小当たりが開始されるよりも前)に第2特別図柄の抽選が実行されて第2特別図柄の変動表示が開始されてしまうことを防止(抑制)するためのフラグである。また、当選時状態格納エリア203gmは、大当たり当選時の遊技状態を示すデータを格納するための記憶領域である。この当選時状態格納エリア203gmには、大当たり図柄を停止表示させる際に当該停止表示時の遊技状態に対応するデータが格納される(図1561のS2609G、図1567のS2908G参照)。

30

40

#### 【5873】

次に、図1551(a)を参照して、本第32制御例における音声ランブ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。図1551(a)に示した通り、本第32制御例におけるROM222は、上述した第1制御例のROM222の構成(図28(a)参照)に対して、切替示唆演出選択テーブル222gaと、設定示唆演出選択テーブル222gbと、切替ポイント選択テーブル222gcと、が追加されている点で相違している。また、通常中特図2演出選択テーブル222b、確変中演出選択テーブル222c、連続予告実行選択テーブル222d、V報知実行選択テーブル222e、およびボタン操作時演出選択テーブル222fが削除されている点でも相違している。切替示唆演出選択テーブル222gaは、所定の変更条件(切替条件)が成立して設定値の切り替えが行われた場合に、切り替えが行われたこと、および切り替え後の設定値を示

50

唆するための切替示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。また、設定示唆演出選択テーブル222g bは、主制御装置110から変動パターンコマンドにより変動種別として外れ特殊リーチ変動が通知された場合に、当該外れ特殊リーチ変動の実行期間中に実行する設定示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。また、切替ポイント選択テーブル222g cは、通常状態において変動停止毎に実行する切替ポイント獲得演出の演出態様（獲得ポイント数）を選択するために参照されるデータテーブルである。

#### 【5874】

まず、図1551(b)を参照して、切替示唆演出選択テーブル222g aの詳細について説明する。図1551(b)は、この切替示唆演出選択テーブル222g aの規定内容を示した図である。図1551(b)に示した通り、この切替示唆演出選択テーブル222g aには、所定の変更条件（切替条件）が成立して設定値が切り替えられた前後における設定値の差分(D)の値毎に、選択され得る演出態様と、演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図1551(b)に示した通り、切り替え前後における設定値の差分(D)の値が-2以下である場合（即ち、設定値が2段階以上低い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ223fの値が「0~49」の範囲に対して、「CHANGE!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「50~99」の範囲に対して、「CHANGE!!」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規定されている。つまり、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、若しくは設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ223fが取り得る「0~99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ50個ずつであるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が2段階以上低下していた場合、50%の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、50%の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）が決定される。

#### 【5875】

また、図1551(b)に示した通り、切り替え前後における設定値の差分(D)の値が-1である場合（即ち、設定値が1段階低い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ223fの値が「0~9」の範囲に対して、「KEEP!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(a)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「10~69」の範囲に対して、「CHANGE!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「70~99」の範囲に対して、「CHANGE!!」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規定されている。つまり、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ223fが取り得る「0~99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP!？」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ10個、60個、および30個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が1段階低下していた場合、10%の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、60%の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演

出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、30%の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が2段階以上低下した場合に比較して、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP!？」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。また、設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）が決定され難くなる点でも相違している。

【5876】

また、図1551(b)に示した通り、切り替え前後における設定値の差分(D)の値が0である場合（即ち、設定値が切り替わらなかった場合）は、演出カウンタ223fの値が「0~14」の範囲に対して、「UP!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1540(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「15~74」の範囲に対して、「KEEP!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(a)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「75~84」の範囲に対して、「KEEP!!」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「85~99」の範囲に対して、「CHANGE!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が維持されたことが確定する演出態様、および設定値が切り替わったことを示唆する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ223fが取り得る「0~99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP!？」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP!？」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことが確定する演出態様（「KEEP!!」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ15個、60個、10個、および15個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が同一であった場合、15%の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、60%の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、10%の割合で設定値が維持されたことが確定する演出態様（「KEEP!!」という文字が表示される演出態様）が決定され、15%の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が1段階、または2段階以上が低下した場合に比較して、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、および設定値が維持されたことが確定する演出態様（「KEEP!!」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。また、設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）が決定されなくなる点でも大きく異なる。

【5877】

また、図1551(b)に示した通り、切り替え前後における設定値の差分(D)の値が1である場合（即ち、設定値が1段階高い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ223fの値が「0~34」の範囲に対して、「UP!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1540(b)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「35~39」の範囲に対して、「UP!!」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「40~49」の範囲に対して、「KEEP!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(a)参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「50~79」の範囲に対して、「CHANGE!？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541(b)参照）が対応付けて規

10

20

30

40

50



定され、演出カウンタ223fの値が「80～99」の範囲に対して、「CHANGE！」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様が対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が上昇したことが確定する演出態様、設定値が維持されたことを示唆する演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ223fが取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が上昇したことが確定する演出態様（「UP！！」という文字が表示される演出態様）、設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ35個、5個、10個、30個、および20個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が1段階以上高い設定値に切り替わっていた場合、35%の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、5%の割合で設定値が上昇したことが確定する演出態様（「UP！！」という文字が表示される演出態様）が決定され、10%の割合で設定値が維持されたことを示唆する演出態様（「KEEP！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、30%の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE！？」という文字が表示される演出態様）が決定され、20%の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE！！」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が上昇しなかった場合（設定値が維持されるか、または低下した場合）に比較して、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が上昇したことが確定する演出態様（「UP！！」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。

【5878】

また、図1551（b）に示した通り、切り替え前後における設定値の差分（D）の値が2以上である場合（即ち、設定値が2段階以上高い設定値に切り替わった場合）は、演出カウンタ223fの値が「0～49」の範囲に対して、「UP！？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1540（b）参照）が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「50～59」の範囲に対して、「UP！！」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様に対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「60～64」の範囲に対して、「EXTRA」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様に対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「65～89」の範囲に対して、「CHANGE！？」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様（図1541（b）参照）に対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「90～99」の範囲に対して、「CHANGE！！」という文字が付されたアイコン852aが出現する演出態様に対応付けて規定されている。つまり、設定値が上昇したことを示唆する演出態様、設定値が上昇したことが確定する演出態様、設定値が2段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様のいずれかが選択される。演出カウンタ223fが取り得る「0～99」の100個の乱数値（カウンタ値）のうち、設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP！？」という文字が表示される演出態様）、設定値が上昇したことが確定する演出態様（「UP！！」という文字が表示される演出態様）、設定値が2段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「EXTRA」という文字が表示される演出態様）、設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE！？」という文字が表示される演出態様）、および設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE！！」という文字が表示される演出態様）に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数がそれぞれ50個、10個

、5個、25個、および10個であるので、設定値の切り替わりの前後において設定値が2段階以上高い設定値に切り替わっていた場合、50%の割合で設定値が上昇したことを示唆する演出態様（「UP!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、10%の割合で設定値が上昇したことが確定する演出態様（「UP!!」という文字が表示される演出態様）が決定され、5%の割合で設定値が2段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「EXTRA」という文字が表示される演出態様）が決定され、25%の割合で設定値が切り替わったことを示唆する演出態様（「CHANGE!？」という文字が表示される演出態様）が決定され、10%の割合で設定値が切り替わったことが確定する演出態様（「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様）が決定される。つまり、設定値が上昇しなかった場合（設定値が維持されるか、または低下した場合）、および設定値が1段階のみ高くなった場合に比較して、設定値が2段階以上高くなったことが確定する特別な演出態様（「EXTRA」という文字が表示される演出態様）が決定されるようになる点が大きく異なる。

10

## 【5879】

このように、本第32制御例では、通常遊技中に所定の変更条件（切替条件）が成立したことを契機として設定値（大当たり確率）を切替可能に構成したことに伴って、所定の変更条件が成立した前後の設定値の差分に応じて、当該設定値の差分を示唆する演出を実行する構成としている。このように構成することで、設定値がどのように切り替わったのかを演出態様から推測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。具体的には例えば、「UP!？」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合に、少なくとも設定値が低下していないと遊技者に対して確信させることができるので、切り替え後の設定値において遊技を継続しようと思わせることができる。また、「UP!!」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出や「EXTRA」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合に、設定値が高くなったことを確信させることができるので、より有利度合いが高くなったと思わせて遊技を継続させることができる。また、「CHANGE!!」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合には、当該切替示唆演出が実行される前におけるパチンコ機10の挙動によって遊技を継続するか否かを判断させることができる。即ち、直近の挙動が悪かった（大当たり確率が低かった）状況下で設定値の切り替えが確定する「CHANGE!!」という文字が表示された場合は、良い（高い）設定値に切り替わったのではないかと思わせることができ、遊技を継続しようと思わせることができる。一方で、直近の挙動が良かった（大当たり確率が高かった）状況下で設定値の切り替えが確定する「CHANGE!!」という文字が表示された場合は、悪い（低い）設定値に切り替わったのではないかと思わせることができ、遊技を辞めるかどうか判断させることができる。このように、切替示唆演出の内容、および直近のパチンコ機10の挙動（大当たり確率）を加味して、切り替え後の設定値を推測させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、設定シナリオの種別毎の特定を把握しておくことにより、設定値の推移から設定されている設定シナリオをも推測させる遊技性を実現することができる。例えば、設定示唆演出の出現タイミング等から遊技機が初期化された後の通常状態であり、設定シナリオにおける第1期間に設定されていると判断した上で、最初の切替示唆演出（第1期間から第2期間へと切り替わったと推測されるタイミングで実行された切替示唆演出）において、前の期間よりも高い設定値に切り替わったことが確定する「UP!!」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合、その時点で、設定シナリオを1つに絞り込むことができる。具体的には、12種類のシナリオの中で、第1期間よりも第2期間の設定値の方が高いシナリオは「シナリオ11」のみであるため（図1549参照）、設定されている設定シナリオが「シナリオ11」（第1期間において設定1に設定され、第2期間において設定2に上昇するシナリオ）であると予測させることができる。つまり、第3期間において最も有利な設定6に切り替わるシナリオであると予測させることができるので、少なくとも第3期間が終了するまで（3回目の切替示唆演出が実行されるまで）遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば

20

30

40

50

、第4期間へと切り替わったと推測されるタイミングにおいて、前の期間と同一の設定値に維持されたことが確定する「KEEP!!」という文字が表示される演出態様の切替示唆演出が実行された場合、設定シナリオを3つに絞り込むことができる。即ち、第3期間および第4期間のいずれも設定5に設定される「シナリオ4」、「シナリオ5」、または第3期間および第4期間のいずれも設定1に設定される「シナリオ7」のいずれかであると遊技者に対して予測させることができる。「シナリオ4」、「シナリオ5」であれば、高設定（設定5または設定6）の期間が少なくとも第5期間まで継続する極めて有利な状況となる一方で、「シナリオ7」であれば、第6期間まで設定1が維持されるため、「シナリオ7」でないことを期待して遊技を行わせることができる。よって、シナリオ毎の設定値の推移と、切替示唆演出による各期間における示唆内容とを照らし合わせて設定シナリオを推測し、今後設定される期間における設定値をも推測する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【5880】

次いで、図1552を参照して、上述した設定示唆演出選択テーブル222gbの詳細について説明する。図1552は、この設定示唆演出選択テーブル222gbの規定内容を示した図である。図1552に示した通り、本第32制御例における設定示唆演出選択テーブル222gbには、設定値毎に、演出カウンタ223fの値と、演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図24135に示した通り、1図柄リーチの演出態様に対しては、設定1の場合、演出カウンタ223fの値の範囲として「0～9」の10個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定2～6の場合、演出カウンタ223fの値の範囲として「0～2」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。このため、設定1において外れ特殊リーチ変動が通知された場合（設定変更後の変動回数が50の倍数になった場合）に1図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は10%（10/100）である一方、設定1以外の設定において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に1図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合（外れ特殊リーチ変動の変動表示が実行された場合）において1図柄リーチが実行された場合には、最低設定である1の可能性が比較的高くなる。また、図1552に示した通り、2図柄リーチの演出態様に対しては、設定1の場合、演出カウンタ223fの値として「10～12」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定2の場合、演出カウンタ223fの値として「3～12」の10個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3～6の場合、「3～5」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は1%（1/100）であり、設定2において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は10%（10/100）であり、設定3～6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に2図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%（3/100）である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において2図柄リーチが実行された場合には、設定2の可能性が比較的高くなる。

20

30

40

#### 【5881】

また、図1552に示した通り、3図柄リーチの演出態様に対しては、設定1,2の場合、演出カウンタ223fの値として「13～15」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3の場合、演出カウンタ223fの値として「6～20」の15個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定4～6の場合、「6～8」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1,2,4～6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に3図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3%（3/100）である一方で、設定3において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に3図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は15%（15/100）である。このため、初期化後の通

50

常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において3図柄リーチが実行された場合には、設定3の可能性が比較的高くなる。

【5882】

また、図1552に示した通り、4図柄リーチの演出態様に対しては、設定1,2の場合、演出カウンタ223fの値として「16~18」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3の場合、演出カウンタ223fの値として「21~23」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定4の場合、「9~23」の15個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定5,6の場合、「9~15」の7個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1~3において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に4図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3% (3/100) であり、設定4において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に4図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は15% (15/100) であり、設定5,6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に4図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は7% (7/100) である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において4図柄リーチが実行された場合には、設定4の可能性が比較的高くなる上に、設定5や6の期待をも遊技者に抱かせることができる。

10

【5883】

また、図1552に示した通り、5図柄リーチの演出態様に対しては、設定1,2の場合、演出カウンタ223fの値として「19~21」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3,4の場合、演出カウンタ223fの値として「23~26」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定5の場合、「15~29」の15個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定6の場合、「16~22」の7個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1~4において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に5図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3% (3/100) であり、設定5において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に5図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は15% (15/100) であり、設定6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に5図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は7% (7/100) である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において5図柄リーチが実行された場合には、設定5の可能性が比較的高くなる上に、設定6の期待をも遊技者に抱かせることができる。また、図1552に示した通り、6図柄リーチの演出態様に対しては、設定1,2の場合、演出カウンタ223fの値として「22~24」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3,4の場合、演出カウンタ223fの値として「27~29」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定5の場合、「30~32」の3個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定6の場合、「23~38」の15個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定1~5において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に6図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は3% (3/100) であり、設定6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に6図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は15% (15/100) である。このため、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において6図柄リーチが実行された場合には、設定6の可能性が比較的高くなる。

20

30

40

【5884】

また、図1552に示した通り、8図柄リーチの演出態様に対しては、設定1,2の場合、演出カウンタ223fの値として「25~99」の75個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定3,4の場合、演出カウンタ223fの値として「30~99」の70個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定5の場合、「33~99」の67個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定6の場合、「39~96」の57個のカウンタ値が対応付

50

けて規定されている。よって、設定1, 2において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に8図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は75% (75/100)であり、設定3, 4において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に8図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は70% (70/100)であり、設定5において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に8図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は67% (67/100)であり、設定6において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に8図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は57%である。よって、設定が低くなるほど8図柄リーチの変動パターン演出が選択され易くなるので、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において8図柄リーチが実行された場合には、低設定の可能性が比較的高くなる。また、図1552に示した通り、9図柄リーチの演出態様に対しては、設定6の場合、演出カウンタ223fの値として「97~99」の3個のカウンタ値が対応付けて規定されている一方で、他の設定の場合、演出カウンタ223fの値が対応付けられていない。よって、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となった場合において9図柄リーチが実行されると、最高設定である設定6が確定する。このように、本第32制御例では、初期化後の通常状態における変動回数が50の倍数となるか、初期化後以外の通常状態における変動回数が100の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な(設定値毎に各演出態様の選択率が異なる)設定示唆演出を実行するように構成している。これにより、少なくとも電源投入後の変動回数が50の倍数となるまで遊技を継続しようとする遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりで当選するまでの間におけるパチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

20

#### 【5885】

次に、図1553を参照して、上述した切替ポイント選択テーブル222gcの詳細について説明する。この切替ポイント選択テーブル222gcは、上述した通り、通常状態において変動停止毎に実行する切替ポイント獲得演出の演出態様(獲得ポイント数)を選択するために参照されるデータテーブルである。図1553に示した通り、切替ポイント選択テーブル222gcには、発射球数と現在表示されている小領域Dm1に表示されている切替ポイントとの差分(H)の値および変動種別毎に、今回の変動表示演出において獲得が報知される切替ポイントの値と演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図1553に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分(H)が10未満の範囲に対しては、変動種別によらず、演出カウンタ223fの値が取り得る全ての値の範囲(「0~99」の範囲)に対して、獲得ポイントとして「0pt」が対応付けて規定されている。つまり、発射球数と表示されている切替ポイントとの差が少ない(10未満の)範囲においては、変動種別によらず、変動停止時に切替ポイントが獲得されない(0ptが獲得される)演出が実行される。また、図1553に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分(H)が10以上、20未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ223fの値が「0~9」の範囲に対して、獲得ポイントとして「0pt」が対応付けて規定され、演出カウンタ223fの値が「10~99」の範囲に対して、獲得ポイントとして「10pt」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ223fの値が取り得る全ての範囲(「0~99」の範囲)に対して、獲得ポイントとして「10pt」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して10ポイント以上少なく、且つ、差が20ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、90%の割合で10ポイントの切替ポイントを獲得する演出(表示上の切替ポイントに10ポイントが加算される演出)が実行され、10%の割合で切替ポイントが加算されない演出が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず10ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。

30

40

#### 【5886】

50

また、図 1 5 5 3 に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（H）が 20 以上、30 未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 2 4」の範囲に対して、獲得ポイントとして「10 p t」が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「2 5 ~ 9 9」の範囲に対して、獲得ポイントとして「20 p t」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が取り得る全ての範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「20 p t」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して 20 ポイント以上少なく、且つ、差が 30 ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、25%の割合で 10 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 10 ポイントが加算される演出）が実行され、75%の割合で 20 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 20 ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず 20 ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。また、図 1 5 5 3 に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（H）が 30 以上、50 未満の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4」の範囲に対して、獲得ポイントとして「10 p t」が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 ~ 3 4」の範囲に対して、獲得ポイントとして「20 p t」が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「3 5 ~ 9 9」の範囲に対して、獲得ポイントとして「30 p t」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が取り得る全ての範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「30 p t」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して 20 ポイント以上少なく、且つ、差が 30 ポイント未満である状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、5%の割合で 10 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 10 ポイントが加算される演出）が実行され、30%の割合で 20 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 20 ポイントが加算される演出）が実行され、65%の割合で 30 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 30 ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず 30 ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。

#### 【5 8 8 7】

更に、図 1 5 5 3 に示した通り、発射球数と表示上の切替ポイントとの差分（H）が 50 以上の範囲に対しては、変動種別が短外れ、若しくは長外れである場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「0 ~ 4 9」の範囲に対して、獲得ポイントとして「30 p t」が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「5 0 ~ 9 9」の範囲に対して、獲得ポイントとして「50 p t」が対応付けて規定されている。一方、変動種別が短外れでも長外れでもない場合に、演出カウンタ 2 2 3 f の値が取り得る全ての範囲（「0 ~ 9 9」の範囲）に対して、獲得ポイントとして「50 p t」が対応付けて規定されている。よって、表示上の切替ポイントが実際の発射球数に対して 50 ポイント以上少ない状況下においては、変動種別が短外れ若しくは長外れの場合、50%の割合で 30 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 30 ポイントが加算される演出）が実行され、50%の割合で 50 ポイントの切替ポイントを獲得する演出（表示上の切替ポイントに 50 ポイントが加算される演出）が実行される。また、短外れおよび長外れ以外の変動種別の場合、必ず 50 ポイントの切替ポイントを獲得する演出が実行される。このように、本第 3 2 制御例では、実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差分に応じて、獲得される切替ポイントを異ならせ、差が大きくなるほどより多くの切替ポイントを獲得し易く構成しているので、実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差が大きくなり過ぎてしまうことを抑制することができる。言い換えれば、表示上の切替ポイントを、所定の変更条件が成立するまでの発射球数の目安として十分に用いることができるので、切替ポイントを一つの指標として、遊技者に対して遊技を行わせることができる。即ち、切替ポイ

ントが上限値（5000pt）に近い場合は、切替ポイントが上限値に到達するまで遊技を継続しようと思わせることができる。また、切替ポイントが少ない値だったとしても、設定値が高い期間であると予測している場合には、少なくとも切替ポイントが上限値に到達して切替示唆演出が発生するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、表示上の切替ポイント、推定の設定値等に応じて遊技を継続するか否かを判断させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第32制御例では、変動種別が短外れや長外れになるよりも、リーチ以上の変動種別となった方が、より多くの切替ポイントを獲得することができる（実際の発射球数と表示上の切替ポイントとの差をより少なくすることができる）ので、たとえ外れになったとしても、リーチ演出が発生することで切替ポイントを実際の発射球数に近づかせることができたと遊技者に思わせることができ、外れになった場合の失望感を軽減することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

#### 【5888】

次に、図1554を参照して、本第32制御例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1554は、本第32制御例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図1554に示した通り、本第32制御例におけるRAM223は、上述した第1制御例におけるRAM223の構成（図28（b）参照）に対して、チャンスゾーン中フラグ223gaと、従発射球数カウンタ223gbと、切替ポイント格納エリア223gcと、従設定値格納エリア223gdと、設定切替フラグ223geと、が追加されている点で相違している。また、特殊演出中フラグ223i、V入賞フラグ223j、V演出実行フラグ223k、特殊連続予告フラグ223o、演出モード記憶エリア223p、連続予告実行中フラグ223q、SW有効時間カウンタ223r、特殊有効時間タイマ223s、操作中カウンタ223tが削除されている点でも相違している。チャンスゾーン中フラグ223gaは、チャンスゾーン中であるか否かを示すフラグである。このチャンスゾーン中フラグ223gaがオンであれば、潜確状態（連荘モードB）であり、且つ、チャンスゾーン中である（大当たりに当選した場合の有利度合いが高い第1特別図柄の抽選が実行され易い状態である）ことを意味する一方で、チャンスゾーン中フラグ223gaがオフであれば、チャンスゾーン中ではないことを意味する。このチャンスゾーン中フラグ223gaは、初期値がオフに設定されており、潜確状態において第2特別図柄の外れ超ロング変動に対応する変動パターンが通知された場合にオンに設定される（図1578のS5105G参照）。また、外れ超特殊変動が終了された場合にオフに設定される。従発射球数カウンタ223gbは、音声ランプ制御装置113側において発射球数をカウントするためのカウンタである。つまり、主制御装置110のRAM203に設けられていた発射球数カウンタ203gdに対応するカウンタである。この従発射球数カウンタ223gbは、初期値が0に設定されており、主制御装置110より遊技球の発射を示す発射コマンドを受信する毎に値が1ずつ加算される（図1575のS5407G参照）。また、この従発射球数カウンタ223gbは、設定値が切換えられたことを示す設定切替コマンドを受信した場合に、値が0にリセットされる（図1575のS5403G参照）。

20

30

40

#### 【5889】

切替ポイント格納エリア223gbは、切替ポイントを示すデータを格納しておくための記憶領域である。この切替ポイント格納エリア223gbは、初期値が0に設定されており、切替ポイント獲得演出によって切替ポイントが獲得される毎に、獲得したポイントに応じた値が加算される（図1577のS5059G参照）。また、切替示唆演出を実行した場合に値が0にリセットされる（図1577のS5055G参照）。従設定値格納エリア223gdは、現在の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。この従設定値格納エリア223gdは、主制御装置110から出力される設定変更コマンド若しくは設定切替コマンドにより設定値が通知される毎に、当該通知された設定値に応じたデータに更新される（図1575のS5402G、S5405G参照）。設定示唆

50



演出や切替示唆演出を実行する際は、この従設定値格納エリア 2 2 3 g d に格納されているデータに対応する設定値に基づいて、演出態様が決定される。設定切替フラグ 2 2 3 g e は、所定の変更条件が成立して設定値が切り替えられたことを示すフラグである。この設定切替フラグ 2 2 3 g e がオンであれば、設定値が切り替えられたことを示し、オフであれば、設定値が切り替えられていないことを示す。この設定切替フラグ 2 2 3 g e は、初期値がオフに設定されており、主制御装置 1 1 0 から設定切替コマンドを受信した場合にオンに設定される（図 1 5 7 5 の S 5 4 0 3 G 参照）。また、設定切替示唆演出の実行を設定した後でオフに設定される（図 1 5 7 7 の S 5 0 5 5 G 参照）。

#### 【 5 8 9 0 】

< 第 3 2 制御例における主制御装置の制御処理について >

10

次いで、図 1 5 5 5 から図 1 5 7 2 を参照して、第 3 2 制御例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される各種処理について説明する。本第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 の主制御装置 1 1 0 にて実行される制御処理は、上述した第 1 制御例に対して、特別図柄変動処理（図 4 1 の S 1 0 4 参照）に代えて特別図柄変動処理（図 1 5 5 5 の S 1 0 1 G 参照）を実行する点、立ち上げ処理（図 5 0 参照）に代えて立ち上げ処理（図 1 5 6 9 ）を実行する点、およびメイン処理（図 5 1 参照）に代えてメイン処理（図 1 5 7 1 参照）を実行する点で相違する。その他の処理内容については上述した第 1 制御例と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

#### 【 5 8 9 1 】

まず、図 1 5 5 5 を参照して、本第 3 2 制御例における特別図柄変動処理（S 1 0 1 G ）について説明する。この特別図柄変動処理（S 1 0 1 G ）は、上述した第 1 制御例における特別図柄変動処理（図 4 1 参照）に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特別図柄変動処理（図 4 1 参照）と同様に、特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄の変動表示を実行するための処理である。図 1 5 5 5 は、この特別図柄変動処理（S 1 0 1 G ）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動処理（S 1 0 1 G ）では、まず、現在が大当たり遊技中又は小当たり遊技中であるかを判別し（S 2 0 1 G ）、現在が大当たり遊技中でも小当たり遊技中でもないと判別した場合には（S 2 0 1 G : N o ）、次いで、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値かを判別する（S 2 0 2 G ）。S 2 0 2 G の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 2 0 2 G : N o ）、第 1 特別

図柄の変動表示の実行中ではなく、新たな第 1 特別図柄の抽選を実行可能であることを意味するため、第 1 特別図柄の変動表示を開始させるための第 1 特別図柄変動開始処理を実行し（S 2 0 3 G ）、処理を S 2 0 3 G へと移行する。この第 1 特別図柄変動開始処理（S 2 0 3 G ）の詳細については、図 1 5 5 6 を参照して後述する。一方、S 2 0 2 G の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 2 0 2 G : Y e s ）、第 1 特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g を減算して更新し（S 2 0 4 G ）、次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の第 1 特別図柄の表示を更新し（S 2 0 5 G ）、減算後の特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 であるかを判別する（S 2 0 6 G ）。S 2 0 6 G の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 であると判別した場合には（S 2 0 6 G : Y e s ）、第 1 特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第 1 特別図柄の変動停止を設定するための第 1 特別図柄変動停止処理を実行し（S 2 0 7 G ）、処理を S 2 0 8 G へと移行する。この第 1 特別図柄変動停止処理（S 2 0 7 G ）の詳細については、図 1 5 6 1 を参照して後述する。一方、S 2 0 6 G の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 ではないと判別した場合には（S 2 0 6 G : N o ）、第 1 特別図柄の変動時間が経過していない（変動表示が継続する）ことを意味するため、S 2 0 7 G の処理をスキップし、処理を S 2 0 8 G へと移行する。一方、S 2 0 1 G の処理において、現在が大当たり遊技中又は小当たり遊技中であると判別した場合には（S 2 0 1 G : Y e s ）、そのまま本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 5 8 9 2 】

50



S 2 0 8 G の処理では、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 より大きい値かを判別し ( S 2 0 8 G )、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 2 0 8 G : N o )、第 2 特別図柄の変動表示の実行中ではなく、新たな第 2 特別図柄の抽選を実行可能であることを意味するため、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための第 2 特別図柄変動開始処理を実行し ( S 2 0 9 G )、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 9 G ) の詳細については、図 1 5 6 3 を参照して後述する。一方、S 2 0 8 G の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 2 0 8 G : Y e s )、第 2 特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h を減算して更新し ( S 2 1 0 G )、次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 A、3 7 B の第 2 特別図柄の表示を更新し ( S 2 1 1 G )、減算後の特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 であるかを判別する ( S 2 1 2 G )。S 2 1 2 G の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 であると判別した場合には ( S 2 1 2 G : Y e s )、第 2 特別図柄の変動時間が経過したことを意味するため、第 2 特別図柄の変動停止を設定するための第 2 特別図柄変動停止処理を実行し ( S 2 1 3 G )、本処理を終了する。この第 2 特別図柄変動停止処理 ( S 2 1 3 G ) の詳細については、図 1 5 6 7 を参照して後述する。一方、S 2 1 2 G の処理において、特図 2 変動時間カウンタ 2 0 3 g h の値が 0 ではないと判別した場合には ( S 2 1 2 G : N o )、第 2 特別図柄の変動時間が経過していない ( 変動表示が継続する ) ことを意味するため、S 2 1 3 G の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

20

#### 【 5 8 9 3 】

次いで、図 1 5 5 6 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 1 5 5 5 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 3 G ) の詳細について説明する。図 1 5 5 6 は、この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 3 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 3 G ) では、まず、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を取得し ( S 2 4 0 1 G )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値であるか否かを判別する ( S 2 4 0 2 G )。S 2 4 0 2 G の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 2 4 0 2 G : Y e s )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) を 1 減算して更新し ( S 2 4 0 3 G )、減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) の値を音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための保留球数コマンドを設定する ( S 2 4 0 4 G )。S 2 4 0 4 G の処理が終了すると、次いで、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う ( S 2 4 0 5 G )。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、次いで、第 1 特別図柄の抽選を実行するための第 1 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 2 4 0 6 G )。この第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 4 0 6 G ) の詳細については、図 1 5 5 7 を参照して後述する。第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 4 0 6 G ) が終了すると、次いで、第 1 特別図柄の抽選結果に応じて変動パターン ( 変動時間 ) を決定するための第 1 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( S 2 4 0 7 G )。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 4 0 7 G ) の詳細については、図 1 5 5 9 を参照して後述する。第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 4 0 7 G ) が終了すると、次いで、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し ( S 2 4 0 8 G )、本処理を終了する。この遊技状態更新処理 ( S 2 4 0 8 G ) の詳細については、図 1 5 6 0 を参照して後述する。一方、S 2 4 0 2 G の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d の値 ( N 1 ) が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 2 4 0 2 G : N o )、特別図柄の抽選を実行することができない状態であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

30

40

#### 【 5 8 9 4 】

50

次いで、図 1 5 5 7 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 5 5 6 参照）の一処理である第 1 特別図柄大当たり判定処理（S 2 4 0 6 G）について説明する。図 1 5 5 7 は、この第 1 特別図柄大当たり判定処理（S 2 4 0 6 G）の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄大当たり判定処理（S 2 4 0 6 G）は、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第 1 特別図柄大当たり判定処理（S 2 4 0 6 G）では、まず、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアのデータを取得し（S 3 0 1 G）、次いで、確変フラグ 2 0 3 g a がオンであるかを判別する（S 3 0 2 G）。確変フラグ 2 0 3 g a がオンであると判別した場合には（S 3 0 2 G : Y e s）、現在が特別図柄の高確率状態であることを意味するため、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a（図 1 5 4 3（b）参照）のうち、  
10  
現在の設定値に対応する当たり乱数値（大当たり（および小当たり）と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲）を読み出して（S 3 0 3 G）、処理を S 3 0 5 G へと移行する。一方、S 3 0 2 G の処理において、確変フラグ 2 0 3 g a がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 3 0 2 G : N o）、現在が特別図柄の低確率状態であることを意味するため、低確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（S 3 0 4 G）、処理を S 3 0 5 G へと移行する。S 3 0 5 G の処理では、S 3 0 3 G または S 3 0 4 G の処理において読み出した当たり乱数値（大当たり（および小当たり）と判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値の範囲）と実行エリアに格納されているデータ（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）  
20  
とに基づいて第 1 特別図柄の抽選結果を取得し（S 3 0 5 G）、当該第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであるかを判別する（S 3 0 6 G）。S 3 0 6 G の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S 3 0 6 G : Y e s）、大当たりフラグ 2 0 3 g i を構成する 2 種類のフラグのうち第 1 特別図柄に対応する特図 1 大当たりフラグ 2 0 3 g i 1 をオンに設定する（S 3 0 7 G）。S 3 0 7 G の処理が終了すると、次いで、第 1 特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し（S 3 0 8 G）、取得した実行エリアのデータに含まれる第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて大当たり種別を特定し、当該大当たり種別に応じて第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B に表示する第 1 特別図柄の大当たり図柄をセットし（S 3 0 9 G）、本処理を終了する。一方、S 3 0 6 G の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S 3 0 6 G : N o）、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たり以外の抽選結果（完全外れ、小当たり）  
30  
となった場合における各種制御を実行するための特図 1 外れ変動処理を実行し（S 3 1 0 G）、本処理を終了する。この特図 1 外れ変動処理（S 3 1 0 G）の詳細について、図 1 5 5 8 を参照して説明する。

#### 【 5 8 9 5 】

図 1 5 5 8 は、上述した特図 1 外れ変動処理（S 3 1 0 G）の内容を示したフローチャートである。この特図 1 外れ変動処理（S 3 1 0 G）では、まず、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S 2 5 0 1 G）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（S 2 5 0 1 G : Y e s）、小当たりフラグ 2 0 3 g j を構成する 2 種類のフラグのうち、第 1 特別図柄に対応する特図 1 小当たりフラグ 2 0 3 g j 1 をオンに設定し（S 2 5 0 2 G）、第 1 特別図柄の抽選結果を小当たりを設定する（S 2 5 0 3 G）  
40  
。次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B に表示する第 1 特別図柄の小当たり図柄をセットし（S 2 5 0 4 G）、本処理を終了する。一方、S 2 5 0 1 G の処理において、今回の第 1 特別図柄の抽選結果が小当たりではないと判別した場合には（S 2 5 0 1 G : N o）、今回の抽選結果が完全外れであることを意味するため、第 1 図柄表示装置に表示する第 1 特別図柄の外れ図柄をセットし（S 2 5 0 5 G）、本処理を終了する。

#### 【 5 8 9 6 】

次いで、図 1 5 5 9 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理（図 1 5 5 6 参照）の一処理である第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 2 4 0 7 G）について説明する。図 1 5 5 9 は、この第 1 特別図柄変動パターン選択処理（S 2 4 0 7 G）の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動パターン選択処  
50

理 ( S 2 4 0 7 G ) は、上述した通り、第 1 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを選択するための処理である。この第 1 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 4 0 7 G ) では、まず、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かを判別し ( S 4 0 1 G )、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりであると判別した場合には ( S 4 0 1 G : Y e s )、大当たり種別選択テーブル 2 0 2 g d ( 図 1 5 4 7 ( b ) 参照 ) を参照して第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に対応する大当たり種別を決定し ( S 4 0 2 G )、処理を S 4 0 3 G へと移行する。一方、S 4 0 1 G の処理において、第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には ( S 4 0 1 G : N o )、S 4 0 2 G の処理をスキップし、処理を S 4 0 3 G へと移行する。S 4 0 3 G の処理では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a の実行エリアから変動種別カウンタ C S 1 の値を取得し ( S 4 0 3 G )、次いで、変動パターンシナリオ格納エリア 2 0 3 g b のデータを参照して現在の変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出す ( S 4 0 4 G )。S 4 0 4 G の処理が終了すると、次いで、読み出したテーブルから変動種別カウンタ C S 1 の値に対応する変動パターンを選択し ( S 4 0 5 G )、選択した変動パターンを音声ランプ制御装置 1 1 3 に通知するための特図 1 変動パターンコマンドを設定する ( S 4 0 6 G )。更に、停止図柄を示す特図 1 停止種別コマンドを設定し ( S 4 0 7 G )、第 1 図柄表示装置で第 1 特別図柄の変動開始を設定し ( S 4 0 8 G )、選択した変動パターンの変動時間を示す値を第 1 特図変動時間カウンタ 2 0 3 g g にセットし ( S 4 0 9 G )、本処理を終了する。

10

#### 【 5 8 9 7 】

次いで、図 1 5 6 0 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における第 1 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 5 5 6 参照 ) の一処理である遊技状態更新処理 ( S 2 4 0 8 G ) について説明する。図 1 5 6 0 は、この遊技状態更新処理 ( S 2 4 0 8 G ) の内容を示したフローチャートである。この遊技状態更新処理 ( S 2 4 0 8 G ) は、上述した通り、遊技状態を更新するための処理である。この遊技状態更新処理 ( S 2 4 0 8 G ) では、まず、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であるかを判別し ( S 2 5 5 1 G )、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値ではない ( 即ち、0 である ) と判別した場合には ( S 2 5 5 1 G : N o )、遊技状態が変更され得ないため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 5 5 1 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 2 5 5 1 G : Y e s )、現在が時短状態若しくは確変状態であることを意味するため、時短カウンタ 2 0 3 h の値を 1 減算し ( S 2 5 5 2 G )、時短カウンタ 2 0 3 h の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( S 2 5 5 3 G )。次いで、減算後の時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 になったか否かを判別し ( S 2 5 5 4 G )、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 に減算されていないと判別した場合には ( S 2 5 5 4 G : N o )、時短状態若しくは確変状態が継続する ( 遊技状態が変更されない ) ことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 5 5 4 G の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 に減算されたと判別した場合には ( S 2 5 5 4 G : Y e s )、確変フラグ 2 0 3 g a がオンであるかを判別する ( S 2 5 5 5 G )。S 2 5 5 5 G の処理において、確変フラグ 2 0 3 g a がオンであると判別した場合には ( S 2 5 5 4 G : Y e s )、確変状態から潜確状態に移行したことを意味するため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し ( S 2 5 5 6 G )、本処理を終了する。一方、S 2 5 5 5 G の処理において、確変フラグ 2 0 3 g a がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 2 5 5 4 G : N o )、時短状態から通常状態に移行したことを意味するため、通常状態を示す状態コマンドを設定し ( S 2 5 5 7 G )、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 5 8 9 8 】

次いで、図 1 5 6 1 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 1 5 5 5 参照 ) の一処理である第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 7 G ) について説明する。図 1 5 6 1 は、この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 7 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 7 G ) は、上述した通り、第 1 特別図柄の変動停止を設定するための処理である。この第 1 特別図柄変動停止処理 ( S 2 0 7 G ) では、まず、大当たりフラグ 2 0 3 g i を構成する 2 種類のフラグのうち第 1

50

特別図柄に対応する特図1大当たりフラグ203gi1がオンであることを判別し(S2601G)、特図1大当たりフラグ203gi1がオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S2601G:No)、大当たり以外の停止図柄(完全外れ若しくは小当たりに対応する停止図柄)の停止タイミングであることを意味するため、大当たり以外の図柄の停止表示を設定するための特図1外れ停止処理を実行し(S2602G)、処理をS2612Gへと移行する。この特図1外れ停止処理(S2602G)の詳細については、図1562を参照して後述する。一方、S2601Gの処理において、特図1大当たりフラグ203gi1がオンであると判別した場合には(S2601G:Yes)、第1特別図柄の大当たり図柄の停止表示タイミングであることを意味するため、まず、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値であることを判別し(S2603G)、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値であると判別した場合には(S2603G:Yes)、第2特別図柄の変動表示中であることを意味するので、変動表示中の第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのS2604G~S2607Gの処理を実行する。具体的には、まず、特図2変動停止フラグ203gkをオンに設定し(S2604G)、第2特別図柄の変動停止を示す特図2変動停止コマンドを設定する(S2605G)。次いで、第1図柄表示装置の第2特別図柄を外れ図柄で停止表示し(S2606G)、特図2変動時間カウンタ203ghの値を0にセットして(S2607G)、処理をS2608Gへと移行する。一方、S2603Gの処理において、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S2603G:No)、第2特別図柄の変動中ではないことを意味し、第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理を実行する必要が無いため、S2604G~S2607Gの処理をスキップし、処理をS2608Gへと移行する。

10

20

## 【5899】

S2608Gの処理では、大当たりの開始を設定し(S2608G)、次いで、現在の遊技状態に応じて当選時状態格納エリア203gmのデータを更新し(S2609G)、大当たりフラグ203gi、小当たりフラグ203gj、確変フラグ203ga、時短カウンタ203h、をリセットし(S2610G)、大当たり開始フラグ203jをオンに設定する(S2611G)。次いで、特図1確定コマンドを設定し(S2612G)、第1図柄表示装置の第1特別図柄の変動を停止し(S2613G)、本処理を終了する。

## 【5900】

次いで、図1562を参照して、上述した本第32制御例における第1特別図柄変動停止処理(図1561参照)の一処理である特図1外れ停止処理(S2602G)について説明する。図1562は、この特図1外れ停止処理(S2602G)の内容を示したフローチャートである。この特図1外れ停止処理(S2602G)では、まず、特図1小当たりフラグ203gj1がオンであることを判別し(S2651G)、特図1小当たりフラグ203gj1がオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S2651G:No)、今回の抽選結果が完全外れであることを意味するので、第1図柄表示装置37A、37Bの第1特別図柄を外れ図柄で変動停止し(S2652G)、本処理を終了する。一方、S2651Gの処理において、特図1小当たりフラグ203gj1がオンであると判別した場合には(S2651G:Yes)、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値であることを判別し(S2653G)、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値であると判別した場合には(S2653G:Yes)、第2特別図柄の変動表示中に先に第1特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることを意味するので、変動中の第2特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのS2654G~S2657Gの処理を実行する。具体的には、特図2変動停止フラグ203gkをオンに設定し(S2654G)、特図2変動の停止を示す特図2変動停止コマンドを設定する(S2655G)。次いで、第1図柄表示装置37A、37Bの第2特別図柄を外れ図柄で停止表示し(S2656G)、特図2変動時間カウンタ203ghの値を0にセットし(S2657G)、処理をS2658Gへと移行する。一方、S2653Gの処理において、特図2変動時間カウンタ203ghの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場

30

40

50

合には ( S 2 6 5 3 G : N o )、第 2 特別図柄の変動表示中ではないことを意味し、第 2 特別図柄を外れ図柄で強制停止させる必要が無いいため、S 2 6 5 4 G ~ S 2 6 5 7 G の処理をスキップし、処理を S 2 6 5 8 G へと移行する。S 2 6 5 8 G の処理では、特図 1 小当たりの開始を設定し ( S 2 6 5 8 G )、大当たりフラグ 2 0 3 g i、小当たりフラグ 2 0 3 g j をオフに設定し ( S 2 6 5 9 G )、遊技状態格納エリア 2 0 3 g に小当たり中を設定し ( S 2 6 6 0 G )、第 1 図柄表示装置の第 1 特別図柄を小当たり図柄で変動停止し ( S 2 6 6 1 G )、本処理を終了する。

#### 【 5 9 0 1 】

次いで、図 1 5 6 3 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における特別図柄変動処理 ( 図 1 5 5 5 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 9 G ) について説明 10  
 する。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 9 G ) は、第 2 特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。図 1 5 6 3 は、この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 9 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動開始処理 ( S 2 0 9 G ) では、まず、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 g k がオンであるかを判別し ( S 2 7 0 1 G )、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 g k がオンであると判別した場合には ( S 2 7 0 1 G : Y e s )、直前の第 1 特別図柄変動停止処理 ( 図 1 5 6 1 参照 ) において第 1 特別図柄の大当たり図柄または小当たり図柄の停止表示時に第 2 特別図柄が外れ図柄で強制停止されたことを意味するため、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 g k をオフに設定し ( S 2 7 0 2 G )、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 7 0 1 G の処理において、特図 2 変動停止フラグ 2 0 3 g k がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合には ( S 2 7 0 1 G : N 20  
 o )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を取得し ( S 2 7 0 3 G )、取得した第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 より大きい値であるかを判別する ( S 2 7 0 4 G )。取得した第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) が 0 より大きい値であると判別した場合には ( S 2 7 0 4 G : Y e s )、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を 1 減算して更新し ( S 2 7 0 5 G )、減算後の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e の値 ( N 2 ) を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 7 0 6 G )。次いで、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う ( S 2 7 0 7 G )。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアと 30  
 いった具合に各エリア内のデータをシフトし、次いで、第 2 特別図柄の抽選を実行するための第 2 特別図柄大当たり判定処理を実行する ( S 2 7 0 8 G )。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 7 0 8 G ) の詳細については、図 1 5 6 4 を参照して後述する。S 2 7 0 8 G の処理が終了すると、第 2 特別図柄の抽選結果に応じた変動パターンを選択するための第 2 特別図柄変動パターン選択処理を実行する ( S 2 7 0 9 G )。この第 2 特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 7 0 9 G ) の詳細については、図 1 5 6 6 を参照して後述する。次いで、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し ( S 2 7 1 0 G ( S 2 4 0 8 G ) )、本処理を終了する。この遊技状態更新処理 ( S 2 7 1 0 G ( S 2 4 0 8 G ) ) の詳細については、図 1 5 6 0 で上述したため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 5 9 0 2 】

次いで、図 1 5 6 4 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における第 2 特別図柄変動開始処理 ( 図 1 5 6 3 参照 ) の一処理である第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 7 0 8 G ) について説明する。図 1 5 6 4 は、この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 7 0 8 G ) の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄大当たり判定処理 ( S 2 7 0 8 G ) では、まず、第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b の実行エリアのデータを取得し ( S 3 5 1 G )、次に、確変フラグ 2 0 3 g a がオンであるかを判別する ( S 3 5 2 G )。S 3 5 2 G の処理において、確変フラグ 2 0 3 g a がオンであると判別した場合には ( S 3 5 2 G : Y e s )、高確率時用の第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値 ( 当たりと判定される第 1 当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値の範囲 ) を読み出し ( S 3 5 3 G )、処理を S 3 5 5 G へと移行する。一方、S 40  
 50

352Gの処理において、確変フラグ203gaがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S352G：No）、低確率時用の第1当たり乱数テーブル202gaのうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（S354G）、処理をS355Gへと移行する。S355Gの処理では、S353G、またはS354Gの処理において読み出した当たり乱数値（当たりと判定される第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値の範囲）と実行エリアのデータ（第1当たり乱数カウンタC1のカウンタ値）とに基づいて抽選結果を取得する（S355G）。S355Gの処理が終了すると、S355Gの処理により取得した抽選結果が大当たりであるかを判別し（S356G）、抽選結果が大当たりであると判別した場合には（S356G：Yes）、特図2大当たりフラグ203gi2をオンに設定する（S357G）。次いで、第2特別図柄の抽選結果を大当たり

10

#### 【5903】

次いで、図1565を参照して、上述した本第32制御例における第2特別図柄大当たり判定処理（図1564参照）の一処理である特図2外れ変動処理（S360G）について説明する。図1565は、この特図2外れ変動処理（S360G）の内容を示したフローチャートである。この特図2外れ変動処理（S360G）では、まず、第2特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し（S2801G）、抽選結果が小当たりであると判別した場合には（S2801G：Yes）、特図2小当たりフラグ203gj2をオンに設定し（S2802G）、第2特別図柄の抽選結果を小当たり

20

#### 【5904】

次いで、図1566を参照して、上述した本第32制御例における第2特別図柄変動開始処理（図1563参照）の一処理である第2特別図柄変動パターン選択処理（S2709G）について説明する。図1566は、この第2特別図柄変動パターン選択処理（S2709G）の内容を示したフローチャートである。この第2特別図柄変動パターン選択処理（S2709G）では、まず、第2特別図柄の抽選結果が大当たりか否かを判別し（S451G）、第2特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には（S451G：Yes）、大当たり種別選択テーブル202gdより大当たり種別を決定し（S452G）、処理をS453Gへと移行する。一方、S451Gの処理において、第2特別図柄の抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（S451G：No）、S452Gの処理をスキップし、処理をS453Gへと移行する。S453Gの処理では、第2特別図柄保留球格納エリア203bの実行エリアから変動種別カウンタCS1の値を取得し（S453G）、次いで、変動パターンシナリオ格納エリア203gbのデータと、合計の保留球数（第1特別図柄の保留球数と第2特別図柄の保留球数との合計）とを参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出す（S454G）。S454Gの処理が終了すると、次いで、S454Gの処理で読み出したテーブルから変動種別カウンタCS1の値に対応する変動パターンを選択し（S455G）、選択した変動パターンに基づいて、特図2変動パターンコマンドを設定する（S456G）。更に、停止図柄を示す特図2停止種別コマンドを設定し（S457G）、第1図柄表示装置で第2特別図柄の変動開始を設定し（S458G）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を第2特図変動時間カウンタ203ghにセットし（S459G）、本処理を終了する。

30

40

50

## 【 5 9 0 5 】

次いで、図 1 5 6 7 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における特別図柄変動処理（図 1 5 5 5 参照）の一処理である第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 1 3 G）について説明する。図 1 5 6 7 は、この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 1 3 G）の内容を示したフローチャートである。この第 2 特別図柄変動停止処理（S 2 1 3 G）では、まず、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 g i 2 がオンであるかを判別し（S 2 9 0 1 G）、特図 2 の大当たりフラグ 2 0 3 g i がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 2 9 0 1 G : No）、完全外れ又は小当たりに対応する停止図柄を停止させるタイミングであることを意味するため、大当たり以外の抽選結果に対応する図柄を停止表示させるための特図 2 外れ停止処理を実行し（S 2 9 0 2 G）、処理を S 2 9 1 2 G へと移行する。この特図 2 外れ停止処理（S 2 9 0 2 G）の詳細については、図 1 5 6 8 を参照して後述する。一方、S 2 9 0 1 G の処理において、特図 2 大当たりフラグ 2 0 3 g i 2 がオンであると判別した場合には（S 2 9 0 1 G : Yes）、第 2 特別図柄の大当たり図柄を停止表示させるタイミングであることを意味するため、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 2 9 0 3 G）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 2 9 0 3 G : Yes）、第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の大当たり図柄が停止表示されることを意味するため、第 1 特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるための S 2 9 0 4 G ~ S 2 9 0 6 G の処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定する（S 2 9 0 4 G）。次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（S 2 9 0 5 G）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値を 0 にセットし（S 2 9 0 6 G）、処理を S 2 9 0 7 G へと移行する。一方、S 2 9 0 3 G の処理において、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値ではない（即ち、0 である）と判別した場合には（S 2 9 0 3 G : No）、S 2 9 0 4 G ~ S 2 9 0 6 G の処理をスキップし、処理を S 2 9 0 7 G へと移行する。

10

20

## 【 5 9 0 6 】

S 2 9 0 7 G の処理では、大当たりの開始を設定し（S 2 9 0 7 G）、次いで、現在の遊技状態に応じて当選時状態格納エリア 2 0 3 g m のデータを更新し（S 2 6 0 8 G）、大当たりフラグ 2 0 3 g i、小当たりフラグ 2 0 3 g j、確変フラグ 2 0 3 g a、時短カウンタ 2 0 3 h をリセットし（S 2 9 0 9 G）、大当たり開始フラグ 2 0 3 j をオンに設定する（S 2 9 1 0 G）。次いで、特図 2 確定コマンドを設定し（S 2 9 1 1 G）、第 1 図柄表示装置の第 2 特別図柄の変動を停止し（S 2 9 1 2 G）、本処理を終了する。

30

## 【 5 9 0 7 】

次いで、図 1 5 6 8 を参照して、上述した本第 3 2 制御例における第 2 特別図柄変動停止処理（図 1 5 6 7 参照）の一処理である特図 2 外れ停止処理（S 2 9 0 2 G）について説明する。図 1 5 6 8 は、この特図 2 外れ停止処理（S 2 9 0 2 G）の内容を示したフローチャートである。この特図 2 外れ停止処理（S 2 9 0 2 G）では、まず、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 g j 2 がオンであるかを判別し（S 2 9 5 1 G）、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 g j 2 がオンではない（即ち、オフである）と判別した場合には（S 2 9 5 1 G : No）、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が完全外れであることを意味するため、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の第 2 特別図柄を外れ図柄で変動停止し（S 2 9 5 2 G）、本処理を終了する。一方、S 2 9 5 1 G の処理において、特図 2 小当たりフラグ 2 0 3 g j 2 がオンであると判別した場合には（S 2 9 5 1 G : Yes）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値であるかを判別し（S 2 9 5 3 G）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の値が 0 より大きい値であると判別した場合には（S 2 9 5 3 G : Yes）、第 1 特別図柄の変動表示中に先に第 2 特別図柄が小当たり図柄で停止表示されることを意味するため、第 1 特別図柄を外れ図柄で強制停止させるための S 2 9 5 4 G ~ S 2 9 5 6 G の処理を実行する。具体的には、第 1 特別図柄の変動停止を示す特図 1 変動停止コマンドを設定する（S 2 9 5 4 G）。次いで、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の第 1 特別図柄を外れ図柄で停止表示し（S 2 9 5 5 G）、特図 1 変動時間カウンタ 2 0 3 g g の

40

50

値を0にセットし(S 2 9 5 6 G)、処理をS 2 9 5 7 Gへと移行する。一方、S 2 9 5 3 Gの処理において、特図1変動時間カウンタ2 0 3 g gの値が0より大きい値ではない(即ち、0である)と判別した場合には(S 2 9 5 3 G : No)、S 2 6 5 4 G ~ S 2 6 5 6 Gの処理をスキップし、処理をS 2 6 5 7 Gへと移行する。S 2 6 5 7 Gの処理では、第2特別図柄の小当たりの開始を設定し(S 2 9 5 7 G)、大当たりフラグ2 0 3 g i、小当たりフラグ2 0 3 g jをオフに設定し(S 2 9 5 8 G)、遊技状態格納エリア2 0 3 gに小当たり中を設定し(S 2 9 5 9 G)、第1図柄表示装置の第2特別図柄を小当たり図柄で変動停止して(S 2 9 6 0 G)、本処理を終了する。

#### 【5908】

次に、図1569を参照して、本第32制御例における立ち上げ処理(主制御装置)について説明する。この立ち上げ処理(主制御装置)は、上述した第1制御例における立ち上げ処理(主制御装置)(図50参照)に代えて実行される処理である。図1569は、この立ち上げ処理(主制御装置)の内容を示したフローチャートである。この立ち上げ処理(主制御装置)のうち、S 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4の各処理では、それぞれ第1制御例における立ち上げ処理(主制御装置)(図50参照)のS 1 7 0 1 ~ S 1 7 1 4の各処理と同一の処理が実行される。また、本第32制御例における立ち上げ処理(主制御装置)(図1569参照)では、S 1 7 0 3の処理が終了すると、設定キー1 1 0 bがオン位置であるか否かを判別し(S 2 7 0 1 G)、設定キー1 1 0 bがオン位置であると判別した場合には(S 2 7 0 1 G : Yes)、設定シナリオの設定を行うための設定値制御処理を実行し(S 1 7 0 2 G)、処理をS 1 7 1 0へと移行する。この設定値制御処理(S 1 7 0 2 G)の詳細については、図1570を参照して後述する。一方、S 1 7 0 1 Gの処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合には(S 2 7 0 1 G : No)、処理をS 1 7 0 4へと移行する。また、本第32制御例における立ち上げ処理(主制御装置)では、S 1 7 1 0の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し(S 2 7 0 3 G)、処理をS 1 7 1 1へと移行する。

#### 【5909】

次いで、図1570を参照して、上述した本第32制御例における立ち上げ処理(主制御装置)の一処理である設定値制御処理(S 1 7 0 2 G)について説明する。図1570は、この設定値制御処理(S 1 7 0 2 G)の内容を示したフローチャートである。この設定値制御処理(S 1 7 0 2 G)は、上述した通り、設定シナリオの設定を行うための処理である。この設定値制御処理(S 1 7 0 2 G)では、まず、RAM消去スイッチ(RAMクリアスイッチ)1 2 2がオン状態となっているかを判別し(S 1 7 5 1 G)、RAM消去スイッチ(RAMクリアスイッチ)がオン状態になっていると判別した場合には(S 1 7 5 1 G : Yes)、設定シナリオ変更状態であることを意味するため、まず、払出制御装置1 1 1へと払出初期化コマンドを送信し(S 1 7 5 2 G)、次に使用RAM領域をクリアする(S 1 7 5 3 G)。次いで、RAM 2 0 3の初期設定を行い(S 1 7 5 4 G)、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し(S 1 7 5 5 G)、設定スイッチ1 1 0 cがオンであるかを判別する(S 1 7 5 6 G)。S 1 7 5 6 Gの処理において、設定スイッチ1 1 0 cがオンであると判別した場合には(S 1 7 5 6 G : Yes)、設定切替シナリオ格納エリア2 0 3 g cのデータを更新(次のシナリオに対応するデータに上書き)し(S 1 7 5 7 G)、処理をS 1 7 5 8 Gへと移行する。一方、S 1 7 5 6 Gの処理において、設定スイッチ1 1 0 cがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S 1 7 5 6 G : No)、S 1 7 5 7 Gの処理をスキップし、処理をS 1 7 5 8 Gへと移行する。S 1 7 5 8 Gの処理では、設定キー1 1 0 bがオフ位置であるかを判別し(S 1 7 5 8)、設定キー1 1 0 bがオフ位置であると判別した場合には(S 1 7 5 8 : Yes)、本処理を終了する。これに対し、S 1 7 5 8 Gの処理において、設定キー1 1 0 bがオフ位置ではないと判別した場合には(S 1 7 5 8 : No)、S 1 7 5 6 Gの処理に戻る。以降は、S 1 7 5 8 Gの処理において設定キー1 1 0 bがオフ位置に配置されたと判別されるまで、S 1 7 5 6 G ~ S 1 7 5 8 Gの処理を繰り返し実行する。これらに対し、S 1 7 5 1 Gの処理において、RAM消去スイッチ(RAMクリアスイッチ)1 2 2がオンではない(



即ち、オフである)と判別した場合には(S 1 7 5 1 G : N o)、設定シナリオ確認状態であることを意味するため、まず、払出制御装置 1 1 1 へ払出復帰コマンドを送信し(S 1 7 5 9)、次に設定切替シナリオ格納エリア 2 0 3 g c のデータを読み出し(S 1 7 6 0)、読み出したデータに対応する設定切替シナリオを設定値表示装置 1 1 0 a に表示する(S 1 7 6 1)。次いで、設定シナリオ確認状態を示す状態コマンドを設定し(S 1 7 6 2)、設定キー 1 1 0 b がオフ位置かを判別し(S 1 7 6 3)、設定キー 1 1 0 b がオフ位置であると判別した場合には(S 1 7 6 3 : Y e s)、本処理を終了する。一方、S 1 7 6 3 G の処理において、設定キー 1 1 0 b がオフ位置ではないと判別した場合には(S 1 7 6 3 : N o)、設定キー 1 1 0 b がオフ位置になったと判別されるまで S 1 7 6 3 G の処理を繰り返し実行する。この設定値制御処理(図 1 5 7 0 参照)を実行することにより、設定シナリオ変更状態における設定スイッチ 1 1 0 c の押下回数に応じて設定シナリオを選択することができると共に、設定シナリオ確認状態において現在設定されている設定シナリオに対応する表示態様を設定値表示装置 1 1 0 a に対して表示させることができる。

10

#### 【5 9 1 0】

次に、図 1 5 7 1 を参照して、本第 3 2 制御例におけるメイン処理について説明する。このメイン処理は、上述した第 1 制御例におけるメイン処理(図 5 1 参照)に代えて実行される処理である。図 1 5 7 1 は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。このメイン処理のうち、S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 4 および S 1 8 0 6 ~ S 1 8 1 6 の各処理では、それぞれ第 1 制御例におけるメイン処理(図 5 1 参照)の S 1 8 0 1 ~ S 1 8 0 4 および S 1 8 0 6 ~ S 1 8 1 6 の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 2 制御例におけるメイン処理(図 1 5 7 1 参照)では、S 1 8 0 4 の処理を実行した後、設定切替制御処理を実行し(S 1 8 0 1 G)、処理を S 1 8 0 6 へと移行する。この設定切替制御処理(S 1 8 0 1 G)の詳細について、図 1 5 7 2 を参照して後述する。

20

#### 【5 9 1 1】

図 1 5 7 2 は、この設定切替制御処理(S 1 8 0 1 G)の内容を示したフローチャートである。この設定切替制御処理(S 1 8 0 1 G)では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し(S 1 8 5 1 G)、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合には(S 1 8 5 1 G : N o)、設定値を変更する(切り替える)ための所定の変更条件が成立する可能性が無いことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 8 5 1 G の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には(S 1 8 5 1 G : Y e s)、遊技球の発射を検出したかを判別し(S 1 8 5 2 G)、遊技球の発射を検出なかったと判別した場合には(S 1 8 5 2 G : N o)、設定値を変更するための所定の変更条件が成立する可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 8 5 2 G の処理において、遊技球の発射を検出したと判別した場合には(S 1 8 5 2 G : Y e s)、発射球数カウンタ 2 0 3 g d の値に 1 を加算して更新し(S 1 8 5 3 G)、更新後のカウンタ値が 5 0 0 0 以上であるかを判別する(S 1 8 5 4 G)。S 1 8 5 4 G の処理において、更新後のカウンタ値が 5 0 0 0 以上であると判別した場合には(S 1 8 5 4 G : Y e s)、設定値を変更する(切り替える)ための S 1 8 5 5 G ~ S 1 8 5 9 G の各処理を実行する。具体的には、進行状況フラグ 2 0 3 g e を更新し(S 1 8 5 5 G)、更新後の進行状況フラグ 2 0 3 g e の状態に対応する設定値を設定切替シナリオ格納エリア 2 0 3 g c のデータから特定し(S 1 8 5 6 G)、特定した設定値に対応するデータを設定値格納エリア 2 0 3 g f に上書きする(S 1 8 5 7 G)。次いで、切替後の設定値を示す設定切替コマンドを設定し(S 1 8 5 8 G)、発射球数カウンタ 2 0 3 g d の値を 0 にリセットして(S 1 8 5 9 G)、本処理を終了する。一方、S 1 8 5 4 G の処理において、更新後のカウンタ値が 5 0 0 0 より小さい値であると判別した場合には(S 1 8 5 4 G : N o)、設定値を変更するための所定の変更条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。この設定値切替制御処理(図 1 5 7 2 参照)を実行することにより、通常状態において発射球数が 5 0 0 0 個の倍数となる毎に、設定シナリオに従って設定値を切り替える(変更する)ことができる極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現する

30

40

50

ことができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【5912】

< 第32制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図1573から図1578を参照して、本第32制御例における音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される各制御処理を説明する。本第32制御例では、上述した第1制御例に対して、コマンド判定処理（図59のS4112参照）に代えてコマンド判定処理（図1573のS4101G参照）を実行する点、コマンド判定処理（図59参照）の1処理である状態コマンド受信処理（S4202）に代えて状態コマンド受信処理（図1574のS4201G参照）を実行する点、コマンド判定処理（図59参照）の1処理に設定関連コマンド処理を追加した点、特図1演出態様設定処理（図67のS4903参照）に代えて特図1演出態様設定処理（図1576のS4901G参照）を実行する点、特図1演出態様設定処理（図67参照）の1処理であるサブ演出設定処理（図1577のS5002G参照）を追加した点、特図2演出態様設定処理（図1578のS4902G参照）を追加した点で相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【5913】

まず、図1573を参照して、本第32制御例におけるコマンド判定処理（S4101G）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理（S4101G）は、上述した第1制御例におけるコマンド判定処理（図59参照）と同様に、主制御装置110から受信した各種コマンドに応じた制御を実行するための処理である。図1573は、本第32制御例におけるコマンド判定処理（S4101G）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（S4101G）のうち、S4201およびS4203～S4219の各処理では、それぞれ第1制御例におけるコマンド判定処理（図59参照）のS4201およびS4203～S4219の各処理と同一の処理が実行される。また、本第32制御例におけるコマンド判定処理（S4101G）では、S4201の処理において、主制御装置110より状態コマンドを受信したと判別した場合に（S4201：Yes）、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための状態コマンド受信処理を実行し（S4201G）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（S4201G）の詳細については、図1574を参照して後述する。また、本第32制御例におけるコマンド判定処理（図1573参照）では、S4217の処理において、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合に（S4217：No）、次いで、主制御装置110から受信したコマンドの中に設定関連コマンドが含まれているかを判別し（S4202G）、主制御装置110から設定関連コマンドを受信したと判別した場合には（S4202G：Yes）、設定関連コマンドにより通知されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための設定関連コマンド処理を実行し（S4203G）、本処理を終了する。この設定関連コマンド処理（S4203G）の詳細については、図1575を参照して後述する。一方、S4202Gの処理において、設定関連コマンドを受信していないと判別した場合には（S4202G：No）、処理をS4219へと移行する。

【5914】

次いで、図1574を参照して、上述した本第32制御例におけるコマンド判定処理（図1573参照）の一処理である状態コマンド受信処理（S4201G）について説明する。この状態コマンド処理（S4201G）は、上述した通り、受信した状態コマンドにより通知された遊技状態の種別に応じた制御を実行するための処理である。図1574は、この状態コマンド受信処理（S4201G）の内容を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（S4201G）では、まず、主制御装置110から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドであるかを判別し（S4251G）、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合には（S4251G：Yes）、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定し（S4252G）、処理をS4257Gへと移行する。一方、S4251Gの処理において、主制御装置110から受信した状態コマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合には（S4251G：No）、主制御

装置 1 1 0 から受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるかを判別し ( S 4 2 5 3 G )、設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合には ( S 4 2 5 3 G : Y e s )、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定し ( S 4 2 5 4 G )、処理を S 4 2 5 7 G へと移行する。一方、S 4 2 5 3 G の処理において、設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合には ( S 4 2 5 3 G : N o )、遊技状態が変更されたことを示す状態コマンドを受信したか否かを判別し ( S 4 2 5 5 G )、遊技状態が変更されたと判別した場合には ( S 4 2 5 5 G : Y e s )、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定して ( S 4 2 5 6 G )、処理を S 4 2 5 7 G へと移行する。一方、S 4 2 5 5 G の処理において、遊技状態が変更されていないと判別した場合は ( S 4 2 5 5 G : N o )、S 4 2 5 6 G の処理をスキップして、処理を S 4 2 5 7 G へと移行する。S 4 2 5 2 G , S 4 2 5 4 G , S 4 2 5 5 G , S 4 2 5 6 G の何れかが終了した場合に実行される S 4 2 5 7 G の処理では、受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア 2 2 3 g e に記憶し ( S 4 2 5 7 G )、本処理を終了する。

10

#### 【 5 9 1 5 】

次いで、図 1 5 7 5 を参照して、上述した本第 3 2 制御例におけるコマンド判定処理 ( 図 1 5 7 3 参照 ) の一処理である設定関連コマンド処理 ( S 4 2 0 3 G ) について説明する。この設定関連コマンド処理 ( S 4 2 0 3 G ) は、上述した通り、設定関連コマンドにより通知されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。図 1 5 7 5 は、この設定関連コマンド処理 ( S 4 2 0 3 G ) の内容を示したフローチャートである。この設定関連コマンド処理 ( S 4 2 0 3 G ) では、まず、設定切替コマンドを受信したかを判別し ( S 5 4 0 1 G )、設定切替コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 4 0 1 G : Y e s )、主制御装置 1 1 0 側において所定の変更条件が成立して設定シナリオに従って設定値が変更された ( 切り替えられた ) ことを意味するため、まず、従設定値格納エリア 2 2 3 g e のデータを受信したコマンドが示す切替後の設定値に対応するデータに更新し ( S 5 4 0 2 G )、次いで、設定切替フラグ 2 2 3 g e をオンに設定すると共に従発射球数カウンタ 2 2 3 g b の値を 0 にリセットし ( S 5 4 0 3 G )、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 1 G の処理において、設定切替コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 4 0 1 G : N o )、設定変更コマンドを受信したかを判別し ( S 5 4 0 4 G )、設定変更コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 4 0 4 G : Y e s )、従設定値格納エリア 2 2 3 g e のデータを受信したコマンドが示す設定値に対応するデータに更新し ( S 5 4 0 5 G )、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 4 G の処理において、設定変更コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 4 0 4 G : N o )、発射コマンドを受信したかを判別し ( S 5 4 0 6 G )、発射コマンドを受信したと判別した場合には ( S 5 4 0 6 G : Y e s )、従発射球数カウンタ 2 2 3 g b の値に 1 を加算して更新し ( S 5 4 0 7 G )、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 6 G の処理において、発射コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 5 4 0 6 G : N o )、そのまま本処理を終了する。この設定関連コマンド処理 ( S 4 2 0 3 G ) を実行することにより、設定シナリオが新たに設定された場合、および通常遊技中に所定の変更条件が成立して設定値が変更された場合に、主制御装置 1 1 0 側において設定された設定値に同期させて、従設定値格納エリア 2 2 3 g e のデータを更新することができる。

20

30

40

#### 【 5 9 1 6 】

次に、図 1 5 7 6 を参照して、本第 3 2 制御例における特図 1 演出態様設定処理について説明する。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) は、上述した第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 6 7 参照 ) と同様に、第 1 特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドが示す変動時間において実行する変動表示演出の演出態様を設定するための処理である。図 1 5 7 6 は、この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) の内容を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 0 1 G ) では、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し ( S 5 0 0 1 G )、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合には ( S 5 0 0 1 G : Y

50

e s)、切替ポイント獲得演出(図1539(b)参照)や切替示唆演出(図1540(b)、図1541参照)等のサブ演出(第3図柄の変動表示とは異なる演出態様のサブ的な演出)の演出態様を決定するためのサブ演出設定処理を実行する(S5002G)。このサブ演出設定処理(S5002G)の詳細については、図1577を参照して後述する。S5002Gの処理が終了すると、次いで、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であるかを判別する(S5003G)。S5003Gの処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合には(S5003G:Yes)、設定示唆演出を実行するための変動種別が通知されたことを意味するため、今回実行する設定示唆演出の演出態様を決定するべく、まず、設定示唆演出選択テーブル222gbを読み出し(S5004G)、次いで、演出カウンタ223fの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し(S5005G)、処理をS5007Gへと移行する。一方、S5001Gの処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合(S5001G:No)、および、S5003Gの処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動ではないと判別した場合には(S5003G:No)、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する通常モード用の演出態様を決定し(S5006G)、処理をS5007Gへと移行する。S5005G、またはS5006Gの処理後に実行されるS5007Gの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5007G)、本処理を終了する。

10

#### 【5917】

次いで、図1577を参照して、上述した本第32制御例における特図1演出態様設定処理(図1577参照)の一処理であるサブ演出設定処理(S5002G)について説明する。このサブ演出設定処理(S5002G)は、第1特別図柄の変動表示演出においてサブ的に実行されるサブ演出(切替ポイント獲得演出、切替示唆演出等)の演出態様を決定するための処理である。図1577は、このサブ演出設定処理(S5002G)の内容を示したフローチャートである。このサブ演出設定処理(S5002G)では、まず、設定切替フラグ223geがオンであるかを判別し(S5051G)、設定切替フラグ223geがオンであると判別した場合には(S5051G:Yes)、所定の変更条件が成立してから(即ち、設定値が変更されてから)最初の変動表示演出であり、切替示唆演出の実行タイミングであることを意味するため、設定切替前後の設定値の差分(D)を演算し(S5052G)、演算した差分に対応する演出態様を切替示唆演出選択テーブル222ga(図1551(b)参照)を参照して特定する(S5053G)。次いで、切替ポイントが規定値に到達する演出の後でS5053Gの処理で特定した演出態様の切替示唆演出が発生するサブ演出を決定し(S5054G)、切替ポイント格納エリア223gcのデータを0にリセットすると共に設定切替フラグ223geをオフに設定し(S5055G)、本処理を終了する。これに対し、S5051Gの処理において、設定切替フラグ223geがオンではない(即ち、オフである)と判別した場合には(S5051G:No)、所定の変更条件が成立していないことを意味するため、まず、抽選結果が外れであるかを判別し(S5056G)、抽選結果が外れであると判別した場合には(S5056G:Yes)、発射球数と現在の切替ポイントの値との差分(H)を演算し(S5057G)、切替ポイント選択テーブル222gc(図1553参照)を参照して今回獲得する切替ポイントを特定する(S5058G)。そして、特定したポイントを切替ポイント格納エリア223gcのデータに加算し(S5059G)、特定した切替ポイントを獲得するサブ演出を決定し(S5060G)、本処理を終了する。これらに対し、S5056Gの処理において、抽選結果が外れではないと判別した場合には(S5056G:No)、本処理を終了する。このサブ演出設定処理(図1577参照)を実行することにより、通常状態において第1特別図柄の抽選が実行される毎に、サブ演出を好適に実行することができるので、演出態様をより多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

20

30

40

#### 【5918】

次に、図1578を参照して、本第32制御例における特図2演出態様設定処理(S4

50

902G)について説明する。この特図2演出態様設定処理(S4902G)は、第2特別図柄の抽選に基づく変動パターンコマンドを受信した場合に、当該変動パターンコマンドが示す変動時間において実行する変動表示演出の演出態様を決定するための処理である。図1578は、この特図2演出態様設定処理(S4902G)の内容を示したフローチャートである。この特図2演出態様設定処理(S4902G)では、まず、現在が潜確状態であるかを判別し(S5101G)、現在が潜確状態ではないと判別した場合には(S5101G:No)、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し(S5102G)、処理をS5106Gへと移行する。一方、S5101Gの処理において、現在が潜確状態であると判別した場合には(S5101G:Yes)、次いで、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるかを判別し(S5103G)、外れ超ロング変動に対応する変動パターンでないと判別した場合は(S5103G:No)、処理をS5102Gへと移行する。一方、S5103Gの処理において、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるかと判別した場合には(S5103G:Yes)、第2特別図柄の抽選を実行させずに有利な第1特別図柄の抽選ばかりを連続的に実行させることができるチャンスゾーンへと突入することを意味するため、チャンスゾーンへの突入を示す演出態様を決定し(S5104G)、チャンスゾーン中フラグ223gaをオンに設定して(S5105G)、処理をS5106Gへと移行する。S5106Gの処理では、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し(S5106G)、本処理を終了する。

10

#### 【5919】

20

以上説明した通り、本第32制御例におけるパチンコ機10では、遊技状態として、通常状態、時短状態、確変状態に加え、特別図柄の高確率状態、および普通図柄の通常状態(電チューサポート無し状態、非電サポ状態)に設定される潜確状態を設ける構成とし、潜確状態に移行した場合に、遊技盤13における可変表示装置ユニット80の右側の流路に向けて遊技球を発射し続ける(右打ちをし続ける)ことで小当たりが頻繁に発生すると共に当該小当たり遊技による賞球の払い出しを頻繁に受けることができる極めて有利な遊技状態を形成可能に構成した。つまり、右打ちし続けることにより、小当たりによる賞球が断続的に払い出され続け、大当たりにも当選しなくても持ち球を増加させ続けることができる有利な状態を設ける構成とした。これにより、潜確状態へと移行した場合に遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第32制御例では、パチンコ機10に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態(確変状態)の大当たり確率との組み合わせ(設定値)を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第32制御例におけるパチンコ機10には、大当たり確率の組み合わせ(設定値)として、6種類の組み合わせ(設定値)が規定されており(図1757(a)参照)、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作(設定変更操作)を行うことにより、パチンコ機10の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定(高設定)ほど、通常状態(特別図柄の低確率状態)においても潜確状態(特別図柄の高確率状態)においても大当たりにも当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる(ハマリが発生し難くなる)反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまふ(潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる)。一方、大当たり確率が低い設定(低設定)ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる(ハマリが発生し易くなる)反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、1の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率(確率)に応じて、遊技性(不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性)を異ならせることができるので、遊技者の興味をより向上させることができる。

30

40

#### 【5920】

また、本第32制御例におけるパチンコ機10では、設定変更操作を行うことにより、必ず通常状態に設定される(RAMクリア操作によりRAM203の設定が初期化される

50

）ように構成した上で、設定変更後（RAMクリア操作後）に移行する通常状態の方が、他の条件で移行した通常状態よりも、特定の種別の変動パターン（変動時間）が選択される頻度が高くなるように構成した。即ち、設定変更後（RAMクリア操作後）の特別図柄の抽選回数が50の倍数となる毎に、変動時間が25秒間の外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成する一方で、他の条件で移行した通常状態においては、特別図柄の抽選回数が100の倍数となる毎に、外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成した。このように構成することで、電源投入後、特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が50の倍数になった）場合に実行される変動パターンの変動種別によって、初期化が行われたか（設定変更操作が実行されたか可能性があるか）否かを確認することができるので、電源投入後、特定条件が成立するまでの間におけるパチンコ機10の稼働率を向上させることができる。更に、本第32制御例では、外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、リーチが発生する際の第3図柄の種別（第3図柄に付された数字）によって、設定されている設定値を示唆可能に構成した。このように構成することで、高設定で実行され易い演出態様のリーチ演出が実行された場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、設定示唆演出において高設定を示唆する内容の演出態様が実行されなかった場合に、もう一度設定示唆演出を確認しようと思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

10

#### 【5921】

また、本第32制御例では、通常遊技中に所定の変更条件が成立したことに基づいて、設定値を変更可能に構成した。具体的には、遊技領域への遊技球の発射球数が5000個以上となる毎に、予め定められた順番（設定シナリオに規定された順番）で設定値を変更可能に構成している。ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技機を初期化した際等において所定の操作を行うことにより、大当たり確率に対応する複数段階（例えば、「1」～「6」の6段階）の設定値の中から操作者（例えば、遊技機を設置しているホールの店員等）の任意の値を選択することが可能に構成されている仕様のものが広く一般的に知られている。かかる従来型の遊技機においては、遊技者に対してより有利な設定値（より高い設定）に設定されている遊技機で遊技を行うことを一つの目標として遊技を行わせることができるので、ホールに設置されている複数の遊技機の挙動等を比較して設定値を判別するという楽しみを遊技者に対して与えることができ、興趣向上が図られていた。しかしながら、かかる従来型の遊技機は、通常遊技中に遊技機の設定を変更することができない仕様（ホールの営業時間の終了後等の遊技者が遊技を行っていないタイミングでのみ設定を変更可能な仕様）が一般的であるため、遊技者によって一旦不利な設定値（低い設定値）であると判別されてしまうと、当該判別された遊技機で遊技を行おうというモチベーションが大きく低下してしまい、当該判別された遊技機の稼働率が低下してしまうという問題点があった。これに対して本第32制御例におけるパチンコ機10では、遊技者が遊技を行っている状況下でも成立し得る所定の変更条件（遊技領域への遊技球の発射球数が5000個以上となったこと）に基づいて、設定値を変更可能に構成したので、たとえ現在の設定値が不利な設定値（低い設定値）と判別されたとしても、所定の変更条件を成立させることで有利度合いが高い設定値に変更されるかもしれないと遊技者に思わせることができ、次の変更条件が成立するまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができる。加えて、本第32制御例では、所定の変更条件が成立したことに基づいて、変更後の設定値を示唆する演出を実行可能に構成している。より具体的には、設定値を変更させる前後における設定値の差分に応じて、設定値がどのように変わったのかを示唆する演出（切替示唆演出）を実行する構成としている。このように構成することで、設定値がどのように変わったのかを演出態様から遊技者に対して推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、切替示唆演出においては、設定値が上昇したことや、設定値が維持されたこと、設定値が変更されたことについて示唆可能に構成している一方で、設定値が低下したことについては示唆しない構成としている。このように構成することで、設定値が低下したとしても、設定値が低下したことを遊技者が認識し難くなるため、遊技者の

20

30

40

50

遊技に対するモチベーションを維持させ易くすることができる。

【5922】

また、本第32制御例では、第2特別図柄の抽選が実行され易い潜確状態において特別図柄の抽選で大当たりとは少なくとも異なる所定の抽選結果となった場合に、潜確状態を維持したまま、第2特別図柄の抽選よりも有利度合いが高い第1特別図柄の抽選ばかりを実行させることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成可能に構成した。より具体的には、潜確状態において設定が低いほど抽選される確率が相対的に高くなる完全外れの抽選結果と抽選されることにより、大当たりには当選しても有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性が無い第1特別図柄の抽選に偏重して実行させることができるチャンスゾーンを形成可能に構成している。言い換えれば、チャンスゾーンが設定されていない潜確状態においては、小当たり確率が高い第2特別図柄の抽選に偏重して実行させることができるので、小当たりによる賞球を得続けることが可能となる反面、大当たりには当選すると有利度合いが低い時短状態へと移行する可能性がある遊技性となり、チャンスゾーンに移行した後は、小当たりの振り分けが無い第1特別図柄の抽選ばかりが実行されるので賞球が獲得し難くなる反面、大当たりには当選した場合に有利な確変状態または潜確状態のどちらかに設定される遊技性となる。よって、チャンスゾーンが設定されていない潜確状態においては、大当たりにならないことを期待させる遊技性となる一方で、チャンスゾーンが設定されている潜確状態では、大当たりになることを期待させる遊技性となるため、遊技状態が潜確状態に維持されているにもかかわらず、真逆の遊技性に切り替えることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

10

20

【5923】

なお、本第32制御例では、設定キー110bと設定スイッチ110cとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ110cを削除して、設定キー110bの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー110bを60度回動させる毎に、設定シナリオが1・2・・・・・6の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー110bのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機10の原価率を低減させることができる。また、本第32制御例では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第32制御例と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、1/90）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定1, 3, 5）と偶数設定（設定2, 4, 6）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、1/100）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、1/70）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる

30

40

50



。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易い上にチャンスゾーンに設定される可能性も高くなるため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。更に、例えば、最高設定である設定6のみ他の設定に対して遊技性が大幅に変わるように構成してもよい。具体的には、例えば、設定1から設定5については、上述した第32制御例における大当たり確率を採用する一方で、設定6のみ、極端に高い大当たり確率（例えば、設定5の2倍以上の確率）に設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率を1/100、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を1/30に設定してもよい。このように構成することで、大当たりの当選率から、比較的短時間の遊技で設定6であるか否かを遊技者が容易に判別することが可能となる。よって、設定6であると確信した遊技者に対し、長時間遊技を行わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、設定6であるか否かを判別し易くすることにより、設定6が設定された場合に、最高設定である（即ち、遊技者にとって最も有利な）設定6に切り替えられる有利なシナリオに設定する可能性があるホールであると遊技者に認知させることができる。よって、ホールの評判を向上させることができる。

10

20

#### 【5924】

本第32制御例では、確変大当たりの一部で、大当たり終了後に時短回数が100回の確変状態が設定されるように構成し、当該確変状態において100回の時短回数を経過させた（100回の特別図柄の抽選において連続で外れになった）場合に最も有利な潜確状態へと移行するように構成していた。つまり、特定の遊技状態（確変状態）において、特定回数（100回）の特別図柄の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）になることで有利な状態に移行するように構成することで、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が低い程（即ち、設定が低い程）有利になる遊技性を実現する構成としていたが、大当たり確率が低い程有利になる遊技性を実現するための構成は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の確変状態が特定回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて終了される仕様とし、潜確状態を最も不利な状態（右打ちしても第1特別図柄の抽選も第2特別図柄の抽選も実行され難い状態）として、潜確状態において特定回数の特別図柄の抽選で連続して外れとなった場合に比較的可利な通常状態へと移行するように構成してもよい。即ち、潜確状態では、大当たりに当選してもラウンド数が少なく、且つ、大当たり終了後に再度潜確状態が設定される大当たり種別が大半となる一方で、通常状態で大当たりに当選すると、大当たり終了後に有利な確変状態に設定される大当たり種別が大半となるように構成してもよい。そして、確変状態では、持ち球をほとんど減らさずに大当たりに当選し易くなる上に、大当たり終了後も再度確変状態が設定され易くなるように構成し、有利な確変状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせる仕様を採用してもよい。この仕様においても、潜確状態において大当たり確率が低いほど、比較的可利な通常状態へと移行し易くなり、結果的に最も有利な確変状態へと移行し易くなるため、大当たり確率が低い（即ち、設定が低い）程有利度合いが向上するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。なお、この場合、大当たり確率が低いと、有利度合いの高い通常状態において大当たりになり難くなる上に、有利な確変状態において大当たりにならずに確変回数（特定回数）が終了する可能性も高くなるため、大当たり確率が高い高設定では、潜確状態と不利な大当たりとが繰り返され易くなるが、通常状態に移行させることができれば、比較的少ない抽選回数で大当たりに当選させることができる上に、確変状態において大当たりと確変状態とがより多くの回数繰り返され易くなる遊技性を実現することができる。このように、低設定と高設定とで遊技性を異ならせることができるので

30

40

50



、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第32制御例では、特別図柄の高確率状態、且つ、非時短状態に設定される潜確状態を、最も有利な遊技状態として構成していたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態ではなく通常状態における第2特別図柄の変動時間を短くすることで、通常状態を最も有利な遊技状態（第2特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり用アタッカー2650へも遊技球が到達可能となる遊技状態）として構成してもよい。このように構成することで、パチンコ機10を初期化した場合に、有利な遊技状態から開始させることができるので、パチンコ機10が初期化されていることを期待して、遊技を行わせることができる。よって、ホールの開店直後等、パチンコ機10が初期化された可能性がある状況下において、稼働率をより向上させることができる。なお、この場合は、通常状態以外の遊技状態（例えば、潜確状態や確変状態）において第2特別図柄の変動時間を極端に長くすることにより、左打ちにより遊技を行う不利な遊技状態（見かけ上の通常状態）を設ける構成としてもよい。これにより、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができる。

10

## 【5925】

本第32制御例では、設定変更状態において設定された設定値によらず、設定変更後（RAMクリア操作後）の通常状態において特別図柄の抽選が50回行われる毎、およびRAMクリア操作以外の条件で設定された通常状態において特別図柄の抽選が100回行われる毎に、設定示唆演出を実行する（外れ特殊リーチ変動が選択される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が選択された場合に設定示唆演出を実行する割合を異ならせてもよい。即ち、外れ特殊リーチ変動が通知された場合に音声ランプ制御装置113側で設定示唆演出を実行する割合を、設定値に応じて異ならせてもよい。若しくは、設定値毎に通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて変動回数が50の倍数若しくは100の倍数となった場合に外れ特殊リーチ変動が選択される割合自体を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、設定が高いほど外れ特殊リーチ変動以外の変動パターンが選択され易くなる（設定示唆演出が実行され難くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が50の倍数若しくは100の倍数になったにもかかわらず外れ特殊リーチ変動が実行されなかった（設定示唆演出が実行されなかった）場合に、高設定に対する期待感を向上させることができる。また、例えば、設定値に応じて外れ特殊リーチ変動が実行される（設定示唆演出が実行される）周期を異ならせてもよい。このように構成することで、何変動おきに外れ特殊リーチ変動が実行されるかに注目して遊技を行わせることができるので、通常状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

20

30

## 【5926】

本第32制御例では、RAMクリア操作を伴ってパチンコ機10に対して電源が投入された場合に、設定値格納エリア203gfのデータも初期値にクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア203gfのデータはRAMクリア操作が行われたとしてもクリアされないように構成してもよい。このように構成することで、設定は変更したくないが、RAMクリア操作を行いたいとホール側が希望した場合に、当該希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。また、本第32制御例では、現在の設定値を設定示唆演出によってのみ示唆するように構成していた。即ち、設定変更後の通常状態において特別図柄の抽選回数が50の倍数となって外れ特殊リーチ変動の変動パターンが設定された場合に、当該外れ特殊リーチ変動における変動パターン演出として設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出やエンディング演出において、設定を示唆するように構成してもよい。この場合、オープニング演出やエンディング演出において第3図柄表示装置81に出現するキャラクタの種別（選択割合）を、設定値毎に異ならせておけばよい。また、例えば、有利な遊技状態（連荘モードAや連荘モードB）へと移行した後で、有利な遊技状態が終了されて不利な通常モードへと移行する場合に表示される、有利な遊技状態における遊技結果を示す表示態様（所謂、リザルト表

40

50

示)の表示態様の種別を異ならせてもよい。具体的には、例えば、遊技結果に応じて表示される称号として、遊技結果のみに応じて決定される種別の称号と、設定値も加味して決定される種別の称号とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、有利な遊技状態の終了時においてリザルト表示に注目させることができる。

#### 【5927】

本第32制御例では、設定が高くなる程遊技者にとって有利になり易くなる(所謂、機会割が高くなる)ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の設定と、他の一部の設定とでトータルの有利度合いが同等となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり確率を調節することにより、設定1と、設定6との有利度合いをそれぞれ同等にしてもよい。つまり、設定1では、一旦潜確状態へと移行した場合に、当該潜確状態において獲得できる賞球数の期待値を、他の設定と比較して大幅に多くする(例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を1/200にする)ことにより、特別図柄の低確率状態において大当たり確率が低いことを加味しても、設定6以外の設定値(設定2~5)よりも有利になるように構成してもよい。また、これに加えて、設定2と設定5とがそれぞれ同等の有利度合いとなり、設定3と設定4とがそれぞれ同等の有利度合いとなるように構成してもよい。つまり、設定1および設定6が最も有利度合いが高い設定となるように構成し、設定3および設定4が最も有利度合いが低い設定となるように構成してもよい。つまり、設定1から設定3では、大当たり確率が低い方が有利となる遊技性(潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性)となり、設定4から設定6では、大当たり確率が高い方が有利となる遊技性(大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性)となるように構成してもよい。このように構成することで、設定毎の遊技性の違いをより顕著にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。更に、この場合において、潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定(設定1~3)が設定されているのか、大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定(設定4~6)が設定されているのかを、遊技者に対して報知することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、パチンコ機10における遊技が所定期間(例えば、30秒)以上行われていない場合に表示されるデモ表示において、どちらの遊技性であるのかを報知する(例えば、設定1~3であれば「一撃タイプ」という文字を表示させ、設定4~6であれば「コツコツタイプ」という文字を表示させる)ように構成してもよい。これにより、遊技者に対して好みの遊技性の設定で遊技を開始させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、デモ表示画面に代えて、又は加えて、パチンコ機10の音量を変更するための音量変更操作を行った場合に表示される音量表示や、LED等の各種発光部材の光量を変更するための光量変更操作を行った場合に表示される光量表示等の表示態様でも、遊技性(一撃タイプであるかコツコツタイプであるか)を報知可能に構成してもよい。このように構成することで、音量変更操作若しくは光量変更操作を行うことで遊技者の任意のタイミングで遊技性も確認することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。更に、大当たりのエンディング画面や潜確状態終了後のリザルト画面における表示態様についても、遊技性に応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、一撃タイプの遊技性(設定1~3)が設定されている場合は、有利状態において獲得した賞球数の総計をより目立つ態様で表示させる一方で、コツコツタイプの遊技性(設定4~6)が設定されている場合は、有利状態において当選した大当たりの総回数をより目立つ態様で表示させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性毎に、遊技者がより注目しがちな項目を視認し易く構成できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、設定値表示装置110aには、設定1, 2, 3に代えて、設定A, B, Cと表示されるように構成してもよい。つまり、遊技性に応じて、設定値の表記を異ならせてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が設定値を変更若しくは確認する際に、有利度合いが数字の順になっていない(設定3, 4 2, 5 1, 6の順に有利度合いが高くなる)ことにより混乱してしまうことを抑制することができる。また、本第32制御

10

20

30

40

50

例では、RAMクリア操作後（初期化後）の通常状態において特別図柄の抽選が50回実行される毎に、若しくは上記以外の条件で設定された通常状態において特別図柄の抽選が100回実行される毎に、外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が1回のみ実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定示唆演出を確認したいと考える遊技者に対して、初期化後と思われるパチンコ機10で遊技を開始したいとより強く思わせることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。

【5928】

本第32制御例では、設定シナリオに規定されている第1期間から第6期間まで設定値を切り替えていき、第6期間において所定の変更条件が成立した場合に、第1期間に戻す構成とし、第1期間から第6期間をループさせる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第6期間に切り替えられた後は、期間をループさせずに第6期間を維持する構成としてもよい。この場合において、第6期間に対応付けられている設定値として、設定6等の比較的有利度合いが高い設定値に設定しておく構成としてもよい。このように構成することで、遊技を長く継続していれば、比較的有利度合いが高い設定値に切り替わった後で当該有利な設定値に固定されると遊技者に思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、パチンコ機10を設置しているホールに対して、第6期間（若しくは第6期間に近い期間）に設定されているパチンコ機10の設定シナリオを積極的に切り替えさせることができるので、設定シナリオの変更頻度を向上させることができる。

【5929】

本第32制御例では、通常状態においてのみ、設定シナリオに基づいて設定を変更するための所定の変更条件（切替条件）が成立し得る要に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、確変状態や時短状態、潜確状態等の有利な遊技状態においても所定の変更条件が成立し得るように構成してもよい。即ち、通常状態以外の遊技状態においても、発射球数カウンタ203gdを更新し、発射球数が規定個数（5000個）の倍数となる毎に設定されている設定シナリオに従って設定値を変更するように構成してもよい。このように構成することで、特に、大当たり確率が低いほど有利度合いが高くなる（大当たりまでの抽選回数が多くなることで小当たりによる賞球をより多く得易くなる上に、チャンスゾーンが設定され易くなる）潜確状態に移行した後において、より低い設定値に変更されることを期待させたり、時短回数の範囲内で特別図柄の抽選で大当たりに当選しなければ不利な通常状態に移行してしまう時短状態において、より判別（特別図柄の抽選）の有利度合い（大当たり確率）が高い設定値に変更されることを期待させることができる。よって、より積極的に遊技球を発射させることができる。また、逆に、潜確状態において低い設定値に設定されていると推測される場合や、時短状態において高い設定値に設定されていると推測される場合においては、設定値が切り替わらないように発射球数を最低限に抑えようとさせることができる。つまり、設定されている遊技状態と設定値とに応じて、遊技球の発射態様（発射ハンドル51に対する操作内容）を異ならせる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、本第32制御例では、通常状態において遊技球の発射を検出する毎に発射球数カウンタ203gdの値に1を加算する構成としていたが、加算する値は1に限られるものではない。例えば、発射を検出する毎に、発射球数カウンタ203gdに加算するカウンタ値を1～10の範囲で抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の変更条件が成立するタイミングをバラつかせることができるので、所定の変更条件が成立するタイミングを切替ポイントの獲得状況等から予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第32制御例では、遊技球の発射球数が5000個の倍数となる毎に、設定されている設定シナリオに従って設定値を変更する（切り替える）構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定シナリオを設定した後における経過時間が所定時間となる毎に設定値を変更する構成としてもよいし、特別図柄の抽選回数が所定回数となる毎に設定

10

20

30

40

50

値を変更する構成としてもよいし、大当たりとなった回数が所定回数となる毎に設定値を変更する構成としてもよいし、時短状態において時短回数経過して通常状態へと移行した回数が所定回数となる毎に設定値を変更する構成としてもよい。また、通常状態において大当たり当選せずに規定回数の抽選が実行された場合に有利な遊技状態に移行する仕様（所謂、天井抽選回数が設けられている仕様）において、天井抽選回数に到達する毎に設定値を変更する構成としてもよい。

【5930】

本第32制御例では、所定の変更条件が成立する毎に、予め設定されている設定シナリオに規定された順番で設定値を変更する構成としていたが、必ずしも設定シナリオを設定する必要はない。例えば、所定の変更条件が成立する毎に、所定の乱数値を用いた抽選で変更後の設定値を決定する構成としてもよい。このように構成することで、所定の設定条件が成立した場合に、常に高設定に変更されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第32制御例では、設定値毎に1通りの低確率状態と高確率状態との大当たり確率の組合せが対応付けられているが、これに限られるものではなく、設定値が変更された場合に、設定値毎に予め設定されている選択率で、低確率状態および高確率状態の大当たり確率を選択する構成としてもよい。このように構成することで、たとえ低設定に変更されたとしても、高い大当たり確率に設定される可能性があるため、演出によって低設定が示唆されたとしても、高い大当たり確率であることを期待して遊技を行わせることができる。また、本第32制御例では、設定値に応じて、特別図柄の高確率状態および低確率状態の大当たり確率を変更可能に構成していたが、設定値に応じて可変可能な対象はこれに限られるものではなく、有利度合いに関する要素であればあらゆる要素に適用することができる。具体的には例えば、設定値を変更することで大当たりとなった場合における有利度合い（ラウンド数の振り分けや確変大当たりと決定される割合、各ラウンドにおける可変入賞装置1650の開放期間の長さ等）を変更可能に構成してもよいし、時短状態または確変状態となった場合に設定される時短回数を変更可能に構成してもよいし、第2特別図柄の抽選が実行された場合に小当たりとなる確率を変更可能に構成してもよいし、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を変更可能に構成してもよい。また、例えば、通常状態において大当たり当選せずに規定回数の抽選が実行された場合に有利な遊技状態に移行する仕様（所謂、天井抽選回数が設けられている仕様）において、設定される天井抽選回数を変更可能に構成してもよいし、特別図柄の高確率状態において大当たりとなる連続回数に制限が設けられている仕様（所謂、確変リミット仕様）において、確変リミット回数を変更可能に構成してもよいし、特別図柄の高確率状態において特別図柄の抽選が実行される毎に低確率状態へと転落させるか否かの抽選を実行する仕様（所謂、転落抽選仕様）において、転落させると判定される確率を変更可能に構成してもよい。また、遊技球の発射間隔を設定値に応じて変更可能に構成してもよいし、普通図柄の当たり確率や普通図柄の当たりとなった場合に有利な開放パターンが選択される割合を変更可能に構成してもよい。設定値によって変更可能な有利度合いは、賞球等の遊技における現実的な利益だけでなく、遊技者の精神的な利益（満足感、達成感等）に関連するものでもよい。例えば、レアなキャラクタや演出態様等の出現確率を変更可能に構成してもよいし、レアなLEDの点灯パターンや音声態様等の選択確率を変更可能に構成してもよい。また、逆に、出現率が高い演出（遊技者が見飽きている可能性がある演出）の選択頻度を変更し、設定が高くなるほど出現率が低くなるように構成してもよい。また、設定値に応じて変更することを可能とする対象（有利度合いに関する要素）は一種類に限られるものでもなく、複数の要素を設定値に応じて異ならせてもよい。異ならせる要素を多くするほど、高い設定値に設定されている場合における有利度合いが高くなり易くなるため、設定値を看破する重要性をより高くすることができる。一方で、異ならせる要素を少なくするほど、設定値に応じて変わるデータの数を少なくすることができるので、制御処理を簡素化することができる。更に、設定値に応じて異ならせる要素の数を異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、設定2では、設定1に対して大当たり確率のみが高くなり、設定3では、設定1, 2よりも大当

10

20

30

40

50

たり確率が高くなる上に小当たり確率も高くなるように構成し、設定4では、設定1～3よりも大当たり確率、小当たり確率が高くなる上に各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が多くなるように構成し、設定5では、設定1～4よりも大当たり確率、小当たり確率、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数が有利になる上に、第2特別図柄の大当たりとなった場合における確変大当たりの割合、レアな演出態様の出現確率を有利にする構成とし、設定6では、設定1～5に対して、全ての要素が有利になるように構成してもよい。このように構成することで、設定値毎の有利度合いの変更幅をより広くすることができる。なお、特に、設定値に応じて異ならせる要素の数を複数にする場合において、設定値が変更された場合において設定値格納エリア203gcに設定するデータのみを変更後の設定値に対応するデータに書き替えるのに代えて、各要素に対応するデータ（例えば、大当たりと判定される乱数値の範囲、小当たりと判定される乱数値の範囲、各種入賞口へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数の個数を示すデータ、各大当たり種別と判定される乱数値の範囲、レアな演出を実行すると判定される乱数値の範囲等）を格納しておく記憶領域を用意しておき、設定値が変更された時点で各要素に対応するデータを変更後の設定値に対応するデータに更新する構成としてもよい。つまり、設定値が変更された場合に、当該変更に伴って変化する要素に対応するデータを変更後の設定値に対応するデータに上書きする一方で、変更されない要素に対応するデータを維持する処理を実行してもよい。そして、通常遊技中は確要素に対応するデータを参照して各種判定処理（特別図柄の大当たりであるか否かの判定、小当たりであるか否かの判定、大当たり種別の判定等）を実行する構成としてもよい。このように構成することで、各種判定処理が実行される毎に、設定値を判別して設定値を加味した判定を実行する必要がなくなり、単に予め記憶しておいた各要素に対応するデータを参照するだけで各種判定処理を実行することができるため、各種判定処理における処理負荷を軽減することができる。

10

20

#### 【5931】

本第32制御例では、切替示唆演出を、所定の変更条件が成立した後の変動表示演出の変動停止時に実行する構成としていたが、必ずしも変動停止時に実行する必要はない。例えば、変動表示演出の演出結果に応じて、切替示唆演出の実行タイミングや演出態様等を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、例えば、短外れや長外れの変動パターンの場合には変動停止時に実行する一方で、ノーマルリーチ以上の変動時間の変動パターンの場合は、リーチ演出が発生する前に切替示唆演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、比較的期待度が高い（リーチ演出が発生する）変動表示演出において、大当たりとなるか否かの報知（変動停止）と、設定値が切り替えられたことの報知とが重複して実行されてしまい、いずれかの報知を見逃してしまう不具合を抑制することができる。また、抽選結果が大当たりであった場合は、変動終了後の大当たり遊技の実行中等に切替示唆演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、遊技者に対して落ち着いた気持ちで切替示唆演出を確認させることができる。よって、切替示唆演出の見逃しを抑制することができる。

30

#### 【5932】

<第32制御例の第1変形例>

40

次に、図1579から図1592を参照して、第32制御例の第1変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第32制御例におけるパチンコ機10では、設定示唆演出として、リーチ発生時に停止された左右の第3図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成していた。これに対して本第1変形例では、遊技を行っている遊技者に対して設定値を直接的に示唆するのではなく、周囲の遊技者と協力することで設定示唆演出における示唆内容を特定することができる極めて斬新な演出態様を実現している。より具体的には、設定示唆演出を、特定の表示態様と特定の音声の出力とによって特別図柄の抽選の有利度合い（特別図柄の抽選で大当たりとなる確率に対応する設定値）を示唆する演出として構成した上で、特定の表示態様単体でも、特定の音声単体でも、特別図柄の抽選の有利度合いに関する示唆内容を特定することが困難となるように構成した。即

50

ち、設定示唆演出において第3図柄表示装置81に表示された特定の表示態様と、指向性スピーカ55L, 55Rから出力される特定の音声と、を照らし合わせることにより、1の示唆内容を特定することができる演出を実行する構成としている。更に、本第1の変形例における設定示唆演出では、特定の音声を、パチンコ機10の正面方向とは少なくとも異なる所定方向に向けて出力することにより、パチンコ機10の正面において遊技を行っている遊技者が特定の音声を聴き取ることが困難となるように構成した。より具体的には、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが可能となる一方で、特定の表示態様を正面から視認できる位置で遊技を行っている遊技者が聴き取り困難となるように指向性を持たせた特定の音声を、指向性スピーカ55L, 55Rから出力するように構成した。このように構成することで、設定示唆演出が実行されて特定の表示態様が表示された場合に、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に特定の音声の内容を教えることにより、設定示唆演出における示唆内容を特定することができる斬新な遊技性を実現することができる。即ち、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を解明する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機においては、遊技を一人で行うのが通常であり、他の遊技者と協力する場面がほとんど無いため、遊技が単調となりがちになってしまい、遊技者の遊技に対する興味を向上させ難いという問題点があった。これに対して第1変形例におけるパチンコ機10では、設定示唆演出として、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力することで示唆内容を特定可能となる演出を実行する構成としているので、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者との一体感を感じさせることができ、遊技が単調となくなってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

#### 【5933】

また、上述した第32制御例におけるパチンコ機10では、潜確状態(連荘モードB)において第2特別図柄の抽選で完全外れ(大当たりでも小当たりでもない抽選結果)となった場合に、必ずチャンスゾーンへと移行する構成としていた。即ち、第2特別図柄の抽選で完全外れになると、有利度合いが高い第1特別図柄の抽選ばかりが実行される有利な状態を形成する構成としていた。これに対して本第1の変形例では、潜確状態において第2特別図柄の抽選で完全外れになったとしても、必ずチャンスゾーンが設定されるわけではなく、所定割合でチャンスゾーンが設定されるように構成した。そして、完全外れが連続するほど、チャンスゾーンが設定される可能性が高くなっていくように構成した。このように構成することで、小当たりに当選するほど賞球を多く獲得することができる有利な潜確状態において、賞球を一切獲得することができない完全外れが連続することを期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

#### 【5934】

この第1変形例におけるパチンコ機10が、上述した第32制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、所定の音声を出力するための音声出力装置として、指向性スピーカ55L, 55Rが追加されている点、主制御装置110のROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第32制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第32制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

40

#### 【5935】

まず、図1579(a)を参照して、本第1の変形例において追加されている指向性ス

50

ピーカ 55L, 55R について説明する。図 1579 (a) に示した通り、本第 1 変形例におけるパチンコ機 10 では、遊技台の左上部分、および右上部分に対して、所定の音声を出力可能な音声出力装置として、指向性スピーカ 55L、および指向性スピーカ 55R がそれぞれ設けられている。これらの指向性スピーカ 55L, 55R は、指向性を持たせた音声を出力することができる公知の指向性スピーカで構成されている。より具体的には、指向性スピーカ 55L は、パチンコ機 10 で遊技を行っている（正面に座っている）遊技者が聴き取ることが困難であって、パチンコ機 10 の左側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が容易に聴き取ることが可能な指向性を持たせた音声を少なくとも出力することが可能に構成されている。また、指向性スピーカ 55R は、パチンコ機 10 で遊技を行っている（正面に座っている）遊技者が聴き取ることが困難であって、パチンコ機 10 の右側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が容易に聴き取ることが可能な指向性を持たせた音声を少なくとも出力することが可能に構成されている。より具体的には、図 1579 (b) に示した通り、例えば、指向性スピーカ 55L から「1」という音声が出力され、指向性スピーカ 55R から「A」という音声が出力された場合、パチンコ機 10 の正面で遊技を行っている遊技者には指向性スピーカ 55L からの「1」という音声も指向性スピーカ 55R からの「A」という音声も聴き取れないように「1」という音声、および「A」という音声に指向性が付与される。また、図 1579 (b) に示した通り、パチンコ機 10 の左隣の遊技台で遊技を行う遊技者は、「1」という音声は聞き取れるものの、「A」という音声は聞き取れないように指向性が付与される。更に、パチンコ機 10 の右隣の遊技台で遊技を行う遊技者は、「A」という音声は聞き取れるものの、「1」という音声は聞き取れないように指向性が付与される。

#### 【5936】

次に、図 1580 を参照して、この指向性スピーカ 55L, 55R から出力される指向性を持たせた音声を用いた演出態様について説明する。図 1580 (a) は、本第 1 変形例における設定示唆演出の演出態様の一例を示した図である。図 1580 (a) に示した通り、本第 1 変形例における設定示唆演出が実行されると、第 3 図柄表示装置 81 の主表示領域 Dm における中央付近に、横長略長方形形状の示唆画像 MG が表示される。この示唆画像 MG は、縦 3 個 × 横 3 個の 9 個の領域に区分され、各領域の内部に互いに異なる示唆内容を示す文字が付された複数領域画像と、その複数領域画像の上方および左側に示され、各領域を特定するための文字画像と、で少なくとも構成されている。図 1580 (a) に示した通り、複数領域画像は、当該複数領域画像の上段左側に配置され、「偶」の文字が付された第 1 領域と、複数領域画像の上段中央に配置され、「奇」の文字が付された第 2 領域と、複数領域画像の上段右側に配置され、「高」の文字が付された第 3 領域と、複数領域画像の中段左側に配置され、「1 否定」の文字が付された第 4 領域と、複数領域画像の中段中央に配置され、「3 以上」の文字が付された第 5 領域と、複数領域画像の中段右側に配置され、「456」の文字が付された第 6 領域と、複数領域画像の下段左側に配置され、「4 or 6」の文字が付された第 7 領域と、複数領域画像の下段中央に配置され、「5 or 6」の文字が付された第 8 領域と、複数領域画像の下段右側に配置され、「6！」の文字が付された第 9 領域と、で構成されている。また、文字画像は、複数領域画像のうち上段左側の領域の左側に付された「1」の文字（第 1 文字画像）と、中段左側の領域の左側に付された「2」の文字（第 2 文字画像）と、下段左側の領域の左側に付された「3」の文字（第 3 文字画像）と、上段左側の領域の上方に付された「A」の文字（第 4 文字画像）と、上段中央の領域の上方に付された「B」の文字（第 5 文字画像）と、上段右側の領域の上方に付された「C」の文字（第 6 文字画像）と、で構成されている。また、図 1580 (a) に示した通り、示唆画像 MG の上方に形成された表示領域 HR には、「解読チャンス！」という文字が表示される。更に、副表示領域 Ds の中央領域 Ds2 には、「左右の遊技者と協力して示唆内容を解読するんだ！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、第 1 から第 9 領域のうち 1 の領域に示された示唆内容が今回の設定示唆演出における示唆内容であるということ、および左右の遊技者に対して示唆内容を特定するための何らかのヒントが通知されるということを遊技者に対して直感的に理



解させることができる。

【5937】

なお、上述した通り、本第1変形例における設定示唆演出では、特定の表示態様（示唆画像MG）と特定の音声とを照らし合わせることで、設定示唆演出における示唆内容を特定（解読）することが可能となるように構成している。より具体的には、本第1変形例では、示唆画像MGに形成されている複数の領域のうち1の領域を、文字画像の種別を特定可能な音声を出力することにより特定可能に構成している。例えば、「A」という音声と「1」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第1領域（「偶」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができ、「B」という音声と「3」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第8領域（「5 or 6」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができ、「C」という音声と「2」という音声とが出力された場合は、今回の設定示唆演出が第6領域（「456」という文字が付された領域）を示す設定示唆演出であると直感的に理解（解読）させることができる。また、本第1変形例では、文字画像に対応する音声（特定の音声）を、特定の表示態様（示唆画像MG）の正面方向とは少なくとも異なる所定方向へと出力する構成としている。つまり、特定の音声に対して、設定示唆演出が実行されたパチンコ機10で遊技を行っている遊技者にとって聞き取り難くなる（聞き取ることが不可能となる）指向性であって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が容易に聞き取り可能となる指向性を持たせる構成としている。より具体的には、第1から第3文字画像のうち1の画像に対応する音声を、指向性スピーカ55Lから出力させて、設定示唆演出が実行されたパチンコ機10の左側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者のみが聞き取り可能に構成している。また、第4から第6文字画像のうち1の画像に対応する音声を、指向性スピーカ55Rから出力させて、設定示唆演出が実行されたパチンコ機10の右側に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者のみが聞き取り可能に構成している。このように構成することで、設定示唆演出が実行され、当該設定示唆演出による示唆内容を特定したいと考える遊技者に対して、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が聞き取った特定の音声の内容（音声態様）を教えて貰うように行動させることができる。よって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力して1の示唆内容を特定（解読）する斬新な遊技性を実現することができるので、隣接する遊技者との一体感を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

30

【5938】

図1580(b)は、設定示唆演出の別例である。図1580(b)に示した設定示唆演出では、1種類の音声態様のみによって示唆内容を特定することが可能となる演出態様を実現している。具体的には、図1580(b)に示した通り、本別例の示唆画像MGは、横3列の3個の縦長略長方形形状の領域に区分された複数領域画像と、各領域を特定するための文字画像と、で少なくとも構成されている。即ち、図1580(a)の例に対して、複数領域画像を構成する各領域の数が9個から3個に減少している点で相違している。図1580(b)に示した通り、複数領域画像は、当該複数領域画像の左側に配置され、「偶」の文字が付された第1領域と、複数領域画像の中央に配置され、「奇」の文字が付された第2領域と、複数領域画像の右側に配置され、「高」の文字が付された第3領域と、で構成されている。また、文字画像は、左側の領域の上方に付された「A」の文字（第4文字画像）と、中央の領域の上方に付された「B」の文字（第5文字画像）と、右側の領域の上方に付された「C」の文字（第6文字画像）と、のみで構成されている。即ち、図1580(a)の例に対して、第1から第3文字画像が表示されない点でも相違している。この別例の設定示唆演出（3マス型示唆演出）においては、1の音声態様のみ（「A」から「C」のいずれかの音声のみ）で示唆内容を特定することができる。よって、この別例の設定示唆演出が実行されると、指向性スピーカ55L, 55Rから、今回の設定示唆演出における示唆内容（文字画像の種別）に対応する同一の音声出力される。これに伴って、副表示領域Dsの中央領域Ds2の表示内容が、「右or左の遊技者と協力して示唆内容を解読するんだ!!」という内容に変更されている。指向性スピーカ55L,

40

50



5 5 R から同一の音声出力されるため、この別例の設定示唆演出（3マス型示唆演出）では、示唆内容を特定する（解読する）難易度が低くなる。即ち、パチンコ機10の左右どちらかに隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に対して、出力された特定の音声の種類を教えることにより示唆内容を特定することができるので、より手軽に示唆内容を知ることができる。この反面、示唆内容は図1580（a）に例示した設定示唆演出（9マス型示唆演出）と比較して大まかなものになる（設定値を絞り込み難くなる）ので、設定値を正確に把握したいと考える遊技者に対しては、図1580（a）に例示した設定示唆演出（9マス型示唆演出）が実行されることをより強く期待させることができる。一方で、示唆内容を容易に特定したいと考える遊技者や、そもそも両隣の遊技台で他の遊技者が遊技を行っておらず、一方の遊技台のみで遊技が行われている場合のように9マス型示唆演出において示唆内容を特定する（2種類の特定の音声を両方知る）ことが物理的に不可能な場合については、3マス型示唆演出が実行されることをより強く期待させることができる。このように、パチンコ機10に隣接する他の遊技台における遊技状況や遊技者毎の好み等に応じて、実行を期待する設定示唆演出の演出態様を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。なお、本第1変形例では、9マス型示唆演出として、示唆内容によらず、図1580（a）に示した表示態様が表示されるように構成している。つまり、表示態様を共通とし、音声態様のみを異ならせることにより、異なる示唆を行うことが可能に構成している。また、3マス型示唆演出についても同様に、示唆内容によらず、図1580（b）に示した表示態様が表示されるように構成し、音声態様のみを異ならせて異なる示唆を行うことが可能に構成している。このように構成することで、9マス型示唆演出および3マス型示唆演出の表示態様として、それぞれ1種類の表示態様に対応するデータのみを用意しておけば良いので、設定示唆演出を実行するための表示制御用のデータの容量を削減することができる。

10

20

#### 【5939】

次いで、図1581、及び図1582を参照して、本第1変形例の連荘モードB（潜確状態）において実行される特徴的な演出態様について説明する。図1581は、本第1変形例の連荘モードBにおいて第2特別図柄の抽選で完全外れとなった場合に実行される連続外れ演出の表示態様を示した図である。ここで、本第1変形例では、上述した第32制御例と同様に、第2特別図柄の抽選が実行されると、高確率で小当たり又は大当たりとなるように構成している。即ち、特別図柄の抽選で比較的低確率で完全外れとなるように構成している。本第1変形例では、この比較的低確率の外れが予め定められた第1回数に渡って連続した（例えば、第1特別図柄の抽選で外れが3連続した）場合に、当該第1回数目の外れ変動として必ず外れ超ロング変動を設定する（有利な第1特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーンを形成する）ように構成している。また、完全外れの連続回数が第1回数未満であったとしても、完全外れとなる毎に、所定の割合（例えば、約50%の割合）で、外れロング超変動を設定する（チャンスゾーンを形成する）ように構成している。つまり、第2特別図柄の完全外れが連続するほど、チャンスゾーンを形成し易く構成しているため、第2特別図柄の完全外れの連続回数に注目して遊技を行わせることができる。これから説明する連続外れ演出は、完全外れの連続回数およびチャンスゾーンへの突入可否を遊技者に示唆（報知）するために実行される演出態様である。

30

40

#### 【5940】

まず、図1581を参照して、上述した連続外れ演出の開始時における表示態様について説明する。この連続外れ演出は、潜確状態において、前回の第2特別図柄の抽選結果が完全外れではない（小当たりまたは大当たりである）状況下で第2特別図柄の抽選で外れとなった場合に開始される。図1581（a）に示した通り、第2特別図柄の抽選が完全外れになると、完全外れに対応する変動表示演出として、主表示領域Dmにおいて、ウサギを模したキャラクタ811が、頂上にSPという文字を付した旗FGが立てられた丘を発見する演出が実行される。また、この丘を発見する演出に伴って、副表示領域Dsに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示される。加えて、主表示領域Dmの右側に、チャン

50

スゾーンが実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ウサギを模したキャラクタ 8 1 1 が丘を登って旗 F G まで到達することができればチャンスゾーンが開始されるということを容易に理解させることができる。なお、図 1 5 8 1 ( a ) に示した通り、キャラクタ 8 1 1 が発見する丘には、麓から中腹まで続く梯子 H G 1 と、中腹から頂上まで続く梯子 H G 2 との 2 つの梯子が掛けられている。加えて、丘の麓には、ジャンプ台 J D も設置されている。本第 1 変形例においてチャンスゾーンが開始される場合は、梯子を 1 つずつ登ることで 2 変動を要してキャラクタ 8 1 1 が頂上 ( 旗 F G ) まで到達する演出と、ジャンプ台 J D を用いて 1 変動で一気に頂上まで跳躍する場合との 2 パターンのいずれかの演出が実行される。より具体的には、第 2 特別図柄の抽選において 2 連続で外れとなった場合において、2 連続目の変動パターンが外れ超ロング変動に設定された場合は、2 連続目の完全外れ変動においてジャンプ台 J D を用いて一気に頂上まで跳躍する演出が実行されてチャンスゾーンの開始が報知される。一方、第 2 特別図柄の抽選で外れが 3 連続し、且つ、2 連続目の外れが外れ超ロング変動でなかった場合には、2 連続目の完全外れ変動中に麓から中腹まで続く梯子 H G 1 を登る演出が実行され、3 連続目の完全外れ変動中に中腹から頂上まで続く梯子 H G 2 を登る演出が実行されてチャンスゾーンの開始が報知される。なお、初回の第 2 特別図柄の完全外れにおいて外れ超ロング変動に設定された場合は、2 連続目の変動パターンが外れ超ロング変動に設定された場合と同様に、丘を発見する演出が実行された後でジャンプ台 J D を用いて一気に頂上まで跳躍する演出が、外れ超ロング変動における最初の 2 秒間で実行される。そして、以降はチャンスゾーン中の演出 ( 図 1 5 3 8 ( b ) 参照 ) に切り替わる。

#### 【 5 9 4 1 】

一方で、初回の完全外れの次の第 1 特別図柄の抽選が外れでなかった ( 小当たりであった ) 場合は、図 1 5 8 1 ( b ) に示した通り、主表示領域 D m において、キャラクタ 8 1 1 がジャンプ台 J D を用いて頂上目掛けて跳躍するものの、頂上へ到達できずに転倒してしまう演出が実行される。また、副表示領域 D s において、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの演出態様により、完全外れが連続せず、チャンスゾーンへと突入しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図 1 5 8 2 に示した通り、連荘モード B ( 潜確状態 ) において第 2 特別図柄の抽選で外れが 3 連続し、第 2 特別図柄の外れ超ロング変動が設定された場合は、当該超ロング変動が開始されたことに基づいて、キャラクタ 8 1 1 が梯子 H G 2 を登り切って旗 S P まで到達し、旗 S P を掲げて喜ぶ演出が実行される。これに加えて、副表示領域 D s に対して、「チャンスゾーン G E T !! 」という文字が表示される。これにより、有利な第 1 特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるチャンスゾーンへと移行したことを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、第 2 特別図柄の抽選で完全外れが 2 回連続し、2 回とも外れ超ロング変動が選択されなかった状況下 ( キャラクタ 8 1 1 が丘の中腹まで到達した状況下 ) において、小当たりとなった ( 完全外れにならなかった ) 場合は、丘の中腹から頂上に向けて梯子 H G を登っている途中で梯子 H G 2 が破損してしまい、キャラクタ 8 1 1 が落下してしまう演出が実行される。これにより、チャンスゾーンへと移行させることができなかつたということを遊技者に対して容易に理解させることができる。また、連続外れ演出の実行中において、外れ超ロング変動が決定されずに大当たりで当選した場合は、チャンスゾーンへと移行する場合と同様に丘の頂上に到達する演出が実行されるが、旗 F G の文字が「 V 」に変更されると共に、大当たりで当選したことが報知される構成としている。これらによって、連続外れ演出における各回の特別図柄の抽選結果を遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、本第 1 変形例では、上述した第 3 2 制御例と同様に、設定に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率を全設定共通としている。そして、特別図柄の抽選結果として、大当たり、小当たり、および完全外れの 3 種類の抽選結果のみが設けられている。このため、設定が高い程、完全外れとなる確率が低くなるため、チャンスゾーンに突入する ( 外れが連続する ) 可能性が低くなるように構成されている。言い換えれば、設定が低い程、遊技者に有利となるチャンスゾーンへと移行

する可能性が高くなるので、連荘モードBに移行した場合には、低設定の方がより有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5942】

<第32制御例の第1変形例における電氣的構成>

次に、図1583を参照して、本第1変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。ここで、本第1変形例におけるROM202は、上述した第32制御例におけるROM202の構成(図1543(a)参照)に対して、変動パターン選択テーブル202gbを構成する4種類のデータテーブルのうち、潜確用テーブル202gb4(図1546参照)に代えて潜確用テーブル202gb4Aが設けられている点でのみ相違している。この潜確用テーブル202gb4の詳細について、図1583を参照して説明する。なお、ROM202のその他の構成については上述した第32制御例におけるROM202の構成(図1543(a)参照)と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。図1583は、本第1変形例における潜確用テーブル202gb4Aの規定内容を示した図である。

#### 【5943】

図1583に示した通り、本第1変形例における潜確用テーブル202gb4Aは、上述した第32制御例における潜確用テーブル202gb4(図1546参照)に対して、第2特別図柄の抽選結果が完全外れとなった場合における規定内容のみが変更されており、第1特別図柄の変動パターン全て、および第2特別図柄の大当たりまたは小当たりとなった場合の変動パターンに関する規定内容は全く同一である。よって、ここでは第2特別図柄の完全外れとなった場合における変動パターンのみについて説明する。図1583に示した通り、第2特別図柄の抽選結果が完全外れの場合は、大当たりおよび小当たり終了後の第2特別図柄の変動回数に応じて選択される変動パターン(変動時間)の振り分けが可変するように構成されている。より具体的には、図1583に示した通り、大当たりおよび小当たり終了後の第2特別図柄の変動回数(第2特別図柄の抽選回数)が1であれば、変動種別カウンタCS1の値が「0~99」の範囲に対して、変動種別として変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「100~198」の範囲に対して、変動種別として変動時間が600000msの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。このため、潜確状態における初回の(連続していない)外れでは、約50%(99/199)の割合でチャンスゾーン(超ロング変動)が設定される。これに対して、図1583に示した通り、当たり(大当たり若しくは小当たり)後の第2特別図柄の変動回数が2回であれば、変動種別カウンタCS1の値が「0~58」の範囲に対して変動種別として変動時間が1000msの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタCS1の値が「59~198」の範囲に対して変動種別として変動時間が600000msの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが2連続した場合には、約70%(140/199)の割合で外れ超ロング変動が設定される。即ち、有利な第2特別図柄の抽選のみを実行させることができる有利な状態(チャンスゾーン)を形成することができる。更に、図1583に示した通り、大当たり若しくは小当たり終了後の第2特別図柄の変動回数が3回以上であれば、変動種別カウンタCS1の値によらず、変動種別として変動時間が600000msの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが3連続以上した場合は、必ず外れ超ロング変動(チャンスゾーン)が設定されるので、外れが連続することを強く願う斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、設定が低い程第2特別図柄の外れ確率が高くなるため、潜確状態においては、設定が低い程有利になる(チャンスゾーンが設定され易くなるため、結果として有利な第1特別図柄の大当たりや当選し易くなる)という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5944】

10

20

30

40

50

次に、図1584を参照して、本第1変形例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1584は、本第1変形例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図1584に示した通り、本第1変形例におけるRAM203は、上述した第32制御例におけるRAM203の構成(図1550参照)に対して、投入回数カウンタ203gnAが追加されている点でのみ相違している。この投入回数カウンタ203gnAは、設定シナリオが新たに設定されてから初期化を伴わずに電源が投入された回数をカウントするためのカウンタである。この投入回数カウンタ203gnAは、初期値が0に設定されており、パチンコ機10に対してRAMクリア操作を伴わずに電源が投入される毎に、値に1が加算されて更新される(図1589のS1771G)。また、投入回数カウンタ203gnAの値が10となった場合(即ち、設定シナリオを変更せずに電源が10回遮断されて復電した場合)に、進行状況フラグ203geが更新される(設定値が切り替えられる)と共に、値が0にリセットする。つまり、本第1変形例では、通常状態における遊技球の発射球数だけでなく、初期化(RAMクリア操作)を伴わない電源投入の回数によっても所定の変更条件(切替条件)が成立し得る構成としている。このように構成することで、遊技者に対して、電源が遮断されて再投入された可能性が高いパチンコ機10において遊技を開始したいと考えさせることができる。即ち、ホールの営業時間外においてパチンコ機10の電源を遮断しておき、営業開始前に電源を投入するようにしているホールにおいては、電源が投入されてパチンコ機10の設定値が切り替わっている可能性があるため、ホールの開店直後から遊技を開始したいと考えさせることができる。よって、ホールの開店直後からパチンコ機10の稼働率を高めることができる。

10

20

#### 【5945】

次に、図1585、および図1586を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているROM222の詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第1変形例におけるROM222は、上述した第32制御例におけるROM222の構成(図1551(a)参照)に対して、設定示唆演出選択テーブル222gb(図1552参照)に代えて設定示唆演出選択テーブル222gbAが設けられている点でのみ相違している。その他の構成については上述した第32制御例におけるRAM222の構成(図1551(a)参照)と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。この設定示唆演出選択テーブル222gbAについて、図1585(a)を参照して説明する。ここで、この設定示唆演出選択テーブル222gbAは、上述した第32制御例における設定示唆演出選択テーブル222gb(図1552参照)と同様に、設定示唆演出の演出態様を設定値に応じて決定するために参照されるデータテーブルである。図1585(a)に示した通り、本第1変形例における設定示唆演出選択テーブル222gbAは、設定値が設定1に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定1用テーブル222gbA1と、設定値が設定2に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定2用テーブル222gbA2と、設定値が設定3に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定3用テーブル222gbA3と、設定値が設定4に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定4用テーブル222gbA4と、設定値が設定5に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定5用テーブル222gbA5と、設定値が設定6に設定されている場合に設定示唆演出の演出態様を選択する貯めに参照される設定6用テーブル222gbA6と、の6種類のデータテーブルで少なくとも構成されている。

30

40

#### 【5946】

まず、図1585(b)を参照して、上述した設定1用テーブル222gbA1の詳細について説明する。図1585(b)は、この設定1用テーブル222gbA1の規定内容を示した図である。なお、以降の説明では、上記6種類のデータテーブルのうち、設定1用テーブル222gbA1、設定3用テーブル222gbA3、設定6用テーブル222gbA6のみについて詳細な説明を行い、その他のテーブルについては傾向を簡単に説

50

明するに留める。図1585(b)に示した通り、この設定1用テーブル222gbA1は、実行する設定示唆演出の演出態様と演出カウンタ223fの値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「0～4」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様(図1580(a)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「A」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「5～33」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様(図1580(a)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「B」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値「34」に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様(図1580(a)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「C」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「35～44」の範囲に対して、演出態様として表示態様が3マス型示唆演出の表示態様(図1580(b)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「A」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「45～98」の範囲に対して、演出態様として表示態様が3マス型示唆演出の表示態様(図1580(b)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「B」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1585(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値「99」に対して、演出態様として表示態様が3マス型示唆演出の表示態様(図1580(b)参照)に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「C」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。よって、設定1においては、9マス型示唆演出が実行される割合が35%に設定され、3マス型示唆演出が実行される割合が65%に設定される。また、9マス型示唆演出または3マス型示唆演出にて偶数設定を示唆する「偶」という示唆内容が示唆される割合は15%(5%+10%)であり、奇数設定を示唆する「奇」という示唆内容が示唆される割合は83%(29%+54%)であり、高設定を示唆する「高」という示唆内容が示唆される割合は2%(1%+1%)である。このため、設定1において設定示唆演出が実行された場合は、ほとんどが奇数設定を示唆する演出態様に設定され、高設定を示唆する演出態様が設定される割合がごく僅かとなる。なお、図示については省略したが、設定2用テーブル222gbA2に関しては、設定1用テーブル222gbA1の規定内容に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定1以外の設定であることを示唆する「1否定」という示唆内容が示唆される振り分けを設けている点でのみ相違している。つまり、「偶」という示唆内容が80%の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が15%の割合で示唆され、「高」という示唆内容が2%の割合で示唆され、「1否定」という示唆内容が3%の割合で示唆されるように演出カウンタ223fの値が振り分けられている。このため、設定2において設定示唆演出が実行された場合は、ほとんどが偶数設定を示唆する演出態様に設定され、高設定を示唆する演出態様が設定される割合がごく

10

20

30

40

50

僅かとなる。また、設定 1 を否定する示唆内容についても低確率で選択される。

【 5 9 4 7 】

次に、図 1 5 8 6 ( a ) を参照して、上述した設定 3 用テーブル 2 2 2 g b A 3 の詳細について説明する。図 1 5 8 6 ( a ) は、この設定 3 用テーブル 2 2 2 g b A 3 の規定内容を示した図である。図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 9 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( a ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 R から「 1 」という音声出力され、指向性スピーカ 5 5 L から「 A 」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9 マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 3 ~ 1 9 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 9 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( a ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 R から「 1 」という音声出力され、指向性スピーカ 5 5 L から「 B 」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9 マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 2 0 ~ 2 9 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 9 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( a ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 R から「 1 」という音声出力され、指向性スピーカ 5 5 L から「 C 」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9 マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 3 0 ~ 3 3 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 9 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( a ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 R から「 2 」という音声出力され、指向性スピーカ 5 5 L から「 A 」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9 マス型示唆演出において「 1 否定」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値「 3 4 」に対して、演出態様として表示態様が 9 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( a ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 R から「 2 」という音声出力され、指向性スピーカ 5 5 L から「 B 」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9 マス型示唆演出において「 3 以上」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 3 5 ~ 3 9 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 3 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( b ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 L , 5 5 R から共に「 A 」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3 マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( b ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 4 0 ~ 8 9 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 3 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( b ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 L , 5 5 R から共に「 B 」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3 マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図 1 5 8 6 ( a ) に示した通り、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 9 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、演出態様として表示態様が 3 マス型示唆演出の表示態様 ( 図 1 5 8 0 ( b ) 参照 ) に設定され、音声態様として指向性スピーカ 5 5 L , 5 5 R から共に「 C 」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3 マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。よって、設定 3 においても、設定 1 と同様に、9 マス型示唆演出が実行される割合が 3 5 % に設定され、3 マス型示唆演出が実行される割合が 6 5 % に設定される。また、9 マス型示唆演出または 3 マス型示唆演出にて偶数設定を示唆する「偶」という示唆内容が示唆される割合は 8 % ( 3 % + 5 % ) であ

り、奇数設定を示唆する「奇」という示唆内容が示唆される割合は67%（17%+50%）であり、高設定を示唆する「高」という示唆内容が示唆される割合は20%（10%+10%）であり、設定1が否定される「1否定」という示唆内容が示唆される割合は4%であり、設定3以上の設定値であることが確定する「3以上」という示唆内容が示唆される割合は1%である。このため、設定3において設定示唆演出が実行された場合は、約2/3の確率で奇数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定1や設定2よりも高くなる（10倍高くなる）。更に、設定値が3以上であることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。なお、図示については省略したが、設定4用テーブル222gbA4に関しては、設定3用テーブル222gbA3に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定4,5,6のいずれかであることが確定する「456」という示唆内容、および設定4と設定6のどちらかであることが確定する「4or6」という示唆内容が示唆される振り分けを設けている点でも相違している。つまり、「偶」という示唆内容が65%の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が8%の割合で示唆され、「高」という示唆内容が20%の割合で示唆され、「1否定」という示唆内容が4%の割合で示唆され、「3以上」という示唆内容、「456」という示唆内容、および「4or6」という示唆内容が各1%の割合で示唆されるように演出カウンタ223fの値が振り分けられている。このため、設定4において設定示唆演出が実行された場合は、約2/3の確率で偶数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定1や設定2よりも高くなる（10倍高くなる）。更に、設定値が3以上であることを示す示唆内容、設定値が4以上であることを示す示唆内容、および設定値が4と6のどちらかであることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。

#### 【5948】

次に、図1586(b)を参照して、上述した設定6用テーブル222gbA6の詳細について説明する。図1586(b)は、この設定6用テーブル222gbA6の規定内容を示した図である。図1586(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「0~17」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様（図1580(a)参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声が出力され、指向性スピーカ55Lから「A」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「偶」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値「18」に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様（図1580(a)参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声が出力され、指向性スピーカ55Lから「B」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「奇」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「19~21」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様（図1580(a)参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「1」という音声が出力され、指向性スピーカ55Lから「C」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「高」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586(a)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「22~26」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示唆演出の表示態様（図1580(a)参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「2」という音声が出力され、指向性スピーカ55Lから「A」という音声が出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示唆演出において「1否定」という文字が示唆される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586(b)に示した通り、演出カウンタ223fの値が「27~29」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示



峻演出の表示態様（図1580（a）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「2」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「B」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示峻演出において「3以上」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値が「30, 31」の範囲に対して、演出態様として表示態様が9マス型示峻演出の表示態様（図1580（a）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「2」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「C」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示峻演出において「456」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値「32」に対して、演出態様として表示態様が9マス型示峻演出の表示態様（図1580（a）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「3」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「A」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示峻演出において「4or6」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値「33」に対して、演出態様として表示態様が9マス型示峻演出の表示態様（図1580（a）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「3」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「B」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示峻演出において「5or6」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値「35」に対して、演出態様として表示態様が9マス型示峻演出の表示態様（図1580（a）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55Rから「3」という音声出力され、指向性スピーカ55Lから「C」という音声出力される音声態様に設定される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、9マス型示峻演出において「6!」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。

10

20

#### 【5949】

更に、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値が「35～71」の範囲に対して、演出態様として表示態様が3マス型示峻演出の表示態様（図1580（b）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「A」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示峻演出において「偶」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値が「72～74」の範囲に対して、演出態様として表示態様が3マス型示峻演出の表示態様（図1580（b）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「B」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示峻演出において「奇」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。また、図1586（b）に示した通り、演出カウンタ223fの値が「75～99」の範囲に対して、演出態様として表示態様が3マス型示峻演出の表示態様（図1580（b）参照）に設定され、音声態様として指向性スピーカ55L, 55Rから共に「C」という音声出力される演出態様に対応付けて規定されている。つまり、3マス型示峻演出において「高」という文字が示峻される演出態様の演出に対応付けられている。よって、設定6においても、他の設定値と同様に、9マス型示峻演出が実行される割合が35%に設定され、3マス型示峻演出が実行される割合が65%に設定される。また、9マス型示峻演出または3マス型示峻演出にて偶数設定を示峻する「偶」という示峻内容が示峻される割合は55%（18%+37%）であり、奇数設定を示峻する「奇」という示峻内容が示峻される割合は4%（1%+3%）であり、高設定を示峻する「高」という示峻内容が示峻される割合は28%（3%+25%）であり、設定1が否定される「1否定」という示峻内容が示峻される割合は5%であり、設定3以上の設定値であることが確定する「3以上」という示峻内容が示峻

30

40

50



される割合は3%であり、設定4以上の設定値であることが確定する「456」という示唆内容が示唆される割合は2%であり、設定4又は6であることが確定する「4or6」という示唆内容、設定5又は6であることが確定する「5or6」という示唆内容、および設定6であることが確定する「6!」という示唆内容が示唆される割合は各1%である。このため、設定6において設定示唆演出が実行された場合は、過半数が偶数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定4以下の設定値よりも高くなる。更に、設定5又は6であることを示唆する示唆内容や、設定6であることが確定する示唆内容についても低確率ではあるが選択されるようになる。なお、図示については省略したが、設定5用テーブル222gbA5に関しては、設定6用テーブル222gbA6に対して、ほぼ、「奇」という示唆内容が示唆される割合と、「偶」という示唆内容が示唆される割合とが逆転したような形となり、且つ、設定4又は6であることが確定する「4or6」という示唆内容、および設定6であることが確定する「6!」という示唆内容の振り分けが設けられていない点でも相違している。つまり、「偶」という示唆内容が4%の割合で示唆され、「奇」という示唆内容が57%の割合で示唆され、「高」という示唆内容が28%の割合で示唆され、「1否定」という示唆内容が5%の割合で示唆され、「3以上」という示唆内容が3%の割合で示唆され、「456」という示唆内容が2%の割合で示唆され、「5or6」という示唆内容が1%の割合で示唆されるように演出カウンタ223fの値が振り分けられている。このため、設定5において設定示唆演出が実行された場合は、過半数の割合で奇数設定を示唆する演出態様に設定される。また、高設定を示唆する演出態様が設定される割合が設定4以下の設定値よりも高くなる。更に、設定5又は設定6であることを示す示唆内容が低確率で選択されるようになる。

10

20

#### 【5950】

このように、本第1変形例では、設定されている設定値に応じて、設定示唆演出による各示唆内容の選択比率を異ならせる構成としているので、設定示唆演出が実行された場合に、設定値を推測する楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第1変形例における設定示唆演出は、パチンコ機10で表示される示唆画像MGと、設定示唆演出が実行されたパチンコ機10に隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者しか聞き取れない音声と、を照らし合わせることにより、示唆内容を特定(解読)することが可能となる演出態様で構成されている。このように構成することで、設定示唆演出が実行され、当該設定示唆演出による示唆内容を特定したいと考える遊技者に対して、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者が聴き取った特定の音声の内容(音声態様)を教えて貰うように行動させることができる。よって、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力して1の示唆内容を特定(解読)する斬新な遊技性を実現することができるので、隣接する遊技者との一体感を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

30

#### 【5951】

次に、図1587を参照して、本第1変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1587は、本第1変形例におけるRAM223の構成を示したブロック図である。図1587に示した通り、本第1変形例におけるRAM223は、上述した第32制御例におけるRAM223の構成(図1554参照)に対して、連続外れ回数カウンタ223ggAが追加されている点でのみ相違する。連続外れ回数カウンタ223ggAは、連続外れ演出(図1581,図1582参照)における演出の進行状況を示すカウンタである。この連続外れ回数カウンタ223ggAは、初期値が0に設定されており、潜確状態中に第2特別図柄の抽選で外れが連続する毎に値が1ずつ加算されて更新される(図1592のS5158G, S5160G参照)。連続外れ演出の演出態様を設定する際は、この連続外れ回数カウンタ223ggAの値と、変動種別とに応じた演出態様が設定される。

40

#### 【5952】

<第32制御例の第1変形例における主制御装置の制御処理について>

50

次に、図 1588 および図 1589 を参照して、本第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 の MPU 201 にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 10 の主制御装置 110 にて実行される制御処理は、上述した第 3 2 制御例に対して、立ち上げ処理（主制御装置）（図 1569 参照）に代えて立ち上げ処理（主制御装置）（図 1588）を実行する点で相違し、それ以外の処理内容は同一である。同一の処理内容についてはその説明を省略する。

#### 【5953】

まず、図 1588 を参照して、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における立ち上げ処理（主制御装置）について説明する。この立ち上げ処理（主制御装置）は、上述した第 3 2 制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図 1569 参照）に代えて実行される処理である。図 1588 は、この立ち上げ処理（主制御装置）の内容を示したフローチャートである。この立ち上げ処理（主制御装置）のうち、S1701～S1714 および S1701G～S1703G の各処理では、それぞれ第 3 2 制御例における立ち上げ処理（主制御装置）（図 1569 参照）の S1701～S1714 および S1701G～S1703G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における立ち上げ処理（主制御装置）（図 1588 参照）では、S1709 の処理を実行後、初期化（RAM クリア操作）を伴わずに電源が投入された回数を判別して当該判別した回数に応じた制御を実行するための電源投入回数判別処理を実行し（S1711G）、処理を S1710 へと移行する。この投入回数判別処理（S1711G）の詳細について、図 1589 を参照して説明する。

#### 【5954】

図 1589 は、この投入回数判別処理（S1711G）の内容を示したフローチャートである。この投入回数判別処理（S1711G）では、まず、投入回数カウンタ 203ggA の値に 1 を加算して更新し（S1771G）、更新後のカウンタ値が 10 以上であるかを判別する（S1772G）。S1772G の処理において、更新後の投入回数カウンタ 203ggA のカウンタ値が 10 より小さい値であると判別した場合には（S1772G：No）、所定の変更条件が成立していないため、そのまま本処理を終了する。一方、S1772G の処理において、更新後の投入回数カウンタ 203ggA のカウンタ値が 10 以上であると判別した場合には（S1772G：Yes）、所定の変更条件が成立したことを意味するため、設定されている設定シナリオに基づいて設定値を変更するための S1773G～S1775G の各処理を実行する。具体的には、進行状況フラグ 203ge を更新する（S1773G）。次いで、投入回数カウンタ 203ggA の値を 0 にリセットし（S1774G）、発射球数カウンタ 203gd の値を 0 クリアし（S1775G）、本処理を終了する。この投入回数判別処理（図 1589 参照）を実行することにより、発射球数が 5000 個に到達した場合のみならず、初期化（RAM クリア操作）を伴わずに電源が投入された回数が規定回数（10 回）に到達した場合においても設定シナリオに従って設定値を変更することができるので、設定値の変更頻度を高めることができる。また、電源が投入された可能性が高いホールの開店直後等の状況において、設定変更が行われたことを期待して遊技を行わせることができるので、パチンコ機 10 の稼働率を向上させることができる。

#### 【5955】

< 第 3 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 1590 から図 1592 を参照して、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 113 内の MPU 221 により実行される各制御処理を説明する。本第 3 2 制御例の第 1 変形例では、上述した第 3 2 制御例に対して、特図 1 演出態様設定処理（図 1576 の S4901G 参照）に代えて特図 1 演出態様設定処理（図 1590 の S4911G 参照）を実行する点、特図 2 演出態様設定処理（図 1578 の S4902G 参照）に代えて特図 2 演出態様設定処理（図 1591 の S4912G 参照）を実行する点、特図 2 演出態様設定処理（図 1591 参照）の 1 処理に外れ時演出設定処理を追加した点で

相違している。それ以外の処理内容は同一であり、同一の処理内容についてはその説明を省略する。

【 5 9 5 6 】

まず、図 1 5 9 0 を参照して、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 1 G ) の詳細について説明をする。図 1 5 9 0 は、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 1 G ) を示したフローチャートである。この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 1 G ) のうち、S 5 0 0 1 G ~ S 5 0 0 3 G および S 5 0 0 5 G ~ S 5 0 0 7 G の各処理では、それぞれ上述した第 3 2 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( 図 1 5 7 6 参照 ) の S 5 0 0 1 G ~ S 5 0 0 3 G および S 5 0 0 5 G ~ S 5 0 0 7 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 1 G ) では、S 5 0 0 3 G の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合は ( S 5 0 0 3 G : Y e s )、設定示唆演出選択テーブル 2 2 3 g b A のうち、現在の設定値に対応するテーブルを読み出し ( S 5 0 1 1 G )、演出カウンタ 2 2 3 f の値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し ( S 5 0 0 5 G )、決定した演出態様に対応する音声態様の出力を指向性スピーカ 5 5 L , 5 5 R に対して設定して ( S 5 0 1 2 G )、S 5 0 0 7 G へと移行する。この特図 1 演出態様設定処理 ( 図 1 5 9 0 参照 ) により、設定示唆演出として、パチンコ機 1 0 で表示される表示態様と、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者にしか聴き取ることができない指向性を付与した特定の音声と、を照らし合わせなければ示唆内容を特定することができない斬新な演出を実行することができるので、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を特定する遊技性を実現することができる。よって、周囲の遊技者との連帯感を生じさせ易くすることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

【 5 9 5 7 】

次に、図 1 5 9 1 を参照して、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における特図 2 演出態様設定処理について説明する。図 1 5 9 1 は、この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 2 G ) の内容を示したフローチャートである。この特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 2 G ) のうち、S 5 1 0 1 G , S 5 1 0 2 G および S 5 1 0 6 G の各処理では、それぞれ第 3 2 制御例における特図 2 演出態様設定処理 ( 図 1 5 7 8 参照 ) の S 5 1 0 1 G , S 5 1 0 2 G および S 5 1 0 6 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 3 2 制御例の第 1 変形例における特図 2 演出態様設定処理 ( S 4 9 1 2 G ) では、S 5 1 0 1 G の処理において、現在が潜確状態であると判別した場合には ( S 5 1 0 1 G : Y e s )、抽選結果が完全外れであるか否かを判別し ( S 5 1 1 1 G )、抽選結果が完全外れではないと判別した場合には ( S 5 1 1 1 G : N o )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 より大きい値であるか否かを判別する ( S 5 1 1 2 G )。S 5 1 1 2 G の処理において、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 より大きい値であると判別した場合は ( S 5 1 1 2 G : Y e s )、完全外れの連続性が途切れ、チャンスゾーンに移行する可能性が無くなったことを意味するため、登頂に失敗する演出態様を決定する ( S 5 1 1 3 G )。S 5 1 1 3 G の処理では、具体的には、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 1 である場合は、ジャンプ台 J D で一気に頂上まで飛び上がろうとして失敗する演出態様が決定される ( 図 1 5 8 1 ( b ) 参照 )。また、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 2 である場合は、丘の中腹から梯子 H G 2 を登って頂上を目指す但梯子 H G 2 が壊れてしまい、キャラクター 8 1 1 が梯子 H G 2 から落下して登頂に失敗する演出態様が決定される。S 5 1 1 3 G の処理が終了すると、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値を 0 にリセットして、処理を S 5 1 0 6 G へと移行する。一方で、S 5 1 1 2 G の処理において、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 であると判別した場合は、連続外れ演出の実行中ではないので、処理を S 5 1 0 2 G へと移行する。これに対し、S 5 1 1 1 G の処理において、今回の第 2 特別図柄の抽選結果が完全外れであると判別した場合には ( S 5 1 1 1 G : Y e s )、完全外れに対応する演出態様を設定するための外れ時演出設定処理を実行し ( S 5 1 1 5 G )、処理を S 5 1 0 6 G へと移行する。この外れ時演出設定処理 ( S 5 1 1 5 G ) の

30

40

50

詳細について、図 1 5 9 2 を参照して説明する。

【 5 9 5 8 】

図 1 5 9 2 は、外れ時演出設定処理 ( S 5 1 1 5 G ) を示すフローチャートである。この外れ時演出設定処理 ( S 5 1 1 5 G ) では、まず、チャンスゾーン中フラグ 2 2 3 g a がオンであるか否かを判別し ( S 5 1 5 1 G )、チャンスゾーン中フラグ 2 2 3 g a がオンであると判別した場合は ( S 5 1 5 1 G : Y e s )、チャンスゾーンの上乗せを示す演出態様を決定して ( S 5 1 5 2 G )、本処理を終了する。一方で、 S 5 1 5 1 G の処理において、チャンスゾーン中フラグ 2 2 3 g a がオフであると判別した場合は、今回の完全外れに対応する変動パターンが外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるか否かを判別し ( S 5 1 5 3 G )、外れ超ロング変動に対応する変動パターンであると判別した場合は ( S 5 1 5 3 G : Y e s )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値に対応する登頂成功演出を決定し ( S 5 1 5 4 G )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値を 0 にリセットし、チャンスゾーンフラグ 2 2 3 g a をオンに設定して ( S 5 1 5 5 G )、本処理を終了する。また、 S 5 1 5 3 G の処理において、今回の完全外れに対応する変動パターンが外れ超ロング変動でないとは判別した場合は ( S 5 1 5 3 G : N o )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 であるか否かを判別し ( S 5 1 6 6 G )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 であると判別した場合は ( S 5 1 5 6 G : Y e s )、連続外れ演出における初回の演出態様 ( 丘を発見する演出態様 ) を決定し ( S 5 1 5 7 G )、連続外れ回数カウンタの値に 1 を加算して ( S 5 1 5 8 G )、本処理を終了する。一方で、 S 5 1 5 6 G の処理において、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値が 0 でないと判別した場合は ( S 5 1 5 6 G : N o )、値が 1 であることが確定する ( 値が 2 の状態で完全外れになると 1 0 0 % 外れ超ロング変動が選択される ) ので、キャラクタ 8 1 1 が 1 段目の梯子 H G 1 を登る演出態様を決定し ( S 5 1 5 9 G )、連続外れ回数カウンタ 2 2 3 g g A の値に 1 を加算して更新し ( S 5 1 6 0 G )、本処理を終了する。

10

20

【 5 9 5 9 】

以上説明した通り、第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、設定示唆演出を、特定の音声と特定の表示態様とで少なくとも構成される演出態様とし、特定の音声と特定の表示態様とを照らし合わせなければ正確な示唆内容を把握することが困難となるように構成した。加えて、特定の音声を、パチンコ機 1 0 の正面方向とは少なくとも異なる所定方向に向けて出力することにより、パチンコ機 1 0 の正面において遊技を行っている遊技者が特定の音声を聴き取ることが困難となるように構成した。より具体的には、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが可能となる一方で、特定の表示態様を正面から視認できる位置で遊技を行っている遊技者が聴き取り困難となるように指向性を持たせた特定の音声を出力するように構成した。このように構成することで、設定示唆演出が実行されて特定の表示態様が表示された場合に、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者に特定の音声の内容を教えることにより、設定示唆演出における示唆内容を特定することができる斬新な遊技性を実現することができる。即ち、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者と協力して示唆内容を解明する極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。ここで、パチンコ機等の遊技機においては、遊技を一人で行うのが通常であり、他の遊技者と協力する場面がほとんど無いため、遊技が単調となりがちになってしまい、遊技者の遊技に対する興味を向上させ難いという問題点があった。これに対して第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、設定示唆演出として、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者と協力することで示唆内容を特定可能となる演出を実行する構成としているので、隣接する遊技台で遊技を行う遊技者との一体感を感じさせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、設定が高くなるほど、特別図柄の外れとなる確率を低く構成した上で、有利な潜確状態において第 2 特別図柄の抽選で第 1 回数に渡って連続して外れとなった場合に、必ず遊技者に有利なチャンスゾーンを設定する構成とした。より具体的には、第 1 回数目の完全外れ変動として、変動時間が極

30

40

50

めて長い（10分間の）外れ超ロング変動を設定する構成とした。このように構成することで、当該外れ超ロング変動の実行中に、有利な第1特別図柄の抽選に偏らせて実行させることができる。つまり、必ず確変大当たりに当選する第1特別図柄の抽選で大当たりを目指すことができる有利な状態を形成する。よって、潜確状態において、設定が低い程チャンスゾーンが設定され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第1変形例におけるパチンコ機10では、RAMクリア操作（初期化）を伴わずに電源が投入された回数が規定回数（10回）に到達したことに基づいて、設定シナリオに従って設定値を切り替える（設定シナリオに規定された期間を進める）ように構成している。このように構成することで、設定値を切り替える頻度をより高めることができる。また、設定シナリオが進むことを防止したいと考えるホールに対して、設定シナリオの変更操作を促すことができる。つまり、設定シナリオの変更頻度を高めることができる。

10

20

30

40

50

#### 【5960】

なお、本第1変形例では、潜確状態において第2特別図柄の抽選において初回の完全外れで50%の割合でチャンスゾーンを設定し、2連続で完全外れとなった場合に、約70%の割合でチャンスゾーンを設定し、外れが3回以上連続した場合に100%の割合でチャンスゾーンを設定するように構成していたが、外れの連続回数とチャンスゾーンの設定割合との対応関係は、これに限られるものではなく任意に定めてよい。完全外れの連続回数とは無関係に、第2特別図柄の抽選で外れになった場合に一定の割合（例えば、一律50%の割合）でチャンスゾーンを設定するように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの出現率を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第1変形例では、チャンスゾーンにおいて実行され易い第1特別図柄の抽選が実行されると、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別が選択され易い構成としていたが、これに限られるものではなく、第2特別図柄の抽選よりも有利となる範囲で任意に仕様を定めることができる。具体的には、例えば、潜確状態においては、第1特別図柄の抽選でも小当たりに当選し得る構成としてもよい。このように構成することで、潜確状態において第1特別図柄の抽選が連続的に実行された場合であっても、小当たりにより賞球を獲得できるようになり、チャンスゾーン以外の潜確状態と同等の出球性能を保つことができるので、チャンスゾーンにおいて大当たりにならずに長い期間が経過したとしても、遊技者に対して不満感を抱かせ難くすることができる。

#### 【5961】

本第1変形例では、有利な連荘モードB（潜確状態）において、比較的不利な第2特別図柄の抽選で外れとなった場合に、比較的有利な第1特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンを形成するように構成していたが、チャンスゾーンを設定する契機は外れに限られるものではない。例えば、第2特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の変動時間を長くする（例えば、10分間にする）ことで、その大当たり変動の実行中を、有利な第1特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンとして形成してもよい。この場合、チャンスゾーン中に第1特別図柄の抽選で大当たりに当選し、且つ、チャンスゾーンが終了するよりも前に第1特別図柄の大当たり図柄が停止表示されなければ（つまり、第2特別図柄の大当たり変動を第1特別図柄の大当たり図柄停止によって強制的に外れに変更しなければ）、チャンスゾーン終了時に比較的不利な第2特別図柄の大当たりが開始されてしまうため、チャンスゾーンの間に有利な第1特別図柄の大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスゾーンの間における遊技者の興味をより向上させることができる。また、第2特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にチャンスゾーンを形成可能に構成としてもよいし、小当たりの連続回数に応じてチャンスゾーンが設定される割合を異ならせてもよい。この場合、小当たりに基づくチャンスゾーンについては、設定値によらず突入確率を一定にすることができる。また、本第1変形例では、不利な第2特別図柄の抽選で外れとなった場合に、有利な第1特別図柄の抽選のみを集中的に実行させることができる有利なチャンスゾーンを形成する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、有利

な第1特別図柄の抽選で完全外れとなった場合にも所定確率で長い変動時間（例えば、5分間）が設定され得るように構成することで、比較的不利な第2特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまう期間（ピンチゾーン）を形成するように構成してもよい。このように構成することで、低設定ほど、チャンスゾーンもピンチゾーンも出現し易くなるため、低設定ほど有利な連荘モードBにおける遊技にメリハリを付けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5962】

本第1変形例では、特定の表示態様と特定の音声とで構成される特定演出（設定示唆演出）において、特定の音声を、設定示唆演出が実行されているパチンコ機10で遊技を行っている遊技者が聴き取ることが困難となるように指向性を持たせた音声として構成していたが、これに限られるものではない。所定割合で、設定示唆演出が実行されているパチンコ機10で遊技を行っている遊技者にも聴き取ることが可能となる特定の音声が出力される設定示唆演出（特別設定示唆演出）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、指向性スピーカ55L, 55Rから出力される音声を所定方向に反響（反射）させることが可能な音声反響部材を設ける構成とし、通常の設定示唆演出においては指向性スピーカ55L, 55Rから出力される音声を反響させない位置に音声反響部材を退避させておく一方で、特別設定示唆演出では、音声反響部材を移動させて指向性スピーカ55L, 55Rから出力される音声をパチンコ機10で遊技を行っている遊技者の方向へと反響させる構成としてもよい。また、例えば、指向性スピーカ55L, 55Rの向きをモータ等によって可変可能に構成し、特別設定示唆演出では、指向性スピーカ55L, 55Rの向きを可変させて出力される音声の向きをパチンコ機10で遊技を行っている遊技者の方向へと可変させる構成としてもよい。このように構成することで、隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者がいないなど、他の遊技者との協力が見込めない状況下において設定示唆演出が実行された場合であっても、特定設定示唆演出が実行されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

#### 【5963】

本第1変形例では、設定示唆演出において特定の音声が出力される方向として、パチンコ機10の左右隣接する遊技台で遊技を行っている遊技者の方向を設定していたが、これに限られるものではない。例えば、設定示唆演出が実行されたパチンコ機10の背面側に向けて特定の音声を出力する構成としてもよい。このように構成することで、背面側の遊技台で遊技を行っている遊技者と協力する斬新な遊技性を実現することができると共に、正面側の遊技者とは正反対の方向に特定の音声を出力することで遊技者に特定の音声聴き取られることをより確実に防止することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5964】

< 第32制御例の第2変形例 >

次いで、図1593から図1605を参照して、上述した第32制御例の第2変形例におけるパチンコ機10について説明する。ここで、上述した第32制御例、およびその第1変形例では、通常遊技中に設定値を切り替える順番を規定した設定シナリオを設定可能に構成し、通常遊技中に所定の変更条件が成立する毎に、設定されている設定シナリオに予め規定されている順序で設定値を切り替える構成としていた。これに対して本第2変形例では、設定シナリオを設定するのではなく、従来型の遊技機と同様に、設定変更状態において1の設定値を選択して設定することができるように構成している。加えて、本第2の変形例では、所定の判別条件が成立したことに基づいて、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選を実行可能に構成している。より具体的には、予め定められた規定回数（500回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、3段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かを抽選することが可能に構成している。このように構成することで、上述した第32制御例のように、設定シナリオ毎の設定値の推移を特定するための比較的データ量が多いデータ（設定切替シナリオテーブル202gfや設定切替シナリオ格納エリア203gb等）を設ける必要がなくなるため、主制御装置110のROM202や

10

20

30

40

50

R A M 2 0 3 の記憶容量を削減することができる。よって、R O M 2 0 2 や R A M 2 0 3 をより効率良く使用することができる。

【 5 9 6 5 】

この第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 3 2 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R O M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 2 制御例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 2 制御例の第 1 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

【 5 9 6 6 】

まず、本第 2 変形例における設定値の変更方法および確認方法について説明する。ここで、上述した通り、本第 2 変形例では、上述した第 3 2 制御例、およびその第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 とは異なり、次に、設定キー 1 1 0 b を O N 側に回動させた状態で R A M クリアスイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源を投入することにより、設定値を変更することができるように構成されている。つまり、特別図柄の抽選の有利度合い（大当たり確率）に対応する 6 段階の設定値のうち 1 の設定値を選択して設定することが可能な状態に移行させることができる。この仕様は公知の設定変更機構と同様であるため、ここでは第 3 2 制御例、およびその変形例における設定変更機構との違いを図 1 5 3 5 を参照して簡単に説明する。図 1 5 3 5 を参照して上述した通り、第 3 2 制御例、およびその第 1 変形例では、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を時計回りに回動することにより O N 位置へと回動させ、更に R A M クリアスイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源を投入することで（図 1 5 3 5（b）参照）、設定シナリオ変更状態に変更され、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定シナリオが 1 ずつ切り替わるように構成されていた（図 1 5 3 5（c）参照）。これに対して本第 2 変形例では、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を時計回りに回動することにより O N 位置へと回動させ、更に R A M クリアスイッチ 1 2 2 をオンにしてパチンコ機 1 0 の電源を投入することで（図 1 5 3 5（b）参照）、設定値を変更（選択）することが可能な設定変更状態に設定されるように構成されている。これに伴って、本第 2 変形例では、設定変更状態において設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、設定シナリオではなく、設定値そのものが 1 ずつ切り替わるように構成されている。なお、上述した第 3 2 制御例、およびその第 1 変形例と同様に、本第 2 変形例における設定変更状態において設定キー 1 1 0 b を O F F 位置へと回動させることで、設定変更状態を終了させることができる。また、本第 2 変形例では、パチンコ機 1 0 の電源が遮断された状態において、設定キー 1 1 0 b を O N 位置に回動させ（図 1 5 3 5（e）参照）、更に R A M クリアスイッチ 1 2 2 をオンにせず（即ち、オフの状態のまま）パチンコ機 1 0 の電源を投入することにより、設定されている設定値を確認することが可能な設定確認状態に設定される。つまり、上述した第 3 2 制御例、およびその変形例のように設定値表示装置 1 1 0 a に対して設定シナリオが表示されるのではなく、設定値そのものを示す数字が表示される。また、上述した第 3 2 制御例、およびその第 1 変形例と同様に、本第 2 変形例における設定確認状態において設定キー 1 1 0 b を O F F 位置へと回動させることで、設定変更状態を終了させることができる。なお、本第 2 変形例では、設定変更状態において設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に異なる大当たり確率の段階に対応する設定値に変更する処理を実行する構成としていたが、段階要素に対応する複数の異なる設定データのうちの 1 のデータを設定する処理は、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、設定スイッチ 1 1 0 c を押下する毎に、段階要素として確変大当

20

30

40

50



たりの割合に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、平均の大当たりのラウンド数に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、平均の変動時間に対応する設定データを変更する処理を実行してもよいし、小当たり確率に対応する設定データを変更する処理を実行してもよい。

【5967】

次に、図1593、および図1594を参照して、本第2変形例における特徴的な演出態様について説明する。ここで、本第2変形例は、上述した第32制御例、およびその変形例とは異なり、設定変更状態に移行させる（設定変更操作を行う）ことで、パチンコ機10に対して単一の設定値（基本設定値）のみを設定可能な構成としていた。そして、通常状態において規定回数（例えば、500回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて、設定されている設定値（基本設定値）に対して所定数加算することにより、設定値を上昇させるか否かを抽選により決定（判別）する構成としている。そして、当該抽選で設定値を上昇させると決定（判別）された場合は、所定期間（例えば、特別図柄の抽選が100回実行されるまで）の間、基本設定値に対して所定数が加算された後の設定値に対応する大当たり確率で特別図柄の抽選が実行される。以下では、この通常状態において規定回数の特別図柄の抽選が実行されて所定期間に移行するまでの一連の演出態様について説明する。なお、以降の説明では、簡略化のため、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選のことを「設定値上昇抽選」と称し、設定値上昇抽選が実行された後の設定値が上昇している可能性がある期間（設定値上昇抽選が実行されてから100回の特別図柄の抽選が終了するまでの期間）のことを、「上昇抽選後期間」と称する。また、上昇抽選後期間に設定されていない通常状態のことを「基本設定値期間」と称する。図1593（a）は、本第2変形例の通常状態において規定回数に到達する前の第3図柄表示装置81の表示態様の一例を示した図である。図1593（a）に示した通り、本第2変形例では、通常状態において、主表示領域Dmの左上に形成される小領域Dm1に対して、設定値を所定期間上昇させるか否かの抽選（設定値上昇抽選）を行うための所定の抽選条件が成立するまで（通常状態において特別図柄の抽選回数が500回に到達するまで）の特別図柄の抽選回数を示す表示内容が表示される。図1593（a）に示した例では、通常状態においてパチンコ機10が初期化されてから、または前回の上昇抽選後期間が終了してから499回の抽選が終了している状況下を示しており、「499回/500回」という文字が表示されている。図1593（b）に示した通り、基本設定値期間において500回目の特別図柄の抽選が実行され、変動表示演出が終了すると、変動停止時に宝箱画像854aから「ステージUP!」という文字が付されたアイコン画像854aが出現する演出が実行される。この「ステージUP!」という文字は、設定値上昇抽選が実行されて背面画像が変更されることを示している。つまり、設定値が上昇した可能性があることを示唆している。なお、上昇抽選後期間に移行する場合、基本設定値期間においては設定されない特別な背面画像に設定される。これにより、上昇抽選後期間であるということを遊技者に対して分かり易く報知することができる。なお、本第2変形例では、上昇抽選後期間に移行する場合にのみ、特別な背面画像へと変更される特定の報知態様が設定され得る構成としていたが、特定の報知態様を設定するための条件および特定の報知態様の内容はこれに限られるものではない。例えば、特別図柄の抽選回数が500回に到達していなくても（即ち、設定値上昇抽選が実行されていないなくても）、所定確率（例えば、1/250の確率）で特定の報知態様を設定するための条件が成立する構成としてもよい。これにより、設定値上昇抽選が実行されていないにもかかわらず、設定値が上昇したのかもしれないと遊技者に対して思わせることができるので、設定値（大当たり確率）が上昇したことに対する期待感をより頻繁に抱かせることができる。この場合において、通常状態において特別図柄の抽選が実行される毎に極めて低確率（例えば、1/1000の確率）で、設定値上昇抽選を実行するまでの残りの抽選回数を強制的に0にするように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が500回に到達していないにもかかわらず特定の報知態様が設定された場合に、設定値上昇抽選を実行するまでの残りの抽選回数が強制的に0になって設定値上昇抽選が実際に実行された可能性があることを遊技者に対して認識させることが

10

20

30

40

50



できるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。また、特定の報知態様として、背面画像を変更することに代えて、または加えて、変動表示演出中に出現するキャラクタの種別やリーチ演出が発生した場合におけるリーチ図柄、外れ時における停止図柄の組合せ、図柄が停止表示された際の図柄停止音の種別、装飾用LEDの点灯パターン等、任意の報知態様を適用することができる。これにより、演出の自由度を向上させることができる。

#### 【5968】

図1594(a)は、上昇抽選後期間における背面画像として設定される可能性がある空ステージ背景を示した図である。この空ステージ背景は、設定値上昇抽選において当選した(設定値が上昇した)場合も、当選しなかった(設定値が上昇しなかった)場合も選択され得る背面画像である。図1594(a)に示した通り、空ステージ背景に設定されると、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmにおいて、背面画像が雲海を模した画像に設定される。また、小領域Dm1に対して、上昇抽選後期間が終了するまでの残りの抽選回数を示す表示態様が表示される。図1594(a)の例では、上昇抽選後期間に移行した直後(上昇抽選期間が100回残っている状況)を示しており、小領域Dm1に対して「残り100回」という文字が表示されている。更に、副表示領域Dsにおける右側には、「期待度上昇中?」という文字が表示される。これらの表示内容により、上昇抽選後期間に設定されていること、および設定値が上昇している可能性があること(特別図柄の抽選の有利度合いが高くなっている可能性があること)を遊技者に対して容易に理解させることができる。また、図1594(b)は、上昇抽選後期間における背面画像として設定される可能性がある神殿ステージ背景を示した図である。この神殿ステージ背景は、設定値上昇抽選において当選した(設定値が上昇した)場合にのみ選択される背面画像である。図1594(b)に示した通り、神殿ステージ背景に設定されると、第3図柄表示装置81における主表示領域Dmにおいて、背面画像が神殿を模した画像に設定される。また、副表示領域Dsにおいて右側には、「期待度上昇中!!」という文字が表示される。これらの表示内容により、上昇抽選後期間に設定されていること、および設定値が上昇したこと(特別図柄の抽選の有利度合いが高くなっていること)を遊技者に対して容易に理解させることができる。このように、本第2変形例では、設定値上昇抽選が実行されて上昇抽選後期間に移行した場合に、上昇抽選後期間であることを背面画像を変更することによって分かりやすく報知するだけでなく、背面画像の種別によって設定値上昇抽選の結果をも示唆可能に構成している。このように構成することで、背面画像の種別にも注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【5969】

<第32制御例の第2変形例における電氣的構成>

次に、図1595(a)を参照して、本第2変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の詳細について説明する。図1595(a)は、本第2変形例におけるROM202の構成を示すブロック図である。図1595(a)に示した通り、本第2変形例におけるROM202は、上述した第32制御例(およびその第1変形例)におけるROM202の構成(図1543(a)参照)に対して、設定切替抽選テーブル202ggBが追加されている点で相違している。また、設定切替シナリオテーブル202gfが削除されている点でも相違している。設定切替抽選テーブル202ggBは、設定値上昇抽選を実行する場合に設定値を上昇させるか否か、および設定値を上昇させる場合の上昇段階数をする決定するために参照されるデータテーブルである。この設定切替抽選テーブル202ggBの詳細について、図1595(b)を参照して説明する。図1595(b)は、この設定切替抽選テーブル202ggBの規定内容を示した図である。図1595(b)に示した通り、この設定切替抽選テーブル202ggBには、基本設定値の値毎に、抽選結果(設定値の上昇値)と設定値抽選カウンタS1の値の範囲とが対応付けて規定されている。より具体的には、図1595(b)に示した通り、基本設定値が1である場合、設定値抽選カウンタS1の値が「0~74」の範囲に対して、設定値の上昇値

として「0」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値が「75～96」の範囲に対して、設定値の上昇値として「+1」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値が「97, 98」の範囲に対して、設定値の上昇値として「+2」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「99」に対して、設定値の上昇値として「+3」が対応付けて規定されている。ここで、設定値抽選カウンタS1は、設定値上昇抽選に用いる乱数値（カウンタ値）であり、第1当たり乱数カウンタC1や第1当たり種別カウンタC2等の各種カウンタ値と同様に、メイン処理等の中で更新されるループカウンタで構成されている。この設定値抽選カウンタS1は、「0～99」の100個の値の範囲で更新されるループカウンタであるため、基本設定値が設定1に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、75%（75/100）の割合で設定値の上昇値が「0」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、22%（22/100）の割合で設定値の上昇値が「1」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を1段階上昇させる抽選結果となり）、2%（2/100）の割合で設定値の上昇値が「2」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を2段階上昇させる抽選結果となり）、1%（1/100）の割合で設定値の上昇値が「3」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を3段階上昇させる抽選結果となる）。

10

**【5970】**

また、図1595（b）に示した通り、基本設定値が2である場合、設定値抽選カウンタS1の値が「0～79」の範囲に対して、設定値の上昇値として「0」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値が「80～97」の範囲に対して、設定値の上昇値として「+1」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「98」に対して、設定値の上昇値として「+2」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「99」に対して、設定値の上昇値として「+3」が対応付けて規定されている。よって、基本設定値が設定2に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、80%（80/100）の割合で設定値の上昇値が「0」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、18%（18/100）の割合で設定値の上昇値が「1」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を1段階上昇させる抽選結果となり）、1%（1/100）の割合で設定値の上昇値が「2」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を2段階上昇させる抽選結果となり）、1%（1/100）の割合で設定値の上昇値が「3」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を3段階上昇させる抽選結果となる）。また、図1595（b）に示した通り、基本設定値が3である場合、設定値抽選カウンタS1の値が「0～89」の範囲に対して、設定値の上昇値として「0」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値が「90～98」の範囲に対して、設定値の上昇値として「+1」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「99」に対して、設定値の上昇値として「+2」が対応付けて規定されている。よって、基本設定値が設定3に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、90%（90/100）の割合で設定値の上昇値が「0」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、19%（19/100）の割合で設定値の上昇値が「1」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を1段階上昇させる抽選結果となり）、1%（1/100）の割合で設定値の上昇値が「2」に決定される（即ち、設定値上昇抽選で設定値を2段階上昇させる抽選結果となる）。また、図1595（b）に示した通り、基本設定値が4である場合、設定値抽選カウンタS1の値が「0～96」の範囲に対して、設定値の上昇値として「0」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値が「97, 98」の範囲に対して、設定値の上昇値として「+1」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「99」に対して、設定値の上昇値として「+2」が対応付けて規定されている。なお、設定4は、設定値が上昇する余地が2段階しか無く、設定値を3段階上昇させることが不可能であるため、「+3」は規定されていない。よって、基本設定値が設定4に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、90%（97/100）の割合で設定値の上昇値が「0」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で非当選となり）、2%（2/100）の割合で設定値の上昇値が「1」に決定され（即ち、設定値上昇抽選で設定値を1段階上昇させる抽

20

30

40

50

選結果となり)、1%(1/100)の割合で設定値の上昇値が「2」に決定される(即ち、設定値上昇抽選で設定値を2段階上昇させる抽選結果となる)。

【5971】

また、図1595(b)に示した通り、基本設定値が設定5である場合、設定値抽選カウンタS1の値が「0~98」の範囲に対して、設定値の上昇値として「0」が対応付けて規定され、設定値抽選カウンタS1の値「99」に対して、設定値の上昇値として「+1」が対応付けて規定されている。なお、設定5は、設定値が上昇する余地が1段階しか無く、設定値を2段階以上上昇させることが不可能であるため、「+2」および「+3」は規定されていない。よって、基本設定値が設定5に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、99%(99/100)の割合で設定値の上昇値が「0」に決定され(即ち、設定値上昇抽選で非当選となり)、1%(1/100)の割合で設定値の上昇値が「1」に決定される(即ち、設定値上昇抽選で設定値を1段階上昇させる抽選結果となる)。更に、図1595(b)に示した通り、基本設定値が最高設定の設定6である場合、設定値抽選カウンタS1の値が取り得る全ての値の範囲(「0~99」の範囲)に対して、設定値の上昇値として「0」が対応付けて規定されている。なお、設定6は、最高設定であり、設定値が上昇する余地が無い場合、「+1」、「+2」、および「+3」は規定されていない。よって、基本設定値が設定6に設定されている状況下で設定値上昇抽選が実行された場合、100%(100/100)の割合で設定値の上昇値が「0」に決定される(即ち、設定値上昇抽選で非当選となる)。このように、設定値上昇抽選が実行された場合に、基本設定値に応じて異なる振り分け(割合)で設定値が上昇する構成としているので、設定値の上昇頻度から設定値を推測させるといった新たな遊技性を創出することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

10

20

【5972】

次に、図1596を参照して、本第2変形例における主制御装置110内に設けられているRAM203の詳細について説明する。図1596は、本第2変形例におけるRAM203の構成を示すブロック図である。図1596に示した通り、本第2変形例におけるRAM203は、上述した第32制御例の第1変形例におけるRAM203の構成(図1584参照)に対して、変動回数カウンタ203gobと、設定値加算カウンタ203gpBと、切替抽選後カウンタ203ggBと、が追加されている点で相違している。また、設定切替シナリオ格納エリア203gcと、進行状況フラグ203geと、が削除されている点でも相違している。変動回数カウンタ203gobは、通常状態における変動回数をカウントするためのカウンタである。この変動回数カウンタ203gobは、初期値が0に設定されており、通常状態(且つ、基本設定値期間)において第1特別図柄の抽選が実行される毎に値に1が加算される(図1601のS3007G参照)。また、この変動回数カウンタ203gobの値が500以上に更新されると、設定値上昇抽選が実行されると共に値が0にリセットされる。これにより、基本設定値期間における第1特別図柄の抽選回数が500回に到達する毎に、設定値上昇抽選を実行することができる。設定値加算カウンタ203gpBは、設定値上昇抽選に当選した場合に、当該当選に基づいて上昇させる設定値に対応する数値を設定するためのカウンタである。この設定値加算カウンタ203gpBは、初期値が0に設定されており、設定値上昇抽選に当選する毎に、上昇させる設定値に対応する数値が設定される(図1601のS3010G参照)。また、設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間が終了すると、この設定値加算カウンタ203gpBの値が0にリセットされる(図1601のS3004G参照)。本第2変形例において特別図柄の抽選を実行する際は、設定値格納エリア203gfに格納されている基本設定値と、設定値加算カウンタ203gpBに格納されている設定値の上昇分とを加味して(加算して)、設定値上昇抽選による上昇後の設定値を特定し、当該特定した設定値に応じた大当たり確率で特別図柄の抽選を実行する構成としている(図1599のS321G参照)。これにより、設定値上昇抽選の抽選結果を好適に特別図柄の抽選に反映させることができる。切替抽選後カウンタ203ggBは、設定値上昇抽選が終了した後の上昇抽選後期間における特別図柄の抽選回数をカウントするためのカウンタである。この切替後抽選力

30

40

50

ウンタ 2 0 3 g g B は、初期値が 0 に設定されており、設定値上昇抽選が実行される毎に、値に 1 0 0 が設定される（図 1 6 0 1 の S 3 0 1 3 G 参照）。また、切替抽選後カウンタ 2 0 3 g g B は、上昇抽選後期間において第 1 特別図柄の抽選が実行される毎に値が 1 ずつ減算して更新される。この切替抽選後カウンタ 2 0 3 g g B の値が 1 以上の間は、設定値上昇抽選の抽選結果を反映した設定値で特別図柄の抽選が実行される。

【 5 9 7 3 】

次に、図 1 5 9 7 ( a ) を参照して、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 内に設けられている R A M 2 2 2 の詳細について説明する。図 1 5 9 7 ( a ) は、本第 2 変形例における R O M 2 2 2 の構成を示すブロック図である。す 2 4 5 8 ( a ) に示した通り、本第 2 変形例における R O M 2 2 2 は、上述した第 1 変形例における R O M 2 2 2 の構成に対して、切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g d B が追加されている点でのみ相違している。この切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g d B は、設定値上昇抽選が実行された場合に、その後に移行する上昇抽選後期間における背面画像を選択するために参照されるデータテーブルである。この切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g d B の詳細について、図 1 5 9 7 ( b ) を参照して説明する。図 1 5 9 7 ( b ) は、この切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g b A の規定内容を示した図である。図 1 5 9 7 ( b ) に示した通り、この切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g d B は、設定値上昇抽選の抽選結果毎に、演出カウンタ 2 2 3 f の値の範囲と背面画像の種別（演出態様）との対応関係が規定されている。

【 5 9 7 4 】

具体的には、図 1 5 9 7 ( b ) に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「 0 」(設定値上昇抽選に非当選)である場合に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の取り得る値の全範囲(「 0 ~ 9 9 」の範囲)に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( a ) 参照)が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で非当選だった場合は、上昇抽選後期間における背面画像が必ず「空ステージ」に設定される。また、図 1 5 9 7 ( b ) に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「 + 1 」である場合(設定値上昇抽選に当選して設定値が 1 上昇される場合)に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 4 9 」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( a ) 参照)が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( b ) 参照)が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が 1 上昇する抽選結果となった場合は、5 0 % の割合で「空ステージ」に設定され、5 0 % の割合で「神殿ステージ」に設定される。また、図 1 5 9 7 ( b ) に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「 + 2 」である場合(設定値上昇抽選に当選して設定値が 2 上昇される場合)に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 2 4 」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( a ) 参照)が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 2 5 ~ 9 9 」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( b ) 参照)が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が 2 上昇する抽選結果となった場合は、2 5 % の割合で「空ステージ」に設定され、7 5 % の割合で「神殿ステージ」に設定される。また、図 1 5 9 7 ( b ) に示した通り、設定値上昇抽選の抽選結果が「 + 3 」である場合(設定値上昇抽選に当選して設定値が 3 上昇される場合)に対しては、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 0 ~ 9 」の範囲に対して、背面画像として「空ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( a ) 参照)が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値が「 1 0 ~ 9 8 」の範囲に対して、背面画像として「神殿ステージ」に対応する背面画像(図 1 5 9 4 ( b ) 参照)が対応付けて規定され、演出カウンタ 2 2 3 f の値「 9 9 」に対して、背面画像として「宇宙ステージ」に対応する背面画像が対応付けて規定されている。このため、設定値上昇抽選で設定値が 3 上昇する抽選結果となった場合は、1 0 % の割合で「空ステージ」に設定され、8 9 % の割合で「神殿ステージ」に設定され、1 % の割合で「宇宙ステージ」に設定される。このように、設定値上昇抽選の抽選結果に応じて各背面画

10

20

30

40

50

像の選択比率を異ならせる構成としているので、背面画像から抽選結果を予測する遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、設定値が3段階上昇した場合にのみ選択される特別な背面画像（「宇宙ステージ」に対応する背面画像）を設ける構成としているので、当該特別な背面画像が出現した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

#### 【5975】

次に、図1598を参照して、本第2変形例における音声ランプ制御装置113内に設けられているRAM223の詳細について説明する。図1598は、本第2変形例におけるRAM223の構成を示すブロック図である。図1598に示した通り、本第2変形例におけるRAM223は、上述した第1変形例におけるRAM223の構成（図1587参照）に対して、従変動回数カウンタ223ghBと、従設定値加算カウンタ223giと、従切替抽選後カウンタ223gjBと、設定切替終了フラグ223gkBと、が追加されている点で相違している。その他の構成については上述した第1変形例と同様であるため、ここではその詳細な説明については省略する。従変動回数カウンタ223ghB、従設定値加算カウンタ223giB、および従切替抽選後カウンタ223gjBは、それぞれ主制御装置110のRAM203に設けられている変動回数カウンタ203goB、設定値加算カウンタ203gpB、および切替抽選後カウンタ223ggBに対応するカウンタ（これらのカウンタに同期して更新されるカウンタ）である。カウントする内容については主制御装置110のRAM203に設けられている各カウンタと同一であるため、その詳細な説明については省略する。また、設定切替終了フラグ223gkBは、設定値が基本設定値に対して上昇している可能性がある期間（上昇抽選後期間）が終了したか否かを示すフラグである。この設定切替終了フラグ223gkBは、初期値がオフに設定されており、主制御装置110から上昇抽選後期間が終了したことを示す設定切替コマンドを受信した場合に値が0にリセットされる。

#### 【5976】

<第32制御例の第2変形例における主制御装置の制御処理について>

次いで、図1599から図1602を参照して、本第32制御例の第2変形例における主制御装置110のMPU201によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図1599を参照して、本第2変形例における第1特別図柄大当たり判定処理（S2411G）の詳細について説明する。この第2変形例における第1特別図柄大当たり判定処理（S2411G）は、上述した第1変形例（および第32制御例）における第1特別図柄大当たり判定処理（図1557参照）に代えて実行される処理であり、上述した第1変形例（および第32制御例）における第1特別図柄大当たり判定処理（図1557参照）と同様に、第1特別図柄の抽選で大当たりか否かを判定するための処理である。この第2変形例における第1特別図柄大当たり判定処理（S2411G）のうち、S301G～S310Gの処理では、それぞれ上述した第1変形例（および第32制御例）における第1特別図柄大当たり判定処理（図1557参照）のS301G～S310Gの処理と同一の処理が実行される。また、本第2変形例における第1特別図柄大当たり判定処理（図1599参照）では、S301Gの処理が終了すると、次いで、設定値格納エリア203gfのデータと設定値加算カウンタ203gpBの値とから、設定値上昇抽選による上昇を加味した設定値を特定し（S321G）、処理をS302Gへと移行する。この第1特別図柄大当たり判定処理（図1599参照）を実行することにより、設定値上昇抽選の抽選結果に応じた抽選確率で特別図柄の抽選を実行させることができる。なお、第2特別図柄大当たり判定処理（図1564参照）についても同一の変形が施されているが、ここではその詳細な説明については省略する。

#### 【5977】

次いで、図1600を参照して、本第2変形例における遊技状態更新処理（S2412G）の詳細について説明する。この遊技状態更新処理（S2412G）は、上述した第1変形例（および第32制御例）における遊技状態更新処理（図1560参照）に代えて実行される処理であり、第1変形例（および第32制御例）における遊技状態更新処理（図

1560参照)と同様に、遊技状態を更新するための処理である。この第2変形例における遊技状態更新処理(S2412G)のうち、S2551G~S2557Gの各処理では、それぞれ上述した第1変形例(および第32制御例)における遊技状態更新処理(図1560参照)のS2551G~S2557Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第2変形例における遊技状態更新処理(S2412G)では、S2551Gの処理で時短カウンタ203hの値が0であると判別した場合(S2551G:No)、S2554Gの処理で時短カウンタ203hの値が0でないと判別した場合(S2554G:No)、S2556Gの処理が終了した場合、およびS2557Gの処理が終了した場合において、現在の遊技状態が通常状態であるか否かを判別し(S2561G)、通常状態であると判別した場合は(S2561G:Yes)、設定値を切り替えるか否かを判断するための設定切替関連処理を実行して(S2562G)、本処理を終了する。一方で、S2561Gの処理において通常状態ではないと判別した場合は(S2561G:No)、S2562Gの処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。この設定切替関連処理(S2562G)の詳細について、図1601を参照して説明する。

10

#### 【5978】

図1601は、この設定切替関連処理(S2562G)を示すフローチャートである。図1601に示した通り、この設定切替関連処理(S2562G)が実行されると、まず、切替抽選後カウンタ203ggBの値が0より大きい値であるか否かを判別し(S3001G)、0より大きい値であると判別した場合は(S3001G:Yes)、次いで、切替抽選後カウンタ203ggBの値を1減算して更新し(S3002G)、更新後のカウンタ値が0になったか否かを判別する(S3003G)。S3003Gの処理において、切替抽選後カウンタ203ggBの値が0でないと判別した場合は(S3003G:No)、そのまま本処理を終了する。一方で、S3003Gの処理において、切替抽選後カウンタ203ggBの値が0であると判別した場合は(S3003G:Yes)、上昇抽選後期間が終了したことを意味するので、設定値加算カウンタ203gpBの値を0にリセットし(S3004G)、リセット後の設定値を示す設定切替コマンドを設定して(S3005G)、本処理を終了する。これらに対し、S3001Gの処理において、切替抽選後カウンタ203ggBの値が0であると判別した場合は(S3001G:No)、変動回数カウンタ203goBの値に1を加算して更新し(S3006G)、加算後のカウンタ値が500以上の値であるか否かを判別する(S3007G)。S3007Gの処理において、500未満の値であると判別した場合は(S3007G:No)、設定値上昇抽選の抽選条件が成立していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方で、S3007Gの処理において、加算後のカウンタ値が500以上の値であると判別した場合は(S3007G:Yes)、設定値上昇抽選を実行するためのS3008G~S3013Gの各処理を実行する。具体的には、設定切替抽選テーブル202ggBを読み出して(S3008G)、現在の設定値(基本設定値)と設定値抽選カウンタS1の値とに対応する設定値の上昇値を特定する(S3009G)。次いで、設定値加算カウンタ203gpBに対してS3009Gの処理で特定した上昇値に対応するデータを上書きし(S3010G)、上昇値を加算した設定値を示す設定切替コマンドを設定する(S3011G)。次いで、変動回数カウンタ203goBの値を0にリセットし(S3012G)、切替後抽選カウンタ203ggBの値を100に設定することで上昇抽選後期間に設定して(S3013G)、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【5979】

次に、図1602を参照して、本第2変形例における投入回数判別処理(S1721G)の詳細について説明する。この投入回数判別処理(S1721G)は、上述した第1変形例における投入回数判別処理(図1589参照)に代えて実行される処理であり、第1変形例における投入回数判別処理(図1589参照)と同様に、投入回数を判別して、規定の電源投入回数となった場合に対応する制御を実行するための処理である。この第2変形例における投入回数判別処理(S1721G)のうち、S1771G、およびS1772Gの各処理では、それぞれ上述した第1変形例における投入回数判別処理(図1589

50

参照)のS1771G、およびS1772Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第2変形例における投入回数判別処理(図1589参照)では、S1772Gの処理において、更新後の投入回数カウンタ203gnAの値が10以上であると判別した場合に(S1772G:Yes)、次いで、設定値加算カウンタ203gpBの値が0より大きい値であるか(設定値上昇抽選に当選したことにより設定値が上昇しているか)否かを判別する(S1781G)。S1781Gの処理において、設定値加算カウンタ203gpBの値が0より大きい値であると判別した場合は(S1781G:Yes)、既に設定値が上昇されているので、設定値上昇抽選を重複して実行せずに、そのまま本処理を終了する。一方、S1781Gの処理において、設定値加算カウンタ203gpBの値が0であると判別した場合は(S1781G:No)、設定切替抽選テーブル202ggBを読み出して(S1782G)、現在の設定値(基本設定値)と設定値抽選カウンタS1の値とに対応する設定値の上昇値を特定する(S1783G)。次いで、設定値加算カウンタ203gpBに対してS3009Gの処理で特定した上昇値に対応するデータを上書きし(S1784G)、上昇値を加算した設定値を示す設定切替コマンドを設定する(S1785G)。次いで、変動回数カウンタ203goBの値を0にリセットし(S1786G)、切替後抽選カウンタ203ggBの値を100に設定することで上昇抽選後期間に設定して(S1787G)、本処理を終了する。この投入回数判別処理(図1602参照)を実行することにより、電源の投入回数が規定回数(10回)に到達した場合にも、設定値上昇抽選を実行することができる。言い換えれば、電源の投入回数が10回未満の間においては、設定値上昇抽選を実行せずに設定値を維持する一方で、電源の投入回数が10回を超えた場合には、設定値上昇抽選を実行する構成としている。このように構成することで、電源が投入された可能性が高いホールの開店直後等において遊技を開始したいと強く思わせることができるので、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。また、開店直後に設定値を上昇させたくないとするホールに対して、より積極的に設定値を変更させることができるので、長い期間に渡って同一の設定値のまま変更がなされないことを抑制することができる。なお、本第32制御例では、電源の投入回数をカウントするための投入回数カウンタ203gnAが10未満の値であるか、10以上の値であるかを判断対象として、設定値上昇抽選を実行するための処理をスキップするか、設定値上昇抽選を実行するための処理を行わせるかを決定する構成としていたが、規定の値に設定されているか、規定の値とは異なる値に設定されているかに応じて設定値上昇抽選を実行するための処理を行うか否かを異ならせる判断対象は、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、例えば、設定が変更されず(RAMクリア操作が行われず)に長い期間が経過した(抽選回数が規定の範囲を超えて実行された)か否かを判断対象として、設定値上昇抽選を実行するか否かを異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、パチンコ機10が初期化された後において特別図柄の抽選が実行される毎に値が加算されるカウンタを設ける構成とし、3000未満の値に設定されている場合には、長い期間が経っていないと判別して設定値上昇抽選を実行しない一方で、3000以上の値に設定されている場合には、前回の初期化から長い期間が経ったと判断して設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。また、例えば、実際の大当たり確率が低いかな否か(即ち、パチンコ機10が好調であるかな否か)を判断対象として、設定値上昇抽選を実行するか否かを異ならせる構成としてもよい。具体的には例えば、パチンコ機10が初期化された後における特別図柄の抽選回数をカウントするカウンタと大当たり当選回数をカウントするためのカウンタとを設ける構成とし、電源投入時における大当たり確率(特別図柄の抽選回数/大当たり当選回数)が所定確率以上(例えば、特別図柄の低確率状態における設定1の大当たり確率である1/320以上)であれば、設定値上昇抽選を実行しない一方で、所定確率未満(1/320未満)である場合は、実際の大当たり確率が低い(不調である)と判断して設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、電源投入直後の可能性が高いパチンコ機10を発見した場合に、当該パチンコ機10の前日までの遊技履歴を加味して、設定値が上昇している可能性があるかな否かを判断する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる

10

20

30

40

50

## 【 5 9 8 0 】

< 第 3 2 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次いで、図 1 6 0 3、および図 1 6 0 4 を参照して、本第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される各種制御処理について説明する。まず、図 1 6 0 3 を参照して、本第 2 変形例における設定関連コマンド処理 ( S 4 2 1 3 G ) の詳細について説明する。この設定関連コマンド処理 ( S 4 2 1 3 G ) は、上述した第 1 変形例 ( および第 3 2 制御例 ) における設定関連コマンド処理 ( 図 1 5 7 5 参照 ) に代えて実行される処理であり、第 1 変形例 ( および第 3 2 制御例 ) における設定関連コマンド処理 ( 図 1 5 7 5 参照 ) と同様に、設定関連のコマンドが主制御装置 1 1 0 から出力された場合に、出力されたコマンドの種別に応じた制御を実行するための処理である。この第 2 変形例における設定関連コマンド処理 ( S 4 2 1 3 G ) のうち、 S 5 4 0 1 G , S 5 4 0 4 G、および S 5 4 0 5 G の各処理では、それぞれ上述した第 1 変形例 ( および第 3 2 制御例 ) における設定関連コマンド処理 ( 図 1 5 7 5 参照 ) の S 5 4 0 1 G , S 5 4 0 4 G、および S 5 4 0 5 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 2 変形例における設定関連コマンド処理 ( S 4 2 1 3 G ) では、 S 5 4 0 1 G の処理において設定切替コマンドを受信したと判別した場合に ( S 5 4 0 1 G )、設定値上昇抽選 ( 設定切替抽選 ) に対応するコマンドであるか否かを判別し ( S 5 4 1 1 G )、設定値上昇 ( 切替 ) 抽選に関連するコマンドでないとは判別した場合は ( S 5 4 1 1 G : N o )、上昇抽選後期間が終了したことを示すコマンドであることが確定するため、従設定値加算カウンタ 2 2 3 g i B の値を 0 にリセットし ( S 5 4 1 2 G )、設定切替終了フラグ 2 2 3 g k B をオンに設定して ( S 5 4 1 3 G )、本処理を終了する。一方で、 S 5 4 1 1 G の処理において、設定値上昇抽選に対応するコマンドであると判別した場合は ( S 5 4 1 1 G : Y e s )、従設定値加算カウンタ 2 0 3 g i B の値を受信したコマンドが示す上昇値に更新し ( S 5 4 1 4 G )、設定切替フラグ 2 0 3 g e をオンに設定し ( S 5 4 1 5 G )、本処理を終了する。

## 【 5 9 8 1 】

次いで、図 1 6 0 4 を参照して、本第 2 変形例におけるサブ演出設定処理 ( S 5 0 1 1 G ) の詳細について説明する。図 1 6 0 4 は、このサブ演出設定処理 ( S 5 0 1 1 G ) を示すフローチャートである。このサブ演出設定処理 ( S 5 0 1 1 G ) は、上述した第 1 変形例 ( および第 3 2 制御例 ) におけるサブ演出設定処理 ( 図 1 5 7 7 参照 ) に代えて実行される処理であり、上述した第 1 変形例 ( および第 3 2 制御例 ) におけるサブ演出設定処理 ( 図 1 5 7 7 参照 ) と同様に、変動表示演出に付随して実行されるサブ的な演出の演出態様を設定するための処理である。なお、本第 2 変形例におけるサブ演出は主として背面画像による示唆演出である。この第 2 変形例におけるサブ演出設定処理 ( S 5 0 1 1 G ) では、まず、設定切替フラグ 2 2 3 g e がオンであるか否かを判別し ( S 5 0 5 1 G )、設定切替フラグ 2 2 3 g e がオンであると判別した場合は ( S 5 0 5 1 G : Y e s )、従設定値加算カウンタ 2 2 3 g i B の値と、切替抽選後背面選択テーブル 2 2 2 g d B とを参照して対応するステージ ( 背面画像 ) を決定し ( S 5 0 7 1 G )、決定したステージへの変更を決定すると共に設定切替フラグ 2 2 3 g e をオフに設定する ( S 5 0 7 2 G )。次いで、従変動回数カウンタ 2 2 3 g h B の値を 0 にリセットし、従切替抽選後カウンタ 2 2 3 g j B の値を 1 0 0 に設定して ( S 5 0 7 3 G )、本処理を終了する。一方で、 S 5 0 5 1 G の処理において、設定切替フラグ 2 2 3 g e がオフであると判別した場合は ( S 5 0 5 1 G : N o )、設定切替終了フラグ 2 0 3 g k B がオンであるか否かを判別し ( S 5 0 7 4 G )、オンであると判別した場合は ( S 5 0 7 4 G : Y e s )、上昇抽選後期間が終了したことを意味するため、ステージを通常ステージに変更し ( S 5 0 7 5 G )、設定切替終了フラグ 2 2 3 g k B をオフに設定して ( S 5 0 7 6 G )、本処理を終了する。これに対して、 S 5 0 7 4 G の処理において、設定切替終了フラグ 2 2 3 g k B がオフであると判別した場合は ( S 5 0 7 4 G : N o )、そのまま本処理を終了する。

## 【 5 9 8 2 】



以上説明した通り、第32制御例の第2変形例におけるパチンコ機10では、パチンコ機10が初期化された場合にのみ移行し得る設定変更状態において、操作可能な操作手段（設定キー110b、設定スイッチ110c）に対して特定の操作が行われたことに基づいて、判別（特別図柄の抽選）の有利度合い（大当たり確率）に対応する複数段階の設定値のうち1の設定値を設定することが可能に構成した上で、設定値が第1の設定値に設定された状況下の所定の遊技状態において第1条件が成立したに基づいて、第1の設定値よりも高い段階に対応する第2の設定値に変更可能に構成している。より具体的には、パチンコ機10が初期化された場合に少なくとも設定される不利な所定の遊技状態（通常状態）において特別図柄の抽選回数が予め定められた規定回数（500回）に到達したことに基づいて、3段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かの抽選を実行し、当該抽選で設定値を上昇させる抽選結果となったことに基づいて、設定されている設定値を一時的に第1の設定値よりも高い第2の設定値に上昇させることが可能に構成している。また、第2の設定値に変更された後で第2条件が成立したに基づいて、第2の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更可能に構成している。即ち、第2の設定値に変更された後で特別図柄の抽選が100回実行されたことに基づいて、設定値の上昇を終了させ、第1の設定値へと復帰させる構成としている。このように構成することで、通常遊技中において、遊技状態が変更されていないにもかかわらず判別の有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第2変形例では、上述した第1変形例と同様に、初期化を伴わずにパチンコ機10に対して電源が投入された場合に、電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得るように構成した。具体的には、初期化を伴わずに電源が投入された回数が10回に到達したことに基づいて、3段階以下の範囲内において設定値を上昇させるか否かの抽選を実行する構成としている。このように構成することで、設定値が変更されているか否かによらず、電源が新たに投入された可能性が高い状態のパチンコ機10において遊技を開始したいと遊技者に対して思わせることができる。即ち、ホールの開店直後等、設置されている遊技台に対して電源が一斉に投入されたと思われるタイミングにおいて、本第2変形例におけるパチンコ機10で遊技を開始させることができる。よって、ホールの開店時における稼働率を向上させることができる。また、設定値が上昇することを避けたいと考える遊技店に対して、規定回数（10回）の電源投入が行われるよりも前に設定値を変更したいと思わせることができる。よって、パチンコ機10の設定値の変更を促進させることができる。

#### 【5983】

なお、本第2変形例では、空ステージや神殿ステージ、宇宙ステージ等の背面画像への変更による設定値が上昇したことを示唆する報知を、設定値上昇抽選が実行された場合にのみ実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定値上昇抽選が実行されていなくても、設定値が上昇したことを示唆する報知（空ステージの背面画像への変更）を実行する構成としてもよい。より具体的には、例えば、設定値上昇抽選までの抽選回数を表示させない構成とした上で、特別図柄の抽選回数が100回に到達する毎に、100回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間、空ステージに設定するこうせいとしてもよい。そして、実際に設定値上昇抽選が実行された場合にのみ、抽選結果に応じて、空ステージ、神殿ステージ、宇宙ステージのいずれかが設定され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定値上昇抽選が実行されたのか否かを分かり難くすることができるので、設定値上昇抽選が実行されていなくても設定値が上昇した可能性があると思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、この場合において、設定値上昇抽選が実行される条件を複数設ける構成としてもよい。より具体的には、例えば、基本設定値期間に設定された場合に、次に設定値上昇抽選を行うまでの特別図柄の抽選回数を、複数の回数の中から1の回数に決定する構成としてもよい。即ち、100回、300回、500回、700回、900回の中から抽選により決定する構成としてもよい。このように構成することで、設定値が上昇したことを示唆する報知（空ステージの背面画像への変更）が実行された場合に、設定

値上昇抽選が実行されたのか否かをより把握し難くすることができる。よって、設定値上昇抽選が実行されていなくても設定値が上昇した可能性があると思わせることができる可能性をより高めることができる。

【5984】

本第2変形例では、初期化を伴わずにパチンコ機10の電源が遮断された回数が10回に到達する毎に、設定値上昇抽選を実行する構成としていたが、これに限られるものではなく、設定値上昇抽選を実行するまでの電源の遮断回数(投入回数)は任意に定めることができる。設定値上昇抽選が実行されるまでの回数を少なくすることで、設定値上昇抽選の頻度をより高めることができ、ホールの開店直後におけるパチンコ機10の稼働率をより向上させることができる。特に、電源が遮断される毎に設定値上昇抽選を実行する構成とした場合は、ホールの開店毎に設定値が上昇している可能性があるため、設定値が上昇しているか否かを見極めたいと考える遊技者に対して、ホールの開店直後からパチンコ機10で遊技を行いたいという思いをより強くすることができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機10の稼働率をより向上させることができる。一方、設定値上昇抽選を実行するまでの電源の遮断回数(投入回数)を多くすることにより、設定値上昇抽選を実行させたくないとするホールの手間(設定変更の頻度)を少なくすることができる。また、初期化を伴わない電源投入時には設定値上昇抽選を行わない構成としてもよい。このように構成することで、ホールの開店直後から有利度合いが極端に高まってしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。

10

【5985】

本第2変形例では、設定値上昇抽選の実行回数に制限を設けることなく、基本設定値期間において規定回数(500回)の特別図柄の抽選が実行される毎に設定値上昇抽選が実行されるように構成していたが、これに限られるものではなく、回数に制限を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定値上昇抽選の実行回数を1回に限る構成としてもよい。このように構成することで、1回の抽選機会を確実に得たいと考える遊技者に対して、設定値上昇抽選が実行されるまで遊技を継続させることができる。よって、パチンコ機10の稼働率を向上させることができる。なお、設定値上昇抽選の回数は1回に限られず、任意に定めてもよい。また、本第2変形例では、設定値上昇抽選において設定値を上昇させると判定された場合に、設定値が1段階から3段階の範囲で上昇する構成としていた。より具体的には、基本設定値が設定1であれば、設定2~4のいずれかに上昇し、設定2であれば設定3~5のいずれかに上昇し、設定3であれば設定4又は5のどちらかに上昇し、設定4であれば設定5又は6のどちらかに上昇し、設定5であれば設定6に上昇する構成としていたが、これに限られるものではなく、上昇させる段階数は固定としてもよい。例えば、設定値によらず、1段階のみ上昇するように構成してもよい。このように構成することで、設定値上昇抽選の抽選内容を簡素化することができるので、設定値上昇抽選に要する処理負荷を軽減することができる。また、例えば、基本設定値に対して設定値を上昇させるか否かの抽選を実行するのに代えて、固定の設定値(例えば、最高設定である設定6)に変更するか否かの抽選(設定値変更抽選)を実行する構成としてもよい。このように構成することで、設定値変更抽選に当選したか否かに応じて、特別図柄の抽選を実行する際に参照する設定値として基本設定値と固定の設定値とを切り替えるだけでよいので、特別図柄の抽選に要する処理負荷を軽減することができる。

20

30

40

【5986】

本第2変形例では、設定値が1段階から3段階の範囲で上昇させるか否かを抽選により決定する構成としていたが、これに代えて、または加えて、設定値を所定段階低下させるか否かを抽選により決定してもよい。このように構成することで、背面画像が変更された場合に、設定値が低下している可能性もあるので、背面画像の種別から設定値がどのように推移したのかをより真剣に見極めようと遊技者に対して思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、本第2変形例では、設定値上昇抽選の実行条件が成立した場合に、毎回同一内容の抽選を実行する構成としていたが、実行条件の種別毎に種別の異なる複数の抽選の中から1の抽選を実行する構成と

50

してもよい。また、例えば、基本設定期間において第1回数（例えば、100回）の特別図柄の抽選が実行された場合に第1の設定値上昇抽選を実行し、第1回数よりも多い第2回数（例えば、500回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、第1の設定値上昇抽選よりも有利度合いが高い（当選率が高い、当選した場合の設定値の上昇段階数が多くなり易い、または上昇抽選後期間が長い等）第2の設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。また、この場合において、設定値が上昇した可能性があることを背面画像により報知する報知演出の種別も、第1の設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間であるか、第2の設定値上昇抽選後の上昇抽選後期間であるかによって異ならせてもよい。具体的には例えば、第1の設定値上昇抽選が実行された後の上昇抽選後期間では、必ず空ステージに設定される一方で、有利度合いが高い第2の設定値上昇抽選が実行された後の上昇抽選後期間では、空ステージに加え、神殿ステージや宇宙ステージも設定され得るように構成してもよい。このように構成することで、報知演出の種別に応じて設定値上昇抽選の種別を特定することができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

10

**【5987】**

また、本第2変形例では、基本設定値期間において特別図柄の抽選回数が500回に到達したことに基づいて設定値上昇抽選を実行する構成としていたが、設定値上昇抽選を実行する契機はこれに限られるものではない。例えば、上述した第32制御例、およびその第1変形例と同様に、発射球数が規定個数（例えば、5000個）に到達したことを条件として、設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。即ち、遊技者のハンドル51に対する操作状況に応じて、設定値上昇抽選の実行され易さが可変する構成としてもよい。このように構成することで、設定値上昇抽選を早期に実行させたいと考える遊技者に対して、遊技効率よりも発射球数を優先して遊技を行わせることができる。また、例えば、基本設定期間における経過時間が所定時間となったことを契機として、設定値上昇抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、本第2変形例におけるパチンコ機10で遊技を行うか否かを、時刻によって判断するという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。また、本第2変形例では、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（10回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選と、基本設定値期間において規定回数（500回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選とで、全く同一の抽選を実行する構成としていたが、異なる抽選を実行してもよい。具体的には、例えば、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（10回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが低い（例えば、当選したとしても設定値が1段階しか上昇しない）抽選を行うように構成する一方で、基本設定値期間において規定回数（500回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが高い（例えば、当選した場合に設定値が2段階以上高くなる）抽選を行うように構成してもよい。このように構成することで、電源投入直後のパチンコ機10の有利度合いが高くなり過ぎてしまうことを抑制することができるので、ホールの開店直後からホールに大きな不利益を被らせてしまうことを抑制することができる。また、逆に、初期化を伴わない電源の投入回数が規定回数（10回）に到達した場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが高い抽選を行うように構成する一方で、基本設定値期間において規定回数（500回）の特別図柄の抽選が実行された場合に実行される設定値上昇抽選では、比較的有利度合いが低い抽選を行うように構成してもよい。このように構成した場合、ホールの開店直後等、電源が投入された可能性が高い状況下においてより積極的に遊技を行わせることができるので、ホールの開店直後における稼働率を向上させることができる。

20

30

40

**【5988】**

本第2変形例では、基本設定値として設定6が設定された場合には、設定値を上昇させる余地が無い構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、基本設定値としては設定され得ない設定7や設定8を設ける構成とし、基本設定値として最高設定値である設定6が設定されていたとしても、設定値を上昇させる余地を設ける構成としてもよい。このように構成することで、基本設定値として設定6が設定されていたとしても、設定

50

値上昇抽選によって設定を上昇させることが可能に構成することができる。また、逆に、基本設定値として設定5までしか設定できないように構成してもよい。このように構成した場合も、全ての基本設定値において、設定値上昇抽選で設定値が上昇する余地を設けることができるので、より好適な設定値上昇抽選を実行することができる。

#### 【5989】

<第32制御例の第3変形例>

次いで、図1605から図1608を参照して、第32制御例の第3変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第32制御例、およびその第1変形例では、特別図柄の抽選を実行する際に参照されるデータテーブルとして、設定値と当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲との対応関係が規定された1のデータテーブル（第1当たり乱数テーブル202ga）を設ける構成とし、特別図柄の抽選条件が成立した場合は、上記1のデータテーブルから設定値に対応する乱数値（カウンタ値）の範囲を読み出すことにより、設定値に応じた抽選確率で特別図柄の抽選を実行する構成としていた。これに対して本第3変形例では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第32制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。この第3変形例におけるパチンコ機10が、上述した第32制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、主制御装置110のROM202の構成が一部変更となっている点、および主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行される各種処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第32制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第32制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【5990】

<第32制御例の第3変形例における電氣的構成>

図1605(a)を参照して、本第3変形例における主制御装置110内に設けられているROM202の構成について説明する。図1605(a)は、本第3変形例におけるROM202の構成を示すブロック図である。図1605(a)に示した通り、本第3変形例におけるROM202は、上述した第32制御例におけるROM202の構成（図1543(a)参照）に対して、第1当たり乱数テーブル202gaに代えて第1当たり乱数テーブル202gaCが設けられている点、および外れ書き替え抽選テーブル202ghCが追加されている点である。その他の構成については上述した第32制御例におけるROM202の構成（図1543(a)参照）と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図1605(b)を参照して、上述した第1当たり乱数テーブル202gaCの詳細について説明する。図1605(b)は、この第1当たり乱数テーブル202gaCの規定内容を示した図である。本第3変形例における第1当たり乱数テーブル202gaCは、上述した第32制御例における第1当たり乱数テーブル202ga（図1543(b)参照）に対して、設定値によらない1の規定内容のみとなっている点で相違している。なお、この1種類の規定内容は、上述した第32制御例における

設定1に対応する規定内容となっている。つまり、特別図柄の低確率状態における大当たり確率が $1/320$  ( $205/65536$ )となり、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が $1/102$  ( $644/65536$ )となり、第2特別図柄の小当たり確率が、 $1/1.14$  ( $64601/65536$ )となるように乱数値(カウンタ値)が対応付けられている。また、図1605(b)に示した通り、本第3変形例における第1当たり乱数テーブル202gacには、「暫定外れ」という抽選結果が設けられている。この「暫定外れ」は、設定値によらない抽選では外れとして取り扱うが、設定値に応じた抽選によって大当たりに書き替えられる可能性がある外れ抽選結果に対応している。この「暫定外れ」には、特別図柄の低確率状態において「205~935」の範囲が対応付けて規定され、特別図柄の高確率状態において「644~935」の範囲が対応付けて規定されている。よって、特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」となる確率は約 $1/89.7$  ( $731/65536$ )であり、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」となる確率は約 $1/224.4$  ( $292/65536$ )である。本第3変形例では、「暫定外れ」以外の抽選結果(大当たり、小当たり、および完全外れ)と判定された場合には、その時点で抽選結果が確定する一方で、暫定外れとなった場合には、更に設定値に応じた抽選を実行するように構成している。

10

#### 【5991】

次に、図1606を参照して、上述した外れ書き替え抽選テーブル202ghcの詳細について説明する。図1606は、この外れ書き替え抽選テーブル202ghcの規定内容を示した図である。この外れ書き替え抽選テーブル202ghcは、特別図柄の抽選において、設定値によらない抽選(第1当たり乱数テーブル202gacを参照した抽選)が実行された後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果を用いて設定値を加味した抽選を実行し、最終的な特別図柄の抽選結果を決定(特定)するために参照されるデータテーブルである。具体的には、設定値によらない抽選の抽選結果が「暫定外れ」となった場合に、当該「暫定外れ」の抽選結果を設定値に応じた確率で大当たりに書き替えるために参照されるデータテーブルである。図1606に示した通り、本第3変形例における外れ書き替え抽選テーブル202ghcは、特別図柄の状態毎に、設定値と、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(書き替えカウンタS2のカウンタ値)の値の範囲とが対応付けて規定されている。具体的には、図1606に示した通り、特別図柄の低確率状態に対しては、設定1に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)が対応付けられておらず、設定2に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~1165」が対応付けて規定され、設定3に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~2599」が対応付けて規定され、設定4に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~4213」が対応付けて規定され、設定5に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~6095」が対応付けて規定され、設定6に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~8337」が対応付けて規定されている。また、特別図柄の高確率状態に対しては、設定1に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)が対応付けられておらず、設定2に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~9425」が対応付けて規定され、設定3に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~20647」が対応付けて規定され、設定4に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~33216」が対応付けて規定され、設定5に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~48029」が対応付けて規定され、設定6に対して、抽選結果を大当たりに書き替えると判定する乱数値(カウンタ値)として「0~65535」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」の抽選結果を大当たりに書き替える確率は、設定1が $0$  ( $0/65536$ )であり、設定2が約 $1/56.2$  ( $1166/65536$ )であり、設定3が約 $1/25.2$  ( $26$

20

30

40

50

00 / 65536) であり、設定4が約  $1 / 15.6$  (4214 / 65536) であり、設定5が約  $1 / 10.8$  (6096 / 65536) であり、設定6が約  $1 / 7.9$  (8338 / 65536) である。また、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」の抽選結果を大当たり書き替える確率は、設定1が  $0$  (0 / 65536) であり、設定2が約  $1 / 7$  (9426 / 65536) であり、設定3が約  $1 / 3.2$  (20648 / 65536) であり、設定4が約  $1 / 2$  (13269 / 65536) であり、設定5が約  $1 / 1.4$  (48030 / 65536) であり、設定6が  $1$  (65536 / 65536) である。

#### 【5992】

ここで、特別図柄の大当たり確率は、設定値によらない抽選(第1当たり乱数テーブル 202gacを用いた抽選)により大当たりとなる確率と、設定値によらない抽選で「暫定外れ」となり、且つ、当該「暫定外れ」の抽選結果が設定値に応じた抽選で大当たり書き替えられる確率と、の和によって求められる。そして、上述した通り、本第3変形例における特別図柄の低確率状態において「暫定外れ」となる確率は約  $1 / 89.7$  (731 / 65536) であるので、特別図柄の低確率状態において大当たりとなる確率は、設定1で約  $1 / 320$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 0 / 65536) となり、設定2で約  $1 / 302$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 1166 / 65536) であり、設定3で約  $1 / 281.3$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 2600 / 65536) であり、設定4で約  $1 / 261.1$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 4214 / 65536) であり、設定5で約  $1 / 240.9$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 6096 / 65536) であり、設定6で約  $1 / 220.7$  (204 / 65536 + 731 / 65536 × 8338 / 65536) である。また、上述した通り、特別図柄の高確率状態において「暫定外れ」となる確率は約  $1 / 224.4$  (292 / 65536) であるので、特別図柄の高確率状態において大当たりとなる確率は、設定1で約  $1 / 101.8$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 0 / 65536) となり、設定2で約  $1 / 95.5$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 9426 / 65536) であり、設定3で約  $1 / 89.0$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 20648 / 65536) であり、設定4で約  $1 / 82.7$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 33217 / 65536) であり、設定5で約  $1 / 76.4$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 48030 / 65536) であり、設定6で約  $1 / 70.0$  (644 / 65536 + 292 / 65536 × 65536 / 65536) である。つまり、上述した第32制御例における大当たり確率と同等の大当たり確率にすることができる。このように、本第3変形例では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変動的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第32制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止(抑制)することができる。

#### 【5993】

< 第32制御例の第3変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図1607、および図1608を参照して、第32制御例の第3変形例における主制御装置110内のMPU201により実行される各種制御処理について説明する。まず、図1607を参照して、本第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(S2

4 2 1 G)の詳細について説明する。図1607は、第1特別図柄大当たり判定処理(S2421G)を示すフローチャートである。この第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(S2421G)は、上述した第32制御例およびその第1変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図1557参照)に代えて実行される処理であり、上述した第32制御例およびその第1変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図1557参照)と同様に、第1特別図柄の抽選を実行するための処理である。この第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(S2421G)のうち、S301G, S302G, S305G~S310Gでは、それぞれ上述した第32制御例およびその第1変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図1557参照)のS301G, S302G, S305G~S310Gの各処理と同一の処理が実行される。また、本第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(S2421G)では、S302の処理において、確変フラグ203gaがオンであると判別した場合に(S302G:Yes)、高確率時用の第1当たり乱数テーブル202gaCから各種抽選結果に対応する乱数値(カウンタ値)を読み出して(S331G)、処理をS305Gへと移行する。一方で、S302Gの処理において、確変フラグ203gaCがオフであると判別した場合は(S302G:No)、低確率時用の第1当たり乱数テーブル202gaから各種抽選結果に対応する乱数値を読み出して(S332G)、処理をS305Gへと移行する。なお、上述した通り、本第1変形例における第1当たり乱数テーブル202gaCには、大当たりと判定される乱数値、小当たりと判定される乱数値、暫定外れと判定される乱数値が規定されており、これらの乱数値は、設定値によらない共通の値として規定されている。つまり、S302G, S331G, S332G, S305Gの各処理は、特別図柄の抽選のうち、設定されている設定値によらない1段階目の抽選を実行するための処理である。また、本第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(S2421G)では、S305Gの処理が終了すると、暫定外れの抽選結果を大当たり設定値に応じた確率で大当たり書き替えるか否かを抽選する書き替え抽選処理を実行し(S333G)、処理をS306Gへと移行する。この書き替え抽選処理(S333G)は、特別図柄の抽選のうち、設定値を反映させた2段階目の抽選を実行するための処理である。この書き替え抽選処理(S333G)の詳細については、図1608を参照して後述する。なお、本第3変形例では、特別図柄の抽選を、予め設定された設定値(大当たり確率)によらない抽選処理と、予め設定された設定値を反映させた処理とに分ける構成としていたが、本制御は特別図柄の抽選に限られるものではなく、他の制御処理についても、設定された要素の状態によらない処理と、設定された要素の状態を反映させた処理とに分けて構成してもよい。具体的には、例えば、大当たり終了後の遊技状態を決定するための処理を、大当たり当選時の遊技状態として当選時状態格納エリア203gmに設定されたデータによらない処理と、大当たり当選時の遊技状態として当選時状態格納エリア203gmに設定されたデータを反映させた処理と、に分ける構成としてもよい。具体的には、例えば、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり遊技の実行中に確変スイッチ1650e3を通過したか否かのみに基づいて確変フラグ203gaをオンとするか否かを決定した後で、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短カウンタ203hに設定するカウンタ値を決定することにより、大当たり終了後の遊技状態を時短状態とするか確変状態とするか潜確状態とするかを最終的に決定する構成としてもよい。これにより、遊技状態格納エリア203gmに格納されたデータがノイズ等の影響により異常なデータになってしまっても、最低限、確変フラグ203gaの状態だけは確変スイッチ1650e3の通過の有無に応じて好適に設定することができるので、遊技状態自体を設定することが不可能になってしまう重篤な不具合の発生を抑制することができる。また、例えば、変動パターンを決定するための処理を、始動入賞時に取得されて第1特別図柄保留球格納エリア203aまたは第2特別図柄保留球格納エリア203bに設定されていた変動種別カウンタCS1の値によらない処理と、変動種別カウンタCS1の値を反映させた処理とに分けて構成してもよい。具体的には、例えば、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に、特別図柄の抽選結果と特別図柄の種別とのみを判別して、第2特別図柄の抽選であれば、当たり超ロング変動または外れ

10

20

30

40

50



超ロング変動に決定する一方で、第1特別図柄の抽選であれば、暫定当たり変動または暫定外れ変動に決定する構成としてもよい。そして、暫定当たり変動または暫定外れ変動の場合にのみ、変動種別カウンタCS1の値を用いて詳細な変動時間を決定する構成としてもよい。このように構成することで、必ず超ロング変動に設定される通常状態における第2特別図柄の抽選で無駄に変動種別カウンタCS1の値を参照することを抑制できるので、処理負荷を軽減させることができる。

#### 【5994】

次に、図1608を参照して、上述した書き替え抽選処理(S333G)の詳細について説明する。図1608は、上述した書き替え抽選処理(S333G)を示すフローチャートである。図1608に示した通り、書き替え抽選処理(S333G)が実行されると、まず、設定値によらない第1段階目の抽選(第1特別図柄大当たり判定処理のS305Gの処理)の抽選結果が暫定外れであるか否かを判別し(S351G)、暫定外れでない(大当たり、小当たり、または完全外れである)と判別した場合は(S351G:No)、第1段階目の抽選結果を今回の抽選結果に確定させ(S352G)、本処理を終了する。一方、S351Gの処理において、抽選結果が暫定外れであると判別した場合は(S351G:Yes)、次いで、確変フラグ203gaがオンであるか否かを判別し(S353G)、確変フラグ203gaがオンであると判別した場合は(S353G:Yes)、高確率時用の外れ書き替え抽選テーブルghc(図1606参照)から現在の設定値に対応する書き替え乱数値を読み出して(S354G)、処理をS356Gへと移行する。これに対して、S353Gの処理において確変フラグ203gaがオフであると判別した場合は(S353G:No)、低確率時用の外れ書き替え抽選テーブルghc(図1606参照)から現在の設定値に対応する書き替え乱数値を読み出して(S355G)、処理をS356Gへと移行する。S356Gの処理では、S354G、またはS355Gの処理で読み出した書き替え乱数値と実行エリアの書き替えカウンタS2の値とに基づいて書き替え抽選結果を取得し(S356G)、当該S356Gの処理による抽選結果が書き替えに対応する抽選結果であるか否かを判別する(S357G)。S357Gの処理において、書き替えに対応する抽選結果であると判別した場合は(S357G:Yes)、今回の特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し(S358G)、本処理を終了する。一方で、S357Gの処理において、書き替えに対応する抽選結果ではないと判別した場合は(S357G:No)、特別図柄の抽選結果を外れに設定し(S359G)、本処理を終了する。この書き替え抽選処理(S333G)を実行することにより、設定値によらない共通の抽選の抽選結果と、現在設定されている設定値とを用いて、最終的な特別図柄の抽選結果を確定させることができる。なお、第2特別図柄大当たり判定処理(図1564参照)についても、本第3変形例における第1特別図柄大当たり判定処理(図1607、図1608参照)と同様の変形が施されている。

#### 【5995】

以上説明した通り、第32制御例の第3変形例におけるパチンコ機10では、特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値が切り替わる変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い上述した第32制御例およびその各種変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止(抑制)することができる。

10

20

30

40

50



## 【 5 9 9 6 】

< 第 3 2 制御例の第 4 変形例 >

次に、図 1 6 0 9 を参照して、第 3 2 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 3 2 制御例の第 3 変形例では、第 3 2 制御例、およびその第 1 変形例における特別図柄の抽選方法の変形例について説明した。これに対して本第 4 変形例では、第 3 2 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 の特別図柄の抽選方法の変形例について説明する。この第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 が、上述した第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 と構成上において相違する点は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 の構成が一部変更となっている点、および主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行される各種処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 2 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 2 制御例の第 2 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

## 【 5 9 9 7 】

ここで、図示については省略したが、本第 4 変形例における主制御装置 1 1 0 内に設けられている R O M 2 0 2 には、上述した第 3 変形例における R O M 2 0 2 に設けられていた第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g a C ( 図 1 6 0 5 ( b ) 参照 )、および外れ書き替え抽選テーブル 2 0 2 g h C ( 図 1 6 0 6 参照 ) が設けられている。つまり、本第 4 変形例においても、特別図柄の抽選を実行するにあたって、まず、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 g h C ( 図 1 6 0 5 ( b ) 参照 ) を参照して設定値によらない共通の抽選 ( 第 1 段階目の抽選 ) を実行した後で、当該共通の抽選の抽選結果を用いて、設定値に応じた抽選 ( 第 2 段階目の抽選 ) を実行する構成としている。つまり、本第 4 変形例における第 1 特別図柄大当たり判定処理では、上述した第 3 変形例における第 1 特別図柄大当たり判定処理 ( 図 1 6 0 7 参照 ) と同様の変形が施されている。変形箇所については上述した第 3 変形例と同様であるので、ここではその詳細な説明については省略する。なお、本第 4 変形例では、上述した第 3 変形例に対し、書き替え抽選処理の内容が一部変更となっている。この変更点について、図 1 6 0 9 を参照して説明する。

## 【 5 9 9 8 】

図 1 6 0 9 は、本第 4 変形例における書き替え抽選処理 ( S 3 4 1 G ) を示すフローチャートである。図 1 6 0 9 に示した通り、本第 4 変形例における書き替え抽選処理 ( S 3 4 1 G ) のうち、S 3 5 1 G ~ S 3 5 9 G の各処理では、それぞれ上述した第 3 変形例における書き替え抽選処理 ( 図 1 6 0 8 参照 ) の S 3 5 1 G ~ S 3 5 9 G の各処理と同一の処理が実行される。また、本第 4 変形例における書き替え抽選処理 ( S 3 4 1 G ) では、S 3 5 1 G の処理において、1 段階目の抽選の抽選結果が暫定外れであると判別した場合に ( S 3 5 1 G )、次いで、設定値格納エリア 2 0 3 g f のデータと設定値加算カウンタ 2 0 3 g p B のデータとを参照して設定値の上昇分を加味した現在の設定値を特定し ( S 3 6 1 G )、処理を S 3 5 3 G へと移行する。このように、S 3 6 1 G の処理を実行しておくことにより、設定値に応じた 2 段階目の抽選において、設定値の上昇分を加味した正確な設定値に基づいて抽選を実行することができる。

## 【 5 9 9 9 】

以上説明した通り、第 3 2 制御例の第 4 変形例におけるパチンコ機 1 0 では、上述した第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同様に特別図柄の抽選を実行する場合に、まず、設定されている設定値によらない共通の抽選を実行した後で、当該設定値によらない抽選の抽選結果と設定されている設定値とに基づいて最終的な抽選結果を決定する構成としている。このように構成することで、通常遊技中に設定値を上昇させるか否かの抽選を実行し、当選した場合に所定期間の間設定値が上昇する変則的な仕様において、不具合が発生し難い抽選を実現することができる。即ち、設定値を変更する仕様も搭載されていないスタンダードな遊技機と同様の特別図柄の抽選方式で抽選を行った後で、設定値を加味した抽

選を実行することで、最低限、設定値によらない抽選を確実に完了させることができる。つまり、設定値を設定可能な従来型の遊技機と比較しても設定値が切り替わる頻度が高い。上述した第3変形例の第2変形例において、特別図柄の抽選を設定値に依存しない抽選と設定値に依存する抽選とに分けて構成することにより、設定値に不適切な値が格納されてしまい、設定値を特定することができなくなったとしても、最低限、設定値に依存しない抽選によって抽選結果を特定することができる。よって、特別図柄の抽選自体が実行されなくなってしまう重篤な不具合が発生することを防止（抑制）することができる。

#### 【6000】

なお、本第4変形例、および上述した第3変形例では、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合に、設定値に依存しない第1段階目の抽選の抽選結果のみを用いて特別図柄の抽選を実行し、当該抽選の抽選結果に対応する変動表示演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合には、設定値を所定値（例えば、設定3）とみなして第2段階目の抽選を実行し、特別図柄の抽選結果を特定する構成としてもよい。また、例えば、設定値を特定することができない重大な異常が発生した場合には、抽選により1の設定値を特定し、異常な設定値に対して上書きし、当該上書きした設定値によって第2段階目の抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合も、特別図柄の抽選を好適に実行することができる。また、本第4変形例、および上述した第3変形例では、第1段階の抽選結果として、暫定外れとなった場合に、設定値を加味した第2段階目の抽選で、当該暫定外れを大当たり書き替えるか否かの抽選を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。これに代えて、または加えて、大当たりの一部に「暫定大当たり」という抽選結果（例えば、設定6であれば大当たりが確定するが、設定5以下では外れとなる可能性がある乱数値に対応する抽選結果）を設ける構成とし、暫定大当たりとなった場合には、第2段階目の抽選で、当該暫定大当たりを外れ書き替えるか否かの抽選を実行する構成としてもよい。このように構成した場合においても、本第4変形例、および上述した第3変形例と同様の効果を得ることができる。

#### 【6001】

本第4変形例、および上述した第3変形例では、一段階目の抽選として、大当たり、小当たり、または暫定外れのいずれかの抽選結果となるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、暫定大当たり、小当たり、または完全外れのいずれかの抽選結果となるように構成してもよい。この場合において、一段階目の抽選で小当たりまたは完全外れとなった場合は抽選結果を確定させる一方で、一段階目の抽選で暫定大当たりとなった場合は、二段階目の抽選で暫定大当たりを大当たりおよび完全外れのいずれに確定させるのかを決定する構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第4変形例、および第3変形例におけるパチンコ機10と同等の制御を実現することができる。この場合において、一段階目の抽選で暫定大当たりとなり、二段階目の抽選において設定値を特定することができない重篤な不具合（例えば、設定値として異常な値が設定されている不具合等）が発生していた場合に、暫定大当たりを完全外れとして取り扱うように構成してもよい。このように構成することで、本来設定されている設定値よりも高い大当たり確率で大当たりが出現してしまうことを抑制することができる。

#### 【6002】

本第4変形例、および上述した第3変形例では、二段階目の抽選に移行した際に設定値が特定できない重篤な不具合が発生していれば、二段階目の抽選を実行せずに暫定外れを完全外れとして決定することで、最低限、設定1の大当たり確率で特別図柄の抽選を実行可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一段階目の抽選を実行する前に、設定値を正常に特定することができるか否かの判別を実行し、設定値を正常に特定することができた場合にのみ、一段階目の抽選および二段階目の抽選の両方を実行する一方で、設定値を正常に特定することができなかった場合には、一段階目の抽選のみを実行する構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第4変形例、および第3変形例におけるパチンコ機10と同等の制御を実現することができる。また、これらに

代えて、設定値を加味しない特別図柄の抽選（上述した第3変形例、および第4変形例における一段階目の抽選）と、設定値を加味した特別図柄の抽選（上述した第32制御例およびその第1、第2変形例）との両方の制御処理を設け、状況（設定値が正常に特定できたか否か）に応じて設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか、設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを異ならせる構成としてもよい。このように構成したとしても、上述した第4変形例、および第3変形例におけるパチンコ機10と同等の制御を実現することができる。この場合において、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを決定するための条件は、設定値を特定することができたか否かに限られるものではない。例えば、遊技者が通常状態において右打ち遊技を行う変則的な遊技方法で遊技を行ったと判別した場合に、ペナルティーとして所定期間（例えば、特別図柄の抽選が10回実行されるまで）の間、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行する構成とし、変則的な遊技方法で遊技を行わずに正規の遊技方法で遊技を行っている間は、設定を加味した特別図柄の抽選を実行する構成としてもよい。このように構成することで、変則的な遊技を行うと最低の設定値である設定1の大当たり確率に設定されてしまい、遊技者にとって不利益となるため、変則的な遊技に対する抑制を図ることができる。また、例えば、設定値を加味しない特別図柄の抽選を設定6の大当たり確率（若しくは設定6よりも高い大当たり確率）の抽選となるように構成した上で、通常時は設定値を加味した特別図柄の抽選を実行する一方で、大当たりで当選せずに所定回数（例えば、1000回）の特別図柄の抽選が実行された場合に、以降は少なくとも大当たりで当選するまでの間、設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するように構成してもよい。このように構成することで、所謂大きなハマリが発生した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下することを抑制し、所定回数までハマることを目指す遊技性を付加することができる。また、例えば、特別図柄の抽選条件が成立する毎に、乱数値による抽選で設定値を加味しない特別図柄の抽選を実行するか設定値を加味した特別図柄の抽選を実行するかを決定する構成としてもよい。このように構成することで、通常遊技中に大当たり確率を上下させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができる。

#### 【6003】

##### <第111実施形態～第161実施形態>

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1610から図1713を参照し、第111実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）H10に適用した場合の一実施形態について説明する。図1610は、第111実施形態におけるパチンコ機H10の正面図であり、図1611は、パチンコ機H10の背面図であり、図1612は、外枠H11に対して内枠H12を開放（展開）した状態を示すパチンコ機H10の正面斜視図であり、図1613は、外枠H11に対して内枠H12を開放した状態で裏パックユニットH94を内枠H12に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機H10の正面斜視図であり、図1614は、外枠H11に対して内枠H12を閉鎖すると共に正面枠H14を開放（展開）した状態を示すパチンコ機H10の正面斜視図であり、図1615は、正面枠H14を取り外した状態におけるパチンコ機H10の正面図であり、図1616は、遊技盤H13及び内枠H12の分解正面斜視図であり、図1617は、正面枠H14の分解正面斜視図であり、図1618は、正面枠H14の分解背面斜視図である。なお、図1615では、発射位置送球ユニットH170から球発射ユニットH112aに球を送球するための背面側開口H172が2点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図1610に示す状態のパチンコ機H10に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図1610に示す状態のパチンコ機H10に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図1610参照）の矢印U-D, L-R, F-Bは、パチンコ機H10の上下方向, 左右方向, 前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機H10を遊技する遊技者は、パチンコ機H10の正面側

(矢印 F 方向側)に位置し、パチンコ機 H 1 0 の背面側(矢印 B 方向側)に視線を向けた状態(パチンコ機 H 1 0 の正面側と対面した状態)で遊技するものとして説明する。

【 6 0 0 4 】

図 1 6 1 0 ~ 図 1 6 1 8 に示すように、パチンコ機 H 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 H 1 1 と、その外枠 H 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 H 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 H 1 2 と、その内枠 H 1 2 と略同一の外形形状に形成され内枠 H 1 2 に対して開閉可能に支持された正面枠 H 1 4 とを主に備えている。外枠 H 1 1 には、内枠 H 1 2 を支持するために正面視(図 1 6 1 0 参照)左側(矢印 L 方向側)の上下(矢印 U - D 方向)2カ所に金属製のヒンジ H 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ H 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 H 1 2 が正面枠 H 1 4 と共に正面手前側(矢印 F 方向側)へ開閉可能に支持されている。パチンコ機 H 1 0 は、外枠 H 1 1 を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機 H 1 0 において外枠 H 1 1 は必須の構成ではなく、外枠 H 1 1 又は外枠 H 1 1 と同一の内形を有し、外枠 H 1 1 の内枠 H 1 2 支持構造(ヒンジ H 1 8 等)及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。

10

【 6 0 0 5 】

外枠 H 1 1 は、上方側(矢印 U 方向側)に配設される上方板 H 1 1 a と、下方側(矢印 D 方向側)に配設される下方板 H 1 1 b と、それら上方板 H 1 1 a 及び下方板 H 1 1 b の左右(矢印 L - R 方向)の両端同士を上下方向に連結する左方板 H 1 1 c 及び右方板 H 1 1 d とを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠 H 1 1 は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材(上方板 H 1 1 a , 下方板 H 1 1 b , 左方板 H 1 1 c , 右方板 H 1 1 d )を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠 H 1 1 の正面視左側(矢印 L 方向側)にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視右側(矢印 R 方向側)を正面手前側(矢印 F 方向側)へ開閉可能とされるが、外枠 H 1 1 の正面視右側にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジ H 1 8 を外枠 H 1 1 の正面視下側(矢印 D 方向側)の左右(矢印 L - R 方向)両端に取り付け、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視上側(矢印 U 方向側)を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。

20

30

【 6 0 0 6 】

内枠 H 1 2 は、外枠 H 1 1 と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニット H 1 2 a と、その枠形成ユニット H 1 2 a の背面側(矢印 B 方向側)に回動可能に支持される裏パックユニット H 9 4 とを主に備えて形成され、裏パックユニット H 9 4 が正面視で左側(矢印 L 方向側)を回動基端側(開閉基端側)とし、右側(矢印 R 方向側)を回動先端側(開閉先端側)として後方へ回動可能とされている(図 1 6 1 3 参照)。また、内枠 H 1 2 には、枠形成ユニット H 1 2 a と裏パックユニット H 9 4 とで正面側(矢印 F 方向側)が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口 H 6 3 , H 6 4 等を有する遊技盤 H 1 3 (図 1 6 1 5 及び図 1 6 1 6 参照)が配設される。この遊技盤 H 1 3 の正面を球(遊技球)が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、左側(矢印 L 方向側)の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の左端部を支持する目的の左端支持部 H 1 2 a 1 と、右側(矢印 R 方向側)の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の右端部を支持する目的の盤面支持装置 H 1 2 a 2 が配設される。遊技盤 H 1 3 は、左端支持部 H 1 2 a 1 にベース板 H 6 0 の左側端部が挿入されつつ内枠 H 1 2 の背面側(矢印 B 方向側)に押し込まれた後、盤面支持装置 H 1 2 a 2 が操作されて盤面支持装置 H 1 2 a 2 がベース板 H 6 0 の正面と係合する(ベース板 H 6 0 の正面を支持する)ことで内枠 H 1 2 の内側に固定される。

40

【 6 0 0 7 】

また、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a は、球を遊技盤 H 1 3 の正面領域(遊技領域)に発射する球発射ユニット H 1 1 2 a (図 1 6 1 5 参照)と、正面枠 H 1 4 (上下皿

50

ユニットH15)に球を送球する皿通路形成部材H160と(図1615参照)を主に備えて形成される。さらに、内枠H12の枠形成ユニットH12aには、正面枠H14を支持するために正面視左側(矢印L方向側)の上下2カ所に金属製のヒンジH19が取り付けられ、そのヒンジH19が設けられた側を開閉の軸として正面枠H14が正面手前側(矢印F方向側)へ開閉可能に支持されている(図1614参照)。なお、内枠H12の施錠と正面枠H14の施錠とは、枠形成ユニットH12aに配設されるシリンダ錠H20の鍵穴H21に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠H20の鍵穴H21は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジH19による内枠H12と正面枠H14との開錠は、シリンダ錠H20に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニットH180、機能調整操作部H190、操作ハンドルH51、球抜きレバーH52、球排出レバーH54、又は、貸球操作部H40等の正面枠H14に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠H12又は正面枠H14を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニットH180、機能調整操作部H190、操作ハンドルH51、球抜きレバーH52、球排出レバーH54、又は、貸球操作部H40等の正面枠H14に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材(例えば、上側装飾ユニットH14a、左側装飾ユニットH14b、右側装飾ユニットH14cの化粧板)の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。

#### 【6008】

球発射ユニットH112aは、上皿H17から発射位置送球ユニットH170を介して1球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤H13(内ルールH61及び外ルールH62)への球の送球方向に延設される発射ルールH112a1と、回転可能に軸支され発射ルールH112a1上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体H112a2と、その回転体H112a2を回転させるための駆動モータH850(図1680参照)とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニットH112aは、変位可能に構成される回転体H112a2を変位させて遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体H112a2は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニットH112aから遊技盤H13の上方側(矢印U方向側)への球の発射(送球)は、発射ルールH112a1上に球が送球された後、回転体H112a2を回転させて発射ルールH112a1上に送球された球に回転体H112a2を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体H112a2により球発射ユニットH112aから球が発射(送球)されるが、球を発射する構造は回転する部材(回転体H112a2)に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射(送球)が行われるように構成しても良い。なお、駆動モータH850は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動モータH850は、変位可能に構成される。これより、回転体H112a2を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニットH112aは、内枠H12に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機H10の演出装置としてベース板H60の背面側(矢印B方向側)に(遊技盤H13に)配設することも可能である。例えば、センターフレームH86やベース板H60に開口した開口部からベース板H60の背面側に配設される発射ルールH112a1上に球を送球して、その球を回転体H112a2により発射して第3図柄表示装置H81の正面側を球が通過するように構成しても良い。

#### 【6009】

皿通路形成部材H160は、図1615に示すように、本体側上皿通路部H161と本体側下皿通路部H162とを有している。本体側上皿通路部H161及び本体側下皿通路部H162は、背面側(矢印B方向側)の端部が内枠H12に前後方向(矢印F-B方向)に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側(矢印B方向側)へ向けて開放され、正面側(矢印F方向側)の端部が下方(矢印D方向)へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が90度変化する(前後方向から上下方向に変化する)湾曲通路を形成する

。この構成において、払出装置 H 1 3 3 から払い出された球は内枠 H 1 2 の貫通孔を通り、皿通路形成部材 H 1 6 0 の背面側の端部から皿通路形成部材 H 1 6 0 に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材 H 1 6 0 の下側部分には、図 1 6 1 5 に示すように、本体側上皿通路部 H 1 6 1 及び本体側下皿通路部 H 1 6 2 からの球の流出を規制するシャッタ H 1 6 3 が設けられている。シャッタ H 1 6 3 は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠 H 1 2 に対して正面枠 H 1 4 を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠 H 1 2 に対して正面枠 H 1 4 を開放した状態（図 1 6 1 4 に示す状態）とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部 H 1 6 1 又は本体側下皿通路部 H 1 6 2 に球が貯留されている状態で正面枠 H 1 4 を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。正面枠 H 1 4 は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠 H 1 4 d と、その本体枠 H 1 4 d に配設され、その本体枠 H 1 4 d の上方側（矢印 U 方向側）の正面に配設される上側装飾ユニット H 1 4 a と、その上側装飾ユニット H 1 4 a の左右（矢印 L - R 方向）の両側から下方（矢印 D 方向側）に向けて延設される左側装飾ユニット H 1 4 b 及び右側装飾ユニット H 1 4 c と、本体枠 H 1 4 d の下方側の正面を覆う上下皿ユニット H 1 5 と、本体枠 H 1 4 d を介して上下皿ユニット H 1 5 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される通路形成ユニット H 1 4 0 と、その通路形成ユニット H 1 4 0 の背面側に配設される発射位置送球ユニット H 1 7 0 とを主に備えて構成され、内枠 H 1 2 に回動可能に取り付けられている。

10

#### 【 6 0 1 0 】

20

また、正面枠 H 1 4 の回動基端側には、図 1 6 1 7 及び図 1 6 1 8 に示すように、前扉取付金具 H 5 7 , H 5 8 が設けられ、この前扉取付金具 H 5 7 , H 5 8 （前扉取付金具 H 5 7 は円柱状部、前扉取付金具 H 5 8 は軸孔を有する金属板）が内枠 H 1 2 に係合することにより、内枠 H 1 2 に対して正面枠 H 1 4 が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具 H 5 7 は、内枠 H 1 2 の上側のヒンジ H 1 9 の下方位置において内枠 H 1 2 の正面側端部から正面側（矢印 F 方向側）へ延設され先端から背面側（矢印 B 方向側）へ前扉取付金具 H 5 7 が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部 H 1 2 e 1 （図 1 6 1 6 参照）を有する軸支板部 H 1 2 e に軸支される。また、前扉取付金具 H 5 8 は、内枠 H 1 2 の下側のヒンジ H 1 9 から上方（矢印 U 方向）に突設される段付き円柱形状（直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状）の支持ピン H 1 9 a に外嵌されることで軸支される。また、正面枠 H 1 4 には、上側装飾ユニット H 1 4 a と左側装飾ユニット H 1 4 b と右側装飾ユニット H 1 4 c と上下皿ユニット H 1 5 とにより囲まれた領域の窓部 H 1 4 e が形成され、その窓部 H 1 4 e を塞ぐように正面枠 H 1 4 （本体枠 H 1 4 d ）の背面側（矢印 B 方向側）に 2 枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニット H 1 6 が配設される（図 1 6 1 0 参照）。なお、パチンコ機 H 1 0 は、ガラスユニット H 1 6 （窓部 H 1 4 e ）を介してパチンコ機 H 1 0 の正面側から遊技盤 H 1 3 の正面が視認可能となっている。

30

#### 【 6 0 1 1 】

ガラスユニット H 1 6 は、図 1 6 1 0 及び図 1 6 1 4 に示すように、窓部 H 1 4 e より大きな外形で光透過性（透明性）を有する前後一对の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b と、これら透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b を一体化する固定枠（図示せず）と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b より一回り大きな環状に形成され、透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニット H 1 6 は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニット H 1 6 は、透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b によって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることはなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 H 1 0 前方からガラスユニット H 1 6 を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、2 枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b は、それら 2 枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態

40

50

とする場合には、それら 2 枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤 H 1 3 よりも前方側（矢印 F 方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 6 1 9 参照）により 2 枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間で変位させるものである。また、2 枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b を固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラス H 1 6 a または背面側（矢印 B 方向側）の透明ガラス H 1 6 b の一方に照射して、透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

10

#### 【 6 0 1 2 】

正面枠 H 1 4（上側装飾ユニット H 1 4 a , 左側装飾ユニット H 1 4 b , 右側装飾ユニット H 1 4 c）において窓部 H 1 4 e の周囲には、図 1 6 1 0 に示すように LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が複数設けられている。これら電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部 H 1 4 e の上側（矢印 U 方向側）の電飾部 H 3 0 には、払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニット H 1 4 a , 左側装飾ユニット H 1 4 b , 右側装飾ユニット H 1 4 c の電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が配設される領域以外の部分は、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠 H 1 4 の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。

20

#### 【 6 0 1 3 】

上側装飾ユニット H 1 4 a の左側（矢印 L 方向側）及び右側（矢印 R 方向側）には（窓部 H 1 4 e の右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置 H 2 2 6（図 1 6 1 9 参照））を覆うスピーカーカバー H 2 7（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバー H 2 7 を介してスピーカーの音をパチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に放音可能に構成されている。窓部 H 1 4 e の下方（矢印 B 方向）には、図 1 6 1 0 に示すように、上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが上下に並設される上下皿ユニット H 1 5 が配設される。上皿 H 1 7 は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 H 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿 H 1 7 は、払出装装置 H 1 3 3（図 1 6 1 1 参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニット H 1 1 2 a（図 1 6 1 5 参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印 R 方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 H 1 7 に投入された球を発射位置送球ユニット H 1 7 0 へと案内可能に形成される。なお、上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 に送球された球は、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の動作により 1 球ずつ球発射ユニット H 1 1 2 a へ案内される。即ち、遊技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニット H 1 7 0 により遊技球を球発射ユニット H 1 1 2 a に送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニット H 1 7 0 により遊技球を球発射ユニット H 1 1 2 a に送球可能とされる。

30

40

#### 【 6 0 1 4 】

下皿 H 5 0 は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿 H 1 7 内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿 H 5 0 の背面側（矢印 B 方向側）側面には、前後方向（矢印 F - B 方向）に開口され球が下皿 H 5 0 に案内される球案内開口 H 5 3 が形成される。下皿 H 5 0 の正面側（矢印 F 方向側）の下方（矢印 D 方向）部には、下皿 H 5 0

50

に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーH52が設けられている。この球抜きレバーH52は、常時、右方向（矢印R方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印L方向）へスライドさせることにより、下皿H50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーH52の操作は、通常、下皿H50の下方に下皿H50から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーH52の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、島設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿H17と下皿H50とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿H50を廃止して上皿H17のみとした1つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿H50から球を排出する球抜きレバーH52の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿H50に球が払い出されたことや下皿H50に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーH52を駆動モータにより変位させることで、下皿H50からの球の排出を遊技者が忘れて下皿H50の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。

10

#### 【6015】

特に、最近では、パチンコ機H10が設置される店舗の島設備に連通する回収口に下皿H50から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿H50から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の島設備に連通する回収口に下皿H50から球を排出する店舗では、下皿H50から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿H50への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーH52を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーH52の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置H110のMPUH201により大当たりの演出がされることに伴って、下皿H50の球抜きレバーH52を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿H50に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーH52の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機H10の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興味を向上できる。

20

#### 【6016】

上皿H17（球の貯留領域）の手前側（矢印F方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットH180が設けられている。操作ユニットH180は、第3図柄表示装置H81の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットH180は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットH180には、上面側にボタン部H181が配設される。ボタン部H181は、左右方向（矢印L-R方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第3図柄表示装置H81（図1615参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットH180は、上皿H17以外に下皿H50周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットH180は、上皿H17の手前側でなく、上側装飾ユニットH14a、左側装飾ユニットH14b、右側装飾ユニットH14cに配設しても良く、この場合、上皿H17の手前側と別の操作ユニットH180を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットH180を遊技者に操作させるようにしても良い。

30

40

#### 【6017】

操作ユニットH180の右側には、上下皿ユニットH15の上面側に貸球操作部H40（図1617参照）と機能調整操作部H190と、球排出レバーH54とが配設されている。貸球操作部H40には、度数表示部H41と、球貸しボタンH42と、返却ボタンH43とが設けられている。パチンコ機H10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部H40が操作され

50



ると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 H 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン H 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 H 1 7 に供給される。返却ボタン H 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 H 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 H 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 H 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部 H 1 9 0 は、決定ボタン H 1 9 1 と、その決定ボタン H 1 9 1 を中心とする十字状の 4 方向外側の位置に配設される上ボタン H 1 9 2、下ボタン H 1 9 3、左ボタン H 1 9 4、右ボタン H 1 9 5 と備える。機能調整操作部 H 1 9 0 は、上側装飾ユニット H 1 4 a に配設されるスピーカー（音声出力装置 H 2 2 6）の音量、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示画面の明るさ、上側装飾ユニット H 1 4 a、左側装飾ユニット H 1 4 b、右側装飾ユニット H 1 4 c に配設される電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタン H 1 9 1、上ボタン H 1 9 2、下ボタン H 1 9 3、左ボタン H 1 9 4、右ボタン H 1 9 5 を操作することで、自身（遊技者）の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機 H 1 0 を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部 H 1 9 0 による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示するものに限られるものではなく、例えば、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示しなくても操作と同時に変更（調整）後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第 3 図柄表示装置 H 8 1 とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

#### 【 6 0 1 8 】

球排出レバー H 5 4 は、上皿 H 1 7 に貯留された球を下皿 H 5 0 に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段（バネ）により上方側（矢印 U 方向側）に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバー H 5 4 は、操作される（下方側（矢印 D 方向側）に押し込まれる）ことにより上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 に連通される通路を上皿 H 1 7 から下皿 H 5 0（ファール球通路部 H 1 4 5）に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿 H 1 7 に貯留された球を下皿 H 5 0 に排出することができる。下皿 H 5 0 の右側（矢印 R 方向側）には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドル H 5 1 が配設される。なお、操作ハンドル H 5 1 は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドル H 5 1 の内部には、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動を許可するためのタッチセンサ H 5 1 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ H 5 1 b と、操作ハンドル H 5 1 の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル H 5 1 が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ H 5 1 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 H 1 3 の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル H 5 1 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ H 5 1 a および発射停止スイッチ H 5 1 b がオフとなっている。なお、操作ハンドル H 5 1 は、操作ユニット H 1 8 0 や機能調整操作部 H 1 9 0 や貸球操作部 H 4 0 の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤 H 1 3 の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部 H 1 9 0 に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度

で球を遊技盤 H 1 3 の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドル H 5 1 を、上述した球排出レバー H 5 2 に置き換えても良い。即ち、下皿 H 5 0 からの球の排出を許容する役割と、遊技盤 H 1 3 の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバー H 5 2 に兼用させても良い。この場合、遊技盤 H 1 3 の正面へ球が打ち出されると下皿 H 5 0 から球の排出を許容でき、遊技盤 H 1 3 の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿 H 5 0 からの球の排出を規制できるので、下皿 H 5 0 に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニット H 1 4 0 は、樹脂材料により成形されており、上皿 H 1 7 に通じる前扉側上皿通路部 H 1 4 1 と、下皿 H 5 0 に通じる前扉側下皿通路部 H 1 4 2 と、ファール球通路部 H 1 4 5 と、を有している。

#### 【6019】

通路形成ユニット H 1 4 0 の上側隅部（正面枠 H 1 4 の回動基端側の隅部）には後方（矢印 B 方向）に突出し上方に開放された払出球受口部 H 1 4 3 が形成されており、その払出球受口部 H 1 4 3 が仕切壁 H 1 4 4 によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部 H 1 4 1 の通路入口と前扉側下皿通路部 H 1 4 2 の通路入口とがそれぞれ形成されている（図 1 6 1 7 参照）。なお、前扉側上皿通路部 H 1 4 1 の通路入口には、内枠 H 1 2 の本体側上皿通路部 H 1 6 1（図 1 6 1 5 参照）が連通されており、前扉側下皿通路部 H 1 4 2 の通路入口には、内枠 H 1 2 の本体側下皿通路部 H 1 6 2（図 1 6 1 5 参照）が連通される。これにより、払出装置 H 1 3 3 から送球される球は、上皿 H 1 7 又は下皿 H 5 0 に送球されることとなる。ファール球通路部 H 1 4 5（図 1 6 1 7 参照）は、球発射ユニット H 1 1 2 a から発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿 H 5 0 に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部 H 1 4 5 には、図 1 6 1 8 に示すように、上方側（矢印 U 方向側）が開放したファール球受口部 H 1 4 6 が設けられる。このファール球受口部 H 1 4 6 に受け入れられたファール球は、ファール球通路部 H 1 4 5（図 1 6 1 7 参照）の内部通路を流下した後で、下皿 H 5 0 に排出される。なお、ファール球通路部 H 1 4 5 は、下皿 H 5 0 でなく、上皿 H 1 7 に接続され、ファール球が上皿 H 1 7 に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部 H 1 4 5 は、遊技者が球排出レバー H 5 4 を操作することにより上皿 H 1 7 から下皿 H 5 0 に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニット H 1 7 0 は、上皿 H 1 7 に貯留される球を 1 球ずつ球発射ユニット H 1 1 2 a に送球するためのユニットである。発射位置送球ユニット H 1 7 0 は、上皿 H 1 7 の送球経路の開口部に連なる正面側開口 H 1 7 1 と、その正面側開口 H 1 7 1 から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口 H 1 7 2 と、それら正面側開口 H 1 7 1 から背面側開口 H 1 7 2 までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。

#### 【6020】

発射位置送球ユニット H 1 7 0 の切替手段は、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが可能な位置と、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿 H 1 7 から正面側開口 H 1 7 1 に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニット H 1 7 0 の通路上にある球を背面側開口 H 1 7 2 から球発射ユニット H 1 1 2 a（発射ルール H 1 1 2 a 1）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（1 往復の変位）に伴って 1 球ずつ球を背面側開口 H 1 7 2 から排出することが可能となっている。なお、背面側開口 H 1 7 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a の発射ルール H 1 1 2 a 1 の上方（矢印 U 方向）の正面側（矢印 F 方向側）に位置する（図 1 6 1 5 参照）。従って、球発射ユニット H 1 1 2 a の発射ルール H 1 1 2 a 1 に発射位置送球ユニット H 1 7 0 から 1 球ずつ球が送球されることとなる。また、図 1 6 1 5 に示すように、背面側開口 H 1 7 2 は、発射ルール H 1 1 2 a 1 の球の送球方向における発射ルール H 1 1 2 a 1 の両端部の間に形成される。従って、背面側開口 H 1 7 2 から発射ルール H 1 1 2 a 1 上に送球される球は、発射ルール H 1 1 2 a 1 上を左右（矢印 L - R 方向）の両方向に転動可能となるが、発射ルール H 1 1 2 a 1 は一方側（回転体 H 1 1 2 a 2 から離れる側）が上方（矢

10

20

30

40

50

印U方向)に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口H172から発射レールH112a1に送球された球(回転体H112a2により発射前の球)が回転体H112a2から離れる方向に転動することが抑制される。

#### 【6021】

図1615に示すように、遊技盤H13は、正面視略正方形に切削加工したベース板H60に、球案内用の多数の釘(図示せず)や風車(図示せず)の他、レール部材H61、H62、一般入賞口H63、第1入賞口H64、第2入賞口H640、可変入賞装置H65、スルーゲートH67、可変表示装置ユニットH80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠H12の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口H63、第1入賞口H64、第2入賞口H640、可変入賞装置H65は、光を透過可能に構成される。ベース板H60は、光を透過可能に構成される(光透過性の)樹脂材料からなり、その正面側(矢印F方向側)からベース板H60の背面側(矢印B方向側)に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口H63、第1入賞口H64、第2入賞口H640、可変表示装置ユニットH80は、ルータ加工によってベース板H60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤H13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板H60は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板H60の正面側(矢印F方向側)の全域に貼付してベース板H60の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤H13の正面中央部分は、正面枠H14の窓部H14e(図1610参照)の一部を通じて内枠H12の正面側(矢印F方向側)から視認することができる。以下に、主に図1615を参照して、遊技盤H13の構成について説明する。

10

20

#### 【6022】

遊技盤H13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールH62が植立され、その外レールH62の内側位置には外レールH62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールH61が植立される。この内レールH61と外レールH62とにより遊技盤H13の正面外周が囲まれ、遊技盤H13とガラスユニットH16(図1610参照)とにより前後(矢印F-B方向)が囲まれることにより、遊技盤H13の正面には、球の拳動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤H13の正面であって2本のレール部材H61、H62とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材H73とにより区画して形成される領域(入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。なお、2本のレール部材H61、H62、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。2本のレール部材H61、H62は、球発射ユニットH112aから発射された球を遊技盤H13の上方側(矢印U方向側)へ案内するために設けられたものである。内レールH61の先端部分(図1615の左上部)には戻り球防止部材H68が取り付けられる。戻り球防止部材H68は、内レールH61側から外レールH62側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レールH61側の一端側を軸に他端側を外レールH62から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材H68は、一端側に錘を備え、その錘により他端側が外レールH62に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤H13の上方側(矢印U方向側)に案内される球の勢いで戻り球防止部材H68の他端側を外レールH62から離間する方向に回転させることができると共に、戻り球防止部材H68を超える位置(遊技盤H13の上方側)に球が案内された際に戻り球防止部材H68の他端側を外レールH62に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤H13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材H68は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材H68の他端側を外レールH62側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材H68は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの(1球ずつ所定位置に戻らないもの)であってても良い。この場

30

40

50

合、遊技盤 H 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤 H 1 3 の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。外ルール H 6 2 の先端部（図 1 6 1 5 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム H 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム H 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

#### 【 6 0 2 3 】

遊技領域の正面視左側下部（図 1 6 1 5 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、主制御装置 H 1 1 0（図 1 6 1 9 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 H 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞したか、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A が作動し、一方で、球が、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 B が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、LED により、パチンコ機 H 1 0 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 H 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機 H 1 0 では、第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 H 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15 R 確変大当たり、4 R 確変大当たり、15 R 通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「4 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「15 R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。なお、大当たりのラウンド数は、15 R と 4 R に限られるものではなく、パチンコ機 H 1 0 の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、2 種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、100 変動回数に限られるものではなく、例えば、1 変動回数や 1000 変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第 2 図柄の当たり確率がアップして第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第 2 図柄の当たり確率のみがアップして第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機 H 1 0 が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第 2 図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。

#### 【 6 0 2 4 】

10

20

30

40

50

確変中や時短中は、第2図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物H640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物H640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第2入賞口H640へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。

また、確変中や時短中において、第2図柄の当たり確率は変更せず、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間および1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間や、1回の当たりで電動役物H640aを開放する回数は変更せず、第2図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものであっても良い。遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口H63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットH80が配設されている。可変表示装置ユニットH80には、第1入賞口H64及び第2入賞口H640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置H37A、H37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置H81と、スルーゲートH67の球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成され、光を発光可能に構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットH80には、第3図柄表示装置H81の外周を囲むようにして、センターフレームH86が配設されている。なお、センターフレームH86は、遊技領域を流下する球がベース板H60の中央開口を介して第3図柄表示装置H81側に流下することを防止するための部材であり、ベース板H60の正面側（矢印F方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームH86は光を透過可能に構成される。また、センターフレームH86の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第3図柄表示装置H81の周囲を通過させて第1入賞口H64側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームH86に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、センターフレームH86には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレームH86のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板H60の所定の領域に送球可能に構成される。

#### 【6025】

本実施形態では、ベース板H60よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板H60よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板H60よりも背面側を通る通路をベース板H60よりも背面側に配設される円環形成ユニットG700、花卉動作装置G800、又は、花回転ユニットG400よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニットG700、花卉動作装置G800、又は、花回転ユニットG400の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレームH86には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一对の立設部を形成して、それら一对の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一对の立設部）を形成しても良い。また、センターフレームH86で遊技球の流下経路を形成した場合には、一对の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一对の立設部の対向間

に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一对の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一对の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一对の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一对の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニットH 1 1 2 aにより遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一对の立設部をセンターフレームH 8 6と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一对の立設部を有する部材をベース板H 6 0に別途配設しても

10

#### 【6026】

第3図柄表示装置H 8 1は9インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置H 1 1 4（図1619参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の3つの図柄列が表示される。なお、第3図柄表示装置H 8 1は、9インチ以外のサイズで構成されていても、2枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第3図柄表示装置H 8 1は、後述する円環形成ユニットG 7 0 0、花卉動作装置G 8 0 0、又は、花回転ユニットG 4 0 0に配設され、その円環形成ユニットG 7 0 0、花卉動作装置G 8 0 0、又は、花回転ユニットG 4 0 0の変位に伴って第3図柄表示装置H 8 1の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第111実施形態では、第3図柄表示装置H 8 1の周囲（上方）に退避位置における花卉動作装置G 8 0 0が配置され、その花卉動作装置G 8 0 0が張出位置に変位されると花卉動作装置G 8 0 0が第3図柄表示装置H 8 1の正面側（矢印F方向側）に重なる位置に変位される。よって、花卉動作装置G 8 0 0が張出位置に変位される際には、第3図柄表示装置H 8 1の演出を花卉動作装置G 8 0 0と共に遊技者に視認させることができる。なお、花卉動作装置G 8 0 0は、花回転ユニットG 4 0 0の正面側（矢印F方向側）に配設される第2装飾ユニットG 4 8 0が光透過性の材料から形成される。従って、花卉動作装置G 8 0 0が張出位置に配置された状態においては、第2装飾ユニットG 4 8 0の第2装飾ユニットG 4 8 0を介して第3図柄表示装置H 8 1の少なくとも一部が遊技者に視認される。

20


30

#### 【6027】

第3図柄表示装置H 8 1の各図柄列は複数の図柄（第3図柄）によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に横スクロールして第3図柄表示装置H 8 1の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第3図柄表示装置H 8 1は、主制御装置H 1 1 0（図1619参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第1図柄表示装置H 3 7 A、H 3 7 Bで行われるのに対して、その第1図柄表示装置H 3 7 A、H 3 7 Bの表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第3図柄表示装置H 8 1は、第1図柄表示装置H 3 7 A、H 3 7 Bの表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置H 8 1を構成するようにしても


40

50

変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第2入賞口H640に付随された電動役物H640aが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第2図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第2図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第2入賞口H640の電動役物H640aが開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1回に当たりに対する電動役物H640aの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第2図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第2図柄の変動表示にかかる時間を、確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、1回の当たりに対する電動役物H640aの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。

10

**【6028】**

スルーゲートH67は、可変表示装置ユニットH80の左右の領域において遊技盤H13に組み付けられ、遊技盤H13に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲートH67を球が通過すると、第2図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球のスルーゲートH67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数が上述した第1図柄表示装置H37A、H37Bにより表示されると共に第2図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光可能に構成される第2図柄保留ランプは、第3図柄表示装置H81の一部を用いて表示されるように構成されるが、第3図柄表示装置H81とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲートH67への球の通過に伴って点灯する4つのLEDを第3図柄表示装置H81の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲートH67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、スルーゲートH67の組み付け数は2つに限定されるものではなく、例えば1つであっても良い。また、スルーゲートH67の組み付け位置は可変表示装置ユニットH80の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットH80の下方でも良い。また、第1図柄表示装置H37A、H37Bにより保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしても良い。可変表示装置ユニットH80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口H64が配設されている。この第1入賞口H64へ球が入賞すると遊技盤H13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110（図1619参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Aで示される。一方、第1入賞口H64の正面視下方には、球が入賞し得る第2入賞口H640が配設されている。この第2入賞口H640へ球が入賞すると遊技盤H13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110（図1619参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Bで示される。また、第1入賞口H64および第2入賞口H640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異

20

30

40

50



なる数、例えば、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成しても良い。

【6029】

第2入賞口H640には電動役物H640aが付随されている。この電動役物H640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物H640aが閉鎖状態（縮小状態）となっており、球が第2入賞口H640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートH67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物H640aが開放状態（拡大状態）となり、球が第2入賞口H640へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第2入賞口H640の左右（矢印L-R方向）両側に開閉する羽部材（電動役物H640a）が配設され、電動役物H640aが開放状態となった場合に第2入賞口H640の左右両側から球が第2入賞口H640に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第2入賞口H640に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第2入賞口H640の他方側にのみ開閉する羽部材（電動役物H640a）が配設される。また、電動役物H640aは、回転する羽部材に限られるものではなく、第2入賞口H640を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物H640aは、上下方向（矢印U-D方向）にスライド変位するものや、前後方向（矢印F-B方向側）にスライド変位するものであっても良い。上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物H640aが開放状態（拡大状態）となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物H640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機H10は、遊技盤H13の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットH80の右方（矢印R方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「右打ち」）、第1入賞口H64を狙うことも、可変表示装置ユニットH80の左方（矢印L方向）を球が通過するように球を発射して（所謂「左打ち」）第2入賞口H640を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機H10は、パチンコ機H10の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない（低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である）構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R確変大当たりとなる確率が、第2入賞口H640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口H64へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第1入賞口H64を配設し、「右打ち」側の流路に第2入賞口H640を配設する構成（遊技盤H13の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第2入賞口H640に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口H640に入賞しづらいので、電動役物のない第1入賞口H64へ向けて、可変表示装置ユニットH80の左方（矢印L方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第1入賞口H64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートH67に球を通過させることで、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放状態となりやすく、第2入賞口H640に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口H640へ向けて、可変表示装置ユニットH80の右方（矢印R方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートH67を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第2入賞口H640への入賞によって15R確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機H

10

20

30

40

50



10の遊技状態(確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか)に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興味を維持できる。

#### 【6030】

第1入賞口H64の下方には可変入賞装置H65(図1615参照)が配設されており、その略中央部分に特定入賞口H65aが設けられている。パチンコ機H10においては、第1入賞口H64又は第2入賞口H640への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置H37A又は第1図柄表示装置H37Bを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置H81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態(大当たり)に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口H65aが、所定時間(例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで)開放される。この特定入賞口H65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口H65aが所定時間開放される。この特定入賞口H65aの開閉動作は、最高で例えば15回(15ラウンド)繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値(遊技価値)の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口H65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置H37A、H37Bにおいて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口H65aが所定時間開放され、その特定入賞口H65aの開放中に、球が特定入賞口H65a内へ入賞することを契機として特定入賞口H65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口H65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数(例えば3つ)を配置しても良く、また配置位置も第1入賞口H64の下方右側や、第1入賞口H64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットH80の左方でも良い。遊技盤H13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠H14のガラスユニットH16を介して視認することができる。遊技盤H13には、アウト口H71が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口H63、H64、H65a、H640にも入賞しなかった球は、アウト口H71を通過して図示しない球排出路へと案内される。アウト口H71は、特定入賞口H65aの下方(矢印D方向側)に配設される。また、遊技盤H13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車(図示しない)等の各種部材(役物)とが配設されている。さらに、第3図柄表示装置H81を取り囲む態様でベース板H60の中央開口部に配設されるセンターフレームH86の一部は、上方側(矢印U方向側)の遊技領域まで背面側(矢印B方向側)の側面が延設され、その延設された領域に正面側(矢印F方向側)に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤H13の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームH86の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームH86の一部が延設される方向が上方側(矢印U方向)に設定されているが、右側(矢印R方向側)や左側(矢印L方向側)に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートH67や各入賞口H63、H64、H65a、H640を配置する構成としても良い。また、センターフレームH86は、延設部分や突出部を備えない構成としても良い。

#### 【6031】

風車は、前後方向(矢印F-B方向)の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板H60の正面から1球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板H60側(矢印B方向側)に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度(本実施形態で

10

20

30

40

50

は120度)で分散配置される複数(本実施形態では3枚)の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤H13を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数(2以上)の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させにくくできる。なお、遊技盤H13は、ベース板H60に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームH86のワープ通路(図示しない)や、各入賞口H63, H64, H65a, H640へ入球した球が通過する通路(図示しない)の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、1球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材H68を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる(球が戻らない)ように構成しても良い。また、上記第111実施形態では、遊技盤H13のベース板H60に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接(衝突)させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第111実施形態における風車に置き換えて左側円環部材G710、右側円環部材G720、アーム部G812、第1回転ベースG410、第1装飾ユニットG420, G6420、花卉側伝達部材G430、第2回転ベースG460、第2装飾ユニットG480をベース板H60に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材G710、右側円環部材G720、アーム部G812、第1回転ベースG410、第1装飾ユニットG420, G6420、花卉側伝達部材G430、第2回転ベースG460、第2装飾ユニットG480に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

#### 【6032】

図1611に示すように、パチンコ機H10の背面側には、制御基板ユニットH90, H91と、裏パックユニットH94とが主に備えられている。制御基板ユニットH90は、主基板(主制御装置H110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置H113)と表示制御基板(表示制御装置H114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットH91は、払出制御基板(払出制御装置H111)と発射制御基板(発射制御装置H112)と電源基板(電源装置H115)とカードユニット接続基板H116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットH94は、保護カバー部を形成する裏パックH92と払出ユニットH93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置H110、音声ランプ制御装置H113及び表示制御装置H114、払出制御装置H111及び発射制御装置H112、電源装置H115、カードユニット接続基板H116は、それぞれ基板ボックスH100~H104に収納されている。基板ボックスH100~H104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスH100(主制御装置H110)及び基板ボックスH102(払出制御装置H111及び発射制御装置H112)は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット(図示せず)によって開封不能に連結(かしめ構造による連結)している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール(図示せず)が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスH100, H102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスH100, H102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認す

ること、基板ボックスH100、H102が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットH93は、裏パックユニットH94の最上部に位置して上方に開口したタンクH130と、タンクH130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールH131と、タンクレールH131の下流側に縦向きに連結されるケースレールH132と、ケースレールH132の最下流部に設けられ、払出モータH216（図1619参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置H133とを備えている。タンクH130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置H133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールH131には、当該タンクレールH131に振動を付加するためのバイブレータH134が取り付けられており、このバイブレータH134の振動によりタンクレールH131内に球が詰まることが抑制される。なお、バイブレータH134は、タンクレールH131に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿H17や下皿H50に球を送球する球送通路（皿通路形成部材H160）や、上皿H17から球発射ユニットH112aに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットH170）に配設しても良い。また、払出制御装置H111には状態復帰スイッチH120が設けられ、発射制御装置H112には可変抵抗器の操作つまみH121が設けられ、電源装置H115にはRAM消去スイッチH122が設けられている。状態復帰スイッチH120は、例えば、払出モータH216（図1619参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみH121は、スピーカー（音声出力装置H226）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。RAM消去スイッチH122は、パチンコ機H10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。なお、タンクH130に上述した球発射ユニットH112aを別途配設して、球発射ユニットH112aにより球を打ち出すことでタンクH130に送球される球が詰まることがや、タンクH130からタンクレールH131に送球される球が詰まることが抑制しても良い。

#### 【6033】

次に、図1619を参照して、本パチンコ機H10の電氣的構成について説明する。図1619は、パチンコ機H10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置H110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU（マイクロプロセッサ）H201が搭載されている。MPUH201には、該MPUH201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM（半導体メモリ）H202と、そのROMH202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM（ランダムアクセスメモリ）H203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置H110では、MPUH201によって、大当たり抽選や第1図柄表示装置H37A、H37B及び第3図柄表示装置H81における表示の設定、第2図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機H10の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置H111や音声ランプ制御装置H113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置H110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置H110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

#### 【6034】

RAMH203は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、MPUH201の内部レジスタの内容やMPUH201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAMH203は、パチンコ機H10の電源の遮断後においても電源装置H115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAMH203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAMH203に記憶

される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAMH 203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機H10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAMH 203への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、RAMH 203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、MPUH 201のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路H252からの停電信号HSG1が入力されるように構成されており、その停電信号HSG1がMPUH 201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。主制御装置H110のMPUH 201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH204を介して入出力ポートH205が接続されている。入出力ポートH205には、  
 10 払出制御装置H111、音声ランプ制御装置H113、第1図柄表示装置H37A、H37B、第2図柄表示装置、第2図柄保留ランプ、特定入賞口H65aの開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイドH209が接続され、MPUH 201は、入出力ポートH205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイドH209は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤H13に配設される役物装置の駆動源（駆動モータ）や、球発射ユニットH112aの駆動モータ（図示しない）や、上皿H17へ球を送球するための払出装装置H133を駆動する駆動モータ（図示しない）等を含む構成としても良い。入出力ポートH205には、図  
 20 示しないスイッチ群およびスルーゲートH67を通過したことを検出するセンサ（スルーゲートH67）、各入賞口H63、H64、H65a、H640へ球が入賞したことを検知する入賞検出センサ（図示しない）、パチンコ機H10に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ（図示しない）、遊技盤H13の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチH208、電源装置H115に設けられた後述のRAM消去スイッチ回路H253が接続され、MPUH 201は各種スイッチH208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路H253より出力されるRAM消去信号HSG2に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチH208は、音声ランプ制御装置H113における枠ボタンH22（操作ユニットH180のボタン部H181や機能調整操作部H190の決定ボタンH191、上ボタンH192、下ボタンH193、左ボタンH194、右ボタンH195）を含む構成としても良い  
 30 。

#### 【6035】

払出制御装置H111は、払出モータH216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPUH 211は、そのMPUH 211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMH212と、ワークメモリ等として使用されるRAMH213とを有している。払出制御装置H111のRAMH213は、主制御装置H110のRAMH203と同様に、MPUH 211の内部レジスタの内容やMPUH 211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAMH213は、パチンコ機H10の電源の遮断後においても電源装置H115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAMH213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置H110のMPUH 201と同様、MPUH 211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路H252から停電信号HSG1が入力されるように構成されており、その停電信号HSG1がMPUH 211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置H111のMPUH 211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH214を介して入出力ポートH215が接続されている。入出力ポートH215には、主制御装置H110や払出モータH216、発射制御装置H112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置H111には、払い出された賞球を検出するための  
 40  
 50

賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置 H 1 1 1 に接続されるが、主制御装置 H 1 1 0 には接続されていない。発射制御装置 H 1 1 2 は、主制御装置 H 1 1 0 により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル H 5 1 の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット H 1 1 2 a を制御するものである。球発射ユニット H 1 1 2 a の回転体 H 1 1 2 a 2 は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル H 5 1 に触れていることをタッチセンサ H 5 1 a により検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ H 5 1 b がオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル H 5 1 の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドル H 5 1 の操作量に応じた速度で回転体 H 1 1 2 a 2 が回転される。これにより、操作ハンドル H 5 1 の操作量に応じた強さで球発射ユニット H 1 1 2 a から内レール H 6 1 及び外レール H 6 2 の対向間に球が発射される。

10

#### 【 6 0 3 6 】

音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、音声出力装置（図示しないスピーカーなど） H 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 など） H 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置 H 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である MPU H 2 2 1 は、その MPU H 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM H 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される RAM H 2 2 3 とを有している。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン H 2 2 4 を介して入出力ポート H 2 2 5 が接続されている。入出力ポート H 2 2 5 には、主制御装置 H 1 1 0、表示制御装置 H 1 1 4、音声出力装置 H 2 2 6、ランプ表示装置 H 2 2 7、その他装置 H 2 2 8、ボタン部 H 1 8 1 などがそれぞれ接続されている。その他装置 H 2 2 8 には、駆動モータ G 9 1 0、駆動モータ G 8 4 0、及び、駆動手段 H 7 5 0 が含まれる。なお、その他装置 H 2 2 8 には、遊技盤 H 1 3 に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動モータ（図示しない）や、第 2 入賞口 H 6 4 0 の電動役物 H 6 4 0 a を含む構成としても良い。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、主制御装置 H 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置 H 1 1 4 へ通知する。また、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、ボタン部 H 1 8 1 からの入力を監視し、遊技者によってボタン部 H 1 8 1 が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置 H 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 H 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 H 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 H 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、機能調整操作部 H 1 9 0（決定ボタン H 1 9 1、上ボタン H 1 9 2、下ボタン H 1 9 3、左ボタン H 1 9 4、右ボタン H 1 9 5）からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部 H 1 9 0 が操作された場合は、スピーカー（音声出力装置 H 2 2 6）の音量を変更したり、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の明るさを変更したり、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の明るさを変更したりするように、表示制御装置 H 1 1 4 へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。

20

30

40

#### 【 6 0 3 7 】

なお、図 1 6 1 9 では、操作ユニット H 1 8 0 のボタン部 H 1 8 1 や機能調整操作部 H 1 9 0 の決定ボタン H 1 9 1、上ボタン H 1 9 2、下ボタン H 1 9 3、左ボタン H 1 9 4

50

、右ボタンH195をまとめて枠ボタンH22として図示している。また、音声ランプ制御装置H113は、表示制御装置H114から第3図柄表示装置H81の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置H113では、表示制御装置H114から受信した表示コマンドに基づき、第3図柄表示装置H81の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置H226から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置H227の点灯および消灯を制御する。表示制御装置H114は、音声ランプ制御装置H113及び第3図柄表示装置H81が接続され、音声ランプ制御装置H113より受信したコマンドに基づいて、第3図柄表示装置H81における第3図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置H114は、第3図柄表示装置H81の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置H113へ送信する。音声ランプ制御装置H113は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置H226から音声出力することで、第3図柄表示装置H81の表示と音声出力装置H226からの音声出力とをあわせることができる。なお、主制御装置H110における入出力ポートH205に接続される各種スイッチH208が、音声ランプ制御装置H113における入出力ポートH225に接続されるように構成して、MPUH221が、各種スイッチH208から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置H110における入出力ポートH205に接続される各種スイッチH208とは別に音声ランプ制御装置H113における入出力ポートH225に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤H13に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。

10

20

#### 【6038】

電源装置H115は、パチンコ機H10の各部に電源を供給するための電源部H251と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路H252と、RAM消去スイッチH122（図1619参照）が設けられたRAM消去スイッチ回路H253とを有している。電源部H251は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置H110～H114等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部H251は、外部より供給される交流24ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチH208などの各種スイッチや、ソレノイドH209などのソレノイド、モータ等を駆動するための12ボルトの電圧、ロジック用の5ボルトの電圧、RAMバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら12ボルトの電圧、5ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置H110～H114等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路H252は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置H110のMPUH201及び払出制御装置H111のMPUH211の各NMI端子へ停電信号HSG1を出力するための回路である。停電監視回路H252は、電源部H251から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号HSG1を主制御装置H110及び払出制御装置H111へ出力する。停電信号HSG1の出力によって、主制御装置H110及び払出制御装置H111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部H251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置H110及び払出制御装置H111は、NMI割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。RAM消去スイッチ回路H253は、RAM消去スイッチH122（図1619参照）が押下された場合に、主制御装置H110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号HSG2を出力するための回路である。主制御装置H110は、パチンコ機H10の電源投入時に、RAM消去信号HSG2を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置H111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置H111に対して送信する。

30

40

#### 【6039】

次いで、図1620から図1626を参照して、上側装飾ユニットH14aについて説

50

明する。図1620は、上側装飾ユニットH14aの分解正面斜視図であり、図1621は、上側装飾ユニットH14aの分解背面斜視図であり、図1622は、化粧ユニットH320の分解正面斜視図であり、図1623は、化粧ユニットH320の分解背面斜視図である。初めに、図1620及び図1621を参照して、上側装飾ユニットH14a、及び、上側装飾ユニットH14aのベースユニットH310について説明する。図1620及び図1621に示すように、上側装飾ユニットH14aは、本体枠H14d（図1617参照）の正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH320とを主に備える。ベースユニットH310は、正面視において左右方向（矢印L-R方向）に長い矩形のベース部材H311と、そのベース部材H311の左右両側に配設されるスピーカ組立体H312と、それら一対のスピーカ組立体H312の間に配設される検出装置H313と、ベース部材H311の左側端部に配設される前扉取付金具H57とを主に備える。ベース部材H311は、後述する化粧ユニットH320の背面側（矢印B方向側）の空間を覆う部材であり、正面視において化粧ユニットH320と略同一の形状に形成される。また、ベース部材H311は、長手方向（矢印L-R方向）の中央部に前後方向に開口する開口H311aと、化粧ユニットH320及びスピーカ組立体H312に接続される配線を係止するための係止部H311bと、上方側（矢印U方向側）の縁部に沿って背面側に向かって立設される覆設部H311dと、その覆設部H311dよりも下方側に所定の間隔を隔てる位置から正面側（矢印F方向側）に向かって立設される立設部H311eと、それら覆設部H311dおよび立設部H311eの間の位置において背面側に向かって溝状に形成される係合凹部H311cとを主に備える。なお、ベースユニットH310は、ベース部材H311の背面側から挿通される螺子が化粧ユニットH320に螺入されることで、化粧ユニットH320の背面側に締結される。開口H311aは、化粧ユニットH320及びスピーカ組立体H312に連結される配線を通すための開口であり、複数の配線が挿通可能な大きさに形成される。なお、本実施形態では、化粧ユニットH320及びスピーカ組立体H312に連結される配線が同じ開口から挿通されるが、これに限られるものではなく、それぞれの配線が異なる開口から挿通されるよう複数の開口を備えるものであっても良い。なお、本実施形態では、開口H311aがベース部材H311の中央部の一か所に形成されることで、ベース部材H311の剛性を確保して、ベース部材H311が破損することを抑制できる。

#### 【6040】

係止部H311bは、開口H311aから挿通されスピーカ組立体H312に接続される配線を係止するためのものであり、ベース部材H311の正面側（矢印F方向側）から略L字状に突出して形成される。また、係止部H311bは、開口H311aの下方側からスピーカ組立体H312に向かう直線に沿って複数個形成される。覆設部H311dは、上側装飾ユニットH14aが本体枠H14dに配設される際に、本体枠H14dの上端面を覆う部分であり、背面側（矢印B方向側）に向かう立設寸法が本体枠H14dの前後方向の厚みよりも大きく設定される。これにより、上側装飾ユニットH14aを本体枠H14dに配設した際に本体枠H14dの上端面を上側装飾ユニットH14aにより隠すことができる。立設部H311eは、化粧ユニットH320とベースユニットH310とが組み付けられた際に、化粧ユニットH320の上面板H332を支持する部分であり、上面板H332の厚み分、ベース部材H311の上端面よりも下方側（矢印D方向側）の位置に形成される。即ち、上面板H332は、背面側（矢印B方向側）の端部が立設部H311eに載置された状態で配設される。また、上面板H332は、背面側の端部に形成される背面側凸部H332bがベース部材H311の係合凹部H311cに挿入されており、これにより、上面板H332も上方側（矢印U方向側）への移動が抑制される。なお、ベース部材H311は、非透過の樹脂材料から形成されており、これにより、正面側（矢印F方向側）に配設される化粧ユニットH320の光がベース部材H311側（矢印B方向側）に反射した場合に、その光がベース部材H311側から漏れ出ることを抑制できる。スピーカ組立体H312は、電気信号を可聴音波に変換して聴こえるようにする

音響機器であるスピーカー（コーン型スピーカー）H 3 1 2 aと、そのスピーカーH 3 1 2 aの前面フランジH 3 1 2 a 1をベース部材H 3 1 1に締結固定する締結部材H 3 1 2 bとを主に備える。スピーカーH 3 1 2 aは、遊技に関連して演出音（録音された音楽、効果音、音声など）を発するものであり、ベース部材H 3 1 1の開口H 3 1 1 aを通した配線が接続されることで、音声ランプ制御装置H 1 1 3に接続されるように構成される（図1619参照）。音声ランプ制御装置H 1 1 3によりスピーカーH 3 1 2 aに電気振動が伝達されることで、スピーカーH 3 1 2 aの正面側（矢印F方向側）および背面側から遊技に関連した演出音を放音（出力）することができる。なお、スピーカーH 3 1 2 aの前面部には、スピーカーH 3 1 2 aから発せられる音声の通過を許容する合成繊維素材からなる保護カバーが被覆されている。そして、この保護カバーが被覆されてなるスピーカーH 3 1 2 aは、前面部の保護カバーが後述するスピーカーカバーH 2 7を介して外部の大気と直接接触することで、前面部側に放音（出力）された音を籠らせることなく、高音質にして再生出力できる。即ち、スピーカーH 3 1 2 aは、前面部から放音（出力）される音が遊技者にとって聞こえやすい周波数帯の音を放音可能に構成される。また、スピーカーH 3 1 2 aは、振動（動作）して音を発生させる振動板（前面部側）が締結部材H 3 1 2 bにより遊技者側（正面視において遊技盤H 1 3の中央下方側）に向けた姿勢で配設される。これにより、スピーカーH 3 1 2 aの正面側（矢印F方向側）から放音（出力）される音を遊技者に聞こえやすくできる。

10

#### 【6041】

締結部材H 3 1 2 bは、スピーカーH 3 1 2 aの背面側（矢印B方向側）を覆う形状に形成されると共に、ベース部材H 3 1 1の正面側（矢印F方向側）とスピーカーH 3 1 2 aとの間に所定の隙間を形成するようにスピーカーH 3 1 2 aを支持した状態でベース部材H 3 1 1に配設される。これにより、後述する装飾ユニットH 3 3 0の配設空間H 3 0 0 FにスピーカーH 3 1 2 aを配設した際に、スピーカーH 3 1 2 aの背面側に空間（第2空間H 3 0 0 Bを形成できる。また、締結部材H 3 1 2 bは、背面側（矢印B方向側）を覆う複数個所に開口される開口部H 3 1 2 b 1を備え、その開口部H 3 1 2 b 1を介してスピーカーH 3 1 2 aの背面側から放音（出力）される音を第2空間H 3 0 0 Bに放音することが可能とされる。検出装置H 3 1 3は、光を照射する発光部およびその発光部から照射され対象物によって反射する光を受光する受光部を備える光センサとして形成され、ガラスユニットH 1 6の透明ガラスH 1 6 aの前方における遊技者の手指の有無を検出可能に形成される。なお、遊技者の手指の有無を検出する検出装置H 3 1 3（各種スイッチH 2 0 8（図1619参照））は、入出力ポートH 2 0 5（図1619参照）に接続され、その各種スイッチH 2 0 8から出力される信号に基づいてMPUH 2 0 1が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。検出装置H 3 1 3の発光部は、光を遊技盤H 1 3（図1616参照）の正面側（矢印F方向側）に出射できるように、上側装飾ユニットH 1 4 aの下方側（矢印D方向側）に向けて配設される。また、検出装置H 3 1 3は、後述する化粧ユニットH 3 2 0の内部空間に配設されると共に、化粧ユニットH 3 2 0に形成される検出用開口部H 3 3 3 aから発光部の光を上側装飾ユニットH 1 4 aの下方側に出射可能となっている。これにより、検出装置H 3 1 3は、上側装飾ユニットH 1 4 aの内側の奥まった位置に配設され、遊技者が検出装置H 3 1 3に直接接触することを抑制できる。

20

30

40

#### 【6042】

次いで、図1622及び図1623を参照して化粧ユニットH 3 2 0について説明する。図1622及び図1623に示すように、化粧ユニットH 3 2 0は、背面側（矢印B方向側）が開放した箱状（図1621参照）に形成される装飾ユニットH 3 3 0と、その装飾ユニットH 3 3 0の内側に配設される発光ユニットH 3 4 0及び一対の音伝達ユニットH 3 5 0とを主に備える。装飾ユニットH 3 3 0は、ベースユニットH 3 1 0（図1620参照）の正面側（矢印F方向側）に所定の間隔（上面板H 3 3 2、下面板H 3 3 3及び左面板H 3 3 4を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板H 3 3 1と、その正面板H 3 3 1の上方側（矢印U方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板

50



H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）の縁部に沿う位置に配設される上面板 H 3 3 2 と、正面板 H 3 3 1 の下方側（矢印 D 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される下面板 H 3 3 3 と、正面板 H 3 3 1 の左側（矢印 L 方向側）の縁部に沿って配設され上面板 H 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の左側（矢印 L 方向側）端部を連結する左面板 H 3 3 4 と、正面板 H 3 3 1 の中央部正面側に配設される装飾板 H 3 3 5 とを主に備える。正面板 H 3 3 1 は、後述する発光ユニット H 3 4 0 及び音伝達ユニット H 3 5 0 が配設される部材であり、発光ユニット H 3 4 0 の光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。また、正面板 H 3 3 1 は、ベース部材 H 3 1 1 の正面側（矢印 F 方向側）に対向配置される本体部 H 3 3 1 a と、その本体部 H 3 3 1 a の外縁部から背面側に向かって撓む外縁部 H 3 3 1 b とを備え、背面側の中央部が凹む椀型に形成される。なお、正面板 H 3 3 3 1 は、正面視においてベースユニット H 3 1 0 の正面側を塞ぐ大きさに形成される。本体部 H 3 3 1 a には、正面視における左右方向（矢印 L - R 方向）中央部に装飾板 H 3 3 5 が配設される領域が形成されると共に、その領域の外側に音伝達ユニット H 3 5 0 のスピーカーカバー H 2 7 を通過する音を上側装飾ユニット H 1 4 a の外側（正面側）に放音可能なスリット H 3 3 1 a 1 が形成される。スリット H 3 3 1 a 1 は、ベースユニット H 3 1 0 のスピーカー H 3 1 2 a の正面側（矢印 F 方向側）に開口して形成される。これにより、スピーカー H 3 1 2 a から正面側に放音（出力）される音をスリット H 3 3 1 a 1 を介して正面側に放音できる。また、スリット H 3 3 1 a 1 は、正面視において一方向に長い長孔に形成され、その幅が遊技球よりも小さく設定される。これにより化粧ユニット H 3 2 0 の内部に指や遊技球などが挿入されることを抑制できると共に、スピーカー H 3 1 2 a からの音の放音性を確保できる。なお、本実施形態では、スリット H 3 3 1 a 1 は、正面視において上下方向（矢印 U - D 方向）に長い長孔に形成される。よって、パチンコ機 H 1 0 に対する上下方向の放音性を確保できる。外縁部 H 3 3 1 b は、本体部 H 3 3 1 a の背面側（矢印 B 方向側）に配設される取付部材 H 3 4 1 を正面板 H 3 3 1 の内側に収容するための部分であり、外縁部 H 3 3 1 b の背面側への延設距離が、取付部材 H 3 4 1 の前後方向（矢印 F - B 方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、正面板 H 3 3 1 の外縁部 H 3 3 1 b と取付部材 H 3 4 1 とが上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる状態で配設される。なお、本実施形態では、外縁部 H 3 3 1 b は、上下方向（矢印 U - D 方向）において取付部材 H 3 4 1 と所定の隙間を隔てる位置に形成され、これにより、外縁部 H 3 3 1 b と取付部材 H 3 4 1 との対向間に第 1 連通路 H 3 0 0 C（図 1 6 2 6（a）参照）が形成される。

10

20

30

#### 【 6 0 4 3 】

上面板 H 3 3 2、下面板 H 3 3 3、及び、左面板 H 3 3 4 は、正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に、発光ユニット H 3 4 0、音伝達ユニット H 3 5 0、及び、一对のスピーカー組立体 H 3 1 2 を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板 H 3 3 1 の外縁部 H 3 3 1 b に沿う形状に形成されると共に、上面板 H 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の端部同士が左面板 H 3 3 4 により連結される。また、正面板 H 3 3 1 の右側（矢印 R 方向側）縁部には、後述する右側装飾ユニット H 1 4 c が配設される。これにより、化粧ユニット H 3 2 0 は、右側が右側装飾ユニット H 1 4 c により塞がれることで、背面側のみが開放する箱状に形成される。なお、右側装飾ユニット H 1 4 c についての詳しい説明は後述する。また、化粧ユニット H 3 2 0 には、箱状に形成される内側に後述する発光ユニット H 3 4 0 が配設される。なお、発光ユニット H 3 4 0 は、左右方向（矢印 L - R 方向）における寸法が化粧ユニット H 3 2 0 よりも小さく形成される。従って、化粧ユニット H 3 2 0 に発光ユニット H 3 4 0 を配設することで、発光ユニット H 3 4 0 の左右両側（スリット H 3 3 1 a 1）の背面側に一对の配設空間 H 3 0 0 F を形成し、それら一对の配設空間 H 3 0 0 F を利用して一对のスピーカー組立体 H 3 1 2 を化粧ユニット H 3 2 0 の内側に配設することができる。また、上面板 H 3 3 2、下面板 H 3 3 3、及び、左面板 H 3 3 4 は、非透過の樹脂材料から形成されており、発光ユニット H 3 4 0 から出射される光が上側装飾ユニット H 1 4 a の正面板 H 3 3 1 からのみ抜け出るように構成される。これにより、上側装飾ユニット H 1 4 a の発光位置を限定して、遊技者の注目

40

50

を一部（装飾板 H 3 3 5）に集めやすくできる。上面板 H 3 3 2 は、正面側（矢印 F 方向側）の縁部に沿って正面側に突出する正面側凸部 H 3 3 2 a と、背面側（矢印 B 方向側）の縁部に沿って背面側に突出する背面側凸部 H 3 3 2 b と、螺子を挿通可能な貫通孔を有する締結部 H 3 3 2 c と、左右方向（矢印 L - R 方向）における両端部の下面側から突設される被係合部 H 3 3 2 g と、を主に備える。正面側凸部 H 3 3 2 a 及び背面側凸部 H 3 3 2 b は、それぞれ上面板 H 3 3 2 の正面側に配設される正面板 H 3 3 1 及び上面板 H 3 3 2 の背面側に配設されるベース部材 H 3 1 1 に係合される部分であり、上面板 H 3 3 2 の上方側（矢印 U 方向側）の端部よりも一段低い位置から突出される。なお、正面側凸部 H 3 3 2 a は、正面板 H 3 3 1 の上方側の外縁部 H 3 3 1 b よりも内側（下方側）に挿入されることで正面板 H 3 3 1 と係合され、背面側凸部 H 3 3 2 b は、ベース部材 H 3 1 1 の係合凹部 H 3 1 1 c に挿入されることでベース部材 H 3 1 1 と係合可能とされる。これにより、上面板 H 3 3 2 が上側装飾ユニット H 1 4 a に配設された状態で、上面板 H 3 3 2 の正面側端部または背面側端部が正面板 H 3 3 1 またはベース部材 H 3 1 1 に対して浮き上がることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニット H 1 4 a が組み上げられた状態で、不正な部材が上面板 H 3 3 2 側から挿入されることを抑制できる。締結部 H 3 3 2 c は、上面板 H 3 3 2 の背面側（矢印 B 方向側）の端部から下方側（矢印 D 方向側）に向けて突出して形成される。また、締結部 H 3 3 2 c は、螺子を挿通可能な貫通孔を備えており、その貫通孔に背面側から挿通した螺子を覆設部材 H 3 4 3 に螺入することで、正面板 H 3 3 1 に配設された覆設部材 H 3 4 3 に上面板 H 3 3 2 を締結できる。即ち、上面板 H 3 3 2 は、正面板 H 3 3 1 に覆設部材 H 3 4 3 が配設された後、覆設部材 H 3 4 3 に締結される。被係合部 H 3 3 2 g は、上面板 H 3 3 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）における両端部から下方側（矢印 D 方向側）に向かって突出して形成されており、上面板 H 3 3 2 の左右方向外側端部に形成される第 1 片 H 3 3 2 g 1 と、その第 1 片 H 3 3 2 g 1 よりも上面板 H 3 3 2 の内側に形成される第 2 片 H 3 3 2 g 2 とを備える。第 1 片 H 3 3 2 g 1 及び第 2 片 H 3 3 2 g 2 は、後述する右側装飾ユニット H 1 4 c の屈曲部 H 4 5 2 の係合部 H 4 5 2 b を対向間に挿入する部分であり（図 1 6 3 3 参照）、屈曲部 H 4 5 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）における厚みよりも、若干大きい隙間を隔てて配設される。下面板 H 3 3 3 は、上側装飾ユニット H 1 4 a の下面を構成する部分であり、正面側（矢印 F 方向側）から背面側（矢印 B 方向側）に向かうに連れて上方側（矢印 U 方向側）に傾斜する状態で正面板 H 3 3 1 に配設される。言い換えると、下面板 H 3 3 3 は遊技盤 H 1 3（ベースユニット H 3 1 0）から正面側に向かって離れるほど下方側（矢印 D 方向側）に張り出す状態で配設される。これにより、正面板 H 3 3 1 の正面視における外形（特に上下方向の大きさ）を大きくした場合であっても、遊技盤 H 1 3 の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤 H 1 3 の遊技領域を確保したまま、正面板 H 3 3 1 の装飾性（意匠性）を向上（正面板 H 3 3 1 の装飾可能な領域を大きく）できる。また、下面板 H 3 3 3 は、ベース部材 H 3 1 1 に配設される検出装置 H 3 1 3 の発光部および受光部と対向する位置に開口される検出用開口部 H 3 3 3 a と、正面側（矢印 F 方向側）の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部 H 3 3 3 b と、それら検出用開口部 H 3 3 3 a 及び放音用開口部 H 3 3 3 b の間の位置から上方側（矢印 U 方向側）に向かって立設される区画壁 H 3 3 3 c とを備える。

#### 【 6 0 4 4 】

検出用開口部 H 3 3 3 a は、上述したように検出装置 H 3 1 3 の検出光を通過させるための開口であり、検出装置 H 3 1 3 の発光部および受光部と対応する大きさに形成される。これにより、ガラスユニット H 1 6 の透明ガラス H 1 6 a の前方における遊技者の手指の有無を検出装置 H 3 1 3 により検出可能とされる。また、検出用開口部 H 3 3 3 a は、検出装置 H 3 1 3 側に向かって立設される立設部 H 3 3 3 a 1 を備え、その立設部 H 3 3 3 a 1 の立設先端側に検出装置 H 3 1 3 が配設される。これにより、検出用開口部 H 3 3 3 a と検出装置 H 3 1 3 との接続部分を上側装飾ユニット H 1 4 a の内側に形成できる。その結果、検出装置 H 3 1 3 と検出用開口部 H 3 3 3 a の開口端との隙間を上側装飾ユニット H 1 4 a の内側に設定でき（遊技者から視認しにくくでき）、検出装置 H 3 1 3 と検

出用開口部 H 3 3 3 a の開口端との間の隙間から不正な部材が上側装飾ユニット H 1 4 a の内部に挿入されることを抑制できる。なお、本実施形態では、検出装置 H 3 1 3 が、光により遊技者の手指を検出するものとして説明したが、これに限らず、パチンコ機 H 1 0 に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等が配設されるものであっても良い。放音用開口部 H 3 3 3 b は、スピーカー H 3 1 2 a から放音（出力）される音を、ガラスユニット H 1 6 の正面側（上側装飾ユニット H 1 4 a の下方側）に放音して、正面側からスピーカー H 3 1 2 a の音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、正面視においてスピーカー H 3 1 2 a と遊技盤 H 1 3 の第 3 図柄表示装置 H 8 1（図 1 6 1 6 参照）とを繋ぐ位置に形成される。

10

#### 【 6 0 4 5 】

区画壁 H 3 3 3 c は、下面板 H 3 3 3 の左右方向（矢印 L - R 方向）に亘って立設される。また、区画壁 H 3 3 3 c の上方側（矢印 U 方向側）への立設距離は、上側装飾ユニット H 1 4 a を組み立てた際に、先端部が覆設部材 H 3 4 3 の下面に当接される長さで設定される。よって、上側装飾ユニット H 1 4 a を組み立てた状態では、区画壁 H 3 3 3 c の正面側（矢印 F 方向側）と区画壁 H 3 3 3 c の背面側（矢印 B 方向側）とが区画壁 H 3 3 3 c により区画される。装飾板 H 3 3 5 は、模様やキャラクターや文字等の情報を表示する板部材であり、全体が透明な樹脂材料から形成されると共に、正面側（矢印 F 方向側）の表面に模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる。これにより、複数機種のパチンコ機 H 1 0 がある場合には、装飾板 H 3 3 5 の装飾を見ることで遊技者にどのパチンコ機 H 1 0 であるのか認識させやすくなっている。なお、パチンコ機 H 1 0 の機種（遊技機の仕様）を変更する場合には、上側装飾ユニット H 1 4 a の全部を変更しなくても、装飾板 H 3 3 5 のみを該当の模様やキャラクターや文字等の情報が描かれる装飾板 H 3 3 5 に変更することで、変更先のパチンコ機 H 1 0 に該当する装飾に切り替えることが可能となっている。なお、本実施形態では、上面板 H 3 3 2、下面板 H 3 3 3、及び、左面板 H 3 3 4 は、非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上面板 H 3 3 2 が透明な樹脂材料で形成され、下面板 H 3 3 3 及び左面板 H 3 3 4 が非透過の樹脂材料で形成され、発光ユニット H 3 4 0 から出射される光を正面板 H 3 3 1 側から出射するだけでなく、上面板 H 3 3 2 が配設される上方側からも出射可能に構成されていても良い。また、上面板 H 3 3 2、下面板 H 3 3 3、及び、左面板 H 3 3 4 を透明な樹脂材料から形成しても良く、この場合には、装飾ユニット H 3 3 0 の全体から発光ユニット H 3 4 0 の光を出射することができる。発光ユニット H 3 4 0 は、正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に締結固定される取付部材 H 3 4 1 と、その取付部材 H 3 4 1 の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材 H 3 4 2 と、基板部材 H 3 4 2 との背面側を覆う覆設部材 H 3 4 3 とを主に備える。取付部材 H 3 4 1 は、装飾ユニット H 3 3 0 の正面板 H 3 3 1 の背面と対向する位置に配設され、正面視において装飾ユニット H 3 3 0 の装飾板 H 3 3 5 と同形状に形成される板状の正面側板部 H 3 4 1 a と、その正面側板部 H 3 4 1 a の上方側（矢印 U 方向側）の縁部に沿って正面側（矢印 F 方向側）に向かって立設される上側縁部 H 3 4 1 b と、正面側板部 H 3 4 1 a の下方側（矢印 D 方向側）の縁部に沿って正面側に向かって立設される下側縁部 H 3 4 1 c と、その下側縁部 H 3 4 1 c と所定の間隔を隔てて下側縁部 H 3 4 1 c に沿って延設される区画部 H 3 4 1 d とを主に備え、正面側板部 H 3 4 1 a の背面側（矢印 B 方向側）から挿通される螺子により、正面板 H 3 3 1 の背面に締結される。なお、取付部材 H 3 4 1 は、非透過性の樹脂材料から形成される。正面側板部 H 3 4 1 a は、後述する基板部材 H 3 4 2 の LED（発光ダイオード）H 3 4 2 a の光の照射領域を区画する部材であり、基板部材 H 3 4 2 の LED H 3 4 2 a と対応する位置に開口する複数の開口部 H 3 4 1 a 1 を備える。取付部材 H 3 4 1 は、非透過性の樹脂材料から形成されるので、基板部材 H 3 4 2 の LED H 3 4 2 a の光を開口部 H 3 4 1 a 1 を介して正面側（矢印 F 方向側）に出射することで、基板部材 H 3 4 2 の LED H 3 4 2 a の光の照射領域が広がりすぎること

20

30

40

50

に色違いの発光表示を装飾ユニット H 3 3 0 (装飾板 H 3 3 5) にさせることができる。なお、取付部材 H 3 4 1 の正面側板部 H 3 4 1 a は、正面板 H 3 3 1 を介して装飾板 H 3 3 5 の背面側 (矢印 B 方向側) に配設されており、装飾板 H 3 3 5 に描かれる模様やキャラクターや文字等 (本実施形態では文字) の情報の表示を部分的に色違いで発光させられるようになっている。上側縁部 H 3 4 1 b は、正面側板部 H 3 4 1 a の開口部 H 3 4 1 a 1 を介して LED H 3 4 2 a から出射される光が上方側 (矢印 U 方向側) に漏れ出ること抑制する部分であり、正面板 H 3 3 1 の背面に正面側 (矢印 F 方向側) の端部が当接する大きさに形成される。また、上側縁部 H 3 4 1 b の上方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面 H 3 4 1 b 1 が形成される。凹凸面 H 3 4 1 b 1 は、凸部の頂点が前後方向 (矢印 F - B 方向) に延びて形成され、左右方向 (矢印 L - R 方向) に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。

10

#### 【6046】

下側縁部 H 3 4 1 c は、正面側板部 H 3 4 1 a の開口部 H 3 4 1 a 1 を介して LED H 3 4 2 a から出射される光が下方側 (矢印 D 方向側) に漏れ出ること抑制する部分であり、正面板 H 3 3 1 の背面に正面側 (矢印 F 方向側) の端部が当接する大きさに形成される。また、下側縁部 H 3 4 1 c の下方側の側面には、凹凸状に形成される凹凸面 H 3 4 1 c 1 が形成される。凹凸面 H 3 4 1 b 1 は、凸部の頂点が前後方向 (矢印 F - B 方向) に延びて形成され、左右方向 (矢印 L - R 方向) に向かって複数の凹凸が現れるように形成される。区画部 H 3 4 1 d は、正面側板部 H 3 4 1 a の開口部 H 3 4 1 a 1 を介して区画部 H 3 4 1 d と下側縁部 H 3 4 1 c との間に出射される LED H 3 4 2 a の光を区画する部分であり、下側縁部 H 3 4 1 c と上下方向 (矢印 U - D 方向) に所定の間隔を隔てる位置に形成されると共に、正面板 H 3 3 1 の背面に正面側 (矢印 F 方向側) の端部が当接する大きさに形成される。これにより、上側装飾ユニット H 1 4 a を正面視した際に、上方側の領域と下方側の領域とで上側装飾ユニット H 1 4 a の発光態様を変更 (区画) することができる。また、区画部 H 3 4 1 d は、正面側 (矢印 F 方向側) への立設距離が下側縁部 H 3 4 1 c の正面側への立設距離よりも大きく設定される。これにより、区画部 H 3 4 1 d と下側縁部 H 3 4 1 c との間に出射される光を区画部 H 3 4 1 d により下方側へ反射させやすくできる。即ち、パチンコ機 H 1 0 の上方側に配設される上側装飾ユニット H 1 4 a から遊技者側 (下方側) に向かって光を照射させやすくできる。その結果、光による演出で遊技者の興味を高めやすくできる。基板部材 H 3 4 2 は、光を出射する LED (発光ダイオード) H 3 4 2 a が正面側 (矢印 F 方向側) に複数個配設される。この LED H 3 4 2 a により基板部材 H 3 4 2 の正面側に向けて光を出射可能に形成される。また、基板部材 H 3 4 2 の背面側 (矢印 B 方向側) には、基板部材 H 3 4 2 に接続される配線を繋ぐコネクタ H 3 4 2 b が配設される。基板部材 H 3 4 2 は、コネクタ H 3 4 2 b にベース部材 H 3 1 1 の開口 H 3 1 1 a を通した配線が接続されることにより、LED H 3 4 2 a から光を出射することが可能となっている。また、基板部材 H 3 4 2 は、取付部材 H 3 4 1 の正面側板部 H 3 4 1 a の背面側 (矢印 B 方向側) に形成される係合部に係止されることにより、取付部材 H 3 4 1 の背面側に配設される。覆設部材 H 3 4 3 は、基板部材 H 3 4 2 の背面側 (矢印 B 方向側) を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材 H 3 4 2 よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材 H 3 4 1 に締結される。また、覆設部材 H 3 4 3 は、正面視における中央部が背面側 (矢印 B 方向側) に向かって膨出し、正面側 (矢印 F 方向側) の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材 H 3 4 3 は、正面視における上方側 (矢印 U 方向側) の側面から上方に向かって立設される区画壁 H 3 4 3 b を備え、上側装飾ユニット H 1 4 a を組み立てた際に区画壁 H 3 4 3 b の先端部が上面板 H 3 3 2 と当接される。なお、区画壁 H 3 4 3 b は左右方向 (矢印 L - R 方向) に延設されており、上側装飾ユニット H 1 4 a を組み立てた状態において、区画壁 H 3 4 3 b の正面側 (矢印 F 方向側) と区画壁 H 3 4 3 b の背面側とが区画壁 H 3 4 3 b により区画される。

20

30

40

#### 【6047】

正面視における覆設部材 H 3 4 3 の中央部の開口形状は、基板部材 H 3 4 2 の正面視に

50

おける外形と酷似した形状に形成される。よって、覆設部材 H 3 4 3 を取付部材 H 3 4 1 に配設した場合に、取付部材 H 3 4 1 の背面側に配設される基板部材 H 3 4 2 の背面に覆設部材 H 3 4 3 が当接することを抑制できる。これにより、LED H 3 4 2 a を発光することにより基板部材 H 3 4 2 に生じる熱を覆設部材 H 3 4 3 の内部空間に逃がすことができる。その結果、基板部材 H 3 4 2 (LED H 3 4 2 a) が破損することを抑制できる。また、覆設部材 H 3 4 3 は、背面側 (矢印 B 方向側) に向かって膨出した端部に前後方向 (矢印 F - B 方向) に貫通する貫通孔 (図示しない) が形成され、その貫通孔を介して、基板部材 H 3 4 2 により発生する熱を覆設部材 H 3 4 3 の外側に逃がすことができると共に、基板部材 H 3 4 2 のコネクタ H 3 4 2 b に接続される配線を挿通できる。なお、覆設部材 H 3 4 3 は、非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、基板部材 H 3 4 2 の LED H 3 4 2 a から照射される光が背面側に向かって反射したとしても、覆設部材 H 3 4 3 を介して光が背面側に出射されることを抑制できる。その結果、LED H 3 4 2 a の光を所定の領域から出射させやすくでき、光による演出効果を向上しやすくできる。音伝達ユニット H 3 5 0 は、正面視においてベースユニット H 3 1 0 に一対配設されるスピーカー組立体 H 3 1 2 と対応する位置に配設されるものであり、一対のスピーカー組立体 H 3 1 2 の正面側 (矢印 F 方向側) にそれぞれ 1 組ずつ配設される。なお、本実施形態では、一対配設される音伝達ユニット H 3 5 0 の形状が左右で若干異なるが主要な構成は左右で同一であるため、左右で同一の符号を付すと共に正面視において左側に配設される音伝達ユニット H 3 5 0 を参照して説明する。音伝達ユニット H 3 5 0 は、パンチングメタルから形成される薄板部材のスピーカーカバー H 2 7 と、そのスピーカーカバー H 2 7 の前後 (矢印 F - B 方向) に配設される第 1 保持部材 H 3 5 1 及び第 2 保持部材 H 3 5 2 とを主に備え、装飾ユニット H 3 3 0 に一対形成される配設空間 H 3 0 0 F の内部に配設される。スピーカーカバー H 2 7 は、スピーカー H 3 1 2 a から正面側 (矢印 F 方向側) に向かって放音 (出力) される音を通過させると共に、スピーカー H 3 1 2 a 側へ物体が挿通されることを抑制するための保護部材であり、スピーカー H 3 1 2 a の振動板 (音を発生させる部分) に沿って配設される。また、スピーカーカバー H 2 7 には、スピーカー H 3 1 2 a の正面側 (矢印 F 方向側) に重なる部分に複数の貫通孔が形成され、その貫通孔を介してスピーカー H 3 1 2 a の正面側から放音 (出力) される音を上側装飾ユニット H 1 4 a の外側に放音可能とされる。なお、スピーカーカバー H 2 7 の貫通孔の穴径は、直径 2 ミリほどで形成されており、遊技者の指や不正な部材が挿通されにくいように形成される。その結果、スピーカー H 3 1 2 a の振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカー H 3 1 2 a が破損することを抑制できる。また、本実施形態では、スピーカーカバー H 2 7 の正面側 (矢印 F 方向側) に所定の間隔を隔てて正面板 H 3 3 1 のスリット H 3 3 1 a 1 が配置されるように構成される。これにより、スリット H 3 3 1 a 1 を介してスピーカー H 3 1 2 a 側に不正な部材を挿通できたとしても、スピーカーカバー H 2 7 までの所定の隙間により不正な部材を撓ませることで、不正な部材がそのままスピーカーカバー H 2 7 の貫通孔に挿通されることを抑制できる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a の振動板にいたずらがされることを抑制して、スピーカー H 3 1 2 a が破損することを抑制できる。

10

20

30

40

50

**【 6 0 4 8 】**

第 1 保持部材 H 3 5 1 及び第 2 保持部材 H 3 5 2 は、スピーカーカバー H 2 7 を保持する部材であり、スピーカーカバー H 2 7 よりも大きい外形に形成され、スピーカーカバー H 2 7 の前後 (矢印 F - B 方向) にそれぞれ配設される。また、第 1 保持部材 H 3 5 1 及び第 2 保持部材 H 3 5 2 は、スピーカーカバー H 2 7 を通して放音される音が遮られないよう中央部 (スピーカーカバー H 2 7 の貫通孔が形成される領域と対応する部分) に開口する第 1 開口部 H 3 5 1 a、第 2 開口部 H 3 5 2 a を備え、それら第 1 開口部 H 3 5 1 a、第 2 開口部 H 3 5 2 a 及びスピーカーカバー H 2 7 の貫通孔を介して、スピーカー H 3 1 2 a の正面側 (矢印 F 方向側) から放音 (出力) される音を上側装飾ユニット H 1 4 a の外部に放音できる。さらに、スピーカーカバー H 2 7 は、スピーカー H 3 1 2 a の前面フランジ H 3 1 2 a 1 と当接する位置に配設される。これにより、スピーカー H 3 1 2 a

の正面側（矢印F方向側）から放音（出力）される音をスピーカーカバーH27の貫通孔を介して、音伝達ユニットH350の正面側に放音することができる。一方、スピーカーH312aの背面側（矢印B方向側）から放音（出力）される音は、スピーカーH312aよりも正面側（矢印F方向側）が音伝達ユニットH350により塞がれる（スピーカーH312aの正面側と背面側とが音伝達ユニットH350により区画される）ことにより、音伝達ユニットH350の正面側に回り込むことが抑制される。即ち、スピーカーH312aの背面側から放音（出力）され、開口部H312b1を介して第2空間H300Bに放音される音は、後述する第1空間H300A側に回り込むことが抑制される。即ち、装飾ユニットH300の一对の配設空間H300Fのそれぞれに音伝達ユニットH350及びスピーカーH312aが配設されることで、配設空間H300Fの正面側と背面側とが区画され、スピーカーH312aの正面側に第1空間H300Aが形成されると共にスピーカーH312aの背面側に第2空間H300Bが形成される。なお、音伝達ユニットH350は、第1保持部材H351及び第2保持部材H352の間にスピーカーカバーH27を挟持した状態で、第2保持部材H352の背面側から挿通される螺子を第1保持部材H351に螺入することで、1組のユニットとして構成される。また、1組のユニットとして構成された音伝達ユニットH350は、第2保持部材H352の背面側から挿通される螺子を覆設部材H343に螺入することで、発光ユニットH340と共に装飾ユニットH330に締結できる。

10

#### 【6049】

次いで、図1624を参照して、放音用開口部H333bからの音の放音について説明する。図1624は、上側装飾ユニットH14aの正面図である。なお、図1624では、装飾ユニットH330が透明視された状態で図示される。図1624に示すように、上側装飾ユニットH14aは、正面視におけるスピーカーカバーH27の周囲を取り囲む態様で第1保持部材H351及び第2保持部材H352が配設される（即ち、スピーカーH312aの正面側と背面側とが音伝達ユニットH350及びスピーカーH312aにより区画され、配設空間H300Fの正面側を区画した第1空間H300Aが形成されると共に、配設空間H300Fの背面側を区画した第2空間H300Bが形成される）。これにより、スピーカーH312aから正面側（矢印F方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーH27の貫通孔を介してスピーカーカバーH27の正面側に放音される音が音伝達ユニットH350（第1保持部材H351及び第2保持部材H352）の背面側（矢印B方向側）に回り込むことを抑制できる。また、音伝達ユニットH350及び発光ユニットH340の正面側（矢印F方向側）を取り囲む態様で装飾ユニットH330（図1622参照）が配設されると共に、左右（矢印L-R方向）に一对配設される音伝達ユニットH350の間に発光ユニットH340が配設される。これにより、それぞれのスピーカーカバーH27の正面側に装飾ユニットH330、発光ユニットH340、音伝達ユニットH350で囲まれた第1空間H300A（図1624参照）が形成される。よって、左側のスピーカーカバーH27の貫通孔を介してスピーカーカバーH27の正面側（矢印F方向側）に放音される音を左側の第1空間H300Aに伝達させることができると共に、右側のスピーカーカバーH27の貫通孔を介してスピーカーカバーH27の正面側に放音される音を右側の第1空間H300Aに伝達させることができる。また、図1624に示すように第1空間H300Aを形成する領域における下面板H333には、放音用開口部H333bが形成される。これにより、スピーカーカバーH27の貫通孔を介して第1空間H300Aに放音される音を、正面板H331のスリットH331a1からだけではなく、放音用開口部H333bからも放音させることができる。これにより、スピーカーH312aの正面側（矢印F方向側）から放音される音を、上側装飾ユニットH14aの正面側（スリットH331a1側）及び下方側（放音用開口部H333b側）から放音させることができる。即ち、第111実施形態における上側装飾ユニットH14aでは、スピーカーH312aから放音（出力）した音をスピーカーH312aの正面側のスリットH331a1と、スピーカーH312aの下方側の放音用開口部H333bの2箇所から放音することができる。これにより、パチンコ機H10の外側に音を好適に拡散する

20

30

40

50

(広げる)ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

【6050】

また、第111実施形態では、スリットH331a1と放音用開口部H333bとが第1空間H300Aに対して異なる方向に開口されるので、第1空間H300Aから異なる2方向に向けて音を放音することができる。これにより、音を立体的に拡散する(広げる)ことができ、音の出力の態様を改善できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、放音用開口部H333bは、スピーカーH312aが配設される位置よりも上側装飾ユニット(パチンコ機H10)の左右方向(矢印L-R方向)中央側に形成される。これにより、放音用開口部H333bを介して上側装飾ユニットH14aの下方側から放音される音を正面視におけるパチンコ機H10の中央側に伝達しやすくできる。その結果、パチンコ機H10を遊技する遊技者に上側装飾ユニットH14aから放音される音を聞かせやすくできる。また、放音用開口部H333bは、上述したように正面視においてスピーカーH312a(スピーカーカバーH27)と遊技盤H13の第3図柄表示装置H81(図1616参照)とを繋ぐ位置に形成される。即ち、放音用開口部H333bは、正面視においてスピーカーH312a(スピーカーカバーH27)と第3図柄表示装置H81との間の位置に形成される。これにより、スピーカーH312a(放音用開口部H333b)から放音(出力)される音が遊技者に聞こえるタイミングと、第3図柄表示装置H81に表示される演出が遊技者に視認されるタイミングとに差ができることを抑制できる。よって、スピーカーH312a(放音用開口部H333b)から放音(出力)される音と第3図柄表示装置H81の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。なお、第111実施形態における放音用開口部H333bは、スピーカーH312a(スピーカーカバーH27)と第3図柄表示装置H81との間の位置に形成される場合について説明したが、第3図柄表示装置H81でなく他の表示装置との間に放音用開口部H333bを形成しても良い。例えば、第3図柄表示装置H81の正面側(矢印F方向側)を変位可能に形成される花回転ユニットG400(図1687参照)の変位領域との間に放音用開口部H333bを形成して、花回転ユニットG400の変位に合わせてスピーカーH312a(放音用開口部H333b)から音を出力しても良い。

【6051】

次いで、図1625及び図1626を参照して、上側装飾ユニットH14aの内部に形成される音の伝達経路について説明する。図1625は、上側装飾ユニットH14a及び右側装飾ユニットH14cの正面図であり、図1626(a)は、図1625におけるMDCCLIXa線における上側装飾ユニットH14aの断面模式図であり、図1626(b)は、図1625におけるMDCCLIXb線における上側装飾ユニットH14aの断面模式図である。なお、図1625及び図1626では、右側装飾ユニットH14cが上側装飾ユニットH14aに配設された状態が図示される。なお、図1625及び図1626では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1625及び図1626(a)に示すように、上側装飾ユニットH14aの正面板H331と取付部材H341とは、外縁部H331bの上方側(矢印U方向側)の内面と取付部材H341の上側縁部H341bとの間に上下方向(矢印U-D方向)に所定の隙間(第1連通路H300C(図1626(a)参照))を有した状態で正面板H331に取付部材H341が配設される。また、外縁部H331bの上方側(矢印U方向側)の内面と取付部材H341の上側縁部H341bとの間に形成される隙間は、正面側(矢印F方向側)が正面板H331の本体部H331aにより塞がれ、背面側(矢印B方向側)が覆設部材H343の区画壁H343bにより塞がれており、前後方向(矢印F-B方向)にも所定の隙間を有した状態とされる。これにより、上側装飾ユニットH14aの上方側に、左右方向(矢印L-R方向)に延設される空間の第1連通路H300Cが形成される。第1連通路H300Cは、左右方向(矢印L-R方向)に延設される両端が、スピーカーカバーH27の正面側(矢印F方向側)に形成される第1空間H300Aに連通される。これにより、一对のスピーカーカバーH27の正面側に形成されるそれぞれの第1空間H300A

が、第1連通路H300Cにより連通される。よって、それぞれのスピーカーH312aから正面側（矢印F方向側）に向かって放音（出力）され、スピーカーカバーH27の貫通孔を介してスピーカーカバーH27の正面側の第1空間H300Aに放音される音を、第1連通路H300Cを介して隣の第1空間H300AのスリットH331a1又は放音用開口部H333bから上側装飾ユニットH14aの外側に放音することができる。即ち、一方側（例えば、左側）に配設されるスピーカーH312aから放音（出力）される音を、他方側（例えば、右側）のスピーカーH312aの正面側に迂回させて、上側装飾ユニットH14aから放音することができる。

#### 【6052】

ここで、第1連通路H300Cを備えていない（即ち、一对の配設空間H300Fが連通されていない）場合には、それぞれのスピーカーH312aから放音（出力）される音を、それぞれのスピーカーH312aの正面側（矢印F方向側）の第1空間H300Aを介して上側装飾ユニットH14aからしか放音できない。そのため、第1連通路H300Cを備えていない場合には、一对のスピーカーH312aのどちらか一方側が破損した場合に、上側装飾ユニットH14aの他方側からしか音が放音されなくなる。そのため、遊技者に違和感を与える可能性がある。これに対し、第111実施形態では、一方側に配設されるスピーカーH312aから放音（出力）される音を他方側に配設されるスピーカーH312aの正面側（矢印F方向側）に迂回させて上側装飾ユニットH14aから放音することができるので、一对のスピーカーH312aのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーH312aから放音される音を上側装飾ユニットH14aの両側から放音させることができる。その結果、一对のスピーカーH312aのどちらか一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなることを抑制できる。

#### 【6053】

次いで、図1624及び図1625（b）に示すように、下面板H333と覆設部材H343とは、下面板H333と覆設部材H343との間に上下方向（矢印U-D方向）に所定の隙間（第2連通路H300D（図1626（b）参照））を有した状態で覆設部材H343に下面板H333が配設される。また、下面板H333と覆設部材H343との間に上下方向（矢印U-D方向）に形成される隙間は、正面側（矢印F方向側）が下面板H333の区画壁H333cにより塞がれており、背面側（矢印B方向側）がベース部材H311により塞がれる。即ち、前後方向（矢印F-B方向）にも所定の隙間（第2連通路H300D）を有した状態とされ、上側装飾ユニットH14aの下方側に、左右方向（矢印L-R方向）に延設される第2連通路H300Dが形成される。第2連通路H300Dは、左右方向（矢印L-R方向）に延設される両端が、スピーカーH312aの背面側（矢印B方向側）に形成される第2空間H300Bに連通される。これにより、一对のスピーカーH312aの背面側に形成されるそれぞれの第2空間H300Bが、第2連通路H300Dにより連通される。これにより、それぞれのスピーカーH312aから背面側に向かって放音され、開口部H312b1を介して第2空間H300Bに放音される音を第2連通路H300D内に伝達させることができる。下面板H333の第2連通路H300Dの下面側の内壁を形成する部分には、検出用開口部H333aが形成される。これにより、第2空間H300B内を伝わる音は、検出用開口部H333aから放音され、上側装飾ユニットH14aの下方側から放音されることとなる。これにより、一方側に配設されるスピーカーH312aの背面側から放音（出力）される音と、他方側に配設されるスピーカーH312aの背面側から放音（出力）される音とを、第2空間H300B内で合わせて検出用開口部H333aから放音することができる。そのため、一方側に配設されるスピーカーH312a、又は、他方側に配設されるスピーカーH312aのどちらか（例えば、一方側）が破損して音が一方側のスピーカーH312aから放音（出力）されなくなったとしても、破損していない他方側のスピーカーH312aから放音（出力）される音を検出用開口部H333aから放音することができるので、遊技者が違和感を感じることを抑えることができる。

10

20

30

40

50



## 【 6 0 5 4 】

また、第 1 1 1 実施形態における検出用開口部 H 3 3 3 a では、検出装置 H 3 1 3 の検出光及び反射光を通過させる役割と、音を上側装飾ユニット H 1 4 a の外側に放音させるための役割とをさせることができる。従って、下面板 H 3 3 3 に形成する開口部の数を少なくすることができる。その結果、下面板 H 3 3 3 の剛性が低下することを抑制できる。さらに、スピーカー H 3 1 2 a には、背面側（矢印 B 方向側）から配線等がコネクタにより連結されたため、スピーカー H 3 1 2 a の背面側に不正な部材が挿入されると不正な部材によりパチンコ機 H 1 0 の不正がされやすいところ、スピーカー H 3 1 2 a の背面側に形成される第 2 連通路 H 3 0 0 D からの音の放音部分に検出装置 H 3 1 3 が配設される構造であるので、検出装置 H 3 1 3 により上側装飾ユニット H 1 4 a の内部に不正な部材が挿入されたことを検出装置 H 3 1 3 により検出させることができる。その結果、不正部材が挿入されたまま遊技が継続されることを抑制できる。なお、検出装置 H 3 1 3 により不正がされていないか確認するタイミングとしては、パチンコ機 H 1 0 の電源投入時や、パチンコ機 H 1 0 の大当たりの終了時等、検出装置 H 3 1 3 により遊技盤 H 1 3 の正面側（矢印 F 方向側）の人の手や指を検知していない時に、不正部材が検出用開口部内に挿入されていないかを検出するように構成される。ここで、コーン型のスピーカー H 3 1 2 a は、スピーカーの特性上、正面側（矢印 F 方向側）から放音される音と背面側（矢印 B 方向側）から放音される音とが逆位相の関係になる。そのため、正面側から放音される音と背面側から放音される音とを合わせる（混ぜる）とそれらの音が打ち消し合う恐れがある。これに対し、本実施形態では、スピーカー H 3 1 2 a の正面側（矢印 F 方向側）から放音される音と、スピーカー H 3 1 2 a の背面側から放音される音とを、上側装飾ユニット H 1 4 a の異なる経路を通じて上側装飾ユニット H 1 4 a から放音させることができるので、正面側から放音される音と、背面側から放音される音とが打ち消し合うことを抑制できる。特に、第 1 1 1 実施形態におけるスピーカー H 3 1 2 a では、前面側に保護カバーがされ正面側の第 1 空間 H 3 0 0 A に放音（出力）される音が背面側の第 2 空間 H 3 0 0 B に放音（出力）される音に比べて高周波となり遊技者にとって聞き取りやすい音とされる。上記したように、背面側の第 2 空間 H 3 0 0 B に放音（出力）される音が、正面側の第 1 空間 H 3 0 0 A 側に回り込むことを抑制することで、第 1 空間 H 3 0 0 A に放音（出力）される聞き取りやすい音が聞こえにくくなることを抑制できる。その結果、音による演出効果を高めることができる。

10

20

30

## 【 6 0 5 5 】

また、スピーカー H 3 1 2 a の背面側から放音される音をスピーカー H 3 1 2 a の正面側（矢印 F 方向側）から放音される音と異なる経路（第 2 連通路 H 3 0 0 D）を伝達させることで、スピーカー H 3 1 2 a の正面側から放音される音と、スピーカー H 3 1 2 a の背面側から放音される音との音域を変更することができる。その結果、遊技者に聞こえる音の音域を増やすことができ、遊技者の興味を高めることができる。なお、第 1 1 1 実施形態では、スピーカー H 3 1 2 a の背面側に形成される第 2 空間 H 3 0 0 B に音を放音するスリット H 3 3 1 a 1（開口部）が形成されるのではなく、スピーカー H 3 1 2 a の正面側に形成される第 1 空間 H 3 0 0 A にスリット H 3 3 1 a 1 が形成され（配設空間 H 3 0 0 F に配設されるスピーカー H 3 1 2 a の正面側にスリット H 3 3 1 a 1（開口部）が形成され）、そのスリット H 3 3 1 a 1 が形成される側の第 1 空間 H 3 0 0 A 同士が第 1 連通路 H 3 0 0 C により連通されるので、第 1 空間 H 3 0 0 A から第 1 連通路 H 3 0 0 C を通して、遊技者が聞き取りやすい周波数帯の音（高音質な音）を他方側の第 1 空間 H 3 0 0 A に導くことができる。よって、一对のスピーカー H 3 1 2 a のうち一方側のスピーカー H 3 1 2 a が故障した場合に、他方側のスピーカー H 3 1 2 a から放音（出力）され第 1 連通路 H 3 0 0 C を介して一方側のスピーカー H 3 1 2 a が配設される第 1 空間 H 3 0 0 A から放音される音を遊技者が聞き取りやすくできる。その結果、一对のスピーカー H 3 1 2 a の一方が故障した場合において、遊技者が違和感を感じることを抑制できる。

40

## 【 6 0 5 6 】

次いで、図 1 6 2 7 から図 1 6 3 4 を参照して、右側装飾ユニット H 1 4 c について説

50

明する。初めに図1627から図1630を参照して、右側装飾ユニットH14cの全体構成について説明する。図1627(a)は、右側装飾ユニットH14cの正面図であり、図1627(b)は、右側装飾ユニットH14cの側面図であり、図1628(a)は、右側装飾ユニットH14cの分解正面斜視図であり、図1628(b)は、右側装飾ユニットH14cの分解背面斜視図であり、図1629(a)は、重板ユニットH400L、H400Rの分解正面斜視図であり、図1629(b)は、重板ユニットH400L、H400Rの分解背面斜視図であり、図1630は、支持板部H410の正面図である。なお、図1627(b)では、パチンコ機H10の内側から外側(矢印R方向側)を視認した状態における右側装飾ユニットH14cの側面が図示される。また、図1630では、左重板ユニットH400Lの導光部材H440の背面側(矢印B方向側)端部の外形が2点鎖線で図示される。図1627から図1629に示すように、右側装飾ユニットH14cは、左右方向(矢印L-R方向)で重ね合わされる左重板ユニットH400L及び右重板ユニットH400Rと、それら重板ユニットH400L、H400Rが締結固定されると共に、本体枠H14d(図1617参照)に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部H410と、を主に備える。重板ユニットH400L、H400Rは、支持板部H410の背面側(矢印B方向側)から正面側(矢印F方向側)に向けて挿通される螺子により支持板部H410に締結固定される。右側装飾ユニットH14cは、重板ユニットH400L、H400Rが支持板部H410に締結固定された状態で本体枠H14dに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠H14dに締結固定される。支持板部H410は、組立状態において本体枠H14dの右側(矢印R方向側)の正面側(矢印F方向側)に配設される固定板H411と、その固定板H411の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材H412と、を主に備える。

10

20

#### 【6057】

固定板H411は、正面視(矢印B方向視)において上下(矢印U-D方向)左右(矢印L-R方向)を反転させた略L字状に形成される延設部H411aと、本体枠H14dと対向する背面側(矢印B方向側)の外縁に沿って背面側へ向かって立設される内縁部H411c、外縁部H411dとを主に備え、延設部H411a、外縁部H411d、及び、内縁部H411cにより断面が略C字状に形成される。なお、内縁部H411cは、正面視におけるパチンコ機H10の内方側の延設部H411aの外縁に沿って形成され、外縁部H411dは、正面視におけるパチンコ機H10の外方側の延設部H411aの外縁に沿って形成される。また、内縁部H411cの背面側(矢印B方向側)への立設距離は、外縁部H411dの延設部H411aからの背面側(矢印B方向側)への立設距離よりもガラスユニットH16(図1614参照)の前後方向(矢印F-B方向)の厚み分小さく設定される。これにより、内縁部H411c(本体枠H14d)にガラスユニットH16を配設した際に、正面枠H14に対してガラスユニットH16が背面側に部分的に飛び出ることが抑制される。さらに、正面枠H14の組立状態(図1614参照)において、外縁部H411dの内壁(左側壁および下側壁)が本体枠H14dの外側面に当接され、内縁部H411cの内壁(右側壁)が本体枠H14dの内側面に所定の間隔を隔てた状態で配設される。即ち、固定板H411は、本体枠H14dの右側部分を外縁部H411dと内縁部H411cとで挟んだ状態で本体枠H14dに配設される。また、固定板H411は、基板部材H412が取り付けられる領域の右側(矢印R方向側)において穿設される複数の右側用締結孔H411a1と、その右側用締結孔H411a1よりも右側において固定板H411に穿設される支持孔H411a2と、基板部材H412が取り付けられる領域の左側(矢印L方向側)において固定板H411に穿設される左側用締結孔H411a3と、を主に備える。延設部H411aは、正面視において基板部材H412が重なる大きさに形成される。また、延設部H411aには、基板部材H412が配設される領域に正面側(矢印F方向側)へ向けて台状にせり出す台部H411bが形成され、その台部H411bの正面に面当たりする状態で基板部材H412が固定板H411に締結固定される。なお、本実施形態では、基板部材H412は、正面側から挿入される螺子が延設部H411aに螺入されることで台部H411bに締結固定される。台部H411bは、

30

40

50

正面枠 H 4 1 4 の組立状態 ( 図 1 6 2 7 ( a ) 参照 ) において、幅方向 ( 矢印 L - R 方向 ) 外側の側面が重板ユニット H 4 0 0 L , H 4 0 0 R に当接可能とされる。これにより、重板ユニット H 4 0 0 L , H 4 0 0 R の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) への傾倒を抑制できる。即ち、支持板部 H 4 1 0 に対する重板ユニット H 4 0 0 L , H 4 0 0 R の姿勢を維持しやすくできる。固定板 H 4 1 1 の右側 ( 矢印 R 方向側 ) 側面においては、台部 H 4 1 1 b よりも延設部 H 4 1 1 a の方が、後述する右重板ユニット H 4 0 0 R の外力カバー部材 H 4 7 0 、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 、及び、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 を組み合わせた厚み分、右側にずれた位置に形成される。これにより、延設部 H 4 1 1 a の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に外力カバー部材 H 4 7 0 、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 、及び、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) 端部を支持板部 H 4 1 0 に当接させることができる。

10

**【 6 0 5 8 】**

一方、固定板 H 4 1 1 の左側 ( 矢印 L 方向側 ) 側面においては、台部 H 4 1 1 b の側面と内縁部 H 4 1 1 c の側面とが略同一の面位置に形成され、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) において後述する左重板ユニット H 4 0 0 L の内カバー部材 H 4 2 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) 端部が内縁部 H 4 1 1 c の背面側端部と同一の面位置に配置可能とされ、組立状態では内カバー部材 H 4 2 0 の背面側端部 H 4 2 1 b の内縁部が固定板 H 4 1 1 の内縁部 H 4 1 1 c の一部と当接される。基板部材 H 4 1 2 は、正面側に複数の LED ( 発光ダイオード ) H 4 1 2 a が配置される電子基板 ( プリント基板 ) である。複数の LED H 4 1 2 a は、上下方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に所定の間隔を空けて配設されると共に、後述する導光部材 H 4 4 0 の湾曲形状に合わせて湾曲する列状に配置される ( 図 1 6 3 0 参照 ) 。即ち、複数の LED H 4 1 2 a は、導光部材 H 4 4 0 が正面側から投影された形状の内側に配置され、導光部材 H 4 4 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) から導光部材 H 4 4 0 へ向けて互いの光軸を平行にする姿勢で光を照射する。なお、LED H 4 1 2 a の幅 ( 発光部分の左右幅 ) よりも、導光部材 H 4 4 0 の LED H 4 1 2 a 側の端面の幅は長く形成される。よって、LED H 4 1 2 a から照射される光は、導光部材 H 4 4 0 の幅方向外側に漏れることなく導光部材 H 4 4 0 に入射し、導光部材 H 4 4 0 のいずれかの面から出射される。また、列状に配置される複数の LED H 4 1 2 a の上端に配設される LED H 4 1 2 a 1 は、導光部材 H 4 4 0 よりも上方に配置されており、その光を外カバー部材 H 4 7 0 の区画壁 H 4 7 8 に照射可能とされる。なお、区画壁 H 4 7 8 に照射される光については後述する。

20

30

**【 6 0 5 9 】**

右側用締結孔 H 4 1 1 a 1 は、後述する右重板ユニット H 4 0 0 R の外力カバー部材 H 4 7 0 に形成される背面側締結部 H 4 7 6 と、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 に形成される背面側締結部 H 4 5 6 と、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 に形成される背面側締結部 H 4 6 5 とを位置決めすると共に、それら背面側締結部 H 4 5 6 , H 4 6 5 , H 4 7 6 に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部 H 4 5 6 , H 4 6 5 , H 4 7 6 に螺子が螺入されることにより、外力カバー部材 H 4 7 0 , 第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 , 第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 が支持板部 H 4 1 0 に締結固定される。左側用締結孔 H 4 1 1 a 3 は、後述する左重板ユニット H 4 0 0 L の内カバー部材 H 4 2 0 に形成される背面側締結部 H 4 2 8 及び内レンズ部材 H 4 3 0 に形成される背面側締結部 H 4 3 1 b 1 を位置決めすると共に、それら背面側締結部 H 4 2 8 , H 4 3 1 b 1 に締結される螺子が背面側から挿通される孔である。背面側締結部 H 4 2 8 , H 4 3 1 b 1 に螺子が螺入されることにより、内カバー部材 H 4 2 0 及び内レンズ部材 H 4 3 0 が支持板部 H 4 1 0 に締結固定される。支持孔 H 4 1 1 a 2 は、外力カバー部材 H 4 7 0 の突出部 H 4 7 9 が挿通される貫通孔である。支持孔 H 4 1 1 a 2 は、正面視において上下方向 ( 矢印 U - B 方向 ) に長い矩形状に貫通形成されると共に、突出部 H 4 7 9 の外形よりも若干大きく形成される。これにより、外力カバー部材 H 4 7 0 の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の位置を規定しながら、外力カバー部材 H 4 7 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の端部を延設部 H 4 1 1 a の正面側に当接させることができる。

40

**【 6 0 6 0 】**

50

次いで、図 1 6 2 9 及び図 1 6 3 1 を参照して、左重板ユニット H 4 0 0 L について説明する。図 1 6 3 1 は、左重板ユニット H 4 0 0 L の分解正面斜視図である。図 1 6 2 9 及び図 1 6 3 1 に示すように、左重板ユニット H 4 0 0 L は、窓部 H 1 4 e (図 1 6 1 0 参照) の右側を構成すると共に光を透過可能な開口を有する内カバー部材 H 4 2 0 と、その内カバー部材 H 4 2 0 に右側から締結固定されると共に光透過性の無色の樹脂材料から形成される内レンズ部材 H 4 3 0 と、右重板ユニット H 4 0 0 R と対向配置される導光部材 H 4 4 0 と、を主に備える。内カバー部材 H 4 2 0 は、上下(矢印 U - D 方向)に長尺の板状に形成される本体板部 H 4 2 1 と、その本体板部 H 4 2 1 の上端および下端に穿設される上側開口部 H 4 2 2 及び下側開口部 H 4 2 3 と、本体板部 H 4 2 1 に開口される複数の開口部 H 4 2 4 と、導光部材 H 4 4 0 に挿通される円筒部であって導光部材 H 4 4 0 を内カバー部材 H 4 2 0 に固定する螺子が螺入される複数の第 1 締結部 H 4 2 5 と、内レンズ部材 H 4 3 0 に挿通される円筒部であって内レンズ部材 H 4 3 0 を内カバー部材 H 4 2 0 に固定する螺子が螺入される複数の第 2 締結部 H 4 2 6 と、第 1 締結部 H 4 2 5 及び第 2 締結部 H 4 2 6 よりも長尺に形成され内レンズ部材 H 4 3 0 及び導光部材 H 4 4 0 に挿通される円筒部であって内レンズ部材 H 4 3 0 及び導光部材 H 4 4 0 を内カバー部材 H 4 2 0 に固定する螺子が螺入される複数の第 3 締結部 H 4 2 7 と、本体板部 H 4 2 1 の右側に突設されると共に背面側から支持板部 H 4 1 0 を固定するネジが螺入される複数の背面側締結部 H 4 2 8 と、を主に備える。本体板部 H 4 2 1 は、側面視(パチンコ機 H 1 0 の内側から外側に向かう方向視)において正面側(矢印 F 方向側)の端部を形成する正面側端部 H 4 2 1 a が波を模した形状とされ、全体が有色の非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部 H 4 2 1 の背面側(矢印 B 方向側)の端部を形成する背面側端部 H 4 2 1 b は、側面視において上下方向(矢印 U - D 方向)に略直線状に延設され、右側装飾ユニット H 1 4 c の組立状態では背面側端部 H 4 2 1 b が固定板 H 4 1 1 の内縁部 H 4 1 1 c の背面側端部と前後方向(矢印 F - B 方向)において略同一となる位置に配置される。また、本体板部 H 4 2 1 は、正面側端部 H 4 2 1 a の上方側の一部(内レンズ部材 H 4 3 0 の下側レンズ部 H 4 3 2 よりも上方側に位置する部分)において、右重板ユニット H 4 0 0 R に向かって立設される上側カバー部 H 4 2 1 a 1 を備える。上側カバー部 H 4 2 1 a 1 は、右重板ユニット H 4 0 0 R と左重板ユニット H 4 0 0 L とを組み合わせる場合に、右重板ユニット H 4 0 0 R (外カバー部材 H 4 7 0) に立設先端部が当接する大きさに形成される。即ち、左重板ユニット H 4 0 0 L は、上方側の正面が上側カバー部 H 4 2 1 a 1 により覆われた状態とされる。

#### 【6061】

一方、本体板部 H 4 2 1 の上側カバー部 H 4 2 1 a 1 よりも下方側(矢印 D 方向側)においては、正面側端部 H 4 2 1 a と右重板ユニット H 4 0 0 R (第 2 外レンズ部材 H 4 6 0) との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内レンズ部材 H 4 3 0 が介在される。即ち、右側装飾ユニット H 1 4 c の下方側は、内カバー部材 H 4 2 0 と外カバー部材 H 4 7 0 との間から正面側(矢印 F 方向側)に向かって内レンズ部材 H 4 3 0 と第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 とが張り出した状態とされる。なお、本体板部 H 4 2 1 は、非透過に形成されるものに限られることはなく、全部を光が透過可能な樹脂材料から形成したり、一部を光が透過可能な樹脂材料から形成したりしても良く、無色透明な樹脂材料から形成しても、半透明の樹脂材料から形成しても良い。上側開口部 H 4 2 2 及び下側開口部 H 4 2 3 は、外カバー部材 H 4 7 0 (締結部 H 4 7 2) に螺入される螺子が挿通される開口であり、本体板部 H 4 2 1 に配設される内レンズ部材 H 4 3 0 及び導光部材 H 4 4 0 よりも上下方向(矢印 U - D 方向)の外側にずれた位置に形成される。これら上側開口部 H 4 2 2 及び下側開口部 H 4 2 3 に挿通される螺子が外カバー部材 H 4 7 0 の締結部 H 4 7 2 に螺入されることで、内カバー部材 H 4 2 0 が外カバー部材 H 4 7 0 に固定される。開口部 H 4 2 4 は、上下 3 箇所並設されると共に組立状態において内レンズ部材 H 4 3 0 の視認窓として機能する。各開口部 H 4 2 4 は、側面視において撓んだ略半月状に形成され、下方側の開口部 H 4 2 4 から上方側の開口部 H 4 2 4 に向かって開口される領域が大きくされる。なお、本体板部 H 4 2 1 の開口部 H 4 2 4 が形成される縁部は、内レンズ部材 H 4 3 0 (

矢印 R 方向側) に向かって撓んで形成されており、これにより、内カバー部材 H 4 2 0 と内レンズ部材 H 4 3 0 との間に隙間が形成されることが抑制される。第 1 締結部 H 4 2 5 は、本体板部 H 4 2 1 の正面側 (矢印 F 方向側) の縁部に主に形成されており、導光部材 H 4 4 0 と内レンズ部材 H 4 3 0 を左右方向 (矢印 L - R 方向) に重ねた場合に、内レンズ部材 H 4 3 0 から張り出した導光部材 H 4 4 0 の一部が締結される。即ち、第 1 締結部 H 4 2 5 には、内レンズ部材 H 4 3 0 を介さず導光部材 H 4 4 0 が締結固定される。第 2 締結部 H 4 2 6 は、側面視における本体板部 H 4 2 1 の中央領域に主に形成されており、内レンズ部材 H 4 3 0 が締結される。即ち、第 2 締結部 H 4 2 6 には、内レンズ部材 H 4 3 0 のみが締結固定される。第 3 締結部 H 4 2 7 は、本体板部 H 4 2 1 の背面側 (矢印 B 方向側) の縁部に主に形成されており、導光部材 H 4 4 0 と内レンズ部材 H 4 3 0 とを左右方向 (矢印 L - R 方向) に重ねた場合に、内レンズ部材 H 4 3 0 と導光部材 H 4 4 0 とが重なる領域に形成される。また、第 3 締結部 H 4 2 7 は、左右に重ねた状態の内レンズ部材 H 4 3 0 と導光部材 H 4 4 0 を挿通可能な長さに形成されており、内レンズ部材 H 4 3 0 と導光部材 H 4 4 0 とを挿通した状態で締結される。即ち、内レンズ部材 H 4 3 0 は、第 2 締結部 H 4 2 6 と第 3 締結部 H 4 2 7 とにより内カバー部材 H 4 2 0 に締結固定され、導光部材 H 4 4 0 は、第 1 締結部 H 4 2 5 と第 3 締結部 H 4 2 7 とにより内カバー部材 H 4 2 0 に締結固定される。

10

#### 【 6 0 6 2 】

内レンズ部材 H 4 3 0 は、内カバー部材 H 4 2 0 と導光部材 H 4 4 0 との間に配設され、導光部材 H 4 4 0 から出射される光を透過して内カバー部材 H 4 2 0 の開口部 H 4 2 4 及び内カバー部材 H 4 2 0 の正面側 (矢印 F 方向側) から出射する部材であり、全体が透明の樹脂材料から形成される。また、内レンズ部材 H 4 3 0 は、内カバー部材 H 4 2 0 の 3 箇所 (開口部 H 4 2 4 を覆う位置) に形成される上側レンズ部 H 4 3 1 と、その上側レンズ部 H 4 3 1 の下方側に配設される下側レンズ部 H 4 3 2 と、を主に備える。なお、上側レンズ部 H 4 3 1 と、下側レンズ部 H 4 3 2 とは、下側レンズ部 H 4 3 2 側から挿通される螺子が上側レンズ部 H 4 3 1 に螺入されることで締結固定されており、下側レンズ部 H 4 3 2 が上側レンズ部 H 4 3 1 よりも導光部材 H 4 4 0 側 (右重板ユニット H 4 0 0 R) に近接する位置に配設される。上側レンズ部 H 4 3 1 は、開口部 H 4 2 4 の内側から視認される部分あり、3 箇所 (開口部 H 4 2 4 を覆う大きさ) に形成される。また、上側レンズ部 H 4 3 1 は、開口部 H 4 2 4 と対応する位置に開口部 H 4 2 4 の内側に向かって椀型に膨出する膨出部 H 4 3 1 a と、背面側 (矢印 B 方向側) の縁部に沿って導光部材 H 4 4 0 側に向かって立設される背面側立設部 H 4 3 1 b と、その背面側立設部 H 4 3 1 b に連なる位置で穿設される第 1 開口部 H 4 3 1 c 及び第 2 開口部 H 4 3 1 d と、背面側立設部 H 4 3 1 b から背面側から円柱状に突設される背面側締結部 H 4 3 1 b 1 と、を主に備える。膨出部 H 4 3 1 a は、開口部 H 4 2 4 に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部 H 4 2 4 と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニット H 1 4 c が組み立てられた状態において、開口部 H 4 2 4 から膨出部 H 4 3 1 a が右側装飾ユニット H 1 4 c の外側へ張り出した状態とされる。また、膨出部 H 4 3 1 a は、導光部材 H 4 4 0 と対向する側の側面に凹凸が形成されており、この凹凸により膨出部 H 4 3 1 a (上側レンズ部 H 4 3 1) に入射する光を開口部 H 4 2 4 から拡散して右側装飾ユニット H 1 4 c の外側に出射することができる。一方、膨出部 H 4 3 1 a は、開口部 H 4 2 4 に嵌り込む側の側面 (即ち、開口部 H 4 2 4 から右側装飾ユニット H 1 4 c の外側に突出する部分) が凹凸の少ない滑らかな面として形成される。これにより、膨出部 H 4 3 1 a の光拡散性を維持しつつ、膨出部 H 4 3 1 a の外面に異物 (ちりやほこり等) が溜まる (入り込む) ことを抑制して膨出部 H 4 3 1 a の清掃性を向上できる。

20

30

40

#### 【 6 0 6 3 】

背面側立設部 H 4 3 1 b は、導光部材 H 4 4 0 の側面に当接する高さに設定される。これにより、導光部材 H 4 4 0 の背面側 (矢印 B 方向側) を上側レンズ部 H 4 3 1 (内レンズ部材 H 4 3 0) に当接させて配設することで、右側装飾ユニット H 1 4 c の前後方向における中央部 (内レンズ部材 H 4 3 0 と導光部材 H 4 4 0 との間) に所定の空間を形成で

50

きる。これにより、右側装飾ユニットH 1 4 cの内部に熱がこもることを抑制できる。第1開口部H 4 3 1 cは、内カバー部材H 4 2 0の第2締結部H 4 2 6と対応する位置に形成される。これにより、第1開口部H 4 3 1 cを挿通した螺子を内カバー部材H 4 2 0の第2締結部H 4 2 6に螺入させて、内カバー部材H 4 2 0と内レンズ部材H 4 3 0とを締結することができる。第2開口部H 4 3 1 dは、内カバー部材H 4 2 0の第3締結部H 4 2 7と導光部材H 4 4 0の第2開口部H 4 4 5と対応する位置に形成されると共に、第3締結部H 4 2 7の外形よりも大きい内径に形成される。また、第3締結部H 4 2 7は、上述したように内レンズ部材H 4 3 0の第2開口部H 4 3 1 dを挿通可能な長さに形成されており、第2開口部H 4 3 1 dの内側に挿入された状態で、導光部材H 4 4 0の第2開口部H 4 4 5から挿通される螺子が螺入される。なお、上側レンズ部H 4 3 1は、内カバー部材H 4 2 0の第1締結部H 4 2 5よりも正面側（矢印F方向側）の端部が背面側（矢印B方向側）に位置する大きさに形成される。従って、右側装飾ユニットH 1 4 cを組み立てた状態では、上側レンズ部H 4 3 1の正面側端部と内カバー部材H 4 2 0の上側カバー部H 4 2 1 a 1との間に所定の隙間が形成され、その隙間に内カバー部材H 4 2 0の第1締結部H 4 2 5が配置される。これにより、導光部材H 4 4 0の第1開口部H 4 4 4を挿通した螺を上側レンズ部H 4 3 1（内レンズ部材H 4 3 0）を介さず内カバー部材H 4 2 0の第1締結部H 4 2 5に螺入させることができる。下側レンズ部H 4 3 2は、上述したように、右側装飾ユニットH 1 4 cを組み立てた状態において、内カバー部材H 4 2 0と外カバー部材H 4 7 0との間から正面側に張り出す部分であり、正面側の端部が波形状に形成される。また、下側レンズ部H 4 3 2の正面側（矢印F方向側）の端部には、外カバー部材H 4 7 0側（矢印R方向側）に向かって立設される立設部H 4 3 2 aが形成される。立設部H 4 3 2 aは、内カバー部材H 4 2 0に導光部材H 4 4 0を配設した状態において、導光部材H 4 4 0よりも右重板ユニット側（矢印R方向側）に立設先端部が位置する大きさに形成される。即ち、立設部H 4 3 2 aの内側に導光部材H 4 4 0が収容される。これにより、導光部材H 4 4 0から正面側（矢印F方向側）に出射される光を立設部H 4 3 2 aを介して右側装飾ユニットH 1 4 cの正面側に出射させることが可能とされる。さらに、下側レンズ部H 4 3 2には、上側レンズ部H 4 3 1の第2開口部H 4 3 1 dと同様の機能を有する開口部H 4 3 2 bが正面側の一部に形成される。これにより、右側装飾ユニットH 1 4 cの組立状態において、内カバー部材H 4 2 0と導光部材H 4 4 0との間に下側レンズ部H 4 3 2を挟んだ状態とすることができる。従って、内カバー部材H 4 2 0から下側レンズ部H 4 3 2が離れることを抑制でき、内カバー部材H 4 2 0と下側レンズ部H 4 3 2との間に隙間が形成されることを抑制できる。

#### 【6064】

導光部材H 4 4 0は、上述したように、基板部材H 4 1 2のLEDH 4 1 2 aから照射される光を導光させる部材であり、全体が無色透明の熱可塑性樹脂材料から形成される。また、導光部材H 4 4 0は、内カバー部材H 4 2 0と内レンズ部材H 4 3 0とを組み合わせた状態の左重板ユニットH 4 0 0 Lよりも一回り小さく形成されており、内カバー部材H 4 2 0と内レンズ部材H 4 3 0の内側に収容された状態で内カバー部材H 4 2 0に締結される。なお、導光部材H 4 4 0に用いられる熱可塑性樹脂は特に限定されないが、透明性を有するものが好ましく、アクリル系樹脂（メタクリル系樹脂）、ポリカーボネート樹脂、ポリ塩化ビニル樹脂、非晶性ポリエステル樹脂、非晶性オレフィン系樹脂、ポリスチレン系樹脂、AS樹脂（アクリロニトリル、スチレン共重合化合物）を例示することができる。このうち、特にアクリル系樹脂を用いることで、平均輝度が高く、輝度分布の低下が少ない導光部材H 4 4 0を得ることができる。導光部材H 4 4 0は、側面に第1の凹凸で形成される第1凹凸面H 4 4 1と、第1の凹凸とは異なる第2の凹凸で形成される第2凹凸面H 4 4 2と、背面側（矢印B方向側）の端部に突出して形成される複数の入射部H 4 4 3と、正面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第1開口部H 4 4 4と、背面側の縁部に沿う位置に穿設される複数の第2開口部H 4 4 5と、正面側の縁部から正面側に向かって突出して形成される複数の係合部H 4 4 6と、を主に備える。第1凹凸面H 4 4 1は、内レンズ部材H 4 3 0の膨出部H 4 3 1 a及び下側レンズ部H 4 3 2と対応する位置

に主に形成される。即ち、第1凹凸面H441は、LEDH412aから入射する光を内カバー部材H420及び外カバー部材H470が配設される方向（左右方向（矢印L-R方向））へ主に反射可能に構成される。これにより、上側レンズ部H431の膨出部H431aおよび下側レンズ部H432から出射される光を遊技者に認識させやすくできる。なお、本実施形態における第1凹凸面H441は、底面に対する傾斜角度45°且つ底円の直径約1mmの円錐形状部が、約3mm間隔で格子状に分散配置されるパターンを有する型板を熱可塑性樹脂に押し当てる（熱プレスする）ことにより形成される。LEDH412aから照射された光の内、凹状部に到達した光は、凹状部により反射し、導光部材H440の左右側面から概略垂直な方向へ出射される。

#### 【6065】

第2凹凸面H442は、内レンズ部材H430の上側レンズ部H431および下側レンズ部H432を連結する部分と対応する位置に主に形成される。即ち、内カバー部材H420より覆設され遊技者から視認されにくい位置に形成される。また、第2凹凸面H442は、内レンズ部材H430の膨出部H431aと対応する位置に形成される側の第1凹凸面H441の周囲を取り囲むように形成されると共に、凸部の頂点が上下に延設される凹凸状に形成される。これにより、第2凹凸面H442は、導光部材H440の背面側から正面側に向けて入射する光を上下に反射して、第1凹凸面H441側に拡散できるようになっている。その結果、第1凹凸面H441から遊技者に向けて出射される光量を増やすことができる。入射部H443は、導光部材H440の背面側（矢印B方向側）に配設される基板部材H412のLEDH412aと対応する位置に一個ずつ形成される。また、入射部H443の突出先端は、側面視において背面側に向かって湾曲する形状に形成されており、この湾曲形状によりLEDH412aから入射される光を上下方向に拡散できる。これにより、LEDH412aの上下方向における配設間隔を空けても導光部材H440の全体に光を透過することができ、LEDH412aの配設数を少なくすることができる。第1開口部H444は、内カバー部材H420の第1締結部H425に螺入される螺子が挿通される開口であり、第1締結部H425と対応する位置に形成される。よって、第1開口部H444を挿通させた螺子を第1締結部H425に螺入させることで、導光部材H440の正面側を内カバー部材H420に締結させることができる。第2開口部H445は、内カバー部材H420の第3締結部H427に締結される螺子が挿通される開口であり、第3締結部H427と対応する位置に形成される。よって、第2開口部H445を挿通させた螺子を第3締結部H427に螺入させることで、導光部材H440の背面側を内カバー部材H420に締結させることができる。係合部H446は、後述する右重板ユニットH400Rの被係合部H457と係合する部分であり、被係合部H457の内側に挿入可能な大きさに形成される。なお、係合部H446と被係合部H457との係合は、左重板ユニットH400Lと右重板ユニットH400Rとが組み立てられた状態で行われ、右重板ユニットH400Rの背面側から左重板ユニットH400Lが正面側にスライドされることで、被係合部H457に係合部H446が挿入されるようになっている。これにより、右重板ユニットH400Rと左重板ユニットH400Lとの正面側が互いに離れる左右方向（矢印L-R方向）に変位することを抑制できる。

#### 【6066】

次いで、左重板ユニットH400Lの組み立て方法について説明する。初めに、左重板ユニットH400Lは、内カバー部材H420の右側（矢印R方向側）から内レンズ部材H430が内カバー部材H420に配設される。この場合、内カバー部材H420の第3締結部H427の先端が第1開口部H431cに挿入されることで、内カバー部材H420に内レンズ部材H430を位置決めした状態で配設することができる。内カバー部材H420に内レンズ部材H430を配設した後は、内カバー部材H420の第2締結部H426に内レンズ部材H430の第2開口部H431dを挿通した螺子が螺入されることで、内レンズ部材H430が内カバー部材H420に固定される。次に、内レンズ部材H430が内カバー部材H420に固定された状態で、導光部材H440が内カバー部材H420の右側（矢印R方向側）から内カバー部材H420に配設された後、導光部材H44

10

20

30

40

50

0の第2開口部H445を挿通させた螺子が内カバー部材H420の第3締結部H427に螺入され、導光部材H440の第1開口部H444を挿通させた螺子が内カバー部材H420の第1締結部H425に螺入されることで、内レンズ部材H430に導光部材H440が固定される。これにより、左重板ユニットH400Lが組み立てられる。

#### 【6067】

次いで、図1629及び図1632を参照して、右重板ユニットH400Rについて説明する。図1632は、右重板ユニットH400Rの分解正面斜視図である。図1629及び図1632に示すように、右重板ユニットH400Rは、左重板ユニットH400Lの導光部材H440の右側に配設される第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460と、それら第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460が締結固定される外カバー部材H470と、を主に備える。外カバー部材H470は、上下に長尺の板状に形成される本体板部H471と、その本体板部H471の上端および下端に形成される2箇所の締結部H472と、本体板部H471に開口される複数の開口部H473と、第1外レンズ部材H450に先端が挿入される円筒部であって第1外レンズ部材H450を外カバー部材H470に固定する螺子が螺入される複数の第1締結部H474と、その第1締結部H474よりも短く形成される円筒部であって、第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460を外カバー部材H470に固定する螺子が螺入される複数の第2締結部H475と、本体板部H471の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部H410を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部H476と、本体板部H471の背面側から突設され支持板部H410の支持孔H411a2に挿入される突出部H479と、を主に備える。本体板部H471は、側面視（矢印L方向視）において、正面側（矢印F方向側）の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部H471は、上端から左重板ユニットH400L側に向かって立設される立設部H477を備えており、正面視において上下（矢印U-D方向）左右（矢印L-R方向）を反転した略L字状に形成される。なお、本体板部H471の上下方向（矢印U-D方向）における延設長さは、支持板部H410と対応する長さに形成されており、右重板ユニットH400Rを支持板部H410に配設した場合に固定板H411の正面側に重なる状態とされる。立設部H477は、正面視における正面枠H14の上部右側を構成する部分であり、正面枠H14の組立状態において上側装飾ユニットH14a側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニットH14aの上面板H332の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部H477には、後述する第1外レンズ部材H450に形成される貫通孔H452aに挿通される挿通部H477aが複数個形成される。この挿通部H477aを貫通孔H452aに挿通した状態で、第1外レンズ部材H450を外カバー部材H470に配設することで、立設部H477と対向する第1外レンズ部材H450の屈曲部H452が立設部H477に対して相対変位することを抑制できる。締結部H472は、左重板ユニットH400Lを右重板ユニットH400Rに固定するための螺子を螺入する部分であり、内カバー部材H420の本体板部H421に形成される上側開口部H422及び下側開口部H423と対応する位置に形成される。左重板ユニットH400Lと右重板ユニットH400Rとは、それぞれが組み立てられた状態で内カバー部材H420の上側開口部H422及び下側開口部H423に挿入される螺子を外カバー部材H470の締結部H472に螺入することで左重板ユニットH400Lが右重板ユニットH400Rに固定される。複数の開口部H473は、第1外レンズ部材H450の複数の膨出部H455と対応する位置および形状に形成され、組立状態において第1外レンズ部材H450の視認窓として機能する。また、本体板部H471には、各開口部H473の開口縁に沿って第1外レンズ部材H450側にリブが立設され、そのリブの内側に膨出部H455が挿入された状態で配設される。これにより、外カバー部材H470と第1外レンズ部材H450との間に隙間が形成されることが抑制される。なお、本体板部H421の上部に形成される開口部H473（以下「上端開口部H473a」と称す



(図1634(b)参照)の縁部に沿って形成されるリブには、下方側を形成するリブから左重板ユニットH400L側に向かって立設される区画壁H478が形成される。

【6068】

区画壁H478は、左重板ユニットH400Lの導光部材H440の上方に立設先端部が位置する大きさに形成される。これにより、上端開口部H473aと対向する位置から出射される導光部材H440から出射される光と、他の領域から出射される光とが混ざること抑制できる。その結果、上端開口部H473aから出射される光を他の光を区別しやすくできる。第1締結部H474は、第1外レンズ部材H450を外カバー部材H470に固定するための螺子を螺入する部分であり、第1外レンズ部材H450に形成される第1挿通孔H453と対応する位置に形成される。第2締結部H475は、第1外レンズ部材H450または第2外レンズ部材H460を外カバー部材H470に固定するための螺子を螺入する部分であり、第1外レンズ部材H450に形成される第2挿通孔H454又は第2外レンズ部材H460に形成される挿通部H464と対応する位置に形成される。第1挿通孔H453に挿通される螺子が第1締結部H474に螺入され、第2挿通孔H454又は挿通部H464に挿通される螺子が第2締結部H475に締結されることにより、第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460が外カバー部材H470に固定される。背面側締結部H476は、外カバー部材H470を支持板部H410に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部H410の固定板H411に形成される右側用締結孔H411a1と対応する位置に形成される。外カバー部材H470は、右側用締結孔H411a1を挿通した螺子が背面側締結部H476に螺入されることで、支持板部H410に固定される。第1外レンズ部材H450は、上下に長尺の板状に形成される本体板部H451と、その本体板部H451の上端部から内カバー部材H420側に向かって屈曲する屈曲部H452と、外カバー部材H470に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第1挿通孔H453、第2挿通孔H454と、第1挿通孔H453で囲まれる領域において外カバー部材H470側(右側(矢印R方向側))に張り出し、外カバー部材H470越しに視認可能とされる膨出部H455と、本体板部H451の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部H410に固定する螺子が螺入される背面側締結部H456と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部H457と、を主に備える。また、第1外レンズ部材H450は、左重板ユニットH400Lの導光部材H440と外カバー部材H470との間に配設され導光部材H440から出射される光を透過して外カバー部材H470の開口部H473及び外カバー部材H470の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。本体板部H451は、前後端部の形状が外カバー部材のH470の前後端部の形状に倣って形成されると共に、下方側の端部から下方側に張り出す張出部H451aを備えて形成される。張出部H451aは、外カバー部材H470の下方側から外カバー部材H470よりも正面側(矢印F方向側)に張り出す部分であり、背面側の端部が外カバー部材H470の正面側の端面に沿って形成される。即ち、張出部H451aは、外カバー部材H470の下方側において外カバー部材H470と前後方向(矢印F-B方向)に隣り合う位置に配置される。

【6069】

屈曲部H452は、外カバー部材H470の立設部H477と所定の間隔を隔てて配設され、外カバー部材H470の立設部H477と共に正面枠H14の正面視における上部右側を構成する部分であり、正面視において右側から左側への立設距離が立設部H477よりも大きく設定される。即ち、外カバー部材H470に第1外レンズ部材H450を配設した状態では、第1外レンズ部材H450の屈曲部H452が、外カバー部材H470の立設部H477よりも張り出した状態とされる。また、屈曲部H452は、本体板部H451に連結される基端部H452cと、その基端部H452cの先端側に連なって形成されると共に基端部H452cよりも一段高く形成される先端部H452dと、その基端部H452cと先端部H452dとの段差部分に開口する貫通孔H452aと、先端部H452dの先端側端部から上方側(矢印U方向側)に向かって屈曲する係合部H452bと、を主に備える。なお、屈曲部H452は、先端部H452dが外カバー部材H47

0の立設部H477よりも張り出した状態とされる。貫通孔H452aは、上述したように外カバー部材H470の挿通部H477aが挿通される部分であり、複数の挿通部H477aと対応する位置にそれぞれ形成される。これにより、外カバー部材H470の立設部H477に対して、第1外レンズ部材H450の屈曲部H452の位置がずれることを抑制できる。なお、挿通部H477aは、右側(矢印R方向側)から左側(矢印L方向側)に向かって突出して形成され、貫通孔H452aは、左右方向(矢印L-R方向)に貫通して形成される。これにより、外カバー部材H470に対して、左側から第1外レンズ部材H450を配設する際に、貫通孔H452aの内側に挿通部H477aを挿通させることができる。係合部H452bは、上述した上側装飾ユニットH14aの上面板H332(被係合部H332g)と係合する部分であり、上面板H332との係合により、上面板H332に対して屈曲部H452が離間することを抑制して、上面板H332に対して立設部H477が離間することを抑制できる。なお、上側装飾ユニットH14aと右側装飾ユニットH14cとの組み立て方法についての詳しい説明は後述する。第1挿通孔H453は、上述したように外カバー部材H470の第1締結部H474に螺入される螺子が挿通される部分であり、第1締結部H474と対応する位置に形成される。また、第1挿通孔H453は、外カバー部材H470側(矢印R方向側)から導光部材H440側(矢印L方向側)に向かって円形状に凹設される凹設底面に形成されており、凹設部に第1締結部H474の先端部を挿入可能とされる。これにより、外カバー部材H470に対して第1外レンズ部材H450を位置決めしつつ、外カバー部材H470に第1外レンズ部材H450を固定することができる。第2挿通孔H454は、上述したように外カバー部材H470の第2締結部H475に螺入される螺子が挿通される部分であり、第2締結部H475と対応する位置に形成される。なお、第2挿通孔H454は、第1挿通孔H453のように第2締結部H475の先端部を挿入可能な凹設部を備えておらず、本体板部H451の側面に第2締結部H475の先端部を当接させた状態で螺子が挿通される。膨出部H455は、開口部H473に嵌り込む部分であり、それぞれの開口部H473と対応する形状の外形に形成される。即ち、右側装飾ユニットH14cが組み立てられた状態において、開口部H473から膨出部H455が右側装飾ユニットH14cの外側へ張り出した状態とされる。なお、上端開口部H473aに挿入される上端側の膨出部H455(以下「上方側膨出部H455a」と称す)は、上端開口部H473aの内縁と若干の隙間を隔てた状態で形成される。

10

20

30

#### 【6070】

背面側締結部H456は、第1外レンズ部材H450を支持板部H410に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部H410の固定板H411に形成される右側用締結孔H411a1と対応する位置に形成される。第1外レンズ部材H450は、右側用締結孔H411a1を挿通した螺子が背面側締結部H456に螺入されることで、支持板部H410に固定される。被係合部H457は、導光部材H440の係合部H446と係合する部分であり、右側装飾ユニットH14cを組み立てた状態において、係合部H446と対応する位置に形成される。また、被係合部H457は、本体板部H451の正面側端部にブリッジ状に形成されており、そのブリッジにより前後方向(矢印F-B方向)に開口する空間が形成される。第2外レンズ部材H460は、全体が透明の樹脂材料から形成され、第1外レンズ部材H450の張出部H451aを除いた部分の下側(矢印D方向側)に配設される。また、第2外レンズ部材H460は、左重板ユニットH400Lの導光部材H440と外カバー部材H470との間に配設される挟持部H461と、その挟持部H461よりも正面側に張り出される張出部H462と、挟持部H461及び張出部H462との間を連結する連結部H463と、を主に備える。挟持部H461及び連結部H463は、第2外レンズ部材H460を外カバー部材H470に固定するための部分であり、外カバー部材H470の第2締結部H475と対応する位置に開口する複数の挿通部H464を備える。挿通部H464に挿通した螺子を外カバー部材H470の第2締結部H475に螺入することで、第2外レンズ部材H460を第1外レンズ部材H450と共に外カバー部材H470に固定できる。また、挟持部H461には、背面側の端部に背面

40

50

側締結部 H 4 6 5 が形成される。背面側締結部 H 4 6 5 は、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 を支持板部 H 4 1 0 に固定するための螺子を螺入する部分であり、支持板部 H 4 1 0 の固定板 H 4 1 1 に形成される右側用締結孔 H 4 1 1 a 1 と対応する位置に形成される。第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 は、右側用締結孔 H 4 1 1 a 1 を挿通した螺子が背面側締結部 H 4 6 5 に螺入されることで、支持板部 H 4 1 0 に固定される。なお、上述した外力カバー部材 H 4 7 0、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0、及び、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の支持板部 H 4 1 0 への固定は、外力カバー部材 H 4 7 0 に第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 を固定した状態（即ち、右重板ユニット H 4 0 0 R の組立状態）で行われる。より詳しくは、左重板ユニット H 4 0 0 L と右重板ユニット H 4 0 0 R とを組み付けた状態で行われる。連結部 H 4 6 3 は、左重板ユニット H 4 0 0 L の導光部材 H 4 4 0 と第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の張出部 H 4 5 1 a との間に配設される部分であり、挟持部 H 4 6 1 及び張出部 H 4 6 2 よりも左右方向（矢印 L - R 方向）における厚みが薄く形成される。これにより、右重板ユニット H 4 0 0 R の組立状態において、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の張出部 H 4 5 1 a は、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の挟持部 H 4 6 1 と張出部 H 4 6 2 とにより前後が挟まれた状態とされる。張出部 H 4 6 2 は、右側装飾ユニット H 1 4 c を組み立てた状態において、上述した下側レンズ部 H 4 3 2 と共に内力カバー部材 H 4 2 0 と外力カバー部材 H 4 7 0 との間から正面側（矢印 F 方向側）に張り出す部分であり、正面側の端部が下側レンズ部 H 4 3 2 と同形状の波形状に形成される。また、張出部 H 4 6 2 には、正面側の端部に内力カバー部材 H 4 2 0 側（矢印 L 方向側）に向かって立設される立設部 H 4 6 2 a が形成される。立設部 H 4 6 2 a は、右側装飾ユニット H 1 4 c を組み立てた状態において、下側レンズ部 H 4 3 2 の立設部 H 4 3 2 a の正面側に重なる大きさに形成される。即ち、組立状態における右側装飾ユニット H 1 4 c の下側レンズ部 H 4 3 2 の立設部 H 4 3 2 a の正面側には、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の立設部 H 4 6 2 a が重なる状態で配設される。第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の立設部 H 4 6 2 a には、前後方向（矢印 F - B 方向）に貫通して形成される被係合部 H 4 6 2 a 1 が形成され、下側レンズ部 H 4 3 2 の立設部 H 4 3 2 a には、被係合部 H 4 6 2 a 1 に向かって突出する係合部 H 4 3 2 a 1 が形成される。これにより、右側装飾ユニット H 1 4 c の組立状態において、被係合部 H 4 6 2 a 1 に係合部 H 4 3 2 a 1 が挿入された状態とされ、左重板ユニット H 4 0 0 L の正面側と右重板ユニット H 4 0 0 R の正面側とが互いに離れる左右方向（矢印 L - R 方向）に変位することが規制される。なお、本実施形態では、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 及び下側レンズ部 H 4 3 2 が透明の樹脂材料から形成されると共に、導光部材 H 4 4 0 から出射される光を透過可能に形成されるので、立設部 H 4 6 2 a 及び立設部 H 4 3 2 a に光を透過させることで被係合部 H 4 6 2 a 1 及び係合部 H 4 3 2 a 1 を遊技者に認識させることができる。その結果、遊技者の興味が低下することを抑制できる。

#### 【 6 0 7 1 】

次いで、右重板ユニット H 4 0 0 R の組み立て方法について説明する。初めに、右重板ユニット H 4 0 0 R は、外力カバー部材 H 4 7 0 の左側から第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 が重ね合わされる。この際、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の貫通孔 H 4 5 2 a に外力カバー部材 H 4 7 0 の挿通部 H 4 7 7 a が挿通されると共に、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の第 1 挿通孔 H 4 5 3 が形成される凹部に第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の第 1 締結部 H 4 7 4 の先端部が挿入される。これにより、外力カバー部材 H 4 7 0 に対して第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 を位置決めしつつ配置することができる。次に、外力カバー部材 H 4 7 0 に第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 が配置された状態で、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 が外力カバー部材 H 4 7 0 の左側から第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 に配設される。この場合、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の挟持部 H 4 6 1 と張出部 H 4 6 2 との間に第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の張出部 H 4 5 1 a を挟み込まれる。これにより、第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 を第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 に対して位置決めしつつ配設できる。最後に、外力カバー部材 H 4 7 0 に第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 が配設された状態で、外力カバー部材 H 4 7 0 の第 1 締結部 H 4 7 4 及び第 2 締結部 H 4 7 5 に螺子が螺入されることで、右重板ユニット H 4 0 0 R を組み立てることができる。なお、本実施形態では、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 と第 2

外レンズ部材 H 4 6 0 とが色違いの樹脂材料から形成されるため、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 と第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 とが別部材から構成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 を同色（例えば、無色透明）の樹脂材料から 1 の部材として構成しても良い。

#### 【 6 0 7 2 】

次いで、図 1 6 3 3 及び図 1 6 3 4 を参照をして、右側装飾ユニット H 1 4 c と上側装飾ユニット H 1 4 a について説明する。図 1 6 3 3 ( a ) は、正面枠 H 1 4 の分解正面斜視図であり、図 1 6 3 3 ( b ) は、正面枠 H 1 4 の正面斜視図であり、図 1 6 3 4 ( a ) は、図 1 6 2 7 ( b ) に示す M D C C C L V I I a 線における右側装飾ユニット H 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の断面模式図であり、図 1 6 3 4 ( b ) は、図 1 6 2 7 ( b ) に示す M D C C C L V I I b 線における右側装飾ユニット H 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の断面模式図である。なお、図 1 6 3 3 ( a ) では、本体枠 H 1 4 d から上側装飾ユニット H 1 4 a を取り外した状態における正面枠 H 1 4 が図示される。また、図 1 6 3 4 ( a ) 及び図 1 6 3 4 ( b ) では、正面枠 H 1 4 が組み立てられた状態における右側装飾ユニット H 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の一部（上面板 H 3 3 2 ）の断面が模式的に図示される。図 1 6 3 3 ( a ) 及び図 1 6 3 3 ( b ) に示すように、右側装飾ユニット H 1 4 c と上側装飾ユニット H 1 4 a とは、右側装飾ユニット H 1 4 c を本体枠 H 1 4 d に固定した後、正面側から上側装飾ユニット H 1 4 a が本体枠 H 1 4 d に配設されて螺子により固定される。この場合、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 が、右側装飾ユニット H 1 4 c の外力カバー部材 H 4 7 0 の立設部 H 4 7 7 と隣り合う位置に配設される。なお、ここで説明する隣り合う位置とは、上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 とが当接している状態から組立公差や部品の寸法公差などにより若干の隙間を有した状態を含む位置である。本実施形態においては、上側装飾ユニット H 1 4 a と右側装飾ユニット H 1 4 c とを、正面視における左右方向（矢印 L - R 方向）に分割する（正面視における本体枠 H 1 4 d の上下両端の間の位置で分割）のではなく、上下方向（矢印 U - D 方向）に分割する（正面視における本体枠 H 1 4 d の左右両端の間の位置で分割）ことで、右側装飾ユニット H 1 4 c の上下方向における装飾領域を増やすことができる。即ち、右側装飾ユニット H 1 4 c の外力カバー部材 H 4 7 0 の視認窓（開口部 H 4 7 3 ）を介して視認される領域を大きくすることができる。その結果、右側装飾ユニット H 1 4 c による発光態様をパチンコ機 H 1 0 の周囲にいる人に見せやすくできる。即ち、パチンコ機 H 1 0 を遊技していない人に右側装飾ユニット H 1 4 c （パチンコ機 H 1 0 ）を注目させやすくできる。また、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 とが左右方向に隣り合って配置され、上下方向に分割される（正面視における本体枠 H 1 4 d の左右両端の間の位置で分割）ので、右側装飾ユニット H 1 4 c に配設される基板部材 H 4 1 2 や、上側装飾ユニット H 1 4 a に配設される基板部材 H 3 4 2 に生じる熱を上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との隙間から逃がしやすくできる。その結果、右側装飾ユニット H 1 4 c に配設される基板部材 H 4 1 2 や、上側装飾ユニット H 1 4 a に配設される基板部材 H 3 4 2 が熱により破損することを抑制できる。しかしながら、上側装飾ユニット H 1 4 a と右側装飾ユニット H 1 4 c とを、左右方向（矢印 L - R 方向）に隣り合って配設するので、組立公差や部品の寸法公差などに起因して上側装飾ユニット H 1 4 a と右側装飾ユニット H 1 4 c との境界に隙間が形成されたり、上側装飾ユニット H 1 4 a 又は右側装飾ユニット H 1 4 c に作用された外力に起因して上側装飾ユニット H 1 4 a と右側装飾ユニット H 1 4 c との境界に隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電氣的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間であっても侵入しやすく、また、電氣的構成に悪影響を及ぼしやすい。

#### 【 6 0 7 3 】

なお、機械的構成に悪影響を及ぼす例としては、摺動する変位部材の間に異物が噛み込み変位部材の摺動が停止される場合や、光を透過する透過面が異物により汚れて光の発光

態様が悪くなる場合や、異物が侵入することで異音が発生する場合や、異物によりセンサ等の検出態様が悪くなる（誤検出する）場合等が挙げられ、電氣的構成に悪影響を及ぼす例としては、異物が基板部材に付着し基板部材がショートする場合や、異物が駆動モータ等の駆動源となる電気部品に付着しショートする場合や、異物が配線のコネクタ等に入り込むことで誤った信号が電気部品に送信される場合等が挙げられる。また、上側装飾ユニットH14aは、上面（上面板H332）が略平坦な面に形成されており、遊技者が物を置きやすい構造となっている。そのため、遊技者が上側装飾ユニットH14aの上面に置いた物が上側装飾ユニットH14aの上面に溜まりやすくなっている。よって、正面枠H14の上側に上側装飾ユニットH14aと右側装飾ユニットH14cとの隙間から異物が入り込む可能性が高くなる。これに対し、第111実施形態における右側装飾ユニットH14cには、図1634（a）及び図1634（b）に示すように、立設部H477の下方側に配設される第1外レンズ部材H450の屈曲部H452（先端部H452d）が立設部H477よりも立設部H477の立設方向（即ち、上側装飾ユニットH14a側）に張り出されて形成される。即ち、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界（連結部）の重力方向下方側（矢印U方向側）に、第1外レンズ部材H450の屈曲部H452（先端部H452d）が配置される。これにより、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界に隙間が形成され、その隙間から侵入する異物を屈曲部H452で受け止めることができる。従って、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界から入った異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、屈曲部H452は、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界（連結部）の下方に先端部H452dが配設される共に、その先端部H452dに連なって境界（連結部）から離間する方向に延設される基端部H452cを備える。これにより、境界（連結部）に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を先端部H452dで受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電氣的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットH14cの内部）へ向けて基端部H452cにより案内できる。これにより、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。なお、先端部H452d及び基端部H452c（屈曲部H452）は、それぞれ屈曲部H452の基端側（本体板部H451側）に向かって上面が下降傾斜して形成される。また、先端部H452d及び基端部H452cと所定の間隔を隔てる位置で先端部H452d及び基端部H452cの上方側を覆設する位置に外力バー部材H470の立設部H477が配設される。即ち、先端部H452d及び基端部H452c（屈曲部H452）と、立設部H477との対向間に右側装飾ユニットH14cの右側に向かって延設される通路空間H400A（図1634（a）及び（b）参照）が形成される。先端部H452dで受け止めた異物は、通路空間H400Aを介して所定の方向に案内されるので、異物の通過方向が通路空間H400Aにより規定される。よって、異物を機械的構成や電氣的構成に悪影響を及ぼしにくい位置（本実施形態では、右側装飾ユニットH14cの内部）へ向けて案内しやすくなる。これにより、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

#### 【6074】

また、本実施形態では、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界（連結部）の下方に位置する屈曲部H452が、光を透過する第1外レンズ部材H450の一部により形成されるので、上面板H332に対する立設部H477の配置がずれて境界（連結部）の隙間が大きくなった場合に境界（連結部）の隙間から光を漏れ出させることができる。この光により、パチンコ機H10を設置するパチンコ店（ホール）の管理者（店員）にパチンコ機H10に異常がある（上面板

H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との間に隙間が形成された) ことを認識させることができる。その結果、境界(連結部)の隙間が大きくなった状態のままパチンコ機 H 1 0 が放置される(遊技可能な状態のままにされる)ことを抑制できる。なお、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)から侵入する液体を先端部 H 4 5 2 d で受け止めた場合には、基板部材 H 4 1 2 の LED H 4 1 2 a の発光に伴う熱により、その液体を蒸発させて上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)からパチンコ機 H 1 0 の外部へ排出することができる。これにより、上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)から侵入した液体により機械的構成や電氣的構成(特に、液体による部品のショート)に悪影響が生じることを抑制できる。さらに、右側装飾ユニット H 1 4 c の屈曲部 H 4 5 2 には、その先端に係合部 H 4 5 2 b が形成されており、この係合部 H 4 5 2 b が、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 に形成される被係合部 H 3 3 2 g に係合する(第 1 片 H 3 3 2 g 1 と第 2 片 H 3 3 2 g 2 との間に挿入される)ように形成される。よって、係合部 H 4 5 2 b は、右側装飾ユニット H 1 4 c と上側装飾ユニット H 1 4 a とが本体枠 H 1 4 d に配設された際に、上面板 H 3 3 2 の第 1 片 H 3 3 2 g 1 及び第 2 片 H 3 3 2 g 2 の対向間に挿入され、上面板 H 3 3 2 の被係合部 H 3 3 2 g に係合される。これにより、上側装飾ユニット H 1 4 a 及び右側装飾ユニット H 1 4 c を本体枠 H 1 4 d に配設した後で、上側装飾ユニット H 1 4 a に対して右側装飾ユニット H 1 4 c の位置がずれることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)の隙間が大きくなることを抑制して、その境界(連結部)の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。

10

20

30

40

50

#### 【6075】

被係合部 H 3 3 2 g は、右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との連結部分となる上面板 H 3 3 2 の左右方向(矢印 L - R 方向)の両端部に形成される。よって、上面板 H 3 3 2 の左右方向の両端部から離れた位置に別部材で被係合部 H 3 3 2 g が形成される場合に比べて、部品の製造公差や組立公差により被係合部の(係合部 H 4 5 2 b と係合する)位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)の隙間が大きくなることを抑制して、その境界(連結部)の隙間から異物が入りやすくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニット H 1 4 a の視認性が悪くなることを抑制できる。また、屈曲部 H 4 5 2 の係合部 H 4 5 2 b を上側装飾ユニット H 1 4 a に係合させるので、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)に対して、屈曲部 H 4 5 2 の位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界(連結部)から異物が入った場合に、その異物を屈曲部 H 4 5 2 で確実に受け止めることができる。なお、第 1 片 H 3 3 2 g 1 と第 2 片 H 3 3 2 g 2 とは、上側装飾ユニット H 1 4 a の背面側(矢印 B 方向側)の端部が開放されて(所定の隙間を隔てて)形成される。これにより、第 1 片 H 3 3 2 g 1 と第 2 片 H 3 3 2 g 2 との間への係合部 H 4 5 2 b の配設は、本体枠 H 1 4 d に上側装飾ユニット H 1 4 a を配設する際に、上側装飾ユニット H 1 4 a を本体枠 H 1 4 d の正面側から背面側に向かって挿入することで、第 1 片 H 3 3 2 g 1 と第 2 片 H 3 3 2 g 2 との間に係合部 H 4 5 2 b を挿入することができる。その結果、第 1 片 H 3 3 2 g 1 と第 2 片 H 3 3 2 g 2 との間に係合部 H 4 5 2 b を挟み込んだ状態で、上側装飾ユニット H 1 4 a を本体枠 H 1 4 d に配設することができる。なお、図 1 6 3 4 に示すように、屈曲部 H 4 5 2 は、外力バ一部分材 H 4 7 0 の立設部 H 4 7 7 と上下方向(矢印 U - D 方向)に所定の隙間を隔てて配設される(通路空間 H 4 0 0 A を備える)と共に、上面側が本体板部 H 4 5 1 側(矢印 R 方向側)に向かって下方側(矢印 D 方向側)に傾斜して形成される。これにより、屈曲部 H 4 5 2 で受け止めた異物を屈曲部 H 4 5 2 の上面を転動させて(滑り落として)本体板部 H 4 5 1 側(矢印 R 方向側)に移動させることができる。よって、外力バ一部分材 H 4 7 0 の本体板部 H 4 7 1 と第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の本体板部 H 4 5 1 との間の隙間に異物を落下させることができる。そ

の結果、異物を上側装飾ユニットH 1 4 aの装飾と関係のない位置に流下させることができ、異物により上側装飾ユニットH 1 4 aの視認性が悪くなることを抑制できる。

【6076】

また、屈曲部H 4 5 2には、本体板部H 4 5 1からの屈曲先端部に形成される係合部H 4 5 2 bが屈曲部H 4 5 2の屈曲先端部に沿って屈曲先端部の全域に形成される。そのため、屈曲部H 4 5 2で受け止めた異物が屈曲部H 4 5 2の屈曲先端側（矢印L方向側）に転動した（滑り落ちた）としても、屈曲部H 4 5 2の屈曲先端部を超えて異物が下方に落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットH 1 4 aの視認性が悪くなることを抑制できる。また、本実施形態では、屈曲部H 4 5 2に段差が形成され、その段差に貫通孔H 4 5 2 aが形成される。上述したように、右側装飾ユニットH 1 4 cの上部は、上側装飾ユニットH 1 4 aのスピーカーH 3 1 2 aの背面側を覆う状態で配設される。従って、貫通孔H 4 5 2 aによりスピーカーH 3 1 2 aの背面側から放音される音を貫通孔H 4 5 2 aを介して立設部H 4 7 7と屈曲部H 4 5 2との間の隙間に放音させることができ、この音により屈曲部H 4 5 2を微振動させることができる。このスピーカーH 3 1 2 aの音による屈曲部H 4 5 2の微振動により、屈曲部H 4 5 2の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）できる。その結果、外力カバー部材H 4 7 0の本体板部H 4 7 1と第1外レンズ部材H 4 5 0の本体板部H 4 5 1との間の隙間に異物を落下させやすくできる。また、本実施形態では、貫通孔H 4 5 2 aを介して放音される音が、スピーカーH 3 1 2 aの背面側から放音（出力）される音であるので、スピーカーH 3 1 2 aの正面側から放音される音に比べて低音となりやすい。そのため、スピーカーH 3 1 2 aの音により屈曲部H 4 5 2を振動させやすくできる。その結果、外力カバー部材H 4 7 0の本体板部H 4 7 1と第1外レンズ部材H 4 5 0の本体板部H 4 5 1との間の隙間に異物を落下させやすくできる。

10

20

【6077】

次いで、外力カバー部材H 4 7 0の本体板部H 4 7 1と、第1外レンズ部材H 4 5 0の本体板部H 4 5 1とについて説明する。図1634に示すように、本体板部H 4 7 1には、開口部H 4 7 3が形成され、その開口部H 4 7 3の内側に所定の隙間を空けた状態で本体板部H 4 5 1の膨出部H 4 5 5が挿入される。従って、本体板部H 4 7 1と本体板部H 4 5 1との対向間（通路空間H 4 0 0 A）は、開口部H 4 7 3（特に上端開口部H 4 7 3 a）を介して右側装飾ユニットH 1 4 cの外側の空間に連通される。即ち、通路空間H 4 0 0 Aとパチンコ機H 1 0の外部とを連通可能な開口部H 4 7 3を備える。よって、外力カバー部材H 4 7 0の本体板部H 4 7 1と第1外レンズ部材H 4 5 0の本体板部H 4 5 1との間の隙間に異物が落下する場合には、開口部H 4 7 3（特に上端開口部H 4 7 3 a）を介して異物を右側装飾ユニットH 1 4 cの外側に排出することができる。即ち、本実施形態では、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 4 cの立設部H 4 7 7との境界（連結部）と、右側装飾ユニットH 1 4 cの開口部H 4 7 3とを連通する通路（本体板部H 4 7 1及び本体板部H 4 5 1の隙間と、立設部H 4 7 7及び屈曲部H 4 5 2の隙間）を備える。これにより、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 4 cの立設部H 4 7 7との境界（連結部）から異物が入った場合に、その異物が右側装飾ユニットH 1 4 cの内部を下端まで落下することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 4 cの立設部H 4 7 7との境界（連結部）から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2及び右側装飾ユニットH 1 4 cの立設部H 4 7 7の境界（連結部）と、右側装飾ユニットH 1 4 cの開口部H 4 7 3とを連通する通路空間H 4 0 0 Aは、右側装飾ユニットH 1 4 cのLED H 4 1 2 aの光を拡散する導光部材H 4 4 0のとは別の部材（第1外レンズ部材H 4 5 0及び外力カバー部材H 4 7 0）に形成される。従って、通路を異物や液体が流れる場合にLED H 4 1 2 aから出射される光の拡散性が悪くなることを抑制できる。その結果、異物を流す通路を有する右側装飾ユニットH 1 4 cの装飾が視認されにくくなることを抑制できる。さらに、第111実施形態では、通路空間H 4 0 0 Aの下方側（流下方向側）にお

30

40

50

いて第1外レンズ部材H450に膨出部H455が形成され、その膨出部H455が開口部H473に挿入される。これにより、外力バ一部分材H470の本体板部H471と第1外レンズ部材H450の本体板部H451との間の隙間に落下する(通路空間H400Aを通過する)異物を膨出部H455に当接させると共に、膨出部H455の外面に沿って落下させることができる。その結果、開口部H473から異物を右側装飾ユニットH14cの外側へ排出しやすくできる。異物が右側装飾ユニットH14cの内部に留まることを抑制できる。即ち、外力バ一部分材H470に対する第1外レンズ部材H450の位置決めとして膨出部H455を利用できるだけでなく、通路空間H400を通過する異物を受け止めてパチンコ機H10の外側に排出する手段としても膨出部H455を利用(兼用)できる。特に、第1外レンズ部材H450の上方側に形成される上方側膨出部H455aは、屈曲部H452の基端部H452cと連続する高さに形成されるので、通路空間H400A内を通過する異物を基端部H452c上を通過させてそのまま上方側膨出部H455aに案内することができる。その結果、上端開口部H473aから異物を右側装飾ユニットH14cの外側へ排出しやすくできる。

10

#### 【6078】

なお、通路空間H400Aの基端部H452cは、上端開口部H473aに向かって傾斜して形成される。これより、第111実施形態における上端開口部H473aは、外力バ一部分材H470に対して前後方向における寸法が1/5以下に小さく設定されるが、通路空間H400A内を通過する異物を上端開口部H473aを通して右側装飾ユニットH14cの外側へ排出しやすくできる。これにより、外力バ一部分材H470に対して異物が排出される部分を一部に限定して、異物が排出されていることを遊技者に分かりにくくできる。また、異物が排出される領域を外力バ一部分材H470の背面側に偏る位置に設定できるので、遊技者に視認されにくい位置から異物を排出することができる。その結果、遊技者の興趣が定価することを抑制できる。また、上端開口部H473aの下方に位置する開口部H473は、少なくとも一部が上端開口部H473aと上下方向に重なる位置に形成されており、上端開口部H473aに案内されず落下する異物を他の開口部H473を通して右側装飾ユニットH14cの外側へ排出しやすくされる。なお、上記第111実施形態では、上端開口部H473aの前後方向の大きさが外力バ一部分材H470に対して十分に小さく設定される場合について説明したが、上端開口部H473aの前後方向における大きさを外力バ一部分材H470の前後方向における大きさと略同一に設定しても良い。この場合には、上端開口部H473aからほとんどの異物を右側装飾ユニットH14cの外側に排出することができ、上端開口部H473aの下方側に他の開口部H473を不要とできる。その結果、設計の自由度を向上できる。また、外力バ一部分材H470の上部に形成される上端開口部H473a(図1641(b)参照)に上端開口部H473aの下方側縁部に連なって区画壁H478が突設され、上端開口部H473aに挿入される上方側膨出部H455aの周囲に、区画壁H478と対応する形状の開口H455a1が形成され、その開口H455a1に区画壁H478が挿通される。即ち、通路空間H400Aと上端開口部H473aとが連通される下方側端部に区画壁H478が形成され、その区画壁H478が開口H455a1に挿入されるので、外力バ一部分材H470に第1外レンズ部材H450を組付ける際には、開口H455a1への区画壁H478の挿入により、外力バ一部分材H470と第1外レンズ部材H450とを位置決めできる。これにより、外力バ一部分材H470への第1外レンズ部材H450への組付け作業を容易とできる。また、外力バ一部分材H470に第1外レンズ部材H450が配設された状態では、区画壁H478が通路空間H400の下方に位置するので、通路空間H400を上流(上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH14cの立設部H477との境界(連結部))側から通過する異物を区画壁H478で受け止めると共に、その受け止めた異物を上端開口部H473aに向けて案内できる。従って、外力バ一部分材H470に対する第1外レンズ部材H450の位置決めとして区画壁H478を利用できるだけでなく、通路空間H400を通過する異物を受け止めてパチンコ機H10の外側に排出する手段としても区画壁H478を利用(兼用)できる。

20

30

40

50



## 【 6 0 7 9 】

次いで、図 1 6 3 5 から図 1 6 5 4 を参照して、上下皿ユニット H 1 5 について説明する。初めに、図 1 6 3 5 から図 1 6 3 7 を参照して、上下皿ユニット H 1 5 の全体構成について説明する。図 1 6 3 5 は、上下皿ユニット H 1 5 の正面図であり、図 1 6 3 6 は、上下皿ユニット H 1 5 の分解正面斜視図であり、図 1 6 3 7 は、上下皿ユニット H 1 5 の分解背面斜視図である。図 1 6 3 5 から図 1 6 3 7 に示すように、上下皿ユニット H 1 5 は、本体枠 H 1 4 d (図 1 6 1 7 参照) の下部正面側 (矢印 F 方向側) に締結固定されるベース部材 H 5 1 0 と、そのベース部材 H 5 1 0 の正面側に配設される上皿形成部材 H 5 2 0 及び操作ハンドル H 5 1 と、ベース部材 H 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側に配設される下皿形成部材 H 5 3 0 と、上皿形成部材 H 5 2 0 及び下皿形成部材 H 5 3 0 の間に配設される操作ユニット H 1 8 0 と、を主に備える。ベース部材 H 5 1 0 は、上下皿ユニット H 1 5 を本体枠 H 1 4 d (図 1 6 1 7 参照) の正面側 (矢印 F 方向側) に配設するための部材であり、正面視において本体枠 H 1 4 d よりも左右方向 (矢印 L - R 方向) に大きく形成されると共に、下方側の縁部が本体枠 H 1 4 d よりも下方側に位置して配設される。上皿形成部材 H 5 2 0 は、遊技領域に打ち出される球を貯留する上皿 H 1 7 を上下皿ユニットの上部に形成するための部材であり、ベース部材 H 5 1 0 の上方側の縁部に沿ってベース部材 H 5 1 0 の正面側 (矢印 F 方向側) に配設される。操作ユニット H 1 8 0 は、上皿形成部材 H 5 2 0 及び下皿形成部材 H 5 3 0 の間に配設されると共に、遊技者に操作されるボタン部 H 1 8 1 を上皿形成部材 H 5 2 0 の上面よりも上方側に突出させた状態で配設される。下皿形成部材 H 5 3 0 は、上下皿ユニット H 1 5 の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材 H 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材 H 5 3 0 は、下皿 H 5 0 の貯留空間を形成する下皿構成ユニット H 5 5 0 と、その下皿構成ユニット H 5 5 0 に貯留された球を抜く球抜きユニット H 5 6 0 とを備える。本体枠 H 1 4 d へのベース部材 H 5 1 0 の配設は、ベース部材 H 5 1 0 に上皿形成部材 H 5 2 0、下皿形成部材 H 5 3 0、操作ユニット H 1 8 0、及び、操作ハンドル H 5 1 を配設し、上下皿ユニット H 1 5 を組み立てた状態で取り付けられる。

10

20

## 【 6 0 8 0 】

次いで、図 1 6 3 8 及び図 1 6 3 9 を参照して、ベース部材 H 5 1 0 について説明する。図 1 6 3 8 ( a ) は、ベース部材 H 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面図であり、図 1 6 3 8 ( b ) は、ベース部材 H 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の背面図であり、図 1 6 3 9 ( a ) は、図 1 6 3 8 ( a ) の M D C C C L X I I a 線におけるベース部材 H 5 1 0 の断面図であり、図 1 6 3 9 ( b ) は、図 1 6 3 8 ( a ) の M D C C C L X I I b 線におけるベース部材 H 5 1 0 の断面図であり、図 1 6 3 9 ( c ) は、図 1 6 3 8 ( a ) の M D C C C L X I I c 線におけるベース部材 H 5 1 0 の断面図である。図 1 6 3 8 に示すように、ベース部材 H 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d の下部正面側 (矢印 F 方向側) を覆う板状に形成されると共に、左右方向 (矢印 L - R 方向) の縁部および下方側の縁部に背面側 (矢印 B 方向側) に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠 H 1 4 d を収容する状態で本体枠 H 1 4 d に配設される。また、ベース部材 H 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d の背面側 (矢印 B 方向側) から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔 H 5 1 1 と、本体枠 H 1 4 d の背面側から正面側 (矢印 F 方向側) に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔 H 5 1 2 と、上皿 H 1 7 の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部 H 5 1 3 及び送球用球流出部 H 5 1 6 と、下皿 H 5 0 の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部 H 5 1 4 と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部 H 5 1 5 と、シリンダ錠 H 2 0 が内側に配設されるベース側保持孔 H 5 1 7 と、を主に備え、有色 (第 1 1 1 実施形態では黒色) の非透過性の樹脂材料から形成される。上皿用球流入部 H 5 1 3 は、ベース部材 H 5 1 0 (上下皿ユニット H 1 5) の背面側 (矢印 B 方向側) に配設される通路形成ユニット H 1 4 0 (図 1 6 1 6 参照) の前扉側上皿通路部 H 1 4 1 から送球される球を上皿 H 1 7 に流入させるための開口であり、前扉側上皿通路部 H 1 4 1 と前後方向 (矢印 F - B 方向) に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機 H 1 0

30

40

50

が遊技状態とされる際に通路形成ユニットH140の前扉側上皿通路部H141から送球される球を上皿H17に流入させることができる。下皿用球流入部H514は、ベース部材H510（上下皿ユニットH15）の背面側（矢印B方向側）に配設される通路形成ユニットH140（図1616参照）の前扉側下皿通路部H142から送球される球を下皿H50に流入させるための開口であり、前扉側下皿通路部H142と前後方向（矢印F-B方向）に対向する位置に形成される。これにより、パチンコ機H10が遊技状態とされる際に通路形成ユニットH140の前扉側下皿通路部H142から送球される球を下皿H50に流入させることができる。送球用球流出部H516は、ベース部材H510（上下皿ユニットH15）の背面側（矢印B方向側）に配設される通路形成ユニットH140（図1616参照）を介して、上皿H17に貯留される球を発射位置送球ユニットH170に送球するための開口であり、発射位置送球ユニットH170の正面側開口H171と連通する位置に形成される。また、送球用球流出部H516の下方には、送球用球流出部H516と同様にベース部材H510の前後方向に開口する排出用球流出部H518が形成される。排出用球流出部H518は、球排出レバーH54の操作により開放される開口であり、通路形成ユニットH140のファール球受口部H146（図1617参照）に連通される。これにより、遊技者が球排出レバーH54を操作した際に、上皿H17に貯留した球を排出用球流出部H518を介して下皿H50に球を送球することができる。締結孔H511は、ベース部材H510の背面側（矢印B方向側）に配設される本体枠H14d（図1617参照）とベース部材H510とを締結固定するための螺子を螺入するための孔であり、本体枠H14dに形成される螺子挿通用の貫通孔と対応する位置に形成される。また、一部の締結孔H511は、本体枠H14dの下部背面側（矢印B方向側）に締結固定される通路形成ユニットH140の背面側から本体枠H14dを介して挿通される螺子を螺入可能に形成される。即ち、通路形成ユニットH140を上下皿ユニットH15に締結可能に構成される。これにより、上下皿ユニットH15に対する通路形成ユニットH140の位置ずれを抑え、上皿用球流入部H513に対する前扉側上皿通路部H141の連通状態と、下皿用球流入部H514に対する前扉側下皿通路部H142の連通状態とを安定させることができる。その結果、通路形成ユニットH140の前扉側上皿通路部H141から上皿H17への球の流入、及び、前扉側下皿通路部H142から下皿H50への球の流入を安定させることができる。なお、ベース部材H510への通路形成ユニットH140の配設は、上下皿ユニットH15が組み立てられた状態で行われる。挿通孔H512は、ベース部材H510の正面側（矢印F方向側）に配設される上皿形成部材H520、下皿形成部材H530、操作ユニットH180、及び、操作ハンドルH51を締結するための螺子を挿通するための孔であり、上皿形成部材H520、下皿形成部材H530、操作ユニットH180、及び、操作ハンドルH51のそれぞれに形成されるねじ穴と対応する位置に形成される。これにより、ベース部材H510に上皿形成部材H520、下皿形成部材H530、操作ユニットH180、及び、操作ハンドルH51を締結固定できる。

#### 【6081】

次いで、上皿形成部材H520について説明する。上皿形成部材H520は、ベース部材H510との対向間に上皿H17の貯留空間を形成する部材であり、ベース部材H510側（背面側（矢印B方向側））から正面側（矢印F方向側）に向かって上方に湾曲するお椀型に形成され（図1636参照）、背面側がベース部材H510に当接した状態でベース部材H510に配設される。これにより、上皿形成部材H520とベース部材H510とで上方側が開口された空間（上皿H17の貯留領域）が形成される。また、上皿形成部材H520は、正面側（矢印F方向側）の一部がベース部材H510の上皿用球流入部H513の正面側に重なる位置に形成されており、上皿用球流入部H513を介して通路形成ユニットH140の前扉側上皿通路部H141からベース部材H510の正面側に送球される球を上皿形成部材H520に当接させて上皿H17の貯留空間に貯留できるように構成される。なお、上皿形成部材H520は、上皿H17に貯留される遊技球を正面視において右側（矢印R方向側）に1球ずつ流下可能に構成されており、これにより、ベ

ス部材 H 5 1 0 ( 上下皿ユニット H 1 5 ) の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設される発射位置送球ユニット H 1 7 0 に 1 球ずつ球を送球することができる。また、上皿形成部材 H 5 2 0 は、正面視における右側 ( 矢印 R 方向側 ) の上面に機能調整操作部 H 1 9 0、貸球操作部 H 4 0、及び、球排出レバー H 5 4 を備え、パチンコ機 H 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) から機能調整操作部 H 1 9 0、貸球操作部 H 4 0、及び、球排出レバー H 5 4 を操作可能とされる。なお、第 1 1 1 実施形態では、遊技者が操作する機能調整操作部 H 1 9 0、貸球操作部 H 4 0、及び、球排出レバー H 5 4 が、上皿形成部材 H 5 2 0 の 1 箇所にとまって構成されるので、遊技者に各操作部を探す手間を省かせることができる。また、機能調整操作部 H 1 9 0 及び貸球操作部 H 4 0 がとまって構成されるので、それら機能調整操作部 H 1 9 0 及び貸球操作部 H 4 0 に繋がる配線を一か所にまとめることができ、配線を作業を簡易にできる。

10

#### 【 6 0 8 2 】

次いで、図 1 6 3 9 を参照して、ベース部材 H 5 1 0 の凸状部 H 5 1 5 について説明する。凸状部 H 5 1 5 は、後述する下皿形成部材 H 5 3 0 の被挿入部 H 5 5 5 e に挿入され、ベース部材 H 5 1 0 に対する下皿形成部材 H 5 3 0 の位置決めを行う部分であり、被挿入部 H 5 5 5 e により形成される挿入空間と前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に対向する位置に形成される。また、凸状部 H 5 1 5 は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。図 1 6 3 9 に示すように、凸状部 H 5 1 5 は、正面視において横長矩形に形成されると共に、突出先端に向かうほど正面視における上下左右の厚みが薄く ( 先細り形状に ) 形成され、上面側の上面側傾斜部 H 5 1 5 a と、下面側の下面側傾斜部 H 5 1 5 b と、左右の側面の側面側傾斜部 H 5 1 5 c と、を備える。凸状部 H 5 1 5 は、それら上面側傾斜部 H 5 1 5 a と、下面側の下面側傾斜部 H 5 1 5 b と、左右の側面の側面側傾斜部 H 5 1 5 c との傾斜により、凸状部 H 5 1 5 を下皿形成部材 H 5 3 0 に挿入しやすくなっている。また、下面側傾斜部 H 5 1 5 b には、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における中央部に凸状部 H 5 1 5 の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部 H 5 1 5 b 1 が凹設されると共に、その凹部 H 5 1 5 b 1 の凹設底面の一部に被係合部 H 5 1 5 b 2 が開口形成される。被係合部 H 5 1 5 b 2 は、後述する下皿形成部材 H 5 3 0 の係合部 H 5 5 5 b 1 が係合される開口であり、凸状部 H 5 1 5 の突出先端から基端側に向かつて溝状に形成される凹部 H 5 1 5 b 1 の基端側の端部に形成される。凹部 H 5 1 5 b 1 は、後述する下皿形成部材 H 5 3 0 の係合部 H 5 5 5 b 1 が形成される突設部 H 5 5 5 b を被係合部 H 5 1 5 b 2 まで案内する案内溝であり、突設部 H 5 5 5 b の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部 H 5 1 5 b 1 に突設部 H 5 5 5 b を案内することで、被係合部 H 5 1 5 b 2 に対する係合部 H 5 5 5 b 1 の位置ずれを抑えることができ、係合部 H 5 5 5 b 1 の被係合部 H 5 1 5 b 2 への係合を簡易にさせることができる。なお、係合部 H 5 5 5 b 1 が被係合部 H 5 1 5 b 2 の内部に挿入され、係合部 H 5 5 5 b 1 と被係合部 H 5 1 5 b 2 とが係合状態とされた場合には、被係合部 H 5 1 5 b 2 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の内面に係合部 H 5 5 5 b 1 が当接することで、下皿形成部材 H 5 3 0 に対してベース部材 H 5 1 0 が離れる方向 ( 対向間を広げる方向 ) に変位することが規制される。これにより、ベース部材 H 5 1 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 との間に無理に隙間を形成して、その隙間から不正な部材が挿入されたりする ( 即ち、不正がされる ) ことを抑制できる。

20

30

40

#### 【 6 0 8 3 】

次いで、図 1 6 4 0 から図 1 6 4 2 を参照して下皿形成部材 H 5 3 0 について説明する。初めに図 1 6 4 0 から図 1 6 4 2 を参照して下皿形成部材 H 5 3 0 の全体構成について説明する。図 1 6 4 0 ( a ) は、下皿形成部材 H 5 3 0 の正面図であり、図 1 6 4 0 ( b ) は、下皿形成部材 H 5 3 0 の背面図であり、図 1 6 4 1 は、下皿形成部材 H 5 3 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 4 2 は、下皿形成部材 H 5 3 0 の分解背面斜視図である。図 1 6 4 0 から図 1 6 4 2 に示すように、下皿形成部材 H 5 3 0 は、ベース部材 H 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う形状に形成され上下皿ユニット H 1 5 の正面側の化粧面を形成する化粧ユニット H 5 4 0 と、下皿 H 5 0 を構成する下皿

50

構成ユニットH550と、下皿H50に貯留される球を排出するための球抜きユニットH560と、を主に備えて形成される。化粧ユニットH540は、ベース部材H510に締結固定される第1化粧板H541と、その第1化粧板H541に締結固定されると共に第1化粧板H541と共に上下皿ユニットH15の化粧面を形成する第2化粧板H542と、第1化粧板H541の正面側（矢印F方向側）の一部を覆って配設される上側保護板H570及び下側保護板H580と、を主に備える。第1化粧板H541は、正面側（矢印F方向側）が凸状に湾曲する板状に形成され、上端の一部が上皿形成部材H520の正面側の外縁と当接する形状に形成されると共に、下端がベース部材H510の正面と当接する形状に形成される。また、第1化粧板H541は、正面側の化粧面の一部に開口する第1開口部H541aと、第2開口部H541bとを備え、全体が有色（桃色）の非透過性の樹脂材料から形成される。第1開口部H541aは、下皿H50の貯留領域に正面側（矢印F方向側）からのアクセスを可能にするための開口であり、遊技者の手が挿入可能な大きさに形成される。また、第1開口部H541aの背面側（矢印B方向側）には、下皿H50を構成するための下皿構成ユニットH550が配設される。第2開口部H541bは、下皿H50の貯留領域に貯留される球を排出するための球抜きユニットH560を配設するための開口であり、下皿H50の貯留領域の下方側に形成される。また、第2開口部H541bは、球抜きユニットH560を内側に収容可能な大きさに形成される。なお、球抜きユニットH560の詳細な構成については後述する。第2化粧板H542は、上皿形成部材H520と下皿形成部材H530との間に配設される操作ユニットH180の正面側（矢印F方向側）に配設され、操作ユニットH180の正面側の化粧面を形成する部材であり、上端が操作ユニットH180及び上皿形成部材H520の一部と当接する形状に形成され、下方側が第1化粧板H541の背面側（矢印B方向側）に締結固定される。また、第2化粧板H542は、全体が光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成される。これにより、背面側（矢印B方向側）の操作ユニットH180から出射される光を第2化粧板H542を介して上下皿ユニットH15の正面側（矢印F方向側）に出射することができる。よって、例えば、操作ユニットH180のボタン部H181を操作が必要な場合に第2化粧板H542の正面側（矢印F方向側）から光を出射することで、遊技者にボタン部H181の操作が必要であることを認識させやすくできる。また、操作ユニットH180の光による演出を遊技者に視認させることができるので、操作ユニットH180の光による演出効果を向上させやすくできる。なお、第111実施形態では、第1化粧板H541を非透過性の材料から形成して、第2化粧板H542を透過性の材料から形成する場合について説明したが、第1化粧板H541及び第2化粧板H542の両方を透過性の材料から形成することも可能である。この場合、上下皿ユニットH15の光の透過領域を増やすことができるので、光による演出態様を増やすことができる。その結果、遊技者に与える興趣を向上させやすくできる。

#### 【6084】

上側保護板H570および下側保護板H580は、第1化粧板H541を保護する部材であり、第1化粧板H541の正面側（矢印F方向側）に重なる位置に形成される。なお、上側保護板H570及び下側保護板H580の詳細については後述する。下皿構成ユニットH550は、下皿H50の底面を形成する底板H551と、下皿H50の上面の一部を形成すると共に底板H551の背面側（矢印B方向側）の外縁に当接する側面板H552と、を主に備える。底板H551は、底面を形成する底面部H553と、その底面部H553の正面側（矢印F方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁H554と、底面部H553の外側であって正面側側壁H554に連なって形成される連結部H555と、を主に備える。底面部H553は、下皿H50に貯留される遊技球を支持する支持面であり、その一部に上下方向（矢印U-D方向）に開口する底面口H553aが形成される。また、底面部H553は、上面が底面口H553aに向かって下降傾斜する形状に形成されており、球抜きレバーH52の操作により底面口H553aが開放された際に、下皿H50に貯留された球を底面口H553aに向かって転動可能とされる。正面側側壁H554は、下皿H50の正面側（矢印F方向側）の側面を形成する部分であ

り、第1化粧板H541の背面に沿って形成されると共に、第1開口部H541aの開口縁に上端が沿う形状に形成される。また、正面側側壁H554は、底面部H553から上方に向かって少なくとも遊技球の2球分の直径よりも高く立設される。これにより、下皿H50の貯留領域に貯留される遊技球を積み重ねて保持することが可能とされる。連結部H555は、前後方向に所定の厚みを有し第1化粧板H541側（正面側）に配設される本体部H555dと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部H555dの背面側（矢印B方向側）に連なって形成される被挿入部H555eとを主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部H555は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部H555eは、背面視において下方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部H555eは、ベース部材H510に下皿構成ユニットH550を配設した際に、ベース部材H510の凸状部H515が挿入される部分であり、凸状部H515と対応する位置に配置される。なお、被挿入部H555eについての詳細な説明は後述する。

10

#### 【6085】

側面板H552は、下皿H50の貯留領域の上部を覆う上板H556と、その上板H556の背面側（矢印B方向側）の外縁から下方に向かって延設される背面側側壁H557と、を主に備える。上板H556は、第1化粧板H541の第1開口部H541aの上方側の開口縁に沿う湾曲形状に形成されると共に、正面側（矢印F方向側）の外縁が第1化粧板H541の背面に当接される。背面側側壁H557は、下皿H50の背面側（矢印B方向側）の側面を形成する部材であり、上板H556の背面側の縁部から底面部H553を超える下方側まで延設され、底面部H553の背面側の縁部に背面側側壁H557の正面を当接した状態で配設される。また、背面側側壁H557は、ベース部材H510の下皿用球流入部H514と対向する位置に前後方向に開口する球案内開口H53を備える。これにより、通路形成ユニットH140の前扉側下皿通路部H142から送球される球を下皿用球流入部H514及び球案内開口H53を介して下皿H50に流入させることができる。なお、球案内開口H53は、下方側の開口縁が正面側側壁H554の上端よりも低い位置に形成される。これにより、下皿H50の貯留領域に球が貯留された際に、球案内開口H53から流入される球が貯留領域に積み重なる球の上部を転動して、第1化粧板H541の第1開口部H514aから流出することを抑制できる。球抜きユニットH560は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材H561と、その収容部材H561の内側に配設されるスライド板H562と、そのスライド板H562に連結され正面側（矢印F方向側）の少なくとも一部が収容部材H561の外側に配置される球抜きレバーH52と、スライド板H562及び球抜きレバーH52を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、を主に備える。収容部材H561は、第1化粧板H541の第2開口部H541bの内側に収容可能な大きさに形成され、第2開口部H541bの上方に配設される下皿構成ユニットH550の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材H561は、箱状に形成される内部に後述するスライド板H562の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板H562の変位方向が一方向に規定される。スライド板H562は、底面部H553の底面口H553aの開口よりも大きい板状に形成され、底面口H553aの下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口H553aを開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板H562が閉塞位置に配置される場合には、下皿H50の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板H562が開放位置に配置される場合には、下皿H50の貯留領域にある球を底面口H553aから払い出す状態とされる。なお、収容部材H561には、スライド板H562を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口H561aが底面口H553aと対応する位置に形成される。球抜きレバーH52は、下皿H50に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板H562に連なって形成される。この球抜きレバーH52は、常時、右方向（矢印R方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印L方向）へスライドさせることにより、スライド板

20

30

40

50

H 5 6 2 が閉鎖位置（排出口 H 5 6 1 a を塞ぐ位置）から開放位置（排出口 H 5 6 1 a を開放する位置）に変位される。

【 6 0 8 6 】

次いで、図 1 6 4 3 を参照して、下皿構成ユニット H 5 5 0 の被挿入部 H 5 5 5 e について説明する。図 1 6 4 3 ( a ) は、連結部 H 5 5 5 の上面図であり、図 1 6 4 3 ( b ) は、連結部 H 5 5 5 の下面図であり、図 1 6 4 3 ( c ) は、図 1 6 4 3 ( b ) の M D C C C L X V I c 線における連結部 H 5 5 5 の断面図である。上述したように、連結部 H 5 5 5 は、前後方向に所定の厚みを有し第 1 化粧板 H 5 4 1 側（正面側）に配設される本体部 H 5 5 5 d と、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部 H 5 5 5 d の背面側（矢印 B 方向側）に連なって形成される被挿入部 H 5 5 5 e とを主に備える。図 1 6 4 3 に示すように、被挿入部 H 5 5 5 e は、上面に T 状に開口する開口部 H 5 5 5 a と、その開口部 H 5 5 5 a の下方側に位置し本体部 H 5 5 5 d から突設される突設部 H 5 5 5 b と、被挿入部 H 5 5 5 e の側面から被挿入部 H 5 5 5 e の内側に向かって立設される複数のガイド壁 H 5 5 5 c と、を主に備える。開口部 H 5 5 5 a は、被挿入部 H 5 5 5 e を形成する際に後述する突設部 H 5 5 5 b を形成するための金型を挿通するための開口であり、突設部 H 5 5 5 b の上面視における外形よりも若干大きい開口に形成される。突設部 H 5 5 5 b は、本体部 H 5 5 5 d から背面側（矢印 B 方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部 H 5 5 5 b 1 を備える。また、突設部 H 5 5 5 b は、ベース部材 H 5 1 0 の凸状部 H 5 1 5 が被挿入部 H 5 5 5 e に挿入される際に凸状部 H 5 1 5 の凹部 H 5 1 5 b 1 に案内される部分であり、凹部 H 5 1 5 b 1 により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部 H 5 5 5 b 1 は、ベース部材 H 5 1 0 の被係合部 H 5 1 5 b 2 に係合する部分であり、突設部 H 5 5 5 b の上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材 H 5 1 0 の凸状部 H 5 1 5 が被挿入部 H 5 5 5 e に挿入される際、又は、ベース部材 H 5 1 0 の凸状部 H 5 1 5 から被挿入部 H 5 5 5 e から引き抜かれる際に、突設部 H 5 5 5 b を撓ませやすくできる。その結果、ベース部材 H 5 1 0 に下皿形成部材 H 5 3 0 を取り付ける作業、及び、ベース部材 H 5 1 0 から下皿形成部材 H 5 3 0 を取り外す作業を簡易にできる。ガイド壁 H 5 5 5 c は、ベース部材 H 5 1 0 の凸状部 H 5 1 5 が被挿入部 H 5 5 5 e に挿入される際に、凸状部 H 5 1 5 の左右方向（矢印 L - R 方向）における位置を調整する部分であり、被挿入部 H 5 5 5 e の左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、ガイド壁 H 5 5 5 c は、背面側（凸状部 H 5 1 5 の挿入部側）に形成されるガイド壁 H 5 5 5 c に対して、正面側（凸状部 H 5 1 5 の挿入方向側）に形成されるガイド壁 H 5 5 5 c の方が被挿入部 H 5 5 5 e の左右方向（矢印 L - R 方向）の中央側に張り出される（図 1 6 4 3 ( b ) 参照）。これにより、凸状部 H 5 1 5 を被挿入部 H 5 5 5 e に挿入し始めたタイミングでの凸状部 H 5 1 5 とガイド壁 H 5 5 5 c との隙間を大きくして、凸状部 H 5 1 5 を被挿入部 H 5 5 5 e の内側に挿入しやすくできると共に、凸状部 H 5 1 5 を被挿入部 H 5 5 5 e に挿入し終えるタイミングでの凸状部 H 5 1 5 とガイド壁 H 5 5 5 c との隙間を小さくして、凸状部 H 5 1 5 に対する被挿入部 H 5 5 5 e の配置を調整することができる。その結果、ベース部材 H 5 1 0 に下皿形成部材 H 5 3 0 を取り付ける作業を簡易にできる。

【 6 0 8 7 】

次いで、図 1 6 4 4 から図 1 6 4 6 を参照して、ベース部材 H 5 1 0 への下皿形成部材 H 5 3 0 の配設方法について説明する。図 1 6 4 4 は、上下皿ユニット H 1 5 の分解斜視図であり、図 1 6 4 5 ( a ) 及び ( b ) は、ベース部材 H 5 1 0 から下皿形成部材 H 5 3 0 を取り外した状態における上下皿ユニット H 1 5 の断面図であり、図 1 6 3 5 の M D C C C L X V I I I 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面と対応し、図 1 6 4 6 ( a ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X V I I I 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図であり、図 1 6 4 6 ( b ) は、図 1 6 4 6 ( a ) の M D C C C L X I X b 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図である。なお、図 1 6 4 5 ( a ) では、ベース部材 H 5 1 0 から下皿形成部材 H 5 3 0 が完全に取り外された状態における上下皿ユニット H 1 5 の断面が図示

され、図1645(b)では、ベース部材H510に下皿形成部材H530を取り付け途中における上下皿ユニットH15の断面が図示される。図1644から図1646に示すように、ベース部材H510への下皿形成部材H530の配設は、ベース部材H510の正面側(矢印F方向側)に上皿形成部材H520及び操作ユニットH180が配設された状態で行われる。なお、上皿形成部材H520及び操作ユニットH180は、ベース部材H510の背面側(矢印B方向側)から挿通される螺子が上皿形成部材H520及び操作ユニットH180のそれぞれに螺入されることでベース部材H510の正面側に締結固定される。上皿形成部材H520及び操作ユニットH180が配設された状態におけるベース部材H510の正面側(矢印F方向側)から下皿形成部材H530が押し込まれると、ベース部材H510の凸状部H515の正面側端部が下皿形成部材H530の被挿入部H555eの背面側端部と初めに重なり合い、凸状部H515が被挿入部H555eの内側に挿入される。即ち、突設部H555b及び係合部H555b1は、被挿入部H555eの内側(被挿入部H555eの背面側端部よりも正面側)に位置し、被挿入部H555eよりも背面側(矢印B方向側)に突出されないため、ベース部材H510の凸状部H515の正面側端部が下皿形成部材H530の被挿入部H555eの背面側端部に初めに当接(案内)可能とされる。これにより、連結部H555に対する凸状部H515の所定以上の位置ずれが抑えられる。

#### 【6088】

図1645(b)に示すように、被挿入部H555eの内側への凸状部H515の挿入がさらに行われると、凸状部H515の凹部H515b1の溝内に連結部H555に形成される突設部H555bが挿入され、凹部H515b1の案内溝に沿って突設部H555bが移動されることで、ベース部材H510に対する下皿形成部材H530の左右の配設位置が位置決めされる。即ち、連結部H555は、凸状部H515を位置決めする位置決め手段(突設部H555b)を備え、凸状部H515は、突設部H555bによって位置決めされる被位置決め手段(凹部H515b1)を備えるので、ベース部材H510へ下皿形成部材H530を組付ける作業において、凹部H515b1と突設部H555bとによって、ベース部材H510と下皿形成部材H530とを位置決めすることができる。これにより、ベース部材H510と下皿形成部材H530とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合わせすることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。図1646に示すように、ベース部材H510に対し下皿形成部材H530が所定位置(組立位置)に配置されると、突設部H555bの突設先端側(背面側)に形成される係合部H555b1が、凹部H515b1に形成される被係合部H515b2の内部に挿入される。これにより、ベース部材H510に対し下皿形成部材H530が所定位置(組立位置)に配置された後、ベース部材H510と下皿形成部材H530との相対変位が規制される。これにより、ベース部材H510へ下皿形成部材H530を組付ける作業において、ベース部材H510と下皿形成部材H530とを螺子止めする際に、両者の部材を仮固定することができるので、両者の部材を抑えることなく螺子止めすることができ、組付け作業を効率化できる。従って、ベース部材H510に下皿形成部材H530を組付ける際には、位置決めを可能とする凹部H515b1及び突設部H555bにそれぞれ係合部H555b1及び被係合部H515b2が形成されるので、凹部H515b1及び突設部H555bにより位置決めされた状態で、係合部H555b1及び被係合部H515b2が係合可能とされる。その結果、係合部H555b1及び被係合部H515b2の係合を容易に行うことができる。なお、ベース部材H510に対し下皿形成部材H530が所定位置(組立位置)に配置された場合には、被挿入部H555eに挿入された凸状部H515の左右(矢印L-R方向)両側に被挿入部H555eのガイド壁H555cが当接され(図1646(b)参照)、ガイド壁H555cに対して凸状部H515の左右方向への変位が規制される。即ち、凹部H515b1と突設部H555bとによるベース部材H510と下皿形成部材H530との左右方向の位置決めに加えて、ガイド壁H555cと凸状部H515b1とにより左右方向の位置決めがされる。これにより、ベース部材H510と下皿形成部材H530とを螺子止めする際に、両者の部材の相対位置を位置合

わせを確実にできる。一方、被挿入部 H 5 5 5 e に挿入された凸状部 H 5 1 5 の上面および下面は、被挿入部 H 5 5 5 e の上方側の内壁および突設部 H 5 5 5 b の上面側傾斜部 H 5 1 5 a との間に所定の隙間を空けて配設される（図 1 6 4 6 ( a ) 参照）。即ち、凸状部 H 5 1 5 に対して被挿入部 H 5 5 5 e（連結部 H 5 5 5）が上下方向に変位可能な状態で配設される。

#### 【 6 0 8 9 】

また、ベース部材 H 5 1 0 に下皿形成部材 H 5 3 0 が配設された（被係合部 H 5 1 5 b 2 に係合部 H 5 5 5 b 1 が係合された）後では、ベース部材 H 5 1 0 の挿通孔 H 5 1 2 を介してベース部材 H 5 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）から挿通される螺子を下皿形成部材 H 5 3 0（第 1 化粧板 H 5 4 1）の背面側に螺入することで下皿形成部材 H 5 3 0 がベース部材 H 5 1 0 に締結固定される。この場合、ベース部材 H 5 1 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 とを締結する螺子は、凸状部 H 5 1 5 及び被挿入部 H 5 5 5 e（連結部 H 5 5 5）を避けた位置に締結される。これにより、凸状部 H 5 1 5 に対して被挿入部 H 5 5 5 e（連結部 H 5 5 5）が上下方向に変位可能な状態でベース部材 H 5 1 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 とが締結固定される。即ち、被挿入部 H 5 5 5 e（連結部 H 5 5 5）は、下皿形成部材 H 5 3 0 の背面側に片持ち支持された状態とされると共に、凸状部 H 5 1 5 は、ベース部材 H 5 1 0 に片持ち支持された状態される。また、被挿入部 H 5 5 5 e を有する連結部 H 5 5 5 には、操作ユニット H 1 8 0 の下面が当接した状態で配設される。よって、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 5 5 5 により支持させることができる。これにより、操作ユニット H 1 8 0 がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニット H 1 8 0 の操作を安定させることができる。また、上述したように、被挿入部 H 5 5 5 e（連結部 H 5 5 5）は、下皿形成部材 H 5 3 0 の背面側（矢印 B 方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニット H 1 8 0（ボタン部 H 1 8 1）を過剰に押圧する力が連結部 H 5 5 5 に作用する場合には、連結部 H 5 5 5 の非支持側（矢印 F 方向側）を操作ユニット H 1 8 0 の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニット H 1 8 0 に作用する力を連結部 H 5 5 5 で逃がすことができる。詳しく説明すると、両側で支持される支持部材に操作ユニット H 1 8 0 が支持されたり、支持部材に操作ユニット H 1 8 0 が締結固定されるものであると、操作ユニット H 1 8 0 が過剰に押圧操作される場合にその押圧力を逃がすことができず、操作ユニット H 1 8 0 を支持する支持部材や操作ユニット H 1 8 0 に破損が生じやすいという問題がある。これに対し、第 1 1 1 実施形態では、下皿形成部材 H 5 3 0 の背面側（矢印 B 方向側）に片持ち支持された連結部 H 5 5 5 に操作ユニット H 1 8 0 が支持されるので、操作ユニット H 1 8 0 を過剰に押圧する力が連結部 H 5 5 5 に作用した場合に連結部 H 5 5 5 を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 5 5 5 とが被締結とされるので、連結部 H 5 5 5 の弾性変形に伴って操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 5 5 5 との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 5 5 5 の上面に対して滑らず（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0 に作用する力が連結部 H 5 5 5 に作用する場合に、連結部 H 5 5 5 が破損したり操作ユニット H 1 8 0 が破損することを抑制できる。即ち、第 1 1 1 実施形態では、操作ユニット H 1 8 0 を配設するための配設スペースを前後に隔てて配置される下皿形成部材 H 5 3 0 及びベース部材 H 5 1 0 と、下皿形成部材 H 5 3 0 から突出され、下皿形成部材 H 5 3 0 及びベース部材 H 5 1 0 の対向間に位置する連結部 H 5 5 5 と、下皿形成部材 H 5 3 0 及びベース部材 H 5 1 0 の対向間に配置されると共にベース部材 H 5 1 0 に配設される操作ユニット H 1 8 0 とを備え、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）が連結部 H 5 5 5 に当接可能とされるので、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 5 5 5 により支持させることができる。これにより、操作ユニット H 1 8 0 がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニット H 1 8 0 の操作を安定させることができる。

#### 【 6 0 9 0 】

一方、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場



合には、連結部 H 5 5 5 を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材 H 5 1 0 と連結部 H 5 5 5 とに分散させることができる。これにより、操作ユニット H 1 8 0、下皿形成部材 H 5 3 0、及び、ベース部材 H 5 1 0 の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部 H 5 5 5 が、上下皿ユニット H 1 5 の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材 H 5 3 0 に形成されるので、連結部 H 5 5 5 を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材 H 5 3 0 の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材 H 5 1 0 と連結部 H 5 5 5 とに分散させると、連結部 H 5 5 5 の弾性変形に伴って、操作ユニット H 1 8 0 が配設されるベース部材 H 5 1 0 も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材 H 5 1 0 が装飾面とされると、操作ユニット H 1 8 0 の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間隙が形成される）恐れがあるところ、連結部 H 5 5 5 が形成される下皿形成部材 H 5 3 0 が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第 1 1 1 実施形態では、被挿入部 H 5 5 5 e を有する連結部 H 5 5 5 には、本体部 H 5 5 5 d の上面側に弾性部材 H 5 5 8 が配設され、その弾性部材 H 5 5 8 に操作ユニット H 1 8 0 の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニット H 1 8 0 の下面が弾性部材 H 5 5 8 を介して本体部 H 5 5 5 d の上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部 H 5 5 5 を弾性変形させた場合に、操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 5 5 5 との間に介在する弾性部材 H 5 5 8 を弾性変形させることで、操作ユニット H 1 8 0 の下面と、連結部 H 5 5 5 の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材 H 5 5 8 を操作ユニット H 1 8 0 の下面および連結部 H 5 5 5 の上面に当接させた状態で、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 5 5 5 の上面に対して滑らす（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0 の下面と連結部 H 5 5 5 の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。なお、第 1 1 1 実施形態では、操作ユニット H 1 8 0 が上方側から下方側に向かって操作され、その操作方向側に連結部 H 5 5 5 が配置されるが、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向は前後左右のどちらでもよく、その方向側に連結部 H 5 5 5 が操作ユニット H 1 8 0 に当接した状態で配設される構造であればよい。また、第 1 1 1 実施形態では、遊技者に操作される操作ユニット H 1 8 0 の下端が連結部 H 5 5 5 に当接した状態で配設されるが、操作ユニット H 1 8 0 の操作により変位する変位部材（例えば、花卉動作装置 G 8 0 0 のベースユニット G 6 0 0）を連結部 H 5 5 5 に当接した状態で配設しても良い。この場合には、花卉動作装置 G 8 0 0 が変位基端でベースユニット G 6 0 0 に当接した際に、ベースユニット G 6 0 0 に作用する力を連結部 H 5 5 5 を弾性変形させることで逃がすことができる。その結果、花卉動作装置 G 8 0 0 及びベースユニット G 6 0 0 が破損することを抑制できる。

#### 【 6 0 9 1 】

次いで、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部 H 5 5 5 が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部 H 5 5 5 の被挿入部 H 5 5 5 e には、ベース部材 H 5 1 0 から突設される凸状部 H 5 1 5 が内側に挿入されると共に、被挿入部 H 5 5 5 e に挿入された凸状部 H 5 1 5 の上面側傾斜部 H 5 1 5 a が、被挿入部 H 5 5 5 e の上方側の内壁との間に所定の隙間を空けて配設される。従って、操作ユニット H 1 8 0 の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部 H 5 5 5 が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、連結部 H 5 5 5 の上方側の内壁を凸状部 H 5 1 5 の上面に当接させて、連結部 H 5 5 5 の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部 H 5 5 5 の破損を抑制できる。また、連結部 H 5 5 5（被挿入部 H 5 5 5 e）と凸状部 H 5 1 5 とは、非固定とされるので、連結部 H 5 5 5 が拘束されず、連結部 H 5 5 5 が凸状部 H 5 1 5 に対して摺動できる。よって、連結部 H 5 5 5 及び凸状部 H 5 1 5 の弾性変形性を確保できる。これにより、連結部 H 5 5 5 が凸状部 H 5 1 5 に当接した際に、連結部 H 5 5 5 と凸状部 H 5 1 5 との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、連結部 H 5 5 5 及び凸状部 H 5 1 5 の破損を抑制できる。なお、第 1 1 1

実施形態では、操作ユニットH180は、凸状部H515に係合する係合部H555b1に当接されず、係合部H555b1が形成される本体部H555dの上面に当接されるので、操作ユニットH180を操作した力が係合部H555b1（突設部H555b）に直接作用することを抑制できる。そのため、突設部H555bのみが撓んで、係合部H555b1と被係合部H515b2との係合が解除されることを抑制できる。また、係合部H555b1が形成される連結部H555には、本体部H555dの上面側に弾性部材H5558が配設され、その弾性部材H5558に操作ユニットH180の下面が当接した（弾性部材H5558を弾性変形させた）状態で配設されるので、弾性部材H5558により、操作ユニットH180のボタン部H181が押圧操作された際の所定の範囲（連結部H555が弾性変形されない程度）の押圧力を吸収できる。さらに、弾性部材H5558を弾性変形させた状態で操作ユニットH180を配設するので、操作ユニットH180や下皿形成部材H530の配置に誤差がある場合でも、弾性部材H5558と操作ユニットH180との当接状態を維持することができる。よって、操作ユニットH180と弾性部材H5558との間に隙間が形成されることを抑制でき、操作ユニットH180の操作した力により操作ユニットH180が下方に移動して操作ユニットH180の下面が弾性部材H5558に当接することを抑制できる。その結果、操作ユニットH180を操作した際に衝撃が発生することを抑制できる。

10

#### 【6092】

次いで、図1647からL15を参照して、第1化粧板H541に配設される下側保護板H580について説明する。図1647(a)は、上下皿ユニットH15の下面図であり、図1647(b)は、下側保護板H580の正面図であり、図1648(a)は、下側保護板H580の正面斜視図であり、図1648(b)は、下側保護板H580の背面斜視図であり、図1649(a)は、図1647(a)のMDCCLXXIIa線における上下皿ユニットH15の断面図であり、図1649(b)は、図1647(a)のMDCCLXXIIb線における上下皿ユニットH15の断面図である。図1647から図1649に示すように、下側保護板H580は、第1化粧板H541の正面側（矢印F方向側）を覆う正面側保護部H581と、その正面側保護部H581の下側縁部から背面側（矢印B方向側）に向かって屈曲される底面側保護部H582と、その底面側保護部H582の下面から下方側に向かって突出される突出部H583と、正面側保護部H581の左右方向一方側（第111実施形態では正面視左側（矢印L方向側））の上端部から背面側に向かって突出して形成される係合部H585と、正面側保護部H581の左右方向他方側（第111実施形態では正面視右側（矢印R方向側））の背面から背面側に向かって突出して形成される締結部H584と、を主に備え、光透過性の半透明な樹脂材料から形成される。正面側保護部H581は、第1化粧板H541の下部前面を覆う位置に形成されると共に、第1化粧板H541の前面に沿う形状に形成される。また、底面側保護部H582は、第1化粧板H541の下面を覆う位置に形成され、第1化粧板H541の底面に沿う形状に形成される。これら正面側保護部H581及び底面側保護部H582により、第1化粧板H541の下部に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第1化粧板H541の下部が破損することを抑制できる。

20

30

#### 【6093】

ここで、パチンコ機H10は、上述したように下皿H50の前方に遊技者が操作する球抜きレバーH52が配置されており、球抜きレバーH52を操作する遊技者の手が第1化粧板H541の下部に当接しやすく、また、下皿H50の下方に下皿H50から払い出された球を貯留する千両箱が配置され千両箱を交換する際に、その千両箱や遊技者の手が第1化粧板H541の下部に当接しやすくなっている。そのため、第1化粧板H541の下部は、他の装飾面を形成する部分（上側装飾ユニットH15a、左側装飾ユニットH15b、又は、右側装飾ユニットH15c）に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第111実施形態では、正面側保護部H581と底面側保護部H582とにより第1化粧板H541の下部を覆うことができるので、第1化粧板H541の下部が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより下側保護板H58

40

50

0が破損する場合には、第1化粧板H541に配置される下側保護板H580を交換するだけでよいので、第1化粧板H541を交換する場合に比べて、第1化粧板H541に配置される他の部材（例えば、球抜きユニットH560など）を第1化粧板H541から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。さらに、正面側保護部H581は、第1化粧板H541の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される（図1649参照）。従って、パチンコ機H10の正面側（矢印F方向側）から背面側（矢印B方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第1化粧板H541との隙間の分、正面側保護部H581を撓ませることができる。よって、パチンコ機H10の正面側から作用する力が第1化粧板H541の下部に直接作用することを抑制して、第1化粧板H541の破損を抑制できる。なお、第111実施形態では、正面側保護部H581の背面側に所定の隙間を有した状態で第1化粧板H541が配設される場合について説明したが、正面側保護部H581の背面側に所定の隙間を有した状態でLEDを配置するものであってもよい。底面側保護部H582は、第1化粧板H541の下面に上面の全域が当接した状態で配設される（図1649参照）。また、底面側保護部H582には、背面側（矢印B方向側）の外縁部に上下方向（矢印U-D方向）に貫通形成される被係合部H582aが2箇所形成される。被係合部H582aは、第1化粧板H541の下面から下方に向かって突出する係合部H541cと係合する部分であり、係合部H541cをその内部に収容可能な大きさに開口される。なお、係合部H541cへの被係合部H582aの係合方法については後述する。突出部H583は、下皿H50に貯留された球を排出口H561aから千両箱に排出する際に球が飛び散ることを防止する部分であり、下皿H50の排出口H561aよりも正面側（矢印F方向側）に形成されると共に、下皿H50の排出口H561aよりもパチンコ機H10の右側（矢印R方向側）に偏る位置に形成される。

#### 【6094】

ここで、下皿H50には、その貯留領域に球を流入させる球案内開口H53が貯留領域に対して正面視左側（矢印L方向側）に偏る位置に形成されると共に、下皿H50から球を排出する排出口H561aが、下皿H50の貯留領域において中央よりも正面側（矢印F方向側）であって正面視右側（矢印R方向側）に偏る位置に形成される。これにより、下皿H50の貯留領域から排出される球に前方および右方に向かう方向成分を持たせて、千両箱の全体に散らばって排出させることができる。しかしながら、千両箱にまだ球が貯留されていない場合など、千両箱に落下球が落下した際の衝撃が大きいと、千両箱に落下して跳ね上がる球が千両箱の上端を超える位置まで跳ね上がる場合がある。この場合、前方に向かう方向成分が球に付与されていると、その球が千両箱の正面側（矢印F方向側）から飛び出て遊技者側に落下し、遊技者がその球に注目することで遊技者に遊技を継続させることが困難となる恐れがある。これに対し、第111実施形態では、正面視において突出部H583が排出口H561aを挟んで球案内開口H53と左右方向（矢印L-R方向）反対側（千両箱の正面右側の上部）に形成されるので、下皿H50から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、その球を突出部H583に当接させることができる。その結果、下皿H50から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。また、突出部H583は、下皿H50から球を排出する排出口H561aよりも正面側（即ち、正面枠H14（図1614参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成されるので、下皿H50から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がって正面から飛び出ようとする場合に、その球を突出部H583に当接させやすくできる。その結果、下皿H50から排出される球が千両箱の上部から遊技者側に飛び出ることを抑制して、遊技者に遊技を継続させやすくできる。さらに、突出部H583は、正面視におけるパチンコ機H10の左右方向（矢印L-R方向）に延設されると共に、正面視における排出口H561a側に近い左側（矢印L方向側）から排出口H561aから離れる右側（矢印R方向側）に向かって背面側（矢印B方向側）に傾斜して延設される。これにより、下皿H50から排出された球が千両箱に衝突して跳ね上がる場合に、千両箱の右方から飛び出ることを抑制することができ、遊技者に遊技を継続させや

すくできる。なお、第111実施形態における突出部H583は、正面側（矢印F方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁H583aを複数個（4個）左右方向（矢印L-R方向）に連結させた形状に形成され、下皿H50から球を排出する排出口H561aよりも正面側（即ち、正面枠H14（図1614参照）の底面の正面側に偏る位置）に形成される。これにより、下皿H50から排出された球が突出部H583に当接する場合に、その当接により跳ね返る方向を分散させる（ばらけさせる）ことができる。その結果、球を千両箱の全体に散らばって排出させやすくなる（即ち、一か所に集中して払い出されることを抑制できる）。

#### 【6095】

係合部H585及び締結部H584は、下側保護板H580を第1化粧板H541配設する際に、下側保護板H580の上部が第1化粧板H541から脱落することを抑制する部分であり、正面側保護部H581の上部に形成される。係合部H585は、背面側（矢印B方向側）に向かって突出されると共にその突出先端が上方に向かって屈曲するL字状に形成されており、第1化粧板H541に下側保護板H580が配設された際に、第1化粧板H541と下皿構成ユニットH550の正面側側壁H554との間に形成される隙間に配置可能に構成される。これにより、係合部H585が形成される下側保護板H580の左側上部が前後方向に動くことを抑制できるようになっている。なお、係合部H585の形状は、第1化粧板H541又は下皿構成ユニットH550に係合するものであればなんでもよく、例えば下方に向かって屈曲するL字状に形成されてもよい。締結部H584は、第1化粧板H541の背面側（矢印B方向側）から挿通した螺子が螺入される部分であり、これにより、係合部H585及び被係合部H582aにより第1化粧板H541に係合させた下側保護板H580を第1化粧板H541に締結固定できる。なお、第1化粧板H541への下側保護板H580の配設方法は、下側保護板H580の上部に形成される係合部H585を第1化粧板H541及び下皿構成ユニットH550の隙間に挿入した後で、下側保護板H580の下部に形成される被係合部H582aを第1化粧板H541の係合部H541cに係合させることで配設できる。この場合、第1化粧板H541の係合部H541cは、下側保護板H580の配設方向と対向する側（正面側（矢印F方向側））の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第1化粧板H541の係合部H541cに下側保護板H580の被係合部H582aに係合させる際に、下側保護板H580の底面側保護部H582を係合部H541cの傾斜面に沿って変形させて係合部H541cを乗り越えさせることができる。その結果、第1化粧板H541の係合部H541cに下側保護板H580の被係合部H582aに係合させやすくなる。

#### 【6096】

次いで、図1650を参照して、正面枠H14を床に立てて仮置きする場合について説明する。図1650（a）及び（b）は、正面枠H14の側面図である。なお、図1650（a）及び（b）では、正面枠H14の下部が拡大して図示されると共に、床面が2点鎖線で図示される。また、図1650（a）では、正面枠H14のベース部材H510及び第1化粧板H541の下面が床面に当接した状態で配置された状態が図示され、図1650（b）では、図1650（a）に示す状態から正面枠H14が前方に傾倒された状態が図示される。なお、正面枠H14を床に立てて仮置きする場合とは、パチンコ機H10の製造時における工場の製造ラインでの一時的な仮置きや、パチンコ店（ホール）での設置作業や点検作業において正面枠H14を一時的にパチンコ機H10から取り外して仮置きする場合である。この仮置き時において、ベース部材H510及び第1化粧板H541の下面が平坦面として構成されると、床面に凹凸があると、その凹凸を受けて正面枠H14の姿勢が安定せず、正面枠H14が倒れやすいという問題がある。なお、正面枠H14の正面側（矢印F方向側）の面または背面側（矢印B方向側）の面を床面に載置することは、正面枠H14の正面側の装飾面や正面枠H14の背面側に配設されるガラスユニットH16に傷が生じる可能性や、正面枠H14の背面側から連結される配線が挟み込まれて断線する可能性があるため、行うことができない上、載置するためのスペースが嵩む。そ

のため、工場での製造工程やパチンコ店での設置作業や点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、正面枠H14の長手方向一側（上面側または下面側）の面が床面に載置される。これに対し、第111実施形態における正面枠H14では、図1650（a）に示すように、ベース部材H510がその正面側に配設される下皿形成部材H530よりも下方側に突出する位置に配設され（即ち、下皿形成部材H530がベース部材H510の下端よりも上方側に配設されると共に、前後方向（矢印F-B方向）における幅が下皿形成部材H530の前後方向における幅よりも小さくされる。これにより、図1650（a）に示すように、ベース部材H510の下面が床面に当接する状態で正面枠H14が仮置きされる場合には、下皿形成部材H530の荷重により正面枠H14を前方側に傾けて、図1650（b）に示すように、下皿形成部材H530に配設される下側保護板H580の突出部H583を床面に当接させることができる。即ち、第111実施形態における正面枠H14は、正面枠H14の長手方向一側（下面側）の面から突出される突出部H583を備え、その突出部H583がベース部材H510から正面側に離れた位置（正面枠H14の下面における前後方向の前方側に偏る位置）に形成されるので、ベース部材H510の下端と突出部H583の突出先端とを床面に当接させて、正面枠H14を自立させることができる。これにより、正面枠H14の長手方向一側（下面側）の面が平坦面に形成される場合に比べて、床面の凹凸の影響を受けにくくすることができ、正面枠H14の自立時の姿勢を安定させることができる。その結果、正面枠H14を倒れにくくできる。

10

## 【6097】

20

また、突出部H583は、ベース部材H510の下端と突出部H583の突出先端とが床面に当接される前後方向（矢印F-B方向）において、正面枠H14の下面の前後方向における中央よりも（正面枠H14の重心よりも）正面側（矢印F方向側）に偏る位置に形成される。これにより、正面枠H14は、ベース部材H510の前後方向（矢印F-B方向）における幅が下皿形成部材H530の前後方向における幅よりも小さくされるので、重心位置が正面側に偏りやすいところ、その重心よりも正面側に突出部H583が形成されるので、正面枠H14の自立時における重心の偏りを抑制できる。即ち、当接位置の前後方向外側に正面枠H14の重心位置が位置して正面枠H14の自立時に正面枠H14が正面側に倒れやすくなることを抑制できる。なお、突出部H583は、ベース部材H510の下端よりも突出先端が上方（矢印U方向）に位置するように構成される。従って、突出部H583を床面に当接させて正面枠H14を仮置きする場合に、正面枠H14を正面側（矢印F方向側）に傾けた状態で保持することができる。よって、突出部H583が床面に支持される点と、ベース部材H510及び第1化粧板H541が床面に支持される点との間に正面枠H14の重心を配置しやすくでき、正面枠H14を床面に立てて仮置きした場合に立てた状態での保持を安定させることができる。また、突出部H583は、第1化粧板H541の下部に配設される球抜きユニットH560よりも突出先端が下方に位置するように構成される。これにより、突出部H583を床面に当接させて正面枠H14を仮置きする場合に、球抜きユニットH560が床面に当接することを抑制できる。従って、球抜きユニットH560に力が作用することを抑制して、球抜きユニットH560のスライド機構（スライド板H562のスライド変位）が破損することを抑制できる。さらに、突出部H583は、正面視において左右方向（矢印L-R方向）の幅がベース部材H510及び下皿形成部材H530の左右方向の幅よりも小さく設定される。これにより、正面枠H14を床に仮置きした場合に突出部H583の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よって、正面枠H14を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠H14の自立時の姿勢を安定させ、正面枠H14を倒れにくくすることができる。なお、第111実施形態における突出部H583は、正面側（矢印F方向側）に凸状に湾曲する湾曲壁H583aを複数個（4個）左右方向（矢印L-R方向）に連結させた形状に形成されるので、正面枠H14を床に仮置きした場合に湾曲壁H583aの一部が床面に当接される。これにより、正面枠H14を床に仮置きした場合に突出部H583の突出先端と床面との当接面積を小さくすることができる。よ

30

40

50

って、正面枠 H 1 4 を床に仮置きした場合に床面の凹凸の影響を受けにくくできる。その結果、正面枠 H 1 4 の自立時の姿勢を安定させ、正面枠 H 1 4 を倒れにくくすることができる。

#### 【 6 0 9 8 】

次いで、床面に仮置きした正面枠 H 1 4 を持ち上げる場合について説明する。正面枠 H 1 4 を持ち上げる際には、次工程で正面枠 H 1 4 をパチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に取り付けることが多い。そのため、正面枠 H 1 4 を持ち上げる作業者は、正面枠 H 1 4 の正面側から正面枠 H 1 4 の下面に手を差し込んで正面枠 H 1 4 を持ち上げる。この場合、図 1 6 5 0（b）に示すように、突出部 H 5 8 3 は、正面枠 H 1 4 の下面の正面側（矢印 F 方向側）端部よりも背面側（矢印 B 方向側）に所定の間隔を隔てて配設されるので、正面枠 H 1 4 の正面側の下面と床面との間に所定の隙間を形成できる。これにより、作業者は、正面枠 H 1 4 の正面側の下面と床面との間に指を差し入れて、突出部 H 5 8 3 よりも正面側の部分に指を掛けることができる。その結果、作業者が正面枠 H 1 4 を持ち上げやすくできる。また、突出部 H 5 8 3 が正面枠 H 1 4 の下面の正面側（矢印 F 方向側）端部よりも背面側（矢印 B 方向側）に所定の間隔を隔てて配設されることで、突出部 H 5 8 3 が正面枠 H 1 4 の下面の正面側端部に形成される場合に比べて、自立状態における正面枠 H 1 4 の傾きを変更することなく、突出部 H 5 8 3 の下方への突出距離を短くすることができる。従って、突出部 H 5 8 3 を使用しない場合（例えば、遊技中）に突出部 H 5 8 3 が邪魔になることを抑制できる。さらに、突出部 H 5 8 3 が正面枠 H 1 4 の下面の正面側端部に形成される場合に比べて背面側に突出部 H 5 8 3 が形成されるので、遊技者から突出部 H 5 8 3 が視認されることを抑制できる。その結果、突出部 H 5 8 3 が遊技者の興味を無駄に引き付けることを抑制して、遊技者を遊技に集中させることができる。

10

20

#### 【 6 0 9 9 】

次いで、図 1 6 5 1 を参照して、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に配設された正面枠 H 1 4 を外枠 H 1 1 に対して回転させる場合について説明する。図 1 6 5 1（a）は、正面枠 H 1 4 の下面図であり、図 1 6 5 1（b）は、正面枠 H 1 4 の側面図である。なお、図 1 6 5 1（a）及び（b）では、作業者の手が 2 点鎖線で図示されると共に、正面枠 H 1 4 以外（例えば外枠 H 1 1）の図示が省略される。正面枠 H 1 4 は、上述したように正面視において外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）の正面視左側上下の 2 箇所に取り付けられたヒンジ H 1 8 を軸に正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能に支持されている。また、上下皿ユニット H 1 5 に形成される突出部 H 5 8 3 は、正面枠 H 1 4 の正面視において、左右方向（矢印 L - R 方向）の中央よりも右側に偏る位置に形成されると共に、正面枠 H 1 4 の回転軸から径方向外側に向かって延設される（一端側が回転軸に近い側に形成され、他端側が回転軸から離れる位置に形成される）。よって、図 1 6 5 1（a）及び（b）に示すように、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合には、突出部 H 5 8 3 に作業者の手を把持させやすくできる。従って、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を作業者が開放しやすくできる。また、突出部 H 5 8 3 は、複数の湾曲壁 H 5 8 3 a を連結した形状とされるので、1 の湾曲壁 H 5 8 3 a の湾曲部分（凹部分）に遊技者の指を引っ掛けさせることができる。従って、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合に遊技者の指が突出部 H 5 8 3 に対して左右方向（矢印 L - R 方向）に滑ることを抑制できる。その結果、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を開放させやすくできる。さらに、複数の湾曲壁 H 5 8 3 a には、その前後の側面に底面側保護部 H 5 8 2 の下面と連結されるリブ H 5 8 3 b が形成される。これにより、突出部 H 5 8 3 の強度を確保して、突出部 H 5 8 3 の破損を抑制できる。また、作業者が突出部 H 5 8 3 に指を引っ掛けた場合に、突出部 H 5 8 3 が底面側保護部 H 5 8 2 に対して変形する（倒れる）ことを抑制できる。その結果、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合に遊技者の指が突出部 H 5 8 3 に引っ掛かりにくくなることを抑制できる。また、突出部 H 5 8 3 は、正面側保護部 H 5 8 1 よりも背面側（矢印 B 方向側）に形成されるので、突出部 H 5 8 3 に指を引っ掛ける作業者の指を上下皿ユニット H 1 5 の背面側に入れさせやすくできる。よって、作業者の指を上下皿ユニット H 1 5 の下部に配置する

30

40

50

面積を増やすことができ、外枠 H 1 1 ( 図 1 6 1 2 参照 ) に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合に正面枠 H 1 4 を持ち上げる方向の力を作用させやすくできる。これにより、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合には、正面枠 H 1 4 の正面視右側を持ち上げつつ正面枠 H 1 4 を開放することができる。その結果、外枠 H 1 1 の回転軸から離間する正面枠 H 1 4 の右側がその自重により傾いて下面が外枠 H 1 1 に当接している ( 回転抵抗が大きい ) 場合であっても、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を開放させやすくできる。

#### 【 6 1 0 0 】

次いで、図 1 6 5 2 から図 1 6 5 4 を参照して、上側保護板 H 5 7 0 について説明する。初めに、図 1 6 5 2 及び図 1 6 5 3 を参照して、上側保護板 H 5 7 0 の構成について説明する。図 1 6 5 2 ( a ) は、上側保護板 H 5 7 0 の正面図であり、図 1 6 5 2 ( b ) は、図 1 6 5 2 ( a ) の M D C C C L X X V b 線における上側保護板 H 5 7 0 の断面図であり、図 1 6 5 2 ( c ) は、図 1 6 5 2 ( a ) の M D C C C L X X V c 線における上側保護板 H 5 7 0 の断面図であり、図 1 6 5 3 ( a ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X V I a 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図であり、図 1 6 5 3 ( b ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X V I b 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図である。なお、図 1 6 5 3 ( a ) における断面位置と図 1 6 5 2 ( b ) における断面位置とは、同じ位置における断面が図示され、図 1 6 5 3 ( b ) における断面位置と図 1 6 5 2 ( b ) における断面位置とは、同じ位置における断面が図示される。L 2 1 及び図 1 6 5 3 に示すように、上側保護板 H 5 7 0 は、第 1 化粧板 H 5 4 1 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う形状の正面側保護部 H 5 7 1 と、その正面側保護部 H 5 7 1 の対向する縁部から第 1 化粧板 H 5 4 1 側に向かって立設される挿入部 H 5 7 2 と、正面側保護部 H 5 7 1 の下端から背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に向かって屈曲して形成される屈曲部 H 5 7 3 とを主に備える。正面側保護部 H 5 7 1 は、第 1 化粧板 H 5 4 1 の前面に沿う形状の板状体から形成され、正面視において上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 との間第 1 化粧板 H 5 4 1 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う位置に形成される。正面側保護部 H 5 7 1 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の前面側に配置されることにより、第 1 化粧板 H 5 4 1 に直接、遊技者の手や物が当接することを抑制して、第 1 化粧板 H 5 4 1 が破損することを抑制できる。ここで、下皿 H 5 0 や下皿 H 5 0 の下方に配置される千両箱に貯留された球を、パチンコ機 H 1 0 の上皿 H 1 7 に送るには、下皿 H 5 0 や千両箱に貯留された球を遊技者が把持して上皿 H 1 7 の貯留領域に送る必要がある。また、パチンコ機 H 1 0 の遊技中には、右手で操作ハンドル H 5 1 を把持しておく必要がある。従って、上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 との間および上皿 H 1 7 の左側は、遊技者の左手の動線上に位置しやすく、遊技者の手や物 ( 例えば、遊技者が把持する球 ) が当接しやすくなっている。そのため、第 1 化粧板 H 5 4 1 の正面視における上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 との間および上皿 H 1 7 の左側は、他の装飾面を形成する部分 ( 上側装飾ユニット H 1 5 a、左側装飾ユニット H 1 5 b、又は、右側装飾ユニット H 1 5 c ) に比べて破損しやすいという問題がある。これに対し、第 1 1 1 実施形態では、第 1 化粧板 H 5 4 1 の正面視における上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 との間および上皿 H 1 7 の左側を覆う位置に正面側保護部 H 5 7 1 が配置されるので、第 1 化粧板 H 5 4 1 に遊技者の手や物が直接当接することを抑制して、第 1 化粧板 H 5 4 1 が破損することを抑制できる。また、仮に、遊技者の手や物が当接することにより上側保護板 H 5 7 0 が破損する場合には、第 1 化粧板 H 5 4 1 に配置される上側保護板 H 5 7 0 を交換するだけでよいので、第 1 化粧板 H 5 4 1 を交換する場合に比べて、第 1 化粧板 H 5 4 1 に配置される他の部材 ( 例えば、球抜きユニット H 5 6 0 など ) を第 1 化粧板 H 5 4 1 から取り外す必要がなくなる。その結果、破損時の部品交換作業を簡易に行うことができる。

#### 【 6 1 0 1 】

挿入部 H 5 7 2 は、正面視において上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に長く形成されると共に左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の厚みが小さく形成される正面側保護部 H 5 7 1 の左右両側の縁部に沿って延設されると共に、背面側に向かって立設される。また、第 1 化粧板 H 5 4 1 には、上側保護板 H 5 7 0 の正面側保護部 H 5 7 1 が配設される部分に背面側 ( 矢

10

20

30

40

50

印B方向側)に向かって凹む凹部H541dが形成されると共に、挿入部H572と対応する位置にその挿入部H572を挿入可能な被挿入部H541d1が形成される(図1653(b)参照)。凹部H541dは、正面側保護部H571の前後方向における厚みより少し大きく背面側(矢印B方向側)に凹設された形状に形成される。これにより、正面側保護部H571が正面側に配設した際に、正面側保護部H571の正面を第1化粧板H541の化粧面に沿って配置する(正面側保護部H571と第1化粧板H541との化粧面の繋ぎ目の段差を少なくする)ことができる。その結果、上下皿ユニットH15の化粧面を触る遊技者に違和感を感じさせにくくできる。被挿入部H541d1は、挿入部H572の厚みよりも若干大きい溝状に形成されており、その溝の内部に挿入部H572を挿入可能に形成される。また、被挿入部H541d1は、その凹設底面に挿入部H572の背面側(矢印B方向側)の端部が当接可能な長さに設定される。即ち、正面側保護部H571の背面と凹部H541dの正面との隙間は、被挿入部H541d1の凹設底面に挿入部H572を当接させることで形成される。よって、正面側保護部H571の背面と凹部H541dの正面との隙間の形成を簡易にできると共に、その隙間を維持しやすくできる。なお、被挿入部H541d1は、第1化粧板H541を背面側に曲げて形成されており、被挿入部H541d1が形成される領域の第1化粧板H541の板厚と、被挿入部H541d1以外の領域の第1化粧板H541の板厚とが略同一に形成される。これにより、被挿入部H541d1の剛性を確保することができる。その結果、被挿入部H541d1に挿入して配設される上側保護板H570に所定の力が作用される場合に、被挿入部H541d1が破損することを抑制できる。一対形成されるうちの一方の被挿入部H541d1は、上端の凹設底面が切り欠かれる被係合部(図示せず)を備え、その被係合部に一方の挿入部H572の上端部から下方に向かって突設される係合部H572aが挿入可能とされる。これにより、第1化粧板H541の正面側(矢印F方向側)に上側保護板H570を配設した際に、上側保護板H570の上側右部が背面側(矢印B方向側)に向かって移動することを抑制できる。なお、正面側保護部H571には、係合部H572aが形成される一方と左右方向反対側の背面側(矢印B方向側)から被締結部H571a(図1652(b)参照)が突設される。被締結部H571aは、第1化粧板H541側から正面側(矢印F方向側)に挿通される螺子を螺入させる部分であり、これにより、第1化粧板H541に対して上側保護板H570の上側左部を締結固定できる。即ち、第111実施形態では、上側保護板H570の上側は、右側部分が係合部H572aにより第1化粧板H541に係合され、左側部分が被締結部H571aにより第1化粧板H541に締結される。これらの係合および締結により、上側保護板H570の上側部分が第1化粧板H541に対して正面側(矢印F方向側)に移動すること(脱落すること)を抑制できる。

#### 【6102】

本実施形態では、被締結部H571aが正面視における正面側保護部H571の左右方向(矢印L-R方向)の他方側に偏る位置に形成されるので、後述するように、正面側保護部H571に所定の力が作用する場合に正面側保護部H571を背面側(矢印B方向側)に向かって撓ませることが可能とされる。即ち、正面側保護部H571の左右の両端が締結固定されては、正面側保護部H571に所定の力が作用する場合に正面側保護部H571が左右方向に変形できなくなるところ、第111実施形態では、左右方向の一方側が係合部H572aによる係合とされるので、正面側保護部H571の一方側への変形を可能とできる。屈曲部H573は、第1化粧板H541の第1開口部H541aの内縁に沿って背面側(矢印B方向側)に向かって屈曲して形成され、屈曲先端側の少なくとも一部が下皿H50の貯留空間に入り込んだ位置に形成される。また、屈曲部H573は、第1開口部H541aの内縁に沿って形成されることにより、正面視において上方側(正面側保護部H571の内側)に向かって凹状に湾曲して形成される。また、屈曲部H573には、上下方向(矢印U-D方向)に開口する被係合部H573aが形成され、その被係合部H573aが第1化粧板H541の第1開口部H541aの上側内縁から下方に向かって突出する係合部H541eに係合される。なお、係合部H541eへの被係合部H573aの係合方法については後述する。

10

20

30

40

50



## 【 6 1 0 3 】

次いで、正面側保護部 H 5 7 1 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の前面に配設された状態について説明する。図 1 6 5 3 に示すように正面側保護部 H 5 7 1 は、第 1 化粧板 H 5 4 1 の前面に対して所定の隙間を少なくとも一部に有した状態で配設される。パチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）から背面側（矢印 B 方向側）に向かって比較的大きな力が作用される場合には、第 1 化粧板 H 5 4 1 に対する正面側保護部 H 5 7 1 の所定の隙間により正面側保護部 H 5 7 1 を背面側に向かって撓ませることができる。よって、パチンコ機 H 1 0 の正面側から作用する力が第 1 化粧板 H 5 4 1 に直接作用することを抑制して、第 1 化粧板 H 5 4 1 の破損を抑制できる。しかしながら、上側保護板 H 5 7 0 の下方側は、第 1 化粧板 H 5 4 1 から下方に向かって突出する係合部 H 5 4 1 e に被係合部 H 5 7 3 a が係合されるだけであるので、第 1 化粧板 H 5 4 1 に対する正面側保護部 H 5 7 1 の所定の隙間により正面側保護部 H 5 7 1 を背面側（矢印 B 方向側）に向かって撓ませた際に、正面視において正面側保護部 H 5 7 1 の外側に向かって屈曲部 H 5 7 3 が広がり、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が解除される恐れがある。これに対し、第 1 1 1 実施形態では、挿入部 H 5 7 2 が形成される正面側保護部 H 5 7 1 の左右の両端から中央側に向かって正面側（矢印 F 方向側）に凸状に湾曲した形状に形成されるので、正面側保護部 H 5 7 1 に正面側から所定の力が作用される場合に、正面側保護部 H 5 7 1 を左右方向（矢印 L - R 方向）外側に広がる方向に撓ませることができ被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が解除されることを抑制できる。即ち、第 1 1 1 実施形態では、正面側保護部 H 5 7 1 に正面側（矢印 F 方向側）から所定の力が作用する場合に、重力方向（矢印 U - D 方向）における弾性変形量に比べて、左右方向（矢印 L - R 方向）における弾性変形量を大きくすることができると共に、弾性変形量が小さい重力方向外側に第 1 化粧板 H 5 4 1（係合部 H 5 4 1 e）と係合する被係合部 H 5 7 3 a が形成されるので、正面側保護部 H 5 7 1 が弾性変形した場合に、被係合部 H 5 7 3 a の位置がずれられることを抑制できる。その結果、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が解除されることを抑制できる。なお、上側保護板 H 5 7 0 は、左右方向（矢印 L - R 方向）の両側に形成される挿入部 H 5 7 2 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の被挿入部 H 5 4 1 d 1 に挿入されるので、正面側保護部 H 5 7 1 に作用する力により正面側保護部 H 5 7 1 が左右方向に変形する場合に正面側保護部 H 5 7 1 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の化粧面に当接することを抑制できる。

10

20

## 【 6 1 0 4 】

また、挿入部 H 5 7 2 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の被挿入部 H 5 4 1 d 1 に挿入されるので、正面側保護部 H 5 7 1 に作用する力により正面側保護部 H 5 7 1 が左右方向に変形する場合に、正面側保護部 H 5 7 1 の位置がずれられることを抑制できる。その結果、上下皿ユニット H 1 5 の見た目が変わることを抑制できる。また、第 1 1 1 実施形態では、屈曲部 H 5 7 3 が、正面視において一对の挿入部 H 5 7 2 の対向方向に延設されると共に、上方側（正面側保護部 H 5 7 1 の内側）に向かって凹状に湾曲して形成されるので、正面側保護部 H 5 7 1 が左右方向（矢印 L - R 方向）に弾性変形する場合に、その正面側保護部 H 5 7 1 の撓みにより屈曲部 H 5 7 3 の左右両側が引っ張られる力を、屈曲部 H 5 7 3 の被係合部 H 5 7 3 a が形成される部分を正面視における正面側保護部 H 5 7 1 の中央側に傾倒させる方向の力に変換しやすくできる。これにより、第 1 1 1 実施形態では、正面側保護部 H 5 7 1 に正面側（矢印 F 方向側）から所定の力が作用して正面側保護部 H 5 7 1 が弾性変形する場合に、被係合部 H 5 7 3 a が係合部 H 5 4 1 e との係合を解除する方向に変位することを抑制できる。その結果、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が解除されることを抑制できる。また、係合部 H 5 4 1 e は、第 1 開口部 H 5 4 1 a の内側に形成される。即ち、下皿 H 5 0 の内側に形成されるので、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合箇所を遊技者から視認されにくくできる。その結果、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が遊技者により解除されることを抑制できる。なお、第 1 1 1 実施形態では、第 1 化粧板 H 5 4 1 に突出形成される係合部 H 5 4 1 e を上側保護板 H 5 7 0 の被係合部 H 5 7 3 a に係合される場合について説明したが、係合部 H 5 4 1 e と被係合部 H 5 7 3 a とが反対に形成されていてもよく、第 1 化粧板 H 5 4 1 に凹設さ

30

40

50

れる被係合部に上側保護板 H 5 7 0 に突出形成される係合部を係合させても良い。この場合には、上側保護板 H 5 7 0 に被係合部 H 5 7 3 a の開口を形成する必要がなくなるので、第 1 化粧板 H 5 4 1 に上側保護板 H 5 7 0 を配設した際に、上下皿ユニット H 1 5 の化粧面に開口が現れなくなるので、遊技者が上側保護板 H 5 7 0 と第 1 化粧板 H 5 4 1 との係合を外そうとすることを抑制できる。その結果、被係合部 H 5 7 3 a と係合部 H 5 4 1 e との係合が解除されることを抑制できる。

#### 【 6 1 0 5 】

次いで、図 1 6 5 4 を参照して、第 1 化粧板 H 5 4 1 への上側保護板 H 5 7 0 の配設方法について説明する。図 1 6 5 4 ( a ) 及び ( b ) は、第 1 化粧板 H 5 4 1 から上側保護板 H 5 7 0 を分解した状態における上下皿ユニット H 1 5 の断面図である。なお、図 1 6 5 4 ( a ) 及び ( b ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X V I a 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面と対応する。また、図 1 6 5 4 ( a ) では、第 1 化粧板 H 5 4 1 から上側保護板 H 5 7 0 が完全に取り外された状態における上下皿ユニット H 1 5 の断面が図示され、図 1 6 5 4 ( b ) では、第 1 化粧板 H 5 4 1 に上側保護板 H 5 7 0 を取り付け途中における上下皿ユニット H 1 5 の断面が図示される。図 1 6 5 4 ( a ) 及び ( b ) に示すように、上側保護板 H 5 7 0 を第 1 化粧板 H 5 4 1 に取り付ける際には、第 1 化粧板 H 5 4 1 の被挿入部 H 5 4 1 d 1 に上側保護板 H 5 7 0 の挿入部 H 5 7 2 を挿入しつつ、上側保護板 H 5 7 0 を第 1 化粧板 H 5 4 1 に向かって押し込むことで、屈曲部 H 5 7 3 が第 1 化粧板 H 5 4 1 の第 1 開口部 H 5 4 1 a の内縁に当接する上下位置に合わせられる。この場合、第 1 化粧板 H 5 4 1 の係合部 H 5 4 1 e は、上側保護板 H 5 7 0 の配設方向と対向する側（正面側（矢印 F 方向側））の側面の一部が突出基端側に向かって正面側に傾斜して形成される。これにより、第 1 化粧板 H 5 4 1 の係合部 H 5 4 1 e に上側保護板 H 5 7 0 の被係合部 H 5 7 3 a を係合させる際に、上側保護板 H 5 7 0 の屈曲部 H 5 7 3 を係合部 H 5 4 1 e の傾斜面に沿って変形させて係合部 H 5 4 1 e を乗り越えさせることができる。その結果、第 1 化粧板 H 5 4 1 の係合部 H 5 4 1 e に上側保護板 H 5 7 0 の被係合部 H 5 7 3 a を係合させやすくできる。

#### 【 6 1 0 6 】

次いで、図 1 6 5 5 から図 1 6 7 7 を参照して、操作ユニット H 1 8 0 について説明する。初めに、図 1 6 5 5 から図 1 6 5 7 を参照して、操作ユニット H 1 8 0 の全体構成について説明する。図 1 6 5 5 ( a ) は、操作ユニット H 1 8 0 の正面斜視図であり、図 1 6 5 5 ( b ) は、操作ユニット H 1 8 0 の背面斜視図であり、図 1 6 5 6 は、操作ユニット H 1 8 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 5 7 は、操作ユニット H 1 8 0 の分解背面斜視図である。図 1 6 5 5 から図 1 6 5 7 に示すように、操作ユニット H 1 8 0 は、上面にボタン部 H 1 8 1 を有する傾倒装置 H 7 1 0 と、その傾倒装置 H 7 1 0 が上下方向（矢印 U - D 方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材 H 7 2 0 と、その下枠部材 H 7 2 0 の内側に配設される揺動装置 H 7 3 0 と、傾倒装置 H 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3 を上方側（矢印 U 方向側）から支持し下枠部材 H 7 2 0 と向かい合わせで配置される上枠部材 H 7 4 0 と、下枠部材 H 7 2 0 の下方側（矢印 D 方向側）に配設されアーム部材 H 7 5 5 を介して傾倒装置 H 7 1 0 に駆動力を伝達する駆動手段 H 7 5 0 と、下枠部材 H 7 2 0 の下方側に配設され駆動手段 H 7 5 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）と後方（矢印 F 方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材 H 7 6 0 と、を主に備える。下枠部材 H 7 2 0 は、下方側（矢印 D 方向側）に向かって凹状のカップ型に形成されると共に、光を透過可能な透明な樹脂材料で形成される。これにより、下枠部材 H 7 2 0 の内側に揺動装置 H 7 3 0 を配設できると共に、その揺動装置 H 7 3 0 から正面側（矢印 F 方向側）に向かって出射される光を正面側に透過できる。また、下枠部材 H 7 2 0 は、上述した上下皿ユニット H 1 5 の第 2 化粧板 H 5 4 2 の背面に沿って湾曲した形状に形成される正面板 H 7 2 1 と、その正面板 H 7 2 1 の背面側（矢印 B 方向側）端部に連なって形成され、正面板 H 7 2 1 の背面側の縁部から背面側に向かって上昇傾斜する形状に形成される背面板 H 7 2 2 と、その背面板 H 7 2 2 の背面側の上端から上方（矢印 U 方向）に突設される一対の突設部 H 7 2 3 と、背面板 H 7 2 2 から背面側に向かって延設され、下方側に駆動

手段 H 7 5 0 が保持される保持部形成板 H 7 2 4 と、その保持部形成板 H 7 2 4 の下方側に左右一対で配置される左側検出センサ H 7 2 5 L と、右側検出センサ H 7 2 5 R と、背面板 H 7 2 2 の右側（矢印 R 方向側）の下端部に配設されるボタン検出センサ H 7 2 6 と、を主に備える。正面板 H 7 2 1 は、操作ユニット H 1 8 0 を上下皿ユニット H 1 5（ベース部材 H 5 1 0）に配設した際に、第 2 化粧板 H 5 4 2（図 1 6 3 6 参照）の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される部分であり、第 2 化粧板 H 5 4 2 の背面に沿う湾曲形状に形成される。また、正面板 H 7 2 1 は、正面側の外縁に沿って正面側に向かって立設される壁部 H 7 2 1 a と、下端の一部に前後方向に開口される開口部 H 7 2 1 b とを備える。壁部 H 7 2 1 a は、正面側の立設先端部が第 2 化粧板 H 5 4 2 の背面に当接可能な立設距離に設定される。よって、操作ユニット H 1 8 0 を上下皿ユニット H 1 5（ベース部材 H 5 1 0）に配設した際に、壁部 H 7 2 1 a を除く正面板 H 7 2 1 の正面と、第 2 化粧板 H 5 4 2 の背面との間に空間を形成することができる。その空間により、第 2 化粧板 H 5 4 2 の正面に入力される衝撃が正面板 H 7 2 1（操作ユニット H 1 8 0）に直接作用することを抑制できる。その結果、後述する揺動装置 H 7 3 0 の駆動手段 H 7 8 0 及び変位部材 H 7 9 0 が第 2 化粧板 H 5 4 2 に入力される衝撃で揺動することを抑制できる。

10

#### 【 6 1 0 7 】

開口部 H 7 2 1 b は、後述する傾倒装置 H 7 1 0 との隙間から下枠部材 H 7 2 0 の内側にゴミ（埃等）や液体が流入された場合に、傾倒装置 H 7 1 0 の外側に排出するための空間であり正面板 H 7 2 1 の下方側端部に形成される。従って、下枠部材 H 7 2 0 の内側に流入したゴミ（埃等）や液体を開口部 H 7 2 1 b を介して操作ユニット H 1 8 0 の外側に排出することができる。これにより、下枠部材 H 7 2 0 の内側にゴミ（埃等）や液体が溜まって、操作ユニット H 1 8 0 の傾倒装置 H 7 1 0 や揺動装置 H 7 3 0 の変位が規制されたり、揺動装置 H 7 3 0 の基板部材 H 7 7 3 がショートしたりすることを抑制できる。背面板 H 7 2 2 は、後述する揺動装置 H 7 3 0 を配設するためのベース板であり、揺動装置 H 7 3 0 に螺入される螺子を挿通するための挿通孔 H 7 2 2 a が前後方向（矢印 F - B 方向）に開口される。なお、揺動装置 H 7 3 0 は、背面側（矢印 B 方向側）に向かって上昇傾斜する背面板 H 7 2 2 に配設されることで、正面側（矢印 F 方向側）を上方側（矢印 U 方向側）に傾けた姿勢で配置される。また、背面板 H 7 2 2 は、左右の両外側に前後方向（矢印 F - B 方向）に開口される一対の開口部 H 7 2 2 b と、一方の開口部 H 7 2 2 b（正面視において右側の開口部 H 7 2 2 b）と隣り合う位置に配置されるボタン検出センサ H 7 2 6 を下枠部材 H 7 2 0 に締結固定するための螺子を螺入するねじ穴（図示しない）と、を備える。一対の開口部 H 7 2 2 b は、下枠部材 H 7 2 0 の外側に配置される駆動手段 H 7 5 0 と、下枠部材 H 7 2 0 の内側に配設される傾倒装置 H 7 1 0 とを連結するための一対のアーム部材 H 7 5 5 を挿通するための開口であり、それぞれのアーム部材 H 7 5 5 の変位軌跡上に開口されると共に、アーム部材 H 7 5 5 が変位された際にアーム部材 H 7 5 5 と干渉しない程度の大きさに形成される。一対の突設部 H 7 2 3 は、背面板 H 7 2 2 の上端から上方側（矢印 U 方向側）に向かって突設されると共に、その突設先端に傾倒装置 H 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3 を上方側から挿入可能に上方側が開放される下側軸受け部 H 7 2 3 a を備える。下側軸受け部 H 7 2 3 a は、一対の突設部 H 7 2 3 のそれぞれの突設先端側を半円形状に凹設して形成されると共に、一対の突設部 H 7 2 3 の対向面側を開放した形状に形成される。なお、下側軸受け部 H 7 2 3 a は、その凹設部分の内側に傾倒装置 H 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3 を配置可能に形成されており、円柱状に形成されるリング部材 H 7 1 3 の直径よりも若干大きい直径の半円形状に形成される。

20

30

40

#### 【 6 1 0 8 】

保持部形成板 H 7 2 4 は、背面板 H 7 2 2 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される駆動手段 H 7 5 0 を変位可能に保持するための部分であり、背面板 H 7 2 2 の上方側（矢印 U 方向側）の縁部から背面側に延出して形成される。また、保持部形成板 H 7 2 4 には、左右方向（矢印 L - R 方向）における中央部の下面側に駆動手段 H 7 5 0 を駆動する駆動力を発生させる駆動モータ H 7 2 7 が配設用ブラケット H 7 2 8 を介して取り付けられると

50

共に、その駆動モータH727の左右方向外側に左側検出センサH725L及び右側検出センサH725Rが配設される。また、保持部形成板H724には、駆動手段H750の伝達軸棒H753の前後を保持する保持部H724aが左右方向（矢印L-R方向）に離れた位置に一对形成される。それぞれの保持部H724aは、前後方向に所定の間隔を隔てた一对の突出部を備え、その一对の突出部の対向間に伝達軸棒H753を挟んで保持可能に形成される。左側検出センサH725Lは、後述する駆動手段H750の左円板カムH754Lの回転位置を検出するセンサであり、右側検出センサH725Rは、駆動手段H750の右円板カムH754Rの回転位置を検出するセンサである。左側検出センサH725L及び右側検出センサH725Rは、それぞれの円板カムH754L, H754Rと対応する位置に配設される。なお、左側検出センサH725L及び右側検出センサH725Rは、円板カムH754L, H754Rに切り欠き形成される検出部H754gL, H754gRにより検出光が遮られなくなることで、それぞれの円板カムH754L, H754Rの回転位置を検出することができる。ボタン検出センサH726は、上下一対の上方側センサH726aと下方側センサH726bとを備えて形成され、上方側センサH726aにより傾倒位置に配置される傾倒装置H710を検出可能とされ、下方側センサH726bにより傾倒位置から押し込まれた傾倒装置H710を検出可能とされる。即ち、上方側センサH726aは、傾倒位置に配置される傾倒装置H710の検出片H715を検出可能とされ、下方側センサH726bは、傾倒位置から押し込まれた位置の傾倒装置H710の検出片H715を検出可能とされる。なお、操作ユニットH180の操作を検出する各センサ（左側検出センサH725L、右側検出センサH725R、ボタン検出センサH726）の各種スイッチH208（図1619参照）は、入出力ポートH205（図1619参照）に接続され、その各種スイッチH208から出力される信号に基づいてMPUH201が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

#### 【6109】

傾倒装置H710は、上面にボタン部H181と、そのボタン部H181の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部H711と、ボタン部H181の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部H712と、ボタン部H181の背面側の外縁に沿って配設される軸部材H716（図1665参照）と、その軸部材H716の両端に配設されるリング部材H713と、軸部材H716に巻き付けられるねじりバネH717と、側面側反射部H712の下端の縁部に沿って配設されるブラケットH714と、側面側反射部H712の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片H715と、を主に備え、ボタン部H181、正面側透過部H711、及び、側面側反射部H712により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置H710は、リング部材H713を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部H181、正面側透過部H711、及び、側面側反射部H712の内側に揺動装置H730を配置可能とされる。なお、第111実施形態では、リング部材H713（回転軸）が傾倒装置H710の背面側に配置されるが、リング部材H713（回転軸）を正面側や左右のどちらか一方側に配置して、傾倒装置H710の背面側が上昇する形態や、左右のどちらか他方側が上昇する形態としても良い。ボタン部H181は、遊技者が押圧操作する部材であり、傾倒装置H710が傾倒位置に配置された状態において、上述した上皿形成部材H520と下皿形成部材H530（図1636参照）との対向間から上方側（矢印U方向側）に突出する位置に配置される。また、ボタン部H181は、無色透明の樹脂材料から形成されており、下方側（矢印D方向側）に配置される揺動装置H730から出射される光を上方側に向かって透過可能とされる。なお、第111実施形態におけるボタン部H181は、貝を模した形状に形成されており、上面視において左右方向に広がる扇状に形成される。なお、第111実施形態では、ボタン部H181が無色透明の樹脂材料から形成されるが、ボタン部H181を有色の光を透過可能な樹脂材料から形成して、ボタン部H181を透過する光にボタン部H181の色味を付与する構造であっても良い。正面側透過部H711は、傾倒装置H710が起立位置に配置された状態において

、ボタン部 H 1 8 1 の正面側（矢印 F 方向側）を覆う部材であり、起立位置において上皿形成部材 H 5 2 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置に配置された状態において、傾倒装置 H 7 1 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。

#### 【 6 1 1 0 】

なお、正面側透過部 H 7 1 1（傾倒装置 H 7 1 0）は、光を透過可能な無色透明の樹脂材料から形成されるので、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置に配置された状態においては、下方側（矢印 D 方向側）に配置される揺動装置 H 7 3 0 から出射される光を正面側透過部 H 7 1 1 を介して正面上方側（即ち、遊技者側）に出射できる。また、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態においては、正面側透過部 H 7 1 1 が正面板 H 7 2 1 と対向する位置に配置されると共に後述する揺動装置 H 7 3 0 の正面側に配置される。これにより、揺動装置 H 7 3 0 から出射する光を正面側透過部 H 7 1 1 及び正面板 H 7 2 1 を介して正面側に出射できる。さらに、正面側透過部 H 7 1 1 は、遊技者により傾倒装置 H 7 1 0 が下方に押し込まれた場合に、下方側の端部が後述する揺動装置 H 7 3 0 に当接可能な大きさに形成され、傾倒装置 H 7 1 0 を押圧操作に伴って揺動装置 H 7 3 0 を変位可能とされる。これにより、傾倒装置 H 7 1 0 の押圧操作に伴って揺動装置 H 7 3 0 から出射される光の方向を変更できるので、揺動装置 H 7 3 0 による光の態様を傾倒装置 H 7 1 0 の押圧操作に伴って変更できる。なお、傾倒装置 H 7 1 0 の当接による揺動装置 H 7 3 0 の動作についての詳しい説明は後述する。なお、第 1 1 1 実施形態では、揺動装置 H 7 3 0 の正面板 H 7 2 1 が透明の樹脂材料から形成され、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置される場合に基板部材 H 7 7 3 から出射される正面側透過部 H 7 1 1 が正面板 H 7 2 1 を介して正面側に出射される場合について説明したが、正面板 H 7 2 1 を有色の不透明（光を非透過）の樹脂材料から形成しても良い。この場合には、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置では、基板部材 H 7 7 3 から出射される光の正面側への光の透過が規制され、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置では、基板部材 H 7 7 3 から出射される光の正面側への透過の規制が解除される。即ち、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置に配置される場合にのみ、正面側透過部 H 7 1 1 から透過される基板部材 H 7 7 3 の光を遊技者が視認可能とされる。これによれば、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置される場合と起立位置に配置される場合とで遊技者側に出射される光の光量に差を設けやすくでき、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置される場合に遊技者に傾倒装置 H 7 1 0 に注目させやすくできる。側面側反射部 H 7 1 2 は、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置に配置された状態において、ボタン部 H 1 8 1 の左右両側面を覆う部材であり、上皿形成部材 H 5 2 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 との対向間に下方側の端部が配置される。これにより、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置に配置された状態において、傾倒装置 H 7 1 0 と下皿形成部材 H 5 3 0 との対向間から針金やピアノ線等の不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、側面側反射部 H 7 1 2 は、下方側の端部に配設されるブラケット H 7 1 4 と重ない位置における左右両側に上方側に向かって凹設される被係合凹部 H 7 1 2 a を備える。被係合凹部 H 7 1 2 a は、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態から傾倒装置 H 7 1 0 がねじりバネ H 7 1 7 の付勢力で起立位置に変位することを抑制する（傾倒装置 H 7 1 0 を傾倒位置に保持する）ために、後述する回転爪部材 H 7 5 7 と係合する部分であり、回転爪部材 H 7 5 7 と対応する位置に形成される。また、側面側反射部 H 7 1 2 は、傾倒装置 H 7 1 0 の内部空間側に光を反射可能な塗装がされ、側面側反射部 H 7 1 2 に照射される光を反射可能に形成される。ここで、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態において、側面側反射部 H 7 1 2 が後述する揺動装置 H 7 3 0 の背面側に配置される。これにより、揺動装置 H 7 3 0 から側面側反射部 H 7 1 2 側に光が出射される場合に、その光を正面側透過部 H 7 1 1 側に反射させることができる。その結果、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置される状態において、傾倒装置 H 7 1 0 の正面側透過部 H 7 1 1 から正面側に出射される光量を増加して、遊技者の興趣を向上できる。

#### 【 6 1 1 1 】

リング部材 H 7 1 3 は、傾倒装置 H 7 1 0 の回転軸となる部分であり、円柱状に形成される。また、リング部材 H 7 1 3 は、左右方向に軸を有しボタン部 H 1 8 1 の背面側の縁部に沿って配設される。これにより、ボタン部 H 1 8 1 の正面側の端部を下方に配置した傾倒位置と、その傾倒位置からボタン部 H 1 8 1 の正面側の端部を上方に配置した起立位置との間で傾倒装置 H 7 1 0 を回転させることができる。なお、傾倒装置 H 7 1 0 の軸部材 H 7 1 6 には、ねじりバネ H 7 1 7 が配設されており、そのねじりバネ H 7 1 7 が下枠部材 H 7 2 0 と傾倒装置 H 7 1 0 とに係合される。これにより、傾倒装置 H 7 1 0 は、下枠部材 H 7 2 0 に対して正面側の端部を上方に押し上げる方向（起立位置に変位する方向）に付威された状態で下枠部材 H 7 2 0 に配設される。ブラケット H 7 1 4 は、アルミ等の金属材料を屈曲して構成され、下面視において側面側反射部 H 7 1 2 の下縁部に沿う（正面側が開放された）コ字形状に形成される。ブラケット H 7 1 4 が傾倒装置 H 7 1 0 の下面に配設されることで、ボタン部 H 1 8 1 の押圧操作時に傾倒装置 H 7 1 0 が下枠部材 H 7 2 0 の背面板 H 7 2 2 に当接して傾倒装置 H 7 1 0 が破損することを抑制できる。また、ブラケット H 7 1 4 は、コ字形状の対向する板部分から下方側に屈曲して形成される連結部 H 7 1 4 a を備える。連結部 H 7 1 4 a は、傾倒装置 H 7 1 0 に駆動力を伝達する駆動手段 H 7 5 0 のアーム部材 H 7 5 5 が連結される部分であり、アーム部材 H 7 5 5 の連結棒 H 7 5 5 b を挿通可能な貫通孔が形成される。アーム部材 H 7 5 5 の連結棒 H 7 5 5 b が連結部 H 7 1 4 a に挿通されることで、アーム部材 H 7 5 5 の変位に連動して傾倒装置 H 7 1 0 を変位させることができる。検出片 H 7 1 5 は、ボタン検出センサ H 7 2 6 の検出光を遮る部材であり、ボタン検出センサ H 7 2 6 の上方側センサ H 7 2 6 a を遮る部分と下方側センサ H 7 2 6 b を遮る部分とが異なる突出長さで形成される。詳しく説明すると、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置から押し込まれた位置を検出する下方側センサ H 7 2 6 b を遮る部分の突出距離が、傾倒装置 H 7 1 0 の傾倒位置を検出する上方側センサ H 7 2 6 a を遮る部分の突出距離よりも短く形成される。上枠部材 H 7 4 0 は、上面視において傾倒装置 H 7 1 0 の側面側反射部 H 7 1 2 の下端に屈曲形成される係合片 H 7 1 2 b が引っかかる（上下方向に重なる）大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材 H 7 4 0 は、下枠部材 H 7 2 0 の背面板 H 7 2 2 と上下方向に対向配置されると共に下側が開放された半円形状に形成され、傾倒装置 H 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3 を支持する上側軸受け部 H 7 4 1 を備える。

#### 【 6 1 1 2 】

上側軸受け部 H 7 4 1 は、下側軸受け部 H 7 2 3 a との対向間に傾倒装置 H 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3 を収容してリング部材 H 7 1 3 を保持する部分であり、円柱状に形成されるリング部材 H 7 1 3 の半径よりも若干大きい半径の半円形状に形成される。駆動手段 H 7 5 0 は、傾倒装置 H 7 1 0 の回転を制御する部分であり、下枠部材 H 7 2 0 に配設される駆動モータ H 7 2 7 の駆動力により駆動して、傾倒装置 H 7 1 0 の回転を制御することができる。なお、駆動手段 H 7 5 0 についての詳しい説明については後述する。また、駆動手段 H 7 5 0 を駆動する駆動モータ H 7 2 7（その他装置 H 2 2 8（図 1 6 1 9 参照））は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の入出力ポート H 2 2 5 に接続され、主制御装置 H 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。保護カバー部材 H 7 6 0 は、上面視において略矩形形状に形成される底面部 H 7 6 1 と、その底面部 H 7 6 1 の外縁に沿って延設され上方側に向かって立設される側壁部 H 7 6 2 とを備え、上方側が開放する箱状に形成され、その内側に駆動手段 H 7 5 0 を収容した状態で下枠部材 H 7 2 0 の下面側に配置可能に構成される。底面部 H 7 6 1 は、正面側の端部から突出されると共に下方側に屈曲する L 字形状に形成される係合部 H 7 6 3 と、上方側に向かって突出され駆動手段 H 7 5 0 の伝達軸棒 H 7 5 3 を下方から支持する凸状部 H 7 6 4 とを備える。係合部 H 7 6 3 は、駆動手段 H 7 5 0 の第 1 スプリング H 7 5 8 の下端に係合させる部分である。第 1 スプリング H 7 5 8 は、保護カバー部材 H 7 6 0 に対して軸支される回転爪部材 H 7 5 7 の第 1 係合部 H 7 5 7 d と、保護カバ

一部材 H 7 6 0 の係合部 H 7 6 3 とに両端が係合されることで、回転爪部材 H 7 5 7 の第 1 係合部 H 7 5 7 d を下方側に引っ張る方向に付勢することができる。

#### 【 6 1 1 3 】

次いで、図 1 6 5 8 から図 1 6 6 2 を参照して、駆動手段 H 7 5 0 について説明する。初めに図 1 6 5 8 及び図 1 6 5 9 を参照して、駆動手段 H 7 5 0 の全体構成について説明する。図 1 6 5 8 ( a ) は、駆動手段 H 7 5 0 の正面図であり、図 1 6 5 8 ( b ) は、図 1 6 5 8 ( a ) の M D C C C L X X X I b 線における駆動手段 H 7 5 0 の側面図であり、図 1 6 5 9 は、駆動手段 H 7 5 0 の正面分解斜視図である。図 1 6 5 8 及び図 1 6 5 9 に示すように、駆動手段 H 7 5 0 は、板状の板金部材を折り曲げることにより骨組みを構成する本体部材 H 7 5 1 と、その本体部材 H 7 5 1 の左右両側に配設される軸部材 H 7 5 2 と、駆動モータ H 7 2 7 の駆動力を伝達する伝達軸棒 H 7 5 3 と、その伝達軸棒 H 7 5 3 の両端に回転不能に固定される一对の円板カム H 7 5 4 ( 左円板カム H 7 5 4 L、右円板カム H 7 5 4 R ) と、その円板カム H 7 5 4 の連結ピン H 7 5 4 e が挿通されるアーム部材 H 7 5 5 と、軸部材 H 7 5 2 に軸支されると共に円板カム H 7 5 4 の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 や第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 と回転方向で当接する解除部材 H 7 5 6 と、その解除部材 H 7 5 6 と同軸で軸支され解除部材 H 7 5 6 の回転に伴って相対動作する回転爪部材 H 7 5 7 と、その回転爪部材 H 7 5 7 を下倒れさせる方向へ向けた付勢力を発生するコイルスプリング状のパネ部材である第 1 スプリング H 7 5 8 と、解除部材 H 7 5 6 と回転爪部材 H 7 5 7 との間で互いに離反させる方向の付勢力を発生するねじりパネ状のパネ部材である第 2 スプリング H 7 5 9 と、を主に備える。本体部材 H 7 5 1 は、アルミ等の金属材料から形成され、左右両端から上方へ向かって折曲され正面視コ字形状に形成される。また、本体部材 H 7 5 1 は、対向配置される板部分の対向位置 ( 同軸上 ) に穿設される軸支孔 H 7 5 1 b と、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に延設される板部分に穿設される挿通孔 H 7 5 1 c と、を主に備える。なお、駆動モータ H 7 2 7 は、正面時コ字状形状に形成される本体部材 H 7 5 1 の内側に配置される。軸支孔 H 7 5 1 b は、軸部材 H 7 5 2 の一端が圧入される孔であり、軸部材 H 7 5 2 の外径と略同一の内径に形成される。軸支孔 H 7 5 1 b に軸部材 H 7 5 2 が圧入されることで、本体部材 H 7 5 1 の左右両外側に軸部材 H 7 5 2 が突出した状態で配設され、本体部材 H 7 5 1 の左右両外側に解除部材 H 7 5 6 及び回転爪部材 H 7 5 7 を配設可能とされる。

10

20

#### 【 6 1 1 4 】

次いで、図 1 6 6 0 を参照して、伝達軸棒 H 7 5 3 について説明する。図 1 6 6 0 ( a ) は、伝達軸棒 H 7 5 3 の正面分解斜視図であり、図 1 6 6 0 ( b ) は、伝達軸棒 H 7 5 3 の背面分解斜視図である。図 1 6 6 0 に示すように、伝達軸棒 H 7 5 3 は、両端に円板カム H 7 5 4 ( 図 1 6 5 9 参照 ) が固定される柱部材 H 7 5 3 a と、その柱部材 H 7 5 3 a に軸支されると共に駆動モータ H 7 2 7 の回転ギヤと歯合する伝達ギヤ H 7 5 3 b と、その伝達ギヤ H 7 5 3 b と柱部材 H 7 5 3 a との間で駆動力を伝達するかどうかを軸方向の移動により切り替え可能な可動クラッチ H 7 5 3 c と、その可動クラッチ H 7 5 3 c を伝達ギヤ H 7 5 3 b に押し付けるコイルパネ H 7 5 3 d と、伝達ギヤ H 7 5 3 b の軸部に挿入される挿入部材 H 7 5 3 e と、を主に備える。柱部材 H 7 5 3 a は、金属性の材料から形成されると共に、断面六角形の柱状体に形成される。また、柱部材 H 7 5 3 a は、その両端部に円板カム H 7 5 4 を係合させる溝状の係合溝 H 7 5 3 a 1 を備える。伝達ギヤ H 7 5 3 b は、柱部材 H 7 5 3 a が挿通される円形状の挿通孔 H 7 5 3 b 1 と、可動クラッチ H 7 5 3 c と対向配置される面から軸中心の円周位置において軸心方向に沿った凹凸が形成されるクラッチ部 H 7 5 3 b 2 と、を主に備える。挿入部材 H 7 5 3 e は、柱部材 H 7 5 3 a に対する伝達ギヤ H 7 5 3 b の軸位置を決める部材であり、伝達ギヤ H 7 5 3 b の挿通孔 H 7 5 3 b 1 に挿入可能な円柱状に形成される。また、挿入部材 H 7 5 3 e は、柱部材 H 7 5 3 a が挿通される六角形状の挿通孔 H 4 7 5 3 e 1 が形成され、柱部材 H 7 5 3 a に対して回転 ( 空回り ) 不能な状態で配設される。伝達ギヤ H 7 5 3 b は、挿通孔 H 7 5 3 b 1 に挿入部材 H 7 5 3 e が挿入された状態で柱部材 H 7 5 3 a に挿入されることで、柱部材 H 7 5 3 a が固定された場合にも、柱部材 H 7 5 3 a ( 挿入部材 H 7 5 3

30

40

50

e) に対して回転(空回り)することができる。可動クラッチH753cは、柱部材H753aが挿通される六角形状の挿通孔H753c1と、伝達ギヤH753bと対向配置される面から軸中心の円周位置において軸方向に沿った凹凸が形成されると共にクラッチ部H753b2と係合可能に構成されるクラッチ部H753c2と、を主に備える。なお、本実施形態では、両クラッチ部H753b2, H753c2の頂部の角度が約100°の山形の凸部および凹部から構成される。柱部材H753aの外形と同様の六角形状に挿通孔H753c1が形成されることで、挿通孔H753b1に柱部材H753aを挿通させた状態では、柱部材H753aに対する伝達ギヤH753bの回転(空振り)が規制される。また、両クラッチ部H753b2, H753c2とが係合されることで、駆動モータH727から伝達ギヤH753bに伝達される駆動力が、可動クラッチH753cを介して柱部材H753aに伝達される。これにより、円板カムH754(図1659参照)を回転させることが可能になる。なお、可動クラッチH753cは、通常はコイルバネH753dの付勢力により伝達ギヤH753bに近接する位置に配置され、両クラッチ部H753b2, H753c2の係合関係が保たれる。一方で、可動クラッチH753cに軸方向の負荷がかけられることにより、柱部材H753aの軸方向に沿って伝達ギヤH753bから離反する態様で移動可能に構成される。アーム部材H755は、樹脂材料から構成され、一方向に長い板状に形成される。またアーム部材H755は、長手方向一方側の端部に長手方向に沿って長孔状に穿設されると共に円板カムH754の連結ピンH754eが挿通される案内孔H755aと、長手方向他方側の端部に配設されると共に傾倒装置H710の連結部H714aに挿通される円柱状の連結棒H755bと、を主に備える。アーム部材H755は、傾倒装置H710の連結部H714aに連結棒H755bが回転可能な状態で軸支される。また、案内孔H755aの長手方向における距離は、円板カムH754が回転された際の連結ピンH754eの回転軌跡の直径よりも大きく形成される。これらにより、傾倒装置H710が傾倒位置に配置された状態において、円板カムH754が一回転以上回転した際に、円板カムH754の連結ピンH754eの変位に伴って連結ピンH754eを案内孔H755aに沿って摺動させられると共に、軸部H711eを軸に回転させられる。

10

20

#### 【6115】

次いで、図1661を参照して、円板カムH754について説明する。図1661(a)は、図1659の矢印MDCCLXXXIVa方向視における右円板カムH754Rの側面図であり、図1661(b)は、図1659の矢印MDCCLXXXIVb方向視における右円板カムH754Rの側面図であり、図1661(c)は、図1659の矢印MDCCLXXXIVc方向視における左円板カムH754Lの側面図であり、図1661(d)は、図1659の矢印MDCCLXXXIVd方向視における左円板カムH754Lの側面図である。なお、以下の説明では、左円板カムH754Lと右円板カムH754Rとのそれぞれにおいて、対向する側を「対向方向内側」と称し、対向する側と反対側を「対向方向外側」と称して説明する。図1661(a)及び(b)に示すように、右円板カムH754Rは、略円板状に形成される円板部H754aと、その円板部H754aの軸心部分に穿設される中心軸部H754bと、円板部H754aの軸心部分が対向方向内側に向かって屈曲されることで対向方向内側に向かって凸状に膨出される第1膨出部H754cと、その第1膨出部H754cの径方向外側部分から対向方向外側に向かって屈曲されることで対向方向外側に向かって凸状に膨出される第2膨出部H754dと、その第2膨出部H754dから対向方向外側に向かって円柱状に突出されアーム部材H755(図1660参照)に連結される連結ピンH754eと、第2膨出部H754dよりも軸心側から対向方向外側に突設して形成される係合部H754fと、円板部H754aの外周面の一部を軸心側に向かって切り欠いて形成される右検出部H754gRと、を主に備える。なお、右円板カムH754Rは、右検出部H754gRが、左円板カムH754Lの左検出部H754gLと60°の角度をなす位置に配置されることのみが異なり、その他は右円板カムH754Rの形状を鏡写しした形状から構成される。中心軸部H754bは、内周が柱部材H753aと対応する六角形状に形成される。これにより、中心

30

40

50



軸部 H 7 5 4 b に柱部材 H 7 5 3 a を挿通させた状態では、柱部材 H 7 5 3 a に対する右円板カム H 7 5 4 R の回転（空回り）が規制される。第 1 膨出部 H 7 5 4 c は、中心軸部 H 7 5 4 b の軸を中心に円環形状に膨出して形成されると共に、外周面の一部から径方向の外側に突出する 2 箇所の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 と、第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 とを備える。第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 と第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 とは、後述する解除部材 H 7 5 6 と当接する部分であり、同一の形状に形成されると共に中心軸部 H 7 5 4 b の中心から径方向外側に同じ距離突出する位置に形成される。また、第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 と第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 とは、それぞれ円板部 H 7 5 4 a の軸を中心に公転方向に約 150° ずれた位置に形成され、円板カム H 7 5 4 の回転時に異なるタイミングで解除部材 H 7 5 6 に当接可能に構成される。連結ピン H 7 5 4 e は、駆動手段 H 7 5 0 の第 1 初期状態において、傾倒状態における傾倒装置 H 7 1 0 の軸部 H 7 1 1 e と最も離間距離の長い位置に配置される。即ち、中心軸部 H 7 5 4 b に対して傾倒状態における傾倒装置 H 7 1 0 の軸部 H 5 1 1 e の反対側に連結ピン H 7 5 4 e が配設される。係合部 H 7 5 4 f は、円板部 H 7 5 4 a の中心軸部 H 7 5 4 b を挟んで一対形成される。また、係合部 H 7 5 4 f は、突出先端が略 L 字状に屈曲され、その屈曲部分の先端が柱部材 H 7 5 3 a の係合溝 H 7 5 3 a 1 に挿入される。これにより、柱部材 H 7 5 3 a を右円板カム H 7 5 4 R の中心軸部 H 7 5 4 b に挿入した状態では、柱部材 H 7 5 3 a に対して右円板カム H 7 5 4 R の軸方向への変位が規制される。

10

#### 【 6 1 1 6 】

次いで、図 1 6 6 2 を参照して、解除部材 H 7 5 6 と回転爪部材 H 7 5 7 とについて説明する。なお、解除部材 H 7 5 6 と回転爪部材 H 7 5 7 とは左右一対で配設され、それらの構成は左右で同一なので、一方のみを説明する。図 1 6 6 2 ( a ) 及び図 1 6 6 2 ( b ) は、図 1 6 5 9 の矢印 M D C C C L X X X V a 方向視における解除部材 H 7 5 6 及び回転爪部材 H 7 5 7 の側面図である。なお、図 1 6 6 2 ( a ) では、解除部材 H 7 5 6 に対して回転爪部材 H 7 5 7 が第 2 スプリング H 7 5 9 の付勢方向終端位置まで回転した角度大状態が図示され、図 1 6 6 2 ( b ) では、解除部材 H 7 5 6 に対して回転爪部材 H 7 5 7 が第 2 スプリング H 7 5 9 の付勢力に抗して終端位置まで回転した角度小状態が図示される。図 1 6 6 2 ( a ) 及び図 1 6 6 2 ( b ) に示すように、解除部材 H 7 5 6 は、軸部材 H 7 5 2 に軸支される軸支孔 H 7 5 6 a を有する円環状に形成される本体部 H 7 5 6 b ( 図 1 6 5 9 参照 ) と、軸支孔 H 7 5 6 a の中心軸を中心とする円弧形状で回転爪部材 H 7 5 7 側に向かって本体部 H 7 5 6 b から凸設される凸設ピン H 7 5 6 c と、本体部 H 7 5 6 b から最大径で張り出す部分として構成される被当接部 H 7 5 6 d と、を主に備え、樹脂材料から形成される。解除部材 H 7 5 6 は、軸支孔 H 7 5 6 a が軸部材 H 7 5 2 に軸支されることで、本体部材 H 7 5 1 に対して回転可能に保持され、被当接部 H 7 5 6 d に円板カム H 7 5 4 が当接しない状態では、第 2 スプリング H 7 5 9 の付勢力により回転爪部材 H 7 5 7 に対して軸部材 H 7 5 2 を軸に図 1 6 6 2 に示す状態において右回り方向に最大位置まで回転され、角度大状態とされる。凸設ピン H 7 5 6 c は、回転爪部材 H 7 5 7 に当接して、回転爪部材 H 7 5 7 に駆動力を伝達する部分であり、回転爪部材 H 7 5 7 に当接可能な長さに設定される。また、凸設ピン H 7 5 6 c には、第 2 スプリング H 7 5 9 の一端が係合されており、これにより、第 2 スプリング H 7 5 9 の付勢力が解除部材 H 7 5 6 に伝達される。被当接部 H 7 5 6 d は、組立状態において、円板カム H 7 5 4 の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 及び第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 が当接可能に構成される部分である。被当接部 H 7 5 6 d に第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 及び第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 が当接されることで、解除部材 H 7 5 6 を本体部材 H 7 5 1 に対して回転させることができる。回転爪部材 H 7 5 7 は、軸部材 H 7 5 2 に軸支される軸支孔 H 7 5 7 a を有する本体部 H 5 7 5 b と、軸支孔 H 7 5 7 a の中心軸を中心とする円弧形状に沿って解除部材 H 7 5 6 の凸設ピン H 7 5 6 c を案内可能な大きさで本体部 H 7 5 7 b に穿設される（凸設ピン H 7 5 6 c の移動軌跡を内側に含む大きさで穿設される）案内長孔 H 7 5 7 c と、本体部 H 7 5 7 b から突設され第 1 スプリング H 7 5 8 の上端を係合可能に湾曲して形成される第 1 係合部 H 7 5 7 d と、軸支孔 H 7 5 7 a の中心軸から径方向外側に最大径で張り出した位置か

20

30

40

50

ら軸支孔 H 7 5 7 a を軸とする周方向に沿って本体部 H 7 5 7 b から凸設される鉤状部 H 7 5 7 e と、軸支孔 H 7 5 7 a を軸とする周方向に沿って本体部 H 5 7 5 b に凹設され第 2 スプリング H 7 5 9 の端部が係合される第 2 係合部 H 7 5 7 f と、を主に備える。本実施形態では、図 1 6 6 2 ( a ) に示す角度大状態において、解除部材 H 7 5 6 が回転爪部材 H 7 5 7 に対して後転方向 ( 図 1 6 6 2 ( a ) 時計回り方向 ) の終端位置に配置される。そのため、角度大状態において、被当接部 H 7 5 6 d に押し下げ方向の負荷がかけられると、解除部材 H 7 5 6 及び回転爪部材 H 7 5 7 が一体となって後転方向に回転する。一方、角度大状態において、被当接部 H 7 5 6 d に押し下げ方向の負荷がかけられると、図 1 6 6 2 ( b ) に示す角度小状態に至るまでは解除部材 H 7 5 6 のみを回転させ回転爪部材 H 7 5 7 の姿勢を維持することができる。

10

#### 【 6 1 1 7 】

次いで、操作ユニット H 1 8 0 の動作について説明する。初めに、図 1 6 6 3 及び図 1 6 6 4 を参照して、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態において、遊技者が押し込み操作する場合に動作について説明する。図 1 6 6 3 及び図 1 6 6 4 は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X X V I 線における操作ユニット H 1 8 0 の断面図である。なお、図 1 6 6 3 では、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態が図示され、図 1 6 6 4 では、図 1 6 6 3 の状態から遊技者が傾倒装置 H 7 1 0 を終端位置まで押し込んだ状態が図示される。また、図 1 6 6 3 及び図 1 6 6 4 では、傾倒装置 H 7 1 0 を押圧操作する遊技者の手の一例が 2 点鎖線で図示される。図 1 6 6 3 に示すように、傾倒装置 H 7 1 0 は、ねじりバネ H 7 1 7 により後転方向 ( 図 1 6 6 3 時計周り ) の付勢力を受けると共に、側面側反射部 H 7 1 2 の被係合凹部 H 7 1 2 a が回転爪部材 H 7 5 7 の鉤状部 H 7 5 7 e に引っ掛けられる。これにより、傾倒位置に配置された状態で傾倒装置 H 7 1 0 が姿勢維持される。即ち、傾倒位置に配置された状態において傾倒装置 H 7 1 0 には、後転方向 ( 図 1 6 6 3 時計回り ) の付勢力が常時作用される。図 1 6 6 3 に示す状態において、傾倒装置 H 7 1 0 の検出片 H 7 1 5 g は、ボタン検出センサ H 7 2 6 の上方側センサ H 7 2 6 a の検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサ H 7 2 6 の下方側センサ H 7 2 6 b の検出溝の手前に配置される。これにより、パチンコ機 H 1 0 は、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置されることと、遊技者による押圧操作がされていないことを認識することができる。図 1 6 6 4 に示すように、遊技者が傾倒装置 H 7 1 0 を押し込む操作を行うと、傾倒装置 H 7 1 0 が前転方向 ( 図 1 6 6 3 反時計周り ) に約 3 ° 回転する。この状態において、傾倒装置 H 7 1 0 の検出片 H 7 1 5 g は、ボタン検出センサ H 7 2 6 の上方側センサ H 7 2 6 a の検出溝に挿通されると共に、ボタン検出センサ H 7 2 6 の下方側センサ H 7 2 6 b の検出溝に挿通される。従って、ボタン検出センサ H 7 2 6 の上方側センサ H 7 2 6 a 及び下方側センサ H 7 2 6 b の検出状態の変化を判定することにより、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置から遊技者に押し込み操作されたことを判定することができる。

20

30

#### 【 6 1 1 8 】

次いで、図 1 6 6 3、図 1 6 6 5 及び図 1 6 6 6 を参照して、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置から起立位置に第 1 の速度 ( 円板カム H 7 5 4 の回転速度 ) で変位する場合の動作について説明する。図 1 6 6 5 及び図 1 6 6 6 は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X X V I 線における操作ユニット H 1 8 0 の断面図である。なお、図 1 6 6 5 及び図 1 6 6 6 では、図 1 6 6 3 に示す状態から円板カム H 7 5 4 が所定量だけ前転方向 ( 図 1 6 6 5 反時計回り方向 ) に回転し回転爪部材 H 7 5 7 が姿勢変化した状態が図示される。図 1 6 6 5 及び図 1 6 6 6 に示すように、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段 H 7 5 0 が第 1 初期状態とされる図 1 6 6 3 に示す状態から、円板カム H 7 5 4 を前転方向 ( 図 1 6 6 3 反時計回り方向 ) に回転させると、円板カム H 7 5 4 の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 が解除部材 H 7 5 6 の被当接部 H 7 5 6 d を押し下げることで解除部材 H 7 5 6 が後転方向 ( 図 1 6 6 3 時計回り方向 ) に回転し、その回転に伴い回転爪部材 H 7 5 7 が傾倒装置 H 7 1 0 の被係合凹部 H 7 1 2 a との係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置 H 7 1 0 に連結されるアーム部材 H 7 5 5 の案内孔 H 7 5 5 a の一方の終端位置 ( 傾倒装置 H 7 1 0 に連結される側から遠い側の終端位置 ) に円板カム H 7 5 4 の

40

50

連結ピン H 7 5 4 e が配置される。よって、傾倒装置 H 7 1 0 の上昇方向の（起立位置への）動作は、アーム部材 H 7 5 5 により規制されるので、傾倒装置 H 7 1 0 の上昇動作が、円板カム H 7 5 4 の回転角度に対応した動作態様とされる。そして、図 1 6 6 6 に示すように、円板カム H 7 5 4 の連結ピン H 7 5 4 e が、傾倒装置 H 7 1 0 の連結部 H 7 1 4 a（アーム部材 H 7 5 5 の連結棒 H 7 5 5 b が連結される位置）と円板カム H 7 5 4 の回転軸とを繋ぐ直線上まで回転されることで、傾倒装置 H 7 1 0 が起立位置まで変位される。なお、円板カム H 7 5 4 の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 と解除部材 H 7 5 6 との当接が解除され、解除部材 H 7 5 6 が図 1 6 6 5 に示す状態から前転方向（図 1 6 6 5 反時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材 H 7 5 7 が傾倒位置における傾倒装置 H 7 1 0 の被係合凹部 H 7 1 2 a と係合可能な位置（図 1 6 6 3 に示す位置と同じ位置）まで前転方向に回転される。よって、図 1 6 6 6 に示す起立位置に配置された状態から、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 が遊技者に押圧操作される場合には、傾倒装置 H 7 1 0 に連結されるアーム部材 H 7 5 5 を円板カム H 7 5 4 の連結ピン H 7 5 4 e に倣って（案内孔 H 7 5 5 a に沿って連結ピン H 7 5 4 e を摺動させて）変位させることで、傾倒装置 H 7 1 0 を傾倒位置まで変位させると共に、傾倒装置 H 7 1 0 を傾倒位置に保持することができる。また、図 1 6 6 6 に示す起立位置に配置された状態から、円板カム H 7 5 4 が前転方向（図 1 6 6 6 反時計回り方向）にさらに回転される場合には、円板カム H 7 5 4 の連結ピン H 7 5 4 e が前転方向に回転することで、アーム部材 H 7 5 5 が下方に向けて引っ張られ、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に向けて変位される。即ち、円板カム H 7 5 4 の回転角度に対応した下降動作を傾倒装置 H 7 1 0 にさせることができる。

10

20

#### 【 6 1 1 9 】

次いで、図 1 6 6 7 及び図 1 6 6 8 を参照して、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置から起立位置に第 2 の速度（傾倒装置 H 7 1 0 の軸部材 H 7 1 6 に配設されるねじりバネ H 7 1 7 の付勢力）で変位する場合の動作について説明する。図 1 6 6 7 及び図 1 6 6 8 は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X X X V I 線における操作ユニット H 1 8 0 の断面図である。なお、図 1 6 6 7 では、図 1 6 6 2 に示す状態から円板カム H 7 5 4 が回転され、第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 が被当接部 H 7 5 6 d に当接された状態が図示され、図 1 6 6 8 では、図 1 6 6 7 に示す状態から円板カム H 7 5 4 が所定量だけ前転方向（図 1 6 6 7 の反時計回り方向）に回転し回転爪部材 H 7 5 7 が姿勢変化した状態が図示される。図 1 6 6 7 及び図 1 6 6 8 に示すように、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置され、かつ、駆動手段 H 7 5 0 が第 2 初期状態とされる図 1 6 6 7 に示す状態から、円板カム H 7 5 4 を前転方向（図 1 6 6 7 反時計回り方向）に回転させると、円板カム H 7 5 4 の第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 が解除部材 H 7 5 6 の被当接部 H 7 5 6 d を押し下げることで解除部材 H 7 5 6 が後転方向（図 1 6 6 7 時計回り方向）に回転し、その回転に伴い回転爪部材 H 7 5 7 が傾倒装置 H 7 1 0 の被係合凹部 H 7 1 2 a との係合が外れる位置まで後転方向に回転する。このとき、傾倒装置 H 7 1 0 に連結されるアーム部材 H 7 5 5 の案内孔 H 7 5 5 a の他方の終端位置（傾倒装置 H 7 1 0 に連結される側に近い終端位置）に近い位置に円板カム H 7 5 4 の連結ピン H 7 5 4 e が配置される（即ち、一方の終端位置との間に距離を隔てた位置に配置される）。よって、傾倒装置 H 7 1 0 の上昇方向の動作は、上記した第 1 の速度（円板カム H 7 5 4 の回転速度）に伴って変位されず、傾倒装置 H 7 1 0 に配置されるねじりバネ H 7 1 7 の付勢力による変位速度に伴って変位される。なお、第 1 1 1 実施形態では、ねじりバネ H 7 1 7 の付勢力による傾倒装置 H 7 1 0 の変位速度は、第 1 の速度よりも速く設定される（即ち、付勢力が十分に強く設定される）。従って、第 1 1 1 実施形態では、第 1 の速度と第 2 の速度とで、傾倒装置 H 7 1 0 の上昇方向への動作速度を変更することができるので、傾倒装置 H 7 1 0 の変位による演出態様を増やすことができる。その結果、傾倒装置 H 7 1 0 の変位による演出効果を向上できる。また、第 1 1 1 実施形態では、円板カム H 7 5 4 を後転方向（図 1 6 6 3 ~ 図 1 6 6 8 時計回り方向）に回転させて、円板カム H 7 5 4 の第 1 突出部 H 7 5 4 c 1 及び第 2 突出部 H 7 5 4 c 2 を被当接部 H 7 5 6 d に当接させて解除部材 H 7 5 6 を前転方向（図 1 6 6 3 ~ 図 1 6 6 8 反時計回り方向）に回転させた場合には、上記したように回転爪部材 H 7 5 7 が非変位とされる（図

30

40

50

1662(b)参照)。これにより、回転爪部材H757が傾倒装置の被係合凹部H712aとの係合を解除しない態様で、円板カムH754の位置を変更することができる。その結果、第1の速度または第2の速度で連続して傾倒装置H710を起立位置に変位させることが可能となり、傾倒装置H710の変位による演出効果を向上することができる。

#### 【6120】

次いで、図1669から図1677を参照して、揺動装置H730について説明する。初めに、図1669から図1672を参照して、揺動装置H730の全体構成について説明する。図1669(a)は、揺動装置H730上面図であり、図1669(b)は、図1669(a)の矢印MDCXCXCIIb方向視における揺動装置H730の側面図であり、図1670(a)は、図1669(b)のMDCXCXCIIa線における揺動装置H730の断面図であり、図1670(b)は、図1669(a)のMDCXCXCIIb線における揺動装置H730の断面図であり、図1671は、揺動装置H730の分解正面斜視図であり、図1672は、揺動装置H730の分解背面斜視図である。なお、上記したように、揺動装置H730はパチンコ機H10に対して変位部材H790を正面側上方に傾けた状態で下枠部材H720に配置される(図1656参照)が、揺動装置H730における以下の説明では、ベース手段H770、駆動手段H780、及び、変位部材H790が配設される方向(図1669(a)の上下方向)を前後方向として説明する。図1669から図1672に示すように、揺動装置H730は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に配設されるベース手段H770と、そのベース手段H770の背面側(矢印B方向側)に軸支される駆動手段H780と、ベース手段H770を介して駆動手段H780の正面側(矢印F方向側)に配設される変位部材H790と、を主に備える。なお、変位部材H790は、ベース手段H770及び駆動手段H780に対して相対変位可能に配設されており、第1コイルバネH793及び第2コイルバネH794により駆動手段H780に対して正面側に平行に張り出した状態(図1669(a)に示す状態)を駆動手段H780に対する変位部材H790の初期位置として説明する。変位部材H790は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側(矢印B方向側)に配設されるベース手段H770から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材H790は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部H791と、その透過部H791の背面側の縁部3箇所から背面側に向かって突出する係合部H792と、を主に備える。透過部H791は、背面側(矢印B方向側)から入射される光を拡散して正面側から出射させるための光拡散部であり、半円形状に形成される内方側の側面(背面側の側面)に凹凸状に形成される凹凸部H791aを備え、無色透明の光を透過可能な樹脂材料から形成される。なお、透過部H791の凹凸部H791aは、透過部H791の外方側の側面(正面側の側面)に形成されても良いし、透過部H791の内方側および外方側の両側面に形成しても良い。また、透過部H791が平坦面を有する平板状に形成され、その平坦面の少なくとも一方の側面に凹凸部H791aが形成されても良い。また、凹凸形状の凹凸部H791aにより光を拡散するものでなく、レーザー光等により透過部H791の内部に形成した傷により光を拡散するものであっても良い。

#### 【6121】

係合部H792は、上方側の同一高さ位置に形成される一対の上側係合部H792aと、下方側の縁部に形成される下側係合部H792bと、を備え、それら一対の上側係合部H792a及び下側係合部H792bがベース手段H770または駆動手段H780に変位可能な状態で連結される。これにより、変位部材H790は、ベース手段H770及び駆動手段H780に対して変位可能とされる。一対の上側係合部H792aは、背面側の突出先端部から屈曲する屈曲部H792a1と、その屈曲部H792a1から背面側に向かって円柱状に突出する円柱部H792a2と、を主に備える。屈曲部H792a1は、駆動手段H780に係合される部分であり、組み立て状態では駆動手段H780の内側に配設され、変位部材H790が正面側(矢印F方向側)へ所定距離変位する場合に、駆動手段H780に当接して変位部材H790の正面側への変位を規制可能とされる。これに

より、駆動手段 H 7 8 0 からの変位部材 H 7 9 0 の脱落を抑制できる。なお、第 1 1 1 実施形態では、一对の上側係合部 H 7 9 2 a のそれぞれの屈曲部 H 7 9 2 a 1 が、それぞれ反対方向となる左右方向外側に向けて屈曲される。円柱部 H 7 9 2 a 2 は、上側係合部 H 7 9 2 a と駆動手段 H 7 8 0 との間に配設される第 1 コイルバネ H 7 9 3 を案内する部分であり、第 1 コイルバネ H 7 9 3 の内径よりも小さい外径に形成され、第 1 コイルバネ H 7 9 3 の内部に挿入可能とされる。なお、上側係合部 H 7 9 2 a は、円柱部 H 7 9 2 a 2 に案内される第 1 コイルバネ H 7 9 3 の付勢力により正面側に向かって付勢された状態で駆動手段 H 7 8 0 に配設される。下側係合部 H 7 9 2 b は、ベース手段 H 7 7 0 と係合される屈曲部 H 7 9 2 b 1 を備える。組み立て状態では、ベース手段 H 7 7 0 に形成される溝部の内側に屈曲部 H 7 9 2 b 1 が挿入され、正面側（矢印 F 方向側）または背面側（矢印 B 方向側）へ変位部材 H 7 9 0 が所定距離変位する場合に、ベース手段 H 7 7 0 に当接して変位部材 H 7 9 0 の正面側または背面側への変位を規制可能とされる。これにより、ベース手段 H 7 7 0 からの変位部材 H 7 9 0 の脱落を抑制できる。なお、下側係合部 H 7 9 2 b とベース手段 H 7 7 0 との間には、第 2 コイルバネ H 7 9 4 が配設されており、その第 2 コイルバネ H 7 9 4 の付勢力により、下側係合部 H 7 9 2 b は正面側に向かって付勢された状態で配設される。変位部材 H 7 9 0 は、第 1 コイルバネ H 7 9 3 及び第 2 コイルバネ H 7 9 4 により正面側に付勢されることで、ベース手段 H 7 7 0 及び駆動手段 H 7 8 0 に対して相対変位した後で初期位置に変位することができる。即ち、変位部材 H 7 9 0 に負荷がかけられていない状態（例えば、駆動手段 H 7 8 0 から駆動力が作用していない状態）では、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 が初期位置に配置される。

10

20

#### 【 6 1 2 2 】

次いで、図 1 6 7 3 を参照して、ベース手段 H 7 7 0 について説明する。図 1 6 7 3 ( a ) は、ベース手段 H 7 7 0 の分解正面斜視図であり、図 1 6 7 3 ( b ) は、ベース手段 H 7 7 0 の分解背面斜視図である。図 1 6 7 3 ( a ) 及び図 1 6 7 3 ( b ) に示すように、ベース手段 H 7 7 0 は、下枠部材 H 7 2 0 の背面板 H 7 2 2 ( 図 1 6 5 6 参照 ) に締結固定される上側ベース部材 H 7 7 1 と、その上側ベース部材 H 7 7 1 の下方側（矢印 D 方向側）に配設される下側ベース部材 H 7 7 2 と、上側ベース部材 H 7 7 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される基板部材 H 7 7 3 と、基板部材 H 7 7 3 の正面側を覆う態様で上側ベース部材 H 7 7 1 の正面側に配設される第 1 拡散部材 H 7 7 4 と、を主に備える。上側ベース部材 H 7 7 1 は、正面側に基板部材 H 7 7 3 が取り付けられる正面部 H 7 7 1 a と、その正面部 H 7 7 1 a の上方側の縁部から背面側に向かって延設される上面部 H 7 7 1 b と、正面部 H 7 7 1 a の下方側の縁部の左右両端から背面側に向かって突出される第 1 係合部 H 7 7 1 c と、正面部 H 7 7 1 a の下方側の縁部から下方側に向かって突出される第 2 係合部 H 7 7 1 d と、正面部 H 7 7 1 a の左右両側に位置し前後方向に開口する円環形状に形成される挿通孔 H 7 7 1 e と、を主に備え、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。正面部 H 7 7 1 a は、正面視において上方側が開放される略コ字形状に形成され、開放部分を介して正面側（矢印 F 方向側）に配設される基板部材 H 7 7 3 に配線を連結することができる。また、正面部 H 7 7 1 a の開放部分を覆設する位置に基板部材 H 7 7 3 を配設可能に形成され、開放部分を介して基板部材 H 7 7 3 の発光により生じる熱を放温することが可能とされる。これにより、基板部材 H 7 7 3 が熱により破損することを抑制できる。また、正面部 H 7 7 1 a には、左右両側に一对形成される挿通孔 H 7 7 1 e の内側部分に第 1 拡散部材 H 7 7 4 を挿通した螺子を螺入可能な締結部 H 7 7 1 a 1 が円柱状に形成される。これにより、正面部 H 7 7 1 a の正面側に第 1 拡散部材 H 7 7 4 を締結固定することができる。なお、基板部材 H 7 7 3 は、正面部 H 7 7 1 a に円柱状に形成される締結部 H 7 7 1 a 1 を避けるように円弧状に凹設される凹部 H 7 7 3 a を備え、その凹部 H 7 7 3 a の内側に締結部 H 7 7 1 a 1 を挿入した状態で正面部 H 7 7 1 a の正面側に配設される。これにより、上側ベース部材 H 7 7 1 に対する基板部材 H 7 7 3 の上下左右方向への移動を規制でき、また、正面側に第 1 拡散部材 H 7 7 4 が配設されることで、上側ベース部材 H 7 7 1 に対する基板部材 H 7 7 3 の前後方向の移動が規制される。

30

40

50

## 【 6 1 2 3 】

上面部 H 7 7 1 b は、後述する駆動手段 H 7 8 0 を軸支する部分であり、上下方向に円形状に貫通され駆動手段 H 7 8 0 の軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b が挿通される上側軸支部 H 7 7 1 b 1 を備える。これにより、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して相対変位可能な状態で保持される。第 1 係合部 H 7 7 1 c は、下枠部材 H 7 2 0 の背面板 H 7 2 2 ( 図 1 6 5 6 参照 ) に係合する部分であり、下枠部材 H 7 2 0 に係合するように先端が屈曲される略 L 字状に形成される。下枠部材 H 7 2 0 に揺動装置 H 7 3 0 を配設する際には、第 1 係合部 H 7 7 1 c を下枠部材 H 7 2 0 に係合させることで、挿通孔 H 7 7 1 e を挿通した螺子を下枠部材 H 7 2 0 に締結させやすくできる。なお、ベース手段 H 7 7 0 は、挿通孔 H 7 7 1 e を挿通した螺子を下枠部材 H 7 2 0 に締結することにより、下枠部材 H 7 2 0 に対して固定される。これにより、後述するように駆動手段 H 7 8 0 が動作される際に、ベース手段 H 7 7 0 が下枠部材 H 7 2 0 に対して非変位とされる。第 2 係合部 H 7 7 1 d は、下側ベース部材 H 7 7 2 に係合する部分であり、下側ベース部材 H 7 7 2 に係合するように先端が屈曲される略 L 字状に形成される。上側ベース部材 H 7 7 1 に下側ベース部材 H 7 7 2 を配設する際には、第 2 係合部 H 7 7 1 d を下側ベース部材 H 7 7 2 に係合させることで、下側ベース部材 H 7 7 2 を挿通した螺を上側ベース部材 H 7 7 1 に締結させやすくできる。下側ベース部材 H 7 7 2 は、上側ベース部材 H 7 7 1 の下方側 ( 矢印 D 方向側 ) に配設され、第 2 係合部 H 7 7 1 d が係合される底面部 H 7 7 2 a と、その底面部 H 7 7 2 a の背面側 ( 矢印 D 方向側 ) の縁部から上方側に延設され、上側ベース部材 H 7 7 1 の背面側の一部を覆う背面部 H 7 7 2 b と、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。底面部 H 7 7 2 a は、第 2 係合部 H 7 7 1 d を挿入させると共に第 2 係合部 H 7 7 1 d の先端を係合可能な形状に凹設される被係合部 H 7 7 2 a 1 と、矩形状に開口され変位部材 H 7 9 0 の下側係合部 H 7 9 2 b の屈曲部 H 7 9 2 b 1 を挿入可能な開口部 H 7 7 2 a 2 と、を主に備える。開口部 H 7 7 2 a 2 は、変位部材 H 7 9 0 を駆動手段 H 7 8 0 に対して初期位置から変位させる場合に、その変位を許容すると共に所定以上の変位を規制する部分であり、屈曲部 H 7 9 2 b 1 に対して所定の隙間を有する大きさに形成される。背面部 H 7 7 2 b は、上下方向に円形状に貫通され駆動手段 H 7 8 0 の軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b が挿通される下側軸支部 H 7 7 2 b 1 と、前後方向に穿設され上側ベース部材 H 7 7 1 に螺入する螺子を背面側から挿入可能な挿通孔 H 7 7 2 b 2 と、を主に備える。

## 【 6 1 2 4 】

下側軸支部 H 7 7 2 b 1 は、上面部 H 7 7 1 b に形成される上側軸支部 H 7 7 1 b 1 と同軸上に形成される。これにより、駆動手段 H 7 8 0 は、ベース手段 H 7 7 0 に対して上下の軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b が軸支され、上側軸支部 H 7 7 1 b 1 及び下側軸支部 H 7 7 2 b 1 の中心を軸として回転可能とされる。基板部材 H 7 7 3 は、正面側に複数の発光手段 H 7 7 3 b が配置される電子基板 ( プリント基板 ) であり、正面側に配設される第 1 拡散部材 H 7 7 4 に向けて光を発光可能とされる。なお、第 1 拡散部材 H 7 7 4 に出射される光は、第 1 拡散部材 H 7 7 4 を透過して変位部材 H 7 9 0 の背面側に出射され、変位部材 H 7 9 0 を介し操作ユニット H 1 8 0 の正面側から出射される。第 1 拡散部材 H 7 7 4 は、正面視において基板部材 H 7 7 3 を覆設する大きさに形成される。これにより、操作ユニット H 1 8 0 の内部に不正部材を挿入できたとしても、基板部材 H 7 7 3 まで、その不正部材が挿入されることを抑制できる。即ち、基板部材 H 7 7 3 は、遊技者の操作が不可能な領域に配置される。また、第 1 拡散部材 H 7 7 4 は、発光手段 H 7 7 3 b の光が照射される領域が正面側に向かって部分的に膨出され、その膨出部分の正面側の側面に凹凸状に形成される凹凸部 H 7 7 4 a が形成される。発光手段 H 7 7 3 b から出射される光は、凹凸部 H 7 7 4 a を介して正面側に出射されることにより左右上下方向に拡散される。これにより、第 1 拡散部材 H 7 7 4 の正面側に配設される変位部材 H 7 9 0 に発光手段 H 7 7 3 b の光を照射しやすくできる。また、第 1 拡散部材 H 7 7 4 は、上側ベース部材 H 7 7 1 の締結部 H 7 7 1 a 1 に螺入する螺子を挿通可能に前後方向に挿通する挿通孔 H 7 7 4 b を備え、正面側から挿通孔 H 7 7 4 b を挿通した螺子を上側ベース部材 H 7 7

1に締結することで、上側ベース部材H771に締結固定される。

【6125】

次いで、図1674を参照して、駆動手段H780について説明する。図1674(a)は、駆動手段H780の分解正面斜視図であり、図1674(b)は、駆動手段H780の分解背面斜視図である。図1674(a)及び図1674(b)に示すように、駆動手段H780は、駆動軸H781aを背面側(矢印B方向側)に向かって突出させた状態で配設される駆動モータH781と、その駆動モータH781の駆動軸H781aに連結される錘部材H782と、駆動モータH781及び錘部材H782の上方側を覆設する上側カバー部材H783と、駆動モータH781及び錘部材H782の下方側を覆設する下側カバー部材H784と、を主に備える。錘部材H782は、駆動モータH781の駆動軸H781aの回転により回転される部材であり、駆動軸H781aが挿入される挿入孔H782aを備える。また、錘部材H782は、半円形状に形成されると共に、挿入孔H782aが円形部分の中心位置に形成される。即ち、錘部材H782は、駆動軸H781aの軸に対して一方に偏る位置に配置される。そのため、錘部材H782を駆動軸H781aの軸を中心に回転させた際には、錘部材H782の回転に伴って錘部材H782の重心が駆動軸H781aの軸回りを回転変位することとなり、錘部材H782の回転に伴って錘部材H782の遠心力が作用する方向を変更することができる。この遠心力の作用する方向の変化により、駆動手段H780をベース手段H770に対して変位させることができる。なお、ベース手段H770に対する駆動手段H780の変位についての詳しい説明は後述する。上側カバー部材H783は、駆動モータH781及び錘部材H782の上方側(矢印U方向側)を覆設するために下方側(矢印D方向側)が開放された箱状に形成されるカバー部H783aと、そのカバー部H783aの左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端部に背面側に向かって凹設される収容凹部H783b1が形成される突設部H783bと、カバー部H783aの上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段H770の上側軸支部H771b1に挿入される上側軸部H783cと、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。収容凹部H783b1は、上述した変位部材H790(図1672参照)の上側係合部H792aが挿入される部分であり、左右外側の側面に上側係合部H792aの屈曲部H792a1と係合可能な凸部H783b2が内側に向かって突出される。また、凸部H783b2と上下に隣り合う部分には、収容凹部H783b1の一部が背面側に向かって切り欠かれる。これにより、凸部H783b2を左右外側に変形可能とされ、収容凹部H783b1の内側に上側係合部H792aを挿入する際には、凸部H783b2を左右外側に変形させて上側係合部H792aを挿入可能な大きさの開口を形成できる。一方で、収容凹部H783b1の内側に上側係合部H792aを挿入した後では、凸部H783b2を元の位置に戻すことで、凸部H783b2を上側係合部H792aの屈曲部H792a1と前後方向に重なる位置に配置できる。その結果、変位部材H790が上側カバー部材H783(駆動手段H780)から抜け出ることを抑制できる。なお、収容凹部H783b1の内側部分における左右方向(矢印L-R方向)の開口幅は、屈曲部H792a1を除く上側係合部H792aの左右方向における厚みよりも若干大きく形成される。これにより、所定の駆動力が変位部材H790に作用する場合には変位部材H790が駆動手段H780に対して左右方向に変位可能とされる。なお、駆動手段H780に対する変位部材H790の変位についての詳しい説明は後述する。下側カバー部材H784は、駆動モータH781及び錘部材H782の下方側(矢印D方向側)を覆設するために上方側(矢印U方向側)が開放された箱状に形成されるカバー部H784aと、カバー部H784aの下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段H770の下側軸支部H772b1に挿入される下側軸部H784bと、下側カバー部材H784の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体H785が配設される被当接部H784cと、を主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。被当接部H784cは、上述したボタン部H181が遊技者に押圧操作され傾倒装置H710が下方側に押し込まれる位置に変位した場合に、傾倒装置H710の正面側透過部H711の下端が弾性体H785を介して当接される部分である。これにより、遊技

10

20

30

40

50

者がボタン部 H 1 8 1 を押圧操作した場合には、その遊技者の操作力が駆動手段 H 7 8 0 に作用される。従って、ボタン部 H 1 8 1 の操作に伴って傾倒装置 H 7 1 0 の内側に配設される揺動装置 H 7 3 0 を変位させることができる。その結果、ボタン部 H 1 8 1 を操作する遊技者の興趣を向上できる。なお、ボタン部 H 1 8 1 の押圧操作に伴う揺動装置 H 7 3 0 の変位についての詳しい説明は後述する。

#### 【 6 1 2 6 】

次いで、図 1 6 7 5 から図 1 6 7 7 を参照して、ベース手段 H 7 7 0 に対して駆動手段 H 7 8 0 および変位部材 H 7 9 0 を変位させた場合について説明する。初めに、図 1 6 7 5 及び図 1 6 7 6 を参照して、ベース手段 H 7 7 0 に対する駆動手段 H 7 8 0 の変位について説明する。図 1 6 7 5 ( a ) は、ベース手段 H 7 7 0 及び駆動手段 H 7 8 0 の上面図であり、図 1 6 7 5 ( b ) は、図 1 6 7 5 ( a ) の M D C C C X C V I I I b 線における駆動手段 H 7 8 0 の断面図であり、図 1 6 7 6 ( a ) は、ベース手段 H 7 7 0 及び駆動手段 H 7 8 0 の上面図であり、図 1 6 7 6 ( b ) は、図 1 6 7 6 ( a ) の M D C C C X C I X b 線における駆動手段 H 7 8 0 の断面図である。なお、図 1 6 7 5 ( a ) 及び図 1 6 7 5 ( b ) では、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転させた状態（以下「左向き状態」と称す）が図示され、図 1 6 7 6 ( a ) 及び図 1 6 7 6 ( b ) では、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転させた状態（以下「右向き状態」と称す）が図示される。また、以下の説明では、左向き状態と右向き状態との間の中間位置に駆動手段 H 7 8 0 が配置される状態（図 1 6 6 9 に示す状態）を「中間配置状態」と称して説明する。また、図 1 6 7 5 ( b ) 及び図 1 6 7 6 ( b ) では、錘部材 H 7 8 2 の変位により作用する遠心力の方向が矢印 H 7 8 2 b の符号を付して図示される。また、錘部材 H 7 8 2 を駆動する駆動モータ H 7 8 1 （その他装置 H 2 2 8 （図 1 6 1 9 参照））は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の入出力ポート H 2 2 5 に接続され、主制御装置 H 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。図 1 6 7 5 に示すように、駆動手段 H 7 8 0 の駆動モータ H 7 8 1 が回転されて、錘部材 H 7 8 2 が駆動軸 H 7 8 1 a に対して右側に位置する際には、その錘部材 H 7 8 2 の遠心力が右方向に作用される（図 1 6 7 5 ( b ) の矢印 H 7 8 2 b 参照）。これにより、駆動手段 H 7 8 0 の背面側が右方向に引っ張られ、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に反時計回り方向（正面側を右方向）に回転される。一方、図 1 6 7 6 に示すように、駆動手段 H 7 8 0 の駆動モータ H 7 8 1 が回転されて、錘部材 H 7 8 2 が駆動軸 H 7 8 1 a に対して左側に位置する際には、その錘部材 H 7 8 2 の遠心力が左方向に作用される（図 1 6 7 6 ( b ) の矢印 H 7 8 2 b 参照）。これにより、駆動手段 H 7 8 0 の背面側が左方向に引っ張られ、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に時計回り方向（正面側を左方向）に回転される。この場合、上記したように駆動手段 H 7 8 0 には、変位部材 H 7 9 0 が配設されるので、ベース手段 H 7 7 0 に対して駆動手段 H 7 8 0 を変位させた場合には、ベース手段 H 7 7 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を変位させることができる。よって、ベース手段 H 7 7 0 の第 1 拡散部材 H 7 7 4 及び基板部材 H 7 7 3 に対する変位部材 H 7 9 0 の姿勢を変化させることができるので、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して遊技者側に出射される光の態様を変更することができる。その結果、光の態様の変化による演出効果を向上することができる。即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。また、発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は



一様であり、演出効果が十分ではない。

【 6 1 2 7 】

これに対し、第 1 1 1 実施形態における操作ユニット H 1 8 0 では、発光手段 H 7 7 3 b を有する基板部材 H 7 7 3 の正面側に配設され光を拡散可能な凹凸部 H 7 9 1 a を有する変位部材 H 7 9 0 が、発光手段 H 7 7 3 b の光の出射方向と交差する方向に発光手段 H 7 7 3 b に対して変位することができるので、変位部材 H 7 9 0 に対する光の入射位置を変更することができる。これにより、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出を変位部材 H 7 9 0 の変位により変更できる。その結果、発光手段 H 7 7 3 b による光の演出を向上できる。即ち、発光手段 H 7 7 3 b に対して光を透過可能な変位部材 H 7 9 0 が相対変位可能に配設されるので、発光手段 H 7 7 3 b から変位部材 H 7 9 0 への光の入射態様（入射角度）及び、変位部材 H 7 9 0 を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、変位部材 H 7 9 0 を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。さらに、第 1 1 1 実施形態における操作ユニット H 1 8 0 では、発光手段 H 7 7 3 b を有する基板部材 H 7 7 3 が下枠部材 H 7 2 0 に固定され、変位部材 H 7 9 0 が基板部材 H 7 7 3 及び下枠部材 H 7 2 0 に対して変位可能とされるので、変位部材 H 7 9 0 を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段 H 7 7 3 b の発光状態（発光、非発光）に関わらず、変位部材 H 7 9 0 を変位させて変位部材 H 7 9 0 の変位を視認させる演出も行うことができる。また、発光手段 H 7 7 3 b を有する基板部材 H 7 7 3 が下枠部材 H 7 2 0 に固定され、変位部材 H 7 9 0 が基板部材 H 7 7 3 及び下枠部材 H 7 2 0 に対して変位可能とされるので、変位部材 H 7 9 0 を介して視認される光の態様を変更する際に、基板部材 H 7 7 3 が振動することを抑制できる。その結果、発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）の破損を抑制できる。さらに、上記したように、変位部材 H 7 9 0 は、凹凸部 H 7 9 1 a を備え、変位部材 H 7 9 0 に入射する光を拡散可能とされるので、凹凸部 H 7 9 1 a が形成されていない場合に比べて、発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）に対する変位部材 H 7 9 0 の変位による光の態様の変化を大きくできる。その結果、変位部材 H 7 9 0 を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第 1 1 1 実施形態における変位部材 H 7 9 0 は、凹凸部 H 7 9 1 a を有する場合について説明したが、変位の前後で発光手段 H 7 7 3 b から出射される光の入射角を変更できるものであれば、変位部材 H 7 9 0 が凹凸部 H 7 9 1 a を備えず平坦面に形成されるものであっても良い。また、第 1 1 1 実施形態における操作ユニット H 1 8 0 では、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して軸部 H 7 8 3 c, H 7 8 4 b を軸に変位可能に構成されるので、駆動手段 H 7 8 0 に伴って変位する変位部材 H 7 9 0 も同様に回転変位される。従って、変位部材 H 7 9 0 が基板部材 H 7 7 3 に対して左右方向（矢印 L - R 方向）に変位される際に、変位部材 H 7 9 0 は前後方向（矢印 F - B 方向）にも変位される。これにより、発光手段 H 7 7 3 b から出射される光が変位部材 H 7 9 0 に入射するまでの距離を変更することができるので、変位部材 H 7 9 0 の変位に伴って、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して遊技者側に出射される光の態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段による光の演出を向上できる。

【 6 1 2 8 】

なお、第 1 1 1 実施形態における揺動装置 H 7 3 0 では、錘部材 H 7 8 2 を駆動モータ H 7 8 1 により回転させることで、錘部材 H 7 8 2 の遠心力が作用する向きを変更してベース手段 H 7 7 0 に対して駆動手段 H 7 8 0 の位置を左向き状態および右向き状態の間で変更できると共に、駆動手段 H 7 8 0 に配設される変位部材 H 7 9 0 をベース手段 H 7 7 0 に対して変位することができる。よって、駆動モータ H 7 8 1 の駆動を継続させることで、ベース手段 H 7 7 0 に対して駆動手段 H 7 8 0 の位置を左向き状態および右向き状態に繰り返し変位させることができる。即ち、揺動装置 H 7 3 0 に連結される（揺動装置 H 7 3 0 と一緒に変位される）変位部材 H 7 9 0 は、駆動モータ H 7 8 1 が配設され、駆動モータ H 7 8 1 の駆動力により変位される。従って、駆動モータ H 7 8 1 の駆動力を利用して、発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）に対して変位部材 H 7 9 0 を

10

20

30

40

50

変位させることができるので、任意のタイミング（駆動モータH781を駆動するタイミング）で発光手段H773b（基板部材H773）に対して変位部材H790を変位させることができる。また、揺動装置H730に駆動モータH781が配設されるので、駆動モータH781が下枠部材H720に固定される基板部材H773に配設される場合に比べて、変位部材H790に駆動力を伝達するまでの介在部品を少なくできる。従って、駆動モータH781の駆動力を揺動装置H730（変位部材H790）に使いやすくできる。また、第111実施形態における揺動装置H730は、上述したように、揺動装置H730はパチンコ機H10に対して変位部材H790を正面側上方に傾けた状態で下枠部材H720に配置される（図1656参照）ので、ベース手段H770に対して駆動手段H780を中間配置状態となる位置に変位させる場合には、錘部材H782を駆動軸H781aに対して下方側に配置することで、錘部材H782の重力によりベース手段H770に対して駆動手段H780を中間配置状態とされる位置まで回転させることができる。即ち、駆動手段H780の錘部材H782の停止位置を変更する（錘部材H782を所定位置に停止させる）ことで、ベース手段H770に対する駆動手段H780の停止位置を変更することができる。さらに、第111実施形態における操作ユニットH180では、傾倒装置H710のボタン部H181が押圧操作された際に、傾倒装置H710の正面側透過部H711の下端が弾性体H785を介して駆動手段H780に当接され、その当接により駆動手段H780をベース手段H770に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置H710のボタン部H181が押圧操作された場合には、変位部材H790が駆動手段H780と共に所定位置（駆動手段H780が中間位置状態とされる位置）に変位される。従って、遊技者のボタン部H181の押圧操作に連動して、変位部材H790の透過部H791を介して視認される光の演出態様を変更することができる。

#### 【6129】

即ち、第111実施形態における操作ユニットH180では、傾倒装置H710のボタン部H181を押圧操作した際に、駆動手段H780及び変位部材H790を変位させることができ、変位部材H790の少なくとも一部を第1拡散部材H774（基板部材H773）に対して近づける方向（第1拡散部材H774の正面側）に変位部材H790の透過部H791を変位させることができる。従って、第1拡散部材H774（基板部材H773）に透過部H791が近づくので、透過部H791を介して基板部材H773から出射される光を拡散しやすくできる。その結果、ボタン部H181が操作されたことを光により遊技者に認識させやすくでき、遊技者の興味を向上できる。なお、遊技者がボタン部H181の押圧操作に際し、変位部材H790の少なくとも一部が第1拡散部材H774（基板部材H773）に対して離れる方向（第1拡散部材H774の正面側から退避する方向）に変位するように構成しても良い。これによれば、透過部H791を第1拡散部材H774の正面側から退避させることができるので、上記した第1拡散部材H774の正面側に透過部H791が変位される場合に比べて、透過部H791による基板部材H773の光の拡散を抑えることができる。その結果、基板部材H773から出射される光を遊技者の手（ボタン部H181）に照射しやすくでき、遊技者の手に光を当てることでボタン部H181を押圧操作する際の興味を向上できる。また、駆動手段H780（変位部材H790）に当接可能に変位される傾倒装置H710を備え、駆動手段H780（変位部材H790）に当接された傾倒装置H710の変位に伴って駆動手段H780（変位部材H790）が変位可能とされるので、発光手段H773b（基板部材H773）に対する駆動手段H780（変位部材H790）の変位を傾倒装置H710の変位に連動させることができる。これにより、発光手段H773b（基板部材H773）に対する駆動手段H780（変位部材H790）の変位による演出効果を高めることができる。なお、傾倒装置H710は、遊技者により操作される操作ユニットH180を備え、その操作ユニットH180操作により、傾倒装置H710の変位に伴って駆動手段H780（変位部材H790）を変位させることができるので、駆動手段H780（変位部材H790）の変位を所望のタイミングで変位させることができる。これにより、変位部材H790を介して

視認される光の態様と遊技者のボタン部 H 1 8 1 の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。例えば、遊技者のボタン部 H 1 8 1 の押圧操作に連動して、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出態様を変更することができるので、光の演出態様の変更によりボタン部 H 1 8 1 を所定位置まで押下したことを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を何度も押圧操作したり、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を必要以上に押圧操作し続けることを抑制できる。その結果、遊技者の間違った認識の操作によりボタン部 H 1 8 1 が破損することを抑制できる。

#### 【 6 1 3 0 】

また、第 1 1 1 実施形態では、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) が駆動モータ H 7 8 1 の駆動力により変位可能とされるので、駆動モータ H 7 8 1 の駆動力により駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) が変位される態様に加え、傾倒装置 H 7 1 0 の当接により駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) が変位 ( 連動 ) される態様とを形成できる。これにより、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位の態様のバリエーションを増やすことができる。なお、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 の押圧操作がされて傾倒装置 H 7 1 0 が駆動手段 H 7 8 0 に当接された場合には ( 当接状態では )、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位が規制される。即ち、傾倒装置 H 7 1 0 を駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) に当接させることで、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位を規制することができるので、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位を所望のタイミングで停止させることができる。また、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 は、遊技者により操作されるので、ボタン部 H 1 8 1 の操作によって、傾倒装置 H 7 1 0 の変位に伴う駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位を構成できる。よって、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) の変位の規制を遊技者の所望のタイミングで行わせることができる。これにより、駆動手段 H 7 8 0 ( 変位部材 H 7 9 0 ) を介して視認される光の態様の変化と、ボタン部 H 1 8 1 の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。なお、第 1 1 1 実施形態における操作ユニット H 1 8 0 では、左向き状態や右向き状態とされる際に遊技者にボタン部 H 1 8 1 を押下させて駆動手段 H 7 8 0 を中間配置状態とする位置に変位させる態様や、遊技者のボタン部 H 1 8 1 の操作前に、駆動手段 H 7 8 0 を中間配置状態とする位置に変位させて、ボタン部 H 1 8 1 の押下時に駆動手段 H 7 8 0 が変位しない態様を形成することができる。また、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を押圧操作し続けた場合には、変位部材 H 7 9 0 の変位を規制した状態を維持することができるので、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出態様に変更しない演出態様を形成することができる。その結果、変位部材 H 7 9 0 による光を演出態様 ( 演出態様に変更される形態の他に演出態様に変更されない形態 ) を増やすことができ遊技者の興味を向上できる。さらに、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を押圧操作し続けた場合に、駆動手段 H 7 8 0 の駆動モータ H 7 8 1 を駆動することで、錘部材 H 7 8 2 の回転により駆動手段 H 7 8 0 に作用する遠心力を駆動手段 H 7 8 0 に当接する傾倒装置 H 7 1 0 に作用させることができる。これにより、ボタン部 H 1 8 1 を押圧操作する感触を変更することができ、その結果、ボタン部 H 1 8 1 を操作する遊技者の興味を向上できる。なお、第 1 1 1 実施形態における変位部材 H 7 9 0 は、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に揺動される場合について説明したが、変位部材 H 7 9 0 が上下または前後方向または上下方向に揺動されるように構成しても良い。また、第 1 1 1 実施形態では、操作ユニット H 1 8 0 のボタン部 H 1 8 1 の操作により変位部材 H 7 9 0 を変位させる場合について説明したが、操作ユニット H 1 8 0 の操作に連動するものではなく、機能調整操作部 H 1 9 0 の各ボタン H 1 9 1 ~ H 1 9 5 の操作により変位部材 H 7 9 0 を変位させるようにしても良い。この場合、各ボタン H 1 9 1 ~ H 1 9 5 の操作に合わせて、変位部材 H 7 9 0 を変位させて光の態様を変更できるので、遊技者に各ボタン H 1 9 1 ~ H 1 9 5 を操作できていることを認識させやすくできる。特に、決定ボタン H 1 9 1 に連動させるようにした場合には、変位部材 H 7 9 0 の変位により光の態様の変化で調整後の設定に変更されたことを認識させやすくできる。

#### 【 6 1 3 1 】

次いで、図1677を参照して、駆動手段H780に対する変位部材H790の変位について説明する。図1677(a)及び図1677(b)は、揺動装置H730の断面図であり、図1669(b)のM D C C C X C I I I線における断面に対応する。なお、図1677(a)では、駆動手段H780が左向き状態に変位された状態が図示され、図1677(b)では、駆動手段H780が右向き状態に変位された状態が図示される。なお、左向き状態に変位された状態と、右向き状態に変位された状態とは、その変位方向が反対向きになるだけであるので、以下の説明では、左向き状態とされる場合についてのみ説明し、右向き状態とされる場合についての説明は省略する。図1677(a)に示すように、駆動手段H780が左向き状態に変位される場合には、ベース手段H770に対して軸部H783c, H784bを軸に時計回り方向(正面側を左方向)に駆動手段H780が回転された際の慣性力が変位部材H790に伝達され、駆動手段H780に対して左方側(矢印L方向側)に変位する力が変位部材H790に作用する。この場合、正面視における右方側(矢印R方向側)の上側係合部H792aが収容凹部H783b1の内壁側に当接されることで、その当接部分を軸に回転され正面視における左方側(矢印L方向側)の上側係合部H792aが収容凹部H783b1の背面側に向かって押し込まれる。即ち、変位部材H790は、駆動手段H780に対して正面視における左方側が背面側に押し込まれ、透過部H791を左側に向かうにつれて背面側に傾けた姿勢とされる。従って、第111実施形態では、ベース手段H770に対する駆動手段H780の変位と連動して変位部材H790を軸部H783c, H784bの軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段H780に対して変位部材H790を相対変位させることができる。ここで、変位部材を変位するためにリンク構造等を変位部材に連結して、そのリンク構造により駆動手段の駆動力を変位部材に伝達して変位部材を変位させる構造では、変位部材の変位が駆動手段の駆動と一致(連動)するため、変位手段の変位の態様を複雑にすることが難しくなり、変位手段の変位による演出効果が低下する可能性があった。また、駆動手段の駆動力を変更して変位手段の変位態様を複雑にすることもできるが、この場合には駆動手段の制御が複雑になるという問題があった。これに対し、第111実施形態における揺動装置H730では、ベース手段H770に対して変位する駆動手段H780と、その駆動手段H780に対して変位可能に配設される変位部材H790を備え、駆動手段H780をベース手段H770に対して変位させた際の慣性力により変位部材H790を駆動手段H780に対して変位可能に構成されるので、駆動手段H780の駆動モータH781の駆動力を一定とした場合であっても、変位部材H790の変位速度にばらつきを持たせることができる。その結果、駆動モータH781の制御を複雑化することなく、変位部材H790の変位態様を複雑にして、変位部材H790の変位による演出効果を向上できる。また、ベース手段H770に変位可能に配設される駆動手段H780と、その駆動手段H780に変位可能に配設される変位部材H790を備え、駆動手段H780に対して変位された変位部材H790を透過して光を出射することができるので、変位部材H790の変位の態様が一様になることを抑制できると共に、第2手段から出射される光の態様(遊技者が視認する光の態様)の変化を大きくすることができる。なお、駆動手段H780に対して相対変位された変位部材H790は、駆動手段H780の収容凹部H783b1と変位部材H790との間に配設される第1コイルバネH793により駆動手段H780に対して所定位置に変位するように構成される。これにより、駆動手段H780をベース手段H770に対して左向き状態にして変位部材H790の左側を背面側に傾けた後、第1コイルバネH793によりその傾きを戻すことができる。即ち、変位部材H790は、ベース手段H770に対する駆動手段H780が変位した際の所定以上の慣性力が作用した場合に駆動手段H780に対して相対変位可能とされる一方、駆動手段H780から慣性力が作用していない(駆動手段H780が停止した状態の)場合に第1コイルバネH793により駆動手段H780に対して所定位置に規定可能に構成される。これにより、駆動手段H780が変位した際の慣性力が所定以下の場合には、駆動手段H780と変位部材H790とを一体に変位させることができる一方、所定以上の慣性力が駆動手段H780から作用する場合には駆動手段H780に対して変位部材H790を相対変位させることができる

10

20

30

40

50

。よって、変位部材 H 7 9 0 を態様な態様で変位させることができる。

【 6 1 3 2 】

また、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を所定位置に付勢する第 1 コイルバネ H 7 9 3 は、弾性変形に伴って付勢力が大きくされるバネ部材で構成されるので、駆動手段 H 7 8 0 をベース手段 H 7 7 0 に対して回転させた際に生じる外力の強度（ベース手段 H 7 7 0 に対して駆動手段 H 7 8 0 が回転した際に変位部材 H 7 9 0 に作用する慣性力の強さ）によって、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を変位させる態様と変位させない態様と切り替えることができる（即ち、錘部材 H 7 8 2 の回転速度を変更して駆動手段 H 7 8 0 のベース手段 H 7 7 0 に対する回転速度を変更することで、駆動手段 H 7 8 0 に対する変位部材 H 7 9 0 の変位量を変更することができる）。これにより、変位部材 H 7 9 0 を多用な態様で変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、駆動手段 H 7 8 0 に対する変位部材 H 7 9 0 の姿勢を戻すための復帰手段としては、第 1 コイルバネ H 7 9 3 の付勢力だけでなく、ゴムの弾性力、磁石の磁力、重力によるものであっても良い。しかしながら、磁力により駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 の位置を規定する場合には、磁力線が直線でないため駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を規定位置に変位させる方向が定まりにくく、又、重力により駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 の位置を規定する場合には、力が重力方向に作用するので駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 の位置を規制することが難しい。従って、第 1 1 1 実施形態のように、弾性変形するバネやゴムにより、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 の位置を規定することが好ましい。また、上記したように、揺動装置 H 7 3 0 は、基板部材 H 7 7 3 に対して変位することで、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出を変更して、発光手段 H 7 7 3 b による光の演出効果を向上できる。この場合、第 1 1 1 実施形態における揺動装置 H 7 3 0 では、ベース手段 H 7 7 0 に対する駆動手段 H 7 8 0 の変位と連動して変位部材 H 7 9 0 を軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b の軸回りに変位させるだけでなく、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を相対変位させることができるので、単に変位部材 H 7 9 0 が回転変位する場合に比べて、基板部材 H 7 7 3 に対する変位部材 H 7 9 0 の変位態様を変更しやすくできる。従って、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出を変更しやすくできる。その結果、発光手段 H 7 7 3 b による光の演出効果を向上できる。即ち、駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 が相対変位可能な方向は、駆動手段 H 7 8 0 の変位に伴って回転変位される方向と異なる前後方向（駆動手段 H 7 8 0 に対して前後方向）に設定される。これにより、変位部材 H 7 9 0 を多方向に変位させることができるので、変位部材 H 7 9 0 による光の演出態様を変更しやすくできる。その結果、発光手段 H 7 7 3 b による光の演出効果を向上できる。また、第 1 1 1 実施形態における揺動装置 H 7 3 0 では、駆動手段 H 7 8 0 が回転変位された際の慣性力で変位部材 H 7 9 0 を駆動手段 H 7 8 0 に対して相対変位させるので、変位部材 H 7 9 0 を変位させるための別の駆動手段を配設することなく、変位部材 H 7 9 0 の変位態様を複雑にすることができる。その結果、製造コストを削減できる。

【 6 1 3 3 】

次いで、図 1 6 7 8 から図 1 6 8 6 を参照して、球発射ユニット H 1 1 2 a について説明する。初めに、図 1 6 7 8 及び図 1 6 7 9 を参照して、球発射ユニット H 1 1 2 a が配設される内枠 H 1 2 について説明する。図 1 6 7 8 は、内枠 H 1 2 の正面図であり、図 1 6 7 9 は、内枠 H 1 2 の分解正面斜視図である。なお、図 1 6 7 8 では、発射位置送球ユニット H 1 7 0 から球発射ユニット H 1 1 2 a に遊技球を送球するための背面側開口 H 1 7 2 が 2 点鎖線で図示される。図 1 6 7 8 及び図 1 6 7 9 に示すように、内枠 H 1 2 の外形を形成する枠形成ユニット H 1 2 a は、上方側（矢印 U 方向側）及び左右外側（矢印 L - R 方向側）の三方を囲うコ字形状に金属製の材料から構成される上側ベースユニット H 1 2 b と、そのコ字形状に構成される上側ベースユニット H 1 2 b の下方側（矢印 D 方向側）の開放部分に配設され上側ベースユニット H 1 2 b と共に枠状を形成する下側ベースユニット H 1 2 c と、下側ベースユニット H 1 2 c の正面側（矢印 F 方向側）に配設され

る球発射ユニットH 1 1 2 aと、下側ベースユニットH 1 2 cの背面側（矢印B方向側）に配設される鉤ユニットH 1 2 dと、を主に備える。球発射ユニットH 1 1 2 aは、下側ベースユニットH 1 2 cの正面側（矢印F方向側）に凹設される収容凹部H 1 2 c 1に球発射ユニットH 1 1 2 aの背面側（矢印B方向側）に配設される駆動モータH 8 5 0を収容した状態で下側ベースユニットH 1 2 cの正面側に配設されると共に、正面側に配設される発射レールH 1 1 2 a 1が枠形成ユニットH 1 2 a（図1 6 1 6参照）に配設される遊技盤H 1 3（図1 6 1 5参照）の遊技領域と前後方向（矢印F - B方向）に一致する位置に配置され、発射レールH 1 1 2 a 1から発射される遊技球を遊技盤H 1 3の遊技領域に発射することができる。なお、球発射ユニットH 1 1 2 aの正面側（矢印F方向側）には、外枠H 1 1の背面側（矢印B方向側）に配設される発射位置送球ユニットH 1 7 0が配設され、発射位置送球ユニットH 1 7 0を介して上皿H 1 7から球発射ユニットH 1 1 2 aに1球ずつ遊技球を送球可能とされる。

10

#### 【6 1 3 4】

次いで、図1 6 8 0から図1 6 8 2を参照して、発射位置送球ユニットH 1 7 0及び球発射ユニットH 1 1 2 aについて説明する。図1 6 8 0は、球発射ユニットH 1 1 2 aの分解正面斜視図であり、図1 6 8 1は、発射位置送球ユニットH 1 7 0の分解斜視図であり、図1 6 8 2（a）は、図1 6 7 8のM C M V a線における球発射ユニットH 1 1 2 a及び発射位置送球ユニットH 1 7 0の断面図であり、図1 6 8 2（b）は、図1 6 7 8のM C M V b線における球発射ユニットH 1 1 2 a及び発射位置送球ユニットH 1 7 0の断面図である。なお、図1 6 8 1では、正面側ケースH 8 6 0及び送球手段H 8 8 0が正面斜視図で図示されると共に、背面側ケースH 8 7 0が背面斜視図で図示される。図1 6 8 0に示すように、球発射ユニットH 1 1 2 aは、樹脂材料から形成されるベース部材H 8 1 0と、そのベース部材H 8 1 0の正面側（矢印F方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段H 8 3 0と、ベース部材H 8 1 0の正面側に配設され発射手段H 8 3 0により発射される遊技球を案内する案内手段H 8 2 0と、ベース部材H 8 1 0の正面側に配設され発射手段H 8 3 0の回転基端で発射手段H 8 3 0と当接可能に配設される当接手段H 8 4 0と、ベース部材H 8 1 0の背面側（矢印B方向側）に配設され発射手段H 8 3 0が回転する駆動力を発生させる駆動モータH 8 5 0と、を主に備える。なお、駆動モータH 8 5 0には、球発射ユニットH 1 1 2 aの駆動を許可するためのタッチセンサH 5 1 aの検出、及び、操作ハンドルH 5 1の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化を検出する可変抵抗器の抵抗の検出があった場合に、それらが接続される入出力ポートH 2 0 5を介して駆動モータH 8 5 0を駆動する制御信号が駆動モータH 8 5 0に送信される。これにより、所定の駆動力（操作ハンドルH 5 1の回動操作量に応じた駆動力）で駆動モータH 8 5 0が駆動される。ベース部材H 8 1 0は、下側ベースユニットH 1 2 cの収容凹部H 1 2 c 1と対応する大きさの板状に形成され、収容凹部H 1 2 c 1を覆設する状態で下側ベースユニットH 1 2 cに配設される。また、ベース部材H 8 1 0は、正面側（矢印F方向側）に向かって膨出され案内手段H 8 2 0及び当接手段H 8 4 0の第1弾性部材H 8 4 1を配設する基部となる第1膨出部H 8 1 1と、正面側に向かって膨出して形成され当接手段H 8 4 0の第2弾性部材H 8 4 2を配設する基部となる第2膨出部H 8 1 2と、前後方向（矢印F - B方向）に穿設され駆動モータH 8 5 0の軸部H 8 5 2が挿通される貫通孔H 8 1 3と、を主に備える。発射手段H 8 3 0は、金属材料から矩形状の板状に形成されると共に一端側に駆動モータH 8 5 0の軸部H 8 5 2が挿入される挿入部H 1 1 2 a 3を有する回転体H 1 1 2 a 2と、弾性材料から形成され回転体H 1 1 2 a 2の他端側の周囲を取り囲む状態で配設される発射部H 8 3 1と、回転体H 1 1 2 a 2と駆動モータH 8 5 0の軸部H 8 5 2とを締結固定するための締結部材H 8 3 2と、を主に備える。

20

30

40

#### 【6 1 3 5】

回転体H 1 1 2 a 2は、ベース部材H 8 1 0の貫通孔H 8 1 3を正面側（矢印F方向側）に挿通された駆動モータH 8 5 0の軸部H 8 5 2が挿入部H 1 1 2 a 3に挿入されると共に締結部材H 8 3 2により軸部H 8 5 2と締結され、駆動モータH 8 5 0の駆動力によ

50

り軸部 H 8 5 2 を軸に回転可能とされる。これにより、発射手段 H 8 3 0 は、退避位置（図 1 6 8 3（a）参照）と発射位置（図 1 6 8 3（c）参照）との間で回転可能とされる。発射部 H 8 3 1 は、駆動モータ H 8 5 0 により回転される回転体 H 1 1 2 a 2 が回転された際に後述する球発射ユニット H 1 1 2 a の発射レーン H 1 1 2 a 1 上に送球される遊技球に当接する部分であり、正面視における反時計回り側の側面に発射レーン H 1 1 2 a 1 上の球に当接する当接面 H 8 3 1 a を備え、弾性変形可能な弾性材料が形成される。当接面 H 8 3 1 a は、発射手段 H 8 3 0 が発射位置から退避位置側に若干退避した初期位置（図 1 6 8 3（b）参照）で発射レーン H 1 1 2 a 1 上の遊技球に当接可能に構成されており、初期位置を超えて発射位置まで発射手段 H 8 3 0 が回転されることで当接面 H 8 3 1 a に当接する遊技球を発射することが可能とされる。なお、発射部 H 8 3 1 が弾性変形可能な樹脂材料から形成され、当接面 H 8 3 1 a に遊技球を当接した際に発射部 H 8 3 1 を変形させることができるので、遊技球に当接した衝撃が発射手段 H 8 3 0 側に伝わることを抑制できると共に、発射部 H 8 3 1 を遊技球に当接させた際の当接音を小さくすることができる。案内手段 H 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 案内部材 H 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に沿って形成される背面部 H 8 2 1 a と、その背面部 H 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なって形成され第 2 案内部材 H 8 2 2 が正面側に配設される配設部 H 8 2 1 c と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側（矢印 U 方向側）から背面部 H 8 2 1 a の正面側に向かって立設され発射位置送球ユニット H 1 7 0 から第 2 案内部材 H 8 2 2（発射レーン H 1 1 2 a 1）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部 H 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側（矢印 B 方向側）の送球面となる部分であり、発射レーン H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部 H 8 2 1 a 1 を備える。凹部 H 8 2 1 a 1 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部 H 8 2 1 a 1 は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。なお、凹部 H 8 2 1 a 1 による遊技球の案内についての詳しい説明は後述する。

#### 【 6 1 3 6 】

第 2 案内部材 H 8 2 2 は、発射位置送球ユニット H 1 7 0 から送球される遊技球を初期位置の発射手段 H 8 3 0 と当接する位置に案内すると共に、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が転動される発射レーン H 1 1 2 a 1 を上面に有する。発射レーン H 1 1 2 a 1 は、前後方向における略中央部が下方側（矢印 D 方向側）に断面三角形状に凹んで形成されており、その凹部に沿って遊技球を案内可能とされる。なお、断面三角形状に凹設される下方側の頂部 H 1 1 2 a 4 は、遊技球の発射方向視（図 1 6 8 2（a）参照）において転動部 H 8 2 1 b と連なる略同一の高さ、もしくは転動部 H 8 2 1 b よりも若干高い位置に設定される。これにより、球発射方向視において発射レーン H 1 1 2 a 1 を案内される遊技球の方が、転動部 H 8 2 1 b を案内される遊技球よりも上方を案内され、発射レーン H 1 1 2 a 1 から転動部 H 8 2 1 b に案内される遊技球が詰まる（転動部 H 8 2 1 b の端部に当接する）ことを抑制できる。その結果、発射レーン H 1 1 2 a 1 から転動部 H 8 2 1 b への遊技球の送球を安定させることができる。上方側ガイド部 H 8 2 1 d は、発射位置送球ユニット H 1 7 0 から送球される遊技球が上方側（矢印 U 方向側）に弾むことを抑制するための部分であり、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の背面側開口 H 1 7 2 と正面視において左右方向（矢印 L - R 方向）に隣り合う位置に形成されると共に、第 2 案内部材 H 8 2 2 と上下方向に 1 球分以上離れた位置に形成される（図 1 6 7 8 参照）。当接手段 H 8 4 0 は、弾性部材から形成される第 1 弾性部材 H 8 4 1 及び第 2 弾性部材 H 8 4

2を備え、第1弾性部材H841が初期位置の発射手段H830の回転体H112a2と当接可能な位置に配設され、第2弾性部材H872が退避位置の発射手段H830の回転体H112a2と当接可能な位置に配設される。これにより、発射手段H830を回転させる際に発射手段H830を発射位置および退避位置で停止させやすくできると共に、停止させた際の衝撃を吸収することが可能とされる。なお、発射手段H830は、初期位置で回転体H112a2が第1弾性部材H841に当接された後、第1弾性部材H841を弾性変形させつつ発射位置まで回転されることで遊技球を発射することが可能とされる。

#### 【6137】

次いで、図1681を参照して、発射位置送球ユニットH170について説明する。図1681に示すように、発射位置送球ユニットH170は、正面側(矢印F方向側)に配設され正面側開口H171を有する正面側ケースH860と、その正面側ケースH860の背面側(矢印B方向側)に配設され背面側開口H172を有する背面側ケースH870と、それら正面側ケースH860および背面側ケースH870の間に配設される送球手段H880とを主に備える。送球手段H880は、ソレノイドH881と、そのソレノイドH881の駆動より第1位置および第2位置との間で変位可能な変位部材H882とを主に備え、第1位置に変位部材H882が変位されることにより上皿H17(正面側開口H171)から1球の遊技球を正面側ケースH860及び背面側ケースH870の内側に流入させて保持し、第2位置に変位部材H882が変位されることにより正面側ケースH860及び背面側ケースH870の内側に流入させて保持した1球の遊技球を背面側開口H172から排出して発射レールH112a1上に送球可能に構成される。これにより、1球ずつ遊技球を発射レールH112a1上に送球可能とされる。なお、変位部材H882は、ソレノイドH881により変位されるものに限られず、例えば、モータ等の駆動手段により変位させても良い。また、変位部材H882は、駆動手段等の駆動源を備えず、球発射ユニットH112aにより発射される球の送球により一方向(第1位置)に変位され、自重により他方向(第2位置)に変位されるものであっても良い。また、遊技球を送球するソレノイドH881(その他装置H228(図1619参照))は、音声ランプ制御装置H113の入出力ポートH225に接続され、主制御装置H110から受信した各種のコマンド(変動パターンコマンド、停止種別コマンド等)に基づいて駆動される。これにより、1球ずつ遊技球を発射レールH112a1上に送球可能とされる。

#### 【6138】

次いで、図1682を参照して、発射位置送球ユニットH170及び球発射ユニットH112aの配置について説明する。図1682に示すように、発射位置送球ユニットH170及び球発射ユニットH112aは、前後方向(矢印F-B方向)に隣り合う位置に配置されると共に、発射位置送球ユニットH170の背面側開口H172が、球発射ユニットH112aの発射レールH112a1よりも若干上方に配置される。これにより、発射位置送球ユニットH170から発射レールH112a1に送球される遊技球が発射レールH112a1に当接して(遮られて)詰まることなく、発射レールH112a1上に送球される。また、発射位置送球ユニットH170の背面側開口H172は、球発射ユニットH112aの凹部H821a1と少なくとも一部が前後方向に重なる位置に形成される。これにより、背面側開口H172から発射レールH112a1に送球される遊技球を凹部H821a1に受け入れることができると共に、凹部H821a1の湾曲面に沿って流下させることができる。ここで、球発射ユニットH112aの背面部H821aが平面状に形成される(背面部H821aに凹部H821a1が形成されていない)場合には、発射位置送球ユニットH170の背面側開口H172から遊技球が送球され背面部H821aに当接すると、その当接した反力が正面側に向かって作用する。よって、背面部H821aに当接した遊技球は、正面側に向かって跳ね返り発射位置送球ユニットH170の背面側に当接し背面側に向かって跳ね返る。即ち、発射位置送球ユニットH170から送球される遊技球が前後に暴れた状態で発射レールH112a1上(初期位置の発射手段H830と当接される位置)に案内される。そのため、発射手段H830により発射される(打ち出される)遊技球が前後に暴れた状態で発射される虞があり、この場合、遊技球は発射



レール H 1 1 2 a 1 に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段 H 8 3 0 により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第 1 1 1 実施形態における球発射ユニット H 1 1 2 a は、背面側開口 H 1 7 2 の背面側に重なる位置に凹部 H 8 2 1 a 1 を備え、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 に送球される遊技球を湾曲状に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 の内面に当接させることができるので、凹部 H 8 2 1 a 1 の内面に当接した遊技球に作用する反力を正面側だけでなく上下方向（矢印 U - D 方向）に作用させることができる。よって、背面部 H 8 2 1 a に当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。従って、初期位置の発射手段 H 8 3 0 と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される（打ち出される）遊技球の軌跡を安定させやすくできる。また、凹部 H 8 2 1 a 1 の下方側（矢印 D 方向側）の縁部は、背面側開口 H 1 7 2 よりも下方側に配置されており、これにより、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 に送球される遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 に当接させやすくできる。なお、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の転動面となる発射レール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の前後（矢印 F - B 方向）には、背面側（矢印 B 方向側）に第 1 案内部材 H 8 2 1 の背面部 H 8 2 1 a が配設され、正面側（矢印 F 方向側）に背面側ケース H 8 7 0 が配設される。これにより、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球は、背面部 H 8 2 1 a と背面側ケース H 8 7 0 と発射レール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b とに囲われた空間（流路）を転動して、遊技盤 H 1 3 に送球される。また、凹部 H 8 2 1 a 1 は、正面視において背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球される遊技球（図 1 6 8 3（b）参照）と重なる背面側から発射レール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b との連結部分を超える長さに形成される。これにより、発射手段 H 8 3 0 に打ち出された遊技球がすぐに前後方向に暴れた場合でもその遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることができると共に、発射レール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球が転動部 H 8 2 1 b に送球された衝撃で前後方向に暴れた場合でも球を凹部 H 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることができる。即ち、凹部 H 8 2 1 a 1 は、遊技球に外力が加わりやすい転動面の切り替わり部分や発射位置の背面側に形成される。これにより、第 1 1 1 実施形態では、発射される遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。

10

20

30

#### 【 6 1 3 9 】

次いで、図 1 6 8 3 を参照して、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射について説明する。図 1 6 8 3（a）は、退避位置における発射手段 H 8 3 0 の正面図であり、図 1 6 8 3（b）は、初期位置における発射手段 H 8 3 0 の正面図であり、図 1 6 8 3（c）は、発射位置における発射手段 H 8 3 0 の正面図である。なお、発射手段 H 8 3 0 は、駆動モータ H 8 5 0 の駆動力が働いていない状態（即ち、操作ハンドル H 5 1 が操作されていない状態）では、初期位置に配置される。図 1 6 8 3 に示すように、発射手段 H 8 3 0 は、操作ハンドル H 5 1 が遊技者に操作されると、駆動モータ H 8 5 0 が駆動され初期位置から退避位置に変位される。この場合、同時に発射位置送球ユニット H 1 7 0 の背面側開口 H 1 7 2 から 1 球の遊技球が発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球され、初期位置の発射手段 H 8 3 0 と当接可能な位置に保持される。図 1 6 8 3（a）に示す退避位置に発射手段 H 8 3 0 が変位された後は、操作ハンドル H 5 1 の操作量に応じた強さで発射手段 H 8 3 0 が図 1 6 8 3（c）に示す発射位置に向けて変位される。この場合、図 1 6 8 3（b）に示す初期位置で、発射レール H 1 1 2 a 1 上に保持される遊技球に発射手段 H 8 3 0 の当接面 H 8 3 1 a が当接されつつ、発射手段 H 8 3 0 が発射位置まで変位されることで、当接面 H 8 3 1 a が当接した遊技球が所定の発射強さで発射レール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b 上を転動して遊技盤 H 1 3 に送球される。発射手段 H 8 3 0 により遊技盤 H 1 3 へ遊技球を発射した（打ち出した）後は、再度図 1 6 8 3（a）に示す退避位置に発射手段 H 8 3 0 を変位した後、図 1 6 8 3（c）に示す発射位置に発射手段 H 8 3 0 を変位させる動作が継続される。これにより、遊技盤 H 1 3 に 1 球ずつ所定の間隔で遊技球を送

40

50

球できる。

#### 【6140】

次いで、図1684を参照して、発射レーンH112a1及び転動部H821bを送球される遊技球について説明する。図1684(a)及び図1684(b)は、図1682(b)のMCMVII部における球発射ユニットH112a及び発射位置送球ユニットH170の部分拡大断面図である。なお、図1684(a)及び図1684(b)では、発射手段H830により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。図1684(a)に示すように、発射位置送球ユニットH170から発射レーンH112a1に送球される遊技球は、通常、発射レーンH112a1の凹みの頂部H112a4に沿って発射レーンH112a1の前後方向(矢印F-B方向)における中央部に案内される。よって、図1684(b)に示すように、発射手段H830の当接面H831aが当接して発射される遊技球は、発射レーンH112a1の頂部H112a4に沿って転動し第1案内部材H821の転動部H821bに案内され、転動部H821bの前後方向(矢印F-B方向)における中央部を転動して遊技盤H13まで送球される。

10

#### 【6141】

次いで、図1685及び図1686を参照して、発射レーンH112a1及び転動部H821bを送球される遊技球が前後方向に暴れる場合について説明する。図1685(a)及び図1685(b)は、図1682(b)のMCMVII部における球発射ユニットH112a及び発射位置送球ユニットH170の部分拡大断面図であり、図1686は、図1682(a)のMCMIX部における球発射ユニットH112a及び発射位置送球ユニットH170の部分拡大断面図である。なお、図1685(a)及び図1685(b)では、発射手段H830により発射される遊技球の遷移状態が順に図示される。また、図1686では、図1685(b)に対応する位置に送球された遊技球が図示される。図1685(a)に示すように、発射位置送球ユニットH170から発射レーンH112a1に送球される遊技球が発射レーンH112a1の凹みの頂部H112a4に対して前後方向(矢印F-B方向)に偏る位置に配置された(前後に暴れた)状態で、発射手段H830の当接面H831aが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して前後に偏る位置に当接面H831aが当接される(例えば、発射位置送球ユニットH170から送球される遊技球が発射レーンH112a1の頂部H112a4に向かう傾斜面に沿って発射レーンH112a1の前後方向における中央部に案内される前に、発射手段H830の当接面H831aが遊技球に当接される場合には、遊技球に対して正面側に偏る位置に当接面H831aが当接される)。これにより、発射レーンH112a1に対して前後方向(矢印F-B方向)に向かう方向の力成分が遊技球に付与された状態で発射手段H830から遊技球が発射され(打ち出され)、案内手段H820を転動して遊技盤H13に送球される遊技球が前後に暴れる恐れがあった。この場合、上述したように遊技球は発射レーンH112a1に沿って真っ直ぐに送球されず、流路の内面(遊技球が転動する転動面の側方の内面)に衝突することがある。このように、流路の内面に遊技球が衝突すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、発射手段H830により発射された遊技球の軌跡が安定しないという問題がある。これに対し、第111実施形態における案内手段H820は、遊技球の発射経路における背面側(矢印B方向側)の壁部を形成する背面部H821aに凹部H821a1が形成され、前後方向(矢印F-B方向)に遊技球が暴れる場合には、図1685及び図1686に示すように、遊技球の一部を凹部H821a1に受け入れて、凹部H821a1の内面に遊技球を当接させることができる。ここで、凹部H821a1は、上記したように遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に形成されるので、凹部H821a1の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向(矢印U-D方向)に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部H821a1の内面に当接した反力を正面側(矢印F方向側)に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側(矢印F方向側)に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段H830により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤H13の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤H13の遊技領域に

20

30

40

50

遊技球を安定して送球できる。なお、第111実施形態における案内手段H820の凹部H821a1は、湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が、発射レーンH112a1上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置され、発射手段H830により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部H821a1の凹設底部よりも下方側に当接させることができる。即ち、上方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部H821a1の内面に当接する遊技球に上方に向かう方向の反力を付与することができ、下方側に向かう方向の力成分が付与されて、発射レーンH112a1と遊技球との転動部分の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技盤H13の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、発射手段H830により発射された遊技球が流路（発射レーンH112a1、背面部H821a、背面側ケースH870により囲まれる通路）の内面（背面部H821aに当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部H821a1により抑制可能とされるので、内面（背面部H821a）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。

10

#### 【6142】

また、凹設して形成される凹部H821a1により遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を抑制できるので、弾性変形可能な弾性部材に当接させて遊技球に作用する当接方向の反力を抑制する場合に比べて、転動（送球）方向の抵抗が増加することを抑制できる。即ち、凹部H821a1に当接させることで遊技球に作用する反力を分散（上下方向の反力を付与）して、当接方向の反力を小さくできるので、転動方向の抵抗が増加することを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。さらに、凹部H821a1は、凹設して形成されるので、凸設して形成される場合に比べて、球発射ユニットH112aの前後方向の小型化を図ることができると共に、流路の空間を増加させることができるので流路内に遊技球が詰まることを抑制できる。案内手段H820の背面部H821aは、発射手段H830による遊技球の発射方向側（矢印L方向側）に向かって（発射レーンH112a1の頂部H112a4に対して）背面側（矢印B方向側）に傾斜して正面側（矢印F方向側）の側面が形成される。即ち、背面部H821aは、遊技盤H13（図1615参照）の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部H27821a1は、背面側の凹設底部が発射手段H830による遊技球の発射方向に（発射レーンH112a1の頂部H112a4）に対して平行に形成される。即ち、凹部H821a1の背面側（矢印B方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部H821a1の端部が背面部H821aの正面と連なるように形成される。これにより、凹部H821a1の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部H821a1の端部で凹部H821a1の内面に当接する遊技球が凹部H821a1の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤H13の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。また、第111実施形態における発射位置送球ユニットH170は、変位部材H882の背面側開口H172から遊技球を発射レーンH112a1に送球する球送球部H882a（図1681参照）が背面側開口H172から背面側（矢印B方向側）に飛び出した位置に配置されると共に、変位部材H882が第2位置（発射レーンH112a1に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レーンH112a1上を転動する遊技球の中心部よりも若干下方に位置される。よって、発射手段H830により発射される遊技球が正面側（矢印F方向側）に暴れる場合には、その遊技球を球送球部H882aの上方側（矢印U方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部H882aに当接する遊技球に作用する反力に上方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部H882aに当接した反力を背面側（矢印B方向側）に跳ね返る成分と、上方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印B方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段H830により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤H13の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤H13の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、発射手段H8

20

30

40

50

30により発射される遊技球が正面側（矢印F方向側）に暴れる場合に遊技球を球送球部H882aに当接させることができるので、正面側に暴れる遊技球がそのまま背面側開口H172の内部に流入（即ち、逆流）することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニットH170から発射レールH112a1への球の送球を安定させることができる。さらに、凹部H821a1は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部H821a1に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部H821a1に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部H821a1は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球を凹部H821a1の内側に受け入れた状態（凹部H821a1により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射レールH112a1と転動部H821bとを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部H821a1の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤H13への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第111実施形態では、凹部H821a1の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部H821a1は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。また、第111実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部H821a1の幅が狭く（幅が小さく）形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部H821a1の幅が広く（幅が大きく）形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部H821a1との重なり（当接可能な）面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部H821a1への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる（例えば、上側に弾んだり）することを抑制できる。その結果、遊技盤H13への遊技球の送球を安定させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【6143】

次いで、図1687から図1689を参照して、動作ユニットG200について説明する。図1687は、遊技盤H13の正面図であり、図1688は、遊技盤H13の分解正面斜視図であり、図1689は、動作ユニットG200の分解正面斜視図である。図1687から図1689に示すように、動作ユニットG200は、箱状に形成される背面ケースG300を備え、その背面ケースG300の内部空間には、上方に演出動作ユニットG1000が、下方に発光装飾ユニットG500が、それぞれ配設される。背面ケースG300は、正面視略矩形の底壁部G301と、その底壁部G301の4辺の外縁から正面へ向けて立設される外壁部G302とを備え、それら各壁部G301、G302により一面側（正面側）が開放された箱状に形成される。底壁部G301には、その中央に正面視矩形の開口G301aが開口形成され、その開口G301aを通じて、底壁部G301の背面に配設される第3図柄表示装置H81が視認可能とされる。演出動作ユニットG1000は、背面ケースG300の底壁部G301に配設される門型のベースユニットG600（ベース部材G610）と、そのベースユニットG600（ベース部材G610）に変位可能に配設される花卉動作装置G800とを備え、その花卉動作装置G800をベースユニットG600（ベース部材G610）の前方（背面ケースH300の上方（矢印U方向））に退避させる退避位置と、背面ケースG300の開口G301a（即ち、第3図柄表示装置H81）の正面側に張り出す張出位置との間で変位させることができる（図1695参照）。即ち、演出動作ユニットG1000は、変位可能に構成される花卉動作装置G800を備える。また、図1687では、花卉動作装置G800が退避位置に配置された状態が図示されており、図1687に示すように、花卉動作装置G800が退避位置に配置された状態では、センターフレームH86の上枠部から花卉動作装置G800が視認可能とされる。また、花卉動作装置G800の退避位置と張出位置との間の変位に連動して後述する円環形成ユニットG700が変位するように形成されており、以下の説明では、花卉動作装置G800が退避位置に配置された状態の円環形成ユニットG700及び進退動作ユニットG900の位置を円環形成ユニットG700及び進退動作ユニットG900の退避位置、花卉動作装置G800が張出位置に配置された状態の円環形成ユニットG7

00及び進退動作ユニットG900の位置を円環形成ユニットG700及び進退動作ユニットG900の張出位置として説明する。なお、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800は、変位可能に構成され、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800の変位により花卉動作装置G800が変位可能に構成される。また、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800は、振動または動作可能に構成され、その振動または動作により花卉動作装置G800が振動または動作可能に構成される。発光装飾ユニットG500は、樹脂材料から形成されるベース体G510と、そのベース体G510の正面側に配設される発光装置G520とを主に備え、発光装置G520の内部に配設された複数のLED(発光ダイオード)G521から発光する光の様態(例えば、照射するLEDG521の数やLED521の発光色)を変更することで、発光による演出を行う。 10

#### 【6144】

次いで、図1690から図1713を参照して、演出動作ユニットG1000について説明する。初めに、図1690から図1694を参照して、演出動作ユニットG1000の全体構成について説明する。図1690(a)は、演出動作ユニットG1000の正面図であり、図1690(b)は、演出動作ユニットG1000の背面図であり、図1691は、演出動作ユニットG1000の花弁動作装置G800側の分解正面斜視図であり、図1692は、演出動作ユニットG1000の花弁動作装置G800側の分解背面斜視図であり、図1693は、演出動作ユニットG1000の円環形成ユニットG700側の分解正面斜視図であり、図1694は、演出動作ユニットG1000の円環形成ユニットG700側の分解背面斜視図である。図1690から図1694に示すように、演出動作ユニットG1000は、門型に形成されるベースユニットG600と、そのベースユニットG600に配設される進退動作ユニットG900と、ベースユニットG600に配設され進退動作ユニットG900の駆動力により上下動される花卉動作装置G800と、ベースユニットG600に配設され花卉動作装置G800の上下動に連動して円環状態を形成する円環形成ユニットG700とを主に備えて形成される。なお、第111実施形態では、演出動作ユニットG1000は、花卉動作装置G800が上方の退避位置から下方に変位して張出位置に変位されるが、退避位置は必ずしも上方でなくても良く、下方の退避位置から上方に変位して張出位置に変位されるものであっても良い。即ち、正面視における演出動作ユニットG1000を上下反対に配置しても良い。また、上下だけでなく、正面視における演出動作ユニットG1000を90度回転した状態で配置して、左右方向に花卉動作装置G800が変位するように構成しても良い。ベースユニットG600は、背面ケースG300底壁部G301の正面側(矢印F方向側)に配設されるベース部材G610と、そのベース部材G610の正面側に配設される左側保持部材G620、右側保持部材G630、左側配線部材G640と、右側配線部材G650と、を主に備えて形成される。なお、本実施形態では、ベースユニットG600が、主に光を透過可能な樹脂材料から形成されるが、金属製の板材をプレス加工して形成するものであっても良い。ベース部材G610は、左右方向(矢印L-R方向)に長い矩形の本体板部G611と、その本体板部G611の左右両端から下方に向かって延設される左側延設部G612と、右側延設部G613と、を主に備える。本体板部G611は、後述する進退動作ユニットG900及び花卉動作装置G800が配設される部分であり、進退動作ユニットG900の各従動ギヤG921~G928及びアーム側従動ギヤG929を軸支するピン部G611a~G611hと、進退動作ユニットG900の左側アームユニットG930を軸支する軸支部G611jと、花卉動作装置G800の正面側ベース部材G810の摺動面の一部を形成する摺動部G611kとが正面側(矢印F方向側)に形成される。また、本体板部G611の背面側(矢印B方向側)には、背面ケースG300にベースユニットG600を締結固定するためのめねじが形成され、背面ケースG300の底壁部G301に前後方向(矢印F-B方向)に貫通する貫通孔を通して螺子が締結される。これにより、背面ケースG300にベースユニットG600(演出動作ユニットG1000)を固定した状態で配設可能とされる。なお、本実施形態では、本体板部G611の背面側にめねじが形成され、背面ケースG300の底壁部G301に前後方向(矢印F-B)方向に貫通する貫通孔が形 50

成されるが、これに限らず、本体板部 G 6 1 1 に前後方向に貫通する貫通孔が形成され、背面ケース G 3 0 0 の底壁部 G 3 0 1 にめねじが形成されてもよい。この場合、背面ケース G 3 0 0 の正面側（矢印 F 方向側）に演出動作ユニット G 1 0 0 0 を配設した後、背面ケース G 3 0 0 の背面側（矢印 B 方向側）に作業者が移動しなくても、演出動作ユニット G 1 0 0 0 を背面ケース G 3 0 0 に配設作業した正面側から演出動作ユニット G 1 0 0 0 を背面ケース G 3 0 0 にねじ止めすることができる。そのため、演出動作ユニット G 1 0 0 0 の背面ケース G 3 0 0 への配設作業を簡易にすることができる。

#### 【 6 1 4 5 】

ピン部 G 6 1 1 a ~ G 6 1 1 h は、上述したように進退動作ユニット G 9 0 0 の各従動ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 8 及びアーム側従動ギヤ G 9 2 9 を軸支する部分であり、円形状に形成され正面側（矢印 F 方向側）に向かって突設される。また、ピン部 G 6 1 1 a ~ G 6 1 1 e , G 6 1 1 h には、突設先端部にめねじが形成されており、対応する各ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 5 , G 9 2 8 を軸支した状態で立設先端部に螺子が締結される。これにより、ピン部 G 6 1 1 a ~ G 6 1 1 e , G 6 1 1 h から各従動ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 5 , G 9 2 8 が抜け落ちることを抑制できる。一方、ピン部 G 6 1 1 f , G 6 1 1 g は、所定の内径を有する円環状に突設され、その外周側でギヤ G 9 2 6 , G 9 2 7 を軸支可能に形成される。また、ピン部 G 6 1 1 f , G 6 1 1 g には、その中心部に金属製の棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n がそれぞれ嵌め込まれ、その金属製の棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n により、後述する円環形成ユニット G 7 0 0（左側円環部材 G 7 1 0 および右側円環部材 G 7 2 0）を軸支可能とされる。なお、ピン部 G 6 1 1 f , G 6 1 1 g に軸支されるギヤ G 9 2 6 , G 9 2 7 は、金属製の棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n に軸支される左側円環部材 G 7 1 0 および右側円環部材 G 7 2 0 と、本体板部 G 6 1 1 との間に挟まれることで、棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n から抜け落ちることが抑制される。棒状部材 G 6 1 1 m には、円形状に形成された小径部と、その小径部の軸方向一端側から径方向外側に張り出した大径部とを備えたカラー G 6 1 1 i a が先端部に締結固定される。カラー G 6 1 1 i a は、円環状に形成されるアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の内側に小径部が挿入して配設される。また、カラー G 6 1 1 i a の小径部とアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の内側との間には、若干の隙間が形成される。これにより、ピン部 G 6 1 1 i からアーム側従動ギヤ G 9 2 9 が抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤ G 9 2 9 がピン部 G 6 1 1 i（カラー G 6 1 1 i a）に対して回転可能とされる。棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n は、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 を軸支する部分であり、本体板部 G 6 1 1 の正面側に配設される左側保持部材 G 6 2 0 との間で挟持される。なお、ピン部 G 6 1 1 f , G 6 1 1 g に軸支される進退動作ユニット G 9 0 0 のギヤ G 9 2 6 , G 9 2 7 は、棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n に軸支される左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 によりピン部 G 6 1 1 f , G 6 1 1 g から抜け出ることが規制される。軸支部 G 6 1 1 j は、正面視（矢印 B 方向視）において本体板部 G 6 1 1 の左側（矢印 L 方向側）に形成される。軸支部 G 6 1 1 j は、上述したように進退動作ユニット G 9 0 0 の本体部材 G 9 3 1 を軸支する部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に向かって突設される。この軸支部 G 6 1 1 j により、進退動作ユニット G 9 0 0 の本体部材 G 9 3 1 が軸支部 G 6 1 1 j を軸として回転可能とされ、その軸支部 G 6 1 1 j を中心（回転軸）とする本体部材 G 9 3 1 の回転により進退動作ユニット G 9 0 0 に配設される花卉動作装置 G 8 0 0 が上下方向（矢印 U - D 方向）に変位可能とされる。摺動部 G 6 1 1 k は、正面視において本体板部 G 6 1 1 の右側（矢印 R 方向側）の上端、下端、及び右端の縁部を囲うように正面側に立設される壁部 G 6 1 1 p の上部と下部との左端同士を上下方向（矢印 U - D 方向）に結んだ直線状に形成されており、壁部 G 6 1 1 p よりも正面側への立設距離が低く設定される。これにより、壁部 G 6 1 1 p と摺動部 G 6 1 1 k とにより囲まれる領域の前方側に後述する右側保持部材 G 6 3 0 を配設した際に、摺動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 の背面側との対向間に溝を形成することができ、その溝に後述する花卉動作装置 G 8 0 0 の正面側ベース部材 G 8 1 0 を摺動可能な状態で保持することができる。

## 【 6 1 4 6 】

なお、正面視（矢印 B 方向視）において本体板部 G 6 1 1 の壁部 G 6 1 1 p と摺動部 G 6 1 1 k とにより囲まれる領域は、他の領域に比べて正面側に位置して（即ち、摺動部 G 6 1 1 k の形成部分で正面側に向かって段差が形成されて）おり、摺動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 の背面側との間に花卉動作装置 G 8 0 0 のカラー G 8 1 5 を配設した場合に、カラー G 8 1 5 の大径部の外周面が本体板部 G 6 1 1 の正面に当接することを抑制できる。これにより、花卉動作装置 G 8 0 0 の正面側ベース部材 G 8 1 0 が摺動部 G 6 1 1 k に沿って摺動する際の抵抗が増加すること抑制でき、花卉動作装置 G 8 0 0 を上下方向（矢印 U - D 方向）にスムーズに変位させることができる。なお、花卉動作装置 G 8 0 0 の動作についての詳しい説明は後述する。左側延設部 G 6 1 2 は、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 が配設される部分であり、下方（矢印 D 方向）端部側に左側リンク軸支部 G 6 1 2 a と、その左側リンク軸支部 G 6 1 2 a よりも上方側（矢印 U 方向側）に左側保持部 G 6 1 2 b とを備える。左側リンク軸支部 G 6 1 2 a は、円環形成ユニット G 7 0 0 の左側リンク部材 G 7 3 0 の一端が軸支される部分であり、正面視円形状に形成されると共に正面側に立設して形成される。これにより、左側リンク部材 G 7 3 0 の一端が左側リンク軸支部 G 6 1 2 a を軸に回転可能な状態で保持される。左側保持部 G 6 1 2 b は、退避位置に配設される円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0 の背面が当接可能な位置に形成されると共に、その円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0 に連結される左側リンク部材 G 7 3 0 の側面が当接可能な位置に形成される。これにより、退避位置に配置される左側円環部材 G 7 1 0 に外部からの振動が作用した際に、左側円環部材 G 7 1 0 が揺れ動いて、退避位置に配設される左側円環部材 G 7 1 0 が遊技者から視認可能とされる位置（遊技盤 H 1 3 のセンターフレーム G 8 6 の内側領域）に変位することを抑制できる。右側延設部 G 6 1 3 は、左側延設部 G 6 1 2 と同様に、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 が配設される部分であり、下方（矢印 D 方向）の端部側に右側リンク軸支部 G 6 1 3 a と、その右側リンク軸支部 G 6 1 3 a よりも上方側（矢印 U 方向側）に右側保持部 G 6 1 3 b とを備える。なお、右側リンク軸支部 G 6 1 3 a は、上述した左側リンク軸支部 G 6 1 2 a と連結される部材（右側リンク部材 G 7 4 0）が異なるだけであり、右側保持部 G 6 1 3 b は、上述した左側保持部 G 6 1 2 b と当接可能な部材（右側円環部材 G 7 2 0 及び右側リンク部材 G 7 4 0）が異なるだけであり、その他の構成は同じであるので、それらの詳しい説明は省略する。また、左側延設部 G 6 1 2 と右側延設部 G 6 1 3 との正面側には、左側延設部 G 6 1 2 の左側リンク軸支部 G 6 1 2 a、左側保持部 G 6 1 2 b、右側リンク軸支部 G 6 1 3 a、及び、右側保持部 G 6 1 3 b を避けて左側配線部材 G 6 4 0 と右側配線部材 G 6 5 0 とが左側延設部 G 6 1 2 の正面と右側延設部 G 6 1 3 の正面との間に所定の空間を形成した状態で配設される。これら左側配線部材 G 6 4 0 及び左側延設部 G 6 1 2 の間の空間と、右側配線部材 G 6 5 0 及び右側延設部 G 6 1 3 の間の空間とを介して、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 および花卉動作装置 G 8 0 0 に連結される電気配線が挿通される。これにより、退避位置と張出位置との間で変位する円環形成ユニット G 7 0 0 及び花卉動作装置 G 8 0 0 に電気配線が接触して、電気配線が断線したり電気配線の被覆が剥がれたりすることを抑制できる。

## 【 6 1 4 7 】

左側保持部材 G 6 2 0 は、本体板部 G 6 1 1 の正面視左側端部から上端部に沿って本体板部 G 6 1 1 の左右方向（矢印 L - R 方向）の中央を超えた位置まで延設される板状に形成され、後述する進退動作ユニット G 9 0 0 の各従動ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 8 及びアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の正面側（矢印 F 方向側）を覆う状態で本体板部 G 6 1 1 に配設される。また、左側保持部材 G 6 2 0 は、後述する進退動作ユニット G 9 0 0 の駆動モータ G 9 1 0 の軸を挿通する貫通孔 G 6 2 1 と、その貫通孔 G 6 2 1 の周囲に駆動モータ G 9 1 0 を左側保持部材 G 6 2 0 に締結するためのめねじ部 G 6 2 2 と、本体板部 G 6 1 1 に配設される棒状部材 G 6 1 1 m、G 6 1 1 n の正面側（矢印 F 方向側）を保持する凹部 G 6 2 3 とを主に備え、本体板部 G 6 1 1 に締結される。貫通孔 G 6 2 1 は、左側保持部材 G 6 2 0 の正面視において左側（矢印 L 方向側）上部の背面側（矢印 B 方向側）に向かって

一段低く形成される領域に形成される。これにより、左側保持部材 G 6 2 0 に駆動モータ G 9 1 0 を配設した際に、左側保持部材 G 6 2 0 よりも正面側（矢印 F 方向側）に駆動モータ G 9 1 0 が張り出すことを抑制できる。その結果、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 が退避位置に変位されて、その円環形成ユニット G 7 0 0 が左側保持部材 G 6 2 0 の正面側に位置する場合に、円環形成ユニット G 7 0 0 が駆動モータ G 9 1 0 に当接することを抑制できる。また、駆動モータ G 9 1 0 は、正面側（矢印 F 方向側）から軸を貫通孔 G 6 2 1 に挿通された後、駆動モータ G 9 1 0 に形成された貫通孔を介して左側保持部材 G 6 2 0 のめねじ部 G 6 2 2 に螺子が締結されることで、左側保持部材 G 6 2 0 に配設される。なお、左側保持部材 G 6 2 0 に配設された駆動モータ G 9 1 0 には、貫通孔 G 6 2 1 を挿通した軸に背面側から駆動ギヤ G 9 1 1 が配設される。凹部 G 6 2 3 は、本体板部 G 6 1 1 の背面側（矢印 B 方向側）から正面側（矢印 F 方向側）に向かって円形状に凹設され、凹設された内縁が本体板部 G 6 1 1 に配設される棒状部材 G 6 1 1 m, G 6 1 1 n と対応する形状（内径）に形成される。これにより、左側保持部材 G 6 2 0 を本体板部 G 6 1 1 に配設した際に、棒状部材 G 6 1 1 m, G 6 1 1 n の先端部を凹部 G 6 2 3 の内部空間に収容して保持することができる。ここで、棒状部材 G 6 1 1 m, G 6 1 1 n には、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 の被軸支部 G 7 1 2 b a, G 7 2 2 b a が配設される（挿入される）。従って、円環形成ユニット G 7 0 0 は、被軸支部 G 7 1 2 b a, G 7 2 2 b a が棒状部材 G 6 1 1 m, G 6 1 1 n に挿入された状態で、正面側（矢印 F 方向側）から左側保持部材 G 6 2 0 がベース部材 G 6 1 0 に配設されることで、ベースユニット G 6 0 0 に保持される。右側保持部材 G 6 3 0 は、上述したように、本体板部 G 6 1 1 に形成される壁部 G 6 1 1 p と摺動部 G 6 1 1 k との正面側（矢印 F 方向側）を覆う部材であり、壁部 G 6 1 1 p の正面側への立設先端部に形成されるめねじに螺子で締結固定される。これにより、摺動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 の背面との間に空間を形成でき、その空間に後述する花卉動作装置 G 8 0 0 のアーム部 G 8 1 2（カラー G 8 1 5）を摺動可能な状態で配設できる。

#### 【 6 1 4 8 】

次いで、進退動作ユニット G 9 0 0 について説明する。進退動作ユニット G 9 0 0 は、駆動モータ G 9 1 0 と、その駆動モータ G 9 1 0 の軸に配設される駆動ギヤ G 9 1 1 と、その駆動ギヤ G 9 1 1 の回転により駆動モータ G 9 1 0 の駆動力を伝達する複数の従動ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 8, アーム側従動ギヤ G 9 2 9 と、本体板部 G 6 1 1 の軸支部 G 6 1 1 j に軸支されると共にアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の回転により回転変位する左側アームユニット G 9 3 0 と、その左側アームユニット G 9 3 0 に連結され左側アームユニット G 9 3 0 の回転により変位可能なスライド板 G 9 4 0 と、そのスライド板 G 9 4 0 のスライド方向を規定するスライドレール G 9 5 0 とを主に備える。なお、本実施形態では、従動ギヤ G 9 2 1 ~ G 9 2 8, アーム側従動ギヤ G 9 2 9, 左側アームユニット G 9 3 0, スライド板 G 9 4 0 が主に、樹脂材料から形成される。また、進退動作ユニット G 9 0 0 の張出位置において、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の正面側（矢印 F 方向側）に重なる位置に配設されるスライド板 G 9 4 0 は、光を透過可能な材料から形成される。これにより、第 3 図柄表示装置 H 8 1 から出射される光が張出位置における進退動作ユニット G 9 0 0 のスライド板 G 9 4 0 より第 3 図柄表示装置 H 8 1 に反射して、スライド板 G 9 4 0 と重ならない位置から視認される第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示が認識されにくくなることを抑制できる。駆動モータ G 9 1 0 は、上述したように、ベースユニット G 6 0 0 の左側保持部材 G 6 2 0 の貫通孔 G 6 2 1 に軸を通して配設され、その軸に左側保持部材 G 6 2 0 の背面側（矢印 B 方向側）から駆動ギヤ G 9 1 1 が配設される。即ち、駆動モータ G 9 1 0 の本体部分と駆動ギヤ G 9 1 1 との間に左側保持部材 G 6 2 0 を挟んだ状態で配設される。従動ギヤ G 9 2 1 は、駆動ギヤ G 9 1 1 に刻設される歯に歯合されており、駆動ギヤ G 9 1 1 が回転されることにより回転される。従動ギヤ G 9 2 1 から順に歯合される従動ギヤ G 9 2 2 ~ G 9 2 8 は、従動ギヤ G 9 2 1 が駆動ギヤ G 9 1 1 により回転されることで、中間のギヤ G 9 2 3 から終端のギヤ G 9 2 8 までが同期して回転される。また、従動ギヤ G 9 2 5 及び従動ギヤ G 9 2 8 は、後述する円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G



710及び右側円環部材G720に駆動力を伝達可能に構成されており、正面側(矢印F方向側)に向かって突設される突設部G925a, G928aと、それら突設部G925a, G928aに軸支されるカラーG925b, G928bとを主に備えて形成される。突設部G925a, G928aは、従動ギヤG925及び従動ギヤG928の回転軸と異なる位置(回転軸から径方向に離れた位置)に形成される。また、突設部G925a, G928aは、後述する左側円環部材G710及び右側円環部材G720の摺動溝G712bb, G722bbに挿通され、その挿通された先端側にカラーG925b, G928bが配設される。これにより、従動ギヤG925及び従動ギヤG928が回転される(駆動モータG910から駆動力が伝達される)と、その従動ギヤG925及び従動ギヤG928の回転に伴って突設部G925a, G928aの位置が変位され、この変位に伴って左側円環部材G710及び右側円環部材G720が変位される(即ち、左側円環部材G710及び右側円環部材G720に駆動力が伝達される)。

10

## 【6149】

アーム側従動ギヤG929は、従動ギヤG922が従動ギヤG921と歯合する位置とは異なる位置で従動ギヤG921と歯合されており、駆動ギヤG911が回転されることで従動ギヤG921を介して回転可能に構成される。また、アーム側従動ギヤG929は、正面側に向かって円柱状に突設される突設部G929aと、その突設部G929aの突設先端部に軸支されるカラーG929bと、外周面の正面側端部から径方向外側に向かって突設されると共に周方向に延設される壁部G929cと、その壁部G929cの一部から径方向外側に向かって突出して形成される被検出部G929dと、歯が刻設される外周面および壁部の間に膨出される膨出部G929eとを主に備え、左側アームユニットG930に駆動力を伝達可能に構成される。突設部G929aは、アーム側従動ギヤG929の回転軸と異なる位置から突設され、後述する左側アームユニットG930の被軸支部G931aに挿通される。また、突設部G929aには、左側アームユニットG930の被軸支部G931aに挿通される先端側にカラーG929bが配設される。これにより、アーム側従動ギヤG929が回転される(駆動モータG910から駆動力が伝達される)と、そのアーム側従動ギヤG929の回転に伴って突設部G929aの位置が変位され、この変位に伴って左側アームユニットG930が変位される(即ち、左側アームユニットG930に駆動モータG910の駆動力が伝達される)。壁部G929cは、アーム側従動ギヤG929の歯面を保護する部分であり、アーム側従動ギヤG929の歯面の側端面に連なって形成される。これにより、アーム側従動ギヤG929の歯の剛性を向上して、アーム側従動ギヤG929の歯が破損することを抑制できる。また、壁部G929cにより、アーム側従動ギヤG929の歯面に対して、軸方向に従動ギヤG921が相対変位することを抑制できるので、従動ギヤG921がピン部G611aから抜け落ちることを抑制できると共に、アーム側従動ギヤG929と従動ギヤG921との歯合状態が悪くなる(噛み合い位置が軸方向にずれる)ことを抑制できる。また、突設部G929aは、壁部G929cから突設される。これにより、動作不良等で通常の動作よりも大きな駆動モータG910の駆動力が突設部G929aに作用する場合に、壁部G929cを撓ませてその力を逃がすことができる。そのため、通常の動作よりも大きな駆動力が作用する場合に、アーム側従動ギヤG929とギヤG922との歯合位置がずれることを抑制でき、歯合位置がずれたまま駆動してアーム側従動ギヤG929又はギヤG922の歯に過大が力が作用することを抑制できる。その結果、アーム側従動ギヤG929及びギヤG922の歯が破損することを抑制できる。

20

30

40

## 【6150】

被検出部G929dは、アーム側従動ギヤG929の回転位置を検出するための突起であり、ベースユニットG600のベース部材G610に配設される検出装置G660に検出可能に配設される。本実施形態では、花卉動作装置G800が退避位置に配置される際に、被検出部G929dが検出装置G660に検出可能とされる。これにより、退避位置に花卉動作装置G800がその自重や外部から入力される振動で張出位置に変位しようとした場合に、退避位置から移動したことを検出して、花卉動作装置G800を退避位置に

50

戻すための制御を行うことができる。その結果、花卉動作装置 G 8 0 0 が誤って張出位置に変位して、遊技者の興味が低下することを抑制できる。なお、本実施形態では、花卉動作装置 G 8 0 0 が退避位置に配置される際に被検出部 G 9 2 9 d が検出装置 G 6 6 0 に検出される場合について説明したが、これに限らず、花卉動作装置が張出位置に配置される際に被検出部 G 9 2 9 d を検出する検出装置を別途備えてもよいし、花卉動作装置 G 8 0 0 が張出位置に配置される際に被検出部 G 9 2 9 d が検出されるように検出装置 G 6 6 0 を配置してもよい。この場合には、花卉動作装置 G 8 0 0 が退避位置から張出位置に変位された際に、その変位を検出装置で検出することができるので、その検出に伴い張出位置に変位する直前で花卉動作装置 G 8 0 0 の変位速度を低下させることで、張出位置に停止させることに伴い花卉動作装置 G 8 0 0 に作用する振動を抑えることができる。よって、花卉動作装置 G 8 0 0 を張出位置に張り出して花卉動作装置 G 8 0 0 を遊技者から視認しやすい状態とした際に、花卉動作装置 G 8 0 0 を遊技者に効果的に視認させることができる。その結果、遊技者の興味が高めやすくなる。膨出部 G 9 2 9 e は、アーム側従動ギヤ G 9 2 9 の回転範囲を規定する部材であり、花卉動作装置 G 8 0 0 が退避位置と張出位置とに変位された際に、本体板部 G 6 1 1 から張り出した規制部 G 6 1 1 r に当接可能とされる。なお、規制部 G 6 1 1 r は、花卉動作装置 G 8 0 0 が退避位置と張出位置とのそれぞれに配置される場合の膨出部 G 9 2 9 e の対応する位置に形成される（即ち、2か所に形成される）。これにより、制御不良等により、アーム側従動ギヤ G 9 2 9 が回転しすぎること抑制して、突設部 G 9 2 9 a と左側アームユニット G 9 3 0 との連結部分が破損することを抑制できる。左側アームユニット G 9 3 0 は、従動ギヤ G 9 2 1 から伝達される駆動力をスライド板 G 9 4 0 を介して花卉動作装置 G 8 0 0 に伝達する部材であり、正面視において T 字状に形成される本体部材 G 9 3 1 と、その本体部材 G 9 3 1 をベースユニット G 6 0 0 に軸支するためのベース側カラー G 9 3 2 と、本体部材 G 9 3 1 の背面側に配設されベース側カラー G 9 3 2 と同軸上の円環形状に形成されるパネ配設部材 G 9 3 3 と、そのパネ配設部材 G 9 3 3 の外周側に配設され本体部材 G 9 3 1 に付勢力を作用させるねじりパネ G 9 3 4 と、本体部材 G 9 3 1 をスライド板 G 9 4 0 に連結させるためのスライド側カラー G 9 3 5 とを主に備える。本体部材 G 9 3 1 は、正面視において T 字の上部側を左側（矢印 L 方向側）から右側（矢印 R 方向側）に向かって上方（矢印 U 方向側）に傾倒させた状態で配設され、左側（矢印 L 方向側）の端部が本体板部 G 6 1 1 と左側保持部材 G 6 2 0 との対向間に配設される。また、本体部材 G 9 3 1 は、正面視において T 字に形成される下部側がスライド板 G 9 4 0 の背面側に配設される。

#### 【 6 1 5 1 】

本体部材 G 9 3 1 は、正面視において左側（矢印 L 方向側）端部に形成される被軸支部 G 9 3 1 a と、その被軸支部 G 9 3 1 a の上方側（矢印 U 方向側）に上下方向（矢印 U - D 方向）に沿った溝状に形成される摺動溝 G 9 3 1 b と、スライド板 G 9 4 0 の背面側に位置しスライド板 G 9 4 0（正面側（矢印 F 方向側））に向かって突設される突設部 G 9 3 1 c とを主に備えて形成される。被軸支部 G 9 3 1 a は、本体板部 G 6 1 1 に形成される軸支部 G 6 1 1 j が挿通可能に形成される貫通孔であり、軸支部 G 6 1 1 j の外径よりも若干大きな円形状に形成される。また、被軸支部 G 9 3 1 a には、ベース側カラー G 9 3 2 の小径部が若干の隙間を隔てた状態で配設される。これにより、本体部材 G 9 3 1 は、本体板部 G 6 1 1 の軸支部 G 6 1 1 j の軸を中心に回転可能な状態で本体板部 G 6 1 1（ベース部材 G 6 1 0）に配設される。摺動溝 G 9 3 1 b は、上述したようにアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の突設部 G 9 2 9 a が挿通される部分であり、突設部 G 9 2 9 a がアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の回転に伴って回転された場合に、突設部 G 9 2 9 a が摺動溝 G 9 3 1 b の内部を摺動可能な大きさに形成される。突設部 G 9 3 1 c は、スライド板 G 9 4 0 に連結される部分であり、後述するスライド板 G 9 4 0 の摺動溝 G 9 4 2 に挿入可能な長さに形成される。また、突設部 G 9 3 1 c は、突設先端にスライド側カラー G 9 3 5 が配設され、スライド側カラー G 9 3 5 の外周面が摺動溝 G 9 4 2 の内縁に当接した状態とされる。これにより、被軸支部 G 9 3 1 a（軸支部 G 6 1 1 j）を軸として本体部材 G 9 3 1 を回転させた際に、本体部材 G 9 3 1 に対してスライド板 G 9 4 0 を相対変位させること

ができる。バネ配設部材 G 9 3 3 は、本体部材 G 9 3 1 の背面側とベース部材 G 6 1 0 の本体板部 G 6 1 1 の正面側との間に配設され、円環状に形成された内側の空間に本体板部 G 6 1 1 の軸支部 G 6 1 1 j が挿通される。また、バネ配設部材 G 9 3 3 は、円環状に形成された軸方向の両端が径方向外側に立設されており、その両端に立設される対向間にねじりバネ G 9 3 4 が配設される。これにより、ねじりバネ G 9 3 4 が、本体部材 G 9 3 1 の背面側や、ベース部材 G 6 1 0 の本体板部 G 6 1 1 の正面側に当接することを抑制できる。ねじりバネ G 9 3 4 は、本体部材 G 9 3 1 を退避位置側に付勢する付勢力をアーム部材に作用させるバネであり、弾性変形された状態でバネ配設部材 G 9 3 3 の外周側に配設される。また、ねじりバネ G 9 3 4 は、一端がベース部材 G 6 1 0 に係止されると共に他端が本体部材 G 9 3 1 の背面側に係止される。なお、ねじりバネ G 9 3 4 は、弾性変形させない状態では、複数回旋回して形成されるバネ部分の内径が、バネ配設部材 G 9 3 3 の軸方向両端に立設される部分の外径よりも大きく形成される。これにより、ねじりバネ G 9 3 4 をバネ配設部材 G 9 3 3 に簡易に配設することができる。また、ねじりバネ G 9 3 4 は、一端がベース部材 G 6 1 0 に係止されると共に他端が本体部材 G 9 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に係止されて弾性変形された状態では、その弾性変形によりバネ部分の内径がバネ配設部材 G 9 3 3 の軸方向両端に立設される部分の外径よりも小さくされる。これにより、ベース部材 G 6 1 0 と本体部材 G 9 3 1 とにねじりバネ G 9 3 4 の両端が係合された状態とされた場合にねじりバネ G 9 3 4 がベース部材 G 6 1 0 や本体部材 G 9 3 1 から脱落することを抑制できる。本実施形態では、左側アームユニット G 9 3 0 を退避位置側に付勢するために、ねじりバネ G 9 3 4 を配設したが、ねじりバネに限らず、コイルバネ、ゴム、磁石により左側アームユニット G 9 3 0 を退避位置側に付勢するように構成しても良い。また、退避位置側に左側アームユニット G 9 3 0 を付勢する形態でなく、張出位置側に付勢する形態や、退避位置と張出位置の間の位置に付勢する形態として、付勢される位置を基準位置として左側アームユニット G 9 3 0 を変位させても良い。

10

20

30

40

50

#### 【 6 1 5 2 】

スライド板 G 9 4 0 は、左側アームユニット G 9 3 0 に伝達される駆動力を花卉動作装置 G 8 0 0 に伝達するための伝達部材である。スライド板 G 9 4 0 は、背面側（矢印 B 方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第 1 貫通孔 G 9 4 1 と、本体部材 G 9 3 1 が連結される摺動溝 G 9 4 2 と、正面側（矢印 F 方向側）から螺子を挿通可能に貫通形成される第 2 貫通孔 G 9 4 3 とを主に備える。第 1 貫通孔 G 9 4 1 は、後述する花卉動作装置 G 8 0 0 にスライド板 G 9 4 0 を締結するための螺子を挿通する孔であり、花卉動作装置 G 8 0 0 の背面側ベース部材 G 8 2 0 のねじ穴（雌ねじ）と対応する位置に形成される。第 1 貫通孔 G 9 4 1 を介してスライド板 G 9 4 0 と花卉動作装置 G 8 0 0 とが締結されることで、スライド板 G 9 4 0 の変位を介して左側アームユニット G 9 3 0 に伝達される駆動力を花卉動作装置 G 8 0 0 に伝達することができ、花卉動作装置 G 8 0 0 を退避位置と張出位置との間で変位させることが可能とされる。摺動溝 G 9 4 2 は、左右方向（矢印 L - R 方向）に長い溝状に形成されており、その溝に本体部材 G 9 3 1 のスライド側カラー G 9 3 5 が摺動可能な状態で配設される。なお、スライド側カラー G 9 3 5 は、上述したように本体部材 G 9 3 1 の突設部 G 9 3 1 c の突設先端に配設される。また、摺動溝 G 9 4 2 は、本体部材 G 9 3 1 の突設部 G 9 3 1 c の円弧状の変位軌跡と異なる方向に溝が延設される。従って、本体部材 G 9 3 1 が被軸支部 G 9 3 1 a（軸支部 G 6 1 1 j）を軸として回転されることに伴って突設部 G 9 3 1 c が変位されると、スライド側カラー G 9 3 5 が摺動溝 G 9 4 2 の内部を摺動しつつスライド板 G 9 4 0 を上下方向（矢印 U - D 方向）に押し出し、スライド板 G 9 4 0 を後述するスライドレール G 9 5 0 に沿って上下方向に変位させる。スライドレール G 9 5 0 は、伸縮式の直線案内機構であり、その伸縮方向を上下方向（矢印 U - D 方向）に沿わせた姿勢で配設される。スライドレール G 9 5 0 は、ベース部材 G 6 1 0 の本体板部 G 6 1 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される基部側レール G 9 5 1 と、その基部側レール G 9 5 1 の正面側に基部側レール G 9 5 1 に対して上下方向にスライド可能に配設される摺動側レール G 9 5 2 とを備える。また、摺動側レール G 9 5 2 は、スライド板 G 9 4 0 の背面側に第 2 貫通孔を介して締結固定される。こ

れにより、スライド板 G 9 4 0 は、摺動側レール G 9 5 2 に対する姿勢が固定されると共に、基部側レール G 9 5 1 に対する摺動側レール G 9 5 2 のスライド方向にスライド可能とされる。即ち、スライド板 G 9 4 0 は、その変位方向が上下方向（矢印 U - D 方向）に限定される。上述したように、スライド板 G 9 4 0 には、花卉動作装置 G 8 0 0 が締結固定されるので、スライド板 G 9 4 0 の上下方向の変位に伴って花卉動作装置 G 8 0 0 を上下方向に変位させることが可能とされる。なお、本実施形態では、スライドレール G 9 5 0 の基部側レール G 9 5 1 及び摺動側レール G 9 5 2 がアルミの金属材料から形成されるが、これに限らず、スライドレール G 9 5 0 が樹脂材料から形成されるものであっても良い。

#### 【 6 1 5 3 】

円環形成ユニット G 7 0 0 は、正面視半円弧状に形成され、左右方向に对称に配設される一対の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 と、それら一対の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 のそれぞれの一端側に配設される左側リンク部材 G 7 3 0 及び右側リンク部材 G 7 4 0 とを主に備えて形成される。なお、円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0、右側円環部材 G 7 2 0、左側リンク部材 G 7 3 0、右側リンク部材 G 7 4 0 は主に樹脂材料から形成される。なお、それぞれ一対形成される左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 と、左側リンク部材 G 7 3 0 及び右側リンク部材 G 7 4 0 とは、正面視において左右方向（矢印 L - R 方向）中央部を軸に線対称に形成されるので、以下の説明では左側（矢印 L 方向側）に配設される左側円環部材 G 7 1 0 及び左側リンク部材 G 7 3 0 を説明し、右側（矢印 R 方向側）に配設される右側円環部材 G 7 2 0 と、右側リンク部材 G 7 4 0 との説明は省略する。また、符号については、左側円環部材 G 7 1 0 の頭の G 7 1 を右側円環部材 G 7 2 0 で G 7 2 と表記し、左側リンク部材 G 7 3 0 の頭の G 7 3 を右側リンク部材 G 7 4 0 で G 7 4 と表記する。左側円環部材 G 7 1 0 は、正面側（矢印 F 方向側）が遊技者に視認可能な化粧面として形成されており、正面側に蝶や波や花等の装飾が形成されると共に、正面側の一部が光を透過可能な樹脂材料で形成される。詳しく説明すると、正面側に蝶や波や花等の輪郭線が光を非透過の樹脂材料で形成されると共に、それら蝶や波や花等の輪郭線の内側および外側が光を透過可能な樹脂材料で形成される。また、左側円環部材 G 7 1 0 は、内部に光を出射可能な LED（発光ダイオード）を有する発光基板を備えており、光を透過可能な材料から形成される部分を介して LED の光を遊技者側に照射可能に構成される。また、左側円環部材 G 7 1 0 は、半円環状に形成される一端側（正面視下方側（矢印 D 方向側））の背面に背面側に向かって円柱状に突出する突出部 G 7 1 1 と、半円環状に形成される他端側（正面視上方側（矢印 U 方向側））の背面に背面側に向かって立設される連結部 G 7 1 2 とを主に備えて形成される。突出部 G 7 1 1 は、後述する左側リンク部材 G 7 3 0 に連結される部分であり、左側リンク部材 G 7 3 0 よりも背面側に突出されると共に、その突出先端部にカラー G 7 1 1 a が突設部に対して回転可能な状態で配設される。連結部 G 7 1 2 は、左側円環部材 G 7 1 0 の背面側から立設される立設部 G 7 1 2 a と、その立設部 G 7 1 2 a の立設先端部から左側円環部材 G 7 1 0 の背面に沿う方向に屈曲される屈曲部 G 7 1 2 b とを主に備える。立設部 G 7 1 2 a は、左側円環部材 G 7 1 0 の背面とベース部材 G 6 1 0 との間に進退動作ユニット G 9 0 0 の左側アームユニット G 9 3 0 を配設するための空間を形成する部分であり、左側アームユニット G 9 3 0 の本体部材 G 9 3 1 の前後方向（矢印 F - B 方向）の厚みよりも背面側（矢印 B 方向側）への立設距離が大きく設定される。これにより、左側円環部材 G 7 1 0 を本体部材 G 9 3 1 よりも正面側（矢印 F 方向側）に配設することができ、左側円環部材 G 7 1 0 の装飾面が本体部材 G 9 3 1 に隠れることを抑制できる。なお、上記で説明する左側円環部材 G 7 1 0 の背面とは、左側円環部材 G 7 1 0 から突出部 G 7 1 1 及び連結部 G 7 1 2 を除いた部分における左側円環部材 G 7 1 0 の背面である。

#### 【 6 1 5 4 】

屈曲部 G 7 1 2 b は、円環状に貫通形成される被軸支部 G 7 1 2 b a と、その被軸支部 G 7 1 2 b a と異なる位置に一方向に長い溝状に形成される摺動溝 G 7 1 2 b b とを主に

10

20

30

40

50

備えて形成される。被軸支部 G 7 1 2 b a は、左側円環部材 G 7 1 0 の回転軸が挿通される貫通孔であり、上述したベース部材 G 6 1 0 の棒状部材 G 6 1 1 m が挿通可能な大きさに貫通形成される（右側の右側円環部材 G 7 2 0 はベース部材 G 6 1 0 のピン部 G 6 1 2 n が挿通可能な大きさに貫通形成される）。これにより、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 は、被軸支部 G 7 1 2 b 1 が棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n に軸支されることで、それぞれ棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n を軸に回転可能な状態で配設される。摺動溝 G 7 1 2 b b は、進退動作ユニット G 9 0 0 の従動ギヤ G 9 2 5 から進退動作ユニット G 9 0 0 から伝達される駆動モータ G 9 1 0 の駆動力が伝達される部分であり、従動ギヤ G 9 2 5 の突設部 G 9 2 5 a（カラー G 9 2 5 b）が挿通可能な大きさに形成される（右側円環部材 G 7 2 0 には摺動溝 G 7 2 2 b b に突設部 G 9 2 8 a（カラー G 9 2 8 b）が挿通される）。よって、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 は、駆動モータ G 9 1 0 の駆動力で従動ギヤ G 9 2 5 , G 9 2 8（カラー G 9 2 5 b , G 9 2 8 b）が変位されることにより、駆動モータ G 9 1 0 の駆動力が伝達される。左側リンク部材 G 7 3 0 は、左側円環部材 G 7 1 0 の一端側を支持して、左側円環部材 G 7 1 0 が前後方向に揺れ動くことを抑制する部材であり、ベース部材 G 6 1 0 の左側延設部 G 6 1 2 と左側円環部材 G 7 1 0 とに連結される。左側リンク部材 G 7 3 0 は、正面視矩形の板状に形成されると共に、正面視における一端側に長手方向に沿う溝状に形成される溝部 G 7 3 1 と、他端側に円環状に貫通形成される貫通孔 G 7 3 2 とを主に備える。貫通孔 G 7 3 2 は、ベース部材 G 6 1 0 の正面に対して平行な平面上を左側リンク部材 G 7 3 0 が回転可能とするために、左側リンク部材 G 7 3 0 の被軸支部となる貫通孔であり、ベース部材 G 6 1 0 の正面に対して直交する前後方向（矢印 F - B 方向）に貫通形成される。また、貫通孔 G 7 3 2 には、ベース部材 G 6 1 0 から前後方向に突設される左側リンク軸支部 G 6 1 2 a が挿通可能に形成される。これにより、左側リンク軸支部 G 6 1 2 a が挿通された状態では、左側リンク軸支部 G 6 1 2 a を軸に左側リンク部材 G 7 3 0 が回転可能とされる。なお、貫通孔 G 7 3 2 の内径と左側リンク軸支部 G 6 1 2 a の外径とは、貫通孔 G 7 3 2 に左側リンク軸支部 G 6 1 2 a を挿通可能とする分の若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、左側リンク部材 G 7 3 0 が回転した際に、左側リンク部材 G 7 3 0 の一端側が前後方向（矢印 F - B 方向）に揺れ動くことを抑制できる。従って、左側リンク部材 G 7 3 0 の一端側に連結される左側円環部材 G 7 1 0 の一端側が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。溝部 G 7 3 1 は、左側円環部材 G 7 1 0 の突出部 G 7 1 1（カラー G 7 1 1 a）が挿通される部分であり、突出部 G 7 1 1 と対応する位置に形成されると共に、カラー G 7 1 1 a が摺動可能な溝幅に形成される。これにより、棒状部材 G 6 1 1 m を軸に左側円環部材 G 7 1 0 が回転された際に、溝部 G 7 3 1 の内縁に沿って突出部 G 7 1 1 を変位させることができると共に、貫通孔 G 7 3 2 に挿通される左側リンク軸支部 G 6 1 2 a を軸に左側リンク部材 G 7 3 0 を回転させることができる。

#### 【 6 1 5 5 】

次いで、図 1 6 9 5 を参照して、ベース部材 G 6 1 0 に対する花卉動作装置 G 8 0 0 の動作および円環形成ユニット G 7 0 0 の動作について説明する。図 1 6 9 5（a）及び（b）は、演出動作ユニット G 1 0 0 0 の正面図である。なお、図 1 6 9 5（a）では、花卉動作装置 G 8 0 0 及び円環形成ユニット G 7 0 0 が退避位置に配置され、図 1 6 9 5（b）では、花卉動作装置 G 8 0 0 及び円環形成ユニット G 7 0 0 が張出位置に配置された状態が図示される。また、図 1 6 9 5（a）及び図 1 6 9 5（b）では、理解を容易とするために、円環形成ユニット G 7 0 0 の外形および摺動溝 G 7 1 2 b b、突出部 G 7 1 1 が破線で図示されると共に、ベースユニット G 6 0 0 の左側保持部材 G 6 2 0 を透明視した状態で図示される。図 1 6 9 5 に示すように、駆動モータ G 9 1 0 の駆動力により駆動ギヤ G 9 1 1 が回転されると、その駆動ギヤ G 9 1 1 に歯合される従動ギヤ G 9 2 1 が回転される。これにより、従動ギヤ G 9 2 1 に歯合されるアーム側従動ギヤ G 9 2 9 が回転され、そのアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の回転に伴ってアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の突設部 G 9 2 9 a に配設されるカラー G 9 2 9 b がアーム側従動ギヤ G 9 2 9 の回転軸を中心に変位される。カラー G 9 2 9 b は、上述したように本体部材 G 9 3 1 の摺動溝 G 9 3 1 b

の内縁側を摺動可能に配設される。これにより、カラー G 9 2 9 b が変位されることで駆動モータ G 9 1 0 の駆動力が本体部材 G 9 3 1 に伝達され、被軸支部 G 9 3 1 a を軸支する軸支部 G 6 1 1 j ( 図 1 6 9 1 参照 ) を軸として ( 中心に ) 本体部材 G 9 3 1 が回転される。この本体部材 G 9 3 1 の回転により、本体部材 G 9 3 1 に連結されるスライド板 G 9 4 0 ( 図 1 6 9 1 参照 ) を介して花卉動作装置 G 8 0 0 が退避位置 ( 図 1 6 9 5 ( a ) に示す位置 ) から下方 ( 矢印 D 方向 ) に変位され張出位置 ( 図 1 6 9 5 ( b ) に示す位置 ) まで変位される。なお、花卉動作装置 G 8 0 0 の背面側に連結されるスライド板 G 9 4 0 は、上述したようにスライドレール G 9 5 0 により変位方向が上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に規定される。よって、左側アームユニット G 9 3 0 の回転変位を直線変位に変換して花卉動作装置 G 8 0 0 を上下方向に変位させることができる。また、花卉動作装置 G 8 0 0 の正面側ベース部材 G 8 1 0 は、一端側 ( 矢印 R 方向側 ) の端部にカラー G 8 1 5 が配設され、そのカラー G 8 1 5 が右側保持部材 G 6 3 0 と本体部材 G 6 1 1 の摺動部 G 6 1 1 k との対向間を上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に摺動可能な状態で挟まれる。これにより、正面側ベース部材 G 8 1 0 が前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に揺れ動くことを抑制できる。従って、花卉動作装置 G 8 0 0 が上下方向に変位される際に花卉動作装置 G 8 0 0 が前後方向に揺れ動くことを抑制できる。

10

#### 【 6 1 5 6 】

次いで、円環形成ユニット G 7 0 0 の変位について説明する。上述した花卉動作装置 G 8 0 0 の変位と同様に、駆動モータ G 9 1 0 の駆動力により駆動ギヤ G 9 1 1 が回転されると、駆動ギヤ G 9 1 1 に歯合する従動ギヤ G 9 2 1 が回転される。従動ギヤ G 9 2 1 には、従動ギヤ G 9 2 2 ~ G 9 2 8 が歯合されるので、従動ギヤ G 9 2 1 が回転されることにより、従動ギヤ G 9 2 2 ~ G 9 2 8 が連動して回転される。ここで上述したように、従動ギヤ G 9 2 5 , G 9 2 8 には、その回転軸と異なる位置に突設部 G 9 2 5 a , G 9 2 8 a が配設されており、従動ギヤ G 9 2 5 , G 9 2 8 が回転されることに伴って突設部 G 9 2 5 a , G 9 2 8 a に配設されるカラー G 9 2 5 b , G 9 2 8 b が変位される。カラー G 9 2 5 b , G 9 2 8 b は、円環形成ユニット G 7 0 0 の摺動溝 G 7 1 2 b b , G 7 2 2 b b に挿入されるので、カラー G 9 2 5 b , G 9 2 8 b の変位によりカラー G 9 2 5 b , G 9 2 8 b が摺動溝 G 7 1 2 b b , G 7 2 2 b b の内縁に沿って摺動しつつ、円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 に駆動モータ G 9 1 0 の駆動力を伝達する。このように、従動ギヤ G 9 2 5 , G 9 2 8 を介して円環形成ユニット G 7 0 0 に駆動モータ G 9 1 0 の駆動力が伝達されることで、被軸支部 G 7 1 2 b a , G 7 2 2 b a を軸支する棒状部材 G 6 1 1 m , G 6 1 1 n を軸として ( 中心に ) 円環形成ユニット G 7 0 0 の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 が回転される。これら左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 の回転により、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 の突出部 G 7 1 1 , G 7 2 1 が連結される左側リンク部材 G 7 3 0 及び右側リンク部材 G 7 4 0 が、貫通孔 G 7 3 2 , G 7 4 2 に挿通される左側リンク軸支部 G 6 1 2 a 及び右側リンク軸支部 G 6 1 3 a を軸として回転される。この左側リンク部材 G 7 3 0 及び右側リンク部材 G 7 4 0 により、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 の回転軸側から離れた位置の左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 をベースユニット G 6 0 0 に連結することができる。これにより、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 が回転された際に、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 の回転軸から離れた位置が回転軸方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に揺れ動くことを抑制できる。その結果、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 の変位を遊技者に視認させやすくできる。なお、左側円環部材 G 7 1 0 及び右側円環部材 G 7 2 0 ( 円環形成ユニット G 7 0 0 ) は、駆動モータ G 9 1 0 の駆動力により、半円環状に形成される装飾面の下方側 ( 矢印 D 方向側 ) 端部を中央から左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の外側に開いた退避位置 ( 図 1 6 9 5 ( a ) に示す位置 ) と、半円環状に形成される装飾面の下方側端部を左右方向の中央側に移動させて閉じた ( 退避位置よりも近づけた状態の ) 張出位置 ( 図 1 6 9 5 ( b ) に示す位置 ) との間に変位可能に形成される。

20

30

40

#### 【 6 1 5 7 】

50

また、上述したように、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800は、同じ駆動モータG910（駆動源）の駆動力により変位可能に構成され、連動するように構成される。よって、円環形成ユニットG700が退避位置に配置された状態では、上述した花卉動作装置G800が退避位置に配置される。これにより、演出動作ユニットG1000の背面側に配設される第3図柄表示装置H81を遊技者に視認させやすくできる。また、円環形成ユニットG700が張出位置に配置された状態では、左側円環部材G710及び右側円環部材G720が正面視において1の円環を形成する位置に配置されると共に、花卉動作装置G800が張出位置に配置され、左側円環部材G710及び右側円環部材G720により円環を形成した内側に花卉動作装置G800が配置される。これにより、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800の演出を合わせて遊技者に視認させやすくできる。その結果、演出効果を向上できる。さらに、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800が張出位置に配置された状態では、左側円環部材G710及び右側円環部材G720と花卉動作装置G800とが演出動作ユニットG1000の背面側に配設される第3図柄表示装置H81（図1615参照）の正面側（矢印F方向側）に配置され、左側円環部材G710及び右側円環部材G720と花卉動作装置G800とに合わせた表示が第3図柄表示装置H81の表示面に表示される。これにより、第3図柄表示装置H81と左側円環部材G710及び右側円環部材G720と花卉動作装置G800とによる演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800が、同じ駆動モータG910（駆動源）の駆動力により変位される場合について説明したが、円環形成ユニットG700と花卉動作装置G800とで異なる2つの駆動源を備えるように構成しても良い。即ち、円環形成ユニットG700と花卉動作装置G800とを別々に変位させるように構成しても良い。この場合、円環形成ユニットG700の変位態様を複数形成することができるので、円環形成ユニットG700及び花卉動作装置G800による演出効果を向上できる。

#### 【6158】

次いで、図1696及び図1697を参照して、花卉動作装置G800の全体構成について説明する。図1696は、花卉動作装置G800の分解正面斜視図であり、図1697は、花卉動作装置G800の分解背面斜視図である。図1696及び図1697に示すように、花卉動作装置G800は、正面側に配設される正面側ベース部材G810と、その正面側ベース部材G810の背面側の一部を覆設した状態で配設される背面側ベース部材G820と、正面側ベース部材G810の背面側から軸を正面側に挿通した状態で正面側ベース部材G810の背面側に配設される駆動モータG830と、その駆動モータG830に連結され駆動モータG830の駆動力が伝達されるギヤ列G841～G848と、正面側ベース部材G810の正面側の一部の覆設した状態で正面側ベース部材G810に配設されるカバー部材G850と、正面側ベース部材G810の正面側に配設されると共にギヤ列G841～G848から駆動力が伝達される花回転ユニットG400とを主に備える。なお、本実施形態では、花卉動作装置G800の駆動モータG830を除いた他の部分が主に光を非透過の樹脂材料から成型される。正面側ベース部材G810は、正面視略円環の板状に形成される円環部G811と、その円環部G811から径方向外側に突出するアーム部G812とを主に備え、それら円環部G811及びアーム部G812が背面側（矢印B方向側）を開放した箱状に形成される。なお、背面側が開放した箱状の円環部G811及びアーム部G812は、背面側の空間に後述する従動ギヤG843～G848を配設可能に形成されており、開放された底面から解放部（背面側端部）までの前後方向（矢印F-B方向）における距離が従動ギヤG843～G848の歯面の厚みよりも大きく設定される。円環部G811には、円環状に形成された内縁に沿って正面側（矢印F方向側）に刻設される刻設部G811aと、背面側（矢印B方向側）の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部G811b、G811cと、それら軸支部G811b、G811cと同様に背面側に向かって円形状に突出される複数の締結部G811d～G811fとが形成される。また、円環部G811には、円環状に形成された内側に背面側（矢印B方向側）からカラーG813が挿入されると共に、後述する従動

ギヤ G 8 4 7 の回転位置を検出する検出センサ G 8 1 4 が開放された底面に配設される。

【 6 1 5 9 】

アーム部 G 8 1 2 には、前後方向（矢印 F - B 方向）に貫通形成される第 1 貫通孔 G 8 1 2 a と、その第 1 貫通孔 G 8 1 2 a の近傍で第 1 貫通孔 G 8 1 2 a よりも大きい内径で貫通形成される第 2 貫通孔 G 8 1 2 b と、その第 2 貫通孔 G 8 1 2 b の縁部に沿って背面側（矢印 B 方向側）に向かって円環状に立設される壁部 G 8 1 2 c と、背面側の開放された底面から背面側に向かって円形状に突出される複数の軸支部 G 8 1 2 d , G 8 1 2 e と、箱状に形成された側面に略円環状に立設される支持部 G 8 1 2 f とが形成される。刻設部 G 8 1 1 a は、後述する花回転ユニット G 4 0 0 の回転ギヤ G 4 2 1（図 1 7 0 1 参照）が歯合される歯面であり、歯底が円環部 G 8 1 1 の中心から径方向外側に向かって延設されると共に円環状に形成された円環部 G 8 1 1 の内縁に沿って歯面が円環状に連なって形成される。軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 1 c , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e は、後述する従動ギヤ G 8 4 6 , G 8 4 8 が軸支される部分であり、従動ギヤ G 8 4 4 ~ G 8 4 6 , G 8 4 8 の軸部と対応する位置に形成される。また、軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 1 c , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e には、背面側（矢印 B 方向側）の突出先端に螺子締結用の雌ねじが形成されており、背面側から螺子を締結することにより従動ギヤ G 8 4 4 ~ G 8 4 6 , G 8 4 8 を正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設可能とされる。なお、軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e は、突出先端部が軸支部 G 8 1 1 c よりも背面側（矢印 B 方向側）に位置され、正面側ベース部材 G 8 1 0 に背面側ベース部材 G 8 2 0 を配設した際に背面側ベース部材 G 8 2 0 の正面に軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e の突出先端面を当接可能とされる。そして、背面側ベース部材 G 8 2 0 の貫通孔 G 8 2 2 を背面側から挿通させた螺子を軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e の突出先端に締結することにより、従動ギヤ G 8 4 4 ~ G 8 4 6 を正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設できると共に、正面側ベース部材 G 8 1 0 に背面側ベース部材 G 8 2 0 を配設（締結）可能とされる。締結部 G 8 1 1 d ~ G 8 1 1 f は、背面側ベース部材 G 8 2 0 を正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設するための螺子を締結する部分であり、背面側（矢印 B 方向側）の先端に雌ねじが形成される。よって、背面側ベース部材 G 8 2 0 の背面側から背面側ベース部材 G 8 2 0 の貫通孔 G 8 2 2 を挿通させた螺子を締結部 G 8 1 1 d ~ G 8 1 1 f に締結することで、正面側ベース部材 G 8 1 0 に背面側ベース部材 G 8 2 0 を配設（締結）可能とされる。即ち、締結部 G 8 1 1 d ~ G 8 1 1 f だけでなく、従動ギヤ G 8 4 4 ~ G 8 4 6 を正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設するための軸支部 G 8 1 1 b , G 8 1 2 d , G 8 1 2 e でも正面側ベース部材 G 8 1 0 に背面側ベース部材 G 8 2 0 が締結される。よって、正面側ベース部材 G 8 1 0 に背面側ベース部材 G 8 2 0 を締結するための締結部を少なくすることができる。

【 6 1 6 0 】

第 1 貫通孔 G 8 1 2 a は、駆動モータ G 8 3 0 の駆動軸を挿通するための挿通孔であり、駆動モータ G 8 3 0 の軸が回転した際に内周面に駆動モータ G 8 3 0 の軸が当接しない程度の内径に形成される。第 2 貫通孔 G 8 1 2 b は、従動ギヤ G 8 4 3 の連結部 G 8 4 3 a を挿通させて、正面側ベース部材 G 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される従動ギヤ G 8 2 と正面側ベース部材の背面側に配設される従動ギヤ G 8 4 2 とを連結するための貫通孔であり、従動ギヤ G 8 4 3 の連結部 G 8 4 3 a の外径よりも若干大きな内径に形成される。また、第 2 貫通孔 G 8 1 2 b に沿って正面側ベース部材 G 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に向かって壁部 G 8 1 2 c が立設される。これにより、第 2 貫通孔 G 8 1 2 b に対して連結部 G 8 4 3 a がぶれることを抑制できる。その結果、従動ギヤ G 8 4 2 , G 8 4 3 に歯合される駆動ギヤ G 8 4 1 及び従動ギヤ G 8 4 4 の歯合状態を安定させることができる。支持部 G 8 1 2 f は、アーム部 G 8 1 2 の右側（矢印 R 方向）側の側面から右側に向かって円環状に突出して形成され、外周側にカラー G 8 1 5 が配設される。これにより、カラー G 8 1 5 が支持部 G 8 1 2 f に対して回転可能な状態で支持される。なお、カラー G 8 1 5 は、上述したようにベースユニット G 6 0 0 の摺動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 との対向間に小径部が配設されると共に、大径部が摺動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 との対向間の外側に配設される。これにより、カラー G 8 1 5 が摺



動部 G 6 1 1 k と右側保持部材 G 6 3 0 との対向間を上下方向（矢印 U - D 方向）に摺動可能とされる。背面側ベース部材 G 8 2 0 は、正面側ベース部材 G 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される従動ギヤ G 8 4 3 ~ G 8 4 8 の背面側を覆って、従動ギヤ G 8 4 3 ~ G 8 4 8 の背面側への移動を規制する部材であり、従動ギヤ G 8 4 3 ~ G 8 4 8 の背面側を覆設可能な大きさに形成される。また、背面側ベース部材 G 8 2 0 には、正面側ベース部材 G 8 1 0 の円環部 G 8 1 1 の正面視における中心と対応する位置に背面側（矢印 B 方向側）に向かって凹設される凹部 G 8 2 1 と、背面側ベース部材 G 8 2 0 を正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設するための螺子を挿通する複数の貫通孔 G 8 2 2 とが形成される。凹部 G 8 2 1 は、後述する花回転ユニット G 4 0 0 の棒部材 G 4 5 1 の背面側（矢印 B 方向側）端部（D 字カット部 G 4 5 1 a）を挿入するための凹みであり、棒部材 G 4 5 1 の背面側端部の D 形状の外形と略同一の内形に形成される。

10

#### 【 6 1 6 1 】

駆動モータ G 8 3 0 は、後述する花回転ユニット G 4 0 0 の駆動源である。また、上述したように駆動モータ G 8 3 0 は、正面側ベース部材 G 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）から第 1 貫通孔 G 8 1 2 a を介して駆動軸を正面側（矢印 F 方向側）に突出させた状態で配設される。また、駆動モータ G 8 3 0 は、背面側（矢印 B 方向側）が開放する箱状に形成される正面側ベース部材 G 8 1 0 の底面に配設される。これにより、駆動モータ G 8 3 0 の背面側への突出距離を抑えることができ、花卉動作装置 G 8 0 0（駆動モータ G 8 3 0）が背面側に部分的に突出することを抑制できる。駆動ギヤ G 8 4 1 は、駆動モータ G 8 4 0 の駆動軸に連結されるギヤであり、正面側ベース部材 G 8 1 0 の正面側で駆動モータ G 8 4 0 の駆動軸に連結される。また、駆動ギヤ G 8 4 1 は、従動ギヤ G 8 4 2 に歯合されており、駆動ギヤ G 8 4 1 が回転することにより従動ギヤ G 8 4 2 を回転させることができる。従動ギヤ G 8 4 2 は、上述したように従動ギヤ G 8 4 3 から正面側（矢印 F 方向側）に向かって突出する連結部 G 8 4 3 a を介して、正面側ベース部材 G 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される従動ギヤ G 8 4 3 と連結される。これにより、従動ギヤ G 8 4 2 が回転されることに伴って従動ギヤ G 8 4 3 を回転させることができる。また、従動ギヤ G 8 4 3 は、それぞれ順に歯合される従動ギヤ G 8 4 4 ~ G 8 4 8 の従動ギヤ G 8 4 4 に歯合される。よって、駆動モータ G 8 4 0 の駆動力により駆動ギヤ G 8 4 1 が回転されると、従動ギヤ G 8 4 2 ~ G 8 4 7 を介して駆動モータ G 8 4 0 の駆動力が終端の従動ギヤ G 8 4 8 まで伝達される。なお、終端の従動ギヤ G 8 4 8 は、後述する花回転ユニット G 4 0 0 の花卉側伝達部材 G 4 3 0 に連結される従動ギヤ G 8 4 7 の回転位置を検出するためのギヤであり、背面側の端部に径方向外側に突出する板状の被検出部 G 8 4 8 a を備える。この被検出部 G 8 4 8 a が、正面側ベース部材 G 8 1 0 に配設される検出センサ G 8 1 4 の検出光を遮ることで、従動ギヤ G 8 4 7 の回転位置を検出可能とされる。また、従動ギヤ G 8 4 7 には、花回転ユニット G 4 0 0 の花卉側伝達部材 G 4 3 0 に従動ギヤ G 8 4 7 を締結するための螺子を挿通可能な貫通孔 G 8 4 7 a が複数個形成されており、これにより従動ギヤ G 8 4 7 と花回転ユニット G 4 0 0（花卉側伝達部材 G 4 3 0）とが締結される。従って、従動ギヤ G 8 4 7 が回転されることに伴って花回転ユニット G 4 0 0 に駆動モータ G 8 3 0 の駆動力を伝達することができる。また、従動ギヤ G 8 4 7 と花回転ユニット G 4 0 0 とが締結されるので、上述したように従動ギヤ G 8 4 8 の被検出部 G 8 4 8 a と検出センサ G 8 1 4 とにより従動ギヤ G 8 4 7 の回転位置を検出できる。従って、花回転ユニット G 4 0 0 の回転位置を検出センサ G 8 1 4 により検出可能とされる。なお、花回転ユニット G 4 0 0 についての詳しい説明は後述する。カバー部材 G 8 5 0 は、正面側ベース部材 G 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される駆動ギヤ G 8 4 1 及び従動ギヤ G 8 4 2 を正面側から視認不能にするための部材であり、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に正面視において駆動ギヤ G 8 4 1 及び従動ギヤ G 8 4 2 の正面側を覆う状態で正面側ベース部材 G 8 1 0 の正面側に配設される。

20

30

40

#### 【 6 1 6 2 】

次いで、図 1 6 9 8 から図 1 7 0 0 を参照して、花回転ユニット G 4 0 0 について説明する。図 1 6 9 8（a）は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 6 9 8（b）

50

は、図1698(a)のMCMXXIb線における花回転ユニットG400の断面図であり、図1699は、花回転ユニットG400の分解正面斜視図であり、図1700は、花回転ユニットG400の分解背面斜視図である。なお、以下の説明では、理解を容易とするために、第1回転ベースG410、第1装飾ユニットG420、花卉側伝達部材G430、第2回転ベースG460、第2装飾ユニットG480の正面視における中央の(棒部材G451を軸(中心)とする)回転軸を軸G0の符号を付して2点鎖線で図示している。なお、花回転ユニットG400は、第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480が変位可能に構成され、それら第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480の変位により花回転ユニットG400が変位可能に構成される。また、第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480は、振動または動作可能に構成され、それら第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480の振動または動作により花回転ユニットG400が振動または動作可能に構成される。図1698から図1700に示すように、花回転ユニットG400は、背面側(矢印B方向側)に配設される第1回転ベースG410と、その第1回転ベースG410の正面視における周囲を取り囲む態様で第1回転ベースG410の周囲に複数個配設される第1装飾ユニットG420と、第1回転ベースG410の正面側(矢印F方向側)に配設される花卉側伝達部材G430と、その花卉側伝達部材G430の正面側に配設される第1固定ユニットG450と、その第1固定ユニットG450の背面側に配設され光を発光可能に構成される基板部材G440と、第1固定ユニットG450の正面側に配設される第2回転ベースG460と、第2回転ベースG460の正面側に配設される第2固定ユニットG470と、その第2固定ユニットG470の正面側に配設される第2装飾ユニットG480とを主に備えて形成される。なお、第111実施形態における花回転ユニットG400は、主に樹脂材料から形成されると共に、光を透過可能な材料から形成され、基板部材G440から出射される光を正面側(矢印F方向側)に透過可能に構成される。また、第111実施形態における花回転ユニットG400では、第1回転ベースG410の周囲に5個の第1装飾ユニットG420が配設されるが、第1装飾ユニットG420の個数は5個以外の個数であっても良い。さらに、第1装飾ユニットG420は、第1回転ベースG410の周囲に等間隔で配設されるものでなくとも良く、不等間隔で第1回転ベースG410の周囲に配設されるものであっても良い。

### 【6163】

第1固定ユニットG450は、背面側ベース部材G820の凹部G821に背面側(矢印B方向側)の先端が挿入されて背面側ベース部材G820と螺合される棒状の棒部材G451と、その棒部材G451の正面側(矢印F方向側)の先端に配設される円盤状の固定部材G452とを主に備えて形成される。棒部材G451は、金属製の材料から形成され、前後方向(矢印F-B方向)に所定の長さを有する円柱形状に形成される。また、棒部材G451は、前後方向の両側端に外周面の一部を凹設したD字カット部G451aを備えており、上端の外縁形状がD字形状に形成される。また、背面側の端部が挿入される背面側ベース部材G820の凹部G821と、正面側の端部が挿入される固定部材G452の貫通孔G452eとの内縁形状は、棒部材G451の両端部の外縁形状に対応したD字形状に形成される。これにより、棒部材G451が、背面側ベース部材G820及び固定部材G452に対して回転することが規制され、背面側ベース部材G820に対して固定部材G452の相対位置が規定(固定)される。固定部材G452は、正面視(矢印B方向視)において略円形の板状に形成されると共に、背面側(矢印B方向側)に配設される基板部材G440よりも正面視における外形が大きく形成される。また、固定部材G452は、全体が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成される。これにより、背面側に配設される基板部材G440のLEDG441の光を透過して外側に出射可能とされる。また、固定部材G452は、正面視における略中央部に前後方向(矢印F-B方向)に貫通する貫通孔H452eと、背面側(矢印B方向側)の一面に正面側に向かって凹設される収容凹部G452aと、その収容凹部G452aの凹設底面に形成される雌ねじの締結孔G452bと、正面側の一面に背面側に向かって凹設される3箇所の凹設部G452cと

、基板部材 G 4 4 0 に接続される配線（図示しない）を挿通するための開口部 G 4 5 2 d とを主に備える。収容凹部 G 4 5 2 a は、固定部材 G 4 5 2 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される基板部材 G 4 4 0 を内側に収容するための凹部であり、基板部材 G 4 4 0 の外形と対応した円形状で背面側から正面側（矢印 F 方向側）に向かって凹設される。なお、収容凹部 G 4 5 2 a の正面側における凹設深さは、基板部材 G 4 4 0 の板厚よりも大きく設定される。これにより、基板部材 G 4 4 0 は、固定部材 G 4 5 2 の内側に収容した状態で配設される。締結孔 G 4 5 2 b は、基板部材 G 4 4 0 を固定部材 G 4 5 2 の背面側に固定するための螺子を締結するための雌ねじであり、基板部材 G 4 4 0 を挿通した螺子が螺合される。これにより、基板部材 G 4 4 0 が固定部材 G 4 5 2 の背面側に固定される。

#### 【 6 1 6 4 】

凹設部 G 4 5 2 c は、後述する第 2 固定ユニット G 4 7 0 のカラー G 4 7 6 a を収容するための凹部であり、中央に螺子を挿通するための貫通孔が形成される。カラー G 4 7 6 a を凹設部 G 4 5 2 c に収容した状態で、凹設部 G 4 5 2 c に背面側から挿通した螺子を第 2 固定ユニット G 4 7 0 に螺合することで、固定部材 G 4 5 2（第 1 固定ユニット G 4 5 0）と第 2 固定ユニット G 4 7 0 とが締結固定される。なお、カラー G 4 7 6 a は、第 1 固定ユニット G 4 5 0（固定部材 G 4 5 2）と第 2 固定ユニット G 4 7 0 との間に配設される第 2 回転ベース G 4 6 0 を回転可能な状態で保持するための部材であり、中央に貫通孔が形成される円盤状に形成される第 2 回転ベース G 4 6 0 の円盤部 G 4 6 1 の貫通孔の内縁に沿って（当接した状態で）等間隔に 3 箇所配設される。これにより、第 1 固定ユニット G 4 5 0 及び第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して第 2 回転ベース G 4 6 0 が軸 G 20 O を中心に相対回転可能な状態で配設される。基板部材 G 4 4 0 は、発光手段となる LED（発光ダイオード）G 4 4 1 が配設される基板であり、正面側（矢印 F 方向側）に LED G 4 4 1 が複数個（本実施形態では 13 個）分散配置されると共に、背面側（矢印 B 方向側）に LED G 4 4 2 が複数個（本実施形態では 15 個）分散配置される。なお、LED G 4 4 1 は、正面側および軸 G O から離間する方向に向けて光を照射可能に配設され、LED G 4 4 2 は、背面側および軸 G O から離間する方向に向けて光を照射可能に配設される。また、基板部材 G 4 4 0 には、固定部材 G 4 5 2 の凹設部 G 4 5 2 c と対応する位置の 3 か所に開口部 G 4 4 3 が開口形成される。これにより、基板部材 G 4 4 0 を第 1 固定ユニット G 4 5 0 に配設した状態で、凹設部 G 4 5 2 c に基板部材 G 4 4 0 側（背面側）から螺子を挿通させることができる。さらに、開口部 G 4 4 3 を利用して LED G 4 4 1, G 4 4 2 の発光（特に、固定部材 G 5 0 との対向間に配設される正面側（矢印 F 方向側）の LED G 4 4 1 の発光）で基板部材 G 4 4 0 に溜まる熱を放熱することができる。その結果、基板部材 G 4 4 0 が破損することを抑制できる。花卉側伝達部材 G 4 3 0 は、正面視（矢印 B 方向視）において略円形状の板状に形成される伝達部 G 4 3 1 と、その伝達部 G 4 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）から円柱状に突出する軸支部 G 4 3 2 とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部 G 4 3 1 と軸支部 G 4 3 2 との中心部には、前後方向（矢印 F - B 方向）に開口する被挿通部 G 4 3 3 が形成される。伝達部 G 4 3 1 は、正面視（矢印 B 方向視）において湾曲状に開口形成される摺動溝 G 4 3 1 a が周方向に 5 か所に形成され、被挿通部 G 4 3 3 により中心が開口した円環形状に形成される。また、円環形状に形成された伝達部 G 4 3 1 の正面視における外径は、花卉側伝達部材 G 4 3 0 の正面側に配設される第 2 回転ベース G 4 6 0 の円盤部 G 4 6 1 の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花卉側伝達部材 G 4 3 0 は、第 2 回転ベース G 4 6 0 の背面側に重なる大きさに設定される。

#### 【 6 1 6 5 】

摺動溝 G 4 3 1 a は、後述する第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の摺動部 G 4 2 5 a が挿通される部分であり、溝幅が摺動部 G 4 2 5 a よりも若干大きく形成される。また、摺動溝 G 4 3 1 a は、径方向内側の内側端部 G 4 3 1 a 1（図 1 7 0 4（a）参照）から径方向外側の外側端部 G 4 3 1 a 2（図 1 7 0 4（a）参照）に向かうに従って、反時計回りの湾曲形状に形成される。これにより、伝達部 G 4 3 1（花卉側伝達部材 G 4 3 0）の回転に伴って、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通される摺動部 G 4 2 5 a を摺動させて、第 1 装飾ユニッ

10

20

30

40

50

ト G 4 2 0 を変位させることができる。また、摺動溝 G 4 3 1 a は、正面視において湾曲して形成される摺動溝 G 4 3 1 a の内側の内面の第 1 摺動面 G 4 3 1 a 3 により、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通される摺動部 G 4 2 5 a を軸 G O から径方向外側に押し出すことができると共に、正面視において湾曲して形成される摺動溝 G 4 3 1 a の外側の内面の第 2 摺動面 G 4 3 1 a 4 により、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通される摺動部 G 4 2 5 a を軸 G O に向かって径方向内側に押し出すことができる。なお、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (摺動部 G 4 2 5 a) の変位についての詳しい説明は後述する。軸支部 G 4 3 2 は、正面側ベース部材 G 8 1 0 と背面側ベース部材 G 8 2 0 との対向間に配設される従動ギヤ G 8 4 7 (図 1 6 9 6 参照) に締結される部分であり、背面側 (矢印 B 方向側) の端部に締結孔 G 4 3 2 a が形成され、その締結孔 G 4 3 2 a に従動ギヤ G 8 4 7 の貫通孔 G 8 4 7 a を挿通した螺子が螺合される。これにより、従動ギヤ G 8 4 7 と軸支部 G 4 3 2 とが締結され、従動ギヤ G 8 4 7 の回転に伴って花卉側伝達部材 G 4 3 0 を回転させることができる。また、軸支部 G 4 3 2 は、円環状の外径が正面側ベース部材 G 8 1 0 のカラー G 8 1 3 (図 1 6 9 6 参照) の内径よりも小さく形成され、正面側ベース部材 G 8 1 0 に対して回転可能な状態で配設される。被挿通部 G 4 3 3 は、上述した花卉動作装置 G 8 0 0 の正面側ベース部材 G 8 1 0 と背面側ベース部材 G 8 2 0 (図 1 6 9 6 参照) との対向間に挿通される配線 (図示しない) を花回転ユニット G 4 0 0 の内側に通すための空間であり、前後 (矢印 F - B 方向) に貫通形成される。これにより、第 1 回転ベース G 4 1 0、花卉側伝達部材 G 4 3 0、及び、第 1 固定ユニット G 4 5 0 の間に配設される基板部材 G 4 4 0 に配線を繋ぐことができる。第 1 回転ベース G 4 1 0 は、正面側 (矢印 F 方向側) に円盤状に形成される溝形成部 G 4 1 1 と、その溝形成部 G 4 1 1 の背面側 (矢印 B 方向側) に円環状に突出する軸形成部 G 4 1 2 と、それら溝形成部 G 4 1 1 及び軸形成部 G 4 1 2 の中心を前後方向 (矢印 F - B 方向) に貫通して形成される被軸支部 G 4 1 3 とを主に備える。なお、本実施形態では、第 1 回転ベース G 4 1 0 の溝形成部 G 4 1 1 と軸形成部 G 4 1 2 とは、それぞれ異なる 2 の部材から形成され、溝形成部 G 4 1 1 が光を透過可能な樹脂材料から形成されると共に軸形成部 G 4 1 2 が光を非透過の樹脂材料から形成される。溝形成部 G 4 1 1 は、正面視において軸 G O から径方向外側に向かって延設して形成される第 2 摺動溝 G 4 1 1 a と、正面視における径方向外側の外縁部に所定の間隔で貫通形成される螺子挿通部 G 4 1 1 b とを主に備え、被軸支部 G 4 1 3 により中心が開いた円環形状に形成される。

#### 【 6 1 6 6 】

第 2 摺動溝 G 4 1 1 a は、後述する第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の摺動部 G 4 2 5 a が挿通される部分であり、溝幅が摺動部 G 4 2 5 a よりも若干大きく形成される。また、第 2 摺動溝 G 4 1 1 a は、径方向内側の端部から径方向外側の端部に向かって直線状に形成される。即ち、上述した摺動溝 G 4 3 1 a と異なる溝形状に形成される。これにより、摺動部 G 4 2 5 a が摺動溝 G 4 3 1 a の変位に伴って摺動される際に、摺動部 G 4 2 5 a を第 2 摺動溝 G 4 1 1 a に沿って変位させることができる (摺動部 G 4 2 5 a を摺動溝 G 4 3 1 a と第 2 摺動溝 G 4 1 1 a とに沿って変位させることができる)。螺子挿通部 G 4 1 1 b は、第 1 回転ベース G 4 1 0 と第 2 回転ベース G 4 6 0 とを締結するための螺子を挿通するための挿通孔である。第 1 回転ベース G 4 1 0 の背面側 (矢印 B 方向側) から螺子挿通部 G 4 1 1 b に挿通させた螺子を第 2 回転ベース G 4 6 0 の螺子締結部 G 4 6 5 に螺合させることで、第 1 回転ベース G 4 1 0 と第 2 回転ベース G 4 6 0 とを締結できる。即ち、第 1 回転ベース G 4 1 0 と第 2 回転ベース G 4 6 0 とは一体となって回転可能に構成される。軸形成部 G 4 1 2 は、被軸支部 G 4 1 3 により中心が開く円環状に形成される。また、軸形成部 G 4 1 2 は、円環状に形成される外周面から径方向外側に円柱状に突出する装飾側軸部 G 4 1 2 a を備える。装飾側軸部 G 4 1 2 a は、後述する第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の回転ギヤ G 4 2 1 を軸支する部分であり、軸形成部 G 4 1 2 の周方向に所定の間隔で 5 個 (第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の配設個数) 形成され、回転ギヤ G 4 2 1 の第 1 被軸支部 G 4 2 1 a よりも若干小さい外径に形成されると共に、突出先端側に回転ギヤ G 4 2 1 を螺子止めするための雌ねじが形成される。被軸支部 G 4 1 3 は、花卉側伝達部

材 G 4 3 0 の軸支部 G 4 3 2 が挿入される部分であり、軸支部 G 4 3 2 の外径よりも若干大きい内径の円環形状に形成される。これにより、第 1 回転ベース G 4 1 0 に対して花卉側伝達部材 G 4 3 0 の姿勢を維持した状態で回転させることができる。第 2 回転ベース G 4 6 0 は、正面視略円環状に形成される円盤部 G 4 6 1 と、その円盤部 G 4 6 1 の内周縁に沿って正面側（矢印 F 方向側）に向かって立設される正面側立設部 G 4 6 2 と、その正面側立設部 G 4 6 2 の内周面に刻設される複数の歯 G 4 6 3 と、円盤部 G 4 6 1 の外周縁に沿って背面側（矢印 B 方向側）に向かって立設される背面側立設部 G 4 6 4 と、その背面側立設部 G 4 6 4 の立設先端部の一部の複数箇所（本実施形態では 5 か所）から背面側に向かって突出される螺子締結部 G 4 6 5 とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。円盤部 G 4 6 1 は、正面視略円盤形状に形成される外径が第 1 固定ユニット G 4 5 0 の固定部材 G 4 5 2 の外径よりも大きく形成される。また、背面側立設部 G 4 6 4 の背面側（矢印 B 方向側）への立設距離は、第 1 固定ユニット G 4 5 0 の固定部材 G 4 5 2 の前後方向（矢印 F - B 方向）における厚みよりも大きく設定される。これにより、第 2 回転ベース G 4 6 0 の円盤部 G 4 6 1 と背面側立設部 G 4 6 4 とにより形成される空間の内側に第 1 固定ユニット G 4 5 0 の固定部材 G 4 5 2 を配設することができる（図 1 6 9 7（b）参照）。正面側立設部 G 4 6 2 は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で凹設される係合凹部 G 4 6 2 a（図 1 7 1 0（a）参照）を備える。係合凹部 G 4 6 2 a は、後述する第 2 固定ユニット G 4 7 0 の係合片 G 4 7 7 b が係合される部分であり、正面側立設部 G 4 6 2 の外周面に軸 G O 側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。なお、係合凹部 G 4 6 2 a についての詳しい説明は後述する。

10

20

#### 【 6 1 6 7 】

歯 G 4 6 3 は、後述する第 2 固定ユニット G 4 7 0 に配設される第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a , 抵抗ギヤ G 4 7 5 b の歯が歯合される部分であり、円盤部 G 4 6 1 の内周縁に沿って全周に亘って形成される。これにより、第 2 回転ベース G 4 6 0 が回転されることに伴って第 2 固定ユニット G 4 7 0 に配設される第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a , 抵抗ギヤ G 4 7 5 b を回転させることができる。なお、歯 G 4 6 3 は、正面側立設部 G 4 6 2 の内周面に凹設して形成されており、円盤部 G 4 6 1 の内周面に非形成とされる。円盤部 G 4 6 1 には歯 G 4 6 3 を非形成とすることにより、円盤部 G 4 6 1 の内周面を摺動面として利用することができる。カラー G 4 7 6 a を円盤部 G 4 6 1 の内周面に沿って配置することで、第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して第 2 回転ベース G 4 6 0 を回転させることができる。背面側立設部 G 4 6 4 は、外周面に凹凸状に形成される光拡散部 G 4 6 4 a が形成される。また、上述したように、第 2 回転ベース G 4 6 0 の円盤部 G 4 6 1 と背面側立設部 G 4 6 4 とにより形成される空間の内側に第 1 固定ユニット G 4 5 0 の固定部材 G 4 5 2 が配設されるので、固定部材 G 4 5 2 を介して固定部材 G 4 5 2 に配設される基板部材 G 4 4 0 の LED G 4 4 1 から出射される光を第 1 固定ユニット G 4 5 0 に入射させやすくできる。この場合、背面側立設部 G 4 6 4 に光拡散部 G 4 6 4 a が形成されるので、第 2 回転ベース G 4 6 0 に入射された LED G 4 4 1 の光を光拡散部 G 4 6 4 a により径方向外側に向かって拡散して出射させることができる。螺子締結部 G 4 6 5 は、上述したように第 1 回転ベース G 4 1 0 の螺子挿通部 G 4 1 1 b を挿通させた螺子を締結する部分であり、背面側（矢印 B 方向側）の端部に雌ねじが形成される。これにより、第 1 回転ベース G 4 1 0 と第 2 回転ベース G 4 6 0 とが締結され、第 1 回転ベース G 4 1 0 と第 2 回転ベース G 4 6 0 とを軸 G O を中心に一体に回転可能に構成される。第 2 固定ユニット G 4 7 0 は、正面視略円環状に形成される正面側光拡散部 G 4 7 1 と、その正面側光拡散部 G 4 7 1 の外周縁から背面側（矢印 B 方向側）に向かって立設される側面側光拡散部 G 4 7 2 と、を主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側光拡散部 G 4 7 1 は、背面側から入射される LED G 4 4 1 の光を正面側に拡散して出射するための光拡散部であり、正面側が凹凸状に形成される。側面側光拡散部 G 4 7 2 は、その側面側光拡散部 G 4 7 2 の径方向内側から入射される光を径方向外側に拡散して出射するための光拡散部であり、外周面が凹凸状に形成される。これら正面側光拡散部 G 4 7 1 及び側面側光拡

30

40

50

散部 G 4 7 2 により、基板部材 G 4 4 0 の光を花回転ユニット G 4 0 0 の正面側および正面視における花回転ユニット G 4 0 0 の周囲に拡散することができる。

【 6 1 6 8 】

また、正面側光拡散部 G 4 7 1 は、正面視（矢印 B 方向視）における中央部（軸 G 0 側）に円形に形成される開口部 G 4 7 3 と、背面側（矢印 B 方向側）から円柱状に突出するギヤ保持部 G 4 7 4 と、背面側から円柱状に突出する 3 か所のカラー保持部 G 4 7 6 と、背面側を凹設して形成される凹部 G 4 7 5 とを主に備える。開口部 G 4 7 3 は、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を回転可能に保持するためのカラー G 4 7 6 a が挿入される開口であり、カラー G 4 7 6 a の小径部よりも若干小さい内径に形成される。なお、カラー G 4 7 6 a には、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の連結部 G 4 8 1 がカラー G 4 7 6 a の内周面と若干の隙間を有した状態で挿入される。また、カラー G 4 7 6 a に挿入された連結部 G 4 8 1 の先端は、第 2 固定ユニット G 4 7 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設される第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b の側面に締結固定される。これにより、第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が回転可能な状態で保持される。ギヤ保持部 G 4 7 4 は、後述する第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a を軸支する部分であり、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a の内径よりも若干小さな外径に形成される。なお、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a は、第 2 回転ベース G 4 6 0 の歯 G 4 6 3 に歯合される。従って、第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して、第 2 回転ベース G 4 6 0 が回転されると、その第 2 回転ベース G 4 6 0 の回転に伴って第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a が回転される。また、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a には、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 に締結固定される第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b が歯合されており、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a の回転に伴って第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b が回転可能とされる。即ち、第 2 回転ベース G 4 6 0 が第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して回転されると、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が第 2 回転ベース G 4 6 0 の回転方向と反対方向に回転される。カラー保持部 G 4 7 6 は、第 2 回転ベース G 4 6 0 を回転可能に保持するためのカラー G 4 7 6 a が配設される突起であり、カラー G 4 7 6 a の内径よりも若干小さい外径に形成される。また、カラー G 4 7 6 a は、第 2 回転ベース G 4 6 0 の円盤部 G 4 6 1 の内周面に沿って（円盤部 G 4 6 1 の内縁側に）配置される。これにより、第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して第 2 回転ベース G 4 6 0 を回転可能な状態で配設できる。さらに、カラー G 4 7 6 a は、第 1 固定ユニット G 4 5 0 の凹設部 G 4 5 2 c に背面側の大径部が収容される。また、カラー G 4 7 6 a の内側に配置されるカラー保持部 G 4 7 6 には、凹設部 G 4 5 2 c を挿通した螺子が締結される。これにより、第 1 固定ユニット G 4 5 0 と第 2 固定ユニット G 4 7 0 とが締結固定される。

【 6 1 6 9 】

凹部 G 4 7 5 は、第 2 回転ベース G 4 6 0 が第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して回転しすぎること抑制するために第 2 回転ベース G 4 6 0 の回転に抵抗を付与する抵抗手段 G 4 7 5 a が配設される凹部であり、抵抗手段 G 4 7 5 a と対応する大きさに凹設される。また、抵抗手段 G 4 7 5 a には、抵抗ギヤ G 4 7 5 b が回転可能な状態で軸支されると共に、その抵抗ギヤ G 4 7 5 b の歯が第 2 回転ベース G 4 6 0 の歯 G 4 6 3 に歯合する位置に配設される。よって、第 2 回転ベース G 4 6 0 が第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して回転する場合に、抵抗ギヤ G 4 7 5 b が回転される。抵抗ギヤ G 4 7 5 b には抵抗手段 G 4 7 5 a から一定の回転抵抗が作用されるので、第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して第 2 回転ベース G 4 6 0 が回転する際に、第 2 回転ベース G 4 6 0 に抵抗手段 G 4 6 5 a から一定の回転抵抗が作用される。これにより、第 2 回転ベース G 4 6 0 が駆動モータ G 8 3 0 の駆動力が切断された後も、その慣性力によって回転が継続されることを抑制できる。即ち、駆動モータ G 8 3 0 の駆動力を切断時に第 2 回転ベース G 4 6 0 の回転を停止することができる。また、第 2 固定ユニット G 4 7 0 の背面側（矢印 B 方向側）には、逆回転規制ユニット G 4 7 7 が配設される。逆回転規制ユニット G 4 7 7 は、背面側カバー G 4 7 7 a と、その背面側カバー G 4 7 7 a に回転可能な状態で支持される係合片 G 4 7 7 b と、係合片 G 4 7 7 b を付勢するねじりバネ G 4 7 7 c とを主に備えて形成される。係合片 G 4 7 7 b は、正面視略矩形の板状に形成されると共に、第 2 回転ベース G 4 6 0 の正面

側立設部 G 4 6 2 の外周面に当接可能な状態で配設される。また、係合片 G 4 7 7 b は、第 2 回転ベース G 4 6 0 の外周面に対して所定の位置で係合可能とされ、この係合により、第 2 回転ベース G 4 6 0 の第 2 固定ユニットに対する所定の方向（矢印 G L 方向（図 1 7 1 0 参照））への回転が規制される。なお、係合片 G 4 7 7 b と正面側立設部 G 4 6 2 との係合について詳しい説明は後述する。第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、正面視において略円形、詳細には花を模した形状に形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 には、光を透過可能な塗料により、正面側に塗装が施される。よって、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、背面側から入射する光を正面側に透過可能とされる。また、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、背面側の中央部に突出する連結部 G 4 8 1 を備える。連結部 G 4 8 1 は、上述したように、第 2 固定ユニット G 4 7 0 のカラー G 4 7 6 a に挿入されと共に、第 2 固定ユニット G 4 7 0 の第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b に締結される部分であり、カラー G 4 7 6 a の内周面と若干の隙間を有する大きさに形成される。これにより、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、連結部 G 4 8 1 を軸に（軸 G 0 を中心に）第 2 固定ユニット G 4 7 0 に対して回転可能とされる。なお、第 1 1 1 実施形態における第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、正面視において略円形に形成されるが、角形状や異形状に形成されるものであっても良い。また、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、光を透過可能な樹脂材料から形成されるものではなく、正面側（矢印 F 方向側）側面および背面側（矢印 B 方向側）の側面に光を反射する装飾が施され、光を非透過に形成されるものであっても良い。

10

#### 【 6 1 7 0 】

20

次いで、図 1 7 0 1 を参照して、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 について説明する。図 1 7 0 1 ( a ) は、図 1 6 9 8 ( a ) の M C M X X I V 方向視における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の側面図であり、図 1 7 0 1 ( b ) は、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の分解正面斜視図である。なお、以下の説明では、図 1 7 0 1 ( a ) に示す状態の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図 1 7 0 1 ( a ) に示す状態の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側として、それぞれ説明する。図 1 7 0 1 に示すように、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、ギヤ歯が形成される回転ギヤ G 4 2 1 と、その回転ギヤ G 4 2 1 に連結される第 1 継手部材 G 4 2 2 と、その第 1 継手部材 G 4 2 2 に配設される変位ユニット G 4 2 6 と、第 1 継手部材 G 4 2 2 と変位ユニット G 4 2 6 との間配設される第 2 継手部材 G 4 2 3 と、その第 2 継手部材 G 4 2 3 に配設される伝達部材 G 4 2 4 と、その伝達部材 G 4 2 4 に配設される被摺動部材 G 4 2 5 とを主に備えて形成される。回転ギヤ G 4 2 1 は、第 1 回転ベース G 4 1 0 （図 1 6 9 9 参照）の装飾側軸部 G 4 1 2 a に配設されるギヤであり、装飾側軸部 G 4 1 2 a が挿通可能に貫通される第 1 被軸支部 G 4 2 1 a と、外周面に刻設される歯 G 4 2 1 b と、装飾側軸部 G 4 1 2 a が挿入される側と反対面から突出する一対の連結部 G 4 2 1 c とを主に備えて形成される。第 1 被軸支部 G 4 2 1 a は、装飾側軸部 G 4 1 2 a の外径よりも若干大きい内径の貫通孔として形成される。回転ギヤ G 4 2 1 は、図 1 7 0 1 ( a ) に示す左側（矢印 L 方向側）から第 1 被軸支部 G 4 2 1 a に装飾側軸部 G 4 1 2 a を挿通させると共に、第 1 被軸支部 G 4 2 1 a を挿通させた装飾側軸部 G 4 1 2 a の先端に第 1 被軸支部 G 4 2 1 a の内径よりも大きい外径の頭部を有する螺子を締結することで、装飾側軸部 G 4 1 2 a を軸として第 1 回転ベース G 4 1 0 に対して回転可能な状態で配設される。歯 G 4 2 1 b は、正面側ベース部材 G 8 1 0 （図 1 6 9 6 参照）の刻設部 G 8 1 1 a に歯合する歯であり、刻設部 G 8 1 1 a と対応する形状に形成される。回転ギヤ G 4 2 1 は、第 1 回転ベース G 4 1 0 （図 1 6 9 8 ( b ) 参照）に軸支された状態で、第 1 固定ユニット G 4 5 0 （図 1 6 9 8 ( b ) 参照）の棒部材 G 4 5 1 が背面側ベース部材 G 8 2 0 （図 1 6 9 6 参照）に挿入され固定される（花回転ユニット G 4 0 0 が正面側ベース部材 G 8 1 0 及び背面側ベース部材 G 8 2 0 に配設される）ことで、刻設部 G 8 1 1 a に歯合される。なお、刻設部 G 8 1 1 a は、花回転ユニット G 4 0 0 が正面側ベース部材 G 8 1 0 に対して回転した際の回転ギヤ G 4 2 1 の回転軌跡と重なる位

30

40

50

置に形成される。従って、回転ギヤ G 4 2 1 は、花回転ユニット G 4 0 0 が正面側ベース部材 G 8 1 0 に対して回転することに伴って、装飾側軸部 G 4 1 2 a を軸として第 1 回転ベース G 4 1 0 に対して回転される。連結部 G 4 2 1 c は、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が第 1 被軸支部 G 4 2 1 a を挟んで対向した状態で形成される。また、一对の連結部 G 4 2 1 c は、対向する方向に貫通する第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 を備えており、その第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 に連結棒 G 4 2 1 d が回転可能な状態で挿通される。連結棒 G 4 2 1 d は、第 1 継手部材 G 4 2 2 を回転ギヤ G 4 2 1 に連結するための部材であり、第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 に挿通可能な外径の円柱状に形成される。また、連結部 G 4 2 1 c は、円柱状に形成される軸方向中央部に径方向に貫通する第 3 被軸支部 G 4 2 1 d 1 と、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部 G 4 2 1 d 2 とを備える。第 3 被軸支部 G 4 2 1 d 1 は、後述する第 1 継手部材 G 4 2 2 の連結棒 G 4 2 2 c が挿通される部分であり、連結棒 G 4 2 2 c よりも大きい外径に形成される。この第 3 被軸支部 G 4 2 1 d 1 に連結棒 G 4 2 2 c が挿通されることで、回転ギヤ G 4 2 1 と第 1 継手部材 G 4 2 2 とが連結される。これにより、第 1 継手部材 G 4 2 2 は、回転ギヤ G 4 2 1 が第 1 回転ベース G 4 1 0 に対して回転されることに伴って回転される。止め輪保持部 G 4 2 1 d 2 は、止め輪 G 4 2 1 e が外嵌される部分であり、第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 に連結棒 G 4 2 1 d が挿入された状態で止め輪 G 4 2 1 e が連結棒 G 4 2 1 d の両端に外嵌されることで、第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 から連結棒 G 4 2 1 d が抜け出ることが規制される。なお、第 1 1 1 実施形態における連結棒 G 4 2 1 d 及び止め輪 G 4 2 1 e は、金属製の材料から形成されており、連結棒 G 4 2 1 d が連結部 G 4 2 1 c に対して回転した際に破損することが抑制される。また、第 1 1 1 実施形態における連結棒 G 4 2 1 d は、止め輪 G 4 2 1 e により止められるが、連結棒 G 4 2 1 d の端部に螺子を締結して第 2 被軸支部 G 4 2 1 c 1 から抜け出ることが規制されるものであっても良い。

#### 【 6 1 7 1 】

第 1 継手部材 G 4 2 2 は、円盤状に形成される第 1 連結部 G 4 2 2 a と、その第 1 連結部 G 4 2 2 a の一面から突出する一对の第 2 連結部 G 4 2 2 b とを主に備えて形成される。第 1 連結部 G 4 2 2 a は、第 1 継手部材 G 4 2 2 と変位ユニット G 4 2 6 とを連結する部分であり、円盤状に形成される中央部に変位ユニット G 4 2 6 の軸部 G 4 2 7 を挿入する凹部 G 4 2 2 a 1 が凹設される。凹部 G 4 2 2 a 1 は、変位ユニット G 4 2 6 の軸部 G 4 2 7 の端部と同形状の D 字状に凹設される。また、凹部 G 4 2 2 a 1 には、変位ユニット G 4 2 6 の軸部 G 4 2 7 の端部が圧入される。これにより、第 1 継手部材 G 4 2 2 と変位ユニット G 4 2 6 とが連結され、第 1 継手部材 G 4 2 2 の回転に伴って変位ユニット G 4 2 6 を回転させることができる。第 2 連結部 G 4 2 2 b は、板状に形成されると共に、その板状に形成された一面が凹部 G 4 2 2 a 1 を挟んで対向した状態で形成される。また、一对の第 2 連結部 G 4 2 2 b は、対向する方向に貫通する被軸支部 G 4 2 2 b 1 を備えており、その被軸支部 G 4 2 2 b 1 に連結棒 G 4 2 2 c が回転可能な状態で挿通される。連結棒 G 4 2 2 c は、回転ギヤ G 4 2 1 の連結棒 G 4 2 1 d と連結される部材であり、連結棒 G 4 2 1 d の第 3 被軸支部 G 4 2 1 d 1 の内径よりも小さい外径の円柱状に形成される。連結棒 G 4 2 2 c は、上述したように第 3 被軸支部 G 4 2 1 d 1 に挿通されることで、回転ギヤ G 4 2 1 の連結棒 G 4 2 1 d に連結される。これにより、第 1 継手部材 G 4 2 2 は、回転ギヤ G 4 2 1 が第 1 回転ベース G 4 1 0 に対して回転されることに伴って回転される。また、連結棒 G 4 2 2 c は、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部 G 4 2 2 c 1 を備える。止め輪保持部 G 4 2 2 c 1 は、止め輪 G 4 2 2 d が外嵌される部分であり、被軸支部 G 4 2 2 b 1 に連結棒 G 4 2 2 c が挿入された状態で止め輪 G 4 2 2 d が連結棒 G 4 2 2 c の両端に外嵌されることで、被軸支部 G 4 2 2 b 1 から連結棒 G 4 2 2 c が抜け出ることが規制される。なお、第 1 1 1 実施形態における連結棒 G 4 2 2 c 及び止め輪 G 4 2 2 d は、金属製の材料から形成されており、連結棒 G 4 2 2 c が被軸支部 G 4 2 2 b 1 に対して回転した際に破損することが抑制される。また、第 1 1 1 実施形態における連結棒 G 4 2 2 c は、止め輪 G 4 2 2 d により止められるが、連結棒 G 4 2 2 c の端部に螺子を締結して被軸支部 G 4 2 2 b 1 から抜け出ることが規制され



るものであっても良い。被摺動部材 G 4 2 5 は、花卉側伝達部材 G 4 3 0 ( 図 1 6 9 9 参照 ) に連結される部材であり、花卉側伝達部材 G 4 3 0 の摺動溝 G 4 3 1 a に挿通される摺動部 G 4 2 5 a と、その摺動部 G 4 2 5 a の反対側 ( 下方側 ) に貫通形成される被軸支部 G 4 2 5 b とを主に備える。摺動部 G 4 2 5 a は、花卉側伝達部材 G 4 3 0 の摺動溝 G 4 3 1 a の溝幅よりも小さい外径の円柱状に形成され、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通可能とされる。また、摺動部 G 4 2 5 a は、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通される際に基端側に第 1 カラー G 4 2 5 a 1 ( 図 1 6 9 9 参照 ) が配設されると共に、摺動溝 G 4 3 1 a に挿通された先端側に第 2 カラー G 4 2 5 a 2 ( 図 1 6 9 9 参照 ) が配設される。即ち、花卉側伝達部材 G 4 3 0 の伝達部 G 4 3 1 の前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) を第 1 カラー G 4 2 5 a 1 と第 2 カラー G 4 2 5 a 2 とで挟んだ状態で、摺動部 G 4 2 5 a が摺動溝 G 4 3 1 a に挿入される。これにより、摺動部 G 4 2 5 a に対して花卉側伝達部材 G 4 3 0 が前後方向に揺れ動くことを抑制でき、摺動溝 G 4 3 1 a の内側を摺動部 G 4 2 5 a が摺動する際の抵抗を低減できる。被軸支部 G 4 2 5 b は、被摺動部材 G 4 2 5 と伝達部材 G 4 2 4 とを連結する部分であり、伝達部材 G 4 2 4 に配設される第 1 連結棒 G 4 2 4 c を挿通可能な内径の貫通孔として形成される。

10

#### 【 6 1 7 2 】

伝達部材 G 4 2 4 は、一对の板状の部材から形成されると共に、互い一面側を対向した状態で配設される。また、伝達部材 G 4 2 4 は、被摺動部材 G 4 2 5 と第 2 継手部材 G 4 2 3 とを連結する部材であり、被摺動部材 G 4 2 5 と伝達部材 G 4 2 4 とを連結するための第 1 被軸支部 G 4 2 4 a と、第 2 継手部材 G 4 2 3 と伝達部材 G 4 2 4 とを連結するための第 2 被軸支部 G 4 2 4 b とを備える。第 1 被軸支部 G 4 2 4 a は、第 1 連結棒 G 4 2 4 c が挿通される貫通孔であり、第 1 連結棒 G 4 2 4 c を挿通可能な内径に形成されると共に、一对の伝達部材 G 4 2 4 の対向する方向に貫通される。第 1 連結棒 G 4 2 4 c は、一对の伝達部材 G 4 2 4 の間に被摺動部材 G 4 2 5 ( 被軸支部 G 4 2 5 b ) を挟んだ状態で、伝達部材 G 4 2 4 の第 1 被軸支部 G 4 2 4 a と被摺動部材 G 4 2 5 の被軸支部 G 4 2 5 b とに挿通される。これにより、被摺動部材 G 4 2 5 と伝達部材 G 4 2 4 とが連結される。また、第 1 連結棒 G 4 2 4 c は、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部 G 4 2 4 c 1 を備える。止め輪保持部 G 4 2 4 c 1 は、止め輪 G 4 2 4 d が外嵌される部分であり、第 1 被軸支部 G 4 2 4 a と被軸支部 G 4 2 5 b とに第 1 連結棒 G 4 2 4 c が挿入された状態で止め輪 G 4 2 4 d が第 1 連結棒 G 4 2 4 c の両端に外嵌されることで、第 1 被軸支部 G 4 2 4 a と被軸支部 G 4 2 5 b とから第 1 連結棒 G 4 2 4 c が抜け出ることが規制される。なお、伝達部材 G 4 2 4 と被摺動部材 G 4 2 5 とは、第 1 連結棒 G 4 2 4 c に対して回転可能に連結される。従って、後述する被摺動部材 G 4 2 5 の変位に伴って被摺動部材 G 4 2 5 に対して伝達部材 G 4 2 4 の姿勢を変更することができる。第 2 被軸支部 G 4 2 4 b は、第 2 連結棒 G 4 2 4 e が挿通される貫通孔であり、第 2 連結棒 G 4 2 4 e を挿通可能な内径に形成されると共に、一对の伝達部材 G 4 2 4 の対向する方向に貫通される。第 2 連結棒 G 4 2 4 e は、一对の伝達部材 G 4 2 4 の間に第 2 継手部材 G 4 2 3 ( 第 1 貫通孔 G 4 2 3 a ) を挟んだ状態で、伝達部材 G 4 2 4 の第 2 被軸支部 G 4 2 4 b と第 2 継手部材 G 4 2 3 の第 1 貫通孔 G 4 2 3 a とに挿通される。これにより、伝達部材 G 4 2 4 と第 2 継手部材 G 4 2 3 とが連結される。また、第 2 連結棒 G 4 2 4 e は、第 1 連結棒 G 4 2 4 c と同様に、軸方向の両端部に周方向に沿って溝状に凹設される止め輪保持部 G 4 2 4 e 1 を備える。止め輪保持部 G 4 2 4 e 1 は、止め輪 G 4 2 4 f が外嵌される部分であり、第 2 被軸支部 G 4 2 4 b と第 1 貫通孔 G 4 2 3 a とが挿入された状態で止め輪 G 4 2 4 f が第 2 連結棒 G 4 2 4 e の両端に外嵌されることで、第 2 被軸支部 G 4 2 4 b と第 1 貫通孔 G 4 2 3 a とから第 2 連結棒 G 4 2 4 e が抜け出ることが規制される。なお、伝達部材 G 4 2 4 と第 2 継手部材 G 4 2 3 とは、第 2 連結棒 G 4 2 4 e に対して回転可能に連結される。従って、伝達部材 G 4 2 4 の変位 ( 被摺動部材 G 4 2 5 に対する姿勢の変化 ) に伴って伝達部材 G 4 2 4 に対して第 2 継手部材 G 4 2 3 の姿勢を変更することができる。また、本実施形態における第 1 連結棒 G 4 2 4 c 、第 2 連結棒 G 4 2 4 e 、止め輪 G 4 2 4 d , G 4 2 4 f は、金属製の材料から形成されており、第

20

30

40

50

1 連結棒 G 4 2 4 c 及び第 2 連結棒 G 4 2 4 e が第 1 被軸支部 G 4 2 4 a 及び第 2 被軸支部 G 4 2 4 b に対して回転した際に破損することが抑制される。

#### 【 6 1 7 3 】

第 2 継手部材 G 4 2 3 は、伝達部材 G 4 2 4 と変位ユニット G 4 2 6 とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第 2 継手部材 G 4 2 3 は、異なる方向に貫通する第 1 貫通孔 G 4 2 3 a 及び第 2 貫通孔 G 4 2 3 b を備える。なお、第 1 貫通孔 G 4 2 3 a と第 2 貫通孔 G 4 2 3 b とは、互いにずれた位置に形成される。第 1 貫通孔 G 4 2 3 a は、上述したように第 2 連結棒 G 4 2 4 e が挿通される貫通孔であり、第 2 連結棒 G 4 2 4 e を挿通可能な内径に形成される。第 1 貫通孔 G 4 2 3 a に伝達部材 G 4 2 4 の第 2 被軸支部 G 4 2 4 b を挿通した第 2 連結棒 G 4 2 4 e を挿通させることで、伝達部材 G 4 2 4 と第 2 継手部材 G 4 2 3 とが連結される。第 2 貫通孔 G 4 2 3 b は、変位ユニット G 4 2 6 の軸部 G 4 2 7 が挿通される貫通孔であり、軸部 G 4 2 7 を挿通可能な内径に形成される。第 2 貫通孔 G 4 2 3 b に軸部 G 4 2 7 を挿通することで、第 2 継手部材 G 4 2 3 を介して伝達部材 G 4 2 4 と変位ユニット G 4 2 6 とが連結される。これにより、伝達部材 G 4 2 4 が変位されると、その伝達部材 G 4 2 4 の変位に伴って変位ユニット G 4 2 6 を変位させることができる。変位ユニット G 4 2 6 は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印 L 方向側）の第 1 装飾面 G 4 2 6 a と、その第 1 装飾面 G 4 2 6 a と反対側（矢印 R 方向側）の側面の第 2 装飾面 G 4 2 6 b と、第 1 装飾面 G 4 2 6 a と第 2 装飾面 G 4 2 6 b との正面側（矢印 F 方向側）の端部同士を繋ぐ第 1 端面 G 4 2 6 c と、その第 1 端面 G 4 2 6 c の反対側（矢印 B 方向側）に形成され軸部 G 4 2 7 に連結される連結部 G 4 2 6 d とを主に備える。なお、変位ユニット G 4 2 6 は、第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b , 第 1 端面 G 4 2 6 c に金や銀等の反射率の高い装飾が施される。これにより、変位ユニット G 4 2 6 に照射される光を反射することができる。なお、変位ユニット G 4 2 6 の光の反射についての詳しい説明は後述する。また、第 1 1 1 実施形態における変位ユニット G 4 2 6 は、正面視において花卉側伝達部材 G 4 3 0 （第 2 装飾ユニット G 4 8 0 ）に沿って湾曲する板状に形成されるが、必ずしもこれに限られるものではなく、平板状や棒状（円柱状）に形成されるものであっても良い。また、第 1 1 1 実施形態における変位ユニット G 4 2 6 は、透明な樹脂材料で形成され、第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b から入射する光を透過して第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b から出射することで、透過する光による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。連結部 G 4 2 6 d は、軸部 G 4 2 7 を変位ユニット G 4 2 6 に連結するための部分であり、湾曲形成される変位ユニット G 4 2 6 の湾曲方向の内方側（矢印 L 方向側）に張り出して形成される。これにより、第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b 及び第 1 端面 G 4 2 6 c を軸部 G 4 2 7 の軸線上から外れた位置に配置することができる。これにより、軸部 G 4 2 7 を軸に変位ユニット G 4 2 6 を回転させた際に、第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b 及び第 1 端面 G 4 2 6 c を前後方向（矢印 F - B 方向）に変位させることができる。なお、連結部 G 4 2 6 d には、軸部 G 4 2 7 の上方側（矢印 U 方向側）の端部を挿入するための凹部（図示しない）が形成されており、その凹部に軸部 G 4 2 7 の上方側の端部が圧入されることにより変位ユニット G 4 2 6 と軸部 G 4 2 7 とが連結される。

#### 【 6 1 7 4 】

次いで、図 1 7 0 2 及び図 1 7 0 3 を参照して、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位について説明する。なお、以下の説明では、図 1 7 0 2 ( a ) に示す第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 の位置を起立位置として、図 1 7 0 2 ( c ) に示す第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 の位置を傾倒基準位置（起立位置から第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が倒れた状態の位置）として説明する。初めに、図 1 7 0 2 を参照して変位ユニット G 4 2 6 の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。図 1 7 0 2 ( a ) から図 1 7 0 2 ( c ) は、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の側面図であり、図 1 6 9 8 ( a ) の M C M X X I V 方向視における側面図と対応する。なお、図 1 7 0 2 ( a ) から図 1 7 0 2 ( c ) では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が起立位置

10

20

30

40

50

から傾倒基準位置に変位する遷移状態が順に図示される。また、図1702(a)から図1702(c)では、花卉側伝達部材G430(図1704(a)参照)の摺動溝G431aの内側端部G431a1及び外側端部G431a2の位置が2点鎖線で図示される。図1702(a)に示すように、花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aの内側端部G431a1に当接する位置に摺動部G425aが配設される状態では、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が第1端面G426cを遊技者側(正面側(矢印F方向側))に向けた状態で配設される。なお、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が起立位置に配置される状態では、変位ユニットG426の第1装飾面G426aが花回転ユニットG400の軸GO側に向けて配置されており、正面視における花回転ユニットG400が縮小した状態とされる(図1704参照)。図1702(b)及び図1702(c)に示すように、花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aの内側端部G431a1に当接した位置から摺動部G425a(被摺動部材G425)が外側端部G431a2側(矢印R方向側)まで移動されると、その摺動部G425a(被摺動部材G425)の変位に伴って、被摺動部材G425に連結される伝達部材G424が第1連結棒G424cを軸として被摺動部材G425に対する姿勢を変えつつ外側端部G431a2側に変位される。そして、伝達部材G424が変位されることにより、伝達部材G424に連結される第2継手部材G423が変位される。上述したように、第2継手部材G423には第2貫通孔G423bに変位ユニットG426の軸部G427が挿通されているので、第2継手部材G423の変位に伴って変位ユニットG426が変位される。変位ユニットG426は、軸部G427が第1継手部材G422に連結され、第1継手部材G422は、回転ギヤG421に対して連結棒G421dを軸として回転可能に配設される。従って、被摺動部材G425の変位に伴って駆動力が変位ユニットG426まで伝達されると、変位ユニットG426は、連結棒G421dを軸として傾倒される。連結棒G421dを軸とする変位ユニットG426の傾倒は、花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aの外側端部G431a2に摺動部G425aが当接することで規制される。なお、本実施形態では、連結棒G421dを軸として変位ユニットG426が起立位置から傾倒基準位置に約60度回転され、傾倒基準位置において第1装飾面G426aを正面側(矢印F方向側)に向けた状態とされる。

#### 【6175】

次いで、図1703(a)から図1703(d)を参照して、傾倒基準位置に配設される変位ユニットG426が軸部G427を軸として回転される場合について説明する。図1703(a)から図1703(d)は、変位ユニットG426が傾倒基準位置に配置された状態における第1装飾ユニットG420の側面図であり、図1698(a)のMCMXXVI方向視における側面図と対応する。なお、図1703(a)から図1703(d)では、傾倒基準位置に配置された変位ユニットG426が軸部G427を軸に回転された際の遷移状態が順に図示され、図1703(a)に示す状態を傾倒基準位置として、順に90度ずつ回転された状態が図示される。また、本実施形態では、変位ユニットG426が軸部G427を軸に回転される場合に変位ユニットG426(第1装飾ユニットG420)が第1固定ユニットG450及び第2固定ユニットG470(図1699参照)の周囲を回転するが、ここでの説明では、図1703(a)に示す図示を形式的に側面図として、図1703(b)から図1703(d)についても同様に側面図として説明する。図1703(a)から図1703(d)に示すように、変位ユニットG426が起立位置から傾倒基準位置(図1703(a)に示す位置)に変位された位置から回転ギヤG421が回転されると、その回転ギヤG421の回転に伴って、回転ギヤG421に連結される第1継手部材G422が回転される。第1継手部材G422には、凹部G422a1に変位ユニットG426の軸部G427(図1701(b)参照)が連結されるので、第1継手部材G422が回転されることにより変位ユニットG426が軸部G427を軸として回転される。これにより、第1装飾面G426aを正面側(矢印F方向側)に向けた位置(傾倒基準位置)から変位ユニットG426が回転して、第2装飾面G426bを正面側に向けた位置(以下の説明では「傾倒半回転位置」と称す)に変位ユニットG426を

回転させることができる。即ち、遊技者に視認させられる変位ユニットG 4 2 6の表示面を変更することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第1装飾面G 4 2 6 a及び第2装飾面G 4 2 6 bは、軸部G 4 2 7の軸心とずれた位置に形成される。従って、軸部G 4 2 7を軸に変位ユニットG 4 2 6を回転させると、装飾面(第1装飾面G 4 2 6 a及び第2装飾面G 4 2 6 b)の前後方向の位置を変位させることができる。詳しく説明すると、図1703(a)に示す傾倒基準位置では、第1装飾面G 4 2 6 aが軸部G 4 2 7の軸心の延長線上よりも背面側(矢印B方向側)に位置して遊技者に視認され、図1703(c)に示す傾倒半回転位置では、第2装飾面G 4 2 6 bが軸部G 4 2 7の軸心の延長線上よりも正面側(矢印F方向側)に位置して遊技者に視認される。これにより、変位ユニットG 4 2 6の変位に前後方向の動きを付与することができるので、遊技者の興趣を向上できる。なお、図1703(a)から図1703(d)に示す位置まで変位ユニットG 4 2 6が約270度回転したあとは、さらに回転ギヤG 4 2 1の回転が継続されることで、図1703(a)に示す回転基準位置まで回転される。即ち、変位ユニットG 4 2 6は、回転ギヤG 4 2 1の回転により軸部G 4 2 7を軸とする回転が継続される。

10

#### 【6176】

次いで、図1704及び図1705を参照して、変位ユニットG 4 2 6を起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図1704(a)は、花回転ユニットG 4 0 0の正面図であり、図1704(b)は、図1704(a)のMCMXXVII b線における花回転ユニットG 4 0 0の断面図である。図1705(a)は、花回転ユニットG 4 0 0の正面図であり、図1705(b)は、図1705(a)のMCMXXVII b線における花回転ユニットG 4 0 0の断面図である。なお、図1704及び図1705では、理解を容易とするための花回転ユニットG 4 0 0の基板部材G 4 4 0よりも正面側(矢印F方向側)に配設される部材(基板部材G 4 4 0, 第1固定ユニットG 4 5 0, 第2回転ベースG 4 6 0, 第2固定ユニットG 4 7 0, 第2装飾ユニットG 4 8 0(図1699参照)の図示が省略される。また、図1704(a)及び図1705(a)では、花卉側伝達部材G 4 3 0の背面側の第2摺動溝G 4 1 1 aが鎖線で図示される。さらに、図1704及び図1705では、軸G 0を中心とする正面視右回りの回転に矢印GRの符号が付して図示され、軸G 0を中心とする正面視左回りの回転に矢印GLの符号が付して図示される。初めに、上述したように、花卉側伝達部材G 4 3 0は、軸支部G 4 3 2(図1699参照)が正面側ベース部材G 8 1 0(図1696参照)と背面側ベース部材G 8 2 0(図1696参照)との対向間に配設される従動ギヤG 8 4 7(図1696参照)に締結される。従って、従動ギヤG 8 4 2~G 8 4 6を介して従動ギヤG 8 4 7が駆動モータG 8 3 0の駆動力により回転されると、花卉側伝達部材G 4 3 0が回転される。花卉側伝達部材G 4 3 0の摺動溝G 4 3 1 aには、第1装飾ユニットG 4 2 0の摺動部G 4 2 5 aが挿入されるので、図1704(a)及び図1705(a)に示すように、花卉側伝達部材G 4 3 0が正面視右回り(矢印GR方向)に回転されると、摺動部G 4 2 5 aが摺動溝G 4 3 1 aの第1摺動面G 4 3 1 a 3に沿って軸G 0の径方向外側に押し出される。この場合、第1装飾ユニットG 4 2 0の摺動部G 4 2 5 aには、花卉側伝達部材G 4 3 0の背面側(矢印B方向側)が第1回転ベースG 4 1 0の第2摺動溝G 4 1 1 aに挿入されるので、摺動部G 4 2 5 aが摺動溝G 4 3 1 aの第1摺動面G 4 3 1 a 3により押し出されると、摺動部G 4 2 5 aは、第2摺動溝G 4 1 1 aに沿って軸G 0の径方向外側に向かって移動される。これにより、上述した図1702(a)から図1702(c)に示すように、第1装飾ユニットG 4 2 0の変位ユニットG 4 2 6が起立位置から傾倒基準位置に変位される。なお、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットG 4 2 6が変位される場合には、第1装飾ユニットG 4 2 0の摺動部G 4 2 5 aが第1回転ベースG 4 1 0の第2摺動溝G 4 1 1 aに沿って変位される。そのため、正面視(矢印B方向視)における軸G 0を中心とする周方向(矢印GR方向や矢印GL方向)に第1装飾ユニットG 4 2 0を変位させることなく、連結棒G 4 2 1 dを軸として変位ユニットG 4 2 6を傾倒基準位置に変位させることができる。また、図1704及び図1705に示すように、本実施形態では、変位ユニットG 4 2 6が遊技盤H 1 3(図1687参照)の連結

20

30

40

50

棒 G 4 2 1 d を軸として回転可能に配設され、起立位置と傾倒基準位置との間で変位させることにより、正面視における変位ユニット G 4 2 6 の姿勢を変えることができるので、起立位置では正面視における外形を小さくできると共に、傾倒位置では正面視における外形を大きくできる。これにより、花回転ユニット G 4 0 0 の正面視における外形を小さくするために、変位ユニット G 4 2 6 を他の部材（例えば、第 2 装飾ユニット G 4 8 0）の背面側に隠す必要がなくなるので、変位ユニット G 4 2 6 を隠す部材の正面視における外形の大きさに関係なく変位ユニット G 4 2 6 の外形の大きさを変更することができる。

【 6 1 7 7 】

詳しく説明すると、花回転ユニット G 4 0 0（第 1 装飾ユニット G 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0）において、第 2 装飾ユニット H 4 8 0 が第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の外側に張り出され第 1 装飾ユニット G 4 2 0 と第 2 装飾ユニット G 4 8 0 とが共に視認可能とされる拡大状態と、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を第 1 装飾ユニット G 4 2 0 に近づけて第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が視認不能とされる縮小状態とを形成し、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 と第 2 装飾ユニット G 4 8 0 との全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。しかしながら、この場合、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の背面側（矢印 B 方向側）にスライド変位させて、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 により第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を視認不能として縮小状態を形成する一方、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方にスライド変位させて、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の所定の領域を視認可能として拡大状態を形成するものであると、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の背面側に第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を配置するため、第 1 装飾ユニット G 4 2 0（変位ユニット G 4 2 6）の正面視における外形を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視における外形よりも小さくする必要があり（第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外形の大きさに依存するため）、変位ユニット G 4 2 6 の外形を大型化することが困難であるという問題がある。即ち、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視における外形を大きくすると、その分、他の部材の配設スペースが減少される。即ち、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外形の大型化に伴い花回転ユニット G 4 0 0 全体の正面視における外形が大きくなり、他の部材に干渉しやすくなる。一方、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分遮蔽できる面積が小さくなるため、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が小さくなり、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 と共に視認させる（拡大状態とした）際の大きさを大きくすることができない。これに対し、本実施形態では、花回転ユニット G 4 0 0 の正面視における外形を小さくする際に、変位ユニット G 4 2 6 の姿勢を変えて、正面視における変位ユニット G 4 2 6 の外形を小さくすることができる。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が変位されることで、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外側を向く状態（起立位置に配置された状態）と、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が正面側（矢印 F 方向側）を向く状態（傾倒基準位置に配置された状態）とを形成可能に構成されるので、他の部材を配設するスペースを確保しつつ、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 と共に視認させる際の大きさを大きくできる。具体的には、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、他の部材が第 2 装飾ユニット G 4 8 0（第 1 装飾ユニット G 4 2 0）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視における大きさを小さくしても、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視における大きさが第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 の大きさに依存しないので、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を大きくできる。よって、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。言い換えると、パチンコ機 H 1 0 の役物が配設される空間は、上下左右方向に比べて前後方向（正面と背面とを結ぶ方向

）のスペースに比較的余裕があるところ、その前後方向のスペースの利用して、第2装飾ユニットG480を前後方向に長くすることで、第2装飾ユニットG480の正面視の大きさを小さくできると共に、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426を第2装飾ユニットG480と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。また、変位ユニットG426は、起立位置で第1装飾面G426aが軸GO側に向けて配置され（図1698（b）参照）、傾倒基準位置で第1装飾面G426aが正面側（矢印F方向側）に向けられて配置される。上述したように第1装飾面G426aには、光を反射可能な装飾が施されているため、起立位置に配置される場合と、傾倒基準位置に配置される場合とで光の反射方向を変更することができる。

10

#### 【6178】

詳しく説明すると、変位ユニットG426が起立位置に配置され、第1固定ユニットG450、第2回転ベースG460、又は、第2回転ベースG460を介して基板部材G440から出射される光が第1装飾面G426aに照射される場合には、第1装飾面G426aが正面視において第2装飾ユニットG480側（軸GO側）に向けられているので、光が第2装飾ユニットG480側に向かって反射される。これにより、第2装飾ユニットG480を介して正面側（矢印F方向側）に向けて出射する光量を増やすことができる。その結果、第2装飾ユニットG480に注目させやすくできる。一方、変位ユニットG426が傾倒基準位置に配置され、第1固定ユニットG450、第2回転ベースG460、又は、第2回転ベースG460を介して基板部材G440から出射される光が第1装飾面G426aに照射される場合には、第1装飾面G426aが正面側に向けられているので、光が遊技者側に反射される。これにより、第1装飾ユニットG420に注目させやすくできる。即ち、第2装飾ユニットG480の背面側に配設され、光を発光可能に構成される基板部材G440を備え、第2装飾手段は、光透過性材料から構成され、変位ユニットG426の第1装飾面G426aが光を反射可能に構成されるので、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が正面側（矢印F方向側）を向く状態（拡大状態）とされた場合に、基板部材G440から発光され変位ユニットG426の第1装飾面G426aで反射した光を遊技者に視認させるだけでなく、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が第2装飾ユニットG480の正面視外方側（軸GO側）に向く状態とされた場合には、基板部材G440から発光され変位ユニットG426で反射した光を第2装飾ユニットG480にその背面側（矢印B方向側）から入射させ、第2装飾ユニットG480を透過した光（第2装飾ユニットG480の正面側から出射される光を）遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。なお、第1装飾ユニットG420を第2装飾ユニットG480の背面側にスライド変位させるものでは、縮小状態において基板部材G440から発光され変位ユニットG426で光を反射させても、その反射させた光が基板部材G440に遮られてしまい、第2装飾ユニットG480へ入射させることができないところ、本実施形態では、変位ユニットG426で反射された光を第2装飾ユニットG480及び基板部材G440にの正面視外側から回り込ませることができ、基板部材G440に遮られることなく、第2装飾ユニットG480の背面側（矢印B方向側）へ入射させることができる。さらに、図1704及び図1705に示すように、起立位置から傾倒基準位置に変位する際の変位ユニットG426の回転軸（連結棒G421d）は、花卉側伝達部材G430の背面側（矢印B方向側）に重なる位置に配置される。そのため、第1装飾ユニットG420の回転軸（連結棒G421d）を遊技者側から視認しにくくできる。これにより、遊技者が第1装飾ユニットG420の機構を理解することで、第1装飾ユニットG420を変位させた際の遊技者の興味が低下することを抑制できる。

20

30

40

#### 【6179】

次いで、図1706から図1709を参照して、軸部G427を軸として変位ユニット

50

G 4 2 6 を傾倒基準位置から回転させる際の駆動手段の駆動力の伝達について説明する。図 1 7 0 6 ( a ) は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 0 6 ( b ) は、図 1 7 0 6 ( a ) の矢印 M C M X X I X b 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図であり、図 1 7 0 6 ( c ) は、図 1 7 0 6 ( a ) の矢印 M C M X X I X c 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図である。図 1 7 0 7 ( a ) は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 0 7 ( b ) は、図 1 7 0 7 ( a ) の矢印 M C M X X X b 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図であり、図 1 7 0 7 ( c ) は、図 1 7 0 7 ( a ) の矢印 M C M X X X c 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図である。図 1 7 0 8 ( a ) は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 0 8 ( b ) は、図 1 7 0 8 ( a ) の矢印 M C M X X X I b 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図であり、図 1 7 0 8 ( c ) は、図 1 7 0 8 ( a ) の矢印 M C M X X X I c 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図である。図 1 7 0 9 ( a ) は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 0 9 ( b ) は、図 1 7 0 9 ( a ) の矢印 M C M X X X I I b 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図であり、図 1 7 0 9 ( c ) は、図 1 7 0 9 ( a ) の矢印 M C M X X X I I c 方向視における花回転ユニット G 4 0 0 の側面図である。なお、図 1 7 0 6 から図 1 7 0 9 では、傾倒基準位置に配置される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として 9 0 度ずつ回転された状態が順に図示される。また、図 1 7 0 6 から図 1 7 0 9 では、理解を容易とするための花回転ユニット G 4 0 0 の基板部材 G 4 4 0 よりも正面側（矢印 F 方向側）に配設される部材（基板部材 G 4 4 0 ，第 1 固定ユニット G 4 5 0 ，第 2 回転ベース G 4 6 0 ，第 2 固定ユニット G 4 7 0 ，第 2 装飾ユニット G 4 8 0（図 1 6 9 9 参照）の図示が省略される。上述したように、起立位置から傾倒基準位置に変位する変位ユニット G 4 2 6 は、駆動モータ G 8 3 0 の駆動力が伝達されて花卉側伝達部材 G 4 3 0 が回転されることで、被摺動部材 G 4 2 5 の摺動部 G 4 2 5 a が第 1 摺動面 G 4 3 1 a 3 に押し出される。この変位により、摺動部 G 4 2 5 a は、摺動溝 G 4 3 1 a の外側端部 G 4 3 1 a 2 に当接する位置まで変位される。この状態から、図 1 7 0 6 及び図 1 7 0 7 に示すように、駆動モータ G 8 3 0 の駆動力の伝達を継続して軸 G O を中心に花卉側伝達部材 G 4 3 0 を正面視右回り（矢印 G R 方向）に回転させると、外側端部 G 4 3 1 a 2 に当接する摺動部 G 4 2 5 a が花卉側伝達部材 G 4 3 0 の回転に伴って軸 G O を中心とする花卉側伝達部材 G 4 3 0 の回転方向（矢印 G R 方向）に変位される。即ち、花卉側伝達部材 G 4 3 0 、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 、及び、第 1 回転ベース G 4 1 0 までが一体となって、正面側ベース部材 G 8 1 0 及び背面側ベース部材 G 8 2 0 に対して軸 G O を中心に正面視右回りに回転される。第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の回転ギヤ G 4 2 1 の歯 G 4 2 1 b は、正面側ベース部材 G 8 1 0 の刻設部 G 8 1 1 a に歯合されているので、正面側ベース部材 G 8 1 0（正面側ベース部材 G 8 1 0）に対して第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が軸 G O を中心に回転されることで、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の回転ギヤ G 4 2 1 が装飾側軸部 G 4 1 2 a（図 1 7 0 5（b）参照）を軸として回転される。

#### 【 6 1 8 0 】

上述したように、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の回転ギヤ G 4 2 1 が装飾側軸部 G 4 1 2 a を軸として回転されると、その回転ギヤ G 4 2 1 の回転に伴って、第 1 継手部材 G 4 2 2 が回転されると共に、第 1 継手部材 G 4 2 2 に軸部 G 4 2 7 を介して連結される変位ユニット G 4 2 6 が軸部 G 4 2 7 を軸として回転される。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、軸 G O を中心に正面視右回りに回転させられると共に、変位ユニット G 4 2 6 を軸部 G 4 2 7 を軸として回転させられる。これにより、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を起立位置から傾倒基準位置に変位させて、花回転ユニット G 4 0 0 の正面視における視認可能領域を広げるだけでなく、その広げた視認可能領域で第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を複雑に変位させる（軸 G O を中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニット G 4 2 6 を軸部 G 4 2 7 を軸として回転させる）ことができる。この場合、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を起立位置から傾倒基準位置に変位させたあと、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を軸 G O を中心に回転させる（

第2装飾ユニットG480の周りを周回(公転)させる)だけでは、第1装飾ユニットG420と第2装飾ユニットG480の両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。これに対し、第111実施形態における花回転ユニットG400では、第1装飾ユニットG420を軸GOを中心に回転させると共に、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426を軸部G427を軸として回転させることができる。即ち、第1装飾ユニットG420は、第2装飾ユニットG480の周りを周回(公転)する(軸GOを中心に回転する)際に、軸部G427を軸に回転(自転)可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。また、変位ユニットG426の第1装飾面G426a及び第2装飾面G426bには、光を反射可能な装飾がされるので、変位ユニットG426を軸部G427を軸として回転させる場合には、第1装飾面G426a及び第2装飾面G426bにより反射される光の方向へ変更することができる。その結果、第1装飾ユニットG420の変位を遊技者に注目させやすくでき、演出効果を高めることができる。即ち、第1装飾ユニットG420は、軸部G427を軸に回転(自転)する際の回転中心を挟んで位置する第1装飾面G426a及び第2装飾面G426bを備え、第1装飾面G426a及び第2装飾面G426bとが異なる態様に構成されるので、第2装飾ユニットG480の周りを第1装飾ユニットG420が周回(公転)する際に、第1装飾ユニットG420の異なる装飾面(第1装飾面G426a及び第2装飾面G426b)を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。さらに、変位ユニットG426は、第1装飾面G426a及び第2装飾面G426bが湾曲した形状に形成されるので、第1装飾面G426aと第2装飾面G426bとで光の反射態様が異ならせることができる。よって、第1装飾面G426aと第2装飾面G426bとの反射光による演出を異なる態様で遊技者に視認させることができる。その結果、第1装飾ユニットG420の変位を遊技者に注目させやすくでき、遊技者の興味を向上できる。なお、第111実施形態では、変位ユニットG426が軸GOから離れる方向に延びる軸(軸部G427の軸)を中心に回転(自転)される場合について説明したが、変位ユニットG426は、軸GOと平行に伸びる軸を中心に回転(自転)するものであっても良い。この場合、第1装飾面G426aへ光が照射される領域を一部にすることで、変位ユニットG426を回転(自転)させることで第1装飾面G426aに対する光の照射領域が変更され、第1装飾面G426aにより反射される反射光の反射態様を変更することができる。また、第111実施形態では、花卉側伝達部材G430が軸GOを中心に約18度回転することで、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸として約90度回転するように設定される。即ち、花卉側伝達部材G430が軸GOを中心に約72度回転することで、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸として1回転するように設定される。

#### 【6181】

さらに、第1装飾ユニットG420は花卉側伝達部材G430(第1回転ベースG410)の軸GOを中心とする周囲に5個等間隔で配設される。即ち、隣り合う第1装飾ユニットG420と約72度の間隔を隔てて配設される。上述したように、第1装飾ユニットG420は、花卉側伝達部材G430が軸GOを中心に約72度回転することで、第1装飾ユニットG420が1回転するように設定されるので、正面視において変位ユニットG426が傾倒基準位置に配置される位置を同一にできる(即ち、変位ユニットG426の第1装飾面G426aを遊技者に視認させる位置、及び、変位ユニットG426の第2装飾面G426bを遊技者に視認させる位置を同じにできる)。この場合、変位ユニットG426が傾倒基準位置となる位置の背面側(矢印B方向側)に重なる位置に正面側ベース部材G810のアーム部G812が配設される。即ち、前後方向(矢印F-B方向)における幅が小さくされる位置の背面側にアーム部G812が配設される。これにより、アーム部G812と変位ユニットG426との干渉を抑えつつ、アーム部G812を花回転ユニットG400に対して正面側に近づけて配置することができる。その結果、花卉動作装置G800が前後方向(矢印F-B方向)に大型化することを抑制できる。また、第11



1 実施形態では、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータ G 8 3 0 の駆動力により行われるので、駆動手段（駆動モータ G 8 3 0）の配設数を少なくすることができる。その結果、製造コストを削減できると共に、花卉動作装置 G 8 0 0 が大型化することを抑制できる。さらに、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として回転される場合の変位とが、異なるタイミングで行われる（即ち、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位をした後、変位ユニット G 4 2 6 が軸部 G 4 2 7 を軸として回転される）ので、それぞれの駆動のタイミングが重なって、駆動力の伝達が不安定となることを抑制できる。その結果、変位ユニット G 4 2 6 の変位が不安定となることを抑制できる。なお、第 1 1 1 実施形態では、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として回転される場合の変位とが、同じ駆動モータ G 8 3 0 の駆動力により行われる場合について説明したが、これに限らず、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として回転される場合の変位とが、それぞれ別の駆動手段の駆動力により変位されるように構成されていても良い。この場合、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置から傾倒基準位置までの変位と、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から軸部 G 4 2 7 を軸として回転される場合の変位とに、駆動手段の駆動力を同時に付与することが可能になるので、起立位置から傾倒基準位置に変位させている途中に変位ユニット G 4 2 6 を軸部 G 4 2 7 を軸として回転させ始めることができる。その結果、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 に複雑な変位をさせることができ、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位による演出効果を向上できる。

#### 【 6 1 8 2 】

次いで、図 1 7 1 0 から図 1 7 1 2 を参照して、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の回転について説明する。図 1 7 1 0 ( a ) 及び図 1 7 1 0 ( b ) と図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 1 2 ( a ) から図 1 7 1 2 ( d ) は、従動ギヤ G 8 4 6 から G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 の背面図である。なお、図 1 7 1 0 ( a ) から図 1 7 1 1 ( b ) では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が軸 G O を中心に回転する遷移状態が順に図示され、図 1 7 1 2 ( a ) では、図 1 7 1 0 ( a ) に対応する位置に従動ギヤ G 8 4 6 ~ G 8 4 8 が回転された状態が図示され、図 1 7 1 2 ( b ) では、図 1 7 1 0 ( b ) に対応する位置に従動ギヤ G 8 4 6 ~ G 8 4 8 が回転された状態が図示され、図 1 7 1 2 ( c ) では、図 1 7 1 1 ( a ) に対応する位置に従動ギヤ G 8 4 6 ~ G 8 4 8 が回転された状態が図示され、図 1 7 1 2 ( d ) では、図 1 7 1 1 ( b ) に対応する位置に従動ギヤ G 8 4 6 ~ G 8 4 8 が回転された状態が図示される。また、図 1 7 1 0 ( a ) から図 1 7 1 1 ( b ) では、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の全体が透明視され外形のみ 2 点鎖線で図示されると共に、第 2 固定ユニット G 4 7 0 の正面側光拡散部 G 4 7 1 及び側面側光拡散部 G 4 7 2 が透明視して図示される。さらに、図 1 7 1 0 ( a ) から図 1 7 1 1 ( b ) では、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の所定の 1 箇所を仮想点 G A として図示する。上述したように、花卉側伝達部材 G 4 3 0 の回転により第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が傾倒基準位置から軸 G O を中心に正面視右回り（矢印 G R 方向）に回転される際には、第 1 回転ベース G 4 1 0 に連結される第 2 回転ベース G 4 6 0 が第 1 回転ベース G 4 1 0 と共に軸 G O を中心に正面視右回りに回転される。第 2 回転ベース G 4 6 0 の歯 G 4 6 3 には、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a が歯合されており、第 2 回転ベース G 4 6 0 の回転により第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a が回転され、第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a に歯合する第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b が回転される。これにより、第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b に締結される第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が回転させられる。この場合、第 2 従動ギヤ G 4 7 3 b と第 2 回転ベース G 4 6 0 の歯 G 4 6 3 との間に奇数個（本実施形態では、1 個）の第 1 従動ギヤ G 4 7 4 a が配設されるので、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が傾倒基準位置から軸 G O を中心に正面視右回り（矢印 R 方向側）に回転される際に、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が軸 G O を中心に正面視左回り（矢印 L 方向側）に回転される。即ち、

正面視において第1装飾ユニットG420と第2装飾ユニットG480とは反対方向に回転される。従って、軸GOを中心に第1装飾ユニットG420が回転（公転）される際には、第2装飾ユニットG480に対する第1装飾ユニットG420の回転（公転）を遊技者に視認させることができる。そのため、第2装飾ユニットG480が実際よりも速い速度で回転しているように感じさせることができ、その結果、第1装飾ユニットG420の回転による演出効果を向上させることができる。即ち、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と第2装飾ユニットG480の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と同じ方向に第2装飾ユニットG480が回転（自転）される場合に、第1装飾ユニットG420の周回（公転）の速度が第2装飾ユニットG480の回転（自転）の速度よりも遅くすることで、第1装飾ユニットG420が第1装飾ユニットG420と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と反対方向に第2装飾ユニットG480が回転（自転）される場合に、第1装飾ユニットG420の周回（公転）の速度が第2装飾ユニットG480の回転（自転）の速度よりも速くすることで、第1装飾ユニットG420の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第1装飾ユニットG420の周回（公転）を着目させやすくできる。

10

### 【6183】

なお、本実施形態では、第1装飾ユニットG420と第2装飾ユニットG480とが正面視において反対方向に回転される場合について説明したが、第1装飾ユニットG420と第2装飾ユニットG480とを正面視において同じ方向に回転させるものであってもよい。即ち、第2従動ギヤG473bと第2回転ベースG460の歯G463との間に偶数個（例えば2個）の第1従動ギヤG474aを配設して、第2装飾ユニットG480を軸GOを中心に正面視右回り（矢印R方向）に回転させるものであっても良い。この場合には、第2装飾ユニットG480に対する第1装飾ユニットG420の変位を遊技者に視認させることで、第1装飾ユニットG420が実際よりも遅い速度で回転しているように感じさせることができる。そのため、花回転ユニットG400よりも他の演出（例えば、第3図柄表示装置H81の表示による演出）に注目させやすくできる。即ち、第2装飾ユニットG480は、第1装飾ユニットG420の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される連結部G481を備え軸GOを中心に回転（自転）可能に構成されるので、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と第2装飾ユニットG480の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と同じ方向に第2装飾ユニットG480が回転（自転）される場合には、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と第2装飾ユニットG480の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第1装飾ユニットG420の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第1装飾ユニットG420の周回（公転）と反対方向に第2装飾ユニットG480が回転（自転）される場合には、第2装飾ユニットG480の回転（自転）の分、第1装飾ユニットG420の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第1装飾ユニットG420の周回（公転）を着目させやすくできる。また、第2従動ギヤG473bに対して、第1従動ギヤG473aのギヤ比が約2倍に設定される。従って、図1710(a)及び図1710(b)に示すように、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置から軸GOを中心に正面視右回り（矢印R方向側）に約18度回転される際に、第2装飾ユニットG480は軸GOを中心に正面視左周り（矢印L方向側）に約36度回転される（図1710の仮想点GA参照）。即ち、軸GOを中心とする第1装飾ユニットG420の回転量に対して、軸GOを中心とする第2装飾ユニットG480の回転量が大きく設定される。そのため、第1装飾ユニットG420が複雑な（軸GOを中心に正面視右回りに回転させると共に、変位ユニットG426を軸部G427を軸として回転させる）変位をする場合であっても、第2装飾ユニットG480が回転していることを遊技者に認識させることができる。その結果、第1装飾ユニットG4

20

30

40

50

20及び第2装飾ユニットG480の全体を遊技者に注目させることができ、第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸GOを中心とする第1装飾ユニットG420の回転量に対して、軸GOを中心とする第2装飾ユニットG480の回転量が大きく設定される場合について説明したが、軸GOを中心とする第1装飾ユニットG420の回転量に対して、軸GOを中心とする第2装飾ユニットG480の回転量が小さく設定されても良い。即ち、第2従動ギヤG473bに対して、第1従動ギヤG473aのギヤ比が半分に設定され、軸GOを中心に第1装飾ユニットG420が約18度回転される際に、軸GOを中心に第2装飾ユニットG480が約9度回転するようにしても良い。この場合には、第2装飾ユニットG480の回転を遊技者に認識させにくくできるので、第2装飾ユニットG480に対して第1装飾ユニットG420の変位を遊技者に注目させやすくできる。その結果、遊技者の視線を一部に注目させやすくできる。

10

#### 【6184】

次いで、図1710から図1712を参照しつつ、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置から軸GOを中心に正面視右回り（矢印GR方向）に回転され（変位ユニットG426が軸部G427を軸として回転され）た位置から、第1装飾ユニットG420が軸GOを中心に正面視左回り（矢印GL方向）に回転されて変位ユニットG426が傾倒基準位置（図1710（a）に示す位置）に変位される場合について説明する。図1710（a）及び図1710（b）に示すように、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸として傾倒基準位置から約90度回転された際には、第2回転ベースG460が正面側立設部G462の外周面に係合片G477bを当接した状態で回転して、第2回転ベースG460の係合凹部G462aの内側から係合片G477bが抜け出され、正面側立設部G462に所定間隔を隔てて複数個所に形成される係合凹部G462aの間に係合片G477bが配置された状態とされる。図1710（b）に示す状態から図1710（a）に示す傾倒基準位置に第1装飾ユニットG420を戻すためには、駆動モータG830の駆動方向を反対方向にして花卉側伝達部材G430を正面視左回り（矢印GL方向）に回転させる。これにより、花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aに挿入される第1装飾ユニットG420の摺動部G425aが摺動溝G431aの第2摺動面G431a4に押し出されて第1回転ベースG410が正面視左回りに回転される。従って、第1回転ベースG410の正面視左回りの回転に伴って第1装飾ユニットG420を変位させて、第1装飾ユニットG420の回転ギヤG421を回転させることで、変位ユニットG426を傾倒基準位置まで戻す方向に軸部G427を軸として回転させることができる。この場合、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が傾倒基準位置まで回転されると第1回転ベースG410の正面視左回り（矢印GL方向）の回転に伴って第2回転ベースG460も正面視左回りに回転され、正面側立設部G462の係合凹部G462aが係合片G477bと対応する位置に変位され、係合凹部G462aと係合片G477bとが係合される。即ち、係合片G477b及び係合凹部G462aは、第2回転ベースG460が正面視右回りの回転をされる場合に係合しない（引っ掛からない）形状に形成され、第2回転ベースG460が正面視左回りに回転される場合に係合する（引っ掛かる）形状に形成される。これにより、傾倒基準位置からの第2回転ベースG460の軸GOを中心とする正面視左回り（矢印GL方向）の回転が規制される。よって、第2回転ベースG460に連結される第1回転ベースG410の回転も規制される。なお、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置まで回転された後、駆動モータG830の同方向への駆動が継続される（花卉側伝達部材G430の正面視左回り（矢印GL方向）の回転が継続される）場合には、第1回転ベースG410の回転が規制されることにより、第1装飾ユニットG420の摺動部G425aが摺動溝G431aの第2摺動面G431a4に押し出されて傾倒基準位置から起立位置まで変位される。詳しく説明すると、第1回転ベースG410の回転が規制されることにより、花卉側伝達部材G430が第1回転ベースG410に対して相対変位される。これにより、花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aに挿入される第1装飾ユニットG420の摺動部G425aが摺動溝G431aの変位（花卉側伝達部材

20

30

40

50

G 4 3 0 の回転) に伴って第 2 摺動面 G 4 3 1 a 4 に当接され、摺動部 G 4 2 5 a が外側端部 G 4 3 1 a 2 から内側端部 G 4 3 1 a 1 まで摺動される。これにより、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から起立位置まで変位される。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側(軸 G O 側)に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側(軸 G O 側)へ近接する方向への第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位は、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の軸部 G 4 2 7 を軸とする回転(自転)における回転位置が所定の回転位置(傾倒基準位置)にある場合に行われるように構成される。これにより、常に同じ姿勢で第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側(軸 G O 側)へ近接させることができ、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側に干渉する(当接する)ことを抑制できる。これにより、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の外形形状の設計の自由度を高められると共に、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側へ第 1 装飾ユニット G 4 2 0 をより近接させることができる。

10

#### 【6185】

本実施形態では、軸 G O を中心とする第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の正面視右回り(矢印 G R 方向)の回転数に関係することなく、所定の位置(係合片 G 4 7 7 b 及び係合凹部 G 4 6 2 a が係合する位置)まで第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を正面視左回り(矢印 G L 方向)に回転させることで、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を起立位置に戻すことができる。これにより、花回転ユニット G 4 0 0 の正面視における領域を拡大して、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位による演出をした後、その演出時間よりも短いタイミングで花回転ユニット G 4 0 0 の正面視における領域を縮小することができる。その結果、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位による演出効果を向上できる。なお、本実施形態では、軸 G O を中心とする第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の配設間隔と、軸 G O を中心とする係合凹部 G 4 6 2 a との形成間隔とが略同一に設定される。これにより、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を軸 G O を中心に正面視右回り(矢印 G R 方向)に回転させた後、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が起立位置に変位を開始する位置を同じ位置に設定できる。従って、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置に配置される場合における花回転ユニット G 4 0 0 の外形を同じことができ、遊技者が違和感を持つことを抑制できる。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側(軸 G O 側)に近接する方向に最も変位した際に、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の周回(公転)における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側(軸 G O 側)に最も近づいた状態において、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の周りを第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が周回(公転)する構成において、常に同じ周回位置において第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点(始点)として第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

20

30

#### 【6186】

次いで、駆動モータ G 8 3 0 の駆動方向を反対方向にして、図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) に示す位置から図 1 7 1 0 ( a ) に示す傾倒基準位置に第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を戻した場合について説明する。図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) に示す位置から第 2 回転ベース G 4 6 0 を正面視左周り(矢印 G L 方向)に回転させた場合には、図 1 7 1 1 ( a ) に示す第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が傾倒半回転位置で、正面側立設部 G 4 6 2 の係合凹部 G 4 6 2 a の内側に係合片 G 4 7 7 b が係合されることとなる。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を傾倒基準位置まで戻すことが不能とされる。なお、本実施形態では、図 1 7 1 2 ( c ) 及び図 1 7 1 2 ( d ) に示すように図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) に示す位置まで花卉側伝達部材 G 4 3 0 が回転されると、検出センサ G 8 1 4 に従動ギヤ G 8 4 8 の被検出部 G 8 4 8 a が重なることとなる。この検出により、図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) に示す位置から第 2 回転ベース G 4 6 0 を正面視左周

40

50

り（矢印 G L 方向）に回転される駆動力が駆動モータ G 8 3 0 から入力されることが規制される。即ち、本実施形態では、図 1 7 1 1 ( a ) 及び図 1 7 1 1 ( b ) に示す位置から第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置に回転されることが規制される。従って、変位ユニット G 4 2 6 が起立位置とされる場合には、花回転ユニット G 4 0 0 を同じ態様にする事ができる。その結果、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位による演出効果を向上できる。また、図 1 7 1 2 ( a ) に示すように、図 1 7 1 0 ( a ) に示す傾倒基準位置においても、検出センサ G 8 1 4 に従動ギヤ G 8 4 8 の被検出部 G 8 4 8 a が重なるように構成される。これにより、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置に配置される位置に対して、正面側立設部 G 4 6 2 の係合凹部 G 4 6 2 a と係合片 G 4 7 7 b との係合位置がずれた場合に、傾倒半回転位置に配置される状態で起立位置に戻される不具合を抑制できる。一方、図 1 7 1 2 ( b ) に示すように、図 1 7 1 0 ( b ) に示す傾倒基準位置から変位ユニット G 4 2 6 が軸部 G 4 2 7 を軸として少し回転される場合には、検出センサ G 8 1 4 に従動ギヤ G 8 4 8 の被検出部 G 8 4 8 a が重ならないように構成される。従って、本実施形態においては、変位ユニット G 4 2 6 を起立位置から傾倒基準位置に変位された後、少なくとも軸部 G 4 2 7 を軸として変位ユニット G 4 2 6 を回転させてから、起立位置への変位が行われるように構成される。

10

#### 【 6 1 8 7 】

次いで、図 1 7 1 3 を参照して、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明する。図 1 7 1 3 ( a ) から図 1 7 1 3 ( c ) は、花回転ユニット G 4 0 0 を正面視した模式図である。なお、図 1 7 1 3 ( a ) では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が傾倒基準位置に配置された状態が模式的に図示され、図 1 7 1 3 ( b ) では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置から起立位置に変位される途中の位置にある状態が模式的に図示され、図 1 7 1 3 ( c ) では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が起立位置に配置された状態が模式的に図示される。また、図 1 7 1 3 ( a ) から図 1 7 1 3 ( c ) では、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が透明視して図示されると共に、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の外形が 2 点鎖線で図示される。図 1 7 1 3 ( a ) に示すように、本実施形態における複数（ 5 個 ）の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒基準位置に配置された場合に隣り合う変位ユニット G 4 2 6 どうしの間隔が小さくされた状態で花回転ユニット G 4 0 0 のベース部分（第 1 回転ベース G 4 1 0 , 花卉側伝達部材 G 4 3 0 , 基板部材 G 4 4 0 , 第 1 固定ユニット G 4 5 0 , 第 2 回転ベース G 4 6 0 , 第 2 固定ユニット G 4 7 0 ）の周囲に配設される。これにより、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を傾倒基準位置に配置した場合に、正面視における花回転ユニット G 4 0 0 の全体を大型化して花回転ユニット G 4 0 0 の演出に注目させやすくできる。しかしながら、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を起立位置に配置する場合には、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を連結棒 G 4 2 1 d を軸として回転させて、花回転ユニット G 4 0 0 のベース部分に対する姿勢を変更するものである（即ち、軸 G O に対する周方向の変位ユニット G 4 2 6 の 1 辺の長さ（大きさ）を変更せず、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を軸 G O に向けて近づける）ため、変位ユニット G 4 2 6 を起立位置に変位させる場合に隣り合う変位ユニット G 4 2 6 の間隔が小さくなる。そのため、起立位置に配置する場合に隣り合う変位ユニット G 4 2 6 どうしが衝突して起立位置まで変位ユニット G 4 2 6 を変位させることができなくなる恐れがある。これに対し、本実施形態では、図 1 7 1 3 ( b ) 及び図 1 7 1 3 ( c ) に示すように、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニット G 4 2 6 を変位させる場合に、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 （変位ユニット G 4 2 6 ）の矢印 G L 方向側の端部が、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 （変位ユニット G 4 2 6 ）の矢印 G R 方向側の端部に比べて先行して軸 G O に向かって変位される。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、変位ユニット G 4 2 6 の第 1 装飾面 G 4 2 6 a が正面側（矢印 F 方向側）を向く状態から第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側（軸 G O 側）を向く状態となる際に、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一側が他側よりも第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側に到着するように構成される。これにより、図 1 7 1 3 ( c ) に示すように起立状態とした場合には、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 （変位ユニット G 4 2

20

30

40

50

6) の矢印 G L 方向側の端部を、矢印 G L 方向側に隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の矢印 G R 方向側の端部と軸 G O を中心とする径方向内側に重ねた状態で配設することができる。その結果、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合に、隣り合う変位ユニット G 4 2 6 どうしが衝突して起立位置まで変位ユニット G 4 2 6 を変位させることができなくなることを抑制できる。

【 6 1 8 8 】

また、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一側が他側よりも第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側に到着するように構成されることで、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側 (軸 G O 側) に複数配設される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が、変位ユニット G 4 2 6 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側 (軸 G O 側) を向く状態では、隣り合う第 1 装飾手段の一方の一側に他方の他側が軸 G O から径方向外側に重なるので、縮小状態において第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の大きさを大きくできる。一方、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が正面側を向く状態 (拡大状態) では、隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の間の隙間を小さくできる。また、図 1 7 1 3 (c) に示すように起立状態とした場合に、全ての第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の矢印 G L 方向側の端部を、矢印 G L 方向側に隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の矢印 G R 方向側の端部の内側に配置でき、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の外側端部の径方向における重なり方がそれぞれの第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) で異なる状態にならないので、正面視における花回転ユニット G 4 0 0 の見た目をよくすることができる。さらに、図 1 7 1 3 (c) に示すように起立位置に第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を配置した状態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の矢印 G L 方向側の端部の正面側 (矢印 F 方向側) に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の一部を重ねた状態とされる。即ち、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 は、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側 (軸 G O 側) を向く状態において隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一方の一側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成される。これにより、縮小状態において第 1 装飾ユニット G 4 2 0 どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側 (軸 G O 側) を向く状態 (縮小状態) から第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が正面側を向く状態 (拡大状態) に遷移した際の意外性を向上できる。なお、第 1 1 1 実施形態では、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が光を透過可能な透明な樹脂材料から形成されるので、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の背面側 (矢印 B 方向側) に配設される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) が視認可能とされる。しかしながら、第 1 1 1 実施形態における第 2 装飾ユニット G 4 8 0 では、有色 (赤色) の透明な樹脂材料で形成されており、これにより第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の背面側に重なる第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が遊技者から見えにくくされる。また、第 1 1 1 実施形態では、起立位置の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) の矢印 G L 方向側の端部の正面側に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が重なる大きさに設定されるが、起立位置の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の全体に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が重なる大きさに第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が設定されるものであっても良く、さらに、傾倒位置 (拡大状態) の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の全体に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が重なる大きさに第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が設定され、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を介して第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位を遊技者に視認させるものであっても良い。

【 6 1 8 9 】

次いで、図 1 7 1 4 から図 1 7 1 5 を参照して、第 1 1 2 実施形態における花回転ユニット G 2 4 0 0 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、複数個配設される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G 4 2 6) が同時に変位する場合について説明したが、第 1 1 2 実施形態では、複数個配設される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 (変位ユニット G

10

20

30

40

50

426) が異なるタイミングで変位される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図1714を参照して、花回転ユニットG2400の花弁側伝達部材G2430について説明する。図1714は、第112実施形態における花回転ユニットG2400を正面視した模式図である。第112実施形態における花回転ユニットG2400は、背面側(矢印B方向側)に配設される第1回転ベースG410と、その第1回転ベースG410の正面視における周囲を取り囲む態様で第1回転ベースG410の周囲に複数個(第112実施形態では6個)配設される第1装飾ユニットG420と、第1回転ベースG410の正面側(矢印F方向側)に配設される花弁側伝達部材G2430と、その花弁側伝達部材G2430の正面側に配設される第1固定ユニットG450と、その第1固定ユニットG450の背面側に配設される基板部材G440と、第1固定ユニットG450の正面側に配設される第2回転ベースG460と、第2回転ベースG460の正面側に配設される第2固定ユニットG470と、その第2固定ユニットG470の正面側に配設される第2装飾ユニットG480とを主に備えて形成される。なお、図1714では、花弁側伝達部材G2430よりも正面側に配設される基板部材G440、第1固定ユニットG450、第2回転ベースG460、第2固定ユニットG470、第2装飾ユニットG480の図示が省略される。図1714に示すように、第112実施形態における花弁側伝達部材G2430は、正面視(矢印B方向視)において略円形の板状に形成される伝達部G2431と、その伝達部G2431の背面側(矢印B方向側)から円柱状に突出する軸支部G432とを主に備え、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。また、伝達部G2431と軸支部G432との中心部には、前後方向(矢印F-B方向)に開口する被挿通部G433が形成される。伝達部G2431は、正面視(矢印B方向視)において湾曲状に開口形成される第1摺動溝G2434及び第2摺動溝G2435が軸GOを中心とする周方向に所定の間隔で交互に形成される。なお、伝達部G2431の正面視における外径は、第111実施形態と同様に花弁側伝達部材G430の正面側(矢印F方向側)に配設される第2回転ベースG460の円盤部G461の外径よりも若干小さく形成される。即ち、花弁側伝達部材G430は、第2回転ベースG460の背面側(矢印B方向側)に重なる大きさに設定される。第1摺動溝G2434及び第2摺動溝G2435は、第1装飾ユニットG420の被摺動部材G425(摺動部G425a)が挿通される部分であり、溝幅が摺動部G425aよりも若干大きく形成される。第1摺動溝G2434は、正面視(矢印B方向視)において伝達部G2431の径方向内側の内側端部G2434a1から径方向外側の外側端部G2434a2に向かうに従って、反時計周りの湾曲形状に形成される。一方、第2摺動溝G2435は、正面視(矢印B方向視)において、軸GOを中心とする周方向に沿って延設される非変位部G2435aと、その非変位部G2435aの一端から径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成される変位部G2435bとを備える。また、第2摺動溝G2435の変位部G2435bが連結される側と反対側の非変位部G2435aの内側端部G2435a1から変位部G2435bの径方向外側の外側端部G2435b2までの軸GOを中心とする形成角度は、第1摺動溝G2434の内側端部G2434a1から外側端部G2434a2までの軸GOを中心とする形成角度と略同一に設定される。即ち、第1摺動溝G2434に挿入される被摺動部材G425(摺動部G425a)の軸GOを中心とする周方向の移動距離と、第2摺動溝G2435に挿入される被摺動部材G425(摺動部G425a)の軸GOを中心とする周方向の移動距離とが略同一に設定される。さらに、第2摺動溝G2435の内側端部G2435a1と第1摺動溝G2434の内側端部G2434a1とは、正面視において軸GOからの離間距離が同一に設定され、第2摺動溝G2435の外側端部G2435b2と第1摺動溝G2434の外側端部G2434a2とは、正面視において軸GOからの離間距離が同一に設定される。即ち、第1摺動溝G2434に挿入される被摺動部材G425(摺動部G425a)の径方向における移動距離と、第2摺動溝G2435に挿入される被摺動部材G425(摺動部G425a)の径方向における移動距離とが略同一に設定される。

【6190】

次いで、図 1715 を参照して、第 112 実施形態における花回転ユニット G 2400 における変位ユニット G 426 の起立位置から傾倒基準位置までの変位および傾倒基準位置から起立位置までの変位について説明する。図 1715 (a) から図 1715 (c) は、花回転ユニット G 2400 を正面視した模式図である。なお、図 1715 (a) から図 18351 (c) では、第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 が起立位置から傾倒基準位置まで変位する遷移状態が順に図示される。初めに、図 1715 を参照して、変位ユニット G 426 の起立位置から傾倒基準位置までの変位について説明する。なお、変位ユニット G 426 が起立位置に配置される場合には、図 1714 (a) に示すように、第 1 摺動溝 G 2434 に連結される側の第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 が第 2 摺動溝 G 2435 に連結される側の第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 に対して軸 G 0 を中心とする径方向外側に重なった状態で配設される。また、変位ユニット G 426 の起立位置から傾倒基準位置までの変位は、第 111 実施形態と同様に、駆動モータ G 830 (図 1696 参照) の駆動力により花卉側伝達部材 G 2430 が正面視右回り (矢印 G R 方向) に回転され、第 1 摺動溝 G 2434 及び第 2 摺動溝 G 2435 の移動に伴って被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a が軸 G 0 を中心とする径方向外側に変位 (摺動) されることで行われる。図 1715 (a) 及び図 1715 (b) に示すように、変位ユニット G 426 が起立位置から傾倒基準位置から変位され始めた場合には、第 1 摺動溝 G 2434 に挿入される被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) が花卉側伝達部材 G 2430 の回転に伴って第 1 摺動溝 G 2434 の内側端部 G 2434 a 1 から離間され、湾曲形成される第 1 摺動溝 G 2434 の内側の第 1 摺動面 G 2434 a 3 に当接して軸 G 0 を中心とする径方向外側に押し出される。これにより、第 1 摺動溝 G 2434 に連結される第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 は、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。一方、第 2 摺動溝 G 2435 に挿入される被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) は、花卉側伝達部材 G 2430 の回転に伴って第 2 摺動溝 G 2435 の内側端部 G 2435 a 1 から離間される。この場合、第 2 摺動溝 G 2435 の非変位部 G 2435 a は、軸 G 0 を中心とする湾曲状に形成されるので、非変位部 G 2435 a 内を摺動する被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) は、第 1 回転ベース G 410 に対して相対位置を変更しない。従って、第 2 摺動溝 G 2435 に連結される第 1 装飾ユニット G 420 は、第 1 摺動溝 G 2434 に連結される第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 が起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始し始めた際に、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始しない。なお、第 2 摺動溝 G 2435 に連結される第 1 装飾ユニット G 420 の変位ユニット G 426 の起立位置から傾倒基準位置への変位の開始は、被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) が第 2 摺動溝 G 2435 の非変位部 G 2435 a と変位部 G 2435 b との連結部を超える位置まで変位されることで行われる。即ち、変位部 G 2435 b は、上述したように径方向外側に向かうに従って反時計回りの湾曲形状に形成されるので、被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) が変位部 G 2435 b まで変位されると、被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) に変位部 G 2435 b の第 1 摺動面 G 2435 b 3 に当接される。これにより、被摺動部材 G 425 (摺動部 G 425 a) が軸 G 0 を中心とする径方向外側に押し出されて、起立位置から傾倒基準位置に向けて傾倒を開始する。

#### 【6191】

次いで、図 1715 (c) を参照して、第 1 装飾ユニット G 420 が傾倒基準位置まで変位された場合について説明する。上記したように、第 2 摺動溝 G 2435 の外側端部 G 2435 b 2 と第 1 摺動溝 G 2434 の外側端部 G 2434 a 2 とが、正面視において軸 G 0 からの離間距離が同一に設定されるので、第 1 装飾ユニット G 420 の傾倒基準位置までの変位された場合には、隣り合う第 1 装飾ユニット G 420 同士の背面側 (矢印 B 方向側) への傾倒角度を同一にすることができる。即ち、第 1 装飾ユニット G 420 を傾倒基準位置に配置した場合の正面視における第 1 装飾ユニット G 420 のそれぞれの見え方を同一にすることができる。その結果、第 1 装飾ユニット G 420 の変位による演出効果を向上できる。

10

20

30

40

50



## 【 6 1 9 2 】

次いで、第 1 1 2 実施形態における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合についての説明をする。なお、第 1 1 2 実施形態における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を傾倒基準位置から起立位置まで変位させる場合には、第 1 1 1 実施形態と同様に駆動モータ G 8 3 0 の駆動方向を反対して花卉側伝達部材 G 2 4 3 0 を正面視左回り（矢印 G L 方向）に回転させることで行われる。第 1 1 2 実施形態では、上述したように、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の内側端部 G 2 4 3 5 a 1 から外側端部 G 2 4 3 5 b 2 までの軸 G O を中心とする第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の形成角度が、第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 の内側端部 G 2 4 3 4 a 1 から外側端部 G 2 4 3 5 b 2 までの軸 G O を中心とする第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 の形成角度と同一に設定され、かつ、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の内側端部 G 2 4 3 5 a 1 から外側端部 G 2 4 3 5 b 2 までの軸 G O を中心とする径方向の離間距離が、第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 の内側端部 G 2 4 3 4 a 1 から外側端部 G 2 4 3 4 a 2 までの軸 G O を中心とする径方向の離間距離と同一に設定されるので、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の変位部 G 2 4 3 5 b の正面視における曲率が、第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 の正面視における曲率よりも大きく形成される。これにより、第 1 1 2 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 を傾倒基準位置から起立位置に変位を開始した場合に、第 2 摺動溝 G 2 3 4 5 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 に比べて早いタイミングで起立位置まで変位させることができる。即ち、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 は、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の変位部 G 2 4 3 5 b と非変位部 G 2 4 3 5 a との連結部まで被摺動部材 G 4 2 5（摺動部 G 4 2 5 a）が変位されることで起立位置に変位される。図 1 7 1 5（b）及び図 1 7 1 5（a）に示すように、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 の変位部 G 2 4 3 5 b と非変位部 G 2 4 3 5 a との連結部まで被摺動部材 G 4 2 5（摺動部 G 4 2 5 a）が変位された第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、花卉側伝達部材 G 2 4 3 0 が正面視左回り（矢印 G L 方向）の回転が継続されることで、非変位部 G 2 4 3 5 a の内部を摺動して非変位部 G 2 4 3 5 a の内側端部 G 2 4 3 5 a 1 まで変位される。なお、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が非変位部 G 2 4 3 5 a の内部を摺動して非変位部 G 2 4 3 5 a の内側端部 G 2 4 3 5 a 1 まで変位される場合に、第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 が第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 の内側端部 G 2 4 3 4 a 1 まで変位される。これにより、第 2 摺動溝 G 2 4 3 5 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 の軸 G O を中心とする径方向外側に、第 1 摺動溝 G 2 4 3 4 に連結される第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が重なって当接した状態（図 1 7 1 5（a）に示す状態）とされる。

## 【 6 1 9 3 】

以上説明したように、第 1 1 2 実施形態では、隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 が異なるタイミングで起立位置まで変位される。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 は、変位ユニット G 4 2 6 が正面側を向く状態から変位ユニット G 4 2 6 がだい 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側（軸 G O 側）を向く状態となる際に、隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第 1 装飾ユニット G 4 2 0 同士が干渉することを抑制できる。例えば、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一側が他側よりも先に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側（軸 G O 側）に到着するようにする必要がなく、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の一側および他側が同時に第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側（軸 G O 側）に到着するようにできる。よって、第 1 1 2 実施形態では、傾倒基準位置から起立位置まで変位ユニット G 4 2 6 変位させる場合に、第 1 1 1 実施形態における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 のように、変位ユニット G 4 2 6 の周方向の一方側（矢印 G L 方向側）を他方側（矢印 G R 方向側）に比べて先行させる必要がないので、傾倒基準位置における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 の第 1 装飾面 G 4 2 6 a を遊技盤 H 1 3 の正面に対して平行に配置

することができる。その結果、第112実施形態における花回転ユニットG2400では、第1装飾ユニットG420を傾倒基準位置に配置した場合における花回転ユニットG2400の演出効果を向上させることができる。また、第112実施形態における花回転ユニットG2400では、摺動部G425aが挿入される摺動溝を第1摺動溝G2434と第2摺動溝G2435との2種類で隣り合う第1装飾ユニットG420が衝突することを抑制できるので、第1装飾ユニットG420の配設数分、異なる形状の摺動溝を形成する必要がないので、花卉側伝達部材G2430の形状が複雑になったり、第1装飾ユニットG420の変位が複雑になることを抑制できる。その結果、第1装飾ユニットG420の変位を安定して行うことができる。なお、第112実施形態における花回転ユニットG2400では、第1摺動溝G2434に連結される第1装飾ユニットG420に対して、第2摺動溝G2435に連結される第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426を先行して傾倒基準位置から起立位置に変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。

10

## 【6194】

例えば、第2摺動溝G2435の変位部G2435bにおいて、第2摺動面G2345b4の正面視における曲率を、第1摺動溝G2434の第1摺動面G2434a3の正面視における曲率よりも大きくして、第2摺動面G2434a4により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットG426の変位よりも第2摺動面G2435b4により押し出されて傾倒基準位置から起立位置に変位される変位ユニットG426の変位を遅くしても良い。この場合、起立位置から傾倒基準位置に変位させる際の第1摺動面G2435b3については第1摺動面G2434a3と同じ形状にすることができるので、起立位置から傾倒基準位置に変位ユニットG426を変位させる際には、第1摺動溝G2434と第2摺動溝G2435とで変位ユニットG426の変位タイミングを同じにできる。その結果、第1装飾ユニットG420の変位による演出効果を向上できる。即ち、第1装飾ユニットG420は、変位ユニットG426が第2装飾ユニットG480の正面視外方側（軸G0側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニットG426が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第1装飾ユニットG420の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第1装飾ユニットG420の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第1装飾ユニットG420を変位させることによる演出効果を向上できる。

20

30

## 【6195】

次いで、図1716を参照して、第113実施形態における花回転ユニットG3400について説明する。上記第111実施形態では、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸に半回転される際に、係合片G477bが次の係合凹部G462aと係合可能な状態とされる場合について説明したが、第113実施形態では、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸に1回転される際に、係合片G477bが次の係合凹部G3462aと係合可能な状態とされる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図1716を参照して、第113実施形態における花回転ユニットG3400の第2回転ベースG3460について説明する。図1716(a)及び図1716(b)は、第113実施形態における花回転ユニットG3400の正面図である。なお、図1716(a)では、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置に配置された状態が図示され、図1716(b)では、第1装飾ユニットG420が傾倒半回転位置に配置された状態が図示される。第113実施形態における花回転ユニットG3400は、背面側（矢印B方向側）に配設される第1回転ベースG410と、その第1回転ベースG410の正面視における周囲を取り囲む態様で第1回転ベースG410の周囲に複数個（第113実施形態では4個）配設される第1装飾ユニットG420と、第1回転ベースG410の正面側（矢印F方向側）に配設される花卉側伝達部材G430と、その花卉側伝達部材G430の正面側に配設される第1固定ユニットG450と、その第1固定ユニットG450の背面側に配設される基板部材G440と、第1固定ユニットG450の

40

50

正面側に配設される第2回転ベースG3460と、第2回転ベースG3460の正面側に配設される第2固定ユニットG470と、その第2固定ユニットG470の正面側に配設される第2装飾ユニットG480とを主に備えて形成される。なお、図1716では、第2回転ベースG3460よりも正面側に配設される第2固定ユニットG470、第2装飾ユニットG480の図示が省略される。また、第113実施形態では、第111実施形態における花回転ユニットG400に比べて、第1装飾ユニットG420の配設数が異なる(少ない)分、第1装飾ユニットG420が連結される第1回転ベースG410の装飾側軸部G412a及び花卉側伝達部材G430の摺動溝G431aの形成数が異なる(少ない)がそれらの形成される数が異なるだけであるので、以下の説明において第113実施形態における第1装飾ユニットG420及び花卉側伝達部材G430を第111実施形態と同一の符号を付して説明する。 10

#### 【6196】

第113実施形態における第2回転ベースG3460は、正面視略円環状に形成される円盤部G461と、その円盤部G461の内周縁に沿って正面側(矢印F方向側)に向かって立設される正面側立設部G3462と、その正面側立設部G3462及び円盤部G461の内周面に刻設される複数の歯G463と、円盤部G461の外周縁に沿って背面側(矢印B方向側)に向かって立設される背面側立設部G464と、その背面側立設部G464の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部G465とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部G3462は、外周面に周方向に沿って所定の間隔で4か所(即ち、90度の間隔で4か所)に凹設される係合凹部G462aを備える。係合凹部G462aは、第2固定ユニットG470の係合片G477bが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。また、第113実施形態では、図1716(a)及び図1716(b)に示すように、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置から軸GOを中心に正面視右回り(矢印GR方向)に略45度回転されると、第1装飾ユニットG420が軸部G427を軸として回転され傾倒半回転位置(即ち、変位ユニットG426の第2装飾面G426bを正面側(矢印F方向側)に向けた位置)に変位するように構成される。第2回転ベースG3460は、第111実施形態における第2回転ベースG460と同様に、第1回転ベースG410に締結されるので、第1装飾ユニットG420が軸GOを中心に回転される場合には、第1装飾ユニットG420の回転に伴って軸GOを中心に第1装飾ユニットG420と同様に回転される。従って、図1716(b)に示すように、第1装飾ユニットG420が傾倒基準位置から傾倒半回転位置まで回転される場合には、第2回転ベースG3460が略45度回転されるので、軸GOを中心に略90度の間隔で正面側立設部G3462に凹設される係合凹部G462aの中間位置に第2固定ユニットG470の係合片G477bが位置される。これにより、第113実施形態では、第1装飾ユニットG420を傾倒半回転位置まで軸GOを中心に正面視右回り(矢印GR方向)に回転させた状態で、駆動モータG830の駆動の方向を反対にしたとしても、第111実施形態のように傾倒半回転位置で係合片G477bが係合凹部G462aと係合することがなくなるので、第1装飾ユニットG420を傾倒基準位置を軸部G427を軸に回転させて傾倒基準位置に戻るまで、第1装飾ユニットG420を軸GOを中心に正面視左回り(矢印GL方向)に回転させることができる。よって、第113実施形態では、傾倒半回転位置(即ち、変位ユニットG426の第2装飾面G426bを正面側(矢印F方向側)に向けた状態で変位ユニットG426が連結棒G421dを軸として回転して、変位ユニットG426が起立位置に向かって変位されることを抑制できる。これにより、第113実施形態では、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426を傾倒させた状態から起立させる場合にその起立された態様を同一にすることができる。即ち、第111実施形態における花回転ユニットG400のように、変位ユニットG426が第2装飾面G426bを正面側に向けた状態で起立位置に変位することを抑制するために従動ギヤG848と検出センサG814とで、第1装飾ユニットG420の回転位置を検出する必要がなくなるので、第113実施形態では、 40 50

従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 を不要とすることができる。さらに、検出センサ G 8 1 4 の検出による制御を不要とすることができるので、従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 を不要とすることで製造コストを低下できるだけでなく、花回転ユニット G 4 0 0 の制御を簡易にできる。その結果、花回転ユニット G 4 0 0 の変位を安定させやすくできる。

【 6 1 9 7 】

次いで、図 1 7 1 7 を参照して、第 1 1 4 実施形態における花回転ユニット G 4 0 0 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 が配設される場合について説明したが、第 1 1 4 実施形態では、従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 が取り外される場合について説明する。なお、第 1 1 4 実施形態では、第 1 1 1 実施形態における花卉動作装置 G 8 0 0 から従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 を取り外しただけであるので、第 1 1 1 実施形態と同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 1 7 ( a ) は、第 1 1 4 実施形態における花回転ユニット G 4 0 0 の正面図であり、図 1 7 1 7 ( b ) は、図 1 7 1 7 ( a ) の M C M X L b 線における花回転ユニット G 4 0 0 の断面図である。上記したように、第 1 1 1 実施形態における従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 は、軸部 G 4 2 7 を中心とする第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の回転位置を検出するためのものであり、この検出により第 1 1 1 実施形態では、第 2 装飾面 G 4 2 6 b を正面側に向けた姿勢で起立位置に変位されることが抑制される。第 1 1 4 実施形態では、上述したように従動ギヤ G 8 4 8 及び検出センサ G 8 1 4 が取り外されるので、図 1 7 1 7 ( a ) 及び図 1 8 3 5 3 ( b ) に示すように、変位ユニット G 4 2 6 の第 2 装飾面 G 4 2 6 b を正面側（矢印 F 方向側）に向けた状態（即ち、変位ユニット G 4 2 6 を傾倒半回転位置に配置した状態）で変位ユニット G 4 2 6 を起立位置に変位させることができる。なお、変位ユニット G 4 2 6 を傾倒半回転位置から起立位置に変位させる駆動については、変位ユニット G 4 2 6 を傾倒基準位置から起立位置に変位させる駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。図 1 7 1 7 ( a ) 及び図 1 8 3 5 3 ( b ) に示すように、変位ユニット G 4 2 6 が傾倒半回転位置から起立位置に変位された場合には、第 2 装飾面 G 4 2 6 b を軸 G O 側に向けた姿勢で配置される。ここで、変位ユニット G 4 2 6 は、第 1 装飾面 G 4 2 6 a 側を中心に湾曲する板状に形成されるので、第 2 装飾面 G 4 2 6 b を軸 G O 側に向けた姿勢で配置される場合には、変位ユニット G 4 2 6 の軸 G O を中心とする周方向の両端が軸 G O から径方向外側に離間する方向に湾曲した状態で配設される。従って、傾倒基準位置から起立位置に変位された場合と正面視における態様を変更することができる。その結果、第 1 1 4 実施形態では、起立位置における第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の配設態様を複数形成することができ、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 による演出効果を向上できる。また、変位ユニット G 4 2 6 は、第 1 装飾面 G 4 2 6 a , 第 2 装飾面 G 4 2 6 b , 第 1 端面 G 4 2 6 c に金や銀等の反射率の高い装飾が施されるので、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニット G 4 2 6 が変位された態様と、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニット G 4 2 6 が変位された態様とで、変位ユニット G 4 2 6 により光が反射される方向を変更することができる。詳しく説明すると、傾倒基準位置から起立位置に変位ユニット G 4 2 6 が変位された態様では、変位ユニット G 4 2 6 の第 1 装飾面 G 4 2 6 a が軸 G O を中心とする周方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材 G 4 4 0 から発光され第 1 固定ユニット G 4 5 0 及び第 2 固定ユニット G 4 7 0 を介して変位ユニット G 4 2 6 に照射される光を軸 G O 側に向けて反射させることができる。その結果、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を介して正面側に出射される光の光量を多くすることができ、花回転ユニット G 4 0 0 が縮小状態（変位ユニット G 4 2 6 が起立位置に配置された場合）でも花回転ユニット G 4 0 0 に注目させやすくできる。一方、傾倒半回転位置から起立位置に変位ユニット G 4 2 6 が変位された態様では、第 2 装飾面 G 4 2 6 b の正面視における周方向の両端が軸 G O から径方向に離れる方向に湾曲した態様で配置されるので、基板部材 G 4 4 0 から発光され第 1 固定ユニット G 4 5 0 及び第 2 固定ユニット G 4 7 0 を介して変位ユニット G 4 2 6 に照射される光を花回転ユニット G 4 0 0 の外側へ向けて反射させることができる。これにより、花回転ユニット G 4 0 0 の外側に配設される

10

20

30

40

50

他の部材に花回転ユニットG400の基板部材G440から出射される光を照射することができる。例えば、張出位置で花回転ユニットG400を取り囲む態様で配設される円環形成ユニットG700(図1690参照)に花回転ユニットG400の基板部材G440から出射される光を照射することができる。その結果、花回転ユニットG400以外(円環形成ユニットG700)の演出効果を向上させることができる。

#### 【6198】

次いで、図1718を参照して、第115実施形態における花回転ユニットG5400について説明する。上記第111実施形態では、第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が傾倒基準位置から起立位置に変位される場合について説明したが、第115実施形態では、第1装飾ユニットG5420の変位ユニットG5426がどの位置からであって起立位置に変位可能とされる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1718(a)及び図1718(b)は、第115実施形態における花回転ユニットG5400の正面図である。なお、図1718(a)では、変位ユニットG5426が起立位置に変位された状態の花回転ユニットG5400が図示され、図1718(b)では、変位ユニットG5426が傾倒位置に変位された状態の花回転ユニットG5400が図示される。図1718に示すように、第115実施形態における花回転ユニットG5400は、背面側(矢印B方向側)に配設される第1回転ベースG410と、その第1回転ベースG410の正面視における周囲を取り囲む態様で第1回転ベースG410の周囲に複数個配設される第1装飾ユニットG5420と、第1回転ベースG410の正面側(矢印F方向側)に配設される花卉側伝達部材G430と、その花卉側伝達部材G430の正面側に配設される第1固定ユニットG450と、その第1固定ユニットG450の背面側に配設される基板部材G440と、第1固定ユニットG450の正面側に配設される第2回転ベースG5460と、第2回転ベースG460の正面側に配設される第2固定ユニットG470と、その第2固定ユニットG470の正面側に配設される第2装飾ユニットG480とを主に備えて形成される。第1装飾ユニットG5420は、ギヤ歯が形成される回転ギヤG421と、その回転ギヤG421に連結される第1継手部材G422と、その第1継手部材G422に配設される変位ユニットG5426と、第1継手部材G422と変位ユニットG426との間に配設される第2継手部材G423と、その第2継手部材G423に配設される伝達部材G424と、その伝達部材G424に配設される被摺動部材G425とを主に備えて形成される。変位ユニットG5426は、六角形の柱状に形成され、柱状に形成された一端側の中央部に軸部G427が連結される。また、六角形の柱状に形成される変位ユニットG5426の外周面には、6面のそれぞれに異なる文字が装飾される。なお、異なる文字とは、例えば、「チャンス」、「激熱」、「もしかしたら・・・」、「期待度50パーセント」等の大当たりの期待度を表現するものである。また、文字に限らず異なる絵柄や色をそれぞれ6面に装飾されるものであっても良い。第2回転ベースG5460は、正面視略円環状に形成される円盤部G461と、その円盤部G461の内周縁に沿って正面側(矢印F方向側)に向かって立設される正面側立設部G5462と、その正面側立設部G5462及び円盤部G461の内周面に刻設される複数の歯G463と、円盤部G461の外周縁に沿って背面側(矢印B方向側)に向かって立設される背面側立設部G464と、その背面側立設部G464の立設先端部の一部の複数個所から背面側に向かって突出される螺子締結部G465とを主に備えて形成され、全体が光を透過可能な樹脂材料から形成される。正面側立設部G5462は、外周面に周方向に沿って連続して形成される係合凹部G462aを備える。係合凹部G462aは、第2固定ユニットG470の係合片G477bが係合される部分であり、外周面側から径方向内側に向かって凹設され、その凹設面が周方向の一方側と他方側とで異なる形状に形成される。

#### 【6199】

次いで、第1装飾ユニットG5420が軸GOを中心に正面視右回り(矢印GR方向)に回転される場合について説明する。なお、第115実施形態における第1装飾ユニットG5420の変位ユニットG5426が起立位置から傾倒位置に変位する駆動は、第11

10

20

30

40

50

1実施形態における第1装飾ユニットG420の変位ユニットG426が起立位置から傾倒基準位置に変位する駆動と同じであるため、その詳しい説明は省略する。第1装飾ユニットG5420が軸GOを中心に正面視右回りに回転される場合には、第111実施形態における第1装飾ユニットG420と同様に、第1装飾ユニットG5420の回転ギヤG421が正面側ベース部材G810の刻設部G811aに歯合することで、軸部G427を軸として回転される。即ち、六角形の柱状に形成される変位ユニットG5426の外周面の装飾を切り替えながら変位される。一方、第1装飾ユニットG5420の変位ユニットG5426を傾倒位置から起立位置に変位させるために、駆動モータG830の駆動の方向を反対方向に切り替えた場合には、正面側立設部G5462に係合凹部G462aが連続して形成されることにより、第2回転ベースG5460の軸GOを中心とする正面視左回り（矢印GL方向）の回転が規制される。これにより、駆動モータG830の駆動の方向を反対方向に切り替えた位置で、変位ユニットG5426を傾倒位置から起立位置に変位させることができる。従って、第115実施形態では、変位ユニットG5426のそれぞれの外周面に装飾される装飾を所定の外周面に切り替えた状態のまま起立位置に変位ユニットG5426を変位させることができる。その結果、起立位置における態様を複数形成することができ、第1装飾ユニットG5420の変位による演出効果を向上できる。なお、第115実施形態では、第1装飾ユニットG5420が軸GOを中心に正面視右回りに回転されて、正面視における変位ユニットG5426の装飾面が切り替えられる場合に、係合片G477bが隣りの係合凹部G462aに係合する位置に配置されるように構成される。これにより、所定の装飾面を正面側に向けた状態に変位ユニットG5426が

10

20

30

40

50

#### 【6200】

次いで、図1719を参照して、第116実施形態における第1装飾ユニットG6420について説明する。上記第111実施形態では、変位ユニットG426が起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットG426の距離が一定（変わらない）状態とされる場合について説明したが、第116実施形態における変位ユニットG6426は、起立位置から傾倒基準位置に変位される場合に、その回転軸からの変位ユニットG5426の距離が変化される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1719(a)は、第116実施形態における第1装飾ユニットG6420の側面図であり、図1698(a)のMCMXXVI方向視における側面図と対応し、図1719(b)は、第1装飾ユニットG6420の分解正面斜視図であり、図1720(a)及び図18356(b)は、第1装飾ユニットG6420の側面図である。なお、図1720(a)及び図18356(b)では、第1装飾ユニットG6420の変位ユニットG6426が傾倒基準位置まで変位される際の遷移状態が順に図示される。また、図1719(a)、図1720(a)、及び、図1720(b)では、花卉側伝達部材G430（図1704(a)参照）の摺動溝G431aの内側端部G431a1及び外側端部G431a2の位置が2点鎖線で図示される。図1719(a)及び図18355(b)に示すように、第116実施形態における第1装飾ユニットG6420は、ギヤ歯が形成される回転ギヤG421と、その回転ギヤG421に連結される第1継手部材G422と、その第1継手部材G422に配設される変位ユニットG6426と、変位ユニットG6426の一部を挟持した状態で配設される第2継手部材G6423と、その第2継手部材G6423に配設される伝達部材G424と、その伝達部材G424に配設される被摺動部材G425とを主に備えて形成される。第2継手部材G6423は、伝達部材G424と変位ユニットG6426とを連結するための部材であり、矩形の立方体から形成される。また、第2継手部材G6423は、異なる方向に貫通する第1貫通孔G423a及び第2貫通孔G423bと、第2貫通孔G423bに連通するように側面を凹設して形成される凹設部G6423cとを備える。なお、第1貫通孔G423aと第2貫通孔G423bとは、互いにずれた位置に形成される。

#### 【6201】

凹設部 G 6 4 2 3 c は、後述する変位ユニット G 6 4 2 6 の連結部 G 6 4 2 6 d が挿入される部分であり、連結部 G 6 4 2 6 d の厚みに対して少し幅が広い溝状に形成される。また、凹設部 G 6 4 2 3 c は、第 2 貫通孔 G 6 4 2 3 b を上下に分断する位置まで凹設される。変位ユニット G 6 4 2 6 は、湾曲する板状に形成され、その湾曲する内側（矢印 L 方向側）の第 1 装飾面 G 4 2 6 a と、その第 1 装飾面 G 4 2 6 a と反対側（矢印 R 方向側）の側面の第 2 装飾面 G 4 2 6 b と、第 1 装飾面 G 4 2 6 a と第 2 装飾面 G 4 2 6 b との正面側（矢印 F 方向側）の端部同士を繋ぐ第 1 端面 G 4 2 6 c と、その第 1 端面 G 4 2 6 c の反対側（矢印 B 方向側）に形成され、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の凹設部 G 6 4 2 3 c に挿入される連結部 G 6 4 2 6 d とを主に備える。連結部 G 6 4 2 6 d は、側面視略 L 字に形成されると共に、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の凹設部 G 6 4 2 3 c に挿入される部分に軸部 G 6 4 2 7 を挿入可能な大きさに形成される摺動孔 G 6 4 2 6 d 1 を備える。なお、連結部 G 6 4 2 6 d が、凹設部 G 6 4 2 3 c に挿入される（凹設部 G 6 4 2 3 c の内側面に挟まれる）ことで、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 が軸部 G 6 4 2 7 に対して摺動変位した場合に、その第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の変位に伴って変位ユニット G 6 4 2 6 を変位させることができる。軸部 G 6 4 2 7 は、金属製の棒部材から形成されると共に、その断面の一部が切り欠かれ断面が D 字状に形成される。また、軸部 G 6 4 2 7 は、第 1 継手部材 G 4 2 2 の凹部 G 4 2 2 a 1 に一端が連結可能に構成されると共に、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の第 2 貫通孔 G 6 4 2 3 b 及び連結部 G 6 4 2 6 d の摺動孔 G 6 4 2 6 d 1 に挿入可能に形成される。なお、摺動孔 G 6 4 2 6 d 1 は、軸部 G 6 4 2 7 の断面形状と同一の D 字状に形成されると共に、軸部 G 6 4 2 7 の外形よりも若干大きく形成される。これにより、軸部 G 6 4 2 7 の軸方向に沿って変位ユニット G 6 4 2 6 を摺動させることができると共に、軸部 G 6 4 2 7 が軸回りに回転される場合には、その回転に伴って変位ユニット G 6 4 2 6 を回転させることができる。一方、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の第 2 貫通孔 G 4 2 3 b は、軸部 G 6 4 2 7 の外形よりも大きい円形状の貫通孔として形成される。これにより、軸部 G 6 4 2 7 の軸回りに第 2 継手部材 G 6 4 2 3 を回転させることができると共に、軸部 G 6 4 2 7 の軸方向に沿って第 2 継手部材を摺動させることができる。

#### 【 6 2 0 2 】

次いで、図 1 7 2 0 を参照して、第 1 1 6 実施形態における第 1 装飾ユニット G 6 4 2 0 の傾倒基準位置までの変位について説明する。図 1 7 2 0 ( a ) に示すように、第 1 1 6 実施形態における変位ユニット G 6 4 2 6 は、摺動部 G 4 2 5 a が摺動溝 G 4 3 1 a の外側端部 G 4 3 1 a 2 まで変位する手前で、第 1 装飾面 G 4 2 6 a が正面側（矢印 F 方向側）に向けられた姿勢とされる。図 1 7 2 0 ( b ) に示すように、図 1 7 2 0 ( a ) に示す位置から摺動部 G 4 2 5 a が摺動溝 G 4 3 1 a の外側端部 G 4 3 1 a 2 まで変位される場合には、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 が軸部 G 6 4 2 7 の軸方向に押し出されることで、第 2 継手部材 G 4 2 3 が軸部 G 6 4 2 7 の軸方向に沿って変位される。そして、変位ユニット G 6 4 2 6 は、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の凹設部 G 6 4 2 3 c に収容されるので、第 2 継手部材 G 6 4 2 3 の変位に伴って軸部 G 6 4 2 7 の軸方向に沿って変位される。即ち、第 1 1 6 実施形態における第 1 装飾ユニット G 6 4 2 0 は、変位ユニット G 6 4 2 6 が第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方側（軸 G O 側）を向く状態（縮小状態）から変位ユニット G 4 2 6 が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

#### 【 6 2 0 3 】

次いで、図 1 7 2 1 ( a ) を参照して、第 1 1 7 実施形態における上側装飾ユニット H 7 0 1 4 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、第 1 連通路 H 3 0 0 C が上側装飾ユニット H 1 4 a の上方側に形成される場合について説明したが、第 1 1 7 実施形態における上側装飾ユニット H 7 0 1 4 a では、第 1 連通路 H 7 3 0 0 C が上側装飾ユニット H 7 0 1 4 a の下方側に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 2 1 ( a ) は、第 1 1 7 実

施形態における上側装飾ユニットH7014aの断面模式図であり、図1625のMDC CCLIXa線における断面に対応する。なお、図1721(a)では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1721(a)に示すように、第117実施形態における上側装飾ユニットH7014aは、本体枠H14d(図1617参照)の正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH7320とを主に備える。化粧ユニットH7320は、第111実施形態における装飾ユニットH330(図1621参照)のように背面側(矢印B方向側)が開放した箱状に形成される装飾ユニットH330と、その装飾ユニットH330の内側に配設される発光ユニットH7340及び一对の音伝達ユニットH350とを主に備える。発光ユニットH7340は、正面板H331の背面側(矢印B方向側)に締結固定される取付部材H341と、その取付部材H341の背面側に配設される基板部材H342と、基板部材H342との背面側を覆う覆設部材H7343とを主に備える。覆設部材H7343は、基板部材H342の背面側(矢印B方向側)を覆う部材であり、正面視における外形が基板部材H342よりも大きく形成され、背面側から挿通される螺子により取付部材H341に締結される。また、覆設部材H7343は、正面視における中央部が背面側(矢印B方向側)に向かって膨出し、正面側(矢印F方向側)の中央部が開口する箱状に形成される。さらに、覆設部材H7343は、正面視における下方側(矢印D方向側)の側面から下方に向かって立設される区画壁H7343bを備え、上側装飾ユニットH7014aが組み立てられた状態において区画壁H7343bの先端部が下面板H333と当接される。なお、区画壁H7343bは、左右方向(矢印L-R方向)に延設されており、上側装飾ユニットH7014aが組み立てられた状態において区画壁H7343bの正面側と区画壁H7343bの背面側とが区画壁H7343bにより区画される。なお、第117実施形態における取付部材H341は、第111実施形態における取付部材H341よりも上方側(矢印U方向側)に配設され、正面板H331の外縁部H331bの上方側の内面と取付部材H341の上側縁部H341bとが当接した状態で配設される。即ち、第117実施形態では、第111実施形態における第1連通路H300Cが非形成とされる。一方、取付部材H341の下方側は、上側装飾ユニットH14aの下面板H333と、取付部材H341との間に上下方向(矢印U-D方向)に所定の隙間(第1連通路H7300C)を有した状態とされる。

10

20

30

40

50

#### 【6204】

また、上側装飾ユニットH14aの下面板H333と取付部材H341との間に形成される隙間は、正面側(矢印F方向側)が正面板H331の本体部H331aにより塞がれ、背面側(矢印B方向側)が覆設部材H7343の区画壁H7343bにより塞がれており、前後方向(矢印F-B方向)にも所定の隙間(第1連通路H7300C)を有した状態とされる。即ち、上側装飾ユニットH7014aの下方側には、左右方向(矢印L-R方向)に延設される第1連通路H7300Cが形成される。第1連通路H7300Cは、左右方向(矢印L-R方向)に延設される両端が、スピーカーカバーH27の正面側(矢印F方向側)に形成される第1空間H300A(装飾ユニットH330、発光ユニットH7340、音伝達ユニットH350で囲まれた空間)に連通される。これにより、一对のスピーカーカバーH27の正面側に形成されるそれぞれの第1空間H300Aが、第1連通路H7300Cにより連通される。従って、それぞれのスピーカーH312aから正面側(矢印F方向側)に向かって放音(出力)され、スピーカーカバーH27の貫通孔を介してスピーカーカバーH27の正面側の第1空間H300Aに放音される音を、第1連通路H7300Cを介して隣の第1空間H300AのスリットH331a1又は放音用開口部H333bから上側装飾ユニットH7014aの外側に放音することができる。即ち、一方側に配設されるスピーカーH312aから放音(出力)される音を他方側に配設されるスピーカーH312aの正面側(矢印F方向側)に迂回させて上側装飾ユニットH14aから放音することができるので、一对のスピーカーH312aのどちらか一方側が破損した場合でも、他方側のスピーカーH312aから放音される音を上側装飾ユニットH14aの両側から放音させることができる。その結果、一对のスピーカーH312aのどち



らから一方側が破損した場合でも、遊技者が違和感を感じることを抑制でき、遊技者が遊技を行わなくなること抑制できる。また、第117実施形態では、第1連通路H7300Cに放音用開口部H333bが形成されるので、第1連通路H7300C内を伝達される音を放音用開口部H333bから放音させやすくできる。即ち、放音用開口部H333bから放音される音を第1連通路H7300C内に伝達された音にできるので、第111実施形態のように、第1連通路H300Cと異なる位置に放音用開口部H333bが形成される場合に比べて、放音用開口部H333bから放音される音を大きくすることができる。その結果、遊技者にスピーカーH312aの音を聞かせやすくできる。さらに、第117実施形態では、第1連通路H7300Cと第2連通路H300Dとが、下面板H333の区画壁H333cと覆設部材H7343の区画壁H7343bとにより、前後に所定の空間を隔てて配設される。即ち、上側装飾ユニットH7014aの下面板H333に沿って形成される第1連通路H7300Cと第2連通路H300Dとが前後方向に所定の隙間を有して形成される。これにより、区画壁H333cが振動して伝わる音が第1連通路H7300C内に伝達されることを抑制できると共に、区画壁H7343bが振動して伝わる音が第2連通路H300D内に伝達されることを抑制できる。その結果、第1連通路H7300C及び第2連通路H300D内を伝達して上側装飾ユニットH7014aの外側に放音される音が小さくなることを抑制できる。なお、第117実施形態では、上側装飾ユニットH7014aの下面板H333に沿って形成される第1連通路H7300Cと第2連通路H300Dとが前後方向に所定の隙間を有して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第1連通路H7300Cと第2連通路H300Dとを隣り合う状態で配設しても良い。

10

20

30

40

50

#### 【6205】

次いで、図1721(b)を参照して、第118実施形態における上側装飾ユニットH8014aについて説明する。上記第111実施形態では、第2連通路H300D内を伝達される音が検出用開口から形成される場合について説明したが、第118実施形態における上側装飾ユニットH8014aでは、第2連通路H300D内を伝達される音が、第2放音用開口部H8333dを介して放音される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1721(b)は、第118実施形態における上側装飾ユニットH8014aの断面模式図であり、図1625のMDCCLIXa線における断面に対応する。なお、N10(b)では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1721(b)に示すように、第118実施形態における上側装飾ユニットH8014aは、本体枠H14d(図1617参照)の正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH8320とを主に備える。化粧ユニットH8320は、第111実施形態における装飾ユニットH330(図1621参照)のように背面側(矢印B方向側)が開放した箱状に形成される装飾ユニットH8330と、その装飾ユニットH8330の内側に配設される発光ユニットH340及び一対の音伝達ユニットH350(図1621参照)とを主に備えて形成される。装飾ユニットH8330は、ベースユニットH310(図1620参照)の正面側(矢印F方向側)に所定の間隔(上面板H332、下面板H333、及び、左面板H334を配設するための間隔)を隔てて配設される正面板H331と、その正面板H331の上方側(矢印U方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される上面板H332と、正面板H331の下方側(矢印D方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される下面板H8333と、正面板H331の左側(矢印L方向側)の縁部に沿って配設される上面板H332及び下面板H333の左側(矢印L方向側)端部を連結する左面板H334と、正面板H331の中央部正面側に配設される装飾板H335とを主に備える。下面板H8333は、上側装飾ユニットH14aの下面を構成する部分であり、正面側(矢印F方向側)から背面側(矢印B方向側)に向かうに連れて上方側(矢印U方向側)に傾斜する状態で正面板H331に配設される。言い換えると、

下面板 H 8 3 3 3 は遊技盤 H 1 3 ( ベースユニット H 3 1 0 ) から正面側に向かって離れるほど下方側 ( 矢印 D 方向側 ) に張り出す状態で配設される。これにより、正面板 H 3 3 1 の正面視における外形 ( 特に上下方向の大きさ ) を大きくした場合であっても、遊技盤 H 1 3 の遊技領域が小さくなることを抑制できる。よって、遊技盤 H 1 3 の遊技領域を確保したまま、正面板 H 3 3 1 の装飾性 ( 意匠性 ) を向上 ( 正面板 H 3 3 1 の装飾可能な領域を大きく ) できる。

#### 【 6 2 0 6 】

また、下面板 H 8 3 3 3 は、正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の縁部に沿って複数位置に開口される放音用開口部 H 3 3 3 b と、背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の縁部に沿って複数位置に開口される第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d と、それら検出用開口部 H 3 3 3 a 及び第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d の間の位置に上方側に向かって突設され、それら検出用開口部 H 3 3 3 a 及び放音用開口部 H 3 3 3 b の間の位置に上方側に向かって立設される区画壁 H 3 3 3 c とを備える。第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d は、スピーカー H 3 1 2 a の背面側 ( 矢印 F 方向側 ) から放音され、第 2 連通路 H 3 0 0 D 内を伝達される音をガラスユニット H 1 6 の正面側 ( 上側装飾ユニット H 1 4 a の下方側 ) に放音して、正面側からスピーカー H 3 1 2 a の音が遊技者に伝達されるようにするための開口であり、下面板 H 8 3 3 3 の第 2 連通路 H 3 0 0 D を形成する領域に形成される。また、第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d は、放音用開口部 H 3 3 3 b よりも下面板 H 8 3 3 3 の左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の中央側に形成される。これにより、放音用開口部 H 3 3 3 b から放音される音と、第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d から放音される音とが混ざり合うことを抑制できる。その結果、第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、第 1 1 8 実施形態においては、下面板 H 8 3 3 3 に検出用開口部 H 3 3 3 a が形成されない場合について説明したが、下面板 H 3 3 3 に検出用開口部 H 3 3 3 a が形成されていても良い。この場合には、検出用開口部 H 3 3 3 a の立設部 H 3 3 3 a 1 に検出装置 H 3 1 3 を当接した状態で配設して、検出用開口部 H 3 3 3 a から第 2 連通路 H 3 0 0 D 内を伝達される音が漏れ出ないようにすることが好ましい。また、第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d を下面板 H 8 3 3 3 の中央部の 1 箇所形成しても良い。この場合、左右のスピーカー H 3 1 2 a の背面側から放音され第 2 連通路 H 3 0 0 D 内を伝達される音を混ぜて第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d から上側装飾ユニット H 8 0 1 4 a の外側へ放音することができる。その結果、第 2 放音用開口部 H 8 3 3 3 d から放音される音を左右で均一の音量で遊技者に聞かせやすくでき、遊技者の興味が低下することを抑制できる。

#### 【 6 2 0 7 】

次いで、図 1 7 2 2 ~ 図 1 7 2 4 を参照して、第 1 1 9 実施形態における上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、第 1 連通路 H 3 0 0 C が閉じた通路として形成される場合について説明したが、第 1 1 9 実施形態における上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a では、第 1 連通路 H 3 0 0 C が閉じた状態から開放される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図 1 7 2 2 を参照して、第 1 1 9 実施形態における上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a の全体構成について説明する。図 1 7 2 2 は、第 1 1 9 実施形態における上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a の分解背面斜視図である。図 1 7 2 2 に示すように、第 1 1 9 実施形態における上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a は、本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に締結固定されるベースユニット H 3 1 0 と、そのベースユニット H 3 1 0 の正面側に配設される化粧ユニット H 9 3 2 0 とを主に備える。化粧ユニット H 9 3 2 0 は、第 1 1 1 実施形態における装飾ユニット H 3 3 0 ( 図 1 6 2 1 参照 ) のように背面側 ( 矢印 B 方向側 ) が開放した箱状に形成される装飾ユニット H 9 3 3 0 と、その装飾ユニット H 9 3 3 0 の内側に配設される発光ユニット H 3 4 0 及び一対の音伝達ユニット H 3 5 0 とを主に備えて形成される。装飾ユニット H 9 3 3 0 は、ベースユニット H 3 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に所定の間隔 ( 上面板 H 3 3 2 、下面板 H 3 3 3 、及び、左面板 H 3 3 4 を配設するための間隔 ) を隔てて配設される正面板 H 3 3 1 と、その正面板 H 3 3 1 の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) の背面側端部に沿う形状に形成されると

共に正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される上面板 H 9 3 3 2 と、正面板 H 3 3 1 の下方側（矢印 D 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される下面板 H 3 3 3 と、正面板 H 3 3 1 の左側（矢印 L 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板 H 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の左側（矢印 L 方向側）端部を連結する左面板 H 9 3 3 4 と、正面板 H 3 3 1 の右側（矢印 R 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 3 3 1 の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板 H 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の右側（矢印 R 方向側）端部を連結する右面板 H 9 3 3 6 と、上面板 H 9 3 3 2 を変位させる駆動力を付与する駆動ユニット H 9 3 3 7 とを主に備える。上面板 H 9 3 3 2、下面板 H 3 3 3、左面板 H 9 3 3 4、及び、右面板 H 9 3 3 6 は、正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に、発光ユニット H 3 4 0 及び音伝達ユニット H 3 5 0 を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板 H 3 3 1 の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板 H 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の両端がそれぞれ左面板 H 9 3 3 4 及び右面板 H 9 3 3 6 により連結される。上面板 H 9 3 3 2 は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板 H 9 3 3 2 d と、それら一对の側面板 H 9 3 3 2 d の対向間に配設される網部材 H 9 3 3 2 e と、背面側（矢印 B 方向側）の左右方向（矢印 L - R 方向）両外側から円柱状に突出される軸部 H 9 3 3 2 f とを主に備える。なお、第 1 1 9 実施形態における上面板 H 9 3 3 2 には、第 1 1 1 実施形態における上面板 H 3 3 2 の正面側凸部 H 3 3 2 a、背面側凸部 H 3 3 2 b、及び、締結部 H 3 3 2 c が非形成とされる。これにより、第 1 1 9 実施形態では、上面板 H 9 3 3 2 を正面板 H 3 3 1 に対して回転させることが可能となる。側面板 H 9 3 3 2 d は、上面板 H 9 3 3 2 が後述する軸部 H 9 3 3 2 f を軸として回転された際にその回転を案内すると共に上面板 H 9 3 3 2 の左右方向（矢印 L - R 方向）の側面を塞ぐ板状の部材であり、上面板 H 9 3 3 2 の左右両側の端部から軸部 H 9 3 3 2 f を軸とする回転軌跡に沿って下方側に向かって延設される。これにより、一对の側面板 H 9 3 3 2 d の対向間に空間 H 9 3 3 2 d 2（図 1 7 2 4（b）参照）が形成される。また、一对の側面板 H 9 3 3 2 d の一方側の対向面には、駆動ユニット H 9 3 3 7 の駆動力が伝達されるピン部 H 9 3 3 2 d 1（図 1 7 2 4 参照）が他方側の側面板 H 9 3 3 2 d に向かって円柱形状に突設される。ピン部 H 9 3 3 2 d 1 に駆動ユニット H 9 3 3 7 の連結部材 H 9 3 3 7 b が連結されることで、駆動ユニット H 9 3 3 7 の駆動力により上面板 H 9 3 3 2 を軸部 H 9 3 3 2 f を軸として回転させることができる。

#### 【 6 2 0 8 】

網部材 H 9 3 3 2 e は、上面板 H 9 3 3 2 を回転させた際に上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a（側面板 H 9 3 3 2 d の対向間の空間 H 9 3 3 2 d 2）に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、一对の側面板 H 9 3 3 2 d を繋ぐ状態で側面板 H 9 3 3 2 d の正面側縁部に沿って配設される。なお、網部材 H 9 3 3 2 e は、パンチングメタルや網状に編み込んだ金属材料から形成され、その金属材料の開口を介して網部材 H 9 3 3 2 e の音の通過が許容される。また、網部材 H 9 3 3 2 e は、側面板 H 9 3 3 2 d に締結固定されており、上面板 H 9 3 3 2 の変位に伴って変位可能とされる。軸部 H 9 3 3 2 f は、後述する左面板 H 9 3 3 4 及び右面板 H 9 3 3 6 に形成される被軸支部 H 9 3 3 4 a、H 9 3 3 6 a に軸支される。これにより、上面板 H 9 3 3 2 は、軸部 H 9 3 3 2 f を中心に回転可能な状態で左面板 H 9 3 3 4 及び右面板 H 9 3 3 6 に配設される。なお、上面板 H 9 3 3 2 の回転についての詳しい説明は後述する。左面板 H 9 3 3 4 は、上述したように、正面板 H 3 3 1 の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板 H 9 3 3 2 の右側の軸部 H 9 3 3 2 f を軸支する被軸支部 H 9 3 3 4 a を備える。また、右面板 H 9 3 3 6 も同様に、正面板 H 3 3 1 の背面側に連なる形状に形成されると共に、上面板 H 9 3 3 2 の左側の軸部 H 9 3 3 2 f を軸支する被軸支部 H 9 3 3 6 a を備える。これにより、上面板 H 9 3 3 2 を回転可能な状態で上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a に配設できる。なお、一对の被軸支部 H 9 3 3 4 a、H 9 3 3 6 a は、背面側が開放される形状に形成されており、上



00Cに伝達される。また、第1連通路H300Cの開放とは、空間H9332d2の上方への突出面積（開口面積）が、少なくとも組立時の部品同士の隙間により生じる開口面積（最小の隙間）よりも、3倍以上とされることが好ましく、3倍以上の開口面積とされることで第1連通路H300Cから空間H9332d2を介して音を好適に放音できるからである。

#### 【6210】

さらに、網部材H9332eは、第1連通路H300Cが閉鎖状態とされる際に第1連通路H300Cの正面側に沿って配設され、第1連通路H300Cが開放された際に、空間H9332d2の正面側に配置される。これにより、不正部材が第1連通路H300Cの内部に挿入されることを抑制しつつ、網部材H9332eの開口を介して第1連通路H300Cと外部空間とを連通させることができる。また、第119実施形態では、上面板H9332の変位により第1連通路H300Cが開放される際に、第1連通路H300Cの開放幅（空間H9332d2の上方への突出幅）が変化するので、空間H9332d2から放音される音の態様を上面板H9332の変位に応じて変位させることができる。即ち、第1連通路H300Cの開放幅を変更して空間H9332d2から出る音の音域や音量を変更することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。さらに、第119実施形態では、図1723(a)及び図1724(a)に示すように第1連通路H300Cを閉じた通路とする場合に、上面板H9332を区画壁H343bに当接した状態とされる一方、図1723(b)及び図1724(b)に示すように第1連通路H300Cを開放した場合に、上面板H9332を区画壁H343bから離間した状態とされる。これにより、第1連通路H300Cを開放した場合には、第1連通路H300Cを閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニットH9014aの剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットH9014aの内部に配設されるスピーカーH312a（図1620参照）から放音され、上側装飾ユニットH9014aの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーH312a（図1620参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットH9014aから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第119実施形態における上側装飾ユニットH9014aでは、上側装飾ユニットH9014a（区画壁H343b）に対する上面板H9332の当接状態を変化させることで、スピーカーH312aの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットH9014aの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットH9014aから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板H9332を区画壁H343bに当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニットH9014aの剛性を高めることができるので、上側装飾ユニットH9014aの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットH330に形成される開口部（スリットH331a1（図1620参照）、放音用開口部H333b（図1622参照）、検出用開口部H333a（図1623参照））から放音させやすくできる。一方、上面板H9332を区画壁H343bから離間した状態とされる場合には、上側装飾ユニットH9014aの剛性が低下するので、上側装飾ユニットH9014aの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットH330に形成される開口部（スリットH331a1（図1620参照）、放音用開口部H333b（図1622参照）、検出用開口部H333a（図1623参照））から放音される音の音量を小さくして、第1連通路H300Cの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットH9014aの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板H9332は、上側装飾ユニットH9014aの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板H9332を変位させた際にその上面板H9332の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板H9332を区画壁H343bから離間した状態とした際に、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

#### 【6211】

さらに、上面板H9332は、上面板H9332を区画壁H343bに当接した状態と

される場合に、スピーカー H 3 1 2 a が配設される配設空間 H 3 0 0 F を連通する第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方側からスピーカー H 3 1 2 a の音を放音して上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a から放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板 H 9 3 3 2 は、2 箇所配設されるスピーカー H 3 1 2 a の間に配設される、即ち、2 箇所のスピーカー H 3 1 2 a の間で上面板 H 9 3 3 2 と区画壁 H 3 4 3 b との当接状態が変化されるので、スピーカー H 3 1 2 a から出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、2 箇所のスピーカー H 3 1 2 a の音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板 H 9 3 3 2 が配設されるので、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板 H 9 3 3 2 は、背面側に形成される軸部 H 9 3 3 2 f を中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁 H 3 4 3 b から離間させた際に上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a との当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部 H 9 3 3 2 f 以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a の剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a の剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニット H 9 0 1 4 a から放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。なお、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする状態と、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した通路とする状態の切り替えは、遊技者のボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）のボタン部 H 1 8 1 の操作（入力）を各種スイッチ H 2 0 8（図 1 6 1 9 参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板 H 9 3 3 2 を変位させる信号を音声ランプ制御装置 H 1 1 3 からその他装置 H 2 2 8（上面板 H 9 3 3 2 を変位させるソレノイド H 9 3 3 7 a（図 1 6 1 9 参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）が操作された場合に上面板 H 9 3 3 2 が変位されるので、音の放音態様に変化されるタイミングをボタン部 H 1 8 1 の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第 1 1 9 実施形態における放音態様の変化は、ボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）が第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0（図 1 6 1 5 参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板 H 9 3 3 2 を変位させて第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放することで音をパチンコ機 H 1 0 から放音させやすくしても良い。

#### 【 6 2 1 2 】

この場合には、大当たりとなった場合に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放してパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）に注目することを抑制して、店内放送の音や、他のパチンコ機 H 1 0（例えば隣りのパチンコ機 H 1 0）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第 1 空間 H 3 0 0 A（図 1 6 2 6（a）参照）から第 1 連通路 H 3 0 0 C に伝達される音どうしが打ち消し合うように第 1 連通路 H 3 0 0 C の通路幅、第 1 連通路 H 3 0 0 C の通路長さを設定して、第 1 連通路 H 3 0 0 C が閉じられた通路とされる場合にパチンコ機 H 1 0 から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第 1 1 9 実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0（図 1 6 1 5 参照）への球の入球）や操作ハンドル H 5 1（図 1 6 1 0 参照）の操作がされる場合に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とした状態から上面板 H 9 3 3 2 を変位させて第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放することで音をパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊

技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第1連通路H300Cを開放してパチンコ機H10（図1610参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、その打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機H10（例えば隣りのパチンコ機H10）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機H10の演出を遊技者に注目させやすくできる。また、第119実施形態では、上面板H9332を変位させることで、第1連通路H300Cを開放する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、上面板H9332を変位させることで、第1連通路H300Cの通路幅を変更するものであっても良い。例えば、第119実施形態では、上面板H9332に貫通孔を有する網部材H9332eが配設される場合について説明したが、網部材H9332eに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板H9332（側面板H9332dの対向間）に配設するように構成してもよい。この場合には、上面板H9332を上方側に変位させた際に、上面板H9332が上側装飾ユニットH9014aの外側に変位する分、第1連通路H300Cの通路幅を変更（大きく）できる。この場合、音が伝達される通路の幅が変更されるので、第1連通路H300Cの通路幅を変更する前と後とで、第1連通路H300C内を伝達される音の音域を変更することができる。その結果、遊技者に聞こえる音を変更することができ、遊技者の興趣を向上できる。また、第119実施形態における網部材H9332eに変えて貫通孔を有していない板部材を上面板H9332（側面板H9332dの対向間）に配設するように構成した場合には、上面板H9332が第1連通路H300Cの通路幅を狭める方向に変位された際に、上面板H9332が第1連通路H300Cの内部空間に配設され、上面板H9332が第1連通路H300Cを区画する（第1連通路H300Cの通路幅をなくす）ように構成しても良い。これによれば、一方の配設空間H300Fに配設されるスピーカーH312aから放音（出力）される音が、第1連通路H300Cを介して他方の配設空間H300Fの第1空間H300A（図1626（a）参照）に伝達される音の態様を上面板H9332の変位に応じて変化させることができる。その結果、スピーカーH312aの音による演出効果を高めることができる。さらに、上記第119実施形態では、第1連通路H300Cを閉じた通路として構成する場合に、上面板H9332を区画壁H343bに直接当接させる場合について説明したが、上面板H9332と区画壁H343bとの間に弾性体から構成される弾性体を配設しても良い。これによれば、第1連通路H300Cを閉じた通路とする場合に、上面板H9332を区画壁H343bに密着させることができる。よって、第1連通路H300Cを閉じた通路とした場合に上面板H9332と区画壁H343bとの間から音が漏れ出ることを抑制することができる。従って、第1連通路H300Cを閉じた通路とした場合と、第1連通路H300Cを開放した場合とで、上側装飾ユニットH9014aから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

#### 【6213】

次いで、図1725を参照して、第120実施形態における右側装飾ユニットH10014cについて説明する。上記第111実施形態では、スピーカーH312aの音による振動で屈曲部H452の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすく（移動させやすく）する場合について説明したが、第120実施形態では、ファンH10480の風による風圧で屈曲部H452の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくする場合について説明する。初めに、図1725（a）を参照して、第120実施形態における右側装飾ユニットH10014cについて説明する。図1725（a）は、第120実施形態における右側装飾ユニットH10014cの分解正面斜視図である。図1725（a）に示すように、第120実施形態における上側装飾ユニットH10014aは、右側装飾ユニットH14cは、左右方向（矢印L-R方向）で重ね合わされる左重板ユニットH400L及び右重板ユニットH400Rと、それら重板ユニットH400L、H400Rが締結固定されると共に、本体枠H14d（図1617参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部

H 1 0 4 1 0 と、を主に備える。支持板部 H 1 0 4 1 0 は、組立状態において本体枠 H 1 4 d の右側（矢印 R 方向側）の正面側（矢印 F 方向側）に配設される固定板 H 4 1 1 と、その固定板 H 4 1 1 の上下方向に延設された領域の正面側に配設される基板部材 H 4 1 2 と、固定板 H 4 1 1 の上端から左右方向に延設された領域の正面側に配設されるファン H 1 0 4 8 0 と、を主に備える。ファン H 1 0 4 8 0 は、内部に配設される羽を回転させて風を発生させる部材であり、上方向けて風を送れるように基板部材 H 4 1 2 に配設される。また、ファン H 1 0 4 8 0 は、外力カバー部材 H 4 7 0 の立設部 H 4 7 7 及び第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の屈曲部 H 4 5 2 の下方に配置され（図 1 7 2 5（b）参照）、屈曲部 H 4 5 2 の段差部に形成される貫通孔 H 4 5 2 a に主に風を送ることができるように配置される。これにより、第 1 2 0 実施形態では、ファン H 1 0 4 8 0 から送られる風を屈曲部 H 4 5 2 の貫通孔 H 4 5 2 a を通して屈曲部 H 4 5 2 と立設部 H 4 7 7 との対向間に送ることができる。

10

#### 【 6 2 1 4 】

次いで、図 1 7 2 5（b）を参照して、屈曲部 H 4 5 2 と立設部 H 4 7 7 との対向間に送られる風について説明する。図 1 7 2 5（b）は、右側装飾ユニット H 1 0 0 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の断面模式図である。なお、図 1 7 2 5（b）は、第 1 1 1 実施形態の図 1 6 3 4（b）における断面と対応する。また、図 1 7 2 5（b）では、ファン H 1 0 4 8 0 から送られる風が矢印で模式的に図示される。図 1 7 2 5（b）に示すように、ファン H 1 0 4 8 0 から送られる風は、主に、貫通孔 H 4 5 2 a を介して屈曲部 H 4 5 2 と立設部 H 4 7 7 との対向間に送られる風と、貫通孔 H 4 5 2 a 内に送風されず上側装飾ユニット H 1 4 a 側または右側装飾ユニット H 1 4 c 側に送風される風とに分散される。貫通孔 H 4 5 2 a 内に挿通される風は、屈曲部 H 4 5 2 及び立設部 H 4 7 7 の間と、本体板部 H 4 5 1 及び本体板部 H 4 7 1 の間とに形成される異物の通路を通過して、主に上端開口部 H 4 7 3 a から右側装飾ユニット H 1 0 0 1 4 c の外部に送風されるように構成される。この風により、屈曲部 H 4 5 2 の上面に乗る異物を上面に沿って滑りやすくして、異物を上端開口部 H 4 7 3 a から排出しやすくできる。その結果、右側装飾ユニット H 1 0 0 1 4 c の内部に異物が溜まることを抑制しやすくできる。即ち、第 1 2 0 実施形態では、空気を流動させるファン H 1 0 4 8 0 を備えて、そのファン H 1 0 4 8 0 により通路空間 H 4 0 0 A の空気を外力カバー部材 H 4 7 0 の本体板部 H 4 7 1 と第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の本体板部 H 4 5 1 との間の隙間から離間する方向に流動させることができる。これにより、基端部 H 4 5 2 c を流下する異物を開口部 H 4 7 3 からパチンコ機 H 1 0 の外部に排出しやすくできる。その結果、上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 と右側装飾ユニット H 1 4 c の立設部 H 4 7 7 との境界から入った異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。また、貫通孔 H 4 5 2 a 内に挿通される風の一部は、屈曲部 H 4 5 2 及び立設部 H 4 7 7 の間を通過して、上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との境界（連結部）の隙間から正面枠 H 1 4 の外部に送風される。この風により、上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との境界（連結部）の隙間に入り込もうとする異物を正面枠 H 1 4 の外側に吹き飛ばすことができる。その結果、上面板 H 3 3 2 と立設部 H 4 7 7 との境界（連結部）の隙間から異物が上側装飾ユニット H 1 4 a の内部に侵入することを抑制できる。また、第 1 2 0 実施形態では、貫通孔 H 4 5 2 a 内に送風されず右側装飾ユニット H 1 4 c 側に送風される風は、右側装飾ユニット H 1 0 0 1 4 c の導光部材 H 4 4 0 の周囲を通過して送風されるように構成される。上記したように、導光部材 H 4 4 0 は、基板部材 H 4 1 2 の LED H 4 1 2 a の正面側（矢印 F 方向側）に配置される。従って、導光部材 H 4 4 0 の周囲を通過する風を基板部材 H 4 1 2 に当てることができる。これにより、LED H 4 1 2 a の発光により基板部材 H 4 1 2 に蓄えられる熱を冷ますことができる。その結果、基板部材 H 4 1 2 が破損することを抑制できる。なお、第 1 2 0 実施形態では、ファン H 1 0 4 8 0 の回転（送風）は、パチンコ機 H 1 0 の電源投入時や、操作ハンドル H 5 1 のタッチセンサ H 5 1 a が所定期間操作されていない場合に行われる。即ち、第 1 2 0 実施形態では、遊技者がパチンコ機 H 1 0 を遊技していない状態の場合に、ファン H 1 0 4 8 0 による風の送風が行われる。これにより、上端開口部 H

20

30

40

50



473aから飛び出す異物が遊技者側に飛び出る場合にその異物や遊技者に当たることを抑制できる。また、ファンH10480の回転(送風)が遊技者がパチンコ機H10を遊技していない状態の場合だけでなく、常に(遊技中)に回転されるように形成されていても良い。これにより、上面板H332と立設部H477との境界(連結部)の隙間から正面枠H14の外部に送風される風を遊技者に感じさせて、パチンコ機H10の上部(上側装飾ユニットH14aの上面)に遊技者が物を置くことを抑制させることができる。その結果、屈曲部H452及び立設部H477の間に侵入しようとする異物を減らして、上側装飾ユニットH14aの視認性が悪くなることを抑制できる。

#### 【6215】

次いで、図1726(a)を参照して、第121実施形態における右側装飾ユニットH11014cについて説明する。上記第111実施形態では、屈曲部H452で受け止めた異物を右側装飾ユニットH14cの内部に形成される通路を介して右側装飾ユニットH14c(正面枠H14)の外側に排出する場合について説明したが、第121実施形態では、右側装飾ユニットH11014cの内部を通過させずに異物を正面枠H14の外側に排出する場合について説明する。初めに、図1726(a)を参照して、第121実施形態における右側装飾ユニットH11014cについて説明する。図1726(a)は、第121実施形態における右側装飾ユニットH11014c及び上側装飾ユニットH14aの断面模式図である。なお、図1726(a)は、第111実施形態における図1634(b)の断面と対応する。図1726(a)に示すように、第121実施形態における右側装飾ユニットH11014cは、左右方向(矢印L-R方向)で重ね合わされる左重板ユニットH400L及び右重板ユニットH11400Rと、それら重板ユニットH400L, H11400Rが締結固定されると共に、本体枠H14d(図1617参照)に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部H410と、を主に備える。重板ユニットH400L, H11400Rは、支持板部H410の背面側(矢印B方向側)から正面側(矢印F方向側)に向けて挿通される螺子により支持板部H410に締結固定される。右側装飾ユニットH11014cは、重板ユニットH400L, H11400Rが支持板部H410に締結固定された状態で本体枠H14dに背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠H14dに締結固定される。右重板ユニットH11400Rは、左重板ユニットH400Lの導光部材H440の右側に配設される第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460と、それら第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460が締結固定される外力カバー部材H11470と、を主に備える。外力カバー部材H11470は、上下に長尺の板状に形成される本体板部H11471と、その本体板部H11471の上端および下端に形成される2箇所の締結部H472と、本体板部H11471に開口される複数の開口部H473と、第1外レンズ部材H450に先端が挿入される円筒部であって第1外レンズ部材H450を外力カバー部材H470に固定する螺子が螺入される複数の第1締結部H474と、その第1締結部H474よりも短く形成される円筒部であって、第1外レンズ部材H450及び第2外レンズ部材H460を外力カバー部材H11470に固定する螺子が螺入される複数の第2締結部H475と、本体板部H471の左側側面から突設されると共に背面側から支持板部H410を固定する螺子が螺入される複数の背面側締結部H476と、を主に備える。本体板部H11471は、側面視(矢印L方向視)において、正面側(矢印F方向側)の端部が湾曲した円弧形状に形成されると共に、背面側の端部が上下方向に直線状に延設され、全体が非透過の樹脂材料から形成される。また、本体板部H11471は、上端から左重板ユニットH400L側に向かって立設される立設部H11477を備えており、正面視において上下(矢印U-D方向)左右(矢印L-R方向)を反転した略L字状に形成される。なお、本体板部H11471の上下方向(矢印U-D方向)における延設長さは、支持板部H410と対応する長さに形成されており、右重板ユニットH11400Rを支持板部H410に配設した場合に固定板H411の正面側(矢印F方向側)に重なる状態とされる。

## 【 6 2 1 6 】

立設部 H 1 1 4 7 7 は、正面視における正面枠 H 1 4 の上部右側を構成する部分であり、正面枠 H 1 4 の組立状態において上側装飾ユニット H 1 4 a 側に向かって立設される先端部が上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 の右端部と当接する大きさに設定される。また、立設部 H 1 1 4 7 7 には、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 に形成される貫通孔 H 4 5 2 a に挿通される挿通部 H 4 7 7 a が複数個形成される。この挿通部 H 4 7 7 a を H 4 5 2 a に挿通した状態で、第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 を外力カバー部材 H 4 7 0 に配設することで、立設部 H 1 1 4 7 7 と対向する第 1 外レンズ部材 H 4 5 0 の屈曲部 H 4 5 2 が立設部 H 1 1 4 7 7 に対して相対変位することを抑制できる。さらに、立設部 H 1 1 4 7 7 には、立設先端側（矢印 L 方向側）から下方側に向かって突出して形成される係合部 H 1 1 4 7 7 b が形成される。なお、第 1 2 1 実施形態における係合部 H 1 1 4 7 7 b は、第 1 1 1 実施形態における係合部 H 4 5 2 b と同様に、上面板 H 3 3 2 の被係合部 H 3 3 2 g に係合する部分であり、先端側が被係合部 H 3 3 2 g の第 1 片 H 3 3 2 g 1 及び第 2 片 H 3 3 2 g 2 の間に挿入されるように構成される。なお、第 1 2 1 実施形態では、被係合部 H 3 3 2 g と係合する部分を立設部 H 1 1 4 7 7 に形成したことにより、屈曲部 H 4 5 2 の係合部 H 4 5 2 b の形成が省略される。係合部 H 1 1 4 7 7 b は、立設部 H 1 1 4 7 7 の立設先端部よりも本体板部 H 1 1 4 7 1 側に引いた（近い）位置に形成され、立設部 H 1 1 4 7 7 に連なる基端側から被係合部 H 3 3 2 g に係合する先端側までを繋ぐ領域が、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c の立設部 H 1 1 4 7 7 と上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 との境界（連結部）の下方に配置される。これにより、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c の立設部 H 1 1 4 7 7 と上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 の境界（連結部）の隙間から異物が正面枠 H 1 4 の内部に侵入する場合に、その異物を係合部 H 1 1 4 7 7 b で受け止めることができる。その結果、上側装飾ユニット H 1 4 a の内部に異物が入って上側装飾ユニット H 1 4 a の視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第 1 2 1 実施形態では、連結部分における立設部 H 1 1 4 7 7 と上面板 H 3 3 2 と係合部 H 1 1 4 7 7 b とにより形成される通路空間 H 1 1 4 0 0 A（図 1 7 2 6 a 参照）が正面枠 H 1 4 の正面側まで開口される。これにより、第 1 2 1 実施形態では、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c の立設部 H 1 1 4 7 7 と上側装飾ユニット H 1 4 a の上面板 H 3 3 2 の境界（連結部）から正面枠 H 1 4 に侵入する異物を、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c の内部を通過させずに正面枠 H 1 4 の外側に排出することができる。その結果、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c に異物を通過させるための通路を形成しなくてよくなるので、右側装飾ユニット H 1 1 0 1 4 c を小型化（薄型化）しやすくできる。

## 【 6 2 1 7 】

次いで、図 1 7 2 6（b）を参照して、第 1 2 2 実施形態における右側装飾ユニット H 1 2 0 1 4 c について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、立設部 H 4 7 7 と上面板 H 3 3 2 との隙間から異物が正面枠 H 1 4 の内部に侵入する場合について説明したが、第 1 2 2 実施形態では、立設部 H 4 7 7 と上面板 H 3 3 2 との隙間から異物が侵入することが規制される。初めに、図 1 7 2 6（b）を参照して、第 1 2 2 実施形態における右側装飾ユニット H 1 2 0 1 4 c について説明する。図 1 7 2 6（b）は、第 1 2 2 実施形態における右側装飾ユニット H 1 2 0 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の断面模式図である。なお、図 1 7 2 6（b）は、第 1 1 1 実施形態における図 1 6 3 4（b）の断面と対応する。図 1 7 2 6（b）に示すように、第 1 2 2 実施形態における右側装飾ユニット H 1 2 0 1 4 c は、左右方向（矢印 L - R 方向）で重ね合わされる左重板ユニット H 4 0 0 L 及び右重板ユニット H 1 2 4 0 0 R と、それら重板ユニット H 4 0 0 L, H 1 2 4 0 0 R が締結固定されると共に、本体枠 H 1 4 d（図 1 6 1 7 参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部 H 4 1 0 と、を主に備える。重板ユニット H 4 0 0 L, H 1 2 4 0 0 R は、支持板部 H 4 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）から正面側（矢印 F 方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部 H 4 1 0 に締結固定される。右側装飾ユニット H 1 2 0 1 4 c は、重板ユニット H 4 0 0 L, H 1 2 4 0 0 R が支持板部 H 4 1 0 に締結固定された状態で本体枠 H 1 4 d に背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠 H 1 4 d

に締結固定される。右重板ユニットH 1 2 4 0 0 Rは、左重板ユニットH 4 0 0 Lの導光部材H 4 4 0の右側に配設される第1外レンズ部材H 1 2 4 5 0及び第2外レンズ部材H 4 6 0と、それら第1外レンズ部材H 1 2 4 5 0及び第2外レンズ部材H 4 6 0の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第1外レンズ部材H 1 2 4 5 0及び第2外レンズ部材H 4 6 0が締結固定される外力カバー部材H 4 7 0と、を主に備える。第1外レンズ部材H 1 2 4 5 0は、上下に長尺の板状に形成される本体板部H 4 5 1と、その本体板部H 4 5 1の上端部から内力カバー部材H 4 2 0側に向かって屈曲する屈曲部H 1 2 4 5 2と、外力カバー部材H 4 7 0に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第1挿通孔H 4 5 3、第2挿通孔H 4 5 4と、それら第1挿通孔H 4 5 3、第2挿通孔で囲まれる領域において外力カバー部材H 4 7 0側（右側（矢印R方向側））に張り出し、外力カバー部材H 4 7 0越しに視認可能とされる膨出部H 4 5 5と、本体板部H 4 5 1の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部H 4 1 0に固定する螺子が螺入される背面側締結部H 4 5 6と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部H 4 5 7と、を主に備える。また、第1外レンズ部材H 1 2 4 5 0は、左重板ユニットH 4 0 0 Lの導光部材H 4 4 0と外力カバー部材H 4 7 0との間に配設され導光部材H 4 4 0から出射される光を透過して外力カバー部材H 4 7 0の開口部H 4 7 3及び外力カバー部材H 4 7 0の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第1 2 2実施形態における屈曲部H 1 2 4 5 2は、屈曲先端側（先端部H 1 2 4 5 2 d）が外力カバー部材H 4 7 0の立設部H 4 7 7の下面と当接した状態で配設されると共に、先端が立設部H 4 7 7を超える長さに設定される。なお、第1 2 2実施形態では、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2に形成される被係合部H 3 3 2 gが上面板H 3 3 2の左右方向（矢印L - R方向）の内側に距離を隔てた位置に形成され、その被係合部H 3 3 2 gの第1片H 3 3 2 g 1を収容可能な収容部H 1 2 4 5 2 eが屈曲部H 1 2 4 5 2に形成される。

#### 【6 2 1 8】

第1 2 2実施形態における正面枠H 1 4の組立状態では、第1片H 3 3 2 g 1が収容部H 1 2 4 5 2 eに収容されることで、上側装飾ユニットH 1 4 aと右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cとを係合させることができる。これにより、上側装飾ユニットH 1 4 aに対して右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの位置がずれることを抑制できる。よって、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの外力カバー部材H 4 7 0との境界（連結部）の隙間が大きくなることを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットH 1 4 aと右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cとの間に異物が侵入することを抑制でき、上側装飾ユニットH 1 4 aの視認性が悪くなることを抑制できる。また、第1 2 2実施形態では、外力カバー部材H 4 7 0の下面と当接した状態で屈曲部H 1 2 4 5 2が配設されるので、上側装飾ユニットH 1 4 aと右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cとを本体枠H 1 4 dに配設した際に、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの外力カバー部材H 4 7 0との境界（連結部）の下部に屈曲部H 1 2 4 5 2の上面を配置することができる。これにより、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの外力カバー部材H 4 7 0との境界（連結部）に異物が侵入したとしても、屈曲部H 1 2 4 5 2の上面により境界（連結部）の間から上側装飾ユニットH 1 4 a又は右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットH 1 4 a及び右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの視認性が悪くなることを抑制できる。なお、第1 2 2実施形態では、外力カバー部材H 4 7 0の下面に屈曲部H 1 2 4 5 2が単に当接した状態で配設される場合について説明したが、屈曲部H 1 2 4 5 2が外力カバー部材H 4 7 0側に付勢される状態で配設されていても良い。この場合、上側装飾ユニットH 1 4 aの上面板H 3 3 2と右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの外力カバー部材H 4 7 0との境界（連結部）の下方に隙間ができることを抑制できる。よって、境界（連結部）に異物が侵入したとしてもその異物を屈曲部H 1 2 4 5 2により確実に受け止めて、上側装飾ユニットH 1 4 a又は右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの内部に異物が侵入することを抑制できる。その結果、上側装飾ユニットH 1 4 a及び右側装飾ユニットH 1 2 0 1 4 cの視認性が悪くなることを抑制できる。

## 【 6 2 1 9 】

次いで、図 1 7 2 7 を参照して、第 1 2 3 実施形態における右側装飾ユニット H 1 3 0 1 4 c について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、膨出部 H 4 5 5 が本体板部 H 4 5 1 と一体に形成される場合について説明したが、第 1 2 3 実施形態では、膨出部 H 1 3 4 5 5 が本体板部 H 1 3 4 5 1 から取り外し可能に形成される。初めに、図 1 7 2 7 ( a ) 及び図 1 7 2 7 ( b ) を参照して、第 1 2 3 実施形態における右側装飾ユニット H 1 3 0 1 4 c について説明する。図 1 7 2 7 ( a ) 及び図 1 7 2 7 ( b ) は、第 1 2 3 実施形態における右側装飾ユニット H 1 3 0 1 4 c 及び上側装飾ユニット H 1 4 a の断面模式図である。なお、図 1 7 2 7 ( a ) 及び図 1 7 2 7 ( b ) は、第 1 1 1 実施形態における図 1 6 3 4 ( b ) の断面と対応する。また、図 1 7 2 7 ( a ) では、膨出部 H 1 3 4 5 5 が本体板部 H 1 3 4 5 1 に取り付けられた状態図示され、図 1 7 2 7 ( b ) では、膨出部 H 1 3 4 5 5 が本体板部 H 1 3 4 5 1 から取り外された状態が図示される。図 1 7 2 7 ( a ) 及び図 1 7 2 7 ( b ) に示すように、第 1 2 3 実施形態における右側装飾ユニット H 1 3 0 1 4 c は、左右方向（矢印 L - R 方向）で重ね合わされる左重板ユニット H 4 0 0 L 及び右重板ユニット H 1 3 4 0 0 R と、それら重板ユニット H 4 0 0 L , H 1 3 4 0 0 R が締結固定されると共に、本体枠 H 1 4 d（図 1 6 1 7 参照）に締結固定される上下に長尺な板状の支持板部 H 4 1 0 と、を主に備える。重板ユニット H 4 0 0 L , H 1 3 4 0 0 R は、支持板部 H 4 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）から正面側（矢印 F 方向側）に向けて挿通される螺子により支持板部 H 4 1 0 に締結固定される。右側装飾ユニット H 1 3 0 1 4 c は、重板ユニット H 4 0 0 L , H 1 3 4 0 0 R が支持板部 H 4 1 0 に締結固定された状態で本体枠 H 1 4 d に背面側から正面側へ向けて挿通される螺子により本体枠 H 1 4 d に締結固定される。右重板ユニット H 1 3 4 0 0 R は、左重板ユニット H 4 0 0 L の導光部材 H 4 4 0 の右側に配設される第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 と、それら第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 の右側に配設され、光を非透過な樹脂材料から形成されると共に、第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 及び第 2 外レンズ部材 H 4 6 0 が締結固定される外力カバー部材 H 4 7 0 と、を主に備える。第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 は、上下に長尺の板状に形成される本体板部 H 1 3 4 5 1 と、その本体板部 H 1 3 4 5 1 の上端部から内力カバー部材 H 4 2 0 側に向かって屈曲する屈曲部 H 4 5 2 と、外力カバー部材 H 4 7 0 に締結される螺子が挿通される貫通孔として構成される複数の第 1 挿通孔 H 4 5 3 , 第 2 挿通孔 H 4 5 4 と、第 1 挿通孔 H 4 5 3 で囲まれる領域において外力カバー部材 H 4 7 0 側（右側（矢印 R 方向側））に張り出し、外力カバー部材 H 4 7 0 越しに視認可能とされる膨出部 H 4 5 5 , H 1 3 4 5 5 と、本体板部 H 4 5 1 の背面側に穿設されると共に背面側から支持板部 H 4 1 0 に固定する螺子が螺入される背面側締結部 H 4 5 6 と、正面側の縁部に沿って複数個形成される被係合部 H 4 5 7 と、を主に備える。また、第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 は、左重板ユニット H 4 0 0 L の導光部材 H 4 4 0 と外力カバー部材 H 4 7 0 との間に配設され導光部材 H 4 4 0 から出射される光を透過して外力カバー部材 H 4 7 0 の開口部 H 4 7 3 及び外力カバー部材 H 4 7 0 の正面側から出射する部分であり、全体が半透明の樹脂材料から形成される。第 1 2 3 実施形態における第 1 外レンズ部材 H 1 3 4 5 0 は、図 1 7 2 7 に示すように本体板部 H 1 3 4 5 1 の上端部に形成される膨出部 H 1 3 4 5 5 が着脱可能に形成されており、その膨出部 H 1 3 4 5 5 と対応する位置の本体板部 H 1 3 4 5 1 に開口 H 1 3 4 5 1 b が穿設される。

## 【 6 2 2 0 】

開口 H 1 3 4 5 1 b は、膨出部 H 1 3 4 5 5 の外径と対応する内径に形成されると共に、その内縁の一部から開口 H 1 3 4 5 1 b の内側に向けて張り出す係合片 H 1 3 4 5 1 b 1 が形成される。膨出部 H 1 3 4 5 5 は、一方側（矢印 R 方向側）の端部が塞がった円筒形状に形成される。また、膨出部 H 1 3 4 5 5 は、他方側（矢印 L 方向側）の端部に繋がる L 字状に凹設される第 1 溝部 H 1 3 4 5 5 a と、一方側の端面に十字状に凹設される第 2 溝部 H 1 3 4 5 5 b とを備える。第 1 溝部 H 1 3 4 5 5 a は、開口 H 1 3 4 5 1 b の係合片 H 1 3 4 5 1 b 1 を受け入れる部分であり、係合片 H 1 3 4 5 1 b 1 よりも溝幅に形

成される。なお、第1溝部H13455aへの係合片H13451b1の挿入は、第1溝部H13455aの他方側の端部と係合片H13451b1との位置を合わせつつ、膨出部H13455を本体板部H13451側に押し込むことで行われる。この挿入された状態で、膨出部H13455を本体板部H13451に対して、膨出部H13455の軸回りに回転させることで、係合片H13451b1がL字状に形成される第1溝部H13455aの凹設先端側まで挿入される。これにより、膨出部H13455を本体板部H13451から離れる方向に引き抜いた場合、膨出部H13455が本体板部H13451から取り外されることを抑制できる。なお、本体板部H13451に対する膨出部H13455の軸回りの回転は、膨出部H13455の一方側の端面に形成される第2溝部H13455bに専用の工具（第123実施形態では、マイナスドライバー）を挿入することで簡易に行えるようになっている。即ち、第2溝部H13455bは、膨出部H13455の取り外しのための工具を引っ掛ける部分（着脱する部分）として形成される。以上のように構成される右側装飾ユニットH13014cによれば、膨出部H13455を本体板部H13451から取り外すことができるので、上側装飾ユニットH14aの上面板H332と右側装飾ユニットH13014cの外カバー部材H470との境界（連結部）の隙間から侵入した異物が外カバー部材H470の開口部H473まで落下した後、開口部H473から右側装飾ユニットH13014cの外側に排出されなかった（区画壁H478の上面に留まる）場合に、膨出部H13455を取り外して、異物を右側装飾ユニットH13014cの外側に排出することが可能となる。その結果、右側装飾ユニットH13014cの内部に異物が溜まり続けることを抑制できる。

10

20

#### 【6221】

次いで、図1728から図1730を参照して、第124実施形態における上下皿ユニットH14015について説明する。上記第111実施形態では、突出部H583が固定される場合について説明したが、第124実施形態では、突出部H14563bが張り出し変位される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図1728を参照して、第124実施形態における上下皿ユニットH14015の全体構成について説明する。図1728は、第124実施形態における上下皿ユニットH14015の分解正面斜視図である。図1728に示すように、第124実施形態における上下皿ユニットH14015は、本体枠H14d（図1617参照）の下部正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベース部材H510（図1729参照）と、そのベース部材H510の正面側に配設される上皿形成部材H520（図1729参照）及び操作ハンドルH51（図1729参照）と、ベース部材H510及び上皿形成部材H520の正面側に配設される下皿形成部材H14530と、上皿形成部材H520及び下皿形成部材H530の間に配設される操作ユニットH180（図1729参照）とを主に備える。下皿形成部材H14530は、ベース部材H510（図1729参照）及び上皿形成部材H520の正面側（矢印F方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットH14015の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットH540と、下皿H50（図1635参照）を構成する下皿構成ユニットH550と、下皿H50に貯留される球を排出するための球抜きユニットH14560と、を主に備えて形成される。球抜きユニットH14560は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材H561と、その収容部材H561の内側に配設されるスライド板H14562と、そのスライド板H14562に連結され正面側（矢印F方向側）の少なくとも一部が収容部材H561の外側に配置される球抜きレバーH52と、スライド板H14562及び球抜きレバーH52を一方向に付勢するコイルバネ（図示せず）と、スライド板H14562の少なくとも一部の下方に重なる位置に配設される第2スライド板H14563と、を主に備える。収容部材H561は、第1化粧板H541の第2開口部H541bの内側に収容可能な大きさに形成され、第2開口部H541bの上方に配設される下皿構成ユニットH550の下方側に隣り合う状態で配設される。また、収容部材H561は、箱状に形成される内部に後述するスライド板H14562の変位を案内する案内機構を備えており、その案内機構によりスライド板H14562の変位方向が一方向に規定される。スライド板H14562は、

30

40

50

底面部 H 5 5 3 の底面口 H 5 5 3 a の開口よりも大きい板状に形成され、底面口 H 5 5 3 a の下側縁部を塞ぐ閉塞位置と、その閉塞位置から変位して底面口 H 5 5 3 a を開放する開放位置とに変位可能に形成される。スライド板 H 1 4 5 6 2 が閉塞位置に配置される場合には、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の貯留領域に球を貯留可能な状態とされ、スライド板 H 1 4 5 6 2 が開放位置に配置される場合には、下皿 H 5 0 の貯留領域にある球を底面口 H 5 5 3 a から払い出す状態とされる。なお、収容部材 H 5 6 1 には、スライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置に配置した場合に、球を下方に挿通させるための排出口 H 5 6 1 a が底面口 H 5 5 3 a と対応する位置に形成される。

#### 【 6 2 2 2 】

また、第 1 2 4 実施形態におけるスライド板 H 1 4 5 6 2 には、スライド板 H 1 4 5 6 2 の閉鎖位置 ( 排出口 H 5 6 1 a を塞ぐ位置 ) から開放位置 ( 排出口 H 5 6 1 a を開放する位置 ) への変位方向と反対方向に収容部材 H 5 6 1 から突出される押圧片 H 1 4 5 6 2 a が形成され、その押圧片 H 1 4 5 6 2 a の下方に第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が配設される。第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 は、第 1 化粧板 H 5 4 1 の底面部に沿った板状に形成されると共に、収容部材 H 5 6 1 の右側外方に配設される。また、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 は、上面側から上方に膨出する膨出部 H 1 4 5 6 3 a と、下面側から下方に張り出される突出部 H 1 4 5 6 3 b ( L 3 3 参照 ) と、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の下面に当接する位置に配設され第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を第 1 化粧板 H 5 4 1 に対して上方側に付勢するコイルバネ H 1 4 5 6 4 ( 図 1 7 3 0 参照 ) と、を主に備え、第 1 化粧板 H 5 4 1 の底面側の上方に重なる位置に配置される。膨出部 H 1 4 5 6 3 a は、スライド板 H 1 4 5 6 2 が閉塞位置から開放位置に変位される際に、スライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a が当接する部分であり、閉塞位置におけるスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a と上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に重ならない位置に形成されると共に、閉塞位置におけるスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a と少なくとも一部が左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に重なる位置に形成される。これにより、スライド板 H 1 4 5 6 2 が閉塞位置から開放位置にスライド変位された際に、スライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a を第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の膨出部 H 1 4 5 6 3 a に当接させることができる。なお、この当接により第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が下方に変位されるが、その変位についての詳しい説明は後述する。突出部 H 1 4 5 6 3 b は、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の後述する上下動の変位に伴って第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の底面から下方に張り出される部分であり、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が上方に位置する場合 ( 図 1 7 3 0 ( a ) に示す状態の場合 ) に第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の底面から突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出先端 ( 下端 ) が張り出さない長さに設定される。なお、第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 には、突出部 H 1 4 5 6 3 b が形成される位置に突出部 H 1 4 5 6 3 b と対応する形状の開口が形成される。突出部 H 1 4 5 6 3 b は、第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の開口を介して突出部 H 1 4 5 6 3 b を張出変位される。また、突出部 H 1 4 5 6 3 b は、第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 と同様に正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に凸状に湾曲する湾曲壁 H 5 8 3 a を複数個 ( 4 個 ) 左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) に連結させた形状に形成されており、湾曲形状による機能および作用は第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

#### 【 6 2 2 3 】

次いで、図 1 7 2 9 及び図 1 7 3 0 を参照して、突出部 H 1 4 5 6 3 b の変位について説明する。図 1 7 2 9 ( a ) 及び ( b ) は、上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の側面図であり、図 1 7 3 0 ( a ) は、図 1 7 2 9 ( a ) の M C M L I I I a における上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の断面図であり、図 1 7 3 0 ( b ) は、図 1 7 2 9 ( b ) の M C M L I I I b 線における上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の断面図である。なお、図 1 7 2 9 ( a ) 及び図 1 7 3 0 ( a ) では、突出部 H 1 4 5 6 3 b が上方に退避された状態 ( 以下「退避状態」と称す ) が図示され、図 1 7 2 9 ( b ) では、突出部 H 1 4 5 6 3 b が下方に張り出した状態 ( 以下「張出状態」と称す ) が図示される。図 1 7 2 9 ( a ) 及び図 1 7 3 0 ( a )

に示すように、スライド板 H 1 4 5 6 2 が閉塞位置に配置される場合には、スライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a が第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の膨出部 H 1 4 5 6 3 a の右側に位置し、押圧片 H 1 4 5 6 2 a と膨出部 H 1 4 5 6 3 a とが上下方向（矢印 U - D 方向）に重ならない位置に配置される。よって、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 は、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 と第 1 化粧板 H 5 4 1 との間に配設されるコイルバネ H 1 4 5 6 4 により上方に付勢され、膨出部 H 1 4 5 6 3 a が形成される部分を除く第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の上面が押圧片 H 1 4 5 6 2 a に当接する位置に配置される。これにより、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の下面に形成される突出部 H 1 4 5 6 3 b は、第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 に形成される開口の内側に配置される（即ち、退避状態とされる）。一方、図 1 7 3 0（b）及び図 1 7 3 0（b）に示すように、スライド板 H 1 4 5 6 2 が開放位置に配置される場合には、スライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a が第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の膨出部 H 1 4 5 6 3 a と上下方向（矢印 U - D 方向）に重なる位置に配置される。よって、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 は、スライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a の下面と膨出部 H 1 4 5 6 3 a との当接により下方に向かって押し出される。これにより、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の下面に形成される突出部 H 1 4 5 6 3 b は、第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 に形成される開口から下方に張り出される（即ち、張出状態とされる）。即ち、第 1 2 4 実施形態では、正面枠 H 1 4（上下皿ユニット H 1 4 0 1 5）の下面側から張り出される突出部 H 1 4 5 6 3 b の張り出し量を変更可能に構成される。これにより、突出部 H 1 4 5 6 3 b の張り出しが不要の場合には、突出部 H 1 4 5 6 3 b を第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の内側に退避させて、突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出高さを低くできる。よって、突出部 H 1 4 5 6 3 b が遊技の邪魔になることやパチンコ機 H 1 0（上下皿ユニット H 1 4 0 1 5）の外観が悪化することを抑制できる。特に、第 1 2 4 実施形態では、遊技者が球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）を操作して、スライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置に変位させ下皿 H 5 0（図 1 6 3 5 参照）に貯留される球を千両箱に排出する際に、突出部 H 1 4 5 6 3 b を上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の底面から張り出させることができ、下皿 H 5 0 に貯留される球が排出されない状態持（スライド板 H 1 4 5 6 2 が閉鎖位置（排出口 H 5 6 1 a を塞ぐ位置）に突出部 H 1 4 5 6 3 b を上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の内側に退避させることができる。即ち、遊技者の球吹きレバー H 5 2 の操作により、突出部 H 1 4 5 6 3 b をスライド変位させることができ、遊技者の任意のタイミング（球抜きタイミング）で突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出高さを変更できる。従って、第 1 2 4 実施形態では、球が排出されていない状態持に突出部 H 1 4 5 6 3 b を退避させて突出部 H 1 4 5 6 3 b が邪魔になることを抑制できる。よって、例えば、千両箱に払い出される球が一杯になり千両箱を交換する場合に、交換前後の千両箱が突出部 H 1 4 5 6 3 b に引っ掛かることを抑制できる。その結果、下皿 H 5 0（図 1 6 3 5 参照）の周囲の作業性を向上できる。

#### 【 6 2 2 4 】

なお、第 1 2 4 実施形態では、図 1 7 2 9（a）に示すように、突出部 H 1 4 5 6 3 b を第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の内側に退避させた場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b の先端が正面枠 H 1 4（上下皿ユニット H 1 4 0 1 5）から非突出とされる（即ち、正面枠 H 1 4（上下皿ユニット H 1 4 0 1 5）の内側に突出先端が配置される）。これにより、突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出先端が遊技の邪魔になることや、突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出先端が見えてパチンコ機 H 1 0 の外観が悪化することを確実に抑制できる。また、下皿 H 5 0（図 1 6 3 5 参照）から球を排出する際には、突出部 H 1 4 5 6 3 b が張り出された状態とされるので、上記第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 同様に、千両箱に落下して跳ね返る球を当接させることができ、下皿 H 5 0 から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。なお、第 1 2 4 実施形態における突出部 H 1 4 5 6 3 b を上記 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 のように、正面枠 H 1 4（図 1 6 1 4 参照）を開放する際の持ち手として利用させる場合には、作業者に球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）を操作させて、スライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置に変位させることで、第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 と同様に、突出部 H 1 4 5 6 3 b を持ち手

として利用させることができる。また、第 1 2 4 実施形態における突出部 H 1 4 5 6 3 b を上記第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 のように、正面枠 H 1 4 ( 図 1 6 1 4 参照 ) を仮置きする場合の床の支持部として利用する場合も同様に、作業者に球抜きレバー H 5 2 ( 図 1 7 2 8 参照 ) を操作させて、スライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置に変位させることで、第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 と同様に、正面枠 H 1 4 を仮置きする場合の床の支持部として利用することができる。この場合、第 1 2 4 実施形態では、突出部 H 1 4 5 6 3 b ( 第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 ) の上部にスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a が配置される。従って、突出部 H 1 4 5 6 3 b を床面に当接させた状態で正面枠 H 1 4 ( 図 1 6 1 4 参照 ) を仮置きした場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b が変形または破損することをスライド板 H 1 4 5 6 2 ( 押圧片 H 1 4 5 6 2 a ) で抑制できる。即ち、突出部 H 1 4 5 6 3 b は、他の部材の配置の邪魔にならないよう上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 に対して比較的小さく形成される。そのため、突出部 H 1 4 5 6 3 b に力が集中すると突出部 H 1 4 5 6 3 b が変形または破損する恐れがあった。これに対し、第 1 2 4 実施形態では、突出部 H 1 4 5 6 3 b をスライド板 H 1 4 5 6 2 で支持できるので、突出部 H 1 4 5 6 3 b に力が集中しすぎることを抑制して、突出部 H 1 4 5 6 3 a が変形または破損することを抑制できる。即ち、スライド板 H 1 4 5 6 2 を突出部 H 1 4 5 6 3 b の支持部 ( 補強 ) として利用できる。なお、第 1 2 4 実施形態では、スライド板 H 1 4 5 6 2 が突出部 H 1 4 5 6 3 b ( 第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 ) の上方に重なるだけであるが、スライド板 H 1 4 5 6 2 を突出部 H 1 4 5 6 3 b の前後に重なる大きさに形成 ( 即ち、押圧片 H 1 4 5 6 2 a の前後幅を第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の前後幅よりも大きく形成して、押圧片 H 1 4 5 6 2 a に第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 と前後に重なる領域を形成 ) しても良い。この場合には、突出部 H 1 4 5 6 3 b に前後方向における力が作用する場合であっても、突出部 H 1 4 5 6 3 b をスライド板 H 1 4 5 6 2 で支持することができる。その結果、突出部 H 1 4 5 6 3 a が変形または破損することを抑制できる。

#### 【 6 2 2 5 】

また、第 1 2 4 実施形態では、球抜きレバー H 5 2 ( 図 1 7 2 8 参照 ) の操作に伴うスライド板 H 1 4 5 6 2 の変位により、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を上下にスライド変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、正面枠 H 1 4 ( 図 1 6 1 4 参照 ) を外枠 H 1 1 ( 図 1 6 1 2 参照 ) から開放 ( 取り外し ) た際にスライド変位するスライド板を設け、そのスライド板の変位により第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を下方に変位させるように構成しても良い。この場合、正面枠 H 1 4 ( 図 1 6 1 4 参照 ) が外枠 H 1 1 ( 図 1 6 1 2 参照 ) から取り外された場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b を張り出させることができるので、上記第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 のように正面枠 H 1 4 を床に仮置きする場合の支持部として突出部 H 1 4 5 6 3 b を利用することができる。また、第 1 2 4 実施形態では、第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 が非形成とされる場合について説明したが、突出部 H 5 8 3 を備えるものであっても良い。この場合には、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の突出部 H 1 4 5 6 3 b が突出部 H 5 8 3 の正面側に沿って ( 正面側に隣り合う位置に ) 突出可能に形成されることが好ましい。これによれば、外枠 H 1 1 ( 図 1 6 1 2 参照 ) に対して正面枠 H 1 4 ( 図 1 6 1 4 参照 ) を開放する場合に突出部 H 5 8 3 を正面枠 H 1 4 の開放方向に引っ張る場合に、その力で突出部 H 5 8 3 が変形または破損することを突出部 H 1 4 5 6 3 b により抑制できる。即ち、突出部 H 1 4 5 6 3 b を突出部 H 5 8 3 の支持部 ( 補強 ) として利用できる。

#### 【 6 2 2 6 】

次いで、図 1 7 3 1 を参照して、第 1 2 5 実施形態における上下皿ユニット H 3 5 0 1 5 について説明する。上記第 1 2 4 実施形態では、スライド板 H 1 4 5 6 2 ( 球抜きレバー H 5 2 ) の変位に連動して第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が変位される場合について説明したが、第 1 2 5 実施形態では、スライド板 H 1 4 5 6 2 ( 球抜きレバー H 5 2 ) の変位に第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が非連動とされる場合を形成可能に構成される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 3 1 ( a ) から ( d ) は、第 1 2 5 実施形態における上下皿ユニット H 1 5 0 1 5 の断面図であり



、図1729(a)のM C M L I I I a線における断面と対応する。また、図1731(a)から図1731(d)では、第2スライド板H14563又は係合片H15543が変位された際の遷移状態が順に図示される。さらに、図1731(a)及び(d)では、突出部H14563bが上下皿ユニットH15015の内側に退避した退避状態が図示され、図1731(b)及び(c)では、突出部H14563bが上下皿ユニットH15015の下方から張り出した張出状態が図示される。図1731に示すように、第125実施形態における上下皿ユニットH15015は、上述した第124実施形態における上下皿ユニットH14015の第1化粧板H541の底面側に係合片H15543が配設される。係合片H15543は、第1化粧板H541及び下側保護板H580の開口を介して張出変位された位置の(張出状態となる位置に変位された)第2スライド板H14563の上面と係合する部材であり、一端側(上方側)に鉤状に形成される係合部H15543aを備える。また、係合片H15543は、第1化粧板H541に形成される軸受部H15541fに軸支され、第1化粧板H541に対して回転可能な状態で配設されると共に、係合部H15543aが形成される側と反対側の他端側が第1化粧板H541及び下側保護板H580に形成された開口(図示せず)を介して上下皿ユニットH15015の下方側に突出される。即ち、係合片H15543は、上下皿ユニットH15015の下方側から突出される部分により操作可能とされる。さらに、係合片H15543は、第1化粧板H541の軸受部H15541fとの間に配設されるねじりバネ(図示せず)により、係合部H15543a側が第2スライド板H14563側に近づく方向に付勢される。係合部H15543aは、突出部H14563bを第1化粧板H541及び下側保護板H580の内側に退避させた状態(退避状態)において、突出部H14563bの非形成部分における第2スライド板H14563の下面側端部に当接する位置に配置される。また、第2スライド板H14563の下面側端部が当接される係合部H15543aの当接面は、傾斜して形成される。これにより、第2スライド板H14563が退避状態から張出状態に変位される際には、第2スライド板H14563の下面側端部が係合部H15543aの当接面を外側に押し出すことで、係合片H15543が回転される。

#### 【6227】

以上のように構成される第125実施形態における上下皿ユニットH15015によれば、図1731(a)及び図1731(b)に示すように、遊技者が球抜きレバーH52(図1728参照)を操作して第2スライド板H14563が張出位置にスライド変位されると、第2スライド板H14563の張出変位に伴って係合片H15543の係合部H15543aが第2スライド板H14563から離れる方向に回転された後、突出部H14563bの非形成部分における第2スライド板H14563が係合部H15543aを超えて下方側まで変位されることで、ねじりバネの付勢力により係合部H15543aが再び第2スライド板H14563に近づく方向に回転される。この場合、突出部H14563bの非形成部分における第2スライド板H14563が係合部H15543aを超えて下方側に位置することで、係合部H15543aが第2スライド板H14563の上面に係合して、第2スライド板H14563の上方側への変位が規制される(以下の説明では「規制状態」と称す)。この規制状態では、図1731(c)に示すように、遊技者が球抜きレバーH52(図1728参照)を操作してスライド板H14562を閉鎖位置(排出口H561a(図1730参照)を塞ぐ位置)に変位させたとしても、係合部H1553aが第2スライド板H14563に引っ掛かることで、第2スライド板H14563の退避方向への変位が規制される。一方、図1731(d)に示すように、第125実施形態における上下皿ユニットH15015は、上下皿ユニットH15015の下方側から突出される係合片H15543を遊技者が操作することで、係合部H15543aと第2スライド板H14563との係合が解除される。これにより、第2スライド板H14563が退避方向に変位され、第1化粧板H541及び下側保護板H580の内側に突出部H14563bを退避させた状態(即ち、図1731(a)に示す状態)とされる。即ち、第125実施形態では、遊技者の球抜き操作(球抜きレバーH52(図1728参照)の操作)により突出部H14563bを上下皿ユニットH15015の下方側から張り出さ

せる（張出状態とする）ことができると共に、球抜き操作を終えた後（球抜きレバー H 5 2 を元の位置に戻した後）においても突出部 H 1 4 5 6 3 b を上下皿ユニット H 1 5 0 1 5 の下方側から張り出した状態（張出状態）に維持することができる。また、上下皿ユニット H 1 5 0 1 5 の下方側から突出部 H 1 4 5 6 3 b を張り出した状態においては、遊技者の任意のタイミングで突出部 H 1 4 5 6 3 b を下側保護板 H 5 8 0 の内側に退避させた状態にできる。さらに、球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）を操作した状態（スライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置に変位させて遊技球を下皿 H 5 0（図 1 6 3 5 参照）から払出可能な状態）においては、図 1 7 3 1（b）に示すように第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の膨出部 H 1 4 5 6 3 a の上方にスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a が位置される。従って、遊技者が係合片 H 1 5 5 4 3 を操作したとしても突出部 H 1 4 5 6 3 b が下側保護板 H 5 8 0 の内側に退避されることを抑制できる。よって、下皿 H 5 0 から遊技球を払い出し可能な場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b が不用意に退避方向に変位することを抑制できる。その結果、千両箱に落下して跳ね返る球を突出部 H 1 4 5 6 3 b に当接させることができ、下皿 H 5 0 から排出される球が千両箱の前方から飛び出ることを抑制できる。

10

#### 【 6 2 2 8 】

また、突出部 H 1 4 5 6 3 b に係合部 H 1 5 5 4 3 a を係合させて維持状態にし、球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）を初期位置に戻した（スライド板 H 1 4 5 6 2 を閉鎖位置（排出口 H 5 6 1 a（図 1 7 3 0 参照）を塞ぐ位置）に変位させた）後、再度球抜きレバー H 5 2 を操作してスライド板 H 1 4 5 6 2 を開放位置（排出口 H 5 6 1 a を開放する位置）に変位させる場合には、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 の下方側への変位が必要なくなるので、スライド板 H 1 4 5 6 2 と第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 との接触抵抗を小さくすることができる。即ち、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を下方側に維持した状態とすることができるので、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を下方側に変位させるためにスライド板 H 1 4 5 6 2 を第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 に当接させる必要がなくなり、その分、スライド板 H 1 4 5 6 2 の操作抵抗を減らすことができる。従って、下皿 H 5 0（図 1 6 3 5 参照）からの非球抜き時（スライド板 H 1 4 5 6 2 を閉鎖位置（排出口 H 5 6 1 a（図 1 7 3 0 参照）を塞ぐ位置）に配置した状態）において、退避状態とされる位置への突出部 H 1 4 5 6 3 b の変位を必要としない（突出部 H 1 4 5 6 3 b が張出状態とされた状態で良い）遊技者の場合には、球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）の操作抵抗を小さくすることができる。即ち、遊技者の好みにより、突出部 H 1 4 5 6 3 b を張出状態とするか否かを遊技者に選択させることができる。さらに、第 1 2 5 実施形態においては、上記第 1 1 1 実施形態における突出部 H 5 8 3 のように突出部 H 1 4 5 6 3 b を正面枠 H 1 4（図 1 6 1 4 参照）を仮置きする場合の床の支持部として利用する際には、球抜きレバー H 5 2（図 1 7 2 8 参照）を初期位置に戻してスライド板 H 1 4 5 6 2 を排出口 H 5 6 1 a（図 1 7 3 0 参照）を塞ぐ閉鎖位置に配置することができるので、正面枠 H 1 4 を仮置きする場合に球が下皿 H 5 0 の貯留領域に払い出されたとしても、下皿 H 5 0 から球が払い出されることを抑制できる。これにより、床面に球が散らばることを抑制できる。

20

30

#### 【 6 2 2 9 】

次いで、図 1 7 3 2 及び図 1 7 3 3 を参照して、第 1 2 6 実施形態における上下皿ユニット H 1 6 0 1 5 及び上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a について説明する。上記第 1 2 4 実施形態では、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の下方側から突出させる場合について説明したが、第 1 2 6 実施形態では、第 2 スライド板 H 1 6 5 6 2 を上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a から突出させる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 3 2（a）及び（b）は、第 1 2 6 実施形態における正面枠 H 1 6 0 1 4 の正面模式図であり、図 1 7 3 3（a）は、図 1 7 3 2（a）の M C M L V I a 線における上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a の断面模式図であり、図 1 7 3 3（b）は、図 1 7 3 2（b）の M C M L V I b 線における上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a の断面模式図である。なお、図 1 7 3 2（a）

40

50

)及び図1733(a)では、基板ユニットH16344が上側装飾ユニットH16014aの内側に退避した退避状態が図示され、図1732(b)及び図1733(b)では、基板ユニットH16344が上側装飾ユニットH16014aから張り出した張出状態が図示される。なお、図1732及び図1733では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1732及び図1733に示すように、第126実施形態における正面枠H16014は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠H14d(図1617参照)と、その本体枠H14dに配設され、その本体枠H14dの上方側(矢印U方向側)の正面に配設される上側装飾ユニットH16014aと、その上側装飾ユニットH16014aの左右(矢印L-R方向)の両側から下方(矢印D方向側)に向けて延設される左側装飾ユニットH14b及び右側装飾ユニットH14cと、本体枠H14dの下方側の正面を覆う上下皿ユニットH16015と、本体枠H14dを介して上下皿ユニットH16015の背面側(矢印B方向側)に配設される通路形成ユニットH140(図1617参照)と、その通路形成ユニットH140の背面側に配設される発射位置送球ユニットH170(図1617参照)とを主に備えて構成され、内枠H12(図1616参照)に回動可能に取り付けられている。上下皿ユニットH16015は、本体枠H14d(図1617参照)の下部正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベース部材H510(図1636参照)と、そのベース部材H510の正面側に配設される上皿形成部材H520及び操作ハンドルH51と、ベース部材H510の正面側に配設される下皿形成部材H16530と、上皿形成部材H520及び下皿形成部材H16530の間に配設される操作ユニットH180(図1636参照)と、を主に備える。下皿形成部材H16530は、上下皿ユニットH16015の化粧面を構成する部材であり、正面視においてベース部材H510を覆う位置に配設される。また、下皿形成部材H16530は、下皿H50(図1635参照)の貯留空間を形成する下皿構成ユニットH550(図1641参照)と、その下皿構成ユニットH550に貯留された球を抜く球抜きユニットH16560(図1641参照)とを備える。

#### 【6230】

球抜きユニットH16560は、上方側が開口する箱状に形成される収容部材H561(図1641参照)と、その収容部材H561の内側に配設されるスライド板H562(図1641参照)と、そのスライド板H562に連結され正面側(矢印F方向側)の少なくとも一部が収容部材H561の外側に配置される球抜きレバーH16052と、スライド板H562及び球抜きレバーH16052を一方向に付勢するコイルバネ(図示せず)と、を主に備える。球抜きレバーH16052は、下皿H50(図1635参照)に貯留された球を下方へ排出する際に遊技者が操作するためのレバーであり、スライド板H562(図1641参照)に連なって形成されると共に、常時、右方向(矢印R方向)に付勢されており、その付勢に抗して左方向(矢印L方向)へスライドさせることにより、スライド板H562が閉鎖位置(排出口H561aを塞ぐ位置)から開放位置(排出口H561aを開放する位置)に変位される。また、球抜きレバーH16052には、上下皿ユニットH16015の化粧面よりも背面側の位置に連結部材H16501が連結される。連結部材H16501は、金属製の棒部材を曲げて形成されており、上下皿ユニットH16015、右側装飾ユニットH14c及び上側装飾ユニットH16014aの背面側を左右方向(矢印L-R方向)にスライド変位可能に構成され、球抜きレバーH16052の操作に伴って左右方向にスライド変位可能とされる。また、連結部材H16501は、球抜きレバーH16052に連結される側と反対側の端部に、スライド板H16502が連結され、球抜きレバーH16052の操作により左右方向にスライド変位されることで、スライド板H16502を左右方向にスライド変位可能とされる。

#### 【6231】

次いで、上側装飾ユニットH16014aについて説明する。上側装飾ユニットH16014aは、本体枠H14d(図1617参照)の正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH16320とを主に備える。化粧ユニットH16320は、背面側(矢印B方

向側)が開放される箱状に形成される装飾ユニットH330と、その装飾ユニットH330の内側に配設される発光ユニットH16340及び一对の音伝達ユニットH350(図1622参照)とを主に備える。発光ユニットH16340は、正面板H331の背面側(矢印B方向側)に締結固定される取付部材H341と、その取付部材H341の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設され光を発光可能に構成される基板ユニットH16344と、その基板ユニットH16344及び取付部材H341との背面側を覆う覆設部材H343とを主に備える。基板ユニットH16344は、光を出射するLED(発光ダイオード)H342aが正面側(矢印F方向側)に複数個配設される基板部材H342と、その基板部材H342の正面側を覆う正面カバーH16345と、基板部材H342の背面側を覆う背面カバーH16346と、その背面カバーH16346の背面側に連結される伝達部材H16347とを主に備える。なお、正面カバーH16345は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、背面側に配設される基板部材H342のLEDH342aから出射される光を正面側に向けて透過可能とされる。これにより、LEDH342aから出射される光を取付部材H341の開口部H341a1(図1624参照)を介して装飾板H335に出射し、装飾板H335をLEDH342aの光で発光させることができる。伝達部材H16347は、基板ユニットH16344に駆動力を伝達する部材であり、上下皿ユニットH16015の球抜きレバーH16052に連結される連結部材H16501のスライド板H16502に当接可能な位置に形成される。また、伝達部材H16347は、下方側の一部がスライド板H16502の傾斜面により支持されており、スライド板H16502が変位されることにより傾斜面に沿って上方側に変位可能とされる。この伝達部材H16347の変位により基板ユニットH16344が上下方向(矢印U-D方向)に変位可能とされる。なお、第126実施形態では、伝達部材H16347が下方に位置する(退避状態とされる)場合(図1732(a)に示す位置に配置される場合)に、基板ユニットH16344の上端面が装飾ユニットH330の上面と略一致する高さで設定されると共に、伝達部材H16347が上方に位置する(張出状態とされる)場合(図1732(b)に示す位置に配置される場合)に基板ユニットH16344の上端面が装飾ユニットH330から上方側に張り出すように設定される。

#### 【6232】

以上のように構成される第126実施形態における正面枠H16014によれば、球抜きレバーH16052の操作に伴って、正面枠H16014の上方側から基板ユニットH16344を張り出させることができる。従って、遊技者や遊技直前の遊技者に排出口H561aが開放されていることを認識させることができる。その結果、遊技者が排出口H561aを開放したことを忘れて、下皿H50(図1635参照)に遊技球を貯留しようとした場合(例えば、上皿H17の貯留が一杯になり、払い出される遊技球が下皿H50の貯留領域に迂回した場合)に下皿H50から遊技球が払い出されてしまうことを抑制できる。また、正面枠H16014の上方側から張り出す基板ユニットH16344には、LEDH342aが配設されるので、正面枠H16014の外側から光を出射することができる。これにより、基板ユニットH16344が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる(即ち、排出口H561aが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる)。さらに、パチンコ機H10の遊技状態が大当たりとなり遊技球が下皿H50(図1635参照)から払い出され、遊技者が球抜きレバーH16052を操作した際に、光を出射するLEDH342を正面枠H16014から張り出させることができるので、大当たり時にパチンコ機H10の演出領域を増やすことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。また、第126実施形態では、正面枠H16014から基板ユニットH16344を張り出した場合の上方側への張出距離が、正面視における正面枠H16014よりも若干大きく形成される外枠H11(図1612参照)よりも先端が外方側に張り出す距離に設定される。これにより、組み立てた状態のパチンコ機H10(図1610参照)を床に仮置きする場合には、基板ユニットH16344と外枠H11の上面の一部との2点を床面に当接させた状態にできる。その結果、床面の影響を受けることなく仮置きすることができ、パチンコ機H10が倒れることを抑制できる。なお、第126実施形態

では、基板ユニットH 1 6 3 4 4が張出状態とされる（図1 7 3 2に示す状態とされる）場合に、伝達部材H 1 6 3 4 7の下方側にスライド板H 1 6 5 0 2が配置される。即ち、基板ユニットH 1 6 3 4 4の下方側がスライド板H 1 6 5 0 2により支持（補強）される。これにより、基板ユニットH 1 6 3 4 4を張出状態としてパチンコ機H 1 0を床面に仮置きする場合に、基板ユニットH 1 6 3 4 4が変形または破損することを抑制できる。

#### 【6 2 3 3】

さらに、外枠H 1 1（図1 6 1 2参照）よりも基板ユニットH 1 6 3 4 4の先端が外方側に張り出すので、パチンコ機H 1 0（図1 6 1 0参照）を背面側に傾倒させた状態で仮置きすることができる。これにより、基板ユニットH 1 6 3 4 4に作用する自重に比べて、外枠H 1 1に作用する自重を大きくできる。その結果、装飾面となる上側装飾ユニットH 1 6 0 1 4 aが破損することを抑制できる。また、仮置きしたパチンコ機H 1 0が倒れる場合には、正面側よりも背面側に倒れやすくできるので、仮にパチンコ機H 1 0が倒れた場合に装飾面となる正面側に倒れることを抑制して、装飾面が破損する（ヒビや傷が入る）ことを抑制できる。また、正面枠H 1 6 0 1 4からの基板ユニットH 1 6 3 4 4の張り出し量が大きくされることで、パチンコ店においてパチンコ機H 1 0の上方に配置されるデータ表示器（大当たり回数や遊技回数のデータ表示器）を遊技中や遊技直前の遊技者に視認させにくくできる。これにより、基板ユニットH 1 6 3 4 4が張り出していることを遊技者に認識させやすくできる（即ち、排出口H 5 6 1 aが開放されていることを遊技者に認識させやすくできる）。なお、上記第1 2 6実施形態では、変位する基板ユニットH 1 6 3 4 4にのみ基板部材H 3 4 2が配置される場合について説明したが、基板ユニットH 1 6 3 4 4の基板部材H 3 4 4の他に固定された基板部材H 3 4 2を別途配設して、基板ユニットH 1 6 3 4 4の変位に関わらず他に固定された基板部材H 3 4 2により装飾板H 3 4 5を常に発光させるものとし、基板ユニットH 1 6 3 4 4を張出状態とした際に正面視における発光領域を増やすものであっても良い。また、上記第1 2 6実施形態では、変位する基板ユニットH 1 6 3 4 4に光を出射可能なLEDH 3 4 2 aを備えた基板部材H 3 4 2を配置する場合について説明したが、基板ユニットH 1 6 3 4 4に基板部材H 3 4 2を非搭載のものであっても良い。例えば、背面カバーH 1 6 3 4 6のみで構成される基板ユニットH 1 6 3 4 4であってても良い。さらに、上記第1 2 6実施形態では、基板ユニットH 1 6 3 4 4が上側装飾ユニットH 1 6 0 1 4 aから張り出されていない（図1 7 3 2（a）に示す状態）場合に、LEDH 3 4 2 aから出射される光を取付部材H 3 4 1の開口部H 3 4 1 a 1（図1 6 2 4参照）を介して装飾板H 3 3 5に出射し、装飾板H 3 3 5をLEDH 3 4 2 aの光で発光させることについて説明したが、基板ユニットH 1 6 3 4 4が上側装飾ユニットH 1 6 0 1 4 aから張り出されていない場合に、装飾板H 3 3 5や取付部材H 3 4 1に光を反射させて、上側装飾ユニットH 1 6 0 1 4 aの下方側（下面板H 3 3 3）から光を出射可能に構成しても良い。

#### 【6 2 3 4】

次いで、図1 7 3 4（a）を参照して第1 2 7実施形態における上下皿ユニットH 1 7 0 1 5について説明する。上記第1 1 1実施形態では、操作ユニットH 1 8 0の下面が被挿入部H 5 5 5 eに当接される場合について説明したが、第1 2 7実施形態における上下皿ユニットH 1 7 0 1 5では、操作ユニットH 1 8 0の下面が凸状部H 1 7 5 1 5に当接される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1 7 3 4（a）は、第1 2 7実施形態における上下皿ユニットH 1 7 0 1 5の断面図である。なお、図1 7 3 4（a）は、図1 6 3 5のM D C C C L X V I I I a線における上下皿ユニットH 1 5の断面図と対応する。図1 7 3 4（a）に示すように、第1 2 7実施形態における上下皿ユニットH 1 7 0 1 5は、本体枠H 1 4 d（図1 6 1 7参照）の下部正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベース部材H 1 7 5 1 0と、そのベース部材H 1 7 5 1 0の正面側に配設される上皿形成部材H 5 2 0及び操作ハンドルH 5 1と、ベース部材H 1 7 5 1 0及び上皿形成部材H 5 2 0の正面側に配設される下皿形成部材H 1 7 5 3 0と、上皿形成部材H 5 2 0及び下皿形成部材H 1 7 5 3 0の間に配設される操作ユニットH 1 8 0と、を主に備える。ベース部材H 1 7 5 1 0は、

本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) の下部正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う板状に形成されると共に、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の縁部および下方の縁部に背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠 H 1 4 d を収容する状態で本体枠 H 1 4 d に配設される。また、ベース部材 H 1 7 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔 H 5 1 1 と、本体枠 H 1 4 d の背面側から正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔 H 5 1 2 と、上皿 H 1 7 の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部 H 5 1 3 及び送球用球流出部 H 5 1 6 と、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部 H 5 1 4 と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部 H 1 7 5 1 5 と、シリンダ錠 H 2 0 が内側に配設されるベース側保持孔 H 5 1 7 と、を主に備え、有色 ( 第 1 1 1 実施形態では黒色 ) の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部 H 1 7 5 1 5 は、後述する下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 の一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f に挿入され、ベース部材 H 5 1 0 に対する下皿形成部材 H 5 3 0 の位置決めを行う部分であり、一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f により形成される挿入空間と前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に対向する位置に形成される。また、凸状部 H 1 7 5 1 5 は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面部 H 1 7 5 1 5 d と、下面を形成する下面側傾斜部 H 5 1 5 b と、左右の側面を形成する側面側傾斜部 H 5 1 5 c と、を主に備える。なお、凸状部 H 5 1 5 は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面部 H 1 7 5 1 5 d は、前後方向に延設され、下面側傾斜部 H 5 1 5 b は、正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に向かって上方に傾斜して形成される。また、一对の側面側傾斜部 H 5 1 5 c は、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面部 H 1 7 5 1 5 d と下面側傾斜部 H 5 1 5 b と側面側傾斜部 H 5 1 5 c とにより、凸状部 H 1 7 5 1 5 は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く ( 先細り形状 ) に形成される。

10

20

#### 【 6 2 3 5 】

また、上面部 H 1 7 5 1 5 d には、正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の上部に弾性変形可能な弾性部材 H 1 7 5 1 5 e が配置されており、その弾性部材 H 1 7 5 1 5 e に上皿形成部材 H 5 2 0 及び下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 の間に配設される操作ユニット H 1 8 0 の下面が当接した状態で配置される。下面側傾斜部 H 5 1 5 b には、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) における中央部に凸状部 H 5 1 5 の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部 H 5 1 5 b 1 が凹設されると共に、その凹部 H 5 1 5 b 1 の凹設底面の一部に被係合部 H 5 1 5 b 2 が開口形成される。被係合部 H 5 1 5 b 2 は、後述する下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 の係合部 H 5 5 5 b 1 が係合される開口であり、凸状部 H 5 1 5 の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部 H 5 1 5 b 1 の基端側の端部に形成される。下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 は、ベース部材 H 1 7 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う形状に形成され上下皿ユニット H 1 7 0 1 5 の正面側の化粧面を形成する化粧ユニット H 5 4 0 と、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) を構成する下皿構成ユニット H 1 7 5 5 0 と、下皿 H 5 0 に貯留される球を排出するための球抜きユニット H 5 6 0 と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニット H 1 7 5 5 0 は、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の底面を形成する底板 H 1 7 5 5 1 と、下皿 H 5 0 の上面の一部を形成すると共に底板 H 1 7 5 5 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の外縁に当接する側面板 H 5 5 2 と、を主に備える。底板 H 1 7 5 5 1 は、底面部 H 5 5 3 と、その底面部 H 5 5 3 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁 H 5 5 4 と、底面部 H 5 5 3 の外側であって正面側側壁 H 5 5 4 に連なって形成される連結部 H 1 7 5 5 5 と、を主に備える。連結部 H 1 7 5 5 5 は、前後方向に所定の厚みを有し第 1 化粧板 H 5 4 1 側 ( 正面側 ) に配設される本体部 H 1 7 5 5 5 d と、その本体部 H 1 7 5 5 5 d の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の左右両側の縁部に沿って背面側に向かって突出される一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f と、本体部 H 1 7 5 5 5 d の背面側の下方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部 H 5 5 5 b と、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部 H 1 7 5 5 5 は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f は、その対向間の幅が凸状部 H 1 7 5 1 5 を挿入可能な大きさに形成され、そ

30

40

50

の対向面にガイド壁 H 5 5 5 c が複数個並設される。下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 をベース部材 H 1 7 5 1 0 に配設した際には、一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f の対向間に凸状部 H 1 7 5 1 5 が挿入可能とされる。

#### 【 6 2 3 6 】

ガイド壁 H 5 5 5 c は、ベース部材 H 1 7 5 1 0 の凸状部 H 1 7 5 1 5 が被挿入部 H 5 5 5 e に挿入される際に、凸状部 H 5 1 5 の左右方向（矢印 L - R 方向）における位置を調整する部材であり、被挿入部 H 5 5 5 e の左右の両側壁に前後方向に所定の間隔で複数個並設される。また、突設部 H 5 5 5 b は、背面側（矢印 B 方向側）に向かって突設されており、その突設先端部の上面に凸状に形成される係合部 H 5 5 5 b 1 を備える。また、突設部 H 5 5 5 b は、ベース部材 H 1 7 5 1 0 の凸状部 H 1 7 5 1 5 が一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f の対向間に挿入される際に凸状部 H 1 7 5 1 5 の凹部 H 5 1 5 b 1 に案内される部分であり、凹部 H 5 1 5 b 1 により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部 H 5 5 5 b 1 は、ベース部材 H 1 7 5 1 0 の被係合部 H 5 1 5 b 2 に係合する部分であり、突設部 H 5 5 5 b の上面から上方に向かって突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材 H 1 7 5 1 0 の凸状部 H 1 7 5 1 5 が一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f の対向間に挿入される際、又は、ベース部材 H 1 7 5 1 0 の凸状部 H 1 7 5 1 5 が一对の側壁 H 1 7 5 5 5 f の対向間から引き抜かれる際に、突設部 H 5 5 5 b を撓ませやすくできる。その結果、ベース部材 H 1 7 5 1 0 に下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 を取り付ける作業、及び、ベース部材 H 1 7 5 1 0 から下皿形成部材 H 1 7 5 3 0 を取り外す作業を簡易にできる。

#### 【 6 2 3 7 】

以上のように構成される上下皿ユニット H 1 7 0 1 5 によれば、下方側（下面側傾斜部 H 5 1 5 b）に被係合部 H 5 1 5 b 2 が形成される凸状部 H 1 7 5 1 5 の上方（上面部 H 1 7 5 1 5 d）に操作ユニット H 1 8 0 が載置され、凸状部 H 1 7 5 1 5 の下方から被係合部 H 5 1 5 b 2 に係合部 H 5 5 5 b 1 が係合されるので、操作ユニット H 1 8 0 が遊技者に操作された場合や操作ユニット H 1 8 0 が駆動された場合に、被係合部 H 5 1 5 b 2 と係合部 H 5 5 5 b 1 との係合が解除されることを抑制できる。詳しく説明すると、操作ユニット H 1 8 0 が遊技者に操作された場合や操作ユニット H 1 8 0 が駆動された場合には、操作ユニット H 1 8 0 の下方側に向かう方向の力が入力されやすく、操作ユニット H 1 8 0 が載置される凸状部 H 1 7 5 1 5 が下方側に向かって変形しやすい。第 1 2 7 実施形態では、操作ユニット H 1 8 0 により凸状部 H 1 7 5 1 5 の変位しやすい方向側から係合部 H 5 5 5 b 1 が挿入されるので、操作ユニット H 1 8 0 により凸状部 H 1 7 5 1 5 が下方側に向かって変位した際に、被係合部 H 5 1 5 b 2 の内側に係合部 H 5 5 5 b 1 を挿入する嵌る方向に被係合部 H 5 1 5 b 2 を変位させることができる。その結果、係合部 H 5 5 5 b 1 と被係合部 H 5 1 5 b 2 との係合が解除されることを抑制できる。

#### 【 6 2 3 8 】

次いで、図 1 7 3 4 ( b ) を参照して第 1 2 8 実施形態における上下皿ユニット H 1 8 0 1 5 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、係合部 H 5 5 5 b 1 が被係合部 H 5 1 5 b 2 に下方側から係合する場合について説明したが、第 1 2 8 実施形態では、係合部 H 1 8 5 5 5 b 1 が被係合部 H 1 8 5 1 5 a 2 に上方側から係合する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 3 4 ( b ) は、第 1 2 8 実施形態における上下皿ユニット H 1 8 0 1 5 の断面図である。なお、図 1 7 3 4 ( b ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X V I I I 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図と対応する。図 1 7 3 4 ( b ) に示すように、第 1 2 8 実施形態における上下皿ユニット H 1 8 0 1 5 は、本体枠 H 1 4 d（図 1 6 1 7 参照）の下部正面側（矢印 F 方向側）に締結固定されるベース部材 H 1 8 5 1 0 と、そのベース部材 H 1 8 5 1 0 の正面側に配設される上皿形成部材 H 5 2 0 及び操作ハンドル H 5 1 と、ベース部材 H 1 8 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側に配設される下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 と、上皿形成部材 H 5 2 0 及び下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 の間に配設される操作ユニット H 1 8 0 と、を主に備える。ベース部材 H 1 8 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d（図 1 6 1

7参照)の下部正面側(矢印F方向側)を覆う板状に形成されると共に、左右方向(矢印L-R方向)の縁部および下方の縁部に背面側(矢印B方向側)に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠H14dを収容する状態で本体枠H14dに配設される。また、ベース部材H18510は、本体枠H14dの背面側(矢印B方向側)から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔H511と、本体枠H14dの背面側から正面側(矢印F方向側)に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔H512と、上皿H17の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部H513及び送球用球流出部H516と、下皿H50(図1635参照)の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部H514と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部H18515と、シリンダ錠H20が内側に配設されるベース側保持孔H517と、を主に備え、有色(第111実施形態では黒色)の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部H18515は、後述する下皿形成部材H18530の一对の側壁H17555fの対向間に挿入され、ベース部材H510に対する下皿形成部材H530の位置決めを行う部分であり、被挿入部H18555eにより形成される挿入空間と前後方向(矢印F-B方向)に対向する位置に形成される。また、凸状部H18515は、正面視において横長矩形に形成され、上面を形成する上面側傾斜部H18515aと、下面を形成する下面側傾斜部H18515bと、左右の側面を形成する側面側傾斜部H515cと、を主に備える。なお、凸状部H18515は、下方側に作用する力により若干弾性変形可能な樹脂材料から形成される。上面側傾斜部H18515aは、正面側(矢印F方向側)に向かって下方に傾斜して形成され、下面側傾斜部H18515bは、正面側に向かって上方に傾斜して形成される。また、一对の側面側傾斜部H515cは、正面側に向かって近づく方向に傾斜して形成される。これら上面側傾斜部H18515aと下面側傾斜部H18515bと側面側傾斜部H515cとにより、凸状部H18515は、突出先端側に向かって正面視における上下左右の厚みが薄く(先細り形状)に形成される。

#### 【6239】

また、上面側傾斜部H18515aには、左右方向(矢印L-R方向)における中央部に凸状部H18515の突出先端から基端側に向かう溝状の凹部H18515a1が凹設されると共に、その凹部H515b1の凹設底面の一部に被係合部H18515a2が開口形成される。被係合部H18515a2は、後述する下皿形成部材H18530の係合部H18555b1が係合される開口であり、凸状部H18515の突出先端から基端側に向かって溝状に形成される凹部H515b1の基端側の端部に形成される。凹部H18515a1は、後述する下皿形成部材H18530の係合部H18555b1が形成される突設部H18555bを被係合部H18515a2まで案内する案内溝であり、突設部H18555bの左右方向(矢印L-R方向)における厚み寸法よりも溝幅が大きく形成される。なお、凹部H18515a1に突設部H18555bを案内することで、被係合部H18515a2に対する係合部H18555b1の位置ずれを抑えることができ、係合部H18555b1の被係合部H18515a2への係合を簡易にさせることができる。下皿形成部材H18530は、ベース部材H18510及び上皿形成部材H520の正面側(矢印F方向側)を覆う形状に形成され上下皿ユニットH18015の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットH540と、下皿H50(図1635参照)を構成する下皿構成ユニットH18550と、下皿H50に貯留される球を排出するための球抜きユニットH560と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットH18550は、下皿H50(図1635参照)の底面を形成する底板H18551と、下皿H50の上面の一部を形成すると共に底板H18551の背面側(矢印B方向側)の外縁に当接する側面板H552と、を主に備える。底板H18551は、底面部H553と、その底面部H553の正面側(矢印F方向側)の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁H554と、底面部H553の外側であって正面側側壁H554に連なって形成される連結部H18555と、を主に備える。連結部H18555は、前後方向に所定の厚みを有し第1化粧板H541側(正面側)に配設される本体部H18555dと、背面視において上方側が開放された門型に形成され本体部H18555dの背面側(矢印B方向側)に連なって形成



される被挿入部 H 1 8 5 5 5 e と、本体部 H 1 8 5 5 5 d の上方側の縁部から背面側に向かって突出される突設部 H 1 8 5 5 5 b と、を主に備え、全体が非透過性の樹脂材料から形成される。なお、連結部 H 1 8 5 5 5 は、下方側に作用される力により若干弾性変形可能に形成される。被挿入部 H 1 8 5 5 5 e は、背面視において上方側が開放された門型に形成されると共に、前後方向に所定の厚みを有した形状に形成される。また、被挿入部 H 1 8 5 5 5 e は、ベース部材 H 1 8 5 1 0 に下皿構成ユニット H 1 8 5 5 0 を配設した際に、ベース部材 H 1 8 5 1 0 の凸状部 H 1 8 5 1 5 が挿入される部分であり、凸状部 H 1 8 5 1 5 と対応する位置に配置される。

#### 【 6 2 4 0 】

また、被挿入部 H 1 8 5 5 5 e は、対向する側面から被挿入部 H 1 8 5 5 5 e の内側に向かつて立設される複数のガイド壁 H 5 5 5 c、を備え、そのガイド壁 H 5 5 5 c により凸状部 H 1 8 5 1 5 の位置を左右位置を位置決めすることが可能に形成される。突設部 H 1 8 5 5 5 b は、本体部 H 1 8 5 5 5 d の背面側端部から上方側に向かって突設されると共に背面側（矢印 B 方向側）に向かつて屈曲される断面略 L 字状に形成され、背面側の突設先端部の下面に凸状に形成される係合部 H 1 8 5 5 5 b 1 を備える。また、突設部 H 1 8 5 5 5 b は、ベース部材 H 1 8 5 1 0 の凸状部 H 1 8 5 1 5 が被挿入部 H 1 8 5 5 5 e に挿入される際に凸状部 H 1 8 5 1 5 の凹部 H 1 8 5 1 5 a 1 に案内される部分であり、凹部 H 1 8 5 1 5 a 1 により形成される溝と対応する位置に形成される。係合部 H 1 8 5 5 5 b 1 は、ベース部材 H 1 8 5 1 0 の被係合部 H 1 8 5 1 5 a 2 に係合する部分であり、突設部 H 1 8 5 5 5 b の下面から下方に向かつて突設されると共に、前後方向に切断した断面が略三角形に形成される。この断面における傾斜により、ベース部材 H 1 8 5 1 0 の凸状部 H 1 8 5 1 5 が被挿入部 H 1 8 5 5 5 e に挿入される際、又は、ベース部材 H 1 8 5 1 0 の凸状部 H 1 8 5 1 5 が被挿入部 H 1 8 5 5 5 e から引き抜かれる際に、突設部 H 1 8 5 5 5 b を撓ませやすくできる。その結果、ベース部材 H 1 8 5 1 0 に下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 を取り付ける作業、及び、ベース部材 H 1 8 5 1 0 から下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 を取り外す作業を簡易にできる。以上のように構成される上下皿ユニット H 1 8 0 1 5 によれば、上方側から被係合部 H 1 8 5 1 5 a 2 に挿入される係合部 H 1 8 5 5 5 b 1 が挿入可能に形成され、その係合部 H 1 8 5 5 5 b 1 が形成される突設部 H 1 8 5 5 5 b の上方側に操作ユニット H 1 8 0 が載置されるので、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 1 8 5 5 5 により支持することができる。これにより、操作ユニット H 1 8 0 がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニット H 1 8 0 の操作を安定させることができる。また、被挿入部 H 1 8 5 5 5 e（連結部 H 1 8 5 5 5）は、下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 の背面側（矢印 B 方向側）に片持ち支持された状態とされる。そのため、操作ユニット H 1 8 0（ボタン部 H 1 8 1）を過剰に押圧する力が連結部 H 1 8 5 5 5 に作用する場合には、連結部 H 1 8 5 5 5 の非支持側（矢印 F 方向側）を操作ユニット H 1 8 0 の操作方向（下方）に変位させることで操作ユニット H 1 8 0 に作用する力を連結部 H 1 8 5 5 5 で逃がすことができる。即ち、下皿形成部材 H 1 8 5 3 0 の背面側（矢印 B 方向側）に片持ち支持された連結部 H 1 8 5 5 5 に操作ユニット H 1 8 0 が支持されるので、操作ユニット H 1 8 0 を過剰に押圧する力が連結部 H 1 8 5 5 5 に作用した場合に連結部 H 1 8 5 5 5 を弾性変形させることができる。この場合、操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 1 8 5 5 5 とが被締結とされるので、連結部 H 1 8 5 5 5 の弾性変形に伴って操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 1 8 5 5 5 との当接位置（当接状態）を変更することができる。即ち、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 1 8 5 5 5 の上面に対して滑らず（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0 に作用する力が連結部 H 1 8 5 5 5 に作用する場合には、連結部 H 1 8 5 5 5 が破損したり操作ユニット H 1 8 0 が破損することを抑制できる。従って、操作ユニットに操作に伴い作用される操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内である場合には、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 1 8 5 5 5 により支持させることができる。これにより、操作ユニット H 1 8 0 がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作ユニット H 1 8 0 の操作を安定させることができる。

#### 【 6 2 4 1 】

一方、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合には、連結部H18555を弾性変形させて外力を逃がすことができる（操作力をベース部材H18510と連結部H18555とに分散させることができる。これにより、操作ユニットH180、下皿形成部材H18530、及び、ベース部材H18510の破損を抑制できる。また、この場合、弾性変形される連結部H18555が、上下皿ユニットH15の正面側に配置される（即ち、装飾側となる）下皿形成部材H18530に形成されるので、連結部H18555を弾性変形させて外力を逃がした場合に、下皿形成部材H18530の装飾面が撓むことを抑制できる。即ち、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲を超える場合に、その操作力をベース部材H18510と連結部H18555とに分散させると、連結部H18555の弾性変形に伴って、操作ユニットH180が配設されるベース部材H18510も弾性変形されやすい。そのため、ベース部材H18510が装飾面とされると、操作ユニットH180の操作に伴って装飾面の外観が悪化する（装飾面が撓んで部品同士の間隙が形成される）恐れがあるところ、連結部H18555が形成される下皿形成部材H18530が装飾面とされることで、遊技機の外観が悪化することを抑制できる。さらに、第128実施形態では、被挿入部H18555eを有する連結部H18555には、本体部H18555dの上面側に弾性部材H558が配設され、その弾性部材H558に操作ユニットH180の下面が当接した状態で配設される。詳しく説明すると、操作ユニットH180の下面が弾性部材H558を介して本体部H18555dの上面に当接した状態で配設される。従って、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部H18555を弾性変形させた場合に、操作ユニットH180と連結部H18555との間に介在する弾性部材H558を弾性変形させることで、操作ユニットH180の下面と、連結部H18555の上面とが擦れることを抑制できる。即ち、弾性部材H558を操作ユニットH180の下面および連結部H18555の上面に当接させた状態で、操作ユニットH180を連結部H18555の上面に対して滑らず（摺動させる）ことができる。その結果、操作ユニットH180の下面と連結部H18555の上面とが擦れて異音が発生したり、それらの当接面が破損（摩耗）したりすることを抑制できる。

#### 【6242】

次いで、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部H18555が所定範囲を超えて弾性変形される場合について説明する。上記したように、連結部H18555の突設部H18555bは、凸状部H18515の上方側に配置されると共に、凸状部H18515の凹部H18515a1に沿って挿入される。この場合、突設部H18555bは、下面側が凹部H18515a1の内面との間に所定の隙間が設けられた状態で配設されるとされる。従って、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部H18555が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、突設部H18555bの下面を凹部H18515a1の内面に当接させて、連結部H18555の弾性変形を抑制することができる。これにより、連結部H18555の破損を抑制できる。また、第128実施形態では、突設部H18555bに形成される係合部H18555b1が下方側に向かって突出して形成され、その係合部H18555b1が係合される被係合部H18515a2が凸状部H18515の上方側に形成されるので、係合部H18555b1を上方側から被係合部H18515a2に係合させることができる。これにより、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部H18555が所定範囲を超えて弾性変形される場合には、係合部H18555b1が被係合部H18515a2に挿入される方向に変位される。即ち、第128実施形態では、被係合部H18515a2が係合部H18555b1よりも操作ユニットH180の操作方向側に形成されるので、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力により、連結部H18555が所定範囲を超えて弾性変形されると、係合部H18555b1が被係合部H18515a2に対し係合する方向に変位する。これにより係合部H18555b1と被係合部H18515a2との係合状態を維持しやすくできる。その結果、操作ユニットH180を押圧操作することで、係合部H18555b1と被係合部H18515a2と

の係合を解除する不正を抑制できる。さらに、第128実施形態では、連結部H18555の本体部H18555dが係合部H18555b1よりも下方側に配置される。これにより、連結部H18555に操作ユニットH180の押圧力が作用して連結部H18555が基部側（本体部H18555d側）を起点に下方側に撓む場合に、係合部H18555b1の下方側への変位と共に係合部H18555b1を背面側（矢印B方向側）に向かって変位させることができる。これにより、操作ユニットH180の操作方向側の変位により連結部H18555が弾性変形される場合の係合部H18555b1の変位方向を被係合部H18515a2との隙間が大きくなる方向とできる。即ち、係合部H18555b1が、被係合部H18515a2の正面側（矢印F方向側）の内面に当接することで、係合部H18555b1が正面側に向かって変位することを抑制できるところ、連結部H18555の弾性変形により係合部H18555b1の正面側の内面から係合部H18555b1を離間させることができる。そのため、連結部H18555が弾性変形される前（即ち、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲内）の状態における係合部H18555b1と被係合部H18515a2との間隔を小さくして、下皿形成部材H18530とベース部材H18510との対向間隔を大きくする方向に変位される不正を抑制できる一方、連結部H18555が弾性変形される（即ち、操作ユニットH180の操作方向側（下方側）の操作力が所定の範囲外とされる）際には、係合部H18555b1と被係合部H18515a2とが干渉して連結部H18555の凸状部H18515に対する相対変位が規制されることを抑制できる。

10

#### 【6243】

20

次いで、図18359(a)を参照して、第129実施形態における上下皿ユニットH19015について説明する。上記第111実施形態では、操作ユニットH180と連結部H555とが非締結とされる場合について説明したが、第129実施形態では、操作ユニットH180と連結部H19555とが締結される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1735(a)は、第129実施形態における上下皿ユニットH19015の断面図である。なお、図1735(a)は、図1635のM D C C L X V I I I線における上下皿ユニットH15の断面図と対応する。図1735(a)に示すように、第129実施形態における上下皿ユニットH19015は、本体枠H14d（図1617参照）の下部正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベース部材H510と、そのベース部材H510の正面側に配設される上皿形成部材H520及び操作ハンドルH51と、ベース部材H510の正面側に配設される下皿形成部材H19530と、上皿形成部材H520及び下皿形成部材H19530の間に配設される操作ユニットH180と、を主に備える。下皿形成部材H19530は、ベース部材H510の正面側（矢印F方向側）を覆う形状に形成され上下皿ユニットH19015の正面側の化粧面を形成する化粧ユニットH540と、下皿H50（図1635参照）を構成する下皿構成ユニットH19550と、下皿H50に貯留される球を排出するための球抜きユニットH560と、を主に備えて形成される。下皿構成ユニットH19550は、下皿H50（図1635参照）の底面を形成する底板H19551と、下皿H50の上面の一部を形成すると共に底板H19551の背面側（矢印B方向側）の外縁に当接する側面板H552と、を主に備える。底板H19551は、底面部H553と、その底面部H553の正面側（矢印F方向側）の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁H554と、底面部H553の外側であって正面側側壁H554に連なって形成される連結部H19555と、を主に備える。連結部H19555は、前後方向に所定の厚みを有し第1化粧板H541側（正面側）に配設される本体部H19555dと、背面視において下方側が開放された門型に形成され本体部H555dの背面側（矢印B方向側）に連なって形成される被挿入部H555eとを主に備える。本体部H19555dには、下方側から挿入される螺子を挿通可能な挿通孔H19555d1が上下方向（矢印U-D方向）に開口され、その挿通孔H19555d1を挿通した螺子が操作ユニットH180の下方に螺入される。これにより、連結部H19555と操作ユニットH180とが締結固定される。従って、第129実施形態における上下皿ユニットH19015

30

40

50

では、連結部 H 1 9 5 5 5 と操作ユニット H 1 8 0 とが締結されるので、操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 1 9 5 5 5 とを一体化することができる。そのため、操作ユニット H 1 8 0 を押し込んだ後に連結部 H 1 9 5 5 5 により上方に押し返される力が作用する場合に、操作ユニット H 1 8 0 のみが上方に変位して、操作ユニット H 1 8 0 と連結部 H 1 9 5 5 5 との間に隙間が形成されることを抑制できる。その結果、操作ユニット H 1 8 0 の操作による変形を抑えやすくできる。

#### 【 6 2 4 4 】

次いで、図 1 7 3 5 ( b ) を参照して、第 1 3 0 実施形態における上下皿ユニット H 2 0 0 1 5 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、連結部 H 5 5 5 と凸状部 H 5 1 5 とが係合される場合について説明したが、第 1 3 0 実施形態では、連結部 H 2 0 5 5 5 と凸状部 H 2 0 5 1 5 とが締結固定される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 3 5 ( b ) は、第 1 3 0 実施形態における上下皿ユニット H 2 0 0 1 5 の断面図である。なお、図 1 7 3 5 ( b ) は、図 1 6 3 5 の M D C C C L X V I I I 線における上下皿ユニット H 1 5 の断面図と対応する。図 1 7 3 5 ( b ) に示すように、第 1 3 0 実施形態における上下皿ユニット H 2 0 0 1 5 は、本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) の下部正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に締結固定されるベース部材 H 2 0 5 1 0 と、そのベース部材 H 2 0 5 1 0 の正面側に配設される上皿形成部材 H 5 2 0 及び操作ハンドル H 5 1 と、ベース部材 H 2 0 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側に配設される下皿形成部材 H 2 0 5 3 0 と、上皿形成部材 H 5 2 0 及び下皿形成部材 H 2 0 5 3 0 の間に配設される操作ユニット H 1 8 0 と、を主に備える。ベース部材 H 2 0 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) の下部正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う板状に形成されると共に、左右方向 ( 矢印 L - R 方向 ) の縁部および下方向の縁部に背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に向かって屈曲する側壁部を有し、その側壁部の内側に本体枠 H 1 4 d を収容する状態で本体枠 H 1 4 d に配設される。また、ベース部材 H 2 0 5 1 0 は、本体枠 H 1 4 d の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) から挿通される螺子を螺入可能に穿設される複数の締結孔 H 5 1 1 と、本体枠 H 1 4 d の背面側から正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に向けて螺子を挿通可能に穿設される複数の挿通孔 H 5 1 2 と、上皿 H 1 7 の貯留領域の背面側に開口する上皿用球流入部 H 5 1 3 及び送球用球流出部 H 5 1 6 と、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の貯留領域の背面側に開口する下皿用球流入部 H 5 1 4 と、正面側に向かって凸状に突出する凸状部 H 2 0 5 1 5 と、シリンダ錠 H 2 0 が内側に配設されるベース側保持孔 H 5 1 7 と、を主に備え、有色 ( 第 1 1 1 実施形態では黒色 ) の非透過性の樹脂材料から形成される。凸状部 H 2 0 5 1 5 は、後述する下皿形成部材 H 2 0 5 3 0 の連結部 H 2 0 5 5 5 と前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に対向配置され、その連結部 H 2 0 5 5 5 に締結される部分であり、正面視における中央部に前後方向に開口して螺子を挿通可能な挿通孔 H 2 0 5 1 5 f を備える。下皿形成部材 H 2 0 5 3 0 は、ベース部材 H 2 0 5 1 0 及び上皿形成部材 H 5 2 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) を覆う形状に形成され上下皿ユニット H 2 0 0 1 5 の正面側の化粧面を形成する化粧ユニット H 5 4 0 と、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) を構成する下皿構成ユニット H 2 0 5 5 0 と、下皿 H 5 0 に貯留される球を排出するための球抜きユニット H 5 6 0 と、を主に備えて形成される。

#### 【 6 2 4 5 】

下皿構成ユニット H 2 0 5 5 0 は、下皿 H 5 0 ( 図 1 6 3 5 参照 ) の底面を形成する底板 H 2 0 5 5 1 と、下皿 H 5 0 の上面の一部を形成すると共に底板 H 2 0 5 5 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の外縁に当接する側面板 H 5 5 2 と、を主に備える。底板 H 2 0 5 5 1 は、底面部 H 5 5 3 と、その底面部 H 5 5 3 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の外縁に沿って上方側に向かって立設される正面側側壁 H 5 5 4 と、底面部 H 5 5 3 の外側であって正面側側壁 H 5 5 4 に連なって形成される連結部 H 2 0 5 5 5 と、を主に備える。連結部 H 2 0 5 5 5 は、前後方向 ( 矢印 F - B 方向 ) に所定の厚みを有して形成され、背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に螺子を螺入可能な締結孔 H 2 0 5 5 5 g を備える。また、連結部 H 2 0 5 5 5 は、上面に操作ユニット H 1 8 0 が当接されると共に、背面側がベース部材 H 2 0 5 1 0 の凸状部 H 2 0 5 1 5 の突設先端面に当接可能な大きさに設定される。締結孔 H 2 0 5 5

5 g は、凸状部 H 2 0 5 1 5 に形成される挿通孔 H 2 0 5 1 5 f を介してベース部材 H 2 0 5 1 0 の背面側から挿通される螺子を螺入する部分であり、挿通孔 H 2 0 5 1 5 f と対応する位置に形成される。挿通孔 H 2 0 5 1 5 f を介して締結孔 H 2 0 5 5 5 g に螺子止めされることにより、連結部 H 2 0 5 5 5 と凸状部 H 2 0 5 1 5 とが締結固定される。第 1 3 0 実施形態における上下皿ユニット H 2 0 0 1 5 によれば、連結部 H 2 0 5 5 5 と凸状部 H 2 0 5 1 5 とが締結固定されるので、連結部 H 2 0 5 5 5 及び凸状部 H 2 0 5 1 5 の前後の両側が保持される。そのため、操作ユニット H 1 8 0 が下方側に押し込まれる場合に、操作ユニット H 1 8 0 を連結部 H 2 0 5 5 5 と凸状部 H 2 0 5 1 5 とで支持して操作ユニット H 1 8 0 を押し込んだ力で操作ユニット H 1 8 0 が下方側に変位することを抑制できる。

10

#### 【 6 2 4 6 】

次いで、図 1 7 3 6 及び図 1 7 3 7 を参照して、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、駆動手段 H 7 8 0 の錘部材 H 7 8 2 の遠心力により駆動手段 H 7 8 0 をベース手段 H 7 7 0 に対して回転させる場合について説明したが、第 1 3 1 実施形態では、駆動手段 H 2 1 7 8 0 の当接手段 H 2 1 7 8 6 を上側カバー部材 H 2 1 7 8 3 及び下側カバー部材 H 2 1 7 8 4 に当接させた衝撃で駆動手段 H 2 1 7 8 0 をベース手段 H 7 7 0 に対して回転させる。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 3 6 ( a ) は、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 の断面図であり、図 1 6 7 5 ( a ) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応し、図 1 7 3 6 ( b ) は、駆動モータ H 7 8 1 及び当接手段 H 2 1 7 8 6 の分解正面斜視図であり、図 1 7 3 7 ( a ) から図 1 8 3 5 1 ( d ) は、揺動装置 H 2 1 7 3 0 の断面図であり、図 1 6 7 5 ( a ) の M D C C C X C V I I I b 線における断面に対応する。なお、図 1 7 3 7 ( a ) から図 1 8 3 5 1 ( d ) では、当接手段 H 2 1 7 8 6 の遷移状態が順に図示され、図 1 7 3 7 ( a ) では、当接手段 H 2 1 7 8 6 が上側カバー部材 H 2 1 7 8 3 に当接した状態が図示され、図 1 7 3 7 ( c ) では、当接手段 H 2 1 7 8 6 が下側カバー部材 H 2 1 7 8 4 に当接した状態が図示される。また、図 1 7 3 7 ( a ) 及び図 1 7 3 7 ( c ) では、当接手段 H 2 1 7 8 6 による衝撃が作用する方向が矢印で図示される。図 1 7 3 7 に示すように、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 は、下枠部材 H 7 2 0 の背面板 H 7 2 2 ( 図 1 6 5 6 参照 ) に配設されるベース手段 H 7 7 0 と、そのベース手段 H 7 7 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に軸支される駆動手段 H 2 1 7 8 0 と、ベース手段 H 7 7 0 を介して駆動手段 H 2 1 7 8 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に配設される変位部材 H 7 9 0 と、を主に備える。駆動手段 H 2 1 7 8 0 は、駆動軸 H 7 8 1 a を背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に向かって突出させた状態で配設される駆動モータ H 7 8 1 と、その駆動モータ H 7 8 1 の駆動軸 H 7 8 1 a に連結される当接手段 H 2 1 7 8 6 と、駆動モータ H 7 8 1 及び当接手段 H 2 1 7 8 6 の上方側を覆設する上側カバー部材 H 2 1 7 8 3 と、駆動モータ H 7 8 1 及び当接手段 H 2 1 7 8 5 の下方側を覆設する下側カバー部材 H 2 1 7 8 4 と、を主に備える。当接手段 H 2 1 7 8 6 は、駆動モータ H 7 8 1 の駆動軸 H 7 8 1 a が挿通される挿通孔 H 2 1 7 8 6 a 1 を有する第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a と、その第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a の挿通孔 H 2 1 7 8 6 a 1 が形成される側と反対側の端部に第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a に対して相対変位可能な状態で連結される第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b と、それら第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a 及び第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b を相対変位可能な状態で軸支する軸部材 H 2 1 7 8 6 c と、第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a に対して第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b を所定位置に復帰させる方向に付勢するバネ部材 H 2 1 7 8 6 d と、を主に備える。第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a は、駆動モータ H 7 8 1 の駆動軸 H 7 8 1 a に連結されており、駆動軸 H 7 8 1 a の回転に伴って駆動軸 H 7 8 1 a の回転軸回りに回転可能とされる。

20

30

40

#### 【 6 2 4 7 】

第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b は、第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a の挿通孔 H 2 1 7 8 6 a 1 が形成される側と反対側の端部に軸部材 H 2 1 7 8 6 c により第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a に対して回転可能な状態で配設されると共に、第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b に外力が作用していない状

50

態ではバネ部材 H 2 1 7 8 6 d により第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a の挿通孔 H 2 1 7 8 6 a 1 の中心から径方向外側に直線状に配置される。上側カバー部材 H 2 1 7 8 3 は、駆動モータ H 7 8 1 及び当接手段 H 2 1 7 8 6 の上方側（矢印 U 方向側）を覆設するために下方側（矢印 D 方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部 H 2 1 7 8 3 a と、そのカバー部 H 2 1 7 8 3 a の左右両側から上方側に向かって突設されると共に上方側の端面に背面側に向かって凹設される収容凹部 H 7 8 3 b 1 が形成される突設部 H 7 8 3 b と、カバー部 H 2 1 7 8 3 a の上面から上方に向かって円柱状に突設されベース手段 H 7 7 0 の上側軸支部 H 7 7 1 b 1 に挿入される上側軸部 H 7 8 3 c と、カバー部 H 2 1 7 8 3 a の下面から下方側に向かって突設され先端が第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b の変位軌跡上に配設される上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 と、を主に備え、光を非透過の樹脂材料から形成される。下側カバー部材 H 2 1 7 8 4 は、駆動モータ H 7 8 1 及び当接手段 H 2 1 7 8 6 の下方側（矢印 D 方向側）を覆設するために上方側（矢印 U 方向側）が開放された箱状に形成されるカバー部 H 2 1 7 8 4 a と、カバー部 H 2 1 7 8 4 a の下面から下方に向かって円柱状に突設されベース手段 H 7 7 0 の下側軸支部 H 7 7 2 b 1 に挿入される下側軸部 H 7 8 4 b と、下側カバー部材 H 7 8 4 の背面側の縁部から下方側に向かって突設され正面側に弾性体 H 7 8 5 が配設される被当接部 H 7 8 4 c と、カバー部 H 2 1 7 8 4 a の上面から上方側に向かって突設され先端が第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b の変位軌跡上に配設される下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 とを主に備え、無色透明の樹脂材料から形成される。

10

#### 【 6 2 4 8 】

次いで、図 1 7 3 7 を参照して、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 の動作について説明する。図 1 7 3 7 ( a ) から図 1 7 3 7 ( d ) に示すように、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 では、駆動モータ H 7 8 1 の駆動により当接手段 H 2 1 7 8 6 が回転されると、当接手段 H 2 1 7 8 6 の第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b が、上側カバー部材 H 2 1 7 8 3 の上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側カバー部材 H 2 1 7 8 4 の下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 に当接しつつ変位される（図 1 7 3 7 ( a ) 及び図 1 7 3 7 ( c ) 参照）。この場合、第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b が上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 に当接する衝撃により、駆動手段 H 2 1 7 8 0 の背面側が第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b の当接方向に変位される。詳しく説明すると、図 1 7 3 7 ( a ) に示すように、上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 に第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b が正面視において左方側（矢印 L 方向側）から右方側（矢印 R 方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段 H 2 1 7 8 0 の背面側が右方側に変位される。これにより、駆動手段 H 2 1 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に上面視反時計回り方向（正面側を左方向）に回転され、駆動手段 H 2 1 7 8 0 が左向き状態とされる。一方、図 1 7 3 7 ( c ) に示すように、上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 に第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b が正面視において右方側（矢印 R 方向側）から左方側（矢印 L 方向側）に向かって当接する場合には、駆動手段 H 2 1 7 8 0 の背面側が左方側に変位される。これにより、駆動手段 H 2 1 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して、軸部 H 7 8 3 c , H 7 8 4 b を軸に上面視時計回り方向（正面側を右方向）に回転され、駆動手段 H 2 1 7 8 0 が右向き状態とされる。なお、第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b は、上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 に当接した後、それら上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 を乗り越える位置まで第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a の変位に伴って変位されることで、図 1 7 3 7 ( b ) 及び図 1 7 3 7 ( d ) に示すように、バネ部材 H 2 1 7 8 6 d の付勢力により第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a の挿通孔 H 2 1 7 8 6 a 1 の中心から径方向外側に直線状に配置され、上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 に当接可能な位置に再び配置される。従って、第 1 3 1 実施形態における揺動装置 H 2 1 7 3 0 では、駆動モータ H 7 8 1 の駆動を継続して、第 1 部材 H 2 1 7 8 6 a を一方向回転させることで、第 2 部材 H 2 1 7 8 6 b を上側突設部 H 2 1 7 8 3 a 1 及び下側突設部 H 2 1 7 8 4 a 1 に繰り返し当接させることができ、ベース手段 H 7 7 0 に対する駆動手段 H 2 1 7 8 0 の位置を右向き状態と左向き状態とに繰り返し変更することができる。

20

30

40

#### 【 6 2 4 9 】

50

次いで、図1738及び図1739を参照して、第132実施形態における揺動装置H22730について説明する。上記第111実施形態では、駆動軸H781aに対して錘部材H782の位置が変わらない場合について説明したが、第132実施形態では、駆動軸H781aに対して錘部材H22787bの位置が変更される。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1738(a)は、第132実施形態における揺動装置H22730の断面図であり、図1675(a)のMDC C C X C V I I I b線における断面に対応し、図1738(b)は、駆動モータH781及び変位手段H22787の分解正面斜視図であり、図1739(a)から図18351(c)は、揺動装置H22730の断面図であり、図1675(a)のMDC C C X C V I I I b線における断面に対応する。なお、図1739(a)から図18353(c)では、変位手段H22787の遷移状態が順に図示される。図1738に示すように、第132実施形態における揺動装置H22730は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に配設されるベース手段H770と、そのベース手段H770の背面側(矢印B方向側)に軸支される駆動手段H22780と、ベース手段H770を介して駆動手段H21780の正面側(矢印F方向側)に配設される変位部材H790と、を主に備える。駆動手段H22780は、駆動軸H781aを背面側(矢印B方向側)に向かって突出させた状態で配設される駆動モータH781と、その駆動モータH781の駆動軸H781aに連結される変位手段H22787と、駆動モータH781及び変位手段H22787の上方側を覆設する上側カバー部材H783と、駆動モータH781及び当接手段H21785の下方側を覆設する下側カバー部材H784と、を主に備える。変位手段H22787は、駆動モータH781の駆動軸H781aが挿通される挿通孔H22787a1を中心に有する円柱状の回転ベースH22787aと、その回転ベースH22787aの外側に配設される錘部材H22787bと、回転ベースH22787aの外周面側に連結される棒状の案内部材H22787dと、その案内部材H22787dが挿通されるコイルバネH22787cと、を主に備える。案内部材H22787dは、一端側が回転ベースH22787aの外周面に連結されると共に、他端側の端部に拡径して形成される係合部H22787d1を備える。係合部H22787d1は、コイルバネH22787cが案内部材H22787dから抜け出ることを規制するための部材であり、コイルバネH22787cの外径よりも大きく形成される。錘部材H22787bは、駆動手段H22780に回転するための遠心力を作用させる部材であり、鉛等の比較的重い金属材料から形成される。また、錘部材H22787bは、案内部材H22787dが挿通される挿通孔H22787b1を備え、案内部材H22787dに沿って摺動可能な状態で配設される。また、錘部材H22787bは、コイルバネH22787cにより、回転ベースH22787aに近づく方向に付勢されており、錘部材H22787bに遠心力が作用していない状態では、回転ベースH22787aの外周面に当接した状態で配設される。

#### 【6250】

次いで、図1739を参照して、第132実施形態における揺動装置H22730の動作について説明する。図1739(a)から図1739(c)に示すように、第132実施形態における揺動装置H21730では、駆動モータH781の駆動により回転ベースH22787aが回転されることで錘部材H22787bが回転される。この場合、錘部材H22787bの回転に伴って、錘部材H22787bに遠心力が作用することで、コイルバネH22787cの付勢力に抗して回転軸から離れる方向に変位される。この錘部材H22787bの変位により錘部材H22787bを回転させた際に錘部材H22787bから駆動手段H22780に作用する遠心力を大きくすることができる。また、第132実施形態では、錘部材H22787bの回転速度を遅くして、錘部材H22787bに作用する遠心力を小さくすることで、回転軸に対して錘部材H22787bが離れにくくすることで、錘部材H22787bを回転させた際に錘部材H22787bから駆動手段H22780に作用する遠心力を小さくすることができる。これにより、例えば、変位手段H22787の回転速度を遅くして、駆動手段H22780に作用する錘部材H787bの遠心力を小さくして、駆動手段H22780のベース手段H770に対する変位速

度を遅くしたり、反対に、変位手段 H 2 2 7 8 7 の回転速度を早くして、駆動手段 H 2 2 7 8 0 に作用する錘部材 H 7 8 7 b の遠心力を大きくして、駆動手段 H 2 2 7 8 0 のベース手段 H 7 7 0 に対する変位速度を早くするといった変更の調整幅を大きくすることができる。

#### 【 6 2 5 1 】

次いで、図 1 7 4 0 を参照して、第 1 3 3 実施形態における発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射経路における背面側（矢印 B 方向側）に凹部 H 8 2 1 a 1 が形成される場合について説明したが、第 1 3 3 実施形態では、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射経路における正面側（矢印 F 方向側）にも第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 が形成される場合について説明する 10

。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 4 0 ( a ) は、第 1 3 3 実施形態における発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 及び球発射ユニット H 1 1 2 a における断面図であり、図 1 6 7 8 の M C M V a 線における断面図と対応し、図 1 7 4 0 ( b ) は、発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 及び球発射ユニット H 1 1 2 a における断面図であり、図 1 6 7 8 の M C M V b 線における断面図と対応する。図 1 7 4 0 ( a ) 及び図 1 7 4 0 ( b ) に示すように、第 1 3 3 実施形態における発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 は、正面側（矢印 F 方向側）に配設され正面側開口 H 1 7 1 を有する正面側ケース H 8 6 0 と、その正面側ケースの H 8 6 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され背面側開口 H 1 7 2 を有する背面側ケース H 2 3 8 7 0 と、それら正面側ケース H 8 6 0 および背面側ケース H 2 3 8 7 0 の間に配設される送球手段 H 8 8 0 とを 20

主に備える。第 1 3 3 実施形態における背面側ケース H 2 3 8 7 0 は、球発射ユニット H 1 1 2 a の背面部 H 8 2 1 a と対面し、発射手段 H 8 3 0 による発射経路の正面側（矢印 F 方向側）を形成する面が、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側（矢印 L 方向側）に向かうに従って背面側（矢印 B 方向側）に傾斜して形成されると共に、遊技球の発射方向に沿って正面側に溝状に凹設される第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 を備える。第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 は、遊技球の半径よりも大きい半径で正面側に向かって背面側ケース H 2 3 8 7 0 の背面側に凹設されると共に、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向（矢印 L 方向）と平行に形成される。また、球発射ユニット H 1 1 2 a の背面部 H 8 2 1 a に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 と前後方向に一部が重なる位置に形成される。以上のように形成される発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 及び球発射ユニット H 1 1 2 a によれば、発射手段 H 8 3 0 により発射された遊技球が流路（発射レール H 1 1 2 a 1、背面部 H 8 2 1 a、背面側ケース H 2 3 8 7 0 により囲まれる通路）の内面（背面部 H 8 2 1 a 又は背面側ケース H 2 3 8 7 0 に当接する場合に、遊技球に作用する当接方向（前後方向）の反力を凹部 H 8 2 1 a 1 又は第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 により抑制可能とされる。内面（背面部 H 8 2 1 a 又は背面側ケース H 2 3 8 7 0 ）から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができる。即ち、流路（発射レール H 1 1 2 a 1、背面部 H 8 2 1 a、背面側ケース H 2 3 8 7 0 により囲まれる通路）の内面の両側（背面部 H 8 2 1 a 及び背面側ケース H 2 3 8 7 0 ）に形成されるので、遊技球が前後方向（矢印 F - B 方向）のどちらに暴れた場合においても遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。また、球発射ユニット H 1 1 2 a の凹部 H 8 2 1 a 1 の内側に当接して正面側に跳ね返る遊技球の反力が依然として大きく発射位置送球ユニット H 2 3 1 7 0 と当接する位置まで跳ね返る場合には、その遊技球を第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 の内面に当接させて凹部 H 8 7 1 と同様、遊技球に作用する反力に上下方向（矢印 U - D 方向）に向かう方向成分を付与することができる。即ち、第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 の内面に当接した反力を背面側（矢印 B 方向側）に跳ね返る成分と、上方側または下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印 B 方向側）に跳ね返る力方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第 1 3 3 実施形態では、球発射ユニット H 1 1 2 a の背面部 H 8 2 1 a に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 と前後 40 50



方向に一部が重ならない位置に第2凹部H23871が形成される。これにより、凹部H821a1と第2凹部H23871とが重なっていない領域を利用して背面側開口H172を形成することができる。

#### 【6252】

次いで、図1741(a)を参照して、第134実施形態における球発射ユニットH24112aについて説明する。上記第111実施形態では、背面部H821aに凹部H821a1が凹設される場合について説明したが、第134実施形態における球発射ユニットH24112aでは、背面部H24821aに凸部H24821a2が凸設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1741(a)は、第134実施形態における発射位置送球ユニットH170及び球発射ユニットH24112aにおける断面図であり、図1678のMCMVa線における断面図と対応する。図1741(a)に示すように、第134実施形態における球発射ユニットH24112aは、樹脂材料から形成されるベース部材H810と、そのベース部材H810の正面側(矢印F方向側)に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段H830と、ベース部材H810の正面側に配設され発射手段H830により発射される遊技球を案内する案内手段H24820と、ベース部材H810の正面側に配設され発射手段H830の回転基端で発射手段H830と当接可能に配設される当接手段H840と、ベース部材H810の背面側(矢印B方向側)に配設され発射手段H830が回転する駆動力を発生させる駆動モータH850と、を主に備えて形成される。案内手段H24820は、樹脂材料から形成されベース部材H810の正面側(矢印F方向側)に配設される第1案内部材H24821と、金属材料から形成され第1案内部材H24821の正面側に配設される第2案内部材H822とを主に備え、第1案内部材H24821と第1膨出部H811との間に当接手段H840の第1弾性部材H841を挟んだ状態でベース部材H810に配設される。第1案内部材H24821は、ベース部材H810の正面側(矢印F方向側)に沿って形成される背面部H24821aと、その背面部H24821aから正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部H821bと、その転動部H821bに連なり第2案内部材H822が配設される配設部H821cと、その配設部H821cよりも上方側(矢印U方向側)から背面部H821aの正面側に向かって立設され第2案内部材H822に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部H821dとを主に備える。背面部H24821aは、発射手段H830により発射される遊技球の背面側(矢印B方向側)の送球面となる部分であり、発射レールH112a1及び転動部H821bの遊技球の転動方向に沿って正面側(矢印F方向側)に向かって凸設される凸部H24821a2を備える。凸部H24821a2は、発射手段H830により発射される遊技球の送球が不安定となる(遊技球が前後方向に暴れる)際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面側(矢印F方向側)に向かって湾曲状に突出される。

#### 【6253】

なお、凸部H24821a2の正面側への突出先端部は、背面側開口H172から発射レールH112a1に遊技球を送球するための球送球部H882a上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成される。これにより、背面側開口H172から発射レールH112a1に送球される遊技球が凸部H24821a2に当接する場合に、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。そのため、当接した遊技球に作用する反力を正面側に跳ね返る方向だけでなく下方側に向く方向にも作用させることができる。よって、背面部H24821aに当接した遊技球が正面側に向かって跳ね返ることを抑制できる。その結果、初期位置の発射手段H830と当接される位置に送球される遊技球が暴れることを抑制でき、発射手段H830により発射される(打ち出される)遊技球を安定させやすくできる。また、凸部H24821a2の正面側への突出先端部は、発射手段H830により発射されて発射レールH112a1上を転動する遊技球の中心部よりも若干高い位置に形成されるので、発射手段H830により発射される遊技球が前後方向に暴れて、凸部H24821a2に当接する場合に、凸部H24821a2

に当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 に当接した反力を背面側（矢印 B 方向側）に跳ね返る成分と、下方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第 1 3 4 実施形態における凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 は、その突出先端部が発射位置送球ユニット H 1 7 0 の背面までの距離が遊技球の直径よりも小さくされる。これにより、発射手段 H 8 3 0 に発射される遊技球が上下方向に暴れた場合に、その遊技球が凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 の突出先端部よりも上方に変位することを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

10

#### 【 6 2 5 4 】

次いで、図 1 7 4 1 ( b ) を参照して、第 1 3 5 実施形態における球発射ユニット H 2 5 1 1 2 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1 が円弧形状に凹設される場合について説明したが、第 1 3 5 実施形態における球発射ユニット H 2 5 1 1 2 a では、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 が角形状に凹設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。なお、図 1 7 4 1 ( b ) は、第 1 3 5 実施形態における発射位置送球ユニット H 1 7 0 及び球発射ユニット H 2 5 1 1 2 a における断面図であり、図 1 6 7 8 の M C M V a 線における断面図と対応する。図 1 7 4 1 ( b ) に示すように、第 1 3 5 実施形態における球発射ユニット H 2 5 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 2 5 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0 と、を主に備えて形成される。案内手段 H 2 5 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 案内部材 H 2 5 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 2 5 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 2 5 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 2 5 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に沿って形成される背面部 H 2 5 8 2 1 a と、その背面部 H 2 5 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なり第 2 案内部材 H 8 2 2 が配設される配設部 H 8 2 1 c と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側（矢印 U 方向側）から背面部 H 8 2 1 a の正面側に向かって立設され第 2 案内部材 H 8 2 2 に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部 H 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 2 5 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側（矢印 B 方向側）の送球面となる部分であり、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の遊技球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 を備える。

20

30

40

#### 【 6 2 5 5 】

凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 の内側に沿って案内させることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の半径よりも大きい溝幅の溝状に形成される。また、第 1 3 5 実施形態における凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 は、溝幅に対する凹設深さが十分に深く形成されており、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の 2 点が遊技球に当接可能な形状に形成される。さらに、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 は、発射手段 H 8 3 0 により発射され発射ルール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球が凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の内側に受け入れられる場合に、初めに凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の下端（段差部分）に遊技球が当接する位置に設定される。これにより、

50

発射手段 H 8 3 0 により発射された遊技球が前後方向に暴れる場合に、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の下端（段差部分）に遊技球を当接させることで、遊技球に作用する反力を正面側（矢印 F 方向側）に跳ね返る方向だけでなく上方側に持ち上がる方向にも作用させることができる。即ち、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の下端に当接した反力を正面側に跳ね返る成分と、上方側に向かう成分とに分散することができる。よって、正面側に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、背面側へ向かう方向の力が大きく（前後方向に暴れる力が大きく）、凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の下端（段差部分）に遊技球を当接させた際の上方側に向かう力で遊技球が持ち上がる場合には、その遊技球を凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の上端（段差部分）側にも当接させることができる。即ち、遊技球の背面側の一部を凹部 H 2 5 8 2 1 a 1 の上端と下端との間に挟み込むことができる。これにより、遊技球が正面側へ跳ね返ることを抑制できる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

10

#### 【 6 2 5 6 】

次いで、図 1 7 4 2 及び図 1 7 4 3 を参照して、第 1 3 6 実施形態における球発射ユニット H 2 6 1 1 2 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後に暴れる場合に凹部 H 8 2 1 a 1 に遊技球を受け入れる場合について説明したが、第 1 3 6 実施形態では、経路変更部材 H 2 6 8 9 0 により遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 に受け入れる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 4 2 は、第 1 3 6 実施形態における内枠 H 1 2 の正面図であり、図 1 7 4 3 ( a ) は、経路変更部材 H 2 6 8 9 0 の背面図であり、図 1 7 4 3 ( b ) は、図 1 7 4 3 ( a ) の矢印 M C M L X V I b 方向視における経路変更部材 H 2 6 8 9 0 の側面図であり、図 1 7 4 3 ( c ) は、図 1 7 4 3 ( b ) の M C M L X V I c 線における経路変更部材 H 2 6 8 9 0 の断面図であり、図 1 7 4 3 ( d ) は、図 1 7 4 3 ( a ) の M C M L X V I d 線における経路変更部材 H 2 6 8 9 0 の断面図である。図 1 7 4 2 及び図 1 7 4 3 に示すように、第 1 3 6 実施形態における球発射ユニット H 2 6 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0（図 1 6 8 0 参照）と、案内手段 H 8 2 0 の遊技球の発射経路上に回転可能に配設される経路変更部材 H 2 6 8 9 0 と、を主に備えて形成される。経路変更部材 H 2 6 8 9 0 は、図 1 7 4 3 に示すように、円板状に形成され正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 部 H 2 6 8 9 1 と、その第 1 部 H 2 6 8 9 1 の軸回りに等間隔の 3 箇所から径方向に延設される 3 箇所の区画壁 H 2 6 8 9 2 と、その区画壁 H 2 6 8 9 2 を挟んで第 1 部 H 2 6 8 9 1 と対向配置される扇形状の第 2 部 H 2 6 8 9 3 と、を主に備える。第 2 部 H 2 6 8 9 3 は、円板状に形成される板の一部を切り欠いた凹欠部 H 2 6 8 9 3 a を有する扇形状に形成され、3 箇所の区画壁 H 2 6 8 9 2 に区画される内の 2 箇所の区画領域の背面側（矢印 B 方向側）を覆って形成され、1 箇所の区画領域の背面側を空けた状態で配設される。また、凹欠部 H 2 6 8 9 3 a が形成される領域において正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 部 H 2 6 8 9 1 は他の部分における板厚よりも厚く形成される。以上のように形成される球発射ユニット H 2 6 1 1 2 a によれば、球発射ユニット H 1 1 2 a により発射され、発射レーン H 1 1 2 a 1 を転動する遊技球が第 1 部 H 2 6 8 9 1 と第 2 部 H 2 6 8 9 3（凹欠部 H 2 6 8 9 3 a 以外の部分）との間を通過する場合には、その遊技球を発射レーン H 1 1 2 a 1 に沿って（即ち、遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 に受け入れず）、遊技領域に送球することができる。即ち、凹部 H

20

30

40

50

8 2 1 a 1 と当接不能となる方向へ案内することができるので、凹部 H 8 2 1 a 1 を利用せず遊技球を送球する態様を形成できる。従って、送球される遊技球が暴れて、遊技球の軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。一方で、球発射ユニット H 1 1 2 a により発射され、発射レール H 1 1 2 a 1 を転動する遊技球が第 1 部 H 2 6 8 1 と第 2 部 H 2 6 8 9 3 の凹欠部 H 2 6 8 9 3 a との間を通過する場合には、その遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 に受け入れて遊技領域に送球することができる。即ち、凹部 H 8 2 1 a 1 と当接可能となる方向へ案内する態様を形成することができる。従って、送球される遊技球の暴れを抑制して、遊技球の軌跡を安定させた態様で遊技球を送球できる。よって、第 1 3 6 実施形態では、経路変更部材 H 2 6 8 9 0 により、凹部 H 8 2 1 a 1 を利用せず遊技球を送球する態様と、凹部 H 8 2 1 a 1 を利用して遊技球を送球する態様とを形成できる。これにより、遊技盤 H 1 3 に送球される遊技球がどちらによって案内された遊技球であるのかを遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

10

#### 【 6 2 5 7 】

次いで、図 1 7 4 4 ( a ) を参照して、第 1 3 7 実施形態における球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、球発射ユニット H 1 1 2 a が枠形成ユニット H 1 2 a の下側ベースユニット H 1 2 c に配設される場合について説明したが、第 1 3 7 実施形態では、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a が遊技盤 H 2 7 0 1 3 に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 4 4 ( a ) は、第 1 3 7 実施形態における内枠 H 2 7 0 1 2 の正面図である。なお、図 1 7 4 4 ( a ) では、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a が配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図 1 7 4 4 ( a ) に示すように、第 1 3 7 実施形態における内枠 H 2 7 0 1 2 は、外枠 H 1 1 ( 図 1 6 1 6 参照 ) と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニット H 1 2 a ( 図 1 6 1 6 参照 ) と、その枠形成ユニット H 1 2 a の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に回動可能に支持される裏パックユニット H 9 4 ( 図 1 6 1 1 参照 ) とを主に備えて形成され、裏パックユニット H 9 4 が正面視で左側 ( 矢印 L 方向側 ) を回動基端側 ( 開閉基端側 ) とし、右側 ( 矢印 R 方向側 ) を回動先端側 ( 開閉先端側 ) として後方へ回動可能とされている ( 図 1 6 1 3 参照 ) 。なお、内枠 H 2 7 0 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、左側 ( 矢印 L 方向側 ) の内面の上下隅部に遊技盤 H 2 7 0 1 3 の左端部を支持する目的の左端支持部 H 1 2 a 1 ( 図 1 6 1 6 参照 ) と、右側 ( 矢印 R 方向側 ) の内面の上下隅部に遊技盤 H 2 7 0 1 3 の右端部を支持する目的の盤面支持装置 H 1 2 a 2 ( 図 1 6 1 6 参照 ) が配設される。遊技盤 H 2 7 0 1 3 は、左端支持部 H 1 2 a 1 にベース板 H 2 7 0 6 0 の左側端部が挿入されつつ内枠 H 2 7 0 1 2 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に押し込まれた後、盤面支持装置 H 1 2 a 2 が操作されて盤面支持装置 H 1 2 a 2 がベース板 H 2 7 0 6 0 の正面と係合する ( ベース板 H 2 7 0 6 0 の正面を支持する ) ことで内枠 H 2 7 0 1 2 の内側に固定される。また、第 1 3 7 実施形態における遊技盤 H 2 7 0 1 3 は、正面視略正方形に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部 H 2 7 0 6 0 a を有するベース板 H 2 7 0 6 0 に、球案内用の多数の釘 ( 図示せず ) や風車 ( 図示せず ) の他、レール H 6 1 , H 6 2 、一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変入賞装置 H 6 5 、スルーゲート H 6 7 、可変表示装置ユニット H 8 0 等 ( 図 1 6 1 5 参照 ) を組み付けて構成される。突出部 H 2 7 0 6 0 a は、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a が配設される領域であり、その球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a から送球される球を受け入れる側の外レール H 6 2 の延長線上に形成される。また、突出部 H 2 7 0 6 0 a が形成される領域の背面側においては、内枠 H 2 7 0 1 2 の下側ベースユニット H 2 7 0 1 2 c に凹部 H 2 7 0 1 2 c 2 が形成され、その凹部 H 2 7 0 1 2 c 2 の内側に突出部 H 2 7 0 6 0 a が配設される。

20

30

40

#### 【 6 2 5 8 】

球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射 ( 打ち出し ) 可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配

50

設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 2 7 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0（図 1 6 8 0 参照）と、を主に備えて形成される。案内手段 H 2 7 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 案内部材 H 2 7 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 2 7 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 2 7 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 2 7 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に沿って形成される背面部 H 2 7 8 2 1 a と、その背面部 H 2 7 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なって形成され第 2 案内部材 H 8 2 2 が正面側に配設される配設部 H 8 2 1 c（図 1 6 8 0 参照）と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側（矢印 U 方向側）から背面部 H 2 7 8 2 1 a の正面側に向かって立設される上方側ガイド部 H 2 7 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 2 7 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側（矢印 B 方向側）の送球面となる部分であり、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 を 2 箇所（図 1 6 8 2（a）参照）に備える。なお、第 1 3 7 実施形態では、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が転動面の影響を受けやすい 2 箇所に形成されるが、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 は 1 箇所であっても 3 箇所以上に形成されていても良い。また、第 1 3 7 実施形態では、複数形成される凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が正面視において同一直線状に形成されるが、それぞれの凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が転動面に対し異なる高さに形成されても良い。さらに、それぞれの凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が正面視において非平行に延設されるものであってよい。また、背面部 H 2 7 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側（矢印 L 方向側）に向かって（発射ルール H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4（図 1 6 8 2（a）参照）に対して）背面側（矢印 B 方向側）に傾斜して正面側（矢印 F 方向側）の側面が形成される。即ち、背面部 H 2 7 8 2 1 a は、遊技盤 H 2 7 0 1 3 の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 は、背面側の凹設底部が発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向に（発射ルール H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4）に対して平行に形成される。即ち、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の背面側（矢印 B 方向側）への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の端部が背面部 H 2 7 8 2 1 a の正面と連なるように形成される。これにより、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の端部で凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の内面に当接する遊技球が凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤 H 2 7 0 1 3 の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。

#### 【 6 2 5 9 】

凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が暴れる）際に、遊技球を凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球が暴れやすくなる部分に形成される。即ち、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 は、転動部 H 8 2 1 b と発射ルール H 1 1 2 a 1 との連結部の上方に亘って形成され、転動部 H 8 2 1 b と発射ルール H 1 1 2 a 1 との連結部により形成される隙間（段差）等により球が弾む（暴れる）場合に、凹部に球を受け入れることで遊技球の送球を安定させることができる。なお、発射ルール H 1 1 2 a 1 は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略 V 字状に凹設される一方、転動部 H 8 2 1 b は、発射ルール H 1 1 2 a 1 のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える（2 点支持となる）ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成（即ち、平面形状に形成される）とされる。そのため、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b とがそれぞれ別の部材から形成される。また、発射位置送球

ユニットH 1 7 0の背面側開口H 1 7 2と正面視において重なる位置では、凹部H 2 7 8 2 1 a 1が非形成とされ、上方側に上方側ガイド部H 2 7 8 2 1 dが形成される。これにより、背面側開口H 1 7 2から発射レーンH 1 1 2 a 1上に送球される遊技球は、上方側ガイド部H 2 7 8 2 1 dと発射レーンH 1 1 2 a 1との対向間を案内される。ここで、背面側開口H 1 7 2から発射レーンH 1 1 2 a 1上に送球される遊技球の発射方向は、遊技球と発射手段H 8 3 0（発射部H 8 3 1）との当接状態に起因するため、発射直後の遊技球は暴れやすく不安定となりやすい。第1 3 7実施形態では、発射直後における位置（背面側開口H 1 7 2と正面視において重なる位置）の背面部H 2 7 8 2 1 aに凹部H 2 7 8 2 1 a 1が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。特に、第1 3 7実施形態では、遊技盤H 2 7 0 1 3に球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aを配設するためにベース板H 2 7 0 6 0の下方側に突出部H 2 7 0 6 0 aが形成される。即ち、ベース板H 2 7 0 6 0は、第1 1 1実施形態におけるベース板H 6 0に比べて上下方向に長く形成される。そのため、球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aをベース板H 2 7 0 6 0に配設した場合には、ベース板H 2 7 0 6 0が前後方向（矢印F - B方向）に撓みやすく、その場合に球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aの配置も前後にずれやすいという問題がある。この場合、球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aの正面側には発射位置送球ユニットH 1 7 0が配設されるため、ベース板H 2 7 0 6 0が正面側に撓む場合には、発射直後における前後方向（矢印F - B方向）の間隔が変更されにくい。ベース板H 2 7 0 6 0が背面側に撓む場合には、ベース板H 2 7 0 6 0のみが背面側に変位して、発射位置送球ユニットH 1 7 0と球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aとの前後の間隔が開くことで、発射直後における遊技球が前後に暴れる可能性が高くなる。

#### 【6 2 6 0】

これに対し、第1 3 7実施形態では、上述したように発射直後（発射位置送球ユニットH 1 7 0からの遊技球の送球位置）における背面部H 2 7 8 2 1 aに凹部H 2 7 8 2 1 a 1が非形成とされることで、前後の空間を狭めて発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制できる。また、発射位置送球ユニットH 1 7 0からの遊技球の送球位置における背面部H 2 7 8 2 1 aに凹部H 2 7 8 2 1 a 1が非形成とされる、即ち、発射位置送球ユニットH 1 7 0の球送球部H 8 8 2 aにより背面側開口H 1 7 2から送球され、背面側開口H 1 7 2から一部が突出される球送球部H 8 8 2 a（図1 6 8 1参照）により発射位置送球ユニットH 1 7 0への遊技球の逆流が規制される領域よりも遊技球の発射方向側に凹部H 2 7 8 2 1 a 1が形成されるので、背面側開口H 1 7 2から突出した球送球部H 8 8 2 aにより前後の空間を狭めやすくできる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。また、上方側ガイド部H 2 7 8 2 1 dは、発射レーンH 1 1 2 a 1との対向面側に段差部H 2 7 8 2 1 d 1が形成され、発射位置側における発射レーンH 1 1 2 a 1からの離間距離（上下幅）よりも、凹部H 2 7 8 2 1 a 1が形成される手前の発射レーンH 1 1 2 a 1からの離間距離が小さくされる。この段差部H 2 7 8 2 1 d 1の段差により、発射手段H 8 3 0により発射された遊技球が上方に暴れた場合においても、転動部H 8 2 1 bと発射レーンH 1 1 2 a 1との連結部の手前で遊技球を下方側に落ち着かせることができる。即ち、遊技球の転動面となる発射レーンH 1 1 2 a 1と対向する位置に配設される上方側ガイド部H 2 7 8 2 1 dに段差部H 2 7 8 2 1 d 1が形成されることで、発射手段H 8 3 0により発射された遊技球が上方側に暴れた状態のまま送球されることを抑制できる。なお、段差部H 2 7 8 2 1 d 1により発射位置側の転動面との間隔を大きくすることにより、発射手段H 8 3 0により発射される球が発射位置で詰まることを抑制できる。さらに、段差部H 2 7 8 2 1 d 1により発射レーンH 1 1 2 a 1からの離間距離が小さくされた部分は、転動部H 8 2 1 b及び発射レーンH 1 1 2 a 1の連結部と対向する位置まで延設される。これにより、転動部H 8 2 1 bと発射レーンH 1 1 2 a 1との連結部で遊技球が上方側に暴れて（遊技球が上方に弾んで）凹部H 2 7 8 2 1 a 1に受け入れられなくなることを抑制できる。その結果、転動部H 8 2 1 bと発射レーンH 1 1 2 a 1との連結部で遊技球が暴れることを抑制しやすくできる。また、第1 3 7実施形態では、凹部H 2 7 8 2 1 a 1が転動部H 8 2 1 bの終端側（発射位置から離

れる側)の上方にも形成される。この2箇所目の凹部H 2 7 8 2 1 a 1は、転動部H 8 2 1 bの終端の前後に亘って形成される共に、発射方向における端部が正面視におけるベース部材H 8 1 0の外縁部まで形成される。

#### 【6 2 6 1】

これにより、転動部H 8 2 1 bを転動して転動部H 8 2 1 bの終端からレールH 6 1, H 6 2の対向間(外レールH 6 2の上部)に向かって送球される遊技球が前後に暴れることを抑制できる。よって、遊技盤H 2 7 0 1 3(ベース板H 2 7 0 6 0)の正面とベース部材H 8 1 0の正面との前後方向(矢印F - B方向)における配置がずれた場合や、遊技盤H 2 7 0 1 3(ベース板H 2 7 0 6 0)とベース部材H 8 1 0との上下方向(矢印U - D方向)における配置がずれた場合に、遊技盤H 2 7 0 1 3(ベース板H 2 7 0 6 0)とベース部材H 8 1 0との境界に形成される段差に遊技球が引っ掛かり(当接して)、遊技球がレールH 6 1, H 6 2の対向間から外れた位置に送球されることを抑制できる。なお、第1 3 7実施形態では、2箇所目の凹部H 2 7 8 2 1 a 1が正面視におけるベース部材H 8 1 0の外縁部まで形成される場合について説明したが、正面視におけるベース部材H 8 1 0の外縁の内側に2箇所目の凹部H 2 7 8 2 1 a 1の発射方向側の端部が設定されるものであっても良い。さらに、2箇所目の凹部H 2 7 8 2 1 a 1がベース部材H 8 1 0の外縁部で背面部H 2 7 8 2 1 aの正面と連なるものでなく、2箇所の凹部H 2 7 8 2 1 a 1がベース部材H 8 1 0の外縁部で背面部H 2 7 8 2 1 aよりも背面側に凹設され、その2箇所目の凹部H 2 7 8 2 1 a 1が、遊技盤H 2 7 0 1 3に凹設した凹部や遊技盤H 2 7 0 1 3に配設された別のベース部材H 8 1 0の凹部に連なる構成とされても良い。また、第1 3 7実施形態では、遊技盤H 2 7 0 1 3に球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aが配設されるので、第1 1 1実施形態における球発射ユニットH 1 1 2 aのように遊技盤H 1 3と別部材に配置されるものに比べて、遊技盤H 2 7 0 1 3に対する球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aの配置のずれを抑えることができる。従って、遊技盤H 2 7 0 1 3と球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aとの間に(球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aから発射される遊技球の送球路上に)段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aから遊技盤H 2 7 0 1 3への遊技球の送球を安定させられる。

#### 【6 2 6 2】

次いで、図1 7 4 4 (b)を参照して、第1 3 8実施形態における球発射ユニットH 2 8 1 1 2 aについて説明する。上記2 7実施形態では、球発射ユニットH 2 7 1 1 2 aの全部が遊技盤H 2 7 0 1 3に配設される場合について説明したが、第1 3 8実施形態では、球発射ユニットH 2 8 1 1 2 aの遊技球の送球部分が遊技盤H 2 8 0 1 3に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図1 7 4 4 (b)は、第1 3 8実施形態における内枠H 2 8 0 1 2の正面図である。なお、図1 7 4 4 (b)では、球発射ユニットH 2 8 1 1 2 aが配設される領域が部分的に拡大されて図示される。図1 7 4 4 (a)に示すように、第1 3 8実施形態における内枠H 2 8 0 1 2は、外枠H 1 1(図1 6 1 6参照)と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニットH 1 2 a(図1 6 1 6参照)と、その枠形成ユニットH 1 2 aの背面側(矢印B方向側)に回動可能に支持される裏パックユニットH 9 4(図1 6 1 1参照)とを主に備えて形成され、裏パックユニットH 9 4が正面視で左側(矢印L方向側)を回動基端側(開閉基端側)とし、右側(矢印R方向側)を回動先端側(開閉先端側)として後方へ回動可能とされている(図1 6 1 3参照)。なお、内枠H 2 8 0 1 2の枠形成ユニットH 1 2 aには、左側(矢印L方向側)の内面の上下隅部に遊技盤H 2 8 0 1 3の左端部を支持する目的の左端支持部H 1 2 a 1(図1 6 1 6参照)と、右側(矢印R方向側)の内面の上下隅部に遊技盤H 2 8 0 1 3の右端部を支持する目的の盤面支持装置H 1 2 a 2(図1 6 1 6参照)が配設される。遊技盤H 2 8 0 1 3は、左端支持部H 1 2 a 1にベース板H 2 8 0 6 0の左側端部が挿入されつつ内枠H 2 8 0 1 2の背面側(矢印B方向側)に押し込まれた後、盤面支持装置H 1 2 a 2が操作されて盤面支持装置H 1 2 a 2がベース板H 2 8 0 6 0の正面と係合する(ベース板H 2 7 0 6 0の正面を支持する)ことで内枠H 2 8 0 1 2の内側に固定される。また、第1 3 8実施形態にお

ける遊技盤 H 2 8 0 1 3 は、正面視略正形状に形成されると共に、下方側の縁部の一部から下方側に向かって突出する突出部 H 2 8 0 6 0 a を有するベース板 H 2 8 0 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール H 6 1 , H 6 2 、一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変入賞装置 H 6 5 、スルーゲート H 6 7 、可変表示装置ユニット H 8 0 等（図 1 6 1 5 参照）を組み付けて構成される。突出部 H 2 8 0 6 0 a は、球発射ユニット H 2 8 1 1 2 a の案内手段 H 2 8 8 2 0 側が配設される領域であり、その球発射ユニット H 2 8 1 1 2 a から送球される球を受け入れる側の外レール H 6 2 の延長線上に形成される。また、突出部 H 2 8 0 6 0 a が形成される領域の背面側においては、内枠 H 2 8 0 1 2 の下側ベースユニット H 2 8 0 1 2 c に凹部 H 2 8 0 1 2 c 2 が形成され、その凹部 H 2 8 0 1 2 c 2 の内側に突出部 H 2 8 0 6 0 a が配設される。 10

### 【 6 2 6 3 】

球発射ユニット H 2 8 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 2 8 8 1 0 と、そのベース部材 H 2 8 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 2 8 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 2 7 8 2 0 と、ベース部材 H 2 8 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 2 8 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0 （図 1 6 8 0 参照）と、を主に備えて形成される。ベース部材 H 2 8 8 1 0 は、ベース板 H 2 8 0 6 0 の突出部 H 2 8 0 6 0 a の正面側に配設される第 1 ベース部材 H 2 8 8 1 4 と、その第 1 ベース部材 H 2 8 8 1 4 の下方側に隣り合う位置に配設され、下側ベースユニット H 2 8 0 1 2 c の収容凹部 H 2 8 0 1 2 c 1 に配設される第 2 ベース部材 H 2 8 8 1 5 とを主に備える。第 1 ベース部材 H 2 8 8 1 4 は、正面視において突出部 H 2 8 0 6 0 a と対応する大きさの板状に形成される。また、第 1 ベース部材 H 2 8 8 1 4 は、正面側に向かって膨出され案内手段 H 2 7 8 2 0 及び当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を配設する基部となる第 1 膨出部 H 8 1 1 （図 1 6 8 0 参照）を備え、正面側に案内手段 H 2 7 8 2 0 及び当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 が配設される。第 2 ベース部材 H 2 8 8 1 5 は、正面視において収容凹部 H 2 8 0 1 2 c 1 と対応する大きさの板状に形成される。また、第 2 ベース部材 H 2 8 8 1 5 は、正面側に向かって膨出して形成され当接手段 H 8 4 0 の第 2 弾性部材 H 8 4 2 を配設する基部となる第 2 膨出部 H 8 1 2 （図 1 6 8 0 参照）と、前後方向（矢印 F - B 方向）に穿設され駆動モータ H 8 5 0 （図 1 6 8 0 参照）の軸部 H 8 5 2 が挿通される貫通孔 H 8 1 3 （図 1 6 8 0 参照）と、を主に備え、正面側に発射手段 H 8 3 0 及び当接手段 H 8 4 0 の第 2 弾性部材 H 8 4 2 が配設され、背面側に駆動モータ H 8 5 0 が配設される。即ち、第 1 3 8 実施形態におけるベース部材 H 2 8 8 1 0 は、第 1 3 7 実施形態におけるベース部材 H 8 1 0 に対して、遊技球を案内する案内手段 H 2 7 8 2 0 と、遊技球を発射する発射手段 H 8 3 0 とが異なる部材（第 1 ベース部材 H 2 8 8 1 4 、第 2 ベース部材 H 2 8 8 1 5 ）に配設される。これにより、第 1 3 7 実施形態における遊技盤 H 2 7 0 1 3 のベース板 H 2 7 0 6 0 に比べて、第 1 3 8 実施形態における遊技盤 H 2 8 0 1 3 のベース板 H 2 8 0 6 0 では、上下方向（矢印 U - D 方向）における長さを短くできる。これにより、ベース板 H 2 8 0 6 0 が前後方向（矢印 F - B 方向）に撓むことを抑制して、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a の配置が前後にずれることを抑制できる。その結果、発射直後における遊技球が前後に暴れることを抑制しやすくできる。なお、案内手段 H 2 7 8 2 0 による遊技球の送球については、第 1 3 7 実施形態における案内手段 H 2 7 8 2 0 と同様であるため、その詳しい説明は省略する。また、第 1 3 8 実施形態では、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の背面側開口 H 1 7 2 と正面視において重なる位置に凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が非形成とされる場合について説明したが、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が非形成とされる領域を切り欠いて、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の背面側開口 H 1 7 2 と対向する位置に遊技盤 H 2 8 0 1 3 （ベース板 H 2 8 0 6 0 ）の正面を配置しても良い。即ち、遊技球の発射当初において、遊技 50



盤 H 2 8 0 1 3 の盤面に沿って遊技球を送球した後で、遊技盤 H 2 8 0 1 3 に配設した案内手段 H 2 7 8 2 0 に遊技球を送球するものであっても良い。なお、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、V 字状に凹設される発射レール H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4 ( 図 1 6 8 2 ( a ) 参照 ) を遊技盤 H 2 8 0 1 3 側へ寄せて形成することで、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が非形成とされる領域を送球される遊技球が遊技盤 H 2 8 0 1 3 と当接するように構成しても良い。この場合には、遊技盤 H 2 8 0 1 3 に遊技球が当接することで遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 が非形成とされる領域を切り欠いた場合には、その切り欠いた領域と隣り合う位置における背面部 H 2 8 8 2 1 a の端部を遊技盤 H 2 8 0 1 3 に向かって傾斜して形成しても良い。これにより、遊技盤 H 2 8 0 1 3 から背面部 H 2 8 8 2 1 a の正面側に送球される場合に、背面部 H 2 8 8 2 1 a と遊技盤 H 2 8 0 1 3 との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 2 8 0 1 3 の遊技球の送球を安定させることができる。なお、背面部 H 2 8 8 2 1 a と遊技盤 H 2 8 0 1 3 との境界に形成される前後方向の段差に引っ掛かることを抑制するために、背面部 H 2 8 8 2 1 a 1 の厚み分、遊技盤 H 1 3 を凹設して、その遊技盤に凹設した凹みに背面部 H 2 8 8 2 1 a 1 を配設して、背面部 H 2 8 8 2 1 a と遊技盤 H 2 8 0 1 3 との境界に前後方向の段差が形成されることを抑制しても良い。

10

#### 【 6 2 6 4 】

次いで、図 1 7 4 5 ( a ) を参照して、第 1 3 9 実施形態における球発射ユニット H 2 9 1 1 2 a について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、正面視において遊技球の発射方向 ( 発射レール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b ) と平行に凹部 H 8 2 1 a 1 が形成される場合について説明したが、第 1 3 9 実施形態では、正面視において遊技球の発射方向と非平行に凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図 1 7 4 5 ( a ) は、第 1 3 9 実施形態における球発射ユニット H 2 9 1 1 2 a の正面図である。図 1 7 4 5 ( a ) に示すように、第 1 3 9 実施形態における球発射ユニット H 2 9 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射 ( 打ち出し ) 可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 2 9 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0 ( 図 1 6 8 0 参照 ) と、を主に備える。案内手段 H 2 9 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に配設される第 1 案内部材 H 2 9 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 2 9 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 2 9 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 2 9 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に沿って形成される背面部 H 2 9 8 2 1 a と、その背面部 H 2 9 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なって形成され第 2 案内部材 H 8 2 2 が正面側に配設される配設部 H 8 2 1 c ( 図 1 6 8 0 参照 ) と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側 ( 矢印 U 方向側 ) から背面部 H 8 2 1 a の正面側に向かって立設され発射位置送球ユニット H 1 7 0 ( 図 1 6 8 1 参照 ) から第 2 案内部材 H 8 2 2 ( 発射レール H 1 1 2 a 1 ) に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部 H 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 2 9 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる ( 遊技球が前後方向に暴れる ) 際に、遊技球を凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。背面部 H 2 9 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側 ( 矢印 B

20

30

40

50

方向側)の送球面となる部分であり、発射レールH 1 1 2 a 1及び転動部H 8 2 1 bの球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部H 2 9 8 2 1 a 1を1箇所備える。

【6 2 6 5】

なお、第1 3 9実施形態では、凹部H 2 9 8 2 1 a 1が1箇所に形成されるが、凹部H 2 9 8 2 1 a 1は2箇所以上の複数個所に形成されていても良い。また、第1 3 9実施形態では、複数形成される凹部H 2 9 8 2 1 a 1が正面視において転動面に対し異なる高さに形成されても良い。また、背面部H 2 9 8 2 1 aは、発射手段H 8 3 0による遊技球の発射方向側(矢印L方向側)に向かって(発射レールH 1 1 2 a 1の頂部H 1 1 2 a 4(図1 6 8 2(a)参照)に対して)背面側(矢印B方向側)に傾斜して正面側(矢印F方向側)の側面が形成される。即ち、背面部H 2 9 8 2 1 aは、遊技盤H 1 3(図1 6 1 5参照)の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部H 2 7 8 2 1 a 1は、背面側の凹設底部が発射手段H 8 3 0による遊技球の発射方向に(発射レールH 1 1 2 a 1の頂部H 1 1 2 a 4)に対して平行に形成される。即ち、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の背面側(矢印B方向側)への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部H 2 9 8 2 1 a 1の端部が背面部H 2 9 8 2 1 aの正面と連なるように形成される。これにより、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の端部で凹部H 2 9 8 2 1 a 1の内面に当接する遊技球が凹部H 2 9 8 2 1 a 1の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤H 1 3の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部H 2 9 8 2 1 a 1は、遊技球の転動面となる発射レールH 1 1 2 a 1及び転動部H 8 2 1 bの上方側に形成され、遊技球の発射方向と反対側の背面部H 2 9 8 2 1 aの端部(遊技球の初期位置側の端部)から発射方向側の背面部H 2 9 8 2 1 aの端部の手前まで延設される。また、凹部H 2 9 8 2 1 a 1は、正面視において発射レールH 1 1 2 a 1と転動部H 8 2 1 bとの連結部に向かうにつれて発射レールH 1 1 2 a 1に対して発射初期位置から上昇傾斜される。一方、凹部H 2 9 8 2 1 a 1は、正面視において発射レールH 1 1 2 a 1と転動部H 8 2 1 bとの連結部から発射終端位置に向かうにつれて転動部H 8 2 1 bに対して下降傾斜される。即ち、発射レールH 1 1 2 a 1の上方では、発射レールH 1 1 2 a 1(遊技球の転動面)に対して凹部H 2 9 8 2 1 a 1が上昇傾斜される一方、転動部H 8 2 1 bの上方では、転動部H 8 2 1 b(遊技球の転動面)に対して凹部H 2 9 8 2 1 a 1が下降傾斜される。なお、発射される遊技球の初期位置に対応する位置(遊技球の発射方向と反対側の端部)の凹部H 2 9 8 2 1 a 1の発射レールH 1 1 2 a 1からの高さは、凹部H 2 9 8 2 1 a 1に遊技球が受け入れられる際に発射レールH 1 1 2 a 1から離間した遊技球が凹部H 2 9 8 2 1 a 1の背面側への凹設底部よりも下面側に当接するように構成される。即ち、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の背面側への凹設底部は、発射レールH 1 1 2 a 1の転動面から遊技球の半径よりも高い位置に設定される。これにより、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向(矢印U-D方向)に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の内面に当接した反力を正面側(矢印F方向側)に跳ね返る成分と、上方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側(矢印F方向側)に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段H 8 3 0により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤H 1 3の遊技領域に送球されることを抑制できる。即ち、第1 3 9実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部H 2 9 8 2 1 a 1が非平行に形成されるので、非平行な凹部H 2 9 8 2 1 a 1に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、第1 3 9実施形態では、凹部H 2 9 8 2 1 a 1の内面に当接した遊技球に転動面から離れる上方側に反力を付与できると共に、発射レールH 1 1 2 a 1(遊技球の転動面)に対して凹部H 2 9 8 2 1 a 1が上昇傾斜されるので、発射レールH 1 1 2 a 1上で遊技球が凹部H 2 9 8 2 1 a 1に受け入れられた場合に、その遊技球に凹部H 2 9 8 2 1 a 1の上昇傾斜に沿って上方に持ち上げることができる。これにより、発射レールH 1 1 2 a 1と転動部H 8 2 1 bとの連結部で遊技球を浮か

せやすくすることができる。

【6266】

ここで、上記したように発射レールH112a1は、発射当初の遊技球が暴れやすいため転動面が略V字状に凹設される一方、転動部H821bは、発射レールH112a1のように転動面を凹設した形状に形成すると、遊技球が転動する際に遊技球と転動面との当接面が増える(2点支持となる)ため、遊技球の転動面に凹設面が非形成(即ち、平面形状に形成される)とされる。そのため、発射レールH112a1と転動部H821bとがそれぞれ別の部材から形成される。よって、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部に段差が形成されやすく、その段差により遊技球が暴れる恐れがある。これに対し、第139実施形態では、発射レールH112a1(遊技球の転動面)に対する凹部H29821a1の上昇傾斜により、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部で遊技球を浮かせやすくすることができるので、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部を越える遊技球が段差に引っ掛かって暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤H13の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部を超えた位置(転動部H821bの上方)における凹部H29821a1が、転動部H821b(遊技球の転動面)に対して下降傾斜されるので、凹部H29821a1の上昇傾斜により転動面から離れた遊技球を凹部H29821a1の下降傾斜により転動面側に向かわせることができる。これにより、発射手段H830により発射される遊技球が凹部H29821a1の上昇傾斜により上下方向に暴れた状態で遊技盤H13の遊技領域に送球されることを抑制できる。また、凹部H29821a1の発射方向側の終端は、転動部H821bの終端よりも手前に設定される。即ち、転動部H821bの終端から遊技盤H13に送球される遊技球は、転動部H821bの転動面に沿って送球される。これにより、転動部H821bの終端から送球される遊技球が凹部H29821a1の下降傾斜の影響を受けることを抑制して、遊技盤H13への遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。さらに、凹部H29821a1は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く(幅が小さく)形成される。これにより、凹部H29821a1に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部H29821a1に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部H29821a1は、遊技球の発射(送球)方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部H29821a1の内側に受け入れた状態(凹部H821a1により支持した状態)に維持しやすくできる。これにより、発射レールH112a1と転動部H821bとを遊技球が転動(通過)している間、その遊技球に対して凹部H29821a1の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤H13への遊技球の送球を安定させることができる。なお、第139実施形態では、凹部H29821a1の終端でのみ幅が狭く形成されるが、凹部H821a1は、全体に亘って溝幅が発射方向に向かって狭く形成されるものであっても良い。なお、正面視において転動部H821bと遊技盤H13のレールH61、H62の間の方には、球発射ユニットH112aから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部H146(図1746、図1614参照)が配設される。即ち、球発射ユニットH112aから発射された遊技球が遊技盤H13に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。

【6267】

第139実施形態では、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部を超えた位置(転動部H821bの上方)における凹部H29821a1が、転動部H821b(遊技球の転動面)に対して下降傾斜され、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部H146に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。また、上記第139実施形態では、発射レールH112a1と転動部H821bとの連結部を超えた位置(転動部H821bの上方)における凹部H29821a1が

、転動部 H 8 2 1 b (遊技球の転動面) に対して下降傾斜される場合について説明したが、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を超えた位置 (転動部 H 8 2 1 b の上方) においては、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 を遊技球の発射方向に平行 (遊技球の転動面と平行) に形成されていても良い (即ち、第 1 1 1 実施形態における、凹部 H 8 2 1 a 1 を第 1 3 9 実施形態における凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 と組み合わせても良い)。この場合には、比較的暴れる要因の少ない、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を超えた位置 (転動部 H 8 2 1 b の上方) で、遊技球の発射方向と平行に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 により遊技球を発射 (送球) 方向に沿って案内することができる。これにより遊技球の軌跡を安定させることができる。なお、上記の説明では、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を超えた位置 (転動部 H 8 2 1 b の上方) における凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 を遊技球の発射方向に平行 (遊技球の転動面と平行) に形成する場合について説明したが、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の手前側が遊技球の発射方向に平行 (遊技球の転動面と平行) に形成されていても良い。この場合には、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部に形成される段差で遊技球が暴れる場合に、発射方向に対して傾斜して形成される凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 により遊技球の暴れを抑制しやすくできると共に、発射方向に対して平行に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 により発射直後の遊技球の暴れを抑制しやすくできる。また、第 1 3 9 実施形態では、発射方向側の終端側に向かうに従って凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 の幅が狭く (幅が小さく) 形成される場合について説明したが、発射方向の終端側に向かうに従って凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 の幅が広く (幅が大きく) 形成されても良い。この場合には、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部を徐々に作用させることができる。即ち、遊技球と凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 との重なり (当接可能な) 面積を徐々に大きくすることができる。これにより、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 への遊技球の衝突により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。即ち、遊技球が当接方向と異なる方向に暴れる (例えば、上側に弾んだり) することを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 への遊技球の送球を安定させることができる。

#### 【 6 2 6 8 】

次いで、図 1 7 4 5 ( b ) を参照して、第 1 4 0 実施形態における球発射ユニット H 3 0 1 1 2 a について説明する。上記第 1 3 9 実施形態では、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が転動面に対して上昇傾斜および下降傾斜して形成される場合について説明したが、第 1 4 0 実施形態では、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 が転動面に対して下降傾斜して形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図 1 7 4 5 ( b ) は、第 1 4 0 実施形態における球発射ユニット H 3 0 1 1 2 a の正面図である。図 1 7 4 5 ( b ) に示すように、第 1 4 0 実施形態における球発射ユニット H 3 0 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側 (矢印 F 方向側) に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射 (打ち出し) 可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 3 0 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側 (矢印 B 方向側) に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0 (図 1 6 8 0 参照) と、を主に備える。案内手段 H 3 0 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側 (矢印 F 方向側) に配設される第 1 案内部材 H 3 0 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 3 0 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 3 0 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 3 0 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側 (矢印 F 方向側) に沿って形成される背面部 H 3 0 8 2 1 a と、その背面部 H 3 0 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なって形成され第 2 案内部材 H 8 2 2 が正面側に配設される配設部 H 8 2 1 c (図 1 6 8 0 参照) と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側 (矢印 U 方向側) から背面部 H 8 2 1 a の正面側に向かって立設され発射

位置送球ユニット H 1 7 0 ( 図 1 6 8 1 参照 ) から第 2 案内部材 H 8 2 2 ( 発射レーン H 1 1 2 a 1 ) に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部 H 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 3 0 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる ( 遊技球が前後方向に暴れる ) 際に、遊技球を凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の内側に受け入れることで、遊技球の送球を安定させるためのガイド部であり、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに形成される。また、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される。

【 6 2 6 9 】

背面部 H 3 0 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) の送球面となる部分であり、発射レーン H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の球の転動方向に沿って背面側に凹設される凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 を 2 箇所備える。また、背面部 H 3 0 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側 ( 矢印 L 方向側 ) に向かって ( 発射レーン H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4 ( 図 1 6 8 2 ( a ) 参照 ) に対して ) 背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に傾斜して正面側 ( 矢印 F 方向側 ) の側面が形成される。即ち、背面部 H 3 0 8 2 1 a は、遊技盤 H 1 3 ( 図 1 6 1 5 参照 ) の盤面に対して正面側の少なくとも一部が傾斜して形成される。一方、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 は、背面側の凹設底部が発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向に ( 発射レーン H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4 ) に対して平行に形成される。即ち、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) への凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅くなるように構成され、発射方向における凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の端部が背面部 H 3 0 8 2 1 a の正面と連なるように形成される。これにより、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の発射方向側の端部に段差ができることを抑制でき、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の端部で凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の内面に当接する遊技球が凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の端部から発射方向に抜け出る際に発射方向と反対方向の抵抗が増大することを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、遊技球の転動面となる発射レーン H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の上方側に形成され、発射レーン H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方に亘って形成される。また、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、正面視において発射レーン H 1 1 2 a 1 側から転動部 H 8 2 1 b 側に ( 遊技球の発射方向に ) 向かって遊技球の転動面に対して下降傾斜して形成される。なお、発射レーン H 1 1 2 a 1 側の凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の端部 ( 遊技球の発射方向と反対側の端部 ) における発射レーン H 1 1 2 a 1 からの高さは、発射レーン H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球の中心よりも高い位置に形成されており、発射レーン H 1 1 2 a 1 の転動面に対して上方側に所定の距離弾んだ遊技球を受け入れる位置に設定される。

【 6 2 7 0 】

また、発射レーン H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部における凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、背面側への凹設底部の位置が転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球の中心と略一致する位置に設定される。これにより、発射レーン H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を越える遊技球が発射レーン H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部に形成された段差に引っ掛かって暴れた場合にその遊技球を凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れられると共に、その受け入れた遊技球を凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の背面側の凹設底部よりも高い位置の内面に当接させることができる。よって、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の内面に当接する遊技球に作用する反力に上下方向 ( 矢印 U - D 方向 ) に向かう方向成分を付与することができる。即ち、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 の内面に当接した反力を正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に跳ね返る成分と、下方側に変位させる成分とに分散することができる。よって、正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に跳ね返る方向成分の反力を弱めつつ、転動面側に向かわせることができる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制しつつ、上下方向に暴れることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。即ち、第 1 4 0 実施形態では、遊技球の送球方向に対して凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 が非平行に形成されるので、非平行な凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 に遊技球を当接させることで遊技球が暴れることを抑制

できる。その結果、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。また、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、発射方向側の終端側に向かうに従って狭く（幅が小さく）形成される。これにより、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 に遊技球が当接して案内される際に、その遊技球を凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 に当接した状態を維持しやすくできる。即ち、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 は、遊技球の発射（送球）方向に向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 の内側に受け入れた状態（凹部 H 8 2 1 a 1 により支持した状態）に維持しやすくできる。これにより、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b とを遊技球が転動（通過）している間、その遊技球に対して凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 の作用を継続させ、遊技球の暴れを抑えやすくできる。その結果、遊技盤 H 1 3 への遊技球の送球を安定させることができる。さらに、正面視において転動部 H 8 2 1 b と遊技盤 H 1 3 のルール H 6 1 , H 6 2 の間の下方には、球発射ユニット H 1 1 2 a から発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部 H 1 4 6 が配設される。即ち、球発射ユニット H 1 1 2 a から発射された遊技球が遊技盤 H 1 3 に到達するまでの送球経路上に分岐する経路が形成される。第 1 4 0 実施形態では、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方に凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 が下降傾斜して形成され、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を超えた遊技球を転動面側に送球することができるので、遊技球が前後方向に暴れることにより転動速度が遅くなり過ぎた場合に、その遊技球をファール球受口部 H 1 4 6 に受け入れることができる。その結果、転動速度が遅すぎる遊技球が遊技領域まで至らず、ファール球となることを抑制できる。その結果、遊技が一時的に停止することを抑制できる。

10

20

#### 【 6 2 7 1 】

次いで、図 1 7 4 5 ( c ) を参照して、第 1 4 1 実施形態における球発射ユニット H 3 1 1 1 2 a について説明する。上記第 1 4 0 実施形態では、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 が転動面に対して下降傾斜しつつ凹設される場合について説明したが、第 1 4 1 実施形態では、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 が転動面に対して直交する方向に突設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図 1 7 4 5 ( c ) は、第 1 4 1 実施形態における球発射ユニット H 3 1 1 1 2 a の正面図である。図 1 7 4 5 ( c ) に示すように、第 1 4 1 実施形態における球発射ユニット H 3 1 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 3 1 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0（図 1 6 8 0 参照）と、を主に備える。案内手段 H 3 1 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 案内部材 H 3 1 8 2 1 と、金属材料から形成される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 3 1 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。第 1 案内部材 H 3 1 8 2 1 は、ベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に沿って形成される背面部 H 3 1 8 2 1 a と、その背面部 H 3 1 8 2 1 a から正面側に向かって立設され遊技球の転動面となる転動部 H 8 2 1 b と、その転動部 H 8 2 1 b に連なって形成され第 2 案内部材 H 8 2 2 が正面側に配設される配設部 H 8 2 1 c（図 1 6 8 0 参照）と、その配設部 H 8 2 1 c よりも上方側（矢印 U 方向側）から背面部 H 8 2 1 a の正面側に向かって立設され発射位置送球ユニット H 1 7 0（図 1 6 8 1 参照）から第 2 案内部材 H 8 2 2（発射ルール H 1 1 2 a 1）に送球される遊技球をガイドする上方側ガイド部 H 8 2 1 d とを主に備える。背面部 H 3 1 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面側（矢印 B 方向側）の送球面となる部分であり、正面視において発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b の遊技球の転動方向と直交する方向に延設されつつ正面側（矢印 F 方向側）に向かって

30

40

50

凸設される凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 を備える。

【 6 2 7 2 】

凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方に形成される。また、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 は、正面側（矢印 F 方向側）に向かって湾曲状に突出されると共に、その湾曲形状が正面視において遊技球の発射方向と直交する方向に延設される。即ち、発射方向に沿って前後方向に平行な平面で切断した凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 の断面は、半円形状に形成される。なお、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 の断面は、半円形状に限られるものではなく、三角形や、矩形に形成されるものであっても良い。また、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 は、詳細には、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方を起点に発射方向側（即ち、遊技球の発射方向と反対側における転動部 H 8 2 1 b の端部上方）に形成される。さらに、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 は、転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球の中心よりも若干高い位置に形成され、転動部 H 8 2 1 b の上部に当接しつつ転動する遊技球が当接しない位置に形成される。以上のように形成される凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 によれば、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を越える遊技球が発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部に形成された段差に引っ掛かって上方側に弾む場合にその遊技球を凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接させることができる。これにより、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接する遊技球に作用する反力が発射方向と反対方向に向かう方向成分を付与することができる。よって、転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球の転動速度を弱めて、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接した遊技球（即ち、上方に弾んだ遊技球）を落ち着かせることができる。従って、発射レール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を越えて送球される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。

10

20

【 6 2 7 3 】

次いで、図 1 7 4 6 ( a ) 及び ( b ) を参照して、第 1 4 2 実施形態における球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a 及び発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 について説明する。上記第 1 3 3 実施形態では、背面部 H 8 2 1 a に凹部 H 8 2 1 a 1 が形成され、背面側ケース H 2 3 8 7 0 に第 2 凹部 H 2 3 8 2 1 が形成される場合について説明したが、第 1 4 2 実施形態では、背面部 H 3 2 8 2 1 a 及び背面側ケース H 3 2 8 7 0 に凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 及び第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 が形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図 1 7 4 6 ( a ) は、第 1 4 2 実施形態における球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a 及び発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 の断面図であり、図 1 6 7 8 の M C M V b 線における断面図と対応し、図 1 7 4 6 ( b ) は、図 1 7 4 6 ( a ) における M C M L X I X b 方向視における球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a の正面図である。図 1 7 4 6 ( a ) 及び図 1 7 4 6 ( b ) に示すように、第 1 4 2 実施形態における球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a は、樹脂材料から形成されるベース部材 H 8 1 0 と、そのベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設されると共に回転して遊技球を遊技領域に発射（打ち出し）可能な発射手段 H 8 3 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球を案内する案内手段 H 3 2 8 2 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の正面側に配設され発射手段 H 8 3 0 の回転基端で発射手段 H 8 3 0 と当接可能に配設される当接手段 H 8 4 0 と、ベース部材 H 8 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され発射手段 H 8 3 0 が回転する駆動力を発生させる駆動モータ H 8 5 0（図 1 6 8 0 参照）と、を主に備える。案内手段 H 3 2 8 2 0 は、樹脂材料から形成されベース部材 H 8 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 1 案内部材 H 3 2 8 2 1 と、金属材料から形成され第 1 案内部材 H 3 2 8 2 1 の正面側に配設される第 2 案内部材 H 8 2 2 とを主に備え、第 1 案内部材 H 3 2 8 2 1 と第 1 膨出部 H 8 1 1 との間に当接手段 H 8 4 0 の第 1 弾性部材 H 8 4 1 を挟んだ状態でベース部材 H 8 1 0 に配設される。背面部 H 3 2 8 2 1 a は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の背面

30

40

50

側（矢印 B 方向側）の送球面となる部分であり、正面側（矢印 F 方向側）に向かって凸設される凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 を遊技球の発射方向に沿って複数個（第 1 4 2 実施形態では 5 個）備える。凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、正面視において略矩形状に形成されると共に、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。

【 6 2 7 4 】

発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 は、正面側（矢印 F 方向側）に配設され正面側開口 H 1 7 1 を有する正面側ケース H 8 6 0 と、その正面側ケース H 8 6 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設され背面側開口 H 1 7 2 を有する背面側ケース H 3 2 8 7 0 と、それら正面側ケース H 8 6 0 および背面側ケース H 3 2 8 7 0 の間に配設される送球手段 H 8 8 0 とを主に備える。背面側ケース H 3 2 8 7 0 は、球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a の背面部 H 3 2 8 2 1 a と対面し、発射手段 H 8 3 0 による発射経路の正面側（矢印 F 方向側）を形成する面が、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側（矢印 L 方向側）に平行に形成されると共に、背面側に向かって突出する第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 を遊技球の発射方向に沿って複数個（第 1 4 2 実施形態では 4 個）備える。第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 は、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球の送球が不安定となる（遊技球が前後方向に暴れる）際に、遊技球を当接させることで遊技球の前後方向の暴れを抑える部分であり、背面側の端面が遊技球の発射方向に沿って背面側に向かって傾斜して形成される。また、第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 は、背面側ケース H 3 2 8 7 0 と対向する背面部 H 3 2 8 2 1 a に形成される複数の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と前後方向に重ならない位置に形成され、遊技球の発射方向において凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 の間に形成される。なお、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成されると共に、正面側または背面側の傾斜面が略 20 度傾斜して形成される。また、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 とは、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球の半径分の高さに位置するように形成され、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球が当接可能とされる。以上のように構成される球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a 及び発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 によれば、発射手段 H 8 3 0 により発射され、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球が前後に暴れる場合に、その遊技球を凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 または第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 に当接させることができる。上述したように凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 とは、発射方向に沿って送球路の内側に向かって傾斜して形成される。そのため、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 または第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 に当接する遊技球は、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 または第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 の傾斜面に沿って転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第 1 4 2 実施形態では、発射方向側における凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 の側面および第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 の側面が発射方向と直交する方向（前後方向）に延設される。これにより、遊技球が発射方向と反対側に流下する場合にその遊技球を発射方向側における凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 の側面または第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 の側面に当接させて遊技球の流下速度を低下させることができる。従って、遊技盤 H 1 3 のルール H 6 1 , H 6 2 に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず（戻り球防止部材 H 6 8 を通過せず）外ルール H 6 2 に沿って球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a 側まで逆流（流下）する場合には、その遊技球の流下速度を低下させることができる。これにより、遊技球が発射初期位置まで流下して、その遊技球が発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 から発射ルール H 1 1 2 a 1 上に送球された第 2 の遊技球（次に発射される遊技球）や発射手段 H 8 3 0 に当接した際の衝撃を小さくできる。その結果、衝突音を小さくして不具合が起きた際の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。また、第 2 の遊技球（次に発射される遊技球）に当接した際の衝撃を小さくすることで、第 2 の遊技球が発射初期位置からずれた位置に跳ねることを抑制でき、第 2 の遊技球の送球が不安定となることを抑制できる。また



、第142実施形態では、発射方向において転動部H821bを超えた位置に凸部H32821a2と第2凸部H32872とが配置される。これにより、逆流する遊技球が転動部H821bまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることができる。ここで、正面視において転動部H821bと遊技盤H13のルールH61、H62の間の方には、球発射ユニットH112aから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として受け入れるファール球受口部H146が配設される。従って、逆流（流下）する遊技球が転動部H821bまで流下する前に遊技球の流下速度を低下させることで、逆流した遊技球をファール球受口部H146に案内することができる。これにより、逆流する遊技球が発射初期位置（遊技球を発射する送球路）まで流下して、第2の遊技球（次に発射される球）と当接することを抑制できる。その結果、球発射ユニットH112aから発射された遊技球が遊技領域まで至らなかった場合でも、第2の球の送球を安定させることができる。その結果、球の送球が不安定となり遊技が一時的に停止することを抑制できる。なお、逆流した遊技球をファール球受口部H146に案内するために凸部H32821a2の発射方向側の側面をファール球受口部H146側に向く（ファール球受口部H146に対向する方向に向く）傾斜面として形成したり、凸部H32821a2の全体を遊技球の発射（送球）方向に対して傾斜する方向に延設しても良い。

10

#### 【6275】

次いで、図1746(c)を参照して、第143実施形態における凸部H33821a2について説明する。上記第142実施形態では、凸部H32821a2が正面視略矩形に形成される場合について説明したが、第143実施形態では、凸部H33821a2が正面視略三角形に形成される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には、同一の符号を付してその詳しい説明は省略する。図1746(c)は、第143実施形態における球発射ユニットH33112aの正面図であり、図1746(a)のMCLXIXb方向視における正面図と対応する。なお、第143実施形態では、第142実施形態における球発射ユニットH32112aの凸部H32821a2の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第143実施形態における凸部H33821a2は、正面視において略三角形に形成され、そのうちの第1辺H33821a3が転動面と平行に形成されると共に、第2辺H33821a4が第1辺H33821a3の発射方向側の端部から転動面（転動部H821b）に向かって発射方向と直交する方向に延設され、残りの第3辺H33821a5がそれら2辺の端部同士を連結する方向に延設され、発射方向に沿って下降傾斜する形状とされる。また、第1辺H33821a3が、発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第2辺H33821a4の下端（転動部H821b側の端部）が発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成される。さらに、凸部H33821a2は、正面側の端面が遊技球の発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部H33821a2よれば、発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球が前後に暴れて凸部H33821a2に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段H830により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤H13の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤H13の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第143実施形態における凸部H33821a2によれば、第1辺H33821a3が、発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球の中心よりも転動面から離れる位置に形成されると共に、第2辺H33821a4の下端（転動部H821b側の端部）が発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球の中心よりも転動面に近い位置に形成されるので、発射ルールH112a1及び転動部H821bを転動する遊技球が上下に暴れて（上方に跳ねて）凸部H33821a2に当接した場合に、その遊技球を下方側に向けて送球することができる。よって、発射手段H830により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤H13の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤H13の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお

20

30

40

50

、遊技盤 H 1 3 のルール H 6 1 , H 6 2 に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず ( 戻り球防止部材 H 6 8 を通過せず ) 外ルール H 6 2 に沿って球発射ユニット H 3 3 1 1 2 a 側まで逆流 ( 流下 ) する場合については、第 1 4 2 実施形態における凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第 1 4 3 実施形態においては、球発射ユニット H 3 3 1 1 2 a の正面側に配設される発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 の第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 が、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 を前後方向に反転した形状に形成され、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 と同様に、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、第 1 4 3 実施形態では、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 が正面視において略三角形形状に形成される場合について説明したが、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 が正面視において四角形状に形成され、そのうちの一片が転動面に対して傾斜する方向に形成されても良い。この場合も同様に、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

10

#### 【 6 2 7 6 】

次いで、図 1 7 4 6 ( d ) を参照して、第 1 4 4 実施形態における凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 について説明する。上記第 1 4 2 実施形態では、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 が発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b から離間して形成される場合について説明したが、第 1 4 4 実施形態では、凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 が発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b に連続して形成される。図 1 7 4 6 ( d ) は、第 1 4 4 実施形態における球発射ユニット H 3 4 1 1 2 a の正面図であり、図 1 7 4 6 ( a ) の M C M L X I X b 方向視における正面図と対応する。なお、第 1 4 4 実施形態では、第 1 4 2 実施形態における球発射ユニット H 3 2 1 1 2 a の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 の形状が異なるだけであるので、その他の詳しい説明は省略する。第 1 4 4 実施形態における凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 は、正面視において発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b と連なる ( 隣り合う ) 位置から発射方向と直交する方向に延設され、上方側が発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球よりも高い位置に設定される ( 即ち、送球経路の上下方向全域に亘って延設される ) 。また、凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 は、断面が略三角形形状に形成され、正面側の端面が発射方向に沿って正面側に向かって傾斜して形成される。以上のように形成される凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 よれば、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球が前後に暴れて凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 に当接した場合に、その遊技球を正面側の傾斜面により転動面の前後方向における中央部に寄せられる。従って、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。また、第 1 4 4 実施形態における凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 によれば、送球経路の上下方向全域に亘って延設されるので、発射ルール H 1 1 2 a 1 及び転動部 H 8 2 1 b を転動する遊技球が上下に暴れる ( 上方に跳ねる ) 場合でも凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 に当接させることができる。即ち、前後に暴れる遊技球が凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 に当接せずに送球されることを抑制できる。よって、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が上下方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。なお、遊技盤 H 1 3 のルール H 6 1 , H 6 2 に送球された遊技球が遊技領域まで送球されず ( 戻り球防止部材 H 6 8 を通過せず ) 外ルール H 6 2 に沿って球発射ユニット H 3 4 1 1 2 a 側まで逆流 ( 流下 ) する場合については、第 1 4 2 実施形態における凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 と同様であるので、その詳しい説明については省略する。また、第 1 4 4 実施形態においては、球発射ユニット H 3 4 1 1 2 a の正面側に配設される発射位置送球ユニット H 3 2 1 7 0 の第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 が、凸部 H 3 3 8 2 1 a 2 を前後方向に反転した形状に形成され、凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 と同様に、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向および上下方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、上記第 1 4 4 実施形態では、凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 の断面が略三角形形状に形成される場合について説明したが、凸部 H 3 4 8 2 1

20

30

40

50

a 2 の断面形状が半円形に形成されるものであっても良い。この場合も同様に、凸部 H 3 4 8 2 1 a 2 に当接する遊技球を転動面の中央部に寄せることができる。

【 6 2 7 7 】

次いで、図 1 7 4 7 を参照して、第 1 4 5 実施形態における上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a について説明する。上記第 1 2 6 実施形態では、球抜きレバー H 1 6 0 5 2 が操作された場合に上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a から基板ユニット H 1 6 3 4 4 が張り出される場合について説明したが、第 1 4 5 実施形態では、シリンダ錠 H 2 0 の開錠操作により上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a から基板ユニット H 1 6 3 4 4 が張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 4 7 ( a ) 及び ( b ) は、第 1 4 5 実施形態における正面枠 H 3 5 0 1 4 の正面模式図である。なお、図 1 7 4 7 ( a ) では、基板ユニット H 1 6 3 4 4 が上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a の内側に退避した退避状態が図示され、図 1 7 4 7 ( b ) では、基板ユニット H 1 6 3 4 4 が上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a から張り出した張出状態が図示される。なお、図 1 7 4 7 ( a ) 及び ( b ) では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図 1 7 4 7 に示すように、第 1 4 5 実施形態における正面枠 H 3 5 0 1 4 は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) と、その本体枠 H 1 4 d に配設され、その本体枠 H 1 4 d の上方側 ( 矢印 U 方向側 ) の正面に配設される上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a と、その上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a の左右 ( 矢印 L - R 方向 ) の両側から下方 ( 矢印 D 方向側 ) に向けて延設される左側装飾ユニット H 1 4 b 及び右側装飾ユニット H 1 4 c と、本体枠 H 1 4 d の下方側の正面を覆う上下皿ユニット H 1 5 と、本体枠 H 1 4 d を介して上下皿ユニット H 1 5 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に配設される通路形成ユニット H 1 4 0 ( 図 1 6 1 7 参照 ) と、その通路形成ユニット H 1 4 0 の背面側に配設される発射位置送球ユニット H 1 7 0 ( 図 1 6 1 7 参照 ) とを主に備えて構成され、内枠 H 1 2 ( 図 1 6 1 6 参照 ) に回動可能に取り付けられている。なお、正面枠 H 3 5 0 1 4 には、内枠 H 1 2 ( 図 1 6 1 4 参照 ) に配設される際に内枠 H 1 2 の係合片 H 1 2 f ( 図 1 6 1 4 参照 ) が係合可能な開口 ( 図示しない ) が本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) に形成される。正面枠 H 3 5 0 1 4 と内枠 H 1 2 とは、係合片 H 1 2 f が係合されることで、内枠 H 1 2 に対する正面枠 H 3 5 0 1 4 の開放が規制される。なお、係合片 H 1 2 f の係合の解除は、シリンダ錠 H 2 0 の鍵穴 H 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行い係合片 H 1 2 f を持ち上げることで解除される。第 1 4 5 実施形態における上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4 a は、本体枠 H 1 4 d ( 図 1 6 1 7 参照 ) の正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に締結固定されるベースユニット H 3 1 0 ( 図 1 6 2 0 参照 ) と、そのベースユニット H 3 1 0 の正面側に配設される化粧ユニット H 1 6 3 2 0 とを主に備える。化粧ユニット H 1 6 3 2 0 は、背面側 ( 矢印 B 方向側 ) が開放される箱状に形成される装飾ユニット H 3 3 0 と、その装飾ユニット H 3 3 0 の内側に配設される発光ユニット H 1 6 3 4 0 ( 図 1 7 3 3 参照 ) 及び一对の音伝達ユニット H 3 5 0 ( 図 1 6 2 2 参照 ) とを主に備える。

【 6 2 7 8 】

発光ユニット H 1 6 3 4 0 は、正面板 H 3 3 1 の背面側 ( 矢印 B 方向側 ) に締結固定される取付部材 H 3 4 1 と、その取付部材 H 3 4 1 の背面側に上下方向に変位可能な状態で配設される基板ユニット H 1 6 3 4 4 と、その基板ユニット H 1 6 3 4 4 及び取付部材 H 3 4 1 との背面側を覆う覆設部材 H 3 4 3 とを主に備える。基板ユニット H 1 6 3 4 4 は、光を出射する LED ( 発光ダイオード ) H 3 4 2 a が正面側 ( 矢印 F 方向側 ) に複数個配設される基板部材 H 3 4 2 と、その基板部材 H 3 4 2 の正面側を覆う正面カバー H 1 6 3 4 5 と、基板部材 H 3 4 2 の背面側を覆う背面カバー H 1 6 3 4 6 と、その背面カバー H 1 6 3 4 6 の背面側に連結される伝達部材 H 1 6 3 4 7 とを主に備える。なお、第 1 4 5 実施形態における伝達部材 H 1 6 3 4 7 には、金属性の連結部材 H 3 5 3 4 7 が連結され、その反対側の端部が係合片 H 1 2 f の上方に当接した状態で配設される。従って、係合片 H 1 2 f が上方に変位される ( 即ち、シリンダ錠 H 2 0 が開錠される ) ことに伴って伝達部材 H 1 6 3 4 7 を上方に変位可能とされる。また、上側装飾ユニット H 3 5 0 1 4

aの上面板H332には、伝達部材H16347が上方に変位した場合に、伝達部材H16347の下面と係合して、伝達部材H16347を支持可能な係合片H35331cが配設される。これにより、伝達部材H16347が上方に変位され、基板ユニットH16344が上方に張り出した状態で基板ユニットH16344をその張り出した位置に維持することができる。なお、係合片H35331cの動作態様については、上記第125実施形態における係合片H15543と同様であるので、その詳しい説明は省略する。以上のように構成される第145実施形態における正面枠H35014によれば、正面枠H35014を内枠H12から開放する際に基板ユニットH16344を上方から突出させることができるので、正面枠H35014（上側装飾ユニットH35014a）の上部に物が乗っていた場合に、正面枠H35014を内枠H12から開放する前に正面枠H35014（上側装飾ユニットH35014a）の上部に乗せられたものを移動させる（落とす）ことができる。これにより、パチンコ店において正面枠H35014を内枠H12（図1614参照）から開放する際に、正面枠H35014（上側装飾ユニットH35014a）の上部に物が乗せられていることを作業者に認識させることができる。従って、正面枠H35014を内枠H12から開放した際に、物が遊技領域内に落下することを抑制でき、遊技領域内に物が落下することでパチンコ機H10（図1610参照）が破損する（特に飲料等の液体が流入して電氣的な制御基板に不具合が起こる）ことを抑制できる。また、内枠H12（図1614参照）から正面枠H35014を開放する際に基板ユニットH16344を張り出させ、その張出状態を係合片H35331cにより維持することができるので、パチンコ店にて正面枠H35014を内枠H12から取り外して床面に仮置きする場合には、内枠H12から正面枠H35014を取り外した際に基板ユニットH16344を張り出した状態にさせやすくできる。これにより、内枠H12から正面枠H35014を取り外した後で、基板ユニットH16344を上側装飾ユニットH35014aから張り出す作業を不要とできる。その結果、内枠H12から正面枠H35014を取り外した際に正面枠H35014をすぐに仮置きさせることができ、正面枠H35014を内枠H12から取り外す作業を簡易にできる。上記第145実施形態では、係合片H35331cを正面枠H35014の外方から操作可能に構成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、係合片H35331cの操作部分を上側装飾ユニットH35014aの内部に配置して、遊技者の操作を不能としパチンコ店の作業員（店員）のみが操作可能としても良い。この場合、正面枠H35014が内枠H12（図1614参照）に対して不正に開放された場合に、基板ユニットH16344を上側装飾ユニットH35014aから張り出させることができるので、パチンコ店の作業員（店員）に不正に開放され不正がされた可能性があることを認識させやすくできる。その結果、遊技者の不正を抑制しやすくできる。

#### 【6279】

次いで、図1748を参照して、第146実施形態における内枠H36012について説明する。上記第125実施形態では、球抜きレバーH16052が操作された場合に上側装飾ユニットH16014aから基板ユニットH16344が張り出される場合について説明したが、第146実施形態では、ケースレールH132の遊技球の送球が停止された場合にタンクH36130の内方から張出部材H36130aが張り出される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1748(a)及び(b)は、第146実施形態における内枠H12の背面模式図である。なお、図1748(a)では、タンクH36130の内方に張出部材H36130aが退避した退避状態が図示され、図1748(b)では、タンクH36130の内方から張出部材H36130aが張り出された状態が図示される。なお、図1748(a)及び(b)では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1748に示すように、第146実施形態における内枠H36012は、外枠H11（図1612参照）と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニットH12aと、その枠形成ユニットH12a（図1611参照）の背面側（矢印B方向側）に回動可能に支持される裏パックユニットH94とを主に備えて形成され、裏パックユニットH94が正

面視で左側（矢印L方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印R方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図1613参照）。また、内枠H36012の背面側には、裏パックユニットH94の最上部に位置して上方に開口したタンクH36130と、そのタンクH36130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールH131と、タンクレールH131の下流側に縦向きに連結されるケースレールH132と、ケースレールH132の最下流部に設けられ、払出モータH216（図1619参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置H133（図1616参照）とを備えている。タンクH36130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置H133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。また、タンクH36130は、その内縁部に沿って形成される略棒状の張出部材H36130aがタンクH36130の内縁に沿って上下方向に変位可能に配設される。また、張出部材H36130aには、駆動力が伝達される伝達部H36130a1が連結され、その伝達部H36130a1がタンクH36130の下面の一部に形成された開口（図示しない）を介してタンクH36130の下方側に突出される。伝達部H36130a1は、後述する連結部材H36132bの一端に連結されるスライド板H36132cの傾斜面に下面が当接されスライド板H36132cに支持され、スライド板H36132cがスライド変位されることで、傾斜面によって上方側にスライド変位可能とされる。ケースレールH132は、パチンコ機H10のメンテナンス時などに送球を停止する送球停止レバーH132aを備え、変位可能に構成される送球停止レバーH132aをケースレールH132の送球経路内に変位させることで、遊技球の送球を一時的に停止可能に構成される。第146実施形態における送球停止レバーH132aには、反対側にスライド板H36132cが配設された連結部材H36132bが連結される。よって、送球停止レバーH132aが操作され、送球が停止された場合にスライド板H36132cをスライド変位させることができる。この場合、上記したように、スライド板H36132cのスライド変位により張出部材H36130aの伝達部H36130a1が上方に変位可能とされる。よって、第146実施形態では、ケースレールH132の遊技球の送球を送球停止レバーH132aにより停止した場合に、張出部材H36130aをタンクH36130から張り出させることができる。このタンクH36130からの張出部材H36130aの張出変位により、タンクH36130の貯留空間を大きくすることができる。従って、ケースレールH132を送球を停止した後で、遊技ホールの島設備からタンクH36130に遊技球が供給され続けた場合に、タンクH36130の遊技球が溢れることを抑制できる。また、タンクH36130の張出部材H36130aにより高くすることができるので、遊技ホールの島設備からタンクH36130に遊技球が供給された際に、遊技球がタンクH36130の外方に飛び出ることを張出部材H36130aにより規制できる。なお、遊技球がタンクH36130に貯留された状態からケースレールH132の送球を許容した場合には、その送球に伴ってタンクH36130に貯留された遊技球を送球させることができる。これにより、タンクH36130に遊技球が貯留された状態から張出部材H36130aをタンクH36130の内側に退避した場合に遊技球がタンクH36130から溢れることを抑制できる。また、第146実施形態では、張出部材H36130aの上方側への張出し距離は、内枠H36012が配設される外枠H11（図1612参照）の外形よりも先端が外側へ突出させる。これにより、外枠H11に対して内枠H36012を開放してメンテナンスのためケースレールH132の送球を送球停止レバーH132aにより停止した場合に、送球停止レバーH132aを戻し忘れて内枠H36012が閉鎖されることを抑制できる。即ち、送球停止レバーH132aによりケースレールH132の送球を停止した状態では、外枠H11に対する内枠H12の閉鎖が張出部材H36130aにより規制される。その結果、遊技ができない（遊技球が送球されない）状態で、外枠H11に対して内枠H12が閉鎖され遊技可能な状態として放置される（遊技者が遊技を開始可能な状態とされる）ことを抑制できる。

#### 【6280】

次いで、図1749を参照して、第147実施形態における上側装飾ユニットH370

10

20

30

40

50

14 a について説明する。上記第 119 実施形態では、上面板 H 9 3 3 2 の正面側縁部に沿って配設した網部材 H 9 3 3 2 e の開口を介して第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放する（網部材 H 9 3 3 2 e の開口を介して第 1 連通路 H 3 0 0 C と外部空間とを連通する）場合について説明したが、第 120 実施形態では、開口が非形成の板部材 H 3 7 3 3 2 h を上面板 H 9 3 3 3 に備える場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1749 (a) は、第 147 実施形態における上側装飾ユニット H 3 7 0 1 4 a の断面模式図であり、図 1723 (a) の M C M X L V I I a 線における断面に対応し、図 1749 (b) は、上側装飾ユニット H 3 7 0 1 4 a の断面模式図であり、図 1723 (b) の M C M X L V I I b 線における断面に対応する。なお、図 1749 (a) では、第 1 連通路 H 3 0 0 C が上面板 H 3 7 3 3 2 により閉鎖された状態が図示され、N 14 (b) では、第 1 連通路 H 3 0 0 C が上面板 H 3 7 3 3 2 により開放された状態が図示される。また、図 1749 では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図 1749 に示すように、第 147 実施形態における上側装飾ユニット H 3 7 0 1 4 a は、本体枠 H 14 d (図 1617 参照) の正面側（矢印 F 方向側）に締結固定されるベースユニット H 310 と、そのベースユニット H 310 の正面側に配設される化粧ユニット H 37320 とを主に備える。化粧ユニット H 37320 は、第 111 実施形態における装飾ユニット H 330 (図 1621 参照) のように背面側（矢印 B 方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニット H 37330 と、その装飾ユニット H 37330 の内側に配設される発光ユニット H 340 及び一対の音伝達ユニット H 350 (図 1621 参照) とを主に備えて形成される。装飾ユニット H 37330 は、ベースユニット H 310 の正面側（矢印 F 方向側）に所定の間隔（上面板 H 37332、下面板 H 333、左面板 H 9334 (図 1723 参照) 及び右面板 H 9336 (図 1723 参照) を配設するための間隔) を隔てて配設される正面板 H 331 と、その正面板 H 331 の上方側（矢印 U 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 331 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される上面板 H 37332 と、正面板 H 331 の下方側（矢印 D 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 331 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設される下面板 H 333 と、正面板 H 331 の左側（矢印 L 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 331 の背面側（矢印 B 方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板 H 37332 及び下面板 H 333 の左側（矢印 L 方向側）端部を連結する左面板 H 9334 (図 1723 参照) と、正面板 H 331 の右側（矢印 R 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 331 の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板 H 37332 及び下面板 H 333 の右側（矢印 R 方向側）端部を連結する右面板 H 9336 (図 1723 参照) と、上面板 H 37332 を変位させる駆動力を付与する駆動ユニット H 9337 とを主に備える。上面板 H 37332、下面板 H 333、左面板 H 9334、及び、右面板 H 9336 は、正面板 H 331 の背面側（矢印 B 方向側）に、発光ユニット H 340 及び音伝達ユニット H 350 (図 1621 参照) を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板 H 331 の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板 H 37332 及び下面板 H 333 の両端がそれぞれ左面板 H 9334 及び右面板 H 9336 (図 1723 参照) により連結される。上面板 H 37332 は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板 H 9332 d と、それら一対の側面板 H 9332 d の対向間に配設される板部材 H 37332 h と、背面側（矢印 B 方向側）の左右方向（矢印 L - R 方向）両外側から円柱状に突出される軸部 H 9332 f とを主に備える。なお、第 147 実施形態における上面板 H 37332 には、第 111 実施形態における上面板 H 332 の正面側凸部 H 332 a、背面側凸部 H 332 b、及び、締結部 H 332 c が非形成とされる。これにより、第 147 実施形態では、上面板 H 37332 を正面板 H 331 に対して回転させることが可能となる。板部材 H 37332 h は、上面板 H 37332 を回転させた際に上側装飾ユニット H 37014 a (側面板 H 9332 d の対向間の空間 H 9332 d 2) に不正な部材が挿入されることを抑制する部材であり、第 1 連通路 H 300 C の背面側（矢印 B 方向側）の内壁（内面）に沿う位置に形成される。また、板部材 H 37

10

20

30

40

50

332hは、一对の側面板H9332dの正面側端部どうしを繋いで形成される。なお、第147実施形態では、上面板H37332の下面から板部材H37332hが突出され、上面板H37332と一体の樹脂材料で板部材H37332hが形成されるが、板部材H37332hを上面板H37332と別体の樹脂材料で形成しても良い。この場合には、上面板H37332に対する板部材H37332hの取付位置に若干の調整幅を持たせることが好ましい。これによれば、第1連通路H300Cの形成位置が製造誤差等によりずれたとしても上面板H37332の取付位置を調整することが可能となり、側面板H9332dの対向間の空間H9332d2に隙間ができることを抑制できる。

#### 【6281】

次いで、第147実施形態における上面板H37332の変位について説明する。なお、ソレノイドH9337aの駆動により上面板H37332が軸部H9332fを中心に回転する変位については、第119実施形態に上面板H9332と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図1749(a)に示すように、第1連通路H300Cの上部に沿って上面板H37332が配設され、第1連通路H300Cを上面板H37332の下面が塞ぐ状態では、第1連通路H300Cの背面側の内面に沿って板部材H37332hが配設される。この状態から図1749(b)に示すように、上面板H37332が軸部H9332fを中心に上方側に回転された状態では、第1連通路H300Cの上方側と上面板H37332との間に空間が形成される。これにより、第1連通路H300Cを開放する(第1連通路H300Cと外部空間とを連通する)ことができる。一方、上面板H37332の板部材H37332hは、区画壁H343bの上端と板部材H37332hの下端とが前後方向(矢印F-B方向)に隣り合う位置に配置され、一对の側面板H9332dの対向間に形成される空間H9332d2と外部空間とが非連通とされる。これにより、上面板H37332を回転させた際に上側装飾ユニットH37014a(側面板H9332dの対向間の空間H9332d2)に不正な部材が挿入されることを抑制できる。また、板部材H37332hは、第1連通路H300Cの背面側の側面と連なって位置する(一对の側面板H9332dの対向間に形成される空間H9332d2と外部空間とが板部材H37332hにより非連通とされる)ので、第1連通路H300Cに放音される音が空間H9332d2側に回り込むことを抑制できる。これにより、第111実施形態における上面板H9332に比べて第1連通路H300Cから外部空間に効率的に音を放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。なお、第147実施形態における上面板H37332の変位タイミングについては、第119実施形態と同様であるので、その詳しい説明は省略する。

#### 【6282】

次いで、図1750を参照して、第148実施形態における上側装飾ユニットH38014aについて説明する。上記第147実施形態では、上側装飾ユニットH37014aの上部に樹脂の板部材から形成される上面板H37332が配設される場合について説明したが、第148実施形態では、上側装飾ユニットH38014aの上部に発光手段を有する光照射ユニットH38336が配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1750(a)は、第148実施形態における上側装飾ユニットH38014aの断面模式図であり、図1723(a)のMCMXLVIIa線における断面に対応し、図1750(b)は、上側装飾ユニットH38014aの断面模式図であり、図1723(b)のMCMXLVIIb線における断面に対応する。なお、図1750(a)では、第1連通路H300Cが発光ユニットH37336により閉鎖された状態が図示され、N16(b)では、第1連通路H300Cが光照射ユニットH38336の変位により開放された状態が図示される。また、図1750では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1750に示すように、第148実施形態における上側装飾ユニットH38014aは、本体枠H14d(図1617参照)の正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH38320とを主に備える。化粧ユニットH38320は、第111実施形態における装飾ユ

ニットH330(図1621参照)のように背面側(矢印B方向側)が開放した箱状に形成される装飾ユニットH38330と、その装飾ユニットH38330の内側に配設される発光ユニットH38340及び一对の音伝達ユニットH350(図1621参照)とを主に備えて形成される。装飾ユニットH38330は、ベースユニットH310の正面側(矢印F方向側)に所定の間隔(光照射ユニットH38336、下面板H333、左面板H9334(図1723参照)及び右面板H9336(図1723参照)を配設するための間隔)を隔てて配設される正面板H331と、その正面板H331の上方側(矢印U方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される光照射ユニットH38336と、正面板H331の下方側(矢印D方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される下面板H333と、正面板H331の左側(矢印L方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットH38336及び下面板H333の左側(矢印L方向側)端部を連結する左面板H9334(図1723参照)と、正面板H331の右側(矢印R方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側に隣り合う位置に配設され、光照射ユニットH38336及び下面板H333の右側(矢印R方向側)端部を連結する右面板H9336(図1723参照)と、光照射ユニットH38336を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットH9337とを主に備える。光照射ユニットH38336、左面板H9334、及び、右面板H9336は、正面板H331の背面側(矢印B方向側)に、発光ユニットH340及び音伝達ユニットH350を配設するための空間を形成(区画)するための部材であり、正面板H331の縁部に沿う形状に形成されると共に、光照射ユニットH38336及び下面板H333の両端がそれぞれ左面板H9334及び右面板H9336により連結される。

#### 【6283】

光照射ユニットH38336は、LED(発光ダイオード)H38336a1を有し光を発光可能に構成される基板部材H38336aと、その基板部材H38336aの発光側に配設される第1ケース部材H38336bと、基板部材H38336aを第1ケース部材H38336bとの間に挟む態様で配設される第2ケース部材H38336cとを主に備える。第1ケース部材H38336bは、基板部材H38336aに配設した基板部材H38336aのLEDH38336a1から出射される光を透過可能な樹脂材料から形成される。これにより、基板部材H38336aから出射される光を第1ケース部材H38336b側から出射可能とされる。なお、LEDH38336a1の光の照射方向は、基板部材H38336aの配設面と直交する方向に設定されており、第148実施形態においては、光照射ユニットH38356が第1連通路H300Cの上方を覆設する状態(図1750(a)に示す状態)の場合に、下方側(矢印D方向側)に向けて設定されており、光照射ユニットH38356が第1連通路H300Cを開放する状態(図1750(b)に示す状態)の場合に、下方側から若干前方側(矢印F方向側)に傾いた方向に向けて設定される。第2ケース部材H38336cは、上側装飾ユニットH38014aの上方を覆う板部材であり、第1ケース部材H38336b及び基板部材H38336aよりも上面視における外形が大きく形成される。また、第2ケース部材H38336cは、左右方向(矢印L-R方向)両端部に下方側に向かって延設される側面板H9332dと、それら一对の側面板H9332dの対向間に配設される板部材H37332hと、背面側(矢印B方向側)の左右方向(矢印L-R方向)両外側から円柱状に突出される軸部H9332fとを主に備える。なお、第148実施形態における第2ケース部材H38336cには、第111実施形態における上面板H332の正面側凸部H332a、背面側凸部H332b、及び、締結部H332cが非形成とされる。これにより、第38施形態では、光照射ユニットH38336を正面板H331に対して回転させることが可能となる。

#### 【6284】

また、第2ケース部材H38336cには、下面から板部材H37332hが突出され



、第2ケース部材H38336cと一体の樹脂材料で板部材H37332hが形成される。なお、第2ケース部材H38336cと板部材H37332hとを別体の樹脂材料から形成しても良い。発光ユニットH38340は、正面板H331の背面側(矢印B方向側)に締結固定される取付部材H341と、その取付部材H341の背面側を覆う覆設部材H38343とを主に備える。覆設部材H38343は、正面視において取付部材H341と略同一の形状に形成され、背面側(矢印B方向側)から挿通される螺子により取付部材H341に締結される。また、覆設部材H38343は、正面視における中央部が背面側(矢印B方向側)に向かって膨出し、正面側(矢印F方向側)の中央部が開口する箱状に形成される。また、覆設部材H38343は、光を非透過であって光の反射率の高い白色の樹脂材料から形成されると共に、下方側(矢印D方向側)の内面が背面側(矢印B方向側)に向かって上方側(矢印U方向側)に傾斜して形成される。これにより、LEDH38336a1から照射される光を反射して正面板H331側に照射可能とされる。さらに、覆設部材H38343は、正面視における上方側(矢印U方向側)の側面から上方に向かって立設される区画壁H343bと、光照射ユニットH38336の閉鎖時においてLEDH38336a1と対向する位置に開口される上方側開口部H38343c及び下方側開口部H38343dとを備え、上側装飾ユニットH38014aを組み立てた際に(第1連通路H300Cの上方を光照射ユニットH38336で塞いだ(覆設した)状態では)区画壁H343bの先端部が光照射ユニットH38336の第2ケース部材H38336cに当接される。上方側開口部H38343cは、主に第1連通路H300Cを覆設した状態における光照射ユニットH38336のLEDH38336a1と対向する位置に形成されており、これにより、LEDH38336a1から照射された光を覆設部材H38343の内部に照射可能とされる。下方側開口部H38343dは、上方側開口部H38343cと同様に第1連通路H300Cを覆設した状態における光照射ユニットH38336のLEDH38336a1と対向する位置に形成されており、これにより、LEDH38336a1から照射された光を下面板H333に照射可能とされる。よって、第1連通路H300Cの上方を光照射ユニットH38336により覆設した状態において、LEDH38336a1から照射される光を上方側開口部H38343c及び下方側開口部H38343dを通して下面板H333に照射することができる。なお、第148実施形態では、下面板H333が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、第1連通路H300Cの上方を光照射ユニットH38336により覆設した状態において、下面板H333の一部(上方側開口部H38343c及び下方側開口部H38343dと対応する位置)から出射することができる。

#### 【6285】

なお、上方側開口部H38343cは、下方側開口部H38343dに比べて、正面側に長い長孔に形成される。これにより、第1連通路H300Cを光照射ユニットH38336により開放(光照射ユニットH38336を起立させて第1連通路H300Cの上方側を開放)した場合に、LEDH38336a1から出射される光を覆設部材H38343の内部に照射できる。さらに、下方側開口部H38343dは、第1連通路H300Cを光照射ユニットH38336により開放した場合に、LEDH38336a1と非対向となる位置に形成される。従って、第1連通路H300Cを光照射ユニットH38336により開放した場合には、上方側開口部H38343cから覆設部材H38343の内部に照射された光が覆設部材H38343の下方側の内面により反射され正面板H331側に照射される。即ち、第148実施形態においては、光照射ユニットH38336を変位させることで、第1連通路H300Cの開放状態を切り替える(音の放音状態を変える)だけでなく、光による演出面を変更(光を正面板H331に照射するか、下面板H333に照射するかを変更)することができる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。なお、第148実施形態では、第1連通路H300Cの上方を光照射ユニットH38336により覆設した場合に、LEDH38336a1の光を下面板H333に照射し、第1連通路H300Cを光照射ユニットH38336により開放した場合に、LEDH38336a2の光を正面板H331に照射する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるも

のではなく、光の照射対象を反対にしたり、光の照射対象を変更しても良い。また、光を通過させる覆設部材 H 3 8 3 4 3 の上方側開口部 H 3 8 3 4 3 c 又は下方側開口部 H 3 8 3 4 3 d の開口位置を変更しても良い。例えば、第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方を光照射ユニット H 3 8 3 3 6 により覆設した場合に、LED H 3 8 3 3 6 a 1 の光を正面板 H 3 3 1 に照射（反射）可能な位置に上方側開口部 H 3 8 3 4 3 c 及び下方側開口部 H 3 8 3 4 3 d を形成すると共に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を光照射ユニット H 3 8 3 3 6 により開放した場合に、LED H 3 8 3 3 6 a 2 の光を下面板 H 3 3 3 に照射可能な位置に上方側開口部 H 3 8 3 4 3 c 及び下方側開口部 H 3 8 3 4 3 d を形成しても良い。この場合には、通常の遊技状態（第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方を光照射ユニット H 3 8 3 3 6 により閉鎖した状態）では、正面板 H 3 3 1 の装飾を遊技者に視認させることができ、遊技者が無駄に大当たりの期待をすることを抑制できる。また、第 1 連通路 H 3 0 0 C を光照射ユニット H 3 8 3 3 6 により開放した場合に、上方側開口部 H 3 8 3 4 3 c から覆設部材 H 3 8 3 4 3 の内側に出射される光を覆設部材 H 3 8 3 4 3 の内面に照射せず下方側開口部 H 3 8 3 4 3 d を介して正面板 H 3 3 1 の下面側から出射可能となる位置に下方側開口部 H 3 8 3 4 3 d を形成しても良い。また、第 1 4 8 実施形態では、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする状態と、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）のボタン部 H 1 8 1 の操作（入力）を各種スイッチ H 2 0 8（図 1 6 1 9 参照）で検出し、その検出結果に基づき光照射ユニット H 3 8 3 3 6 を変位させる信号を音声ランプ制御装置 H 1 1 3 からその他装置 H 2 2 8（光照射ユニット H 3 8 3 3 6 を変位させるソレノイド H 9 3 3 7 a（図 1 6 1 9 参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）が操作された場合に光照射ユニット H 3 8 3 3 6 が変位されるので、音の放音態様が変化されるタイミングをボタン部 H 1 8 1 の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興味を向上できる。

#### 【 6 2 8 6 】

さらに、第 1 4 8 実施形態では、N 1 6（a）に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする場合に、光照射ユニット H 3 8 3 3 6（第 2 ケース部材 H 3 8 3 3 6 c）を区画壁 H 3 4 3 b に当接した状態とされる一方、図 1 7 5 0（b）に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合に、光照射ユニット H 3 8 3 3 6（第 2 ケース部材 H 3 8 3 3 6 c）を区画壁 H 3 4 3 b から離間した状態とされる。これにより、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合には、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の剛性を低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の内部に配設されるスピーカー H 3 1 2 a（図 1 6 2 0 参照）から放音され、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカー H 3 1 2 a（図 1 6 2 0 参照）の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a から放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第 1 4 8 実施形態における上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a では、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a（区画壁 H 3 4 3 b）に対する光照射ユニット H 3 8 3 3 6（第 2 ケース部材 H 3 8 3 3 6 c）の当接状態を変化させることで、スピーカー H 3 1 2 a の音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の剛性の変化に伴い、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a から出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の变化について詳しく説明する。光照射ユニット H 3 8 3 3 6（第 2 ケース部材 H 3 8 3 3 6 c）を区画壁 H 3 4 3 b に当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の剛性を高めることができるので、上側装飾ユニット H 3 8 0 1 4 a の内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニット H 3 3 0 に形成される開口部（スリット H 3 3 1 a 1（図 1 6 2 0 参照）、放音用開口部 H 3 3 3 b（図 1 6 2 2 参照）、検出用開口部 H 3 3 3 a（図 1 6 2 3 参照））から放音させやすくできる。一方、光照射ユニット H 3 8 3 3 6（第 2 ケース部材 H 3 8 3 3 6 c）を区画壁 H 3 4 3 b から離間した状態とされ

る場合には、上側装飾ユニットH38014aの剛性が低下するので、上側装飾ユニットH38014aの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットH330に形成される開口部（スリットH331a1（図1620参照）、放音用開口部H333b（図1622参照）、検出用開口部H333a（図1623参照））から放音される音の音量を小さくして、第1連通路H300Cの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットH38014aの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）は、上側装飾ユニットH38014aの装飾面（外壁）の一部であるので、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）を変位させた際にその光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）を区画壁H343bから離間した状態とした際に、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）は、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）を区画壁H343bに当接した状態とされる場合に、スピーカーH312aが配設される配設空間H300Fを連通する第1連通路H300Cの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第1連通路H300Cの上方側からスピーカーH312aの音を放音して上側装飾ユニットH38014aから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

10

#### 【6287】

20

また、正面視において光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）は、2箇所に配設されるスピーカーH312aの間に配設される、即ち、2箇所のスピーカーH312aの間で光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）と区画壁H343bとの当接状態が変化されるので、スピーカーH312aから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、2箇所のスピーカーH312aの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）が配設されるので、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、光照射ユニットH38336（第2ケース部材H38336c）は、背面側に形成される軸部H9332fを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁H343bから離間させた際に上側装飾ユニットH38014aとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部H9332f以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットH38014aの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットH38014aの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットH38014aから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。また、第148実施形態におけ光照射ユニットH38336は、光を出射可能に構成されるので、第1連通路H300Cを開放するために上側装飾ユニットH38014aの上部に突出された場合に遊技者に視認されやすくなる。そのため、上側装飾ユニットH38014aの剛性が変化されることを光照射ユニットH38336の変化を視認させることによって遊技者に認識させることができる。なお、第148実施形態における放音態様の変化は、ボタン部H181（図1610参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機H10（図1610参照）が第1入賞口H64及び第2入賞口H640（図1619参照）へ入賞があったことを契機とする抽選において大当たりとなった場合に、光照射ユニットH38336を変位させて第1連通路H300Cを開放して音をパチンコ機H10から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第1連通路H300Cを開放してパチンコ機H10（図1610参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。また、第148実施形態では、第1連通路H300Cを開放した空間の背面側から光照射ユニットH38336の光を遊技者側に照射することができるので、音による演出と光による演出とを遊技者に認識させることができ、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当た

30

40

50

り時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第1連通路H300Cを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機H10（図1610参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機H10（例えば、隣りのパチンコ機H10）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第1空間H300A（図1626（a）参照）から第1連通路H300Cに伝達される音同士が打ち消し合うように第1連通路H300Cの通路幅、第1連通路H300Cの通路長さを設定して、第1連通路H300Cが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機H10から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第1連通路H300Cを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第148実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第1入賞口H64及び第2入賞口H640（図1615参照）への球の入球）や操作ハンドルH51（図1610参照）の操作がされる場合に、光照射ユニットH38336を変位させて第1連通路H300Cを開放することで音をパチンコ機H10（図1610参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第1連通路H300Cを開放してパチンコ機H10（図1610参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機H10（例えば隣りのパチンコ機H10）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機H10の演出を遊技者に注目させやすくできる。

10

20

30

40

50

#### 【6288】

次いで、図1751を参照して、第149実施形態における上側装飾ユニットH39014aについて説明する。上記第147実施形態では、上面板H37332が軸部H9332fにより回転される場合について説明したが、第149実施形態では、上面板H39332が軸部H9332fの他に第2軸部H39332nにより回転される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1751（a）は、第149実施形態における上側装飾ユニットH39014aの断面模式図であり、図1723（a）のMCMXLVIIa線における断面に対応し、図1751（b）は、上側装飾ユニットH39014aの断面模式図であり、図1723（b）のMCMXLVIIb線における断面に対応する。なお、図1751（a）では、第1連通路H300Cが上面板H39332により閉鎖された状態が図示され、N17（b）では、第1連通路H300Cが上面板H39332により開放された状態が図示される。また、図1751では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1751に示すように、第149実施形態における上側装飾ユニットH39014aは、本体枠H14d（図1617参照）の正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH39320とを主に備える。化粧ユニットH39320は、第111実施形態における装飾ユニットH330（図1621参照）のように背面側（矢印B方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットH39330と、その装飾ユニットH39330の内側に配設される発光ユニットH340及び一对の音伝達ユニットH350（図1621参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットH39330は、ベースユニットH310の正面側（矢印F方向側）に所定の間隔（上面板H39332、下面板H333、左面板H9334（図1723参照）及び右面板H9336（図1723参照）を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板H331と、その正面板H331の上方側（矢印U方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）に隣り合う位置に配設される上面板H39332と、正面板H331の下方側（矢印D方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）に隣り合う位置に配設される下面板H333と、正面板H331の左側（矢印L方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）

に隣り合う位置に配設され、上面板 H 3 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の左側（矢印 L 方向側）端部を連結する左面板 H 9 3 3 4（図 1 7 2 3 参照）と、正面板 H 3 3 1 の右側（矢印 R 方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板 H 3 3 1 の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板 H 3 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の右側（矢印 R 方向側）端部を連結する右面板 H 9 3 3 6（図 1 7 2 3 参照）と、上面板 H 3 9 3 3 2 を変位させる駆動力を付与する駆動ユニット H 9 3 3 7 とを主に備える。

#### 【 6 2 8 9 】

上面板 H 3 9 3 3 2、下面板 H 3 3 3、左面板 H 9 3 3 4、及び、右面板 H 9 3 3 6 は、正面板 H 3 3 1 の背面側（矢印 B 方向側）に、発光ユニット H 3 4 0 及び音伝達ユニット H 3 5 0 を配設するための空間を形成（区画）するための部材であり、正面板 H 3 3 1 の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板 H 3 9 3 3 2 及び下面板 H 3 3 3 の両端がそれぞれ左面板 H 9 3 3 4 及び右面板 H 9 3 3 6 により連結される。上面板 H 3 9 3 3 2 は、板状に形成される第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と、その第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k に回転可能に配設される板状の第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m と、を主に備え、上面板 H 3 9 3 3 2 により第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方を塞いだ状態において、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の正面側に第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m が配設され、それらの上面が略同一の高さ（平行）に配設される。また、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m とは、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 a と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m との間に配設したねじりバネ（図示しない）により常に第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の上面と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m の上面とが平行に位置する状態に付勢される。これにより、駆動ユニット H 9 3 3 7 のソレノイド H 9 3 3 7 a から駆動力が第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m に伝達される際には、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の上面と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m の上面とを平行にした状態で第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m とを回転させることができる。また、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k にソレノイド H 9 3 3 7 a による駆動の方向（上方）と反対の方向（下方）に力が作用してねじりバネが弾性変形される場合には、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k に対して第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m を回転させることができる。第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板 H 9 3 3 2 d と、背面側（矢印 B 方向側）の左右方向（矢印 L - R 方向）両外側から円柱状に突出される軸部 H 9 3 3 2 f とを主に備える。第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m は、左右方向（矢印 L - R 方向）両端部に下方側に向かって延設される側面板 H 3 9 3 3 2 d と、それら一対の側面板 H 3 9 3 3 2 d の対向間に配設される板部材 H 3 7 3 3 2 h と、側面板 H 3 9 3 3 2 d の一方に配設され駆動ユニット H 9 3 3 7 の駆動力が伝達されるピン部 H 9 3 3 2 d 1 と、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と連結される第 2 軸部 H 3 9 3 3 2 n とを主に備える。なお、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m との上面が平行に配置された状態においては、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の側面板 H 9 3 3 2 d と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m の側面板 H 3 9 3 3 2 d とが前後方向（矢印 F - B 方向）に隣り合う位置に配設される。

#### 【 6 2 9 0 】

次いで、第 1 4 8 実施形態における上面板 H 3 9 3 3 2 の変位について説明する。第 1 4 8 実施形態における上面板 H 3 9 3 3 2 は、上面板 H 3 9 3 3 2 の上方側に外力が作用していない場合には、ソレノイド H 9 3 3 7 a の駆動により第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m が上方へ持ち上げられることにより第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m とがそれらの上面を平行にした状態で第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の軸部 H 9 3 3 2 f を中心に回転される。一方、上面板 H 3 9 3 3 2 の上方側に外力が作用する場合（例えば、上面板 H 3 9 3 3 2 の上面に遊技者の私物（財布や携帯電話や飲料物）が乗せられた場合）には、ソレノイド H 9 3 3 7 a の駆動により第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m が上方へ持ち上げられることにより、第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m の第 2 軸部 H 3 9 3 3 2 n を中心に回転され、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の変位が規制される。詳しく説明すると、ソレノイド H 9 3 3 7 a の駆動力が作用し始めた状態では、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m とがそれらの上面を平行にした状態で第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の軸部 H 9 3 3 2 f を中心に回転され、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m との上面が背面側から正面側に向

10

20

30

40

50

かって上昇傾斜した状態とされる。この傾斜により、上面板 H 3 9 3 3 2 の上面に乗せられた遊技者の私物を背面側（第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k 側）にスライドさせることで、正面側の第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m に遊技者の私物が乗っていない状態を形成できる。第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m の上方側に外力が作用せず、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の上方側に外力が作用する状態とすることで、第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m を第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k に対して第 2 軸部 H 3 9 3 3 2 n を中心に上方側に向かって回転させることができる。これにより、第 1 4 8 実施形態では、上面板 H 3 9 3 3 2 の上方側に外力が作用する場合であっても、ソレノイド H 9 3 3 7 a の駆動力により第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放可能とされる。即ち、第 1 4 9 実施形態では、上面板 H 3 9 3 3 2 を回転させて第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成されるので、上面板 H 3 9 3 3 2 の上方側に水平となる面（第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の上面）を形成しやすくできる。これにより、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成することができる。従って、上面板 H 3 9 3 3 2 の回転により上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の上方側に乗せた遊技者の私物が落下したり、上面板 H 3 9 3 3 2 の回転が遊技者の私物により回転しなくなることを抑制できる。その結果、上面板 H 3 9 3 3 2 を回転して第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した際の音の変化による演出を安定させることができる。また、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成した場合（即ち、第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m のみを変位された場合）には、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k を上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の外面側に維持することができるので、第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k と第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m との両者を変位させた場合に比べて、第 1 連通路 H 3 0 0 C から放音される音が第 1 部材 H 3 9 3 3 2 k の下方側に逃げることを抑制できる。これにより、第 1 連通路 H 3 0 0 C から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。従って、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a に遊技者の視線を注目させやすくできる。その結果、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の上方に乗せられた遊技者の私物を退かすことを遊技者に促すことができる（上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の上方に私物が乗っていることを遊技者に認識させることができる）。さらに、第 1 4 9 実施形態では、図 1 7 5 1 ( a ) に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする場合に、上面板 H 3 9 3 3 2 ( 第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m ) を区画壁 H 3 4 3 b に当接した状態とされる一方、図 1 7 5 1 ( b ) に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合に、上面板 H 3 9 3 3 2 ( 第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m ) を区画壁 H 3 4 3 b から離間した状態とされる。これにより、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合には、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする場合に対して、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の剛性を低下させることができる。

#### 【 6 2 9 1 】

この剛性の変化により上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の内部に配設されるスピーカー H 3 1 2 a ( 図 1 6 2 0 参照 ) から放音され、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカー H 3 1 2 a ( 図 1 6 2 0 参照 ) の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a から放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第 1 4 9 実施形態における上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a では、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a ( 区画壁 H 3 4 3 b ) に対する上面板 H 3 9 3 3 2 ( 第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m ) の当接状態を変化させることで、スピーカー H 3 1 2 a の音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の剛性の変化に伴い、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a から出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。上面板 H 3 9 3 3 2 ( 第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m ) を区画壁 H 3 4 3 b に当接した状態とされる場合には、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の剛性を高めることができるので、上側装飾ユニット H 3 9 0 1 4 a の内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニット H 3 3 0 に形成される開口部（スリット H 3 3 1 a 1 ( 図 1 6 2 0 参照 ) , 放音用開口部 H 3 3 3 b ( 図 1 6 2 2 参照 ) , 検出用開口部 H 3 3 3 a ( 図 1 6 2 3 参照 ) ) から放音させやすくできる。一方、上面板 H 3 9 3 3 2 ( 第 2 部材 H 3 9 3 3 2 m ) を区画壁 H 3 4 3 b から離間した状態とされる場合には、上側装飾

ユニットH39014aの剛性が低下するので、上側装飾ユニットH39014aの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットH330に形成される開口部（スリットH331a1（図1620参照）、放音用開口部H333b（図1622参照）、検出用開口部H333a（図1623参照））から放音される音の音量を小さくして、第1連通路H300Cの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットH39014aの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板H39332（第2部材H39332m）は、上側装飾ユニットH39014aの装飾面（外壁）の一部であるので、上面板H39332（第2部材H39332m）を変位させた際にその上面板H39332（第2部材H39332m）の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板H39332（第2部材H39332m）を区画壁H343bから離間した状態とした際に、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板H39332（第2部材H39332m）は、上面板H39332（第2部材H39332m）を区画壁H343bに当接した状態とされる場合に、スピーカーH312aが配設される配設空間H300Fを連通する第1連通路H300Cの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第1連通路H300Cの上方側からスピーカーH312aの音を放音して上側装飾ユニットH39014aから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。また、正面視において上面板H39332（第2部材H39332m）は、2箇所配設されるスピーカーH312aの間に配設される、即ち、2箇所のスピーカーH312aの間で上面板H39332（第2部材H39332m）と区画壁H343bとの当接状態が変化されるので、スピーカーH312aから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、2箇所のスピーカーH312aの音の出力態様に変化を与えやすい領域（正面視における間の位置）に上面板H39332（第2部材H39332m）が配設されるので、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板H39332（第2部材H39332m）は、背面側に形成される軸部H9332fを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁H343bから離間させた際に上側装飾ユニットH39014aとの当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部H9332f以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニットH39014aの剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニットH39014aの剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニットH39014aから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

#### 【6292】

また、第149実施形態では、上面板H39332を回転させて第1連通路H300Cを開放する際の回転軸（回転中心）の位置を変更可能に形成され（第1部材H39332kを上側装飾ユニットH39014aの外面に配置した状態を形成可能とされる）るので、第1連通路H300Cを開放した状態とした場合に上側装飾ユニットH39014aと上面板H39332との当接面積を変更することができる。これにより、上側装飾ユニットH39014aの剛性の変化態様を複数形成することができる（即ち、中間の剛性となる状態を形成できる）。よって、上側装飾ユニットH39014aから放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。なお、第149実施形態では、第1連通路H300Cを閉じた通路とする状態と、第1連通路H300Cを開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部H181（図1610参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニットH180（図1610参照）のボタン部H181の操作（入力）を各種スイッチH208（図1619参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板H39332を変位させる信号を音声ランプ制御装置H113からその他装置H228（上面板H39332を変位させるソレノイドH9337a（図1619参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部H181（図1610参照）が操作された場合に上面板H39332が変位されるので、音の放音態様に変化されるタイミングをボタン部H181の操作と関係付けることができる

。その結果、操作ユニットH180（図1610参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興趣を向上できる。なお、第149実施形態における放音態様の変化は、ボタン部H181（図1610参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機H10（図1610参照）が第1入賞口H64及び第2入賞口H640（図1619参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板H39332を変位させて第1連通路H300Cを開放して音をパチンコ機H10から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第1連通路H300Cを開放してパチンコ機H10（図1610参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第1連通路H300Cを閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機H10（図1610参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機H10（例えば、隣りのパチンコ機H10）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第1空間H300A（図1626（a）参照）から第1連通路H300Cに伝達される音同士が打ち消し合うように第1連通路H300Cの通路幅、第1連通路H300Cの通路長さを設定して、第1連通路H300Cが閉じられた通路とされる場合にパチンコ機H10から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第1連通路H300Cを開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第149実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第1入賞口H64及び第2入賞口H640（図1615参照）への球の入球）や操作ハンドルH51（図1610参照）の操作がされる場合に、上面板H39332を変位させて第1連通路H300Cを開放することで音をパチンコ機H10（図1610参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第1連通路H300Cを開放してパチンコ機H10（図1610参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機H10（例えば隣りのパチンコ機H10）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機H10の演出を遊技者に注目させやすくできる。なお、第149実施形態では、上面板H39332が2箇所の回転軸（軸部H9332fと第2軸部H39332n）を備える場合について説明したが、1箇所の回転軸を前後にスライド変位させて、上側装飾ユニットH39014aの上方に遊技者の私物を乗せておける領域を形成するように構成しても良い。また、上面板H39332が3箇所以上の回転軸を備えて形成されても良い。

#### 【6293】

次いで、図1752を参照して第150実施形態における上側装飾ユニットH40014aについて説明する。上記第147実施形態では、上面板H37332により第1連通路H300Cの上方を閉鎖した場合に第1連通路H300Cを介して第1空間H300A（図1626（a）参照）同士が連通される場合について説明したが、第150実施形態では、上面板H40332により第1連通路H300Cの上方を閉鎖した場合に第1連通路H300Cによる第1空間H300A同士の連通が規制される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1752（a）から図1752（c）は、第150実施形態における上側装飾ユニットH40014aの断面模式図であり、図1723（a）のMCMXLVIIa線における断面に対応する。なお、図1752（a）から図1752（c）では、上面板H40332の遷移状態が順に図示され、図1752（a）では、第1連通路H300Cを閉鎖した状態が図示され、図1752（b）では、第1連通路H300Cと第1空間H300A（図1626（a）参照）とを連通した状態が図示され、図1752（c）では、第1連通路H300Cを開放した状態が図示される。なお、図1752では、理解を容易とするために各



部材の構造が簡略化して図示される。図1752に示すように、第151実施形態における上側装飾ユニットH40014aは、本体枠H14d(図1617参照)の正面側(矢印F方向側)に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH40320とを主に備える。化粧ユニットH40320は、第111実施形態における装飾ユニットH330(図1621参照)のように背面側(矢印B方向側)が開放した箱状に形成される装飾ユニットH40330と、その装飾ユニットH40330の内側に配設される発光ユニットH340及び一对の音伝達ユニットH350(図1621参照)とを主に備えて形成される。装飾ユニットH40330は、ベースユニットH310の正面側(矢印F方向側)に所定の間隔(上面板H40332、下面板H333、左面板H9334(図1723参照)及び右面板H9336(図1723参照)を配設するための間隔)を隔てて配設される正面板H331と、その正面板H331の上方側(矢印U方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される上面板H40332と、正面板H331の下方側(矢印D方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設される下面板H333と、正面板H331の左側(矢印L方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側(矢印B方向側)に隣り合う位置に配設され、上面板H40332及び下面板H333の左側(矢印L方向側)端部を連結する左面板H9334(図1723参照)と、正面板H331の右側(矢印R方向側)の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板H40332及び下面板H333の右側(矢印R方向側)端部を連結する右面板H9336(図1723参照)と、上面板H40332を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットH9337と、上面板H40332の下面側に連結され上面板H40332の変位に伴って変位可能な第2変位部材H40337と、を主に備える。

#### 【6294】

上面板H40332、下面板H333、左面板H9334、及び、右面板H9336は、正面板H331の背面側(矢印B方向側)に、発光ユニットH340及び音伝達ユニットH350を配設するための空間を形成(区画)するための部材であり、正面板H331の縁部に沿う形状に形成されると共に、上面板H40332及び下面板H333の両端がそれぞれ左面板H9334及び右面板H9336により連結される。上面板H40332は、左右方向(矢印L-R方向)両端部に下方側に向かって延設される側面板H9332dと、それら一对の側面板H9332dの対向間に配設される閉鎖部H40332pと、背面側(矢印B方向側)の左右方向(矢印L-R方向)両外側から円柱状に突出される軸部H9332fと、一端が上面板H40332の下面に連結されると共に他端が第2変位部材H40337の上面に連結されるリンク部材H40332qとを主に備える。閉鎖部H40332pは、上面板H40332を第1連通路H300Cの上方側に配置した際に、第1連通路H300Cを閉鎖する部材であり、第1連通路H300Cの内部空間と略同一の形状に形成される。上面板H40332を第1連通路H300Cの上方側に配置した状態においては、閉鎖部H40332pが第1連通路H300Cの内部を塞ぐことで第1連通路H300Cによる第1空間H300A(図1626(a)参照)同士の連通が解除される。リンク部材H40332qは、第2変位部材H40337に連結されるリンク部材であり、上面板H40332に対して回転可能な状態で配置される。また、リンク部材H40332qの第2変位部材H40337との連結側は、第2変位部材H40337に対して回転可能な状態とされると共に、第2変位部材H40337に対してスライド変位可能に連結される。これにより、上面板H40332が回転変位された際には、リンク部材H40332qの一端および他端が上面板H40332及び第2変位部材H40337に対して回転され、上面板H40332及び第2変位部材H40337に対するリンク部材H40332qの姿勢を変化させることができると共に、第2変位部材H40337に対してリンク部材H40332qの他端をスライド変位させることで、第2変位部材H40337を上下方向にスライド変位させることができる。

## 【 6 2 9 5 】

次いで、第 1 5 0 実施形態における上面板 H 4 0 3 3 2 の変位について説明する。なお、ソレノイド H 9 3 3 7 a の駆動により上面板 H 4 0 3 3 2 が軸部 H 9 3 3 2 f を中心に回転する変位については、第 1 1 9 実施形態の上面板 H 9 3 3 2 と同一であるので、その変位についての詳しい説明は省略する。図 1 7 5 2 ( b ) に示すように、閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p が第 1 連通路 H 3 0 0 C から抜け出る直前の位置まで上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させた場合には、閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p の下面が第 1 連通路 H 3 0 0 C の下面から離間されると共に、第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方側を塞ぐ位置に配置される。これにより、上方側が閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p により閉鎖された空間の第 1 連通路 H 3 0 0 C が形成され、第 1 空間 H 3 0 0 A ( 図 1 6 2 6 ( a ) 参照 ) 同士が第 1 連通路 H 3 0 0 C により連通される。また、図 1 7 5 2 ( c ) に示すように、閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p が第 1 連通路 H 3 0 0 C から抜け出る位置まで上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させた場合には、第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方側が開放され第 1 連通路 H 3 0 0 C と外部空間とが連通される。これにより、第 1 連通路 H 3 0 0 C に放音される音を第 1 連通路 H 3 0 0 C を介して外部空間に放音することができる。その結果、音による演出効果を高めることができる。即ち、第 1 5 0 実施形態では、上面板 H 4 0 3 3 2 により、第 1 連通路 H 3 0 0 C の空間を非形成な ( 第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p により閉鎖した ) 状態と、第 1 連通路 H 3 0 0 C を形成した ( 第 1 連通路 H 3 0 0 C の上方を閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p により塞いだ ) 状態と、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した状態とを形成することができる。その結果、音による演出態様を複数形成することができ、音による演出効果を高めることができる。さらに、図 1 7 5 2 ( c ) に示すように、閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p が第 1 連通路 H 3 0 0 C から抜け出る位置まで上面板 H 4 0 3 3 2 が変位されるので、開放時には第 1 連通路 H 3 0 0 C の内部空間にアクセスしやすくなる。その結果、第 1 連通路 H 3 0 0 C のメンテナンス性 ( 清掃性 ) を向上することができる。なお、第 1 5 0 実施形態では、図 1 7 5 2 ( c ) に示すように閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p が第 1 連通路 H 3 0 0 C から抜け出る位置まで上面板 H 4 0 3 3 2 が変位された状態では、第 2 変位部材 H 4 0 3 3 7 が上面板 H 4 0 3 3 2 の変位に伴ってリンク部材 H 4 0 3 3 2 q により上方側に変位され、駆動前の上面板 H 4 0 3 3 2 が配置された位置 ( 図 1 7 5 2 ( a ) に示す位置 ) と重なる位置に第 2 変位部材 H 4 0 3 3 7 が変位される。これにより、上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させたこと ( 第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放したこと ) により、上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a に隙間が形成されることを抑制できる。即ち、第 1 5 0 実施形態では、上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させることによる隙間を第 2 変位部材 H 4 0 3 3 7 により埋めることができる。従って、上面板 H 4 0 3 3 2 の変位後において形成される隙間から不正な部材が挿入されることを抑制できる。

## 【 6 2 9 6 】

なお、第 1 連通路 H 3 0 0 C の正面側の内面および背面側の内面は、第 1 連通路 H 3 0 0 C の空間を非形成な ( 第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p により閉鎖した ) 状態における閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p の正面側の側面および背面側の側面と平行に形成されていても良く、第 1 連通路 H 3 0 0 C の空間を非形成な状態において、第 1 連通路 H 3 0 0 C の正面側の内面および背面側の内面が閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p の正面側の側面および背面側の側面と当接する状態としても良い。これによれば、第 1 連通路 H 3 0 0 C の空間を非形成な状態において、第 1 連通路 H 3 0 0 C の内面と閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p の正面側の側面または背面側の側面との間を音が通過することを抑制できる。さらに、第 1 5 0 実施形態では、図 1 7 5 2 ( a ) に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C の空間を非形成な状態とする場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 の閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p を第 1 連通路 H 3 0 0 C の内面に当接した状態とされ、図 1 7 5 2 ( b ) に示すように第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とした状態とする場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 の閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p を第 1 連通路 H 3 0 0 C の内面の一部に当接した状態とされ、図 1 7 5 2 ( c ) に示すように、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 の閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p を第 1 連通路 H 3 0 0 C から離間した状態にすることができる。これにより、上面板 H 4 0 3 3 2 を

上方側に変位させた際に、上側装飾ユニットH40014aの剛性を上面板H40332の変化に伴って低下させることができる。この剛性の変化により上側装飾ユニットH40014aの内部に配設されるスピーカーH312a(図1620参照)から放音され、上側装飾ユニットH40014aの外部に出力される音の態様を変化させることができる。即ち、スピーカーH312a(図1620参照)の音量を変更するだけでは、上側装飾ユニットH40014aから放音される音の態様の変化が乏しくなるところ、第150実施形態における上側装飾ユニットH40014aでは、上側装飾ユニットH40014a(区画壁H343b)に対する上面板H40332の当接状態を変化させることで、スピーカーH312aの音量を一定とした場合でも、上側装飾ユニットH40014aの剛性の変化に伴い、上側装飾ユニットH40014aから出力される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

10

#### 【6297】

ここで、出力される音の態様の変化について詳しく説明する。第1連通路H300Cの空間を非形成な状態とする場合には、上側装飾ユニットH40014aの剛性を高めることができることに加えて、第1連通路H300Cに伝達される音をなくすることができるので、上側装飾ユニットH40014aの内部を音が伝わりやすくして音を装飾ユニットH330に形成される開口部(スリットH331a1(図1620参照)、放音用開口部H333b(図1622参照)、検出用開口部H333a(図1623参照))から放音させやすくできる。第1連通路H300Cを閉じた通路とした状態とする場合には、第1連通路H300Cの空間を非形成な状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットH40014aの剛性が低下するので、上側装飾ユニットH40014aの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットH330に形成される開口部(スリットH331a1(図1620参照)、放音用開口部H333b(図1622参照)、検出用開口部H333a(図1623参照))から放音される音の音量を小さくできる。一方、第1連通路H300Cを開放した場合には、第1連通路H300Cを閉じた通路とした状態とする場合に比べて、上側装飾ユニットH40014aの剛性が低下するので、上側装飾ユニットH40014aの内部を音が伝わりにくくできる。これにより、装飾ユニットH330に形成される開口部(スリットH331a1(図1620参照)、放音用開口部H333b(図1622参照)、検出用開口部H333a(図1623参照))から放音される音の音量を小さくして、第1連通路H300Cの上方側から放音される音を遊技者に聞かせやすくできる。その結果、上側装飾ユニットH40014aの全体から音が放音されているように聞かせることができる。また、上面板H40332は、上側装飾ユニットH40014aの装飾面(外壁)の一部であるので、上面板H40332を変位させた際にその上面板H40332の変位前の空間を利用して音を放音することができる。これにより、上面板H40332を区画壁H343bから離間した状態とした際に、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板H40332の閉鎖部H40332pは、第1連通路H300Cを閉じた通路とした状態とされる場合に、スピーカーH312aが配設される配設空間H300Fを連通する第1連通路H300Cの上方側を塞ぐ壁部として構成されるので、第1連通路H300Cの上方側からスピーカーH312aの音を放音して上側装飾ユニットH40014aから放音される音の態様を変化させることができる。その結果、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。

20

30

40

#### 【6298】

また、正面視において上面板H40332は、2箇所配設されるスピーカーH312aの間に配設される、即ち、2箇所のスピーカーH312aの間で上面板H40332と区画壁H343bとの当接状態が変化されるので、スピーカーH312aから出力される音の態様を変化させやすくできる。言い換えると、2箇所のスピーカーH312aの音の出力態様に変化を与えやすい領域(正面視における間の位置)に上面板H40332が配設されるので、スピーカーH312aから放音される音の態様を改善できる。さらに、上面板H40332は、背面側に形成される軸部H9332fを中心に回転可能な板状体として構成されるので、区画壁H343bから離間させた際に上側装飾ユニットH4001

50

4 a との当接面積を最小とすることができる。即ち、軸部 H 9 3 3 2 f 以外の領域を非当接とすることができるので、上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a の剛性を低くしやすくできる（上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a の剛性の変化を大きくできる）。これにより、上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a から放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。また、上記したように第 1 5 0 実施形態では、上面板 H 4 0 3 3 2 の閉鎖部 H 4 0 3 3 2 p と第 1 連通路 H 3 0 0 C の内面との当接面積を上面板 H 4 0 3 3 2 の変位に伴って変化させることができるので、上面板 H 4 0 3 3 2 の変位に伴って上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a の剛性を変化させることができる。よって、上側装飾ユニット H 4 0 0 1 4 a から放音される音の態様を変化させやすくできる。その結果、スピーカー H 3 1 2 a から放音される音の態様を改善できる。なお、第 1 5 0 実施形態では、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とする状態と、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した通路とする状態の切り替えが、遊技者のボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）の操作に連動して行われる。即ち、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）のボタン部 H 1 8 1 の操作（入力）を各種スイッチ H 2 0 8（図 1 6 1 9 参照）で検出し、その検出結果に基づき上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させる信号を音声ランプ制御装置 H 1 1 3 からその他装置 H 2 2 8（上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させるソレノイド H 9 3 3 7 a（図 1 6 1 9 参照））を出力するように構成される。よって、ボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）が操作された場合に上面板 H 4 0 3 3 2 が変位されるので、音の放音態様に変化されるタイミングをボタン部 H 1 8 1 の操作と関係付けることができる。その結果、操作ユニット H 1 8 0（図 1 6 1 0 参照）の操作による演出効果を向上でき、遊技者の興味を向上できる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 2 9 9 】

なお、第 1 4 9 実施形態における放音態様の変化は、ボタン部 H 1 8 1（図 1 6 1 0 参照）の操作に限られるものではなく、例えば、パチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）が第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0（図 1 6 1 9 参照）へ入賞があったことを契機としてする抽選において大当たりとなった場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させて第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放して音をパチンコ機 H 1 0 から放音させやすくしても良い。この場合には、大当たりとなった場合に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放してパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に大当たり中の遊技に注目させやすくできる。一方、非大当たり時（抽選が外れ、又は、抽選中）では、第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路とすることで、遊技者が無駄にパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）に注目することを抑制できる。これにより、店内放送の音や、他のパチンコ機 H 1 0（例えば、隣りのパチンコ機 H 1 0）の音を遊技者に聞かせやすくできる。なお、この場合には、第 1 空間 H 3 0 0 A（図 1 6 2 6（a）参照）から第 1 連通路 H 3 0 0 C に伝達される音同士が打ち消し合うように第 1 連通路 H 3 0 0 C の通路幅、第 1 連通路 H 3 0 0 C の通路長さを設定して、第 1 連通路 H 3 0 0 C が閉じられた通路とされる場合にパチンコ機 H 1 0 から放音される音を小さくしても良い。また、大当たりでなく、所定の（例えば、大当たりの期待度が高い）リーチ演出がされる場合に、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放して、遊技者にリーチ演出を注目させやすくしても良い。さらに、第 1 4 9 実施形態における放音態様の変化は、所定の入球（例えば、第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0（図 1 6 1 5 参照）への球の入球）や操作ハンドル H 5 1（図 1 6 1 0 参照）の操作がされる場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 を変位させて第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放することで音をパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）から放音させやすくしても良い。この場合には、遊技者が遊技を開始する（遊技球を遊技領域に打ち出す、又は、その打ち出した遊技球を所定の入球口に入れる）場合に第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放してパチンコ機 H 1 0（図 1 6 1 0 参照）から放音される音を遊技者に聞こえやすくできるので、遊技者に遊技中の音を聞こえやすくできると共に、遊技者が遊技をしていない（遊技球が遊技領域に打ち出されていない、又は、遊技領域に打ち出された遊技球が所定の入球口に入っていない）他のパチンコ機 H 1 0（例えば隣りのパチンコ機 H 1 0）の音が遊技者に聞こえることを抑制できる。その結果、自身が遊技しているパチンコ機 H 1 0 の演出を遊技

者に注目させやすくできる。

【6300】

次いで、図1753を参照して、第151実施形態における上側装飾ユニットH41014aについて説明する。上記第147実施形態では、空間H9332d2への不正部材の挿入を板部材H37332hにより規制する場合について説明したが、第151実施形態では、第1空間H300Aの第1連通路H300Cとの連通部分に設けた検出装置（検出光出射装置H41361及び検出光検出装置H41362）により空間H9332d2への不正部材の挿入を規制する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1753(a)は、第151実施形態における上側装飾ユニットH41014aの断面模式図であり、図1625におけるMD C C X L I X a線における断面に対応し、図1753(b)は、図1753(a)の矢印M C M L X X V I b方向視における上側装飾ユニットH41014aの上面模式図である。なお、図1753(b)では、上面板H37332が透明視された状態で図示される。また、図1753では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1753に示すように、第151実施形態における上側装飾ユニットH41014aは、本体枠H14d（図1617参照）の正面側（矢印F方向側）に締結固定されるベースユニットH310と、そのベースユニットH310の正面側に配設される化粧ユニットH41320とを主に備える。化粧ユニットH41320は、第111実施形態における装飾ユニットH330（図1621参照）のように背面側（矢印B方向側）が開放した箱状に形成される装飾ユニットH41330と、その装飾ユニットH41330の内側に配設される発光ユニットH340及び一对の音伝達ユニットH350（図1621参照）とを主に備えて形成される。装飾ユニットH41330は、ベースユニットH310の正面側（矢印F方向側）に所定の間隔（上面板H37332、下面板H333、左面板H9334及び右面板H9336を配設するための間隔）を隔てて配設される正面板H331と、その正面板H331の上方側（矢印U方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）に隣り合う位置に配設される上面板H37332と、正面板H331の下方側（矢印D方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）に隣り合う位置に配設される下面板H333と、正面板H331の左側（矢印L方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側（矢印B方向側）に隣り合う位置に配設され、上面板H37332及び下面板H333の左側（矢印L方向側）端部を連結する左面板H9334と、正面板H331の右側（矢印R方向側）の背面側端部に沿う形状に形成されると共に正面板H331の背面側に隣り合う位置に配設され、上面板H37332及び下面板H333の右側（矢印R方向側）端部を連結する右面板H9336と、上面板H37332を変位させる駆動力を付与する駆動ユニットH9337（図1749参照）と、と主に備える。

【6301】

また、第151実施形態における上側装飾ユニットH41014aに形成される第1空間H300Aには、第1連通路H300Cとの連通部分の一方側に検出光出射装置H41361が配設され、第1連通路H300Cとの連通部分の他方側に検出光検出装置H41362が配設され、検出光出射装置H41361から出射された光を第1連通路H300Cを介して検出光検出装置H41362により検出可能に構成される。なお、第151実施形態では、上側装飾ユニットH41014aに形成される第1連通路H300Cが左右方向（矢印L-R方向）に略直線状に延設され、その直線部分を通して検出光出射装置H41361の光を検出光検出装置H41362により検出可能とされ、それら検出光出射装置H41361及び検出光検出装置H41362により第1連通路H300Cの内部空間の物の有無を検出可能とされる。このように、第151実施形態では、検出光出射装置H41361及び検出光検出装置H41362により第1連通路H300Cの内部空間を検出することで、上面板H37332が第1連通路H300Cの上方側を閉鎖する位置に配設される場合には、上面板H37332の板部材H37332hを第1連通路H300

Cの内部に配置することで、上面板H37332が規定の位置に配置されている（無理やり開口されていない）ことを検出することができる。一方、上面板H37332が第1連通路H300Cを開放する場合には、第1連通路H300Cから板部材H37332hが張り出すことで、検出光出射装置H41361及び検出光検出装置H41362による上面板H37332の検出が不要とされる。よって、第1連通路H300Cの内部に挿入される不正な部材を検出光出射装置H41361及び検出光検出装置H41362により検出することが可能とされる。従って、第151実施形態では、第1連通とH300Cを開放した場合に、第1連通路H300Cを介して空間H9332d2（図1749参照）の内部空間に不正な部材が挿入されることを抑制できると共に、第1連通路H300Cの両端を介して第1空間H300Aに不正な部材が挿入されることを抑制できる。その結果、遊技者に不正行為がされることを抑制できる。なお、検出光出射装置H41361の光を検出する検出光検出装置H41362（各種スイッチH208（図1619参照））は、入出力ポートH205（図1619参照）に接続され、その各種スイッチH208から出力される信号に基づいてMPUH201が各種処理（音声出力や液晶表示）を実行可能とされる。

10

### 【6302】

次いで、図1754を参照して第152実施形態における揺動装置H42730について説明する。上記第111実施形態では、変位部材H790を介して基板部材H773から出射される光を遊技者側に出射する場合について説明した、第152実施形態では、変位部材H40773により基板部材H773から出射される光を遮る場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1754（a）及び図1754（c）は、第152実施形態における揺動装置H42730の正面模式図であり、図1754（b）は、図1754（a）のMCM LXXVIIb線における揺動装置H42730の断面模式図であり、図1754（d）は、図1754（c）のMCM LXXVII d線における揺動装置H42730の断面模式図である。なお、図1754（a）及び（b）では、変位部材H42790の変位前の状態が図示され、図1754（c）および（d）では、変位部材H42790の変位後の状態が図示される。なお、図1754では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1754に示すように、第152実施形態における揺動装置H42730は、下枠部材H720の背面板H722（図1656参照）に配設されるベース手段H770と、そのベース手段H770の背面側（矢印B方向側）に軸支される駆動手段H780と、ベース手段H770を介して駆動手段H780の正面側（矢印F方向側）に配設される変位部材H42790と、を主に備える。なお、第152実施形態における変位部材H42790も第111実施形態における変位部材H790と同様にベース手段H770及び駆動手段H780に対して相対変位可能に配設される（図18341-2参照）が、図1754では、理解を容易とするために変位部材H42790が駆動手段H780に対して固定した状態で図示される。変位部材H42790は、光を非透過の有色材料（白色）から形成されており、背面側に配設されるベース手段H770（基板部材H773）から出射される光を遮ることが可能とされる。また、変位部材H42790は、左右方向（矢印L-R方向）における寸法がベース手段H770よりも小さく形成されており、ベース手段H770の正面側に重なって配置される際（例えば、図1754（a）及び（b）に示す位置に配置される際）に、ベース手段H770の一部を隠すことが可能とされる。なお、変位部材H42790は、全体が光を非透過の有色材料から形成されるものに限られるものではなく、一部が光を透過可能な透明材料から形成されるもので形成され、光を非透過な領域と、光を透過可能な領域とを備えるものであっても良い。例えば、正面視において光を非透過な領域の周囲に光を透過可能な領域を形成して、非透過な領域の周囲から出射される光の出射角度を変更しても良い。これによれば、非透過な領域の周囲の光の態様を変更できるので、非透過な領域の装飾面に遊技者の視線を注目させることができる。また、正面視において光を透過可能な領域の周囲に光を非透過な領域を形成して、非透過な領域の中央から出射される光の出射角度を変更しても良い。この場合には、非透過な領域の中

20

30

40

50

央の光の態様を変更できるので、光を透過可能な領域から出射される光に遊技者の視線を注目させることができる。さらに、変位部材 H 4 2 7 9 0 の左右方向における寸法をベース手段 H 7 7 0 よりも大きく形成したり、複数の変位部材 H 4 2 7 9 0 を左右方向に並べて配置して、正面視におけるベース手段 H 7 7 0 の全部を変位部材 H 4 2 7 9 0 で隠すようにしても良い。この場合には、変位部材 H 4 2 7 9 0 を変位させることで、基板部材 H 7 7 3 から出射される光を視認可能な状態と、基板部材 H 7 7 3 から出射される光を視認不可能な状態とを形成することができ、基板部材 H 7 7 3 の光を視認不可な状態とすることで、基板部材 H 7 7 3 の光を視認可能とする状態を形成した場合の遊技者の視線を基板部材 H 7 7 3 の光に注目させやすくできる。

### 【 6 3 0 3 】

基板部材 H 7 7 3 に配設される発光手段 H 7 7 3 b は、正面視において上下左右に整列した状態で配設され、変位部材 H 4 2 7 9 0 がベース手段 H 7 7 0 の正面側に重なって配設される際に、同列の発光手段 H 7 7 3 b が変位部材 H 4 2 7 9 0 により隠された状態とされる。なお、発光手段 H 7 7 3 b は、正面視において千鳥状に配設されるものや、正面視において一部に集まって配置されるものであっても良い。例えば、正面視において左右方向両外側の発光手段 H 7 7 3 b の数を、左右方向中央部の発光手段 H 7 7 3 b の数よりも多くして、左右両外側の発光量を多くしても良い。また、正面視における変位部材 H 4 2 7 9 0 の形状を異形に形成して、同列の発光手段 H 7 7 3 b の内の一部の発光手段 H 7 7 3 b を隠しても良い。また、第 1 5 2 実施形態では、図 1 7 5 4 ( c ) 及び S 4 0 ( d ) に示すように、変位部材 H 4 2 7 9 0 が駆動手段 H 7 8 0 の駆動力 ( 慣性力 ) により上側軸支部 H 7 7 1 b 1 及び下側軸支部 H 7 7 2 b 1 を中心に回転された際に、変位部材 H 4 2 7 9 0 がベース手段 H 7 7 0 と正面視において重ならない位置まで回転可能に設定される。即ち、第 1 5 2 実施形態では、変位部材 H 4 2 7 9 0 がベース手段 H 7 7 0 ( 基板部材 H 7 7 3 ) の正面側に重なって配置される状態と、変位部材 H 4 2 7 9 0 がベース手段 H 7 7 0 と重ならない位置に退避する状態とを形成することができる。これにより、第 1 5 2 実施形態では、変位部材 H 4 2 7 9 0 の変位と基板部材 H 7 7 3 の発光とを合わせて視認させる状態と、変位部材 H 4 2 7 9 0 を基板部材 H 7 7 3 の正面側から退避させ、基板部材 H 7 7 3 の発光のみを視認させる状態とを形成することができる。よって、演出の形態を複数形成することができ、遊技の興趣を向上できる。なお、第 1 5 2 実施形態では、変位部材 H 4 2 7 9 0 は、ベース手段 H 7 7 0 の上側軸支部 H 7 7 1 b 1 及び下側軸支部 H 7 7 2 b 1 を中心に正面視において左右方向に回転可能に軸支されるが、左右方向に延設される軸を中心に上下方向に回転されるものであっても良い。また、変位部材 H 4 2 7 9 0 の変位位置を検出装置により検出して、基板部材 H 7 7 3 の発光態様を変更しても良い。即ち、変位部材 H 4 2 7 9 0 により隠れる領域に配置される発光手段 H 7 7 3 b の光の照射をオフ、又は、照射量を少なくしても良い。この場合には、変位部材 H 4 2 7 9 0 の背面側に照射される光を少なくすることができるので、変位部材 H 4 2 7 9 0 の背面側で光が反射して他の領域にその光が入ることを抑制できる。これにより、発光手段 H 7 7 3 b の列ごとに発光色を分けた場合に反射光が混ざることが抑制して、光による演出効果を向上できる。さらに、変位部材 H 4 2 7 9 0 の変位位置を検出装置により検出する場合には、変位部材 H 4 2 7 9 0 を発光手段 H 7 7 3 b により注目させるために、正面視において変位部材 H 4 2 7 9 0 と隣り合う位置 ( 正面視において近い位置 ) の発光手段 H 7 7 3 b の発光量を多くする一方、正面視において変位部材 H 4 2 7 9 0 から離れる位置の発光手段の発光量をオフ、又は、少なくしても良い。これによれば、正面視において変位部材 H 4 2 7 9 0 の周囲の発光量が多くなるので、変位部材 H 4 2 7 9 0 に注目させやすくできる。なお、変位部材 H 4 2 7 9 0 の変位位置を検出する検出装置 ( 各スイッチ H 2 0 8 ( 図 1 6 1 9 参照 ) ) は、入出力ポート H 2 0 5 ( 図 1 6 1 9 参照 ) に接続され、その各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号に基づいて M P U H 2 0 1 が各種処理 ( 発光手段 H 7 7 3 b の光の照射量を調整する ) を実行可能とされる。また、第 1 5 2 実施形態では、揺動装置 H 4 2 7 3 0 の正面側を覆設した状態で配設される傾倒装置 H 7 1 0 ( 図 1 6 5 6 参照 ) に光を非透過の領域が形成され、その非透過の領域が正面視において基

10

20

30

40

50

板部材 H 7 7 3 の左右両外側に形成される。これにより、ベース手段 H 7 7 0 (基板部材 H 7 7 3) と正面視において重ならない領域に変位部材 H 4 2 7 9 0 が変位された場合には、変位部材 H 4 2 7 9 0 を傾倒装置 H 7 1 0 の非透過の領域により隠すことができる。即ち、基板部材 H 7 7 3 の全域を視認させる場合には、揺動装置 H 4 2 7 3 0 の正面側に配設した別部材により、変位部材 H 4 2 7 9 0 を遊技者から視認されにくくすることができる。これにより、発光手段 H 7 7 3 b の発光に注目させることができ、発光手段 H 7 7 3 b による演出効果を向上できる。

#### 【 6 3 0 4 】

さらに、第 1 1 1 実施形態における操作ユニット H 1 8 0 では、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 が押圧操作された際に、傾倒装置 H 7 1 0 の正面側透過部 H 7 1 1 の下端が弾性体 H 7 8 5 を介して駆動手段 H 7 8 0 に当接され、その当接により駆動手段 H 7 8 0 をベース手段 H 7 7 0 に対して中間配置状態の位置に変位させることができる。また、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 が押圧操作された場合には、変位部材 H 7 9 0 が駆動手段 H 7 8 0 と共に所定位置 (駆動手段 H 7 8 0 が中間位置状態とされる位置) に変位される。従って、遊技者のボタン部 H 1 8 1 の押圧操作に連動して、変位部材 H 7 9 0 の透過部 H 7 9 1 を介して視認される光の演出態様を変更することができる。なお、第 1 5 2 実施形態では、変位部材 H 4 2 7 9 0 が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材 H 4 2 7 9 0 を光を透過可能な透明の樹脂材料から形成すると共にその変位部材 H 4 2 7 9 0 に凹凸形成して、変位部材 H 4 2 7 9 0 を介して視認される光を、他の領域 (変位部材 H 4 2 7 9 0 を介さず視認される領域) の光と異なる態様で遊技者に視認させるものであっても良い。また、変位部材 H 4 2 7 9 0 は、光を非透過の白色ではなく、光を非透過の黒色の樹脂材料から形成され、正面側に装飾が施されるものであっても良い。即ち、発光手段の光を照射可能な位置の変位部材 H 4 2 7 9 0 の側面 (背面) が黒色に形成されるものであっても良い。この場合には、変位部材 H 4 2 7 9 0 の背面側に発光手段 H 7 7 3 b の光が照射されたとしても、その光を変位部材 H 4 2 7 9 0 により吸収しやすくできる。即ち、変位部材 H 4 2 7 9 0 が光を吸収しやすい色で構成されていても良い。これによれば、変位部材 H 4 2 7 9 0 の背面から反射される光が他の領域の光に干渉することを抑制できる。さらに、変位部材 H 4 2 7 9 0 を、光の透過量を電気 (印加電圧の変更) により変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部 H 1 8 1 の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部 H 1 8 1 の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部 H 1 8 1 の操作が必要のない場合には、基板部材 H 7 7 3 から出射される一部の光の透過量を変更して (又は遮って) 視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する (例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の発光量を多くする) ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。また、上記第 1 5 2 実施形態における揺動装置 H 4 2 7 3 0 は、第 1 1 1 実施形態における揺動装置 H 7 3 0 と同様に、傾倒装置 H 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 が押圧操作された際に傾倒装置 H 7 1 0 の下端が当接されることで揺動装置 H 4 2 7 3 0 を変位可能に構成される。また第 1 5 2 実施形態では、傾倒装置 H 7 1 0 の下端が当接されることで、変位部材 H 4 2 7 9 0 が第 1 拡散部材 H 7 7 4 (基板部材 H 7 7 3) に近づく方向に変位するように構成される。これによれば、第 1 拡散部材 H 7 7 4 (基板部材 H 7 7 3) に変位部材 H 4 2 7 9 0 を近づけることができるので、正面側に配設される変位部材 H 4 2 7 9 0 で発光手段 H 7 7 3 b から出射される光を遮りやすくできる。即ち、発光手段 H 7 7 3 b の照射範囲を変位部材 H 4 2 7 9 0 により狭くしやすくできる。第 1 5 2 実施形態では、基板部材 H の照射範囲を区画しやすくできる。

#### 【 6 3 0 5 】

次いで、図 1 7 5 5 及び図 1 7 5 6 を参照して第 1 5 3 実施形態における揺動装置 H 4 3 7 3 0 について説明する。上記第 1 5 2 実施形態では、光を非透過の変位部材 H 4 2 7

10

20

30

40

50



90により基板部材H773の光を遮る場合について説明したが、第154実施形態における揺動装置H43730では、変位部材H42790の背面側に配置した第2変位部材H43795により、基板部材H773の光が遮られる場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。初めに、図1755を参照して、第153実施形態における揺動装置H43730の全体構成について説明する。図1755(a)は、第153実施形態における揺動装置H43730の正面模式図であり、図1755(b)は、図1755(a)のM C M L X X V I I I b線における揺動装置H43730の断面模式図である。なお、図1755では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1755に示すように、第153実施形態における揺動装置H43730は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に配設されるベース手段H43770と、そのベース手段H43770の背面側(矢印B方向側)に配置され、ベース手段H43770に軸支される駆動手段H780と、ベース手段H43770を介して駆動手段H780の正面側(矢印F方向側)に配設される変位部材H42790と、ベース手段H770の内部空間(第1拡散部材H43774と基板部材H773との対向間)を変位可能な状態で駆動手段H780の正面側に配設される第2変位部材H43795と、を主に備える。なお、第153実施形態における変位部材H42790も第111実施形態における変位部材H790と同様にベース手段H770及び駆動手段H780に対して相対変位可能に配設されるが、図1755及び図1756では、理解を容易とするために変位部材H42790が駆動手段H780に対して固定した状態で図示される。また、以下の説明では、変位部材H42790が駆動手段H780に相対変位可能に配設される部分を「連結部分」と称して説明する。第2変位部材H43795は、光を非透過の樹脂材料から形成されると共に、変位部材H42790の駆動手段H780との連結部分側(即ち、上側係合部H792a(図1672参照)に配設される。即ち、変位部材H42790の背面側(矢印B方向側)に配設される。よって、第2変位部材H43795は、変位部材H42790の変位に伴って変位可能とされる。なお、第152実施形態における第2変位部材H42795は、上方側の一端側のみが変位部材H42790に接続(配設)され、ベース手段H770内部空間(第1拡散部材H43774及び基板部材H773の対向間)を変位可能とされる。ベース手段H43770は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に締結固定される上側ベース部材H771と、その上側ベース部材H771の下方側(矢印D方向側)に配設される下側ベース部材H772と、上側ベース部材H771の正面側(矢印F方向側)に配設される基板部材H773と、基板部材H773の正面側を覆う態様で上側ベース部材H771の正面側に配設される第1拡散部材H43774と、を主に備える。第1拡散部材H43774には、正面側の一面に左右方向に3分割され、それぞれ異なる色が付与されたフィルムが配設(貼付)される。なお、図1756及び図1757では、第1拡散部材H43774に貼付された各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e)がそれぞれ異なる位置に貼付され、それぞれ所定の模様を付して図示される。各フィルムに装飾される色としては、例えば、各色に危険、注意、正常等の意味を持たせるために「赤、黄、青」の信号機等の配色や、各色を混ぜて他の色を形成するために「赤、黄、緑」の光の3原色の配色がされる。なお、第1拡散部材H43774に貼付される各フィルムは、第1拡散部材H43774の背面側に配設(貼付)されても良く、また、3分割に限らず2分割や4分割以上に分割されるものであっても良い。さらに、第1拡散部材H43774に貼付される各フィルムは、正面側の一面に上下方向に分割されていても良い。

#### 【6306】

また、第1拡散部材H43774は、基板部材H773の正面と所定の隙間(第2変位部材H43795を変位可能な隙間)を隔てた状態で配設されると共に、左右方向(矢印L-R方向)の両側に第2変位部材H43795を挿通可能な開口部H43774fが形成される。なお、開口部H43774fは、第1拡散部材H43774の上方側の縁部から下方側に沿って延設されており、これにより、上方側が連結される第2変位部材H43

795を開口部H43774fを介して第1拡散部材H43774の内側から張出変位可能とされる。また、変位部材H42790がベース手段H43770に対して回転されていない状態(即ち、図1755に示す位置に配置される場合には)では、変位部材H42790の背面側に第2変位部材H43795が重なって配設されると共に、変位部材H42790に対して変位部材H42790における左右方向(矢印F-B方向)の寸法が若干小さくされる。また、変位部材H4290がベース手段H43770に対して回転されていない状態(即ち、図1755に示す位置に配置される場合)には、中央フィルムH3774cの正面側に変位部材H42790が配設されると共に、中央フィルムH43774cの背面側に第2変位部材H43795が配設される。これにより、発光手段H773bから中央フィルムH43774cの背面側に照射される光を第2変位部材H43795で遮ることができる。その結果、遊技者に第1フィルムH43774dと第2フィルムH43774eとを介した発光手段H773bの光を視認させやすくできる。即ち、第2変位部材H43795により発光手段H773bの光を遮らず、変位部材H42790により中央フィルムH43774cを介して出射される光を遮る場合には、変位部材H42790の背面に照射される光が変位部材H42790の背面で反射することにより、第1フィルムH43774d又は第2フィルムH43774eを介して出射される光と混ざり、第1フィルムH43774d及び第2フィルムH43774eを介した光が正しく遊技者に認識されない可能性がある。また、変位部材H42790の変位を検出センサ等により検出して、変位部材H42790の変位に合わせて変位部材H42790の背面側に位置する発光手段H773bの発光を弱くする、又は、オフにすることも可能であるが、この場合には、変位部材H42790の変位を常に監視する必要があるため、制御が複雑になり変位部材H42790の変位に合わせて発光手段H773bの光を弱めることが困難とされる。

#### 【6307】

これに対し、第153実施形態では、異なる色を付した中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eの背面側で、発光手段H773bから出射される光を第2変位部材H43795により遮ることができるので、中央フィルムH43774cを介して光が出射されることを抑制して、中央フィルムH43774cを介した光が他の領域の光を混ざることが抑制できる。その結果、第1フィルムH43774dと第2フィルムH43774eとを介した発光手段H773bの光を正しく遊技者に視認させることができる。即ち、第153実施形態では、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eの背面側で、発光手段H773bから出射される光を第2変位部材H43795により遮ることにより、発光手段H773bから同じ発光がされている(即ち、複数の発光手段H773bからの光の出射量が制御により変更されていない(全ての発光手段H773bが同様に発光している))場合でも、第1拡散部材H43774(各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e))を介して視認される光の態様を変更できる。その結果、遊技者の興趣を向上できる。また、第153実施形態では、第2変位部材H43795により光の出射を遮られた領域の中央フィルムH43774cを変位部材H42790により遊技者に視認させにくくできる(即ち、光が出射されていない領域の正面側に変位部材H42790が配置される)ので、遊技者が中央フィルムH43774cに注目することを抑制できる。その結果、遊技者に第1フィルムH43774dと第2フィルムH43774eとを介した発光手段H773bの光を視認させやすくできる。なお、第153実施形態では、第2変位部材H43795が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、第2変位部材H43795は、発光手段H773bから出射される光の透過量を変えるものであれば良い。即ち、第2変位部材H43795が半透明の樹脂材料から形成され、第2変位部材H43795に照射される基板部材H773の光の一部が第2変位部材H43795を透過して第1拡散部材H43774の各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e)側に出射されるようにしても良い。この場合には、各フィルムの一部

からの発光量を少なくすることができる。これにより、各フィルムを介して視認される光の色合いを複雑に変更できる。また、第2変位部材H43795を、光の透過量を電気より変更可能な調光ガラス等で構成して、所定の演出の際に光の透過量を変更するように構成しても良い。例えば、ボタン部H181の押圧操作が必要な場合には、光の透過量を多くして遊技者にボタン部H181の操作が必要なことを認識させやすくする一方、ボタン部H181の操作が必要のない場合には、基板部材H773から出射される一部の光の透過量を変更して（又は遮って）各フィルム（中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e）を介して視認される光の色合いを変更する演出を遊技者に視認させても良い。なお、この場合には、変位不能に構成される複数の調光ガラスを並べて配置して、それぞれの調光ガラスの光の透過量を変更する（例えば、左右方向に複数枚配置される調光ガラスの光の透過量を左側から順に少なくして、左側の第1フィルムH43374dを介して照射される光の透過量を多くする）ことで、遊技者に視認される光の態様を変更してもよい。

10

#### 【6308】

次いで、図1756を参照して、第153実施形態における揺動装置H43730の変位について説明する。図1756(a)及び図1756(c)は、第153実施形態における揺動装置H43730の正面模式図であり、図1756(b)は、図1756(a)のM C M L X X I X b線における揺動装置H43730の断面模式図であり、図1756(d)は、図1756(c)のM C M L X X I X d線における揺動装置H43730の断面模式図である。なお、図1756では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1756(a)及び(b)に示すように、第2変位部材H43795は、駆動手段H780の駆動により変位部材H42790が変位されることで、変位部材H42790の変位方向に変位され、第2変位部材H43795が第1フィルムH43774dの背面側に配置される場合には、第1フィルムH43774d側の中央フィルムH43774cの略半分と第2変位部材H43795が重なる位置に配置される。これにより、第2フィルムH43774eの中央フィルムH43774c側の略半分から中央フィルムH43774cを介した光を正面側に出射できると共に、第2フィルムH43774eを介した光を正面側に出射できる。なお、中央フィルムH43774cの左右方向における幅は、第1フィルムH43774d及び第2フィルムH43774eの略2倍に設定されており、中央フィルムH43774cを介した光と、第1フィルムH43774d又は第2フィルムH43774eのどちらか一方を介した光とを遊技者に視認させる際に、中央フィルムH43774cを介した光の領域と、第1フィルムH43774d又は第2フィルムH43774eを介した光の領域とを略同一にすることができる。一方、図1756(c)及び(d)に示すように、第2変位部材H43795が第1拡散部材H43774の開口部H43774fから第1拡散部材H43774の外側へ張り出される場合には、第2変位部材H43795が中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eと重ならない状態とされ、正面視において変位部材H42790が第1拡散部材H43774と重ならない位置に配置される。これにより、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eを介して正面側に出射されるそれぞれの光を遊技者に視認させることができる。従って、第153実施形態では、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eの背面側に配設される第2変位部材H43795により、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eのうち2枚のフィルムを介して出射される光の形態や、全てのフィルムを介して出射される光の形態を形成することができる。これにより、例えば、2色または3色に発光される色を遊技者に視認されるまでに各フィルムの境界部分や各フィルムの全体で混ざり合わせることで、遊技者に複数の色を視認させることができる。その結果、基板部材H77の光による演出効果を向上できる。

20

30

40

#### 【6309】

なお、上記第153実施形態では、第1拡散部材H43774の正面側に3個のフィル

50

ムが配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、4個以上のフィルムから構成しても良いし、2個のフィルムにより基板部材H773から出射される光の色を変更しても良い。例えば、2個のフィルムにより基板部材H773から出射される光の色を変更する場合には、フィルムを介した色の光を遊技者にそのまま視認させて良い。また、上記第153実施形態では、第2変位部材H43795が変位部材H43790の変位に連動される場合について説明したが、第2変位部材H43795を変位するための駆動手段を別途配設しても良い。さらに、上記第153実施形態では、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eを隣り合う状態で配設したが、それらフィルムの間を発光色を区画するための区画部材(例えば黒色のシール等)を配設しても良い。この場合には、区画部材により中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eから出射される光を区画することができるので、それぞれのフィルムを介して視認される色を区画することができ、隣り合う色同士が混ざることが抑制できる。なお、本実施形態のように、区画部材を備えず、中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774eを隣り合う状態で配設した場合には、それらの隣り合う領域を介して出射される光を混ぜることができる。これにより、複数の発光色を形成することができ、光による演出効果を向上できる。また、第153実施形態における揺動装置H43730は、傾倒装置H710のボタン部H181が押圧操作された際に傾倒装置H710の下端が当接されることで、変位部材H43790が第1拡散部材H774(基板部材H773)から離れる方向に変位されるように構成される。これによれば、変位部材H43790に配設される第2変位部材H43795を基板部材H773から離れる方向に変位させることができるので、第1拡散部材H774と基板部材H773との間を変位可能に配設される第2変位部材H43795を第1拡散部材H774に近づける(基板部材H773から離す)ことができる。即ち、第2変位部材H43795を第1拡散部材H774に貼付される各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e)に近づけることができる。よって、第2変位部材H43795と各フィルムとの対向間の距離を狭めることができ、その対向間に光が入射することを抑制しやすくできる。その結果、各フィルムへの光の照射領域を区画しやすくできる。

#### 【6310】

次いで、図1757を参照して、第154実施形態における揺動装置H44740について説明する。上記第111実施形態では、揺動装置H730のベース手段H770が下枠部材H720に固定される場合について説明したが、第154実施形態では、揺動装置H44740の変位部材H44790が下枠部材H720に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図1757(a)は、第154実施形態における操作ユニットH44180の断面模式図であり、図1757(b)は、図1757(a)のM C M L X X X b線における操作ユニットH44180の断面模式図である。なお、図1757(a)では、操作ユニットH44180の左右方向(矢印L-R方向)略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図1757では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1757に示すように、第154実施形態における揺動装置H44740は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に配設される変位部材H44790と、その変位部材H44790の背面側に軸支されるベース手段H44770と、そのベース手段H44770の背面側に配設される駆動手段H780と、を主に備える。変位部材H44790は、光を透過可能な無色透明な樹脂材料から形成されており、背面側(矢印B方向側)に配設されるベース手段H44770から出射される光を正面側に透過可能に構成される。また、変位部材H44790は、正面側に向かって半球状に湾曲して形成される透過部H791と、その透過部H791の背面側の縁部3箇所から背面側に向かって突出する係合部H44792と、を主に備える。係合部H44792は、下枠部材H720の背面板H722(図1656参照)に係合された後、螺子により背面板H722に締結される部分であり、背面側の先端が背面板H722を超える長さに設定されると共に、先端

が背面板 H 7 2 2 と係合可能な鉤形状に形成される。ベース手段 H 4 4 7 7 0 は、上側軸支部 H 7 7 1 b 1 を有する上側ベース部材 H 4 4 7 7 1 と、下側軸支部 H 7 7 2 b 1 を有する下側ベース部材 H 4 4 7 7 2 と、上側ベース部材 H 4 4 7 7 1 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される基板部材 H 7 7 3 と、基板部材 H 7 7 3 の正面側を覆う態様で上側ベース部材 H 4 4 7 7 1 の正面側に配設される第 1 拡散部材 H 7 7 4 と、を主に備え、上側軸支部 H 7 7 1 b 1 及び下側軸支部 H 7 7 2 b 1 が変位部材 H 4 4 7 9 0 の係合部 H 4 4 7 9 2 に軸支されることで、変位部材 H 4 4 7 9 0 に対して回転可能に構成される。なお、ベース手段 H 4 4 7 7 0 の上側ベース部材 H 4 4 7 7 1 及び下側ベース部材 H 4 4 7 7 2 には、背面側に駆動手段 H 7 8 0 が配設される。よって、駆動手段 H 7 8 0 の駆動力により変位部材 H 4 4 7 9 0 に対してベース手段 H 4 4 7 7 0 が回転される。第 1 5 4 実施形態における揺動装置 H 4 4 7 4 0 によれば、光を透過する変位部材 H 4 4 7 9 0（透過部 H 7 9 1）に対して、光を出射する基板部材 H 7 7 3 を有するベース手段 H 4 4 7 7 0 が変位されるので、第 1 1 1 実施形態における変位部材 H 7 9 0 のように変位部材 H 7 9 0 を変位させる場合に比べて、基板部材 H 7 7 3 から出射される光の照射角度を大きくしやすくできる。即ち、第 1 1 1 実施形態では、変位部材 H 7 9 0 を透過させることで基板部材 H 7 7 3 から出射される光の出射方向を変更することができなかつたのに対して、第 1 5 4 実施形態では、光源の出射方向を変更することができるので、光の出射角度を変更しやすくできる。その結果、基板部材 H 7 7 3 の光の照射角度を広くして、基板部材 H 7 7 3 の光による演出領域を大きくすることができる。なお、第 1 5 4 実施形態では、揺動装置 H 4 4 7 4 0 を変位させる場合について説明したが、第 1 5 4 実施形態における変位部材 H 4 4 7 9 0 を第 1 1 1 実施形態における変位部材 H 7 9 0 に置き換えて（即ち、変位可能な変位部材 H 7 9 0 として）、揺動装置 H 4 4 7 4 0 と変位部材 H 7 9 0 との両方を

10

20

30

40

50

#### 【 6 3 1 1 】

次いで、図 1 7 5 8 を参照して、第 1 5 5 実施形態における操作ユニット H 4 5 1 8 0 について説明する。上記第 1 1 1 実施形態では、揺動装置 H 7 3 0 の基板部材 H 7 7 3 から出射される光をボタン部 H 1 8 1 を介して出射する場合について説明したが、第 1 5 5 実施形態では、ボタン部 H 1 8 1 に配設される第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 の光をボタン部 H 1 8 1 を介して出射する場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 5 8 ( a ) 及び図 1 7 5 8 ( b ) は、第 1 5 5 実施形態における操作ユニット H 4 5 1 8 0 の断面模式図である。なお、図 1 7 5 8 ( a ) 及び図 1 7 5 8 ( b ) では、操作ユニット H 4 5 1 8 0 の左右方向（矢印 L - R 方向）略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図 1 7 5 8 ( a ) は、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態が図示され、図 1 7 5 8 ( b ) では、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 が起立位置に配置された状態が図示される。なお、図 1 7 5 8 では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図 1 7 5 8 に示すように、第 1 5 5 実施形態における操作ユニット H 4 5 1 8 0 は、上面にボタン部 H 1 8 1 を有する傾倒装置 H 4 5 7 1 0 と、その傾倒装置 H 4 5 7 1 0 が上下方向（矢印 U - D 方向）に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材 H 7 2 0 と、その下枠部材 H 7 2 0 の内側に配設される揺動装置 H 7 3 0 と、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 のリング部材 H 7 1 3（図 1 6 5 6 参照）を上方側（矢印 U 方向側）から支持し下枠部材 H 7 2 0 と向かい合わせで配置される上枠部材 H 7 4 0 と、下枠部材 H 7 2 0 の下方側（矢印 D 方向側）に配設されアーム部材 H 7 5 5（図 1 6 5 6 参照）を介して傾倒装置 H 7 1 0 に駆動力を伝達する駆動手段 H 7 5 0（図 1 6 5 6 参照）と、下枠部材 H 7 2 0 の下方側に配設され駆動手段 H 7 5 0 を左右方向（矢印 L - R 方向）と後方（矢印 F 方向）との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材 H 7 6 0 と、を主に備える。傾倒装置 H 4 5 7 1 0 は、上面にボタン部 H 1 8 1 と、そのボタン部 H 1 8 1 の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面

側透過部 H 7 1 1 と、ボタン部 H 1 8 1 の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部 H 7 1 2 と、ボタン部 H 1 8 1 の背面側の外縁に沿って配設される軸部材 H 7 1 6 ( 図 1 6 6 5 参照 ) と、その軸部材 H 7 1 6 の両端に配設されるリング部材 H 7 1 3 ( 図 1 6 5 7 参照 ) と、軸部材 H 7 1 6 に巻き付けられるねじりバネ H 7 1 7 ( 図 1 6 5 7 参照 ) と、側面側反射部 H 7 1 2 の下端の縁部に沿って配設されるブラケット H 7 1 4 ( 図 1 6 5 7 参照 ) と、側面側反射部 H 7 1 2 の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片 H 7 1 5 ( 図 1 6 5 7 参照 ) と、ボタン部 H 1 8 1 の背面側であって軸部材 H 7 1 6 の正面側に配設される第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 と、を主に備え、ボタン部 H 1 8 1、正面側透過部 H 7 1 1、及び、側面側反射部 H 7 1 2 により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 は、リング部材 H 7 1 3 ( 図 1 6 5 7 参照 ) を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置 ( 図 1 7 5 8 ( a ) に示す位置 ) と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置 ( 図 1 7 5 8 ( b ) に示す位置 ) との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部 H 1 8 1、正面側透過部 H 7 1 1、及び、側面側反射部 H 7 1 2 の内側に揺動装置 H 7 3 0 を配置可能とされる。第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 は、光を出射可能な発光手段 H 4 5 7 1 8 a を備え、その発光手段 H 4 5 7 1 8 a から出射される光をボタン部 H 1 8 1 の上面に出射可能に形成される。なお、第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 は、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段 H 4 5 7 1 8 a の光を出射可能に形成される。また、ボタン部 H 1 8 1 は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図 1 7 5 8 に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第 1 5 5 実施形態では、上面に対して鋭角となる方向 ( 即ち、揺動装置 H 7 3 0 の基板部材 H 7 7 3 の光の照射方向と異なる方向 ) からボタン部 H 1 8 1 の装飾面 ( 上面の凹凸 ) に光を照射することで、ボタン部 H 1 8 1 の装飾を目立たせることができる。即ち、第 1 5 5 実施形態では、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して直交する方向に近い方向から ( 鈍角となる交差角度で ) 光を入射させる基板部材 H 7 7 3 と、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 とを備えることで、ボタン部 H 1 8 1 の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。また、第 1 5 5 実施形態では、第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 が傾倒装置 H 4 5 7 1 0 に配設されるので、図 1 7 5 8 ( b ) に示すように傾倒装置 H 4 5 7 1 0 が傾倒位置に配設された場合には、ボタン部 H 1 8 1 の変位に伴って第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 を変位させることができる。従って、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 の配置によって、基板部材 H 7 7 3 から出射される光をボタン部 H 1 8 1 に入射しにくくできると共に、第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 から出射される光のボタン部 H 1 8 1 へ入射量は略一定にすることができる。その結果、ボタン部 H 1 8 1 の発光態様を複数形成することができ、光による演出効果を向上できる。なお、第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 は、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 でなく、例えば、下枠部材 H 7 2 0 に配設され、傾倒位置または起立位置のどちらかにおける傾倒装置 H 4 5 7 1 0 のボタン部 H 1 8 1 に光を照射可能に構成されても良い。また、第 1 5 5 実施形態では、ボタン部 H 1 8 1 が光を透過可能に構成される場合について説明したが、ボタン部 H 1 8 1 に光を反射可能な反射部材を設けて、傾倒装置 H 7 1 0 が傾倒位置に配置される場合には、ボタン部 H 1 8 1 の反射部材により傾倒装置 H 7 1 0 を介して揺動装置 H 7 3 0 を遊技者から視認不能としつつ、ボタン部 H 1 8 1 に設けた反射部材により基板部材 H 7 7 3 から出射される光を正面側透過部 H 7 1 1 側から出射するように構成しても良い。なお、傾倒装置 H 7 1 0 を起立位置に配置した場合には、正面側透過部 H 7 1 1 を介して揺動装置 H 7 3 0 を遊技者に視認可能とすることができる。

#### 【 6 3 1 2 】

次いで、図 1 7 5 9 を参照して第 1 5 6 実施形態における操作ユニット H 4 6 1 8 0 について説明する。上記第 1 5 5 実施形態では、傾倒装置 H 4 5 7 1 0 に第 2 基板部材 H 4 5 7 1 8 が配設される場合について説明したが、第 1 5 6 実施形態では、第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 が上枠部材 H 4 6 7 4 0 に配設される場合について説明する。なお、上記各実施形態と同一の部分には同一の符号を付してその説明は省略する。図 1 7 5 9 ( a ) 及び

図1759(b)は、第156実施形態における操作ユニットH46180の断面模式図である。なお、図1759(a)及び図1759(b)では、操作ユニットH46180の左右方向(矢印L-R方向)略中央部で切断した断面が模式的に図示される。また、図1759(a)は、傾倒装置H46710が傾倒位置に配置された状態が図示され、図1759(b)では、傾倒装置H46710が起立位置に配置された状態が図示される。さらに、図1759では、理解を容易とするために各部材の構造が簡略化して図示される。図1759に示すように、第156実施形態における操作ユニットH46180は、上面にボタン部H181を有する傾倒装置H46710と、その傾倒装置H46710が上下方向(矢印U-D方向)に揺動可能な状態で内側に配設される下枠部材H720と、その下枠部材H720の内側に配設される揺動装置H730と、傾倒装置H46710のリング部材H713を上方側(矢印U方向側)から支持し下枠部材H720と向かい合わせで配置される上枠部材H46740と、下枠部材H720の下方側(矢印D方向側)に配設されアーム部材H755(図1657参照)を介して傾倒装置H46710に駆動力を伝達する駆動手段H750(図1657参照)と、下枠部材H720の下方側に配設され駆動手段H750を左右方向(矢印L-R方向)と後方(矢印F方向)との三方から覆う箱状に形成される保護カバー部材H760と、を主に備える。傾倒装置H46710は、上面にボタン部H181と、そのボタン部H181の正面側の外縁から下方側に向かって延設される正面側透過部H711と、ボタン部H181の左右両外側の外縁から下方側に向かって延設される側面側反射部H712と、ボタン部H181の背面側の外縁に沿って配設される軸部材H716(図1665参照)と、その軸部材H716の両端に配設されるリング部材H713(図1657参照)と、軸部材H716に巻き付けられるねじりバネH717(図1657参照)と、側面側反射部H712の下端の縁部に沿って配設されるブラケットH714(図1657参照)と、側面側反射部H712の正面側の下端に配設され、下方側に突出する検出片H715(図1657参照)と、ボタン部H181の下面側にスライド変位可能に配設される変位部材H46182と、を主に備え、ボタン部H181、正面側透過部H711、及び、側面側反射部H712により下方側が開口する箱状に形成される。なお、傾倒装置H46710は、リング部材H713(図1657参照)を回転軸として回転可能に形成されており、上述した傾倒位置と、その傾倒位置から正面側を上方側に回転させた起立位置との間で変位可能とされ、傾倒位置においてボタン部H181、正面側透過部H711、及び、側面側反射部H712の内側に揺動装置H730を配置可能とされる。変位部材H46182は、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、ボタン部H181の下面に沿う板状に形成され、ボタン部H181にスライド変位可能な状態で配設される。また、変位部材H46182には、一端が下枠部材H720の背面板H722に軸支されるリンク部材H46182aの他端が連結される。このリンク部材H46182aにより傾倒装置H46710が傾倒位置から起立位置に変位される駆動力に伴って、変位部材H46182がボタン部H181に対して引っ張られる。即ち、ボタン部H181に対し変位部材H46182が追従して変位することをリンク部材H46182aにより規制して、ボタン部H181に対し変位部材H46182を変位させることができる。これにより、傾倒装置H46710が傾倒位置から起立位置に変位される際に、変位部材H46182がボタン部H181に対して変位される。なお、第156実施形態では、図1759(b)に示すように、ボタン部H181に対して変位部材H46182が変位した際に、ボタン部H181の背面側(軸部材H716側)に形成した開口から変位部材H46182がボタン部H181の外側に張出変位される。また、変位部材H46182は、ボタン部H181に対して張り出す側の端部からL字状に屈曲される屈曲部H46182bと、レーザー加工等により変位部材の内部に凹凸加工される反射部H46182cとを備える。屈曲部H46182bは、ボタン部H181に対して変位部材H46182が内側に入り込み過ぎることを抑制する部分であり、ボタン部H181の背面側(軸部材H716側)に形成される開口の開口幅よりも厚く設定される。また、屈曲部H46182bの屈曲先端面は、凹凸の少ない平坦面に形成され、後述する第2基板部材H46742からの光を内部に導光可能に形成される。

10

20

30

40

50

## 【 6 3 1 3 】

上枠部材 H 4 6 7 4 0 は、上面視において傾倒装置 H 4 6 7 1 0 の側面側反射部 H 7 1 2 の下端に屈曲形成される係合片 H 7 1 2 b ( 図 1 6 5 6 参照 ) が引っかかる ( 上下方向に重なる ) 大きさの半円弧形状に形成される。これにより、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 が傾倒位置から起立位置に変位した際に、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 が起立位置を超えて上方側に張り出し変位することを抑制できる。また、上枠部材 H 4 6 7 4 0 には、発光手段 H 4 6 7 4 2 a を有する第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 が内側に配設される。第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 は、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 が傾倒位置に配置される状態において、第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 から出射される光がボタン部 H 1 8 1 に向けた状態で配設される。なお、第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 は、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して鋭角となる交差角度で発光手段 H 4 6 7 4 2 a の光を出射可能に形成される。また、ボタン部 H 1 8 1 は、上述したように貝を模した形状に形成されており、図 1 7 5 9 に示すように、上面に貝の装飾に沿った凹凸が形成される。よって、第 1 5 6 実施形態では、上面に対して鋭角となる方向 ( 即ち、揺動装置 H 7 3 0 の基板部材 H 7 7 3 の光の照射方向と異なる方向 ) からボタン部 H 1 8 1 の装飾面 ( 上面の凹凸 ) に光を照射することで、ボタン部 H 1 8 1 の装飾を目立たせることができる。即ち、第 1 5 6 実施形態では、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して直交する方向に近い方向から ( 鈍角となる交差角度で ) 光を入射させる基板部材 H 7 7 3 と、ボタン部 H 1 8 1 の上面に対して鋭角となる交差角度で光を入射させる第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 とを備えることで、ボタン部 H 1 8 1 の凹凸を介して視認される光の態様を変更することができる。その結果、光による演出効果を向上できる。さらに、第 1 5 6 実施形態では、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 を起立位置に配置した場合に、図 1 7 5 9 に示すように、変位部材 H 4 6 1 8 2 の屈曲部 H 4 6 1 8 2 b が第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 の正面側に配設される。これにより、第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 から出射される光を変位部材 H 4 6 1 8 2 の内部を透過させると共に、内部に形成した反射部により所定の模様を表示することができる。この場合、変位部材 H 4 6 1 8 2 に表示される模様を、正面側透過部 H 7 1 1 を介して遊技者に視認させることができる。従って、正面側透過部 H 7 1 1 を介して揺動装置 H 7 3 0 から出射される光を遊技者に視認させることができると共に、正面側透過部 H 7 1 1 を介して変位部材 H 4 6 1 8 2 に表示される模様を遊技者に視認させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、所定の模様としては、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 を遊技者に操作させるために表示する文字 ( 例えば「押せ」 ) や、パチンコ機 H 1 0 の遊技状態を表す表示 ( 例えば「チャンス」や、キャラクター等の表示である。さらに、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 を起立位置に配置した場合には、揺動装置 H 7 3 0 の基板部材 H 7 7 3 から出射された光の一部を傾倒装置 H 7 1 0 の正面側透過部 H 7 1 1 の下端側から入射させてボタン部 H 1 8 1 の内部を透過させることができる。よって、ボタン部 H 1 8 1 の上面に形成した装飾部 ( 貝を模した凹凸 ) を発光させることができる。即ち、第 1 5 6 実施形態では、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 を起立位置に配置した状態において、基板部材 H 7 7 3 の光と第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 との光とで傾倒装置 H 4 6 7 1 0 の異なる領域を発光させることができる。その結果、光による演出効果を向上できる。なお、第 1 5 6 実施形態では、変位部材 H 4 6 1 8 2 の内部に形成される反射部 H 4 6 1 8 2 c は、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 が傾倒位置に配置された状態において第 2 基板部材 H 4 6 7 4 2 から出射される光に対して、反射しにくい ( そのまま透過させやすい ) 形状に形成される。これにより、傾倒装置 H 4 6 7 1 0 が傾倒位置に配置される場合には、変位部材 H 4 6 1 8 2 が発光しにくく ( 模様を形成しにくく ) して、変位部材 H 4 6 1 8 2 が所定の変位をした場合にのみ、変位部材 H 4 6 1 8 2 で光の演出をすることができる。

## 【 6 3 1 4 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせたり置き換えて、別の実施形態としても良い。以下に示す変形例 ( 別実施形態 ) においても同



様であり、一の変形例における構成の一部または全部を、他の変形例における構成の一部または全部の構成と組み合わせる或いは置き換えて、別の変形例としても良い。以下に示す変形例の適用対象となる実施形態は任意であり、いずれの変形例（変形例の組み合わせ又は置き換え）をいずれの実施形態に適用しても良い。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせる或いは置き換えて、別の実施形態としても良い。

#### 【6315】

上記第111実施形態では、一对のスピーカー組立体H312がベース部材H311の左右両側に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、右側装飾ユニットH14cに一对のスピーカー組立体H312を別途配設して、それら一对のスピーカー組立体H312が配設される空間同士を連通路を右側装飾ユニットH14cに形成しても良い。上記第111実施形態では、スピーカー組立体H312が配設される配設空間H300Fが化粧ユニットH320に一对形成される場合について説明したが、配設空間H300Fが3個以上形成され、それら配設空間が連通路によって連通されるものであっても良い。上記第111実施形態では、第1連通路H300C及び第2連通路H300Dが複数の部材を組み合わせる形成する（隙間を空けて配設する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、中空形状の棒部材を一对の配設空間H300F（第1空間H300A又は第2空間H300B）に両端が配置されるように配設して、棒部材の内部空間を利用して音を伝達可能に構成しても良い。また、正面側が開放されるお椀形状に形成される覆設部材H343の左右方向（矢印L-R方向）両側の一部を切り欠いて、覆設部材H343の内部空間を音が伝達するように構成しても良い。この場合、一对の配設空間H300F（第1空間H300A又は第2空間H300B）を連通路（第1連通路H300C又は第2連通路H300D）が装飾ユニットH330の中央部に形成され、連通路の外側を化粧ユニットH320で取り囲むことができるので、連通路を通過する音が連通路の内壁を伝わり連通路の外側に放音されたとしても、その音が装飾ユニットH330の外側まで伝わることを抑制できる。その結果、装飾ユニットH330に形成される開口部（スリットH331a1（図1620参照）、放音用開口部H333b（図1622参照）、検出用開口部H333a（図1623参照））以外から音が放音されることを抑制できる。

#### 【6316】

上記第111実施形態および第117実施形態から第119実施形態、第147実施形態から第151実施形態では、一方のスピーカーH312aから放音（出力）された音を第1連通路H300C、H7300C及び第2連通路H300Dを通して、他方のスピーカーH312aが配設される配設空間H300F（第1空間H300A、第2空間H300B）に放音する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、変位部材が変位された際の駆動音や衝突音を第1連通路H300C、H7300C及び第2連通路H300Dを通して、他方のスピーカーH312aが配設される配設空間H300F（第1空間H300A、第2空間H300B）に伝達して駆動音や衝突音がパチンコ機H10の外部に漏れ出にくくしても良い。上記第119実施形態、第147実施形態から第151実施形態では、上側装飾ユニットH9014aの上方側（矢印U方向側）に形成される第1連通路H300Cが上面板H9332、H37332、H39332、H40332又は光照射ユニットH38336を変位させることで開放される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、上側装飾ユニットH9014aの下方側（矢印D方向側）に形成される第2連通路H300Dが下面板H333を変位させることで開放されるように構成しても良い。さらに、第119実施形態では、上面板H9332を回転させる場合について説明したが、上面板H9332をスライド変位させて第1連通路H300Cを開放するように構成しても良く、また、上面板H9332が第1連通路H300Cを開放する位置に変位できるものであれば、例えば、上面板H9332を上側装飾ユニットH9014aの内側に向かって変位させて第1連通路H300Cを開放しても良い。上記第119実施形態、第147実施形態から第151実施形態で

は、上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 又は光照射ユニット H 3 8 3 3 6 が操作ユニット H 1 8 0 の操作に連動して変位される場合について説明したが、操作ユニット H 1 8 0 の操作ではなく、機能調整操作部 H 1 9 0 の操作により上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 又は光照射ユニット H 3 8 3 3 6 を変位させても良い。この場合には、機能調整操作部 H 1 9 0 の操作により遊技者が上面板 H 9 3 3 2 の状態を常に変更することができる。その結果、遊技者の好みに合った放音態様に調整することが可能となり、遊技者の興趣を向上できる。また、上記第 1 1 9 実施形態、第 1 4 7 実施形態から第 1 5 1 実施形態では、上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 又は光照射ユニット H 3 8 3 3 6 が操作ユニット H 1 8 0 の操作に連動して変位される場合について説明したが、遊技球を発射を制御する操作ハンドル H 5 1 の操作（遊技領域への遊技球の打ち出し）や、遊技領域の所定のセンサ（スルーゲート）の通過に伴って、上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 又は光照射ユニット H 3 8 3 3 6 を変位させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドル H 5 1 の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニット H 1 8 0 の操作を検出する各種スイッチ H 2 0 8 は、入出力ポート H 2 0 5（図 1 6 1 9 参照）に接続され、その各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号に基づいて M P U H 2 0 1 が各種処理（張出部材 H 3 6 1 3 0 a を張り出させる）を実行可能とされる。

#### 【 6 3 1 7 】

上記第 1 1 9 実施形態、第 1 4 7 実施形態から第 1 5 1 実施形態では、上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 又は光照射ユニット H 3 8 3 3 6 を変位して第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放する（第 1 連通路 H 3 0 0 C の通路幅を変更する）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、下面板 H 3 3 3 を変位して第 2 連通路 H 3 0 0 D を開放するものであっても良い。第 1 4 7 実施形態および第 1 4 8 実施形態では、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合に板部材 H 3 7 3 3 2 h が空間 H 9 3 3 2 d 2 の外部空間との連通を規制する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放した場合に、板部材 H 3 7 3 3 2 h の先端が第 1 連通路 H 3 0 0 C よりも上方に位置し、空間 H 9 3 3 2 d 2 が外部空間と連通されるものであっても良い。また、この場合、第 1 4 8 実施形態のように光照射ユニット H 3 8 3 3 6 に配設した L E D H 3 8 3 3 6 a 1 の光を、空間 H 9 3 3 2 d 2 と外部空間とを連通する開口を介して遊技者が視認できるように、L E D H 3 8 3 3 6 a 1 の光の向きを調整しても良い。これにより、L E D H 3 8 3 3 6 a 1 の光を遊技者に直接視認させることができ、光により第 1 連通路 H 3 0 0 C の放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。さらに、光照射ユニット H 3 8 3 3 6 に配設した L E D H 3 8 3 3 6 a 1 の光が、外部空間と連通された第 1 連通路 H 3 0 0 C を介して遊技者に視認されるように L E D H 3 8 3 3 6 a の光の向きを調整しても良い。この場合も同様に、光により第 1 連通路 H 3 0 0 C の放音状態が変更されたことを遊技者に認識させやすくできる。上記第 1 1 9 実施形態、第 1 4 7 実施形態、第 1 4 9 実施形態、第 1 5 0 実施形態、及び第 1 5 1 実施形態では、上面板 H 9 3 3 2 , H 3 7 3 3 2 , H 3 9 3 3 2 , H 4 0 3 3 2 が板部材から形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 1 4 8 実施形態のように、光を照射可能な基板部材 H 3 8 3 3 6 a を有する光照射ユニット H 3 8 3 3 6 から形成されるものであっても良い。上記第 1 1 9 実施形態、第 1 4 7 実施形態から第 1 5 0 実施形態では、パチンコ機 H 1 0 の演出に注目させる際に第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放する場合について説明したが、これに限られるものではなく、パチンコ機 H 1 0 の演出に注目させる際に第 1 連通路 H 3 0 0 C を閉じた通路として、パチンコ機 H 1 0 から放音される音を小さくして、遊技者にパチンコ機 H 1 0 の音を集中して聞かせるように構成しても良い。第 1 5 0 実施形態では、上面板 H 4 0 3 3 2 が変位され第 1 連通路 H 3 0 0 C を開放する場合に、上面板 H 4 0 3 3 2 が正面側に向かって上昇傾斜した状態に配置される場合について説明したが、上面板 H 4 0 3 3 2 が鉛直となる位置まで（約 9 0 度）回転させるものであっても良い。なお、この場合には、第 1 4 8 実施形態のように光を照射可能な基板部材 H 3 8 3 3 6 a を有する光照射ユニット H 3 8 3 3 6

で構成されることが好ましい。これによれば、第1連通路H300Cを開放した際に光照射ユニットH38336から出射する光を上側装飾ユニットH40014aの内部を通さず遊技者に直接視認させることができ、光による演出態様を複数形成できるからである。なお、上面板H40332の回転角度については、第150実施形態に限られず、第147実施形態から第150実施形態における上面板H37332、H39332又は光照射ユニットH38336においても同様である。即ち、第147実施形態から第150実施形態における上面板H37332、H39332又は光照射ユニットH38336を鉛直となる位置まで(約90度)回転可能に構成しても良い。

#### 【6318】

上記第150実施形態では、第1連通路H300Cの内部空間の全体に上面板H40332の閉鎖部H40332pが配置され、第1連通路H300Cによる第1空間H300A同士の連通が規制される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第1連通路H300Cの一部を遮るよう第1連通路H300Cの内側面と同形状の板部材から形成される閉鎖部H40332pを第1連通路H300Cの内側に配置して、第1空間H300A同士の連通を規制するものであっても良い。この場合には、第1連通路H300Cの内部に配設される閉鎖部H40332pの配設スペースを小さくできる(即ち、閉鎖部H40332pの外形を小さくできる)ので、上面板H40332に光を発光可能な基板部材H38336aが配設される場合に、閉鎖部H40332pにより光が遮られることを抑制できる。その結果、光による演出効果が低下することを抑制できる。また、上面板H40332に閉鎖部H40332pを配設するものではなく、上面板H40332とは関係ない位置に閉鎖部H40332pを配設するものであっても良い。例えば、遊技者やパチンコ店の作業員(店員)が操作可能な位置に閉鎖部H40332pを配設して、遊技者やパチンコ店の作業員(店員)の操作により第1連通路H300Cの内部に閉鎖部H40332pが変位されるものであっても良い。例えば、パチンコ店の作業員(店員)のみが閉鎖部H40332pを操作可能として、パチンコ機H10のスピーカーH312aの破損時(故障時)にのみ閉鎖部H40332pを第1連通路H300Cの内部に変位させて、スピーカーH312aの破損時に一方側のスピーカーH312aから他方側のスピーカーH312a側に音を伝達するように構成しても良い。また、例えば、パチンコ機H10の演出により、第1連通路H300Cの内部に閉鎖部H40332pを変位させたり、第1連通路H300Cの外側に閉鎖部H40332pを変位させるようにしても良い。即ち、パチンコ機H10の演出に連動して第1連通路H40332bの連通状態を変更(制御)するものであっても良い。これによれば、パチンコ機H10の演出に合わせて音の態様を変化させることができるので遊技の興趣を向上できる。また、上記第150実施形態では、第1連通路H300Cの内部空間が埋まる形状に閉鎖部H40332pが形成される場合について説明したが、第1連通路H300Cの一部の領域を開放する(連通可能な空間が空いた)形状に閉鎖部H40332pが形成されても良い。

#### 【6319】

第147実施形態、第149実施形態、及び、第151実施形態では、上面板H37332、H39332が板状に形成される場合について説明したが、第1連通路H300Cの上方側を閉鎖する上面板H37332、H39332の下面側から装飾部を張り出し形成しても良い。この場合には、第1連通路H300Cを開放した際に、装飾部を遊技者に視認させることができ、正面視における装飾の形成領域を増やすことができる。なお、装飾部は第1連通路H300Cの通路幅よりも小さく形成されることが好ましく、これによれば、第1連通路H300Cの上方側を上面板H37332、H39332で閉鎖した場合に第1連通路H300Cの内部に装飾部を収容することができる。その結果、装飾部を形成した分、上側装飾ユニットH37014a、H39014a、H41014aを上下方向に大きくする必要がなくなり、上側装飾ユニットH37014a、H39014a、H41014aを大型化させず、装飾領域を増やすことができる。上記第150実施形態では、第2変位部材H40337が上下方向に変位される場合について説明したが、第2変位部材H40337は、前後方向にスライド変位されるものでも、回転変位されるもの

でもよい。例えば、第1連通路H300Cを閉鎖する上面板H40332に沿って第2変位部材H40337を前後方向にスライド変位させる場合には、上側装飾ユニットH40014aの内部空間における第2変位部材H40337の変位領域を最小にすることができる。これにより、第2変位部材H40337を配設するためのスペースを確保できる。上記第119実施形態、第147実施形態から第151実施形態では、上面板H9332、H37332、H39332、H40332又は光照射ユニットH38336を例に説明したが、上面板H9332、H37332、H39332、H40332又は光照射ユニットH38336に加えて、或いは、上面板H9332、H37332、H39332、H40332又は光照射ユニットH38336に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（上面板H9332、H37332、H39332、H40332又は光照射ユニットH38336）と同様の効果が得られる。上記第119実施形態、第147実施形態から第151実施形態では、スピーカーH312aを例に説明したが、スピーカーH312aに加えて、或いは、スピーカーH312aに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、振動または動作が可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。振動または動作が可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（スピーカーH312a）と同様の効果が得られる。上記第120実施形態では、遊技者がパチンコ機H10を遊技していない状態時にファンH10480の回転（送風）が行われる場合について説明したが、遊技者が風を発生させるか否か選択できるように構成しても良い。なお、この場合、上端開口部H473aの開口をパチンコ機H10を遊技する遊技者側に向けて開口させる（即ち、右側装飾ユニットH10014cの内カバー部材H420側に開口を形成する）ことが好ましく、これにより、パチンコ機H10を遊技する遊技者にファンH10480の風を当てることができる。よって、遊技者が店舗の室温を高いと感じる場合には、ファンH10480を遊技者にオンさせてファンH10480の風が当たるようにすることで、快適に遊技できるようになる。また、遊技者が風を発生させるか否か選択するものではなく、パチンコ機H10の演出に合わせてファンH10480を回転させるように構成してもよい。例えば、「大当たり」の期待が高い演出を行う場合に、ファンH10480を回転させることでファンH10480の風を感じる遊技者の「大当たり」への期待感を高めることができる。なお、上記第120実施形態では、ファンH10480により風を送る場合について説明したが、風を送ることが可能であれば良く、例えば、スライド変位する機構により空気を押し出して風を送るものであっても良い。また、スピーカーH312aから音を放音（出力）した際のスピーカーH312aの振動により発生する風により、通路空間H400Aの空気を流動させて異物を開口部H473から排出するようにしても良い。

10

20

30

40

50

#### 【6320】

上記第121実施形態では、立設部H11477と上面板H332と係合部H11477bとにより形成される通路空間H11400A（図1726（a）参照）が正面枠H14の正面側まで開口される場合について説明したが、通路空間H11400Aが、正面枠H14の背面側まで開口されるものであっても良い。この場合には、立設部H11477と上面板H332との隙間から侵入する異物を正面枠H14の背面側に案内することができる。即ち、異物を遊技者から視認されない位置に排出することができる。その結果、遊技者の興味が低下することを抑制できる。上記第111実施形態では、通路空間H400Aを異物が通過する案内面となる屈曲部H452が、光を透過可能な第1外レンズ部材H450から形成される場合について説明したが、第1外レンズ部材H450とは別部材から形成されていても良い。この場合には、異物により第1外レンズ部材H450が汚れることを抑制でき、第1外レンズ部材H450を介して照射される光の光量を安定させることができる。なお、第111実施形態では、ベース部材H510を下皿形成部材H530よりも下方側に設定したが、下皿形成部材H530をベース部材H510の下方側に位置する状態で配設し、ベース部材H510の下面側に突出する突出部を形成し、下皿形成部材H530の下端とベース部材の突出部の突出先端とを床面に当接させて、正面枠H14

を自立させる構成としても良い。この場合には、正面枠 H 1 4 をベース部材 H 5 1 0 に対して下方に配設できる分、遊技者が視認可能とされる面積を増加させることができる。その結果、遊技領域を増加させたり装飾面を増加させることができ、遊技者の興味を向上させやすくできる。上記第 1 1 1 実施形態では、正面枠 H 1 4 の下面側を床面に当接させて正面枠 H 1 4 を自立させる場合について説明したが、正面枠 H 1 4 の上面側を床面に当接させて正面枠 H 1 4 を自立させても良い。この場合には、上側装飾ユニット H 1 4 a の化粧ユニット H 3 2 0 (上面板 H 3 3 2) の上面に突出部 H 5 8 3 を形成すると共に、化粧ユニット H 3 2 0 をベースユニット H 3 1 0 の上端よりも下方側に配置することが好ましい。これによれば、正面枠 H 1 4 の上面側を床面に当接させた際に、ベースユニット H 3 1 0 の上端と化粧ユニット H 3 2 0 に形成した突出部 H 5 8 3 の突出先端とを床面に当接させて、正面枠 H 1 4 を自立させることができる。上記第 1 2 4 実施形態では、球抜きレバー H 5 2 の操作に伴ってスライド板 H 1 4 5 6 2 を変位させることで、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 (突出部 H 1 4 5 6 3 b) を張出状態とする場合について説明したが、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を備えず、突出部 H 5 8 3 を備える構成としても良い。この場合には、球抜きレバー H 5 2 の操作に伴ってスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a を突出部 H 5 8 3 の上方に (第 1 化粧板 H 5 4 1 を挟んで突出部 H 5 8 3 の反対側) に配置することで、突出部 H 5 8 3 に力が作用する場合に突出部 H 5 8 3 をスライド板 H 1 4 5 6 2 の押圧片 H 1 4 5 6 2 a で支持 (補強) することができる。下皿 H 5 0 から球を排出する際に球が突出部 H 5 8 3 に当接した場合や、正面枠 H 1 4 を外枠 H 1 1 に対して開放する際に突出部 H 5 8 3 を把持した場合や、正面枠 H 1 4 を床面に仮置きする場合に、突出部 H 5 8 3 が変形することや破損することを抑制できる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 3 2 1 】

上記第 1 1 1 実施形態、第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b が下皿 H 5 0 から球を払い出す底面口 H 5 5 3 a よりも右側に偏る位置に形成する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、底面口 H 5 5 3 a の左右両側に一対形成されるものであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b が湾曲して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b は、一端から他端に向かって直線状に形成されるものや、突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b は、円柱状に突出形成されるものであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、球抜き時に球が飛び散ることを抑制するために突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b を利用する場合について説明したが、球抜き時の球の当接面としての利用だけでなく、演出部分として利用しても良い。例えば、突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b に光を出射可能な発光手段を配設して、遊技者により球抜き操作等の所定の操作がされる際に突出部 H 5 8 3 , H 1 4 5 6 3 b から光を照射するものであっても良い。これによれば、光により遊技者に所定の操作が正しくされていることを認識させることができる。また、光による演出で球が排出されている高揚感を遊技者に与えることができる。上記第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、突出部 H 1 4 5 6 3 b を第 1 化粧板 H 5 4 1 及び下側保護板 H 5 8 0 の内側に退避させた場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b の先端が正面枠 H 1 4 (上下皿ユニット H 1 4 0 1 5) から非突出とされる場合について説明したが、突出部 H 1 4 6 5 3 b を退避させた場合に、突出部 H 1 4 5 6 3 b の先端が正面枠 H 1 4 (上下皿ユニット H 1 4 0 1 5) から突出されても良い。即ち、突出部 H 1 4 5 6 3 b を上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 から最大限張り出した第 1 の突出状態と、その第 1 の突出状態よりも上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の突出距離が少ない第 2 の突出状態との間で、突出部 H 1 4 5 6 3 b を変位させるものであっても良い。この場合には、第 1 の突出状態または第 2 の突出状態における突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出高さを、正面枠 H 1 4 を自立させるのに適した高さ (重心位置を適切な位置に配置できる高さ)、排出口 H 5 6 1 a から排出される球が千両箱から飛び出ることを抑制する高さ、又は、千両箱を出し入れしやすい高さ等、適宜適した状態の突出高さに設定できる。上記第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、球抜きレバー H 5 2 の操作によ

り変位するスライド板 H 1 4 5 6 2 が突出部 H 1 4 5 6 3 b を有する第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 に当接することで突出部 H 1 4 5 6 3 b が変位される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニット H 1 8 0 の操作）をセンサで検出して、第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を別途配設する駆動手段により変位させて突出部 H 1 4 5 6 3 b の突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を変位する際の抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、操作ユニット H 1 8 0 の操作を検出する各種スイッチ H 2 0 8 は、入出力ポート H 2 0 5（図 1 6 1 9 参照）に接続され、その各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号に基づいて M P U H 2 0 1 が各種処理（突出部 H 1 4 5 6 3 b を変位させる）を実行可能とされる。

10

#### 【 6 3 2 2 】

上記第 1 2 4 実施形態および第 1 2 5 実施形態では、突出部 H 1 4 5 6 3 b が上下方向に変位して上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の下面から突出される場合について説明したが、上下方向の変位に限定されるものではなく、回転されることで上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の下面から突出されるものであっても良い。なお、この場合、突出部 H 1 4 5 6 3 b は、直線状に形成されることが好ましく、これによれば、非突出とされる場合に突出部 H 1 4 5 6 3 b を上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 の下面に沿って配設しやすくできる。上記第 1 2 4 実施形態では、突出部 H 1 4 5 6 3 b を有する第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 が上下皿ユニット H 1 4 0 1 5 に配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない、例えば、右側装飾ユニット H 1 4 c や上側装飾ユニット H 1 4 a に配設しても良い。右側装飾ユニット H 1 4 c 又は上側装飾ユニット H 1 4 a に配設する場合には、球抜きレバー H 5 2 に変わって正面枠 H 1 4 に配設する機能調整操作部 H 1 9 0 の操作等により第 2 スライド板 H 1 4 5 6 3 を変位させて突出部 H 1 4 5 6 3 b を正面視右側から突出させることで、正面枠 H 1 4 を床に仮置きする場合に右側装飾ユニット H 1 4 c の右側側面を設置面として利用することができる。上記第 1 1 1 実施形態では、リブ H 5 8 3 b が湾曲壁 H 5 8 3 a の湾曲面の前後に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、リブ H 5 8 3 b を各湾曲壁 H 5 8 3 a の連結部に形成しても良い。例えば、湾曲壁 H 5 8 3 a の凹側の側面の各湾曲壁 H 5 8 3 a の連結部にリブ H 5 8 3 b を形成した場合には、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合に遊技者の指が突出部 H 5 8 3 に対して滑ることをリブ H 5 8 3 b で抑制できる。その結果、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を開放させやすくできる。また、リブ H 5 8 3 b は、湾曲壁 H 5 8 3 a の正面側の片面のみに形成されていても良い。これによれば、外枠 H 1 1（図 1 6 1 2 参照）に対して正面枠 H 1 4 を開放する場合に遊技者の指がリブ H 5 8 3 b により湾曲壁 H 5 8 3 a に引っ掛かりにくくなることを抑制できる。その結果、外枠 H 1 1 に対して正面枠 H 1 4 を開放させやすくできる。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 2 7 実施形態、及び、第 1 2 8 実施形態では、操作ユニット H 1 8 0 が連結部 H 5 5 5，H 1 8 5 5 5 又は凸状部 H 1 7 5 1 5 に載置される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、連結部 H 5 5 5，H 1 8 5 5 5 又は凸状部 H 1 7 5 1 5 に機能調整操作部 H 1 9 0 を載置しても良い。上記第 1 2 6 実施形態、第 1 4 5 実施形態では、基板ユニット H 1 6 3 4 4 が上下方向に変位して上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a，H 3 5 0 1 4 a の下面から突出される場合について説明したが、上下方向にスライド変位されるものに限られるものではなく、回転されるものあっても良い。即ち、回転により上側装飾ユニット H 1 6 0 1 4 a，H 3 5 0 1 4 a の下面から突出されるものであっても良い。

20

30

40

#### 【 6 3 2 3 】

上記第 1 2 6 実施形態、第 1 4 5 実施形態および第 1 4 6 実施形態では、基板ユニット H 1 6 3 4 4、又は、張出部材 H 3 6 1 6 0 a が遊技者や作業者の所定の操作により突出される場合について説明したが、遊技者の操作（例えば、操作ユニット H 1 8 0 の操作）をセンサで検出して、基板ユニット H 1 6 3 4 4、又は、張出部材 H 3 6 1 6 0 a を別途配設する駆動手段により変位させて基板ユニット H 1 6 3 4 4、又は、張出部材 H 3 6 1

50

60aの突出高さを変更するように構成しても良い。この場合には、遊技者が操作する操作部材に基板ユニットH16344、又は、張出部材H36160aの操作抵抗が作用しないので、遊技者に操作部材の操作をさせやすくできる。なお、遊技者の操作を検出するセンサ（各スイッチH208（図1619参照））は、入出力ポートH205（図1619参照）に接続され、その各種スイッチH208から出力される信号や基づいてMPUH201が各種処理を実行可能とされる（例えば、基板ユニットH16344、又は、張出部材H36160aを変位させる）。上記第125実施形態および第145実施形態では、係合片H15443、H35331cを遊技者または作業員（店員）が操作可能に形成される場合について説明したが、係合片H15443、H35331cを別途配設する駆動モータにより駆動させても良い。この場合には、突出部H14563b又は基板ユニットH16344を所定のタイミングで退避させることができる。なお、所定のタイミングとは、例えば、所定の時間経過のタイミングや、所定の遊技状態とされたタイミングや、所定の操作がされたタイミングである。例えば、第125実施形態において、所定の時間経過のタイミングで突出部H14563bを退避させるように構成した場合には、球抜きレバーH52が操作された後、所定の時間経過で突出部H14563bを退避させることができるので、突出部H14563bが張り出された状態で放置される（非遊技状態とされる）ことを抑制できる。その結果、次に遊技する遊技者が遊技を開始する際に、球抜き孔が開放された状態となっていることを抑制でき、遊技球を貸し出し操作した際に下皿H50に送球された遊技球がそのまま千両箱に払い出されて遊技者の手間（千両箱内の遊技球を拾い集めること）が増えることを抑制できる。なお、係合片H15443、H35331cを駆動する駆動モータ（その他装置H228（図1619参照））は、音声ランプ制御装置H113の入出力ポートH225に接続され、主制御装置H110から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。また、第125実施形態において、所定の遊技状態とされたタイミングで突出部H14563bを退避させるように構成する場合には、例えば、大当たりが終了し、通常の遊技状態に戻った状態とされた際に突出部H14563bを退避させるように構成する。この場合には、大当たりが終了して遊技球が下皿H50に払い出されなくなったタイミングで、突出部H14563bを退避させることができる。そのため、突出部H14563bを退避させる遊技者の操作を不要とできる。なお、この場合には、球抜きレバーH52を別途駆動モータにより駆動して、大当たりの開始に伴って球抜きレバーH52を変位させることで、大当たり時の球抜きレバーH52の操作を不要とできる。その結果、パチンコ機H10の演出に集中させることができる。なお、この場合の球抜きレバーH52を駆動する駆動モータ（その他装置H228（図1619参照））は、音声ランプ制御装置H113の入出力ポートH225に接続され、主制御装置H110から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。さらに、第125実施形態において、所定の操作がされた場合に突出部H14563bを退避させるように構成する場合には、例えば、状態復帰スイッチH120（図1611参照）の操作がされた際に突出部H14563bを退避させるように構成する。この場合には、遊技中に突出部H14563bが戻らなくなった場合に、状態復帰スイッチH120の操作により突出部H14563bを退避位置に戻すことができる。

10

20

30

40

#### 【6324】

また、第146実施形態において、所定の操作がされたタイミングで基板ユニットH16344を退避させるように構成する場合には、例えば、正面枠H35014が内枠H12に対して閉じた位置に配置された場合（図1612参照）に退避するように構成する。この場合には、正面枠H35014が内枠H12に配設された後、基板ユニットH16344を退避位置へ変位させる操作を必要としないので、正面枠H35014を内枠H12に組み付ける作業を簡易にできる。上記第124実施形態および第125実施形態では、球抜きレバーH52の操作に連動して上下皿ユニットH14015、H15015の下皿から突出部H14563bを張り出させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーH54の操作に連動して上下皿ユニットH14

50

015, H15015の下面から突出部H14563bを張り出させても良い。この場合には、遊技をやめる際に上皿H17から下皿H50に球を払い出す球排出レバーH54の操作に伴って突出部H14563bを張り出させることができるので、遊技をやめる場合に突出部H14563bを張り出させて、下皿H50から千両箱に払い出される遊技球が飛び散ることを抑制できる。また、上記第126実施形態では、基板ユニットH16344を球抜きレバーH16052の操作に連動して上側装飾ユニットH16014aから張り出す場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、球排出レバーH54の操作に連動して上側装飾ユニットH16014aから基板ユニットH16344aを張り出させても良い。この場合には、球排出レバーH54が押圧されたままの状態に放置された場合に、次に遊技しようとする遊技者に球排出レバーH54が押圧されたままの状態になっていることを認識させて、球排出レバーH54を所定の位置に戻させることができる。これにより、次に遊技する遊技者が球を貸し出し操作した際に、その遊技球が上皿H17に貯留されず上皿H17から下皿H50に払い出されることを抑制できる。その結果、遊技者の手間(下皿H50に払い出された遊技球を上皿H17に戻すこと)が増えることを抑制できる。第124実施形態、第125実施形態、第126実施形態、第145実施形態では、突出部H14563b又は基板ユニットH16344を、球抜きレバーH52, H16052又はシリンダ錠H20の操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルH51の操作(遊技領域への遊技球の打ち出し)や、遊技領域の所定のセンサ(スルーゲート)の通過や、操作ユニットH180の操作に伴って、突出部H14563b又は基板ユニットH16344を張り出すさせても良い。この場合には、遊技状態により突出部H14563b又は基板ユニットH16344を張り出させることができるので、突出部H14563b又は基板ユニットH16344の張り出しを演出の一部として利用できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルH51の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットH180の操作を検出する各種スイッチH208は、入出力ポートH205(図1619参照)に接続され、その各種スイッチH208から出力される信号やに基づいてMPUH201が各種処理(突出部H14563b又は基板ユニットH16344を張り出させる)を実行可能とされる。また、第124実施形態および第125実施形態では、遊技状態とされた場合に、突出部H14563bを張り出させることができるので、遊技球が下皿H50から払い出される場合に確実に突出部H14563bを張り出した状態にできる。その結果、千両箱に払い出された遊技球が飛び散ることを抑制できる。

#### 【6325】

上記第146実施形態では、張出部材H36130aを送球停止レバーH132aの操作で張り出させる場合について説明したが、例えば、遊技球を発射を制御する操作ハンドルH51の操作(遊技領域への遊技球の打ち出し)や、遊技領域の所定のセンサ(スルーゲート)の通過や、操作ユニットH180の操作に伴って、張出部材H36130aを張り出させても良い。なお、遊技球を発射を制御する操作ハンドルH51の操作や、遊技領域の所定のセンサの通過や、操作ユニットH180の操作を検出する各種スイッチH208は、入出力ポートH205(図1619参照)に接続され、その各種スイッチH208から出力される信号に基づいてMPUH201が各種処理(張出部材H36130aを張り出させる)を実行可能とされる。上記第124実施形態から第126実施形態、第145実施形態、第146実施形態では、第2スライド板H14563、基板ユニットH16344、張出部材H36130aを例に説明したが、第2スライド板H14563、基板ユニットH16344、張出部材H36130aに加えて、或いは、第2スライド板H14563、基板ユニットH16344、張出部材H36130aに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合(第2スライド板H14563、基板ユニットH16344、張出部材H36130a)と同様の効果が得られる。上記第124実施形態から第126実施形態、第145実施形態、第146実施



形態では、球抜きレバー H 5 2、シリンダ錠 H 2 0、送球停止レバー H 1 3 2 a について説明したが、球抜きレバー H 5 2、シリンダ錠 H 2 0、送球停止レバー H 1 3 2 a に加えて、或いは、球抜きレバー H 5 2、シリンダ錠 H 2 0、送球停止レバー H 1 3 2 a に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（球抜きレバー H 5 2、シリンダ錠 H 2 0、送球停止レバー H 1 3 2 a）と同様の効果が得られる。上記第 1 1 1 実施形態では、下枠部材 H 7 2 0 に固定される発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）に対して、変位部材 H 7 9 0 を相対変位させる場合について説明したが、下枠部材 H 7 2 0 に変位部材 H 7 9 0 を固定し、発光手段 H 7 7 3 b を変位部材 H 7 9 0 に対して相対変位させてもよい。この場合、発光手段 H 7 7 3 b の光源の位置を変更することができるので、発光手段 H 7 7 3 b の変位に伴って光源の移動を遊技者に注目（視認）させることができ、光源の移動に伴う光の態様の変化を遊技者に見せやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。なお、下枠部材 H 7 2 0 に発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）と変位部材 H 7 9 0 とのどちらも固定せず、下枠部材 H 7 2 0 に対して発光手段 H 7 7 3 b（基板部材 H 7 7 3）と変位部材 H 7 9 0 とをそれぞれ独立して変位させても良い。

10

#### 【 6 3 2 6 】

上記第 1 1 1 実施形態、及び、第 1 5 3 実施形態から第 1 5 6 実施形態では、駆動手段 H 7 8 0 がベース手段 H 7 7 0 に対して回転変位される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、ベース手段 H 7 7 0 にレール部材を配設して、そのレール部材に沿って駆動手段 H 7 8 0 を左右方向に直線変位させるようにしても良い。上記第 1 1 1 実施形態、及び、第 1 5 3 実施形態から第 1 5 6 実施形態では、駆動手段 H 7 8 0 を変位させた際の慣性力で駆動手段 H 7 8 0 に対して変位部材 H 7 9 0 を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限るものではなく、例えば、駆動手段 H 7 8 0 にソレノイドを別途配設して、そのソレノイドの駆動により駆動手段 H 7 8 0 に配設される変位部材 H 7 9 0 を変位させるようにしても良い。なお、この場合の駆動手段 H 7 8 0 を駆動するソレノイド（その他装置 H 2 2 8（図 1 6 1 9 参照））は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の入出力ポート H 2 2 5 に接続され、主制御装置 H 1 1 0 から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて駆動される。上記第 1 1 1 実施形態では、変位部材 H 7 9 0 が駆動手段 H 7 8 0 に対して前後方向に変位可能に配設される場合について説明したが、変位部材 H 7 9 0 を駆動手段 H 7 8 0 に対して左右方向に変位可能に配設しても良い。この場合には、駆動手段 H 7 8 0 が回転する慣性力により変位部材 H 7 9 0 を駆動手段 H 7 8 0 の回転方向にスライド変位させることができる。従って、駆動手段 H 7 8 0 の回転範囲を狭くしつつ、駆動手段 H 7 8 0 の先端に配設される変位部材 H 7 9 0 の変位量を大きくできる。その結果、駆動手段 H 7 8 0 の配設スペースを小さくしつつ、変位部材 H 7 9 0 の変位量を確保して変位部材 H 7 9 0 の変位による演出効果を高めることができる。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 5 2 実施形態、及び、第 1 5 3 実施形態では、駆動手段 H 7 8 0（変位部材 H 7 9 0，H 4 2 7 9 0，H 4 3 7 9 0）がベース手段 H 7 7 0 に対して回転される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、駆動手段 H 7 8 0（変位部材 H 7 9 0，H 4 2 7 9 0，H 4 3 7 9 0）がベース手段 H 7 7 0 に対してスライド変位されるように構成されても良い。また、この場合には、駆動手段 H 7 8 0（変位部材 H 7 9 0，H 4 2 7 9 0，H 4 3 7 9 0）がベース手段 H 7 7 0 の基板部材 H 7 7 3 の光の照射方向に対して直交する平面上を回転または直線変位されるように構成することが好ましい。変位部材 H 7 9 0，H 4 2 7 9 0，H 4 3 7 9 0 の変位により光の態様を変更しやすくできるからである。上記第 1 1 1 実施形態では、変位部材 H 7 9 0 が基板部材 H 7 7 3 と正面視において重なる範囲を変位可能に構成される場合について説明したが、変位部材 H 7 9 0（駆動手段 H 7 8 0）の変位領域を発光手段 H 7 7 3 b と正面視において重ならない範囲を含む領域に設定しても良い。即ち、変位部材 H 7 9 0（駆動手段 H 7 8 0）の変位範囲を左右方向に大きくして、正面視において発光手段 H 7 7 3 b と重ならない状態と、正面視において発光手段 H

20

30

40

50

773bと重なる状態とを形成可能に構成しても良い。この場合には、発光手段H773bの視認態様を増やすことができるので、変位部材H790の変位による演出効果を向上できる。上記第111実施形態、第152実施形態、及び、第153実施形態では変位部材H790、H42790が上側ベース部材H771及び下側ベース部材H772に連結され、基板部材H773が上側ベース部材H771及び下側ベース部材H772に配設される場合について説明したが、変位部材H790、H42790を下枠部材H720に連結し、基板部材H773を下枠部材H720に配設するものであっても良い（即ち、変位部材H790、H42790及び基板部材H773が配設される対象が下枠部材H720とされても良い）。

#### 【6327】

上記第152実施形態、第153実施形態では、一個の揺動装置H42730、H43730が配設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、揺動装置H42730、H43730が複数個整列して配設されるものであっても良い。これによれば、複数色を同時に表示することができるので、揺動装置H42730、H43730の光による演出を複数形成できるので、光による演出効果を向上できる。また、この場合に、各揺動装置H42730、H43730に配設される変位部材H42790を、各揺動装置H42730、H43730の基板部材H773（第1拡散部材H43774）と異なる個数（例えば、1個）にしても良い。これによれば、1個の変位部材H42790に対して、各基板部材H773から発光され第1拡散部材H43774の各フィルム（中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e）で色分けされた各発光色を1個の変位部材H42790の周囲から遊技者に視認させることができる。そのため、変位部材H42790の変位と、基板部材H773の光とによる演出効果を向上できる。なお、変位部材H42790は、1個に限られるものではなく第1拡散部材H43774の数に対して少ないものであれば良い（即ち、1個の変位部材H42790に対して複数色の発光を視認させることが可能であれば良い）。また、2個以上の変位部材H42790を配設した場合には、各変位部材H42790を基板部材H773の正面側で隣り合わせ（合体させ）、1個の変位部材H42790が基板部材H773の正面側に配置されているように遊技者に視認させても良い。この場合には、各変位部材H42790の間に光を照射可能な位置の発光手段H773bの光の出射をオフにする、又は、各変位部材H42790の間に照射される光を第2変位部材H43795で遮ることで、各変位部材H42790の間から光が漏れ出ることを抑制できる。これにより、隣り合わせた（合体させた）状態の各変位部材H42790を1個の変位部材H42790として遊技者に視認させやすくできる。上記第152実施形態、第153実施形態では、変位部材H42790、H43790が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、変位部材H42790、H43790の一部が光を透過可能な樹脂材料から形成されても良い。この場合には、光非透過の領域で背面側の第1拡散部材H774、H43774を視認させにくくできる一方、光を透過可能な領域で第1拡散部材H774、H43774を介して照射される光を遊技者に視認させることができる。上記第153実施形態では、第2変位部材H43795が光を非透過の樹脂材料から形成される場合について説明したが、光を透過可能な透明な樹脂材料から形成され、光を集光可能なレンズ部材や光を拡散可能な拡散部材を第2変位部材H43795の両端部に配置して、変位部材H790の縁部（両端部）を介して視認される光の見え方を変更しても良い。これにより、変位部材H790の周囲から出射される光を目立たせることができる。上記第152実施形態、第153実施形態では、正面視において変位部材H42790の左右幅が第1拡散部材H774、H43774の左右幅よりも小さく形成される場合について説明したが、変位部材H42790の左右幅を第1拡散部材H774、H43774の左右幅よりも大きく形成しても良い。

#### 【6328】

上記第152実施形態、第153実施形態では、変位部材H42790及び第2変位部材H43795が回転変位される場合について説明したが、変位部材H42790及び第

10

20

30

40

50

2変位部材H43795をスライド変位させるものであっても良い。これによれば、第1拡散部材H774, H43774(基板部材H773)に対する変位部材H42790及び第2変位部材H43795の姿勢を維持することができるので、変位部材H42790及び第2変位部材H43795に遮られて反射する光が他の発光領域に入射することで不具合が起きることを抑制できる。なお、上記第152実施形態、第153実施形態では、変位部材H42790及び第2変位部材H43795が回転変位されるので、変位部材H42790及び第2変位部材H43795を変位させた際の左右方向における変位領域を小さくすることができる。これにより、揺動装置H42730, H43730を傾倒装置H710の内側に配設しやすくできる。上記第153実施形態では、第2変位部材H43795を変位させて、発光手段H773bの光が第1拡散部材H43774に照射される領域を変更する場合について説明したが、第2変位部材を備えず第1拡散部材H43774を基板部材H773に対して変位させることで、第1拡散部材H43774の各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e)に照射される発光手段H773bの光の領域を変位するものであっても良い。即ち、第1拡散部材H43774を基板部材H773に対して変位させることで、第1拡散部材H43774の光が非透過とされる領域のフィルムを基板部材H773の正面側から退避させるものであっても良い。上記第156実施形態では、変位部材H46182がボタン部H181から張り出される場合(傾倒装置H46710が傾倒位置に配置される場合)に、変位部材H46182の屈曲部H46182bに第2基板部材H46742から出射される光を入射可能に構成されるが、変位部材H41682をボタン部H181の内部に収容した場合に、変位部材H46182の屈曲部H46812bから第2基板部材H46742の光を変位部材H46182の内部に入射させるように第2基板部材H46742の配置を変更しても良い。上記第152実施形態から第156実施形態では、揺動装置H42730, H43730, H44730, H45700, H46700が1箇所に配設される場合について説明したが、揺動装置H42730, H43730, H44730, H45700, H46700を複数個並べて配置して、複数の揺動装置H42730, H43730, H44730, H45700, H46700による演出を遊技者に視認させるものであっても良い。上記第111実施形態、第131実施形態、第132実施形態では、錘部材H787b, H22787bを回転させた際の慣性力や、当接手段H21786を当接させた際の慣性力で駆動手段H780, H21780, H22780を変位させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、駆動モータH781の駆動軸に連結するクランクにより駆動手段H780, H21780, H22780を変位させても良い。この場合には、駆動モータH781の駆動に伴った変位を駆動手段H780, H21780, H22780にさせることができるので、慣性力により変位させる場合に比べて駆動手段H780, H21780, H22780の位置を制御しやすくできる。また、上記第111実施形態、第131実施形態、第132実施形態では、駆動手段H780, H21780, H22780がベース手段H770に対して回転変位される場合について説明したが、スライドレールにより駆動手段H780, H21780, H22780がベース手段H770に対してスライド可能に連結されるものであっても良い。

#### 【6329】

上記第153実施形態では、操作ユニットH180のボタン部H181の操作により変位部材H43790を変位させる場合について説明したが、操作ユニットH180の操作に連動するものではなく、機能調整操作部H190の各ボタンH191~H195の操作により変位部材H43790を変位させるようにしても良い。即ち、機能調整操作部H190の各ボタンH191~H195の操作により、第2変位部材H43795を第1拡散部材H774に貼付される各フィルム(中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e)に近づけるように構成しても良い。この場合には、機能調整操作部H190の操作により第2変位部材H43795と各フィルムとの対向間の距離を調整することができる。従って、第2変位部材H43795と各フィルム

との対向間への光の入射量を遊技者が制御することができ、遊技者の好みに合わせた発光を遊技者に視認させることができる。上記第111実施形態、第152実施形態から第156実施形態では、図示および説明を省略したが、操作ユニットH180、H45180、H46180とガラスユニットH16の間に導光板を配設しても良い。なお、導光板は、所定の方向からの光のみを所定の方向に反射可能な反射部を有し、光を透過可能に構成される。また、導光版は、変位可能に構成されても良い。上記第111実施形態、第152実施形態から第156実施形態では、変位部材H790、H42790、H43790を例に説明したが、変位部材H790、H42790、H43790に加えて、或いは、変位部材H790、H42790、H43790に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（変位部材H790、H42790、H43790）と同様の効果が得られる（第152実施形態、第153実施形態では、変位部材H42790の一部が光を透過可能に構成された場合）。上記第111実施形態、第152実施形態から第156実施形態では、基板部材H773を例に説明したが、基板部材H773に加えて、或いは、基板部材H773に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（基板部材H773）と同様の効果が得られる。上記第111実施形態、第152実施形態から第156実施形態では、発光手段H773b、第2変位部材H43795を例に説明したが、発光手段H773b、第2変位部材H43795に加えて、或いは、発光手段H773b、第2変位部材H43795に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光の光量を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光の光量を変更可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第153実施形態では、各フィルム（中央フィルムH43774c、第1フィルムH43774d、第2フィルムH43774e）を例に説明したが、各フィルムに加えて、或いは、各フィルムに変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、出射される光の色を変更可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。出射される光の色を変更可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。

#### 【6330】

上記第154実施形態から第156実施形態では、傾倒装置H710、H46710を例に説明したが、傾倒装置H710、H46710に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を透過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を透過可能に構成される手段であれば上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第155実施形態および第156実施形態では、第2基板部材H45718を例に説明したが、第2基板部材H45718に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、光を発光可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。光を発光可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合と同様の効果が得られる。上記第111実施形態、第152実施形態から第156実施形態では、傾倒装置H710、H46710を例に説明したが、傾倒装置H710、H46710に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、変位部材H790、H42790、H43790を変位可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。変位部材H790、H42790、H43790を変位可能に構成される手段であれば、上述した実施形態と同様の効果が得られる。上記第111実施形態、第133実施形態、及び、第25実施形～第140実施形態では、凹部H821a1、H24821a1、H27821a1、H29821a1、H30821a1及び第2凹部H23871が凹設した溝状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、例えば、凹部H821a1を前後に貫通した開口で形成しても良い。なお、この場合には、凹部H821a1の溝幅が遊技球の直径よりも小さい形状に形成され、前後に暴れる遊技球が凹部H821a1の開口縁に当接されるように構成される。また、上記第111実施形態、第133実施形態から第140実施形態では、凹部H821a1、H24821a1、H27821a1、H2

9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1、第 2 凹部 H 2 3 8 7 1、凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 により、流路の内面に当接する遊技球が内面から受ける前後方向の反力を小さくする場合について説明したが、流路の内面に弾性部材を配設して流路の内面から受ける前後方向の反力を小さくしても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態から第 1 4 4 実施形態では、回転体 H 1 1 2 a 2 の他端側に配設される発射部 H 8 3 1 が弾性変形可能な弾性材料から形成される場合について説明したが必ずしもこれに限られるものではなく、発射レール H 1 1 2 a 1 上の遊技球に当接した際の衝撃を吸収できるものであれば、例えば、金属製のコイルスプリングで構成され、遊技球と当接した際にスプリング部分で当接した際の衝撃を吸収するものであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態、及び、第 1 3 6 実施形態では、案内手段 H 8 2 0 の凹部 H 8 2 1 a 1 の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球の中心部よりも上方側に配置される場合について説明したが、案内手段 H 8 2 0 の凹部 H 8 2 1 a 1 の湾曲状に凹設される背面側の凹設底部が発射レール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球の中心部よりも下方側に配置しても良い。この場合には、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が背面側に向かって暴れる場合に、その遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 の凹設底部よりも上方側に当接させることができる。即ち、下方側に向かって背面側に湾曲する領域に遊技球を当接させることができる。従って、凹部 H 8 2 1 a 1 の内面に当接する遊技球に下方に向かう方向の反力を付与することができ、遊技球が発射レール H 1 1 2 a 1 の転動面から上方に離れることを抑制できる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。

10

20

#### 【 6 3 3 1 】

上記第 1 1 1 実施形態では、変位部材 H 8 8 2 が第 2 位置（発射レール H 1 1 2 a 1 に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球の中心部よりも球送球部 H 8 8 2 a（図 1 6 8 1 参照）が若干下方に配置される場合について説明したが、変位部材 H 8 8 2 が第 2 位置（発射レール H 1 1 2 a 1 に遊技球を送球する位置）に配置される際に発射レール H 1 1 2 a 1 上を転動する遊技球の中心部よりも若干上方に位置されてもよい。この場合には、正面側（矢印 F 方向側）に暴れる遊技球を球送球部 H 8 8 2 a の下方側（矢印 D 方向側）の端部に当接させることができる。これにより、球送球部 H 8 8 2 a に当接する遊技球に作用する反力に下方に向かう方向成分を付与することができる。即ち、球送球部 H 8 8 2 a に当接した反力を背面側（矢印 B 方向側）に跳ね返る成分と、下方に向かう成分とに分散することができる。よって、背面側（矢印 B 方向側）に跳ね返る方向成分の反力を弱めることができる。その結果、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が前後方向に暴れた状態で遊技盤 H 1 3 の遊技領域に送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に遊技球を安定して送球できる。さらに、発射手段 H 8 3 0 により発射される遊技球が正面側（矢印 F 方向側）に暴れる場合に遊技球が球送球部 H 8 8 2 a の下方側の端部に当接するので、遊技球が背面側開口 H 1 7 2 の上方側に乗って背面側開口 H 1 7 2 内に逆流することを抑制できる。その結果、発射位置送球ユニット H 1 7 0 から発射レール H 1 1 2 a 1 への球の送球を安定させることができる。上記第 1 1 1 実施形態および第 1 3 6 実施形態～第 1 4 0 実施形態では、案内手段 H 8 2 0 , H 2 4 8 2 0 , H 2 5 8 2 0 , H 2 7 8 2 0 , H 2 9 8 2 0 , H 3 0 8 2 0 の背面部 H 8 2 1 a , H 2 4 8 2 1 a , H 2 5 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3 0 8 2 1 a が、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側（矢印 L 方向側）に向かって（発射レール H 1 1 2 a 1 の頂部 H 1 1 2 a 4（図 1 6 8 2（a）参照）に対して）背面側（矢印 B 方向側）に傾斜して形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、案内手段 H 8 2 0 , H 2 7 8 2 0 , H 2 9 8 2 0 , H 3 0 8 2 0 の背面部 H 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3 0 8 2 1 a が、発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向側（矢印 L 方向側）と平行に形成され、凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 の凹設深さが遊技球の発射方向に沿って浅く形成されても良い。即ち、凹部 H 8 2 1 a 1 の凹設底部が発射球の発射方向に沿って正面側に傾斜しても良い。この場合には、凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2

30

40

50

1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1の傾斜により凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1に受け入れた遊技球に対して発射方向と反対方向の抵抗を付与しやすくできる。そのため、遊技球の発射方向の速度を低下させやすくでき、遊技球を発射ルール H 1 1 2 a 1 上(前後方向における転動面の中央部)に戻しやすくできる。その結果、遊技盤 H 1 3の遊技領域に遊技球を安定して送球しやすくできる。上記第 1 1 1 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1の下方側(矢印 D 方向側)の縁部が背面側開口 H 1 7 2 よりも下方側に配置され、背面側開口 H 1 7 2 から発射ルール H 1 1 2 a 1 に送球される遊技球を凹部 H 8 2 1 a 1 に当接させやすくする場合について説明したが、凹部 H 8 2 1 a 1の上方側(矢印 U 方向)の縁部を背面側開口 H 1 7 2 よりも上方側に配置して、背面側開口 H 1 7 2 から発射ルール H 1 1 2 a 1 に送球される遊技球が勢いのある状態で送球される場合でも遊技球を確実に凹部 H 8 2 1 a 1 に当接させるようにしても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 6 実施形態から第 1 3 9 実施形態、及び、第 3 0 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 が背面部 H 8 2 1 a, H 2 7 8 2 1 a, H 2 9 8 2 1 a, H 3 0 8 2 1 a に形成される場合について説明したが、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 をベース板 H 6 0 の端部(球発射ユニット H 1 1 2 a, H 2 6 1 1 2 a, H 2 7 1 1 2 a, H 2 8 1 1 2 a, H 2 9 1 1 2 a, H 3 0 1 1 2 a との境界部分)に形成しても良い。この場合には、内枠 H 1 2 に対する遊技盤 H 1 3 の配置が前後に位置ずれしたとしても、ベース板 H 6 0 に形成される凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 によりベース板 H 6 0 と球発射ユニット H 1 1 2 a, H 2 6 1 1 2 a, H 2 7 1 1 2 a, H 2 8 1 1 2 a, H 2 9 1 1 2 a, H 3 0 1 1 2 a との境界部分に前後方向の段差が形成されることを抑制できる。その結果、球発射ユニット H 1 1 2 a, H 2 6 1 1 2 a, H 2 7 1 1 2 a, H 2 8 1 1 2 a, H 2 9 1 1 2 a, H 3 0 1 1 2 a から遊技盤 H 1 3 への遊技球の送球を安定させることができる。なお、ベース板 H 6 0 に凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 を直接凹設するものではなく、ベース板 H 6 0 に別途配設したベース部材に凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 を形成するものであっても良い。

#### 【6332】

上記第 1 3 3 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1 と第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 との一部が前後方向に重なって形成される場合について説明したが、凹部 H 8 2 1 a 1 と第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 とが遊技球の発射方向において互い違いに形成されていても良い。この場合には、凹部 H 8 2 1 a 1 により前後方向に暴れる力を抑えることができない場合に、第 2 凹部 H 2 3 8 7 1 により継続して前後方向に暴れる力を抑えることができる。その結果、前後に暴れた状態で案内手段 H 8 2 0 から遊技盤 H 1 3 に遊技球が送球されることを抑制でき、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に安定して遊技球を送球することができる。なお、上記第 1 3 4 実施形態では、凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 が正面側(矢印 F 方向側)に向かって湾曲状に凸設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 に当接する遊技球に作用する反力に上下方向の力成分を付与できるものであれば、例えば、凸部 H 2 4 8 1 a 2 は、発射方向と直交する方向における断面が略三角形に形成されていても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 6 実施形態から第 1 4 0 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 が、遊技球の半径よりも大きい半径の湾曲形状に凹設される場合について説明したが、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 が遊技球の半径よりも小さい半径の湾曲形状に形成され、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 の内側に遊技球が受け入れる場合に、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 の下端部または上端部に遊技球を当接させるものであっても良い。また、上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 6 実施形態から第 1 4 0 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1, H 2 7 8 2 1 a 1, H 2 9 8 2 1 a 1, H 3 0 8 2 1 a 1 が、遊技球の一部を受け入れ可能な大きさに凹設される場合について説明したが

、遊技球の全部を受け入れ可能な大きさに凹設されても良い。上記第111実施形態、第134実施形態から第144実施形態では、遊技球の転動面となる発射レールH112a1がV字状に形成される場合について説明したが、発射レールH112a1の転動面に第111実施形態、第134実施形態から第144実施形態における凹部H821a1, H25821a1, H27821a1, H29821a1, H30821a1又は凸部H24821a2, H31821a2, H32821a2, H33821a2, H34821a2を形成して、遊技球が転動面に形成された凹部または凸部によって所定の軌跡で送球されるように構成されても良い。上記第111実施形態、第134実施形態から第144実施形態において、内枠H12に対する遊技盤H13の配置状態により、それぞれの球発射ユニットH112a, H24112a, H25112a, H26112a, H27112a, H28112a, H29112a, H30112a, H31112a, H32112a, H33112a, H34112aを取り換え可能に構成しても良い。これによれば、各パチンコ機H10の遊技盤H13の配設態様に合わせて球発射ユニットH112a, H24112a, H25112a, H26112a, H27112a, H28112a, H29112a, H30112a, H31112a, H32112a, H33112a, H34112aを配設するので、パチンコ機H10毎による遊技球の発射のばらつきを抑えることができる。また、上記第111実施形態、第134実施形態から第144実施形態において、第1案内部材H821, H24821, H25821, H26821, H27821, H28821, H29821, H30821, H31821, H32821, H33821のベース部材H810に対する配置を調整可能に形成しても良い。例えば、第1案内部材H821, H24821, H25821, H26821, H27821, H28821, H29821, H30821, H31821, H32821, H33821の螺子による締結部を長孔に形成して、ベース部材H810に対する配設位置を調整可能に形成されるものであっても良い。これによれば、遊技盤H13への遊技球の送球状態に応じて、第1案内部材H821, H24821, H25821, H26821, H27821, H28821, H29821, H30821, H31821, H32821, H33821の配置を変更して、遊技盤H13への遊技球の発射強度を調整することができる。

10

20

### 【6333】

上記第135実施形態では、凹部H25821a1の溝幅に対して凹部H25821a1の凹設深さが十分に深く形成されており、凹部H25821a1に遊技球を受け入れた際に、上端および下端の2点が遊技球に当接可能に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部H25821a1に遊技球を受け入れた際に、凹部H25821a1の下端と凹設底面との2点が当接するように、凹部H25821a1の溝幅および凹設深さを設定しても良い。上記第111実施形態、及び、第24~第141実施形態では、発射手段H830により発射される遊技球の流路における球発射ユニットH112a, H23112a, H25112aの背面部H821a, H24821a, H25821a, H27821a, H29821a, H30821a, H31821aにのみ凹部H821a1, H25821a1, H27821a1, H29821a1, H30821a1が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、凹部H821a1, H25821a1, H27821a1, H29821a1, H30821a1は、発射レールH112a1及び転動部H821bを転動した後の遊技盤H13に凹部H821a1, H25821a1, H27821a1, H29821a1, H30821a1が形成されていても良い。なお、第134実施形態および第141実施形態から第144実施形態における凸部H24821a2, H31821a2, H32821a2, H33821a2, H34821a2においても同様である。例えば、遊技盤H13の遊技領域へ送球される遊技球を案内する内レールH61及び外レールH62の間の送球領域に凹部H821a1, H25821a1, H27821a1, H29821a1, H30821a1を凹設して、遊技領域に流入する手前で前後方向における遊技球の暴れを抑制するようにしても良い。即ち、所定の領域に送球される手前の位置に凹部H

30

40

50

8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 を凹設して、所定の領域における遊技球の送球を安定させるようにしても良い。上記第 1 3 9 実施形態では、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部を境界にして発射方向側の凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成される場合について説明したが、発射方向側の凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が正面視において発射方向に対し上昇傾斜して形成され、発射方向と反対側の凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 が正面視において発射方向に対し下降傾斜して形成されても良い。上記第 1 4 0 実施形態では、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 が発射方向に対して下降傾斜して形成される場合について説明したが、上昇傾斜して形成されるものであっても良い。この場合には、凹部 H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れた遊技球を発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部から上方に離間させる方向に送球することができるので、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の段差で遊技球が上下方向に暴れることを抑制できる。また、上記第 1 3 9 実施形態および第 1 4 0 実施形態では、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方側に凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 、 H 3 0 8 2 1 a 1 が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、他の連結部や送球経路の分岐点などに凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 、 H 3 0 8 2 1 a 1 を形成して、凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 、 H 3 0 8 2 1 a 1 に遊技球を受け入れることにより遊技球を所定の方向に流下しやすくしても良い。

10

20

30

40

50

#### 【 6 3 3 4 】

上記第 1 4 2 実施形態から第 1 4 4 実施形態では、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 がそれぞれ正面視略矩形状、正面視略三角形状に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視略円形や半円形状に形成されても良い。また、上記第 1 4 2 実施形態から第 1 4 4 実施形態では、背面側の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 と、正面側の第 2 凸部 H 3 2 8 7 1 とが発射手段 H 8 3 0 による遊技球の発射方向に異なる位置（互い違い）に形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、背面側の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 と、正面側の第 2 凸部 H 3 2 8 7 1 と正面視において重なる位置に配置されて良い。この場合、それら背面側の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 と、正面側の第 2 凸部 H 3 2 8 7 1 との対向間が遊技球の直径よりも若干大きい形状に形成される。さらに、上記第 1 4 2 実施形態から第 1 4 4 実施形態では、背面側の凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 と、正面側の第 2 凸部 H 3 2 8 7 1 とが送球経路の内側に向かって突設される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、第 1 1 1 実施形態における凹部 H 8 2 1 a 1 のように凹設して形成されていても良い。上記第 1 3 7 実施形態および第 1 3 8 実施形態では、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a , H 2 8 1 1 2 a の案内手段 H 2 7 8 2 0 , H 2 8 8 2 0 が遊技盤 H 2 7 0 1 3 , H 2 8 0 1 3 に配設され、その案内手段 H 2 7 8 2 0 , H 2 8 8 2 0 により発射手段 H 8 3 0 により発射された球を案内する場合について説明したが、案内手段 H 2 7 8 2 0 は、発射手段 H 8 3 0 から離れた位置に形成されても良い。例えば、球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a , H 2 8 1 1 2 a から発射され、転動部 H 8 2 2 1 b の端部から外ルール H 6 2 まで遊技球が発射される領域の一部に球発射ユニット H 2 7 1 1 2 a , H 2 8 1 1 2 a に配設される案内手段 H 2 7 8 2 0 , H 2 8 8 2 0 とは別の案内手段 H 2 7 8 2 0 , H 2 8 8 2 0 を配設しても良い。この場合には、転動部 H 8 2 1 b の端部から外ルール H 6 2 まで飛んで送球される遊技球の姿勢（送球方向）を案内手段 H 2 7 8 2 0 により正すことができる。その結果、遊技球が外ルール H 6 2 まで飛ばず、転動部 H 8 2 1 b と外ルール H 6 2 との間から落下して、ファール球受口部 H 1 4 6 に回収されることを抑制できる。上記第 1 3 7 実施形態から上記第 1 4 1 実施形態では、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部の上方に凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 が形成される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。



く、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部に対して遊技球の送球方向にずれた位置に凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 を形成しても良い。これによれば、発射ルール H 1 1 2 a 1 と転動部 H 8 2 1 b との連結部に形成される段差により遊技球が暴れた場合に、遊技球が発射方向に送球されつつ最大の暴れ量となる位置で遊技球を凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れる又は、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接させることができる。これにより、送球に影響のない（遊技領域までの安定して送球される）程度の暴れ量で送球される遊技球は、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れず、又は、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接させず送球させることができる一方、送球に影響がある（遊技領域までの送球が不安定となる）暴れ量の大きい状態で送球される遊技球は、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れ、又は、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接させて送球することで、遊技領域までの送球を安定させることができる。従って、遊技領域までの送球を安定して行える遊技球まで、凹部 H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 に受け入れられ、又は、凸部 H 3 1 8 2 1 a 2 に当接されて、遊技球により遊技領域の到達位置が変わることを抑制できる。

10

#### 【 6 3 3 5 】

上記第 1 4 2 実施形態では、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 とは、遊技球の発射方向に沿って遊技球の半径分離れて形成される場合について説明したが、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 とが遊技球の発射方向に沿って遊技球の直径分離れて形成されても良い。また、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 との発射方向において離れる距離が遊技球の発射方向に沿って短く又は長く設定されるものであっても良い。例えば、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 との発射方向において離れる距離が長く設定される場合には、発射当初における遊技球の暴れを抑制しやすくと共に、転動部 H 8 2 1 b を遊技球が送球される位置で遊技球が凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 と第 2 凸部 H 3 2 8 7 2 に当接する回数を少なくして遊技球の送球速度が遅くなることを抑制できる。その結果、遊技盤 H 1 3（図 1 6 1 5 参照）への遊技球の送球を安定させることができる。上記第 1 4 2 実施形態から第 1 4 4 実施形態では、凸部 H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 が突出して形成される場合について説明したが、凹設されるものであっても良い。例えば、第 1 1 1 実施形態、第 1 3 7 実施形態から第 1 4 2 実施形態における凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 であっても良い。また、第 1 3 9 実施形態および第 1 4 0 実施形態における凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 のように遊技球の発射（送球）方向に対して非平行に形成されるものであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態から第 1 4 2 実施形態では、それぞれ別形状に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 , H 3 1 8 2 1 a 2 , H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 を例に説明したが、それぞれ凹部または凸部を組み合わせるものであっても良い。例えば、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部 H 8 2 1 a 1 と、遊技球の発射（送球）方向に対して平行に形成される凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 とを組み合わせる凹部を構成しても良い。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態から第 1 4 2 実施形態では、凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 , H 3 1 8 2 1 a 2 , H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 を例に説明したが、凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 , H 3 1 8 2 1 a 2 , H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 に加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（凹部 H 8 2 1 a 1 , H 2 5 8 2 1 a 1 , H 2 7 8 2 1 a 1 , H 2 9 8 2 1 a 1 , H 3 0 8 2 1 a 1 及び凸部 H 2 4 8 2 1 a 2 , H 3 1 8 2 1 a 2 , H 3 2 8 2 1 a 2 , H 3 3 8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2）

20

30

40

50

8 2 1 a 2 , H 3 4 8 2 1 a 2 ) と同様の効果が得られる。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態から第 1 4 2 実施形態では、背面部 H 8 2 1 a , H 2 4 8 2 1 a , H 2 5 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3 0 8 2 1 a , H 3 1 8 2 1 a , H 3 2 8 2 1 a , H 3 3 8 2 1 a , H 3 4 8 2 1 a を例に説明したが、背面部 H 8 2 1 a , H 2 4 8 2 1 a , H 2 5 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3 0 8 2 1 a , H 3 1 8 2 1 a , H 3 2 8 2 1 a , H 3 3 8 2 1 a , H 3 4 8 2 1 a に加えて、或いは、変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球が通過可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球が通過可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（背面部 H 8 2 1 a , H 2 4 8 2 1 a , H 2 5 8 2 1 a , H 2 7 8 2 1 a , H 2 9 8 2 1 a , H 3 0 8 2 1 a , H 3 1 8 2 1 a , H 3 2 8 2 1 a , H 3 3 8 2 1 a , H 3 4 8 2 1 a ）と同様の効果が得られる。上記第 1 1 1 実施形態、第 1 3 3 実施形態から第 1 4 2 実施形態では、発射手段 H 8 3 0 を例に説明したが、発射手段 H 8 3 0 に加えて、或いは、発射手段 H 8 3 0 に変えて、他の手段を採用しても良い。他の手段としては、例えば、遊技球を送球可能に構成される手段なら任意の手段が採用可能である。遊技球を送球可能に構成される手段であれば、上述した実施形態の場合（発射手段 H 8 3 0 ）と同様の効果が得られる。上記第 1 1 1 実施形態から第 1 1 6 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の回転軸となる軸 G O が前後方向に向いた状態で配設される場合について説明したが、軸 G O を左右方向や上下方向に向けた状態で第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を配置しても良い。

10

20

#### 【 6 3 3 6 】

上記第 1 1 1 実施形態から第 1 1 6 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が正面視においてセンターフレーム H 8 6 の内側に配置される場合について説明したが、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 をセンターフレーム H 8 6 を介して視認可能となる位置や、正面視においてセンターフレーム H 8 6 の外側に配置して、遊技領域の一部に第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が配置されるものであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態から第 1 1 6 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が回転する演出を遊技者に視認させる場合について説明したが、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を円環形成ユニット G 7 0 0 に当接可能に構成して、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を円環形成ユニット G 7 0 0 に当接させて円環形成ユニット G 7 0 0 を変位させる演出を遊技者に視認させるものであっても良い。即ち、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を他の部材に当接させて、他の部材を変位させるように構成しても良い。上記第 1 1 1 実施形態から第 1 1 6 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 が軸 G O を中心に右方向に回転する際に、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が軸 G O を中心に左方向に回転する場合について説明したが、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 及び第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の軸 G O を中心とする回転方向は左右のどちらであっても良い。上記第 1 1 1 実施形態から第 1 1 6 実施形態では、第 1 装飾ユニット G 4 2 0 , G 5 4 2 0 , G 6 4 2 0 の変位ユニット G 4 2 6 , G 5 4 2 6 が光を非透過の装飾がされる場合について説明したが、変位ユニット G 4 2 6 , G 5 4 2 6 を光を透過可能な樹脂材料から形成して、入射する光を透過可能に構成して、背面側に配設される液晶等の表示を変位ユニット G 4 2 6 , G 5 4 2 6 を介して視認可能に構成しても良い。本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。ま

30

40

50

た、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレバチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

20

#### 【6337】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

#### 【6338】

<回転中に外形が変化する変位手段>

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機SNA1。

30

パチンコ機等の遊技機において、第1軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開2014-144283号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機SNA1によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

40

遊技機SNA1において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第1状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第2状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機SNA2。

遊技機SNA2によれば、遊技機SNA1の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第1状態から外形が変化する第2状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

遊技機SNA2において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において

50

前記第 1 状態となるように構成されることを特徴とする遊技機 S N A 3。

遊技機 S N A 3 によれば、遊技機 S N A 2 の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみに行うことができることから、必要とされる力を低減することができる。

遊技機 S N A 2 又は S N A 3 において、前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機 S N A 4。

遊技機 S N A 4 によれば、遊技機 S N A 2 又は S N A 3 の奏する効果に加え、第 2 状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第 1 状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。

10

遊技機 S N A 1 から S N A 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第 1 姿勢から傾倒することで第 2 姿勢となるよう構成され、前記第 1 姿勢よりも前記第 2 姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N A 5。

遊技機 S N A 5 によれば、遊技機 S N A 1 から S N A 4 のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。

即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよく傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。

20

更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要な力を減少させることができる。

遊技機 S N A 5 において、前記第 1 姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第 2 姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機 S N A 6。

30

遊技機 S N A 6 によれば、遊技機 S N A 5 の奏する効果に加え、第 2 姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。

更に、第 2 姿勢から第 1 姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要な力を低減することができる。

遊技機 S N A 5 又は S N A 6 において、前記構成手段は、前記所定の回転軸を中心とする円の径方向に変位可能な第 1 構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第 2 構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N A 7。

40

遊技機 S N A 7 によれば、遊技機 S N A 5 又は S N A 6 の奏する効果に加え、第 1 姿勢と第 2 姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。

遊技機 S N A 7 において、前記変位手段の傾倒中において、前記第 1 構成手段の変位開始から遅れて、前記第 2 構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機 S N A 8。

遊技機 S N A 8 によれば、遊技機 S N A 7 の奏する効果に加え、第 1 構成手段の変位と第 2 構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。

遊技機 S N A 7 又は S N A 8 において、前記第 2 構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機 S N A 9。

50

遊技機 S N A 9 によれば、遊技機 S N A 7 又は S N A 8 の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。

遊技機 S N A 7 又は S N A 8 において、前記第 2 構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機 S N A 10。

遊技機 S N A 10 によれば、遊技機 S N A 7 又は S N A 8 の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

#### 【 6 3 3 9 】

< 回転軸から離れた位置で駆動力伝達 >

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第 1 軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N B 1 によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第 1 軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第 1 軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。

20

遊技機 S N B 1 において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N B 2。

遊技機 S N B 2 によれば、遊技機 S N B 1 の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。

遊技機 S N B 1 又は S N B 2 において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機 S N B 3。

30

遊技機 S N B 3 によれば、遊技機 S N B 1 又は S N B 2 の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。

これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげやすくすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。

遊技機 S N B 1 から S N B 3 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B 4。

40

遊技機 S N B 4 によれば、遊技機 S N B 1 から S N B 3 のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させやすくすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大小を、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

遊技機 S N B 4 において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B 5。

50

遊技機 S N B 5 によれば、遊技機 S N B 4 の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。

即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要な駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。

遊技機 S N B 4 又は S N B 5 において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機 S N B 6。

10

遊技機 S N B 6 によれば、遊技機 S N B 4 又は S N B 5 の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。

遊技機 S N B 6 において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機 S N B 7。

遊技機 S N B 7 によれば、遊技機 S N B 6 の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。

20

遊技機 S N B 1 から S N B 7 のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機 S N B 8。

遊技機 S N B 8 によれば、遊技機 S N B 1 から S N B 7 のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。

遊技機 S N B 1 から S N B 8 のいずれかにおいて、前記配置部は、第 2 の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第 2 の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機 S N B 9。

30

遊技機 S N B 9 によれば、遊技機 S N B 1 から S N B 8 のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第 2 の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。

遊技機 S N B 1 から S N B 9 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端ベルトを備えることを特徴とする遊技機 S N B 10。

遊技機 S N B 10 によれば、遊技機 S N B 1 から S N B 9 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。

#### 【 6 3 4 0 】

< 抵抗感を範囲ごとに変化させる >

変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機 S N C 1。

40

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。

50

これに対し、遊技機 S N C 1 によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。

遊技機 S N C 1 において、前記変位手段は、第 1 範囲と、その第 1 範囲と異なる第 2 範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第 1 範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第 2 範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機 S N C 2。

遊技機 S N C 2 によれば、遊技機 S N C 1 の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。

遊技機 S N C 2 において、前記第 1 範囲または前記第 2 範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機 S N C 3。

遊技機 S N C 3 によれば、遊技機 S N C 2 の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。

遊技機 S N C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機 S N C 4。

遊技機 S N C 4 によれば、遊技機 S N C 3 の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。

遊技機 S N C 4 において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第 2 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第 1 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機 S N C 5。

遊技機 S N C 5 によれば、遊技機 S N C 4 の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機 S N C 5 において、前記相対変位手段は、第 1 の態様で相対変位する第 1 相対変位手段と、第 2 の態様で相対変位する第 2 相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第 1 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機 S N C 6。

遊技機 S N C 6 によれば、遊技機 S N C 5 の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

遊技機 S N C 6 において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記第 2 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機 S N C 7。

遊技機 S N C 7 によれば、遊技機 S N C 6 の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機 S N C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機 S N C 8。

遊技機 S N C 8 によれば、遊技機 S N C 3 の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

遊技機 S N C 8 において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機 S N C 9。

遊技機 S N C 9 によれば、遊技機 S N C 8 の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機 S N C 8 又は S N C 9 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機 S N C 1 0。

遊技機 S N C 1 0 によれば、遊技機 S N C 8 又は S N C 9 の奏する効果に加え、両変位

10

20

30

40

50

終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機 S N C 1 0 において、前記変位手段は一对で構成され、その一对の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機 S N C 1 1。

遊技機 S N C 1 1 によれば、遊技機 S N C 1 0 の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。

#### 【 6 3 4 1 】

< 基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射 >

板状部材から構成される第 1 手段と、その第 1 手段の所定面側に配設される第 1 発光手段と、その第 1 発光手段の光を受光可能な板状の第 1 受光手段と、を備え、前記第 1 受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第 1 手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機 S N D 1。 10

パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 9 8 6 7 5 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N D 1 によれば、第 1 手段と第 1 受光手段との当接により第 1 受光手段の第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。 20

遊技機 S N D 1 において、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機 S N D 2。

遊技機 S N D 2 によれば、遊技機 S N D 1 の奏する効果に加え、第 2 受光手段についても第 1 手段との当接により第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段および第 2 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。 30

遊技機 S N D 2 において、前記第 1 受光手段および前記第 2 受光手段は、前記第 1 手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機 S N D 3。

遊技機 S N D 3 によれば、遊技機 S N D 2 の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により 3 部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。

遊技機 S N D 1 から S N D 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段および前記第 1 受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第 1 手段に嵌合可能な第 1 突設部と、前記第 1 受光手段に嵌合可能な第 2 突設部と、を備えることを特徴とする遊技機 S N D 4。 40

遊技機 S N D 4 によれば、遊技機 S N D 1 から S N D 3 のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第 1 手段および第 1 受光手段を支持することで、第 1 手段の板面と平行な方向における第 1 手段と第 1 受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

なお、第 2 受光手段が配設される場合において、第 2 突設部が第 2 受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第 1 手段の板面と平行な方向における第 1 受光手段と第 2 受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機 S N D 3 又は S N D 4 において、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当 50



接され、前記第 1 手段は、前記第 2 突設部の外方に配置され、前記第 1 受光手段および前記第 2 受光手段は、前記第 2 突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機 S N D 5。

遊技機 S N D 5 によれば、遊技機 S N D 3 又は S N D 4 の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第 1 手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第 1 手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機 S N D 5 において、前記第 1 受光手段または前記第 2 受光手段は、第 1 手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機 S N D 6。

遊技機 S N D 6 によれば、遊技機 S N D 5 の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第 1 受光手段を介して第 1 手段に力がかけられる部分と、第 2 受光手段を介して第 1 手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第 1 手段にかけられる力の方向を面直方向にやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第 1 手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第 1 手段の割れを防止することができる。

遊技機 S N D 3 から S N D 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第 1 発光手段は、前記第 2 発光手段に対応する位置に配置され、前記第 2 発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N D 7。

遊技機 S N D 7 によれば、遊技機 S N D 3 から S N D 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 発光手段から第 1 受光手段に光が照射される位置と、第 2 発光手段から第 2 受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第 1 受光手段および第 2 受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機 S N D 7 において、前記第 1 発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機 S N D 8。

遊技機 S N D 8 によれば、遊技機 S N D 7 の奏する効果に加え、第 1 発光手段の光により第 1 手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機 S N D 1 から S N D 8 のいずれかにおいて、前記第 1 手段および前記第 1 発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第 1 受光手段は、前記第 1 手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N D 9。

遊技機 S N D 9 によれば、遊技機 S N D 1 から S N D 8 のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機 S N D 9 において、前記所定の発光手段は、前記第 1 発光手段に対する前記第 1 受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機 S N D 10。

遊技機 S N D 10 によれば、遊技機 S N D 9 の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第 1 発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機 S N D 1 から S N D 10 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機 S N D 11。

遊技機 S N D 11 によれば、遊技機 S N D 1 から S N D 10 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 受光手段へ光を照射する第 1 発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第 1 受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機 S N D 1 から S N D 11 のいずれかにおいて、前記第 1 受光手段の受光側端部は、前記第 1 発光手段の照射方向側の前記第 1 手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機 S N D 12。

10

20

30

40

50

遊技機 S N D 1 2 によれば、遊技機 S N D 1 から S N D 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段を遮蔽部材として利用することで、第 1 受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

#### 【 6 3 4 2 】

< 光を通す方向を制限する制限手段 >

前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第 1 方向の方向視と、その第 1 方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第 2 方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N E 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 3 5 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N E 1 によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第 1 方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第 2 方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

20

遊技機 S N E 1 において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機 S N E 2。

遊技機 S N E 2 によれば、遊技機 S N E 1 の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

遊技機 S N E 2 において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N E 3。

30

遊技機 S N E 3 によれば、遊技機 S N E 2 の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くすることができる。第 1 方向の方向視と、第 2 方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。

遊技機 S N E 1 から S N E 3 のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第 1 の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第 2 の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機 S N E 4。

40

遊技機 S N E 4 によれば、遊技機 S N E 1 から S N E 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第 2 の流路に注目させ易い状態と、第 1 の流路および第 2 の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。

遊技機 S N E 4 において、前記第 1 の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機 S N E 5。

遊技機 S N E 5 によれば、遊技機 S N E 4 の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第 1 の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第 1 の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。

50

遊技機 S N E 4 又は S N E 5 において、前記第 1 の流路に流入した遊技球は、前記第 1 の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機 S N E 6。

遊技機 S N E 6 によれば、遊技機 S N E 4 又は S N E 5 の奏する効果に加え、遊技領域から排出される予定の第 1 の流路を流下する遊技球と比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第 2 の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。

遊技機 S N E 1 から S N E 6 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機 S N E 7。

遊技機 S N E 7 によれば、遊技機 S N E 1 から S N E 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N E 7 において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機 S N E 8。

遊技機 S N E 8 によれば、遊技機 S N E 7 の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。

遊技機 S N E 1 から S N E 8 のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機 S N E 9。

遊技機 S N E 9 によれば、遊技機 S N E 1 から S N E 8 のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に变化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機 S N E 9 において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N E 10。

遊技機 S N E 10 によれば、遊技機 S N E 9 の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を变化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。

遊技機 S N E 1 から S N E 10 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N E 11。

遊技機 S N E 11 によれば、遊技機 S N E 1 から S N E 10 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が視線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の視線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を变化させることができる。

#### 【 6 3 4 3 】

< 基板ボックス W 1 0 0 ~ W 3 1 0 0 , W 7 0 0 ~ W 9 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 0。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W A 1 - 0 によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同等の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機 S N W A 1 - 0 において、前記係合部材は、本体部と、前記第 1 部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第 1 部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 1。

10

遊技機 S N W A 1 - 1 によれば、第 1 部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第 1 部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

20

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第 1 部材および第 2 部材から取り外されて、同一または別の第 1 部材および第 2 部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第 1 部材および第 2 部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第 1 部材および第 2 部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部材である可能性が高いと判断できる。

遊技機 S N W A 1 - 1 において、前記第 1 部材と前記第 2 部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 2。

30

遊技機 S N W A 1 - 2 によれば、遊技機 S N W A 1 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部材と前記第 2 部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

遊技機 S N W A 1 - 1 又は S N W A 1 - 2 において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 3。

遊技機 S N W A 1 - 3 によれば、遊技機 S N W A 1 - 1 又は S N W A 1 - 2 の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

40

遊技機 S N W A 1 - 1 から S N W A 1 - 3 のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 4。

遊技機 S N W A 1 - 4 によれば、遊技機 S N W A 1 - 1 から S N W A 1 - 3 のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一对の刃の間に連結片を挟み込んで（一对の刃を両側面に当接させて）、連結

50

片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機 S N W A 1 - 1 から S N W A 1 - 4 のいずれかにおいて、前記連結部は、第 1 部分と、その第 1 部分よりも両側面の間の距離が小さくされる第 2 部分とを備え、前記第 1 部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第 2 部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機 S N W A 1 - 5。

遊技機 S N W A 1 - 5 によれば、遊技機 S N W A 1 - 1 から S N W A 1 - 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 部分は、第 1 の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第 2 部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第 1 部分と配設部材との間の対向間隔よりも第 2 部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第 2 部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第 2 部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第 1 部分と配設部材との間の対向間隔よりも第 2 部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第 2 部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第 1 部分と第 2 部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

#### 【 6 3 4 4 】

< 基板ボックス W 4 1 0 0 ~ W 6 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第 1 部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機 S N W A 2 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W A 2 - 1 によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第 1 部材との係合を解除しようとする、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第 1 部材および第 2 部材から取り外されて、同一または別の第 1 部材および第 2 部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第 1 部材および第 2 部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第 1 部材および第 2 部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機 S N W A 2 - 1 において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを

特徴とする遊技機 S N W A 2 - 2。

遊技機 S N W A 2 - 2 によれば、遊技機 S N W A 2 - 1 の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第 1 部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機 S N W A 2 - 1 又は S N W A 2 - 2 において、前記第 1 部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機 S N W A 2 - 3。

遊技機 S N W A 2 - 3 によれば、遊技機 S N W A 2 - 1 又は S N W A 2 - 2 の奏する効果に加え、第 1 部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第 1 部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第 1 部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機 S N W A 2 - 3 において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第 1 部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機 S N W A 2 - 4。

遊技機 S N W A 2 - 4 によれば、遊技機 S N W A 2 - 3 の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第 1 部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第 1 部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機 S N W A 2 - 3 において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第 1 部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機 S N W A 2 - 5。

遊技機 S N W A 2 - 5 によれば、遊技機 S N W A 2 - 3 の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第 1 部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第 1 部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第 1 部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第 1 部材から不正に取り外される

10

20

30

40

50

ことを抑制できる。

【 6 3 4 5 】

< 基板ボックス W a 1 0 0 ~ W c 1 0 0 , W i 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 1 。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W B 1 - 1 によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第 1 部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機 S N W B 1 - 1 において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第 1 部材および前記第 2 部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 2 。

遊技機 S N W B 1 - 2 によれば、遊技機 S N W B 1 - 1 の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第 1 部材および第 2 部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第 1 部材および第 2 部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第 1 部材および第 2 部材から取り外す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第 1 部材および第 2 部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機 S N W B 1 - 2 において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 3 。

遊技機 S N W B 1 - 3 によれば、遊技機 S N W B 1 - 2 の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので

10

20

30

40

50

、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。

遊技機 S N W B 1 - 1 において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 4。

遊技機 S N W B 1 - 4 によれば、遊技機 S N W B 1 - 1 の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手の変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第 1 部材および第 2 部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機 S N W B 1 - 4 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 5。

遊技機 S N W B 1 - 5 によれば、遊技機 S N W B 1 - 4 の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機 S N W B 1 - 5 において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機 S N W B 1 - 6。

遊技機 S N W B 1 - 6 によれば、遊技機 S N W B 1 - 5 の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

#### 【 6 3 4 6 】

< 基板ボックス We 1 0 0 ~ W g 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N W B 2 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W B 2 - 1 によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第 1 部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して

10

20

30

40

50



、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機SNWB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機SNWB2-2。

遊技機SNWB2-2によれば、遊技機SNWB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機SNWB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機SNWB2-3。

遊技機SNWB2-3によれば、遊技機SNWB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材との係合を解除しようとするすると、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機SNWB2-2又はSNWB2-3において、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機SNWB2-4。

遊技機SNWB2-4によれば、遊技機SNWB2-2又はSNWB2-3の奏する効

果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機 S N W B 2 - 4 において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機 S N W B 2 - 5。

遊技機 S N W B 2 - 5 によれば、遊技機 S N W B 2 - 4 の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

遊技機 S N W B 2 - 1 において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機 S N W B 2 - 6。

遊技機 S N W B 2 - 6 によれば、遊技機 S N W B 2 - 1 の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第 1 部材または第 2 部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくなる。

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第 1 部材および第 2 部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機 S N W B 2 - 6 において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機 S N W B 2 - 7。

遊技機 S N W B 2 - 7 によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第 1 部材または第 2 部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の一側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

遊技機 S N W B 2 - 6 又は S N W B 2 - 7 において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機 S N W B 2 - 8。

遊技機 S N W B 2 - 8 によれば、遊技機 S N W B 2 - 6 又は S N W B 2 - 7 の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切

10

20

30

40

50

断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。

【6347】

<基板ボックスW d 1 0 0を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機S N W B 3 - 1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機S N W B 3 - 1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機S N W B 3 - 1において、前記係合部は、前記第1部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機S N W B 3 - 2。

遊技機S N W B 3 - 2によれば、遊技機S N W B 3 - 1の奏する効果に加え、係合部は、第1部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第1部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

遊技機S N W B 3 - 1又はS N W B 3 - 2において、前記係合部材は、前記第1部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機S N W B 3 - 2。

遊技機S N W B 3 - 3によれば、遊技機S N W B 3 - 1又はS N W B 3 - 2の奏する効果に加え、係合部材は、第1部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

【6348】

<基板ボックスW j 1 0 0を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および前記第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第1部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第1部材または前記第2部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第1部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機S N W C 1 - 1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余

10

20

30

40

50

地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W C 1 - 1 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第 1 部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第 1 部材または第 2 部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第 1 部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機 S N W C 1 - 1 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機 S N W C 1 - 2。

遊技機 S N W C 1 - 2 によれば、遊技機 S N W C 1 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部材または第 2 部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第 1 部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機 S N W C 1 - 2 において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機 S N W C 1 - 3。

遊技機 S N W C 1 - 3 によれば、遊技機 S N W C 1 - 2 の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。

遊技機 S N W C 1 - 3 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機 S N W C 1 - 4。

遊技機 S N W C 1 - 4 によれば、遊技機 S N W C 1 - 3 の奏する効果に加え、1 部材または第 2 部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【 6 3 4 9 】

< 基板ボックス W k 1 0 0 , W l 1 0 0 , W r 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、前記第 1 部材または前記第 2 部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および前記第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第 1 部材または前記第 2 部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所に係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機 S N W C 2 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外

されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W C 2 - 1 によれば、第 1 部材または第 2 部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機 S N W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される第 1 係合部および第 2 係合部と、を備え、前記第 1 係合部および前記第 2 係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第 1 係合部材が前記第 1 部材に係合された後に、前記第 2 係合部が前記第 1 部材に係合可能に形成され、前記第 1 部材は、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記第 1 係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機 S N W C 2 - 2。

10

遊技機 S N W C 2 - 2 によれば、本体部から第 1 係合部および第 2 係合部を分離（切断）することで、第 1 係合部および第 2 係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ第 1 係合部および第 2 係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と第 1 係合部および第 2 係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機 S N W C 2 - 2 によれば、遊技機 S N W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 係合部および第 2 係合部は、係合部材の変位に伴って、第 1 係合部材が第 1 部材に係合された後に、第 2 係合部が前記第 1 部材に係合可能に形成され、第 1 部材は、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記第 1 係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

20

即ち、第 1 部材との係合が解除される方向への第 1 係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第 1 係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第 1 部材と第 2 係合部との係合により規制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機 S N W C 2 - 2 において、前記第 1 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第 2 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機 S N W C 2 - 3。

遊技機 S N W C 2 - 3 によれば、遊技機 S N W C 2 - 2 の奏する効果に加え、第 1 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第 2 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第 1 の方向へ係合部材を変位させて、第 1 係合部を係合させた後、第 2 の方向へ係合部材を変位させて、第 2 係合部を係合させる 2 段階の操作を行う必要がなく、第 1 部材および第 2 部材へ係合部材を取り付ける際の一方方向への操作のみで第 1 係合部と第 2 係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

30

また、2 段階の操作が必要となる構成では、第 2 の方向への操作を作業者が失念すると、第 2 係合部が係合されず、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外される虞があるところ、第 1 部材および第 2 部材へ係合部材を取り付ける際の一方方向への操作のみで第 1 係合部と第 2 係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第 2 係合部を確実に係合させることができる。

40

遊技機 S N W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される第 1 係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 2 部材に係合される第 2 係合部と、を備え、前記第 1 係合部と前記第 1 部材との係合が解除される前記第 1 係合部の変位の方向と、前記第 2 係合部と前記第 2 部材との係合が解除される前記第 2 係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機 S N W C 2 - 4。

遊技機 S N W C 2 - 4 によれば、本体部から第 1 係合部および第 2 係合部を分離（切断）することで、第 1 係合部および第 2 係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第

50

1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材および第 2 部材との係合が解除される方向へ第 1 係合部および第 2 係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材および第 2 部材と第 1 係合部および第 2 係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機 S N W C 2 - 4 によれば、遊技機 S N W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 係合部と第 1 部材との係合が解除される第 1 係合部の変位の方向と、第 2 係合部と第 2 部材との係合が解除される第 2 係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第 1 係合部または第 2 係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第 1 係合部または第 2 係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

10

遊技機 S N W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第 1 部分および第 2 部分の 2 箇所が前記第 1 部材に係合され、前記第 1 部分または前記第 2 部分の一方と前記第 1 部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第 1 部分または前記第 2 部分の他方と前記第 1 部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機 S N W C 2 - 5。

遊技機 S N W C 2 - 5 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

20

ここで、第 1 部分および第 2 部分と第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部（第 1 部分および第 2 部分）との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機 S N W C 2 - 5 によれば、遊技機 S N W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部分または第 2 部分の一方と第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第 1 部分または第 2 部分の他方と第 1 部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第 1 部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【 6 3 5 0 】

< 基板ボックス W o 1 0 0 ~ W q 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

30

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第 1 部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N W D 1 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

40

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N W D 1 - 1 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第 1 部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制で

50

きる。

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機SNWD1-1において、前記係合部は、前記第1部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第1面側が前記第1部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第1面と前記第1部材との間に配置されることを特徴とする遊技機SNWD1-2。

遊技機SNWD1-2によれば、遊技機SNWD1-1の奏する効果に加え、係合部は、第1部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第1面側が第1部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第1面と第1部材との間に配置されるので、第1部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第1部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機SNWD1-2において、前記取付部材は、第1部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機SNWD1-3。

遊技機SNWD1-3によれば、遊技機SNWD1-2の奏する効果に加え、取付部材は、第1部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第1部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第1部材への係合部の係合（即ち、第1部材および第2部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第1部材と係合部との係合代を大きくできるので、第1部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

遊技機SNWD1-2又はSNWD1-3において、前記第1部材および前記第2部材に配設される配設部材を備え、前記係合部の取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第1面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第1部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機SNWD1-4。

遊技機SNWD1-4によれば、遊技機SNWD1-2又はSNWD1-3の奏する効果に加え、第1部材および第2部材に配設される配設部材を備え、係合部の取り付けられた取付部材の一部は、第1面から突設される突部として形成され、突部は、第1部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）と、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機SNWD1-4において、前記第1部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機SNWD1-5。

遊技機SNWD1-5によれば、遊技機SNWD1-4の奏する効果に加え、第1部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第1部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）と、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

#### 【6351】

<無駄球を減らすための構成>

10

20

30

40

50

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機 S N Y A 1。

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 0 0 5 6 2 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N Y A 1 によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。

なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第 1 図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。

遊技機 S N Y A 1 において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機 S N Y A 2。

遊技機 S N Y A 2 によれば、遊技機 S N Y A 1 の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目を向上することができる。

遊技機 S N Y A 2 において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機 S N Y A 3。

遊技機 S N Y A 3 によれば、遊技機 S N Y A 2 の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。

遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 3 のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N Y A 4。

遊技機 S N Y A 4 によれば、遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 3 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。

遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 4 のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の 2 倍以下に設定される第 1 動作部を備え、その第 1 動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機 S N Y A 5。

遊技機 S N Y A 5 によれば、遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができ

10

20

30

40

50



ると共に、動作手段で遊技球を1球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

遊技機S N Y A 5において、前記動作手段は、第1動作部よりも長い第2動作部を備え、遊技球が前記第1動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第2動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機S N Y A 6。

遊技機S N Y A 6によれば、遊技機S N Y A 5の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第1動作部に到達するか、第2動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。

遊技機S N Y A 6において、前記第1動作部に案内される遊技球と、前記第2動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機S N Y A 7 10

遊技機S N Y A 7によれば、遊技機S N Y A 6の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。

遊技機S N Y A 7において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第1動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第2動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機S N Y A 8。

遊技機S N Y A 8によれば、遊技機S N Y A 7の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる 20

遊技機S N Y A 6からS N Y A 8のいずれかにおいて、前記第1動作部に案内される遊技球と、前記第2動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機S N Y A 9。

遊技機S N Y A 9によれば、遊技機S N Y A 6からS N Y A 8のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。

なお、第1動作部上に配置される遊技球と、第2動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。 30

遊技機S N Y A 9において、前記第1動作部に案内される遊技球は、前記第2動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機S N Y A 10。

遊技機S N Y A 10によれば、遊技機S N Y A 9の奏する効果に加え、第1動作部に案内される遊技球と、第2動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。

なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。

遊技機S N Y A 1からS N Y A 10のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機S N Y A 11。

遊技機S N Y A 11によれば、遊技機S N Y A 1からS N Y A 10のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。 40

#### 【6352】

< 8チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第1入球口に案内される第1経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第2入球口に案内される第2経路と、を備える遊技機において、前記第1経路を流下する遊技球を前記第2経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機S N Y B 1。 50

パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開2015-144741号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N Y B 1によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第1入球口に入球するか、第2入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

10

遊技機S N Y B 1において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機S N Y B 2。

遊技機S N Y B 2によれば、遊技機S N Y B 1の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機S N Y B 1又はS N Y B 2において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第1状態の場合に遊技球が第1入球口へ向けて送球され、第2状態の場合に遊技球が第2入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機S N Y B 3。

20

遊技機S N Y B 3によれば、遊技機S N Y B 1又はS N Y B 2の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第1入球口に入球するか、第2入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機S N Y B 3において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機S N Y B 4。

遊技機S N Y B 4によれば、遊技機S N Y B 3の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

30

遊技機S N Y B 3又はS N Y B 4において、前記構成手段の前記経路外に配設される第2検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第2検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機S N Y B 5。

遊技機S N Y B 5によれば、遊技機S N Y B 3又はS N Y B 4の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

40

遊技機S N Y B 3からS N Y B 5のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第1状態と前記第2状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させることを特徴とする遊技機S N Y B 6。

遊技機S N Y B 6によれば、遊技機S N Y B 3からS N Y B 5のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機S N Y B 3からS N Y B 6のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機S N Y B 7。

50

遊技機 S N Y B 7 によれば、遊技機 S N Y B 3 から S N Y B 6 のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が 1 個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

遊技機 S N Y B 7 において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第 1 制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第 2 制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機 S N Y B 8。

10

遊技機 S N Y B 8 によれば、遊技機 S N Y B 7 の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

遊技機 S N Y B 8 において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に变化可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N Y B 9。

遊技機 S N Y B 3 から S N Y B 9 のいずれかにおいて、遊技球が前記第 1 入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第 2 入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機 S N Y B 10。

20

遊技機 S N Y B 10 によれば、遊技機 S N Y B 3 から S N Y B 9 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 6 3 5 3 】

##### < 動作手段に複数位置で流下する構成 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第 1 流下位置と、その第 1 流下位置とは異なる第 2 流下位置と、を備え、前記第 1 流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第 2 流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機 S N Y C 1。

30

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開 2015 - 181572 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N Y C 1 によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

40

遊技機 S N Y C 1 において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機 S N Y C 2。

遊技機 S N Y C 2 によれば、遊技機 S N Y C 1 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機 S N Y C 1 又は S N Y C 2 において、前記第 1 流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機 S N Y C 3。

遊技機 S N Y C 3 によれば、遊技機 S N Y C 1 又は S N Y C 2 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすことができる。

50

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様が、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様が、変化させることができる。

遊技機 S N Y C 3 において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機 S N Y C 4。

遊技機 S N Y C 4 によれば、遊技機 S N Y C 3 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第 2 流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機 S N Y C 5。

遊技機 S N Y C 5 によれば、遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。

遊技機 S N Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N Y C 6。

遊技機 S N Y C 6 によれば、遊技機 S N Y C 5 の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。

遊技機 S N Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機 S N Y C 7。

遊技機 S N Y C 7 によれば、遊技機 S N Y C 5 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。

遊技機 S N Y C 5 から S N Y C 7 のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N Y C 8。

遊技機 S N Y C 8 によれば、遊技機 S N Y C 5 から S N Y C 7 のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。

遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機 S N Y C 9。

遊技機 S N Y C 9 によれば、遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。

遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機 S N Y C 10。

遊技機 S N Y C 10 によれば、遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第 1 流下位置を流下したか、遊技球が第 2 流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。

遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 10 のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益を付与可能に構成される第 1 入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益よりも大きな第 2 の利益を付与可能に構成される第 2 入球口と、を備え、前記第 1 流下位置は、前記第 1 入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第 1 流下位置を流下する遊技球を前記第 2 入球口側に案内可能に構成されること

10

20

30

40

50

を特徴とする遊技機 S N Y C 1 1。

遊技機 S N Y C 1 1 によれば、遊技機 S N Y C 1 から S N Y C 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第 1 入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第 2 入球口側に引き抜くことができる。

これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第 1 入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。

そのため、第 1 入球口への入球頻度を落とすために、第 1 入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

10

#### 【 6 3 5 4 】

< 分岐手段で分岐する第 1 流路と第 2 流路との有利不利を変化可能 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第 1 流路および第 2 流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第 1 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 1 の利益と、遊技球が前記第 2 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 2 の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機 S N Y D 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機 S N Y D 1 によれば、変化手段によって、第 1 の利益と第 2 の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第 1 流路または第 2 流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技領域を演出領域として有効利用することができる。

30

なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。

遊技機 S N Y D 1 において、前記第 1 の利益または前記第 2 の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機 S N Y D 2。

40

遊技機 S N Y D 2 によれば、遊技機 S N Y D 1 の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機 S N Y D 1 又は S N Y D 2 において、前記第 1 流路および前記第 2 流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機 S N Y D 3。

遊技機 S N Y D 3 によれば、遊技機 S N Y D 1 又は S N Y D 2 の奏する効果に加え、第 1 流路および第 2 流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第 1 流路および第 2 流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆

50

流することを回避し易くすることができる。

遊技機 S N Y D 3 において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機 S N Y D 4。

遊技機 S N Y D 4 によれば、遊技機 S N Y D 3 の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

遊技機 S N Y D 1 から S N Y D 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流路および前記第 2 流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第 1 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第 2 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機 S N Y D 5。

10

遊技機 S N Y D 5 によれば、遊技機 S N Y D 1 から S N Y D 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第 1 流路を遊技球が流下する場合と、第 2 流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

#### 【 6 3 5 5 】

< 3 状態で切替 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第 1 入球口および第 2 入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第 1 入球口に入球し易い第 1 状態と、遊技球が第 2 入球口に入球し易い第 2 状態と、遊技球が第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N Y E 1。

20

パチンコ機等の遊技機において、第 1 始動口および第 2 始動口を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 始動口および第 2 始動口（第 1 の第 2 始動口）に入球し易い状態と、第 2 始動口（第 2 の第 2 始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第 1 始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

30

これに対し、遊技機 S N Y E 1 によれば、動作手段の動作態様に対応して、第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、第 2 入球口に入球し易い第 2 状態だけでなく、第 1 入球口に入球し易い第 1 状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機 S N Y E 1 において、前記第 3 状態では、流下した遊技球が第 1 入球口に入球する場合と、第 2 入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機 S N Y E 2。

遊技機 S N Y E 2 によれば、遊技機 S N Y E 1 の奏する効果に加え、第 3 状態における第 1 入球口への入球個数と第 2 入球口への入球個数とを均一化することができる。

40

遊技機 S N Y E 1 又は S N Y E 2 において、流下した遊技球が、前記第 1 入球口または前記第 2 入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機 S N Y E 3。

遊技機 S N Y E 3 によれば、遊技機 S N Y E 1 又は S N Y E 2 の奏する効果に加え、所定流路を遊技球が流下している時点では、その遊技球は第 1 入球口に入球する可能性も、第 2 入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目を向上することができる。

#### 【 6 3 5 6 】

< サポートで特 1 特 2 の両方が貯まる >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流

50

下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第1入球口および第2入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第1入球口側へ向かう第1経路と、前記第2入球口側へ向かう第2経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機S N Y F 1。

パチンコ機等の遊技機において、第1始動口および第2始動口を備える遊技機がある（例えば、特開2015-144741号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第2始動口（第2の第2始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第1始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機S N Y F 1によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第1経路と第2経路とが形成されることで、第1入球口へ遊技球を案内することも第2入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

遊技機S N Y F 1において、前記第1入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第2入球口に遊技球が入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第1入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第2入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機S N Y F 2。

20

遊技機S N Y F 2によれば、遊技機S N Y F 1の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れれば第2入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第1入球口に入球する事態に比較して、第2入球口に入球する事態を発生し易くすることができる。

遊技機S N Y F 1又はS N Y F 2において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機S N Y F 3。

遊技機S N Y F 3によれば、遊技機S N Y F 1又はS N Y F 2の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過し易くすることができる。

30

### 【6357】

<振分け左右で構成違い>

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第1検出手段と、その第1検出手段とは異なる位置に配設される第2検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機S N Y G 1。

40

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開2016-54970号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N Y G 1によれば、動作手段の上流側に配設される第1検出手段

50

と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第2検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機S N Y G 1において、前記第1検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機S N Y G 2。

遊技機S N Y G 2によれば、遊技機S N Y G 1の奏する効果に加え、第1検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機S N Y G 1又はS N Y G 2において、前記動作手段は、前記第2検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機S N Y G 3。

遊技機S N Y G 3によれば、遊技機S N Y G 1又はS N Y G 2の奏する効果に加え、第2検出手段側の注目力が第1検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

10

#### 【6358】

<遊技球を案内する手段が長い>

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第1検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第1検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第2検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第1検出手段に案内し易い第1状態と、遊技球を前記第2検出手段に案内し易い第2状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機S N B A 1。

20

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域(第2始動入賞口27)において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物(第2可変入賞装置31)が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある(例えば、特開2017-169630号公報を参照)。

しかし、上述した従来遊技機では、別の検出領域(可変始動入賞口28a)に可動部材(開閉部材28b)が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。

30

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選(小当たりの抽選)の他に、特別図柄の抽選(大当たりの抽選)も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なう状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

40

これに対し、遊技機S N B A 1によれば、案内手段が第1状態で維持されることで、第1検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができる。この状態において第2検出手段(所定の検出領域)への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第2検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

遊技機S N B A 1において、前記下流側部は、前記第1状態において前記第2検出手段

50



への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第2状態において前記第1検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機S N B A 2。

遊技機S N B A 2によれば、遊技機S N B A 1の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。

遊技機S N B A 1又はS N B A 2において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機S N B A 3。

遊技機S N B A 3によれば、遊技機S N B A 1又はS N B A 2の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第1検出手段に案内されるのか、第2検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。

なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。

遊技機S N B A 3において、前記中間部は、前記第1状態でも前記第2状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第1検出手段または前記第2検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機S N B A 4。

遊技機S N B A 4によれば、遊技機S N B A 3の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第1状態と第2状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。

遊技機S N B A 1からS N B A 4のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第1状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第2状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機S N B A 5。

遊技機S N B A 5によれば、遊技機S N B A 1からS N B A 4のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。

また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。

遊技機S N B A 5において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機S N B A 6。

遊技機S N B A 6によれば、遊技機S N B A 5の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切替が実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。

遊技機S N B A 5において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機S N B A 7。

遊技機S N B A 7によれば、遊技機S N B A 5の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。

遊技機S N B A 1からS N B A 7のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機S N B A 8。

遊技機S N B A 8によれば、遊技機S N B A 1からS N B A 7のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段への入球の可否を切り替える部分であり、第1検出手段に案内されるか、第2検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。

遊技機S N B A 1からS N B A 8のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機S N B A 9。

10

20

30

40

50

遊技機 S N B A 9 によれば、遊技機 S N B A 1 から S N B A 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 検出手段に案内されるか、第 2 検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機 S N B A 1 から S N B A 9 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機 S N B A 10。

遊技機 S N B A 10 によれば、遊技機 S N B A 1 から S N B A 9 のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機 S N B A 1 から S N B A 10 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B A 11。

遊技機 S N B A 11 によれば、遊技機 S N B A 1 から S N B A 10 のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。

遊技機 S N B A 1 から S N B A 11 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第 1 期間よりも、その第 1 期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第 2 期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N B A 12。

遊技機 S N B A 12 によれば、遊技機 S N B A 1 から S N B A 11 のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。

遊技機 S N B A 12 において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機 S N B A 13。

遊技機 S N B A 13 によれば、遊技機 S N B A 12 の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

#### 【 6 3 5 9 】

##### < 流下経路を引き延ばす >

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第 1 可動部と、その第 1 可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第 2 可動部と、前記第 1 可動部および前記第 2 可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機 S N B B 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2015-181572 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さ限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N B B 1 によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機 S N B B 1 において、前記第 1 可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機 S N B B 2。

遊技機 S N B B 2 によれば、遊技機 S N B B 1 の奏する効果に加え、重なり部を介して

10

20

30

40

50

所定部へ遊技球を流すことができるので、第1可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機S N B B 1又はS N B B 2において、前記第1可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機S N B B 3。

遊技機S N B B 3によれば、遊技機S N B B 1又はS N B B 2の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第1可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

#### 【6360】

<下流側において遊技球を密集させる>

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機S N B B Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第1検出手段または前記第2検出手段への遊技球の案内が可能となる2種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開2016-202338号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第1検出手段にも第2検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第1検出手段に案内する第1状態と、遊技球を第2検出手段に案内する第2状態と、合計で3つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興味を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機S N B B Z 1によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くことができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興味を高めることができる。

遊技機S N B B Z 1において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機S N B B Z 2。

遊技機S N B B Z 2によれば、遊技機S N B B Z 1の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機S N B B Z 1又はS N B B Z 2において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構成されることを特徴とする遊技機S N B B Z 3。

遊技機S N B B Z 3によれば、遊技機S N B B Z 1又はS N B B Z 2の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

10

20

30

40

50

遊技機 S N B B Z 3 において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機 S N B B Z 4。

遊技機 S N B B Z 4 によれば、遊技機 S N B B Z 3 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

遊技機 S N B B Z 4 において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機 S N B B Z 5。

遊技機 S N B B Z 5 によれば、遊技機 S N B B Z 4 の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、LED等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

遊技機 S N B B Z 4 又は S N B B Z 5 において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第 1 位置と、その第 1 位置よりも下流側の第 2 位置と、に配置され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機 S N B B Z 6。

遊技機 S N B B Z 6 によれば、遊技機 S N B B Z 4 又は S N B B Z 5 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に 2 回、間隔をあけて配置されることから、1 個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を 2 回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。

遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 6 のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機 S N B B Z 7。

遊技機 S N B B Z 7 によれば、遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。

遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 7 のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機 S N B B Z 8。

遊技機 S N B B Z 8 によれば、遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 7 のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。

遊技機 S N B B Z 8 において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N B B Z 9。

遊技機 S N B B Z 9 によれば、遊技機 S N B B Z 8 の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。

遊技機 S N B B Z 9 において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機 S N B B Z 1 0。

遊技機 S N B B Z 1 0 によれば、遊技機 S N B B Z 9 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上させることができる。

遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 1 0 のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B B Z 1 1。

遊技機 S N B B Z 1 1 によれば、遊技機 S N B B Z 1 から S N B B Z 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側

10

20

30

40

50

領域に到達するように構成することができる。

【 6 3 6 1 】

< 入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想 >

遊技球を入球領域へ案内可能とする第 1 状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第 2 状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機 S N B C 1。

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するかに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 2 9 5 3 1 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N B C 1 によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機 S N B C 1 において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B C 2。

遊技機 S N B C 2 によれば、遊技機 S N B C 1 の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

遊技機 S N B C 2 において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機 S N B C 3。

遊技機 S N B C 3 によれば、遊技機 S N B C 2 の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機 S N B C 1 から S N B C 3 のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第 1 部と、その第 1 部よりも下流側に配置される第 2 部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第 1 部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機 S N B C 4。

遊技機 S N B C 4 によれば、遊技機 S N B C 1 から S N B C 3 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機 S N B C 4 において、前記切替手段は、前記第 1 部と前記第 2 部との間に、前記第 1 状態および前記第 2 状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機 S N B C 5。

遊技機 S N B C 5 によれば、遊技機 S N B C 4 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一對一で対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させる

10

20

30

40

50

ことができる。

遊技機 S N B C 5 において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機 S N B C 6。

遊技機 S N B C 6 によれば、遊技機 S N B C 5 の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機 S N B C 5 又は S N B C 6 において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B C 7。

遊技機 S N B C 7 によれば、遊技機 S N B C 5 又は S N B C 6 の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

遊技機 S N B C 7 において、前記接近手段は、前記切替手段の第 1 部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機 S N B C 8。

遊技機 S N B C 8 によれば、遊技機 S N B C 7 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機 S N B C 4 から S N B C 8 のいずれかにおいて、前記第 2 部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B C 9。

遊技機 S N B C 9 によれば、遊技機 S N B C 4 から S N B C 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機 S N B C 1 から S N B C 9 のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B C 10。

遊技機 S N B C 10 によれば、遊技機 S N B C 1 から S N B C 9 のいずれかにおいて、切替手段が微小時間での状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機 S N B C 1 から S N B C 10 のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B C 11。

遊技機 S N B C 11 によれば、遊技機 S N B C 1 から S N B C 10 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

#### 【 6 3 6 2 】

< 複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第 1 の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第 2 の場合の方が、遊技球が前記第 2 流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機 S N B D 1。

10

20

30

40

50

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開2015-150122号公報の段落0030～0032を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が1個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、2個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機SNBD1によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、1個目に受け入れられた遊技球よりも、第2流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機SNBD1において、前記下流側領域に1球目に入球した遊技球よりも、2球目以降に入球した遊技球の方が、第2流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機SNBD2。

遊技機SNBD2によれば、遊技機SNBD1の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

20

遊技機SNBD1又はSNBD2において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第2流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機SNBD3。

遊技機SNBD3によれば、遊技機SNBD1又はSNBD2の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

遊技機SNBD1からSNBD3のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第2流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機SNBD4。

30

遊技機SNBD4によれば、遊技機SNBD1からSNBD3のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機SNBD1からSNBD4のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第1状態とその第1状態よりも経路を狭める第2状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第2状態から前記第1状態へ切り替えられた直後において、前記第2流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機SNBD5。

遊技機SNBD5によれば、遊技機SNBD1からSNBD4のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第1状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

40

遊技機SNBD5において、前記開閉手段が前記第1状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第2流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機SNBD6。

遊技機SNBD6によれば、遊技機SNBD5の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第1状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

遊技機SNBD6において、前記開閉手段が前記第1状態に切り替えられた時点から前記所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第2流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機SNBD7。

50

遊技機 S N B D 7 によれば、遊技機 S N B D 6 の奏する効果に加え、開閉手段が第 1 状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目力を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

遊技機 S N B D 5 から S N B D 7 のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替えられてから数えて 1 個目で入球した遊技球を、前記第 2 流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B D 8。

遊技機 S N B D 8 によれば、遊技機 S N B D 5 から S N B D 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第 1 状態において複数個の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 S N B D 1 から S N B D 8 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第 2 流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B D 9。

遊技機 S N B D 9 によれば、遊技機 S N B D 1 から S N B D 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。

遊技機 S N B D 1 から S N B D 9 のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を越えた遊技球が前記第 2 流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B D 10。

遊技機 S N B D 10 によれば、遊技機 S N B D 1 から S N B D 9 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第 2 流下領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 S N B D 1 から S N B D 10 のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第 1 流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機 S N B D 11。

遊技機 S N B D 11 によれば、遊技機 S N B D 1 から S N B D 10 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第 1 流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。

遊技機 S N B D 1 から S N B D 11 のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B D 12。

遊技機 S N B D 12 によれば、遊技機 S N B D 1 から S N B D 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。

遊技機 S N B D 1 から S N B D 12 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域は、前記第 1 流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機 S N B D 13。

遊技機 S N B D 13 によれば、遊技機 S N B D 1 から S N B D 12 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。

#### 【 6 3 6 3 】

< 遊技球との当接、非当接の切り替え >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第 1 状態とその第 1 状態よりも経路を狭める第 2 状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第 1 状態か

10

20

30

40

50



ら前記第2状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機S N B E 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある(例えば、特開2017-000562号公報を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N B E 1によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のパリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。

遊技機S N B E 1において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第2流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機S N B E 2。

遊技機S N B E 2によれば、遊技機S N B E 1の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。

遊技機S N B E 1又はS N B E 2において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第2状態から前記第1状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第2流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機S N B E 3。

遊技機S N B E 3によれば、遊技機S N B E 1又はS N B E 2の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第2流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

#### 【6364】

<遊技球の通過を止められる状態を経て第2遊技領域に遊技球が受け入れられる>

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第1状態とその第1状態よりも経路を狭める第2状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第1流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第1流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第2流下領域と、を備え、前記第2流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第2流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機S N B E Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある(例えば、特開2015-150122号公報の段落0030~0032を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N B E Z 1によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過

10

20

30

40

50

が防止される状態を経て、第2流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第2流下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機S N B E Z 1において、前記所定部は、前記第1流下領域に位置することを特徴とする遊技機S N B E Z 2。

遊技機S N B E Z 2によれば、遊技機S N B E Z 1の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第1流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機S N B E Z 1又はS N B E Z 2において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機S N B E Z 3。

遊技機S N B E Z 3によれば、遊技機S N B E Z 1又はS N B E Z 2の奏する効果に加え、遊技球が第2流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機S N B E Z 1又はS N B E Z 2において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機S N B E Z 4。

遊技機S N B E Z 4によれば、遊技機S N B E Z 1又はS N B E Z 2の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機S N B E Z 1からS N B E Z 4のいずれかにおいて、前記第1流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第2流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機S N B E Z 5。

遊技機S N B E Z 5によれば、遊技機S N B E Z 1からS N B E Z 4のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の視線を第1流下領域に留める状態から、第2流下領域へ移行させることができるので、当初から第2流下領域に注目される場合に比較して、第2流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第2流下領域への入球時には、第1流下領域が遊技球で満たされることから、第2流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第2流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機S N B E Z 5において、前記第1流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第1流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機S N B E Z 6。

遊技機S N B E Z 6によれば、遊技機S N B E Z 5の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機S N B E Z 5又はS N B E Z 6において、前記第1流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機S N B E Z 7。

遊技機S N B E Z 7によれば、遊技機S N B E Z 5又はS N B E Z 6の奏する効果に加え、第1流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第2流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機S N B E Z 1からS N B E Z 7のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機S N B E Z 8。

遊技機S N B E Z 8によれば、遊技機S N B E Z 1からS N B E Z 7のいずれかの奏する効果に加え、第2流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

10

20

30

40

50

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流下領域を通過する個数を把握すれば第2流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目力を向上させることができる。

遊技機S N B E Z 8において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度に比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機S N B E Z 9。

10

遊技機S N B E Z 9によれば、遊技機S N B E Z 8の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避し易くすることができる。

遊技機S N B E Z 8又はS N B E Z 9において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機S N B E Z 10。

遊技機S N B E Z 10によれば、遊技機S N B E Z 8又はS N B E Z 9の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

20

#### 【6365】

<エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段>

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機S N B G 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開2015-019743号公報を参照）。しかし、上述した従来遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

30

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄1の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄1よりも有利な特別図柄2の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄2の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄1の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄1の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄1の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後になるべく間隔を空けずに特別図柄2の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄2の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

40

一方で、特別図柄2の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄2の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄1の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄2の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球

50

口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来の遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機S N B G 1によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機S N B G 1において、前記所定の演出は、第1演出またはその第1演出とは報知の内容が異なる第2演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機S N B G 2。

10

遊技機S N B G 2によれば、遊技機S N B G 1の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機S N B G 2において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機S N B G 3。

遊技機S N B G 3によれば、遊技機S N B G 2の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

20

遊技機S N B G 1からS N B G 3のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の態様が変化されることを特徴とする遊技機S N B G 4。

遊技機S N B G 4によれば、遊技機S N B G 1からS N B G 3のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機S N B G 1からS N B G 4のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機S N B G 5。

30

遊技機S N B G 5によれば、遊技機S N B G 1からS N B G 4のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機S N B G 1からS N B G 5のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機S N B G 6。

遊技機S N B G 6によれば、遊技機S N B G 1からS N B G 5のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

40

遊技機S N B G 1からS N B G 6のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機S N B G 7。

遊技機S N B G 7によれば、遊技機S N B G 1からS N B G 6のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機S N B G 7において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機S N B G 8。

遊技機S N B G 8によれば、遊技機S N B G 7の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

50

遊技機 S N B G 1 から S N B G 8 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機 S N B G 9。

遊技機 S N B G 9 によれば、遊技機 S N B G 1 から S N B G 8 のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機 S N B G 8 又は S N B G 9 において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N B G 10。

遊技機 S N B G 10 によれば、遊技機 S N B G 8 又は S N B G 9 の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目力を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機 S N B G 8 又は S N B G 9 において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機 S N B G 11。

遊技機 S N B G 11 によれば、遊技機 S N B G 8 又は S N B G 9 の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機 S N B G 8 から S N B G 11 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機 S N B G 12。

遊技機 S N B G 12 によれば、遊技機 S N B G 8 から S N B G 11 のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

遊技機 S N B G 12 において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機 S N B G 13。

遊技機 S N B G 13 によれば、遊技機 S N B G 12 の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N B G 12 又は S N B G 13 において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機 S N B G 14。

遊技機 S N B G 14 によれば、遊技機 S N B G 12 又は S N B G 13 の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

遊技機 S N B G 12 から S N B G 14 のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機 S N B G 15。

遊技機 S N B G 15 によれば、遊技機 S N B G 12 から S N B G 14 のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていること

10

20

30

40

50

を遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を出力するものでも良い。

遊技機 S N B G 1 から S N B G 1 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機 S N B G 1 6。

遊技機 S N B G 1 6 によれば、遊技機 S N B G 1 から S N B G 1 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。

#### 【 6 3 6 6 】

< エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N B H 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N B H 1 によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機 S N B H 1 において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機 S N B H 2。

遊技機 S N B H 2 によれば、遊技機 S N B H 1 の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けることを避け易くすることができる。

遊技機 S N B H 1 又は S N B H 2 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機 S N B H 3。

遊技機 S N B H 3 によれば、遊技機 S N B H 1 又は S N B H 2 の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機 S N B H 3 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機 S N B H 4。

遊技機 S N B H 4 によれば、遊技機 S N B H 3 の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機 S N B H 1 から S N B H 4 のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行

10

20

30

40

50

された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機 S N B H 5。

遊技機 S N B H 5 によれば、遊技機 S N B H 1 から S N B H 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集中させることができる。

遊技機 S N B H 5 において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N B H 6。

遊技機 S N B H 6 によれば、遊技機 S N B H 5 の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機 S N B H 1 から S N B H 6 のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B H 7。

遊技機 S N B H 7 によれば、遊技機 S N B H 1 から S N B H 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。

遊技機 S N B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機 S N B H 8。

遊技機 S N B H 8 によれば、遊技機 S N B H 7 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

遊技機 S N B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機 S N B H 9。

遊技機 S N B H 9 によれば、遊技機 S N B H 7 の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。

遊技機 S N B H 7 において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機 S N B H 10。

遊技機 S N B H 10 によれば、遊技機 S N B H 7 の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。

遊技機 S N B H 1 から S N B H 10 のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B H 11。

10

20

30

40

50

遊技機 S N B H 1 1 によれば、遊技機 S N B H 1 から S N B H 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。

これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のままで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していても関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。

10

#### 【 6 3 6 7 】

< 同一の表示を状況によって表示態様変更 >

遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N B I 1。

パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせると一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるため、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機 S N B I 1 によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。

遊技機 S N B I 1 において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B I 2。

遊技機 S N B I 2 によれば、遊技機 S N B I 1 の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。

30

なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。

遊技機 S N B I 1 又は S N B I 2 において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機 S N B I 3。

遊技機 S N B I 3 によれば、遊技機 S N B I 1 又は S N B I 2 の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

#### 【 6 3 6 8 】

40

< ボタン操作絡み >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N B I Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じやすいという問題点があった。

50



これに対し、遊技機 S N B I Z 1 によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。

遊技機 S N B I Z 1 において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機 S N B I Z 2。

遊技機 S N B I Z 2 によれば、遊技機 S N B I Z 1 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。

遊技機 S N B I Z 2 において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機 S N B I Z 3。

遊技機 S N B I Z 3 によれば、遊技機 S N B I Z 2 の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続期間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 3 のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機 S N B I Z 4。

遊技機 S N B I Z 4 によれば、遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機 S N B I Z 4 において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機 S N B I Z 5。

遊技機 S N B I Z 5 によれば、遊技機 S N B I Z 4 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 5 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機 S N B I Z 6。

遊技機 S N B I Z 6 によれば、遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 5 のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 6 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機 S N B I Z 7。

遊技機 S N B I Z 7 によれば、遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させる

10

20

30

40

50

ことができる。

遊技機 S N B I Z 6 又は S N B I Z 7 において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機 S N B I Z 8。

遊技機 S N B I Z 8 によれば、遊技機 S N B I Z 6 又は S N B I Z 7 の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 8 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の様子は、所定の条件で、切り替えられる前の状態に戻されることを特徴とする遊技機 S N B I Z 9。

10

遊技機 S N B I Z 9 によれば、遊技機 S N B I Z 1 から S N B I Z 8 のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の様子が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができ、遊技者が遊技に参加している雰囲気が高めることができる。

遊技機 S N B I Z 2 から遊技機 S N B I Z 9 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の様子が設けられていることを特徴とする遊技機 S N B I Z 10。

遊技機 S N B I Z 10 によれば、遊技機 S N B I Z 2 から S N B I Z 9 のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が1個の場合と、2個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて2個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわして遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。

20

遊技機 S N B I Z 2 から S N B I Z 10 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機 S N B I Z 11。

遊技機 S N B I Z 11 によれば、遊技機 S N B I Z 2 から S N B I Z 10 のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。

30

#### 【6369】

< 振分部材 C 1 7 0 ~ C 3 1 7 0 を一例とする発明の概念について >

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第1の球が前記変位部材に達すると、前記第1の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第1の球が第1の通路へ案内され、前記変位部材が前記第1の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第1の球の後続となる第2の球が第2の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N C A 1。

40

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第1の通路と第2の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている(特開2017-148189号公報)。しかしながら、上述した従来技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第1の通路と第2の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N C A 1 によれば、通過経路を通過する第1の球が変位部材に達すると、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第1の球が第1の通路へ案内され、変位部材が第1の球の重量で変位された状態では、第1の球の後続となる第2の球が第2の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第1の球に第2の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、

50

第1の球を第1の通路へ案内し、且つ、第1の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第2の球を第2の通路へ案内することができる一方、第1の球に第2の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第1の球を第1の通路へ案内し、且つ、第2の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第2の球も第1の通路へ案内することができる。このように、球の連なりの状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

なお、第1の球の後続となる第2の球とは、第1の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第2の球は第1の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機S N C A 1において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機S N C A 2。

遊技機S N C A 2によれば、遊技機S N C A 1の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第2の球を第2の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を付与できる。

遊技機S N C A 2において、前記変位部材は、前記球を前記第1の通路または第2の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機S N C A 3。

遊技機S N C A 3によれば、遊技機S N C A 2の奏する効果に加え、球を第1の通路または第2の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置（状態）に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

遊技機S N C A 1からS N C A 3において、前記変位部材は、前記第1の通路へ案内される前記第1の球が転動する第1面を備えることを特徴とする遊技機S N C A 4。

遊技機S N C A 4によれば、遊技機S N C A 1からS N C A 3のいずれかにおいて、変位部材は、第1の通路へ案内される第1の球が転動する第1面を備えるので、第1の球が第1面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態（即ち、第2の球を第2の通路へ案内可能な状態）を維持しやすくできる。

遊技機S N C A 4において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第2面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機S N C A 5。

遊技機S N C A 5によれば、遊技機S N C A 4の奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第2面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機S N C A 4又はS N C A 5において、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面が前記第2面よりも長くされることを特徴とする遊技機S N C A 6。

遊技機S N C A 6によれば、遊技機S N C A 4又はS N C A 5の奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面が第2面よ

10

20

30

40

50

りも長くされるので、第2の球が第2面を転動する間、同時に、第1の球が第1面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機S N C A 4からS N C A 6のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機S N C A 7。

10

遊技機S N C A 7によれば、遊技機S N C A 4からS N C A 6のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第1の球が第1の通路へ向けて転動するに従って、その第1の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機S N C A 4からS N C A 7のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面と第2面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機S N C A 8。

20

遊技機S N C A 8によれば、遊技機S N C A 4からS N C A 7のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面と第2面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機S N C A 4からS N C A 7のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面と第2面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機S N C A 9。

30

遊技機S N C A 9によれば、遊技機S N C A 4からS N C A 7のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面と第2面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第1の球が第1面から排出されたとしても、第2の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第2の球を第2の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第1面の長さを短くすることができる。その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機S N C A 4からS N C A 9のいずれかにおいて、前記第1面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第1面は、前記上流面から転動された前記第1の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機S N C A 10。

40

遊技機S N C A 10によれば、遊技機S N C A 4からS N C A 9のいずれかの奏する効果に加え、第1面へ向けて第1の球が転動する上流面を備え、第1面は、上流面から転動された第1の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第1の球が第1面に滞留する時間を確保できる。よって、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第1面の長さを短くことができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機S N C A 1からS N C A 10のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部

50

材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第1面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機S N C A 1 1。

遊技機S N C A 1 1によれば、遊技機S N C A 1からS N C A 1 0のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機S N C A 1からS N C A 1 0のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機S N C A 1 2。

遊技機S N C A 1 2によれば、遊技機S N C A 1からS N C A 1 0のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機S N C A 1からS N C A 1 2のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第1面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第1の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第2面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機S N C A 1 3。

ここで、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第2面の上流端が上方に位置すると、第2の球を上流面から第2面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端(第2面の上流端)に第2の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ(第2の球で変位部材が押し上げられ)、第1の球が転動するべき通路(第1面)へ第2の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機S N C A 1 3によれば、遊技機S N C A 1からS N C A 1 2のいずれかの奏する効果に加え、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第2面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第1の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第2面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第2の球を上流面から第2面へスムーズに転動させることができる。

遊技機S N C A 1 3において、前記第2面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機S N C A 1 4。

遊技機S N C A 1 4によれば、遊技機S N C A 1 3の奏する効果に加え、第2面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第1の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り(跳ね上がり)、その跳ね上がった変位部材の上流端(第2面の上流端)に第2の球が衝突した際に、第2の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第2の球を上流面から第2面へスムーズに転動させることができる。

遊技機S N C A 1からS N C A 1 4のいずれかにおいて、前記第1面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第1の通路へ案内される前記第1の球が転動する第1面を備え、前記第1面は、前記上流面から転動された前記第1の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第1の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第1面の反転する位置にある前記第1の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機S N C A 1 5。

10

20

30

40

50

遊技機 S N C A 1 5 によれば、遊技機 S N C A 1 から S N C A 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位される際には、第 1 面の反転する位置にある第 1 の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第 2 の球が第 1 面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第 1 の球に第 2 の球を当接させて第 2 の球を第 1 面から離間させておくと共に、第 1 の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第 2 の球を第 1 面から離間する方向へ押しつけることができる。

遊技機 S N C A 1 5 において、前記変位部材は、前記第 1 の球の重量で前記所定位置から所定以上の変位がされるまでは、前記第 1 面の転動方向を反転させる位置に前記第 1 の球を留めることを特徴とする遊技機 S N C A 1 6。

10

遊技機 S N C A 1 6 によれば、遊技機 S N C A 1 5 の奏する効果に加え、変位部材は、第 1 の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第 1 面の転動方向を反転させる位置に第 1 の球を留めるので、第 2 の球が第 1 面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第 1 の球に第 2 の球を当接させて第 2 の球を第 1 面から離間させておくと共に、第 1 の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第 2 の球を第 1 面から離間する方向へ押しつける動作をより確実に実行できる。

遊技機 S N C A 1 から S N C A 1 6 のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機 S N C A 1 7。

20

遊技機 S N C A 1 7 によれば、遊技機 S N C A 1 から S N C A 1 6 のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連ならせ、これら第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機 S N C A 1 7 において、前記往復面の幅寸法は、1 の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機 S N C A 1 8。

30

遊技機 S N C A 1 8 によれば、遊技機 S N C A 1 7 の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、1 の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第 1 の球と第 2 の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第 1 の球と第 2 の球とが往復面を往復変位される際に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機 S N C A 1 8 において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機 S N C A 1 9。

遊技機 S N C A 1 9 によれば、遊技機 S N C A 1 8 の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第 1 の球と第 2 の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第 1 の球と第 2 の球とを所定量以下の間隔で連なせた状態を維持して流出させやすくできる。

40

遊技機 S N C A 1 9 において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機 S N C A 2 0。

遊技機 S N C A 2 0 によれば、遊技機 S N C A 1 9 の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第 1 の球と第 2 の球とが往復面を往復変位される際に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

50

遊技機 S N C A 1 から S N C A 2 0 のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機 S N C A 2 1。

遊技機 S N C A 2 1 によれば、遊技機 S N C A 1 から S N C A 2 0 のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性（即ち、通過経路（吸着部材の下面）の終端まで球が到達できない可能性）を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

10

遊技機 S N C A 2 1 において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機 S N C A 2 2。

遊技機 S N C A 2 2 によれば、遊技機 S N C A 2 1 の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機 S N C A 2 1 又は S N C A 2 2 において、前記吸着部材は、前記第 2 の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機 S N C A 2 3。

20

遊技機 S N C A 2 3 によれば、遊技機 S N C A 2 1 又は S N C A 2 2 の奏する効果に加え、吸着部材は、第 2 の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第 2 の球が変位部材により案内されて第 2 の通路へ到達できるのは、第 1 の球に第 2 の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第 2 の球を、落下する可能性（吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性）がある不安定な状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N C A 2 3 において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第 1 の通路へ案内される前記第 1 の球が回転する第 1 面と、前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が回転する第 2 面とを備え、前記第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機 S N C A 2 4。

30

遊技機 S N C A 2 4 によれば、遊技機 S N C A 2 3 の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第 1 の通路へ案内される第 1 の球が回転する第 1 面と、第 2 の通路へ案内される第 2 の球が回転する第 2 面とを備え、第 1 面と第 2 面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位される（第 1 面の位置が下方へ変位される）ことで、第 2 面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第 2 面を回転する第 2 の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

40

遊技機 S N C A 2 4 において、前記第 2 面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機 S N C A 2 5。

遊技機 S N C A 2 5 によれば、遊技機 S N C A 2 4 の奏する効果に加え、第 2 面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第 2 面を回転する第 2 の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される（第 2 面の位置が下方へ変位される）ことを抑制できる。よって、第 2 面を回転する第 2 の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機 S N C A 2 4 又は S N C A 2 5 において、前記第 1 面が前記第 2 面よりも長くされることを特徴とする遊技機 S N C A 2 6。

遊技機 S N C A 2 6 によれば、遊技機 S N C A 2 4 又は S N C A 2 5 の奏する効果に加

50

え、第1面が第2面よりも長くされるので、第2の球が第2面を転動する間、同時に、第1の球が第1面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される(第2の面の位置が下方へ変位される)ことを抑制できる。よって、第2面を転動する第2の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

#### 【6370】

＜皿部材C120, C2120, C4120を一例とする発明の概念について＞

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第1の通路と、その第1の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第2の通路と、  
10

を備えることを特徴とする遊技機SNCB1。  
ここで、球を往復動可能とする通路部材(ステージ)を備えた遊技機が知られている(特開2016-198607号公報)。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

これに対し、遊技機SNCB1によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第1の通路と、その第1の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第2の通路と、  
を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機SNCB1において、前記第2の通路を第1の球とその第1の球の後続となる第2の球とが通過する場合に、それら第1の球と第2の球との間隔に応じて、前記第1の球および前記第2の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機SNCB2  
20

。遊技機SNCB2によれば、遊技機CB1の奏する効果に加え、第2の通路を第1の球とその第1の球の後続となる第2の球とが通過する場合に、それら第1の球と第2の球との間隔に応じて、第1の球および第2の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること(即ち、第1の球と第2の球との間隔が所定の間隔となること)を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第1の通路における往復動によって第1の球と第2の球の間隔とが決定されるところ、それら第1の球および第2の球が、球を左右方向に沿って通過させる第2の通路へ第1の通路から流下されるので、第1の球と第2の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。  
30

遊技機SNCB2において、前記第2の通路を通過する際の第1の球と第2の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第2の球が案内され、前記第1の通路は、第1の球と第2の球とが前記往復動されることで、それら第1の球と第2の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機SNCB3。

遊技機SNCB3によれば、遊技機SNCB2の奏する効果に加え、第2の通路を通過する際の第1の球と第2の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第2の球が案内され、第1の通路は、第1の球と第2の球とが往復動されることで、それら第1の球と第2の球との間隔を減少可能に形成されるので、第2の通路を通過する際の第1の球と第2の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。  
40

遊技機SNCB1からSNCB3のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第2の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機SNCB4  
。

遊技機SNCB4によれば、遊技機SNCB1からSNCB3のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第2の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第2の通路の全長を確保し易くできる。

#### 【6371】

10

20

30

40

50



<磁性部 C 2 4 0 0 , c 5 4 0 0 , c 6 4 0 0 ( 通路部 C R t 2 0 0 4 ) を一例とする発明の概念について>

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第 1 の球が前記変位部材に達すると、前記第 1 の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第 1 の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第 1 の球の後続となる第 2 の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 1 の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機 S N C C 1 。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第 1 の通路と第 2 の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている(特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 8 9 号公報)。しかしながら、上述した従来技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N C C 1 によれば、通過経路を通過する第 1 の球が変位部材に達すると、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位された状態では、第 1 の球の後続となる第 2 の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 1 の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N C C 1 において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機 S N C C 2 。

遊技機 S N C C 2 によれば、遊技機 S N C C 1 の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N C C 2 において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機 S N C C 3 。

遊技機 S N C C 3 によれば、遊技機 S N C C 2 の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第 2 の球が通過したとしても、その第 2 の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機 S N C C 2 又は S N C C 3 において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第 1 の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機 S N C C 4 。

遊技機 S N C C 4 によれば、遊技機 S N C C 2 又は S N C C 3 の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第 1 の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第 2 の球が通過する際に、第 1 の球の重量を利用して、第 2 の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

#### 【 6 3 7 2 】

<下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について>

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球のされやすさを変化させることを特徴とする遊技機 S N D A 1 。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている(特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9 )。該先行文献には、電動式チューリップ(開閉爪 1 5 a )を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来技術では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N D A 1 によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球のされやすさを変化させるので、よって、第 1 の球が通路へ入球

10

20

30

40

50

され、更に、第2の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第1の球が通路へ入球された状態では、第2の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第2の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機S N D A 1において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機S N D A 2。

遊技機S N D A 2によれば、遊技機S N D A 1の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。即ち、通路へ1の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすくなる状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすくなる状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機S N D A 1において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機S N D A 3。

遊技機S N D A 3によれば、遊技機S N D A 1の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第1の球が通路へ入球された状態では、第2の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第2の球が通路へ入球され難くなる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機S N D A 1からS N D A 3のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機S N D A 4。

遊技機S N D A 4によれば、遊技機S N D A 1からS N D A 3のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機S N D A 2又はS N D A 3において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機S N D A 5。

遊技機S N D A 5によれば、遊技機S N D A 2又はS N D A 3の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機S N D A 5において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機S N D A 6。

遊技機S N D A 6によれば、遊技機S N D A 5の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機S N D A 5又はS N D A 6において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材

10

20

30

40

50

をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機S N D A 7。

遊技機S N D A 7によれば、遊技機S N D A 5又はS N D A 6の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

10

遊技機S N D A 5からS N D A 7のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機S N D A 8。

遊技機S N D A 8によれば、遊技機S N D A 5からS N D A 7のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機S N D A 5からS N D A 8のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機S N D A 9。

遊技機S N D A 9によれば、遊技機S N D A 5からS N D A 8のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

20

遊技機S N D A 9において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機S N D A 10。

遊技機S N D A 10によれば、遊技機S N D A 9の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

30

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

40

遊技機S N D A 10において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機S N D A 11。

遊技機S N D A 11によれば、遊技機S N D A 10の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

50

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の1/10以上の高さの段差を有していなければ良い。

遊技機S N D A 1 0又はS N D A 1 1において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機S N D A 1 2。

遊技機S N D A 1 2によれば、遊技機S N D A 1 0又はS N D A 1 1の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機S N D A 5からS N D A 1 2のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機S N D A 1 3。

遊技機S N D A 1 3によれば、遊技機S N D A 5からS N D A 1 2のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機S N D A 1 3において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機S N D A 1 4。

遊技機S N D A 1 4によれば、遊技機S N D A 1 3の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなる場所、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機S N D A 1 3において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機S N D A 1 4。

遊技機S N D A 1 4によれば、遊技機S N D A 1 3の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動

10

20

30

40

50

部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくされる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 2 のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機 S N D A 1 6。

遊技機 S N D A 1 6 によれば、遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 6 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機 S N D A 1 7。

遊技機 S N D A 1 7 によれば、遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 6 の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。

遊技機 S N D A 1 7 において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機 S N D A 1 8。

遊技機 S N D A 1 8 によれば、遊技機 S N D A 1 7 の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。

遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 8 のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機 S N D A 1 9。

遊技機 S N D A 1 9 によれば、遊技機 S N D A 5 から S N D A 1 8 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段の間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

10

20

30

40

50

## 【 6 3 7 3 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N D B 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N D B 1 によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機 S N D B 2。

遊技機 S N D B 2 によれば、遊技機 S N D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくなった状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくなった状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機 S N D B 3。

遊技機 S N D B 3 によれば、遊技機 S N D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N D B 1 から S N D B 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機 S N D B 4。

遊技機 S N D B 4 によれば、遊技機 S N D B 1 から S N D B 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

## 【 6 3 7 4 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機 S N D C 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N D C 1 によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうち

10

20

30

40

50

の一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。

遊技機SND C1において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機SND C2。

遊技機SND C2によれば、遊技機SND C1の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。 10

遊技機SND C1又はSND C2において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機SND C3。

遊技機SND C3によれば、遊技機SND C1又はSND C2の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機SND C1からSND C3のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機SND C4。 20

遊技機SND C4によれば、遊技機SND C1からSND C3のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

#### 【6375】

<下側フレームD86b～D8086bを一例とする発明の概念について>

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機SND D1。 30

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開2017-124169）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪15a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機SND D1によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。 40

遊技機SND D1において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機SND D2。

遊技機SND D2によれば、遊技機SND D1の奏する効果に加え、変位部材は、転動 50



部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。

即ち、通路へ1の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。

10

遊技機SND D1において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機SND D3。

遊技機SND D3によれば、遊技機SND D1の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機SND D3における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを進行方を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

20

遊技機SND D2又はSND D3において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機SND D4。

遊技機SND D4によれば、遊技機SND D2又はSND D3の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

30

#### 【6376】

<下側フレームE86b～E17086bを一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制>

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機SNE A1。

40

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機SNE A1によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機SNE A1において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与す

50



る付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機 S N E A 2。

遊技機 S N E A 2 によれば、遊技機 S N E A 1 の奏する効果に加え、通路部材に配設される球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N E A 2 において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機 S N E A 3。

遊技機 S N E A 3 によれば、遊技機 S N E A 2 の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくできる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。

遊技機 S N E A 2 又は S N E A 3 において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機 S N E A 4。

遊技機 S N E A 4 によれば、遊技機 S N E A 2 又は S N E A 3 の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

#### 【 6 3 7 7 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N E B 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N E B 1 によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N E B 1 において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機 S N E B 2。

遊技機 S N E B 2 によれば、遊技機 S N E B 1 の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与

10

20

30

40

50

される可能性を得る)ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段(通路部材の変位)を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か(通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か)を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機SNEB2において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変位手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機SNEB3。

遊技機SNEB3によれば、遊技機SNEB2の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変位手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向(移動方向)にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する(通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る)ことを阻害する又は補助する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か(通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か)を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機SNEB1からSNEB3のいずれかにおいて、前記通路部材は、第1通路部材と、その第1通路部材を通過した球が移動可能に形成される第2通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第2通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変位手段は、前記第1通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第2通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機SNEB4。

遊技機SNEB4によれば、遊技機SNEB1からSNEB3のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第1通路部材と、その第1通路部材を通過した球が移動可能に形成される第2通路部材と、を備え、所定の価値は、第2通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変位手段は、第1通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第2通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か(通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か)を楽しむ遊技性を、第1通路部材と第2通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢(傾斜)、通路部材の変位態様(変位の種類(回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ)、変位方向、変位速度、往復動作の態様(周期、振幅)など)、通路部材の球が移動する面(転動面)の態様(突部や凹部の有無、突部や凹部の態様(大きさ、形状、配置など))が例示される。即ち、第1通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第2通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第1通路部材と第2通路部材とにおいて異なることを意味する。

#### 【6378】

<下側フレームE86b~E17086bを一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段>

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第2通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第2通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第2通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機SNEC1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている(特開2016-198607)。該先行文献には、ステージ(通路部材)に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、ステージの所定位置から流下

10

20

30

40

50

された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N E C 1 によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第 2 通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第 2 通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるという高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

10

遊技機 S N E C 1 において、前記第 2 通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機 S N E C 2。

遊技機 S N E C 2 によれば、遊技機 S N E C 1 の奏する効果に加え、第 2 通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第 2 通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第 2 通路部材を通過できるか否か（第 2 通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

20

遊技機 S N E C 1 又は S N E C 2 において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機 S N E C 3。

遊技機 S N E C 3 によれば、遊技機 S N E C 1 又は S N E C 2 の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第 2 通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第 2 通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

30

遊技機 S N E C 3 において、前記第 2 通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第 2 変位手段を備えることを特徴とする遊技機 S N E C 4。

遊技機 S N E C 4 によれば、遊技機 S N E C 3 の奏する効果に加え、第 2 通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第 2 変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第 2 通路部材に到達すること、及び、球が第 2 通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第 2 変位手段（第 2 通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第 2 通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第 2 通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

40

遊技機 S N E C 4 において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第 2 変位手段による前記第 2 通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機 S N E C 5。

遊技機 S N E C 5 によれば、遊技機 S N E C 4 の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第 2 変位手段による第 2 通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第 2 変位手段による第 2 通路部材の変位

50

態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第1通路部材と第2通路部材とにおいて異なることを意味する。

【6379】

<下側フレームF86b～F5086bを一例とする発明の概念について>

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第1手段と、前記第1手段が受け取った球の重量により変位される第2手段と、を備え、前記第2手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機S N F A 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機S N F A 1によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第1手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第2手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第1手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F A 1において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第2手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機S N F A 2。

遊技機S N F A 2によれば、遊技機F A 1の奏する効果に加え、第1手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F A 2において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第1手段が受け取った球の重量により前記第2手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも1の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機S N F A 3

遊技機S N F A 3によれば、遊技機S N F A 2の奏する効果に加え、少なくとも1の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第2手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F A 3において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることによって変位された位置に前記第1手段が維持されることを特徴とする遊技機S N F A 4。

遊技機S N F A 4によれば、遊技機S N F A 3の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第2手段が変位された状態）であることを、第1手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F A 1から遊技機S N F A 4のいずれかにおいて、前記第1手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機S N F A 5。

遊技機S N F A 5によれば、遊技機S N F A 1から遊技機S N F A 4の奏する効果に加え、球の重量が第1手段に作用している期間（第1手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機S N F A 5において、前記遅延手段は、前記第1手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第1手段に形成される第1転動部とを備え、前記第1転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第1手段から流下される

ことを特徴とする遊技機 S N F A 6。

遊技機 S N F A 6 によれば、遊技機 S N F A 5 の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第 1 転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第 1 手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機 S N F A 6 において、前記第 1 転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第 1 転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される第 2 転動部を備えることを特徴とする遊技機 S N F A 7。

遊技機 S N F A 7 によれば、遊技機 S N F A 6 の奏する効果に加え、第 1 転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第 1 転動部において球を周回させることができる。また、第 2 転動部が、第 1 転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされるので、第 1 転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機 S N F A 7 において、前記第 1 転動部を球が転動する状態では、前記第 1 転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機 S N F A 8。

遊技機 S N F A 8 によれば、遊技機 S N F A 7 の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第 1 転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機 S N F A 5 から遊技機 S N F A 8 のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第 1 手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機 S N F A 9。

遊技機 S N F A 9 によれば、遊技機 S N F A 5 から遊技機 S N F A 8 のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第 1 手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第 1 手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

遊技機 S N F A 9 において、前記遅延手段は、前記第 1 手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機 S N F A 10。

遊技機 S N F A 10 によれば、遊技機 S N F A 9 の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくなることができる）。

遊技機 S N F A 9 又は遊技機 S N F A 10 において、前記第 1 手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第 1 手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機 S N F A 11。

遊技機 S N F A 11 によれば、遊技機 S N F A 9 又は遊技機 S N F A 10 の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機 S N F A 1 から遊技機 S N F A 11 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の変位を前記第 2 手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機 S N F A 12。

遊技機 S N F A 12 によれば、遊技機 S N F A 1 から遊技機 S N F A 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 2 手段を変位させられる。よって、第 2 手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

10

20

30

40

50

遊技機 S N F A 1 2 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 2 手段の重量により、前記第 1 手段および前記第 2 手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N F A 1 3。

遊技機 S N F A 1 3 によれば、遊技機 S N F A 1 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

#### 【 6 3 8 0 】

< 下側フレーム F 6 0 8 6 b ~ F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第 1 手段と、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第 2 手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N F B 1。 10

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N F B 1 によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第 2 手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第 2 手段の作用により変化させることができる。その結果、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。 20

遊技機 S N F B 1 において、前記第 1 手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第 2 手段の変位方向には、前記経路を前記第 2 手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機 S N F B 2。

遊技機 S N F B 2 によれば、遊技機 S N F B 1 の奏する効果に加え、経路を第 2 手段へ向けて移動する球が第 2 手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第 2 手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第 2 手段の破損を抑制できる。

遊技機 S N F B 2 において、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位された前記第 2 変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機 S N F B 3。 30

遊技機 S N F B 3 によれば、遊技機 S N F B 2 の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N F B 2 又は S N F B 3 において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機 S N F B 4。

遊技機 S N F B 4 によれば、遊技機 S N F B 2 又は S N F B 3 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第 2 手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。 40

遊技機 S N F B 4 において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第 1 傾斜部と、その第 1 傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第 2 傾斜部とを備え、前記第 1 傾斜部および前記第 2 傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第 2 手段は、前記第 1 傾斜部または前記第 2 傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N F B 5。

遊技機 S N F B 5 によれば、遊技機 S N F B 4 の奏する効果に加え、傾斜部（第 1 傾斜部および第 2 傾斜部）における球の往復移動により、第 2 手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N F B 4 又は遊技機 S N F B 5 において、前記第 2 手段が前記傾斜部を上昇す 50

る球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機 S N F B 6。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が 0 となり）、球の勢いが弱い  
ため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第 2 手段が変位され、第 2 手段に球が当接  
したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに  
対し、遊技機 F B 6 によれば、遊技機 F B 4 又は遊技機 F B 5 の奏する効果に加え、最大  
到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第 2 手段が作用可能とさ  
れることで、球の速度が確保されている状態で、球を第 2 手段に当接させることができる  
。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやすくて  
きる。

10

また、第 1 傾斜部および第 2 傾斜部を球が往復移動する構成においては、第 2 手段から  
の作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくてきる。

遊技機 S N F B 6 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とさ  
れる位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されること  
を特徴とする遊技機 S N F B 7。

遊技機 S N F B 7 によれば、遊技機 S N F B 6 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する  
球が通過した後に、第 2 手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部  
の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機 S N F B 4 から遊技機 S N F B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は、円弧状  
の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前  
記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内され  
ることを特徴とする遊技機 S N F B 8。

20

遊技機 S N F B 8 によれば、遊技機 S N F B 4 から遊技機 S N F B 7 のいずれかの奏す  
る効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）する  
ことができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機 S N F B 8 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前  
記第 2 手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第 2 手段が前記傾斜部の一部  
とされることを特徴とする遊技機 S N F B 9。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向  
）に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）を収納するた  
めのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、  
大型化する。これに対し、遊技機 S N F B 9 によれば、遊技機 S N F B 8 の奏する効果に  
加え、第 2 手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく  
、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化で  
きる。

30

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）  
に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）に必要な変位量  
が大きい分、第 2 手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機 F B 8 に  
よれば、遊技機 F B 7 の奏する効果に加え、第 2 手段（案内部）に必要な変位量が抑制で  
きる分、第 2 手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に  
作用する位置に第 2 手段を速やかに配置できる。

40

遊技機 S N F B 1 から遊技機 S N F B 9 のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に  
作用可能な位置に前記第 2 手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴  
とする遊技機 S N F B 10。

遊技機 S N F B 10 によれば、遊技機 S N F B 1 から遊技機 S N F B 9 のいずれかの奏  
する効果に加え、第 1 手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入  
させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくてきる、遊技の興趣  
を高めることができる。

遊技機 S N F B 10 において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、そ  
の解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも 1 の球が流入された場合に行われる

50



ことを特徴とする遊技機 S N F B 1 1。

遊技機 S N F B 1 1 によれば、遊技機 S N F B 1 0 の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第 2 手段が変位されれば、少なくとも 1 の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N F B 1 から遊技機 S N F B 1 1 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の変位を前記第 2 手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機 S N F B 1 2。

遊技機 S N F B 1 2 によれば、遊技機 S N F B 1 から遊技機 S N F B 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 2 手段を変位させられる。よって、第 2 手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

10

遊技機 S N F B 1 2 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 2 手段の重量により、前記第 1 手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第 2 手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機 S N F B 1 3。

遊技機 S N F B 1 3 によれば、遊技機 S N F B 1 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

#### 【 6 3 8 1 】

< 下側フレーム F 8 6 b ~ F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 1 手段と、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第 1 手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N F C 1。

20

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N F C 1 によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

30

遊技機 S N F C 1 において、前記第 1 手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第 1 手段へ向けて移動し難くする第 1 規制手段を備えることを特徴とする遊技機 S N F C 2。

40

遊技機 S N F C 2 によれば、遊技機 S N F C 1 の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 1 規制手段により、経路を移動する球が第 1 手段へ向けて移動し難くすることができるので、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機 S N F C 2 において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 2 手段を備え、前記経路は、前記第 1 手段および前記第 2 手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第 1 規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動す

50



る球が前記第1手段よりも前記第2手段へ移動しやすくすることを特徴とする遊技機S N F C 3。

遊技機S N F C 3によれば、遊技機S N F C 2の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第1手段に作用された状態では、第1規制手段により、経路を移動する球を第2手段へ向けて移動しやすくできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第1手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第1手段に衝突し、第1手段に重量を作用させていた球が第1手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第2手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第2手段に作用された状態を形成することで、第2手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

10

遊技機S N F C 3において、前記第1手段または前記第2手段が受け取った球の重量により変位される第3手段を備え、前記第3手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機S N F C 4。

遊技機S N F C 4によれば、遊技機S N F C 2又はS N F C 3の奏する効果に加え、第3手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第1手段および第2手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F C 1から遊技機S N F C 4のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第1手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第2規制手段を備えることを特徴とする遊技機S N F C 5。

20

遊技機S N F C 5によれば、遊技機S N F C 1から遊技機S N F C 3のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第1手段に作用された状態では、第2規制手段により、第1手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第1手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第1手段の側面に衝突し、第1手段に重量を作用させていた球が第1手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第1手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第1手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第1手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第1手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第1手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第1手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。

30

遊技機S N F C 2において、前記第1手段の変位を前記第1規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機S N F C 6。

遊技機S N F C 6によれば、遊技機S N F C 2の奏する効果に加え、第1手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第1規制手段を変位させられる。よって、第1規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機S N F C 6において、前記第1手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第1手段および前記第1規制手段の重量により、前記第1手段および前記第1規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機S N F C 7。

40

遊技機S N F C 7によれば、遊技機S N F C 6の奏する効果に加え、第1手段および第1規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

遊技機S N F C 5において、前記第1手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第1手段が変位される方向は、少なくとも前記第1手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機S N F C 8。

遊技機S N F C 8によれば、遊技機S N F C 5の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第1手段の側面に当接することを抑制できる。

【6382】

< 下側フレームF 1 1 0 8 6 bを一例とする発明の概念について >

50

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第1位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第2位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機S N F D 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機S N F D 1によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第1位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第2位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置（第1位置または第2位置）を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第1位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部F 6 1 5 4が例示される。

遊技機S N F D 1において、前記第1位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機S N F D 2。

遊技機S N F D 2によれば、遊技機S N F D 1が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第1位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第2位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるところ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化（被流入部へ球が流入し易くなる動作）が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

遊技機S N F D 2において、前記第1位置および前記第2位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第1位置と前記第2位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機S N F D 3。

遊技機S N F D 3によれば、遊技機S N F D 2の奏する効果に加え、第1位置と第2位置との間を球が移動可能に形成されるので、第1位置または第2位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機S N F D 2又はS N F D 3において、前記経路は、前記第1位置から流下した球が移動可能に形成される第1経路と、前記第2位置から流下した球が移動可能に形成される第2経路とを備え、前記第1経路と前記第2経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機S N F D 4。

遊技機S N F D 4によれば、遊技機S N F D 2又は遊技機S N F D 3の奏する効果に加え、第1経路と第2経路との間を球が移動可能に形成されるので、第1位置（第2位置）から流入した球が第1経路（第2経路）のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

10

20

30

40

50

遊技機 S N F D 4 において、前記第 1 経路または前記第 2 経路から突設され球が当接可能に形成される 1 又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機 S N F D 5。

遊技機 S N F D 5 によれば、遊技機 S N F D 4 の奏する効果に加え、第 1 経路または第 2 経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第 1 経路と第 2 経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 6 3 8 3 】

< 複数の手段を異なる契機で動作させる構造 >

第 1 位置と第 2 位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第 1 手段と、前記変位手段の変位を防止できる第 1 状態と前記変位手段の変位を防止できない第 2 状態とで状態変化可能な第 2 手段と、前記第 1 手段の動作に基づいて前記第 2 手段の状態を前記第 1 状態と前記第 2 状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N K A 1。

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 3 4 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K A 1 によれば、変化手段により、第 2 手段の状態の変化が第 1 手段の動作に基づくので、第 1 手段が動作し得ない状態において、第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機 S N K A 1 において、前記第 1 位置は前記第 2 位置よりも上側に位置し、前記第 2 手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第 1 位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第 2 位置側に進入することで前記第 1 状態に変化されることを特徴とする遊技機 S N K A 2。

遊技機 S N K A 2 によれば、遊技機 S N K A 1 の奏する効果に加え、第 2 手段が第 1 状態にされる際に変位手段と第 2 手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第 2 手段とは第 1 手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第 2 手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第 1 位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機 S N K A 1 又は S N K A 2 において、前記第 2 手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第 1 状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機 S N K A 3。

遊技機 S N K A 3 によれば、遊技機 S N K A 1 又は S N K A 2 の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第 2 手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機 S N K A 1 から S N K A 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段の状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第 2 手段との間に隙間を空ける第 1 連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N K A 4。

遊技機 S N K A 4 によれば、遊技機 S N K A 1 から S N K A 3 のいずれかの奏する効果

10

20

30

40

50

に加え、第2手段を第1状態から第2状態へ変化させる場合における変位手段と第2手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機S N K A 1からS N K A 4のいずれかにおいて、前記第1手段は、前記第2手段の状態が前記第1状態から前記第2状態へ変化する場合に、前記第2手段を前記変位手段に擦らせる第2連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機S N K A 5。

遊技機S N K A 5によれば、遊技機S N K A 1からS N K A 4のいずれかの奏する効果に加え、第2手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機S N K A 4又は遊技機S N K A 5において、前記第1連動状態と前記第2連動状態とでは、前記第1手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機S N K A 6。

10

遊技機S N K A 6によれば、遊技機S N K A 4又は遊技機S N K A 5の奏する効果に加え、第1手段の停止状態から、第1連動状態での連動が生じるのか、第2連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

遊技機S N K A 1からS N K A 6のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第1位置に配置されている状態において前記第2手段が前記第1状態から前記第2状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第1手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機S N K A 7。

遊技機S N K A 7によれば、遊技機S N K A 1からS N K A 6のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第2手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

20

遊技機S N K A 7において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第1手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機S N K A 8。

遊技機S N K A 8によれば、遊技機S N K A 7の奏する効果に加え、非支持変位において第1手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。

遊技機S N K A 1からS N K A 8のいずれかにおいて、前記第2手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機S N K A 9。

遊技機S N K A 9によれば、遊技機S N K A 1からS N K A 8のいずれかの奏する効果に加え、第2手段が第1状態から第2状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。

30

遊技機S N K A 1からS N K A 9のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第1手段の変位量に対して第1の比で変化させる第1変位量変化手段と、前記第2手段の変位量を、前記第1手段の変位量に対して第2の比で変化させる第2変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機S N K A 10。

遊技機S N K A 10によれば、遊技機S N K A 1からS N K A 9のいずれかにおいて、第1手段の変位に伴う変位手段の変位量と第2手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。

40

#### 【6384】

<付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成>

移動可能な第1移動手段と、その第1移動手段の移動に連動して第1位置から第2位置へ移動可能な第2移動手段と、その第2移動手段を前記第1位置から前記第2位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第2移動手段が前記第1位置と前記第2位置との間の所定位置に配置された場合の前記第1移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機S N K B 1。

パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある(例えば、特開2009-240386号公報を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの2位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果

50

に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K B 1 によれば、防止手段が第 1 移動手段の移動を防止することにより、第 2 移動手段を第 1 位置と第 2 位置との間の所定位置で止めることができるので、第 2 移動手段の停止位置として、第 1 位置または第 2 位置の 2 種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第 2 移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第 2 移動手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K B 1 において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第 1 移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K B 2。

10

遊技機 S N K B 2 によれば、遊技機 S N K B 1 の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第 2 移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機 S N K B 2 において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範囲における動作が生じた場合に前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機 S N K B 3。

遊技機 S N K B 3 によれば、遊技機 S N K B 2 の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第 2 移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第 2 移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

20

遊技機 S N K B 2 又は S N K B 3 において、前記伝達手段は、前記第 1 移動手段側に配設される第 1 伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第 2 伝達手段と、を備え、前記第 2 伝達手段は、前記第 1 伝達手段の凹設部に進入した状態において第 1 伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K B 4。

遊技機 S N K B 4 によれば、遊技機 S N K B 2 又は S N K B 3 の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機 S N K B 4 において、前記第 2 移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K B 5。

30

遊技機 S N K B 5 によれば、遊技機 S N K B 4 の奏する効果に加え、検出手段の出力から第 2 移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。

遊技機 S N K B 1 から S N K B 5 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 1 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機 S N K B 6。

遊技機 S N K B 6 によれば、遊技機 S N K B 1 から S N K B 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 1 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 1 位置で停止させることができる。

40

遊技機 S N K B 1 から S N K B 6 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 2 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機 S N K B 7。

遊技機 S N K B 7 によれば、遊技機 S N K B 1 から S N K B 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 2 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 2 位置で停止させることができる。

遊技機 S N K B 1 から S N K B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機 S N K B 8。

50

遊技機 S N K B 8 によれば、遊技機 S N K B 1 から S N K B 7 のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第 2 移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

#### 【 6 3 8 5 】

< スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成 >

所定軸を中心に回転移動可能に支持される第 1 手段と、その第 1 手段の回転移動と連動して第 1 位置から第 2 位置へ移動可能な第 2 手段と、を備え、前記第 2 手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第 1 手段の移動方向が、前記第 2 手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第 1 手段と移動する第 2 手段とを備え、第 1 手段の周方向の力を第 2 手段に伝達させることで、第 2 手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 0 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来 of 遊技機では、第 2 手段としての扉部材に力を伝達させる第 1 手段としてのピニオンは、第 2 手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材および自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第 2 手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。

そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来 of 遊技機では、第 2 手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機 S N K C 1 によれば、第 2 手段を第 1 位置から第 2 位置へ移動させる際に、第 1 手段の移動方向が第 2 手段の移動方向に沿うので、第 1 手段の回転の勢いを利用して第 2 手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第 2 手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第 2 手段の動作を改善することができ、第 2 手段の演出効果を改善することができる。

遊技機 S N K C 1 において、前記第 1 手段の移動方向が前記第 2 手段の移動方向に沿う場合に、前記第 1 手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 2。

30

遊技機 S N K C 2 によれば、遊技機 S N K C 1 の奏する効果に加え、第 1 手段の移動方向が第 2 手段の移動方向に沿う姿勢で第 1 手段を安定させ易くすることができる。

遊技機 S N K C 1 又は S N K C 2 において、前記第 1 手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第 1 手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第 2 手段が前記第 2 位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機 S N K C 3。

遊技機 S N K C 3 によれば、遊技機 S N K C 1 又は S N K C 2 の奏する効果に加え、第 1 手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第 2 手段が第 2 位置に配置されることから、第 2 手段を係止する必要を無くすことができるので、第 2 手段を第 2 位置で停止させるために第 2 手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第 2 手段の破損を防止することができる。

40

遊技機 S N K C 3 において、前記当接手段は、前記第 1 手段に回転方向から当接する面であって、前記第 2 手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 4。

遊技機 S N K C 4 によれば、遊技機 S N K C 3 の奏する効果に加え、傾斜面に第 1 手段が当接している状態で、第 1 手段に第 2 手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第 1 手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

遊技機 S N K C 1 から S N K C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段が所定方向に回転動作され前記第 2 手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置まで移動された後に継続される前記第 1 手段の回転動作により、前記第 2 手段が移動されないよう構成されることを特徴

50

とする遊技機 S N K C 5。

遊技機 S N K C 5 によれば、遊技機 S N K C 1 から S N K C 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の過回転による第 2 手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機 K C 1 から K C 5 のいずれかにおいて、前記第 2 手段を前記第 2 位置から前記第 1 位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第 1 手段の移動方向が、前記第 2 手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 6。

遊技機 S N K C 6 によれば、遊技機 S N K C 1 から S N K C 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 移動手段の移動方向に因らず第 2 手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第 2 手段の演出効果を改善することができる。

遊技機 S N K C 1 から S N K C 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の回転量に比例して前記第 2 手段の移動方向で移動可能とされる第 3 手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K C 7。

遊技機 S N K C 7 によれば、遊技機 S N K C 1 から S N K C 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段の移動を開始させる前に予め第 1 手段を回転させている状態において、第 3 手段を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K C 3 から S N K C 7 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の回転量には、前記第 3 手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第 2 手段が前記第 2 位置に到達してから前記第 1 手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 8。

遊技機 S N K C 8 によれば、遊技機 S N K C 3 から S N K C 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の過回転により第 3 手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機 S N K C 7 又は S N K C 8 において、前記第 2 手段を移動させない範囲における前記第 1 手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K C 9。

遊技機 S N K C 9 によれば、遊技機 S N K C 7 又は S N K C 8 の奏する効果に加え、第 2 手段の移動が生じる場合に比較して、第 3 手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機 S N K C 9 において、前記第 1 手段への駆動力伝達が、第 1 手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機 S N K C 10。

遊技機 S N K C 10 によれば、遊技機 S N K C 9 の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第 1 手段が、第 2 手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第 1 手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第 2 手段の誤動作を回避し易くすることができる。

#### 【 6 3 8 6 】

< 球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する >

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第 1 流下態様または前記入球領域へ向かわない第 2 流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第 1 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第 2 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K D 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開 2016 - 120220 号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかが判別し難い。

10

20

30

40

50

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K D 1 によれば、遊技球が入球領域へ向かう第 1 流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第 2 流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機 S N K D 1 において、前記光照射手段は、前記第 1 流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N K D 2。

遊技機 S N K D 2 によれば、遊技機 S N K D 1 の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機 S N K D 1 又は S N K D 2 において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N K D 3。

遊技機 S N K D 3 によれば、遊技機 S N K D 1 又は S N K D 2 の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機 S N K D 3 において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機 S N K D 4。

遊技機 S N K D 4 によれば、遊技機 S N K D 1 から S N K D 3 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K D 4 において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第 1 視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第 2 視認部とから形成され、前記第 1 視認部は、少なくとも前記第 1 流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第 1 視認部を通過することを特徴とする遊技機 S N K D 5。

遊技機 S N K D 5 によれば、遊技機 S N K D 4 の奏する効果に加え、第 1 流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第 1 視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

遊技機 S N K D 1 から S N K D 5 のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機 S N K D 6。

遊技機 S N K D 6 によれば、遊技機 S N K D 1 から S N K D 5 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機 S N K D 6 において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機 S N K D 7。

遊技機 S N K D 7 によれば、遊技機 S N K D 6 の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機 S N K D 6 又は S N K D 7 において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機 S N K D 8。

遊技機 S N K D 8 によれば、遊技機 S N K D 6 又は S N K D 7 の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

10

20

30

40

50



遊技機 S N K D 3 から S N K D 8 のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機 S N K D 9。

遊技機 S N K D 9 によれば、遊技機 S N K D 3 から S N K D 8 のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

遊技機 S N K D 9 において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N K D 10。

遊技機 S N K D 10 によれば、遊技機 S N K D 9 の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

#### 【 6 3 8 7 】

< 化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる >

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第 1 位置と遊技球を前記入球領域へ向かわせない第 2 位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第 1 位置に配置されるか前記第 2 位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機 S N K E 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 0 7 2 9 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来 of 遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K E 1 によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機 S N K E 1 において、前記変位手段が前記第 1 位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第 2 位置に配置された状態と比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機 S N K E 2。

遊技機 S N K E 2 によれば、遊技機 S N K E 1 の奏する効果に加え、変位手段が第 1 位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機 S N K E 1 又は S N K E 2 において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機 S N K E 3。

遊技機 S N K E 3 によれば、遊技機 S N K E 1 又は S N K E 2 の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機 S N K E 1 から S N K E 3 のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N K E 4。

遊技機 S N K E 4 によれば、遊技機 S N K E 1 から S N K E 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の变化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

10

20

30

40

50

遊技機 S N K E 1 において、前記変位手段が前記第 1 位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第 2 位置に配置された状態に比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機 S N K E 5。

遊技機 S N K E 5 によれば、遊技機 S N K E 1 の奏する効果に加え、変位手段が第 1 位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目を上昇させることができる。

遊技機 S N K E 1 から S N K E 5 のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機 S N K E 6 。

遊技機 S N K E 6 によれば、遊技機 S N K E 1 から S N K E 5 のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。

遊技機 S N K E 6 において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを特徴とする遊技機 S N K E 7。

遊技機 S N K E 7 によれば、遊技機 S N K E 6 の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。

遊技機 S N K E 6 又は S N K E 7 において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機 S N K E 8。

遊技機 S N K E 8 によれば、遊技機 S N K E 6 又は S N K E 7 の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が視線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機 S N K E 1 から S N K E 8 のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機 S N K E 9。

遊技機 S N K E 9 によれば、遊技機 S N K E 1 から S N K E 8 のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第 1 状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。

遊技機 S N K E 9 において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機 S N K E 1 0。

遊技機 S N K E 1 0 によれば、遊技機 K E 9 の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。

#### 【 6 3 8 8 】

< 複数の層を組み合わせで一連の装飾となる構造 >

第 1 の層に第 1 手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第 1 の層と重なる第 2 の層に第 2 手段が配置可能とされる遊技機において、前記第 2 手段と、前記第 1 手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第 1 手段および前記第 2 手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機 S N K F 1 。

パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第 1 手段および第 2 手段を備え、第 1 手段および第 2 手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 1 0 2 5 5 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 手段および第 2 手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第 1 手段および第 2 手段の演出効果に改善の余

地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K F 1 によれば、第 1 手段が、第 2 手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第 1 手段の動作速度が第 2 手段の重さにより制限されることを避けることができ、第 1 手段および第 2 手段の動作の迅速化を図ることができ、第 1 手段および第 2 手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K F 1 において、前記第 1 手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機 S N K F 2。

遊技機 S N K F 2 によれば、遊技機 S N K F 1 の奏する効果に加え、第 1 手段で動的に演出する状態と、第 1 手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。 10

遊技機 S N K F 1 又は S N K F 2 において、前記第 1 手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K F 3。

遊技機 S N K F 3 によれば、遊技機 S N K F 1 又は S N K F 2 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止することができる。

遊技機 S N K F 1 から S N K F 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段が非可動状態とされる場合において前記第 2 手段が可動とされることを特徴とする遊技機 S N K F 4。

遊技機 S N K F 4 によれば、遊技機 S N K F 1 から S N K F 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段についても第 1 手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。 20

遊技機 S N K F 1 から S N K F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機 S N K F 5。

遊技機 S N K F 5 によれば、遊技機 S N K F 1 から S N K F 4 のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機 S N K F 1 から S N K F 5 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機 S N K F 6。 30

遊技機 S N K F 6 によれば、遊技機 S N K F 1 から S N K F 5 のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第 1 手段または第 2 手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機 S N K F 1 から S N K F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段で囲われる領域に前記第 2 手段が配置され、前記第 2 手段の発光態様に対応して、前記第 1 手段の発光態様に変化されることを特徴とする遊技機 S N K F 7。

遊技機 S N K F 7 によれば、遊技機 S N K F 1 から S N K F 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光態様を対応させることにより第 1 手段および第 2 手段による演出効果を向上させることができる。 40

遊技機 S N K F 1 から S N K F 7 のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第 1 手段または前記第 2 手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第 1 手段または前記第 2 手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機 S N K F 8。

遊技機 S N K F 8 によれば、遊技機 S N K F 1 から S N K F 7 のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第 1 手段または第 2 手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K F 8 において、前記表示領域からの光の態様が、前記第 1 手段または前記 50

第 2 手段の変位中と、前記第 1 手段または前記第 2 手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機 S N K F 9。

遊技機 S N K F 9 によれば、遊技機 S N K F 8 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第 1 手段または第 2 手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機 S N K F 8 又は S N K F 9 において、前記表示領域で、前記第 1 手段または前記第 2 手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機 S N K F 10。

遊技機 S N K F 10 によれば、遊技機 S N K F 8 又は S N K F 9 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第 1 手段または第 2 手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第 1 手段または第 2 手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第 1 手段または第 2 手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機 S N K F 8 から S N K F 10 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第 1 手段または前記第 2 手段とが連動されることを特徴とする遊技機 S N K F 11。

遊技機 S N K F 11 によれば、第 1 手段または第 2 手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第 1 手段または第 2 手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機 S N K F 8 から S N K F 11 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第 1 視認範囲と、前記第 1 視認範囲とは異なる態様で視認させる第 2 視認範囲とを備え、前記第 2 視認範囲は、前記第 1 視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機 S N K F 12。

遊技機 S N K F 12 によれば、遊技機 S N K F 8 から S N K F 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 視認範囲と、第 2 視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機 S N K F 12 において、前記第 1 視認範囲と、前記第 2 視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K F 13。

遊技機 S N K F 13 によれば、遊技機 S N K F 12 の奏する効果に加え、第 1 視認範囲における視認態様と、第 2 視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機 S N K F 8 から S N K F 13 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K F 14。

遊技機 S N K F 14 によれば、遊技機 S N K F 8 から S N K F 13 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機 S N K F 8 から S N K F 14 のいずれかにおいて、前記第 1 の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第 2 の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機 S N K F 15。

遊技機 S N K F 15 によれば、遊技機 S N K F 8 から S N K F 14 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 の層における第 2 手段の状態に対応して第 1 手段の視認態様の变化を生じさせることができる。

遊技機 S N K F 15 において、前記第 2 の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N K F 16。

遊技機 S N K F 16 によれば、遊技機 S N K F 15 の奏する効果に加え、第 2 の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第 2 の層および第 1 の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

【 6 3 8 9 】

10

20

30

40

50

< ベース板の裏側に基板を配置 >

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機 S N K G 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設される L E D 等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 6 - 3 3 3 8 8 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来 of 遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K G 1 によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機 S N K G 1 において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機 S N K G 2。

遊技機 S N K G 2 によれば、遊技機 S N K G 1 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機 S N K G 1 又は S N K G 2 において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機 S N K G 3。

遊技機 S N K G 3 によれば、遊技機 S N K G 1 又は S N K G 2 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機 S N K G 1 から S N K G 3 のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機 S N K G 4。

遊技機 S N K G 4 によれば、遊技機 S N K G 1 から S N K G 3 のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。

遊技機 S N K G 4 において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機 S N K G 5。

遊技機 S N K G 5 によれば、遊技機 S N K G 4 の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるための L E D 等の光照射部の個数を削減させることができる。

遊技機 S N K G 4 又は S N K G 5 において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機 S N K G 6。

遊技機 S N K G 6 によれば、遊技機 S N K G 4 又は S N K G 5 の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。

遊技機 S N K G 4 から S N K G 6 のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機 S N K G 7。

遊技機 S N K G 7 によれば、遊技機 S N K G 4 から S N K G 6 のいずれかの奏する効果

に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をしやすくすることができる。

遊技機 S N K G 7 において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機 S N K G 8。

遊技機 S N K G 8 によれば、遊技機 S N K G 7 の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。

遊技機 S N K G 1 から S N K G 8 のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機 S N K G 9。

遊技機 S N K G 9 によれば、遊技機 S N K G 1 から S N K G 8 のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。

遊技機 S N K G 9 において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K G 10。

遊技機 S N K G 10 によれば、遊技機 S N K G 9 の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したことを対応付けることができるので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

#### 【 6 3 9 0 】

< 視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段 >

視認態様変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機 S N K K H 1。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。

これに対し、遊技機 S N K K H 1 によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N K K H 1 において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様変化されることを特徴とする遊技機 S N K K H 2。

遊技機 S N K K H 2 によれば、遊技機 S N K K H 1 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N K K H 1 又は S N K K H 2 において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第 1 位置および第 2 位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機 S N K K H 3。

遊技機 S N K K H 3 によれば、遊技機 S N K K H 1 又は S N K K H 2 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様変化する箇所が 1 箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。

遊技機 S N K K H 3 において、前記第 1 位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第 2 位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機 S N K K H 4。

10

20

30

40

50

遊技機 S N K K H 4 によれば、遊技機 S N K K H 3 の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の变化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目を増大させることができる。

遊技機 S N K K H 1 から S N K K H 4 のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第 1 の視認態様で変化する場合と、第 2 の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機 S N K K H 5 。

遊技機 S N K K H 5 によれば、遊技機 S N K K H 1 から S N K K H 4 のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目を向上させることができる。

#### 【 6 3 9 1 】

< 球流下と回転動作手段とを関連させる演出 >

遊技機 K K H 1 から K K H 5 のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機 S N K H 1 。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の視線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興味が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K H 1 によれば、遊技機 S N K K H 1 から S N K K H 5 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機 S N K H 1 において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機 S N K H 2 。

遊技機 S N K H 2 によれば、遊技機 S N K H 1 の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機 S N K H 1 又は S N K H 2 において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N K H 3 。

遊技機 S N K H 3 によれば、遊技機 S N K H 1 又は S N K H 2 の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。

遊技機 S N K H 2 又は S N K H 3 において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 S N K H 4 。

遊技機 S N K H 4 によれば、遊技機 S N K H 2 又は S N K H 3 の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。

10

20

30

40

50

遊技機 S N K H 4 において、前記動作手段の上側の第 1 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第 1 所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機 S N K H 5。

遊技機 S N K H 5 によれば、遊技機 S N K H 4 の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもりの遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機 S N K H 4 において、前記動作手段の上側の第 2 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第 2 所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機 S N K H 6。

10

遊技機 S N K H 6 によれば、遊技機 S N K H 4 の奏する効果に加え、動作手段の動きの方向と、遊技球の流下する方向とが対応しているため、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機 S N K H 6 において、前記第 2 所定部位よりも上側に位置する第 3 所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機 S N K H 7。

遊技機 S N K H 7 によれば、遊技機 S N K H 6 の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているため、動作手段が動いていないことを視認した遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

20

遊技機 S N K H 4 から遊技機 S N K H 7 のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機 S N K H 8。

遊技機 S N K H 8 によれば、遊技機 S N K H 4 から S N K H 7 のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

30

遊技機 S N K H 3 から S N K H 8 のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機 S N K H 9。

遊技機 S N K H 9 によれば、遊技機 S N K H 3 から S N K H 8 のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

遊技機 S N K H 3 から S N K H 9 のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機 S N K H 10。

40

遊技機 S N K H 10 によれば、遊技機 S N K H 3 から S N K H 9 のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機 S N K H 3 から S N K H 9 のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K H 11。

遊技機 S N K H 11 によれば、遊技機 S N K H 3 から S N K H 9 のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持

50



手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N K H 3 から S N K H 1 1 のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機 S N K H 1 2。

遊技機 S N K H 1 2 によれば、遊技機 S N K H 3 から S N K H 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

遊技機 S N K H 3 から S N K H 1 2 のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機 S N K H 1 3。

遊技機 S N K H 1 3 によれば、遊技機 S N K H 3 から S N K H 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

#### 【 6 3 9 2 】

< 遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント >

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第 1 の光の透過率で構成される第 1 透過率部と、その第 1 透過率部よりも高い透過率で光を透過する第 2 透過率部と、を備え、正面視で前記第 1 透過率部と重なる遊技球の一部は、前記第 2 透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機 S N K I 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 1 - 8 3 3 8 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N K I 1 によれば、遊技球が第 1 透過率部と重なる場合に、第 2 透過率部とも重なるように構成されているので、第 1 透過率部に遊技球が完全に覆われる状況を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K I 1 において、前記第 1 透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機 S N K I 2。

遊技機 S N K I 2 によれば、遊技機 S N K I 1 の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。

遊技機 S N K I 2 において、前記第 1 透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機 S N K I 3。

遊技機 K I 3 によれば、遊技機 K I 2 の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 3 のいずれかにおいて、前記第 1 透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機 S N K I 4。

遊技機 S N K I 4 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。

遊技機 S N K I 4 において、前記第 1 透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機

10

20

30

40

50

S N K I 5。

遊技機 S N K I 5 によれば、遊技機 S N K I 4 の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。

即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 5 のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機 S N K I 6。

遊技機 S N K I 6 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 5 のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第 1 透過率部および第 2 透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 6 のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第 1 流下領域と、その第 1 流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第 2 流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機 S N K I 7。

遊技機 S N K I 7 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 6 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第 1 流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第 2 流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 7 のいずれかにおいて、前記第 1 透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第 1 透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機 S N K I 8。

遊技機 S N K I 8 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 7 のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第 1 透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 8 のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K I 9。

遊技機 S N K I 9 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 8 のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N K I 9 において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第 2 透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機 S N K I 10。

遊技機 S N K I 10 によれば、遊技機 S N K I 9 の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第 2 透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機 S N K I 1 から S N K I 10 のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第 1 透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機 S N K I 11。

遊技機 S N K I 11 によれば、遊技機 S N K I 1 から S N K I 10 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 透過率部と一連の視認態様で視認され得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

【 6 3 9 3 】

10

20

30

40

50

< 変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント >

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S N K J 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 9 8 0 2 7 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様に変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のパリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機 S N K J 1 によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならず視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のパリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機 S N K J 1 において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N K J 2。

遊技機 S N K J 2 によれば、遊技機 S N K J 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機 S N K J 1 又は S N K J 2 において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機 S N K J 3。

20

遊技機 S N K J 3 によれば、遊技機 S N K J 1 又は S N K J 2 の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したのではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

遊技機 S N K J 1 から S N K J 3 のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様に変化されることを特徴とする遊技機 S N K J 4。

遊技機 S N K J 4 によれば、遊技機 S N K J 1 から S N K J 3 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。

30

遊技機 S N K J 1 から S N K J 4 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の変化に基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様に変化されることを特徴とする遊技機 S N K J 5。

遊技機 S N K J 5 によれば、遊技機 S N K J 1 から S N K J 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の変化に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機 S N K J 1 から S N K J 5 のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K J 6。

40

遊技機 S N K J 6 によれば、遊技機 S N K J 1 から S N K J 5 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。

遊技機 S N K J 1 から S N K J 6 のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第 1 状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第 2 状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K J 7。

遊技機 S N K J 7 によれば、遊技機 S N K J 1 から S N K J 6 のいずれかの奏する効果

50

に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目を向上させることができる。

遊技機 S N K J 7 において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機 S N K J 8。

遊技機 S N K J 8 によれば、遊技機 S N K J 7 の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目を長期間に亘り向上させることができる。

遊技機 S N K J 1 から S N K J 8 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第 1 の方向から、その第 1 の方向に対して交差する第 2 の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機 S N K J 9。

遊技機 S N K J 9 によれば、遊技機 S N K J 1 から S N K J 8 のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。

遊技機 S N K J 9 において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機 S N K J 10。

遊技機 S N K J 10 によれば、遊技機 S N K J 9 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。

遊技機 S N K J 10 において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機 S N K J 11。

遊技機 S N K J 11 によれば、遊技機 S N K J 10 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。

#### 【 6 3 9 4 】

< 上側装飾ユニット H 1 4 a の第 1 連通路 H 3 0 0 C を一例とする発明の概念について >

音声を出力可能に構成される第 1 音声出力手段および第 2 音声出力手段と、前記第 1 音声出力手段が配設される第 1 配設空間および前記第 2 音声出力手段が配設される第 2 配設空間と、を備えた遊技機において、前記第 1 配設空間と前記第 2 配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えることを特徴とする遊技機 S N X A 1。

音声を出力可能な複数の音声出力手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、音声の出力の態様に関し、改善の余地があった。

即ち、遊技者からみて左右に所定の間隔を隔てて配設される第 1 音声出力手段と第 2 音声出力手段とを備えた遊技機において、第 1 音声出力手段または第 2 音声出力手段の一方が故障した場合、一方からのみ音声出力され、他方から音声出力されない態様となり、遊技者に違和感を与える虞がある。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、音声の出力の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X A 1 によれば、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、第 1 配設空間と第 2 配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備えるので、第 1 音声出力手段（第 2 音声出力手段）から出力される音声を、連通空間を介して、第 2 配設空間（第 1 配設空間）へ導くことができる。よって、例えば、第 2 音声出力手段の故障時において、第 1 配設空間に加え、第 2 配設空間からも音声出力できる。その結果、遊技者の違和感を抑制できる。

遊技機 S N X A 1 において、前記第 1 配設空間および前記第 2 配設空間は、前記遊技機の正面側に形成される一又は複数の第 1 開口部をそれぞれ備え、前記連通空間は、前記第 1 音声出力手段および前記第 2 音声出力手段よりも前記第 1 開口部側となる位置において、前記第 1 配設空間と前記第 2 配設空間とを連通可能に形成されることを特徴とする遊技

10

20

30

40

50

機 S N X A 2。

遊技機 S N X A 2 によれば、遊技機 S N X A 1 の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、第 1 音声出力手段および第 2 音声出力手段よりも第 1 配設空間および第 2 配設空間の開口部側となる位置において、第 1 配設空間と第 2 配設空間とを連通可能に形成されるので、第 1 配設空間または第 2 配設空間から連通空間を介して第 2 配設空間または第 1 配設空間へ導かれる音声として、遊技者が聞き取りやすい音声（周波数帯）を導きやすくできる。よって、例えば、第 2 音声出力手段の故障時において、遊技者の違和感を抑制できる。

遊技機 S N X A 2 において、前記連通空間は、一又は複数の第 2 開口部を備えることを特徴とする遊技機 S N X A 3。 10

遊技機 S N X A 3 によれば、遊技機 S N X A 2 の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、一又は複数の第 2 開口部を備えるので、第 2 開口部からも音声を出力できる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X A 3 において、液晶表示手段を備え、前記第 2 開口部は、前記遊技機の正面視において、前記第 1 音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置、又は、前記第 2 音声出力手段と前記液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されることを特徴とする遊技機 S N X A 4。

遊技機 S N X A 4 によれば、遊技機 S N X A 3 の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。 20

即ち、第 2 開口部は、遊技機の正面視において、第 1 音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置、又は、第 2 音声出力手段と液晶表示手段との間となる位置の少なくとも一方に形成されるので、第 2 開口部から出力される音声と液晶表示装置の表示による演出とを遊技者に関連付けやすくできる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X A 1 から S N X A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 配設空間および前記第 2 配設空間のそれぞれを、前記第 1 音声出力手段および前記第 2 音声出力手段よりも前記第 1 開口部側となる正面側配設空間と前記第 1 音声出力手段および前記第 2 音声出力手段よりも前記第 1 開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X A 5。 30

遊技機 S N X A 5 によれば、遊技機 S N X A 1 から S N X A 4 のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、第 1 配設空間および第 2 配設空間のそれぞれを、第 1 音声出力手段および第 2 音声出力手段よりも第 1 開口部側となる正面側配設空間と第 1 音声出力手段および第 2 音声出力手段よりも第 1 開口部と反対側となる背面側配設空間とに区画する区画手段を備えるので、正面側配設空間における比較的高周波の音声と背面側配設空間における比較的低周波の音声とが重なり合い、前者の音声により後者の音声打ち消されることを抑制できる。

遊技機 S N X A 1 から S N X A 5 のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、前記連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X A 6。 40

遊技機 S N X A 6 によれば、遊技機 S N X A 1 から S N X A 5 のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、変位可能に構成される変位手段を備え、変位手段は、連通空間の少なくとも一部を区画可能に構成されるので、変位手段の変位により連通空間の形態を変化させることができる。これにより、第 1 音声出力手段（第 2 音声出力手段）から出力される音声、連通空間を介して、第 2 配設空間（第 1 配設空間）へ導かれる際の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。即ち、第 2 配設空間（第 1 配設空間）から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。 50

遊技機 S N X A 6 において、前記連通空間は、一又は複数の第 2 開口部を備え、一又は複数の前記第 2 開口部の大きさが前記変位手段の変位により変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X A 7。

遊技機 S N X A 7 によれば、遊技機 S N X A 6 の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、連通空間は、一又は複数の第 2 開口部を備え、一又は複数の第 2 開口部の大きさが変位手段の変位により変化可能に構成されるので、変位手段の変位により第 2 開口部の大きさを変化させることができる。これにより、第 2 開口部から出力される音声の態様を変位手段の変位に応じて変化させることができる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

10

遊技機 S N X A 7 において、前記変位手段が所定位置に変位された状態では、前記連通空間が開放されることを特徴とする遊技機 S N X A 8。

遊技機 S N X A 8 によれば、遊技機 S N X A 7 の奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、変位手段が所定位置に変位された状態では、連通空間が開放されるので、第 1 配設空間または第 2 配設空間から連通空間に導かれた音声の出力方向を広くできる。即ち、指向性（音の放射角度）を小さくできる。その結果、音声による演出効果を高めることができる。

なお、連通空間の開放とは、第 2 開口部の大きさ（開口面積）が、最小の大きさ（最小の開口面積）の 3 倍以上とされることをいう。

20

遊技機 S N X A 6 から S N X A 8 のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X A 9。

遊技機 S N X A 9 によれば、遊技機 S N X A 6 から S N X A 8 のいずれかの奏する効果に加え、音声の出力の態様を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、出力される音声の態様に変化されるタイミングを操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

#### 【 6 3 9 5 】

< 上下皿ユニット H 1 5 の突出部 H 5 8 3 を一例とする発明の概念について >

30

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機において、前記前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされることを特徴とする遊技機 S N X B 1。

正面視略矩形に形成される前扉手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、前扉手段に関し、改善の余地があった。

即ち、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業において、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置して前扉手段を一時的に自立させる（仮置きする）ことがあるところ、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成では、床面に凹凸があると、その凹凸の影響を受けて前扉手段の姿勢が安定せず、前扉手段が倒れる虞があった。

40

なお、前扉手段の正面（遊技者側の面）又は背面を床面に載置することは、正面側のガラスや装飾手段（部材）または背面側の電氣的構成に破損や傷が生じる虞があるため、行うことができないだけでなく、載置するためのスペースが嵩む。そのため、工場での製造工程やホールでの設置・点検作業においては、載置するためのスペースを最小とするために、前扉手段の長手方向一側（上方または下方）の面を床面に載置される。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、前扉手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X B 1 によれば、前扉手段を改善できる。

50

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出可能に形成される突出手段を備え、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側または背面側とされるので、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の背面側または正面側の外縁と突出手段とを床面に当接させて、前扉手段を自立させることができる。これにより、前扉手段の長手方向一側の面の全面が平坦面とされる構成と比較して、床面の凹凸の影響を受け難くでき、前扉手段の自立時の姿勢を安定させることができる。よって、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機 S N X B 1 において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされることを特徴とする遊技機 S N X B 2。

10

遊技機 S N X B 2 によれば、遊技機 X B 1 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段は、その重心が正面側に偏って位置するところ、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前扉手段の正面側とされるので、前扉手段の自立時における重心の偏りを抑制できる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機 S N X B 2 において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における前記前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされることを特徴とする遊技機 S N X B 3。

遊技機 S N X B 3 によれば、遊技機 S N X B 2 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

20

即ち、突出手段の突出位置は、前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁との間に間隔を隔てた位置とされるので、自立時の前扉手段を作業者が持ち上げる場合に、前扉手段の長手方向一側の面と床面との間に指を差し入れて、突出手段よりも前扉手段の正面側の部分に指をかけることができる。また、突出手段の突出位置が前扉手段の長手方向一側の面における前扉手段の正面側の外縁と接する位置（即ち、外縁と間隔を隔てない位置）とされる場合と比較して、突出手段の突出高さを低くすることができると共に突出手段の突出位置を遊技者から見え難い位置とできる。

遊技機 S N X B 1 において、前記前扉手段の正面視において、前記前扉手段の幅寸法よりも前記突出手段の幅寸法が小さくされることを特徴とする遊技機 S N X B 4。

30

遊技機 S N X B 4 によれば、遊技機 S N X B 1 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の正面視において、前扉手段の幅寸法よりも突出手段の幅寸法が小さくされるので、突出手段が床面に当接される面積を抑制して、床面の凹凸の影響を受け難くできる。よって、前扉手段の自立時の姿勢を安定させ、前扉手段を倒れ難くできる。

遊技機 S N X B 1 から S N X B 4 のいずれかにおいて、遊技球を貯留可能な貯留手段と、前記貯留手段へ遊技球を流入させる流入口手段と、前記貯留手段に貯留された遊技球を前記前扉手段の長手方向一側の面から流出させる流出口手段と、を備え、前記突出手段の少なくとも一部は、前記前扉手段の正面視において、前記流出口手段に対して前記流入口手段と反対側に位置されることを特徴とする遊技機 S N X B 5。

40

遊技機 S N X B 5 によれば、遊技機 S N X B 1 から S N X B 4 のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、突出手段の少なくとも一部は、前扉手段の正面視において、流出口手段に対して流入口手段と反対側に位置されるので、貯留手段の遊技球を流出口手段から流出させる際に、遊技球を突出手段に当接させることができる。これにより、遊技球が飛び散ることを抑制できる。

遊技機 S N X B 5 において、前記突出手段の突出位置は、前記前扉手段の長手方向一側の面における短手方向中央よりも前記前扉手段の正面側とされ、前記突出手段は、前記前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前記前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されることを特徴とする遊技機 S N X B 6。

50

遊技機 S N X B 6 によれば、遊技機 S N X B 5 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、突出手段は、前扉手段の長手方向一側の面の正面視において、前扉手段の背面側が凹となる湾曲形状の湾曲部を複数連結した形状に形成されるので、突出手段（湾曲部の凹）に手指をかけやすくできる。また、流出口手段から流出され突出手段に当接された遊技球の跳ね返り方向を分散させることができる。これにより、流出口手段から千両箱へ流出された遊技球が千両箱の一か所（所定箇所）に集中することを抑制できる。

遊技機 S N X B 6 において、前記前扉手段の長手方向一側の面と前記突出手段の側面とを連結するリブを備えることを特徴とする遊技機 S N X B 7。

遊技機 S N X B 7 によれば、遊技機 S N X B 6 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面と突出手段の側面とを連結するリブを備えるので、突出手段の強度を確保して、突出手段の破損を抑制できる。

遊技機 S N X B 7 において、前記リブは、前記湾曲部の凹となる側の側面であって、前記湾曲部同士が連結される部位に位置されることを特徴とする遊技機 S N X B 8。

遊技機 S N X B 8 によれば、遊技機 S N X B 7 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、リブは、湾曲部の凹となる側の側面であって、湾曲部同士が連結される部位に位置されるので、突出手段（湾曲部の凹）にかけた手指が滑ることをリブにより抑制できる。

遊技機 S N X B 1 から S N X B 8 のいずれかにおいて、前記前扉手段の長手方向一側の面からの前記突出手段の突出高さを変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X B 9。

遊技機 S N X B 9 によれば、遊技機 S N X B 1 から S N X B 8 のいずれかの奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面からの突出手段の突出高さを変更可能に構成されるので、突出手段の突出が不要の場合には、突出手段の突出高さを低くできる。よって、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することを抑制できる。

なお、突出手段の突出高さを変更する構成は、遊技者や作業者による操作により行われる構成であっても良く、駆動手段（モータ等のアクチュエータ）の駆動力により行われる構成であっても良い。遊技者等の操作により行われる構成は、遊技者等が突出手段を直接操作する構成するであっても良く、突出手段とは別の操作手段を遊技者等が操作した場合に、操作手段の操作（変位）が直接または間接的に突出手段に伝達され、突出手段の突出高さを変更される構成であっても良い。

また、突出手段の突出高さを変更されるタイミングは任意であり、所定の遊技状態が発生した場合に、制御により自動で（即ち、遊技者の操作とは無関係に）突出手段の突出高さを変更可能とされる構成であっても良い。

遊技機 S N X B 9 において、前記前扉手段の長手方向一側の面から前記突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X B 10。

遊技機 S N X B 10 によれば、遊技機 S N X B 9 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、前扉手段の長手方向一側の面から突出手段が非突出とされる状態を形成可能に構成されるので、突出手段が遊技の邪魔になることや遊技機の外観が悪化することをより確実に抑制できる。

遊技機 S N X B 9 又は S N X B 10 において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記突出手段の突出高さを変更可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X B 11。

遊技機 S N X B 11 によれば、遊技機 S N X B 9 又は S N X B 10 の奏する効果に加え、前扉手段を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に突出手段の突出高さを変更可能に構成されるので、

10

20

30

40

50



突出手段の達出高さを任意のタイミングで変更することができる。

例えば、流出口手段（球抜き孔）を開閉するための操作手段（球抜きレバー）が操作された場合に、その操作に連動して突出手段の突出高さが変更可能に構成される場合には、操作手段（球抜きレバー）が非操作とされ流出口手段（球抜き孔）が閉じた状態では、突出手段の突出高さが第1の高さとされ、操作手段（球抜きレバー）が操作され流出口手段（球抜き孔）が開いた状態では、突出手段の突出高さが第1の高さと異なる高さの第2の高さに変更される構成としても良い。これにより、前扉手段を自立させるのに適した高さ（重心位置を適切な位置に配置できる高さ）と、流出口手段から遊技球を流出させるのに適した高さ（遊技球を跳ね返ししやすい高さ、千両箱を出し入れしやすい高さ）とを適宜設定できる。第1の高さと第2の高さはどちらが大きな寸法であっても良い。

10

なお、操作手段の操作を検出する検出手段（センサ）と、駆動力を発生する駆動手段（アクチュエータ）と、その駆動手段の駆動力を突出手段に伝達する伝達手段（歯車やリンク等）とを配設し、検出手段により操作手段の操作が検出された場合に、駆動手段を駆動させ、駆動力を伝達手段により突出手段に伝達させることで、突出手段の突出高さを変更するように構成しても良い。

#### 【6396】

< 上下皿ユニットH15の連結部H555を一例とする発明の概念について >

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機において、第1手段と、前記第1手段との間に間隔を隔てて位置する第2手段と、前記第2手段から突出され、前記第1手段および前記第2手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、前記第1手段および前記第2手段の対向間には前記操作手段の少なくとも一部が位置し、前記操作手段は、前記第1手段に配設され、前記遊技者による前記操作手段の操作は、少なくとも第1方向へ向けた操作が可能とされ、前記突出手段は、前記操作手段の前記第1方向側の部位に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機S N X C 1。

20

遊技者により操作可能に構成される操作手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献1：特開2017-221847号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、操作手段を支持する構造に関し、改善の余地があった。

即ち、遊技者により操作される操作手段には、操作に伴う外力が作用されるため、操作手段またはその操作手段を支持する手段に破損が生じやすいという問題点があった。

30

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、操作手段を支持する構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機S N X C 1によれば、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第1手段と、第1手段との間に間隔を隔てて位置する第2手段と、第2手段から突出され、第1手段および第2手段の対向間に位置する突出手段と、を備え、第1手段および第2手段の対向間には操作手段の少なくとも一部が位置し、操作手段は、第1手段に配設され、遊技者による操作手段の操作は、少なくとも第1方向へ向けた操作が可能とされ、突出手段は、操作手段の第1方向側の部位に当接可能に構成されるので、操作手段の操作に伴い作用される第1方向への外力が所定の範囲内である場合には、操作手段を突出手段により支持させることができる。これにより、操作手段がぐらつかないように姿勢を安定させ、操作手段の操作感を向上できる。一方、上記第1方向への外力が所定の範囲を超える場合は、突出手段を弾性変形させて、外力を逃がす（外力を第1手段と第2手段とに分散させる）ことができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第1手段および第2手段、突出手段）の破損を抑制できる。

40

なお、突出手段は、操作手段の第1方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と操作手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が操作手段に対して摺動できる。よって、突出手段の弾性変形性を確保して、上記第1方向への外力を逃がしやすくできる。

遊技機S N X C 1において、前記第2手段が前記遊技機の正面側に配設されることを特徴とする遊技機S N X C 2。

50

遊技機 S N X C 2 によれば、遊技機 S N X C 1 の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、上記第 1 方向への外力が所定の範囲を超える場合、第 2 手段側では、主に突出手段が弾性変形されるのに対し、第 1 手段側では、突出手段の弾性変形に伴う操作手段の第 1 方向への変位に伴って、第 1 手段も弾性変形されやすい。このように、第 2 手段の弾性変形は、第 1 手段の弾性変形よりも抑制されるので、第 2 手段が遊技機の正面側に配設されることで、操作手段が操作される際に遊技機の外観が悪化する（例えば、第 2 手段が変位して、第 2 手段と他の手段（部材）との境界に隙間が形成される）ことを抑制できる。

遊技機 S N X C 1 又は S N X C 2 において、前記第 1 手段から突出され、前記突出手段の前記第 1 方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第 2 突出手段を備え、前記突出手段の前記第 1 方向側の部位が前記第 2 突出手段に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X C 3。

遊技機 S N X C 3 によれば、遊技機 S N X C 1 又は S N X C 2 の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、第 1 手段から突出され、突出手段の第 1 方向側の部位との間に所定の間隔を隔てて位置する第 2 突出手段を備え、突出手段の第 1 方向側の部位が第 2 突出手段に当接可能に構成されるので、上記第 1 方向への外力が所定の範囲を超え、突出手段を弾性変形させる場合に、初期段階（突出手段の第 1 方向側の部位と第 2 突出手段との間に間隔が形成されている間）は、第 2 突出手段が突出手段の弾性変形を阻害せず、突出手段の弾性変形性を確保できる一方、より大きな外力が上記第 1 方向へ入力された場合には、突出手段の第 1 方向側の部位を第 2 突出手段に当接させ、突出手段の弾性変形を抑制することができる。これにより、操作手段およびその操作手段を支持する手段（第 1 手段および第 2 手段、突出手段）だけでなく、突出手段の破損を抑制できる。

なお、第 2 突出手段は、突出手段の第 1 方向側の部位に当接可能に構成され、突出手段と第 2 突出手段とは非固定（相対変位可能）であるので、突出手段が拘束されず、突出手段が第 2 突出手段に対して摺動できる。よって、突出手段および第 2 突出手段の弾性変形性を確保できる。これにより、突出手段が第 2 突出手段に当接した際に、突出手段と第 2 突出手段との間で作用する反力が急激に増加することを抑制でき、突出手段および第 2 突出手段の破損を抑制できる。

遊技機 S N X C 3 において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第 2 突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X C 4。

遊技機 S N X C 4 によれば、遊技機 S N X C 3 の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、位置決め手段を備え、第 2 突出手段は、位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備えるので、第 1 手段および第 2 手段の一方を他方に組み付ける作業において、位置決め手段と被位置決め手段とによって第 1 手段と第 2 手段とを位置決めすることができる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

遊技機 S N X C 3 又は S N X C 4 において、前記突出手段は、係合手段を備え、前記第 2 突出手段は、前記係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備え、前記係合手段と前記被係合手段とが係合した状態において、前記突出手段と前記第 2 突出手段とが相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X C 5。

遊技機 S N X C 5 によれば、遊技機 S N X C 3 又は S N X C 4 の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段は、係合手段を備え、第 2 突出手段は、係合手段に係合可能に構成される被係合手段を備えるので、第 1 手段および第 2 手段の一方を他方に組み付ける作業において、係合手段と被係合手段との係合によって、第 1 手段および第 2 手段を仮固定できる。これにより、例えば、ねじによる締結作業を容易として、組付け作業を効率化できる。

この場合、係合手段と被係合手段とが係合した状態において、突出手段と第 2 突出手段

10

20

30

40

50

とが相対変位可能に構成されるので、突出手段および第2突出手段が拘束されず、それら突出手段および第2突出手段の弾性変形性を確保できる。よって、上記第1方向への外力を逃がしやすくできると共に、突出手段と第2突出手段との間で作用する反力の急激な増加を抑制して、突出手段および第2突出手段の破損を抑制できる。

遊技機S N X C 5において、前記係合手段および前記被係合手段は、前記第1手段および前記第2手段の対向間隔が大きくなる方向に前記第1手段または前記第2手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されることを特徴とする遊技機S N X C 6。

遊技機S N X C 6によれば、遊技機S N X C 5の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、係合手段および被係合手段は、第1手段および第2手段の対向間隔が大きくなる方向に第1手段または第2手段が変位されることを規制可能となるように係合可能に構成されるので、第1手段または第2手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第1手段または第2手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる。

なお、突出手段が第2手段から突出され、操作手段が第1手段に配設される、即ち、突出手段と第1手段とが非固定とされ、操作手段と第2手段とが非固定とされるため、第1手段または第2手段がそれらの対向間隔を大きくする方向へ変位されやすい。よって、遊技機S N X C 6の構成が特に有効となる。

遊技機S N X C 5又はS N X C 6において、前記突出手段は、位置決め手段を備え、前記第2突出手段は、前記位置決め手段によって所定位置に位置決めされる被位置決め手段を備え、前記係合手段および前記被係合手段は、前記位置決め部により前記被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されることを特徴とする遊技機S N X C 7。

遊技機S N X C 7によれば、遊技機S N X C 5又はS N X C 6の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、係合手段および被係合手段は、位置決め部により被位置決め部が位置決めされた状態で係合可能に構成されるので、係合手段および被係合手段の係合を容易に行うことができる。

遊技機S N X C 5からS N X C 6のいずれかにおいて、前記被係合手段は、前記係合手段よりも前記第1方向側に位置することを特徴とする遊技機S N X C 8。

遊技機S N X C 8によれば、遊技機S N X C 5からS N X C 6のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、被係合手段は、係合手段よりも第1方向側に位置するので、操作手段の操作に伴い作用される第1方向への外力により突出手段が第1方向へ弾性変形された状態において、係合手段および被係合手段の係合を維持しやすくできる。よって、操作手段を第1方向へ変位させ、突出手段を弾性変形させることで、係合手段および被係合手段の係合を解除する不正を抑制できる。

なお、突出手段は、操作手段の第1方向側の部位に当接可能に構成されるものであり、操作手段に固定されていないため、操作手段を第1方向と反対方向へ変位させても、突出手段は変位（弾性変形）されない。よって、操作手段を第1方向と反対方向へ変位させても、係合手段および被係合手段の係合に影響はなく、かかる係合が維持される。

遊技機S N X C 8において、前記突出手段の前記第2手段側の基端は、前記係合手段および前記被係合手段よりも前記第1方向側に位置することを特徴とする遊技機S N X C 9。

遊技機S N X C 9によれば、遊技機S N X C 8の奏する効果に加え、操作手段を支持する構造を改善できる。

即ち、突出手段の第2手段側の基端は、係合手段および被係合手段よりも第1方向側に位置するので、上記第1方向への外力により突出手段が弾性変形される場合の係合手段の変位の方向を、被係合手段との間の間隔が大きくなる方向とできる。これにより、初期（突出手段が弾性変形される前）における係合手段と被係合手段との間の間隔を小さくして

10

20

30

40

50

、第1手段または第2手段がそれらの対向間隔を大きくする方向に変位される不正（例えば、第1手段または第2手段の上記方向への変位により隙間を形成し、その隙間から異物を挿入する不正）を抑制できる一方、上記第1方向の外力により突出手段が弾性変形される場合に係合手段と被係合手段とが干渉（係合）して、突出手段の第2突出手段に対する相対変位（突出手段の弾性変形）が規制（阻害）されることを抑制できる。

【6397】

＜右側装飾ユニットH14cの屈曲部H452を一例とする発明の概念について＞

第1手段と、前記第1手段に隣り合って配設される第2手段とを備えた遊技機において、前記第1手段の縁部と前記第2手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、前記第1手段に配設される配設手段を備えることを特徴とする遊技機SNXD1。

10

第1手段と、前記第1手段に隣り合わせて配設される第2手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献1：特開2017-221847号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第1手段と前記第2手段とが隣り合って配設される構造に改善の余地があった。

即ち、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造では、第1手段および第2手段の寸法公差や組付け公差に起因して、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界に隙間が形成される虞がある。また、第1手段または第2手段の一方または両方に作用された外力によっても隙間が形成される虞がある。隙間が形成されると、隙間から異物（例えば、不正行為を行うための針金等、ちりやほこり等、液体）が侵入して内部の機械的構成や電氣的構成に悪影響を及ぼす虞がある。特に、液体（例えば、遊技者が遊技中に飲用するもの）は、微小な隙間からであっても侵入しやすく、また、電氣的機器に悪影響を及ぼしやすい。

20

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機SNXD1によれば、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界における重力方向下方に位置し、第1手段に配設される配設手段を備えるので、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段で受け止めることができる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

30

遊技機SNXD1において、前記配設手段は、前記第1手段の縁部と前記第2手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方部に連なり前記境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えることを特徴とする遊技機SNXD2。

遊技機SNXD2によれば、遊技機SNXD1の奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段は、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界の重力方向下方に位置する下方手段と、その下方手段に連なり境界から離間する方向へ延設される延設手段とを備えるので、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、その隙間から侵入した異物を配設手段の下方手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を機械的構成や電氣的構成に悪影響を及ぼしにくい位置へ向けて延設手段により案内できる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

40

遊技機SNXD2において、前記配設手段の延設部と前記第1手段との間には、前記境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されることを特徴とする遊技機SNXD3。

遊技機SNXD3によれば、遊技機SNXD2の奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、配設手段の延設部と第1手段との間には、境界から離間する方向へ通過可能に形成される通路手段が形成されるので、延設手段により異物を案内する際に、その通過方向

50

を通路手段により規定でき、異物を所望の位置まで到達させやすくできる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機S N X D 3において、前記第1手段には、前記通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されることを特徴とする遊技機S N X D 4。

遊技機S N X D 4によれば、遊技機S N X D 3の奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第1手段には、通路手段と外部とを連通可能に形成される連通手段が形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第1手段の外部へ排出できる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

10

遊技機S N X D 1からS N X D 4のいずれかにおいて、光を発光可能に形成される発光手段を備え、前記配設手段は、導光材料から構成され、前記発光手段から発光される光を受光可能に位置することを特徴とする遊技機S N X D 5。

遊技機S N X D 5によれば、遊技機S N X D 1からS N X D 4のいずれかの奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、光を発光可能に形成される発光手段を備え、配設手段は、導光材料から構成され、発光手段から発光される光を受光可能に位置するので、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、発光手段から発光され配設手段を導光（透過）された光で隙間を照射することができる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界に隙間が形成された場合に、隙間から外部へ光が漏れることで、隙間が形成されたことをホールの店員に認識させやすくできる。

20

また、発光手段および配設手段の発光に伴う熱により、発光手段（下方手段）に受け止められた液体を蒸発させて、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界の隙間から外部へ排出できる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機S N X D 4において、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されることを特徴とする遊技機S N X D 6。

遊技機S N X D 6によれば、遊技機S N X D 4の奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

30

即ち、空気を流動させることが可能に形成される流動手段を備え、前記流動手段は、前記通路手段の空気を前記境界から離間させる方向へ流動させることが可能に形成されるので、延設手段により案内された異物を連通手段から第1手段の外部へ排出しやすくできる。これにより、第1手段の縁部と第2手段の縁部との境界から侵入した異物により機械的構成や電氣的構成に悪影響が生じることを抑制できる。

遊技機S N X D 4において、前記第1手段または前記延設手段から突出される突出手段と、前記突出手段が挿入可能に前記延設手段または前記第1手段に形成される被挿入手段とを備え、前記被挿入手段に前記突出手段が挿入された状態では、前記突出手段が前記連通手段の下方に位置することを特徴とする遊技機S N X D 7。

40

遊技機S N X D 7によれば、遊技機S N X D 4の奏する効果に加え、第1手段と第2手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、第1手段または延設手段から突出される突出手段と、突出手段が挿入可能に延設手段または第1手段に形成される被挿入手段とを備えるので、第1手段に配設手段を配設する（組み付ける）際に、突出手段の被挿入手段への挿入により、両者を位置決めできる。これにより、第1手段への配設手段の配設（組み付け）作業を容易とできる。

この場合、被挿入手段に突出手段が挿入された状態では、突出手段が連通手段の下方に位置するので、延設手段により案内される異物を突出手段により受け止めると共に、その受け止めた異物を連通手段へ向けて突出手段により案内できる。即ち、突出手段を、位置決めのための手段として利用できるだけでなく、異物を第1手段の外部へ排出させるため

50

の手段としても兼用できる。

遊技機 S N X D 7 において、前記突出手段は、前記延設手段から突出され、前記被挿入手段は、前記第 1 手段に形成されることを特徴とする遊技機 S N X D 8。

遊技機 S N X D 8 によれば、遊技機 S N X D 7 の奏する効果に加え、第 1 手段と第 2 手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、突出手段は、延設手段から突出され、被挿入手段は、第 1 手段に形成されるので、突出手段により受け止めた異物を第 1 手段の外部へ確実に排出できる。即ち、被挿入手段が延設手段に形成される場合、被挿入手段と突出手段との間に隙間が形成されていると、突出手段により受け止めた異物が被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過して第 1 手段の内部に留まる虞がある。これに対し、被挿入手段が第 1 手段に形成されることで、突出手段で受け止めた異物が、被挿入手段と突出手段との間の隙間を通過したとしても、かかる異物を第 1 手段の外部へ排出することができる。

10

遊技機 S N X D 8 において、前記連通手段の一部が前記被挿入手段とされることを特徴とする遊技機 S N X D 9。

遊技機 S N X D 9 によれば、遊技機 S N X D 8 の奏する効果に加え、第 1 手段と第 2 手段とが隣り合って配設される構造を改善できる。

即ち、連通手段の一部が被挿入手段とされるので、連通手段を、異物を第 1 手段の外部へ排出させるための手段としてだけでなく、位置決めのための手段としても兼用できる。

#### 【 6 3 9 8 】

< 球発射ユニット H 1 1 2 a の凹部 H 8 2 1 a 1 を一例とする発明の概念について >

20

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X E 1。

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

30

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X E 1 によれば、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の内面に当接された遊技球に作用される当接方向の反力を抑制可能に構成される抑制手段を備えるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

40

遊技機 S N X E 1 において、前記抑制手段は、前記流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されることを特徴とする遊技機 S N X E 2。

遊技機 S N X E 2 によれば、遊技機 S N X E 1 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、抑制手段は、流路手段の内面の少なくとも一部に凹設される凹部として構成されるので、凹部に遊技球が衝突（当接）した際に、内面から受ける反力の成分として、遊技球の当接方向の成分と、遊技球の当接方向に直交する方向（遊技球を転動面に押し付ける方向または転動面から持ち上げる方向）の成分とを形成できる。これにより、遊技球の当接方向に直交する方向の成分の分、遊技球の当接方向の成分を小さくできるので、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることがで

50

きる。

また、抑制手段を流路手段の内面の少なくとも一部から突設される突部として構成する場合と比較して、流路手段を備えるユニットの小型化を図ることができる。

遊技機 S N X E 2 において、前記凹部は、前記流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、前記流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されることを特徴とする遊技機 S N X E 3。

遊技機 S N X E 3 によれば、遊技機 S N X E 2 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部は、流路手段の一方側の内面の少なくとも一部と、流路手段の他方側の内面の少なくとも一部とにそれぞれ凹設されるので、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）の内一方側または他方側のどちらに遊技球が衝突（当接）した場合でも、内面から受ける反力により遊技球が暴れることを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機 S N X E 3 において、前記流路手段の一方側の内面における凹部と、前記流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせていることを特徴とする遊技機 S N X E 4。

遊技機 S N X E 4 によれば、遊技機 S N X E 3 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段の一方側の内面における凹部と、流路手段の他方側の内面における凹部とは、遊技球の送球方向に位置を異ならせているので、設計の自由度を高めることができる。例えば、他方側の凹部が位置を異ならせたことで空いたスペースに他の手段（例えば、流入手段）を配設することができる。

遊技機 S N X E 2 から S N X E 4 において、前記流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して前記流路手段に流入された遊技球が前記凹部に当接可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X E 5。

遊技機 S N X E 5 によれば、遊技機 S N X E 2 から S N X E 4 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段へ向かう遊技球が通過可能に構成される通過口手段を備え、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球が凹部に当接可能に構成されるので、凹部を利用して、流路手段上の遊技球の動きを早期に収束させることができる。これにより、遊技球の姿勢のばらつきを抑制して、送球手段により安定して送球できる。その結果、遊技球の暴れを抑制でき、遊技球の軌跡を安定させることができる。

遊技機 S N X E 5 において、少なくとも前記凹部の下方側の縁部は、前記通過口手段よりも下方側に位置することを特徴とする遊技機 S N X E 6。

遊技機 S N X E 6 によれば、遊技機 S N X E 5 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の下方側の縁部は、通過口手段よりも下方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機 S N X E 5 において、少なくとも前記凹部の上方側の縁部は、前記通過口手段よりも上方側に位置することを特徴とする遊技機 S N X E 7。

遊技機 S N X E 7 によれば、遊技機 S N X E 5 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、少なくとも凹部の上方側の縁部は、通過口手段よりも上方側に位置するので、通過口手段を通過して流路手段に流入された遊技球に勢いがあり流路手段で暴れる場合でも、かかる遊技球を凹部に確実に当接させることができる。

遊技機 S N X E 2 から S N X E 7 のいずれかにおいて、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X E 8。

遊技機 S N X E 8 によれば、遊技機 S N X E 2 から S N X E 7 のいずれかの奏する効果

に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内可能に構成される案内手段を備えるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様を形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる態様で遊技球を送球できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

遊技機 S N X E 8 において、前記案内手段は、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、前記送球手段により送球される遊技球を前記凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N X E 9。

遊技機 S N X E 9 によれば、遊技機 S N X E 8 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、案内手段は、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接不能となる方向へ案内する態様と、送球手段により送球される遊技球を凹部と当接可能となる方向へ案内する態様とを構成可能とされるので、凹部を利用せずに遊技球を送球手段により送球する態様と、凹部を利用して遊技球を送球手段により送球する態様とを形成できる。即ち、遊技球が暴れて、その軌跡が不安定となる遊技球の送球の態様と、遊技球の暴れを抑制して、その軌跡を安定させた遊技球の送球の態様とを形成できる。これにより、遊技の興趣を向上できる。

#### 【 6 3 9 9 】

< 操作ユニット H 1 8 0 の揺動装置 H 7 3 0 を一例とする発明の概念について >

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機において、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X F 1。

光を発光可能に構成される発光手段と、入射された光を透過可能に構成される透過手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、視認される光の態様に関し、改善の余地があった。

即ち、発光手段の正面に透過手段を配設し、発光手段から発光された光を透過手段に入射させ、透過手段を透過する光を遊技者に視認させることで、演出効果を得るものがある。この場合、発光手段の発光の態様（例えば、発光強度や点滅の間隔など）を変化させ、視認される光の態様を変化させるものもあるが、演出効果が十分ではない。発光手段と透過手段とを一体化（ユニット化）して、それら発光手段および透過手段から構成されるユニットを変位させることで、ユニットの変位に伴う光の移動を視認させるものもあるが、発光手段と透過手段との関係は一定であるため、透過手段を介して視認される光の態様（発光手段から透過手段に入射され、透過手段を透過する光の態様）自体は一様であり、演出効果が十分ではない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、視認される光の態様を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X F 1 によれば、視認される光の態様を改善できる。

即ち、発光手段に対して透過手段が相対変位可能に構成されるので、発光手段と透過手段との関係を変化させることができる。これにより、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）を変化させることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 1 において、ベース手段を備え、前記発光手段は、前記ベース手段に固定され、前記透過手段は、前記ベース手段に変位可能に配設されることを特徴とする遊技機 S N X F 2。

遊技機 S N X F 2 によれば、遊技機 S N X F 1 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

10

20

30

40

50



即ち、ベース手段を備え、発光手段は、ベース手段に固定され、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設されるので、発光手段から透過手段への光の入射の態様、及び、透過手段を透過する光の態様を変化させ、透過手段を介して視認される光の態様を変化させる演出に加え、発光手段の状態（発光状態、非発光状態）に関わらず、透過手段を変位させ、その透過手段の変位を視認させる演出も行うことができる。

また、発光手段がベース手段に固定されるので、変位（振動）に伴う発光手段の破損（例えば、断線）を抑制できる。

遊技機 S N X F 1 又は S N F X 2 において、前記透過手段は、光を拡散可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X F 3。

遊技機 S N X F 3 によれば、遊技機 S N X F 1 又は S N X F 2 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。 10

即ち、透過手段は、光を拡散可能に構成されるので、発光手段に対する透過手段の相対変位を利用して、透過手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、透過手段を介して視認される光の態様を変化させ、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 2 又は S N X F 3 において、前記透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X F 4。

遊技機 S N X F 4 によれば、遊技機 S N X F 2 又は S N X F 3 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段に配設され、駆動力を発生可能に構成される駆動手段を備えるので、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできると共に、駆動手段の駆動状態を切り替えることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで開始または停止させることができる。 20

また、駆動手段が透過手段に配設されることで、駆動手段の駆動力を透過手段に伝えやすくでき、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成しやすくできる。なお、駆動手段を発光手段に配設し、駆動手段の駆動力が間接的に透過手段に伝わるようにしても良い。この場合でも、駆動手段の駆動力を利用して、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を形成できる。

遊技機 S N X F 2 から S N X F 4 のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記透過手段に当接された前記当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされることを特徴とする遊技機 S N X F 5。 30

遊技機 S N X F 5 によれば、遊技機 S N X F 2 から S N X F 4 のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段に当接された当接手段の変位に伴って前記透過手段が変位可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を当接手段の変位に連動させることができ、演出効果を高めることができる。また、駆動手段を備える場合には、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の態様として、駆動手段の駆動力による変位の態様に加え、当接手段との連動による変位の態様を形成することができ、変位の態様のバリエーションを増やすことができる。 40

遊技機 S N X F 2 から S N X F 5 のいずれかにおいて、変位可能かつ前記透過手段に当接可能に構成される当接手段を備え、前記当接手段の前記透過手段との当接により前記透過手段の変位が規制可能とされることを特徴とする遊技機 S N X F 6。

遊技機 S N X F 6 によれば、遊技機 S N X F 2 から S N X F 5 のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、当接手段の透過手段との当接により透過手段の変位が規制可能とされるので、当接手段を透過手段に当接させることで、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を所望のタイミングで停止させることができる。

遊技機 S N X F 5 において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とさ 50

れることを特徴とする遊技機 S N X F 7。

遊技機 S N X F 7 によれば、遊技機 S N X F 5 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の変位に伴う前記透過手段の変位を構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）を遊技者の所望の態様（例えば、変位のタイミングや変位速度など）で形成できる。即ち、視認される光の態様（透過手段の変位）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 5 において、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段の操作によって、前記当接手段の当接による前記透過手段の変位の規制が構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N X F 7。

10

遊技機 S N X F 7 によれば、遊技機 S N X F 5 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、操作手段の操作によって、当接手段の当接による透過手段の変位の規制が構成可能とされるので、透過手段の変位（発光手段に対する透過手段の相対変位）の規制（停止）を遊技者の所望のタイミングで形成できる。即ち、透過手段の変位の規制（停止）と遊技者の操作とを関連付けて、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 2 から S N X F 8 のいずれかにおいて、前記透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第 1 手段と、前記第 1 手段に変位可能に配設される第 2 手段とを備え、少なくとも前記第 2 手段は、入射された光を透過可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X F 9。

20

遊技機 S N X F 9 によれば、遊技機 S N X F 2 から S N X F 8 のいずれかの奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段は、ベース手段に変位可能に配設される第 1 手段と、第 2 手段に変位可能に配設される第 2 手段とを備え、少なくとも第 2 手段は、入射された光を透過可能に構成されるので、第 2 手段の変位（発光手段に対する第 2 手段の相対変位）の態様が一様となることを抑制でき、第 2 手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化をより大きくすることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 9 において、前記透過手段は、前記ベース手段に対する前記第 1 手段の変位と、前記第 1 手段に対する前記第 2 手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されることを特徴とする遊技機 S N X F 10。

30

遊技機 S N X F 10 によれば、遊技機 S N X F 9 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、透過手段は、ベース手段に対する第 1 手段の変位と、第 1 手段に対する第 2 手段の変位とが異なる態様で変位可能となるように構成されるので、それら第 1 手段および第 2 手段の異なる変位態様を組み合わせ、第 2 手段を多様な態様で変位させることができる。その結果、第 2 手段を透過する光の態様（遊技者が視認する光の態様）の変化を多様として、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X F 10 において、所定以上の外力が作用された状態では前記第 1 手段に対する前記第 2 手段の相対変位を許容可能に構成され、少なくともとも外力が作用されていない状態では前記第 1 手段に対する前記第 2 手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成される規定手段を備えることを特徴とする遊技機 S N X F 11。

40

遊技機 S N X F 11 によれば、遊技機 S N X F 10 の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、所定以上の外力が作用された状態では第 1 手段に対する第 2 手段の相対変位を許容可能に構成される規定手段を備えるので、所定以下の外力では第 1 手段および第 2 手段を一体に変位させる一方、所定以上の外力では第 1 手段に対して第 2 手段を相対変位させることができ、第 2 手段を多様な態様で変位させることができる。

この場合、規定手段は、少なくともとも外力が作用されていない状態では第 1 手段に対する第 2 手段の相対位置を所定位置に規定可能に構成されるので、外力の作用が終了した

50

際に、第1手段に対する第2手段の相対位置が所定位置と異なる位置である場合には、第2手段の相対位置を規定手段により所定位置に規定する(第2手段を所定位置に変位させる)ことができる。即ち、外力の作用が終了した後であっても、少なくとも第2手段を変位させることができる。これにより、第2手段を多様な態様で変位させることができ、第2手段を透過する光の態様(遊技者が視認する光の態様)の変化を多様とできる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機SNXF11において、前記規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されることを特徴とする遊技機SNXF12。

遊技機SNXF12によれば、遊技機SNXF11の奏する効果に加え、視認される光の態様を改善できる。

即ち、規定手段は、弾性材料から弾性変形可能に構成されるので、外力の大きさに応じた(比例した)大きさの弾性変形を規定手段に生じさせ、この弾性変形を利用して、第1手段に対する第2手段の相対変位を外力の大きさに応じた(比例した)大きさに形成できる。例えば、重力や磁力を利用する場合と比較して、第1手段に対して第2手段が急激に相対変位することを抑制できる。

#### 【6400】

<第1装飾ユニットG420及び第2装飾ユニットG480を一例とする発明の概念について>

第1手段および第2手段を備え、少なくとも前記第2手段が変位可能に構成された遊技機において、前記第2手段が変位されることで、前記第2手段の所定領域が前記第1手段の正面視外方側を向く状態と、前記第2手段の前記所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されることを特徴とする遊技機SNXG1。

第1手段および第2手段を備え、少なくとも第2手段が変位可能に構成された遊技機が知られている(例えば、特許文献1:特開2017-221847号公報)。

しかしながら、上述した遊技機では、第1手段および第2手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第2手段が変位されることで、正面視において、第2手段の所定領域が第1手段と共に視認可能とされる状態(以下「拡大状態」と称す)と、第2手段の所定領域が視認不能とされる状態(以下「縮小状態」と称す)とを形成して、第1手段および第2手段の全体としての視覚上の大きさを変化させる演出が行われる。

具体的には、第2手段を第1手段の背面側(正面視において重なる位置)にスライド変位させることで、正面視において、第2手段の所定領域を第1手段により遮蔽して、第2手段の所定領域を視認不能とする(縮小状態を形成する)。また、第2手段を第1手段の背面側から外方(正面視において重ならない位置)にスライド変位させることで、第2手段の所定領域を第1手段と共に視認可能とする(拡大状態を形成する)。

しかしながら、このような従来構成では、第2手段の所定領域の大きさが第1手段の正面視における大きさ(外形)に依存するため、第2手段の所定領域の大きさを十分に大きくすることができなかつた。

即ち、第1手段の正面視における大きさ(外形)を大きくすると、その分、他の手段(部材)を配設するスペースが減少される。また、他の手段(部材)を相対的に変位させる際に、第1手段と干渉しやすくなり、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度が阻害される。

一方、第1手段の正面視における大きさを小さくしたのでは、その分、遮蔽できる面積が小さくなるため、第2手段の所定領域が小さくなり、第2手段の所定領域を第1手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができない。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第1手段および第2手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機SNXG1によれば、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第2手段が変位されることで、第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態と、第2手段の所定領域が正面側を向く状態とを形成可能に構成されるので、他

10

20

30

40

50

の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。

具体的には、第１手段の正面視における大きさ（外形）を小さくできるので、その分、他の手段（部材）を配設するスペースを確保できる。また、他の手段（部材）を相対的に変位させる際に、第１手段（第２手段）と干渉し難くでき、他の部材を相対的に変位させる演出の自由度を向上できる。一方、第１手段の正面視における大きさを小さくしても、第１手段の正面視における大きさが第２手段の所定領域の大きさに依存しないので、第２手段の所定領域を大きくできる。よって、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくすることができる。

言い換えると、遊技機の役物が配設される空間は、前後方向（正面と背面とを結ぶ方向）のスペースに比較的余裕があるところ、遊技機 X G 1 によれば、上述した前後方向のスペースに着目し、第１手段を前後方向に長くすることで、第１手段の正面視の大きさを小さくできると共に、第２手段の所定領域の大きさを大きくできる。これにより、他の手段（部材）を配設するスペースを確保しつつ、第２手段の所定領域を第１手段と共に視認させる際の大きさを大きくできる。また、縮小状態は小さく、拡大状態は大きくでき、縮小状態と拡大状態との間の正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

遊技機 S N X G 1 において、前記第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、前記第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、前記所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X G 2。

遊技機 S N X G 2 によれば、遊技機 X G 1 の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第１手段の背面側に配設され、光を発光可能に構成される発光手段を備え、第１手段は、少なくとも一部が光透過性材料から構成され、所定領域は、少なくとも一部が光を反射可能に構成されるので、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた場合に、発光手段から発光され所定領域で反射した光を遊技者に視認させることができるだけでなく、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）とされた場合には、発光手段から発光され所定領域で反射した光を、第１手段にその背面側から入射させ、第１手段を透過した光（第１手段の正面側から出射される光）を遊技者に視認させることができる。これにより、光の視認態様を変化させ、演出効果を向上できる。

なお、第２手段を第１手段の背面側（正面視において重なる位置）にスライド変位させる上述した従来の構成では、縮小状態においては、発光手段から発光され所定領域で光を反射させても、その反射させた光が発光手段（発光手段の基板）に遮られてしまい、第１手段へ入射させることができない。これに対し、遊技機 X G 2 によれば、所定領域で反射された光を、第１手段および発光手段の正面視外方側から回り込ませることができ、発光手段（発光手段の基板）に遮られることなく、第１手段の背面側へ入射させることができる。

遊技機 S N X G 1 又は S N X G 2 において、前記第２手段は、前記第１手段の正面視外方側に複数配設され、前記第２手段の前記所定領域が前記第１手段の正面視外方側を向く状態では、隣り合う前記第２手段の一方の側に他方の他側が重なることを特徴とする遊技機 S N X G 3。

遊技機 S N X G 3 によれば、遊技機 S N X G 1 又は S N X G 2 の奏する効果に加え、第１手段および第２手段を改善できる。

即ち、第２手段の所定領域が第１手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）では、隣り合う第２手段の一方の側に他方の他側が重なるので、縮小状態において第２手段の配設に要するスペースを抑制できる。言い換えると、第２手段の大きさを大きくできる。一方、第２手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）では、隣り合う第２手段の間の隙間を小さくできる。

遊技機 S N X G 3 において、前記第１手段は、前記第２手段の前記所定領域が前記第 1

10

20

30

40

50

手段の正面視外方側を向く状態において隣り合う前記第2手段の一方の側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されることを特徴とする遊技機S N X G 4。

遊技機S N X G 4によれば、遊技機S N X G 3の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第1手段は、第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）において隣り合う第2手段の一方の側と他方の他側とが重なる部分の少なくとも一部と正面視において重なるように構成されるので、縮小状態において第2手段どうしが重なる部分を遊技者から見えにくくできる。よって、第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第2手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）に遷移した際の意外性を向上できる。

10

遊技機S N X G 4において、前記第2手段は、前記第2手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第2手段の前記所定領域が前記第1手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記第2手段の側が他側よりも先に前記第1手段の正面視外方側に到着するように構成されることを特徴とする遊技機S N X G 5。

遊技機S N X G 5によれば、遊技機S N X G 4の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第2手段は、第2手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、第2手段の側が他側よりも先に第1手段の正面視外方側に到着するように構成されるので、隣り合う第2手段の一方および他方の変位を同じ態様としつつ、これら隣り合う第2手段同士が干渉することを抑制できる。

20

遊技機S N X G 4において、前記第2手段は、前記第2手段の前記所定領域が正面側を向く状態から前記第2手段の前記所定領域が前記第1手段の正面視外方側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第2手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されることを特徴とする遊技機S N X G 6。

遊技機S N X G 6によれば、遊技機S N X G 4の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第2手段は、第2手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）から第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）となる際に、隣り合う前記第2手段の一方の変位が開始された後に他方の変位が開始されるように構成されるので、第2手段を複雑な軌跡で変位させることを回避しつつ、隣り合う第2手段同士が干渉することを抑制できる。例えば、第2手段の側が他側よりも先に第1手段の正面視外方側に到着するようにする必要がなく、第2手段の側および他側が同時に第1手段の正面視外方側に到着するようにできる。

30

遊技機S N X G 6において、前記第2手段は、前記第2手段の前記所定領域が前記第1手段の正面視外方側を向く状態から前記第2手段の前記所定領域が正面側を向く状態となる際に、前記隣り合う前記第2手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されることを特徴とする遊技機S N X G 7。

遊技機S N X G 7によれば、遊技機S N X G 6の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

40

即ち、第2手段は、第2手段の所定領域が第1手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第2手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）となる際に、隣り合う第2手段の一方の変位と他方の変位とが同時に開始されるように構成されるので、拡大状態から縮小状態となる際と、縮小状態から拡大状態となる際の第2手段の変位の態様を異ならせることができる。これにより、第2手段を変位させることによる演出効果を向上できる。

遊技機S N X G 1からS N X G 7において、前記第2手段は、前記第2手段の前記所定領域が前記第1手段の正面視外方側を向く状態から前記第2手段の前記所定領域が正面側を向く状態とされた後、前記第1手段の正面視外方へ変位可能に構成されることを特徴と

50

する遊技機 S N X G 8。

遊技機 S N X G 8 によれば、遊技機 S N X G 1 から S N X G 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を改善できる。

即ち、第 2 手段は、第 2 手段の所定領域が第 1 手段の正面視外方側を向く状態（縮小状態）から第 2 手段の所定領域が正面側を向く状態（拡大状態）とされた後、第 1 手段の正面視外方へ変位可能に構成されるので、第 2 手段の正面視における大きさを拡大状態よりも更に大きく見せることができる。よって、正面視における視覚上の大きさの変化をより大きくできる。

【 6 4 0 1 】

< 花回転ユニット G 4 0 0 の第 1 装飾ユニット G 4 2 0 を一例とする発明の概念について > 10

第 1 手段と、前記第 1 手段の周りを周回可能に構成された第 2 手段とを備えた遊技機において、前記第 2 手段は、前記第 1 手段の周りを周回する際に、回転可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X H 1。

第 1 手段と、第 1 手段の周りを周回可能に構成された第 2 手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

しかしながら、上述した遊技機では、第 1 手段および第 2 手段に関し、改善の余地があった。

即ち、第 1 手段の周りを第 2 手段が周回（公転）する演出では、両者の相対変位が単調であり、十分な演出効果を得ることができない。 20

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、第 1 手段および第 2 手段を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X H 1 によれば、第 1 手段および第 2 手段を改善できる。

即ち、第 2 手段は、第 1 手段の周りを周回（公転）する際に、回転（自転）可能に構成されるので、両者の相対変位が単調となることを抑制でき、演出効果を高めることができる。

遊技機 S N X H 1 において、前記第 2 手段は、前記回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、前記一側領域と前記他側領域とが異なる態様に構成されることを特徴とする遊技機 S N X H 2。

遊技機 S N X H 2 によれば、遊技機 S N X H 1 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を改善できる。 30

即ち、第 2 手段は、回転の際の回転中心を挟んで位置する一側領域および他側領域を備え、一側領域と他側領域とが異なる態様に構成されるので、第 1 手段の周りを第 2 手段が周回する際に、第 2 手段の異なる態様（一側領域、他側領域）を交互に現出させることができる。これにより、例えば、視認される外形や反射される光の態様の変化を大きくして、演出効果を高めることができる。

なお、異なる態様とは、例えば、視認される形状（外形）が異なるもの、外面の粗さや色が異なるもの（即ち、光の反射態様が異なるもの）、材質が異なるもの、これらを組み合わせたもの等が例示される。

遊技機 S N X H 1 又は S N X H 2 において、前記第 2 手段は、前記第 1 手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第 1 手段の外方側へ近接する方向への前記第 2 手段の変位は、前記第 2 手段の前記回転における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるように構成されることを特徴とする遊技機 S N X H 3。 40

遊技機 S N X H 3 によれば、遊技機 S N X H 1 又は S N X H 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を改善できる。

即ち、第 1 手段の外方側へ近接する方向への第 2 手段の変位は、第 2 手段の回転（自転）における回転位置が所定の回転位置にある場合に行われるので、常に同じ姿勢で第 2 手段を第 1 手段の外方側へ近接させることができ、第 2 手段が第 1 手段の外方側に干渉する（当接する）ことを抑制できる。これにより、第 2 手段の外形形状の設計の自由度を高め 50

られると共に、1手段の外方側へ第2手段をより近接させることができる。

遊技機SNXH1からSNXH3のいずれかにおいて、前記第2手段は、前記第1手段の外方側に近接する方向および離間する方向へそれぞれ変位可能に構成され、前記第2手段が前記第1手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、前記第2手段の前記周回における周回位置が所定の周回位置となるように構成されることを特徴とする遊技機SNXH4。

遊技機SNXH4によれば、遊技機SNXH1からSNXH3のいずれかの奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第2手段が第1手段の外方側に近接する方向に最も変位した際に、第2手段の周回（公転）における周回位置が所定の周回位置となるように構成されるので、第2手段が第1手段の外方側に最も近づいた状態において、第2手段の周回位置を常に同じ周回位置とすることができる。これにより、第1手段の周りを第2手段が周回（公転）する構成において、常に同じ周回位置において第2手段を第1手段の外方側に最も近づいた状態とすることができると共に、常に同じ周回位置を起点（始点）として第2手段を第1手段の外方側から離間する方向へ変位させることができる。その結果、演出効果を高めることができる。

遊技機SNXH1からSNXH4のいずれかにおいて、前記第1手段は、前記第2手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えることを特徴とする遊技機SNXH5。

遊技機SNXH5によれば、遊技機SNXH1からSNXH4のいずれかの奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第1手段は、第2手段の周回と同じ方向または反対方向へ回転可能に構成される回転手段を備えるので、第2手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第2手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合には、第2手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを一体的に視認させ、遊技者に第2手段の回転（自転）を着目させやすくできる一方、第2手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合には、回転手段の回転（自転）の分、第2手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させ（見かけの速度を速くして）、遊技者に第2手段の周回（公転）を着目させやすくできる。

遊技機SNXH5において、前記第2手段の周回（公転）の速度と、前記回転手段の回転（自転）の速度とが異なることを特徴とする遊技機SNXH6。

遊技機SNXH6によれば、遊技機SNXH5の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を改善できる。

即ち、第2手段の周回（公転）の速度と、前記回転手段の回転（自転）の速度とが異なるので、第2手段の周回（公転）と回転手段の回転（自転）とを関連付けることができ、演出効果を高めることができる。例えば、第2手段の周回（公転）と同じ方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第2手段の周回（公転）の速度が回転手段の回転（自転）の速度よりも遅くすることで、第2手段が第2手段と逆方向に周回していると遊技者に錯覚させることができる。また、例えば、第2手段の周回（公転）と反対方向に回転手段が回転（自転）される場合に、第2手段の周回（公転）の速度が回転手段の回転（自転）の速度よりも速くすることで、第2手段の周回（公転）の速度を遊技者に錯覚させやすくし（見かけの速度をより速くして）、遊技者に第2手段の周回（公転）を着目させやすくできる。

#### 【6402】

<上側装飾ユニットH14aの第1連通路H300Cを一例とする発明の概念について>

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機において、変位可能に構成され前記配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機SNXI1。

動作可能に構成される動作手段と、その動作手段が配設される配設手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献1：特開2017-221847号公報）。

10

20

30

40

50

しかしながら、上述した遊技機では、動作に伴う出力に改善の余地があった。

即ち、動作手段の動作に伴い音を出力する場合、動作手段の動作態様（例えば、動作（振動）の振動数や波形）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることができる。しかしながら、動作手段の動作態様を変化させるのみでは、出力される音の態様の変化が不十分であるという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、動作に伴う出力を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X I 1 によれば、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位可能に構成され配設手段との当接状態を変化可能に構成される変位手段を備えるので、変位手段の配設手段との当接状態を変化させることで、配設手段の剛性を変化させることができる。これにより、動作手段の動作態様を一定とした場合でも、配設手段の剛性の変化に伴い、出力させる音の態様を変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

10

遊技機 S N X I 1 において、前記動作手段は、所定間隔を隔てて前記配設手段に配設される第 1 動作手段および第 2 動作手段を備え、所定方向視において前記変位部材の一側に前記第 1 動作手段が位置されると共に前記変位部材の他側に前記第 2 動作手段が位置されることを特徴とする遊技機 S N X I 2。

遊技機 S N X I 2 によれば、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、動作手段は、所定間隔を隔てて配設手段に配設される第 1 動作手段および第 2 動作手段を備え、所定方向視において変位部材の一側に第 1 動作手段が位置されると共に変位部材の他側に第 2 動作手段が位置されるので、所定方向視において第 1 動作手段と第 2 動作手段との間となる領域を含む領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態を変化させることができる。即ち、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

20

遊技機 S N X I 1 又は S N X I 2 において、前記変位手段は、前記配設手段の外側の壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機 S N X I 3。

遊技機 S N X I 3 によれば、遊技機 S N X I 1 又は S N X I 2 の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

30

即ち、変位手段は、配設手段の外側の壁部の一部を構成するので、出力される音の態様に変化を与えやすい領域において、変位手段の配設手段に対する当接状態（配設手段の剛性）を変化させることができる。これにより、配設手段の剛性を変化させた際に、出力させる音の態様を効率的に変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

なお、変位手段が構成する壁部（配設手段の外側の壁部の一部）は、遊技者から視認可能に構成されることが好ましい。変位手段の変位を遊技者に視認させることで、配設手段の剛性が変化されること（即ち、出力される音の態様が変化されること）を聴覚だけでなく視覚によっても認識させることができる。

遊技機 S N X I 2 において、前記配設手段は、前記第 1 動作手段が配設される第 1 配設空間および前記第 2 動作手段が配設される第 2 配設空間と、前記第 1 配設空間および前記第 2 配設空間を連通可能に形成される連通空間とを備え、前記変位手段は、前記連通空間を区画する壁部の一部を構成することを特徴とする遊技機 S N X I 4。

40

遊技機 S N X I 4 によれば、遊技機 S N X I 2 の奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、第 1 配設空間と第 2 配設空間とを連通可能に形成される連通空間を備え、変位手段は、連通空間を区画する壁部の一部を構成するので、変位手段の配設手段との当接状態の変化により配設手段の剛性を変化させることで、出力させる音の態様を変化させることができるだけでなく、変位手段の変位に伴い連通空間の外部への開放量（閉塞も含む）を変化させることで、出力される音の態様を変化させることもできる。特にこれら剛性の変

50



化と開放量の変化とを同時に行わせることができるので、出力される音の態様の変化をより大きくすることができる。

遊技機 S N X I 1 から S N X I 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されることを特徴とする遊技機 S N X I 5。

遊技機 S N X I 5 によれば、遊技機 S N X I 1 から S N X I 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段は、配設手段に一辺側が回転可能に軸支された板状体として構成されるので、変位手段を配設手段から離間する方向に変位（回転）させることで、変位手段が配設手段に対して当接されている領域を最小限とすることができる。即ち、軸支された部分以外を非当接とすることができる。これにより、配設手段の剛性の変化を大きくでき、出力させる音の態様をより変化させやすくできる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

10

遊技機 S N X I 1 から S N X I 5 のいずれかにおいて、前記変位手段と前記配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されることを特徴とする遊技機 S N X I 6。

遊技機 S N X I 6 によれば、遊技機 S N X I 1 から S N X I 5 のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、変位手段と配設手段との当接部分には、弾性材料から構成される弾性体が介設されるので、変位手段を配設手段に密着させ、両者の間の滑りを抑制できる。これにより、配設手段の剛性を変化させやすくでき、出力させる音の態様をより大きく変化させることができる。その結果、動作に伴う出力を改善できる。

20

遊技機 S N X I 1 から S N X I 6 のいずれかにおいて、遊技者により操作可能に構成される操作手段を備え、前記操作手段が操作された場合に前記変位手段が変位可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X I 7。

遊技機 S N X I 7 によれば、遊技機 S N X I 1 から S N X I 6 のいずれかの奏する効果に加え、動作に伴う出力を改善できる。

即ち、操作手段が操作された場合に変位手段が変位可能に構成されるので、配設手段の剛性が変化されるタイミング（即ち、出力される音の態様が変化されるタイミング）を操作手段の操作と関係付けることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

30

#### 【 6 4 0 3 】

< 球発射ユニット H 2 9 1 1 2 a の凹部 H 2 9 8 2 1 a 1 を一例とする発明の概念について >

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機において、前記流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えることを特徴とする遊技機 S N X J 1。

遊技球を送球可能に構成される送球手段と、その送球手段により送球された遊技球の流路となる流路手段とを備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 7 - 2 2 1 8 4 7 号公報）。

40

しかしながら、上述した遊技機では、遊技球の送球に関し、改善の余地があった。

即ち、送球手段により遊技球が送球される際、遊技球の初期位置（送球手段に対する相対位置）にはばらつきが生じるため、遊技球は、流路手段に沿って真っ直ぐに送球されず、流路手段の内面（遊技球が転動する転動面の側方の内面）に衝突（当接）することがある。このように、流路手段の内面に遊技球が衝突（当接）すると、内面から受ける反力により遊技球が暴れ、その軌跡が安定しないという問題点があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技球の送球を改善できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 S N X J 1 によれば、遊技球の送球を改善できる。

即ち、流路手段を通過する遊技球に作用可能に構成される凹部または凸部を備え、凹部

50

または凸部は、送球手段による送球方向に対して非平行に構成される非平行部を備えるので、非平行部に遊技球を衝突（当接）させて、遊技球が暴れることを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機 S N X J 1 において、前記凹部または凸部は、前記送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えることを特徴とする遊技機 S N X J 2。

遊技機 S N X J 2 によれば、遊技機 S N X J 1 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段による送球方向に対して略平行に構成される平行部を備えるので、比較的暴れが小さい遊技球を送球方向に沿って案内することができる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

10

遊技機 S N X J 1 又は S N X J 2 において、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機 S N X J 3。

遊技機 S N X J 3 によれば、遊技機 S N X J 1 又は S N X J 2 の奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が大きくなるように構成されるので、比較的暴れが大きな遊技球に対して凹部または凸部を徐々に作用させることができる。即ち、凹部または凸部への遊技球の衝突（当接）により遊技球の暴れが増幅することを抑制できる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

20

遊技機 S N X J 1 から S N X J 3 のいずれかにおいて、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機 S N X J 4。

遊技機 S N X J 4 によれば、遊技機 S N X J 1 から S N X J 3 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、前記凹部または凸部の少なくとも一部は、前記送球手段による送球方向へ向かうに従って幅が小さくなるように構成されるので、遊技球が通過している間、かかる遊技球に対して凹部または凸部の作用を継続させ、遊技球の暴れを収束させやすくできる。これにより、遊技球の軌跡を安定させることができ、遊技球の送球を改善できる。

遊技機 S N X J 1 から S N X J 4 のいずれかにおいて、前記凹部または凸部は、前記送球手段の送球方向に通過する遊技球と、前記送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N X J 5

30

。遊技機 S N X J 5 によれば、遊技機 S N X J 1 から S N X J 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の送球を改善できる。

即ち、凹部または凸部は、送球手段の送球方向に通過する遊技球と、送球手段の送球方向と反対方向に通過する遊技球とに対して、異なる作用を付与可能に構成されるので、送球手段の送球方向に通過する遊技球に対しては、その軌跡を安定化させる一方、送球手段の送球方向とは反対方向に通過する遊技球（例えば、発射強度が弱く、発射手段へ戻ってくる遊技球）に対しては、遊技球の通過方向を変更させる（例えば、遊技球を回収口へ案内し、発射装置まで戻らないようにする）ことができる。その結果、遊技球の送球を改善できる。

40

遊技機 S N A 1 から S N A 1 0、S N B 1 から S N B 1 0、S N C 1 から S N C 1 1、S N D 1 から S N D 1 2、S N E 1 から S N E 1 1、S N W A 1 - 0 から S N W A 1 - 5、S N W A 2 - 1 から S N W A 2 - 5、S N W B 1 - 1 から S N W B 1 - 6、S N W B 2 - 1 から S N W B 2 - 8、S N W B 3 - 1 から S N W B 3 - 3、S N W C 1 - 1 から S N W C 1 - 4、S N W C 2 - 1 から S N W C 2 - 5 及び S N W D 1 - 1 から S N W D 1 - 5、遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 1 1、S N Y B 1 から S N Y B 1 0、S N Y C 1 から S N Y C 1 1、S N Y D 1 から S N Y D 5、S N Y E 1 から S N Y E 3、S N Y F 1 から S N Y F 3 及び S N Y G 1 から S N Y G 3、遊技機 S N B A 1 から S N B A 1 3、S N B B

50

1 から S N B B 3、S N B B Z 1 から S N B B Z 1 1、S N B C 1 から S N B C 1 1、S N B D 1 から S N B D 1 3、S N B E 1 から S N B E 3、S N B E Z 1 から S N B E Z 1 0、S N B G 1 から S N B G 1 6、S N B H 1 から S N B H 1 1、S N B I 1 から S N B I 3 及び S N B I Z 1 から S N B I Z 1 1、遊技機 S N C A 1 から S N C A 2 6、S N C B 1 から S N C B 4、S N C C 1 から S N C C 4、S N D A 1 から S N D A 1 9、S N D B 1 から S N D B 4、S N D C 1 から S N D C 4、S N D D 1 から S N D D 4、S N E A 1 から S N E A 4、S N E B 1 から S N E B 4 及び S N E C 1 から S N E C 5、遊技機 S N F A 1 から S N F A 1 3、S N F B 1 から S N F B 1 2、S N F C 1 から S N F C 8 又は S N F D 1 から S N F D 5、遊技機 S N K A 1 から S N K A 1 0、S N K B 1 から S N K B 8、S N K C 1 から S N K C 1 0、S N K D 1 から S N K D 1 0、S N K E 1 から S N K E 1 0、S N K F 1 から S N K F 1 6、S N K G 1 から S N K G 1 0、S N K K H 1 から S N K K H 5、S N K H 1 から S N K H 1 3、S N K I 1 から S N K I 1 1 及び S N K J 1 から S N K J 1 1、S N X A 1 から S N X A 9、S N X B から S N X B 1 1、S N X C 1 から S N X C 9、S N X D 1 から S N X D 9、S N X E 1 から S N X E 9、S N X F 1 から S N X F 1 2、S N X G 1 から S N X G 8、S N X H 1 から S N X H 6、S N X I 1 から S N X I 7、S N X J 1 から S N X J 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 S N Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機 S N A 1 から S N A 1 0、S N B 1 から S N B 1 0、S N C 1 から S N C 1 1、S N D 1 から S N D 1 2、S N E 1 から S N E 1 1、S N W A 1 - 0 から S N W A 1 - 5、S N W A 2 - 1 から S N W A 2 - 5、S N W B 1 - 1 から S N W B 1 - 6、S N W B 2 - 1 から S N W B 2 - 8、S N W B 3 - 1 から S N W B 3 - 3、S N W C 1 - 1 から S N W C 1 - 4、S N W C 2 - 1 から S N W C 2 - 5 及び S N W D 1 - 1 から S N W D 1 - 5、遊技機 S N Y A 1 から S N Y A 1 1、S N Y B 1 から S N Y B 1 0、S N Y C 1 から S N Y C 1 1、S N Y D 1 から S N Y D 5、S N Y E 1 から S N Y E 3、S N Y F 1 から S N Y F 3 及び S N Y G 1 から S N Y G 3、遊技機 S N B A 1 から S N B A 1 3、S N B B 1 から S N B B 3、S N B B Z 1 から S N B B Z 1 1、S N B C 1 から S N B C 1 1、S N B D 1 から S N B D 1 3、S N B E 1 から S N B E 3、S N B E Z 1 から S N B E Z 1 0、S N B G 1 から S N B G 1 6、S N B H 1 から S N B H 1 1、S N B I 1 から S N B I 3 及び S N B I Z 1 から S N B I Z 1 1、遊技機 S N C A 1 から S N C A 2 6、S N C B 1 から S N C B 4、S N C C 1 から S N C C 4、S N D A 1 から S N D A 1 9、S N D B 1 から S N D B 4、S N D C 1 から S N D C 4、S N D D 1 から S N D D 4、S N E A 1 から S N E A 4、S N E B 1 から S N E B 4 及び S N E C 1 から S N E C 5、遊技機 S N F A 1 から S N F A 1 3、S N F B 1 から S N F B 1 2、S N F C 1 から S N F C 8 又は S N F D 1 から S N F D 5、遊技機 S N K A 1 から S N K A 1 0、S N K B 1 から S N K B 8、S N K C 1 から S N K C 1 0、S N K D 1 から S N K D 1 0、S N K E 1 から S N K E 1 0、S N K F 1 から S N K F 1 6、S N K G 1 から S N K G 1 0、S N K K H 1 から S N K K H 5、S N K H 1 から S N K H 1 3、S N K I 1 から S N K I 1 1 及び S N K J 1 から S N K J 1 1、S N X A 1 から S N X A 9、S N X B から S N X B 1 1、S N X C 1 から S N X C 9、S N X D 1 から S N X D 9、S N X E 1 から S N X E 9、S N X F 1 から S N X F 1 2、S N X G 1 から S N X G 8、S N X H 1 から S N X H 6、S N X I 1 から S N X I 7、S N X J 1 から S N X J 5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し

、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機 SNA1 から SNA10、SNB1 から SNB10、SNC1 から SNC11、SND1 から SND12、SNE1 から SNE11、SNWA1-0 から SNWA1-5、SNWA2-1 から SNWA2-5、SNWB1-1 から SNWB1-6、SNWB2-1 から SNWB2-8、SNWB3-1 から SNWB3-3、SNWC1-1 から SNWC1-4、SNWC2-1 から SNWC2-5 及び SNWD1-1 から SNWD1-5、遊技機 SNYA1 から SNYA11、SNYB1 から SNYB10、SNYC1 から SNYC11、SNYD1 から SNYD5、SNYE1 から SNYE3、SNYF1 から SNYF3 及び SNYG1 から SNYG3、遊技機 SNBA1 から SNBA13、SNBB1 から SNBB3、SNBBZ1 から SNBBZ11、SNBC1 から SNBC11、SNBD1 から SNBD13、SNBE1 から SNBE3、SNBEZ1 から SNBEZ10、SNBG1 から SNBG16、SNBH1 から SNBH11、SNBI1 から SNBI3 及び SNBIZ1 から SNBIZ11、遊技機 SNCA1 から SNCA26、SNCB1 から SNCB4、SNCC1 から SNCC4、SNDA1 から SNDA19、SNDB1 から SNDB4、SNDC1 から SNDC4、SNDD1 から SNDD4、SNEA1 から SNEA4、SNEB1 から SNEB4 及び SNEC1 から SNEC5、遊技機 SNFA1 から SNFA13、SNFB1 から SNFB12、SNFC1 から SNFC8 又は SNFD1 から SNFD5、遊技機 SNKA1 から SNKA10、SNKB1 から SNKB8、SNKC1 から SNKC10、SNKD1 から SNKD10、SNKE1 から SNKE10、SNKF1 から SNKF16、SNKG1 から SNKG10、SNKKH1 から SNKKH5、SNKH1 から SNKH13、SNKI1 から SNKI11 及び SNKJ1 から SNKJ11、SNXA1 から SNXA9、SNXB から SNXB11、SNXC1 から SNXC9、SNXD1 から SNXD9、SNXE1 から SNXE9、SNXF1 から SNXF12、SNXG1 から SNXG8、SNXH1 から SNXH6、SNXI1 から SNXI7、SNXJ1 から SNXJ5 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 Z3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

#### 【6404】

以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図1760から図1817を参照し、第157実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）H10に適用した場合の一実施形態について説明する。図1760は、第157実施形態におけるパチンコ機H10の正面図であり、図1761は、パチンコ機H10の背面図であり、図1762は、外枠H11に対して内枠H12を開放（展開）した状態を示すパチンコ機H10の正面斜視図であり、図1763は、外枠H11に対して内枠H12を開放した状態で裏パックユニットH94を内枠H12に対して開放した状態（展開）を示すパチンコ機H10の正面斜視図であり、図1764は、外枠H11に対して内枠H12を閉鎖すると共に正面枠H14を開放（展開）した状態を示すパチン

コ機 H 1 0 の正面斜視図であり、図 1 7 6 5 は、正面枠 H 1 4 を取り外した状態におけるパチンコ機 H 1 0 の正面図であり、図 1 7 6 6 は、遊技盤 H 1 3 及び内枠 H 1 2 の分解正面斜視図であり、図 1 7 6 7 は、正面枠 H 1 4 の分解正面斜視図であり、図 1 7 6 8 は、正面枠 H 1 4 の分解背面斜視図である。なお、図 1 7 6 5 では、発射位置送球ユニット H 1 7 0 から球発射ユニット H 1 1 2 a に球を送球するための背面側開口 H 1 7 2 が 2 点鎖線で図示される。また、以下の説明では、図 1 7 6 0 に示す状態のパチンコ機 H 1 0 に対して、紙面手前側を前方（正面）側として、紙面奥側を後方（背面）側として説明する。また、図 1 7 6 0 に示す状態のパチンコ機 H 1 0 に対して、上側を上方（上）側として、下側を下方（下）側として、右側を右方（右）側として、左側を左方（左）側としてそれぞれ説明する。さらに、図中（例えば、図 1 7 6 0 参照）の矢印 U - D, L - R, F - B は、パチンコ機 H 1 0 の上下方向, 左右方向, 前後方向をそれぞれ示している。また、特段の説明がない限り、パチンコ機 H 1 0 を遊技する遊技者は、パチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に位置し、パチンコ機 H 1 0 の背面側（矢印 B 方向側）に視線を向けた状態（パチンコ機 H 1 0 の正面側と対面した状態）で遊技するものとして説明する。

10

#### 【 6 4 0 5 】

図 1 7 6 0 ~ 図 1 7 6 8 に示すように、パチンコ機 H 1 0 は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 H 1 1 と、その外枠 H 1 1 と略同一の外形形状に形成される外枠 H 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 H 1 2 と、その内枠 H 1 2 と略同一の外形形状に形成される内枠 H 1 2 に対して開閉可能に支持された正面枠 H 1 4 とを主に備えている。外枠 H 1 1 には、内枠 H 1 2 を支持するために正面視（図 1 7 6 0 参照）左側（矢印 L 方向側）の上下（矢印 U - D 方向）2 カ所に金属製のヒンジ H 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ H 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 H 1 2 が正面枠 H 1 4 と共に正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能に支持されている。パチンコ機 H 1 0 は、外枠 H 1 1 を島設備に取り付け固定することにより遊技場に設置される。なお、パチンコ機 H 1 0 において外枠 H 1 1 は必須の構成ではなく、外枠 H 1 1 又は外枠 H 1 1 と同一の内形を有し、外枠 H 1 1 の内枠 H 1 2 支持構造（ヒンジ H 1 8 等）及び施錠構造を有する部材が遊技場に備え付けられた構成としても良い。外枠 H 1 1 は、上方側（矢印 U 方向側）に配設される上方板 H 1 1 a と、下方側（矢印 D 方向側）に配設される下方板 H 1 1 b と、それら上方板 H 1 1 a 及び下方板 H 1 1 b の左右（矢印 L - R 方向）の両端同士を上下方向に連結する左方板 H 1 1 c 及び右方板 H 1 1 d とを組み合わせて枠状に形成される。なお、外枠 H 1 1 は、木材で形成されるものに限られるものではなく、アルミ等の金属材料やプラスチック等の樹脂材料で形成されていても良く、それら木材、金属材料、又は、樹脂材料から形成される部材（上方板 H 1 1 a, 下方板 H 1 1 b, 左方板 H 1 1 c, 右方板 H 1 1 d）を組み合わせて形成されるものであっても良い。また、本実施形態では、外枠 H 1 1 の正面視左側（矢印 L 方向側）にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視右側（矢印 R 方向側）を正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能とされるが、外枠 H 1 1 の正面視右側にヒンジ H 1 8 が取り付けられ、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視左側を正面手前側へ開閉可能としても良く、又、ヒンジ H 1 8 を外枠 H 1 1 の正面視下側（矢印 D 方向側）の左右（矢印 L - R 方向）両端に取り付け、外枠 H 1 1 に対して内枠 H 1 2 の正面視上側（矢印 U 方向側）を正面手前側へ開閉可能とするものであっても良い。内枠 H 1 2 は、外枠 H 1 1 と外形がほぼ同一の長方形に形成される枠形成ユニット H 1 2 a と、その枠形成ユニット H 1 2 a の背面側（矢印 B 方向側）に回動可能に支持される裏パックユニット H 9 4 とを主に備えて形成され、裏パックユニット H 9 4 が正面視で左側（矢印 L 方向側）を回動基端側（開閉基端側）とし、右側（矢印 R 方向側）を回動先端側（開閉先端側）として後方へ回動可能とされている（図 1 7 6 3 参照）。また、内枠 H 1 2 には、枠形成ユニット H 1 2 a と裏パックユニット H 9 4 とで正面側（矢印 F 方向側）が開放する略箱状に形成された内側に多数の釘や入賞口 H 6 3, H 6 4 等を有する遊技盤 H 1 3（図 1 7 6 5 及び図 1 7 6 6 参照）が配設される。この遊技盤 H 1 3 の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、左側（矢印 L 方向側）の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の

20

30

40

50

左端部を支持する目的の左端支持部 H 1 2 a 1 と、右側（矢印 R 方向側）の内面の上下隅部に遊技盤 H 1 3 の右端部を支持する目的の盤面支持装置 H 1 2 a 2 が配設される。遊技盤 H 1 3 は、左端支持部 H 1 2 a 1 にベース板 H 6 0 の左側端部が挿入されつつ内枠 H 1 2 の背面側（矢印 B 方向側）に押し込まれた後、盤面支持装置 H 1 2 a 2 が操作されて盤面支持装置 H 1 2 a 2 がベース板 H 6 0 の正面と係合する（ベース板 H 6 0 の正面を支持すること）で内枠 H 1 2 の内側に固定される。また、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a は、球を遊技盤 H 1 3 の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット H 1 1 2 a（図 1 7 6 5 参照）と、正面枠 H 1 4（上下皿ユニット H 1 5）に球を送球する皿通路形成部材 H 1 6 0 と（図 1 7 6 5 参照）を主に備えて形成される。

#### 【 6 4 0 6 】

さらに、内枠 H 1 2 の枠形成ユニット H 1 2 a には、正面枠 H 1 4 を支持するために正面視左側（矢印 L 方向側）の上下 2 カ所に金属製のヒンジ H 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ H 1 9 が設けられた側を開閉の軸として正面枠 H 1 4 が正面手前側（矢印 F 方向側）へ開閉可能に支持されている（図 1 7 6 4 参照）。なお、内枠 H 1 2 の施錠と正面枠 H 1 4 の施錠とは、枠形成ユニット H 1 2 a に配設されるシリンダ錠 H 2 0 の鍵穴 H 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、シリンダ錠 H 2 0 の鍵穴 H 2 1 は、振動または動作可能に構成されると共に変位可能に構成される。なお、ヒンジ H 1 9 による内枠 H 1 2 と正面枠 H 1 4 との開錠は、シリンダ錠 H 2 0 に専用の鍵を差し込むものではなく、後述する操作ユニット H 1 8 0、機能調整操作部 H 1 9 0、操作ハンドル H 5 1、球抜きレバー H 5 2、球排出レバー H 5 4、又は、貸球操作部 H 4 0 等の正面枠 H 1 4 に配設される操作ユニットを操作することで行われるようにしても良い。また、内枠 H 1 2 又は正面枠 H 1 4 を開放した後で、開放されたの内側から操作ユニット H 1 8 0、機能調整操作部 H 1 9 0、操作ハンドル H 5 1、球抜きレバー H 5 2、球排出レバー H 5 4、又は、貸球操作部 H 4 0 等の正面枠 H 1 4 に配設される操作ユニットを操作することで、所定の部材（例えば、上側装飾ユニット H 1 4 a、左側装飾ユニット H 1 4 b、右側装飾ユニット H 1 4 c の化粧板）の係合が解除され所定の部材が取り外されるようにしても良い。球発射ユニット H 1 1 2 a は、上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 を介して 1 球ずつ所定のタイミングで送球される球を受け入れ可能に形成され、遊技盤 H 1 3（内レール H 6 1 及び外レール H 6 2）への球の送球方向に延設される発射レール H 1 1 2 a 1 と、回転可能に軸支され発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球された球に回転して当接可能に形成される回転体 H 1 1 2 a 2 と、その回転体 H 1 1 2 a 2 を回転させるための駆動モータ H 8 5 0（図 1 6 8 0 参照）とを主に備えて形成される。即ち、球発射ユニット H 1 1 2 a は、変位可能に構成される回転体 H 1 1 2 a 2 を変位させて被案内物体である遊技球を発射可能に構成される。なお、回転体 H 1 1 2 a 2 は、駆動または動作可能に構成される。球発射ユニット H 1 1 2 a から遊技盤 H 1 3 の上方側（矢印 U 方向側）への球の発射（送球）は、発射レール H 1 1 2 a 1 上に球が送球された後、回転動作物体である回転体 H 1 1 2 a 2 を回転させて発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球された球に回転体 H 1 1 2 a 2 を衝突させることで行われる。なお、本実施形態では、回転する回転体 H 1 1 2 a 2 により球発射ユニット H 1 1 2 a から球が発射（送球）されるが、球を発射する構造は回転する部材（回転体 H 1 1 2 a 2）に限られるものではない。例えば、球の発射方向にスライド変位可能なスライド体と、そのスライド体をスライド変位させるソレノイドとを備え、ソレノイドの励磁によりスライド体を変位させて球に衝突させることで球の発射（送球）が行われる伸縮装置として構成しても良い。

#### 【 6 4 0 7 】

なお、駆動モータ H 8 5 0 は、振動または動作可能に構成される。即ち、駆動主体としての駆動モータ H 8 5 0 は、変位可能に構成される。これより、被回転物体である回転軸棒と一体的に回転体 H 1 1 2 a 2 を回転させ、遊技球を発射することが可能とされる。また、球発射ユニット H 1 1 2 a は、内枠 H 1 2 に配設されるものに限られるものでなく、パチンコ機 H 1 0 の演出装置としてベース板 H 6 0 の背面側（矢印 B 方向側）に（遊技盤 H 1 3 に）配設することも可能である。例えば、センターフレーム H 8 6 やベース板 H 6

10

20

30

40

50

0に開口した開口部からベース板H60の背面側に配設される発射レールH112a1上に球を送球して、その球を回転体H112a2により発射して第3図柄表示装置H81の正面側を球が通過するように構成しても良い。皿通路形成部材H160は、図1765に示すように、本体側上皿通路部H161と本体側下皿通路部H162とを有している。本体側上皿通路部H161及び本体側下皿通路部H162は、背面側(矢印B方向側)の端部が内枠H12に前後方向(矢印F-B方向)に貫通される貫通孔と連通可能となるように背面側(矢印B方向側)へ向けて開放され、正面側(矢印F方向側)の端部が下方(矢印D方向)へ向けて開放されるように、内部で通路の方向が90度変化する(前後方向から上下方向に変化する)湾曲通路を形成する。この構成において、払出装置H133から払い出された球は内枠H12の貫通孔を通り、皿通路形成部材H160の背面側の端部から皿通路形成部材H160に進入し、正面側の端部から排出される。なお、皿通路形成部材H160の下側部分には、図1765に示すように、本体側上皿通路部H161及び本体側下皿通路部H162からの球の流出を規制するシャッタH163が設けられている。シャッタH163は、両通路の出口部分を狭め球の流出を阻止する阻止位置と、球の流出を許容する許容位置との両位置に切り替え可能に設けられており、内枠H12に対して正面枠H14を閉鎖した状態とされる場合に許容位置に配置され、内枠H12に対して正面枠H14を開放した状態(図1764に示す状態)とされる場合に阻止位置に配置される。これにより、本体側上皿通路部H161又は本体側下皿通路部H162に球が貯留されている状態で正面枠H14を開放した場合に、その貯留球がこぼれ落ちてしまうといった不都合が回避されている。

10

20

#### 【6408】

正面枠H14は、金属板によって縦長の矩形枠状に形成される本体枠H14dと、その本体枠H14dに配設され、その本体枠H14dの上方側(矢印U方向側)の正面に配設される上側装飾ユニットH14aと、その上側装飾ユニットH14aの左右(矢印L-R方向)の両側から下方(矢印D方向側)に向けて延設される左側装飾ユニットH14b及び右側装飾ユニットH14cと、本体枠H14dの下方側の正面を覆う上下皿ユニットH15と、本体枠H14dを介して上下皿ユニットH15の背面側(矢印B方向側)に配設される通路形成ユニットH140と、その通路形成ユニットH140の背面側に配設される発射位置送球ユニットH170とを主に備えて構成され、内枠H12に回動可能に取り付けられている。また、正面枠H14の回動基端側には、図1767及び図1768に示すように、前扉取付金具H57、H58が設けられ、この前扉取付金具H57、H58(前扉取付金具H57は円柱状部、前扉取付金具H58は軸孔を有する金属板)が内枠H12に係合することにより、内枠H12に対して正面枠H14が回動可能に支持される。詳細には、前扉取付金具H57は、内枠H12の上側のヒンジH19の下方位置において内枠H12の正面側端部から正面側(矢印F方向側)へ延設され先端から背面側(矢印B方向側)へ前扉取付金具H57が内嵌可能な大きさで凹設される嵌合凹部H12e1(図1766参照)を有する軸支板部H12eに軸支される。また、前扉取付金具H58は、内枠H12の下側のヒンジH19から上方(矢印U方向)に突設される段付き円柱形状(直径の違う円柱が上下に連設される構成において上側の円柱の直径の方が小さい形状)の支持ピンH19aに外嵌されることで軸支される。また、正面枠H14には、上側装飾ユニットH14aと左側装飾ユニットH14bと右側装飾ユニットH14cと上下皿ユニットH15とにより囲まれた領域の窓部H14eが形成され、その窓部H14eを塞ぐように正面枠H14(本体枠H14d)の背面側(矢印B方向側)に2枚の板ガラスを有し光を透過可能に構成されるガラスユニットH16が配設される(図1760参照)。なお、パチンコ機H10は、ガラスユニットH16(窓部H14e)を介してパチンコ機H10の正面側から遊技盤H13の正面が視認可能となっている。ガラスユニットH16は、図1760及び図1764に示すように、窓部H14eより大きな外形で光透過性(透明性)を有する前後一对の透明ガラスH16a、H16bと、これら透明ガラスH16a、H16bを一体化する固定枠(図示せず)と、を備えている。固定枠は、樹脂材料により透明ガラスH16a、H16bより一回り大きな環状に形成され、透明ガラスH16a、H1

30

40

50

6 b の外周縁が固定枠に接着されることでガラスユニット H 1 6 は一体化された複層ガラスとされている。なお、ガラスユニット H 1 6 は、透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b によって光を透過可能に構成される（無色透明に形成されている）が、これに限定されることなく樹脂材料によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機 H 1 0 前方からガラスユニット H 1 6 を通じて遊技領域を視認可能であれば無色透明でなく有色透明に形成されていても良い。また、2枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b は、それら2枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態で配設しても良い。透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に所定の隙間を有した状態とする場合には、それら2枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間に変位可能な変位手段を配設して、遊技盤 H 1 3 よりも前方側（矢印 F 方向側）で変位手段による演出を可能にしても良い。この場合の変位手段とは、例えば、紙やナイロン等の部材から形成される複数の変位部材を固定枠に形成した孔から送り出す風により吹き飛ばす演出をするものや、固定枠に変位可能に配設した変位部材を音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 7 6 9 参照）により2枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の対向間で変位させるものである。また、2枚の透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b を固定する固定板に発光手段を配設し、その発光手段から出射される光を前方側の透明ガラス H 1 6 a または背面側（矢印 B 方向側）の透明ガラス H 1 6 b の一方に照射して、透明ガラス H 1 6 a , H 1 6 b の一方に照射された光を遊技者に視認させる演出をするようにしても良い。

10

#### 【 6 4 0 9 】

正面枠 H 1 4（上側装飾ユニット H 1 4 a , 左側装飾ユニット H 1 4 b , 右側装飾ユニット H 1 4 c）において窓部 H 1 4 e の周囲には、図 1 7 6 0 に示すように LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が複数設けられている。これら電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、窓部 H 1 4 e の上側（矢印 U 方向側）の電飾部 H 3 0 には、遊技球が通過可能に構成される被通過進入物体である検出センサにより検出される払出球が不足する等の所定のエラー時に点灯する発光手段と、賞球払出中に点灯する発光手段とが内蔵されている。また、上側装飾ユニット H 1 4 a , 左側装飾ユニット H 1 4 b , 右側装飾ユニット H 1 4 c に独立して配置される独立配置物体である電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が配設される領域以外の部分は、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 から出射される光を非透過とする非透過性の樹脂材料から形成される。これにより、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の発光（点灯や点滅）を遊技者に注目させやすい構造となっている。なお、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 が配設される領域以外の部分は、非透過に形成されるものに限られず、透過性の樹脂材料から形成して電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 に発光（点灯や点滅）があった場合に正面枠 H 1 4 の全体から光を出射（透過）可能に構成しても良い。また、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材を配設して煌びやかさを醸し出すように構成しても良い。上側装飾ユニット H 1 4 a の左側（矢印 L 方向側）及び右側（矢印 R 方向側）には（窓部 H 1 4 e の右上側及び左上側には）、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカー組立体（音声出力装置 H 2 2 6（図 1 7 6 9 参照））を覆うスピーカーカバー H 2 7（パンチングメタルから形成される薄板部材）が設けられており、スピーカーカバー H 2 7 を介してスピーカーの音をパチンコ機 H 1 0 の正面側（矢印 F 方向側）に放音可能に構成されている。窓部 H 1 4 e の下方（矢印 B 方向）には、図 1 7 6 0 に示すように、上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが手前側へ膨出して配置されると共にそれら上皿 H 1 7 と下皿 H 5 0 とが上下に並設される上下皿ユニット H 1 5 が配設される。上皿 H 1 7 は、上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 H 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。また、上皿 H 1 7 は、払出装装置 H 1 3 3（図 1 7 6 1 参照）より払い出された球を一旦貯留し、一列に整列させながら球発射ユニット H 1 1 2 a（図 1 7 6 5 参照）側へ導く機能を有しており、底面が正面視右側（矢印 R 方向側）に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 H 1 7 に投入された球を発射位置送球ユニット H 1 7 0 へと案内可能に形成される。なお、上皿 H 1 7 から発射位置送球ユニット H 1 7 0 に送球された球は、発射位置送球ユニット H 1 7 0 の動作により1球ずつ球発射ユニット H 1 1 2 a へ案内される。即ち、遊

20

30

40

50



技球が通過可能に構成される発射位置送球ユニットH170により遊技球を球発射ユニットH112aに送球可能とされる。言い換えると、遊技球を送球可能に構成される発射位置送球ユニットH170により遊技球を球発射ユニットH112aに送球可能とされる。

#### 【6410】

下皿H50は、上面を開放した略箱状に形成され、上皿H17内にて余剰となった球を貯留する機能を有している。また、下皿H50の背面側（矢印B方向側）側面には、前後方向（矢印F-B方向）に開口され球が下皿H50に案内される球案内開口H53が形成される。下皿H50の正面側（矢印F方向側）の下方（矢印D方向）部には、下皿H50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバーH52が設けられている。この球抜きレバーH52は、常時、右方向（矢印R方向）に付勢されており、その付勢に抗して左方向（矢印L方向）へスライドさせることにより、下皿H50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバーH52の操作は、通常、下皿H50の下方に下皿H50から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。なお、球抜きレバーH52の操作により、千両箱に球を排出するものに限らず、鳥設備に連通する回収口に球を排出するものであっても良い。また、上皿H17と下皿H50とに分けて複数箇所に球を貯留する部位を設ける必要はなく、下皿H50を廃止して上皿H17のみとした1つの貯留部のみを有する構成としても良い。また、下皿H50から球を排出する球抜きレバーH52の操作を駆動モータにより制御することも可能である。これによれば、下皿H50に球が払い出されたことや下皿H50に所定数の球数が払い出されたこと起因して、球抜きレバーH52を駆動モータにより変位させることで、下皿H50からの球の排出を遊技者が忘れて下皿H50の貯留領域に球が溢れることを抑制できる。特に、最近では、パチンコ機H10が設置される店舗の鳥設備に連通する回収口に下皿H50から球を排出する店舗が多くなっており、所定数の球数しか貯留できない千両箱に下皿H50から排出される球を排出する店舗が少なくなっている。店舗の鳥設備に連通する回収口に下皿H50から球を排出する店舗では、下皿H50から球が払い出されている最中に千両箱の交換等が必要ないので、下皿H50への球の払い出しに伴って駆動モータにより球抜きレバーH52を変位させる構成とすることで、遊技者の球抜きレバーH52の操作を不要とできる。即ち、後述する主制御装置H110のMPUH201により大当たりの演出がされることに伴って、下皿H50の球抜きレバーH52を駆動モータにより変位させることで、大当たりにより下皿H50に払い出される球を回収口に排出することができ、遊技者の球抜きレバーH52の操作を不要とできる。その結果、遊技者をパチンコ機H10の演出（特に大当たりの演出）に集中させることができ、遊技者の興趣を向上できる。

#### 【6411】

上皿H17（球の貯留領域）の手前側（矢印F方向側）には、変位可能に構成され、遊技者らにより手動操作される操作ユニットH180が設けられている。操作ユニットH180は、第3図柄表示装置H81の表示画面等にて遊技者の操作に対応した演出が行われる場合に使用される操作装置である。なお、操作ユニットH180は、振動または動作可能に構成される。この操作ユニットH180には、上面側にボタン部H181が配設される。ボタン部H181は、左右方向（矢印L-R方向）に延設される軸を中心に下方側に向けて押圧操作可能とされ、例えば、第3図柄表示装置H81（図1765参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。なお、操作ユニットH180は、上皿H17以外に下皿H50周辺等の別の部位に設けられても良いし、複数箇所に設けられても良く、また、操作方法として押しボタン式のスイッチであっても良く、タッチセンサ、非接触式のセンサ等の別の操作方法によって情報入力可能な構成としても良い。また、操作ユニットH180は、上皿H17の手前側でなく、上側装飾ユニットH14a、左側装飾ユニットH14b、右側装飾ユニットH14cに配設しても良く、この場合、上皿H17の手前側と別の操作ユニットH180を配設して、それぞれ別の演出でそれぞれの操作ユニットH180を遊技者に操作させるようにしても良い。操作ユニットH180の右側には、上下皿ユニ

10

20

30

40

50

ットH 1 5の上面側に貸球操作部H 4 0(図1 7 6 7参照)と機能調整操作部H 1 9 0と、球排出レバーH 5 4とが配設されている。貸球操作部H 4 0には、度数表示部H 4 1と、球貸しボタンH 4 2と、返却ボタンH 4 3とが設けられている。パチンコ機H 1 0の側方に配置されるカードユニット(球貸しユニット)(図示せず)に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部H 4 0が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部H 4 1はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたLEDが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタンH 4 2は、カード等(記録媒体)に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿H 1 7に供給される。返却ボタンH 4 3は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿H 1 7に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部H 4 0が不要となるが、この場合には、貸球操作部H 4 0の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。機能調整操作部H 1 9 0は、決定ボタンH 1 9 1と、その決定ボタンH 1 9 1を中心とする十字状の4方向外側の位置に配設される上ボタンH 1 9 2, 下ボタンH 1 9 3, 左ボタンH 1 9 4, 右ボタンH 1 9 5と備える。機能調整操作部H 1 9 0は、上側装飾ユニットH 1 4 aに配設されるスピーカー(音声出力装置H 2 2 6)の音量、第3図柄表示装置H 8 1の表示画面の明るさ、上側装飾ユニットH 1 4 a, 左側装飾ユニットH 1 4 b, 右側装飾ユニットH 1 4 cに配設される電飾部H 2 9 ~ H 3 3の明るさなどを変更するための操作部である。遊技者は、決定ボタンH 1 9 1, 上ボタンH 1 9 2, 下ボタンH 1 9 3, 左ボタンH 1 9 4, 右ボタンH 1 9 5を操作することで、自身(遊技者)の好みに合うように音量や明るさを変更可能とされる。また、音量や明るさを変更する際には、第3図柄表示装置H 8 1の一部に音量や明るさの調整度合いが数値やボリューム等で表示されるようになっている。これにより、遊技者が別のパチンコ機H 1 0を遊技し始める場合に音量や明るさの調整を簡易に行うことができる。なお、機能調整操作部H 1 9 0による変更は、音量や明るさに限られるものではなく、第3図柄表示装置H 8 1に表示される演出等を変更可能とするものであっても良い。また、音量や明るさの調整度合いを第3図柄表示装置H 8 1に表示するものに限られるものではなく、例えば、第3図柄表示装置H 8 1に表示しなくても操作と同時に変更(調整)後の音や表示をして調整させるものでも良いし、第3図柄表示装置H 8 1とは別の表示装置に調整度合いを表示するものであっても良い。

#### 【6 4 1 2】

球排出レバーH 5 4は、上皿H 1 7に貯留された球を下皿H 5 0に送球する際に遊技者が操作するレバーであり、図示しない付勢手段(バネ)により上方側(矢印U方向側)に付勢された状態で配設される。なお、球排出レバーH 5 4は、操作される(下方側(矢印D方向側)に押し込まれる)ことにより上皿H 1 7から発射位置送球ユニットH 1 7 0に連通される通路を上皿H 1 7から下皿H 5 0(ファール球通路部H 1 4 5)に連通する状態に切替可能に構成される。これにより、上皿H 1 7に貯留された球を下皿H 5 0に排出することができる。下皿H 5 0の右側(矢印R方向側)には、変位可能に構成され、遊技者が遊技時に操作する操作ハンドルH 5 1が配設される。なお、操作ハンドルH 5 1は、振動または動作可能に構成される。操作ハンドルH 5 1の内部には、球発射ユニットH 1 1 2 aの駆動を許可するためのタッチセンサH 5 1 aと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチH 5 1 bと、回転移動物体である操作ハンドルH 5 1の回動操作量(回動位置)を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器(図示せず)などが内蔵されている。操作ハンドルH 5 1が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサH 5 1 aがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ(発射強度)で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤H 1 3の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドルH 5 1が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサH 5 1 aおよび発射停止スイッチH 5 1 bがオフとなっている。なお、操作ハンドルH 5 1は、操作コ

ニットH180や機能調整操作部H190や貸球操作部H40の操作ボタンに置き換え可能である。例えば、操作ボタンの押し込み量を可変抵抗器で検出して操作ボタンの押し込み量に対応した球の打ち出し速度で遊技盤H13の正面へ球を打ち込むようにしても良い。また、機能調整操作部H190に球の打ち出し速度を調整する制御を設け、遊技者が設定した打ち出し速度で球を遊技盤H13の正面へ打ち込むようにしても良い。さらに、操作ハンドルH51を、上述した球排出レバーH52に置き換えても良い。即ち、下皿H50からの球の排出を許容する役割と、遊技盤H13の正面への球の打ち出しを許容する役割と球排出レバーH52に兼用させても良い。この場合、遊技盤H13の正面へ球が打ち出されると下皿H50から球の排出を許容でき、遊技盤H13の正面へ球の打ち出しが停止されると下皿H50からの球の排出を規制できるので、下皿H50に球が溜まり過ぎることを抑制できる。通路形成ユニットH140は、樹脂材料により成形されており、上皿H17に通じる前扉側上皿通路部H141と、下皿H50に通じる前扉側下皿通路部H142と、ファール球通路部H145と、を有している。通路形成ユニットH140の上側隅部（正面枠H14の回動基端側の隅部）には後方（矢印B方向）に突出し上方に開放された払出球受口部H143が形成されており、その払出球受口部H143が仕切壁H144によって左右に仕切られることで前扉側上皿通路部H141の通路入口と前扉側下皿通路部H142の通路入口とがそれぞれ形成されている（図1767参照）。なお、前扉側上皿通路部H141の通路入口には、内枠H12の本体側上皿通路部H161（図1765参照）が連通されており、前扉側下皿通路部H142の通路入口には、内枠H12の本体側下皿通路部H162（図1765参照）が連通される。これにより、払出装装置H133から送球される球は、上皿H17又は下皿H50に送球されることとなる。

#### 【6413】

ファール球通路部H145（図1767参照）は、球発射ユニットH112aから発射された球のうち遊技領域まで至らなかった球をファール球として下皿H50に排出する通路を形成する部位である。ファール球通路部H145には、図1768に示すように、上方側（矢印U方向側）が開放したファール球受口部H146が設けられる。このファール球受口部H146に受け入れられたファール球は、ファール球通路部H145（図1767参照）の内部通路を流下した後で、下皿H50に排出される。なお、ファール球通路部H145は、下皿H50でなく、上皿H17に接続され、ファール球が上皿H17に排出される構成としても良い。また、ファール球通路部H145は、遊技者が球排出レバーH54を操作することにより上皿H17から下皿H50に流下する未発射球が案内される通路である球抜き通路（図示しない）と合流するように形成される。発射位置送球ユニットH170は、上皿H17に貯留される球を1球ずつ球発射ユニットH112aに送球するためのユニットである。発射位置送球ユニットH170は、上皿H17の送球経路の開口部に連なる正面側開口H171と、その正面側開口H171から流入した球を背面側から排出可能な背面側開口H172と、それら正面側開口H171から背面側開口H172までを通過する通路上に変位可能に配設される切替手段（図示しない）と、その切替手段を駆動させるソレノイド（図示しない）とを主に備えて形成される。発射位置送球ユニットH170の切替手段は、上皿H17から正面側開口H171に球を流入させることが可能な位置と、上皿H17から正面側開口H171に球を流入させることが不可能な位置とに変位可能に構成されており、上皿H17から正面側開口H171に球を流入させることが不可能な位置に変位された場合に発射位置送球ユニットH170の通路上にある球を背面側開口H172から球発射ユニットH112a（発射レールH112a1）に流入可能に形成される。これにより、切替手段の位置の切り替え（1往復の変位）に伴って1球ずつ球を背面側開口H172から排出することが可能となっている。なお、背面側開口H172は、球発射ユニットH112aの発射レールH112a1の上方（矢印U方向）の正面側（矢印F方向側）に位置する（図1765参照）。従って、球発射ユニットH112aの発射レールH112a1に発射位置送球ユニットH170から1球ずつ球が送球されることとなる。また、図1765に示すように、背面側開口H172は、発射レールH112a1の球の送球方向における発射レールH112a1の両端部の間に形成される。従っ

て、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 上に送球される球は、発射レール H 1 1 2 a 1 上を左右（矢印 L - R 方向）の両方向に転動可能となるが、発射レール H 1 1 2 a 1 は一方側（回転体 H 1 1 2 a 2 から離れる側）が上方（矢印 U 方向）に向かって傾斜した状態で配設されるので、背面側開口 H 1 7 2 から発射レール H 1 1 2 a 1 に送球された球（回転体 H 1 1 2 a 2 により発射前の球）が回転体 H 1 1 2 a 2 から離れる方向に転動することが抑制される。

#### 【 6 4 1 4 】

図 1 7 6 5 に示すように、遊技盤 H 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 H 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車（図示せず）の他、レール部材 H 6 1 , H 6 2 、一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変入賞装置 H 6 5 、スルーゲート H 6 7 、可変表示装置ユニット H 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 H 1 2 の裏面側に取り付けられる。なお、一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変入賞装置 H 6 5 は、光を透過可能に構成される。ベース板 H 6 0 は、光を透過可能に構成される（光透過性の）樹脂材料からなり、その正面側（矢印 F 方向側）からベース板 H 6 0 の背面側（矢印 B 方向側）に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入賞口 H 6 3 、第 1 入賞口 H 6 4 、第 2 入賞口 H 6 4 0 、可変表示装置ユニット H 8 0 は、ルータ加工によってベース板 H 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 H 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板 H 6 0 は、光透過性の樹脂材料から形成されるものに限られるものではなく、薄い板材を張り合わせた木材から形成されるものであっても良いし、非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても良い。なお、これらの場合、装飾がされたシール等をベース板 H 6 0 の正面側（矢印 F 方向側）の全域に貼付してベース板 H 6 0 の装飾性を確保することが好ましい。遊技盤 H 1 3 の正面中央部分は、正面枠 H 1 4 の窓部 H 1 4 e（図 1 7 6 0 参照）の一部を通じて内枠 H 1 2 の正面側（矢印 F 方向側）から視認することができる。以下に、主に図 1 7 6 5 を参照して、遊技盤 H 1 3 の構成について説明する。遊技盤 H 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した領域構成部である外レール H 6 2 が植立され、その外レール H 6 2 の内側位置には外レール H 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール H 6 1 が植立される。この内レール H 6 1 と外レール H 6 2 とにより遊技盤 H 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 H 1 3 とガラスユニット H 1 6（図 1 7 6 0 参照）とにより前後（矢印 F - B 方向）が囲まれることにより、遊技盤 H 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 H 1 3 の正面であって 2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 H 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。なお、2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 、金属板である必要なく、樹脂材料から帯状に形成されるものであっても良い。2 本のレール部材 H 6 1 , H 6 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 H 1 3 の上方側（矢印 U 方向側）へ案内するために設けられたものである。内レール H 6 1 の先端部分（図 1 7 6 5 の左上部）には戻り球防止部材 H 6 8 が取り付けられる。戻り球防止部材 H 6 8 は、内レール H 6 1 側から外レール H 6 2 側に延設される樹脂製の板部材から形成され、内レール H 6 1 側の一端側を軸に他端側を外レール H 6 2 から離間する方向に回転可能とされる。また、戻り球防止部材 H 6 8 は、一端側に錘を備え、その錘により被押進物体である他端側が外レール H 6 2 に近づく方向に付勢される。これにより、遊技盤 H 1 3 の上方側（矢印 U 方向側）に案内される球の勢いで戻り球防止部材 H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 から離間する方向に回転させることができると共に、抑制物体としての壁部によって回転角度を抑制されており、戻り球防止部材 H 6 8 を超える位置（遊技盤 H 1 3 の上方側）に球が案内された際に戻り球防止部材 H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 に近づく方向に回転させることができ、一旦、遊技盤 H 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。なお、戻り球防止部材 H 6 8 は、樹脂材料から形成される必要はなく、金属材料から形成されていても良い。また、対象物の動作を抑制する錘以外に磁石などの磁力やねじりバネなどの付勢力によって戻り球防止部材

H 6 8 の他端側を外レール H 6 2 側に付勢する構成としても良い。また、戻り球防止部材 H 6 8 は、後述する風車のように、一方向に継続して回転できるもの（1球ずつ所定位置に戻らないもの）であっても良い。この場合、遊技盤 H 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻らないように、遊技盤 H 1 3 の上部への球の案内によって回転する方向（一方向）とは反対の方向（他方向）に回転することを規制するワンウェイクラッチを配設することが好ましい。

#### 【 6 4 1 5 】

外レール H 6 2 の先端部（図 1 7 6 5 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム H 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム H 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図 1 7 6 5 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、主制御装置 H 1 1 0（図 1 7 6 9 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 H 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞したか、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、球が、第 1 入賞口 H 6 4 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A が作動し、一方で、球が、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞した場合には、第 1 図柄表示装置 H 3 7 B が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B は、LED により、パチンコ機 H 1 0 が確変中か時短中か通常中であるかを点灯状態により示したり、変動中であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が確変大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 H 1 0 の各種遊技状態を示唆することができる。尚、本パチンコ機 H 1 0 では、第 1 入賞口 H 6 4 及び第 2 入賞口 H 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 H 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15 R 確変大当たり、4 R 確変大当たり、15 R 通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「15 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数（例えば、可変入賞装置 H 6 5（図 1 7 6 5 参照）が連続開放される最大回数）が 15 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「4 R 確変大当たり」とは、最大ラウンド数が 4 ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「15 R 通常大当たり」は、最大ラウンド数が 15 ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に、所定の変動回数の間（例えば、100 変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。大当たり中において、最大ラウンド数や現在のラウンド数は、数字の変更を視認させる状態で表示が可能な視認変更物体である表示層（ラウンド数が表示される表示層またはその表示層よりも後方の表示層）での表示と共に第 3 図柄表示装置 M 8 1 においても表示される。大当たりが終了する際には、ラウンド数の表示が第 3 図柄表示装置 M 8 1 においてされる表示層よりも前側に位置する視認可能物体である表示層においてエンディング表示（静止画または動画）が実行される。このエンディング表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、大当たりが終了したことを視覚的に把握することができ、戸惑うことなく大当たり後の遊技が開始されることを理解することができる。

#### 【 6 4 1 6 】

また、ラウンド間において、ラウンド数の表示が第 3 図柄表示装置 M 8 1 においてされる表示層よりも前側に位置する表示層においてインターバル表示（静止画または動画）が

実行される。このインターバル表示によりラウンド数の表示が隠されることで、遊技者は、ラウンドの切れ目であることを視覚的に把握することができる。なお、大当たりのラウンド数は、15Rと4Rに限られるものではなく、パチンコ機H10の機種により他のラウンド数に変更しても良く、又、2種以上のラウンド数を有するものであっても良い。また、時短状態における所定の変動回数は、100変動回数に限られるものではなく、例えば、1変動回数や1000変動回数に設定しても良い。また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中）は、後述する第2図柄の当たり確率がアップして第2入賞口H640へ球が入賞し易い遊技の状態を含む。「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのまま第2図柄の当たり確率のみがアップして第2入賞口H640へ球が入賞し易い遊技の状態のことをいう。一方、パチンコ機H10が通常中とは、確変中でも時短中でもない遊技の状態（大当たり確率も第2図柄の当たり確率もアップしていない状態）である。確変中や時短中は、第2図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aを駆動する駆動主体としてのソレノイドの制御態様に変更され、電動役物H640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物H640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物H640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態となる。よって、確変中や時短中は、第2入賞口H640へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。なお、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aの開放時間を変更するのではなく、または、その開放時間を変更することに加えて、1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数を通常中よりも増やす変更を行うものとしても良い。また、確変中や時短中において、第2図柄の当たり確率は変更せず、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間および1回の当たりで電動役物H640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしても良い。また、確変中や時短中において、第2入賞口H640に付随する電動役物H640aが開放される時間や、1回の当たりで電動役物H640aを開放する回数は変更せず、第2図柄の当たり確率だけを、通常中と比してアップするよう変更するものでもあっても良い。

#### 【6417】

遊技領域には、球が入賞することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口H63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニットH80が配設されている。可変表示装置ユニットH80には、第1入賞口H64及び第2入賞口H640への入賞（始動入賞）をトリガとして、第1図柄表示装置H37A、H37Bにおける変動表示と同期させながら、第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第3図柄表示装置H81と、スルーゲートH67の球の通過をトリガとして第2図柄を変動表示するLEDで構成され、光を発光可能に構成される第2図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニットH80には、第3図柄表示装置H81の外周を囲むようにして、センターフレームH86が配設されている。なお、センターフレームH86は、遊技領域を流下する球がベース板H60の中央開口を介して第3図柄表示装置H81側に流下することを防止するための部材であり、ベース板H60の正面側（矢印F方向側）に張り出して形成される。また、センターフレームH86は光を透過可能に構成される。また、センターフレームH86の一部には、遊技領域を流下する球を受け入れると共に第3図柄表示装置H81の周囲を通過させて第1入賞口H64側から排出するワープ通路（図示せず）が一部に形成される。センターフレームH86に形成されるワープ通路は、遊技球が通過可能に構成される。言い換えると、ワープ通路は、遊技球を送球可能に構成される。また、セン

ターフレーム H 8 6 には、ワープ通路から排出された遊技球が通過可能に構成されるステージを備える。即ち、ワープ通路から排出される遊技球を送球可能に構成されるステージを備える。センターフレーム H 8 6 のステージは、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される凹部を備え、その凹部により遊技球をベース板 H 6 0 の所定の領域に送球可能に構成される。本実施形態では、ベース板 H 6 0 よりも正面側を球が通過するようにワープ通路が構成されるが、ベース板 H 6 0 よりも背面側を球が通過するようにワープ通路を形成することも可能である。例えば、ベース板 H 6 0 よりも背面側を通る通路をベース板 H 6 0 よりも背面側に配設される円環形成ユニット G 7 0 0、花卉動作装置 G 8 0 0、又は、花回転ユニット G 4 0 0 よりも背面を通過するように構成して、その円環形成ユニット G 7 0 0、花卉動作装置 G 8 0 0、又は、花回転ユニット G 4 0 0 の変位に伴ってワープ通路を通過する遊技球を遊技者から視認できるようにしても良い。なお、センターフレーム H 8 6 には、遊技領域まで突出して遊技領域の背面側を区画する部分に、所定の幅を隔てた状態で正面側に向かって立設される一对の立設部を形成して、それら一对の立設部により区画される領域に沿って遊技球を流下させるようにしても良い。即ち、センターフレームに遊技球が通過可能に構成される流下経路（一对の立設部）を形成しても良い。また、センターフレーム H 8 6 で遊技球の流下経路を形成した場合には、一对の立設部の対向面（流下経路の内面側）に凹設される凹部または凸設される凸部を形成して、一对の立設部の対向間に沿って流下される遊技球を凹部または凸部に当接させることで、一对の立設部の対向間を流下する遊技球に流下方向（一对の立設部の延設方向）以外の方向の力成分を付与して、一对の立設部の対向間を流下する遊技球における流下方向の速度を低下するようにしても良い。即ち、一对の立設部に形成される凹部または凸部は、遊技球が当接した際に別方向の反力を付与可能に構成される。これによれば、球の流下速度を遅くすることで、流下する遊技球を遊技者に視認させやすくできると共に、球発射ユニット H 1 1 2 a により遊技領域に送球（発射）された遊技球がその発射された速度を維持したまま（流下速度が速いまま）釘や突起に当接することで釘や突起が曲がったりすることを抑制できる。なお、一对の立設部をセンターフレーム H 8 6 と別体で構成することも可能である。即ち、遊技球が通過可能に構成される一对の立設部を有する部材をベース板 H 6 0 に別途配設しても良い。これによれば、遊技球を送球可能に構成される一对の立設部により、遊技球を所定の方向に流下させることができる。

#### 【 6 4 1 8 】

第 3 図柄表示装置 H 8 1 は 9 インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 H 1 1 4（図 1 7 6 9 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。なお、第 3 図柄表示装置 H 8 1 は、9 インチ以外のサイズで構成されていても、2 枚以上の複数の液晶ディスプレイを並設して構成されていても良い。また、第 3 図柄表示装置 H 8 1 は、後述する円環形成ユニット G 7 0 0、花卉動作装置 G 8 0 0、又は、花回転ユニット G 4 0 0 に配設され、その円環形成ユニット G 7 0 0、花卉動作装置 G 8 0 0、又は、花回転ユニット G 4 0 0 の変位に伴って第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示を切り替える（表示を変更する）ものであっても良い。また、第 1 1 1 実施形態では、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の周囲（上方）に退避位置における花卉動作装置 G 8 0 0 が配置され、その花卉動作装置 G 8 0 0 が張出位置に変位されると花卉動作装置 G 8 0 0 が第 3 図柄表示装置 H 8 1 の正面側（矢印 F 方向側）に重なる位置に変位される。よって、花卉動作装置 G 8 0 0 が張出位置に変位される際には、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の演出を花卉動作装置 G 8 0 0 と共に遊技者に視認させることができる。なお、花卉動作装置 G 8 0 0 は、花回転ユニット G 4 0 0 の正面側（矢印 F 方向側）に配設される第 2 装飾ユニット G 4 8 0 が光透過性の材料から形成される。従って、花卉動作装置 G 8 0 0 が張出位置に配置された状態においては、第 2 装飾ユニット G 4 8 0 の第 2 装飾ユニット G 4 8 0 を介して第 3 図柄表示装置 H 8 1 の少なくとも一部が遊技者に視認される。第 3 図柄表示装置 H 8 1 の各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示



装置 H 8 1 は、主制御装置 H 1 1 0 ( 図 1 7 6 9 参照 ) の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。即ち、第 3 図柄表示装置 H 8 1 は、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B の表示に応じた光を発光可能に構成される。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第 3 図柄表示装置 H 8 1 を構成するようにしても良い。第 2 図柄表示装置は、球がスルーゲート H 6 7 を通過する毎に表示図柄 ( 第 2 図柄 ( 図示せず ) ) としての「 」の図柄と「 x 」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 H 1 0 では、球がスルーゲート H 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「 」の図柄が停止表示 10 される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「 x 」の図柄が停止表示される。なお、第 2 図柄表示装置は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部を用いて図柄を表示されるものであって良いし、第 3 図柄表示装置 H 8 1 と別の表示装置とのどちらにも図柄を表示させるものであっても良く、本実施形態では、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部を用いて表示される。

#### 【 6 4 1 9 】

パチンコ機 H 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄 ( 本実施形態においては「 」の図柄 ) で停止した場合に、第 2 入賞口 H 6 4 0 に付随された電動役物 H 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる ( 開放される ) よう構成されている。第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、確変中または時短中の方が短くなるように設定される。これにより、確変中および時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い 20 時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 H 6 4 0 の電動役物 H 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、確変中および時短中は、第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、確変中または時短中において、当たり確率を高める、1 回に当たりに対する電動役物 H 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、確変中または時短中に第 2 入賞口 H 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としても良い。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、 30 確変中または時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしても良いし、また、1 回の当たりに対する電動役物 H 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしても良い。スルーゲート H 6 7 は、可変表示装置ユニット H 8 0 の左右の領域において遊技盤 H 1 3 に組み付けられ、遊技盤 H 1 3 に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート H 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「 」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「 x 」の図柄を表示する。球のスルーゲート H 6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ ( 図示せず ) においても点灯表示される。なお、本実施形態では、光を発光 40 可能に構成される第 2 図柄保留ランプは、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の一部を用いて表示されるように構成されるが、第 3 図柄表示装置 H 8 1 とは別の表示装置に点灯表示するものであっても良い。例えば、スルーゲート H 6 7 への球の通過に伴って点灯する 4 つの LED を第 3 図柄表示装置 H 8 1 の下方に配設して点灯表示するものであっても良い。また、スルーゲート H 6 7 の球の通過に対する最大保留球数は 4 回に限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数 ( 例えば、8 回 ) に設定しても良い。また、スルーゲート H 6 7 の組み付け数は 2 つに限定されるのではなく、例えば 1 つであっても良い。また、スルーゲート H 6 7 の組み付け位置は可変表示装置ユニット H 8 0 の左右に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット H 8 0 の下方でも良い。また、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B により保留球数が示されるので、第 2 図柄保留ランプにより点 50



灯表示を行わないものとしても良い。

#### 【6420】

可変表示装置ユニットH80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口H64が配設されている。この第1入賞口H64へ球が入賞すると遊技盤H13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110(図1769参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Aで示される。一方、第1入賞口H64の正面視下方には、球が入賞し得る第2入賞口H640が配設されている。この第2入賞口H640へ球が入賞すると遊技盤H13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110(図1769参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Bで示される。また、第1入賞口H64および第2入賞口H640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口H64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口H640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成しても良い。第2入賞口H640には電動役物H640aが付随されている。この電動役物H640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物H640aが閉鎖状態(縮小状態)となっており、球が第2入賞口H640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートH67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物H640aが開放状態(拡大状態)となり、球が第2入賞口H640へ入賞しやすい状態となる。なお、本実施形態では、第2入賞口H640の左右(矢印L-R方向)両側に開閉する羽部材(電動役物H640a)が配設され、電動役物H640aが開放状態となった場合に第2入賞口H640の左右両側から球が第2入賞口H640に入賞可能に構成されるが、左右方向の一方側の流路を塞ぐ壁を形成して、他方側からのみ第2入賞口H640に球が入賞可能となるように構成しても良い。この場合、第2入賞口H640の他方側にのみ開閉する羽部材(電動役物H640a)が配設される。また、電動役物H640aは、回転する羽部材に限られるものではなく、第2入賞口H640を開放する位置と閉鎖する位置とに移動するものであればスライド変位するものであっても良い。例えば、電動役物H640aは、上下方向(矢印U-D方向)にスライド変位するものや、前後方向(矢印F-B方向側)にスライド変位するものであっても良い。

#### 【6421】

上述した通り、確変中および時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物H640aが開放状態(拡大状態)となる回数が増える。更に、確変中および時短中は、電動役物H640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口H640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。本実施形態におけるパチンコ機H10は、遊技盤H13の構成が左右対称とされるため、可変表示装置ユニットH80の右方(矢印R方向)を球が通過するように球を発射して(所謂「右打ち」)、第1入賞口H64を狙うことも、可変表示装置ユニットH80の左方(矢印L方向)を球が通過するように球を発射して(所謂「左打ち」)第2入賞口H640を狙うこともできる。そのため、本実施形態のパチンコ機H10は、パチンコ機H10の遊技状態(確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか)に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることを不要にできる。よって、球の打ち方を変化させる煩わしさを解消することができる。なお、低確率状態であっても高確率状態でも大当たりとなる確率が変わらない(低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率とが同じ確率である)

構成としても良い。この場合には、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R確変大当たりとなる確率が、第2入賞口H640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口H64へ球が入賞した場合よりも高く設定されるように構成すると共に、「左打ち」側の流路に第1入賞口H64を配設し、「右打ち」側の流路に第2入賞口H640を配設する構成（遊技盤H13の構成を左右非対称）とすることが好ましい。この構成によれば、通常中においては、第2入賞口H640に付随する電動役物が閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口H640に入賞しづらいので、電動役物のない第1入賞口H64へ向けて、可変表示装置ユニットH80の左方（矢印L方向）を球が通過するように球を発射し（「左打ち」）、第1入賞口H64への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、確変中や時短中は、スルーゲートH67に球を通過させることで、第2入賞口H640に付随する被押進物体である電動役物H640aが開放状態となりやすく、第2入賞口H640に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口H640へ向けて、可変表示装置ユニットH80の右方（矢印R方向）を球が通過するように球を発射し（「右打ち」）、スルーゲートH67を通過させて電動役物を開放状態にすると共に、第2入賞口H640への入賞によって15R確変大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。従って、パチンコ機H10の遊技状態（確変中であるか、時短中であるか、通常中であるか）に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができ、遊技者の興趣を維持できる。

10

#### 【6422】

20

第1入賞口H64の下方には可変入賞装置H65（図1765参照）が配設されており、その略中央部分に特定入賞口H65aが設けられている。パチンコ機H10においては、第1入賞口H64又は第2入賞口H640への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置H37A又は第1図柄表示装置H37Bを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置H81に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている特定入賞口H65aが、所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞することが配置検出センサである不図示の入賞検出センサに検出されるまで）開放される。この特定入賞口H65aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口H65aが所定時間開放される。この特定入賞口H65aの開閉動作は、最高で例えば15回（15ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口H65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置H37A、H37Bにおいて大当たりに対応したLEDが点灯した場合に、特定入賞口H65aが所定時間開放され、その特定入賞口H65aの開放中に、球が特定入賞口H65a内へ入賞することを契機として特定入賞口H65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口H65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数（例えば3つ）を配置しても良く、また配置位置も第1入賞口H64の下方右側や、第1入賞口H64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニットH80の左方でも良い。遊技盤H13の下側における右隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースK1が設けられ、貼着スペースK1に貼られた証紙等は、正面枠H14のガラスユニットH16を介して視認することができる。遊技盤H13には、アウト口H71が設けられている。遊技領域を流下する球であって、いずれの入賞口H63、H64、H65a、H640にも入賞しなかった球は、アウト口H71を通過して図示しない球排出路へと案内される。アウト口H71は、特定入賞口H65aの下方（矢印D方向側）に配設される。また、遊技盤H13には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植

30

40

50

設されているとともに、風車（図示しない）等の各種部材（役物）とが配設されている。さらに、第3図柄表示装置H81を取り囲む態様でベース板H60の中央開口部に配設されるセンターフレームH86の一部は、上方側（矢印U方向側）の遊技領域まで背面側（矢印B方向側）の側面が延設され、その延設された領域に正面側（矢印F方向側）に向かって突出する突出部を複数備える。遊技盤H13の遊技領域を流下する球は、多数の釘や、センターフレームH86の突出部、風車等に衝突しつつ流下されることで、球の落下方向が適宜分散される。なお、本実施形態では、センターフレームH86の一部が延設される方向が上方側（矢印U方向）に設定されているが、右側（矢印R方向側）や左側（矢印L方向側）に延設されていても良く、その延設部分に突出部だけでなくスルーゲートH67や各入賞口H63, H64, H65a, H640を配置する構成としても良い。また、

10

#### 【6423】

風車は、前後方向（矢印F - B方向）の軸を中心に回転可能に形成される。また、風車は、正面視において回転軸を中心とする円形に形成されベース板H60の正面から1球分の距離を隔てた位置に配設される円盤部材と、その円盤部材の一部からベース板H60側（矢印B方向側）に向かって突出され風車の回転方向に沿って所定の角度（本実施形態では120度）で分散配置される複数（本実施形態では3枚）の球当接部とを備えて形成されており、遊技盤H13を流下する球が球当接部に当接した衝撃で回転しつつ当接した球を複数（2以上）の方向に案内可能に形成される。また、風車は、全体が光透過性の樹脂材料から形成される。これにより、球当接部に当接した球の流下方向を遊技者に視認させやすくできると共に、風車の回転方向を遊技者に認識させることができる。なお、遊技盤H13は、ベース板H60に必ずしも風車を備えている必要はなく風車を備えない構成としても良い。また、センターフレームH86のワープ通路（図示しない）や、各入賞口H63, H64, H65a, H640へ入球した球が通過する通路（図示しない）の通路途中に風車を配設して、風車により球の通路を変更するように構成することも可能である。さらに、風車は、一部が非透過性の樹脂材料から形成されるものであっても、全部が非透過性のアルミ等の金属製の材料から形成されるものであっても良く、球が当接した際に球を複数の方向に案内可能であれば形状、色、材質は何でも良い。例えば、風車は、1球ずつ交互に異なる方向に球を振り分け可能に構成されていても良い。また、風車に変えて、上述した戻り球防止部材H68を配設して、遊技領域を流下する球を一方向に流下させる（球が戻らない）ように構成しても良い。また、上記第157実施形態では、遊技盤H13のベース板H60に配設した風車に遊技領域を流下する遊技球を当接（衝突）させて風車を回転させる場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、風車に駆動手段の駆動力を伝達するように構成しても良い。例えば、上記第157実施形態における風車に置き換えて左側円環部材G710、右側円環部材G720、アーム部G812、第1回転ベースG410、第1装飾ユニットG420, G6420、花卉側伝達部材G430、第2回転ベースG460、第2装飾ユニットG480をベース板H60に配設するように構成して、それら回転する左側円環部材G710、右側円環部材G720、アーム部G812、第1回転ベースG410、第1装飾ユニットG420, G6420、花卉側伝達部材G430、第2回転ベースG460、第2装飾ユニットG480に遊技領域を流下する遊技球を衝突させて、遊技球の流下方向を変更するように構成しても良い。

20

30

40

#### 【6424】

図1761に示すように、パチンコ機H10の背面側には、制御基板ユニットH90, H91と、裏パックユニットH94とが主に備えられている。制御基板ユニットH90は、主基板（主制御装置H110）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置H113）と表示制御基板（表示制御装置H114）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニットH91は、払出制御基板（払出制御装置H111）と発射制御基板（発射制御装置H112）と電源基板（電源装置H115）とカードユニット接続基板H116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニットH94は、保護カバー部を形成する裏パックH92と払出ユニットH93とがユニット化されている。また、各制御基板には

50

、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置H110、音声ランプ制御装置H113及び表示制御装置H114、払出制御装置H111及び発射制御装置H112、電源装置H115、カードユニット接続基板H116は、それぞれ基板ボックスH100～H104に収納されている。基板ボックスH100～H104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックスH100（主制御装置H110）及び基板ボックスH102（払出制御装置H111及び発射制御装置H112）は、ボックススペースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックススペースとボックスカバーとの連結部には、ボックススペースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックスH100、H102を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックスH100、H102を無理に開封しようとする、ボックススペース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックスH100、H102が開封されたかどうかを知ることができる。払出ユニットH93は、裏パックユニットH94の最上部に位置して上方に開口したタンクH130と、タンクH130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレールH131と、タンクレールH131の下流側に縦向きに連結されるケースレールH132と、ケースレールH132の最下流部に設けられ、払出モータH216（図1769参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装置H133とを備えている。タンクH130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置H133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレールH131には、当該タンクレールH131に振動を付加するためのパイプレータH134が取り付けられており、このパイプレータH134の振動によりタンクレールH131内に球が詰まることが抑制される。なお、パイプレータH134は、タンクレールH131に取り付けられるだけでなく、他のレール部分（通路）に取り付けることも可能である。例えば、上皿H17や下皿H50に球を送球する球送通路（皿通路形成部材H160）や、上皿H17から球発射ユニットH112aに球を送球する送球通路（発射位置送球ユニットH170）に配設しても良い。また、払出制御装置H111には状態復帰スイッチH120が設けられ、発射制御装置H112には可変抵抗器の操作つまみH121が設けられ、電源装置H115にはRAM消去スイッチH122が設けられている。状態復帰スイッチH120は、例えば、払出モータH216（図1769参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみH121は、スピーカー（音声出力装置H226）から放音される音の大きさを店舗側で調整するために操作される。RAM消去スイッチH122は、パチンコ機H10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。遊技機が配置されるホール（遊技機店舗）では、払出エラーの発生時において、パチンコ機H10の設定に影響を与えないように構成される非調整部である店員呼び出しボタンを遊技者が操作することで、ホールの店員が払出エラーに気付くことができるように構成されている。なお、タンクH130に上述した球発射ユニットH112aを別途配設して、球発射ユニットH112aにより球を打ち出すことでタンクH130に送球される球が詰まることがや、タンクH130からタンクレールH131に送球される球が詰まることが抑制しても良い。

#### 【6425】

次に、図1769を参照して、本パチンコ機H10の電氣的構成について説明する。図1769は、パチンコ機H10の電氣的構成を示すブロック図である。主制御装置H110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU（マイクロプロセッサ）H201が搭載されている。MPUH201には、該MPUH201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM（半導体メモリ）H202と、そのRO

M H 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M (ランダムアクセスメモリ) H 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 H 1 1 0 では、M P U H 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B 及び第 3 図柄表示装置 H 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 H 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 H 1 1 1 や音声ランプ制御装置 H 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 H 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 H 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。R A M H 2 0 3 は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、M P U H 2 0 1 の内部レジスタの内容や M P U H 2 0 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I / O 等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、R A M H 2 0 3 は、パチンコ機 H 1 0 の電源の遮断後においても電源装置 H 1 1 5 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、R A M H 2 0 3 に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)のスタックポインタや、各レジスタの値が R A M H 2 0 3 に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、R A M H 2 0 3 に記憶される情報に基づいて、パチンコ機 H 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰される。R A M H 2 0 3 への書き込みはメイン処理(図示せず)によって電源遮断時に実行され、R A M H 2 0 3 に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図示せず)において実行される。なお、M P U H 2 0 1 の N M I 端子(ノンマスクابل割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 H 2 5 2 からの停電信号 H S G 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 H S G 1 が M P U H 2 0 1 へ入力されると、停電時処理としての N M I 割込処理(図示せず)が即座に実行される。

10

20

#### 【 6 4 2 6 】

主制御装置 H 1 1 0 の M P U H 2 0 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン H 2 0 4 を介して入出力ポート H 2 0 5 が接続されている。入出力ポート H 2 0 5 には、払出制御装置 H 1 1 1、音声ランプ制御装置 H 1 1 3、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B、第 2 図柄表示装置、第 2 図柄保留ランプ、特定入賞口 H 6 5 a の被押進物体である開閉板の下辺を軸として正面側に開閉駆動するための駆動主体としての大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド H 2 0 9 が接続され、M P U H 2 0 1 は、入出力ポート H 2 0 5 を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。なお、ソレノイド H 2 0 9 は、大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドだけでなく、遊技盤 H 1 3 に配設される役物装置の駆動源(駆動モータ)や、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動モータ(図示しない)や、上皿 H 1 7 へ球を送球するための払出装置 H 1 3 3 を駆動する駆動モータ(図示しない)等を含む構成としても良い。入出力ポート H 2 0 5 には、図示しないスイッチ群およびスルーゲート H 6 7 を通過したことを検出するセンサ(スルーゲート H 6 7)、各入賞口 H 6 3 , H 6 4 , H 6 5 a , H 6 4 0 へ入賞した球が進入可能な被進入物体であって、球が入賞したことを検知する入賞検出センサ(図示しない)、パチンコ機 H 1 0 に振動が入力されたことを検出する振動検出センサ(図示しない)、遊技盤 H 1 3 の遊技領域に磁石等が近づけられたことを検出する磁力検出センサ等のセンサ群などからなる各種スイッチ H 2 0 8、電源装置 H 1 1 5 に設けられた後述の R A M 消去スイッチ回路 H 2 5 3 が接続され、M P U H 2 0 1 は各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号や、R A M 消去スイッチ回路 H 2 5 3 より出力される R A M 消去信号 H S G 2 に基づいて各種処理を実行する。なお、各種スイッチ H 2 0 8 は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における枠ボタン H 2 2 (操作ユニット H 1 8 0 のボタン部 H 1 8 1 や機能調整操作部 H 1 9 0 の決定ボタン H 1 9 1 , 上ボタン H 1 9 2 , 下ボタン H 1 9 3 , 左ボタン H 1 9 4 , 右ボタン H 1 9 5 )を含む構成としても良い。払出制御装置 H 1 1 1 は、払出モータ H 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制

30

40

50

御を行うものである。演算装置であるMPUH211は、そのMPUH211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMH212と、ワークメモリ等として使用されるRAMH213とを有している。払出制御装置H111のRAMH213は、主制御装置H110のRAMH203と同様に、MPUH211の内部レジスタの内容やMPUH211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。RAMH213は、パチンコ機H10の電源の遮断後においても電源装置H115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAMH213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置H110のMPUH201と同様、MPUH211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路H252から停電信号HSG1が入力されるように構成されており、その停電信号HSG1がMPUH211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図示せず）が即座に実行される。払出制御装置H111のMPUH211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH214を介して入出力ポートH215が接続されている。入出力ポートH215には、主制御装置H110や払出モータH216、発射制御装置H112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置H111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置H111に接続されるが、主制御装置H110には接続されていない。

10

#### 【6427】

20

発射制御装置H112は、主制御装置H110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドルH51の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニットH112aを制御するものである。球発射ユニットH112aの回転体H112a2は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドルH51に触れていることをタッチセンサH51aにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチH51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドルH51の回動操作量（回動位置）に対応して駆動モータから駆動力が伝達され、操作ハンドルH51の操作量に応じた速度で回転体H112a2が回転される。これにより、操作ハンドルH51の操作量に応じた強さで球発射ユニットH112aから内レールH61及び外レールH62の対向間に球が発射される。音声ランプ制御装置H113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）H226における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部H29～H33など）H227における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置H114で行われる第3図柄表示装置H81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPUH221は、そのMPUH221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROMH222と、ワークメモリ等として使用されるRAMH223とを有している。音声ランプ制御装置H113のMPUH221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスラインH224を介して入出力ポートH225が接続されている。入出力ポートH225には、主制御装置H110、表示制御装置H114、音声出力装置H226、ランプ表示装置H227、その他装置H228、ボタン部H181などがそれぞれ接続されている。その他装置H228には、駆動モータG910、駆動モータG840、及び、駆動手段H750が含まれる。なお、その他装置H228には、遊技盤H13に配設される役物装置の駆動源だけでなく、球発射ユニットH112aの駆動モータ（図示しない）や、第2入賞口H640の電動役物H640aを含む構成としても良い。音声ランプ制御装置H113は、主制御装置H110から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第3図柄表示装置H81の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置H114へ通知する。また、音声ランプ制御装置H113は、ボタン部H181からの入力を監視し、遊技者によってボタン部H181が操作された場合は、第3図柄表示装置H81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、

30

40

50

表示制御装置 H 1 1 4 へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置 H 1 1 4 へ送信する。ここで、背面画像とは、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示させる主要な画像である第 3 図柄の背面側に表示される画像のことである。表示制御装置 H 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 H 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 H 8 1 に各種の画像を表示する。さらに、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、機能調整操作部 H 1 9 0 (決定ボタン H 1 9 1, 上ボタン H 1 9 2, 下ボタン H 1 9 3, 左ボタン H 1 9 4, 右ボタン H 1 9 5) からの入力を監視し、遊技者によって機能調整操作部 H 1 9 0 が操作された場合は、スピーカー (音声出力装置 H 2 2 6) の音量を変更したり、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の明るさを変更したり、電飾部 H 2 9 ~ H 3 3 の明るさを変更したりするように、表示制御装置 H 1 1 4 へ指示する。音量や明るさが変更される場合は、音量や明るさの調整度合いが第 3 図柄表示装置 H 8 1 に表示される主要な表示の前方側に数値やボリューム等で一時的に表示される。なお、図 1 7 6 9 では、操作ユニット H 1 8 0 のボタン部 H 1 8 1 や機能調整操作部 H 1 9 0 の決定ボタン H 1 9 1, 上ボタン H 1 9 2, 下ボタン H 1 9 3, 左ボタン H 1 9 4, 右ボタン H 1 9 5 をまとめて枠ボタン H 2 2 として図示している。

10

#### 【 6 4 2 8 】

また、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、表示制御装置 H 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容を表すコマンド (表示コマンド) を受信する。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 では、表示制御装置 H 1 1 4 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 H 2 2 6 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 H 2 2 7 の点灯および消灯を制御する。表示制御装置 H 1 1 4 は、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 及び第 3 図柄表示装置 H 8 1 が接続され、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 より受信したコマンドに基づいて、第 3 図柄表示装置 H 8 1 における第 3 図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置 H 1 1 4 は、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置 H 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 H 1 1 3 は、この表示コマンドによって示される表示内容にあわせて音声出力装置 H 2 2 6 から音声を出力することで、第 3 図柄表示装置 H 8 1 の表示と音声出力装置 H 2 2 6 からの音声出力とを合わせることができる。なお、主制御装置 H 1 1 0 における入出力ポート H 2 0 5 に接続される各種スイッチ H 2 0 8 が、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における入出力ポート H 2 2 5 に接続されるように構成して、MPU H 2 2 1 が、各種スイッチ H 2 0 8 から出力される信号に基づいて各種処理を実行しても良い。また、主制御装置 H 1 1 0 における入出力ポート H 2 0 5 に接続される各種スイッチ H 2 0 8 とは別に音声ランプ制御装置 H 1 1 3 における入出力ポート H 2 2 5 に各種スイッチを接続しても良い。この場合には、主に遊技盤 H 1 3 に配設される役物装置の位置検出センサ等のセンサ群を各種スイッチとして構成することが好ましい。電源装置 H 1 1 5 は、パチンコ機 H 1 0 の各部に電源を供給するための電源部 H 2 5 1 と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路 H 2 5 2 と、RAM 消去スイッチ H 1 2 2 (図 1 7 6 9 参照) が設けられた RAM 消去スイッチ回路 H 2 5 3 とを有している。電源部 H 2 5 1 は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置 H 1 1 0 ~ H 1 1 4 等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部 H 2 5 1 は、外部より供給される交流 2 4 ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ H 2 0 8 などの各種スイッチや、ソレノイド H 2 0 9 などのソレノイド、モータ等を駆動するための 1 2 ボルトの電圧、ロジック用の 5 ボルトの電圧、RAM バックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら 1 2 ボルトの電圧、5 ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置 H 1 1 0 ~ H 1 1 4 等に対して必要な電圧を供給する。停電監視回路 H 2 5 2 は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置 H 1 1 0 の MPU H 2 0 1 及び払出制御装置 H 1 1 1 の MPU H 2 1 1 の各 NMI 端子へ停電信号 H S G 1 を出力するための回路である。停電監視回路 H 2 5 2 は、電源部 H 2 5 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満になった場合に停電

20

30

40

50

(電源断、電源遮断)の発生と判断して、停電信号HSG1を主制御装置H110及び払出制御装置H111へ出力する。停電信号HSG1の出力によって、主制御装置H110及び払出制御装置H111は、停電の発生を認識し、NMI割込処理を実行する。なお、電源部H251は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、NMI割込処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置H110及び払出制御装置H111は、NMI割込処理(図示せず)を正常に実行し完了することができる。RAM消去スイッチ回路H253は、RAM消去スイッチH122(図1769参照)が押下された場合に、主制御装置H110へ、バックアップデータをクリアさせるためのRAM消去信号HSG2を出力するための回路である。主制御装置H110は、パチンコ機H10の電源投入時に、RAM消去信号HSG2を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置H111においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置H111に対して送信する。

10

#### 【6429】

図1770はパチンコ機H10の遊技盤M13の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。本実施形態では、パチンコ機H10は、少なくとも、正面枠H14(図1764参照)と、ベース板M60(ベース板H60に相当、図1764参照)と、内レールM61(内レールH61に相当、図1764参照)と、外レールM62(外レールH62に相当、図1764参照)と、一般入賞口M63(一般入賞口H63に相当、図1766参照)と、第1入賞口M64(第1入賞口H64に相当、図1765参照)と、第2入賞口M640(第2入賞口H640に相当、図1766参照)と、電動役物M640a(電動役物H640aに相当、図1765参照)と、第1可変入賞装置M65(可変入賞装置H65に相当、図1765参照)と、第1特定入賞口M65a(特定入賞口H65aに相当、図1765参照)と、スルーゲートM67(スルーゲートH67に相当、図1765参照)と、戻り球防止部材M68(戻り球防止部材H68に相当、図1765参照)と、返しゴムM69(返しゴムH69に相当、図1765参照)と、アウト口M71(アウト口H71に相当、図1765参照)と、を備える。更に、本実施形態では、パチンコ機H10は、少なくとも、外縁部材M73(外縁部材H73に相当、図1765参照)と、可変表示装置ユニットM80(可変表示装置ユニットH80に相当、図1765参照)と、第3図柄表示装置M81(第3図柄表示装置H81に相当、図1765参照)と、センターフレームM86(センターフレームH86に相当、図1765参照)と、を備える。図1770に示すように、遊技盤M13は、正面視略正方形に切削加工したベース板M60に、球案内用の多数の釘(図示せず)や風車MWFの他、レールM61、M62、一般入賞口M63、第1入賞口M64、第2入賞口M640、第1可変入賞装置M65、第2可変入賞装置M650、スルーゲートM67、可変表示装置ユニットM80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠H12(図1765参照)の裏面側(又は表面側)に取り付けられる。ベース板M60は、木製の板部材から形成される。一般入賞口M63、第1入賞口M64、第2入賞口M640、可変表示装置ユニットM80は、ルータ加工によってベース板M60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤M13の正面側からタッピングネジ等により固定されている。なお、ベース板M60を光透過性の樹脂材料から構成しても良い。この場合、その正面側からベース板M60の背面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能となる。遊技盤M13の正面中央部分は、正面枠H14に配設されるガラスユニットH16(図1767参照)を通じて内枠H12の正面側から視認することができる。以下に、主に図1770を参照して、遊技盤M13の構成について説明する。遊技盤M13の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レールM62が植立され、その外レールM62の内側位置には外レールM62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レールM61が植立される。この内レールM61と外レールM62とにより遊技盤M13の正面外周が囲まれ、遊技盤M13とガラスユニットH16(図667参照)とにより前後が囲まれることにより、遊技盤M13の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域

20

30

40

50



が形成される。遊技領域は、遊技盤 M 1 3 の正面であって 2 本のレール M 6 1 , M 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 M 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

#### 【 6 4 3 0 】

2 本のレール M 6 1 , M 6 2 は、球発射ユニット H 1 1 2 a（図 1 7 6 5 参照）から発射された球を遊技盤 M 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール M 6 1 の先端部分（図 1 7 7 0 の左上部）には戻り球防止部材 M 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 M 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール M 6 2 の先端部（図 1 7 7 0 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム M 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム M 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視左側下部（図 1 7 7 0 の左側下部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B が配設されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B の機能は上述したので、ここでは説明を省略する。尚、本パチンコ機 H 1 0 では、第 1 入賞口 M 6 4 及び第 2 入賞口 M 6 4 0 へ入賞があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機 H 1 0 は、その抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、15 R 時短有通常大当たり、4 R 時短有通常大当たり、15 R 時短無し通常大当たりが用意されている。第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。本パチンコ機 H 1 0 では、時短中は、第 2 図柄の当たり確率がアップするだけでなく、第 2 入賞口 M 6 4 0 に付随する電動役物 M 6 4 0 a が開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物 M 6 4 0 a が開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物 M 6 4 0 a が閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第 2 入賞口 M 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態となる。よって、時短中は、第 2 入賞口 M 6 4 0 へ球が入賞し易い状態となり、大当たり抽選が行われる回数を増やすことができる。電動役物 M 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化は、前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる。電動役物 M 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板がベース板 M 6 0 の前面よりも前方に張り出すことで、開閉板の上面を遊技球が転動可能となり、その転動した遊技球が第 2 入賞口 M 6 4 0 へ入球可能となり、電動役物 M 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板がベース板 M 6 0 の前面よりも後方に退避され、遊技球を第 2 入賞口 M 6 4 0 まで橋渡しすることができなくなることで遊技球が第 2 入賞口 M 6 4 0 に入球し難くなるように構成される。なお、電動役物 M 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化が前後にスライド変位可能な開閉板の開閉動作により生じる例として、電動役物 M 6 4 0 a の下方に第 2 入賞口 M 6 4 0 が配置され、電動役物 M 6 4 0 a が開放状態の時に開閉板が後方に退避され、電動役物 M 6 4 0 a が閉鎖状態の時に開閉板が前方に張り出すように構成しても良い。即ち、電動役物 M 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板がベース板 M 6 0 の前面よりも後方に退避され、遊技球が第 2 入賞口 M 6 4 0 側へ入球可能となり、電動役物 M 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第 2 入賞口 M 6 4 0 との間を塞ぐことで球が第 2 入賞口 M 6 4 0 に入球し難くなる（左方へ流される）ように構成されるようにしても良い。また、電動役物 M 6 4 0 a の開放状態と閉鎖状態との状態変化は、下端部に回転軸を備え、遊技領域側へ傾倒または起立する態様で回転変位する開閉板の開閉動作により生じるようにしても良い。この場合、電動役物 M 6 4 0 a が開放状態の時は、開閉板の上面に拾われた遊技球が第 2 入賞口 M 6 4 0 に案内され易く、電動役物 M 6 4 0 a が閉鎖状態の時は、開閉板が遊技領域と第 2 入賞口 M 6 4 0 との間を塞ぐことで球が第 2 入賞口 M 6 4 0 に入球し難くなるように構成することができる。

#### 【 6 4 3 1 】

遊技領域には、球が入賞することにより 5 個から 15 個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口 M 6 3 が配設されている。また、遊技領域の中央部分を通して視認可能


10

20


30

40

50

な位置（ベース板 M 6 0 の窓部の後方）に、可変表示装置ユニット M 8 0 が配設されている。可変表示装置ユニット M 8 0 には、第 1 入賞口 M 6 4 及び第 2 入賞口 M 6 4 0 への入賞（始動入賞）をトリガとして、第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B における変動表示と同期させながら、第 3 図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第 3 図柄表示装置 M 8 1 と、スルーゲート M 6 7 の球の通過をトリガとして第 2 図柄を変動表示する LED で構成される第 2 図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、ベース板 M 6 0 には、第 3 図柄表示装置 M 8 1 を正面視で囲むようにして、センターフレーム M 8 6 が配設されている。第 3 図柄表示装置 M 8 1 は 9 インチサイズから 19 インチサイズ程度の大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置 H 1 1 4（図 1 7 6 9 参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の 3 つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第 3 図柄）によって構成され、これらの第 3 図柄が図柄列毎に横スクロールして第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示画面上にて第 3 図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態の第 3 図柄表示装置 M 8 1 は、主制御装置 H 1 1 0（図 1 7 6 9 参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B で行われるのに対して、その第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばルール等を用いて第 3 図柄表示装置 M 8 1 を構成するようにしても良い。第 2 図柄表示装置は、球がスルーゲート M 6 7 を通過する毎に表示図柄（第 2 図柄（図示せず））としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機 H 1 0 では、球がスルーゲート M 6 7 を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第 2 図柄表示装置において、第 2 図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第 2 図柄表示装置において、第 3 図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機 H 1 0 は、第 2 図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「」の図柄）で停止した場合に、第 2 入賞口 M 6 4 0 に付随された電動役物 M 6 4 0 a が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。第 2 図柄の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常中の場合よりも、時短中の方が短くなるように設定される。これにより、時短中は、第 2 図柄の変動表示が短い時間で行われるので、当たり抽選を通常中よりも多く行うことができる。よって、当たり抽選において当たりとなる機会が増えるので、第 2 入賞口 M 6 4 0 の電動役物 M 6 4 0 a が開放状態となる機会を遊技者に多く与えることができる。よって、時短中は、第 2 入賞口 M 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態とすることができる。なお、時短中において、当たり確率を高める、1 回の当たりに対する電動役物 M 6 4 0 a の開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法によっても、時短中に第 2 入賞口 M 6 4 0 へ球が入賞しやすい状態としている場合は、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第 2 図柄の変動表示にかかる時間を、時短中において通常中よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、1 回の当たりに対する電動役物 M 6 4 0 a の開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

#### 【 6 4 3 2 】

スルーゲート M 6 7 は、可変表示装置ユニット M 8 0 の右側の領域において遊技盤 M 1 3 に組み付けられ、遊技盤 M 1 3 に発射された球の一部が通過可能に構成されている。スルーゲート M 6 7 を球が通過すると、第 2 図柄の当たり抽選が行われる。当たり抽選の後、第 2 図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。球のスルーゲート M 6 7 の通過回数は、合計で最大 4 回まで保留され、その保留球数が上述した第 1 図柄表示装置 H 3 7 A , H 3 7 B により表示されると共に第 2 図柄保留ランプ（図示せず）においても点灯表示される。第 2 図柄保留ランプは、最大保留数分の 4 つ設けられ、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の下方に左右対称に配設されている。なお、第 2 図柄の変動表示は、本実施形態のように、第 2 図柄表

示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置H37A、H37B及び第3図柄表示装置M81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置M81の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲートM67の球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、スルーゲートM67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、例えば2つであっても良い。また、スルーゲートM67の組み付け位置は可変表示装置ユニットM80の右側に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニットM80の左右や、下方でも良い。また、第1図柄表示装置H37A、H37Bにより保留球数が示される場合等には、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニットM80の下方には、球が入賞し得る第1入賞口M64が配設されている。この第1入賞口M64へ球が入賞すると遊技盤M13の裏面側に設けられる第1入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110(図1769参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Aで示される。一方、スルーゲートM67の正面視左下側には、球が入賞し得る第2入賞口M640が配設されている。この第2入賞口M640へ球が入賞すると遊技盤M13の裏面側に設けられる第2入賞口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第2入賞口スイッチのオンに起因して主制御装置H110(図1769参照)で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置H37Bで示される。なお、第2入賞口M640の配置は、これに限られるものではない。例えば、第1入賞口M64の正面視下方でも良いし、遊技領域の左右中央よりも左側(例えば、第1入賞口M64よりも正面視左下側)でも良い。また、第1入賞口M64および第2入賞口M640は、それぞれ、球が入賞すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。なお、本実施形態においては、第1入賞口M64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口M640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを同じに構成したが、第1入賞口M64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数と第2入賞口M640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数とを異なる数、例えば、第1入賞口M64へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を3個とし、第2入賞口M640へ球が入賞した場合に払い出される賞球数を5個として構成してもよい。この場合の賞球個数の大小関係は逆転しても良い。

#### 【6433】

第2入賞口M640には電動役物M640aが付随されている。この電動役物M640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物M640aが閉鎖状態(退避状態)となっており、球が第2入賞口M640へ入賞しにくい状態となっている。一方、スルーゲートM67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物M640aが開放状態(張出状態)となり、球が第2入賞口M640へ入賞しやすい状態となる。上述した通り、時短中は、通常中と比して第2図柄の当たり確率が高く、また、第2図柄の変動表示にかかる時間も短いので、第2図柄の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物M640aが開放状態(張出状態)となる回数が増える。更に、時短中は、電動役物M640aが開放される時間も、通常中より長くなる。よって、確変中および時短中は、通常時と比して、第2入賞口M640へ球が入賞しやすい状態を作ることができる。ここで、第1入賞口M64に球が入賞した場合と第2入賞口M640へ球が入賞した場合とで、大当たりとなる確率は同一(約1/319)である。しかしながら、大当たりとなった場合に選定される大当たりの種別として15R時短有通常大当たりとなる確率は、第2入賞口M640へ球が入賞した場合のほうが第1入賞口M64へ球が入賞した場合よりも高く設定されている。一方、第1入賞口M64は、第2入賞口M640にあるような電動役物M640aは有しておらず、球が常時入賞可能な状態となっている。よって、通常中においては、第2入賞口M640に付随する電動役物M640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入賞口M640に入賞しづらいので、電動役物M640aのない第1入賞口M64へ向けて、可変

表示装置ユニットM 8 0の左方を球が通過するように球を発射し(所謂「左打ち」)、第1入賞口M 6 4への入賞によって大当たり抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。一方、時短中は、スルーゲートM 6 7に球を通過させることで、第2入賞口M 6 4 0に付随する電動役物M 6 4 0 aが開放状態となりやすく、第2入賞口M 6 4 0に入賞しやすい状態であるので、第2入賞口M 6 4 0へ向けて、可変表示装置8 0の右方を球が通過するように球を発射し(所謂「右打ち」)、スルーゲートM 6 7を通過させて電動役物M 6 4 0 aを開放状態にすると共に、第2入賞口M 6 4 0への入賞によって1 5 R時短有通常大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。なお、本実施形態におけるパチンコ機H 1 0とは異なり、遊技盤M 1 3の構成が左右対称とされる場合には、「右打ち」で第1入賞口M 6 4を狙うことも、「左打ち」で第2入賞口M 6 4 0を狙うこともできる。この場合、遊技者から球の打ち方を変化させる煩わしさを取り去ることができる。一方で、本実施形態におけるパチンコ機H 1 0では、「右打ち」では第1入賞口M 6 4を狙うことはできないように構成され、「左打ち」で発射された球はスルーゲートM 6 7を通過しないように構成されている。そのため、本実施形態のパチンコ機H 1 0は、パチンコ機H 1 0の遊技状態(時短中であるか、通常中であるか)に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えることを要求することができる。よって、球の打ち方を変化させる遊技性を付加することで遊技が緩慢となることを防止することができる。

#### 【6 4 3 4】

第1入賞口M 6 4の右方には第2可変入賞装置M 6 5 0(図1 7 7 0参照)が配設されており、その下流側位置に第2特定入賞口M 6 5 0 aが設けられている。パチンコ機H 1 0においては、第1入賞口M 6 4又は第2入賞口M 6 4 0への入賞に起因して行われた大当たり抽選が大当たりとなると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第1図柄表示装置H 3 7 A又は第1図柄表示装置H 3 7 Bを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第3図柄表示装置M 8 1に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態(大当たり)に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第2特定入賞口M 6 5 0 aが、所定時間(例えば、3 0秒経過するまで、或いは、球が1 0個入賞するまで)開放される。この第2特定入賞口M 6 5 0 aは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その第2特定入賞口M 6 5 0 aが所定時間開放される。この第2特定入賞口M 6 5 0 aの開閉動作は、最高で例えば1 5回(1 5ラウンド)繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値(遊技価値)の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。抽選された大当たりが時短有通常大当たりだった場合、大当たり遊技終了後の時短中に右打ち遊技を行うことで、第2入賞口M 6 4 0へ遊技球を入賞させることができる。本実施形態では、付与される時短の回数は3回とされ、第2入賞口M 6 4 0に遊技球が入賞すると、約1 / 2の確率で小当たりが発生し、第1図柄表示装置H 3 7 A, H 3 7 Bにおいて小当たりに対応したLEDが点灯する。この小当たりにより、第2特定入賞口M 6 5 0 aよりも上流側に配置され、第1特定入賞口M 6 5 aを前後方向への変位により開放する退避位置と閉鎖する張出位置とが切り替えられることで開閉させる張出物体である開閉板M 6 5 bが所定時間開放され(後方側へ退避され)、その第1特定入賞口M 6 5 aの開放中に、球が第1特定入賞口M 6 5 a内へ入賞し、その特定入賞口M 6 5 aの下流側の特定領域M 6 5 cを通過することを契機として特別遊技状態(大当たり)に遊技状態が遷移する。この場合において、第1特定入賞口M 6 5 aへ向けて流下する遊技球の有無によって、開閉板M 6 5 bの可動範囲が変化する場合(遊技球が開閉板M 6 5 bの張出先端側(前側)に位置することで開閉板M 6 5 bの移動を阻害する場合等)が生じても良い。

#### 【6 4 3 5】

特定領域M 6 5 cの上流側であって第1特定入賞口M 6 5 aの下流側の位置には、第1特定入賞口M 6 5 aに入球した遊技球を特定領域M 6 5 cに入球させる入球状態と、特定

領域 M 6 5 c に入球することを防止する防止状態とで切り替え可能に変位される下側変位物体である不図示の切替手段が配設される。このように、本パチンコ機 H 1 0 では、右打ち遊技において、第 2 入賞口 M 6 4 0 へ遊技球が入球すると約 1 / 2 の確率で特別遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能になり、これは左打ち遊技における大当たり確率（約 1 / 3 1 9）よりも著しく高い確率となるので、右打ち遊技状態に対する遊技者の興趣を向上させることができる。また、特定入賞口 M 6 5 a, M 6 5 0 a の個数は限定されるものではなく、1 つ若しくは 2 以上の複数（例えば 3 つ）を配置しても良く、また配置位置も第 1 入賞口 M 6 4 の右方に限らず、例えば、第 1 入賞口 M 6 4 の下方右側や、第 1 入賞口 M 6 4 の下方左側や、可変表示装置ユニット M 8 0 の左方または右方や、上方でも良い。遊技盤 M 1 3 には、アウト口 M 7 1 が設けられている。遊技領域を流下する球であつて、いずれの入賞口 M 6 3, M 6 4, M 6 5 a, M 6 4 0, M 6 5 0 a にも入賞しなかった球は、アウト口 M 7 1 を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤 M 1 3 には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）とが配設されている。なお、本実施形態におけるその他装置 H 2 2 8（図 1 7 6 9 参照）には、駆動ソレノイド M 4 8 7 や駆動モータ M 4 4 2, M 5 0 1, M 7 2 0, M 8 2 0 や、回転クルーン M 9 5 0 を駆動させる駆動モータ等が含まれる。なお、本実施形態においても、その他装置 H 2 2 8（図 1 7 6 9 参照）には、上述の役物装置の駆動源だけではなく、球発射ユニット H 1 1 2 a の駆動モータ（図示せず）や、第 2 入賞口 M 6 4 0 の電動役物 M 6 4 0 a の駆動源等を含む構成としても良い。また、本実施形態における各種スイッチ H 2 0 8（図 1 7 6 9 参照）には、検出センサ M 4 5 3, M 4 8 3, M 5 1 6, M 7 1 3, M 8 1 5, M 9 4 2, M 3 4 8 9 等が含まれる。なお、各種スイッチ H 2 0 8 の接続先は、主制御装置 H 1 1 0 に限られるものではなく、用途に応じて直接的に音声ランプ制御装置 H 1 1 3 に接続されても良い。どちらに接続するかは、個別に任意に選択可能とされる。

#### 【 6 4 3 6 】

次いで、遊技盤 M 1 3 及び動作ユニット M 3 0 0 の構造について説明する。図 1 7 7 1 は、遊技盤 M 1 3 及び動作ユニット M 3 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 7 7 2 は、遊技盤 M 1 3 及び動作ユニット M 3 0 0 の分解背面斜視図である。なお、図 1 7 7 1 及び図 1 7 7 2 では、背面ケース M 3 1 0 の開口 M 3 1 1 a に配設される液晶表示装置（可変表示装置ユニット M 8 0）の図示が省略され、開口 M 3 1 1 a を通して奥側を視認可能に図示される。動作ユニット M 3 0 0 は、正面視で第 3 図柄表示装置 M 8 1（図 1 7 7 0 参照）の表示領域の左右側領域および上側領域に配設される複合動作役物ユニット M 4 0 0 と、その複合動作役物ユニット M 4 0 0 の後方側に配置され正面視で第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の上側領域に配設されるスライド動作役物ユニット M 7 0 0 と、そのスライド動作役物ユニット M 7 0 0 と同様の前後位置において複合動作役物ユニット M 4 0 0 の後方側に配置され正面視で第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の下側領域に配設される昇降動作役物ユニット M 8 0 0 と、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 が収容され締結固定された前側の層において複合動作役物ユニット M 4 0 0 が収容され締結固定される背面ケース M 3 1 0 と、を備える。背面ケース M 3 1 0 は、底壁部 M 3 1 1 と、その底壁部 M 3 1 1 の外縁から立設される外壁部 M 3 1 2 とを備え、底壁部 M 3 1 1 及び外壁部 M 3 1 2 から正面側が開放された箱状に形成される。背面ケース M 3 1 0 は、底壁部 M 3 1 1 の中央に矩形状の開口 M 3 1 1 a が開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口 M 3 1 1 a は、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の外形（外縁）に対応した（即ち、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域を正面視で区切ることが可能な）大きさに形成される。背面ケース M 3 1 0 は、外壁部 M 3 1 2 の正面側端部に遊技盤 M 1 3 の背面に対して平行に配置される板状部として延設され、遊技盤 M 1 3 に面で支持される支持板部 M 3 1 3 を備える。その支持板部 M 3 1 3 が遊技盤 M 1 3 に面で支持された状態で、遊技盤 M 1 3 のベース板 M 6 0 に締結ネジを螺入することにより、遊技盤 M 1 3 と動作ユニット M 3 0 0 とを一体的に固定することができるので、遊技盤 M 1 3 及び動作ユニット M 3 0 0 の全体としての剛性の向上を図ることができる。ベース

板 M 6 0 は、光透過性の樹脂材料から形成される板状部材から形成されており、その板状部材が中央部において前後方向に貫通形成されており、その貫通形成された箇所には、光透過性の樹脂材料から形成され光を導光可能に構成される板状の導光板 M 2 6 0 が配設されている。ベース板 M 6 0 及び導光板 M 2 6 0 が光透過性の樹脂材料から形成されていることにより、正面側からベース板 M 6 0 の背面側に配設された各種構造体（動作ユニット M 3 0 0 に配設される複合動作役物ユニット M 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0、昇降動作役物ユニット M 8 0 0 及び第 3 図柄表示装置 M 8 1 等）を遊技者に視認させ易いように構成される。これにより、ベース板 M 6 0 の貫通部分の形状や導光板 M 2 6 0 の配置に関わらず、その背面側に配設される構造体を視認させ易くすることができ、各種演出に利用することができる。なお、遊技者に対して見せたくない箇所がある場合には、光透過性の低い（又は光不透過の）シール部材を貼り付ける等して対処すれば良い。また、ベース板 M 6 0 を木製の板部材（ベニヤ等）から形成するようにしても良い。

10

## 【 6 4 3 7 】

導光板 M 2 6 0 は、板状部の端部側（上側および右側）において略等間隔に配置される複数の LED から入射された光を複数の位置で正面側へ屈曲させ、正面視において特定の装飾模様やキャラクターが光で描画されているように視認させ得る一般的な導光板であって、背後に配置される各種構造体（複合動作役物ユニット M 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 等）の動作中に発光させる制御や、各種構造体の停止中において発光させる制御が、実行可能とされる。各種構造体（複合動作役物ユニット M 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 等）が退避され、停止されている場合には、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域と視認可能物体である導光板 M 2 6 0 とが正面視で重ねられることで、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域における表示と導光板 M 2 6 0 により描画される形状とを合わせて視認させることができ、立体的な表示態様を実現可能となる。本実施形態では、導光板 M 2 6 0 に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 に描画される形状に対応するものとして設計される。即ち、演出動作ユニット M 5 0 0 の手前側においてスライド動作役物ユニット M 7 0 0 に対応する特定表示（例えば、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 に装飾されているキャラクターに関連する絵が拡大して描画される表示）を視認させることが可能に構成される。なお、導光板 M 2 6 0 に端部側から入射される光により描画される形状は、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 に描画される形状に対応するものに限られるものではない。例えば、複合動作役物ユニット M 4 0 0 の形状に対応するものでも良いし、昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の形状に対応するものでも良いし、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域に（一時的に）表示される形状に対応するものでも良い。図 1 7 7 3 は、複合動作役物ユニット M 4 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 7 7 4 は、複合動作役物ユニット M 4 0 0 の分解背面斜視図である。複合動作役物ユニット M 4 0 0 は、背面ケース M 3 1 0 に直接締結固定されるか又は背面ケース M 3 1 0 に締結固定された物体に締結固定されることで間接的に固定されることにより背面ケース M 3 1 0（図 Z 1 参照）に対して位置が固定される部分（左側支持装飾部 M 4 1 0、背面側支持部 M 4 3 0、昇降駆動部 M 4 4 0、切替動作部 M 4 8 0）と、当該部分に変位可能に支持されており背面ケース M 3 1 0 に対して相対変位可能に構成される部分（演出動作ユニット M 5 0 0）とにより構成される。即ち、複合動作役物ユニット M 4 0 0 は、最前面の左側部において背面ケース M 3 1 0（図 1 7 7 3 参照）に締結固定される左側支持装飾部 M 4 1 0 と、その左側支持装飾部 M 4 1 0 の背面側において間隔を空けて対向配置されておりスライド動作役物ユニット M 7 0 0（図 1 7 7 3 参照）に締結固定されることで背面ケース M 3 1 0 に対する位置が固定される背面側支持部 M 4 3 0 と、最前面の右側部において背面ケース M 3 1 0 に締結固定される昇降駆動部 M 4 4 0 と、その昇降駆動部 M 4 4 0 と背面ケース M 3 1 0 との間の位置において背面ケース M 3 1 0 の底壁部 M 3 1 1 に締結固定されると共に昇降駆動部 M 4 4 0 が締結固定される切替動作部 M 4 8 0 と、その切替動作部 M 4 8 0 に上下端部が支持され上下方向に延びている金属棒 M 4 0 1 と、その金属棒 M 4 0 1 により被案内部 M 5 5 0 の変位が案内される演出

20

30

40

50

動作ユニットM500と、を主に備える。

【6438】

図1773及び図1774に図示されるように、複合動作役物ユニットM400は、演出動作ユニットM500の左右端部を前後両側で支持可能に構成されている。これにより、演出動作ユニットM500の前後方向への変位を抑制することができる。即ち、第1に、演出動作ユニットM500は、左端部の前側突部M511が左側支持装飾部M410の板状ベースM411の案内長孔M412に変位可能に支持され、左端部の後側突部M531が背面側支持部M430の板状ベースM431において案内長孔M412の後方位置に貫通形成され案内長孔M412と平行に形成される案内長孔M432に変位可能に支持されることにより、前後両側から支持されている。第2に、金属棒M401に案内される被案内部M550の前側には昇降駆動部M440が対向配置され、被案内部M550の後側には切替動作部M480が対向配置されている。被案内部M550と昇降駆動部M440及び切替動作部M480との間は、通常、僅かな隙間が空くように構成されており、変位の抵抗が生じることを防止している。一方で、意図せず演出動作ユニットM500の被案内部M550が前後方向に大きく変位した場合には、その変位を当接により防止可能に構成されている。演出動作ユニットM500は、被案内部M550の背面側から検出片M554が突設されており、その検出片M554が切替動作部M480の上端側において検出可能に構成される。図1775は、演出動作ユニットM500の分解正面斜視図であり、図1776は、演出動作ユニットM500の分解背面斜視図である。演出動作ユニットM500は、金属棒M401によって上下方向への変位を案内される部分（板状本体部M510、被案内部M550等）と、その部分に変位可能に支持される部分（可動装飾ユニットM600）とにより構成される。即ち、演出動作ユニットM500は、樹脂材料から略長方形の板状に形成され骨格を成す板状本体部M510と、その板状本体部M510の背面側に左側寄り配置され板状本体部M510との間に空間を形成するように板状本体部M510に対して締結固定される左側蓋部M530と、板状本体部M510の背面側に右側寄り配置され板状本体部M510との間に空間を形成するように板状本体部M510に対して締結固定される右側蓋部M540と、を主に備える。更に、演出動作ユニットM500は、右側蓋部M540を回転移動可能に支持する被案内部M550と、右側蓋部M540に対して回転移動可能に支持される扇形状の扇形状構成部M560と、右側蓋部M540に配設される駆動モータM501と、その駆動モータM501の駆動力を伝達可能に構成される伝達部M580と、板状本体部M510に回転移動可能に支持され伝達部M580により駆動モータM501の駆動力が伝達可能とされる可動装飾ユニットM600と、を主に備える。

【6439】

板状本体部M510は、大部分が有色（例えば、赤色）で透明の樹脂材料から形成されており、左側端部において前方へ向けて円柱状に突設される前側突部M511と、中央よりも左側の領域における複数位置において点在され無色透明の略星状に形成される透過部M512と、その透過部M512に対応する位置にLED等の発光手段を配置可能となるように内部において締結固定される電飾基板M513と、可動装飾ユニットM600の回転軸を形成する部分であって前方に延設される筒状部M514と、その筒状部M514を中心とする円弧に沿って形成されており可動装飾ユニットM600の変位を案内可能な領域を構成する領域構成部である円弧状貫通部M515と、その円弧状貫通孔M515の上端部側において検出溝が前側を向く姿勢で配設されており可動装飾ユニットM600を検出可能な検出センサM516と、筒状部M514に対して円弧状貫通部M515の反対側の領域において筒状部M514を中心とする円弧に沿って形成される複数の補助貫通部M517と、筒状部M514と円弧状貫通部M515との間の領域において前後方向に貫通形成される伝達用貫通孔M518と、を主に備える。前側突部M511は、左側支持装飾部M410（図1773参照）の案内長孔M412に挿通され、その案内長孔M412の延びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。前側突部M511は、左側支持装飾部M410を挟むように配置される一对の円環形状のカラー部材（図示せず）に



挿通される。これにより、左側支持装飾部 M 4 1 0 と板状本体部 M 5 1 0 との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。電飾基板 M 5 1 3 に配置される LED から照射される光のうち、透過部 M 5 1 2 を通して遊技者に視認される光は、透過部 M 5 1 2 以外（周囲）の位置を通して遊技者に視認される光に比較して、明るく視認される。即ち、電飾基板 M 5 1 3 に配置される LED を発光させることにより、板状本体部 M 5 1 0 の前面を全体的に明るくしながら、点在する透過部 M 5 1 2 をより明るく視認させることができる。円弧状貫通部 M 5 1 5 は、前面側における開口として形成されている。板状本体部 M 5 1 0 は、円弧状貫通部 M 5 1 5 を囲む位置から円弧状貫通部 M 5 1 5 の外形よりも若干大きな形状で背面側へ向けて延設される枠状部 M 5 2 1 を備える。即ち、円弧状貫通部 M 5 1 5 と枠状部 M 5 2 1 との間には段部が形成される。検出センサ M 5 1 6 は、可動装飾ユニット M 6 0 0 が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出溝に被検出部 M 6 1 6 が位置するように配設される。左側蓋部 M 5 3 0 は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、左端部において後方へ向けて円柱状に突設される後側突部 M 5 3 1 と、右側端部において湾曲面として形成される湾曲縁部 M 5 3 2 と、を備える。後側突部 M 5 3 1 は、背面側支持部 M 4 3 0（図 1 7 7 3 参照）の案内長孔 M 4 3 2 に挿通され、その案内長孔 M 4 3 2 の伸びる直線方向（水平方向、左右方向）に変位が案内される。後側突部 M 5 3 1 は、背面側支持部 M 4 3 0 を挟むように配置される一対の円環形状のカラー部材（図示せず）に挿通される。これにより、背面側支持部 M 4 3 0 と左側蓋部 M 5 3 0 との間に円環形状のカラー部材が介在することになるので、変位を滑らかにすることができる。

10

20

#### 【 6 4 4 0 】

本実施形態では、後側突部 M 5 3 1 と前側突部 M 5 1 1 とが前後方向に伸びる同一直線上に配置されており、案内長孔 M 4 1 2 と案内長孔 M 4 3 2 とが同一の直線に対して平行に伸びていることから、演出動作ユニット M 5 0 0 の左端部は、前側突部 M 5 1 1 及び後側突部 M 5 3 1 を介して前後から両持ちで支持される。湾曲縁部 M 5 3 2 は、枠状部 M 5 2 1 の後方に位置し、その枠状部 M 5 2 1 と共通の湾曲面を構成するよう形成される。即ち、湾曲縁部 M 5 3 2 の湾曲面は、筒状部 M 5 1 4 の中心軸を中心とする円弧に合致する形状とされる。右側蓋部 M 5 4 0 は、主に樹脂材料から形成される板状部であって、右端部において背面側に突設され被案内部 M 5 5 0 に支持される金属製の突設軸部 M 5 4 1 と、その突設軸部 M 5 4 1 に対して平行に突設され被案内部 M 5 5 0 に挿通される金属製の補助突設部 M 5 4 2 と、断面が突設軸部 M 5 4 1 よりも大きな円形に類似する形状の柱形状で背面側へ突設される大径支持部 M 5 4 3 と、その大径支持部 M 5 4 3 に支持される扇形状構成部 M 5 6 0 の抜け止めが可能となるように大径支持部 M 5 4 3 の外形よりも直径の大きな円形板状に形成され大径支持部 M 5 4 3 の突設先端側から金属製の締結ネジ M 5 0 2 で締結固定される脱落防止部 M 5 4 4 と、大径支持部 M 5 4 3 の円形状の中心と同軸の円弧形状に沿う位置に突設される突設補助部 M 5 4 5 と、その突設補助部 M 5 4 5 の外周側において大径支持部 M 5 4 3 を中心とする円弧に沿う形状で凹設形成（背面側の面が前方側へ変位されるよう形成）される段部 M 5 4 6 と、伝達部 M 5 8 0 の構成部材を回転可能に支持する複数の突設部 M 5 4 7 と、を主に備える。大径支持部 M 5 4 3 は、その外形を構成する円形状が、筒状部 M 5 1 4 を構成する円形状の中心との関係で同心円とされる。即ち、扇形状構成部 M 5 6 0 の回転中心と、可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転中心とが同一となるように構成される。大径支持部 M 5 4 3 は、脱落防止部 M 5 4 4 を締結固定する締結ネジ M 5 0 2 が内部に位置することから、樹脂材料のみから形成される場合に比較して強度が向上される。これにより、扇形状構成部 M 5 6 0 を安定的に支持することができ、扇形状構成部 M 5 6 0 の動作を長期間にわたって安定させることができる。このように扇形状構成部 M 5 6 0 は、大径支持部 M 5 4 3 という一点での支持でありながら、扇形状構成部 M 5 6 0 の動作を長期間にわたって安定させることができる。段部 M 5 4 6 は、扇形状構成部 M 5 6 0 の回転先端側部と対向配置される。扇形状構成部 M 5 6 0 の段部 M 5 4 6 に対する当接面積が小さくなるように（抑制されるように）、段部 M 5 4 6 の形状や配置および扇形状構成部 M 5 6 0 の形状や配置が設計されることで、扇形状構成部 M

30

40

50



560の変位時の抵抗を抑制することができ、扇形状構成部M560の動作不良を防止し易くすることができる。

【6441】

被案内部M550は、上下方向一直線上に貫通形成されており金属棒M401（図1773参照）が挿通可能とされる直線貫通部M551と、右側蓋部M540の突設軸部M541を回転可能に軸支する貫通孔M552と、その貫通孔M552を中心とする円弧形状で貫通形成され右側蓋部M540の補助突設部M542が挿通される円弧状孔M553と、背面側から後方へ向けて板状に突設され切替動作部M480（図1773参照）により検出され得る検出片M554と、右側寄り下端位置から下方へ向けて延設される下方延設部M555と、上端部付近から前方へ向けて突設される被支持突部M556と、を主に備える。演出動作ユニットM500は、被案内物体である被案内部M550を備えていれば何でも良く、樹脂材料から構成される部材に限定されるものではなく、金属材料から構成される部材であってもよい。扇形状構成部M560は、主に光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成されており、右側蓋部M540の大径支持部M543に回転可能に軸支される円筒部M561と、円筒部の外周側に扇形状で延設される板状本体部M562と、その板状本体部M562の周方向端部において直線に沿って前方へ突設される突条部M563と、板状本体部M562の回転先端側に肉厚の形状で形成される円弧状肉厚部M564と、その円弧状肉厚部M564の内周側において回転中心を中心とする円弧形状で貫通形成される円弧状孔M565と、その円弧状孔M565よりも外周側において円弧状肉厚部M564よりも肉厚に形成される外周側増厚部M566と、その外周側増厚部M566の前面側から回転中心を中心とする円弧形状に沿って突設される円弧突条M567と、外周側増厚部M566の周方向端部から径方向に延設される延設部M568と、を主に備える。扇形状構成部M560が樹脂材料から形成されていることから、扇形状構成部M560の軽量化を図ることができるので、駆動モータM501の駆動力で可動装飾ユニットM600を押し上げる場合に扇形状構成部M560の自重による動作抵抗を小さくすることができ、駆動モータM501の負担を低減させることができる。また、扇形状構成部M560が樹脂材料から形成されていることから、設計自由度を向上させることができる。円弧状孔M565は、右側蓋部M540の突設補助部M545が挿通されることで、扇形状構成部M560の回転移動を安定させる。突設補助部M545には先端側から雌ネジが形成されており、突設補助部M545の幅長さよりも直径の大きな頭部を有する雄ネジを螺入することや、円環状のカラーが嵌められた雄ネジを螺入することにより、突設補助部M545からの扇形状構成部M560の脱落を防止することができる。即ち、扇形状構成部M560の回転移動を安定させつつ、軸方向の変位（脱落）を規制することができる。外周側増厚部M566は、対向配置される右側蓋部M540の段部M546の凹設深さに対応して、増厚形成されている。即ち、扇形状構成部M560と右側蓋部M540との間隔は、円弧状肉厚部M564の位置においても、外周側増厚部M566の位置においても、ほぼ同様となるように構成されている。これにより、扇形状構成部M560の回転先端側が意図せず右側蓋部M540に近接する方向で変位した場合に、円弧状肉厚部M564ばかりが右側蓋部M540と当接し負荷が与えられ外周側増厚部M566には負荷が与えられないという事態を避けることができ、外周側増厚部M566にも負荷を分担させることができる。円弧突条M567は、外周側増厚部M566において右側蓋部M540の段部M546と優先して当接する部分となっており、少なくとも円弧突条M567が残存している（すり減っていない）状況において外周側増厚部M566は右側蓋部M540と離間するよう構成されている。また、この場合、設計寸法から円弧状肉厚部M564においても右側蓋部M540と離間する。

【6442】

延設部M568は、略正方形の断面を構成する形状で延設される。即ち、前後方向幅と上下方向（周方向）幅とが同じ長さで構成される。これにより、延設部M568が特定の方向に撓む事態を避けることができ、全方位で十分な剛性を有するよう構成することができる。更に、特定の方向の幅が小さい（薄い）場合に比較して、荷重（繰り返し荷重や衝

10

20

30

40

50

撃荷重)を受けた場合に破損する可能性を低くすることができる。伝達部 M 5 8 0 は、駆動モータ M 5 0 1 の駆動軸に固定される被回転物体であるモータギア M 5 8 1 と、そのモータギア M 5 8 1 に歯合可能となるように一つ目の突設部 M 5 4 7 に回転可能に支持されるピン付きギア M 5 8 2 と、そのピン付きギア M 5 8 2 に歯合可能となるように二つ目の突設部 M 5 4 7 に回転可能に支持される増厚ギア M 5 8 3 と、その増厚ギア M 5 8 3 と歯合可能となるように背面側に突設される三つ目の突設部 M 5 4 7 に回転可能に支持される円板付きギア M 5 8 4 と、を主に備える。円板付きギア M 5 8 4 は、扇形状構成部 M 5 6 0 の動作と関連して動作可能に構成されており、扇形状構成部 M 5 6 0 の上方向への動作を抑制する抑制物体であれば何でも良く、樹脂材料から構成されるものに限らず、金属材料から構成されてもよい。図 1 7 7 7 は、可動装飾ユニット M 6 0 0 の分解正面斜視図であり、図 1 7 7 8 は、可動装飾ユニット M 6 0 0 の分解背面斜視図である。可動装飾ユニット M 6 0 0 は、板状本体部 M 5 1 0 の筒状部 M 5 1 4 を中心として回転移動する動作が可能な部分(板状本体部 M 6 1 0、前側蓋部 M 6 2 0、右側装飾部 M 6 7 0 等)と、その部分を基準として直線方向にスライドする動作が可能な部分(前側スライド移動体 M 6 4 0、左側装飾部 M 6 8 0 等)とにより構成される。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 は、樹脂材料から略長形状の板状に形成され骨格を成す板状本体部 M 6 1 0 と、外周縁部において背面側に向けて突設されるリブ部によって板状本体部 M 6 1 0 の外周縁部を封じるように板状本体部 M 6 1 0 に締結固定され光透過性の樹脂材料から形成される前側蓋部 M 6 2 0 と、その前側蓋部 M 6 2 0 と板状本体部 M 6 1 0 とにより間に収納される電飾基板 M 6 3 0 と、前側蓋部 M 6 2 0 の前側平面に沿ってスライド移動可能に構成され光透過性の樹脂材料から形成される前側スライド移動体 M 6 4 0 と、を主に備える。また、可動装飾ユニット M 6 0 0 は、回転動作物体である板状本体部 M 6 1 0 の後側平面に沿ってスライド移動体 M 6 4 0 と一体的にスライド移動可能に構成される樹脂製の後側スライド移動体 M 6 5 0 と、その後側スライド移動体 M 6 5 0 と板状本体部 M 6 1 0 とを変位可能に連結する樹脂製のリンク部材 M 6 6 0 と、光透過性の樹脂材料から形成され前側蓋部 M 6 2 0 の右側寄り領域を前側から覆う形状から構成され前側蓋部 M 6 2 0 に締結固定される右側装飾部 M 6 7 0 と、光透過性の樹脂材料から形成され前側スライド移動体 M 6 4 0 を前側から覆う形状から構成され前側スライド移動体 M 6 4 0 に締結固定される左側装飾部 M 6 8 0 と、を主に備える。

10

20

30

40

50

#### 【 6 4 4 3 】

板状本体部 M 6 1 0 は、右上端部付近において貫通形成される円形開口部 M 6 1 1 と、その円形開口部 M 6 1 1 の近傍において貫通形成される矩形状開口部 M 6 1 2 と、左側端部付近において左右方向に延びる長孔状に貫通形成される複数の長孔状開口部 M 6 1 3 と、上縁部における左右方向略中央位置から後方へ向けて延設される延設支持部 M 6 1 4 と、右側端部から後方へ向けて突設される複数の補助突設部 M 6 1 5 と、を主に備える。また、板状本体部 M 6 1 0 は、円形開口部 M 6 1 1 及び延設支持部 M 6 1 4 の間の位置において円形開口部 M 6 1 1 を中心とする円に沿う板形状で後方へ向けて突設される被検出部 M 6 1 6 と、円柱形状で後方へ向けて突設されリンク部材 M 6 6 0 を回転移動可能に支持する突設支持部 M 6 1 7 と、長孔状開口部 M 6 1 3 の延びる方向と平行に延びる長尺形状で後方へ向けて突設され前側スライド移動体 M 6 4 0 の右端における前後方向の位置に左端が合致するように配置される補助突設部 M 6 1 8 と、その補助突設部 M 6 1 8 の上方において背面側へ向けて延設され右端部に鉤状部が形成される鉤状支持部 M 6 1 9 と、外周側を縁取る棒状部の外側において前面に沿って左方に延設される延設当接部 M 6 0 5 と、を主に備える。円形開口部 M 6 1 1 は、内径が、板状本体部 M 5 1 0 の筒状部 M 5 1 4 (図 1 7 7 5 参照)の外径よりも長くなるように設計されている。即ち、円形開口部 M 6 1 1 は、筒状部 M 5 1 4 との間には若干の隙間が生じるように構成されていることから、可動装飾ユニット M 6 0 0 が板状本体部 M 5 1 0 に対して適切に支持されている場合には何ら抵抗を与えるものではない一方で、可動装飾ユニット M 6 0 0 が板状本体部 M 5 1 0 に対して位置ずれする場合であっても、その位置ずれの度合いを抑制可能に構成される。延設支持部 M 6 1 4 は、樹脂材料からリング状に形成されるカラー部材 M 6 0 1 を介して板状

本体部 M 5 1 0 の円弧状貫通部 M 5 1 5 ( 図 1 7 7 5 参照 ) に挿通される部分であって、先端側において樹脂製 ( 又は金属製 ) の当接部材 M 6 0 2 が締結固定される。当接部材 M 6 0 2 の形状が円弧状貫通部 M 5 1 5 よりも大きく形成されていることから、当接部材 M 6 0 2 は延設支持部 M 6 1 4 の板状本体部 M 5 1 0 からの脱落を防止する機能を有する。補助突設部 M 6 1 5 は、板状本体部 M 5 1 0 の補助貫通部 M 5 1 7 に挿通される部分であって、一方 ( 下側 ) の補助突設部 M 6 1 5 の先端側にフランジ付きのネジが固定されることで補助貫通部 M 5 1 7 からの脱落が防止され、他方 ( 上側 ) の補助突設部 M 6 1 5 の先端には鉤形状部が形成されている。この鉤形状部に弾性バネ M 6 0 3 ( 図 1 7 7 6 参照 ) の端部が引っかけられることにより、板状本体部 M 6 1 0 は、正面視時計回り方向に付勢されることになる。被検出部 M 6 1 6 は、板状本体部 M 5 1 0 の検出センサ M 5 1 6 の検出溝に進入可能とされている。本実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 が起き上がり側終端位置に配置されている場合に検出センサ M 5 1 6 の検出溝に進入するよう配置されているが、配置位置については任意に設定可能であり、また、配置個数も自由に設定可能である。突設支持部 M 6 1 7 は、板状本体部 M 6 1 0 の上側寄りの領域において背面側へ向けて増厚形成される荷重付与部 M 6 0 4 の下側の空間に配置されており、この空間においてリンク部材 M 6 6 0 を回転移動可能に支持する。突設支持部 M 6 1 7 の先端部にはツバ付きネジが螺入固定されており、リンク部材 M 6 6 0 の後方への変位 ( 板状本体部 M 6 1 0 から離間する方向への変位 ) を抑制できる。

10

#### 【 6 4 4 4 】

前側蓋部 M 6 2 0 は、板状本体部 M 6 1 0 の円形開口部 M 6 1 1 に挿通されるように後方へ向けて円柱形状で延設される回転軸部 M 6 2 1 と、右寄りの領域において前側に増厚形成される増厚部 M 6 2 2 と、その増厚部 M 6 2 2 とは異なる箇所 ( 増厚されていない箇所 ) において板状本体部 M 6 1 0 の長孔状開口部 M 6 1 3 に対応する形状で貫通形成される複数の長孔状開口部 M 6 2 3 と、その長孔状開口部 M 6 2 3 と増厚部 M 6 2 2 との間の位置において上下方向に亘って複数の星状の模様が形成される装飾部 M 6 2 4 と、を主に備える。回転軸部 M 6 2 1 は、板状本体部 M 6 1 0 及び電飾基板 M 6 3 0 を通過した状態で、板状本体部 M 5 1 0 の筒状部 M 5 1 4 に挿通されることで板状本体部 M 5 1 0 に対する回転移動の回転軸部を構成する。また、回転軸部 M 6 2 1 は、その先端側において大径の円形板部 M 6 2 1 a が締結ネジ M 5 0 2 に締結固定されることで、板状本体部 M 5 1 0 からの脱落が防止される。増厚部 M 6 2 2 は、左端部の形状が、短手方向に伸びる当接端部 M 6 2 2 a の間に長手方向 ( 長孔状開口部 M 6 1 3 が延設される方向と平行 ) に伸びる修正部 M 6 2 2 b が形成される ( 所謂「イナズマ状」に形成される )。これにより、対応して配置される前側スライド移動体 M 6 4 0 の配置を良好に修正することができる。長孔状開口部 M 6 2 3 は、背面側へ延設される外周縁部 M 6 2 3 a を有しており、この外周縁部 M 6 2 3 a の延設端部が板状本体部 M 6 1 0 の長孔状開口部 M 6 1 3 の内周面に当接するよう構成されている。これにより、長孔状開口部 M 6 2 3 と板状本体部 M 6 1 0 との間に生じ得る隙間が埋められるので、電飾基板 M 6 3 0 からの光が長孔状開口部 M 6 2 3 の内側に漏れることを避け易くすることができる。更に、外周縁部 M 6 2 3 a の延設端部が長孔状開口部 M 6 1 3 の内周面と当接することにより補強され、前側スライド移動体 M 6 4 0 の動作を安定的に支持することができる。装飾部 M 6 2 4 は、前側に若干盛り上がって模様が形成されており、その形成範囲は、前側スライド移動体 M 6 4 0 が移動された場合に露出し得る領域に渡るよう構成されている。即ち、前側スライド移動体 M 6 4 0 が増厚部 M 6 2 2 から離れる離間位置に配置されている場合における増厚部 M 6 2 2 と前側スライド移動体 M 6 4 0 との間の領域に少なくとも形成される。そのため、装飾部 M 6 2 4 は前側スライド移動体 M 6 4 0 が増厚部 M 6 2 2 に近接配置されている場合には前側スライド移動体 M 6 4 0 に覆われる。電飾基板 M 6 3 0 は、前側蓋部 M 6 2 0 の領域全体を背面側からカバーする形状から形成されており前側蓋部 M 6 2 0 に複数位置でネジ留めされる板状本体部 M 6 3 1 と、その板状本体部 M 6 3 1 の右側寄り位置において前側蓋部 M 6 2 0 の回転軸部 M 6 2 1 が挿通される円形開口部 M 6 3 3 と、板状本体部 M 6 3 1 の左側寄り位置において前側蓋部 M 6 2 0 の外周縁部 M 6 2 3 a が挿通される複数の長孔状

20

30

40

50

開口部 M 6 3 4 と、を主に備える。板状本体部 M 6 3 1 は、正面側に L E D 等の発光部 M 6 3 2 が複数個分散配置されている。発光部 M 6 3 2 は、無数の矩形状で図示されており、その位置は、広い面を構成している箇所に限らず、円形開口部 M 6 3 3 と板状本体部 M 6 3 1 の右上部との間や、上側の長孔状開口部 M 6 3 4 と板状本体部 M 6 3 1 の上縁部との間や、下側の長孔状開口部 M 6 3 4 と板状本体部 M 6 3 1 の下縁部との間や、複数の長孔状開口部 M 6 3 4 の間等にも漏れなく配置されている。

#### 【 6 4 4 5 】

円形開口部 M 6 3 3 は、前側蓋部 M 6 2 0 の回転軸部 M 6 2 1 と同心であって、板状本体部 M 6 1 0 の円形開口部 M 6 1 1 よりも直径の大きな円形状から形成される。内周側に板状本体部 M 5 1 0 の筒状部 M 5 1 4 ( 図 1 7 7 6 参照 ) が挿通され遮蔽部として機能することにより、発光部 M 6 3 2 から出射される光が円形開口部 M 6 3 3 の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。長孔状開口部 M 6 3 4 は、前側蓋部 M 6 2 0 の外周縁部 M 6 2 3 a の外形よりも大きな形状で貫通形成されており、外周縁部 M 6 2 3 a が挿通される。そのため、発光部 M 6 3 2 から出射される光のうち、正面視で長孔状開口部 M 6 3 4 の内周側へ向かう成分は外周縁部 M 6 2 3 a により反射または吸収 ( 減衰 ) されることになるので、発光部 M 6 3 2 から出射される光が長孔状開口部 M 6 3 4 の内周側の領域に漏れ出すことを防止することができる。なお、電飾基板 M 6 3 0 は、第 3 図柄表示装置の表示領域と正面視で重なり得る位置に配置されるものに限られるのではなく、演出動作ユニット M 5 0 0 の変位とは独立して配置を設定可能に構成される独立配置物体として電飾基板 M 4 2 1 のように常時第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の外方 ( 表示領域と重ならない位置 ) に配置されても良く、背後から L E D 等の発光手段から光が照射されることで視認される明るさが変化され得るものでも良く、上下左右または前方からの光照射により視認される明るさが変化され得るものでも良い。前側スライド移動体 M 6 4 0 は、前側蓋部 M 6 2 0 の前側において増厚部 M 6 2 2 を除く領域を埋める形状から形成される板状本体部 M 6 4 1 と、その板状本体部 M 6 4 1 の右端側において背面側から厚みを減らすように凹設形成される凹設形成部 M 6 4 2 と、左右一対で後方へ向けて突設され前側蓋部 M 6 2 0 の長孔状開口部 M 6 2 3 に挿通される複数の突設案内部 M 6 4 3 と、を主に備える。板状本体部 M 6 4 1 は、前側蓋部 M 6 2 0 の正面側における平面状部に背面側が面で支持されていることで、前側スライド移動体 M 6 4 0 の前側蓋部 M 6 2 0 に対する安定した移動を可能としている。凹設形成部 M 6 4 2 により前側スライド移動体 M 6 4 0 の背面の位置が前側へ変化しており、これにより生じた前側蓋部 M 6 2 0 との間の隙間領域に、装飾部 M 6 2 4 が配置される。即ち、凹設形成部 M 6 4 2 により、装飾部 M 6 2 4 を盛り上げ形成した場合であっても装飾部 M 6 2 4 と前側スライド移動体 M 6 4 0 とが擦れることを避けることができる。突設案内部 M 6 4 3 は、前側蓋部 M 6 2 0 の長孔状開口部 M 6 2 3 及び板状本体部 M 6 1 0 の長孔状開口部 M 6 1 3 に挿通され、その端部において後側スライド移動体 M 6 5 0 に締結固定される。即ち、前側スライド移動体 M 6 4 0 の移動は、長孔状開口部 M 6 2 3 及び長孔状開口部 M 6 1 3 により、その延設される直線方向に案内される。

#### 【 6 4 4 6 】

後側スライド移動体 M 6 5 0 は、左右方向に延びる長尺本体部 M 6 5 1 と、その長尺本体部 M 6 5 1 の左側端部から上方へ延びる延設部 M 6 5 2 と、長尺本体部 M 6 5 1 の右側端部において上下方向に延びる長孔状に開口形成される伝達開口部 M 6 5 3 と、長尺本体部 M 6 5 1 の中間部において左右方向に延びる長孔状に開口形成される案内開口部 M 6 5 4 と、延設部 M 6 5 2 に一端が支持される弾性パネ M 6 5 5 と、を主に備える。長尺本体部 M 6 5 2 は、前側蓋部 M 6 2 0 の長孔状開口部 M 6 2 3 及び板状本体部 M 6 1 0 の長孔状開口部 M 6 1 3 に挿通された前側スライド移動体 M 6 4 0 の突設案内部 M 6 4 3 が締結固定される。即ち、後側スライド移動体 M 6 5 0 及び前側スライド移動体 M 6 4 0 は、長孔状開口部 M 6 2 3 が延設される直線方向に沿ってスライド移動可能に案内される。伝達開口部 M 6 5 3 には、リンク部材 M 6 6 0 の端部が挿通され、その挿通端においてツバ付きネジが螺入固定されることで、リンク部材 M 6 6 0 の後側スライド移動体 M 6 5 0 から

10

20

30

40

50

の脱落が防止される。案内開口部 M 6 5 4 は、板状本体部 M 6 1 0 の補助突設部 M 6 1 8 が挿通される。補助突設部 M 6 1 8 が左右方向に伸びた形状とされていることから、案内開口部 M 6 5 4 の形状と合わせて、後側スライド移動体 M 6 5 0 の変位を左右方向に案内する。補助突設部 M 6 1 8 は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される場合、後側スライド移動体 M 6 5 0 の板状本体部 M 6 1 0 に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できるので採用しても良いが、本実施形態では、リンク部材 M 6 6 0 側（端側）にネジを採用することで、補助突設部 M 6 1 8 でのネジの採用を省略している。これにより、省略されるネジ頭部の分、可動装飾ユニット M 6 0 0 と板状本体部 M 5 1 0 との間隔を狭めることができる。弾性バネ M 6 5 5 は、延設部 M 6 5 2 に一方の端部が支持されており、他方の端部が板状本体部 M 6 1 0 の鉤状支持部 M 6 1 9 に支持されており、後側スライド移動体 M 6 5 0 に対して右方向の付勢力を作用させる。弾性バネ M 6 5 5 は、後側スライド移動体 M 6 5 0 が移動可能範囲の右側終端位置に配置されている状態において既に付勢力を生じさせる（自然長よりも延ばされている）状態となるように長さが設定されている。これにより、後側スライド移動体 M 6 5 0 に対して常時右向き付勢力が生じるようにすることができるので、後側スライド移動体 M 6 5 0 を移動可能範囲の右側終端位置に安定させることができる。リンク部材 M 6 6 0 は、板状本体部 M 6 1 0 の突設支持部 M 6 1 7 に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部 M 6 6 1 と、その板状本体部 M 6 6 1 の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体 M 6 5 0 の伝達開口部 M 6 5 3 に挿通される伝達突設部 M 6 6 2 と、板状本体部 M 6 6 1 の他方の端部において中央部が割れた二股形状に形成される伝達爪部 M 6 6 3 と、を主に備える。伝達突設部 M 6 6 2 に対して伝達開口部 M 6 5 3 が挿通される場合、後側スライド移動体 M 6 5 0 の長尺本体部 M 6 5 1 はリンク部材 M 6 6 0 に後側から被せられる。伝達突設部 M 6 6 2 は、その端部においてツバ付きネジが螺入固定される。これにより、後側スライド移動体 M 6 5 0 のリンク部材 M 6 6 0 に対する後方への変位（離間する方向への変位）を抑制できる。伝達爪部 M 6 6 3 は、伝達部 M 5 8 0 のピン付きギア M 5 8 2（図 1 7 7 6 参照）の回転を受けて荷重が伝達される。伝達爪部 M 6 6 3 に荷重が伝達されることで被押進物体であるリンク部材 M 6 6 0 が回転移動すると、一体形成されている伝達突設部 M 6 6 2 の位置も変化することになり、連動して後側スライド移動体 M 6 5 0 がスライド移動される。右側装飾部 M 6 7 0 は、前側蓋部 M 6 2 0 の増厚部 M 6 2 2 の前方に配置され、前側蓋部 M 6 2 0 に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを右側装飾部 M 6 7 0 で隠すことができる。左側装飾部 M 6 8 0 は、前側スライド移動体 M 6 4 0 の前方に配置され、板状本体部 M 6 4 1 に後方側から挿通される締結ネジにより締結固定される。これにより、締結ネジを左側装飾部 M 6 8 0 で隠すことができる。

#### 【 6 4 4 7 】

図 1 7 7 9（a）、図 1 7 7 9（b）、図 1 7 8 0（a）及び図 1 7 8 0（b）は、演出動作ユニット M 5 0 0 の正面図である。演出動作ユニット M 5 0 0 に対して可動装飾ユニット M 6 0 0 が反時計回り方向に回転動作開始する動作が時系列で図示される。図 1 7 7 9（a）には、可動装飾ユニット M 6 0 0 が演出動作ユニット M 5 0 0 に対して動作範囲の正面視時計回り方向終端に位置する起き上がり側終端状態が図示され、図 1 7 7 9（b）には、起き上がり側終端状態から可動装飾ユニット M 6 0 0 が正面視反時計回り方向に回転移動された後における中間状態が図示され、図 1 7 8 0（a）には、可動装飾ユニット M 6 0 0 が演出動作ユニット M 5 0 0 に対して動作範囲の正面視反時計回り方向終端に位置する傾倒側終端状態が図示され、図 1 7 8 0（b）には、傾倒側終端状態から前側スライド移動体 M 6 4 0 が平行移動した伸長状態が図示される。図 1 7 7 9（a）、図 1 7 7 9（b）、図 1 7 8 0（a）及び図 1 7 8 0（b）に図示されるように、演出動作ユニット M 5 0 0 に対する可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作は、回転移動と平行移動とが一連の流れの中の異なるタイミングで実行されるよう構成される。即ち、図 1 7 7 9（a）、図 1 7 7 9（b）及び図 1 7 8 0（a）では、平行移動は停止される一方、下側変位物体である可動装飾ユニット M 6 0 0 が回転移動する様子が時系列で図示されており、図 1

780(a)及び図1780(b)では、回転移動は停止される一方、可動装飾ユニットM600が平行移動される様子が時系列で図示されている。可動装飾ユニットM600は、図1779(a)、図1779(b)、図1780(a)及び図1780(b)に時系列で図示される状態を逆向きに移行することで、伸長状態から、傾倒側終端状態、中間状態を経て起き上がり側終端状態まで復帰することができる(復帰制御により復帰する動作が実行される)。本実施形態では、復帰制御は、可動装飾ユニットM600の動作のみに使用されるものではなく、他の動作ユニット(演出動作ユニットM500、可動装飾ユニットM600、スライド動作役物ユニットM700及び昇降動作役物ユニットM800等)と兼用される。復帰制御では、まず検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616(図1778参照)が進入している状態かがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM516の検出溝に被検出部M616が進入している状態ではない場合には、駆動モータM501が逆方向(正面視反時計回り方向)に90[rpm]の速さ(ピン付きギアM582が30[rpm]で回転する速さ)で回転駆動され、その回転駆動が検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616が進入していると判別されるまで(可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態となるまで)継続される。可動装飾ユニットM600の回転移動は、ほとんどの場合、可動装飾ユニットM600の回転の中心軸線MJ1の位置が固定された状態で実行される。これにより、可動装飾ユニットM600が平行移動している最中に可動装飾ユニットM600が回転移動される場合のように、可動装飾ユニットM600の速度方向が複雑となる場合に比較して、可動装飾ユニットM600及び可動装飾ユニットM600と連動される扇形状構成部M560の動作を制御し易くすることができ、可動装飾ユニットM600及び扇形状構成部M560の動作不良を回避することができる。

#### 【6448】

##### <発光制御>

演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600の動作に基づいて電飾基板M513(図1775参照)及び電飾基板M630(図1777参照)のLEDを点灯させたり消灯させたりする制御の一例について説明する。電飾基板M513(図1775参照)及び電飾基板M630(図1777参照)のLEDの制御は、被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が切替動作部M480(図1773参照)に検出されているかどうか(被案内部M550が移動可能範囲の上端位置に配置されているかどうか)で切り替えられる。ここでは、検出片M554が切替動作部M480に検出され被案内部M550が移動可能範囲の上端位置に配置されている場合を説明する。可動装飾ユニットM600の起き上がり側終端状態(図1779(a)参照)では、検出センサM516の検出溝に被検出部M616が配置される。この状態においては、電飾基板M513(図1775参照)及び電飾基板M630(図1777参照)のLEDは、中程度の発光強度の点灯が維持される通常発光で制御される。可動装飾ユニットM600の起き上がり側終端状態(図1779(a)参照)では、可動装飾ユニットM600が複数の透過部M512と重なっており、この重なっている透過部M512を通る光については可動装飾ユニットM600に隠されて効果的に視認させることが難しいが、可動装飾ユニットM600に隠されていない透過部M512については光を視認させることができる。可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態(図1779(a)参照)から変化し、検出センサM516から被検出部M616(図1778参照)が離れたことが検出されると、可動装飾ユニットM600に隠されていた透過部M512が露出されるので(図1780(b)参照)、電飾基板M513(図1775参照)及び電飾基板M630(図1777参照)のLEDは、電飾基板M513(図1775参照)のLEDの発光強度のみが強化される露出發光で制御される。駆動主体としての駆動モータM501(図1776参照)の動作速度および動作時間を音声ランプ制御装置H113(図1769参照)において計測し、可動装飾ユニットM600が伸長状態(図1780(b)参照)とされた場合に、電飾基板M513(図1775参照)及び電飾基板M630(図1777参照)のLEDは、露出發光からの変化として電飾基板M630(図1777参照)のLEDが通常発光の時よりも強

く発光される強発光で制御される。この場合、装飾部 M 6 2 4 が露出される態様で左側装飾部 M 6 8 0 がスライド移動しており、可動装飾ユニット M 6 0 0 の正面視での面積が大きくされていることから、可動装飾ユニット M 6 0 0 を目立たせることができる。

#### 【 6 4 4 9 】

##### < 検出 >

可動装飾ユニット M 6 0 0 の姿勢が検出センサ M 5 1 6 により検出されることから、当接部材 M 6 0 2 の位置について音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 7 6 9 参照 ) が把握することが可能とされる。可動装飾ユニット M 6 0 0 については、遊技者に注目させることが多く、連動して第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示を切り替えることもあり、この連動が適切に実行されるか否かが遊技者の興趣の向上に大きく関わるためである。一方、扇形状構成部 M 5 6 0 は、上述のように回転動作可能に構成されているが、その姿勢を検出するには構成されていない。遊技者に見えない部分であるので検出の重要性が低いためであり、検出センサを配設しないことで製品コストの削減を図ることができる。更に、扇形状構成部 M 5 6 0 は、当接部材 M 6 0 2 と連動することから、一方の検出で足り、必要不可欠な箇所にのみ検出センサを配置することで省コスト化を図ることができる。図 1 7 8 1 ( a )、図 1 7 8 1 ( b )、図 1 7 8 2 ( a )、図 1 7 8 2 ( b )、図 1 7 8 3 ( a ) 及び図 1 7 8 3 ( b ) は、伝達部 M 5 8 0 の動作について時系列で図示される可動装飾ユニット M 6 0 0 の部分正面図である。図 1 7 8 1 ( a )、図 1 7 8 1 ( b )、図 1 7 8 2 ( a )、図 1 7 8 2 ( b )、図 1 7 8 3 ( a ) 及び図 1 7 8 3 ( b ) では、伝達部 M 5 8 0 の動作の理解を容易とするために、駆動モータ M 5 0 1、扇形状構成部 M 5 6 0、伝達部 M 5 8 0、後側スライド移動体 M 6 5 0 及びリンク部材 M 6 6 0 等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニット M 5 0 0 や可動装飾ユニット M 6 0 0 については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 は、図 1 7 8 1 ( a ) が図 1 7 7 9 ( a ) の状態 ( 起き上がり側終端状態 ) に対応し、図 1 7 8 2 ( b ) が図 1 7 7 9 ( b ) の状態 ( 中間状態 ) に対応し、図 1 7 8 3 ( a ) が図 1 7 8 0 ( a ) の状態 ( 傾倒側終端状態 ) に対応し、図 1 7 8 3 ( b ) が図 1 7 8 0 ( b ) の状態 ( 伸長状態 ) に対応する。

#### 【 6 4 5 0 】

##### < 自重動作 >

図 1 7 8 1 ( a ) に図示されるように、可動装飾ユニット M 6 0 0 は、ピン付きギア M 5 8 2 の回転軸と平行に突設される柱状部 M 5 8 2 a に、荷重付与部 M 6 0 4 が下から支えられることにより板状本体部 M 5 1 0 に対する姿勢が保たれる。荷重付与部 M 6 0 4 は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の回転開始方向 ( 柱状部 M 5 8 2 a の中心軸とピン付きギア M 5 8 2 の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向 ) に沿って延びる平面形状から形成されることから、柱状部 M 5 8 2 a と荷重付与部 M 6 0 4 とが連動する場合に滑らかに連動させることができる ( 柱状部 M 5 8 2 a の荷重付与部 M 6 0 4 による案内を滑らかにすることができる )。柱状部 M 5 8 2 a は、外周の一部が平面状とされ正面視における断面 D 字形状とされており、その平面状部が、起き上がり側終端状態 ( 図 1 7 8 1 ( a ) 参照 ) において可動装飾ユニット M 6 0 0 の荷重付与部 M 6 0 4 の下面と面で接触するようにされている。これにより、荷重付与部 M 6 0 4 に対してピン付きギア M 5 8 2 が滑り回転することを避けることができる。可動装飾ユニット M 6 0 0 は、大径支持部 M 5 4 3 及び筒状部 M 5 1 4 ( 図 1 7 7 5 参照 ) において共通の中心軸線 M J 1 を中心とした回転移動が鉛直下方へ向けた移動により開始されるものであり、水平方向に延びる荷重付与部 M 6 0 4 の下面と直角に交差する直線であって起き上がり側終端状態 ( 図 1 7 8 1 ( a ) 参照 ) において柱状部 M 5 8 2 a の中心を通る直線がピン付きギア M 5 8 2 の回転軸を通るよう構成される。これにより、起き上がり側終端状態において、可動装飾ユニット M 6 0 0 から柱状部 M 5 8 2 a に上下方向で付与される荷重がピン付きギア M 5 8 2 の回転軸へ向かうようになるので、可動装飾ユニット M 6 0 0 の自重による荷重によりピン付きギア M 5 8 2 が回転する事態を避け易くする



ことができる。図1781(a)に図示される状態から駆動モータM501を正方向(正面視時計回り方向)に駆動開始させ、ピン付きギアM582及び柱状部M582aを正面視反時計回りに回転移動させることで荷重付与部M604を介する支持力が効かなくなると、可動装飾ユニットM600は、自らの自重により回転移動される(図1781(b))。駆動モータM501の動作制御としては、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態である場合における駆動モータM501の正方向への駆動が、荷重付与部M604を介する支持力が効かなくなる角度までに限定される場合(可動装飾ユニットM600の下方への移動は自重に因る移動)と、指定した角度(例えば、可動装飾ユニットM600の中間状態(図1782(b)参照)の角度)まで継続される場合とを設定可能とされる。前者の場合、駆動モータM501の駆動継続時間を短くすることができることから駆動モータM501の寿命の長期化を図ることができ、後者の場合、可動装飾ユニットM600の停止位置の安定を図ることができる。可動装飾ユニットM600は、当接部材M602が案内される円弧状貫通部M515の形成される範囲において回転動作可能に構成されているが、図1782(b)に図示される中間状態において停止し易くされている。これは、可動装飾ユニットM600の回転動作開始後における駆動モータM501のみによるものではなく、回転動作開始後に駆動モータM501の通電を解除した場合であっても機能する工夫にもよるものであって、扇形状構成部M560と円板付きギアM584とが機能する。

10

#### 【6451】

図1781(a)に図示されるように、駆動モータM501により回転駆動されるピン付きギアM582は、可動装飾ユニットM600から荷重を受けるだけでなく、増厚ギアM583を介して円板付きギアM584からも荷重を受ける。円板付きギアM584は、背面側へ円弧状に突出され、回転動作中に扇形状構成部M560の突条部M563を押し進可能となるように形成される円弧形成部M584aを備える。起き上がり側終端状態(図1781(a)参照)において、円弧形成部M584aは、突条部M563と接触しておらず扇形状構成部M560から離間されていることにより、円板付きギアM584が空回りする態様とされ、回転抵抗が低い。これにより、起き上がり側終端状態からの可動装飾ユニットM600の回転移動をスムーズに開始させることができる。駆動モータM501を正方向(正面視時計回り方向)に駆動開始させることで可動装飾ユニットM600の下方方向への回転動作が開始された直後に、駆動モータM501の通電が解除される場合、可動装飾ユニットM600の荷重付与部M604が柱状部M582aを押し下げることによりピン付きギアM582が正面視反時計回り方向に回転され、その回転に伴って正面視時計回り方向に回転される増厚ギアM583を介して円板付きギアM584が正面視反時計回り方向に回転される。扇形状構成部M560は、段部M546(図1776参照)から円弧突条M567が受ける摩擦力により、自重による回転動作が生じ難いようにされている。即ち、可動装飾ユニットM600が回転動作して当接部材M602が扇形状構成部M560の延設部M568から離れたとしても、静止摩擦により扇形状構成部M560の姿勢は維持される。そのため、扇形状構成部M560の下降方向の回転移動は、自重により開始されるものではなく、円弧形成部M584aに押し進られることにより開始されることになる。即ち、円板付きギアM584の正面視反時計回り方向への回転により扇形状構成部M560の突条部M563が円弧形成部M584aに当接された後で押し進開始され(図1782(a))、扇形状構成部M560が静止摩擦以上の荷重を受けた場合に扇形状構成部M560の動作が開始される。円板付きギアM584が扇形状構成部M560を押し進する際に受ける抵抗は、そのまま、増厚ギアM583を介してピン付きギアM582の回転動作の抵抗として作用する。ピン付きギアM582の回転動作の抵抗は柱状部M582aで下支えされる可動装飾ユニットM600の回転動作の抵抗と言い替えることができる。この抵抗は一定では無く、互いの接触の仕方や、接触が生じる位置によって異なる。図1781(a)に図示される状態から駆動モータM501を正方向(正面視時計回り方向)に駆動開始させる場合、円板付きギアM584は正面視反時計回り方向に回転されることで円弧形成部M584aが扇形状構成部M560の突条部M563から遠ざかるため、可動

20

30

40

50



装飾ユニットM600の回転移動が開始される時点（当接部材M602が延設部M568から離れ始める時点）においては、扇形状構成部M560は静止した状態で維持され、円板付きギアM584も空転される（図1781（a）、図1781（b））。その後の円板付きギアM584の正面視反時計回り方向の回転中において円弧形成部M584aが扇形状構成部M560の突条部M563に当接し（図1782（a））、押進することにより扇形状構成部M560が回転移動して、中間状態（図1782（b）参照）に至る。即ち、下降方向への回転動作において、当接部材M602の移動と扇形状構成部M560との移動は同時に開始されるものではなく、当接部材M602の移動開始から遅れて扇形状構成部M560の移動が開始されるよう構成される。これにより、可動装飾ユニットM600（当接部材M602）の下降方向への移動開始が遅れることを回避し易くすることができる。 10

#### 【6452】

可動装飾ユニットM600の中間状態（図1782（b）参照）では、扇形状構成部M560が抑制物体としての突設補助部M545により規定される動作終端に位置されていると共に、円弧形成部M584aが寸法の長い外周側で扇形状構成部M560の突条部M563と当接していることから、円板付きギアM584が受ける摩擦抵抗が大きくなっており、扇形状構成部M560の上昇方向への戻りが防止される（変位が抑制される）。即ち、可動装飾ユニットM600の動作速度が高速になっている場合であっても、その動作に追従して回転移動される扇形状構成部M560の円弧状孔M565の上側内側面が突設補助部M545に衝突して扇形状構成部M560が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）。更に、可動装飾ユニットM600がピン付きギアM582の柱状部M582aに下支えされるのみの構成であるから、柱状部M582aの変位速度によっては柱状部M582aと可動装飾ユニットM600が離間する（可動装飾ユニットM600の荷重付与部M604が柱状部M582aに対して浮く）事態が生じ得るところ、扇形状構成部M560が跳ね返る（跳ね戻る）動作が防止される（変位が抑制される）ことにより、扇形状構成部M560の延設部M568の下面と当接する当接部材M602を具備する可動装飾ユニットM600が浮くような事態を避けることができ、柱状部M582aの変位速度に関わらず可動装飾ユニットM600を中間状態（図1782（b）参照）で安定させ易くすることができる。円板付きギアM584が受ける摩擦抵抗が大きくなることにより、駆動モータM501の駆動力の伝達経路において上流側に位置するピン付きギアM582の回転抵抗も大きくされる。これにより、円板付きギアM584及びピン付きギアM582を停止させ易くすることができることから、ピン付きギアM582の柱状部M582aに支えられている可動装飾ユニットM600を中間状態（図1782（b）参照）で停止させ易くすることができる。なお、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態から中間状態まで回転移動する際におけるピン付きギアM582の回転角度は90度とされる。 20 30

#### 【6453】

##### < 駆動 >

可動装飾ユニットM600の起き上がり側終端状態（図1781（a）参照）から、可動装飾ユニットM600の回転動作開始後に駆動モータM501の駆動を正方向で継続させる場合について説明する。駆動モータM501の駆動を正方向で継続させる場合においても、ピン付きギアM582を可動装飾ユニットM600の中間状態に対応する状態（図1782（b）参照）に至る直前まで回転させた直後に、通電を解除するよう制御することで、残りは惰性で、可動装飾ユニットM600の自重によりピン付きギアM582が回転され、中間状態（図1782（b）参照）で停止させ易くすることができる。このように駆動モータM501を制御することで、惰性で中間状態（図1782（b）参照）に落ち着くことになるので、中間状態までピン付きギアM582を駆動モータM501の駆動力により回転させる駆動態様に比較して、可動装飾ユニットM600の回転し過ぎを避けられる。即ち、慣性で、可動装飾ユニットM600が中間状態を超えて回転動作することを避け易くすることができる。中間状態（図1782（b）参照）に到達した後もピン付 40 50

きギア M 5 8 2 が継続回転するように駆動モータ M 5 0 1 の正方向の駆動を継続すれば、円板付きギア M 5 8 4 が更に回転して円弧形成部 M 5 8 4 a が扇形状構成部 M 5 6 0 の突条部 M 5 6 3 から離れることになり、駆動モータ M 5 0 1 にかけてられる回転抵抗を低減させることができる。これにより、駆動モータ M 5 0 1 の駆動力をピン付きギア M 5 8 2 の回転に集中させた状態で（増厚ギア M 5 8 3 及び円板付きギア M 5 8 4 は空転させた状態で）、当接部材 M 6 0 2 が扇形状構成部 M 5 6 0 から離間する方向に変位する形で傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）へ向けて可動装飾ユニット M 6 0 0 を回転移動させることができる。中間状態から更に駆動モータ M 5 0 1 が正方向で駆動されピン付きギア M 5 8 2 が回転されると、可動装飾ユニット M 6 0 0 は円弧状貫通部 M 5 1 5 に移動を規制されることにより傾倒側終端状態で停止され、柱状部 M 5 8 2 a は荷重付与部 M 6 0 4 から離れてリンク部材 M 6 6 0 の伝達爪部 M 6 6 3 と接触可能となる（図 1 7 8 3（a）参照）。なお、柱状部 M 5 8 2 a が荷重付与部 M 6 0 4 から離れてからリンク部材 M 6 6 0 の伝達爪部 M 6 6 3 に接触する（図 1 7 8 3（a）参照）までの間、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 の外形は傾倒側終端状態で維持される。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 の傾倒側終端状態（図 1 7 8 0（a）参照）におけるピン付きギア M 5 8 2 の状態は、図 1 7 8 3（a）に図示される状態に限定されるものではなく、可動装飾ユニット M 6 0 0 の荷重付与部 M 6 0 4 との間の領域において柱状部 M 5 8 2 a は配置され得る。傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）から更に駆動モータ M 5 0 1 が正方向で駆動されピン付きギア M 5 8 2 が回転されると、柱状部 M 5 8 2 a によりリンク部材 M 6 6 0 の伝達爪部 M 6 6 3 が押進され、突設支持部 M 6 1 7 を中心にリンク部材 M 6 6 0 が回転移動され、これに連動して後側スライド移動体 M 6 5 0 がスライド移動される（図 1 7 8 3（b）参照）。柱状部 M 5 8 2 a がリンク部材 M 6 6 0 の伝達爪部 M 6 6 3 に当接する伝達爪部 M 6 6 3 の部位は、当接開始時（図 1 7 8 3（a）参照）及び方向転換時（図 1 7 8 3（b）参照）において同じであり、この部位が、当接する部位として伝達爪部 M 6 6 3 の最も先端側にあたる。そのため、当接開始時の部位において強度を確保できるように設計すれば良いので、当接開始時の部位よりも先端側において柱状部 M 5 8 2 a が当接し得る場合に比較して、伝達爪部 M 6 6 3 の設計難易度を低減させることができる。これにより、後側スライド移動体 M 6 5 0 に締結固定される前側スライド移動体 M 6 4 0（図 1 7 7 8 参照）及びその前側スライド移動体 M 6 4 0 に締結固定される左側装飾部 M 6 8 0 がスライド移動され、伸長状態を構成する（図 1 7 8 0（b）参照）。このように、左側装飾部 M 6 8 0 がスライド移動される際において、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a が可動装飾ユニット M 6 0 0 の荷重付与部 M 6 0 4 と離れているため、スライド移動を実行している際に可動装飾ユニット M 6 0 0 が回転移動することを防止することができる。即ち、左側装飾部 M 6 8 0 をスライド移動させる際に、駆動モータ M 5 0 1 の駆動力が可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転移動に使用される可能性を無くすことができ、駆動力をスライド移動に集中させることができる。

#### 【 6 4 5 4 】

< 往復 >

これは、往復スライド動作させるように駆動する場合も同様である。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 の傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）と身長状態（図 1 7 8 3（b）参照）とが交互に切り替えられるように駆動モータ M 5 0 1 の駆動を正逆で交互に切り替える制御を行うことで、可動装飾ユニット M 6 0 0 の傾倒姿勢（角度）は維持したまま、左側装飾部 M 6 8 0 を往復移動させることができる。この往復移動において、駆動モータ M 5 0 1 が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動される移動（伸長状態（図 1 7 8 3（b）参照）から傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）へ変化する向きの移動）は、弾性バネ M 6 5 5（図 1 7 7 8 参照）の付勢力に補助されることにより必要な駆動力が低減される。この弾性バネ M 6 5 5 が配設されていることにより、駆動モータ M 5 0 1 の駆動の切替の制御は、駆動モータ M 5 0 1 の駆動方向を正回転と逆回転とで切り替える反転態様でも良いし、駆動モータ M 5 0 1 へ通電させる状態と通電を解除させる状態とで切り替える入切態様でも良い。即ち、伸長状態（図 1 7 8 3（b）参照）において駆動モ

タ M 5 0 1 の通電を解除した場合、弾性バネ M 6 5 5 の付勢力により後側スライド移動体 M 6 5 0 が傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）へ向けて移動され、これに伴ってリンク部材 M 6 6 0 が回転移動され、そのリンク部材 M 6 6 0 に被案内物体である柱状部 M 5 8 2 a が押進されることでピン付きギア M 5 8 2 が正面視時計回りに回転移動される。そのため、逆方向に駆動される前段階（反転時において回転方向速度 = 0 となる段階）において既にピン付きギア M 5 8 2 の回転を開始させることができるので、左側装飾部 M 6 8 0 の動作方向の反転を迅速に行わせることができる。また、ピン付きギア M 5 8 2 の正面視時計回り方向の回転と連動して、円板付きギア M 5 8 4 も正面視時計回り方向に回転されるところ、後側スライド移動体 M 6 5 0 のスライド移動途中において、円板付きギア M 5 8 4 の円弧形成部 M 5 8 4 a が扇形状構成部 M 5 6 0 の突条部 M 5 6 3 と擦れる位置に到達する。これにより、後側スライド移動体 M 6 5 0 のスライド移動が弾性バネ M 6 5 5（図 1 7 7 8 参照）の付勢力により終端まで加速度的に移動しきるものに限定されるものではなく、途中位置で制動させることができるので、この制動を利用することで後側スライド移動体 M 6 5 0 の伸長状態近傍での往復スライド動作（伸縮動作）をさせる場合においても駆動モータ M 5 0 1 への負荷が大きくなることを避けることができる。即ち、伸縮動作では、伸長状態（図 1 7 8 3（b）参照）において駆動モータ M 5 0 1 の通電を解除し、その解除中において弾性バネ M 6 5 5（図 1 7 7 8 参照）の付勢力で後側スライド移動体 M 6 5 0、ピン付きギア M 5 8 2 及び円板付きギア M 5 8 4 が動作されることで円弧形成部 M 5 8 4 a が突条部 M 5 6 3 と擦れる位置に到達するのを待ち、その到達後に再び駆動モータ M 5 0 1 を正方向（正面視時計回り方向）に駆動させ伸長状態とすることを繰り返すように制御される。後側スライド移動体 M 6 5 0 は、そのスライド方向が、可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転移動における移動方向に対して傾斜されている。これにより、後側スライド移動体 M 6 5 0 のスライド移動による荷重（反力）を可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転方向にかけられる成分と、可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転方向と直角の方向にかけられる成分とに分けることができる。駆動モータ M 5 0 1 の駆動方向を交互に逆転させることで生じさせる往復動作は、傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）及び伸長状態（図 1 7 8 3（b）参照）間でのみ生じさせることができるわけではなく、傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）から起き上がり側終端状態（図 1 7 8 1（a）参照）までも可能であるし、伸長状態（図 1 7 8 3（b）参照）から傾倒側終端状態（図 1 7 8 3（a）参照）を経て起き上がり側終端状態（図 1 7 8 1（a）参照）に戻すことも可能である。

#### 【 6 4 5 5 】

< 下から上 >

図 1 7 8 4（a）、図 1 7 8 4（b）、図 1 7 8 5（a）及び図 1 7 8 5（b）は、伝達部 M 5 8 0 の動作について時系列で図示される可動装飾ユニット M 6 0 0 の部分正面図である。図 1 7 8 4（a）、図 1 7 8 4（b）、図 1 7 8 5（a）及び図 1 7 8 5（b）では、可動装飾ユニット M 6 0 0 が上昇方向に回転移動される様子が時系列で図示される。図 1 7 8 4（a）、図 1 7 8 4（b）、図 1 7 8 5（a）及び図 1 7 8 5（b）では、伝達部 M 5 8 0 の動作の理解を容易とするために、駆動モータ M 5 0 1、扇形状構成部 M 5 6 0、伝達部 M 5 8 0、後側スライド移動体 M 6 5 0 及びリンク部材 M 6 6 0 等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニット M 5 0 0 や可動装飾ユニット M 6 0 0 については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 は、図 1 7 8 4（a）が図 1 7 8 0（a）の状態（傾倒側終端状態）に対応し、図 1 7 8 4（b）が図 1 7 7 9（b）の状態（中間状態）に対応し、図 1 7 8 5（b）が図 1 7 7 9（a）の状態（起き上がり側終端状態）に対応する。駆動モータ M 5 0 1 を逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動させる場合、傾倒側終端状態（図 1 7 8 4（a）参照）では、円板付きギア M 5 8 4 の円弧形成部 M 5 8 4 a が扇形状構成部 M 5 6 0 の突条部 M 5 6 3 から離れているので、抵抗の少ない状態でピン付きギア M 5 8 2 の正面視時計回り方向の回転を生じさせ、柱状部 M 5 8 2 a で荷重付与部 M 6 0 4 を押し上げることで可動装飾ユニ

ットM600を正面視反時計回りに回転移動させることができる。この場合において、円弧形成部M584aが扇形状構成部M560の突条部M563に最接近する中間状態(図1784(b)参照)から、更にピン付きギアM582が可動装飾ユニットM600を上昇させる方向(正面視時計回り方向)に回転されることに対応して、円弧形成部M584aが扇形状構成部M560から離間する方向(正面視時計回り方向)へ変位される。これにより、扇形状構成部M560と円板付きギアM584とを連動させることができ、扇形状構成部M560の回転移動が円板付きギアM584に妨害されることを回避することができる。傾倒側終端状態(図1784(a)参照)から、可動装飾ユニットM600の当接部材M602が扇形状構成部M560の延設部M568に接近する方向で変位され、当接された場合、更に可動装飾ユニットM600が同方向に回転移動されると、当接部材M602に延設部M568が押進されることになり、当接部材M602と共に扇形状構成部M560が変位される。なお、当接部材M602に当接されるまでの間、扇形状構成部M560は停止されるよう構成されているので、当接部材M602と扇形状構成部M560との当接位置を安定させることができ、動作の再現性を高くさせることができる。扇形状構成部M560は、当接部材M602に押進されることで変位される被押進物体であれば何でも良く、外形は偏心した形状に関わらず対称形状でもよく、配置が固定される部材に配設される物体であってもよく、一の部材から構成されるものに限られるものではなく複数部材から構成されても良く、対象物から荷重が与えられない位置に退避可能に構成されても良く、幅長さが一定となる形状でも良く、箇所によって幅広、幅狭が生じるような形状でも良く、対象物から荷重が長期間継続して与えられるよう構成されても良く、対象物から荷重が衝突の一時点で与えられるよう構成されても良く、これらの組合せでも良い。駆動モータM501が逆方向で駆動され、中間状態(図1784(b)参照)から起き上がり側終端状態(図1785(b)参照)へ向けて可動装飾ユニットM600が回転移動される場合、駆動モータM501の駆動力は、可動装飾ユニットM600の当接部材M602を介して扇形状構成部M560に伝達される。つまり、可動装飾ユニットM600と扇形状構成部M560とが共に(一体的に)回転動作される。このように、扇形状構成部M560の動作態様は、下方向移動時(正面視反時計回り方向移動時)と、上方向移動時(正面視時計回り方向移動時)とで、当接部材M602との関係が異なる。即ち、下方向移動時においては、当接部材M602のみが先に下方向へ移動し扇形状構成部M560は少し遅れて下方向へ移動するといったように当接部材M602と扇形状構成部M560とが離れたが、上方向移動時においては、当接部材M602が扇形状構成部M560を押し上げる態様となることから、離れずに一体的な動作とされる。特に上方向移動時において当接部材M602の移動に対する扇形状構成部M560の動作遅れを低減させられることにより、可動装飾ユニットM600の上方向移動(復帰制御による退避動作)を迅速に行うことができることから、俊敏な動作を遊技者に視認させることができる。

#### 【6456】

中間状態(図1784(b)参照)において、円板付きギアM584の円弧形状部M584aが扇形状構成部M560の突条部M563と当接することから、駆動モータM501の駆動力の強弱により動作態様を変化させることができる。即ち、円弧形状部M584aと突条部M563との間の摩擦力よりも弱い駆動力で駆動モータM501を駆動させる場合、中間状態(図1784(b)参照)で停止され姿勢が維持され得る一方、突条部M563との間の摩擦力を超える駆動力で駆動モータM501を駆動させる場合、円板付きギアM584を更に回転させることができ、中間状態を超えて当接部材M602を介して扇形状構成部M560を押し上げることができる。当接部材M602は、円弧状貫通部M515に案内される被案内物体として可動装飾ユニットM600の一部として構成される物体であれば何でも良く、外形は矩形状(非球体形状)でも、球体形状でもよい。上述したように、当接部材M602と扇形状構成部M560の延設部M568とが当接可能に構成されているところ、可動装飾ユニットM600の動作中において延設部M568が視認可能に構成されている(図1779、図1780参照)。これにより、当接部材M602との当接により延設部M568が破損する不良が発生した場合に、正面視で不良に気付か

せ易い。そのため、延設部 M 5 6 8 が破損しているのにも関わらず遊技を継続する事態を防止し易くすることができる。この作用は、扇形状構成部 M 5 6 0 が光透過性の低い（不透明）な樹脂材料から形成されることから補完されている。即ち、扇形状構成部 M 5 6 0 が透明である場合、円弧状貫通部 M 5 1 5 を通して延設部 M 5 6 8 が露出しているとしても、背後の構造が透き通って視認されるだけであり、延設部 M 5 6 8 の状態の変化に気づかせることが難しい。これに対し、扇形状構成部 M 5 6 0 が不透明で構成されることで、延設部 M 5 6 8 の状態の変化に気づき易くすることができる。なお、延設部 M 5 6 8 を黒色の樹脂材料から形成することで、背後の構造と同時に視認された場合であっても違和感なく視認させることができる。なお、上述した説明は、中間状態（図 1 7 8 4（b）参照）から起き上がり側終端状態（図 1 7 8 5（b）参照）までの間、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a が可動装飾ユニット M 6 0 0 の荷重付与部 M 6 0 4 に常時接触することを前提としているが、ピン付きギア M 5 8 2 の回転が高速でされ、可動装飾ユニット M 6 0 0 がピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a から離間されるように回転動作しても良い。この場合において、当接部材 M 6 0 2 が扇形状構成部 M 5 6 0 の延設部 M 5 6 8 を押し上げる場合、円板付きギア M 5 8 4 の円弧形成部 M 5 8 4 a が扇形状構成部 M 5 6 0 を下降側終端姿勢に押し下げる位相（図 1 7 8 4（b）参照）まで到達する前に扇形状構成部 M 5 6 0 を上向きに回転移動させることができるので、より上方まで回転移動させることができる。即ち、駆動モータ M 5 0 1 の駆動態様により、当接部材 M 6 0 2 及び扇形状構成部 M 5 6 0 の動作態様を変化させることができる。なお、この場合においても、円弧形成部 M 5 8 4 a により扇形状構成部 M 5 6 0 の変位が抑制される。また、扇形状構成部 M 5 6 0 と当接部材 M 6 0 2 とが接触している状態において、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a が可動装飾ユニット M 6 0 0 の荷重付与部 M 6 0 4 を下支えしているわけでは無いので、上向きの勢いが失われれば、当接部材 M 6 0 2 は扇形状構成部 M 5 6 0 から離間する方向に変位される。

#### 【 6 4 5 7 】

図 1 7 8 6 は、左側支持装飾部 M 4 1 0 の分解正面斜視図であり、図 1 7 8 7 は、左側支持装飾部 M 4 1 0 の分解背面斜視図である。左側支持装飾部 M 4 1 0 は、演出動作ユニット M 5 0 0 よりも前側（即ち、扇形状構成部 M 5 6 0 と当接部材 M 6 0 2 とが近接離反する動作が実行される領域よりも前側）において演出動作ユニット M 5 0 0 の動作を案内可能な箇所を有し、且つ、その案内可能となる部分以外の箇所において発光演出を実行可能とされる。左側支持装飾部 M 4 1 0 は、光透過性の材料（樹脂やガラス）から上下方向に長い板状に形成される板状ベース M 4 1 1 と、その板状ベース M 4 1 1 に長孔状に開口形成される案内長孔 M 4 1 2 と、その案内長孔 M 4 1 2 とは異なる領域（外側の領域）に配置される装飾受け部 M 4 1 3 と、その装飾受け部 M 4 1 3 の前側に配設される電飾基板 M 4 2 1 と、を主に備える。また、左側支持装飾部 M 4 1 0 は、電飾基板 M 4 2 1 を被覆するように無色の光透過性の樹脂材料から形成され装飾受け部 M 4 1 3 に締結固定される被覆部 M 4 2 4 と、その被覆部 M 4 2 4 の一部を被覆可能な形状とされ被覆部 M 4 2 4 よりも透過率の低い有色（本実施形態では赤色）の樹脂材料から形成される低透過率部 M 4 2 6 と、被覆部 M 4 2 4 及び低透過率部 M 4 2 6 によりカバーされない位置において電飾基板 M 4 2 1 の前側に配設される六角形状の枠状部 M 4 2 7 と、無色の光透過性樹脂材料から枠状部 M 4 2 7 の内側部の隙間を埋める有底カップ形状に形成されるカップ形状部 M 4 2 8 と、を主に備える。左側支持装飾部 M 4 1 0 は、案内長孔 M 4 1 2 において背面側に位置する演出動作ユニット M 5 0 0 の板状本体部 M 5 1 0 を支持することから、板状ベース M 4 1 1 によって板状本体部 M 5 1 0 の少なくとも一部を隠し得る。一方で、延設部 M 5 6 8（図 1 7 8 0（a）参照）を備える扇形状構成部 M 5 6 0 は、左側支持装飾部 M 4 1 0 と前後方向で重なり得る位置に無く、左側支持装飾部 M 4 1 0 によっては隠されないようになっている。これにより、演出動作ユニット M 5 0 0 及び扇形状構成部 M 5 6 0 の配置や変位に関わらず、左側支持装飾部 M 4 1 0 によって扇形状構成部 M 5 6 0 が視認し難くなることを避けることができ、扇形状構成部 M 5 6 0 の破損等の不良に正面視で気づき易くすることができる。板状ベース M 4 1 1 には、背面ケース M 3 1 0（図 1 7 7 1

参照)に締結固定される被固定孔部 M 4 1 4 a が形成され、装飾受け部 M 4 1 3 の後面側には、背面側支持部 M 4 3 0 (図 1 7 7 4 参照)に締結固定される雌ネジ部 M 4 1 4 b が形成される。案内長孔 M 4 1 2 は、演出動作ユニット M 5 0 0 の前側突部 M 5 1 1 (図 1 7 7 3 参照)が左側支持装飾部 M 4 1 0 の背面側平面に沿って変位可能に挿通される。これにより、可動装飾ユニット M 6 0 0 (当接部材 M 6 0 2)を含む演出動作ユニット M 5 0 0 が、左側支持装飾部 M 4 1 0 の背面側平面に沿って変位可能とされる。案内長孔 M 4 1 2 の縁部は板状ベース M 4 1 1 の背面部よりも後方へ向けて突条状に突設形成されている。これにより、左側支持装飾部 M 4 1 0 と演出動作ユニット M 5 0 0 との接触面積を減らすことができ(面接触では無いようにすることができ)、演出動作ユニット M 5 0 0 の左側支持装飾部 M 4 1 0 に対する動作抵抗を低減させることができる。また、案内長孔 M 4 1 2 の前後両側には、演出動作ユニット M 5 0 0 の前側突部 M 5 1 1 (図 1 7 7 5 参照)が挿通される円形環状のカラー部材 M 4 0 2 が配置される。後側に配置されるカラー部材 M 4 0 2 は、板状ベース M 4 1 1 及び演出動作ユニット M 5 0 0 の板状本体部 M 5 1 0 (図 1 7 7 5 参照)に挟まれ、前側に配置されるカラー部材 M 4 0 2 は、前側突部 M 5 1 1 の先端側に螺入されるツバ付きネジ(図示せず)により脱落が防止される。このカラー部材 M 4 0 2 が案内長孔 M 4 1 2 と演出動作ユニット M 5 0 0 との間に介在し、案内長孔 M 4 1 2 との当接により演出動作ユニット M 5 0 0 の前側突部 M 5 1 1 の変位に伴って適宜回転することにより、変位抵抗を低減し、案内長孔 M 4 1 2 が受ける摩擦力を低減することができる。

10

#### 【 6 4 5 8 】

20

被覆部 M 4 2 4 は、案内長孔 M 4 1 2 の一部(左側部)と重なり、その他の部分(右側部)と重ならないように構成される。即ち、案内長孔 M 4 1 2 は、一部が被覆部 M 4 2 4 に隠されており、その他の部分が被覆部 M 4 2 4 に隠されずに露出される。上側の被覆部 M 4 2 4 の前方には、可動装飾ユニット M 6 0 0 の延設当接部 M 6 0 5 (図 1 7 7 8 参照)が重なり得る。即ち、演出動作ユニット M 5 0 0 の配置として、案内長孔 M 4 1 2 の右側端部に板状本体部 M 5 1 0 の前側突部 M 5 1 1 が位置する状態では延設当接部 M 6 0 5 は被覆部 M 4 2 4 の前方から外れる(右側に離れる)一方で、前側突部 M 5 1 1 の配置が左側へ移行するにつれて、延設当接部 M 6 0 5 が被覆部 M 4 2 4 の前方に重なるようになる。この場合、延設当接部 M 6 0 5 は、正面視で被覆部 M 4 2 4 と重なる位置において被覆部 M 4 2 4 に背面側から当接され得る。これにより、可動装飾ユニット M 6 0 0 の前後位置のずれを戻すことができる。また、この当接位置は、案内長孔 M 4 1 2 のうち、被覆部 M 4 2 4 に隠されて露出していない位置に対応する。図 1 7 8 8 は、昇降駆動部 M 4 4 0 の分解正面斜視図であり、図 1 7 8 9 は、昇降駆動部 M 4 4 0 の分解背面斜視図である。昇降駆動部 M 4 4 0 は、演出動作ユニット M 5 0 0 の被案内部 M 5 5 0 に作用することで、演出動作ユニット M 5 0 0 に対して上下方向の変位を生じさせる。昇降駆動部 M 4 4 0 は、金属材料から上下方向に延設されボールネジのネジ軸を構成するように形成されるネジ軸部 M 4 4 1 と、そのネジ軸部 M 4 4 1 との間にギアが介在されておりネジ軸部 M 4 4 1 を回転させる駆動力を発生させる駆動モータ M 4 4 2 と、ネジ軸部 M 4 4 1 が挿通される内部にネジ軸部 M 4 4 1 に対応する固定ネジが形成されネジ軸部 M 4 4 1 の回転方向および回転量に対応して上下方向に移動される昇降移動体 M 4 4 3 と、を主に備える。また、昇降駆動部 M 4 4 0 は、ネジ軸部 M 4 4 1 を支持するようにネジ軸部 M 4 4 1 の前後に配設され樹脂材料から形成される支持部 M 4 5 0 と、その支持部 M 4 5 0 に変位可能に支持される変位部 M 4 6 0 と、その変位部 M 4 6 0 を挟んで支持部 M 4 5 0 の前側に配設される前側蓋部 M 4 7 0 と、を主に備える。ネジ軸部 M 4 4 1 は、ボールネジのリード(ネジ軸の一回転に伴いナット(本実施形態では昇降移動体 M 4 4 3 に相当)が軸方向に進む距離)が 5 [mm]となるように形成される。本実施形態では、このリードの長さが、変位部 M 4 6 0 に許容される上下方向スライド変位量に対応する。昇降移動体 M 4 4 3 は、略直方体状で樹脂材料から形成され、ネジ軸部 M 4 4 1 が上下方向に挿通されており、上下方向に長尺の板形状で前方へ突設される前方突設部 M 4 4 4 と、右方へ突設される右方突設部 M 4 4 5 と、上下方向に長尺の板形状が二股で形成され後方へ突設される後方二

30

40

50

股部 M 4 4 6 と、その後方二股部 M 4 4 6 の上側に配設され、後方二股部 M 4 4 6 よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材 M 4 4 7 と、を主に備える。昇降移動体 M 4 4 3 は、樹脂材料から形成されているため、軽量化を図ることができる。これにより、昇降移動体 M 4 4 3 の動作方向が上下方向という自重の影響を受けやすい方向でありつつも、その影響を最小限に抑えることができる。即ち、上昇移動させる場合における移動抵抗を低減させることができるので、駆動源としての駆動モータ M 4 4 2 にかかる負荷を低減することができるし、下降移動させる場合においても自重による加速を抑制することができるので、停止位置を安定させることができる。

#### 【 6 4 5 9 】

後方二股部 M 4 4 6 は、金属棒 M 4 0 1 ( 図 1 7 7 3 参照 ) に対して左右側から対向配置される。即ち、昇降移動体 M 4 4 3 は、金属棒 M 4 0 1 に沿って昇降動作するように構成されており、その左右方向への過変位や、ネジ軸部 M 4 4 1 を中心とする回転が、金属棒 M 4 0 1 との当接により防止される ( 姿勢を維持させる ) 。クッション部材 M 4 4 7 は、上下方向視で被案内部 M 5 5 0 ( 図 1 7 7 9 参照 ) と少なくとも一部が重なるように形成されている。そのため、昇降移動体 M 4 4 3 が昇降移動 ( 上昇移動 ) される場合に、クッション部材 M 4 4 7 が被案内部 M 5 5 0 と当接すれば ( 押し上げれば ) 、被案内部 M 5 5 0 を昇降移動 ( 上昇移動 ) させることが可能とされる。支持部 M 4 5 0 は、ネジ軸部 M 4 4 1 を両端部でベアリングを介して支持可能に構成される板状本体部 M 4 5 1 と、その板状本体部 M 4 5 1 の上端部において後方側からネジ軸部 M 4 4 1 を挟み込むように配置され、板状本体部 M 4 5 1 に締結固定される後方蓋部 M 4 5 6 と、を主に備える。板状本体部 M 4 5 1 は、上下方向に延びる溝形状で後方側から凹設形成される凹設溝部 M 4 5 2 と、その凹設溝部 M 4 5 2 と検出溝が一致するように配設される検出センサ M 4 5 3 と、前方側へ柱状に突設され変位部 M 4 6 0 を変位可能に支持する複数の支持突設部 M 4 5 4 と、弾性バネ M 4 4 8 の一端を支持する鉤状部 M 4 5 5 と、を主に備える。凹設溝部 M 4 5 2 は、昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が進入可能な左右幅で形成される。即ち、凹設溝部 M 4 5 2 は昇降移動体 M 4 4 3 の上下方向変位幅に対応する長さで凹設形成されており、被案内物体の所定部としての前方突設部 M 4 4 4 を介して昇降移動体 M 4 4 3 の上下方向変位を案内すると共に、昇降移動体 M 4 4 3 がネジ軸部 M 4 4 1 を中心に回転することを防止する ( 姿勢を維持させる ) 。このように構成されていることから、検出センサ M 4 5 3 の検出溝には、昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が進入可能とされる。即ち、前方突設部 M 4 4 4 は、昇降移動体 M 4 4 3 の変位方向の案内や回転の防止をする部分として用いられると共に、昇降移動体 M 4 4 3 の位置を配置検出センサである検出センサ M 4 5 3 に検出させる部分にも用いられる ( 兼用される ) 。凹設溝部 M 4 5 2 及び検出センサ M 4 5 3 の検出溝による昇降移動体 M 4 4 3 の移動可能方向が上下方向で一致されていることから、昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が検出センサ M 4 5 3 の検出溝に進入する前段階から前方突設部 M 4 4 4 の移動方向を検出センサ M 4 5 3 の検出溝を移動する際と同じ上下方向とすることができる。これにより、前方突設部 M 4 4 4 が検出センサ M 4 5 3 と接触する可能性を低くすることができ、接触による破損が生じる可能性を低くすることができる。検出センサ M 4 5 3 は、図 1 7 8 9 に図示されるように、検出溝が凹設溝部 M 4 5 2 の開放側 ( 後方側 ) に向けられる姿勢で、凹設溝部 M 4 5 2 の左右側両側壁に断面コの字形状で切り欠き形成される切欠き部 M 4 5 2 a の内部に左右端部が収容される形で配設される。この場合、検出センサ M 4 5 3 の上面の少なくとも一部 ( 左右端部 ) は、切欠き部 M 4 5 2 a の上側部と対向配置され、切欠き部 M 4 5 2 a の上側部に被覆されることになる。これにより、前方突設部 M 4 4 4 と検出センサ M 4 5 3 との衝突をより生じさせ難くすることができる。

#### 【 6 4 6 0 】

後方蓋部 M 4 5 6 は、変位部 M 4 6 0 の回転連動部 M 4 6 6 を回転可能に支持する支持軸部 M 4 5 7 と、その支持軸部 M 4 5 7 を中心とする円弧状に穿設される円弧状補助孔 M 4 5 8 と、を主に備える。変位部 M 4 6 0 は、上下に長い金属棒部の両端に樹脂板部が固定される長尺本体部 M 4 6 1 と、その長尺本体部 M 4 6 1 の下端位置から後方に突設され



板状本体部 M 4 5 1 の貫通孔 M 4 5 1 a を通って後方に張り出す受動突設部 M 4 6 2 と、支持突設部 M 4 5 4 が挿通可能な大きさの上下方向に長い長孔状で長尺本体部 M 4 6 1 の樹脂板部に穿設される複数の案内長孔 M 4 6 3 と、支持軸部 M 4 5 7 に支持される回転連動部 M 4 6 6 と、その回転連動部 M 4 6 6 の前面から円弧状補助孔 M 4 5 8 に挿通されるように突設される複数の円柱状挿通部 M 4 6 7 と、下端側の円柱状挿通部 M 4 6 7 が挿通されるように長尺本体部 M 4 6 1 の上端部において前後方向に穿設される左右方向に長い長孔形状の連動孔 M 4 6 4 と、を主に備える。長尺本体部 M 4 6 1 は、弾性バネ M 4 4 8 の一端が支持される鉤状部 M 4 6 1 a を備える。弾性バネ M 4 4 8 の付勢力が常時上向きに掛けられることにより、通常、長尺本体部 M 4 6 1 は変位可能範囲の上端位置に配置される。受動突設部 M 4 6 2 は、昇降移動体 M 4 4 3 の右方突設部 M 4 4 5 に押し下げられる部分である。即ち、昇降移動体 M 4 4 3 が下降して右方突設部 M 4 4 5 が受動突設部 M 4 6 2 を押し下げると、変位部 M 4 6 0 の長尺本体部 M 4 6 1 は変位可能範囲の上端位置から下降変位する。案内長孔 M 4 6 3 に挿通される支持突設部 M 4 5 4 の先端側には、リング形状のカラー部材 M 4 5 4 a に挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材 M 4 5 4 a が案内長孔 M 4 6 3 の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材 M 4 5 4 a により長尺本体部 M 4 6 1 の脱落を防止することができる。連動孔 M 4 6 4 に回転連動部 M 4 6 6 が変位可能に連結されていることで、長尺本体部 M 4 6 1 の上下動作に伴って回転連動部 M 4 6 6 が回転動作される。回転連動部 M 4 6 6 は、左上端部において左方へ向けて嘴形状で張出形成される部分を有しており、その嘴形状部の上側部 M 4 6 6 a が支持軸部 M 4 5 7 を中心とする円弧形状で形成され、嘴形状部の下側先端部において下方に垂下部 M 4 6 6 b が突設される。ここで、回転連動部 M 4 6 6 に支持される被案内部 M 5 5 0（図 1 7 7 5 参照）の被支持突部 M 5 5 6 は、上面が水平な面状に形成されており、下面が回転連動部 M 4 6 6 の上側部 M 4 6 6 a と面で当接可能な湾曲形状で形成される。

#### 【 6 4 6 1 】

回転連動部 M 4 6 6 に垂下部 M 4 6 6 b が形成されていることにより、被案内部 M 5 5 0 が上昇移動され回転連動部 M 4 6 6 を下側から押し上げる場合に、被支持突部 M 5 5 6 の上面と回転連動部 M 4 6 6 の下面とが面で当接することを避け、摩擦抵抗を低減することができる。一方で、回転連動部 M 4 6 6 を押し上げた後においては、被案内部 M 5 5 0 の被支持突部 M 5 5 6 の下面に沿って回転連動部 M 4 6 6 の上側部 M 4 6 6 a が滑り込むように回転連動部 M 4 6 6 を回転させることができる。これにより、被案内部 M 5 5 0 が上昇移動されることに伴う、回転連動部 M 4 6 6 の回転動作（制限状態への移行）をスムーズに実行させることができる。上側の円弧状補助孔 M 4 5 8 に挿通される円柱状挿通部 M 4 6 7 の先端側には、リング形状のカラー部材 M 4 6 7 a に挿通されるネジ部材（図示せず）が螺入される。このカラー部材 M 4 6 7 a が円弧状補助孔 M 4 5 8 の幅よりも長い直径で形成されているので、カラー部材 M 4 6 7 a により回転連動部 M 4 6 6 の後方蓋部 M 4 5 6 からの脱落を防止することができる。前側蓋部 M 4 7 0 は、変位部 M 4 6 0 の長尺本体部 M 4 6 1 を前側から覆い得る大きさで形成され板状本体部 M 4 5 1 に前側から締結固定され、その下側寄りの位置において LED 等の発光手段が配設される電飾基板 M 4 7 1 が締結固定される。図 1 7 9 0（a）、図 1 7 9 0（b）及び図 1 7 9 0（c）は、昇降駆動部 M 4 4 0 の背面図である。図 1 7 9 0（a）、図 1 7 9 0（b）及び図 1 7 9 0（c）では、昇降移動体 M 4 4 3 及び変位部 M 4 6 0 の一方向（解除状態へ向かう方向）の変位が時系列で図示されており、変位部 M 4 6 0 の変位に付いての理解を容易とするために板状本体部 M 4 5 1 の図示が一部省略され（破られて図示され）、特に省略された箇所においてカラー部材 M 4 5 4 a のみが図示され、そのカラー部材 M 4 5 4 a を支持する支持突設部 M 4 5 4 の図示が省略される。

#### 【 6 4 6 2 】

図 1 7 9 0（a）及び図 1 7 9 0（b）では、制限状態における変位部 M 4 6 0 が図示され、図 1 7 9 0（c）では、解除状態における変位部 M 4 6 0 が図示される。即ち、変位部 M 4 6 0 は、通常は弾性バネ M 4 4 8 の付勢力で長尺本体部 M 4 6 1 が変位可能範囲



の上端位置に配置される制限状態とされる一方で、駆動モータ M 4 4 2 が逆方向に駆動されることで下降変位される昇降移動体 M 4 4 3 により弾性バネ M 4 4 8 の付勢力を超える力で受動突設部 M 4 6 2 が押し下げられることで長尺本体部 M 4 6 1 が変位可能範囲の下端位置に配置される解除状態に変化される。この長尺本体部 M 4 6 1 の上下方向の変位に伴い、回転連動部 M 4 6 6 が、制限状態における左方に張り出す姿勢（図 1 7 9 0 ( a ) 及び図 1 7 9 0 ( b ) 参照）から、解除状態における右側へ退避する姿勢（図 1 7 9 0 ( c ) 参照）へ向けて回転移動される。図 1 7 9 0 ( a ) で図示される状態では、検出センサ M 4 5 3 の検出溝に昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が進入しておらず（検出センサ M 4 5 3 で昇降移動体 M 4 4 3 を検出不可能とされており）、図 1 7 9 0 ( b ) で図示される状態および図 1 7 9 0 ( c ) で図示される状態では、検出センサ M 4 5 3 の検出溝に昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が進入している（検出センサ M 4 5 3 で昇降移動体 M 4 4 3 を検出可能とされている）。つまり、昇降移動体 M 4 4 3 の右方突設部 M 4 4 5 が受動突設部 M 4 6 2 に当接する前段階において昇降移動体 M 4 4 3 が受動突設部 M 4 6 2 に近接配置されていることが検出可能となるように構成されているので、検出センサ M 4 5 3 の検出を駆動モータ M 4 4 2 の駆動停止制御に利用することで、受動突設部 M 4 6 2 を変位させる直前の位置に昇降移動体 M 4 4 3 を容易に待機させておくことができる。受動突設部 M 4 6 2 を変位させる直前の位置（待機位置、図 1 7 9 0 ( b ) 参照）に昇降移動体 M 4 4 3 を待機させておく場合の制御態様は何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。一例として、本実施形態では、昇降移動体 M 4 4 3 が変位しないように停止させておくようにされている。この場合、昇降移動体 M 4 4 3 の誤動作により意図せず回転連動部 M 4 6 6 が制限状態から解除状態に切り替えられるという不具合を回避することができる。また、例えば、定期的（又は不定期）に、昇降移動体 M 4 4 3 を前方突設部 M 4 4 4 が検出センサ M 4 5 3 の検出溝から退避する程度に上昇させ、その上昇した後の位置（図 1 7 9 0 ( a ) 参照）から下降させることで昇降移動体 M 4 4 3 を元の位置（図 1 7 9 0 ( b ) 参照）に戻すという動作を繰り返すように制御しても良い。この場合、回転連動部 M 4 6 6 の動作を生じさせることなく、昇降移動体 M 4 4 3 の動作が可能であることを定期的（又は不定期）に把握させることができ、昇降移動体 M 4 4 3（又はその駆動源となる駆動モータ M 4 4 2）に動作不良が生じていないことを主制御装置 H 1 1 0 や音声ランプ制御装置 H 1 1 3 に把握させることができる。この動作により検出センサ M 4 5 3 からの出力が切り替えられることになるが、本実施形態では、検出センサ M 4 5 3 からの出力の切り替えを、他の特定の装置の出力の切り替えに利用しないようにしている。この場合、昇降移動体 M 4 4 3 の動作が開始されていることを遊技者に予想させ難くすることができるので、昇降移動体 M 4 4 3 の動作を起点とする演出動作ユニット M 5 0 0（図 1 7 7 3 参照）の演出動作の開始タイミングを図り難くすることができ、演出動作に対する注目力を向上させることができる。なお、検出センサ M 4 5 3 からの出力の切り替えを他の特定の装置の出力の切り替えに利用しても良い。他の特定の装置の出力の切り替えとしては、例えば、発光手段（電飾基板 M 4 2 1（図 1 7 8 6 参照）に配置される LED、電飾基板 M 5 1 3（図 1 7 7 5 参照）に配置される LED、発光部 M 6 3 2（図 1 7 7 7 参照）等）の制御（点灯消灯の切り替え等）に利用しても良いし、第 3 図柄表示装置 M 8 1（図 1 7 7 0 参照）における表示の制御（エフェクトの発生消滅の切り替え等）に利用しても良いし、音声出力装置 H 2 2 6（図 1 7 6 9 参照）からの音声出力の制御（切り替えのタイミングで音声を出力する等）に利用しても良い。この場合、遊技者に視認させるものではない昇降移動体 M 4 4 3 の動作を検出する検出センサ M 4 5 3 を、遊技者に知覚させて演出を行う装置としての、発光手段や、第 3 図柄表示装置 M 8 1 や、音声出力装置 H 2 2 6 等の制御に兼用することができる。

#### 【 6 4 6 3 】

他の特定の装置の出力の切り替えが生じる頻度については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、検出センサ M 4 5 3 からの出力の切り替えが生じたら毎回、他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、昇降移動体 M 4 4 3 の昇降移動を他の特定の装置を利用した演出に効率的に作用させること

ができる。また、例えば、特定のタイミングに検出センサ M 4 5 3 の出力の切り替えが生じたら（例えば、被案内部 M 5 5 0 が他の位置から上昇端位置に配置が変化され、可動装飾ユニット M 6 0 0 が他の状態から起き上がり側終端状態に変化された後における初回の検出の切り替えが生じたら）他の特定の装置の出力の切り替えを実行するようにしても良い。この場合、初回の検出以降は、昇降移動体 M 4 4 3 による検出センサ M 4 5 3 の出力の切り替えが生じても、他の特定の装置の出力の切り替えは生じないようにできるので、昇降移動体 M 4 4 3 がどう動作制御されていても他の特定の装置で実行される演出を邪魔することがない。これにより、昇降移動体 M 4 4 3 の昇降移動の制御の自由度を向上させることができる。なお、回転動作しながらの落下移動が可能な演出動作ユニット M 5 0 0 は、見映えの変更がされる視認変更物体であればよく、配置が固定されるように構成しても良いし、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるよう構成されても良いし、非透過とされることで背面側を視認できなく構成しても良い。図 1 7 9 0 ( c ) に図示される状態から、受動突設部 M 4 6 2 から離間するように昇降移動体 M 4 4 3 を上昇させると、弾性バネ M 4 4 8 の付勢力により長尺本体部 M 4 6 1 が再び上昇変位される。長尺本体部 M 4 6 1 が上昇変位されることに伴って回転連動部 M 4 6 6 が解除状態における姿勢から制限状態における姿勢となるように回転移動される。なお、ここでは昇降移動体 M 4 4 3 による変位部 M 4 6 0 の状態変化の説明を行ったが、本実施形態では、昇降移動体 M 4 4 3 が受動突設部 M 4 6 2 を押し下げること以外にも、回転連動部 M 4 6 6 が回転方向の荷重を受けることで状態が変化され得る。

10

20

30

40

50

#### 【 6 4 6 4 】

図 1 7 9 1、図 1 7 9 2 及び図 1 7 9 3 は、複合動作役物ユニット M 4 0 0 の正面図である。図 1 7 9 1、図 1 7 9 2 及び図 1 7 9 3 では、被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置から下降する動作の一例（第 1 の上下移動制御）が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部 M 4 1 0 の図示が省略され、昇降駆動部 M 4 4 0 については回転連動部 M 4 6 6 のみを実線で図示され、クッション部材 M 4 4 7 の外形が想像線で図示され、クッション部材 M 4 4 7 及び回転連動部 M 4 6 6 を除き図示が省略される。複合動作役物ユニット M 4 0 0 は、通常、演出動作ユニット M 5 0 0 の被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置で回転連動部 M 4 6 6 に下支えされているが（図 1 7 9 1 参照）、回転連動部 M 4 6 6 が回転移動されると支えが解除され、上下方向に移動可能とされる。第 1 の上下移動制御の実行は、検出センサ M 4 5 3 に昇降移動体 M 4 4 3 の前方突設部 M 4 4 4 が検出されている状態（待機位置、図 1 7 9 0 ( b ) 参照）において昇降移動体 M 4 4 3 が下降方向に変位される方向（逆方向）に M P U H 2 2 1 により駆動モータ M 4 4 2 が駆動制御されると同時に開始される。これにより、回転連動部 M 4 6 6 が回転移動され変位部 M 4 6 0 が解除状態とされ（図 1 7 9 0 ( c ) 参照）、被案内部 M 5 5 0 が金属棒 M 4 0 1 に沿った落下を開始する。図 1 7 9 2 及び図 1 7 9 3 で図示されるように、回転連動部 M 4 6 6 が回転移動され変位部 M 4 6 0 が解除状態とされると、被案内部 M 5 5 0 が金属棒 M 4 0 1 に沿って落下する。この落下に伴い第 3 図柄表示装置 M 8 1（図 1 7 7 0 参照）の正面側位置に張り出す張出物体である演出動作ユニット M 5 0 0 の左端側では前側突部 M 5 1 1 が案内長孔 M 4 1 2 に沿って案内されることで直線方向（水平方向、左右方向）にスライド移動される。即ち、演出動作ユニット M 5 0 0 は、右端部では被案内部 M 5 5 0 が上下方向にスライド移動され、左端部では前側突部 M 5 1 1 が案内長孔 M 4 1 2 に沿って右下方向にスライド移動される。なお、図 1 7 9 1、図 1 7 9 2 及び図 1 7 9 3 では、切替動作部 M 4 8 0 の回転切替部 M 4 9 0 が停止姿勢とされ、被案内部 M 5 5 0 が落下終端位置までは落下せず、中間位置まで落下される動作が図示される。図 1 7 9 1 及び図 1 7 9 3 で図示されるように、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 が下降移動されることにより、より上下方向中央側（第 3 図柄表示装置 M 8 1 の前方側（図 1 7 7 0 参照））へ進出することになり、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 に対する遊技者の注目力を高めることができる。本実施形態では、これとは別に、被案内部 M 5 5 0 が落下終端位置まで落下する動作が実行可能とされる。

#### 【 6 4 6 5 】

図1791及び図1792では、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態（図1779（a）参照）とされている様子が図示され、図1793では、可動装飾ユニットM600が中間状態（図1779（b）参照）とされている様子が図示される。MPUH221により駆動モータM442が駆動制御されることで第1の上下移動制御が開始されてから、85[msec]後に検出センサM483の検出結果として検出溝から被案内内部M550の検出片M554（図1776参照）が退避されている状態であるかが判断され、検出片M554が検出センサM483の検出溝から退避されている状態である場合には、第1の上下移動制御の開始から250[msec]後に駆動モータM501（図1775参照）が正方向（正面視時計回り方向）に駆動開始されることで、可動装飾ユニットM600が中間状態にされる。第1の上下移動制御では駆動モータM501（図1775参照）の回転速度は180[rpm]（ピン付きギアM582が60[rpm]で回転する速度）に設定されているので、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態から中間状態となるまでに250[msec]経過する。従って、第1の上下移動制御の開始から500[msec]経過した状態が、図1793で図示されている状態に対応する。中間状態は可動装飾ユニットM600が回転移動可能な範囲の途中位置であり駆動制御のみで位置決めをすると位置ずれが生じ得るが、本実施形態では図1781及び図1783で上述したように円板付きギアM584の円弧形成部M584aが扇形状構成部M560の突条部M563と擦れ制動されることにより位置ずれを生じさせることなく中間状態における停止位置（可動装飾ユニットM600の姿勢）を安定させることができる。これにより、図1793に図示されるような、可動装飾ユニットM600の姿勢が水平とされる状態

図1794は、切替動作部M480の分解正面斜視図であり、図1795は、切替動作部M480の分解背面斜視図である。なお、図1794及び図1795では、内部形状を視認し易くするために、カップ状本体部M481が、実際の形状（図1773参照）から一部破断された（図示を省略された）状態で図示される。切替動作部M480は、被案内内部M550（図1791参照）の移動可能範囲を切り替える部分として機能する。図1794及び図1795に図示されるように、切替動作部M480は、前側が開放されるカップ形状で形成されるカップ状本体部M481と、そのカップ状本体部M481に締結固定される駆動ベースM485と、その駆動ベースM485及びカップ状本体部M481に締結固定される蓋部M486と、その蓋部M486及び駆動ベース部M485の間に配置される駆動ソレノイドM487と、その駆動ソレノイドM487のプランジャに連結されスライド動作可能に構成されるスライド体M488と、そのスライド体M488のスライド動作に基づいて回転移動下方に構成される回転切替部M490と、を主に備える。カップ状本体部M481は、カップ形状部が樹脂材料から形成されており、金属棒M401（図1773参照）を配置可能に上下端部において凹設形成される凹設支持部M482と、検出溝が前方に向けられる姿勢で配設される検出センサM483と、下端側において被案内内部M550の下方延設部M555（図1775参照）と対応する位置（移動方向視で重なる位置）に配設されカップ形状部よりも柔軟な樹脂材料から形成されるクッション部材M484と、を主に備える。

10

20

30

#### 【6466】

凹設支持部M482は、下側に形成される箇所においては手前側に蓋部（脱落防止板）が一体形成されることで配置された金属棒M401の脱落が防止され、上側に形成される箇所においては後方蓋部M456（図1789参照）の上端位置から後方に張り出し形成される箇所により蓋をされることで金属棒M401の脱落が防止される。即ち、金属棒M401の組立においては、先に下側の凹設支持部M482に先端を差し込むようにし、反対側の先端を上側の凹設支持部M482に入れてから昇降駆動部M440を切替動作部M480に締結固定することで、組立を容易に行うことができる。検出センサM483は、検出溝に被案内内部M550の検出片M554（図1776参照）が進入可能とされる位置に配設されており、検出結果により、被案内内部M550が移動可能範囲の上端位置に位置しているか否かを音声ランプ制御装置H113（図1769参照）が把握可能に構成される。検出センサM483は、被案内物体である被案内内部M550の検出片M554を検出

40

50

可能に構成されていれば何でも良く、移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良い。また、被案内部 M 5 5 0 が検出時に停止するものでもよく、被案内部 M 5 5 0 が検出時に停止しないものでも良い。駆動ベース M 4 8 5 は、浅い皿状に形成されており、その皿状の底面部において回転切替部 M 4 9 0 の回転軸となる金属軸棒部 M 4 8 5 a が前方へ延びる姿勢で支持されており、皿形状の内側に駆動ソレノイド M 4 8 7、スライド体 M 4 8 8 及び回転切替部 M 4 9 0 が配置された上で、蓋部 M 4 8 6 に蓋をされる構成となっている。回転切替部 M 4 9 0 は蓋部 M 4 8 6 の円弧開口部 M 4 8 6 a を通って一部が前方に張り出される。蓋部 M 4 8 6 は、上下端部に締結ネジが挿通可能に開口形成される開口部 M 4 8 6 b が形成されており、その開口部 M 4 8 6 b に挿通された締結ネジにより駆動ベース M 4 8 5 と締結固定されるが、同様にしてカップ状本体部 M 4 8 1 にも締結固定される。即ち、開口部 M 4 8 6 b は、挿通された締結ネジが駆動ベース M 4 8 5 の被締結部 M 4 8 5 b に螺入される開口と、挿通された締結ネジがカップ状本体部 M 4 8 1 の被締結部 M 4 8 1 a に螺入される開口と、を備えており、蓋部 M 4 8 6 の固定に必要な数の締結ネジを螺入することにより、駆動ベース M 4 8 5 も同時にカップ状本体部 M 4 8 1 に固定されるよう設計されている。この設計によれば、カップ状本体部 M 4 8 1、駆動ベース M 4 8 5 及び蓋部 M 4 8 6 を前後方向に積層するという配置としつつも、カップ状本体部 M 4 8 1 に駆動ベース M 4 8 5 を締結固定し、蓋部 M 4 8 6 を駆動ベース M 4 8 5 のみに締結固定する（積層順に固定する）場合に比較して、駆動ベース M 4 8 5 又は蓋部 M 4 8 6 がカップ状本体部 M 4 8 1 に対して位置ずれする程度を低減することができる。即ち、蓋部 M 4 8 6 がカップ状本体部 M 4 8 1 の被締結部 M 4 8 1 a に締結固定されることから、複数部材を積層配置した場合において間に他の部材が挟まる蓋部 M 4 8 6 とカップ状本体部 M 4 8 1 との間における位置ずれを最小限に抑えることができる。蓋部 M 4 8 6 は、上述した円弧開口部 M 4 8 6 a、開口部 M 4 8 6 b の他、更に、駆動ソレノイド M 4 8 7 の本体部の位置ずれを当接により防止可能に形成される位置ずれ防止部 M 4 8 6 c と、金属軸棒部 M 4 8 5 a の先端部（駆動ベース M 4 8 5 に支持される側とは反対側の端部）を受け入れ可能に開口形成される受入部 M 4 8 6 d と、を主に備える。

#### 【 6 4 6 7 】

回転切替部 M 4 9 0 は、非透過の樹脂材料から形成され金属軸棒部 M 4 8 5 a に回転可能に支持されており、金属軸棒部 M 4 8 5 a が挿通される円形開口部である支持孔 M 4 9 1 と、その支持孔 M 4 9 1 の軸線と平行に背面側へ突設される突設部 M 4 9 2 と、その突設部 M 4 9 2 の突設方向と平行な方向に延びる姿勢で固定される金属棒部 M 4 9 3 と、開放部が上側に位置するコの字形状で前方へ向けて延設される延設支持部 M 4 9 4 と、その延設支持部 M 4 9 4 の開放部から一部がはみ出す態様で支持されるクッション部材 M 4 9 5 と、を主に備える。突設部 M 4 9 2 は、スライド体 M 4 8 8 の移動先端側から前方へ突設される突設爪部 M 4 8 8 a よりも上側に位置するように形成されており、上下方向視で突設爪部 M 4 8 8 a と重なる長さで形成される。延設支持部 M 4 9 4 は、コの字形状の下側板部からの長さが、左側板よりも右側板の方が長い（右側板が左側板よりも長く張り出す）形状で形成されている。これにより、クッション部材 M 4 9 5 の露出が右側よりも左側の方が多くされる。クッション部材 M 4 9 5 は、延設支持部 M 4 9 4 よりも柔軟な樹脂材料から形成されており、延設支持部 M 4 9 4 と共に円弧開口部 M 4 8 6 a を通って円弧開口部 M 4 8 6 a よりも前側に位置するよう構成される。これにより、クッション部材 M 4 9 5 は、演出動作ユニット M 5 0 0 の下方延設部 M 5 5 5 と同程度の前後方向位置に位置することになる。図 1 7 9 6 ( a ) 及び図 1 7 9 6 ( b ) は、駆動ベース M 4 8 5、駆動ソレノイド M 4 8 7、スライド体 M 4 8 8 及び回転切替部 M 4 9 0 の正面図である。図 1 7 9 6 ( a ) では、駆動ソレノイド M 4 8 7 に通電されていない状態が図示され、図 1 7 9 6 ( b ) では、駆動ソレノイド M 4 8 7 に通電されている状態が図示される。図 1 7 9 6 ( a ) 及び図 1 7 9 6 ( b ) に図示されるように、駆動ソレノイド M 4 8 7 が通電されると、ボディの中央部で上下方向に延びるプランジャが上方へ引き込まれることで、スライド体 M 4 8 8 が上方へスライド移動される（図 1 7 9 6 ( b ) 参照）。駆動ベース M

485には上下方向に延びる長孔形状で穿設される一对の案内長孔M485cが形成されており、スライド体M488の後方から突設される補助突部M488bが案内長孔M485cに摺動されるよう支持されていることで、スライド体M488の変位方向が上下方向に案内される。図1796(a)に図示される回転切替部M490の停止姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドM487が通電され、スライド体M488が上方へ変位されると、突設爪部M488aにより突設部M492が押進されることで、回転切替部M490は持ち上げられる態様で回転移動され、解除姿勢とされる。駆動ソレノイドM487の通電が維持されている限り、回転切替部M490は解除姿勢で維持される。図1796(b)に図示される回転切替部M490の解除姿勢とされる状態から、駆動ソレノイドM487の通電が解除されると、駆動ソレノイドM487に内蔵される戻りバネ(図示せず)の付勢力によりスライド体M488が下方へ変位される。スライド体M488が下方へ変位されると、突設爪部M488aにより金属棒部M493が押進されることで、回転切替部M490は押し下げられる態様で回転移動され、停止姿勢とされる。駆動ソレノイドM487が通電されていない状態では、突設爪部M488aの左端平面(左右方向に直交する平面)が金属棒部M493の右端曲面と当接することで、回転切替部M490の戻り動作(右方へ戻るように回転する動作)を防止することができ、回転切替部M490を停止姿勢で安定的に維持させることができる。即ち、スライド体M488の変位は案内長孔M485cにより上下方向のみが許容されており左右方向へは規制されているところ、そのスライド体M488に金属棒部M493が左右方向で当接されることで、被案内物体である回転切替部M490の回転が規制される。

10

20

#### 【6468】

図1797、図1798及び図1799は、複合動作役物ユニットM400の正面図である。図1797、図1798及び図1799では、被案内部M550が上昇端位置から下降する動作の一例(第2の上下移動制御(第1動作パターン))が時系列で図示されており、理解を容易とするために、左側支持装飾部M410の図示が省略され、昇降駆動部M440については回転連動部M466のみが実線で図示され、クッション部材M447の外形が想像線で図示され、クッション部材M447及び回転連動部M466を除き図示が省略される。第2の上下移動制御における第1の上下移動制御(図1791から図1793参照)との違いとして、図1797に図示されるように、駆動ソレノイドM487(図1794参照)に通電され回転切替部M490が解除姿勢とされる。即ち、第2の上下移動制御では、回転連動部M466の回転移動よりも前に予め駆動ソレノイドM487に通電されるよう制御され、通電された状態が維持される(図1797、図1798及び図1799参照)。駆動ソレノイドM487(図1794参照)に通電されると回転切替部M490は解除姿勢とされる。この解除姿勢において回転切替部M490のクッション部材M495は被案内部M550の下方延設部M555の移動軌跡から退避される。これにより、回転連動部M466が回転移動され変位部M460が解除状態とされ、被案内部M550が金属棒M401に沿って落下した場合であっても、切替動作部M480の回転切替部M490が停止姿勢とされていた場合(図1792参照)と異なり、被案内部M550が中間位置で停止されず、落下終端位置(図1799参照)まで落下される。即ち、被案内部M550が回転切替部M490のクッション部材M495と当接されることはなく、クッション部材M495が配置され得る位置を通過して、クッション部材M484に停止される。図1800は、第2の上下移動制御(第1動作パターン)における検出センサM453、駆動モータM442、被案内部M550、検出センサM483、駆動モータM501、検出センサM516及び対応表示ME590の計時変化を示した図である。なお、図1800において、検出センサM453、M483、M516について、ONは検出センサM453、M483、M516の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図1800では、駆動モータM501の動作開始から検出センサM516の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータM501の動作開始と同時点で検出センサM516の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、図1800では、被案内部M550の上昇端位置

30

40

50

からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と検出センサM483の検出結果の切り替えとに、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、被案内部M550の上昇端位置からの落下動作開始（又は上昇移動後の上昇端位置への到達）と同時点で検出センサM483の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータM442の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図1800ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータM501の回転速度には大小があるので、図1800ではその向きのみではなく、駆動モータM501の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータM442のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さ、駆動モータM501のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さに対応関係は無い。以下では、第2の上下移動制御（第1動作パターン）について、図1797、図1798、図1799に基づいて、図1800を参照しながら説明する。

10

## 【6469】

第2の上下移動制御における演出動作ユニットM500の動作開始は、昇降駆動部M440の検出センサM453（図1790参照）の検出状態を把握して準備がされる。即ち、検出センサM453の検出状態は、第2の上下移動制御での動作開始前に音声ランプ制御装置H113（図1769参照）において把握される。即ち、第2の上下移動制御の実行は、検出センサM453に昇降移動体M443の前方突設部M444が検出されている状態（待機位置、図1790（b）参照）において昇降移動体M443が下降方向に変位される方向（逆方向）にMPUH221により駆動モータM442が駆動制御されることに基づいて開始される（図1800におけるタイミングa参照）。駆動モータM442は、ネジ軸部M441を600[rpm]で回転させる回転速度で100[msec]駆動され停止されるが（ネジ軸部M441を1回転させ停止されるが）、この駆動により回転連動部M466が回転移動され変位部M460が解除状態とされる（図1790（c）参照）変位を受動突設部M462（図1790（c）参照）に生じさせる長さで昇降移動体M443が下降されるようネジ軸部M441（図1790（c）参照）が形成されており、第2の上下移動制御の実行開始から100[msec]後に変位部M460が解除状態とされることに基づいて被案内部M550が金属棒M401に沿った落下を開始する。なお、検出センサM453（図1790参照）による検出状態は、演出動作ユニットM500の戻り動作（上昇動作）の開始時においても音声ランプ制御装置H113（図1769参照）において把握されるものであるため、検出センサM453は重要性が高い。この検出センサM453についての制御を、主制御装置H110（図1769参照）で行うようにしても良い。図1799に図示されるように、被案内部M550が落下終端位置に配置されている場合、被案内部M550の下縁部と、昇降移動体M443のクッション部材M447の上面部との間には、若干の隙間が生じる。即ち、昇降移動体M443が動作範囲の下端位置に配置されている場合（図1790（c）参照）には十分な隙間が生じるようにされ、その下端位置から昇降移動体M443が上昇して変位部M460が制限状態に切り替えられた場合（図1790（b）参照）であっても僅かな隙間が生じるようにされる。昇降移動体M443が上昇して変位部M460が制限状態に切り替えられた場合（図1790（b）参照）には、依然として昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453に検出されており、前方突設部M444を検出センサM453（図1790参照）の検出溝から退避させるためには昇降移動体M443を更に上昇させる必要があるが、その上昇中に被案内部M550の下縁部に昇降移動体M443のクッション部材M447が押し当てられることになるため、検出センサM453での検出の切り替えに先立って被案内部M550が昇降移動体M443により押し上げ開始される。そのため、検出センサM453（図1790参照）での検出の切り替えによって、昇降移動体M443の上昇動作が開始されたことのみではなく、被案内部M550の落下終端位置からの上昇動作も開始されることを音声ランプ制御装置H113（図1769参照）に把握させることができる。第2の上下移動制御では、検出センサM453に昇降移動体M443の前方突設部M444が検出されている状態（図1790（b）参照）から、昇降移動体M443が

20

30

40

50

下降方向に変位されるように駆動モータM442が駆動制御されることで、回転連動部M466が回転移動され変位部M460が解除状態とされ(図1790(c)参照)、被案内部M550が金属棒M401に沿って落下を開始する(図1798参照)。この落下に伴い演出動作ユニットM500の左端側では前側突部M511が案内長孔M412に沿って案内されることで直線方向(水平方向、左右方向)にスライド移動され、演出動作ユニットM500の右端部では被案内部M550が上下方向にスライド移動されることは第1の上下移動制御(図1791から図1793参照)と同様である。一方で、第2の上下移動制御では、検出センサM483の検出結果に関わらず、昇降移動体M443を下降方向に変位させる駆動モータM442(図1790(b)参照)の駆動開始(逆方向への駆動開始)に基づいて可動装飾ユニットM600に予備的な回転移動を実行させるように制御されることが、第1の上下移動制御とは異なる。即ち、図1798に図示されるように、回転連動部M466は回転移動され被案内部M550の落下が開始はされているが前側突部M511はほとんど変位していない状態となるまでの予備期間において、可動装飾ユニットM600に水平な姿勢をとらせる程度の駆動量で駆動モータM501(図1781(a)参照)を駆動させる制御(低速の第1動作の制御)が昇降移動体M443を下降方向に変位させる駆動モータM442(図1790(b)参照)の駆動開始に基づいて(駆動開始から100[msec]遅れて)実行される(図1800におけるタイミングb参照)。

#### 【6470】

本実施形態では、第1動作における駆動モータM501の回転速度は、約234[rpm]に設定される。これは、落下開始からの経過時間(被案内部M550が自由落下により図1798まで移動する(実寸で約36[mm]移動する)のに要する期間(約85[msec]))で、可動装飾ユニットM600を水平とさせるために若干の角度(約5[度])だけ傾倒させるためにピン付きギアM582を若干の角度(約40[度]、図1781(a)及び図1781(b)参照)調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータM501が第1動作で駆動されることにより回転動作される可動装飾ユニットM600は、自由落下する被案内部M550の移動に対応して動作され、被案内部M550が図1798で図示される位置を通過すると同時に図1798に図示される姿勢(水平姿勢)にされる。この低速な第1動作が予備的に実行されることで、被案内部M550の落下よりも先に可動装飾ユニットM600が下方へ移動する等、演出動作ユニットM500における可動装飾ユニットM600の位置(相対位置)が不安定になることを避け、可動装飾ユニットM600が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。第2の上下移動制御において、予備期間における検出センサM483の検出結果が把握される。即ち、MPUH221により駆動モータM442が駆動制御されることで第2の上下移動制御が開始されてから、150[msec]後に検出センサM483の検出結果として検出溝から被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が退避されている状態であるかが判断され、検出片M554が検出センサM483の検出溝から退避されている状態である場合には、被案内部M550が問題なく落下開始されたと判断され、第2の上下移動制御の開始から185[msec]後(図1800におけるタイミングc参照)から駆動モータM501(図1781(a)参照)に同方向かつ速度を上げた駆動制御(高速の第2動作の制御)が実行され、可動装飾ユニットM600が中間状態を超えて傾倒側終端状態まで動作される。本実施形態では、第2動作における駆動モータM501の回転速度は、約423[rpm]に設定される。これは、図1798に図示される状態から被案内部M550が落下終端位置(図1799参照)に到達するまでの経過時間(被案内部M550が自由落下により上昇端位置から落下終端位置まで移動する(実寸で約216[mm]移動する)のに要する期間(約215[msec])と被案内部M550が自由落下により図1798まで移動する(実寸で約36[mm]移動する)のに要する期間(約85[msec]))との差である約130[msec])で、被案内部M550の動作に対応して可動装飾ユニットM600を水平とさせるために必要な角度(約33[度])だけ傾倒させるためにピン付きギアM582を必要な角



度（約 110 [度]、図 1781 (b) 及び図 1784 (b) 参照）調度回転させられる回転速度として設定される。即ち、駆動モータ M501 が第 1 動作から第 2 動作での駆動に切り替えられることにより回転動作される可動装飾ユニット M600 は、自由落下する被案内 M550 の移動に対応して動作され、被案内 M550 が落下終端位置に到達するのと同時に傾倒側終端状態（図 1799 参照）にされる。この第 1 動作よりも長期間で高速の第 2 動作が実行されることで、被案内 M550 の落下速度の上昇に合わせた可動装飾ユニット M600 の回転移動速度の上昇を図ることができ、可動装飾ユニット M600 が水平状態を保ったまま下降変位するように遊技者に視認させる演出を実行可能となる。

#### 【6471】

第 2 動作において、上述したように駆動モータ M501 が約 130 [msec] 駆動継続された後で停止される（図 1800 におけるタイミング d 参照）ことで可動装飾ユニット M600 が傾倒側終端状態で維持されることになるが、駆動モータ M501 の停止が若干遅れた（勢いで過回転した）場合であっても、ピン付きギア M582 は可動装飾ユニット M600 から柱状部 M582a を離間させる方向へ回転動作するに留まるので（図 1783 (a) 参照）、可動装飾ユニット M600 を傾倒側終端状態で維持させることができる。上述した通り、第 2 の上下移動制御における可動装飾ユニット M600 の動作は、制御を実行開始後まず検出センサ M483 の検出結果によらず予備期間において第 1 動作を実行し、予備期間の終了時に検出センサ M483 の検出が切り替えられていたことが判断できたことを条件として、第 2 動作が継続的に実行される。このように、第 2 の上下移動制御では、演出動作ユニット M500 も可動装飾ユニット M600 も、最初の動作は予め決められたタイミングで開始される。この場合に、可動装飾ユニット M600 の動作は第 1 動作からの開始とされており、先に第 2 動作が実行されるものではない。また、第 2 の上下移動制御は、昇降移動体 M443 が下降方向に変位されるように駆動モータ M442（図 1790 (b) 参照）が駆動制御されることをきっかけに開始されることから、可動装飾ユニット M600 の動作開始よりも先に演出動作ユニット M500 の被案内 M550 の下降動作が開始されるよう制御される。

#### 【6472】

<表示>

第 2 の上下移動制御が開始される場合、その開始と同時（図 1800 におけるタイミング a 参照）に第 3 図柄表示装置 M81（図 1770 参照）において演出動作ユニット M500 及び可動装飾ユニット M600 の外形の形状に対応する対応表示 ME590（オーラのように演出動作ユニット M500 及び可動装飾ユニット M600 から外側に放射されているように視認される表示）が表示される。第 2 の上下移動制御によって、演出動作ユニット M500 及び可動装飾ユニット M600 が高速で下降方向に移動されることに加えて、対応表示 ME590 が表示されることで、演出動作ユニット M500 及び可動装飾ユニット M600 に対する注目を向上させることができる。

#### 【6473】

<発光>

落下が検出センサ M483 により検出されたことに基づいて、可動装飾ユニット M600 の電飾基板 M630 の発光態様が変化される。即ち、第 1 動作の実行中は全体で均一な白色ベースの発光が継続されるところ、検出センサ M483 により被案内 M550 の落下が確認された直後、電飾基板 M630 が消灯するよう制御される。その後、被案内 M550 が落下終端位置に到達するまでの期間において消灯が維持され、被案内 M550 が落下終端位置に到達した直後において全体で均一な白色ベースの発光を再開するよう制御される。この時、再開した時の光量は、再開前と同じでも良いし、異なっても良い。再開時の方が光量を大きくすると、動作演出の迫力を増すことができる。図 1798 から図 1799 に図示される第 2 動作では、被案内 M550 が落下移動する際に、何ら対策しなければ、可動装飾ユニット M600 が慣性で板状本体部 M510 に追従するだけであり姿勢が傾斜しがちであるところを、落下中の被案内 M550 の位置に合わせて可動

10

20

30

40

50



装飾ユニットM600を水平な姿勢とできるように駆動モータM501(図1781(a)参照)を駆動させるよう制御される。第1動作の終了時点として図1798に図示されるのが、駆動モータM501が図1781(a)の状態から回転駆動された後において図1782(b)までは至らない状態であることから、第2動作が開始され駆動モータM501が高速回転されると、駆動モータM501に連動されて高速回転される円板付きギアM584の円弧形成部M584aからの荷重により扇形状構成部M560が図1782(b)の状態に変位される。この場合、円弧形成部M584aによる負荷により扇形状構成部M560(図1781(a)参照)が傾倒方向に回転移動され、これに伴い延設部M568が可動装飾ユニットM600の当接部材M602を押し下げるように作用することで、可動装飾ユニットM600が慣性により板状本体部M510に追従した傾斜姿勢(右下傾斜の姿勢)となることを回避し易くすることができる。図1793に図示される可動装飾ユニットM600の姿勢が水平であり、図1799でも水平姿勢とされる。つまり、単に上下スライド動作のみを実行するエレベーター態様の移動役物と同様に、姿勢を水平に維持した状態での段階別の位置移動を実行することができる。回転切替部M490は、姿勢が切り替えられることにより、被案内部M550の移動幅を切り替えて演出動作ユニットM500の動作態様を切り替えるように機能する。このうち、被案内部M550に対して移動方向(上下方向)から当接する場合と(図1792及び図1793参照)、被案内部M550に対して側方から当接可能となる場合とがある。即ち、図1799に図示されるように、被案内部M550が落下終端位置に配置されている場合、被案内部M550は回転切替部M490の移動軌跡内に配置される。即ち、回転切替部M490の駆動ソレノイドM487(図1796(a)参照)の通電を解除して回転切替部M490が被案内部M550に接近するように移動可能とすると、回転切替部M490が延設支持部M494において被案内部M550と当接可能となる。

#### 【6474】

回転切替部M490が延設支持部M494において被案内部M550と当接している場合、被案内部M550を制動させる荷重がかけられることで被案内部M550の動作速度が若干低下し得るが、動作自体を妨げるものではなく、被案内部M550を上昇方向へ動作させることが可能である。可動装飾ユニットM600は、配置によらず遊技者が視認可能とされる。これにより、可動装飾ユニットM600に対しては、動作により張り出した状態に関わらず、上方に退避している状態においても、常に注目力の向上を図ることができる。図1801及び図1802は、複合動作役物ユニットM400の正面図である。図1801及び図1802では、理解を容易とするために、左側支持装飾部M410の図示が省略され、昇降駆動部M440については回転連動部M466のみが図示され、回転連動部M466を除き図示が省略される。図1803は、第2の上下移動制御(第2動作パターン)における検出センサM453、駆動モータM442、被案内部M550、検出センサM483、駆動モータM501、検出センサM516及び対応表示ME590の計時変化を示した図である。なお、図1803において、検出センサM453、M483、M516について、ONは検出センサM453、M483、M516の検出溝に検出対象が進入している状態を意味する。なお、図1803では、駆動モータM501の動作開始から検出センサM516の検出結果の切り替えまで、実際には微少な時間ずれが生じるが、その時間ずれについての図示が省略され、駆動モータM501の動作開始と同時点で検出センサM516の検出結果が切り替えられるよう図示される。また、駆動モータM442の回転速度は正方向および逆方向において一定速度で制御されるので、図1803ではその向きのみが示される。一方で、駆動モータM501の回転速度には大小があるので、図1803ではその向きのみではなく、駆動モータM501の回転速度の大小がタイミングチャートの上下方向の幅長さに対応して図示される。なお、駆動モータM442のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さ、駆動モータM501のものとして図示されるタイミングチャートの上下方向幅長さに対応関係は無い。以下では、第2の上下移動制御(第2動作パターン)について、図1801、図1802に基づいて、図1803を参照しながら説明する。図1801では、第2の上下移動制御における動作制

御が実行されたものの、何らかの理由（例えば、駆動の不良や、動作不良）によって回転連動部 M 4 6 6 の動作が完全にはされず、被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置に残存した場合（第 2 の上下移動制御（第 2 動作パターン））が図示される。この場合、可動装飾ユニット M 6 0 0 については、第 2 の上下移動制御における第 1 動作は実行されている。この場合においても、既に対応表示 M E 5 9 0 が表示されていることから、このままでは遊技者に違和感を与えることになる。対応表示 M E 5 9 0 を即座に別の表示に切り替えるように制御しても良いが、一瞬でも表示が実行されてしまうと、遊技者に与える違和感を薄らげることは難しい。これに対して本実施形態では、MPUH 2 2 1 により駆動モータ M 4 4 2 が駆動制御されることで第 2 の上下移動制御が開始されてから、150 [ m s e c ] 後に検出センサ M 4 8 3 の検出結果として検出溝から被案内部 M 5 5 0 の検出片 M 5 5 4（）が退避されている状態であるかが判断され、検出片 M 5 5 4 が検出センサ M 4 8 3 の検出溝から退避されていない状態である場合には、第 2 の上下移動制御の開始から 185 [ m s e c ] 後（）から、駆動モータ M 5 0 1 を第 1 の上下移動制御の時と同じ 180 [ r p m ] の回転速度で往復回転させることで可動装飾ユニット M 6 0 0 を起き上がり側終端状態と傾倒側終端状態（）とで往復動作させる制御が実行される。即ち、初回は可動装飾ユニット M 6 0 0 を 33 度傾倒させるため、ピン付きギア M 5 8 2 を 110 度回転させるために駆動モータ M 5 0 1 が正方向に約 310 [ m s e c ] 回転駆動され、その後（）は、正逆交互に 420 [ m s e c ] 回転駆動されることで、ピン付きギア M 5 8 2 が 150 度正逆回転され、可動装飾ユニット M 6 0 0 の往復動作が実行される。これにより、対応表示 M E 5 9 0 を、前方を回転移動する可動装飾ユニット M 6 0 0 そのものや可動装飾ユニット M 6 0 0 の残像により隠すことができるので、対応表示 M E 5 9 0 のみが視認されることによる違和感を遊技者に与えることを避けることができ、更には、対応表示 M E 5 9 0 を可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作に対応した表示であるかのように遊技者に視認させることができる。これにより、演出効果を向上させることができる。

#### 【 6 4 7 5 】

本実施形態では、演出動作ユニット M 5 0 0、可動装飾ユニット M 6 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 という少なくとも 4 種類の動作ユニットが備えられているが（）、中には動作領域が互いに重なる動作ユニットがあるため、全動作ユニットを自由に動作させると不具合が生じる可能性が有る。そのため、復帰制御では、可動装飾ユニット M 6 0 0 を動作させる場合において、他の動作ユニットの状況を把握するための制御が実行される。以下では、第 2 の上下移動制御後の復帰制御について、、、、、 に基づいて、 及び  を参照しながら説明する。復帰制御では、被案内部 M 5 5 0 の上昇移動と可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転移動とが順次実行される。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部 M 5 5 0 の上昇移動の制御が実行開始される。詳細には、復帰制御では、まず検出センサ M 5 1 6 の検出溝に可動装飾ユニット M 6 0 0 の被検出部 M 6 1 6（）が進入している状態かが MPUH 2 2 1（）により判別され、検出センサ M 5 1 6 の検出溝に被検出部 M 6 1 6 が進入している状態ではない場合（、）には、駆動モータ M 5 0 1 が逆方向（正面視反時計回り方向）に 90 [ r p m ] の速さ（ピン付きギア M 5 8 2 が 30 [ r p m ] で回転する速さ）で回転駆動され、その回転駆動が検出センサ M 5 1 6 の検出溝に可動装飾ユニット M 6 0 0 の被検出部 M 6 1 6 が進入していると判別されるまで（可動装飾ユニット M 6 0 0 が起き上がり側終端状態となるまで）継続される。復帰制御では、検出センサ M 5 1 6 の検出溝に可動装飾ユニット M 6 0 0 の被検出部 M 6 1 6 が進入している状態であるかが MPUH 2 2 1（）により判別され、検出センサ M 5 1 6 の検出溝に被検出部 M 6 1 6 が進入している状態である場合には、駆動モータ M 5 0 1 が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される。、）。その駆動モ

ータM501が停止された状態において検出センサM483の検出溝に被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が進入している状態かがMPUH221(図1769参照)により判別される。検出センサM483の検出溝に検出片M554が進入している状態ではない場合には、昇降移動体M443が上昇方向に変位される方向(正方向)にMPUH221により駆動モータM442が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサM483の検出溝に、昇降移動体M443により上昇される被案内部M550の検出片M554が進入しているとMPUH221(図1769参照)により判別されるまで(被案内部M550が上昇端位置に配置されるまで、図1800におけるタイミングg参照)継続される。被案内部M550が上昇端位置に配置されると、被案内部M550は回転連動部M466に下支えされるため(図1797参照)、昇降移動体M443によらずとも被案内部M550は上昇端位置で維持される。

10

#### 【6476】

次に、復帰制御では、検出センサM483の検出溝に被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が進入している状態であるかが判別され、検出センサM483の検出溝に検出片M554が進入している状態である場合には、MPUH221により駆動モータM442が逆方向(昇降移動体M443が下降方向に変位される方向)に回転駆動される。この駆動モータM442の逆方向への回転駆動は、昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453の検出溝に進入しているとMPUH221(図1769参照)により判別されるまで(昇降移動体M443が受動突設部M462を変位させる直前の位置(待機位置、図1790(b)参照)に配置されるまで(図1800におけるタイミングh参照)継続される。次に、復帰制御では、検出センサM453の検出溝に昇降移動体M443の前方突設部M444が進入している状態であるかがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM453の検出溝に前方突設部M444が進入している状態である場合(昇降移動体M443が待機位置に配置されている場合)には、駆動モータM442が停止される(停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される)。本実施形態では、復帰制御により被案内部M550及び可動装飾ユニットM600が上方向に移動開始した後においても、対応表示ME590(図1799参照)が維持される。対応表示ME590は、駆動モータM442の動作が停止された後において消され、第3図柄表示装置M81では別の表示が実行される。この場合、被案内部M550が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態とされた状態(図1797参照)と併せて、対応表示ME590を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部M550及び可動装飾ユニットM600に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットM600(図1797参照)に対応する表示として対応表示ME590を視認させることができ、対応表示ME590の演出効果を向上させることができる。上述のように、復帰制御では、被案内部M550の上昇移動と可動装飾ユニットM600の回転移動とが順次実行されるが、図1801の状態では、被案内部M550は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットM600を起き上がり側終端状態に戻す動作制御(第2の上下移動制御の第1動作を実行させるよう制御される駆動モータM501(図1781(a)参照)を第1動作の逆方向に駆動させる制御)のみが実行されるようにしても良い。なお、図1801に図示されるように被案内部M550が下降移動を開始していなかった場合に、第1動作のみの実行で終了し、即座に復帰制御を実行させるようにしても良い。第1動作は低速かつ短時間の動作であるので、第2動作まで実行された場合に比較して、遊技者に動作前の状態(図1797参照)との違いを把握させ難くすることができ、可動装飾ユニットM600が動作を開始したという印象を最小限に抑えることができる。復帰制御では、被案内部M550の上昇移動と可動装飾ユニットM600の回転移動とが順次実行される(可動装飾ユニットM600の回転移動の制御が先に実行開始され、続いて被案内部M550の上昇移動の制御が実行開始される)が、図1801の状態では、被案内部M550は既に上昇端位置に配置されているので、可動装飾ユニットM600を起き上がり側終端状態に戻す動作制御のみが完全な態様で実行され、被案内部M550を上昇させる動作制御

20

30

40

50

は簡略化される。即ち、検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616が進入している状態であるかがMPUH221（図1769参照）により判別され、検出センサM516の検出溝に被検出部M616が進入している状態である場合には、駆動モータM501が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）ことは、復帰制御についての上述の説明と同じ（完全な態様）であるが、駆動モータM442の動作制御が簡略化される。

#### 【6477】

詳細には、駆動モータM501が停止された状態（図1803におけるタイミングd参照）において検出センサM483の検出溝に被案内部M550の検出片M554（図1776参照）が進入している状態かがMPUH221（図1769参照）により判別された結果、駆動モータM442により昇降移動体M443が上昇されるのに要する最短期間として設定される予定期間（約100[msec]）が経過する前に検出センサM483の検出溝に検出片M554が進入している状態である場合には、更に、検出センサM453の検出溝に昇降移動体M443の前方突設部M444が進入している状態であるかがMPUH221（図1769参照）により判別され、検出センサM453の検出溝に前方突設部M444が進入している状態である場合、駆動モータM442の正方向（昇降移動体M443が下降方向に変位される方向）への回転駆動が、昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453の検出溝に進入していない位置（図1790（a）参照）まで上昇されたらMPUH221（図1769参照）により判別される（図1803におけるタイミングe参照）まで継続される。この駆動モータM442が正方向に回転駆動されている状態において昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453の検出溝に進入していない位置まで上昇されたらMPUH221（図1769参照）により判別された場合、駆動モータM442は停止され、続いて駆動モータM442が逆方向（昇降移動体M443が下降方向に変位される方向）に回転駆動される（図1803におけるタイミングf参照）。この駆動モータM442の逆方向への回転駆動は、昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453の検出溝に進入しているとMPUH221（図1769参照）により判別されるまで（昇降移動体M443が受動突設部M462を変位させる直前の位置（待機位置、図1790（b）参照）に配置されるまで）継続される。そして、検出センサM453の検出溝に昇降移動体M443の前方突設部M444が進入している状態であるかがMPUH221（図1769参照）により判別され、検出センサM453の検出溝に前方突設部M444が進入している状態である場合（昇降移動体M443が待機位置に配置されている場合）には、駆動モータM442が停止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、図1801及び図1802に図示される状態からの復帰制御では、昇降移動体M443により被案内部M550を上昇端位置まで押し上げる場合に比較して、昇降移動体M443の動作距離が短くなるように制御されているため（簡略化されているため）、被案内部M550の配置に関わらず昇降移動体M443を同じ距離で上下に昇降移動（往復移動）させる場合に比較して、復帰制御に要する時間を短縮化することができる。

#### 【6478】

本実施形態では、復帰制御により可動装飾ユニットM600が上方向に移動開始した後においても、対応表示ME590（図1799参照）が維持される。対応表示ME590は、駆動モータM442の動作が停止された（図1800におけるタイミングh、図1803におけるタイミングg参照）後において消され、第3図柄表示装置M81では別の表示が実行される。この場合、被案内部M550が上昇端位置に配置され、且つ可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態とされた状態（図1797参照）と併せて、対応表示ME590を視認させることができる。これにより、復帰制御が開始される前の被案内部M550及び可動装飾ユニットM600に実行される動作態様に関わらず、停止された可動装飾ユニットM600（図1797参照）に対応する表示として対応表示ME590を視認させることができ、対応表示ME590の演出効果を向上させることができる。本実施形態では、検出センサM453の検出溝に昇降移動体M443の前方突設部M44

4 が進入している状態であるかが M P U H 2 2 1 ( 図 1 7 6 9 参照 ) により判別され、検出センサ M 4 5 3 の検出溝に前方突設部 M 4 4 4 が進入している状態である場合 ( 昇降移動体 M 4 4 3 が待機位置に配置されている場合 ( 図 1 8 0 0 におけるタイミング h、図 1 8 0 3 におけるタイミング g 参照 ) ) に、駆動モータ M 4 4 2 が停止され、且つ、対応表示 M E 5 9 0 も消えるよう制御される。そのため、昇降移動体 M 4 4 3 の動作距離が長いかが短いことによって、対応表示 M E 5 9 0 の維持期間が異なる場合を構成することができ、対応表示 M E 5 9 0 を利用した演出の演出効果を向上させることができる。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 に第 2 動作が実行された後、可動装飾ユニット M 6 0 0 が復帰制御により退避された後において対応表示 M E 5 9 0 の維持期間を長く確保することができることから、遊技者が対応表示 M E 5 9 0 を見逃す事態を避けることができる。一方、可動装飾ユニット M 6 0 0 に第 2 動作が実行されなかった場合 ( 往復移動する可動装飾ユニット M 6 0 0 そのものや可動装飾ユニット M 6 0 0 の残像により対応表示 M E 5 9 0 を隠す動作が実行された場合、図 1 8 0 3 参照 ) 対応表示 M E 5 9 0 については可動装飾ユニット M 6 0 0 の往復動作により隠されてはいるものの、第 2 動作が実行された場合に比較して、露出される箇所が多く、対応表示 M E 5 9 0 に対する遊技者の視認の程度も大きい。そのため、可動装飾ユニット M 6 0 0 が復帰制御により退避された後において対応表示 M E 5 9 0 の維持期間を短く設定することにより、遊技者が対応表示 M E 5 9 0 を視認する期間が過度に長くなることを避け、遊技者が対応表示 M E 5 9 0 に飽きることを避けることができる。なお、対応表示 M E 5 9 0 を維持する期間の設定はこれに限られるものではなく、種々の態様が設定可能とされる。例えば、対応表示 M E 5 9 0 が維持される条件として、復帰制御により被案内部 M 5 5 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 が復帰されてから予め設定される特定の秒数だけ維持されるよう設定されても良いし、被案内部 M 5 5 0 又は可動装飾ユニット M 6 0 0 が次に動作されるまで維持されるよう設定されても良い。なお、第 2 の上下移動制御において第 3 図柄表示装置 M 8 1 に表示される表示は対応表示 M E 5 9 0 に限られるものではなく、例えば、対応表示 M E 5 9 0 とは異なる第 2 対応表示 M E 5 9 2 ( 図 1 8 0 1 参照 ) が対応表示 M E 5 9 0 の代替または対応表示 M E 5 9 0 と併せて表示されようとしても良い。この第 2 対応表示 M E 5 9 2 の意味合いについては何ら限定されるものではないが、本実施形態では、表示される場合の方が、表示されない場合に比較して、大当たり期待度 ( 即ち、抽選が大当たりである割合 ) が高いことを示唆する。

10

20

30

#### 【 6 4 7 9 】

第 2 対応表示 M E 5 9 2 は、対応表示 M E 5 9 0 の内部領域の一部に表示され、被案内部 M 5 5 0 が落下終端位置に配置されている場合 ( 図 1 7 9 9 参照 ) には板状本体部 M 5 1 0 に隠される一方で、被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置に配置されている場合 ( 図 1 8 0 1 参照 ) には板状本体部 M 5 1 0 には隠されないが、可動装飾ユニット M 6 0 0 には隠され得る ( 図 1 8 0 2 参照 ) 位置に構成される。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 が往復回転動作される場合において、可動装飾ユニット M 6 0 0 が傾倒側終端状態の場合には第 2 対応表示 M E 5 9 2 が隠れ、傾倒側終端状態における位置から退避すると第 2 対応表示 M E 5 9 2 が露出されることから、可動装飾ユニット M 6 0 0 が往復回転動作をしている最中に遊技者は第 2 対応表示 M E 5 9 2 を視認することができる。第 2 対応表示 M E 5 9 2 の表示開始タイミングは、対応表示 M E 5 9 0 の表示開始タイミングよりも遅らせる。詳しくは、第 2 の上下移動制御が開始されて所定時間 ( 約 2 5 0 [ m s e c ] ) 経過した時に表示される。これにより、被案内部 M 5 5 0 が落下する場合において、落下終端位置に到達する前に第 2 対応表示 M E 5 9 2 が実行されることを避けることができる。また、第 2 対応表示 M E 5 9 2 の表示終了タイミングは、対応表示 M E 5 9 0 の表示終了タイミングと同じとしている。これにより、第 2 対応表示 M E 5 9 2 が視認されるタイミングを、被案内部 M 5 5 0 が落下したか否かで異ならせることができる。即ち、被案内部 M 5 5 0 が落下した場合 ( 図 1 7 9 9 参照 )、復帰制御により被案内部 M 5 5 0 が上昇され板状本体部 M 5 1 0 が上方に退避されることで始めて第 2 対応表示 M E 5 9 2 を視認可能となる。一方で、被案内部 M 5 5 0 が落下しなかった場合 ( 図 1 8 0 1 及び図 1 8 0 2 参照 )、

40

50

復帰制御が開始される前に可動装飾ユニットM600が往復動作している最中において第2対応表示ME592が視認可能とされる。従って、第2対応表示ME592に注目させるタイミングを複数構成することができるので、第3図柄表示装置M81に対する注目を向上させることができる。上述したように、第2の上下移動制御において、第1動作の後の第2動作は、検出センサM483により被案内部M550が下降移動を開始したことが検出された場合に実行される。即ち、検出センサM483は、演出動作ユニットM500の動作状況を把握可能なセンサとしての機能を有する。なお、被案内部M550の検出片M554が進入可能に構成される被進入物体である検出センサM483は、検出片M554を移動範囲の終端において検出するものに限られるのではなく、検出片M554を移動範囲の途中において検出するものでも良い。このように、本実施形態では、第2の上下移動制御の途中であっても、検出センサM483の検出状況に基づき、第2の上下移動制御が中断され、可動装飾ユニットM600を戻す動作を含む復帰制御に切り替えられ得るよう構成される。

10

#### 【6480】

##### <発光制御>

電飾基板M630のLEDの発光パターンの一例として、光が横一文字で視認されるよう制御可能（点灯させるLEDを選択可能）に構成されている。即ち、電飾基板M630のLEDの発光態様として、被案内部M550が上昇端位置に配置された場合における可動装飾ユニットM600の起き上がり側終端状態（図1797参照）において光が横一文字で視認される第1横ライン発光態様と、可動装飾ユニットM600が第1動作され姿勢が傾斜した場合（図1801参照）において光が横一文字で視認される第2横ライン発光態様とが、用意されている。本実施形態では、第2の上下移動制御において可動装飾ユニットM600の第1動作が実行された後で、検出センサM483により被案内部M550が落下を開始していないと判断された場合、第2の上下移動制御の開始時において電飾基板M630が第1横ライン発光態様で制御されていた場合に電飾基板M630の発光態様を第2横ライン発光態様に变化可能に制御される。これにより、可動装飾ユニットM600の動作に不具合が生じた場合であっても、可動装飾ユニットM600を通じた光の視認態様は正常な状態と変わりなく視認されることから、可動装飾ユニットM600に不具合が生じたことを遊技者に気付かれないようにすることができる。また、検出センサM483の検出の切り替わりが生じていないことから、電飾基板M630を消灯する制御が開始されないので、電飾基板M630の発光が維持される。そのため、可動装飾ユニットM600の状態の変化を目立たせ難くでき、遊技者に違和感を与え難くすることができる。図1804は、スライド動作役物ユニットM700の分解正面斜視図であり、図1805は、スライド動作役物ユニットM700の分解背面斜視図である。スライド動作役物ユニットM700は、左右長尺に形成されており左端部から垂下する垂下部を有し背面ケースM310の底壁部M311（図1771参照）に締結固定される本体部M710と、その本体部M710に締結固定される駆動モータM720と、その駆動モータM720の駆動力が伝達されることで直線方向にスライド変位可能に本体部M710に支持される第1スライド部M730と、を主に備える。また、スライド動作役物ユニットM700は、第1スライド部M730が本体部M710との前後方向間に位置するように配置され本体部M710に締結固定される固定伝達部M740と、その固定伝達部M740の下方に配置され第1スライド部M730のスライド移動に連動されて第1スライド部M730の移動方向と平行な直線方向にスライド変位可能に本体部M710に支持される第2スライド部M750と、第1スライド部M730、固定伝達部M740及び第2スライド部M750を本体部M710との間に配置させるように本体部M710に締結固定される前カバー部M760と、その前カバー部M760の一部が重なるように前カバー部M760の前方に配置され第2スライド部M750に締結固定される移動装飾部M770と、を主に備える。

20

30

40

#### 【6481】

本体部M710は、左右両端まで亘って右下傾斜の長孔状に穿設される主案内開口M711と、その主案内開口M711の上側において主案内開口M711と平行であって主案

50

内開口 M 7 1 1 よりも短い長孔状に穿設される補助案内開口 M 7 1 2 と、その補助案内開口 M 7 1 2 の左端部側に検出溝が向けられる検出センサ M 7 1 3 と、左端の垂下部に締結固定される中継基板 M 7 1 4 と、その中継基板 M 7 1 4 に接続され移動装飾部 M 7 7 0 に電力を供給する带状ケーブル M 7 0 1 を折り返し位置（左右長さの半分の位置）の長さまで本体部 M 7 1 0 に固定するケーブル固定部 M 7 1 5 と、垂下部において中継基板 M 7 1 4 の前方の開放部に蓋をする蓋部 M 7 1 6 と、带状ケーブル M 7 0 1 を下面に沿って案内可能となるように前側に張り出す平面壁状部 M 7 1 7 と、を主に備える。駆動モータ M 7 2 0 は、本体部 M 7 1 0 の背後に締結固定されており、本体部 M 7 1 0 を前方へ貫通される駆動軸に駆動ギア M 7 2 1 が固定されており、その駆動ギア M 7 2 1 に歯合されており互いに連動して回転可能に構成される伝達ギア M 7 2 2 が本体部 M 7 1 0 に回転可能に支持される。第 1 スライド部 M 7 3 0 は、上面にギア歯（複数の凹部および凸部）が形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され補助案内開口 M 7 1 2 に挿通される複数の案内突部 M 7 3 1 と、左端部から上方へ板状に延設され検出センサ M 7 1 3 の検出溝に進入可能とされる検出片 M 7 3 2 と、左側寄りの位置から前方へ円柱形状で突設される支持突設部 M 7 3 3 と、その支持突設部 M 7 3 3 に回転可能に支持される移動伝達ギア M 7 3 4 と、を主に備える。案内突部 M 7 3 1 には、先端から雌ネジが形成されており、補助案内開口 M 7 1 2 の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材 M 7 3 1 a を介して締結ネジが螺入される。これにより、第 1 スライド部 M 7 3 0 の補助案内開口 M 7 1 2 からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材 M 7 3 1 a の滑り回転により低減させることができる。支持突設部 M 7 3 3 には、先端から雌ネジが形成されており、その先端にツバ付きのネジが螺入固定されることにより、移動伝達ギア M 7 3 4 が支持突設部 M 7 3 3 から脱落することを防止する。固定伝達部 M 7 4 0 は、下面に形成されるギア歯（複数の凹部および凸部）が主案内開口 M 7 1 1 の延びる方向と平行な方向に延びるように形成される板状部材であって、本体部 M 7 1 0 に締結固定された状態において移動伝達ギア M 7 3 4 が歯合可能とされる。第 2 スライド部 M 7 5 0 は、移動伝達ギア M 7 3 4 に歯合されるギア歯（複数の凹部および凸部）が上面に形成される板状部材であって、背面側へ円柱状に突設形成され主案内開口 M 7 1 1 に挿通される複数の案内突部 M 7 5 1 と、移動装飾部 M 7 7 0 が締結固定可能に開口形成される複数の締結孔 M 7 5 2 と、を主に備える。

#### 【 6 4 8 2 】

案内突部 M 7 5 1 には、先端から雌ネジが形成されており、主案内開口 M 7 1 1 の上下幅よりも長い直径で形成されるリング状のカラー部材 M 7 5 1 a を介して締結ネジが螺入される。これにより、第 2 スライド部 M 7 5 0 の主案内開口 M 7 1 1 からの脱落が防止されると共に、スライド移動時に生じる抵抗をカラー部材 M 7 5 1 a の滑り回転により低減させることができる。締結孔 M 7 5 2 の間には、締結孔 M 7 5 2 の中心間を通る直線方向に沿う凹部を形成する上下一対のリブ部が形成される。このリブ部により、第 2 スライド部 M 7 5 0 の剛性が向上される。前カバー部 M 7 6 0 は、主案内開口 M 7 1 1 と平行な直線方向に延びる形状の突条として前方へ突設される突条部 M 7 6 1 を備える。突条部 M 7 6 1 は、移動装飾部 M 7 7 0 が後方変位したり、移動装飾部 M 7 7 0 が後倒れ方向に姿勢変化したりした場合に背面が当接可能とされており、その形成方向が移動方向と合致されていることから、当接が生じた場合であっても移動装飾部 M 7 7 0 の移動抵抗の上昇を抑制することができる。移動装飾部 M 7 7 0 は、正面視において、人の頭部を模した意匠として設計される。この頭部に対応する胴体部等については、第 3 図柄表示装置 M 8 1（図 1 7 7 0 参照）での表示に補完される。移動装飾部 M 7 7 0 は、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の外方に位置することから、換言すれば、第 3 図柄表示装置 M 8 1 のみで表示する場合には第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示枠の内側で表示を完結させなければみっともない場合が多いところ、移動装飾部 M 7 7 0 により表示を補完するように構成することで、実質的に、表示枠の大きさを拡大することができ、演出の自由度を向上させることができる。移動装飾部 M 7 7 0 は、背面側から円柱状に突設され中心部に雌ネジを有し第 2 スライド部 M 7 5 0 の締結孔 M 7 5 2 に締結固定される複数の締結突設部 M 7 7 1 と、その



締結突設部 M 7 7 1 の間に形成される突条部 M 7 7 2 と、下端部から後方に張り出す部分を有することで右面視 L 字形状で右方に延設される配線案内部 M 7 7 3 と、带状ケーブル M 7 0 1 を基板に接続する直前において留める配線留め部 M 7 7 4 と、内部に配設され带状ケーブル M 7 0 1 が接続される電飾基板 M 7 7 5 と、を主に備える。突条部 M 7 7 2 は、第 2 スライド部 M 7 5 0 の締結孔 M 7 5 2 の中心間に形成される凹部に嵌め込まれる。これにより、互いに締結固定される第 2 スライド部 M 7 5 0 及び移動装飾部 M 7 7 0 の剛性の向上を図ることができる。配線案内部 M 7 7 3 は、带状ケーブル M 7 0 1 を案内すると共に带状ケーブル M 7 0 1 が下方へ垂れることを防止可能な形状とされている。即ち、本実施形態によれば、移動装飾部 M 7 7 0 がスライド移動しても带状ケーブル M 7 0 1 が下方に垂れることが防止される。電飾基板 M 7 7 5 は、正面側に光を照射する LED 等の発光手段を有する基板であって、移動装飾部 M 7 7 0 の明るさや色合いを変化可能に制御される。発光態様の制御は、停止時だけでなく、移動装飾部 M 7 7 0 の移動中において移動態様に対応した制御が可能とされる。

10

#### 【 6 4 8 3 】

図 1 8 0 6 ( a ) 及び図 1 8 0 6 ( b ) は、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の正面図である。なお、図 1 8 0 6 ( a ) 及び図 1 8 0 6 ( b ) では、内部構造の理解を容易とするために前カバー部 M 7 6 0 の図示が省略され、移動装飾部 M 7 7 0 については外形のみが想像線で図示される。図 1 8 0 6 ( a ) 及び図 1 8 0 6 ( b ) に図示されるように、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 は、移動装飾部 M 7 7 0 が移動可能範囲の左端位置（上端位置）に配置される第 1 の状態と、移動装飾部 M 7 7 0 が移動可能範囲の右端位置（下端位置）に配置される第 2 の状態とを往復移動可能に構成される。移動装飾部 M 7 7 0 の第 1 の状態は、検出センサ M 7 1 3 の検出溝に検出片 M 7 3 2 が位置していることから、音声ランプ制御装置 H 1 1 3（図 1 7 6 9 参照）により把握される。移動装飾部 M 7 7 0 の第 1 の状態から駆動モータ M 7 2 0（図 1 8 0 4 参照）が正方向（正面視時計回り）に駆動回転されることで、移動装飾部 M 7 7 0 が第 2 の状態へ向けて移動される。本実施形態では、移動装飾部 M 7 7 0 の移動速度が、第 1 の状態から第 2 の状態へ向けて移動される場合には第 1 の速度（本実施形態では、駆動モータ M 7 2 0 が 1 5 0 [ r p m ] で回転される際の速度）とされ、第 2 の状態から第 1 の状態へ向けて移動される場合には第 2 の速度（本実施形態では、駆動モータ M 7 2 0 が 1 0 0 [ r p m ] で回転される際の速度）とされるように、駆動モータ M 7 2 0（図 1 8 0 4 参照）は動作制御される。これにより移動装飾部 M 7 7 0 の移動態様を画一化することができるので、例えば、稀に移動装飾部 M 7 7 0 が超高速で移動するような場合と異なり、遊技者が移動装飾部 M 7 7 0 を見失う事態を避けることができる。移動装飾部 M 7 7 0 の第 1 の状態と第 2 の状態との間の変位は、案内開口 M 7 1 1 及び補助案内開口 M 7 1 2 に沿う直線方向の変位であり、第 2 スライド部 M 7 5 0 の上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギア M 7 3 4 を介して第 1 スライド部 M 7 3 0 と連動される。ここで移動伝達ギア M 7 3 4 は、第 1 スライド部 M 7 3 0 の移動に伴い固定伝達部 M 7 4 0 に対して歯合回転されるので、第 1 スライド部 M 7 3 0 の移動速度に対して移動伝達ギア M 7 3 4 に歯合される第 2 スライド部 M 7 5 0 の移動速度が増速される。これにより、第 2 スライド部 M 7 5 0 に締結固定される移動装飾部 M 7 7 0 の移動速度も増速可能とされる。移動伝達ギア M 7 3 4 は、伝達ギア M 7 2 2 と同形状で形成されるギア部材である。また、第 2 スライド部 M 7 5 0 の上面に形成されるギア歯は、固定伝達部 M 7 4 0 の下面に形成されるギア歯および第 1 スライド部 M 7 3 0 の上面に形成されるギア歯と同形状で形成されている。これにより、第 1 スライド部 M 7 3 0 の移動速度に対する第 2 スライド部 M 7 5 0（及び移動装飾部 M 7 7 0）の増速の程度は、2 倍となる。即ち、第 2 スライド部 M 7 5 0（及び移動装飾部 M 7 7 0）の変位量は、第 1 スライド部 M 7 3 0 の変位量の 2 倍となる。これにより、第 1 スライド部 M 7 3 0 の移動量を抑えながら、第 2 スライド部 M 7 5 0 の移動量を大きく確保することができる。本実施形態によれば、移動装飾部 M 7 7 0 の第 1 の状態では、第 1 スライド部 M 7 3 0 の左右方向位置を固定伝達部 M 7 4 0 と同程度としながら第 2 スライド部 M 7 5 0 を固定伝達部 M 7 4 0 よりも左側に引き込んだ位置とする一方で、移動装飾部 M 7 7 0

20

30

40

50



の第2の状態では、第1スライド部M730及び第2スライド部M750の左右位置を固定伝達部M740よりも右側に同程度張り出した位置とすることができる。即ち、移動装飾部M770は、所定の直線方向に平行移動することで退避した第1の状態と張出した第2の状態とで変位する張出物体として構成される。

#### 【6484】

図1807(a)、図1807(b)及び図1807(c)は、導光板M260の正面図である。図1807(a)、図1807(b)及び図1807(c)では、光の導光態様が異なる場合が図示される。図1807(a)に図示されるように、導光板M260は、上面側に第1電飾基板M261が配置され、右面側に第2電飾基板M262及び第3電飾基板M263が配置される。第1電飾基板M261、第2電飾基板M262及び第3電飾基板M263は、対向配置される導光板M260の各面に対して平行に延びる板状基板であって、導光板M260に対向する位置にLED等の発光手段が等間隔に配置される。第1電飾基板M261、第2電飾基板M262又は第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段から照射される光は導光板M260の端部から導光板M260へ導光され、導光板M260面上に楔形状で凹設される凹設部で屈折されることで、凹設部により形成される形状が光により描かれる態様で遊技者に視認される。第1電飾基板M261、第2電飾基板M262及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段の点灯、消灯は、それぞれ独立して実行可能に制御される。例えば、第1電飾基板M261、第2電飾基板M262及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段を全て消灯させている状態(図1807(a)参照)から、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段を同時に点灯させ、第2電飾基板M262に配置されるLED等の発光手段については消灯したままの状態(図1807(b)参照)としたり、第2電飾基板M262に配置されるLED等の発光手段を点灯させ第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段については消灯したままの状態(図1807(c)参照)としたりする制御が可能である。第1電飾基板M261、第2電飾基板M262又は第3電飾基板M263を任意のタイミングで個別に点灯、消灯させる制御は当然可能である。また、第1電飾基板M261、第2電飾基板M262又は第3電飾基板M263のうち任意の基板を組み合わせると同時に点灯、消灯させる制御が可能とされる。また、第1電飾基板M261(第2電飾基板M262、第3電飾基板M263)に配置されるLED等の発光手段は、全てを同時に点灯、消灯させる制御に限られず、一部のLEDのみを点灯させるといった制御も可能とされる。この場合において、例えば、第1電飾基板M261に配置されるLED等の発光手段のうち、左側半分のみを点灯させる状態と、右側半分のみを点灯させる状態とを構成したり、それらを切り替えたりするように制御することが可能である。同様に、例えば、第1電飾基板M261に配置されるLED等の発光手段のうち、左端のLEDを点灯させた直後に、隣のLEDを点灯させ、またその直後に更に隣のLEDを点灯させ、といったふうに点灯させるLEDを動的に変化させるように制御することが可能である。

#### 【6485】

図1807(b)に図示されるように、本実施形態では、導光板M260が複雑な形状であって、第1電飾基板M261が導光板M260の上面全体を覆ってはいない態様であるにも関わらず、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段を点灯させることにより、導光板M260の全体で光により描かれる第1発光形状M271を視認させることができる。第1発光形状M271は、動作ユニットM300(図1771参照)で遊技者に視認されるいずれかの意匠と関係のある形状とされている。そのため、動作ユニットM300における動作と、第1発光形状M271を視認させる第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263の制御とを対応付けることにより、一体的な演出として遊技者に視認させることができる。第1発光形状M271が遊技者に視認される場合(第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段が点灯制御される場合)、導光板M260の全域が発光しているように視認させ、導光板M260を透過して後方を視認することを困難とすることができる。図1807

(c)に図示されるように、第2電飾基板M262に配置されるLED等の発光手段を点灯させることにより、導光板M260の上端側のみで光により描かれる第2発光形状M272を視認させることができる。第2発光形状M272は、第1発光形状M271とは異なり、動作ユニットM300(図1771参照)で遊技者に視認されるいずれかの意匠に関わらず、遊技者が意味内容を把握可能となる態様で形成される(本実施形態では、「大チャンス」の文字が形成される)。そのため、動作ユニットM300における動作の実行の有無に関わらず、第2電飾基板M262に配置されるLED等の発光手段を点灯させることで遊技者の注目を第2発光形状M272に集めることができ、特定の意味内容の報知を実行することができる。第2発光形状M272を構成する位置で導光板M260面上に楔形状で凹設される凹設部は、第1電飾基板M261から照射される光は屈折させず、第2電飾基板M262から照射される光は屈折させる形状で形成される。これにより、第1発光形状M271と第2発光形状M272とを、独立して遊技者に視認させることができる。また、第1電飾基板M261、第2電飾基板M262及び第3電飾基板M263に配置されるLED等の発光手段を全て点灯させれば、第1発光形状M271と第2発光形状M272とを同時に視認させることができる。

10

#### 【6486】

図1808、図1809及び図1810は、第3図柄表示装置M81、複合動作役物ユニットM400、スライド動作役物ユニットM700及び昇降動作役物ユニットM800の正面図である。図1808、図1809及び図1810では、関連動作制御の一例(第1の関連動作制御)が時系列で図示される。第1の関連動作制御は、上述した第2の上下移動制御を含んで構成される。図1808では、被案内部M550が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部M770が第1の状態とされており、図1809では、被案内部M550が中間位置に位置し可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態とされ移動装飾部M770が第1の状態とされており、図1810では、被案内部M550が中間位置に位置し可動装飾ユニットM600が伸長状態とされ移動装飾部M770が第2の状態とされている。第1の関連動作制御では、第3図柄表示装置M81において、移動装飾部M770の意匠を補完する意匠であって移動装飾部M770の意匠と一体的に把握可能な連動意匠M781が表示され、移動装飾部M770が移動することに基づいて共に移動する態様で動的に表示される。即ち、移動装飾部M770が左側終端(第1の状態)から右側終端(第2の状態)まで移動する一連の動作に合わせて、第3図柄表示装置M81の表示が更新(可変)される。連動意匠M781は、移動装飾部M770に描かれる「人」に対応する胴体と、両腕と、その両腕に装着された「ボクシング用グローブ」と、を備えており、右腕は構え、左腕は正面側に延ばして突きを出している態様から構成される。移動装飾部M770の移動が、第3図柄表示装置M81の表示面と平行な同一平面内でのスライド移動とされており、移動装飾部M770の移動前後で正面視における移動装飾部M770の形状が不変とされることから、第3図柄表示装置M81で表示される連動意匠M781においても同じ形状を表示しておき移動装飾部M770の移動に合わせて表示を変位させるように制御すれば移動装飾部M770と連動意匠M781とを一体的に視認させることが可能となるので、動作制御および表示の制御の難易度を低くすることができる。図1808に図示される状態は、被案内部M550が落下終端位置に位置し可動装飾ユニットM600が傾倒側終端状態とされた状態(図1799参照)から、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態へ回転移動された状態に相当する。図1808において、可動装飾ユニットM600が第3図柄表示装置M81の表示と重なる位置にあるので、前後の位置関係の分、表示よりも、可動装飾ユニットM600に遊技者の注目を集め易くすることができる(目立たせることができる)。図1808及び図1809に図示されるように、被案内部M550の上昇移動は、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態になった後で実行される。これは、可動装飾ユニットM600が傾倒側終端状態(図1799参照)や伸長状態(図1780(b)参照)の時に被案内部M550の上昇移動を行うと、その上昇移動に伴う板状本体部M510の姿勢変化の影響で可動装飾ユニットM600の回転先端側がより下側へ張り出

20

30

40

50

し、他の役物（昇降動作役物ユニットM800、球案内ユニットM900等、図1772参照）と衝突し得るためであり、その衝突を未然に防ぐためである。図1808及び図1809に図示されるように、可動装飾ユニットM600の起き上がり方向への回転移動は、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が停止している時に実行される。

#### 【6487】

図1809及び図1810に図示されるように、スライド動作ユニットM700の移動装飾部M770の移動は、被案内部M550が中間位置で停止された後で実行される。このように制御される理由の一つは、移動中における移動装飾部M770の縁を演出動作ユニットM500の板状本体部M510で覆うことで、その視認性を低下させることにある。本実施形態では、移動装飾部M770の第1の状態と第2の状態との間の変位は、第1スライド部M730が駆動ギアM721に歯合される伝達ギアM722を介してスライド移動され、第2スライド部M750が上面に形成されるギア歯に歯合される移動伝達ギアM734を介して第1スライド部M730と連動されることにより生じるようになっており、介在されるギアがいくつもあるため、動作時におけるバックラッシュを避けることが困難であり、駆動モータM720に実行される駆動制御と、移動装飾部M770の変位態様とにずれが生じ得る。更には、ギアを歯合回転させるために必要となる隙間が各歯合箇所

10

20

30

40

に設けられるため、バックラッシュの発生箇所もバラバラとなり得るため、連動意匠M781の動的表示を、駆動モータM720の駆動制御から想定される移動装飾部M770の変位に対応させたとしても、実際の移動装飾部M770の変位と連動意匠M781の動的表示との間でずれが生じ得る。これに対し、スライド動作ユニットM700の移動装飾部M770と第3図柄表示装置M81との境界領域が遊技者に視認され易くなることを避け、移動装飾部M770と連動意匠M781とを分断して視認させることで、第1の関連動作制御において第3図柄表示装置M81において移動装飾部M770の配置に合わせて連動意匠M781を表示させる場合において、移動装飾部M770と連動意匠M781との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第1の状態（図1809参照）から第2の状態（図1810参照）に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットM600が回転移動される。即ち、移動装飾部M770が第1の状態から移動開始すると同時に可動装飾ユニットM600が回転移動を開始し、移動装飾部M770及び可動装飾ユニットM600は共に等速で移動され、移動装飾部M770が第2の状態に到達すると同時に可動装飾ユニットM600が傾倒側終端状態に到達する。この可動装飾ユニットM600の回転移動により遊技者の注目が可動装飾ユニットM600に誘導されることにより、板状本体部M510の内側に形成される円弧状貫通部M515を通して第3図柄表示装置M81の表示が視認され得るよう構成されている場合であっても、遊技者が移動装飾部M770と表示との間の領域を視認する可能性を低くすることができる。これにより、移動装飾部M770と表示との間に多少の位置ずれが生じたとしても、遊技者に与える違和感を最小限に抑えることができる。図1809に図示される状態から図1810に図示される状態への可動装飾ユニットM600の回転移動により、板状本体部M510の下側において視認される第3図柄表示装置M81の表示領域の面積が小さくされる。これにより、第3図柄表示装置M81における動的表示を更に視認させにくい状態を構成可能となる。このように、演出動作ユニットM500において、被案内部M550が落下終端位置に配置される場合か、中間位置に配置される場合かに関わらず、可動装飾ユニットM600が同様の最大動作幅で動作可能となるよう構成される。ここで、可動装飾ユニットM600の回転移動は、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770の移動と同時に実行されるので、移動装飾部M770の移動開始時には、板状本体部M510の下側において視認される第3図柄表示装置M81の表示領域の面積は十分大きくされているため、第3図柄表示装置M81に表示される連動意匠M781を遊技者に明確に視認させることができる。

#### 【6488】

スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770の移動が開始されると、可動装飾ユニットM600が回転移動を開始することで連動意匠M781が表示される面積が徐々に小さくされることになるが、移動装飾部M770が右下方向へ移動するのと共に同方向に一体的に移動を開始する連動意匠M781の移動開始時点においては連動意匠M781が表示される面積は小さくされていないので、移動開始時点における連動意匠M781を遊技者が視認し易く構成される。そのため、遊技者に対して、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770と連動意匠M781とが一体的に移動しているという印象を持たせることができ、連動意匠M781が見え難くなった後においても、移動装飾部M770を視認させることにより連動意匠M781の存在を遊技者に想像させ続けることができる。即ち、可動装飾ユニットM600に隠されているにも関わらず、その隠されている部分については、遊技者に記憶を基に補完させるように図ることにより、演出動作ユニットM500に連動意匠M781が分断されて表示範囲（表示の内容）の大きさが制限されることを回避することができる。第1の関連動作制御では、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第2の状態まで到達した後、第1の状態側に所定量（約2cm）戻された後で再び第2の状態まで到達する繰り返し往復動作が実行される。この繰り返し往復動作と同時に、第3図柄表示装置M81では、連動意匠M781が移動装飾部M770と移動タイミング、移動速度、移動量および移動方向を同じとして平行移動されるように制御される。これにより、移動装飾部M770が第2の状態に到達した後においても、移動装飾部M770と連動意匠M781とが一体的な意匠であるとの印象を遊技者に想起させることができ、板状本体部M510及び可動装飾ユニットM600に隠されている箇所の裏側に表示されているだろう内容を遊技者が自ら補完し易くすることができる。移動装飾部M770及び連動意匠M781の繰り返し往復移動と同時に、可動装飾ユニットM600の伸縮動作が実行される。これにより、移動装飾部M770及び連動意匠M781の意匠と、可動装飾ユニットM600との関連性を遊技者に想起させ、広範囲での演出動作を遊技者に視認させることができる。上述したように、第1の関連動作制御では、演出動作ユニットM500の上昇動作開始前に可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態まで変位され（図1808参照）、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態に到達した後で演出動作ユニットM500の被案内部M550が上昇され（図1809参照）、その後で可動装飾ユニットM600が最大動作幅（傾倒側終端状態、伸長状態）となるまで演出動作ユニットM500に対して相対的に回転移動される（図1810参照）。このように、被案内部M550が移動される際には可動装飾ユニットM600の演出動作ユニットM500に対する移動（相対移動）が停止され、可動装飾ユニットM600が演出動作ユニットM500に対して移動（相対移動）する場合には被案内部M550が移動されずに停止されるように構成されており、互いの動作が独立している。これにより、被案内部M550の移動中に可動装飾ユニットM600が回転移動される場合（第2の上下移動制御等）と異なり、被案内部M550と可動装飾ユニットM600とが、互いに、動作の影響を受けることを回避できる（反動や助走が生じないように構成できる）。

#### 【6489】

図1810に図示される状態からの第1の関連動作制御における復帰制御は、スライド動作役物ユニットM700の動作に対応して複合動作役物ユニットM400の動作タイミングが設定されている。まず、第1の関連動作制御における復帰制御では、駆動モータM501（図1775参照）の駆動と駆動モータM720（図1804参照）の駆動とが同時に開始される。即ち、駆動モータM501が逆方向（正面視反時計回り方向）に駆動回転されることによる可動装飾ユニットM600の起き上がり側終端状態へ向かう動作と、駆動モータM720が逆方向（正面視反時計回り）に駆動回転されることによるスライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第2の状態（図1810参照）から第1の状態へ向かう動作とが同時に実行される。詳細には、第1の関連動作制御における復帰制御では、開始時にまず検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616（図1778参照）が進入している状態かがMPUH221（図1769

参照)により判別され、検出センサM516の検出溝に被検出部M616が進入している状態ではない場合には、駆動モータM501(図1775参照)が逆方向(正面視反時計回り方向)に90[rpm]の速さ(ピン付きギアM582が30[rpm]で回転する速さ)で回転駆動され、その回転駆動が検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616が進入していると判別されるまで(可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態となるまで)継続される。また、第1の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、開始時にまず検出センサM713の検出溝に第1スライド部M730の検出片M732(図1804参照)が進入している状態かがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM713の検出溝に検出片M732が進入している状態ではない場合には、駆動モータM720(図1804参照)が逆

10

#### 【6490】

次いで、第1の関連動作制御における復帰制御では、検出センサM516の検出溝に可動装飾ユニットM600の被検出部M616(図1778参照)が進入している状態であるかがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM516の検出溝に被検出部M616が進入している状態である場合には、駆動モータM501(図1775参照)が停止される(停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される)。また、第1の関連動作制御における復帰制御では、上述の制御と平行して、

検出センサM713の検出溝に第1スライド部M730の検出片M732(図1804参照)が進入している状態かがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM713の検出溝に検出片M732が進入している状態である場合には、駆動モータM720(図1804参照)が停止される(停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される)。次いで、上述のように駆動モータM501(図1775参照)及び駆動モータM720(図1804参照)が停止された状態(検出センサM516の検出溝に被検出部M616が進入しており、検出センサM713の検出溝に検出片M732が進入している状態)において、検出センサM483の検出溝に被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が進入している状態かがMPUH221(図1769参照)により判別される。検出センサM483の検出溝に検出片M554が進入している

状態ではない場合には、昇降移動体M443が上昇方向に変位される方向(正方向)にMPUH221により駆動モータM442が回転駆動され、その回転駆動は、検出センサM483の検出溝に、昇降移動体M443により上昇される被案内部M550の検出片M554が進入しているとMPUH221(図1769参照)により判別されるまで(被案内部M550が上昇端位置に配置されるまで)継続される。被案内部M550が上昇端位置に配置されると、被案内部M550は回転連動部M466に下支えされるため(図1797参照)、昇降移動体M443によらずとも被案内部M550は上昇端位置で維持される。復帰制御では、検出センサM483の検出溝に被案内部M550の検出片M554(図1776参照)が進入している状態であるかが判別され、検出センサM483の検出溝に検出片M554が進入している状態である場合には、MPUH221により駆動モータ

M442が逆方向(昇降移動体M443が下降方向に変位される方向)に回転駆動される。この駆動モータM442の逆方向への回転駆動は、昇降移動体M443の前方突設部M444が検出センサM453の検出溝に進入しているとMPUH221(図1769参照)により判別されるまで(昇降移動体M443が受動突設部M462を変位させる直前の位置(待機位置、図1790(b)参照)に配置されるまで)継続される。

20

30

40

#### 【6491】

次いで、復帰制御では、検出センサM453の検出溝に昇降移動体M443の前方突設部M444が進入している状態であるかがMPUH221(図1769参照)により判別され、検出センサM453の検出溝に前方突設部M444が進入している状態である場合(昇降移動体M443が待機位置に配置されている場合)には、駆動モータM442が停

50

止される（停止していた場合は停止状態が維持され、回転していた場合は停止される）。このように、第1の関連動作制御における復帰制御では、移動装飾部M770が第1の状態に到達したことが検出センサM713（図1806参照）により検出され、且つ、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサM516により検出された後で、被案内部M550が上昇端位置へ向けて移動される。第3図柄表示装置M81に表示される連動意匠M781は、移動装飾部M770と一体的に移動され、移動装飾部M770が第1の状態に停止することに伴い異なる表示に切り替えられる。このような制御とすることで、移動装飾部M770及び連動意匠M781を退避させる場合において、移動装飾部M770及び連動意匠M781よりも前側に配置される演出動作ユニットM500の可動装飾ユニットM600についても同時に動作させることで注目させることができ、遊技者の視線（注目力）が退避する移動装飾部M770及び連動意匠M781のみに集中することを避けることができる。これにより、移動装飾部M770及び連動意匠M781の動作にずれが生じた場合であっても、そのずれを遊技者が視認する可能性を低くすることができる。図1811は、第3図柄表示装置M81、複合動作役物ユニットM400、スライド動作役物ユニットM700及び昇降動作役物ユニットM800の正面図である。図1811では、手前側に導光板M260が配置され第1発光形状M271で発光されている様子が図示される。導光板M260は、複合動作役物ユニットM400、スライド動作役物ユニットM700及び昇降動作役物ユニットM800の手前側において第1発光形状M271を視認させることが可能に構成される。第1発光形状M271は、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770（図1810参照）の意匠に対応する形状とされている。即ち、第1発光形状M271では、移動装飾部M770の胴体等が表示された連動意匠M781の備えるグローブが拡大された状態で描かれ、中央に「K.O.」の文字が表記され、中央部へ向けた直線が無数に描かれる。導光板M260が第1発光形状M271により全体が密に埋められているため、第1発光形状M271を介して光が視認されている状態では、導光板M260の背後の状態が見え難くなる。第1発光形状M271を介する光を照射するのは、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263（図1807参照）である。第1の関連動作制御では、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263からの光照射が、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第2の状態（図1810参照）とされてから時間を空けて実行される。これにより、移動装飾部M770の第2の状態へ向けた移動中や、移動装飾部M770が第2の状態とされるのと同時に第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263（図1807参照）からの光照射が実行される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部M770及び連動意匠M781の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。なお、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263からの光照射が、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第2の状態（図1810参照）とされると同時に実行されるようにしても良い。この場合、移動装飾部M770が第2の状態となるや否や第1発光形状M271に注目させることができるので、移動装飾部M770から遊技者の視線を早期に外すことができ、移動装飾部M770の復帰制御を実行させるタイミングを早めることができる。第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263（図1807参照）からの光照射が実行された後は、第1発光形状M271で導光板M260が埋められることになり遊技者は移動装飾部M770（図1810参照）や第3図柄表示装置M81を視認し難くなる。第1の関連動作制御では、第1電飾基板M261及び第3電飾基板M263（図1807参照）からの光照射が実行されている状態において移動装飾部M770が第2の状態から第1の状態へ向けてスライド移動され、このスライド移動と共に連動意匠M781が平行移動される。これにより、移動装飾部M770と連動意匠M781との境界が多少ずれた場合であっても、そもそも視認が困難なので、遊技者に違和感を与えることを避けることができる。

#### 【6492】

< 顔がスライド移動しなかった場合のエラー制御 >

第1の関連動作制御では、第3図柄表示装置M81に表示される連動意匠M781(図1810参照)の平行移動が、移動装飾部M770を駆動させる駆動モータM720(図1804参照)の駆動開始と連動するように実行される。駆動モータM720(図1804参照)の駆動開始後において、検出センサM713(図1804参照)により検出態様が切り替われば、音声ランプ制御装置H113(図1769参照)は駆動モータM720が正常に駆動されていると判断し、連動意匠M781の平行移動を継続させる。一方で、駆動モータM720(図1804参照)の駆動開始後において、検出センサM713(図1804参照)により検出態様が切り替わらなかった場合、音声ランプ制御装置H113(図1769参照)は駆動モータM720に動作不良が生じていると判断し、連動意匠M781の移動態様を変更することで対処するよう構成されている。即ち、移動方向(傾斜角度)をより下向き側へ変化させ、連動意匠M781の上側に空いた領域に移動装飾部M770の意匠と同様の表示(立体的な移動装飾部M770を正面視での平面的な意匠で変換した表示)をさせるように制御される。これにより、駆動モータM720に動作不良が生じた場合であっても遊技者に与える違和感を少なくすることができる。移動装飾部M770と連動意匠M781との関連動作は、これに限られるものではない。例えば、移動装飾部M770の移動方向と連動意匠M781の移動方向とを非平行とする場合を構成可能としても良いし、逆方向とする場合を構成可能としても良い。また、基準となるタイミングからの移動装飾部M770の動作回数をカウントし、その動作回数に対応して連動意匠M781として表示される態様を切り替えるようにしても良い。例えば、胴体に数字が描かれ、それが「1」、「2」、「3」と順に増えていくように切り替えても良いし、連動意匠M781の衣服の装飾が徐々に豪華になっていく態様で切り替えても良い。また、移動装飾部M770の動作は、第1の状態から第2の状態へ到達する動作に限定されるものではなく、第1の状態から第2の状態の手前まで行って、第1の状態に戻るような動作を構成することも可能である。この場合において、連動意匠M781が移動装飾部M770に常に追従するように構成しても良いし、連動意匠M781だけは移動範囲の端まで移動する(移動装飾部M770と分離される)ように表示されても良いし、これらの場合によって切り替えても良い。

10

20

#### 【6493】

図1812、図1813及び図1814は、昇降動作役物ユニットM800の正面図である。図1812、図1813及び図1814では、昇降動作役物ユニットM800の昇降移動部材M860が、下端位置状態(図1812参照)から中間位置状態(図1813参照)を経て上端位置状態(図1814参照)へ向けて変化される様子が時系列で図示される。なお、図1812、図1813及び図1814では、理解を容易とするために前カバー部材M801(図1771参照)の図示が省略される。図1812、図1813及び図1814に図示されるように、昇降動作役物ユニットM800は、背面ケースM310(図1771参照)に締結固定されるL字形のベース板M810と、そのベース板M810の左下端部において背面側に締結固定される駆動モータM820と、その駆動モータM820の駆動力が伝達されるように前カバー部材M801(図1771参照)に固定される金属棒部M802に回転可能に支持される扇形状ギアM830と、その扇形状ギアM830の回転移動に伴って回転移動されるようにベース板M810に支持される回転アーム部材M840と、その回転アーム部材M840に一端が支持され他端が前カバー部材M801(図1771参照)のパネ支持部M803に支持される弾性バネM850と、回転アーム部材M840の先端部が摺動可能に支持される昇降移動部材M860と、を主に備える。ベース板M810は、左端部において上下方向に延びる姿勢で締結固定され昇降移動部材M860の移動を案内する金属棒部M811と、その下方において前方へ向けて円柱状に突設される支持突設部M812と、その支持突設部M812の右方において前方へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部M813と、右端部において上下方向に伸縮可能に配設される金属製の伸縮可能ガイドレールM814と、その伸縮可能ガイドレールM814側(右側)に検出溝を向けて配設され昇降移動部材M860の位置を検出可能に構成される検出センサM815と、を主に備える。駆動モータM820は、駆動軸に固定され

30

40

50



る駆動ギア M 8 2 1 と、その駆動ギア M 8 2 1 に歯合されベース板 M 8 1 0 の支持突設部 M 8 1 2 に回転可能に支持される伝達ギア M 8 2 2 と、を主に備える。駆動モータ M 8 2 0 は、駆動力を回転移動に変換できるものであれば何でも良く、駆動モータ M 4 4 2、駆動ソレノイド M 4 8 7 又は駆動モータ M 7 2 0 のように配置が固定されているものでも良く、駆動モータ M 5 0 1 のように配置位置が変化し得るものでも良く、駆動モータ M 5 0 1 のように駆動力を平行移動に変換できる伸縮装置でも良く、駆動力を回転移動にも平行移動にも変換できる伸縮回転装置でも良く、これらの組合せでも良い。扇形状ギア M 8 3 0 は、円弧状に並んで形成されるギア歯が伝達ギア M 8 2 2 に歯合されると共に金属棒部 M 8 0 2 に回転可能に支持されており、回転により変位する位置において金属棒部 M 8 3 1 が回転軸と平行に後方へ突設される姿勢で配置される。

10

#### 【 6 4 9 4 】

回転アーム部材 M 8 4 0 は、金属棒部 M 8 1 3 に回転可能に支持される本体部 M 8 4 1 と、その本体部 M 8 4 1 において金属棒部 M 8 1 3 の中心を通る直線に沿う長孔状に穿設される連動長孔 M 8 4 2 と、本体部 M 8 4 1 の回転先端側において昇降移動部材 M 8 6 0 が配置される後方側へ向けて延びる姿勢で固定される金属棒部 M 8 4 3 と、金属棒部 M 8 1 3 と金属棒部 M 8 4 3 との間に配設され弾性バネ M 8 5 0 の一端が支持されるバネ支持部 M 8 4 4 と、を主に備える。昇降移動部材 M 8 6 0 は、移動先端側の装飾体が「チャンピオンベルト」の意匠を模した横長の形状から形成されており、金属棒部 M 8 1 1 が挿通されることにより上下方向に移動可能に案内される案内部 M 8 6 1 と、回転アーム部材 M 8 4 0 の金属棒部 M 8 4 3 が挿通可能となるように左右方向に延びる長孔状に穿設される伝達長孔 M 8 6 2 と、検出センサ M 8 1 5 の検出溝に配置可能となるように下端部から延設される検出片 M 8 6 3 と、内部に配設され正面側に光を照射する LED 等の発光手段を備える電飾基板 M 8 6 4 と、を主に備える。昇降移動部材 M 8 6 0 の上端位置状態 (図 1 8 1 4 参照) 又は下端位置状態 (図 1 8 1 2 参照) では、正面視において、金属棒部 M 8 0 2 及び金属棒部 M 8 3 1 を通る直線と、金属棒部 M 8 3 1 及び金属棒部 M 8 1 3 を通る直線とが直角に交差する。これにより、昇降移動部材 M 8 6 0 側から回転アーム部材 M 8 4 0 に伝達される荷重が扇形状ギア M 8 3 0 の金属棒部 M 8 3 1 から金属棒部 M 8 0 2 (扇形状ギア M 8 3 0 の回転軸) に向けられることになり、扇形状ギア M 8 3 0 が回転することを防止でき、昇降移動部材 M 8 6 0 が移動することを防止することができる。一方、昇降移動部材 M 8 6 0 の中間位置状態 (図 1 8 1 3 参照) では、金属棒部 M 8 0 2 及び金属棒部 M 8 3 1 を通る直線と、金属棒部 M 8 3 1 及び金属棒部 M 8 1 3 を通る直線とが一直線上に配置され、その直線上に連動長孔 M 8 4 2 が配置される。昇降移動部材 M 8 6 0 の中間位置状態 (図 1 8 1 3 参照) では、下端位置状態 (図 1 8 1 2 参照) や上端位置状態 (図 1 8 1 4 参照) に比較して、扇形状ギア M 8 3 0 の小さな角度の回転を、同様に小さな角度の回転移動として回転アーム部材 M 8 4 0 に伝達させ易い。そのため、昇降移動部材 M 8 6 0 を小幅で上下往復移動させる場合には、中間位置状態 (図 1 8 1 3 参照) を基準として実行することで、応答性良く上下往復移動を実行させることができる。本実施形態では、扇形状ギア M 8 3 0 の金属棒部 M 8 3 1 が回転軸としての金属棒部 M 8 0 2 と回転アーム部材 M 8 4 0 の回転軸としての金属棒部 M 8 1 3 との間に位置する。これにより、回転アーム部材 M 8 4 0 の回転先端の移動量に必要な扇形状ギア M 8 3 0 の回転角度を低減させることができる。図 1 8 1 4 には、被案内部 M 5 5 0 が落下終端位置に配置され可動装飾ユニット M 6 0 0 が傾倒側終端状態とされた場合 (図 1 7 9 9 参照) における可動装飾ユニット M 6 0 0 の配置が最下端領域 M E 6 0 0 として想像線で図示される。

20

30

40

#### 【 6 4 9 5 】

図 1 8 1 4 に図示される通り、本実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 が正面視で視認される最下端領域 M E 6 0 0 と、上端位置状態における昇降移動部材 M 8 6 0 が正面視で視認される領域とが重複されるように構成される。従って、可動装飾ユニット M 6 0 0 を到達させる位置に、昇降移動部材 M 8 6 0 を到達させることが可能であるので、例えば、第 3 図柄表示装置 M 8 1 において最下端領域 M E 6 0 0 に注目させるための表示を可能とし、その表示をした後で、その最下端領域 M E 6 0 0 に可動装飾ユニット M 6 0 0 が

50



到達する動作制御か、又は昇降移動部材 M 8 6 0 が到達する動作制御かを、選択的に実行可能に構成することで、遊技者の注目力を最下端領域 M E 6 0 0 に集中させることができる。更に、この場合において、可動装飾ユニット M 6 0 0 が到達するか、昇降移動部材 M 8 6 0 が到達するかによって、対応する抽選が大当たりである確率が異なる場合、遊技者の注目力を最下端領域 M E 6 0 0 に更に集中させることができる。なお、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって平行移動可能な昇降移動部材 M 8 6 0 は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。また、関係する意匠を視認させる視認可能物体であって回転移動可能な可動装飾ユニット M 6 0 0 は、非透過とされることで背面側を視認できなくするものに限られず、透過率が高くされることで背面側が透けて視認できるものでもよい。

10

## 【 6 4 9 6 】

## &lt; 制御 &gt;

昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の動作は、例えば、第 1 の関連動作制御において制御される。即ち、第 1 の関連動作制御では、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 が第 2 の状態 ( 図 1 8 1 0 参照 ) とされてから時間を空けて駆動モータ M 8 2 0 が制御されることで昇降移動部材 M 8 6 0 が下端位置状態から上端位置状態へ向けて上昇移動される。これにより、移動装飾部 M 7 7 0 の第 2 の状態へ向けた移動中や、移動装飾部 M 7 7 0 が第 2 の状態とされるのと同時に駆動モータ M 8 2 0 が制御される場合に比較して、スライド移動中や移動終了直後における移動装飾部 M 7 7 0 及び連動意匠 M 7 8 1 の視認性を向上させ、遊技者が見逃すことを回避し易くすることができる。そして、移動装飾部 M 7 7 0 及び連動意匠 M 7 8 1 をしっかり視認させた後において、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の手前側において連動意匠 M 7 8 1 を部分的に隠す位置に昇降移動部材 M 8 6 0 を上昇させることで、遊技者の視線を連動意匠 M 7 8 1 から昇降移動部材 M 8 6 0 に誘導することができることから、移動装飾部 M 7 7 0 及び連動意匠 M 7 8 1 が退避する時にまで注目させることを避けることができる。本実施形態では、昇降移動部材 M 8 6 0 が「チャンピオンベルト」を模した意匠とされていることから、連動意匠 M 7 8 1 におけるボクシング用グローブとの関連性を遊技者に想像させることができる。これにより、移動装飾部 M 7 7 0 及び連動意匠 M 7 8 1 に注目していた遊技者の視線を、昇降移動部材 M 8 6 0 に自然に誘導することができる。図 1 8 1 5 は、遊技盤 M 1 3 及び動作ユニット M 3 0 0 の部分正面斜視図である。図 1 8 1 5 では、導光板 M 2 6 0 及び風車 M W F の図示が省略され、球案内ユニット M 9 0 0 の構造が視認可能とされる。球案内ユニット M 9 0 0 は、センターフレーム M 8 6 ( 図 1 7 7 0 参照 ) の開口部を通った遊技球を前後に蛇行させながら流下させる第 1 流路 M 9 1 0 と、その第 1 流路 M 9 1 0 の下流側において右方へ向けて下降傾斜され遊技球の流下方向を分岐させる分岐部 M 9 2 0 と、その分岐部 M 9 2 0 から右方に向けて延設される第 2 流路 M 9 3 0 と、分岐部 M 9 2 0 から前方へ向けて延設開始された後で 2 回屈曲される第 3 流路 M 9 4 0 と、を主に備える。また、球案内ユニット M 9 0 0 は、第 2 流路 M 9 3 0 又は第 3 流路 M 9 4 0 を流下した遊技球を受け入れ可能な股構成部を有し固定の回転軸 M 9 5 1 を中心に円周方向に係属回転可能に構成される 6 股の回転クルーン M 9 5 0 と、その回転クルーン M 9 5 0 の所定の股部に受け入れられた遊技球が流入可能とされ、流入した遊技球が第 1 入賞口 M 6 4 の真上位置から前方へ排出される流入排出経路 M 9 6 0 と、分岐部 M 9 2 0 における遊技球の流下方向を変化可能に動作される動作部 M 9 7 0 と、を主に備える。回転クルーン M 9 5 0 及び動作部 M 9 7 0 は、電源投入から一定のパターンでの動作が継続されるよう制御される。即ち、回転クルーン M 9 5 0 は、一定の速度 ( 本実施形態では 6 秒間で 1 回転する速度 ) で上面視時計回りに継続的に回転動作され、動作部 M 9 7 0 は、実線で図示される状態と想像線で図示される状態とで 1 0 秒毎に切り替えられる。

20

30

40

## 【 6 4 9 7 】

第 2 流路 M 9 3 0 では、等間隔で突条 M 9 3 1 が前後から突設されている。これにより、第 2 流路 M 9 3 0 を流下する遊技球の流下速度が過大となることを避けることができる

50

ので、第2流路M930の終端から回転クルーンM950の後方に位置する股部へ向けた遊技球の落下を落ち着いた状況（遊技球の流下速度が小さい状況）で生じさせることができる。これにより、第2流路M930の終端で遊技球が逆流方向（左方向）に跳ね返ってしまい落下するまでの時間が長くなる不具合や、回転クルーンM950の股部から遊技球が跳ね飛ばされる不具合を回避し易くすることができる。第3流路M940においても、上述の突条M931と同様に、等間隔で突条M941が突設されており、更に流入位置において遊技球を検出可能に構成される検出センサM942が配設される。回転クルーンM950は、受け入れた遊技球を流入排出経路M960に流入させることができる2箇所の有利股部M952（図1815において回転軸M951の前方および後方に位置）と、受け入れた遊技球を流入排出経路M960に流入させないよう底面が閉じられている4箇所の不利股部M953と、を備える。不利股部M953に到達した遊技球は、回転クルーンM950の回転に基づいて不利股部M953が回転軸M951の正面に到達した時に前方に流されてステージ前側上面M901を転動するか、又は回転クルーンM950の回転に基づいて不利股部M953が回転軸M951の左前側に到達した時に左前方に流されてステージ中側上面M902を転動して段差を落ちてステージ前側上面M901を転動して、前方（ベース板M60の前方）へ流下される。動作部M970は、一方の端部を軸として回転可能に構成される羽状動作部M971と、第3流路M940の途中位置において前後方向にスライド移動可能に構成される板状動作部M972と、を主に備える。羽状動作部M971は、第2流路M930側へ遊技球が流下可能とし第3流路M940側への遊技球の流下を防止する第1状態（図1815において実線で図示）と、第3流路M940側へ遊技球が流下可能とし第2流路M930側への遊技球の流下を防止する第2状態（図1815において想像線で図示）とで切り替えられる。板状動作部M972は、羽状動作部M971と同期して状態が切り替えられる。即ち、羽状動作部M971が第1状態（図1815において実線で図示）の場合には、第3流路M940から退避して遊技球の流下を許容する第1状態（図1815において実線で図示）とされ、羽状動作部M971が第2状態（図1815において想像線で図示）の場合には、第3流路M940内に張り出して遊技球の流下をせき止める第2状態（図1815において想像線で図示）とされる。板状動作部M972の配置は、検出センサM942を基準として設定される。即ち、本実施形態では、板状動作部M972が第2状態（図1815において想像線で図示）の場合において、板状動作部M972に複数個の遊技球が流下をせき止められる状況において、そのせき止められた4個目の遊技球が検出センサM942に検出される（継続的に検出される）ように、板状動作部M972に配置が設定される。即ち、板状動作部M972が第2状態（図1815において想像線で図示）で維持される10秒間において4個の遊技球が第3流路M940側に案内された場合、4個目の遊技球が検出センサM942に検出された状態が継続される。

#### 【6498】

< 報知 >

第3図柄表示装置M81における表示制御において本実施形態が有する制御の一例（発射状況表示）について説明する。発射状況表示では、羽状動作部M971及び板状動作部M972が第1状態とされているか第2状態とされているかが把握可能とされており、第2状態とされている場合において検出センサM942で遊技球の検出がされた場合に、その検出が極短期間（例えば、1秒未満）であれば遊技球の流下であると判断し、検出が長期間（例えば、1秒以上）であれば遊技球の滞留であると判断する。検出センサM942において長期間の検出がされた場合、板状動作部M972の上流側に4個の遊技球が滞留しており、板状動作部M972が第1状態（図1815において実線で図示）に切り替えられた場合、滞留していた4個の遊技球が一度に回転クルーンM950に案内され、それらの遊技球が第1入賞口M64に入球し得る。ここで、遊技球の個数（4個）は、第1特別図柄の変動を保留させる個数（保留個数、第1図柄表示装置H37Aによる表示に対応）と関係して設定されている。即ち、本実施形態では、第1特別図柄の保留個数が4個であることを基に、検出センサM942までの滞留可能個数が4個となるように板状動作部

M 9 7 2 の配置が設定されている。4 個の遊技球が一度に回転クルーン M 9 5 0 に案内される場合、この時点で第 1 特別図柄の保留個数が満タンになる可能性が有る。そのため、検出センサ M 9 4 2 において長期間の検出がされた場合には、第 3 図柄表示装置 M 8 1 において、球案内ユニット M 9 0 0 へ向けた遊技球の発射を停止するように促す表示がされるよう制御される。一方、検出センサ M 9 4 2 において長期間の検出がされていない場合（板状動作部 M 9 7 2 の上流側に 4 個の遊技球が滞留していない場合）には、球案内ユニット M 9 0 0 へ向けた遊技球の発射を促す表示を実行可能に制御される。即ち、球案内ユニット M 9 0 0 における遊技球の流下状態の検出に基づいて、異なる報知を実行可能に制御される。これらの報知が実行される第 3 図柄表示装置 M 8 1 は、球案内ユニット M 9 0 0 を流下した遊技球が排出される流入排出経路 M 9 6 0 よりも上側に配置されているので、遊技者が報知に気が付き易くすることができる。

10

#### 【 6 4 9 9 】

##### < 演出制御 >

図 1 8 1 6 は、第 3 図柄表示装置 M 8 1、複合動作役物ユニット M 4 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の正面図である。図 1 8 1 6 に図示される状態は、複合動作役物ユニット M 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 が、それぞれ第 3 図柄表示装置 M 8 1 と重なる位置には配置されず、退避している状態に相当する。図 1 8 1 6 では、関連動作制御の一例（第 2 の関連動作制御）について説明する。図 1 8 1 6 では、複合動作役物ユニット M 4 0 0 の被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置に位置し可動装飾ユニット M 6 0 0 が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の昇降移動部材 M 8 6 0 が下端位置状態とされている。第 2 の関連動作制御の開始時には、図 1 8 1 6 に図示されるように、第 3 図柄表示装置 M 8 1 において、正面視で最下端領域 M E 6 0 0（図 1 8 1 4 参照）と重なる領域において到達領域表示 M 8 1 a が表示される。到達領域表示 M 8 1 a は、背景表示を透視可能な態様で背景表示の手前の層でされるものであって、可動装飾ユニット M 6 0 0 の意匠と昇降移動部材 M 8 6 0 の意匠とが交互に出現するような動的な表示として構成される。第 2 の関連動作制御の開始後は、演出待機動作として、到達領域表示 M 8 1 a の表示態様に合わせて、可動装飾ユニット M 6 0 0 又は昇降移動部材 M 8 6 0 が動作するよう制御される。即ち、第 2 の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示 M 8 1 a において可動装飾ユニット M 6 0 0 の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニット M 6 0 0 が低速の第 1 動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。これにより、可動装飾ユニット M 6 0 0 及び到達領域表示 M 8 1 a に対する注目力を向上させることができる。一方、第 2 の関連動作制御の演出待機動作では、到達領域表示 M 8 1 a において昇降移動部材 M 8 6 0 の意匠が表示されている期間において昇降移動部材 M 8 6 0 が中間位置状態への上昇移動と下端位置状態への下降移動とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される。到達領域表示 M 8 1 a の表示期間が終了されると、第 2 の関連動作制御は 3 通りに分岐する。即ち、可動装飾ユニット M 6 0 0 が到達領域表示 M 8 1 a と重なる位置まで移動し停止して演出実行後に復帰制御が実行されることで退避される第 1 演出動作、昇降移動部材 M 8 6 0 が到達領域表示 M 8 1 a と重なる位置まで移動し停止して演出実行後に退避（下端位置状態まで下降変位）される第 2 演出動作、又は可動装飾ユニット M 6 0 0 も昇降移動部材 M 8 6 0 も到達領域表示 M 8 1 a と重なる位置まで移動せずに退避される第 3 演出動作のいずれかが実行される。これにより、第 2 の関連動作制御において、到達領域表示 M 8 1 a が表示される領域に対する注目力を、到達領域表示 M 8 1 a の表示期間が終了されるまで維持し続けることができる。なお、第 2 の関連動作制御では、可動装飾ユニット M 6 0 0 が退避された状態で昇降移動部材 M 8 6 0 が上昇移動する場合を説明しているが、昇降移動部材 M 8 6 0 の上昇移動は、これに限られるものではない。例えば、第 1 の関連動作制御において説明したように（図 1 8 0 9、図 1 8 1 0 参照）、被案内部 M 5 5 0 が中間位置に配置されている状態において昇降移動部材 M 8 6 0 が上昇移動可能に構成される。即ち、昇降移動部材 M 8 6 0 と可動装飾ユニット M 6 0 0 とが前後に位置ずれされていることから、正面視で重なる配置となっても衝突することはなく、傾倒側終端

20

30

40

50

状態や伸長状態の可動装飾ユニットM600の背後において昇降移動部材M860が上昇移動可能とされる。換言すれば、最下端領域ME600において、昇降移動部材M860と可動装飾ユニットM600とを共に視認させることができる。この場合において、昇降移動部材M860の上流側に可動装飾ユニットM600が配置される関係は維持されることから、遊技者に視認させる意匠の上下関係まで変化することは防止することができる。

#### 【6500】

図1817は、第3図柄表示装置M81、複合動作役物ユニットM400及び昇降動作役物ユニットM800の正面図である。図1817では、複合動作役物ユニットM400の被案内部M550が上昇端位置に位置し可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態とされており、昇降動作役物ユニットM800の昇降移動部材M860が下端位置状態とされている。第2の関連動作制御において、到達領域表示M81aの表示期間中において、その到達領域表示M81a（図1816参照）よりも前側の層で重なるように操作示唆表示M81bを実行可能とされる。操作示唆表示M81bは、「ボタンを押せ」との表示の下に、操作対象を分かり易くするためのボタン部H181（図1760参照）を表すイラストが表示され、そのイラストの下に操作可能期間をカウントダウンするバーが表示される。操作可能期間のカウントダウンは、バーの網掛け部M81cの右端が左端に徐々に（一定速度で）近づくアニメーションとして表示され、網掛け部M81cの右端が左端に到達するタイミングが、操作示唆表示M81bにおける操作可能期間の終期と一致するように制御される。操作示唆表示M81bが表示されているにも関わらず、遊技者がボタン部H181（図1760参照）を操作しなかった場合、網掛け部M81cの右端が左端に到達するタイミングで到達領域表示M81a（図1816参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第2の関連動作制御における第1演出動作、第2演出動作または第3演出動作が実行される。一方、操作示唆表示M81bが表示されている期間において遊技者がボタン部H181（図1760参照）を操作した場合、その操作が検出されたタイミングで到達領域表示M81a（図1816参照）の表示期間が終了し、そのタイミングで第2の関連動作制御における第1演出動作、第2演出動作または第3演出動作が実行される。可動装飾ユニットM600の復帰制御は、第1の関連動作制御における復帰制御と同様であって、移動装飾部M770が第1の状態となっていることが検出センサM713（図1806参照）により検出されている状態であれば、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態へ向けて移動され、可動装飾ユニットM600が起き上がり側終端状態に到達したことが検出センサM516（図1810参照）により検出された後で、被案内部M550が上昇端位置へ向けて移動され、上昇端位置に到達したことが検出センサM483（図1799参照）に検出されることで音声ランプ制御装置H113（図1769参照）に把握される。このように、操作示唆表示M81bが表示されている期間に遊技者がボタン部H181（図1760参照）を操作したことに基づいて、第1演出動作が実行された場合に、可動装飾ユニットM600が復帰制御された場合において、検出センサM516（図1810参照）及び検出センサM483（図1799参照）の検出結果から可動装飾ユニットM600の復帰制御が終了したことを音声ランプ制御装置H113（図1769参照）に把握させることができる。この復帰の検出までに、ボタン部H181の操作から少し時間が空けられる。なお、遊技者は、操作示唆表示M81bが表示される期間以外でもボタン部H181を押し込み操作することは可能であるが、本実施形態では、操作示唆表示M81bが表示される期間以外の期間にボタン部H181が操作されたとしても、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600の動作に影響が与えられないように制御される（演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600がボタン部H181の操作と独立して制御される）。これにより、遊技者がボタン部H181を手当たり次第に操作した場合であっても、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600の動作に不具合が生じることを避けることができる。なお、ボタン部H181は、遊技者が操作可能な操作物体であれば何でも良く、発光制御されても良く、発光制御されなくても良く、所定の直線方向で変位可能とされ押し込み又は引き抜き操作がされるスライド操作物体でも良く、所定の回転軸を中心とした回転移動が可能とされ回転移動させる

10

20

30

40

50

操作がされる回転移動物体でも良く、パチンコ機に配設されていても良く、操作によりパチンコ機に作用を与えるものであればパチンコ機とは離れた位置に配設されても良く、これらの組合せでも良い。

#### 【6501】

< 上書動作制御（検出結果で動作制御を上書） >

第2の関連動作制御では、第3図柄表示装置M81における到達領域表示M81a（図1816参照）と重なる動作部材が有ることを前提として制御される。即ち、第1演出動作では可動装飾ユニットM600により到達領域表示M81aが隠され、第2演出動作では昇降移動部材M860により到達領域表示M81aが隠されることを前提として設計されている。一方で、経年劣化等により動作不良が生じる等、様々な理由によって、制御通りに可動装飾ユニットM600又は昇降移動部材M860が動作されない場合があり、この場合には隠される前提の到達領域表示M81aが遊技者に視認されることになり、みっともない場合がある。これに対し、本実施形態では、可動装飾ユニットM600又は昇降移動部材M860の一方に動作不良が疑われた場合に、代わりに可動装飾ユニットM600又は昇降移動部材M860の他方を動作させることで到達領域表示M81aを隠すように実行される上書動作制御を備える。第1の上書動作制御は、可動装飾ユニットM600側に動作不良が疑われた場合に昇降移動部材M860を動作させる制御である。即ち、第2の関連動作制御において第1演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサM483（図1799参照）の検出が2秒間切り替わらなかった場合に、被案内部M550が下降しない不具合が生じたと判断し、第1演出動作を第2演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、2秒のタイムラグは生じるものの、昇降移動部材M860によって到達領域表示M81aを隠すことができる。第2の上書動作制御は、昇降移動部材M860側に動作不良が疑われた場合に可動装飾ユニットM600を動作させる制御である。即ち、第2の関連動作制御において第2演出動作が実行されたにも関わらず、検出センサM815（図1812参照）の検出が2秒間切り替わらなかった場合に、昇降移動部材M860が上昇しない不具合が生じたと判断し、第2演出動作を第1演出動作に切り替えて実行するよう構成される。これにより、2秒のタイムラグは生じるものの、可動装飾ユニットM600によって到達領域表示M81aを隠すことができる。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、抽選にかかる変動ごとに割り当てられたタイミングで実行されるか、抽選の非実行時において、所定のタイミング（時間間隔、時刻等）で実行される。後者の場合において、例えば、演出動作ユニットM500、可動装飾ユニットM600又は昇降移動部材M860が第3図柄表示装置M81の正面側に重なった状態で維持されてもよく、遊技者が着席して遊技を開始したことが検出されることにより第3図柄表示装置M81の正面側から退避されるように制御しても良い。この場合、演出動作ユニットM500、可動装飾ユニットM600又は昇降移動部材M860により隠されている箇所における表示の実行を省略することができるので、第3図柄表示装置M81の処理負担を下げるることができる（低電力モード）。本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、大当たり中において実行されるように構成されても良い。例えば、ラウンド遊技の切り替えのタイミングに合わせて動作制御が実行されることで、遊技者がラウンド遊技の切り替えのタイミングを把握し易くすることができる。この場合において、実際は「10ラウンド」の大当たり遊技であるにもかかわらず第3図柄表示装置M81においては「3ラウンド」の大当たり遊技であるように表示しておき、途中で「10ラウンド」の大当たり遊技であることを報知する場合（所謂、昇格演出）、「3ラウンド」の終了時に動作制御が実行されることで、大当たり遊技が終了してしまうと思っ

#### 【6502】

本実施形態（及び各実施形態）において例示される各動作制御は、一の抽選に係る変動中（又は大当たり中）において、複数の動作制御が実行される場合があっても良いし、一の動作制御が複数回実行される場合があっても良い。また、各動作制御の説明は、理解を

容易とするためにまとめよりよい範囲で説明したものである。例えば、各動作制御として説明した動作の一部だけが実行される場合があっても良い。本実施形態（及び各実施形態）において説明した主制御装置 H 1 1 0 と音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の機能は、一例であって、これに限られるものではない。例えば、主制御装置 H 1 1 0 の機能の少なくとも一部を音声ランプ制御装置 H 1 1 3 が備えるようにしても良いし、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の機能の少なくとも一部を主制御装置 H 1 1 0 が備えるようにしても良い。図 1 8 1 8 から図 1 8 1 9 を参照し、第 1 5 8 実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）H 1 0 に適用した場合の一実施形態について説明する。図 1 8 1 8 は、第 1 5 8 実施形態における可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の分解背面斜視図であり、図 1 8 1 9 ( a ) 及び図 1 8 1 9 ( b ) は、演出動作ユニット M 2 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の部分正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。図 1 8 1 8 に図示されるように、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 は、上述した可動装飾ユニット M 6 0 0 に対して、延設支持部 M 6 1 4 ( 図 1 7 7 8 参照 ) が左側の円筒部のみから形成される延設支持部 M 2 6 1 4 に変更され、その延設支持部 M 2 6 1 4 の直径方向に穿設される開口を通して一端側の腕部が延びており他端側は延設支持部 M 2 6 1 4 に巻きつけられるねじりバネ M 2 6 1 4 a と、延設支持部 M 2 6 1 4 に変位可能に支持される当接部材 M 2 6 0 2 と、を主に備える。当接部材 M 2 6 0 2 は、樹脂材料から形成されており、内側開口 M 2 6 0 2 a が長孔形状（外形が長円形状）で形成される筒状部材であって、長手方向に穿設される受入孔部 M 2 6 0 2 b と、長孔形状の左端部側を含む円柱形状領域と右端部側を含む長孔形状領域とで分けるように上下から突設される一对の突条部 M 2 6 0 2 c とを備え、開口方向視における外周の 4 隅が円弧で形成される。一对の突条部 M 2 6 0 2 c 同士の間隔は、延設支持部 M 2 6 1 4 の直径未満とされ、且つねじりバネ M 2 6 1 4 a を構成する金属線材の太さ以上とされる。従って、ねじりバネ M 2 6 1 4 a の一端側の腕部は一对の突条部 M 2 6 0 2 c 間を通過可能とされる一方で、延設支持部 M 2 6 1 4 は一对の突条部 M 2 6 0 2 c 間を通過することができない。

#### 【 6 5 0 3 】

当接部材 M 2 6 0 2 は、内側開口 M 2 6 0 2 a における突条部 M 2 6 0 2 c の左側の領域（円柱形状領域）に延設支持部 M 2 6 1 4 が挿通され、受入孔部 M 2 6 0 2 b にねじりバネ M 2 6 1 4 a の一端側の腕部が挿通される。これにより、当接部材 M 2 6 0 2 は、延設支持部 M 2 6 1 4 を軸に回転移動可能な態様で延設支持部 M 2 6 1 4 に支持されることになり、回転移動が生じても、ねじりバネ M 2 6 1 4 a の弾性回復力により、長手方向がねじりバネ M 2 6 1 4 a の一端側の腕部の延びる方向に合う姿勢に復帰される。また、当接部材 M 2 6 0 2 が延設支持部 M 2 6 1 4 の延設方向（前後方向）の変位が生じたとしても、ねじりバネ M 2 6 1 4 a の弾性回復力により復帰される。そのため、本実施形態では、延設支持部 M 2 6 1 4 の先端側には脱落防止用のツバ付きのネジは非配設とし、当接部材 M 2 6 0 2 の延設支持部 M 2 6 1 4 に対する変位を許容している。これにより、当接部材 M 2 6 0 2 と、扇形状構成部 M 2 5 6 0 との当接位置がばらつき得るように構成することができるので、扇形状構成部 M 2 5 6 0 に荷重がかけられることで生じる疲労の蓄積の程度を低減することができる。図 1 8 1 9 ( a ) 及び図 1 8 1 9 ( b ) に図示されるように、扇形状構成部 M 2 5 6 0 は、上述した扇形状構成部 M 5 6 0 ( 図 1 7 7 5 参照 ) に対して、延設部 M 5 6 8 が短くされ延設部 M 2 5 6 8 に変更されたことのみが異なる。図 1 8 1 9 ( a ) では、扇形状構成部 M 2 5 6 0 の延設部 M 2 5 6 8 の下側から当接部材 M 2 6 0 2 が上昇してきて当接した状態が図示されており、図 1 8 1 9 ( b ) では、延設部 M 2 5 6 8 の先端側と擦れる当接部材 M 2 6 0 2 に与えられる荷重による回転移動により当接部材 M 2 6 0 2 の姿勢が変化し、当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側を通り抜けようとする状態が図示される。このように、延設部 M 2 5 6 8 に当接部材 M 2 6 0 2 が当接する前と、当接している最中とで、円弧状貫通部 M 5 1 5 の幅方向における当接部材 M 2 6 0 2 の長さに対する円弧状貫通部 M 5 1 5 の幅方向の長さが変化し得るよう構成されており、当接部材 M 2 6 0 2 は円弧状貫通部 M 5 1 5 の幅方向に変位可能とされる

。なお、当接部材 M 2 6 0 2 は、円弧状貫通部 M 5 1 5 に案内される被案内物体として可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の一部として構成される物体であれば何でも良く、図 1 8 1 9 ( a ) に図示される形状に限らず、外形は矩形状 ( 非球体形状 ) でも、球体形状でもよい。

#### 【 6 5 0 4 】

本実施形態では、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の上昇速度が大きい場合において、図 1 8 1 9 ( b ) のような状態となる。即ち、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の上昇速度が小さい場合には、ねじりバネ M 2 6 1 4 a の弾性力により姿勢維持される当接部材 M 2 6 0 2 を介する荷重により、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 に対する当接部材 M 2 6 0 2 の姿勢が維持されたままで扇形状構成部 M 2 5 6 0 が上昇方向に回転移動される。一方で、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の上昇速度が大きい場合には、当接部材 M 2 6 0 2 を介する荷重により扇形状構成部 M 2 5 6 0 が静止摩擦に打ち勝ち上昇方向に回転移動される前に ( 又は、回転移動の開始後に )、当接部材 M 2 6 0 2 の姿勢変化が生じ、当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側を通り抜け得る。これらは、上昇方向の移動に関わらず、下降方向の移動も同様である。当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 に近い側の先端側で延設部 M 2 5 6 8 と擦れながら回転する態様で姿勢変化することになるが、当接部材 M 2 6 0 2 の 4 隅が円弧形状とされているので、当接部材 M 2 6 0 2 と延設部 M 2 5 6 8 との擦れによる延設部 M 2 5 6 8 側の損耗を抑制することができる。この場合、延設部 M 2 5 6 8 から当接部材 M 2 6 0 2 にかける荷重の方向は、延設支持部 M 2 6 1 4 の周囲を回転する方向とされる。そのため、延設支持部 M 2 6 1 4 に対して軸直方向の荷重が生じる場合に比較して、延設支持部 M 2 6 1 4 の耐久性を向上させ易くすることができる。更に、延設部 M 2 5 6 8 と当接部材 M 2 6 0 2 とが当接したとしても、当接部材 M 2 6 0 2 の姿勢変化が生じれば延設部 M 2 5 6 8 にかける荷重が低減されるので、延設部 M 2 5 6 8 の耐久性を向上させることができる。当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側を通り抜ける場合には、当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側に対して面で当接する ( 図 1 8 1 9 ( b ) 参照 )。そのため、当接部材 M 2 6 0 2 及び延設部 M 2 5 6 8 とで相互に生じる荷重が一点に生じる場合 ( 例えば、当接部材 M 2 6 0 2 の外形が真円形状とされる場合 ) に比較して、荷重を分散させることができるので、当接部材 M 2 6 0 2 及び延設部 M 2 5 6 8 の疲労の蓄積を回避し易く、破損を防止し易く、耐久性を向上させ易くすることができる。当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側を通り抜ける場合には、扇形状構成部 M 2 5 6 0 が停止される場合に限らず、当接部材 M 2 6 0 2 の動作速度によっては当接部材 M 2 6 0 2 が通り抜ける際に扇形状構成部 M 2 5 6 0 が動かされる ( 当接部材 M 2 6 0 2 が動作する扇形状構成部 M 2 5 6 0 を追い越す ) 挙動も生じ得る。この場合、当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 から離れた時には扇形状構成部 M 2 5 6 0 の姿勢が中途半端な位置で維持されることになるが、その後、円板付きギア M 5 8 4 の回転により円弧形成部 M 5 8 4 a が突条部 M 5 6 3 を介して扇形状構成部 M 5 6 0 を押し下げる。

#### 【 6 5 0 5 】

当接部材 M 2 6 0 2 の動作速度は、柱状部 M 5 8 2 a に荷重付与部 M 6 0 4 が持ち上げられることから多くの場合においてピン付きギア M 5 8 2 の回転速度に一対一で対応するが、ピン付きギア M 5 8 2 の回転態様によっては、非対応となる。例えば、ピン付きギア M 5 8 2 が極端に高速で回転動作された場合 ( 例えば、駆動モータ M 5 0 1 の回転が 6 0 0 [ m s e c ] で生じた場合 )、柱状部 M 5 8 2 a と荷重付与部 M 6 0 4 との衝突により可動装飾ユニット M 2 6 0 0 が跳ね上げられ得る ( 柱状部 M 5 8 2 a と荷重付与部 M 6 0 4 とが離間する ) し、柱状部 M 5 8 2 a により荷重付与部 M 6 0 4 を途中位置まで持ち上げた後でピン付きギア M 5 0 1 の回転方向を反転させて極端に高速で回転させると、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の姿勢変化を置き去りにして柱状部 M 5 8 2 a が回転移動し得る ( 柱状部 M 5 8 2 a と荷重付与部 M 6 0 4 とが離間する )。特に、柱状部 M 5 8 2 a と荷重付与部 M 6 0 4 との衝突により可動装飾ユニット M 2 6 0 0 が跳ね上げられる場合、例えば、ピン付きギア M 5 8 2 の姿勢が可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の中間状態に対応して



いる場合（図1819（a）参照）において、可動装飾ユニットM2600の姿勢が中間状態の姿勢よりも起き上がり終端状態の姿勢（図1819（b）参照）側に変化され得る。この場合において、ピン付きギアM582と円板付きギアM584とはギアの歯合により位相関係が一对一で対応しているため、扇形状構成部M2560の上方への回転動作は、突条部M563が円板付きギアM584の円弧形成部M584aと当接することにより抑制される。そのため、当接部材M2602との当接により扇形状構成部M2560が上方へ回転動作することを抑制することができ、当接部材M2602が延設部M2568の先端側を通り抜け、当接部材M2602が扇形状構成部M2560から離間する態様で上方へ移動する状況を構成し易くすることができる。なお、扇形状構成部M2560について、静止摩擦で姿勢を維持する構成ではなく、追加の錘が付けられることで自重により動作範囲の下側終端（図1819（a）参照）に付勢されるようにしても良い。この場合、円板付きギアM884の回転によらずとも扇形状構成部M2560の姿勢を下げることもできる。この場合において、錘の位置は、延設部M2568に位置しても良いし、延設部M2568と中心軸線MJ1との間に位置しても良いし、中心軸線MJ1に対して延設部M2568の反対側に位置しても良い。

10

#### 【6506】

当接部材M2602が延設部M2568の先端側を上方に通り返した場合、再度当接部材M2602が下降する方向で移動すると延設部M2568と当接し得る。ここで、当接部材M2602がゆっくりと下降される場合、ねじりバネM2614aの弾性回復力により可動装飾ユニットM2600に対する当接部材M2602の姿勢が維持されることから、可動装飾ユニットM2600の姿勢を当接部材M2602が、突設補助部M545にそれ以上の下降変位を規制された場合における扇形状構成部M2560の延設部M2568の上面に当接した状態（起き上がり側終端状態と中間状態との間の状態）で維持することができる。これにより、可動装飾ユニットM2600で姿勢を容易に停止させられる状態（下降動作からの姿勢維持が容易となる状態）を増やすことができることから、可動装飾ユニットM2600に注目させる位置を増やすことができ、可動装飾ユニットM2600による演出効果を向上させることができる。一方、第2の上下移動制御における第2動作のように高速で可動装飾ユニットM2600を下降動作させる場合には、ねじりバネM2614aの弾性回復力に抗して当接部材M2602の姿勢が変化され、当接部材M2602が延設部M2568の先端側を下方向へ通り抜け得る。図1820から図1821を参照し、第159実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）H10に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第157実施形態では、第3図柄表示装置M81における表示が実際に表示できる領域全体におよぶ表示（通常表示）とされる場合を説明したが、第159実施形態では、第3図柄表示装置M81における表示を通常表示から切り替え可能とされる。図1820は、第159実施形態における正面枠H3014の分解正面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。正面枠H3014では、上述した正面枠H14（図1767参照）との比較において、上下皿ユニットH15における度数表示部H41の右隣位置に、遊技者が操作可能に構成される調整ボタンH3044が配設されていることが異なる。調整ボタンH3044は、抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるボタン部H181とは異なり、任意のタイミングで操作が可能とされる。そのため、抽選に係る変動表示とは独立したタイミングで、遊技者に注目させるための制御が実行可能とされる。例えば、抽選に係る変動表示がされていない状況において調整ボタンH3044の内部に配置されるLEDを発光制御して調整ボタンH3044自体を明るく照らしたり、電飾部H29～H33におけるLEDを特定の発光態様（例えば、LEDを順に点灯させて光が調整ボタンH3044に徐々に近づく等の態様）で発光させたりすることで、操作有効状態であることを示唆し、調整ボタンH3044への操作を促すようにする制御が可能とされる。

20

30

40

#### 【6507】

調整ボタンH3044が操作有効状態である場合には上述のような発光をさせるように

50



制御され、調整ボタンH3044が操作無効状態である場合には、上述の発光を止めるよう制御される。例えば、上述した第1の関連動作制御等、第3図柄表示装置M81の表示と複合動作役物ユニットM3400の動作とが関連する制御が実行される場合には、演出の都合上、調整を不可能とするように制御されるため、調整ボタンH3044が操作無効状態とされる。図1821は、第3図柄表示装置M81、複合動作役物ユニットM3400、スライド動作役物ユニットM700及び昇降動作役物ユニットM800の正面図である。図1821では、遊技者により調整ボタンH3044（図1820参照）が操作された後の状態が図示される。図1821に図示されるように、調整ボタンH3044が操作有効状態において操作されると、被案内部M550が中間位置まで下降し、可動装飾ユニットM600が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第3図柄表示装置M81における表示の大きさが、実際の表示領域よりも小さい調整領域M3081aに変化する。調整ボタンH3044が操作有効状態において操作されると、第3図柄表示装置M81における表示が通常表示であった場合に、調整表示に切り替えられる。調整表示では、調整ボタンH3044の操作前における表示（通常表示）が調整領域M3081aの上下幅に収まる程度に上下方向および左右方向が等比となるように縮小された表示が調整領域M3081aの左右中央に配置され、調整領域M3081aの左端位置には、調整ボタンH3044の操作後であることが容易に把握できるように「調整中」の文字が表示される（明るく表示される）。このように、調整表示によれば、表示自体が小さくされる一方で、表示位置が第3図柄表示装置M81の下方に寄せられる。これにより、第3図柄表示装置M81の下方に配置される第1入賞口M64（図1770参照）に注目しながら、その視界の端で第3図柄表示装置M81の表示を視認するという遊技態様（第3図柄表示装置M81の全域はそもそも視認していない態様）においても、第3図柄表示装置M81における表示内容を見逃す可能性を低くすることができる。なお、調整ボタンH3044は、第3図柄表示装置における表示の調整が可能であれば何でも良く、他の機能が制限されるものではないので、例えば、ボタン部H181のように抽選に係る変動表示に合わせて操作タイミングを報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示とは無関係に操作が報知されるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中において操作が出来なくなるものでも良く、抽選に係る変動表示が実行中であっても操作可能であっても良く、機能調整操作部H190のように遊技に関わる音声や光量の調整が可能であっても良く、操作しても遊技に関わる調整は実行されない非調整部でも良く、球貸しボタンH42のように操作により遊技球が払い出されるものでも良く、操作によって遊技球が払い出されるものでも無く、これらの組合せでも良い。

#### 【6508】

図1821に図示される状態から、調整ボタンH3044（図1820参照）が再び操作されると、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600は復帰制御により退避され、被案内部M550の検出片M554（図1776参照）が検出センサM483に検出されることに基づいて第3図柄表示装置M81における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻され、「調整中」の文字の表示が消される（暗く表示される）。即ち、調整ボタンH3044を繰り返し操作することで、表示態様を切り替えることができる。即ち、調整ボタンH3044の操作前においては、被案内部M550が上昇端位置に配置されていることが検出センサM483により検出される。一方で、複合動作役物ユニットM3400では、調整ボタンH3044の操作後において中間位置に配置された被案内部M550の検出片M554（図1776参照）を検出可能な検出センサM3489が配設される。従って、何らの駆動制御（第1の上下移動制御、第2の上下移動制御、第1の関連動作制御等）も実行されていないのに、検出センサM3489により検出片M554（図1776参照）が検出された場合には、音声ランプ制御装置H113（図1769参照）は調整ボタンH3044が操作されたと判断し、第3図柄表示装置M81における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。または、何らかの駆動制御（第1の上下移動制御、第2の上下移動制御、第1の関連動作制御等）が実行されているか否かに関わらず、各駆動制御において被案内部M550が中間位置に

配置される期間の最大長さを超える時間長さで検出センサ M 3 4 8 9 により検出片 M 5 5 4 ( 図 1 7 7 6 参照 ) が検出された場合には、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 ( 図 1 7 6 9 参照 ) は調整ボタン H 3 0 4 4 が操作されたと判断し、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示を通常表示から調整表示に切り替えるように制御される。このように制御されるので、上述した各駆動制御 ( 第 1 の上下移動制御、第 2 の上下移動制御、第 1 の関連動作制御等 ) の実行中に検出センサ M 3 4 8 9 に検出片 M 5 5 4 ( 図 1 7 7 6 参照 ) が検出されたとしても、その検出 ( 上述した各駆動制御において被案内部 M 5 5 0 が中間位置に配置される期間の最大長さを超えない時間長さの検出 ) により即座に第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示が通常表示から調整表示へ切り替えられることを回避でき、各駆動制御中の第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示を、検出片 M 5 5 4 ( 図 1 7 7 6 参照 ) が検出センサ M 4 8 3 に検出されることに基づく通常表示で維持することができることから、一体感のある演出を実行することができる。また、このように制御することで、上述した各駆動制御において被案内部 M 5 5 0 の検出片 M 5 5 4 を検出し得る位置に検出センサ M 3 4 8 9 を配置しても、検出センサ M 3 4 8 9 による検出が、各駆動制御の実行中における視認態様に影響を与えないようにすることができる。なお、被案内部 M 5 5 0 の検出片 M 5 5 4 が進入可能に構成される被通過進入物体である検出センサ M 3 4 8 9 は、検出片 M 5 5 4 を移動範囲の途中において検出するものに限られるのではなく、検出片 M 5 5 4 を移動範囲の終端において検出するものでも良い。

10

#### 【 6 5 0 9 】

調整ボタン H 3 0 4 4 の操作に基づく変化は、第 3 図柄表示装置 M 8 1 において生じるようにされるだけでも良いが、それ以外の報知がされても良い。例えば、通常表示である場合に調整ボタン H 3 0 4 4 が押されることに基づいて、音声出力装置 H 2 2 6 ( 図 1 7 6 9 参照 ) から「調整ボタンが押されました」等の報知が実行されても良い。この場合、遊技者は調整ボタン H 3 0 4 4 を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタン H 3 0 4 4 を再操作する場合に、報知を停止する ( キャンセルする ) ように制御することで、調整ボタン H 3 0 4 4 を誤操作により操作した場合に、報知だけが継続されるという事態を避けることができる。また、例えば、調整ボタン H 3 0 4 4 自体が裏側に配置される LED から光で発光されるよう構成される前提において、通常表示である場合に調整ボタン H 3 0 4 4 が押される ( 押し込まれる、又は長押しされる ) ことに基づいて、発光のベースが白色から橙色に変更されるようにしても良い。この場合、調整ボタン H 3 0 4 4 を視認すれば、遊技者は調整ボタン H 3 0 4 4 を操作したことを確認できるので、操作できているか分からずに何度も押し込み操作するという事態を避けることができる。また、この報知が実行されている間に調整ボタン H 3 0 4 4 を再操作すると、発光のベースが橙色から白色に戻るよう制御することで、調整ボタン H 3 0 4 4 を誤操作により操作したとしても、再操作すれば調整ボタン H 3 0 4 4 の視認態様が橙色のまま維持される事態を避けることができる。この報知態様によれば、上述のように音声の報知で実行される場合に比較して、抽選に係る変動表示と連動して出力される音声と重なって聞こえ難くなる事態が生じることを回避することができる。可動装飾ユニット M 6 0 0 の電飾基板 M 6 3 0 ( 図 1 7 7 7 参照 ) の発光色は、第 3 図柄表示装置 M 8 1 で通常表示を表示するよう制御されている場合にはベースが白色の発光態様とされる一方で、第 3 図柄表示装置 M 8 1 で調整表示を表示するよう制御されている場合にはベースが橙色の発光態様とされる。これにより、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示の調整の有無について遊技者に把握させ易くすることができる。あくまで、調整表示は通常表示に対応する表示態様を縮小したものとなる。そのため、第 3 図柄表示装置 M 8 1 で調整表示を表示するよう制御されている場合に可動装飾ユニット M 6 0 0 の電飾基板 M 6 3 0 ( 図 1 7 7 7 参照 ) の発光のベースが橙色の発光態様とされるとしても、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示色のベースは橙色とはならず、通常表示と同様の色味で表示される。これにより、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示を違和感なく視認させることができる。

20

30

40

#### 【 6 5 1 0 】

50

可動装飾ユニットM600の電飾基板M630(図1777参照)の発光色の切替は、事前の調整では変わらないよう制御される。通常表示においては、正面枠H3014(図1820参照)の機能調整操作部H190を操作することにより電飾基板M630(図1777参照)の明るさを遊技者が任意に変更可能とされるが、この調整はあくまで通常表示における調整であって、これを調整表示において流用できるとは限らないためである。本実施形態では、第3図柄表示装置M81における表示が調整表示とされる場合、表示の大きさが縮小され迫力に欠ける可能性があるため、電飾基板M630(図1777参照)の発光の明るさが最大で固定される。これにより、調整表示となって表示が縮小されることで第3図柄表示装置M81から受けとる光の量が少なくなったとしても、電飾基板M630(図1777参照)からの光の量を増やすことにより、遊技者が視認する光の総量が低下することを回避することができる。第3図柄表示装置M81における通常表示と調整表示との切替は、調整ボタンH3044の操作自体の検出ではなく、検出センサの検出結果を把握することにより実行される。ここで、調整ボタンH3044の操作実行から、検出片M554(図1776参照)による検出の切替が生じるまでに当然タイムラグがある。そのため、調整ボタンH3044を誤操作した場合であっても、すぐに再操作すれば、第3図柄表示装置M81における表示が変化することを避けることができるので、誤操作であっても表示が即座に切り替えられる場合に比較して、調整ボタンH3044の操作に対するストレスを低減することができる。上述した第1の関連動作制御等、第3図柄表示装置M81の表示と複合動作役物ユニットM3400の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される。即ち、第1の関連動作制御等の制御が開始される前に予め検出センサM3489により検出片M554(図1776参照)が検出される位置に被案内部M550が配置されているか否か(即ち、第3図柄表示装置M81における表示が調整表示となっているか否か)が判断され、被案内部M550が配置されていると判断された場合、第1の関連動作制御等の制御が開始される前に、複合動作役物ユニットM3400に復帰制御が実行される。復帰制御の実行後、検出センサM483で検出片M554が検出されたことに基づいて、第3図柄表示装置M81の表示が調整表示から通常表示に切り替えられる。これにより、第1の関連動作制御等により動作される複合動作役物ユニットM3400と第3図柄表示装置M81における表示とを一体的に視認させることができる。そのため、第3図柄表示装置M81において調整表示がされている時に第1の関連動作制御等の制御が開始される場合、その開始と同時期に可動装飾ユニットM600の電飾基板M630(図1777参照)の発光色が、ベースが橙色の発光態様からベースが白色の発光態様に切り替えられる。この第1の関連動作制御等の制御が終了した後は、通常表示が維持される。即ち、第1の関連動作制御等の制御が終了した後において調整表示での遊技を遊技者が望む場合には、改めて調整ボタンH3044(図1820参照)を操作すればよい。

#### 【6511】

遊技者が常に調整表示での遊技を望む場合には、第1の関連動作制御等の制御が実行される度に調整ボタンH3044(図1820参照)を操作する必要があるが、手間を感じる可能性はあるが、通常表示への変更が時間経過で生じるものではないので、比較的負担は少ない。例えば、調整表示から通常表示への変更が30秒毎にされる場合、遊技者は30秒毎に調整ボタンH3044(図1820参照)を操作する必要があるが、大変な手間である。一方、第1の関連動作制御等の制御は、第3図柄の変動表示と共に毎回実行されるものではなく、変動表示のうちの一部の変動表示において実行されるものである。そのため、遊技者が調整ボタンH3044を操作する機会が多くなることを避けることができ、調整表示での遊技を望む遊技者の遊技負担を低減することができる。第3図柄表示装置M81における表示が調整表示となっている場合において、第1の関連動作制御等の制御が開始される場合に、複合動作役物ユニットM3400に強制的に復帰制御が実行される制御態様に代替して(又は追加して)、復帰制御させるか否かを遊技者に選択させる制御を構成可能としても良い。即ち、第1の関連動作制御等の制御が開始される前段階において、第3図柄表示装置M81で「演出確認を望む場合はボタンを押せ」との表示の下に操作示

唆表示 M 8 1 b ( 図 1 8 1 7 参照 ) がされ、バーの網掛け部 M 8 1 c により報知される操作可能期間の内に遊技者がボタン部 H 1 8 1 ( 図 1 8 2 0 参照 ) を操作したことが音声ランプ制御装置 H 1 1 3 で把握された場合に、複合動作役物ユニット M 3 4 0 0 に復帰制御が実行されるように構成しても良い。この場合、遊技者に対して、実行される演出を支配している感覚を付与することができ、遊技の興趣を高めることができる。遊技者の選択のもと、報知に従いボタン部 H 1 8 1 を操作した場合には表示は通常表示に戻され、通常表示のもとで第 1 の関連動作制御等の制御が実行される。一方で、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を操作しなければ第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示は調整表示で維持されることから、第 1 の関連動作制御が終了した後に再度調整表示に戻すために調整ボタン H 3 0 4 4 を操作するという煩わしさから遊技者を解放することができる。なお、遊技者がボタン部 H 1 8 1 を操作せず調整表示で維持された場合における調整領域 M 3 0 8 1 a における表示の内容は、種々の態様が例示される。例えば、第 1 の関連動作制御等の制御によって動作が実行されるべき複合動作役物ユニット M 3 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 が縮小されたサイズで調整領域 M 3 0 8 1 a において表示され、第 1 の関連動作制御等の制御による動作と同様の動作態様で動作するように動的に表示しても良い。即ち、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示を縮小させた状態で視認させるだけでなく、表示の前方や周囲に配置される構成も含めて縮小させた状態で視認できるように構成しても良い。この場合、表示は調整表示のサイズで維持しながら、第 1 の関連動作制御等の制御と同様の動作により構築される演出を調整領域 M 3 0 8 1 a における表示により視認させることができる。

10

20

#### 【 6 5 1 2 】

遊技者が通常表示での遊技を望む場合、敢えて調整ボタン H 3 0 4 4 ( 図 1 8 2 0 参照 ) を操作するモチベーションが無く、調整ボタン H 3 0 4 4 の存在が無駄になる可能性が有る。これに対し、本実施形態では、調整表示とされている場合 ( 検出センサ M 3 4 8 9 により検出片 M 5 5 4 ( 図 1 7 7 6 参照 ) が検出されている場合 ) に限り導光板 M 2 6 0 で第 2 発光形状 M 2 7 2 ( 図 1 8 0 7 ( c ) 参照 ) が発光され得るよう制御される。この第 2 発光形状 M 2 7 2 ( 図 1 8 0 7 ( c ) 参照 ) の発光は、抽選に関して取得された乱数に応じて実行の有無が選択されるものであって、抽選に係る入賞の検出と同時に実行される。本実施形態では、抽選が大当たりである場合に発光される。そのため、第 3 図柄表示装置 M 8 1 に表示される変動を待つことなく大当たりとなったことが把握できることから、通常表示での遊技を望む遊技者に対しても、調整ボタン H 3 0 4 4 を操作するモチベーションを与えることができる。導光板 M 2 6 0 の第 2 発光形状 M 2 7 2 ( 図 1 8 0 7 ( c ) 参照 ) による報知は、第 2 発光形状 M 2 7 2 ( 図 1 8 0 7 ( c ) 参照 ) の配置が固定されており、且つ、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の前側に配置される層状部における表示であるため、遊技者に気付かせ易くすることができる。図 1 8 2 2 から図 1 8 2 5 を参照し、第 1 6 0 実施形態として、本発明をパチンコ遊技機 ( 以下、単に「パチンコ機」という ) H 1 1 0 に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第 1 5 7 実施形態では、ピン付きギア M 5 8 2 の回転が 3 6 0 度未満の回転角度に限定される場合を説明したが、第 1 6 0 実施形態では、3 6 0 度以上の回転角度での回転が可能とされる。図 1 8 2 2 は、第 1 6 0 実施形態における可動装飾ユニット M 3 6 0 0 の分解背面斜視図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。可動装飾ユニット M 3 6 0 0 では、上述した可動装飾ユニット M 6 0 0 ( 図 1 7 7 8 参照 ) との比較において、リンク部材 M 6 6 0 の形状が部分的に変更されたリンク部材 M 3 6 6 0 が構成されており、荷重付与部 M 6 0 4 が前後方向に平行移動可能に支持される変位部材 M 3 6 9 0 に形成されることが異なる。図 1 8 2 2 に図示されるように、変位部材 M 3 6 9 0 は、下縁部に荷重付与部 M 6 0 4 が形成されており、板状本体部 M 3 6 1 0 に形成される案内対向面 M 3 6 0 7 に左右両側を案内される状態で前後方向への平行移動が可能に支持される。板状本体部 M 3 6 9 0 は、荷重付与部 M 6 0 4 の右下端部において形成されるテーパ面 M 3 6 9 1 と、上端側において後方に板バネ式の被検出部が張り出す検出センサ M 3 6 9 3 と、電飾基板 M 6 3 0 との間に配置されるコイルスプリング M 3 6 9 5 と、を

30

40

50

備える。テーパ面 M 3 6 9 1 は、下方へ向かう程に前方へ向かう傾斜として形成されており、下方から荷重を受けた場合に、板状本体部 M 3 6 9 0 を前方側へ逃がす（退避させる）ように構成される。板状本体部 M 3 6 9 0 の前方側への変位は、荷重付与部 M 6 0 4 が板状本体部 M 3 6 1 0 の板部後側面よりも埋没する位置まで可能とされている。板状本体部 M 3 6 9 0 を前方へ変位させる荷重が取り去られるとコイルスプリング M 3 6 9 5 の弾性力により板状本体部 M 3 6 9 0 が後方側へ変位され、荷重付与部 M 6 0 4 が板状本体部 M 3 6 1 0 の板部後側面よりも後方へ張り出す。

#### 【 6 5 1 3 】

検出センサ M 3 6 9 3 は、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の移動軌跡と重なる位置に配設される。具体的には、柱状部 M 5 8 2 a からの荷重により板状本体部 M 3 6 9 0 が前方側へ退避された後もピン付きギア M 5 8 2 が同方向に回転された場合に柱状部 M 5 8 2 a を検出センサ M 3 6 9 3 が検出可能に構成されているが、詳細は後述する。図 1 8 2 3 ( a )、図 1 8 2 3 ( b )、図 1 8 2 4 ( a ) 及び図 1 8 2 4 ( b ) は、可動装飾ユニット M 3 6 0 0 の部分正面図である。図 1 8 2 3 ( a )、図 1 8 2 3 ( b )、図 1 8 2 4 ( a ) 及び図 1 8 2 4 ( b ) では、伝達部 M 5 8 0 の動作に基づいて可動装飾ユニット M 3 6 0 0 が動作される様子が時系列で図示される。図 1 8 2 3 ( a )、図 1 8 2 3 ( b )、図 1 8 2 4 ( a ) 及び図 1 8 2 4 ( b ) では、伝達部 M 5 8 0 の動作の理解を容易とするために、駆動モータ M 5 0 1、扇形状構成部 M 5 6 0、伝達部 M 5 8 0、後側スライド移動体 M 6 5 0 及びリンク部材 M 3 6 6 0 等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニット M 5 0 0 や可動装飾ユニット M 3 6 0 0 については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、外形線として図示される演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 3 6 0 0 は、図 1 8 2 3 ( a ) では、傾倒側終端状態が図示され、図 1 8 2 3 ( b ) では、伸長状態が図示され、図 1 8 2 4 ( a ) では、伸長状態から更に後側スライド移動体 M 6 5 0 がスライド移動される超伸長状態が図示され、図 1 8 2 4 ( b ) では、傾倒側終端状態が図示される。リンク部材 M 3 6 6 0 は、突設支持部 M 6 1 7 に回転移動可能に支持される長尺板状に形成される板状本体部 M 6 6 1 と、その板状本体部 M 6 6 1 の一方の端部において後方へ円柱形状に突設され後側スライド移動体 M 6 5 0 の伝達開口部 M 6 5 3 に挿通される伝達突設部 M 6 6 2 と、板状本体部 M 6 6 1 の他方の端部において板状に形成されており正面視反時計回り方向にピン付きギア M 5 8 2 が回転される場合に柱状部 M 5 8 2 a に押進される被押進面を有する被押進板部 M 3 6 6 3 と、その被押進板部 M 3 6 6 3 に対向配置される対向突部 M 3 6 6 4 と、を主に備える。被押進板部 M 3 6 6 3 は、柱状部 M 5 8 2 a に押進されることでリンク部材 M 3 6 6 0 の回転動作が生じる部分として構成されている。被押進板部 M 3 6 6 3 は、対向突部 M 3 6 6 4 よりも長く形成されており、柱状部 M 5 8 2 a との接触位置が動作中に変化する。即ち、押進開始時には被押進板部 M 3 6 6 3 の中腹辺り（途中部）に接触するが（図 1 8 2 3 ( a ) 参照）、ピン付きギア M 5 8 2 が回転するにつれて接触位置が変化し、最終的には先端側に移る（図 1 8 2 4 ( a ) 参照）。これにより、ピン付きギア M 5 8 2 から被押進板部 M 3 6 6 3 に付与される荷重の集中位置をずらすことで、部材の疲労の集中を避けることができる。なお、被押進板部 M 3 6 6 3 は、伝達爪部 M 6 6 3（図 1 7 7 8 参照）よりも長くされることに起因して、正面視において荷重付与部 M 6 0 4 と重なる長さになったが、被押進板部 M 3 6 6 3 の前側部が荷重付与部 M 6 0 4 と干渉しないように凹設形成される。そのため、被押進板部 M 3 6 6 3 が荷重付与部 M 6 0 4 に荷重を付与する事態は回避することができており、干渉しないような離間配置とされる。

#### 【 6 5 1 4 】

正面視反時計回り方向のピン付きギア M 5 8 2 の回転が継続されると、柱状部 M 5 8 2 a により変位部材 M 3 6 9 0 のテーパ面 M 3 6 9 1（図 1 8 2 2 参照）が押進され、変位部材 M 3 6 9 0 が前方側へ退避されるため、柱状部 M 5 8 2 a が変位部材 M 3 6 9 0 の荷重付与部 M 6 0 4 にせき止められなくなり、同方向へのピン付きギア M 5 8 2 の回転が継続可能とされる（図 1 8 2 4 ( a ) 及び図 1 8 2 4 ( b ) 参照）。即ち、ピン付きギア M

582は正面視反時計回り方向に1回転以上の回転動作が可能とされる。ピン付きギアM582の回転が正面視反時計回り方向で継続される場合、柱状部M582aは被押進板部M3663の先端を越えて通過することになるが、柱状部M582aからの押進力が失われることでリンク部材M3660の姿勢は弾性バネM655(図1822参照)の付勢力により時間経過で即座に戻る(図1824(b)参照)。この場合、ピン付きギアM582が正面視時計回り方向に回転しそうになっても、被押進板部M3663の背面側に柱状部M582aが遮られることから、ピン付きギアM582の回転移動を防止することができる。即ち、被押進板部M3663の背面側に柱状部M582aから荷重が与えられた場合、リンク部材M3660は正面視反時計回り方向へ傾倒動作され得るが、その傾倒動作は、リンク部材M3660と連動される後側スライド移動体M650に固定される左側装飾部M680の移動が右側装飾部M670(図1822参照)により規制される(防止される)。従って、ピン付きギアM582の回転移動がリンク部材M3660により防止される。そのため、ピン付きギアM582の回転速度が想定以上に高速となり、変位部材M3690の退避方向への変位が間に合わずに柱状部M582aが逆方向に跳ね返るような回転が発生した場合であっても、柱状部M582aの戻りをリンク部材M3660により制限することができ、ピン付きギアM582の正面視反時計回り方向への回転動作をスムーズに再開させることができる。

10

#### 【6515】

図1825は、ピン付きギアM582及びリンク部材M3660の正面図である。図1825では、ピン付きギアM582とリンク部材M3660との動作関係が、状態違いを想像線で描くことにより図示される。即ち、図1825では、ピン付きギアM582が正面反時計回りで回転動作される場合における柱状部M582aが被押進板部M3663に当接開始する状態(図1823(a)参照)が実線で図示される。更にピン付きギアM582が回転動作され、ピン付きギアM582の回転軸と突設支持部M617の中心軸とを結ぶ直線状に柱状部M582aが位置された場合における柱状部M582aの外形M582F1及びリンク部材M3660の外形M3660F1が想像線で図示される。更にピン付きギアM582が回転動作され、可動装飾ユニットM3600が伸長状態(図1823(b)参照)とされた場合における柱状部M582aの外形M582F2及びリンク部材M3660の外形M3660F2が想像線で図示される。更にピン付きギアM582が回転動作され、可動装飾ユニットM3600が超伸長状態(図1824(a)参照)とされた場合における柱状部M582aの外形M582F3及びリンク部材M3660の外形M3660F3が想像線で図示される。なお、リンク部材M3660の部位についても、符号の対応は同様とする。例えば、外形M3660F3において、被押進板部M3663に対応する箇所は外形M3663F3と図示する。図1825に図示されるように、ピン付きギアM582が正面視反時計回りで回転される場合におけるリンク部材M3660の押進では、ピン付きギアM582により押進されるリンク部材M3660の部位が徐々に変化される。即ち、押進が開始される時点における柱状部M582aと被押進板部M3663との当接位置よりも、外形M582F3と外形M3663F3との当接位置の方が、被押進板部M3663の先端側とされる。これにより、柱状部M582aから被押進板部M3663へ付与される荷重を複数位置で分散させることができ、局所的な疲労が蓄積される事態を避け易くすることができる。外形M582F3の位置を柱状部M582aが超えてピン付きギアM582が正面視反時計回りに回転動作されると、リンク部材M3660は姿勢が復帰され(図1824(b)参照)、柱状部M582aが板バネ式の被検出部を押し込むことにより検出センサM3693(図1822参照)に検出される。検出センサM3693は、被検出部が柱状部M582aに押し込まれることに基づいて検出されることに因り特定の遊技が開始される。開始される特定の遊技の様子は種々の様子が例示されるが、例えば、演出動作ユニットM500の電飾基板M513における発光の制御でも良いし、演出動作ユニットM500以外の演出役物(例えば、可動装飾ユニットM3600、スライド動作役物ユニットM700(図1810参照)又は昇降動作役物ユニットM800(図1814参照))の動作制御または発光制御でも良いし、所定の変動表示でも良

20

30

40

50

いし、遊技者に所定の利益（一定数貯めることで演出の開放に利用可能な仮想のポイント等）を付与するものでも良い。これにより、ピン付きギア M 5 8 2 の正面視反時計回り方向への回転を継続した場合に、可動装飾ユニット M 3 6 0 0 の姿勢が傾倒側終端状態から変化しない構成であっても、柱状部 M 5 8 2 a を検出センサ M 3 6 9 3 で検出させることで特定の遊技を開始させることにより、遊技者が遊技に飽きる事態を回避することができる。なお、リンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢の検出は行わないことから、リンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢の検出を行う場合には考慮する必要が生じる検出に必要となる時間長さの停止を考慮することなく、リンク部材 M 3 6 6 0 を高速動作させる制御を実行する等しても遊技に支障は無い。

#### 【 6 5 1 6 】

図 1 8 2 6 から図 1 8 2 9 を参照し、第 1 6 1 実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）H 1 0 に適用した場合の一実施形態について説明する。上述した第 1 5 7 実施形態では、リンク部材 M 6 6 0 が可動装飾ユニット M 6 0 0 と共に回転移動する場合を説明したが、第 1 6 1 実施形態では、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の回転移動がリンク部材 M 6 6 0 に相当する回転移動部材 M 4 6 6 0 に対して独立に実行可能に構成される。図 1 8 2 6 は、第 1 6 1 実施形態における複合動作役物ユニット M 4 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の正面図である。なお、上述した各実施形態と同一の部分には同一の符号を付して、その説明は省略する。複合動作ユニット M 4 4 0 0 の可動装飾ユニット M 4 6 0 0 では、上述した可動装飾ユニット M 6 0 0（図 1 7 7 8 参照）との比較において、リンク部材 M 6 6 0 に相当する回転移動部材 M 4 6 6 0 は回転軸が固定配置で構成されている。それに伴い、被案内部 M 5 5 0 が自由落下する構成は除外されており（上昇端位置で固定とされており）、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の傾倒動作と、回転移動部材 M 4 6 6 0 の回転動作とが、単一のピン付きギア M 5 8 2（図 1 7 7 5 参照）の回転動作により実現される。回転移動部材 M 4 6 6 0 を回転可能に支持する円柱状の回転軸部 M 4 4 7 6 が形成される支持板 M 4 4 7 5 が前側蓋部 M 4 7 0 から左方へ延設されている。可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の周囲側のうち右下側を構成する壁部は、支持板 M 4 4 7 5 と干渉しないように必要箇所が切欠き形成されている。これにより、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 は、支持板 M 4 4 7 5 と干渉することなく傾倒動作が可能に構成される。図 1 8 2 7（a）及び図 1 8 2 7（b）は、ピン付きギア M 5 8 2 の動作について時系列で図示される可動装飾ユニット M 4 6 0 0 及び回転移動部材 M 4 6 6 0 の部分正面図である。図 1 8 2 7（a）及び図 1 8 2 7（b）では、ピン付きギア M 5 8 2 の動作の理解を容易とするために、駆動モータ M 5 0 1、扇形状構成部 M 5 6 0、ピン付きギア M 5 8 2 及び回転移動部材 M 4 6 6 0 等が実線で図示される一方、それらの部材に重なる演出動作ユニット M 5 0 0 や可動装飾ユニット M 4 6 0 0 については大部分において図示が省略され、外形線が想像線で図示される。なお、図 1 8 2 7（a）及び図 1 8 2 7（b）では、外形線として図示される可動装飾ユニット M 4 6 0 0 は傾倒側終端状態とされている。また、図 1 8 2 7（a）では、回転移動部材 M 4 6 6 0 の待機状態が図示され、図 1 8 2 7（b）では、回転移動部材 M 4 6 6 0 の回動状態が図示される。回転移動部材 M 4 6 6 0 は、上述の板状本体部 M 6 6 1（図 1 8 2 2 参照）と、その板状本体部 M 6 6 1 の一方の端部において後方へ円柱形状で突設される被検出部 M 4 6 6 2 と、上述の被押進板部 M 3 6 6 3（図 1 8 2 2 参照）と、上述の対向突部 M 3 6 6 4（図 1 8 2 2 参照）と、板状本体部 M 6 6 1 に一体形成され一直線に延設される延設構成部 M 4 6 6 5 と、を主に備える。

#### 【 6 5 1 7 】

被検出部 M 4 6 6 2 は、伝達突設部 M 6 6 2（図 1 8 2 2 参照）に類似の形状から構成されているが、伝達対象としての後側スライド移動体 M 6 5 0（図 1 8 2 2 参照）は省略されているため、動力を伝達する部位としては機能しない。本実施形態では、被検出部 M 4 6 6 2 を支持板 M 4 4 7 5 に配設される検出センサ（図示せず）の検出溝に進入させることで、回転移動体 M 4 6 6 0 の姿勢を音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の M P U H 2 2 1（図 1 7 6 9 参照）に把握させるための部位として機能する。即ち、支持板 M 4 4 7 5 に配

10

20

30

40

50



設される検出センサ（図示せず）に被検出部 M 4 6 6 2 が検出されている状態において、回転移動部材 M 4 6 6 0 は、延設構成部 M 4 6 6 5 が下方に垂下する待機状態（図 1 8 2 7（a）参照）であることが音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1（図 1 7 6 9 参照）に把握される。なお、支持板 M 4 4 7 5 に配設される検出センサ（図示せず）は、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の検出には利用されないため、柱状部 M 5 8 2 a の形状や大きさに制限されることなく、被検出部 M 4 6 6 2 が進入可能な大きさの検出溝が形成されれば良いので、検出センサの設計自由度を向上させることができる。延設構成部 M 4 6 6 5 は、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 よりも後方側に配置されており、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 が傾倒するほど隠される量が多くなるが、少なくとも一部（特に延設先端側）が常時視認可能とされる。従って、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の姿勢に因らず、遊技者に視認される箇所を利用した演出を実行することが可能とされる。回転移動部材 M 4 6 6 0 を押進する柱状部 M 5 8 2 a と当接する荷重付与部 M 6 0 4 は、変位部材 M 3 6 9 0 の下縁部として構成される（図 1 8 2 2 参照）。従って、上述したように、ピン付きギア M 5 8 2 が正面視反時計回りで回転動作される場合には変位部材 M 3 6 9 0 が回避されることで、柱状部 M 5 8 2 a が被押進板部 M 3 6 6 3 を越える位置までピン付きギア M 5 8 2 を回転動作させることが可能とされ（図 1 8 2 4（b）参照）、ピン付きギア M 5 8 2 に一回転以上の回転動作を実行させることができる。なお、円板付きギア M 5 8 4 のギア歯の数とピン付きギア M 5 8 2 のギア歯の数との関係から、ピン付きギア M 5 8 2 が 1 回転することに対応して円板付きギア M 5 8 4 が 3 回転するので、ピン付きギア M 5 8 2 に一方向で一回転以上の回転動作を実行する場合であっても、ピン付きギア M 5 8 2 と円板付きギア M 5 8 4 との角度関係は周期的に維持される。図 1 8 2 8 及び図 1 8 2 9 は、複合動作役物ユニット M 4 4 0 0、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 及び昇降動作役物ユニット M 8 0 0 の正面図である。図 1 8 2 8 及び図 1 8 2 9 では、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 が傾倒側終端状態とされている。また、図 1 8 2 8 では、回転移動部材 M 4 6 6 0 の待機状態が図示され、図 1 8 2 9 では、回転移動部材 M 4 6 6 0 の回動状態が図示される。即ち、図 1 8 2 8 に図示される状態は図 1 8 2 7（a）に図示される状態と同じであり、図 1 8 2 9 に図示される状態は図 1 8 2 7（b）に図示される状態と同じである。図 1 8 2 8 及び図 1 8 2 9 に図示されるように、傾倒側終端状態の可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の後方側で回転移動部材 M 4 6 6 0 が回転動作される場合、回転移動部材 M 4 6 6 0 は可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の下側へ垂れる姿勢から、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を上側へ追い越す姿勢となる最大角度で回転動作されることから、回転基端側は可動装飾ユニット M 4 6 0 0 に重なって隠されることが有るのに対し、回転先端側は可動装飾ユニット M 4 6 0 0 とは重ならないため回転移動部材 M 4 6 6 0 の姿勢に関わらず視認させることができる。延設構成部 M 4 6 6 5 は、前方側へ光を照射可能に構成される LED 等に例示される発光部 M 4 6 6 6 を複数備えている。発光部 M 4 6 6 6 が点灯または点滅制御されることにより、延設構成部 M 4 6 6 5 の形状を利用したライン状の発光演出を行うことができる。複数の発光部 M 4 6 6 6 の発光態様を独立で制御することで、多くのバリエーションの発光演出を行うことができる。

#### 【 6 5 1 8 】

発光部 M 4 6 6 6 は、延設構成部 M 4 6 6 5 の延設方向に並んでおり、延設構成部 M 4 6 6 5 の延設先端側から基端側に等間隔で 2 6 個配置されている。回転移動部材 M 4 6 6 0 の待機状態では、全ての発光部 M 4 6 6 6 が視認可能とされており（図 1 8 2 8 参照）、回転移動部材 M 4 6 6 0 の回動状態では、延設先端側における複数個（17 個）の発光部 M 4 6 6 6 が視認可能とされ、残り（延設基端側）は可動装飾ユニット M 4 6 0 0 に隠される。このように、発光部 M 4 6 6 6 の視認態様は、延設構成部 M 4 6 6 5 が停止された状態においても、延設構成部 M 4 6 6 5 の姿勢が異なれば発光部 M 4 6 6 6 が並ぶ方向が異なることに加え、視認される発光部 M 4 6 6 6 の個数にも違いが生じるので、異なった態様で視認させることができる。これに加えて、延設構成部 M 4 6 6 5 の往復動作の実行中に複数の発光部 M 4 6 6 6 の発光態様を制御することで、延設構成部 M 4 6 6 5 の移動軌跡において発光部 M 4 6 6 6 から照射される光の残像により文字や絵を視認させる演



出が実行可能とされている。以下、詳しく説明する。光の残像により文字や絵を視認させる演出を実行させるためには、まず視認させたい文字や絵の仮想外形線 M 4 6 9 0 F を延設構成部 M 4 6 6 5 の動作軌跡上に配置し、延設構成部 M 4 6 6 5 が回転動作される場合において、仮想外形線 M 4 6 9 0 F と重なる位置の発光部 M 4 6 6 6 を、その重なるタイミングで発光させ、重ならなくなったら消灯させるという制御を行う。この制御のためには、発光部 M 4 6 6 6 の点灯および消灯のタイミングを決めるために、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転速度と、待機状態からの延設構成部 M 4 6 6 5 の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1 (図 1 7 6 9 参照) に把握させることが前提となる。延設構成部 M 4 6 6 5 の回転動作は、駆動モータ M 5 0 1 (図 1 8 2 7 (a) 参照) の回転駆動により実行されるので、駆動モータ M 5 0 1 の回転駆動制御により速度を任意に設定可能とされるので、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1 (図 1 7 6 9 参照) に延設構成部 M 4 6 6 5 の回転速度を把握させることができる。詳細には、駆動モータ M 5 0 1 (図 1 8 2 7 (a) 参照) が例えば 3 0 0 [rpm] で回転する場合にピン付きギア M 5 8 2 は 1 0 0 [rpm] で回転するよう構成されており、ピン付きギア M 5 8 2 が例えば 5 2 [度] 回転動作する場合に延設構成部 M 4 6 6 5 が 7 8 [度] 回転動作されているので (図 1 8 2 7 (a) 及び図 1 8 2 7 (b) 参照)、ピン付きギア M 5 8 2 が 1 0 0 [rpm] で回転する場合に延設構成部 M 4 6 6 5 は 1 5 0 [rpm] で回転する。従って、延設構成部 M 4 6 6 5 は駆動モータ M 5 0 1 の回転数 (角速度) の半分の回転数 (角速度) で回転動作される。また、支持板 M 4 4 7 5 の検出センサ (図示せず) に被検出部 M 4 6 6 2 (図 1 8 2 7 (a) 参照) が検出されることにより、回転移動部材 M 4 6 6 0 が待機状態から回転開始するタイミングが検出される。即ち、支持板 M 4 4 7 5 の検出センサ (図示せず) の検出結果から、待機状態からの延設構成部 M 4 6 6 5 の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1 (図 1 7 6 9 参照) に把握させることが前提となる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 5 1 9 】

上述の通り、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転速度と、待機状態からの延設構成部 M 4 6 6 5 の回転開始時点とを、音声ランプ制御装置 H 1 1 3 の MPU H 2 2 1 (図 1 7 6 9 参照) に把握させることができているため、回転動作する回転移動部材 M 4 6 6 0 に配設される複数の発光部 M 4 6 6 6 を適切に発光制御する (適切なタイミングで点灯消灯させる) ことで、光の残像により文字や絵を視認させる演出が実行可能とされる。光の残像により文字や絵を視認させる演出の一例について説明する。例えば、延設構成部 M 4 6 6 5 を約 4 0 度の回転角度 M R 1 で往復動作させる範囲では、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 と重なる面積が狭いため、動作軌跡の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部 M 4 6 6 5 の延設方向に沿う縦長の残像形状 M 4 6 9 1 F (例えば「アツイ」との文字、図 1 8 2 8 参照) であっても視認させることができる。また、例えば、延設構成部 M 4 6 6 5 を約 7 8 度の回転角度 M R 2 で往復動作させる範囲では、回転基端側において可動装飾ユニット M 4 6 0 0 と重なる部分においては光の残像を視認させることは難しいが、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 と重ならない回転先端側の大部分を光の残像により視認させる文字や絵を形成する領域として利用することができ、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転方向に沿う湾曲帯状領域内に並ぶ残像形状 M 4 6 9 2 F (例えば「オメデトウ」との文字、図 1 8 2 9 参照) であっても視認させることができる。本実施形態では、残像形状 M 4 6 9 1 F, M 4 6 9 2 F は、抽選に係る変動中に視認させるように延設構成部 M 4 6 6 5 の動作制御がされるところ、残像形状 M 4 6 9 2 F が視認される変動の大当たり期待度 (即ち、抽選が大当たりである割合) の方が、残像形状 M 4 6 9 1 F が視認される変動の大当たり期待度よりも高くされている。なお、残像形状 M 4 6 9 1 F や残像形状 M 4 6 9 2 F で視認させる形状は例示であり、これに限られるものではない。片仮名の羅列である場合を例示したが、文字の種類が限定されるものではなく、漢字、平仮名、アルファベットでも良いし、文字では無く絵を視認させるようにしても良い。また、残像形状 M 4 6 9 1 F, M 4 6 9 2 F がそれぞれ単独で視認される場合を例示したが、これに限られるものではない。例えば、残像形状 M 4 6 9 1 F, M 4 6 9 2

Fをそれぞれ同時に視認させるようにしても良いし、交互に視認させるようにしても良いし、残像形状M4691Fが視認される期間の後で残像形状M4692Fが視認される期間が設定されても良い。

#### 【6520】

延設構成部M4665の回転速度は、上述の通りピン付きギアM582(図1827(a)参照)の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニットM4600が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギアM582の回転速度に対応する。そのため、ピン付きギアM582を回転動作させることで可動装飾ユニットM4600と延設構成部M4665とを同様の速度で連続的(段階的)に動作させることができる。可動装飾ユニットM4600と延設構成部M4665とが同様の速度で連続的に動作される場合、可動装飾ユニットM4600と延設構成部M4665とが連動しているように遊技者に視認させることができ、可動装飾ユニットM4600及び延設構成部M4665に対する注目力を向上させることができる。ここで、延設構成部M4665により視認される残像表示M4691F, M4692Fは、上述した通り、残像表示M4691Fが視認される場合よりも残像表示M4692Fが視認される場合の方が遊技者にとって有利となる。残像表示M4692Fを視認させるために必要となる延設構成部M4665の回転角度は残像表示M4691Fを視認させるために必要となる延設構成部M4665の回転角度よりも大きいため、延設構成部M4665の動作速度を予測させる可動装飾ユニットM4600の動作速度に高低が有る場合に、高速である方が、残像表示M4692Fが表示されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせ易い。本実施形態では、駆動モータM501(図1827(a)参照)の駆動制御として、少なくとも、180[rpm]の第1回転制御(低速制御)と、423[rpm]の第2回転制御(高速制御)とが可能に構成される。駆動モータM501が第1回転制御で動作される場合に延設構成部M4665により残像表示M4691Fが視認され、駆動モータM501が第2回転制御で動作される場合に延設構成部M4665により残像表示M4692Fが視認されるように構成される。多くの場合、駆動モータM501は第1回転制御で駆動制御される。そのため、可動装飾ユニットM4600の回転動作後に延設構成部M4665が動作される場合に視認されるのは残像表示M4691Fとされる。一方、稀(例えば、50変動に1回程度の割合)に、第1回転制御での駆動制御が開始された駆動モータM501が、可動装飾ユニットM4600が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態に至る前に第2回転制御に切り替えられる場合があり、この場合には可動装飾ユニットM4600の回転動作後に延設構成部M4665が動作される場合に視認されるのは残像表示M4692Fとされる。そのため、可動装飾ユニットM4600の動作に対する注目力を向上させることができる。また、ごく稀(例えば、100変動に1回程度の割合)に、可動装飾ユニットM4600を起き上がり側終端状態から回転動作開始させる時点から駆動モータM501が第2回転制御で動作される。この場合には可動装飾ユニットM4600の回転動作後に延設構成部M4665が動作される場合に視認されるのは残像表示M4692Fとされる。そのため、可動装飾ユニットM4600の動作に対する注目力を向上させることができる。このように、可動装飾ユニットM4600の動作速度は、初めから第1回転制御での速度が維持される場合、第1回転制御での速度から第2回転制御での速度に途中で切り替えられる場合、初めから第2回転制御での速度が維持される場合があるが、本実施形態では、可動装飾ユニットM4600を動作させる際にボタン部H181(図1767参照)を操作することに基づく所定条件が成立した場合に、可動装飾ユニットM4600の速度が第1回転制御での速度から第2回転制御での速度に途中で切り替えられる場合における切り替えタイミングを早めることができるよう構成される。即ち、ボタン部H181の操作を行うことで、より早いタイミングで可動装飾ユニットM4600を第2回転制御での速度で動作させることができ、より早いタイミングで残像表示M4692Fが視認され得るか否か(大当たり期待度が高いか否か)を知ることができるかもしれないという期待から、ボタン部H181に対する操作意欲を向上させることができる。

#### 【6521】

ボタン部 H 1 8 1 の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作有無のみの判定から成立としても良いし、操作の判定があった場合に一定確率で成立するものとしても良いし、操作回数が規定値を越えた場合に成立するものとしても良いし、連打速度（一定期間における操作回数）が規定値を越えた場合に成立するものとしても良い。また、ボタン部 H 1 8 1 の操作に基づく所定条件の成立としては、例えば、操作量（押し込み量）が規定値以下の場合には第 1 回転制御が維持され、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第 2 回転制御に切り替えられるものとしても良いし、操作量が規定値以下の場合にはその操作量の大小に対応して、第 2 回転制御での速度よりも小さい範囲で駆動モータ M 5 0 1 の動作速度が段階的に変化されるように構成し、操作量（押し込み量）が規定値を超えると成立し第 2 回転制御に切り替えられるものとしても良い。ボタン部 H 1 8 1 の操作タイミングについては、報知はせず、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作を視認した遊技者が自発的に行うようにしても良いが、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を動作させる際に第 3 図柄表示装置 M 8 1 において操作示唆表示 M 8 1 b（図 1 8 1 7 参照）を表示することで、ボタン部 H 1 8 1 を操作すべきタイミングであることを遊技者が分かり易くなることからボタン部 H 1 8 1 への操作意欲を向上させることができ、更に、操作示唆表示 M 8 1 b がされることで可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作開始を遊技者に予測させることができ、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作開始前から可動装飾ユニット M 4 6 0 0 に対する注目を向上させることができる。また、上述の通り、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転速度は、ピン付きギア M 5 8 2（図 1 8 2 7（a）参照）の回転速度に対応する。同様に、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 が起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ回転動作する場合の回転速度もピン付きギア M 5 8 2 の回転速度に対応するが、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を回転させる場合と延設構成部 M 4 6 6 5 を回転させる場合とは独立している（柱状部 M 5 8 2 a は荷重付与部 M 6 0 4 又は回転移動部材 M 4 6 6 0 のいずれか一方と当接する（図 1 8 2 7（a）及び図 1 8 2 7（b）参照）ため、ピン付きギア M 5 8 2 の回転速度をタイミングよく変えることで可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作速度と延設構成部 M 4 6 6 5 の動作速度とを変えらることもできる。なお、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を動作させる速度とは異なる速度で延設構成部 M 4 6 6 5 を動作させる場合（可動装飾ユニット M 4 6 0 0 が傾倒側終端状態となった後で駆動モータ M 5 0 1（図 1 8 2 7（a）参照）の回転速度を変化させる場合）、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作から延設構成部 M 4 6 6 5 の動作内容を予測することを困難とさせることができるので、延設構成部 M 4 6 6 5 に対する注目をより長く維持することができる。この場合において、延設構成部 M 4 6 6 5 を動作させる速度は、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を動作させる速度よりも遅い場合があっても良いし、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を動作させる速度よりも速い場合があっても良い。バリエーションが多いほど、遊技者の延設構成部 M 4 6 6 5 に対する注目を向上させることができる。また、この場合において、延設構成部 M 4 6 6 5 の動作態様を複数構成しても良い。例えば、動作範囲の途中までの回転動作としても良いし（図 1 8 2 8 参照）、動作範囲の終端まで回転動作しても良いし（図 1 8 2 9 参照）、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転はさせない角度で駆動モータ M 5 0 1 を一旦停止させて、回転方向を反転させて可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を起き上がり側終端状態に戻しても良い。また、その駆動モータ M 5 0 1 を一旦停止させた後で、回転方向を反転させるのではなく、一拍おいてから、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転動作を生じさせるようにしても良い。なお、延設構成部 M 4 6 6 5 の回転動作という場合には、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作に限らず、複数回の往復回転動作を含む。また、回動状態へ向けて回転動作されて待機状態に復帰する一往復の動作としては、ピン付きギア M 5 8 2 が往復動作することにより構成されるものも、ピン付きギア M 5 8 2 が正面視反時計回りに回転動作して柱状部 M 5 8 2 a が被押進板部 M 3 6 6 3 を越えることにより生じるものも含む。

#### 【 6 5 2 2 】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容

易に推察できるものである。上記各実施形態において、一の実施形態における構成の一部または全部を、他の実施形態における構成の一部または全部の構成と組み合わせたりは置き換えて、別の実施形態としても良い。上記第157実施形態では、被案内部M550が落下終端位置に配置されている場合には、検出センサM453での検出の切り替えに先立って被案内部M550が昇降移動体M443により押し上げ開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部M550と昇降移動体M443との上下間隔をより大きく確保するようにして、被案内部M550が押し上げられない状態（落下終端位置で維持された状態）での昇降移動体M443の昇降移動によって前方突設部M444が検出センサM453の検出溝から退避可能（検出結果を切り替え可能）としても良い。この場合、昇降移動体M443を昇降移動させるように制御させて、その昇降移動を検出センサM453で検出することにより、昇降移動体M443が動作不良を起こしていないことを定期的に確認させたり、検出センサM453の検出結果を他の特定の装置の出力の切り替えに利用したりする制御を、被案内部M550を落下終端位置で維持した状態でも実行することが可能となる。従って、昇降移動体M443の昇降移動を、被案内部M550が落下終端位置にある場合においても落下終端位置に対して独立させることができるので、昇降移動体M443によって、動作不良の確認をしたり、他の特定の装置の出力の切り替えをしたりする制御を実行するタイミングの自由度を向上させることができる。換言すれば、被案内部M550が落下終端位置とは異なる位置にある時に限って上述の制御を実行するという煩わしさが解消され、制御を簡素に構築することができる。上記第157実施形態では、昇降移動体M443が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動体M443を金属材料から構成するようにしても良い。この場合、より硬質であって、昇降移動体M443の破損の可能性を低減させることができ、更に、検出センサM453による前方突設部M444の検出の感度を向上させることができる。上記第157実施形態では、上下方向に延びる凹設溝部M452の左右幅が略均一な溝として形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹設溝部M452の左右幅が上から下に向かうにつれて縮小されていくように変化され、検出センサM453に到達する上下位置で最小（検出センサM453の検出溝の幅長さと同等）とされるように構成しても良い。この場合、上側の位置において前方突設部M444の左右位置が変化していたとしても凹設溝部M452との衝突を回避し易くすることができる一方、検出センサM453に近づく下側の位置において前方突設部M444の左右位置が変化していた場合には前方突設部M444の位置を凹設溝部M452の内壁に当接させることで検出センサM453の検出溝の中心側へ寄せる（案内する）ことができるので、前方突設部M444と検出センサM453とが真正面から衝突し破損するという事態を避けることができる。また、昇降移動体M443の姿勢を維持させるための後方二股部M446等の構成を省略することができ、姿勢維持に伴い生じていた移動抵抗を低減させることができる。

10

20

30

40

50

#### 【6523】

上記第157実施形態では、検出センサM453の検出溝の上部が開放されており、その開放される箇所を前方突設部M444が通る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサM453の検出溝の上部を覆う柔軟な膜部材が構成され、前方突設部M444が下降する際にはその膜部材を引き延ばしながら変位するように構成しても良い。この場合、前方突設部M444と検出センサM453の検出溝との間に柔軟な膜部材を介在させることができるので、前方突設部M444と検出センサM453の検出溝とが直接的に接触することを回避させることができるので、前方突設部M444及び検出センサM453が破損する可能性を低減させることができる。上記第157実施形態では、左側蓋部M530及び右側蓋部M540が共に樹脂材料から構成されることで軽量化が図られており演出動作ユニットM500を上昇移動させる駆動モータM442の負担が低減される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部M530又は右側蓋部M540の少なくとも一方を金属材料から構成するようにしても良い。この場合において、左側蓋部M530を金属材料から構成し右側蓋部M54

0を樹脂材料から構成する場合、左側蓋部M530を光が透過することを避けることができるので、左側蓋部M530が第3図柄表示装置M81の表示と重なるように配置される場合であっても第3図柄表示装置M81からの照射光が左側蓋部M530の手前側まで透けて遊技者に視認される事態を避けることができる。これにより、第3図柄表示装置M81からの照射光の色味が板状本体部M510や可動装飾ユニットM600に重なって視認されることを回避でき、板状本体部M510や可動装飾ユニットM600の演出効果を向上させることができる。また、第1の関連動作制御において、移動装飾部M770が第1の状態から第2の状態へ向けて移動を開始する時点における移動装飾部M770と連動意匠M781との境界部を隠す機能を向上させることができ、更に、移動装飾部M770が第2の状態に到達した場合には右側蓋部M540を部分的に光が透過することにより移動装飾部M770と連動意匠M781との境界部を隠す機能を弱めることができる。上記第157実施形態では、板状本体部M510と被案内部M550とが互いに相対変位可能な別体で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部M510と被案内部M550とが互いに相対変位不能（例えば、一体構造）に構成されても良い。この場合、板状本体部M510に姿勢変化を生じさせることなく被案内部M550の案内される方向（直線方向）への移動を構成することができる。上記第157実施形態では、扇形状構成部M560が回転軸を構成する大径支持部M543に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、左側蓋部M530の湾曲縁部M532側端部の背面に扇形状構成部M560の回転軸を中心とする円弧形状のレール部が形成され、このレール部に扇形状構成部M560の延設部M568が移動（摺動）可能に支持されることで、円弧形状に沿って扇形状構成部M560が移動すると大径支持部M543を中心とする回転移動が生じるように構成しても良い。この場合、扇形状構成部M560の支持に利用される領域の面積を大きくすることができるので、扇形状構成部M560が高頻度で動作した場合であっても、扇形状構成部M560の支持に利用される箇所の損耗を抑えることができる。

#### 【6524】

上記第157実施形態では、扇形状構成部M560が回転軸を構成する大径支持部M543に支持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、大径支持部M543の代わりに円形孔が穿設されており、その円形孔に脱落防止部M544の小径円形部（前方部）が挿通されることにより脱落防止部M544が支持される構造としても良い。この場合、脱落防止部M544を、扇形状構成部M560の脱落を防止する役割と、扇形状構成部M560を支持する役割とで兼用することができる。この場合において、締結ネジM502が右側蓋部M540の前方まで貫通する長さとして、その締結ネジM502を右側蓋部M540の手前側に配設され円形孔よりも外形が大きい追加の抜け止め板に締結させることにより、脱落防止部M544の抜け止めを図るようにしても良い。これにより、脱落防止部M544の軸方向の位置ずれを防止することができる。また、脱落防止部M544の小径円形部（前方部）や締結ネジM502が右側蓋部M540だけでなく、板状本体部M510まで挿通される長さで構成されても良い。なお、構成材料としては、基本的には締結ネジM502が金属材料から形成され、脱落防止部M544が樹脂材料から形成されるが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、脱落防止部M544も金属材料から形成するようにしても良い。この場合、脱落防止部M544の強度や耐久性を向上させることができる。また、締結ネジM502を樹脂材料から形成するようにしても良い。この場合、透過性の樹脂材料を採用することにより締結ネジM502を通して光を通過させることができることから、後方から照射される光（例えば、第3図柄表示装置M81の表示による光）を締結ネジM502の位置を通して前方へ通過させることができるので、締結ネジM502の前方の位置において電飾基板M630に円形開口部M633が形成されている構成であっても、締結ネジM502の前方の位置（可動装飾ユニットM600の中心軸線MJ1に対応する位置）を光らせる演出を採用することができる。上記第157実施形態では、扇形状構成部M560は円板付きギアM584の円弧形状構成部M584aからの下方への荷重により下方へ押し下げられる態様で変位される場合を

説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部 M 5 6 0 の突条部 M 5 6 3 又は円板付きギア M 5 8 4 の円弧形成部 M 5 8 4 a の一方が鉄などの磁性体材料から形成され、他方に磁石が配設されることにより、円弧形成部 M 5 8 4 a と突条部 M 5 6 3 との間で引き合う方向の磁力が生じるようにしても良い。この場合、円板付きギア M 5 8 4 の回転動作により扇形状構成部 M 5 6 0 を上方へ変位させる場合を構成可能とされ、当接部材 M 6 0 2 の上昇方向の変位に先立って扇形状構成部 M 5 6 0 を上方へ退避させることもできることから、毎回当接部材 M 6 0 2 に扇形状構成部 M 5 6 0 を当接させて上方へ変位させる場合に比較して当接回数を減らすことができ、耐用年数を長くすることができる。

#### 【 6 5 2 5 】

上記第 1 5 7 実施形態では、荷重付与部 M 6 0 4 は、起き上がり側終端状態におけるピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の回転開始方向（柱状部 M 5 8 2 a の中心軸とピン付きギア M 5 8 2 の回転軸とを通る直線に対して直交する直線方向）に沿って延びる平面形状から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、凹凸形状から形成されても良い。この場合、柱状部 M 5 8 2 a の回転動作時に荷重付与部 M 6 0 4 から抵抗を与えることができ、柱状部 M 5 8 2 a が滑り動作することを防止し易くすることができる、ピン付きギア M 5 8 2 を特定の位相で停止させ易くすることができる。また、ピン付きギア M 5 8 2 の回転動作時に荷重付与部 M 6 0 4 の凹部および凸部に柱状部 M 5 8 2 a が交互に当接することで可動装飾ユニット M 6 0 0 を振動変位させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、当接部材 M 6 0 2 の上面の一部に扇形状構成部 M 5 6 0 の下面が当接するよう構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部 M 5 6 0 の延設部 M 5 6 8 の延設長さを延長し、当接部材 M 6 0 2 の上面の全体に扇形状構成部 M 5 6 0 の下面が当接するよう構成しても良い。この場合、当接部材 M 6 0 2 から扇形状構成部 M 5 6 0 に与えられる荷重をより大きな面積で分散させることができ、延設部 M 5 6 8 が受ける圧力を最小限とすることができるので、扇形状構成部 M 5 6 0 の材料や形状の設計自由度を向上させることができると共に、扇形状構成部 M 5 6 0 の耐久性を向上させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作中において延設部 M 5 6 8 が視認可能に構成されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、円弧状貫通部 M 5 1 5 の上端縁と延設支持部 M 6 1 4 の上縁とを連結するようにして不透明な膜状で伸縮可能な遮蔽膜部材が配設され、この遮蔽膜部材が円弧状貫通部 M 5 1 5 の内側を覆い視線を遮蔽することにより、正面視で延設部 M 5 6 8 を視認不能に構成しても良い。この場合、延設部 M 5 6 8 という内部の構造を遊技者に視認させないようにすることで、可動装飾ユニット M 6 0 0 により構成される動作演出に注目させ易くすることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、扇形状構成部 M 5 6 0 が樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、扇形状構成部 M 5 6 0 を金属材料から形成しても良い。この場合、扇形状構成部 M 5 6 0 の強度を向上させることができ、荷重の蓄積により延設部 M 5 6 8 が破損するという事態を避けることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、扇形状構成部 M 5 6 0 が光透過性の低い（不透明な）樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、光透過性の高い（透明な）樹脂材料から形成しても良い。この場合、延設部 M 5 6 8 が正面視で露出している場合であっても、目立たせないようにすることができ、背面側の意匠や表示を透かすことができる。これにより、演出効果を目的としない（換言すれば、装飾を意図しない）内部構造（背面側構造）としての延設部 M 5 6 8 について目立たせないようにすることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、扇形状構成部 M 5 6 0 の延設部 M 5 6 8 が略正方形（交差する 2 方向の幅が同じ長さ）の断面を構成する形状で延設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、前後方向（中心軸線 M J 1 と平行な方向）の幅よりも、その前後方向と交差する方向の幅（正面視で視認される方向の幅、即ち、中心軸線 M J 1 を中心とする円の接線方向の幅）が小さい形状で延設されるようにしても良い。この場合、延設部 M 5 6 8 が露出して視認される場合であっても、正面視で視認され

10

20

30

40

50

る幅が狭くなっているため、延設部 M 5 6 8 が後方の意匠や表示を隠す度合を小さくすることができる。これにより、後方の意匠や表示の視認性を向上させることができる。

【 6 5 2 6 】

上記第 1 5 7 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の左右長さを十分に確保しながら、被案内部 M 5 5 0 の上昇移動時における可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作タイミングを制限することで可動装飾ユニット M 6 0 0 が他の役物（昇降動作役物ユニット M 8 0 0、球案内ユニット M 9 0 0 等）と衝突することを未然に防ぐ場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニット M 6 0 0 が傾倒側終端状態または伸長状態で維持されたままで被案内部 M 5 5 0 を上昇移動させたとしても可動装飾ユニット M 6 0 0 の回転先端側が他の役物と衝突しない程度に可動装飾ユニット M 6 0 0 の左右長さを短く形成しても良い。この場合、被案内部 M 5 5 0（による演出動作ユニット M 5 0 0）の配置に関わらず可動装飾ユニット M 6 0 0 を任意の状態とすることができる（動作終端まで動作可能とされる）ので、演出動作ユニット M 5 0 0 の動作と可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作との組合せの設計自由度を向上させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の正面視の形状の全体において光が透過して視認されるように意匠が描かれる（白地で図示される）場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、回転軸部 M 6 2 1 の正面側の領域は黒色で塗りつぶされる意匠を描くようにしても良い。この場合、回転軸部 M 6 2 1 が電飾基板 M 6 3 0 を貫通する態様とされ、電飾基板 M 6 3 0 から光が照射されないとしても、正面視の視認態様が違和感なく形成される。上記第 1 5 7 実施形態では、円弧状貫通部 M 5 1 5 の幅が一定で構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、配置に応じて異ならせても良い。例えば、扇形状構成部 M 5 6 0 に近い上側ほど狭く、離れる程に広がるようにすれば、当接部材 M 6 0 2 と扇形状構成部 M 5 6 0 とが当接する位置における支持を強固としつつ、当接が生じない箇所では動作抵抗を下げるることができる。これを逆とすれば、当接により当接部材 M 6 0 2 の配置がずれた場合であっても、下降側において円弧状貫通部 M 5 1 5 に配置を修正させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の検出を一側終端位置でのみ行う場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作範囲の両端において検出可能にしても良いし、動作範囲の途中位置で検出できるようにしても良い。上記第 1 5 7 実施形態では、第 2 の関連動作制御の演出待機動作として、到達領域表示 M 8 1 a において可動装飾ユニット M 6 0 0 の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニット M 6 0 0 が低速の第 1 動作と復帰動作とを繰り返し実行されることで繰り返し往復移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 の関連動作制御においてスライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 に対して制御される、第 2 の状態まで到達した後、第 1 の状態側に所定量（約 2 c m）戻された後で再び第 2 の状態まで到達する繰り返し往復動作と同期して（周期が同じか、又は動作の始期および終期が同じ）、上述したような可動装飾ユニット M 6 0 0 の繰り返し往復移動が実行されるように制御しても良い。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 の繰り返し往復動作と可動装飾ユニット M 6 0 0 の繰り返し往復移動とを一体的に視認させることができ、演出効果を向上させることができる。

【 6 5 2 7 】

上記第 1 5 7 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の第 1 動作を、第 2 の上下移動制御における動作として説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部 M 5 5 0 は上昇端位置に配置が維持された状態で可動装飾ユニット M 6 0 0 に第 1 動作と復帰制御による動作とを順に実行しても良いし、これを連続で繰り返すように制御しても良い。この場合、可動装飾ユニット M 6 0 0 が高頻度で上下動作している様子を遊技者に視認させることができ、何らかの抽選についての前兆演出であると想像させることができる。また、第 1 動作と復帰制御による動作とを順に実行する（ことを繰り返す）制御の後で第 2 の上下移動制御や、第 1 の関連動作制御や、第 2 の関連動作制御が実行される場合を構成しても良い。上記第 1 5 7 実施形態では、第 2 の上下移動制御において被案内部 M 5 5 0 の落下が生じていないと判断した場合において、可動装飾ユニット M 6 0 0



の第2動作を実行せずに復帰制御を行う場合を説明したが、制御の切り替えは必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第1の上下移動制御において被案内部M550の落下が生じていないと判断した場合においても制御の切り替えが生じるように構成しても良い。即ち、第1の上下移動制御において被案内部M550の落下が生じていないと判断した場合においては、可動装飾ユニットM600を起き上がり側終端状態から動作させることなく、起き上がり側終端状態のままで維持させるように構成しても良い。また、例えば、検出センサM483の検出結果に因らず可動装飾ユニットM600を傾倒側終端まで変位させるように駆動モータM501が駆動制御されても良い。この場合において、事後的に、第3図柄表示装置M81における表示を可動装飾ユニットM600の配置(被案内部M550が上昇端位置に配置される場合における傾倒側終端状態における配置)と重なる領域を含み若干拡大された領域に集中させる態様(可動装飾ユニットM600と同時に視認して違和感のない態様)に切り替えても良い。上記第157実施形態では、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600の動作方向が上下方向となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600が前後方向でも良いし、前後方向の成分を含む方向でも良い。この場合、遠近感による演出効果により、迫力のある動作演出を実行することができる。上記第157実施形態では、演出動作ユニットM500の板状本体部M510に可動装飾ユニットM600が配設される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、板状本体部M510とは離れた位置において別の駆動源で駆動される可動装飾ユニットM600が配設されており、板状本体部M510の動作と、可動装飾ユニットM600の動作とが関連して実行されるように構成しても良い。

10

20

#### 【6528】

上記第157実施形態では、可動装飾ユニットM600がガラスユニットの後方に配置される場合を説明したが、同構成を利用したユニットがガラスユニットの手前側に配設されており、遊技者が触れられるように構成しても良い。この場合において、可動装飾ユニットM600をボタン部H181のような操作部材として採用しても良い。上記第157実施形態では、演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600の動作が単一の検出センサM483の検出結果を基に開始される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサM483を上下方向に複数個並べて、複数の検出センサM483の検出結果から動作の開始を判断可能にしても良い。また、検出センサM483の個数を増やすのではなく、演出動作ユニットM500の検出片M554の配設個数を増やす(複数個縦に並べて配設する)ことで、検出センサM483による検出を複数回生じさせることが可能にしても良い。この場合、演出動作ユニットM500が下降を開始していることを複数回の検出から判断できるので、検出の安定性を向上させることができる。上記第157実施形態では、第2の上下移動制御における可動装飾ユニットM600の動作は予定された時間設定で実行されるよう構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者からの操作によって変更されるようにしても良い。即ち、第2の上下移動制御中において、遊技者がボタン部H181に所定の操作を行うことにより、復帰制御の開始が早まるようにしても良い。この場合、可動装飾ユニットM600が退避して対応表示ME590や第2対応表示ME592を視認可能となるタイミングを早めることができるので、ボタン部H181の操作を意欲的に実行させることができる。上記第157実施形態では、第2対応表示ME592の表示開始タイミングは、対応表示ME590の表示開始タイミングよりも遅らせる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、対応表示ME590が表示されるよりも前に第2対応表示ME592を表示させる場合を構成しても良い。この場合、遊技者は第2の上下移動制御が開始される可能性を事前に予想することができることから、第2の上下移動制御が開始されてからの注目力だけでなく、それ以前から、第3図柄表示装置M81の表示領域に対する遊技者の注目力を向上させることができる。また、第2対応表示ME592の表示態様は、一つに限定されるものではなく、複数態様あっても良い。例えば、第2対応表示ME592が白色で表示される場合と、赤色で表示される場合とがあり、後者の方が大当たり期

30

40

50



待度を大きく設定しても良い。この場合、第2対応表示ME592を注意深く視認するようになり、注目をより向上させることができる。また、第2対応表示ME592の表示色として、表示が終了するまで同色であっても良いし、途中で変更されるようにしても良い。例えば、対応表示ME590の表示開始タイミングよりも前においては白色で第2対応表示ME592が表示され、対応表示ME590の表示開始タイミングよりも遅れて第2対応表示ME592が赤色に変化されるように構成しても良い。この場合、第2対応表示ME592が一度視認されたら注目が低下されるものではなく、色が変化するかもしれないという期待から遊技者の注目を維持し続けさせることができる。一方で、例えば、対応表示ME590の表示開始タイミングよりも前においては赤色で第2対応表示ME592が表示され、対応表示ME590の表示開始タイミングよりも遅れて第2対応表示ME592が白色に変化されるように構成しても良い。この場合、第2の上下移動制御が開始された後の視認では第2対応表示ME592が赤色で表示されたことを見逃すように構成することができるので、第2の上下移動制御が開始される前から第3図柄表示装置M81の表示領域に対する注目を向上させることができる。

10

#### 【6529】

上記第157実施形態では、第2の上下移動制御における可動装飾ユニットM600の動作として、第1動作パターンで開始され、途中から第2動作パターンに切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第2の上下移動制御の開始時点から第2動作パターンで制御が開始されるようにしても良い。この場合、対応表示ME590として第2動作パターンに更に適切な表示（例えば、可動装飾ユニットM600の往復動作と同期して変動する表示）を設定すれば、第3図柄表示装置M81を利用した演出の演出効果を更に高めることができる。上記第157実施形態では、電飾基板M513、M630の発光態様として、可動装飾ユニットM600の配置に対応して通常発光、露出發光、強発光とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、配置の変更は生じていなくとも、上述の通常発光、露出發光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるように構成しても良いし、点灯と消灯とを繰り返す制御が可能に構成しても良いし、発光色の規則的な変化がループされるよう構成しても良いし、他の動作ユニットの動作に対応して発光態様が切り替えられるように構成しても良い。例えば、発光色の規則的な変化がループされる場合、視認される光の変化から移動装飾部M770の動作タイミングを予想されることを避けることができるので、移動装飾部M770が動作開始するまでの間、移動装飾部M770の登場する位置に対する注目を向上させることができる。例えば、第1の関連動作制御において、移動装飾部M770が第1の状態から第2の状態へ移動する場合において、移動装飾部M770の左右位置と合う透過部M512に対応する電飾基板M513のLEDを、移動装飾部M770の移動に合わせて順に発光させるように制御可能とすることで、移動装飾部M770の移動に伴って透過部M512を光らせる光が移動しているように遊技者に視認させることができる。この後、移動装飾部M770が第2の状態に到達したら、電飾基板M513、M630の発光態様を通常発光、露出發光または強発光で維持させることで、透過部M512を通して視認される光の態様に変化され、遊技者は移動装飾部M770が第2の状態に到達したことを把握し易くなる。上記第157実施形態では、第1の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が第1の状態から第2の状態に変化するまでの期間に、同時に可動装飾ユニットM600が回転移動され、この場合において被案内部M550が中間位置に維持されている場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータM442が微少の往復動作を繰り返すことにより板状本体部M510が微少長さの上下往復移動を繰り返す中でスライド動作役物ユニットM700の移動装飾部M770が移動するように構成しても良い。なお、板状本体部M510の繰り返し移動のタイミングは、移動装飾部M770の移動タイミングに対して同期する必要はない。この場合であっても、板状本体部M510の上下幅の内側に移動装飾部M770と連動意匠M781との境界（少なくとも移動装飾部M770の下端部）が隠されていれば、遊技者が演出に違和感を受けることを避けることができる。また、移動装飾部

20

30

40

50

M 7 7 0 及び連動意匠 M 7 8 1 よりも手前側で繰り返し動作する板状本体部 M 5 1 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 に注目させることができるので、移動装飾部 M 7 7 0 と連動意匠 M 7 8 1 との境界に注目されることを避けることができる。

#### 【 6 5 3 0 】

上記第 1 5 7 実施形態では、第 1 の関連動作制御の説明として、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 が第 2 の状態から第 1 の状態へ向けて移動され、移動装飾部 M 7 7 0 が第 1 の状態に到達したことが検出センサ M 7 1 3 により検出された後で、被案内部 M 5 5 0 が上昇位置へ向けて移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 の第 1 の状態と第 2 の状態との往復移動が一回生じる度に被案内部 M 5 5 0 が上昇位置へ復帰されるのではなく、移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動が複数回生じる間、被案内部 M 5 5 0 の位置が上昇位置へ復帰されないように構成しても良い。この場合、演出動作が画一的になることを避けることができるので、移動装飾部 M 7 7 0 や、被案内部 M 5 5 0 により動作される可動装飾ユニット M 6 0 0 等に対する注目を向上させることができる。この場合において、移動装飾部 M 7 7 0 に設定される往復移動の回数としては、1 を最小として 1 ずつ増加する数（自然数）で設定されても良いし、特定の自然数（例えば、「3」「10」）で設定されても良い。抽選に係る変動においては基本的に変動時間が長いほど大当たりの期待度が高いため、後者の設定の場合、3 回目の往復移動を超えて 4 回目の往復移動が開始されると、この往復移動は 10 回まで継続されることから、遊技者に大当たりかもという期待感を与えることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 は、移動装飾部 M 7 7 0 の動作の際に電飾基板 M 7 7 5 の発光態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 が第 1 の状態から第 2 の状態へ移動される場合に比較して、第 2 の状態から第 1 の状態へ移動される場合の方が発光強度を暗くする（又は消灯する）ように構成しても良い。また、その逆でも良い。上記第 1 5 7 実施形態では、連動意匠 M 7 8 1 が、移動装飾部 M 7 7 0 の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠 M 7 8 1 の移動方向は移動装飾部 M 7 7 0 の移動方向と平行なわけではなく、所定のラインに沿って移動装飾部 M 7 7 0 に引っ張られる移動として構成されても良い。また、移動に対応する場合に限定されるものではなく、例えば、移動装飾部 M 7 7 0 の発光色に対応した色味で連動意匠 M 7 8 1 が表示され、移動装飾部 M 7 7 0 の発光色の変化に対応して連動意匠 M 7 8 1 の表示色も変化されるように構成されても良い。上記第 1 5 7 実施形態では、連動意匠 M 7 8 1 が、一定の形状を有する構成である場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、「雲」や「雷」など不定形の構成とされても良い。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 の移動と連動意匠 M 7 8 1 の変化とのずれを目立たなくすることができる。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 の移動に対応して、連動意匠 M 7 8 1 としての「雲」から「雷」が落ちるといった表示をさせても良い。移動装飾部 M 7 7 0 の移動速度が高速になるほど「雷」の落ちる頻度が上がったり、「雷」の落ちる範囲が広がったりすることで、対応していることを遊技者が分かり易くすることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、連動意匠 M 7 8 1 が、移動装飾部 M 7 7 0 の平行移動に対応して共に平行移動するよう表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠 M 7 8 1 の移動タイミング（周期）と移動装飾部 M 7 7 0 の移動タイミング（周期）とが異なるように制御されても良いし、移動装飾部 M 7 7 0 の停止中において、連動意匠 M 7 8 1 が移動するようにしても良い。この場合において、移動装飾部 M 7 7 0 側から拡大されるような動的な表示として構成されても良いし、移動装飾部 M 7 7 0 の移動中において表示と非表示とが切り替えられるように構成しても良い。これにより、移動装飾部 M 7 7 0 又は連動意匠 M 7 8 1 の一方だけに注目される事態を避けることができ、双方に注目される機会を生じさせることができる。

#### 【 6 5 3 1 】

また、例えば、連動意匠 M 7 8 1 が移動装飾部 M 7 7 0 側から拡大されるような動的な

10

20

30

40

50

表示として構成される場合において、その動的な表示の繰り返し周期は、移動装飾部 M 7 7 0 の移動の周期と独立させるように制御すればよい。この場合、連動意匠 M 7 8 1 と移動装飾部 M 7 7 0 とを別体として視認させ易くすることができるので、連動意匠 M 7 8 1 と移動装飾部 M 7 7 0 との境界でずれが生じても違和感を持たれ難くすることができる。また、移動装飾部 M 7 7 0 の移動が生じても連動意匠 M 7 8 1 の配置は維持されるように構成しても良い。この場合、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における連動意匠 M 7 8 1 の描画のためのデータを削減することができ、ロードのための時間を短くすることができる。この場合において、移動装飾部 M 7 7 0 の移動方向が前後方向であれば、移動装飾部 M 7 7 0 と連動意匠 M 7 8 1 との正面視における位置ずれが生じることも無いので、より演出効果の向上を図ることができる。また、連動意匠 M 7 8 1 が、グローブでパンチするような動作態様で表示されることに対応して可動装飾ユニット M 6 0 0 が第 1 動作と復帰制御による動作とが繰り返される態様で動作するように制御しても良い。これにより、連動意匠 M 7 8 1 と連動される動作役物の数を増やし、遊技者の注目力を広範囲に広げることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、移動装飾部 M 7 7 0 と共に平行移動する連動意匠 M 7 8 1 の表示態様が維持される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠 M 7 8 1 におけるグローブに追加の装飾がされ、この装飾が移動装飾部 M 7 7 0 の移動に合わせて変化するように構成しても良い。この場合、連動意匠 M 7 8 1 における変化を視認することで、遊技者は、移動装飾部 M 7 7 0 の移動タイミングを把握することができる。追加の装飾としては、種々の態様が例示される。例えば、グローブの傷が増えていくものでも良いし、パンチの打ち出し回数に対応する「1」「2」等の数字が増加される態様で追加されるものでも良い。または、グローブの傷などの特定のアイコンが徐々に減少されるものでも良い。増加される態様について代表して以下で説明する（なお、減少される態様についても同様に設計できることは言うまでもない）。追加の装飾として、この数字が、特定の変動表示における任意のタイミングにおける移動装飾部 M 7 7 0 の移動に対応して「1」から開始され、同変動表示内における移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動の度に 1 ずつ増加するように制御する場合、移動装飾部 M 7 7 0 の連続した動作の開始時期を認識させ易くすることができるし、連続した動作の途中から移動装飾部 M 7 7 0 に遊技者が注目し始めた場合であっても、数字を見れば途中であることを認識することができる。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 の移動回数を遊技者にわざわざ記憶させることを強いることなく、移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動の回数を連動意匠 M 7 8 1 で視認される追加の装飾と対応付けることができ、追加の装飾の数字が多くなるほど抽選に係る変動表示が長いことを認識させることで、大当たり期待度（遊技者が得られる利益）が大きいことを遊技者に予想させ、遊技者の期待感を高めることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、「1」から開始されるのではなく、「0」や、「2」以上の数字から開始されるものでも良い。この場合、連動意匠 M 7 8 1 に初めから注目していた遊技者に対して、なぜ「1」から開始しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、「0」や、「2」以上の数字から開始される場合が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠 M 7 8 1 に対する注目力を向上させることができる。この追加の装飾として数字が描かれる場合において、移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動の度に 1 ずつ増加する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動に合わせて、追加の装飾の数字において、同じ数字が繰り返される態様や、2 以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御しても良い。この場合、連動意匠 M 7 8 1 に注目していた遊技者に対して、なぜ「1」ずつ増加しないのかという違和感を抱かせることができる。そして、大当たり期待度の高い変動表示において、同じ数字が繰り返される態様や、2 以上増加された数字に変化される態様が生じるように制御することで、追加の装飾を含めた連動意匠 M 7 8 1 に対する注目力を向上させることができる。そして、この違和感は、追加の装飾をある程度の長さ見ていれば把握できるが、追加の装飾を一瞬見るだけでは把握できないため、遊技者の連動意匠 M 7 8 1 に対する注目力を長期にわたり向上させることができる。また、この場合に連動意匠 M 7 8 1 の色味も変化させるように制御することで、連

10

20

30

40

50

動意匠 M 7 8 1 に対する注目力を向上させることができる。

【 6 5 3 2 】

なお、ここでいう追加の装飾の態様は、少なくとも「初回」か「途中」かが認識可能であればよく、数字に限定されるものではない。例えば、「スタート」から開始され、「コンテンツ」に続く態様や、「開始」から開始され、「継続」に続く態様でも良い。追加の装飾の変化の時期については、種々の態様が例示される。例えば、追加の装飾の変化は、移動装飾部 M 7 7 0 の往復移動に合わせて生じるものであって、第 2 の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示 M 8 1 a において可動装飾ユニット M 6 0 0 の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニット M 6 0 0 が低速の第 1 動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作が実行されても生じないように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化を視認した遊技者に対して可動装飾ユニット M 6 0 0 よりも移動装飾部 M 7 7 0 に注目すべきタイミングであることを認識させ易くすることができる。また、例えば、追加の装飾の変化は、第 2 の関連動作制御の演出待機動作として到達領域表示 M 8 1 a において可動装飾ユニット M 6 0 0 の意匠が表示されている期間において可動装飾ユニット M 6 0 0 が低速の第 1 動作と復帰動作とを繰り返し実行する動作の繰り返し回数と同期して生じるように制御されても良い。この場合、追加の装飾の変化と可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作とを一体的に視認させることができることから、連動意匠 M 7 8 1 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 の演出効果を向上させることができる。また、例えば、追加の装飾の変化が、電飾基板 M 5 1 3 , M 6 3 0 の発光態様として、通常発光、露出發光、強発光での発光態様でそれぞれ切り替えられるタイミングと同期して生じるように構成しても良い。この場合、追加の装飾の変化と電飾基板 M 5 1 3 , M 6 3 0 の発光態様の変化とを一体的に視認させることができることから、連動意匠 M 7 8 1 及び電飾基板 M 5 1 3 , M 6 3 0 の演出効果を向上させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、対応表示 M E 5 9 0、第 2 対応表示 M E 5 9 2、到達領域表示 M 8 1 a が可動装飾ユニット M 6 0 0 の移動先の位置に表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技者の注目を集めるための表示であればよく、実際には第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の前方に配置されないものでも、表示することが可能である。例えば、第 1 可変入賞装置 M 6 5 の形状が表示され、特定領域 M 6 5 c をより目立つように明るく表示するような態様での表示でも良い。この場合、遊技者の注目を特定領域 M 6 5 c に集めることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、連動意匠 M 7 8 1 が視認可能な状態において移動装飾部 M 7 7 0 が第 1 の状態から第 2 の状態へ向けてスライド移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、連動意匠 M 7 8 1 の表示が別の表示に切り替えられた状態で移動装飾部 M 7 7 0 が移動される場合を構成しても良い。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 と連動意匠 M 7 8 1 との境界がそもそも生じ無いため、移動装飾部 M 7 7 0 と連動意匠 M 7 8 1 との境界を隠す必要は無く、移動装飾部 M 7 7 0 の動作タイミングの自由度を向上させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、移動装飾部 M 7 7 0 の移動速度が固定され移動態様が画一化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータ M 7 2 0 の駆動制御を複数パターンの速度で実行可能に構成することで、移動装飾部 M 7 7 0 の移動速度が複数生じるように構成しても良い。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 の動作速度の違いを、現在行われている変動に係る抽選の大当たり期待度と対応させることにより、移動装飾部 M 7 7 0 の動作に対する注目力を向上させることができることから、演出効果の向上を図ることができる。

【 6 5 3 3 】

上記第 1 5 7 実施形態では、移動装飾部 M 7 7 0 が直線方向で移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 が蛇行しながら移動される構成でも良い。この場合、連動意匠 M 7 8 1 も同様に蛇行した移動態様とすることで移動装飾部 M 7 7 0 との対応を維持させることができるし、蛇行の方向転換時において速度が変化する（減速する）ことが通常である分、移動装飾部 M 7 7 0 に生じるバックラッシュによる速度変化が目立ち難くすることができ、移動装飾部 M 7 7 0 と連動意匠 M 7 8 1 との動作ずれについても同様に目立ち難くすることができる。上記第 1 5 7 実施

形態では、移動装飾部 M 7 7 0 は右側へ向かうにつれて下降傾斜する直線方向でスライド移動する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 が前後方向に移動するように構成しても良い。この場合、正面視では移動装飾部 M 7 7 0 が移動したか否かを遊技者に気付かせ難く、視線の方向を変えることで（斜め方向から見ることで）変化に気づき易い態様とすることができるので、移動装飾部 M 7 7 0 への注目を向上させると共に、移動装飾部 M 7 7 0 の移動を把握したい場合には視線の方向を変える等、遊技者に意欲的に取り組ませることができ、漫然と遊技することの解消を図ることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、第 1 の関連動作制御において、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 が動作不良を起こしていると判断した場合に第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示を別態様に切り替える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、それと代えて又はそれに加えて、導光板 M 2 6 0 の第 2 発光形状 M 2 7 2 を発光可能に構成しても良い。第 2 発光形状 M 2 7 2 は、正面視で移動装飾部 M 7 7 0 の動作軌跡と重なるため、発光により、移動装飾部 M 7 7 0 の動作不良を目立たせ難くすることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 が第 1 の関連動作制御として特定される一定のパターンで動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、遊技待機状態（抽選に係る変動表示が停止されている状態等）において移動装飾部 M 7 7 0 が第 1 の状態（又は第 2 の状態）にある場合に遊技者がボタン部 H 1 8 1 を操作することに対応して移動装飾部 M 7 7 0 が第 2 の状態（又は第 1 の状態）へ向けて移動するように構成しても良い。この場合、遊技者の操作によって移動装飾部 M 7 7 0 の移動を生じさせることができることから、ボタン部 H 1 8 1 に対する遊技者の操作意欲を高めることができる。また、例えば、遊技者がボタン部 H 1 8 1 の操作をすることで移動装飾部 M 7 7 0 が移動されるよう制御される期間は、遊技待機状態に限るものではない。例えば、大当たり中において上述のように制御されても良い。この場合、大当たり中における遊技の楽しみ方として、遊技球を発射させることの他に、ボタン部 H 1 8 1 を操作して移動装飾部 M 7 7 0 を自由に移動させることを追加することができる。この場合において、ボタン部 H 1 8 1 を操作することで移動装飾部 M 7 7 0 を第 1 の状態へ早期に移動させることができ、対応する連動意匠 M 7 8 1 を第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域から退避させ、代わりに後方で隠されていた演出動作をより長い時間視認可能となることから、ボタン部 H 1 8 1 に対する操作意欲を向上させることができる。

#### 【 6 5 3 4 】

上記第 1 5 7 実施形態では、スライド動作役物ユニット M 7 0 0 の移動装飾部 M 7 7 0 が第 3 図柄表示装置 M 8 1 の上側に隣接する領域内においてスライド移動可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、移動装飾部 M 7 7 0 が正面視で第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示領域の中央側（表示領域内）まで移動可能に構成しても良い。この場合、移動装飾部 M 7 7 0 の全周を第 3 図柄表示装置 M 8 1 での表示と接する位置とすることができるので、移動装飾部 M 7 7 0 と第 3 図柄表示装置 M 8 1 での表示との一体感を高めるように演出することができる。上記第 1 5 7 実施形態では、昇降移動部材 M 8 6 0 が、第 1 の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、第 1 の関連動作制御に関わらず、所定の契機において昇降移動部材 M 8 6 0 を上昇移動させる場合を用意しても良い。所定の契機としては、例えば、被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置に維持された状態において可動装飾ユニット M 6 0 0 の第 1 動作と復帰制御による動作とが数回繰り返されたことが検出された場合や、被案内部 M 5 5 0 が上昇端位置から離れてから上昇端位置に戻るといった上下動作が数回繰り返されたことが検出された場合に、昇降移動部材 M 8 6 0 が上昇移動されるように構成しても良い。これにより、意外性のある演出動作を視認させることができる。上記第 1 5 7 実施形態では、昇降移動部材 M 8 6 0 が、第 1 の関連動作制御の終盤において上昇移動される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材 M 8 6 0 が上昇移動する代わりに又は上昇移動に加えて、第 3 図柄表示装置 M 8 1 において、昇降移動部材 M 8 6 0 の意匠と同様の表示（立体的な昇降移動部材

M 8 6 0 を正面視での平面的な意匠で変換した表示)をさせるように制御しても良い。この場合、昇降移動部材 M 8 6 0 が動作不良を起こしても、それにより第 1 の関連動作制御の見映えが落ちることを避けることができる。また、この表示を、昇降移動部材 M 8 6 0 に動作不良が生じたと主制御装置 H 1 1 0 又は音声ランプ制御装置 H 1 1 3 において判断した場合に実行するように構成しても良い。上記第 1 5 7 実施形態では、第 2 の関連動作制御の演出待機動作として、可動装飾ユニット M 6 0 0 又は昇降移動部材 M 8 6 0 が動作する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、動作に代えて、又は動作に加えて、可動装飾ユニット M 6 0 0 又は昇降移動部材 M 8 6 0 が発光するように制御されても良い。この場合において、動作の順に発光させる対象を切り替えるようにすれば、発光によっても、可動装飾ユニット M 6 0 0 又は昇降移動部材 M 8 6 0 の一方に注目させることができる。 10

#### 【 6 5 3 5 】

上記第 1 5 8 実施形態では、延設部 M 2 5 6 8 の角部が略直角形状とされる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、上隅は略直角形状とされ、下隅は面取り傾斜形状とされても良い。この場合、当接部材 M 2 6 0 2 が下から通り抜ける場合よりも、上から通り抜ける場合の方が通過を困難とできるので、延設部 M 2 5 6 8 の上側に当接部材 M 2 6 0 2 を維持させ易くすることができる。上記第 1 5 8 実施形態では、当接部材 M 2 6 0 2 が正面視で細長い形状とされ姿勢変化可能に構成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、正面視の外形が円形の形状から構成されても良い。即ち、当接部材 M 2 6 0 2 の内側開口 M 2 6 0 2 a が円形状で形成され、受入孔部 M 2 6 0 2 b は円の直径方向で穿設され突条部 M 2 6 0 2 c の形成は省略するよう構成すれば良い。この場合において、ねじりバネ M 2 6 1 4 a の一端側において直線方向に伸縮するコイルスプリングが形成され、そのコイルスプリングの弾性力により、形状変形された当接部材 M 2 6 0 2 を可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の回転軸を通る直線方向(動作円の直径方向)に変位可能に構成することで、延設部 M 2 5 6 8 に下側から当接して当接部材 M 2 6 0 2 と延設部 M 2 5 6 8 とが共に動作する態様と、当接部材 M 2 6 0 2 が延設部 M 2 5 6 8 の先端側を通り抜けようと動作する態様とを構成することができる。この場合、ねじりバネ M 2 6 1 4 a が屈曲変形される場合に比較してバネの変形を緩やかにできることから、ねじりバネ M 2 6 1 4 a が折れる等の不良を防止し易く、耐久性の向上を図ることができる。更に、当接部材 M 2 6 0 2 の外形が円形で構成されることから、構造的に均一とすることができ、局所的に疲労が蓄積されて破損するという事態を避け易く、耐久性の向上を図ることができる。なお、当接部材 M 2 6 0 2 の形状は、外形が円形の筒状に限らず、外形が略球状に構成されるようにしても良い。例えば、当接部材 M 2 6 0 2 の外形を球状で形成した上で、延設支持部 M 2 6 1 4 と対向する側に延設支持部 M 2 6 1 4 を受け入れ可能な凹部を形成し、その凹部に延設支持部 M 2 6 1 4 が受け入れられるようにして当接部材 M 2 6 0 2 を配置しても良い。この場合、当接部材 M 2 6 0 2 の強度をより向上させることができる。また、当接部材 M 2 6 0 2 を構成する材料について、樹脂材料から形成される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、当接部材 M 2 6 0 2 を金属材料から構成しても良い。 20 30

#### 【 6 5 3 6 】

当接部材 M 2 6 0 2 が樹脂材料から構成される場合には、材料的に軽量であるという利点や、安価であるという利点がある一方で、衝撃に弱く破損し易いという難点があり、それを解消するために肉厚になり易く、配置させるためのスペース確保が難しい場合があった。これに対し金属材料から形成する場合、強度的には十分であるので、無理に肉厚にする必要は無く、配置の自由度を向上させることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、可動装飾ユニット M 6 0 0 の視認態様が、検出センサ M 4 8 3 及び検出センサ M 3 4 8 9 により被案内部 M 5 5 0 が検出されることに基づいて変化される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサ M 4 8 3 又は検出センサ M 3 4 8 9 に検出されるはずとして設定される期間において検出センサ M 4 8 3 又は検出センサ M 3 4 8 9 に検出されないことに基づいて、可動装飾ユニット M 6 0 0 の視認態様が変化され 40 50

るよう構成しても良い。検出されることに基づくか、検出されないことに基づくかは、検出センサ M 4 8 3 又は検出センサ M 3 4 8 9 ごとに設定が可能とされる。上記第 1 5 9 実施形態では、調整表示として、縦の縮尺と横の縮尺とが同じ比率で縮小される表示となる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、縦だけ縮められた表示（表示が全体的に縦に潰された態様）となっても良い。また、表示の大きさは変更されず、単に可動装飾ユニット M 6 0 0 により隠される部分が生じるだけでも良い。また、調整表示について、表示位置は左右中央である必要は無く、右端または左端にあっても良いし、左右方向位置のいずれかにあっても良い。また、その位置を遊技者が設定可能とされていても良い。上記第 1 5 9 実施形態では、調整表示において、電飾基板 M 6 3 0 の発光態様を変化させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例え

10

### 【 6 5 3 7 】

上記第 1 5 9 実施形態では、第 1 の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における縮小された表示の領域内において、第 1 の関連動作制御において動作される可動部（可動装飾ユニット M 6 0 0、移動装飾部 M 7 7 0、昇降移動部材 M 8 6 0 等）の意匠が第 3 図柄表示装置 M 8 1 に動的に表示されることで遊技者に第 1 の関連動作制御と同等の動作態様を視認させるようにしても良い。また、この場合において、実際の可動体の前後関係に基づいて表示層の前後関係を設定するようにしても良い。上記第 1 5 9 実施形態では、第 1 の関連動作制御等の制御が開始される前において、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられ、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 が動作される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ボタン部 H 1 8 1 の操作に基づいて可動装飾ユニット M 6 0 0 が動作されるようにしても良い。このボタン部 H 1 8 1 の操作は、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示や、音声出力により示唆されるものでもなくとも良い。この場合において、可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作態様（動作速度、動作方向、動作量等）が、変

動中の抽選が大当たりかどうかや、抽選の大当たり期待度の大小に基づいて変化するように構成される場合、ボタン部 H 1 8 1 の操作意欲を高めると共に可動装飾ユニット M 6 0 0 に対する注目を向上させることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、調整表示にされることに基づいて、可動装飾ユニット M 6 0 0 が下降されることで表示の視認範囲が狭められる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、昇降移動部材 M 8 6 0 の上昇により表示範囲を上寄りでも狭めるようにしても良いし、可動装飾ユニット M 6 0 0 及び昇降移動部材 M 8 6 0 を近接方向に動作させて表示範囲を上下中央位置寄りでも狭めるようにしても良い。昇降移動部材 M 8 6 0 の上昇により表示範囲を変える場合、通常は球案内ユニット M 9 0 0 の背後に隠されており特定の演出動作（第 1 の関連動作制御等）が実行されないと視認することができない昇降移動部材 M 8 6 0 を、遊技者が調

整ボタン H 3 0 4 4 を操作したタイミングで視認することが可能となる。これにより、昇降移動部材 M 8 6 0 が視認される頻度を引き上げることができ、昇降移動部材 M 8 6 0 の演出効果を向上させることができる。この場合において、橙色に L E D の発光ベースが変更されるのを、昇降移動部材 M 8 6 0 だけではなく、可動装飾ユニット M 6 0 0 と共通で行っても良い。即ち、昇降移動部材 M 8 6 0 の電飾基板 M 8 6 4 と、可動装飾ユニット M 6 0 0 の電飾基板 M 6 3 0 とで行っても良い。この場合において、発光ベースが別々に変更されても良い。例えば、電飾基板 M 8 6 4 は白色ベースから橙色ベースに変更され、電飾基板 M 6 3 0 は白色ベースから赤色ベースに変更されても良い。または、発光ベースの発光色は変更されず、光量が明確に変化されるようにしても良い。例えば、通常は使用しないような L E D の最大光量で発光させるように制御しても良い。

20

30

40

50



## 【 6 5 3 8 】

上記第 1 5 9 実施形態では、調整表示における表示色のベースは橙色（電飾基板 M 6 3 0 の発光のベースに合わせた色味）とはならず、通常表示と同様の色味で表示される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整表示における表示色のベースについても橙色に変化させても良い。この場合、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示の大小だけではなく、表示の色味からも、通常表示ではなく調整表示となっていることを遊技者に把握させ易くすることができる。そのため、先に遊技を行っていた遊技者が調整表示に変更したままで席を立った場合に、その後で遊技を開始した遊技者が、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示が通常表示ではなく調整表示とされていることに気づかず調整表示のまま遊技を継続する事態を回避し易くすることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示が調整表示とされる場合、電飾基板 M 6 3 0 の発光の明るさが最大で固定される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、機能調整操作部 H 1 9 0 を操作することによる電飾基板 M 6 3 0 による発光の明るさ等についての設定が、調整表示とされる場合にも流用されるように制御しても良い。この場合、調整表示とされた場合に電飾基板 M 6 3 0 の発光の明るさが突然変化した際に、その変化を、抽選に係る変動表示に対応した明るさの変化であると遊技者が勘違いする事態の発生を回避し易くすることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、検出センサ M 3 4 8 9 により検出片 M 5 5 4 が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、検出センサ M 3 4 8 9 により検出片 M 5 5 4 が検出されたら即座に通常表示から調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、通常表示と調整表示とを切り替える制御が容易となり、制御のためのデータ容量を縮小させることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、検出センサ M 3 4 8 9 により検出片 M 5 5 4 が検出される時間長さについてある条件が成立した場合に通常表示から調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、事前に設定された数値との比較によるものであれば十分であり、事前に設定された検出回数とのずれ（回数超過または回数未達）や、事前に設定された検出頻度とのずれ（頻度超過または頻度未達）を条件として通常表示から調整表示に切り替えられるよう構成しても良い。

10

20

## 【 6 5 3 9 】

上記第 1 5 9 実施形態では、調整ボタン H 3 0 4 4 が操作有効状態において操作されると、被案内部 M 5 5 0 が中間位置まで下降し、可動装飾ユニット M 6 0 0 が中間状態まで回転移動するように制御されると共に、第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示が調整表示に切り替えられる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、調整ボタン H 3 0 4 4 が操作されると被案内部 M 5 5 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 が第 1 の関連動作制御で動作され、その途中で被案内部 M 5 5 0 が中間位置とされ、可動装飾ユニット M 6 0 0 が中間状態とされる状態において停止されると共に第 3 図柄表示装置 M 8 1 における表示が調整表示に切り替えられるように構成しても良い。この場合、調整ボタン H 3 0 4 4 が操作された場合における可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作範囲を大きくすることで、可動装飾ユニット M 6 0 0 への遊技者の注目力を向上させることができる。なお、この場合においても、再び調整ボタン H 3 0 4 4 が操作された場合における可動装飾ユニット M 6 0 0 の動作は、復帰制御で構成されることから、通常表示への切り替えを即座に実行させることが可能とされるので、調整表示から通常表示に切り替えるのに要する待ち時間を短縮させることができる。上記第 1 5 9 実施形態では、調整表示への切り替えと共に可動装飾ユニット M 6 0 0 を動作させるための操作部として調整ボタン H 3 0 4 4 のみを備える場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、操作することで昇降移動部材 M 8 6 0 を上昇移動または下降移動させることができる第 2 調整ボタンを追加で備えるようにしても良い。即ち、昇降移動部材 M 8 6 0 が下端位置状態の時に第 2 調整ボタンが操作されると昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態へ向けて上昇移動され、昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態の時に第 2 調整ボタンが操作されると昇降移動部材 M 8 6 0 が下端位置状態へ向けて下降移動される。第 2 調整ボタンの操作により

30

40

50



昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態とされている場合、調整ボタン H 3 0 4 4 の操作により動作される演出動作ユニット M 5 0 0 の動作態様によっては（例えば、第 1 の関連動作制御による動作の場合）、演出動作ユニット M 5 0 0 が昇降移動部材 M 8 6 0 と干渉し、移動を完了できないため、昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態である場合には演出動作ユニット M 5 0 0 の動作の実行を開始しないように制御しても良い。これにより、演出動作ユニット M 5 0 0 と昇降移動部材 M 8 6 0 とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。また、昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態であることを検出する検出センサを追加し、その検出センサの検出結果により昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態であると判断された場合には、演出動作ユニット M 5 0 0 の動作が開始される前に、遊技者に対して第 2 調整ボタンを操作することを促す報知を実行するように構成しても良い。これに応じて遊技者が第 2 調整ボタンを操作した場合には、昇降移動部材 M 8 6 0 が下降移動されることで、演出動作ユニット M 5 0 0 が移動を完了できる状態となる。これにより、演出動作ユニット M 5 0 0 と昇降移動部材 M 8 6 0 とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができると共に、報知により遊技者の遊技に対する参加意欲を促進することができる。なお、第 2 調整ボタンは、新規の構成として正面枠 H 3 0 1 4 に追加するようにしても良いが、既にある構成を兼用するようすれば、新規の構成を追加する場合に比較して正面枠 H 3 0 1 4 の外観に与える影響を少なくでき、製造用の金型を流用することができるので、製造コストの低減を図ることができる。例えば、ボタン部 H 1 8 1 や、機能調整操作部 H 1 9 0 や、球抜きレバー H 5 2 や、球排出レバー H 5 4 等に、第 2 調整ボタンとしての機能を兼用させるように構成することが想定される。この場合において、ボタン部 H 1 8 1 が第 2 調整ボタンとしての機能を兼用する場合、ボタン部 H 1 8 1 が上下皿ユニット H 1 5 の左右中央位置において他の操作部材に比較して大きな構造物として配設されていることから、操作させ易く、遊技者が操作部を探す際のストレスを低減することができる。

10

20

#### 【 6 5 4 0 】

機能調整操作部 H 1 9 0 が第 2 調整ボタンとしての機能を兼用する場合、特に、決定ボタン H 1 9 1 にその機能を持たせることで、決定ボタン H 1 9 1 の有効利用を図ることができる。決定ボタン H 1 9 1 は、音量や光量の設定をした後においては、操作されること自体が稀であり、構成として無駄となってしまう。これに対し、決定ボタン H 1 9 1 に第 2 調整ボタンとしての機能を持たせることで、音量や光量の設定をした後においても機能調整操作部 H 1 9 0 を意味のある構成とすることができる。球抜きレバー H 5 2 が第 2 調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時には下皿 H 5 0 には球が未だ貯留されていないはずなので、第 2 調整ボタンとして操作しても、下皿 H 5 0 に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易い。更に、ファール球が下皿へ供給される関係上、気づかない間に下皿 H 5 0 に球が数球残される（溜まる）ことがあるが、上皿 H 1 7 やボタン部 H 1 8 1 に視界が遮られることで下皿 H 5 0 の内部は視認されにくくなっており、下皿 H 5 0 の残球に遊技者が気づかないことがある。これに対し、球抜きレバー H 5 2 が第 2 調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時に積極的に球抜きレバー H 5 2 を操作させることで、下皿 H 5 0 の残球の存在を遊技者に気付かせ易くすることができる。球排出レバー H 5 4 が第 2 調整ボタンとしての機能を兼用する場合、遊技の調整を行う主なタイミングとなる遊技開始時において、球貸しボタン H 4 2 を操作する前には上皿 H 1 7 には球が未だ貯留されていないはずなので、第 2 調整ボタンとして操作しても、上皿 H 1 7 に貯留されている遊技球を意図せず排出することになるという事態を避け易いため、せっかく上皿 H 1 7 に貯留されている球を無駄に排出するという事態を避けられる。なお、昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態とされている場合に調整ボタン H 3 0 4 4 の操作により動作される演出動作ユニット M 5 0 0 が昇降移動部材 M 8 6 0 と干渉することから、第 2 調整ボタンの操作を促す報知をする代わりに、又は報知をするに加えて、昇降移動部材 M 8 6 0 が上端位置状態とされている場合に調整ボタン H 3 0 4 4 が操作された場合には昇降移動部材 M 8 6 0 が演出動作ユニット M 5 0 0 と干渉しない位置に

30

40

50

移動する制御（下端位置状態へ向けて移動する制御）がされ、その制御が完了した後で演出動作ユニットM500が動作されても良い。これにより、演出動作ユニットM500と昇降移動部材M860とが衝突する事態を避け、破損防止を図ることができる。更に、調整ボタンH3044の操作に加え、別のボタンの操作も必要とされる場合に比較して、遊技者が煩わしく感じることを避け易く、遊技を快適とすることができる。上記第159実施形態では、調整ボタンH3044の操作により演出動作ユニットM500及び可動装飾ユニットM600が復帰制御により退避され、被案内部M550の検出片M554が検出センサM483に検出されることに基づいて第3図柄表示装置M81における表示が縮小された表示（調整表示）から元の表示（通常表示）に戻される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、被案内部M550の検出片M554が検出センサM483に検出された場合に、調整表示のまま維持可能に構成しても良い。この場合において、更に、現在実行されている変動表示に対応する抽選の大当たり期待度が高い場合に調整表示で維持され易いように制御を構築することで、遊技者に対して調整ボタンH3044の操作を意欲的に実行させることができる。

10

#### 【6541】

上記第159実施形態では、第1の関連動作制御等、第3図柄表示装置M81の表示と複合動作役物ユニットM3400の動作とが関連する制御が実行開始される場合には、演出の都合上、調整表示から通常表示に切り替えられるよう制御される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、制御の実行に関わらず、調整ボタンH3044の操作がされない限り調整表示から通常表示に切り替えられることは無いように構成しても良い。この場合、調整ボタンH3044を一度操作すれば、調整表示で維持した状態で遊技を継続することができるので、調整ボタンH3044を繰り返し操作する必要がある場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。上記第160実施形態では、リンク部材M3660の復帰動作が弾性バネM655の付勢力による場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、リンク部材M3660の所定部に錘が配設され自重による回転で復帰しても良い。この場合、リンク部材M3660の復帰動作をバネ弾性に基づく弾性的な動作ではなく、重力加速度に基づく動作とすることができるので、仮に弾性バネM655が劣化したとしてもリンク部材M3660の動作不良が生じることを避けることができるし、更にはリンク部材M3660の復帰動作が後側スライド移動体M650に起因する状況を回避することができ、後側スライド移動体M650の配設を省略することができる。また、リンク部材M3660に駆動力を付与する別の駆動装置を配設して、その駆動装置の駆動によってリンク部材M3660の回転動作を任意のタイミングで実行可能に構成することにより、駆動力で復帰するようにしても良い。この場合、駆動装置の駆動力によりリンク部材M3660を任意の姿勢で停止させることも可能となる。上記第160実施形態では、ピン付きギアM582の回転が駆動モータM501の駆動制御のみ対応する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、駆動モータM501の駆動が解除されている場合においてピン付きギアM582の回転が発生する場合を構成可能としても良い。即ち、例えば、円弧形成部M584aに金属材料から形成される錘部を配設することで、可動装飾ユニットM3600が起き上がり側終端状態である場合からのピン付きギアM582の正面視反時計回り方向への回転角度が小さい場合（駆動力が弱い場合）に、錘部による回転動作によりピン付きギアM582が元の姿勢に戻るよう構成しても良い。この場合、駆動モータM501の駆動力が意図せず弱くなった場合に、演出意図に合わない不十分な角度でピン付きギアM582が停止する事態が生じても、ピン付きギアM582を自動的に元の姿勢に戻すことができる。なお、円弧形成部M584aに金属材料から形成される錘部を配設しない構成であれば、自動的にピン付きギアM582を回転させることはできないとしても、ピン付きギアM582及び円板付きギアM584の回転抵抗を低減させることができるので、ピン付きギアM582を回転動作させるのに必要となる駆動モータM501の駆動力を抑制させることができるので、駆動モータM501の駆動力が意図せず弱くなる事態が発生し難くすることができる。また、ピン付きギアM582に対して正面視時計回りに方向に付勢力を

20

30

40

50

付与する付勢バネを採用することで、ピン付きギア M 5 8 2 に戻り動作をさせるように構成しても良い。

【 6 5 4 2 】

上記第 1 6 0 実施形態では、ピン付きギア M 5 8 2 が正面視反時計回りに回転動作中に柱状部 M 5 8 2 a が被押進板部 M 3 6 6 3 を越えた場合に、リンク部材 M 3 6 6 0 が即座に傾倒する場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、弾性バネ M 6 5 5 を省略することで、リンク部材 M 3 6 6 0 の回転動作は柱状部 M 5 8 2 a から付与される荷重でのみ実行され柱状部 M 5 8 2 a がリンク部材 M 3 6 6 0 から離間している状態ではリンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢が維持されるように構成しても良い。この場合、リンク部材 M 3 6 6 0 に付勢力がかけられていないので、押進時における動作抵抗を低減させることができ、ピン付きギア M 5 8 2 の回転動作に要する駆動モータ M 5 0 1 の駆動力を小さく抑えることができるし、更に、柱状部 M 5 8 2 a が被押進板部 M 3 6 6 3 を越えた後でピン付きギア M 5 8 2 の回転方向を反転させた場合でも被押進板部 M 3 6 6 3 に柱状部 M 5 8 2 a が進行を遮られることが無いので、ピン付きギア M 5 8 2 の回転動作の設計自由度を向上させることができる。なお、この場合であっても、ピン付きギア M 5 8 2 が正面視時計回り方向で回転動作する場合に柱状部 M 5 8 2 a が対向突部 M 3 6 6 4 を押進することでリンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢を変化させることから、リンク部材 M 3 6 6 0 の往復回転動作は問題なく実行可能である。上記第 1 6 0 実施形態では、リンク部材 M 3 6 6 0 が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部 M 3 6 6 3）のみが形成され、残りの爪（対向突部 M 3 6 6 4）は省略しても良い。対向突部 M 3 6 6 4 があれば、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の動作速度に対応した速度でリンク部材 M 3 6 6 0 を動作させることができる（追従動作させることができる）が、リンク部材 M 3 6 6 0 の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部 M 3 6 6 4 を省略しても良い。この場合、ピン付きギア M 5 8 2 の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギア M 5 8 2 が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮にリンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢が中途半端な状態で柱状部 M 5 8 2 a がリンク部材 M 3 6 6 0 に衝突しても（例えば、リンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢が復帰しきる前に柱状部 M 5 8 2 a がリンク部材 M 3 6 6 0 に衝突するほどにピン付きギア M 5 8 2 の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a が対向突部 M 3 6 6 4 と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部 M 5 8 2 a を被押進板部 M 3 6 6 3 で受けることができるので、ピン付きギア M 5 8 2 を高速で回転制御させることができる。また、リンク部材 M 3 6 6 0 の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部 M 5 8 2 a を待ち受ける際のリンク部材 M 3 6 6 0 の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第 1 6 0 実施形態では、リンク部材 M 3 6 6 0 が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、二股の爪とされている部分の先端部が連結され、柱状部 M 5 8 2 a を内周側に配置させる異形孔形状を有する構成としても良い。この場合、柱状部 M 5 8 2 a がリンク部材 M 3 6 6 0 から外れることを防止することができ、動作を安定させることができる。

【 6 5 4 3 】

上記第 1 6 0 実施形態では、検出センサ M 3 6 6 3 として接触式のセンサが採用されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部 M 5 8 2 a が進入可能な検出溝を備える非接触式のセンサを採用しても良い。この場合、センサに柱状部 M 5 8 2 a からの荷重が付与されることが無く、荷重による欠損の可能性を低くすることができるので、安定して柱状部 M 5 8 2 a の移動を検出することができる。また、検出センサ M 3 6 6 3 の配置についても、変位部材 M 3 6 9 0 に配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、柱状部 M 5 8 2 a の移動を検出可能な位置であれば、固定配置でも良い。この場合、変位部材 M 3 6 9 0 の移動により検出センサ M 3 6 6 3 の位置が設計位置（変位許容位置）から外れることを避けることができるので、柱状部 M 5 8 2 a の検出を安定させることができる。上記第 1 6 1 実施形態では、回転移動部材 M 4

10

20

30

40

50

660が二股の爪を有するように構成されたが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、片方の爪（被押進板部M3663）のみが形成され、残りの爪（対向突部M3664）は省略しても良い。対向突部M3664があれば、ピン付きギアM582の柱状部M582aの動作速度に対応した速度で回転移動部材M4660を動作させることができる（追従動作させることができる）が、回転移動部材M4660の戻り動作は付勢力や自重に任せるとして対向突部M3664を省略しても良い。この場合、ピン付きギアM582の動作の設計自由度を向上させることができる。即ち、ピン付きギアM582が正面視反時計回りで継続回転される場合において、仮に回転移動部材M4660の姿勢が中途半端な状態で柱状部M582aが回転移動部材M4660に衝突しても（例えば、回転移動部材M4660の姿勢が復帰しきる前に柱状部M582aが回転移動部材M4660に衝突するほどにピン付きギアM582の回転速度が高速とされたとしても）、ピン付きギアM582の柱状部M582aが対向突部M3664と衝突する事態が生じることは無く、常に柱状部M582aを被押進板部M3663で受けることができるので、ピン付きギアM582を高速で回転制御させることができる。また、回転移動部材M4660の初期姿勢の設定の自由度についても向上させることができ、柱状部M582aを待ち受ける際の回転移動部材M4660の姿勢にバリエーションを増やす設計をすることができる。上記第161実施形態では、ピン付きギアM582は可動装飾ユニットM4600に遮蔽されることで視認されないようになっており、可動装飾ユニットM4600の動作速度から回転移動部材M4660の回転動作について遊技者に予測させる場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、ピン付きギアM582aと重なる位置における可動装飾ユニットM4600の部品が光透過性材料から形成されており、ピン付きギアM582の柱状部M582aが正面視で視認可能に構成されても良い。この場合、回転移動部材M4660を押進する柱状部M582aの動作速度を直接視認させることができるので、例えば可動装飾ユニットM4600から柱状部M582aが離間する場合（可動装飾ユニットM4600を置き去りにして柱状部M582aが下方へ回転移動する場合等）であっても、回転移動部材M4660の動作を柱状部M582aの動作態様から予測することが可能となるので、柱状部M582aに対する注目力を向上させることができる。なお、柱状部M582aを視認させる領域は、柱状部M582aの移動軌跡の全体を含む領域として設定しても良いし、柱状部M582aの移動軌跡の一部のみを含む領域として設定しても良い。例えば、回転移動部材M4660に近い側（例えば、ピン付きギアM582の回転軸よりも下側）においてピン付きギアM582aが視認可能とされ、回転移動部材M4660から離れた側（例えば、ピン付きギアM582の回転軸よりも上側）においてピン付きギアM582aが視認不能とされるように構成しても良い。この場合、回転移動部材M4660に当接する以前から当接するタイミングまで柱状部M582aを視認可能とすることで、柱状部M582aの動作速度を遊技者に把握させることができ、柱状部M582aに対する注目力を向上させることができる一方で、回転移動部材M4660に当接しない場合にまで柱状部M582aに注目が向かうことを避けることができる。これにより、遊技者の視線を分散させることができる。

#### 【6544】

上記第161実施形態では、可動装飾ユニットM4600の起き上がり側終端状態から傾倒側終端状態へ向けた動作中においてボタン部H181を操作することでピン付きギアM582の動作速度が変化され得る場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニットM4600が起き上がり側終端状態とされている状態でボタン部H181を操作すると、ピン付きギアM582が正面視反時計回り方向で回転動作される場合を構成可能としても良い。この場合において、ボタン部H181の操作によるピン付きギアM582の動作態様は種々の態様が例示される。例えば、ピン付きギアM582は所定の角度を往復回転動作するものでも良いし、一方向に回転動作するものでも良い。また、例えば、ボタン部H181を一回操作する度に一定の角度回転動作される（複数回の操作で、一定の角度と操作回数との積となる角度で回転動作される）ものでも良いし、ボタン部H181を操作している期間においてピン付きギアM582の動作が継続

されるものでも良いし、ボタン部 H 1 8 1 の操作量を検出可能に構成し操作量が大きいほどピン付きギア M 5 8 2 の動作速度が高速となるように構成しても良い。また、ボタン部 H 1 8 1 の操作が解除された時においてピン付きギア M 5 8 2 が停止するものでも良いし、動作前の状態に復帰するように戻り動作するものでも良い。戻り動作するものである場合、ボタン部 H 1 8 1 の操作を解除した状態でも可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の動作が継続されることから、ボタン部 H 1 8 1 及び可動装飾ユニット M 4 6 0 0 に注目を分散させることができる。また、戻り動作の有無が、ピン付きギア M 5 8 2 の柱状部 M 5 8 2 a の変位量に基づいて決定されても良い。柱状部 M 5 8 2 a の変位量が僅か（例えば、回転移動部材 M 4 6 6 0 に到達しない量）である場合には戻り動作させる一方、それ以上に変位している場合（回転移動部材 M 4 6 6 0 を越える程度に変位している場合）には、同方向に回転動作させる方が戻り動作に必要な回転角度を抑えられる。上記第 1 6 1 実施形態では、ピン付きギア M 5 8 2 の回転動作に対応して可動装飾ユニット M 4 6 0 0 が回転動作する場合は説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の回転先端側を下支え可能な出沒式のストッパ装置を備え、没入状態では可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の回転動作を許容し、突出状態では可動装飾ユニット M 4 6 0 0 を起き上がり側終端状態で固定する（回転動作を許容しない）ように構成しても良い。この場合、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 は起き上がり側終端状態で維持したままで回転移動部材 M 4 6 6 0 を回転動作させることが可能となるので、動作態様として、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 の独立動作だけでなく、回転移動部材 M 4 6 6 0 の独立動作も構成させることができる。なお、このストッパ装置を上記第 1 5 7 実施形態～上記第 1 6 0 実施形態において採用しても良い。

#### 【 6 5 4 5 】

上記第 1 6 1 実施形態では、回転移動部材 M 4 6 6 0 の待機状態において延設構成部 M 4 6 6 5 が視認可能とされ、発光演出を実行可能な場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、待機状態において延設構成部 M 4 6 6 5 が視認不能に構成されても良い。これにより、延設構成部 M 4 6 6 5 へ注目させるタイミングを、延設構成部 M 4 6 6 5 が待機状態から動作した場合に限定させることができ、延設構成部 M 4 6 6 5 が待機状態にある場合には注目を他の箇所（例えば、第 3 図柄表示装置 M 8 1 の表示等）に向けさせることができる。上記第 1 6 1 実施形態では、延設構成部 M 4 6 6 5 において発光部 M 4 6 6 6 が等間隔で配置される場合を説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、不等間隔でも良い。特に、可動装飾ユニット M 4 6 0 0 に隠されない回転先端側において残像を形成可能な領域は、回転動作軌跡としての円の径方向の幅が狭いため、回転先端側における発光部 M 4 6 6 6 の配置間隔を狭めることで、より精密な表示を可能とすることができる。上記第 1 6 1 実施形態では、延設構成部 M 4 6 6 5 を構成したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、延設構成部 M 4 6 6 5 の構成を省略しても良い。この場合においても、残像形状 M 4 6 9 1 F, M 4 6 9 2 F については、対応する透過表示を第 3 図柄表示装置 M 8 1 で実行させることで同様の演出効果を生じさせることができる。

#### 【 6 5 4 6 】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば 2 回、3 回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、2 回権利物、3 回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、V ゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを

操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

10

【6547】

20

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。

【6548】

< 所定領域において一緒に動作させる構造 >

表示装置と、その表示装置の表示領域の正面視外方から変位され前記表示装置の前方側に位置し得る第1手段が当接可能とされる第2手段と、を備え、所定領域における前記第1手段の上方側への変位に基づく前記第1手段との当接により前記第2手段が変位される遊技機であって、前記所定領域における前記第1手段の変位を案内可能な案内手段を備え、前記遊技機は、前記第1手段の変位に基づく前記第2手段の変位を抑制する第3手段を備え、前記第2手段の変位が前記第3手段に抑制された後において、前記第1手段は前記第2手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機S N M A 1。

30

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な第1手段および第1手段の上方側への変位に基づいて変位される第2手段を備える遊技機がある（例えば、特開2009-82311号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第1手段と第2手段とが常時接触されており、第1手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N M A 1によれば、第1手段と、第2手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、第2手段の変位を抑制する第3手段を備え、第2手段の変位が第3手段に抑制された後において、第1手段は第2手段から離間する態様で変位可能とされることから、第1手段の変位を好適とすることができる。

第1手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニットM 6 0 0自体でも良いし、可動装飾ユニットM 6 0 0の一部として構成される当接部材M 6 0 2でも良いし、可動装飾ユニットM 2 6 0 0の当接部材M 2 6 0 2でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。第2手段は、扇形状構成部M 5 6 0でも良い。案内手段は、円弧状貫通部M 5 1 5でも良い。第3手段は、突設補助部M 5 4 5でも良いし、円板付きギアM 5 8 4でも良い。

40

遊技機S N M A 1において、前記第1手段は、前記第2手段の変位が前記第3手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記第2手段から離間されることを特徴とする遊技機S N M A 2。

遊技機S N M A 2によれば、遊技機M A 1の奏する効果に加え、第3手段によって第2手段の変位が抑制された後においても、その抑制が第1手段にまで影響を及ぼす事態を避

50

け易くすることができる。

遊技機 S N M A 1 又は S N M A 2 において、前記所定領域における前記第 1 手段の上方側への変位に基づいて前記第 2 手段が変位された場合において、前記第 1 手段が前記第 2 手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機 S N M A 3。

遊技機 S N M A 3 によれば、遊技機 S N M A 1 又は S N M A 2 の奏する効果に加え、第 1 手段の変位が、第 3 手段により抑制された第 2 手段に制限を受けずに実行されるよう構成することができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 3 のいずれかにおいて、前記所定領域における前記第 1 手段の上方側への変位に基づいて前記第 2 手段が変位され、前記第 1 手段が前記第 2 手段から離間された場合において、前記第 2 手段は、変位される前の位置へ復帰する動作が可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M A 4。

10

遊技機 S N M A 4 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段により変位される前の第 2 手段の位置を安定させることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 4 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は前後方向の変位はせず、前記第 1 手段は前後方向の変位が許容されることを特徴とする遊技機 S N M A 5。

遊技機 S N M A 5 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段と第 2 手段との当接位置を変化させることができ、当接位置における疲労の蓄積を低減させることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 5 のいずれかにおいて、駆動手段を備え、前記第 1 手段は前記駆動手段の駆動力で上向きに移動されることを特徴とする遊技機 S N M A 6。

20

遊技機 S N M A 6 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 5 のいずれかの奏する効果に加え、自重による変位その他、駆動手段の駆動力による変位を構成することができる。駆動手段は駆動モータ M 5 0 1 でも良い。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 6 のいずれかにおいて、検出手段を備え、前記第 1 手段の変位は前記検出手段により検出可能とされ、前記第 2 手段の変位は前記検出手段により検出されないことを特徴とする遊技機 S N M A 7。

遊技機 S N M A 7 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 6 のいずれかの奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 7 のいずれかにおいて、前記第 1 手段および前記第 2 手段は、共通の回転軸を中心として回転移動可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M A 8。

30

遊技機 S N M A 8 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段の変位の方向を合わせることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は、所定の回転軸を中心とした回転移動が、前記所定の回転軸の移動中に実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M A 9。

遊技機 S N M A 9 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段の動作態様を複数種類構成可能となる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 9 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位され前記第 2 手段に当接可能に構成されており、前記第 1 手段が前記第 2 手段に近接する方向で前記所定領域へ向けて変位される場合において、前記第 2 手段は、前記第 1 手段が当接していない状態において停止されることを特徴とする遊技機 S N M A 1 0。

40

遊技機 S N M A 1 0 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 9 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段が第 2 手段に対して近接する方向で変位される場合に第 2 手段が停止されることから、当接位置を安定させることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 0 のいずれかにおいて、前記所定領域の少なくとも一部において、前記第 1 手段の変位方向が所定方向からその逆方向に変化可能に構成されており、前記第 2 手段が前記第 3 手段により前記第 1 手段の前記逆方向への変位に対する抵

50



抗を生じるように構成されることを特徴とする遊技機 S N M A 1 1。

遊技機 S N M A 1 1 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段が逆方向よりも所定方向に変位し易いようにすることができるので、第 1 手段の所定方向への変位を安定的に生じさせることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 1 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は、所定の回転軸を中心に往復動作可能に構成され、前記所定の回転軸は、少なくとも金属部材を含み、皿状部を端部に有する棒状部材であることを特徴とする遊技機 S N M A 1 2。

遊技機 S N M A 1 2 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段を所定の回転軸で支持するという支持強度が足らなくなりがちな構成にあっても、回転軸が少なくとも金属部材を含むことで強度を確保することができ、更に回転軸の形状により第 2 手段の軸線方向の位置ずれを防止し易くすることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 2 のいずれかにおいて、前記案内手段には、前記第 1 手段を検出可能な検出手段が配設されることを特徴とする遊技機 S N M A 1 3。

遊技機 S N M A 1 3 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、案内手段を、第 1 手段の変位を案内するものと、検出手段を配設するものとで兼用させることができる。

遊技機 S N M A 1 2 又は S N M A 1 3 において、前記案内手段は、前記所定の回転軸を配置させる孔部を備えることを特徴とする遊技機 S N M A 1 4。

遊技機 S N M A 1 4 によれば、遊技機 S N M A 1 2 又は S N M A 1 3 の奏する効果に加え、第 1 手段の変位を案内する案内手段の孔部に第 2 手段の回転軸としての所定の回転軸が配置されることから、第 1 手段の変位を第 2 手段の変位に対応させ易くすることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の速度が大きい場合の方が、前記第 1 手段の速度が小さい場合に比較して、前記第 1 手段が前記第 2 手段を超えて通過され易いよう構成されることを特徴とする遊技機 S N M A 1 5。

遊技機 S N M A 1 5 によれば、遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の速度を異ならせることにより、第 1 手段の変位態様を異ならせることができるので、第 1 手段の変位のバリエーションの増加を図ることができる。

#### 【 6 5 4 9 】

< 移動手段の移動途中で動作する第 2 動作手段を有する構成 >

駆動手段と、移動手段へ前記駆動手段の駆動力を伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される第 1 動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第 2 動作手段と、を備え、前記第 2 動作手段は、前記第 1 動作手段の所定部から離間して配置されており、前記移動手段は、前記第 2 動作手段と当接する第 1 領域と、その第 1 領域とは異なる第 2 領域とを移動可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M B 1。

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される移動手段である回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっていた。一方で、単純に動作手段の動作態様を増加させるとしても、回転移動ギアの回転（抵抗）に影響を及ぼす可能性があり、それを解決するための困難性が生じることは想像に難くない。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作が複数構成される場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N M B 1 によれば、移動手段により動作される第 1 動作手段と第 2 動作手段とが構成され、それらが離間して配置されていることから、移動手段に対する第 1 動作手段からの影響と、第 2 動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易

10

20

30

40

50



くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

なお、駆動手段は、駆動モータ M 5 0 1 でもよく、移動手段は、柱状部 M 5 8 2 a でもよく、伝達手段は、モータギア M 5 8 1 でもよく、第 1 動作手段は、板状本体部 M 6 1 0 でもよく、第 2 動作手段は、リンク部材 M 6 6 0 でもよい。

遊技機 S N M B 1 において、前記第 1 動作手段の所定動作が実行された後で前記第 2 動作手段が動作され得ることを特徴とする遊技機 S N M B 2。

遊技機 S N M B 2 によれば、遊技機 M B 1 の奏する効果に加え、第 1 動作手段の動作が実行されたことを把握させた場合に第 2 動作手段が動作することを事前に把握させることができるので、第 2 動作手段に注目させることができる。

遊技機 S N M B 2 において、前記所定動作が実行された後で前記第 2 動作手段が動作されない場合を構成可能とされており、前記所定方向に移動している前記移動手段が前記第 2 動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M B 3。 10

遊技機 S N M B 3 によれば、遊技機 S N M B 2 の奏する効果に加え、第 2 動作手段が動作するか否かを所定領域の移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目力を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

遊技機 S N M B 3 において、前記所定領域の少なくとも一部は、前記所定領域における前記第 2 動作手段に近い側に位置することを特徴とする遊技機 S N M B 4。

遊技機 S N M B 4 によれば、遊技機 M B 3 の奏する効果に加え、第 2 動作手段に当接し得ない位置でまで移動手段に注目させることを避け、不必要な注目力の分散を防止することができる。 20

遊技機 S N M B 1 から S N M B 4 のいずれかにおいて、前記第 2 動作手段が前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その当接後、前記移動手段が前記第 2 動作手段から前記所定方向に離れる場合と、前記移動手段が前記第 2 動作手段から前記所定方向の逆方向に離れる場合とを構成可能であることを特徴とする遊技機 S N M B 5。

遊技機 S N M B 5 によれば、遊技機 S N M B 1 から S N M B 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 動作手段に当接された後の移動手段の移動のバリエーションを増やすことができ、第 2 動作手段および移動手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 S N M B 1 から S N M B 5 のいずれかにおいて、前記第 2 動作手段は、前記所定方向に移動する前記移動手段と一側の面で当接可能に構成され、その一側の面に当接し前記第 1 領域を通過した前記移動手段の前記所定方向の逆方向への移動を他側の面で遮ることが可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M B 6。 30

遊技機 S N M B 6 によれば、遊技機 S N M B 1 から S N M B 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 動作手段により移動手段の逆方向への移動を遮ることができるので、移動手段の所定方向への移動を継続させ易くすることができる。

遊技機 S N M B 1 から S N M B 6 のいずれかにおいて、前記第 1 動作手段が前記第 2 動作手段と一体的に変位する場合を構成可能であることを特徴とする遊技機 S N M B 7。

遊技機 S N M B 7 によれば、遊技機 S N M B 1 から S N M B 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 動作手段と第 2 動作手段とが別々に動作される場合のみではなく、一体的に変位する場合を構成できることで、第 1 動作手段および第 2 動作手段を利用した動作演出のバリエーションを増やすことができる。 40

遊技機 S N M B 1 から S N M B 7 のいずれかにおいて、前記第 1 動作手段の動作速度と第 2 動作手段の動作速度とが対応することを特徴とする遊技機 S N M B 8。

遊技機 S N M B 8 によれば、遊技機 S N M B 1 から S N M B 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 動作手段の動作が開始される前から第 2 動作手段の動作速度を予測させることができる。

遊技機 S N M B 1 から S N M B 8 のいずれかにおいて、前記第 1 動作手段の動作力と第 2 動作手段の動作力とが対応することを特徴とする遊技機 S N M B 9。

遊技機 S N M B 9 によれば、遊技機 S N M B 1 から S N M B 8 のいずれかの奏する効果 50

に加え、第2動作手段の動作が開始される前から第2動作手段の動作力（動作量）を予測させることができる。

遊技機S N M B 1からS N M B 9のいずれかにおいて、前記第2動作手段を常時視認可能とさせることを特徴とする遊技機S N M B 10。

遊技機S N M B 10によれば、遊技機S N M B 1からS N M B 9のいずれかの奏する効果に加え、第2動作手段の動きを把握させ易くすることができ、第2動作手段に対する注目力を向上させることができる。

【6550】

<一方の動きに合わせて他方の動きが変化>

制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第1可動部および第2可動部と、前記第2可動部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段と、を備え、移動手段の所定部の検出に基づいて前記第1可動部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第1可動部の動作開始に対応して前記第2可動部が第1の制御態様で動作可能に構成され、前記第2可動部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされ、前記制御手段は、前記第1の制御態様における前記第2可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第1の制御態様での動作実行期間中であっても前記第2可動部が第2の制御態様で動作するよう構成されることを特徴とする遊技機S N M C 1。

パチンコ機等の遊技機において、第1可動部と、その第1可動部に対応する第2可動部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開2015-231434号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第1可動部の動作に対応して第2可動部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第1可動部または第2可動部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第1可動部および第2可動部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N M C 1によれば、制御手段は、第1の制御態様における第2可動部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第1の制御態様での動作の途中であっても第2可動部は第2の制御態様での動作を実行するよう構成されるので、第1可動部に動作不良があった場合であっても第2可動部の制御態様を変えることで、第1可動部および第2可動部の動作を好適とすることができる。

なお、第1可動部は、板状本体部M510（演出動作ユニットM500）でも良い。第2可動部は、可動装飾ユニットM600でも良い。移動手段の所定部は、前方突設部M444でも良い。

遊技機S N M C 1において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第2可動部の前記第1の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第2可動部の前記第2の制御態様での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機S N M C 2。

遊技機S N M C 2によれば、遊技機S N M C 1の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第2可動部の動作を第2の制御態様で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機S N M C 1又はS N M C 2において、前記対応した表示は、前記第2可動部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機S N M C 3。

遊技機S N M C 3によれば、遊技機S N M C 1又はS N M C 2の奏する効果に加え、第2可動部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第2可動部が第1の制御態様での動作を完了して停止したか、第2可動部が第2の制御態様での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第2可動部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機S N M C 1からS N M C 3のいずれかにおいて、前記対応した表示の実行期間が

複数構成可能とされることを特徴とする遊技機 S N M C 4。

遊技機 S N M C 4 によれば、遊技機 S N M C 1 から S N M C 3 のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示の実行期間が複数構成可能とされるので、対応した表示を利用した演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N M C 4 において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第 2 可動部の前記第 1 の制御態様での動作に対応するよう構成されており、前記第 2 可動部の前記第 2 の制御態様での動作が実行された場合の方が、前記第 2 可動部の前記第 2 の制御態様での動作が実行されなかった場合に比較して、前記対応した表示の実行期間が短くされることを特徴とする遊技機 S N M C 5。

遊技機 S N M C 5 によれば、遊技機 S N M C 4 の奏する効果に加え、対応した表示を、対応する第 1 の制御態様での動作と視認される状態が継続して実行される場合には長く残す一方、第 1 の制御態様とは異なる第 2 の制御態様での動作と視認される状態では短くすることで、対応した表示を視認する遊技者が違和感を抱く可能性を低くすることができ、対応した表示の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N M C 1 から S N M C 5 のいずれかにおいて、前記第 2 可動部は、発光可能に構成される発光手段を備え、前記発光手段の発光態様が前記第 2 可動部の移動に基づいて変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M C 6。

遊技機 S N M C 6 によれば、遊技機 S N M C 1 から S N M C 5 のいずれかの奏する効果に加え、移動中における第 2 可動部の演出効果を向上させることができる。

遊技機 S N M C 1 から S N M C 6 のいずれかにおいて、前記所定の条件は、前記第 1 可動部の動作に関連することを特徴とする遊技機 S N M C 7。

遊技機 S N M C 7 によれば、遊技機 S N M C 1 から S N M C 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 可動部と第 2 可動部との連動を適切に実行することができる。

遊技機 S N M C 1 から S N M C 7 のいずれかにおいて、移動手段の所定部を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M C 8。

遊技機 S N M C 8 によれば、遊技機 S N M C 1 から S N M C 7 のいずれかの奏する効果に加え、検出手段による検出によって第 1 可動部の動作開始を制御手段が判断できるので、第 2 可動部の動作を適切なタイミングで開始させることができる。なお、検出手段は、検出センサ M 4 5 3 でも良い。

遊技機 S N M C 8 において、前記検出手段には、前記第 2 可動部の動作準備段階に検出可能な第 1 の検出手段と、前記第 2 可動部の所定の動作に伴って検出可能となる第 2 の検出手段とがあることを特徴とする遊技機 S N M C 9。

遊技機 S N M C 9 によれば、遊技機 S N M C 8 の奏する効果に加え、第 2 可動部の動作準備段階による検出と、第 2 可動部の動作開始後の検出とを別々の検出センサで行うことで、第 2 可動部の動作を正確に実行させることができる。

本願発明の第 2 の検出手段は、検出センサ M 5 1 6 や検出センサ M 8 1 5 のように対象物を移動範囲の終端において検出するものでも良く、対象物を移動範囲の途中において検出するものでも良く、対象物が検出時に停止するものでもよく、対象物が検出時に停止しないものでも良い。

遊技機 S N M C 9 において、第 1 可動部の復帰動作は、前記第 1 の検出手段の検出に基づいて実行されることを特徴とする遊技機 S N M C 1 0。

遊技機 S N M C 1 0 によれば、遊技機 S N M C 9 の奏する効果に加え、第 1 可動部の復帰の開始タイミングを制御手段に把握させることができるので、第 1 可動部の復帰動作を適切に実行することができる。例えば、第 1 可動部の復帰動作の時間遅れや、復帰動作が必要以上に長く実行される事態を避けることができる。

遊技機 S N M C 1 から S N M C 1 0 のいずれかにおいて、前記第 2 可動部は前記第 1 可動部とは独立した制御態様で動作するよう構成され、前記第 2 可動部の動作には、前記第 1 可動部の動作開始と合わせて動作開始される第 1 動作と、前記第 1 可動部の動作開始とずれて動作開始される第 2 動作とがあることを特徴とする遊技機 S N M C 1 1。

遊技機 S N M C 1 1 によれば、遊技機 S N M C 1 から S N M C 1 0 のいずれかの奏する

効果に加え、第2可動部の動作にバリエーションを持たせることで、第1可動部と第2可動部とが同一の態様で連動する場合のように、遊技者が第1可動部の視認のみで足りると感じ第2可動部の動作にまで注目しないという事態を避けることができる。

遊技機S N M C 1 1において、前記第2可動部の前記第2動作は、前記検出手段により前記第1可動部の動作開始が判断された後に実行されることを特徴とする遊技機S N M C 1 2。

遊技機S N M C 1 2によれば、遊技機S N M C 1 1の奏する効果に加え、第2動作が第1可動部の動作開始前に実行されるという不具合を回避し易くすることができる。

遊技機S N M C 1 からS N M C 1 2のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段を備え、前記第1可動部、前記第2可動部は、終了動作のタイミングが前記操作手段の操作に基づいて可変となるよう構成されることを特徴とする遊技機S N M C 1 3。 10

遊技機S N M C 1 3によれば、遊技機S N M C 1 からS N M C 1 2のいずれかの奏する効果に加え、操作手段の操作の有無により第1可動部および第2可動部に実行される動作にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の操作手段の操作に対する意欲を高めることができる。なお、操作手段は、遊技者が操作可能な操作物体であれば良く、ボタン部H 1 8 1でもよい。

遊技機S N M C 1 からS N M C 1 3のいずれかにおいて、前記第1可動部は、終端位置まで至る終端動作と、前記終端位置までは至らない中間動作と、が構成され得ることを特徴とする遊技機S N M C 1 4。 20

遊技機S N M C 1 4によれば、遊技機S N M C 1 からS N M C 1 3のいずれかの奏する効果に加え、第1可動部の動作にバリエーションを持たせることができ、第1可動部に対する注目力を向上させることができる。 20

遊技機S N M C 1 4において、前記第1可動部の動作を前記終端動作と前記中間動作とで変化させることが可能に構成される第2の移動手段を備え、前記第2の移動手段は、前記第1可動部の一部に動作方向で当接する場合と、前記動作方向と交差する方向で当接する場合とがあることを特徴とする遊技機S N M C 1 5。

遊技機S N M C 1 5によれば、遊技機S N M C 1 4の奏する効果に加え、第2の移動手段の当接により第1可動部の動作を変えることができるので、停止位置の精度を向上させることができる。なお、第2の移動手段は回転切替部M 4 9 0でも良い。

遊技機S N M C 1 4又はS N M C 1 5において、前記第1可動部が前記終端動作をする場合も、前記第1可動部が前記中間動作をする場合も、前記第2動作による動作量は同様となるように構成されることを特徴とする遊技機S N M C 1 6。 30

遊技機S N M C 1 6によれば、遊技機S N M C 1 4又はS N M C 1 5の奏する効果に加え、第1可動部の動作態様に対応して第2可動部の動作量を可変とする場合に比較して第2可動部の動作制御を容易とすることができ、第2可動部の動作を安定させることができる。

#### 【 6 5 5 1 】

< 可動部と表示とを一体で視認させる >

所定位置から開始される動作が可能な特定手段と、視認領域において前記特定手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な所定手段と、前記特定手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第1手段と、を備え、前記特定手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機S N M D 1。 40

パチンコ機等の遊技機において、動作手段と一体的に視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開2011-177230号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作手段の動作の駆動伝達態様に起因する動作遅れを完全に排除することが困難なため、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機S N M D 1によれば、動作する特定手段と対応した表示との間に第1手段が所定の態様で視認されるため、特定手段と対応した表示とを分断して視認させる 50

ことができ、対応した表示に対する特定手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなくすることができるので、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、特定手段は、移動装飾部 M 7 7 0 でも良い。第 1 手段は、演出動作ユニット M 5 0 0 でも良いし、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良い。特定手段の動作に対応した表示は、連動意匠 M 7 8 1 でも良い。

また、特定手段に対応した表示は、特定手段の移動に対応して特定手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、特定手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、特定手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、特定手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が特定手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、特定手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

10

遊技機 S N M D 1 において、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第 2 手段を備える遊技機 S N M D 2。

遊技機 S N M D 2 によれば、遊技機 S N M D 1 の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第 2 手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第 2 手段は、可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良いし、導光板 M 2 6 0 でも良いし、昇降移動部材 M 8 6 0 でも良い。

遊技機 S N M D 1 又は S N M D 2 において、前記第 1 手段は、少なくとも前記特定手段の動作実行期間に前記特定手段の動作の態様とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機 S N M D 3。

20

遊技機 S N M D 3 によれば、遊技機 S N M D 1 又は S N M D 2 の奏する効果に加え、特定手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により特定手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、特定手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良い。

遊技機 S N M D 3 において、前記視認手段は、前記特定手段側から前記対応する表示側へ向けて移動する態様で視認されることを特徴とする遊技機 S N M D 4。

遊技機 S N M D 4 によれば、遊技機 S N M D 3 の奏する効果に加え、視認手段により視認される移動態様により、遊技者の視線を対応した表示側に誘導させることができるので、特定手段に動作遅れが生じた場合であっても、対応した表示の変化の滑らかさと同様に滑らかに動作しているものであると錯覚させることができる。

30

遊技機 S N M D 1 から S N M D 4 のいずれかにおいて、前記特定手段の動作に基づいて、前記特定手段の動作に対応した表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機 S N M D 5。

遊技機 S N M D 5 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 4 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 5 のいずれかにおいて、前記特定手段が所定の直線方向に変位可能とされ、その変位を案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M D 6。

40

遊技機 S N M D 6 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 5 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段に対応した表示と一体的に移動させる場合にずれを生じさせにくいようにすることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 6 のいずれかにおいて、前記特定手段は、所定方向視において視認される外形が動作により変化しないよう構成されることを特徴とする遊技機 S N M D 7。

遊技機 S N M D 7 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 6 のいずれかの奏する効果に加え、対応した表示を特定手段の動作に対応して平行移動させるだけで一体的な視認を維持できる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 7 のいずれかにおいて、前記特定手段の動作態様を複数

50

構成可能であって、前記特定手段に対応した表示は、前記特定手段の各動作態様に対応されることを特徴とする遊技機 S N M D 8。

遊技機 S N M D 8 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 7 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作態様に関わらず特定手段と、特定手段の動作に対応した表示との関連を強めることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 8 のいずれかにおいて、前記特定手段の前記所定位置への復帰動作において、前記特定手段が視認され難く構成されることを特徴とする遊技機 S N M D 9。

遊技機 S N M D 9 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 8 のいずれかの奏する効果に加え、復帰動作時にまで対応した表示を特定手段に対応させて表示する必要性を低めることができる。 10

遊技機 S N M D 1 から S N M D 9 のいずれかにおいて、前記特定手段を前記所定位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第 2 手段を備え、前記特定手段の動作終了から前記第 2 手段が前記対応した表示を隠すまでに所定の時間遅れがあることを特徴とする遊技機 S N M D 1 0。

遊技機 S N M D 1 0 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 9 のいずれかの奏する効果に加え、特定表示により特定手段を隠す前に、動作終了時における特定手段と、特定手段の動作と対応した表示とを一体的に視認させる時間を確保することで、特定手段による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 0 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、視認領域において、前記特定手段と前記対応した表示との間に正面視で位置する所定領域上において視認され、前記所定領域が前記第 1 手段により後方側を視認できないように遮蔽されている状態において前記特定手段が動作可能とされることを特徴とする遊技機 S N M D 1 1。 20

遊技機 S N M D 1 1 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段と対応した表示との間に位置する所定領域上が遮蔽されている状態で特定手段が動作されることから、動作中における特定手段と対応した表示とを分断された状態で視認させることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 1 のいずれかにおいて、前記特定手段が動作範囲の終端に配置されている場合において、前記第 2 手段が視認可能とされることを特徴とする遊技機 S N M D 1 2。 30

遊技機 S N M D 1 2 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段を動作範囲の終端に配置しつつ第 2 手段を視認させることにより、遊技者の視線が分散されることを避けることができ、第 2 手段への注目力を向上させることができる。

遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 2 のいずれかにおいて、前記特定手段の所定の動作が実行されることに基づいて、前記対応する表示が変化可能とされることを特徴とする遊技機 S N M D 1 3。

遊技機 S N M D 1 3 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、対応する表示を視認することで、特定手段の動作内容を把握させることができる。 40

遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 3 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定手段が前記所定位置から動作したことを判断可能に構成される検出手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M D 1 4。

遊技機 S N M D 1 4 によれば、遊技機 S N M D 1 から S N M D 1 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定手段の動作に対応する表示を検出手段の検出結果を基に実行させることができる。

遊技機 S N M D 1 4 において、所定期間における前記検出手段の検出結果に基づいて、前記所定手段が異なる表示態様で前記対応する表示を実行可能とされることを特徴とする遊技機 S N M D 1 5。

遊技機 S N M D 1 5 によれば、遊技機 S N M D 1 4 の奏する効果に加え、所定期間にお 50

いて対応する表示を常には見ていなくても、途中で視認することで、その時点における検出手段の検出結果について把握することができるので、常に見ていないと対応する表示から遊技者が情報を取得できない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

#### 【 6 5 5 2 】

＜ 検出に基づく判断により、視認態様を変化させる ＞

表示装置を備える遊技機であって、前記表示装置よりも遊技機正面側に位置する所定領域へ向けて移動可能に構成される移動手段の所定部を検出可能な複数の検出手段と、その検出手段による検出結果に基づく視認態様が複数構成される視認可能手段と、を備え、前記検出は、前記移動手段が前記所定領域から移動したことに基づく第 1 の検出と、その第 1 の検出とは異なる検出であって前記移動手段が前記所定領域側へ移動する場合に生じる第 2 の検出とがあり、前記視認可能手段の視認態様は、前記第 1 の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で前記第 2 の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成され、前記遊技機は、前記視認可能手段が前記第 2 の検出に基づく視認態様となっている場合に前記視認態様を解除させるために遊技者が操作可能であって操作に基づいて所定の報知が実行されるように構成される操作手段とは異なる第 2 の操作手段を備え、前記第 2 の操作手段の操作に基づく所定条件の成立により前記第 1 の検出が生じ得ることを特徴とする遊技機 S N M E 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、装飾され遊技者に視認させる視認可能手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、上昇位置では視認可能手段が退避されており視認されず、下降位置でのみ視認されるものとなっており、その視認態様のバリエーションに乏しく、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善の余地があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機 S N M E 1 によれば、視認可能手段の視認態様は、第 1 の検出の結果に基づく態様とは異なる態様で第 2 の検出の結果に基づく態様が実行可能に構成されることから、視認態様のバリエーションを多くすることができ、視認可能手段を好適に視認させる観点で改善することができる。

視認可能手段は、電飾基板 M 6 3 0 でも良い。移動手段は、演出動作ユニット M 5 0 0 でも良い。第 1 の検出は、検出センサ M 4 8 3 でも良い。第 2 の検出は、検出センサ M 3 4 8 9 でも良い。操作手段は、調整ボタン H 3 0 4 4 でも良い。

30

遊技機 S N M E 1 において、前記視認可能手段の視認態様の变化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機 S N M E 2。

遊技機 S N M E 2 によれば、遊技機 S N M E 1 の奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様が変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N M E 1 又は S N M E 2 において、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機 S N M E 3。

遊技機 S N M E 3 によれば、遊技機 S N M E 1 又は S N M E 2 の奏する効果に加え、視認可能手段による視認態様が意図せず変化されることを避けることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 3 のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第 2 の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機 S N M E 4。

40

遊技機 S N M E 4 によれば、遊技機 M E 1 から M E 3 のいずれかの奏する効果に加え、光量の設定の影響で第 2 の検出に基づく視認態様が把握され難くなる事態を避けることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 4 のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様は、前記第 2 の検出が所定長さよりも長い場合に前記第 2 の検出の結果に基づく態様とされることを特徴とする遊技機 S N M E 5。

遊技機 S N M E 5 によれば、遊技機 S N M E 1 から S N M E 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 の検出が生じる度に視認可能手段の視認態様が変化される場合に比較して検

50

出手段の配置の自由度を向上させることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 5 のいずれかにおいて、前記第 2 の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M E 6。

遊技機 S N M E 6 によれば、遊技機 S N M E 1 から S N M E 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が第 2 の操作手段を操作し損ねる事態を回避し易くすることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 6 のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、演出ボタンとは異なる操作手段を操作させることを促す視認をさせることを特徴とする遊技機 S N M E 7。

遊技機 S N M E 7 によれば、遊技機 S N M E 1 から S N M E 6 のいずれかの奏する効果に加え、視認可能手段を視認することで操作手段の操作が示唆されていることに気づくことができるので、視認可能手段の注目力を向上させることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 7 のいずれかにおいて、前記視認可能手段の視認態様の变化は、前記操作手段の操作とは同期されないことを特徴とする遊技機 S N M E 8。

遊技機 S N M E 8 によれば、遊技機 S N M E 1 から S N M E 7 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を誤って操作しても視認可能手段の視認態様に変化されることは無いので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 8 のいずれかにおいて、前記視認可能手段による視認態様は、時間経過では変更されないように制御されることを特徴とする遊技機 S N M E 9。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 9 のいずれかにおいて、遊技機の光量を設定可能な設定ボタンを備え、その設定ボタンによる設定変更が、前記第 2 の検出に基づく前記視認態様に影響を与えないように構成されることを特徴とする遊技機 S N M E 10。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 10 のいずれかにおいて、前記視認可能手段は、前記移動手段の配置によらず遊技者が視認可能に配設されることを特徴とする遊技機 S N M E 11。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 11 のいずれかにおいて、前記移動手段は、前記遊技機に配設される第 2 の操作手段が操作されたことにより動作され、その動作中に所定条件が成立することに基づいて検出されることを特徴とする遊技機 S N M E 12。

遊技機 S N M E 12 において、前記遊技機は、前記第 2 の操作手段を操作させる期間であることを報知可能な可変表示を実行可能な可変表示手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M E 13。

遊技機 S N M E 13 において、前記可変表示は、所定の限界幅において、最大から最小側へ向かって変化させる場合があることを特徴とする遊技機 S N M E 14。

遊技機 S N M E 12 から S N M E 14 のいずれかにおいて、前記第 2 の検出は、前記第 2 の操作手段の操作から時間遅れが生じてされることを特徴とする遊技機 S N M E 15。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 15 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 2 の検出に基づく視認態様を解除させる所定手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M E 16。

遊技機 S N M E 1 から S N M E 16 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記可変表示手段において前記移動手段による所定の目標手段を表示可能に構成され、前記所定の目標手段として表示される状態に前記移動手段が到達できない場合において、状態を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M E 17。

目標手段は、到達領域表示 M 8 1 a のように移動手段の移動先を予測させるように構成されても良く、移動手段の移動先以外であっても移動手段が登場する回数に関する数字から構成されても良く、その数字が移動手段の登場の度に増加（減少）されるように更新される登場更新手段でも良く、登場の有無に関わらず移動手段の検出に基づいて更新される検出更新手段でも良く、その数字は更新されるものではなく数字の回数だけ移動手段が登場することを予告するものでも良く、これらの組合せでも良い。

【 6 5 5 3 】

< 当接位置を変えながら動作する構成 >



駆動手段と、その駆動手段により回転動作される伝達手段と、その伝達手段の所定部に当接されることにより動作される動作手段と、を備え、前記動作手段は、前記伝達手段の所定部に当接される被当接部と、その被当接部の動作方向に動作される被動作部と、を備え、前記被動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機 S N M F 1。

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動して回転移動される回転移動ギアの偏心した位置から円柱状に突設される突設部を介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアの動作により実現される動作は動作手段が回転方向に往復される態様に限定されており、動作による演出が単調となっており、動作手段の動作を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機 M F 1 によれば、伝達手段が回転動作される一方で動作手段の被動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができ、動作が単調となることを避けることができることから、動作手段の動作を好適とすることができる。なお、駆動手段は、駆動モータ M 5 0 1 でもよく、伝達手段の所定部は、柱状部 M 5 8 2 a でもよく、動作手段は、リンク部材 M 6 6 0（リンク部材 M 3 6 6 0 又は回転移動部材 M 4 6 6 0）及び後側スライド移動体 M 6 5 0 でも良い。

遊技機 S N M F 1 において、前記被当接部に対して前記所定部が当接する位置は、前記伝達手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機 S N M F 2。

遊技機 S N M F 2 によれば、遊技機 S N M F 1 の奏する効果に加え、所定部と被当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。

20

遊技機 S N M F 1 又は S N M F 2 において、前記被動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能な付勢手段を備えることを特徴とする遊技機 S N M F 3。

遊技機 S N M F 3 によれば、遊技機 S N M F 1 又は S N M F 2 の奏する効果に加え、被動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢手段の付勢力によっても動作させることができるので、被動作部の動作パリエーションを増加させることができる。

#### 【 6 5 5 4 】

< 一緒に動作させる所定領域がある構造 >

所定の表示装置の表示領域の正面視外方から前記表示装置の前方側に変位され得る変位手段が当接可能とされる被当接手段を備え、所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基づく前記変位手段との当接により前記被当接手段が変位される遊技機であって、前記変位手段の変位に基づく前記被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において、前記変位手段は前記被当接手段から離間する態様で変位可能とされることを特徴とする遊技機 S N M G 1。

30

パチンコ機等の遊技機において、変位可能な変位手段および変位手段の上方側への変位に基づいて変位される被当接手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段と被当接手段とが常時接触されており、変位手段の変位を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N M G 1 によれば、変位手段と、被当接手段とが、所定領域において共に変位されるものであって、被当接手段の変位を抑制する抑制手段を備え、被当接手段の変位が抑制手段に抑制された後において、変位手段は被当接手段から離間する態様で変位可能とされることから、変位手段の変位を好適とすることができる。

40

変位手段は、それ単体で動作可能に構成される可動装飾ユニット M 6 0 0 自体でも良いし、可動装飾ユニット M 6 0 0 の一部として構成される当接部材 M 6 0 2 でも良いし、可動装飾ユニット M 2 6 0 0 の当接部材 M 2 6 0 2 でも良い。また、樹脂材料から構成される部材であってもよく、金属材料から構成される部材であってもよい。被当接手段は、扇形状構成部 M 5 6 0 でも良い。抑制手段は、突設補助部 M 5 4 5 でも良いし、円板付きギア M 5 8 4 でも良い。

遊技機 S N M G 1 において、前記所定領域における前記変位手段の上方側への変位に基

50

づいて前記被当接手段が変位された場合において、前記変位手段が前記被当接手段を越える態様で変位されることを特徴とする遊技機 S N M G 2。

遊技機 S N M G 2 によれば、遊技機 S N M G 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位が、抑制手段により抑制された被当接手段に制限を受けずに実行されるよう構成することができる。

遊技機 S N M G 1 又は S N M G 2 において、前記変位手段は、前記被当接手段の変位が前記抑制手段に抑制された後において下方へ変位される場合に前記被当接手段から離間されることを特徴とする遊技機 S N M G 3。

遊技機 S N M G 3 によれば、遊技機 S N M G 1 又は S N M G 2 の奏する効果に加え、抑制手段によって被当接手段の変位が抑制された後においても、その抑制が変位手段にまで影響を及ぼす事態を避け易くすることができる。

10

#### 【 6 5 5 5 】

< 移動手段の移動途中で第 2 動作手段を動作させる構成 >

駆動装置と、その駆動装置の駆動力を移動手段へ伝達させるための伝達手段と、前記移動手段を所定方向に移動させる場合に動作される動作手段と、前記移動手段の移動可能領域に少なくとも一部が位置するように構成されており前記移動手段に当接されることに基づく動作が可能に構成される第 2 動作手段と、を備え、前記移動手段は、前記第 2 動作手段と当接する第 1 領域と、その第 1 領域とは異なる第 2 領域とを移動可能に構成されていることを特徴とする遊技機 S N M H 1。

パチンコ機等の遊技機において、回転移動される移動手段である回転移動ギアを介して駆動力が伝達される動作手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、動作による演出が単調となっていた。即ち、上述した従来の遊技機では、回転移動ギアにより生じる動作を複数構成させる場合に、回転移動ギアである移動手段の移動を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

20

これに対し、遊技機 S N M H 1 によれば、移動手段により動作される動作手段と第 2 動作手段とが構成され、それらが異なる領域において当接されることから、移動手段に対する動作手段からの影響と、第 2 動作手段からの影響とが、同時に生じることを回避し易くすることができるので、移動手段の移動を好適とすることができる。

なお、駆動装置は、駆動モータ M 5 0 1 でもよく、移動手段は、柱状部 M 5 8 2 a でもよく、伝達手段は、モータギア M 5 8 1 でもよく、動作手段は、板状本体部 M 6 1 0 でもよく、第 2 動作手段は、リンク部材 M 6 6 0 でもよい。

30

遊技機 S N M H 1 において、前記動作手段の所定動作の実行後に前記第 2 動作手段の動作が実行され得ることを特徴とする遊技機 S N M H 2。

遊技機 S N M H 2 によれば、遊技機 S N M H 1 の奏する効果に加え、動作手段の動作が生じた場合に第 2 動作手段が動作することを遊技者に事前に把握させることができるので、第 2 動作手段に注目させることができる。

遊技機 S N M H 2 において、前記所定動作の実行後に前記第 2 動作手段の動作が実行されない場合を構成可能とされており、前記所定方向へ移動中の前記移動手段が前記第 2 動作手段に当接するよりも前の所定領域の少なくとも一部において前記移動手段が視認可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M H 3。

40

遊技機 S N M H 3 によれば、遊技機 S N M H 2 の奏する効果に加え、第 2 動作手段の動作の有無を所定領域において移動手段を視認することで把握することができるので、遊技者の注目を所定領域に集めることができ、移動手段の移動に注目させることができる。

#### 【 6 5 5 6 】

< 一側の動きが変わると他側の動きも引きずられて変化 >

制御手段と、その制御手段の制御に基づいて動作可能に構成される第 1 動作部および第 2 動作部と、を備え、変位手段の所定部の検出に基づいて前記第 1 動作部の動作開始を前記制御手段に判断させることが可能に構成され、前記第 2 動作部の動作と対応した表示を実行可能に構成される表示手段を備え、前記第 1 動作部の動作開始に対応して前記第 2 動

50

作部が第 1 の制御で動作可能に構成され、前記制御手段は、前記第 1 の制御における前記第 2 動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、前記第 1 の制御での動作実行期間中であっても前記第 2 動作部が第 2 の制御で動作するよう構成されており、前記第 2 動作部は、所定領域側に進出している状態と、前記所定領域側から退避している状態と、を切り替え可能とされることを特徴とする遊技機 S N M I 1。

パチンコ機等の遊技機において、第 1 動作部と、その第 1 動作部に対応する第 2 動作部とが、独立して動作可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 2 3 1 4 3 4 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 動作部の動作に対応して第 2 動作部が動作されることで適切な演出が実行されるものであるところ、第 1 動作部または第 2 動作部の一方に動作不良があるかに関わらず、他方の動作が実行されるものとなっており、第 1 動作部および第 2 動作部の動作を好適とする観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N M I 1 によれば、制御手段は、前記第 1 の制御における前記第 2 動作部の動作実行期間中に成立し得る所定の条件が成立した場合に、第 1 の制御での動作の途中であっても第 2 動作部は第 2 の制御での動作を実行するよう構成されるので、第 1 動作部に動作不良があった場合であっても第 2 動作部の制御を変えることで、第 1 動作部および第 2 動作部の動作を好適とすることができる。

なお、第 1 動作部は、板状本体部 M 5 1 0（演出動作ユニット M 5 0 0）でも良い。第 2 動作部は、可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良い。変位手段の所定部は、前方突設部 M 4 4 4 でも良い。

遊技機 S N M I 1 において、前記対応した表示は、前記第 2 動作部の動作停止後において継続して実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M I 2。

遊技機 S N M I 2 によれば、遊技機 S N M I 1 の奏する効果に加え、第 2 動作部の動作停止後において対応した表示が継続して実行可能とされていることから、第 2 動作部が第 1 の制御での動作を完了して停止したか、第 2 動作部が第 2 の制御での動作を実行した後で停止したかに関わらず、停止した第 2 動作部および対応した表示に基づく同様の視認態様を遊技者に視認させることができるので、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

遊技機 S N M I 1 又は S N M I 2 において、前記表示手段による前記対応した表示は、前記第 2 動作部の前記第 1 の制御での動作に対応するよう構成されており、前記対応した表示は、前記第 2 動作部の前記第 2 の制御での動作実行期間中において継続して実行されることを特徴とする遊技機 S N M I 3。

遊技機 S N M I 3 によれば、遊技機 S N M I 1 又は S N M I 2 の奏する効果に加え、所定の条件が成立した場合に遊技者が対応した表示を視認した場合であっても、敢えて表示を消さずに継続して実行し、第 2 動作部の動作を第 2 の制御で継続させることにより、動作不良の発生を遊技者に気付かせ難くすることができる。

#### 【 6 5 5 7 】

< 可動部に関連した表示を実行する >

第 1 位置から動作可能な動作手段と、視認領域において前記動作手段の動作に対応した表示を視認させることが可能な手段と、前記動作手段と前記対応した表示との間で所定の態様を視認させることが可能な第 1 手段と、を備え、前記動作手段の所定動作が終了した場合に前記対応した表示を隠すことが可能な表示がされることを特徴とする遊技機 S N M J 1。

パチンコ機等の遊技機において、動作手段に対応して視認される表示を実行可能な表示装置を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 1 - 1 7 7 2 3 0 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、表示を動作手段の動作に対応させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N M J 1 によれば、動作する動作手段と対応した表示との間に第 1 手段が所定の態様で視認されるため、動作手段と対応した表示とを分断して視認させることができ、対応した表示に対する動作手段の動作遅れが生じたとしても、目立たせなく

10

20

30

40

50

することができるため、表示を動作手段の動作に対応させることができる。

なお、動作手段は、移動装飾部 M 7 7 0 でも良い。第 1 手段は、演出動作ユニット M 5 0 0 でも良いし、演出動作ユニット M 5 0 0 及び可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良い。動作手段の動作に対応した表示は、連動意匠 M 7 8 1 でも良い。

また、動作手段に対応した表示は、動作手段の移動に対応して動作手段の移動方向と同方向に移動しても良いし、動作手段の移動方向とは異なる方向に移動しても良いし、動作手段が停止したら表示も停止するように構成しても良いし、動作手段が移動している時に表示のみが変化しても良いし、一定の表示が視認されるようにしても良いし、一定期間において増減し得る表示が視認されるようにしても良いし、この増減が動作手段の往復動作の回数に対応して生じても良いし、動作手段とは無関係に他の対象物との関係で生じても良いし、これらの組合せでも良い。

10

遊技機 S N M J 1 において、前記第 1 手段は、少なくとも前記動作手段の動作実行期間に前記動作手段とは異なる態様で視認手段を視認させることを特徴とする遊技機 S N M J 2。

遊技機 S N M J 2 によれば、遊技機 S N M J 1 の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、視認手段により動作手段の動作の態様とは異なる態様が視認されることにより、動作手段の動作とその動作に対応した表示の変化とのずれから遊技者の意識を逸らすことができる。視認手段は、可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良い。

遊技機 S N M J 1 又は S N M J 2 において、前記動作手段を前記第 1 位置に位置させる場合に前記対応した表示を隠すことが可能に構成される第 2 手段を備える遊技機 S N M J 3。

20

遊技機 S N M J 3 によれば、遊技機 S N M J 1 又は S N M J 2 の奏する効果に加え、動作手段の動作と、対応した表示の変化とにずれがあっても、第 2 手段により遊技者の意識を逸らすことができる。第 2 手段は、可動装飾ユニット M 6 0 0 でも良いし、導光板 M 2 6 0 でも良いし、昇降移動部材 M 8 6 0 でも良い。

#### 【 6 5 5 8 】

< 動作中に当接箇所が変化する構成 >

駆動手段と、その駆動手段により回転動作される回転動作手段と、その回転動作手段の所定部に当接されることにより変位される変位手段と、を備え、前記変位手段は、前記回転動作手段の所定部に当接される当接部と、その当接部の動作方向側に動作される動作部と、を備え、前記動作部は、所定の直線方向に案内されることを特徴とする遊技機 S N M K 1。

30

パチンコ機等の遊技機において、駆動モータにより回転される駆動ギアに連動される回転ギアから突設される突設部を介して駆動力が伝達される変位手段を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 9 - 8 2 3 1 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回転ギアの動作により実現される動作は変位手段の回転方向への動作に限定されており、動作による演出が単調となっており、変位手段の変位を好適とする観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 S N M K 1 によれば、回転動作手段が回転動作される一方で変位手段の動作部は所定の直線方向に案内されることから、動作方向を複数構成することができる。なお、駆動手段は、駆動モータ M 5 0 1 でもよく、回転動作手段の所定部は、柱状部 M 5 8 2 a でもよく、変位手段は、リンク部材 M 6 6 0（リンク部材 M 3 6 6 0 又は回転移動部材 M 4 6 6 0）及び後側スライド移動体 M 6 5 0 でも良い。

40

遊技機 S N M K 1 において、前記動作部に対して所定の直線方向に沿った付勢力を付与可能に構成されることを特徴とする遊技機 S N M K 2。

遊技機 S N M K 2 によれば、遊技機 M K 1 の奏する効果に加え、動作部を駆動手段の駆動力に限らず、付勢力によっても動作させることができるので、動作部の動作バリエーションを増加させることができる。

50

遊技機 S N M K 1 又は S N M K 2 において、前記所定部に対して前記当接部が当接する位置は、前記回転動作手段の回転動作に基づいて変化されることを特徴とする遊技機 S N M K 3。

遊技機 S N M K 3 によれば、遊技機 S N M K 1 又は S N M K 2 の奏する効果に加え、所定部と当接部との当接位置をばらつかせることにより、局所的な負担が生じることを避けることができる。

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 5 , S N M B 1 から S N M B 1 0 , S N M C 1 から S N M C 1 6 , S N M D 1 から S N M D 1 5 , S N M E 1 から S N M E 1 7 , S N M F 1 から S N M F 3 , S N M G 1 から S N M G 3 , S N M H 1 から S N M H 3 , S N M I 1 から S N M I 3 , S N M J 1 から S N M J 3 , S N M K 1 から S N M K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 S N M Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

10

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 5 , S N M B 1 から S N M B 1 0 , S N M C 1 から S N M C 1 6 , S N M D 1 から S N M D 1 5 , S N M E 1 から S N M E 1 7 , S N M F 1 から S N M F 3 , S N M G 1 から S N M G 3 , S N M H 1 から S N M H 3 , S N M I 1 から S N M I 3 , S N M J 1 から S N M J 3 , S N M K 1 から S N M K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 S N M Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

20

30

遊技機 S N M A 1 から S N M A 1 5 , S N M B 1 から S N M B 1 0 , S N M C 1 から S N M C 1 6 , S N M D 1 から S N M D 1 5 , S N M E 1 から S N M E 1 7 , S N M F 1 から S N M F 3 , S N M G 1 から S N M G 3 , S N M H 1 から S N M H 3 , S N M I 1 から S N M I 3 , S N M J 1 から S N M J 3 , S N M K 1 から S N M K 3 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 S N M Z 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

40

#### 【 6 5 5 9 】

##### < 第 3 3 制御例 >

次に、図 1 8 3 0 から図 1 9 4 3 を参照して、第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 について説明をする。従来、入球口（第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0）に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与するか否かの抽選（特別図柄抽選）を行い、その抽選結果に対応する装飾図柄（第 3 図柄）の組み合わせを液晶画面（第 3 図柄表示装置 8 1）に表

50

示する構成のパチンコ機が知られている。近年、このようなパチンコ機では、装飾図柄（第3図柄）の構成として、数字（例えば、「1」～「9」）に加えて、パチンコ機のモチーフとなっているアニメや漫画のキャラクタを各数字に割り当てているものが一般的となっている。ここで、従来のパチンコ機では、特別図柄抽選の結果が特典を付与する大当たり当選である場合には、その特典の内容が、例えば、大当たり遊技状態（遊技球が入球することで一般入賞口63よりも多くの賞球が払い出しされる特定入賞口65aへ遊技球が入球可能となる遊技状態）の設定に加えて、その大当たり遊技状態終了後に有利状態（例えば、通常状態よりも第2入賞口640に遊技球が入球し易くなる時短状態）が設定される特典種別（時短大当たり）である場合には、装飾図柄の組み合わせを奇数図柄で構成される組み合わせ（例えば、「777」）で表示し、大当たり遊技状態の終了後に通常状態が設定される特典種別（通常大当たり）である場合には、偶数図柄で構成される組み合わせ（例えば、「222」）で表示することにより、装飾図柄の表示態様によって特典内容を遊技者に示唆する。一方で、特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合には、大当たり当選であることを示す装飾図柄の組み合わせとは異なる組み合わせ（例えば、3つの装飾図柄の内、少なくとも1つが異なる数字の組み合わせ）で表示する。この場合、各装飾図柄の数字は偶数奇数の何れでも良いため、ランダムで決定される。つまり、従来のパチンコ機では、装飾図柄の表示態様を特図変動（特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄の変動表示）毎に独立して決定するため、装飾図柄の表示態様は変動毎に不規則に可変するものであった。しかしながら、このように装飾図柄の表示態様が特図変動毎に独立して決定されるため、表示される装飾図柄の種類に偏りが発生する可能性があり、例えば、頻繁に同一の装飾図柄が表示されたり、遊技者のお気に入りのキャラクタが付された数字の装飾図柄が長期間表示されなかったりといった事象が生起することで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう虞があった。また、変動中に実行される装飾図柄の表示態様が特図変動毎に不規則に可変する構成であるため、装飾図柄の表示態様を遊技者が予測しようがなく、2つの図柄列の特別図柄が大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様（所謂、リーチ態様）で停止表示されるまでの期間は遊技者に装飾図柄の表示態様に対する興味を持たせることが難しいという問題点があった。

10

20

#### 【6560】

これに対して、本第33制御例では、装飾図柄（第3図柄）の表示態様を変動毎に規則的に可変させる構成とし、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選）である場合にはその規則性を崩す構成としている。詳細な説明は後述するが、本第33制御例では、液晶画面中の左図柄列、中図柄列、右図柄列の3つの図柄列に表示される装飾図柄のうち、左図柄列に停止する装飾図柄（左図柄）を変動毎に順番に可変させる構成である。例えば、1回目の特図変動では左図柄として「1」の数字が付された装飾図柄を停止表示させ、2回目の特図変動では左図柄として「2」の数字が付された装飾図柄を停止表示させる。このように、新たな特図変動が実行される毎に、左図柄列には前回左図柄として停止表示された装飾図柄の数字に1が加算された数字が付された装飾図柄が停止表示される。そして、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果である場合（例えば、大当たり当選）には、前回の特図変動において左図柄として停止表示された装飾図柄と同一の数字が付された装飾図柄が左図柄列に停止表示される。つまり、通常は特図変動毎に1ずつ左図柄の数字が繰り上がるパターンで左図柄列の装飾図柄が可変し、前回の特図変動における左図柄と同一態様の装飾図柄が左図柄列に停止表示された場合には大当たり当選である可能性が高いことを遊技者に示唆することとなる。このように構成することで、表示される装飾図柄の種類が偏り難くなり、変動毎に異なるキャラクタが付された装飾図柄を表示し易くなる。また、周期的に特定のキャラクタが付された装飾図柄が表示されるため、お気に入りのキャラクタが付された装飾図柄が表示されるタイミングを遊技者が予測することが可能となる。さらに、前回の特図変動における左図柄と同一態様の装飾図柄が停止表示されることで大当たり当選の可能性が高いことを示唆するため、新たな特図変動が開始されてから左図柄が停止表示されるまでの期間で前回の左図柄と同一態様の装飾図柄が停止表示されることを遊技者に期待させ、装飾図柄の表示態様に強い興味を持たせることが

30

40

50

可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。加えて、前回の特図変動で左図柄列に停止表示された装飾図柄の態様（数字）を確認していなければ、今回の特図変動で左図柄列に停止表示される装飾図柄が同一の態様であるのかが分からないため、毎変動、遊技者に装飾図柄の態様を注視させ易くなり遊技に集中させることができる。

**【 6 5 6 1 】**

また、本第 3 3 制御例では、特定の数字が付された装飾図柄の表示タイミングでのみ特定演出が実行され得る構成としている。具体的には、「1」の数字が付された装飾図柄（1 図柄）を表示予定の特図変動において、通常の 1 図柄 D 1 に付されたキャラクタの態様（図 1 8 3 8 参照）とは一部態様が異なるキャラクタ（例えば、キャラクタの色が異なる）が付された特殊 1 図柄（図 1 8 4 5（a）参照）が表示された場合に、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する演出である「チャンスゾーン演出」が実行される。このように構成することで、1 図柄が表示されるタイミングでは遊技者にチャンスゾーン演出が実行されるかもしれないと期待させることが可能となるため、遊技者の期待感を周期的に向上させることができる。

10

**【 6 5 6 2 】**

また、従来、特図変動中に液晶画面にて表示される変動演出（例えば、リーチ演出）に対応してスピーカーから B G M を出力するパチンコ機が一般的である。このようなパチンコ機において、同じリーチ演出であっても B G M の種類によって大当たり当選期待度が異なる構成のものが知られている。例えば、B G M として、1 番の歌詞と 2 番の歌詞が異なる楽曲が使用され、1 番の歌詞の楽曲データが再生された場合よりも、2 番の歌詞の楽曲データが再生された場合の方が大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成である。このような構成の場合、再生されている B G M の種類が分かった時点で遊技者は B G M に対する興味を無くしてしまうという不具合があった。また、B G M の種類毎に 1 つの楽曲データが必要であるため、B G M の種類が増えれば増えるほど楽曲データの容量が大きくなってしまいう問題点があった。

20

**【 6 5 6 3 】**

これに対して、本第 3 3 制御例では、1 の B G M の楽曲データを音データ A と、その音データ A の音色を一部変えた音データ B の 2 つの音データによって構成し、2 つの音データの音量をそれぞれ調整することで B G M の音色を可変可能に構成している。具体的には、リーチ演出が開始される場合に、音データ A と音データ B の再生を開始する。この際に、音データ A の音量を最大に設定し、音データ B の音量をミュートとすることで音データ A の楽曲のみがスピーカーから出力される。そして、特別図柄抽選の結果に対応して設定されるシナリオに基づいて音データ B の音量を最大とすることで、スピーカーから音データ A と音データ B が合わさった楽曲が出力される。これにより B G M の音色を可変させる構成である。このように構成することで、音データ B の音量を可変させるタイミングによって B G M の音色が可変するタイミングを異ならせることができるため、2 つの音データのみで複数の B G M の出力パターンを設けることが可能である。そして、B G M の音色が可変するタイミングを複数設けることで、B G M の出力が終了するまで音色が可変する可能性を残すことが可能となり、B G M の再生が終了するまで遊技者の B G M に対する興味を維持することができる。

30

40

**【 6 5 6 4 】**

本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、遊技盤 1 3 の構成を一部変更した点と、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部と、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 が実行する制御内容の一部と、音声出力装置 1 1 3 の M P U 3 0 1 が実行する制御内容を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

50

## 【 6 5 6 5 】

< 第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の盤面構成について >

図 1 8 3 0 は、第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 1 8 3 1 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面視右下領域を拡大した拡大図であり、図 1 8 3 2 から図 1 8 3 5 は、パチンコ機 1 0 に設けられた V 入賞装置 6 5 0 の構造を示した模式図であり、図 1 8 3 6 は、パチンコ機 1 0 に設けられた各種ボタンの構成を示した図であり、図 1 8 3 7 は、パチンコ機 1 0 の後面図である。図 1 8 3 0 に示すように、遊技盤 1 3 は、正面視略正方形に切削加工したベース板 6 0 に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール 6 1, 6 2、一般入球口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7、可変表示装置ユニット 8 0 等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠 1 2（図 3 5 0 1 参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板 6 0 は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板 6 0 の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口 6 3、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0、第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置（V 入賞装置）6 5 0、可変表示装置ユニット 8 0 は、ルータ加工によってベース板 6 0 に形成された貫通穴に配設され、遊技盤 1 3 の正面側からタッピングネジ等により固定されている。遊技盤 1 3 の正面中央部分は、正面枠 1 4 の窓部 1 4 c（図 3 5 0 1 参照）を通じて内枠 1 2 の正面側から視認することができる。以下に、主に図 1 8 3 0 を参照して、遊技盤 1 3 の構成について説明する。遊技盤 1 3 の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール 6 2 が植立され、その外レール 6 2 の内側位置には外レール 6 2 と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール 6 1 が植立される。この内レール 6 1 と外レール 6 2 とにより遊技盤 1 3 の正面外周が囲まれ、遊技盤 1 3 とガラスユニット 1 6（図 3 5 0 1 参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤 1 3 の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤 1 3 の正面であって 2 本のレール 6 1, 6 2 とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材 7 3 とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された遊技球が流下する領域）である。

## 【 6 5 6 6 】

2 本のレール 6 1, 6 2 は、球発射ユニット 1 1 2 a（図 1 8 6 0 参照）から発射された遊技球を遊技盤 1 3 上部へ案内するために設けられたものである。内レール 6 1 の先端部分（図 1 8 3 0 の左上部）には戻り球防止部材 6 8 が取り付けられ、一旦、遊技盤 1 3 の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール 6 2 の先端部（図 1 8 3 0 の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム 6 9 が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム 6 9 に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。遊技領域の正面視右側上部（図 1 8 3 0 の正面視で右側上部）には、発光手段である複数の LED 及び 7 セグメント表示器を備える第 1 図柄表示装置 3 7 として、第 1 特別図柄に対応した表示装置 3 7 a と、第 2 特別図柄に対応した表示装置 3 7 b が配設されている。第 1 図柄表示装置 3 7 は、主制御装置 1 1 0（図 1 8 6 0 参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機 1 0 の遊技状態の表示が行われる。本第 3 3 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 は、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球したか、第 2 入球口 6 4 0 へ入球したかに応じて使い分けられるように構成されている。具体的には、遊技球が、第 1 入球口 6 4 へ入球した場合には、表示装置 3 7 a が作動し、一方で、球が、第 2 入球口 6 4 0 へ入球した場合には、表示装置 3 7 b が作動するように構成されている。また、第 1 図柄表示装置 3 7 は、パチンコ機 1 0 に設定されている遊技状態を点灯状態によって報知可能な LED（状態 LED）を点灯表示したり、停止図柄が時短大当たりに対応した図柄か普通大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、7 セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。なお、複数の LED は、それぞれの LED の発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ない LED でパチンコ機 1 0 の各種遊技状態を



示唆することができる。

【6567】

尚、本パチンコ機10では、第1入球口64及び第2入球口640へ入球があったことを契機として抽選が行われる。パチンコ機10は、その抽選において、大当たりか否かの当否判別（大当たり抽選）を行うと共に、当否判別の結果が大当たりであると判別した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、3R時短254回大当たり（大当たりA）、3R時短1回大当たり（大当たりB）、10R時短10回大当たり（大当たりC）、3R時短10回大当たり（大当たりD）が用意されている。第1図柄表示装置37には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。ここで、「3R時短254回大当たり」とは、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり遊技の後に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）よりも遊技者に有利となる遊技状態である時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定され、その時短状態を特図変動が254回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりA）のことであり、「3R時短1回大当たり」とは、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が1回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりB）のことであり、「10R時短10回大当たり」は、最大ラウンド数が10ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が10回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりC）のことであり、「3R時短10回大当たり」は、最大ラウンド数が3ラウンドの大当たり遊技の後に時短状態を設定し、その時短状態を特図変動が10回実行されるまで継続させる大当たり種別（大当たりD）のことであり、ここで、本第33制御例におけるパチンコ機10の遊技の流れについて簡単に説明をする。本第33制御例におけるパチンコ機10では、遊技領域に発射された遊技球が第1入球口64へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第1図柄（第1特別図柄）と、第2入球口640へと入球したことに基づいて実行条件が成立した場合に抽選が実行される第2図柄（第2特別図柄）と、を有している。そして、各第1図柄（特別図柄）の抽選の結果として、大当たり、小当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。

10

20

【6568】

特別図柄の抽選で大当たり当選した場合には、第1可変入賞装置65の開閉扉65b（図1830参照）が開放され、特定入賞口65a（図1830参照）へと遊技球を入賞させ易くなる大当たり遊技が実行されるように構成している。特定入賞口65aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。よって、遊技者はパチンコ機10における遊技にて多くの賞球を獲得するために、特別図柄の抽選で大当たり当選することを目指して意欲的に遊技を行わせることができる。さらに、特別図柄の抽選で小当たり当選した場合には、第2可変入賞装置（V入賞装置）650の開閉扉650f（図1830参照）が開放され、V入賞口650a（図1830参照）へと遊技球を入賞させ易くなる小当たり遊技が実行されるように構成している。V入賞口650aへと遊技球が入賞すると、入賞した遊技球1個に対して11個の賞球が払い出されるように構成されている。加えて、本第33制御例では、V入賞口650aへと入賞した遊技球が第2可変入賞装置（V入賞装置）650内に設けられた特定領域（V領域）650e4を通過した場合には、小当たり遊技の終了後に第1可変入賞装置65の開閉扉65bを開放させる大当たり遊技を実行可能に構成している。つまり、本第33制御例では、大当たり遊技を実行させるための実行契機として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する第1大当たり契機と、小当たり遊技中に遊技球が特定領域（V領域）650e4を通過した場合に成立する第2大当たり契機と、を有している。このように構成することで、様々な契機で大当たり遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

30

40

【6569】

なお、上述した通り、本第33制御例におけるパチンコ機10では、遊技者へ賞球を付

50

与可能な当たり遊技として、大当たり遊技と、小当たり遊技と、を実行可能に構成しており、小当たり遊技中よりも、大当たり遊技中の方が、遊技者に多くの賞球を付与可能（多くの遊技球を入賞させることが可能）となるように、各当たり遊技の内容が予め決定されている。つまり、大当たり遊技は、小当たり遊技よりも遊技者が獲得可能な賞球数の点で遊技者に有利な当たり遊技となる。また、大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に大当たり種別に対応した遊技状態を設定可能に構成しているのに対して、小当たり遊技の終了後には、小当たり遊技が開始される時点で設定されていた遊技状態が再度設定されるように構成している。つまり、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に通常状態とは異なる遊技状態（時短状態）が設定可能となり、通常状態が設定されている状態で小当たり遊技が実行された場合には、小当たり遊技終了後に通常状態が設定されるように構成している。よって、現在設定されている遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行っている遊技者に対しては、新たな遊技状態を設定可能な大当たり遊技の方が、小当たり遊技よりも有利な当たり遊技となる。また、本第33制御例におけるパチンコ機10では、上述した特別図柄の抽選（特別図柄抽選）以外に、普通図柄（第2図柄）の抽選を実行可能に構成しており、遊技盤13に設けられたスルーゲート67へと遊技球を通過（入球）させたことに基づいて実行条件が成立した場合に、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄（第2図柄）の抽選の結果として、当たり、外れの何れかが判定されるように構成している。普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物640a（図1830参照）を作動させることで、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くする普図当たり遊技が実行される。

#### 【6570】

つまり、普図当たり遊技が実行されることで、普図当たり遊技が実行されていない場合よりも、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。よって、遊技者に対して、第1入球口64へと遊技球を入球させることで第1特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、スルーゲート67へと遊技球を入球（通過）させ普通図柄抽選を実行し、第2入球口640へと遊技球を入球させることで第2特別図柄抽選を実行し大当たり遊技を目指す遊技と、を実行させることが可能となるため、遊技者に多彩な遊技を提供することができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。さらに、詳細な説明は後述するが、本第33制御例におけるパチンコ機10では、普通図柄の確率状態として、「低確率状態」と、「高確率状態」を設定可能に構成しており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合は、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも、1回の普通図柄抽選の結果に基づいて第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となる期待度が低くなるように構成している。具体的には、「普通図柄の高確率状態」とは、普通図柄（第2図柄）抽選の当たり確率がアップし、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間も変更され、通常中と比して長い時間が設定される。電動役物640aが開放された状態（開放状態）にある場合は、その電動役物640aが閉鎖された状態（閉鎖状態）にある場合と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態となる。よって、普通図柄の高確率状態中は、第2入球口640へ遊技球が入球し易い状態となり、特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が行われる回数を増やすことができる。

#### 【6571】

なお、普通図柄の高確率状態中の普図当たり遊技として、第2入球口640に付随する電動役物640aの開放時間を長くするのではなく、または、その開放時間を長くすることに加えて、1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数を普通図柄の低確率状態中に実行される普図当たり遊技よりも増やす変更を行うものとしてもよい。また、普通図柄の高確率状態中において、普通図柄（第2図柄）の当たり確率は変更せず、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間および1回の普図当たり遊技で電動役物640aが開放する回数の少なくとも一方を変更するものとしてもよい。また

、普通図柄の高確率状態中において、第2入球口640に付随する電動役物640aが開放される時間や、1回の普図当たり遊技で電動役物640aを開放する回数は変更せず、普通図柄(第2図柄)の当たり確率だけを、普通図柄の低確率状態中と比してアップするよう変更するものであってもよい。なお、本第33制御例では、上述した通り、普通図柄の確率状態を「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成し、特別図柄の確率状態は変更されないように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の確率状態も、上述した普通図柄の確率状態と同様に「低確率状態」、「高確率状態」と変更可能に構成しても良い。この場合、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が大当たりとなる確率(大当たり確率)を高めるように構成すると良い。また、大当たり確率だけで無く、特別図柄の抽選結果が小当たりとなる確率(小当たり確率)を高めるように構成しても良いし、大当たり確率、小当たり確率を共に高めるように構成しても良いし、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、特別図柄の抽選結果が外れとなる確率(外れ確率)が低くなるように構成しても良い。

10

#### 【6572】

遊技領域には、遊技球が入球することにより5個から15個の球が賞球として払い出される複数の一般入球口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、第1入球口64及び第2入球口640への入賞(始動入賞)をトリガとして、第1図柄表示装置37における変動表示と同期させながら、装飾用の第3図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ(以下単に「表示装置」と略す)で構成された第3図柄表示装置81と、普通図柄始動口(スルーゲート)67への遊技球の通過をトリガとして第2図柄(普通図柄)を変動表示するLEDで構成される第2図柄表示装置(図示せず)とが設けられている。また、可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は15インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置114(図1860参照)によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄(第3図柄)によって構成され、これらの第3図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本第33制御例の第3図柄表示装置81は、主制御装置110(図1860参照)の制御に伴った特別図柄の表示が第1図柄表示装置37で行われるのに対して、その第1図柄表示装置37の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようによっても良い。

20

30

#### 【6573】

第2図柄表示装置は、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過する毎に表示図柄(第2図柄(図示せず))としての「」の図柄と「x」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機10では、球が普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第2図柄表示装置において、第2図柄の変動表示後に「」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第2図柄表示装置において、第3図柄の変動表示後に「x」の図柄が停止表示される。パチンコ機10は、第2図柄表示装置における変動表示が所定図柄(本制御例においては「」の図柄)で停止した場合に、第2入球口640に付随された電動役物640aが所定時間だけ作動状態となる(開放される)よう構成されている。第2図柄(普通図柄)の変動表示にかかる時間は、遊技状態が通常状態(普通図柄の低確率状態)の場合よりも、時短状態(普通図柄の高確率状態)の方が短くなるように設定される。これにより、時短状態中は、第2図柄(普通図柄)の変動表示が短い時間で行われるので、単位期間当たりにおける普通図柄抽選の実行回数を通常状態よりも多くすることができる。よって、普通図柄抽選の結果が当たりとなる機会が増えるので、第2入球口640の電動役物640aが開放状態となる機会(普図当たり遊技が実行される機会)を遊技者に多く与えることができる。よって、時短状態

40

50

(普通図柄の高確率状態)中は、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態とすることができる。普通図柄始動口(スルーゲート)67は、可変表示装置ユニット80の右側の領域において遊技盤13に組み付けられ、遊技盤13に発射された遊技球のうち、遊技盤13の右方を流下する遊技球の一部が通過可能に構成されている。普通図柄始動口(スルーゲート)67を遊技球が通過すると、第2図柄(普通図柄)の抽選が行われる。普通図柄抽選の後、第2図柄表示装置にて変動表示を行い、普通図柄抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「」の図柄を表示し、普通図柄抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「x」の図柄を表示する。

#### 【6574】

遊技球の普通図柄始動口(スルーゲート)67の通過回数は、合計で最大4回まで保留され、その保留球数(普図保留数)が上述した第1図柄表示装置37により表示されると共に第2図柄保留ランプ(図示せず)においても点灯表示される。第2図柄保留ランプは、最大保留数分の4つ設けられ、第3図柄表示装置81の下方に左右対称に配設されている。なお、第2図柄の変動表示は、本第33制御例のように、第2図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第2図柄保留ランプの点灯を第3図柄表示装置81の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の遊技球の通過に対する最大保留球数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数(例えば、8回)に設定しても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け数は1つに限定されるものではなく、複数(例えば、2つ)であっても良い。また、普通図柄始動口(スルーゲート)67の組み付け位置は可変表示装置ユニット80の右方(右側領域)に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット80の左方(左側領域)でも良い。また、第1図柄表示装置37により保留球数が示されるので、第2図柄保留ランプにより点灯表示を行わないものとしてもよい。可変表示装置ユニット80の下方には、遊技球が入球し得る第1入球口64が配設されている。この第1入球口64へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図1860参照)で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37の表示装置37aで示される。

#### 【6575】

一方、遊技盤13の右側領域下方には、遊技球が入球し得る第2入球口640が配設されている。この第2入球口640へ遊技球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第2入球口スイッチ(図示せず)がオンとなり、その第2入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110(図1860参照)で特別図柄抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37の表示装置37bで示される。また、第1入球口64に遊技球が入球すると、4個の遊技球が賞球として払い出され、第2入球口640に遊技球が入球すると1個の球が賞球として払い出されるように構成している。つまり、第1入球口64、及び、第2入球口640は、特別図柄抽選を実行させるための始動入賞口の役割と、賞球を払い出すための入賞口の役割を兼ね備えている。なお、本第33制御例においては、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを異ならせるように構成したが、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と第2入球口640へ球が入球した場合に払い出される賞球数とを同一の数、例えば、第1入球口64へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数を1個とし、第2入球口640へ遊技球が入球した場合に払い出される賞球数と同一となるように構成してもよい。第2入球口640には電動役物640aが付随されている。この電動役物640aは開閉可能に構成されており、通常は電動役物640aが閉鎖状態(埋設状態)となっており、遊技球が第2入球口640へ入球しにくい状態となっている。一方、普通図柄始動口(スルーゲート)67への球の通過を契機として行われる第2図柄の変動表示の結果、「」の図柄が第2図柄表示装置に表示された場合、電動役物640aが開放状態(突出状態)となり、遊技球を第2入球口640へと入球させ

10

20

30

40

50

易い状態となる。

#### 【6576】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中と比して第2図柄（普通図柄）の当たり確率が高く、また、第2図柄（普通図柄）の変動表示にかかる時間（普図変動時間）も短いので、第2図柄（普通図柄）の変動表示において「」の図柄が表示され易くなって、電動役物640aが開放状態（突出状態）となる回数が増える。更に、時短状態中は、電動役物640aが開放される時間も、通常状態中より長くなる。よって、時短状態中は、通常状態中と比して、第2入球口640へ遊技球が入球しやすい状態を作ることができる。より具体的には、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態においては、遊技者が遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート67へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させたとしても、第2入球口640へと遊技球を殆ど入球させることができず、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った方が、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成している。一方で、普通図柄の高確率状態が設定される時短状態においては、遊技者が遊技盤13の右側領域に向けて遊技球を発射させる右打ち遊技を実行し、スルーゲート67へと遊技球を通過させることで普図当たり遊技を実行させた場合に、第2入球口640へと容易に遊技球を入球させることができ、遊技盤13の左側領域に向けて遊技球を発射させる左打ち遊技を実行し、第1入球口64へと遊技球を入球させる遊技を行った場合よりも、より多くの特別図柄抽選を実行させることが可能となる。

10

20

#### 【6577】

つまり、本第33制御例におけるパチンコ機10では、通常状態が設定されている場合には右打ち遊技よりも左打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となり、時短状態が設定されている場合には左打ち遊技よりも右打ち遊技の方が特別図柄抽選を実行させる視点から遊技者に有利な遊技となる。このように、本第33制御例では、設定されている遊技状態に応じて、遊技者に有利となる遊技方法を異ならせているため、長時間遊技を行っている遊技者に対して遊技方法を変更させながら遊技を行わせることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、第1入球口64に遊技球が入球した場合に実行される第1特別図柄抽選と、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に実行される第2特別図柄抽選とで、抽選結果が大当たりとなる確率が同一（約1/230）となるように構成している。しかしながら、大当たり当選した場合に選定される大当たりの種別として、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数が最大の10ラウンド（R）となるのは、第2特別図柄抽選の場合のみで構成している。また、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合に、その時短状態が継続する期間として、第1特別図柄抽選では最も長い期間（特図変動が254回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される可能性があるものの、その確率は4%と極めて低く、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合の多くは最も短い期間（特図変動が1回実行されるまでの期間）継続可能な時短状態が設定される大当たり種別（大当たりB）となる。一方、第2特別図柄抽選では、何れの大当たり種別（大当たりC、D）であっても特図変動が10回実行されるまで継続可能な時短状態が設定される。よって、第1特別図柄抽選が実行されるよりも第2特別図柄抽選が実行される方が遊技者にとっては有利であると言える。一方で、第1入球口64は、第2入球口640のように電動役物640aを有しておらず、遊技球が常時入球可能な状態となっている。よって、通常状態においては、第2入球口640に付随する電動役物640aが閉鎖状態にある場合が多く、第2入球口640へと遊技球を入球させ難いので、電動役物640aのない第1入球口64へ向けて、可変表示装置ユニット80の左方を球が通過するように遊技球を発射し（所謂「左打ち」）、第1入球口64への入球によって第1特別図柄抽選の機会を多く得て、大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。

30

40

#### 【6578】

一方、時短状態中は、普通図柄始動口（スルーゲート）67に球を通過させることで、

50

第2入球口640に付随する電動役物640aが開放状態となりやすく、第2入球口640へと入球させ易い状態であるので、第2入球口640へ向けて、可変表示装置80の右方を球が通過するように遊技球を発射し(所謂「右打ち」)、普通図柄始動口(スルーゲート)67を通過させて電動役物640aを開放状態にすると共に、第2入球口640への入球によって大当たりとなることを狙った方が、遊技者にとって有利となる。そして、上述した通り、本第33制御例のパチンコ機10では、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合の方が、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技(ラウンド数が多い大当たり遊技)が実行され易く構成しており、且つ、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成している。よって、第1特別図柄抽選が主として実行される通常状態よりも、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態の方が、遊技者に有利な遊技状態となる。このように、本第33制御例のパチンコ機10は、パチンコ機10の遊技状態(時短状態中であるか、通常状態中であるか)に応じて、遊技者に対し、球の発射の仕方を「左打ち」と「右打ち」とに変えさせることができる。よって、遊技者に対して、球の打ち方に変化をもたらすことができるので、遊技を楽しませることができる。ここで、図1830、及び図1831を参照して本第33制御例のパチンコ機10に設けられた第2入球口640への球流れについて説明をする。第33制御例では図1830に示した通り、遊技盤13の遊技領域の略中央位置に可変表示装置ユニット80を配設し、遊技領域を可変表示装置ユニット80の左方側(左打ち領域)と右方側(右打ち領域)とに区画しており、遊技者が操作ハンドル51の操作量を調整することで発射された球の行き先を右打ち領域或いは左打ち領域へと打ち分けることが可能に構成している。以下、遊技者が操作ハンドル51を操作して遊技領域のうち左打ち領域へと球を発射させる遊技を左打ち遊技、右打ち領域へと球を発射させる遊技を右打ち遊技と称す。

10

20

#### 【6579】

図1830に示した通り、第2入球口640と、第2入球口640に付随する電動役物640a、及び、電動役物640aを動作させるか否かの抽選のトリガとなる普通図柄始動口(スルーゲート)67が右打ち領域に配設されており、遊技状態として時短状態が設定されている場合には右打ち遊技が行われるように構成している。左打ち遊技により発射された球が第2入球口640に入球することが無いように可変表示装置ユニット80の下方には釘が植設されており、左打ち遊技中に第2入球口640に球が入球することが無いように構成している。このように構成することで、左打ち遊技では第1特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第1入球口64へと入球させる遊技を行わせ、右打ち遊技では第2特別図柄の抽選を実行させるために遊技球を第2入球口640へと入球させる遊技を行わせることができ、遊技方法に応じて異なる遊技性を適切に提供することができる。第33制御例のパチンコ機10では、図1830に示した通り、右打ち領域には、上流側から順にスルーゲート67、第2可変入賞装置650、電動役物640a、第1可変入賞装置65の順で各機構が配設されており、右側領域のスルーゲート67よりも上流側に植設された複数の釘によって右側領域を流下する遊技球の流下速度や流下方向を不規則に可変させながら、右側領域を流下する遊技球の約2/3がスルーゲート67を通過するように構成している。そして、スルーゲート67を通過した遊技球は、スルーゲート67の下方に植設された複数の釘によって、第2可変入賞装置650の上流側へと誘導されながら、第2可変入賞装置650に到達するように構成している。一方で、スルーゲート67を通過すること無く(スルーゲート67の左側に形成された流路を流下して)第2可変入賞装置650に到達した遊技球は、スルーゲート67を通過した遊技球よりも、第2可変入賞装置650の下流側に到達する、或いは、第2可変入賞装置650に到達すること無く、第2可変入賞装置650よりも下流側に配設されている電動役物640aへと到達するように構成している。

30

40

#### 【6580】

図1830に示した通り、第2可変入賞装置650は、その上面が左下方向(図1830の正面視で左下方向)に向けて下り傾斜する球流路となるように遊技盤13に配設され

50

ており、その第2可変入賞装置650の上面（閉鎖状態である開閉扉650f1の上面）を流下した遊技球は、電動役物640aに向けて流下するように構成している。詳細は後述するが、この第2可変入賞装置650は、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技によって、開閉作動するものであって、小当たり遊技が実行されていない状態では、第2可変入賞装置650のV入賞口650aの開口部が閉鎖状態の開閉扉650f1によって覆われており、第2可変入賞装置650に到達した遊技球の殆どがV入賞口650aへと入賞すること無く、下流側に向けて排出される。一方、小当たり遊技が実行されている間は、開閉扉650f1が開放状態と閉鎖状態とに繰り返し切り替わる開閉作動が実行されることにより、第2可変入賞装置650の上流側に到達した遊技球（スルーゲート67を通過した遊技球）がV入賞口650aへと入賞し易くなる。つまり、右側領域には、小当たり遊技中に遊技球を第2可変入賞装置650へと入賞させ易い第1流路（スルーゲート67を通過した遊技球が流下する流路）と、第2可変入賞装置650へと入賞させ難い第2流路（スルーゲート67を通過しない遊技球が流下する流路）と、が形成されている。よって、小当たり遊技が実行された場合に、発射した遊技球数に対する第2可変入賞装置650への入賞数の割合が高くなることを期待しながら、右側領域を流下する遊技球の挙動に注目させることができる。上述した通り、本第33制御例では、右打ち遊技によって発射された遊技球のうち、約2/3がスルーゲート67を通過し、第2可変入賞装置650の上流側に向けて流下し、残りの約1/2がスルーゲート67を通過すること無く、第2可変入賞装置650に向けて流下するように構成している。そして、小当たり遊技が実行されていない間は、右打ち遊技によって発射され、右側領域を流下した全ての遊技球が、第2可変入賞装置650のV入賞口650aへと入賞すること無く、電動役物640aに到達することになる。

10

20

#### 【6581】

そして、電動役物640aが待避状態（埋設状態）に位置している場合は、退避状態の電動役物640aを通過し第1可変入賞装置65に向けて遊技球が流下する。一方、電動役物640aが突出状態に位置している場合は、電動役物640aに到達した遊技球が突出状態の電動役物640aの上面を右下方向（図1830の正面視で右下方向）に向けて流下する。そして、電動役物640aの右端まで到達した球は第2入球口640へ入球し、電動役物640aの右端に到達するまでに電動役物640aが待避状態へと可変した場合は、電動役物640aの下方に配設された一般入賞口63に入球するように構成している。さらに、本パチンコ機10は上述した電動役物640a、第2入球口640、一般入賞口63を覆うように透過性のカバー部材655を設けている。このカバー部材655は入射する光を乱反射させるためのカット加工が表面に施されている。このカバー部材655を設けることで、遊技中はパチンコ機10に設けられた発光手段（LED等）や第3図柄表示装置81から発せられる様々な光によってカバー部材655の内部を遊技者に視認させ難くすることができる。よって、電動役物640aの動作タイミングを図って右打ち遊技を行う行為を抑制することができる。また、遊技が行われていない状態（遊技機の電源がオフになっている状態）では、カバー部材への入射光が抑えられるため、カバー部材655の内部を容易に視認することができ、パチンコ機10のメンテナンスを容易に行うことができる。なお、このようにカバー部材655を用いて内部の視認性を可変させる構成を用いる場合には、上述したように装飾用に発光する発光手段を利用可能に構成することで発光手段を共有することができ、パチンコ機10を構成する部品点数を削減することができるが、カバー部材655の内部を視認困難とするための発光手段を専用にしても良い。

30

40

#### 【6582】

また、電動役物640aの動作が行われる期間を含む所定期間の間カバー部材655の内部を視認困難にすればよく、例えば、電動役物640aの動作が実行されると判別した場合（即ち、普通図柄の抽選により当たりに当選した場合）に、カバー部材655の表面に電動役物640aが動作する旨を報知する文字（例えば、「オープン」）が表示されるように発光手段を制御し、その表示された文字により、カバー部材655の内部を視認困

50



難にするように構成しても良い。これにより、電動役物 6 4 0 a が動作することを遊技者に把握させるとともに、その詳細な動作タイミングを把握させ難くすることができる。ここで、図 1 8 3 1 を参照して、本パチンコ機 1 0 の右打ち領域に設けられた電動役物 6 4 0 a の構成について、より詳細に説明をする。図 1 8 3 1 に示した通り、右打ち遊技により発射された球のうち、第 2 可変入賞装置 6 5 0 から流下した遊技球は、電動役物 6 4 0 a が配設されている領域に向けて流下する。具体的に説明をすると、電動役物 6 4 0 a は、5 0 mm の長さを有し、その上面を球が流下可能な板状部材で構成され、右下方向（図 1 8 3 0 の正面視で右下方向）に向けて下り傾斜となるように遊技盤 1 3 に配設されている。そして、第 2 可変入賞装置 6 5 0 から流下した遊技球は電動役物 6 4 0 a の左端から 2 0 mm の範囲に該当する領域 a（図 1 8 3 1 参照）に流下する。領域 a に到達した遊技球は、電動役物 6 4 0 a が待避状態に位置している場合は電動役物 6 4 0 a を通過し第 1 可変入賞装置 6 5 に向けて流下する。一方、電動役物 6 4 0 a が突出状態に位置している場合は電動役物 6 4 0 a の上面を右端側に向けて遊技球が流下する。そして、領域 b（電動役物 6 4 0 a の左端から 2 0 mm から 4 0 mm が該当する領域）に球が到達した状態で電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変した場合には、電動役物 6 4 0 a の下方に設けられた一般入賞口 6 3 に向けて遊技球が流下するように構成されている。最後に、領域 c（電動役物 6 4 0 a の右端から 1 0 mm が該当する領域）に球が到達すると、その球は第 2 入球口 6 4 0 へ入球するように構成されている。

10

#### 【 6 5 8 3 】

なお、本第 3 3 制御例では、遊技状態（普通図柄の確率状態）によって、電動役物 6 4 0 a が突出状態を継続する期間が異なるように構成しており、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている状態で電動役物 6 4 0 a が動作する（普図当たり遊技を実行する）場合には、突出状態に位置する電動役物 6 4 0 a 上を流下する遊技球が領域 b（図 1 8 3 1 参照）に到達するまでに電動役物 6 4 0 a が待避状態へと可変し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている状態では、電動役物 6 4 0 a 上を流下する遊技球が領域 c（図 1 8 3 1 参照）へと到達するのに十分な期間の間、電動役物 6 4 0 a が突出状態を継続させるように構成している。具体的には、電動役物 6 4 0 a の動作期間（継続して突出状態に位置する期間）が、時短状態中は 2 秒、通常状態中は 0 . 2 秒となるように構成している。そして、電動役物 6 4 0 a は図 1 8 3 1 に示した領域（領域 a から領域 c までの範囲）を球が流下するための流下期間が 0 . 2 秒よりも長く、且つ 2 秒よりも短くなるように構成されている（第 3 3 制御例では、0 . 8 秒）。このように構成することで、通常状態中に右打ち遊技を行い、普通図柄の当たりに当選し、動作中の電動役物 6 4 0 a の上面を遊技球が流下する状態になった場合であっても、電動役物 6 4 0 a の上面を流下する遊技球が第 2 入球口 6 4 0 に到達するまでに電動役物 6 4 0 a の動作が終了し、退避状態となる、通常状態において第 2 特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができる。また、時短状態中においては、電動役物 6 4 0 a の上面を遊技球が流下し第 2 入球口 6 4 0 へと球が到達する期間（0 . 8 秒）よりも長い期間、電動役物 6 4 0 a の突出状態を継続させるため、突出状態である電動役物 6 4 0 a の上面を流下した遊技球が第 2 入球口 6 4 0 へ到達し易くし、第 2 特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。

20

30

40

#### 【 6 5 8 4 】

さらに、時短状態中において、例えば、電動役物 6 4 0 a が作動してから 1 . 5 秒後に電動役物 6 4 0 a に到達した遊技球は電動役物 6 4 0 a の上面を流下し、領域 b に到達したタイミングで電動役物 6 4 0 a の作動が終了する（電動役物 6 4 0 a が作動してから 2 秒経過する）ことになる。このような遊技球は図 1 8 3 1 に示した通り、電動役物 6 4 0 a の下方に配設された一般入賞口 6 3 に入球し、1 0 個の球が賞球として払い出される。このように、時短状態中において右打ち遊技をした場合には、電動役物 6 4 0 a の作動タイミングと、電動役物 6 4 0 a への遊技球の到達タイミングとによって、異なる入球口（第 2 入球口 6 4 0 或いは一般入賞口 6 3）へと遊技球を誘導することができるように構成することで、遊技者に対して時短状態中に継続して右打ち遊技を行わせることができる。

50



また、本第33制御例では、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を最大で1個保持（保留記憶）可能に構成している。つまり、新たな特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない状態であっても、第2入球口640へと遊技球を入球させることで特図2保留を獲得し、特図2保留を獲得している状態で、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立した場合には、特図2保留を用いて第2特別図柄抽選を実行させることができるように構成している。よって、時短状態が設定されている状態において、特別図柄抽選を実行させるための実行条件が成立していない場合、例えば、特別図柄変動が実行されている場合であっても、特図2保留を獲得するために意欲的に遊技者に右打ち遊技を行わせることができる。さらに、特図2保留を既に最大数（1個）獲得している状態であっても、時短状態中に右打ち遊技を行うことで、第2入球口640の下方に設けられた一般入賞口63へと遊技球を入賞させ易くすることができるため、時短状態中に多くの賞球を獲得しようとする遊技者に対して、意欲的に右打ち遊技を行わせ易くすることができる。

10

#### 【6585】

なお、本第33制御例では、第2入球口640へと遊技球が入球した場合に払い出される賞球数（1個）よりも、第2入球口640の下方に設けられた一般入賞口63へと遊技球が入賞した場合に払い出される賞球数（10個）の方が多くなるように構成することで、時短状態中において、特図2保留の獲得を目指す遊技に加え、多くの賞球獲得を目指す遊技を遊技者に提供するように構成している。このように構成することで、時短状態における遊技状況に応じて目的を異ならせた遊技を遊技者に行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。本第33制御例では、上述した通り、時短状態中において、特図2保留の獲得を目指す遊技とは異なる遊技として、多くの賞球獲得を目指す遊技を実行させることが可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、一般入賞口63へと遊技球が入球したことに基づいて、賞球とは異なる特典を遊技者に提供するように構成しても良いし、一般入賞口63の代わりに、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得可能な入賞口や、普通図柄抽選の実行権利（普図保留）を獲得可能な入賞口を設けるように構成しても良い。上述したように、一般入賞口63への入球に応じた賞球数が10個で、第2入球口640への入球に応じた賞球数が1個となるように構成しているため、第2特別図柄抽選（特図2抽選）の実行条件が成立している状態であれば、第2入球口640に遊技球が入球する場合の方が一般入賞口63に遊技球が入球するよりも遊技者に有利な特典（即ち、特図2抽選および1個の賞球）を付与することができる。第2特別図柄抽選（特図2抽選）の実行条件が成立しておらず、且つ、特図2保留を条件数獲得している状態であれば、第2入球口640よりも一般入賞口63に遊技球が入球するほうが遊技者に有利な特典（即ち、10個の賞球）を付与することができるように構成している。

20

30

#### 【6586】

これにより、遊技の状況（特別図柄の変動の有無）に応じて、遊技者が入球を所望する入球口（多くの特典を獲得可能な入球口）を可変させることができるため、時短状態中における右打ち遊技を遊技者に楽しませることができる。また、電動役物640aの一回の動作中に第2入球口640と、一般入賞口63との両方に球を入球させるためには、右打ち遊技を継続して実行する必要があるため遊技の稼働を高めることができる。尚、第33制御例では時短状態中における電動役物640aの動作期間として、電動役物640aの上面を球が流下し第2入球口640へと到達する期間（0.8秒）よりも十分に長い期間（2秒）を設定し、電動役物640aが動作した場合に第2入球口640へ遊技球を確実に入球させるように構成しているが、それ以外に、例えば、時短状態中における電動役物640aの動作期間を電動役物640aの上面を遊技球が流下し第2入球口640へと球が到達する期間（0.8秒）よりも若干長い期間（例えば、0.9秒）となるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中においてスルーゲート67に遊技球を通過させた後、遊技球の打ち出しを止め、電動役物640aが動作したことを確認した後、再度遊技球の打ち出しを開始する行為（所謂、止め打ち）を抑制することができる。

40

50

め、時短状態中において右打ち遊技を継続して行わせ遊技の稼働を向上させることができる。第1入球口64の下方右側には第1可変入賞装置65が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の特定入賞口(大開放口)65aが設けられている。パチンコ機10においては、第1入球口64又は第2入球口640への入球に起因して行われた特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると、所定時間(変動時間)が経過した後に、大当たり当選を示すための停止図柄となるよう第1図柄表示装置37にて特別図柄を点灯表示させると共に、その大当たり当選に対応した第3図柄を第3図柄表示装置81に表示させて、遊技者に対して大当たり当選が報知される。

#### 【6587】

そして、遊技球が第1可変入賞装置65へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時(非大当たり遊技中)には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定期間(例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで)開放される。そして、遊技球が第1可変入賞装置65へと入賞し易い大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技が実行されている特別遊技状態では、通常時(非大当たり遊技中)には閉鎖されている特定入賞口65aが、所定期間(例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで)開放される。

10

#### 【6588】

第1可変入賞装置65は、具体的には、特定入賞口65aの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉65bと、その開閉扉65bを前後方向(図1830の視点で奥行き方向)へと開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド209a(図1860参照)とを備えている。特定入賞口65aは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉65bが手前側(図1830の視点で手前側)に突出している閉鎖状態となり、特定入賞口65aの開口部が閉鎖状態の開閉扉65bに覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉65bが位置している状態では、開閉扉65bの上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第1可変入賞装置65へと遊技球が到達した場合には、開閉扉65bの上面に形成された球流路を流下し、特定入賞口65aへと入賞すること無く、第1可変入賞装置65の下流側に流下し、遊技盤13の遊技領域の下側に設けられたアウト口66に入球し、パチンコ機10の外部へと排出される。そして、大当たり遊技が実行されると特定入賞口ソレノイド209aを駆動して開閉扉65bが奥側(図1830の視点で奥側)へと作動することにより、遊技球が特定入賞口65aに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、特別遊技状態(大当たり遊技の内容)は上記した構成に限定されるものではなく、特定入賞口65aとは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第1図柄表示装置37において大当たり当選を示す特別図柄が表示された場合に、特定入賞口65aが所定時間開放され、その特定入賞口65aの開放中に、球が特定入賞口65a内へ入賞することを契機として特定入賞口65aとは別に設けられた大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。また、特定入賞口65aは1つに限るものではなく、1つ若しくは2以上の複数(例えば3つ)を配置しても良く、また配置位置も第1入球口64の下方右側や、第1入球口64の下方左側に限らず、例えば、可変表示装置ユニット80の左方でも良い。

20

30

40

#### 【6589】

第2可変入賞装置(V入賞装置)650は、具体的には、V入賞口650aの開口部を覆う横長矩形状の開閉扉650f1と、その開閉扉650f1を前後方向(図1830の視点で奥行き方向)へと開閉駆動するためのV入賞口ソレノイド209b(図1860参照)とを備えている。V入賞口650aは、通常時は、遊技球が入賞できないか又は入賞し難い閉鎖状態、具体的には、開閉扉650f1が手前側(図1830の視点で手前側)に突出している閉鎖状態となり、V入賞口650aの開口部が閉鎖状態の開閉扉650f1に覆われるように構成されている。なお、閉鎖状態に開閉扉650f1が位置している状態では、開閉扉650f1の上面に遊技球が流下可能な流路が形成されており、閉鎖状態の第2可変入賞装置650へと遊技球が到達した場合には、開閉扉650f1の上面に

50

形成された球流路を流下し、V入賞口650aへと入賞すること無く、第2可変入賞装置650の下流側に流下し、第2可変入賞装置650よりも右側領域の下流側に設けられた電動役物640aに向けて流下する。そして、小当たり遊技が実行されるとV入賞口ソレノイド209bを駆動して開閉扉650f1が奥側(図1830の視点で奥側)へと作動することにより、遊技球がV入賞口650aに入賞しやすい開放状態を一時的に形成し、その開放状態と閉鎖状態とを交互に繰り返すように作動する。なお、第2可変入賞装置650の詳細な構造については、図1832から図1835を参照して後述する。ここで、図1832から図1835を参照してV入賞装置650の構成について詳細に説明をする。まず、図1830に示した通り、V入賞装置650の開閉扉650f1が特定入賞口(V入賞口)650aを閉鎖している閉鎖状態である場合は、閉鎖状態である開閉扉650f1の上面を遊技球が流下可能に構成されており、V入賞装置650が閉鎖状態中にV入賞装置650に到達した遊技球は、開閉扉650f1上を左下側(図1830の正面視で左下側)に向けて流下し、スルーゲート67に向けて流出される。一方、V入賞装置650が開放状態(即ち、小当たり遊技中)である場合は、遊技球がV入賞装置650内へと入賞する。

10

#### 【6590】

本第33制御例では、小当たり遊技中におけるV入賞装置650の開放動作として、2秒間の閉状態(オープニング期間)の後、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(0.4秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(1.5秒)、開状態(0.1秒)、閉状態(1.5秒)、開状態(0.2秒)、閉状態(4.8秒)、開状態(0.8秒)、閉状態(9秒)となる開放期間(ラウンド遊技期間)が実行されるように構成されている。このように、1回の開状態(開放期間)が継続する期間は最短で0.1秒と短く設定されているが、V入賞装置650が開放するタイミングにおいて開閉扉650f1上を流下している遊技球がV入賞装置650へと入賞するのに十分な期間である。V入賞装置650に入賞した遊技球は、第1規制部材或いは第2規制部材上を流下しながら検出口650a1(図1834(a)参照)に向けて整列して流下するように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している球が開閉扉650f1のどの位置からV入賞装置650の特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、円滑に球を流下させることができる。なお、第33制御例ではV入賞装置650の開閉扉650f1が継続して開放される期間の最短期間を0.1秒に設定しているが、開閉扉650f1の開放期間中に開閉扉650f1上を流下している遊技球がV入賞装置650へと入賞可能な期間であればその他の期間を設定しても良い。また、第33制御例では1回の小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を開放させる回数を8回としているが、それ以外の回数を設定しても良い。

20

30

#### 【6591】

詳細は後述するが、本第33制御例では小当たり遊技においてV入賞装置650の開閉扉650f1を1回開放させてから次に開放させるまでの閉鎖期間(開放間インターバル期間)として、小当たり遊技中の5回目の開放動作までよりも、5回目開放動作以降の方が長い閉鎖期間が設定されるように構成している。これは、小当たり遊技が行われている期間中にV入賞装置650へ遊技球を入賞させ易くさせるためのものである。具体的には、小当たり遊技中において5回目の開放動作が終了した時点で特定領域(Vスイッチ)650e3が球を検知していないと判別した場合には、遊技者に右打ち遊技を強調して促す遊技案内表示を第3図柄表示装置81に表示するように構成している。そして、第3図柄表示装置81に表示された遊技案内表示を把握することで右打ち遊技を開始した場合にも、V入賞装置650へ遊技球を入球させることができるように、開放間インターバル期間を長く設定している。このように構成することで、小当たり遊技中に適切な遊技をしていない遊技者(右打ち遊技をしていない遊技者)に対しても適切な遊技を実行させ易くすることができる。このように、複数回の開放動作が実行される特定遊技(小当たり遊技)中において、一部の開放間インターバル期間を他よりも長く設定し、適正な遊技を行ってい

40

50

ないと判別した場合に、適正な遊技内容を促すための遊技案内表示を表示可能とすることで、誤った遊技を行っている遊技者に対して、安心して遊技を行わせることができる。また、小当たり遊技中に実行される5回目の開放動作までは、閉鎖期間が短く(0.4秒)設定されているため、小当たり遊技が実行された直後から右打ち遊技を実行している遊技者に対して、5回目の開放動作が終了するまでの間に、遊技球を所定数(10個)V入賞装置650へと入賞させることで小当たり遊技の終了条件を成立させることで、長い閉鎖期間が設定されるよりも前に小当たり遊技を終了させ易くすることが可能となる。よって、小当たり遊技中に実行される1回目の開放動作終了後から長い閉鎖期間が設定される場合と比べて、小当たり遊技期間が無用に長くなってしまい適正な遊技を実行している遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【6592】

次に、図1832を参照してV入賞装置650の構造について詳細に説明をする。図1832は、このV入賞装置650の分解斜視図である。V入賞装置650は、図1832に示すように、遊技盤13の前面側に突出して配置される開口部形成部材650b、その開口部形成部材650bの背面側に組み合わされて、V入賞装置650を遊技盤13にビス留めするためのベース部材650cと、そのベース部材650cの背面側に配置されてベース部材650cの背面側よりパチンコ機10の前面側に対してLEDを点灯させるためのLEDが複数配置されたLED基板650dと、そのLED基板650dをベース部材650cと挟持する裏カバー体650eと、開口部形成部材650bに形成されている特定入賞口(V入賞口)650aを開閉するための開閉扉650f1を有した開閉ユニット650fと、裏カバー体650eの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体650gと、裏カバー体650eと流路カバー体650gとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材650hと、その切替部材650hと係止されるリンク部材650iと、流路カバー体650gの背面側に配置される背面カバー体650jと、その背面カバー体650jの背面側に固定されて、リンク部材650iを作動させる流路ソレノイド650kと、その流路ソレノイド650kを背面側から覆って背面カバー体650jにビスにより固定するための固定用カバー体650mとで構成されている。

20

#### 【6593】

図1833は、V入賞装置650の断面図である。図1833(c)はV入賞装置650の上面図であり、図1833(b)は、V入賞装置650のLb-Lb断面図である。図1833(b)に示すように、V入賞装置650には、遊技球が入球可能な開口部である特定入賞口(V入賞口)650aが形成されている。特定入賞口(V入賞口)650aは、パチンコ機10の上方を略長形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図1833(b)の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ(球検知スイッチ)650c1で構成された検出口650a1が配置されている。この検出口650a1を通過した遊技球は、図1834(a)で示す裏カバー体650eの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。なお、図1833(b)に示すように特定入賞口(V入賞口)650aの開口は、遊技盤13側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉650f1により遊技球が入球可能な開放状態と入球不可能(入球困難)な閉鎖状態とに変えられる。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉650f1によって覆われ、開閉扉の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉650f1は、ベース部材650cの内側(遊技盤13の内部)に退避されることにより特定入賞口(V入賞口)650a内から退避されるように構成されている。このように構成することで、時短遊技中と、大当たり遊技中と、小当たり遊技中とを継続して右打ち遊技させることができるため、遊技状態に応じて遊技方法を変更させる手間を軽減することができる。従って、より楽に遊技を行うことができる。また、開閉扉650f1の開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をV入賞装置650の開口として構成できるので、遊技球を効率よく特定入賞口(V入賞口)650a内に入賞させることができる。よって、小当たり遊技に要する時間を短くすることができ、遊技の効率化をはかることができる。

30

40

50

## 【 6 5 9 4 】

図 1 8 3 3 ( a ) は、図 1 8 3 3 ( b ) に示す L a - L a 断面図である。図 1 8 3 3 ( a ) に示すように検出口 6 5 0 a 1 を有する磁気センサ 6 5 0 c 1 は、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路側へと検出口 6 5 0 a 1 が傾くようにベース部材 6 5 0 c に固定されている。次に、図 1 8 3 4 を参照して、裏カバー体 6 5 0 e の振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路 6 5 0 e 1 と特別排出流路 6 5 0 e 2 とに振り分けられる構成について説明する。図 1 8 3 4 ( a ) は、遊技球が特別排出流路 6 5 0 e 2 に振り分けられるように切替部材 6 5 0 h が作動された状態を示す裏カバー体 6 5 0 e の背面図である。図 1 8 3 4 ( a ) に示すように、切替部材 6 5 0 h は、リンク部材 6 5 0 i の突部が挿入される係止穴 6 5 0 h 1 と遊技球を誘導する誘導片 6 5 0 h 2 とを有しており、流路カバー体 6 5 0 g に背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体 6 5 0 g には、この誘導片 6 5 0 h 2 を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体 6 5 0 g の背面側より振り分け流路内に誘導片 6 5 0 h を回動可能に配置することが可能に構成されている。図 1 8 3 4 ( a ) に示すように、検出口 6 5 0 a 1 より振り分け流路内に誘導された遊技球は、左斜め下方に配置された誘導片 6 5 0 h 2 の上面に誘導されて特別排出流路 6 5 0 e 2 に誘導される。特別排出流路 6 5 0 e 2 を通過した遊技球は特別排出流路 6 5 0 e 2 に設けられた遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された V スイッチ 6 5 0 e 3 により検出されてアウト球としてパチンコ機 1 0 外へ排出される。

10

## 【 6 5 9 5 】

ここで、詳細については後述するが、第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、小当たり遊技中に上記した V スイッチ ( 特定領域 ) 6 5 0 e 3 を遊技球が通過することにより、小当たり遊技後に大当たり遊技の開始が設定される。即ち、V スイッチ ( 特定領域 ) 6 5 0 e 3 は、大当たり遊技を開始させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材 6 5 0 h は、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過可能な流路 ( 特別排出流路 6 5 0 e 2 )、或いは V スイッチ 6 5 0 e 3 を通過不可能 ( 困難 ) な流路 ( 通常排出流路 6 5 0 e 1 ) の何れかを連通させるためのものであって、流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定することで V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下するように流路を切り替える ( 図 1 8 3 4 ( b ) 参照 ) ように構成している。第 3 3 制御例で用いられるパチンコ機 1 0 は、通常に遊技を行っている間は流路ソレノイド 6 5 0 k がオフに設定されており、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように構成している。そして、小当たりに当選した場合に、図示しない開放シナリオテーブル 2 0 2 g に規定されている内容に従って流路ソレノイド 6 5 0 k をオンに設定し、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下可能となるように構成している。このように、流路ソレノイド 6 5 0 k をオフに設定している場合に、パチンコ機 1 0 において長期間維持される状態、即ち、V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球が通常排出流路 6 5 0 e 1 を流下するように切替部材 6 5 0 h を維持する状態 ( 図 1 8 3 4 ( a ) 参照 ) を提供するように構成することで、パチンコ機 1 0 の使用電力を抑えることができる。

20

30

## 【 6 5 9 6 】

このように、小当たり遊技中に V 入賞装置 6 5 0 に入賞した遊技球の流下ルートにより小当たり遊技後に設定される遊技状態が可変されるので、小当たり遊技中にも遊技者の興趣を向上させることができる。なお、V 入賞装置 6 5 0 の開口 ( 特定入賞口 ) から特別排出流路 6 5 0 e 2 の入り口 ( 切替部材 6 5 0 h の誘導片 6 5 0 h 2 により閉鎖される開口面 ) を通過するのに必要な時間は、最短でも 1 秒で構成されている。このように構成することで、小当たりに当選していないにも関わらず開閉扉 6 5 0 f 1 が開放されたことを検知してから切替部材 6 5 0 h により球の流下ルートを切り替えたとしても、確実に球が特別排出流路 6 5 0 e 2 を流下する事態を抑制することができる。また、通常排出流路 6 5 0 e 1 の下流端部には遊技球の通過を検出可能な磁気センサで構成された排出確認スイッチ 6 5 0 e 4 が設けられている。これにより、V 入賞装置 6 5 0 内に入球した遊技球が全

40

50

て排出されたかを排出確認スイッチ650e4とVスイッチ650e3との検知数の合計により判別できる。なお、小当たり遊技の終了タイミング（小当たり遊技の終了条件（V入賞装置650に所定数（10個）の入賞があった場合、或いは、V入賞装置650の開放シナリオが終了した場合）が成立した後に実行される小当たりエンディング期間を経過したタイミング）において、V入賞装置650内に入球した遊技球が全て排出されていない場合には、V入賞装置650内部の異常と判別し、外部に異常を報知したり、大当たり遊技や通常遊技が開始されないように遊技を停止させたりするように構成すると良い。これにより、パチンコ機10の一部において異常が発生している状態で遊技が進行してしまい2次的な異常が発生してしまうことを抑制することができる。

#### 【6597】

このように、第2可変入賞装置（V入賞装置）650のV入賞口650aに入賞した遊技球が磁気センサ650c1により検出され、それに基づいて、遊技者に特典として賞球（1個の賞球）を払い出すことができる。また、その検出された後の遊技球を利用して、Vスイッチ650e4通過するか否かを振り分け可能に構成することで、小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行されるか否かを振り分けることができる。よって、大当たり遊技を付与するための専用入賞口（特定領域）をV入賞装置650とは別に設ける必要がなく、遊技盤13のスペースを有効に利用することができる。なお、本第33制御例では、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に複数種類の小当たり種別の中から1の小当たり種別（小当たりA～C）を設定可能に構成し、何れの小当たり種別が設定された小当たり遊技が実行された場合にも、小当たり遊技中に特定領域へと遊技球を入球させることができるように、流路ソレノイド650kがオンに設定されるように構成しているがこれに限ること無く、設定される小当たり種別に応じて、小当たり遊技中にV入賞装置650へと入賞した遊技球が特定領域（Vスイッチ650e3）を通過する確率を異ならせるように構成しても良い。例えば、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別（小当たりA～C）に応じて、流路ソレノイド650kをオンに設定する期間やタイミングが異なる小当たり遊技が実行されるように構成し、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技の内容によって、その小当たり遊技中に球がVスイッチ650e3を通過する期待度（V入賞期待度）を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に対して、小当たり当選することだけでなく、V入賞期待度が高い小当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【6598】

次に、図1835を参照して、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉する開閉扉650f1の球流下面の構造について説明をする。図1835(a)は、V入賞装置650のV入賞口650aを開閉扉650f1が閉鎖している状態を平面視した模式図である。第33制御例の開閉扉650f1は、図1835(a)に示した通り、V入賞装置650の上面に到達した遊技球は、V入賞装置650上面の傾斜（図1830参照）に沿って、V入賞装置650の右側上面650y1から開閉扉650f1の上面を介して左側上面650y2を流下し、可変入賞装置65に向けて流出するように構成されている。そして、開閉扉650f1の上面には、遊技球の流下を遅延させるための遅延部材として第1遅延部材650fa、第2遅延部材650fb、第3遅延部材650fcが設けられており、球が開閉扉650f1上面を流下する流下期間が0.6秒となるように構成している。この流下期間（0.6秒）は、V入賞装置650の特定入賞口（V入賞口）650aが小当たり遊技によって複数回開放される際の間隔（閉鎖期間（0.4秒））よりも長くなるように構成されている。このように構成することで、開閉扉650f1上を流下している遊技球が、小当たり遊技により特定入賞口（V入賞口）650aが開放された場合に確実に入賞するように構成している。

#### 【6599】

図1835(a)に示した状態で、小当たり遊技が実行され、開閉扉650f1が開放状態に可変すると、図1835(b)に示した状態へと移行する。図1835(b)は、V入賞装置650のV入賞口650aが開放している状態を平面視した模式図である。図

10

20

30

40

50

1835(b)に示した通り、開閉扉650f1は開放状態になると、遊技盤13の内部に待避するように可動し、右側上面650y1を流下した球が特定入賞口(V入賞口)650aに入賞可能となるように特定入賞口(V入賞口)650aが開放状態となる。また、開閉扉650f1上を流下中の球も、開閉扉650f1が待避位置に位置することで、特定入賞口(V入賞口)650aへ入賞する。また、V入賞装置650には、開閉扉650f1上を流下していた球がどの位置から特定入賞口(V入賞口)650aに入賞したとしても、入賞後の球流れを円滑にするための第1規制部材651と、第2規制部材652が設けられており、開閉扉650f1上面上流側で特定入賞口(V入賞口)650aに入賞した球は第1規制部材651、第2規制部材652を介して一列に整列させてから、遊技球1個分の通路幅である検出口650a1に向けて流下するように構成されている。このように第1規制部材651、第2規制部材652を設けることで、第1規制部材の下方位置に検出口650a1を設けたとしても、開閉扉650f1から勢いよく入賞した遊技球が直接検出口650a1に衝突することを防止することができるため、検出口650a1に設けられた球検知スイッチ650c1が故障することを抑制することができる。加えて、遊技球1個分の通路幅の検出口650a1を遊技球が通過するまでに遊技球を整列させるための流路(第1規制部材651、第2規制部材652上を流下する流路)を確保することができるため、V入賞装置650内で球詰まりが発生し、遊技に支障を来す事態が発生することを抑制することができる。

10

#### 【6600】

以上、説明をしたように、本第33制御例では判別手段の判別結果(特別図柄の抽選の結果)が所定の判別結果(小当たり)である場合に実行される特典遊技(小当たり遊技)において作動する可変部材(開閉扉650f1)の開放間インターバル期間(0.4秒)よりも、その可変部材(開閉扉650f1)上を球が流下するのに要する流下期間(0.6秒)が長くなるように構成しているため、小当たり遊技中の開放間インターバル(開閉扉650f1が閉鎖状態のタイミング)中に可変部材上を流下する遊技球を確実に次の開放タイミングでV入賞装置650へ入賞させることができる。また、可変部材上を流下中の遊技球のみを小当たり遊技中にV入賞装置650へ入賞させるだけでも小当たり遊技中に所定個数(10個)を入賞させることができるように、1回の小当たり遊技における開放動作回数(8回)を設定しているため、1回の開放期間(0.1秒)を短く設定したとしても、充分の入賞個数を確保することができる。加えて、1回の開放期間を長く設定してしまふことにより、小当たり遊技中に過剰な個数の球をV入賞装置650へ入賞させてしまふという事態が発生することを抑制することができる。

20

30

#### 【6601】

図1837に示すように、パチンコ機10の背面側には、制御基板ユニット90,91と、裏パックユニット94とが主に備えられている。制御基板ユニット90は、主基板(主制御装置110)と音声ランプ制御基板(音声ランプ制御装置113)と表示制御基板(表示制御装置114)とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット91は、払出制御基板(払出制御装置111)と発射制御基板(発射制御装置112)と電源基板(電源装置115)とカードユニット接続基板116とが搭載されてユニット化されている。裏パックユニット94は、保護カバー部を形成する裏パック92と払出ユニット93とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る1チップマイコンとしてのMPU、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。なお、主制御装置110、音声ランプ制御装置113及び表示制御装置114、払出制御装置111及び発射制御装置112、電源装置115、カードユニット接続基板116は、それぞれ基板ボックス100~104に収納されている。基板ボックス100~104は、ボックススペースと該ボックススペースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックススペースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。また、基板ボックス100(主制御装置110)及び基板ボックス102(払出制御装置111及び発射制御装置112)は、ボックススペースとボック

40

50



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

#### 【6602】

払出ユニット93は、裏パックユニット94の最上部に位置して上方に開口したタンク130と、タンク130の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール131と、タンクレール131の下流側に縦向きに連結されるケースレール132と、ケースレール132の最下流部に設けられ、払出モータ216（図1860参照）の所定の電氣的構成により球の払出を行う払出装133とを備えている。タンク130には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装133により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール131には、当該タンクレール131に振動を付加するためのバイブレータ134が取り付けられている。また、払出制御装置111には状態復帰スイッチ120が設けられ、発射制御装置112には可変抵抗器の操作つまみ121が設けられ、電源装置115にはRAM消去スイッチ122が設けられている。状態復帰スイッチ120は、例えば、払出モータ216（図1860参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ121は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。RAM消去スイッチ122は、パチンコ機10を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

#### 【6603】

<第33制御例における演出内容について>

次に、図1838から図1859を参照して、本第33制御例のパチンコ機10において実行される各種演出内容について説明をする。図1838は、本第33制御例において第3図柄表示装置81に表示される各第3図柄の態様を示した図である。図1838に示す通り、本第33制御例における第3図柄は、「1」から「8」の数字n1～n8と、それぞれの数字に異なるキャラクタc1～c8が付された態様で構成されている。より具体的には、図1838に示すように、1図柄D1は数字の「1」とタコのキャラクタc1で構成され、2図柄D2は数字の「2」とフグのキャラクタc2で構成され、3図柄D3は数字の「3」とカメのキャラクタc3で構成され、4図柄D4は数字の「4」とサメのキャラクタc4で構成され、5図柄D5は数字の「5」とエビのキャラクタc5で構成され、6図柄D6は数字の「6」とアンコウのキャラクタc6で構成され、7図柄D7は数字の「7」とジュゴンのキャラクタc7で構成され、8図柄D8は数字の「8」と熱帯魚のキャラクタc8で構成されている。本第33制御例では、主制御装置110において第1特別図柄抽選（または第2特別図柄抽選）が実行されると、第3図柄表示装置81の表示面の主表示領域Dmでは第3図柄の変動表示が実行され、主表示領域Dmの左図柄列Z1、中図柄列Z2、右図柄列Z3に停止表示された第3図柄による複数の数字で構成された表示態様によって特別図柄抽選の結果が報知される。なお、特別図柄抽選の結果を報知する態様を、複数の数字で構成された表示態様で示す構成としたが、これに限るものではなく、複数のキャラクタを特定の組み合わせ（例えば、同一態様の組み合わせ）で表示することで特別図柄抽選の結果を報知する構成としても良い。

#### 【6604】

次に、図1839及び図1840を参照して、本第33制御例における変動毎の左図柄（第3図柄表示装置81の左図柄列Z1に停止表示される第3図柄）の通常の変動表示パターンについて説明する。図1839及び図1840は、通常の変動表示の左図柄の表示パターンの流れを示した図である。図1839(a)は、1回目の特図変動において特別図柄抽選の結果が外れであることを示す第3図柄の組み合わせが停止表示されている状態の表示画面



を示した図である。主表示領域 D m には、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1、中図柄列 Z 2 に 3 図柄 D 3、右図柄列 Z 3 に 4 図柄 D 4 がそれぞれ停止表示されている。上述したように、本第 3 3 制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に表示される第 3 図柄の数字が同一となる。従って、図 1 8 3 9 ( a ) に示す例では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に表示されている第 3 図柄の数字が異なっていることから、特別図柄抽選の結果が外れであると遊技者は容易に認識することができる。図 1 8 3 9 ( b ) は、図 1 8 3 9 ( a ) に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に第 3 図柄が停止表示された図である。図 1 8 3 9 ( b ) に示した例では、左図柄列 Z 1 に 2 図柄 D 2、中図柄列 Z 2 に 6 図柄 D 6、右図柄列 Z 3 に 5 図柄 D 5 がそれぞれ停止表示されている。図 1 8 3 9 ( b ) に示す例でも、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に表示された各第 3 図柄の数字が異なっていることから特別図柄抽選の結果は外れである。図 1 8 4 0 ( a ) は、図 1 8 3 9 ( b ) に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に第 3 図柄が停止表示された図である。図 1 8 4 0 ( a ) に示した例では、左図柄列に 3 図柄 D 3、中図柄 Z 2 に 1 図柄 D 1、右図柄 Z 3 に 8 図柄 D 8 がそれぞれ停止表示されている。図 1 8 4 0 ( a ) に示す例でも、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に表示された各第 3 図柄の数字が異なっていることから特別図柄抽選の結果は外れである。図 1 8 4 0 ( b ) は、図 1 8 4 0 ( a ) に示した状態から新たな特図変動が開始され、所定の変動時間が経過した後左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示された図である。図 1 8 4 0 ( b ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 4 図柄 D 4、右図柄列 Z 3 に 1 図柄 D 1 が停止表示され、中図柄列 Z 2 の第 3 図柄は変動表示中である。左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 2 に停止表示されている第 3 図柄の数字が異なっていることから、リーチ態様 ( 2 つの図柄列の特別図柄が停止表示された時点で、大当たり当選を示す特定の組合せの一部を示す態様 ) ではなく、特別図柄抽選の結果が外れであることが分かる。

10

20

#### 【 6 6 0 5 】

ここで、図 1 8 3 9 から図 1 8 4 0 に示した例では、左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄が、1 回目の特図変動では 1 図柄 D 1、2 回目の特図変動では 2 図柄 D 2、3 回目の特図変動では 3 図柄 D 3、4 回目の特図変動では 4 図柄 D 4、となっている。このように、本第 3 3 制御例では、前回の特図変動において停止表示された左図柄列 Z 1 の第 3 図柄の数字に 1 加算した数字の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示される構成としている。なお、8 図柄 D 8 が停止表示された場合には、次に実行される特図変動では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される。なお、本第 3 3 制御例では、左図柄 ( 左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄 ) が特図変動毎に 1 ずつ昇順に可変する構成としているが、これに限るものではなく、1 ずつ降順に可変する構成としても良い。

30

#### 【 6 6 0 6 】

次に、図 1 8 4 1 及び図 1 8 4 2 を参照して、4 変動目が当たりスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターンについて説明する。図 1 8 4 1 ( a ) ~ 図 1 8 4 2 ( a ) に示す通り、3 変動目までは特図変動の変動パターンとしてリーチ態様とならない変動パターンが決定されており、図 1 8 3 9 ( a ) ~ ( c ) に示した例と同様に、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の数字に 1 加算した数字の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示される。図 1 8 4 2 ( b ) は、図 1 8 4 2 ( a ) に示した状態から当たりスーパーリーチの変動パターンで新たな特図変動が実行された場合の例を示している。図 1 8 4 2 ( b ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に前回の特図変動 ( 図 1 8 4 2 ( a ) に示す特図変動 ) において停止表示された第 3 図柄と同一の図柄である 3 図柄 D 3 が停止表示されている。ここで、上述したように、本第 3 3 制御例では、リーチ態様とならない変動パターン ( 特別図柄抽選の結果が外れである場合に設定される変動パターン ) で特図変動が実行される場合には、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の数字に 1 加算した数字の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示される。一方、リーチ態様となる変動パターン ( 特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に設定され易い変動パターン ) で特図変動が実行される場合には、

40

50

前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄と同一の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示される同一図柄停止演出が実行される。このように構成することで、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄と同一の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に再度停止表示されれば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと予測できるため、遊技者に特図変動における第 3 図柄の数字に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、前回の特図変動における第 3 図柄の態様を確認していないと、次の特図変動で左図柄列 Z 1 に同一の第 3 図柄が停止表示されたのかが分からないため、外れの特図変動においても遊技者に停止表示された第 3 図柄を確認しようと表示画面に注目させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。

10

#### 【 6 6 0 7 】

次に、図 1 8 4 3 ~ 図 1 8 4 4 を参照して、特図変動における左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示される前の期間で実行されるキャラ出現演出について説明する。図 1 8 4 3 ( a ) は、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動におけるキャラ出現演出の一例を示した図である。このキャラ出現演出は、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示される前に、主表示領域 D m にキャラクタを表示させる演出である。キャラ出現演出で表示されたキャラクタは、実行中の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様を示唆するものである。図 1 8 4 3 ( a ) に示した通り、主表示領域 D m における正面視左上には保有している各特別図柄の保留球数を表示するための小表示領域 D m 1 a 及び D m 1 c と、各特別図柄の変動表示に対応する第 4 図柄の変動表示を実行するための小表示領域 D m 1 b 及び D m 1 d が形成されている。副表示領域 D s には、保有している特別図柄の保留球数に対応する保留図柄が表示されている。なお、本第 3 3 制御例では、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には特図 1 保留球数に対応する数の保留図柄を表示し、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には特図 2 保留球数に対応する数の保留図柄を表示する構成としているが、これに限るものではなく、設定されている遊技状態に関わらず、特図 1 保留球に対応する保留図柄と、特図 2 保留球に対応する保留図柄のどちらの保留図柄も表示する構成としても良い。主表示領域 D m では、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 3 図柄が変動表示中であり、主表示領域 D m の正面視右下にはフグのキャラクタ c 2 が表示されている。このキャラクタ c 2 は、図 1 8 3 8 に示すように 2 図柄 D 2 を構成するキャラクタであり、特図変動が開始されてから左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示されるまでの期間で表示画面の右端に表示され、表示画面の左端に向かって移動した後、非表示となる。その後、図 1 8 4 3 ( b ) に示すように、左図柄列 Z 1 には第 3 図柄として 2 図柄 D 2 が停止表示される。つまり、第 3 図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタは、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様を示唆しており、図 1 8 4 3 ( a ) に示す例では、今回の特図変動において左図柄列 Z 1 に 2 図柄 D 2 が停止表示されることを遊技者に示唆している。これにより、例えば、第 3 図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄を構成するキャラクタである場合には、同一図柄停止演出が実行されることを遊技者が予測できるため、特図変動が開始されてから第 3 図柄が停止表示されるまでの期間は、遊技者にどのキャラクタが表示されるのかに興味を持たせることが可能となる。一方、第 3 図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄を構成するキャラクタではない場合には、遊技者は同一図柄停止演出が実行されないと思い、今回の特図変動の抽選結果に対する興味を失ってしまう虞がある。これに対して、本第 3 3 制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ、第 3 図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタとは異なるキャラクタで構成された第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示されるキャラ矛盾演出を実行可能に構成している。具体的には、図 1 8 4 3 ( a ) に示すキャラ出現演出が実行された後に、図 1 8 4 4 に示すように、左図柄列 Z 1 には、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄と同一の第 3 図柄である 1 図柄 D 1 が停止表示される。このように構成することで、第

20

30

40

50

3 図柄が停止表示される前に表示されたキャラクタが、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄を構成するキャラクタではない場合であっても、同一図柄停止演出が実行される可能性を残すことが可能となり、更に同一図柄停止演出が実行された場合には大当たり当選であることが確定するため、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示されるまで遊技者に第 3 図柄の態様への興味を持たせ続けることが可能となり、演出効果を向上させることができる。

#### 【 6 6 0 8 】

次に、図 1 8 4 5 を参照して、リーチ態様で停止表示された第 3 図柄の態様を異なる態様へと可変させる図柄変更演出について説明する。ここで、詳細は後述するが、本第 3 3 制御例では第 1 特別図柄の大当たり種別として、大当たり遊技終了後に時短 2 5 4 回（特図変動が 2 5 4 回実行されるまで継続する時短状態）が付与される大当たり A と、大当たり遊技終了後に時短 1 回（特図変動が 1 回実行されるまで継続する時短状態）が付与される大当たり B の 2 種類の大当たり種別がある。時短状態中は、第 2 特別図柄抽選が実行され易く、第 2 特別図柄抽選では約 1 / 6 の確率で小当たり当選するため、大当たり A が選択された場合には、実質 2 連チャンとなる。そして、特図変動において 7 図柄の組み合わせ（各図柄列の第 3 図柄が「 7 7 7 」の組み合わせ）により大当たり当選であることが報知された場合には大当たり種別が大当たり A であることが確定し、7 図柄 D 7 以外の第 3 図柄の組み合わせにより大当たり当選であることが報知された場合には大当たり B であることが確定する構成としている。このため、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動では、大当たり A に当選している場合のみ左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示され、大当たり A に当選していない場合には例外的に 8 図柄 D 8 が停止表示される構成としている。このように構成することで、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示された特図変動の次に実行される特図変動において左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示されるのか否かに興味を持たせることが可能となり、遊技の興味を向上させることができる。一方で、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 ~ 6 図柄 D 6 の何れかが停止表示される特図変動において大当たり A に当選した場合には、7 図柄 D 7 以外の第 3 図柄の組み合わせにより大当たり当選であることが報知されることとなり、遊技者に報知される大当たり種別と、実際に当選した大当たり種別とが異なる不具合が生じる。これに対して、本第 3 3 制御例では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 ~ 6 図柄 D 6 の何れかが停止表示される特図変動において大当たり A に当選した場合には、主表示領域 D m において停止表示された第 3 図柄がリーチ態様となった後に、停止表示されている第 3 図柄の態様を 7 図柄 D 7 に可変させる構成としている。以下、具体的な図柄変更演出の内容について説明する。図 1 8 4 5 ( a ) は、2 図柄 D 2 でリーチ態様となった場合に図柄変更前兆演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図 1 8 4 5 ( a ) に示す例では、主表示領域 D m の左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3 にそれぞれ 2 図柄 D 2 が停止表示され、2 図柄 D 2 によるリーチ態様が表示されている。そして、主表示領域 D m の正面視右下には、7 図柄 D 7 を構成するジュゴンのキャラクタ c 7 の一部態様が表示されている。この図柄変更前兆演出が実行されている特図変動の特別図柄抽選の結果が大当たり A 当選（大当たり当選であり、かつ、大当たり種別が大当たり A であること）である場合には、図 1 8 4 5 ( b ) に示す、図柄変更成功演出が実行される。具体的には、図 1 8 4 5 ( b ) に示すように、キャラクタ c 7 が表示画面の正面視右端から全身を現し、表示画面の正面視左端に向かって移動表示される。そして、キャラクタ c 7 が図柄列 Z 1、Z 3 を通過したことに合わせて、各図柄列に停止表示されている 2 図柄 D 2 が 7 図柄 D 7 に可変する。一方、特別図柄抽選の結果が大当たり A 当選ではない場合には、図柄変更失敗演出（図示しない）が実行される。この図柄変更失敗演出では、図柄変更前兆演出が実行された後、キャラクタ c 7 が全身を現さないまま表示画面の正面視右端に引っ込む演出が実行され、図柄列 Z 1、Z 3 の 2 図柄 D 2 はそのままの状態が維持される。このように、図柄変更演出が実行されることで、左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 以外の第 3 図柄が停止表示される特図変動において大当たり A に当選した場合であっても、違和感なく遊技者に正しい情報を報知することができる。また、左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 以外の第 3 図柄が停止表示される特図変動であ

10

20

30

40

50

っても、リーチ態様となった後に7図柄D7に可変するかもしれないと遊技者を期待させることが可能となり、7図柄D7以外の第3図柄が停止表示される特図変動に対して遊技者の興味が薄れることを抑制することができる。

#### 【6609】

次に、図1846～図1848を参照して、第1特別図柄の変動演出の1つであるチャンスゾーン演出について説明する。このチャンスゾーン演出は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも実行され易い演出であり、今回の特図変動は大当たり当選である可能性が高い特図変動であることを示唆するための演出である。本第33制御例では、特図変動の変動パターンがスーパーリーチであり、かつ、今回の特図変動において左図柄列Z1に停止表示される第3図柄が1図柄D1である場合にチャンスゾーン演出が実行される。まず、図1846(a)を参照して、特別図柄抽選の結果が外れであり、リーチ態様とならない変動パターンで特図変動が実行される場合の演出内容について説明する。図1846(a)は、左図柄列Z1に通常の1図柄D1が停止表示され、チャンスゾーン演出が実行されない場合の表示画面を示した図である。図1846(a)に示す通り、左図柄列Z1には通常の1図柄D1が停止表示され、その後、図1846(b)に示すように、右図柄列Z3には2図柄D2が停止表示される。このように、リーチ態様とならない変動パターンで特図変動が実行される場合には、左図柄列Z1に1図柄D1が停止表示される状況であってもチャンスゾーン演出は実行されない。次に、図1847及び図1848を参照して、チャンスゾーン演出が実行される場合の演出の流れについて説明する。図1847(a)は、左図柄列Z1に特殊な1図柄D1aが停止表示され、チャンスゾーン演出が実行される場合の表示画面を示した図である。図1847(a)に示す例では、左図柄列Z1に通常の1図柄D1(図1838参照)とはキャラクタc1の色が異なる特殊な1図柄D1aが停止表示され、その後、図1847(b)に示すように、主表示領域Dmの中央にはチャンスゾーン演出が実行されたことを報知する態様であるチャンスゾーンアイコンAk1が表示される。また、副表示領域Dsでは、保留図柄を非表示とし、チャンスゾーンに突入したことを報知する「チャンスゾーン突入」というコメントが表示される。これにより、チャンスゾーン演出が実行されたことを遊技者が容易に認識することができる。なお、チャンスゾーンアイコンAk1が表示された後、右図柄列Z3には1図柄D1が停止表示され、リーチ態様となる。チャンスゾーン演出が実行された場合のリーチ演出では、主表示領域Dmにリーチ図柄(左図柄列Z1に特殊1図柄D1a、右図柄列Z3に通常1図柄D1)とチャンスゾーンアイコンAk1が表示される。これにより、チャンスゾーン演出が継続していることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、今回の特図変動が大当たりA当選である場合には、チャンスゾーンアイコンAk1が表示された後に、停止表示された第3図柄を再変動させ、異なる図柄態様(例えば、7図柄D7)に可変させる構成としても良い。また、特殊1図柄D1aが停止表示される場合に、通常1図柄D1が停止表示される場合よりも第3図柄を大きく表示した後、チャンスゾーンアイコンAk1が停止表示されるタイミングで通常大きさに戻す構成としても良い。このように構成することで、特殊1図柄D1aが停止表示されたことを強調し、遊技者に特殊1図柄D1aが停止表示されたことを分かり易くすることができる。なお、これに限るものではなく、特殊1図柄D1aを通常大きさに停止表示させ、チャンスゾーンアイコンAk1が表示されるタイミングで通常よりも小さく表示する構成としても良い。このように構成することで、チャンスゾーンアイコンAk1を強調することができるため、遊技者にチャンスゾーン演出が実行されることをさらに分かり易くすることができる。また、左図柄列Z1に特殊1図柄D1が停止表示される場合に、演出ボタン22aの操作を促す態様を表示し、遊技者が演出ボタン22aを押下することで、特殊1図柄D1が停止表示される構成としても良い。このように構成することで、遊技者を演出に注目させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。また、特殊1図柄D1aが停止表示された場合に、中図柄列Z2に演出ボタン22aの操作を促す態様を表示させ、遊技者が演出ボタン22aを押下することで、チャンスゾーンアイコンAk1を表示させる構成としても良い。このように構成する場合、例えば、演出ボタン22aを押

10

20

30

40

50

下し、チャンスゾーンアイコン A k 1 が表示されなければ、右図柄列 Z 3 にも特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示される構成としても良い。つまり、チャンスゾーン演出よりも上位の超チャンスゾーン演出が実行される構成とすることで、演出ボタン 2 2 a を押下したときにチャンスゾーンアイコン A k 1 が表示されるか否かに遊技者の興味を持たせることが可能となり、演出効果を向上させることができる。また、表示されるチャンスゾーンアイコン A k 1 の種類によってリーチ演出の種別を示唆する構成としても良い。具体的には、チャンスゾーンアイコン A k 1 の種類として、赤色のチャンスゾーンアイコン、緑色のチャンスゾーンアイコン、青色のチャンスゾーンアイコンの色違いのチャンスゾーンアイコンの中から 1 のチャンスゾーンアイコンを決定可能な構成とし、赤色のチャンスゾーンアイコンが停止表示された場合にはスペシャルリーチ、緑色のチャンスゾーンアイコンが表示された場合にはスーパーリーチ、青色のチャンスゾーンアイコンが表示された場合にはノーマルリーチといったように、表示されたアイコンの種類によってリーチ演出の種別を示唆する構成としても良い。このように構成することで、表示されるチャンスゾーンアイコンの種類にも興味を持たせることが可能となるため、遊技の興味を向上させることができる。

10

#### 【 6 6 1 0 】

図 1 8 4 8 ( a ) は、左図柄列 Z 1 に通常の 1 図柄 D 1 が停止表示された後に、右図柄列 Z 3 に特殊な 1 図柄 D 1 a が停止表示され、チャンスゾーン演出が実行される場合の表示画面を示した図である。この場合、左図柄列 Z 1 に通常の 1 図柄 D 1 が停止表示された時点ではチャンスゾーン演出の実行を報知する態様であるチャンスゾーンアイコン A k 1 は表示されず、図 1 8 4 8 ( b ) に示すように、右図柄列 Z 3 に特殊な 1 図柄 D 1 a が停止表示された後にチャンスゾーンアイコン A k 1 が表示され、チャンスゾーン演出が実行される。上述したように、本第 3 3 制御例では左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄が変動毎に定期的に可変する構成であり、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動が周期的に実行される。このため、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動の実行タイミングでは、チャンスゾーン演出が実行されるのではないかと遊技者に期待感を与えることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。また、左図柄列 Z 1 に特殊な 1 図柄 D 1 a が停止表示されなかった場合であっても、右図柄列 Z 3 に特殊な 1 図柄 D 1 a が停止表示される可能性があるため、右図柄列 Z 3 に第 3 図柄が停止表示されるまで遊技者の第 3 図柄の態様に対する興味を維持させることができる。なお、本第 3 3 制御例では、左図柄列 Z 1 と、右図柄列 Z 3 の何れかに特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示された場合にチャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではない。例えば、保留球内に大当たり当選保留がある場合に、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動において、左図柄列 Z 1 に通常の 1 図柄 D 1、右図柄列 Z 3 に 1 図柄 D 1 以外の第 3 図柄を停止表示させ、中図柄列 Z 2 に特殊 1 図柄 D 1 a を停止表示させることで、保留球内に大当たり当選保留があることを示唆する構成としても良い。このように構成することで、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動においてリーチ態様とならなかった場合であっても、中図柄列 Z 2 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示されれば保留球内に大当たり当選することが確定するため、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動が終了するまで遊技者の第 3 図柄に対する興味を維持させることができる。また、左図柄列 Z 1 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示された後に、右図柄列 Z 3 にも特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示されることでチャンスゾーンよりも大当たり当選期待度が高いことを示唆する超チャンスゾーンに突入させる構成としても良い。

20

30

40

#### 【 6 6 1 1 】

次に、図 1 8 4 9 ~ 図 1 8 5 1 を参照して、リーチ演出中の楽曲演出について説明する。本第 3 3 制御例では、表示画面において第 3 図柄がリーチ態様で停止表示された場合に、主表示領域 D m ではリーチ演出が実行され、そのリーチ演出に合わせて音声出力装置 2 2 6 のスピーカ一部 3 0 6 からリーチ演出中 B G M が出力される。図 1 8 4 9 ( a ) は、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動においてリーチ演出が開始されてから 5 秒経過した時点における楽曲演出の内容を示した図である。図 1 8 4 9 ( a ) に示す例では、左

50

図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3 に 1 図柄 D 1 がそれぞれ停止表示され、中図柄列 Z 2 では第 3 図柄が変動表示されている。また、表示領域 H R 1 にはリーチ演出の実行中であることを報知する態様である「リーチ」という文字が表示されているため、リーチ演出の実行中であることを遊技者に分かり易くしている。そして、音声出力装置 2 2 6 のスピーカー部 3 0 6 からはリーチ演出中 B G M を構成する音声 A データ O s 1 に基づく音が出力されている。ここで、図 1 8 5 0 を参照して、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動におけるリーチ演出と B G M の関係について説明する。図 1 8 5 0 は、特別図柄抽選の結果が外れである特図変動におけるリーチ演出と B G M の関係を模式的に示したタイミングチャートである。本第 3 3 制御例では、リーチ演出に対応する B G M を、音声 A データ O s 1 と音声 B データ O s 2 の 2 種類の音声データによって構成している。音声 A データ O s 1 は B G M の基本となる音色を収録したデータであり、音声 B データ O s 2 は音声 A データ O s 1 の音色と一部異なる音色が収録されたデータである。そして、音声 A データ O s 1 のみがスピーカー 3 0 6 から出力された場合と、音声 A データ O s 1 と音声 B データ O s 2 がスピーカー 3 0 6 から出力された場合で、遊技者には B G M の音色が異なって聞こえるように構成している。図 1 8 5 0 に示す例では、特図変動の変動パターンとして外れノーマルリーチの変動パターン（図 1 8 6 6 ( b ) 参照）が設定されており、特図変動が開始されてからリーチ演出が実行されるまでのリーチ前演出が実行されている期間（第 3 図柄がリーチ態様で停止表示されるまでの期間）は、リーチ演出に対応する B G M を構成する音声 A データ O s 1 及び音声 B データ O s 2 が停止状態（再生されていない状態）となっている。そして、特図変動が開始されてから 2 0 秒が経過したタイミングで主表示領域 D m ではリーチ演出が開始され、リーチ演出の開始に合わせて音声出力装置 2 2 6 では音声 A データ O s 1 及び音声 B データ O s 2 の再生が開始される。なお、各音声データの再生が開始される場合に、各音声データの音量も設定される。図 1 8 5 0 に示す例では、リーチ演出が開始される時点では、音声 A データ O s 1 の音量が大に、音声 B データ O s 2 の音量がミュートに、それぞれ設定されている。なお、音量「大」とは、スピーカー部 3 0 6 から音声データに基づく音が出力され、遊技者に音が聞こえる状態であり、音量「ミュート」とは、スピーカー部 3 0 6 から音声データに基づく音が出力されず、遊技者に音が聞こえない状態である。したがって、音声 A データ O s 1 の音量が大に、音声 B データ O s 2 の音量がミュートに、それぞれ設定されている場合には、遊技者には音声 A データ O s 1 に基づく音しか聞こえていない状態となる。そして、リーチ演出の開始から終了までの期間中に音声 B データ O s 2 の音量は変更されず、リーチ演出の終了に合わせて音声 A データ O s 1 及び音声 B データ O s 2 の再生が停止されている。つまり、図 1 8 5 0 に示す例では、リーチ演出中に B G M が可変せずにリーチ演出が終了したこととなる。

#### 【 6 6 1 2 】

次に、図 1 8 4 9 ( b ) を参照して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出中の楽曲演出について説明する。図 1 8 4 9 ( b ) は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合において、リーチ演出が開始されてから 5 秒経過したタイミングにおける楽曲演出の内容を示した図である。図 1 8 4 9 ( a ) に示した例と異なるのは、音声出力装置 2 2 6 のスピーカー部 3 0 6 から音声 A データ O s 1 と音声 B データ O s 2 が出力されている点である。ここで、図 1 8 5 1 を参照して、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出と B G M の関係について説明する。図 1 8 5 1 は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動におけるリーチ演出と B G M の関係を模式的に示したタイミングチャートである。図 1 8 5 1 に示す例では、特図変動の変動パターンとして、当たりノーマルリーチ（図 1 8 6 6 ( b ) 参照）が設定されており、図 1 8 5 0 に示した例と同様に、リーチ前演出が実行されている期間は、リーチ演出に対応する B G M を構成する音声 A データ O s 1 と音声 B データ O s 2 は停止状態となっている。そして、特図変動が開始されてから 2 0 秒が経過したタイミングで主表示領域 D m ではリーチ演出が開始され、リーチ演出の開始に合わせて音声 A データ O s 1 と音声 B データ O s 2 の再生が開始される。図 1 8 5 0 に示す例と同様に、リーチ演出が開始されたタイミングでは、音声 A データ O s 1 の音量は大に、音声 B データ O s 2 の音

量はミュートにそれぞれ設定されている。図1850に示す例と異なるのは、リーチ演出が開始されてから5秒が経過したタイミングでミュート状態であった音声BデータOs2の音量が大に設定されている点である。音声BデータOs2の音量が大に設定されることにより、音声出力装置226のスピーカ部306からは音声AデータOs1と音声BデータOs2が出力され、遊技者には音色の異なるBGMが聞こえる状態となる。つまり、リーチ演出中のBGMの音色が通常のBGM(スピーカ部306から音声AデータOs1のみが出力された状態のBGM)の音色か否かによって、大当たり当選である否かを遊技者は予測可能となる。なお、音声BデータOs2の音量を可変するタイミングは、リーチ演出の開始から5秒経過したタイミングに限るものではなく、リーチ演出中の様々なタイミングで可変可能に構成している。具体的には、音声BデータOs2の音量を可変するタイ

10

ミングを規定した複数の楽曲演出シナリオから1の楽曲演出シナリオが設定される。この楽曲演出シナリオには、例えば、リーチ演出が開始されるタイミングで音声BデータOs2の音量を大に設定するパターンや、リーチ演出が開始されてから15秒後に音声BデータOs2の音量が大に設定されるパターンが規定されている。これにより、リーチ演出が開始されてから終了するまでのどのタイミングにおいてもBGMの音色が可変するかもしれないと遊技者に期待させることが可能となり、リーチ演出が終了するまで、遊技者を演出に集中させることができる。また、音声AデータOs1と音声BデータOs2の2つのデータのみで複数パターンのBGMを出力することができるため、データ容量を増やさずに多様な演出を提供することが可能となる。なお、本第33制御例では、リーチ演出中のBGMを可変させる楽曲演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、リー

20

チ前演出の実行期間中にBGMを可変させる楽曲演出を実行する構成としても良い。また、大当たり遊技中にBGMを可変させる楽曲演出を実行する構成としても良い。この場合、大当たり遊技中に楽曲演出が実行された場合には、保留連(保留球内に大当たり当選保留がある)を示唆する構成としても良い。また、本第33制御例では、音色の異なる2つの音データのうち、一部の音データの音量を調整することで遊技者に聞こえる音が可変する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「調」の異なる複数の音データを楽曲演出に用いても良い。具体的には、同じ楽曲の「八長調」の音データと、「八単調」の音データを有する構成としても良い。ここで、「八長調」の音データによって出力される楽曲では、遊技者に明るい印象を与えることが可能であり、「八単調」の音データによ

30

って出力される楽曲は、遊技者に暗い印象を与えることが可能である。従って、例えば、大当たり遊技終了後に確変状態(特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合には、「八長調」の音データによって楽曲を出力し、大当たり遊技終了後に通常状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態)が設定される大当たり種別の大当たり遊技が実行されている場合には、「八単調」の音データによって楽曲を出力し、遊技者にどちらの大当たり種別の大当たり遊技が実行されているかを示唆する構成としても良い。これにより、遊技機で長い期間遊技をしている遊技者は、遊技機で初めて遊技を行う遊技者よりも、楽曲の曲調の違いによって実行中の大当たり遊技終了後にどの遊技状態が設定されるかをいち早く知ることが可能となり、遊技機で長い期間遊技をしている遊技者に優越感を与えることが可能となるため、遊技意欲を向上させることができる。なお、大当たり遊技中に限ることなく、通常状態に

40

おいて、通常の特図変動は「八単調」の音データに基づく楽曲を出力し、大当たり当選する特図変動である場合には「八長調」の音データに基づく楽曲を出力しても良い。また、特図変動が所定回数(例えば、100回)実行されるまでの期間で時短状態(特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態)が設定される場合に、時短状態が終了するまでの特図変動の残りの実行回数が所定回数以上(例えば、10回以上)である場合には「八長調」の音データに基づく楽曲を出力し、所定回数以下(10回以下)である場合には「八単調」の音データに基づく楽曲を出力する構成としても良い。このように構成することで、遊技をしているにも関わらず、第3図柄表示装置81に表示される演出を注視せず、他のことに気を取られている遊技者(例えば、スマートフォンを操作している遊技者)に対して、楽曲の曲調により遊技情報を伝えることが可能となる。なお、「八長調」「八単調」

50



の音データのみに限るものではなく、その他の曲調（例えば、「イ長調」や「ト単調」等）の音データを有する構成としても良い。

#### 【6613】

次に、図1852～図1856を参照して、本第33制御例におけるタイマー演出について説明する。このタイマー演出は、特図変動中に主表示領域Dmに表示されるタイマーTm1にタイマー秒数が設定され、そのタイマー秒数が0秒となった場合に、演出情報を報知するための報知態様（例えば、装飾用可動役物を可動させる演出が実行されることを報知する報知態様や、今回の特図変動の大当たり当選期待度を報知する報知態様）が表示される演出である。タイマー演出は、タイマーTm1に表示されるタイマー秒数を決定するための演出であるタイマー秒数決定演出と、タイマーTm1に表示されたタイマー秒数を時間の経過に合わせて更新する演出であるカウントダウン演出によって構成されている。図1852(a)及び(b)はタイマー秒数決定演出が実行される場合の表示画面の一例を示した図である。図1852(a)に示すように、タイマー秒数決定演出が実行されると、主表示領域Dmの正面視右端には、演出情報を報知するための報知態様が表示されるまでの残り時間を表示する態様であるタイマーTm1が表示され、表示領域HR1にはタイマー秒数決定演出が実行されたことを報知する態様である「タイマー出現」という文字が表示される。また、主表示領域Dmには、第1表示位置Hi1～第5表示位置Hi5にそれぞれ風船Fs1～Fs5と、銃を持ったうさぎのキャラクタ801が表示される。タイマー秒数決定演出では、各表示位置Hi1～Hi5に表示された風船Fs1～Fs5をキャラクタ801が銃により破裂させることで各表示位置Hi1～Hi5にはそれぞれ数字が表示され、表示された全ての数字を合算した値がタイマーTm1のタイマー秒数として設定される。したがって、タイマー秒数決定演出が開始された時点では、タイマー表示Tm1にはタイマー秒数が設定されていないことを示す態様である「？」が表示され、副表示領域Dsには「表示された秒数がタイマーに加算されるよ！」という主表示領域Dmの各表示位置Hi1～Hi5に表示される秒数を合算した値がタイマー表示Tm1のタイマー秒数として設定されることを報知するための態様が表示される。

#### 【6614】

図1852(b)は、タイマー秒数決定演出実行中の表示画面の一例を示した図である。図1852(b)では、図1852(a)に示した状態からキャラクタ801により第1表示位置Hi1、第2表示位置Hi2、第3表示位置Hi3にそれぞれ表示されている風船Fs1～Fs3が破裂され、第4表示位置Hi4、第5表示位置Hi5に表示されている風船Fs4、Fs5はまだ破裂していない状態を示している。なお、各風船は、時間の経過に合わせて1秒毎に第1表示位置Hi1から順番に破裂していく。図1852(b)に示すように、第1表示位置Hi1～第3表示位置Hi3には、それぞれ「5」、「1」、「2」の数字が表示されている。この数字は、タイマーTm1に加算されるタイマー秒数を示す態様であり、それぞれ5秒、1秒、2秒が加算されることを示している。図1853(a)は、各表示位置Hi1～Hi5にタイマー秒数を示す数字が表示された後の演出の一例を示した図である。図1853(a)では、図1852(b)に示した状態から、キャラクタ801が第4表示位置Hi4に表示された風船Fs4と、第5表示位置Hi5に表示された風船Fs5を順番に破裂させたことで、各表示位置Hi1～Hi5にはタイマーTm1に加算されるタイマー秒数を示す数字がそれぞれ表示された状態となっている。各表示位置Hi1～Hi5に数字(秒数)が表示されると、その数字がタイマーTm1に吸収される演出が実行された後、タイマーTm1の「？」表示は、タイマー秒数計算中であることを示す態様に可変する。そして、所定期間(本第33制御例では、1秒)が経過すると、図1853(b)に示すように、タイマー表示Tm1には各表示位置Hi1～Hi5に表示されていた数字を合算した値に対応するタイマー秒数「16秒」を示す態様が表示される。このように、タイマーTm1が表示されてからタイマー秒数が設定されるまでの期間において段階的にタイマー秒数が報知されることで、最終的に設定されるタイマー秒数を遊技者が推測可能となり、タイマーTm1にタイマー秒数が設定されるまでの期間も遊技者にタイマーTm1を用いた演出に注目させることができるため、演出効



果を向上させることが可能である。

【6615】

なお、本第33制御例では、タイマー演出においてタイマーを1つ表示する構成としたが、これに限るものではなく、複数のタイマーを表示する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出において、3つのタイマーA、B、Cを表示し、各表示位置Hi1~Hi5に表示された表示秒数が、それぞれ3つのタイマーのうち、いずれかのタイマーに設定される。この場合、タイマーAは保留図柄に関する演出（例えば、保留図柄可変演出）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示され、タイマーBは第3図柄に関する演出（例えば、第3図柄態様可変演出）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示され、タイマーCはその他の演出（例えば、導光板発光演出や、役物可動演出など）が実行されることを示唆する発動時報知態様が表示される構成とし、設定されるタイマー秒数が長いほど大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行される構成とする。このため、各表示位置Hi1~Hi5に表示された表示秒数が、各タイマーに分散して設定される場合よりも、特定のタイマーにまとめて設定される場合の方が大当たり当選期待度の高い演出が実行され易くなる。また、例えば、保留図柄の態様として、複数段階可変する構成（例えば、保留図柄が白色、青色、緑色、赤色の順に可変する構成）とした場合、既に数段階可変した保留図柄が表示されている場合（例えば、緑色の保留図柄が表示されている場合）には、タイマーAに表示秒数が設定されれば、最も大当たり当選期待度の高い最終段階の保留図柄へと可変することが示唆されることとなる。したがって、各表示位置Hi1~Hi5に表示された表示秒数がどのタイマーに設定されるのかに対して遊技者に興味を持たせることが可能となるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、タイマー毎に異なる種類の演出が実行されることを示唆する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、タイマー毎に優劣を付ける構成としても良い。具体的には、タイマーA、タイマーB、タイマーCの順に大当たり当選期待度が高いことを示唆する演出が実行されることを報知する発動時報知態様が表示され易くなる構成としても良い。この場合、各タイマーで特定の発動時報知態様（例えば、「役物可動」の表示）が表示され易いタイマー秒数を設定しても良い。

10

20

【6616】

図1854は、設定されたタイマー秒数が0になり装飾用可動役物演出の実行が報知された場合の表示画面の一例を示した図である。詳細な処理内容は後述するが、タイマー秒数決定演出においてタイマーTm1にタイマー秒数が設定されると、時間の経過に合わせてタイマーTm1に表示されているタイマー秒数が1秒ずつ減っていくカウントダウン演出が実行される。そして、16秒が経過するとタイマーTm1に「0秒」を示す態様が表示された後、タイマーTm1には「役物可動」という文字が表示され、合わせて装飾用可動役物演出が実行される。この「役物可動」という文字は、装飾用可動役物Ym1が収納位置（第3図柄表示装置81の表示画面と重ならない位置）から表示画面の前面側の所定位置に可動する装飾用可動役物演出が実行されることを報知する報知態様である。本第33制御例の装飾用可動役物演出は、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が実行され易い演出であり（図1871参照）、装飾用可動役物演出が実行されることで遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。なお、タイマーTm1のタイマー秒数が0となった場合に表示される報知態様は「役物可動」という文字に限るものではなく、同一図柄停止演出が実行されることを報知する態様や、第3図柄表示装置81の表示画面の前面側に配置されている導光板を発行させる導光板発光演出（図示しない）が実行されることを報知する態様といった各種演出が実行されることを報知する報知態様を設定可能に構成している。

30

40

【6617】

また、図1855(a)に示すように、タイマー秒数が0秒となった場合に、新たにタイマー秒数が設定されることを報知する態様である「再セット」という文字が表示される場合もある。本第33制御例では、タイマーTm1に「再セット」が表示された場合には、予め規定されたタイマー秒数（前回設定されたタイマー秒数を2/3倍した値）が設定

50

される。図 1855 (b) に示す例では、前回設定されたタイマー秒数が 16 秒であったため、「12 秒」を示す態様が表示されている。ここで、本第 33 制御例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも特図変動の変動パターンとしてスーパーリーチが設定され易い構成であり、変動パターンとしてノーマルリーチが設定されている場合よりも、スーパーリーチが設定されている場合の方が、長いタイマー秒数が設定され易く構成している（図 1873 参照）。具体的には、ノーマルリーチが設定されている場合にはタイマー秒数として 16 秒が設定され易く、スーパーリーチが設定されている場合には 30 秒以上のタイマー秒数が設定され易い。つまり、タイマー秒数決定演出において長いタイマー秒数（30 秒以上）が設定された場合には、遊技者に今回の特図変動は大当たり当選の可能性が高いと思わせることができるため、特図変動終了まで特別図柄抽選の結果に興味を持たせることが可能である。一方、タイマー秒数決定演出において短いタイマー秒数（16 秒）が設定された場合、遊技者は今回の特図変動はスーパーリーチの変動パターンではなく、外れである可能性が高いと予測し、特図変動終了前に遊技者の特別図柄抽選の結果に対する興味が薄れてしまう虞がある。これに対して、タイマー秒数が 0 となった後にタイマー秒数が再セットされるパターンを設けることで、タイマー秒数決定演出において短いタイマー秒数が設定された場合であっても、再セットされる可能性があると思わせ、特図変動終了まで特別図柄抽選の結果に興味を持たせることが可能となる。なお、本第 33 制御例では、「再セット」が表示された場合に、前回設定されたタイマー秒数を 2 / 3 倍した値を設定する構成としたが、これに限るものではなく、前回設定されたタイマー秒数よりも長い秒数のタイマー秒数を設定する構成としても良い。また、再度タイマー秒数決定演出を実行する構成としても良い。なお、本第 33 制御例では、1 の特図変動中にタイマー演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、複数の特図変動に跨がってタイマー演出を実行する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出を実行した特図変動ではタイマー秒数を設定せずにスタンバイ状態とし、次変動でタイマー秒数を設定し、カウントダウン演出を実行する構成としても良い。また、カウントダウン演出を複数の特図変動に跨がって実行する構成としても良い。このように構成することで、どの特図変動で発動時報知態様が表示されるのか遊技者に分かり難くなるため、タイマー演出の対象となる特図変動以外の特図変動においても発動時報知態様が表示されるのではないかと遊技者に思わせることで、特図変動に注目させることができる。或いは、発動時報知態様として「再セット」が表示された場合に、次の特図変動で新たなタイマー秒数が設定される構成としても良い。

#### 【6618】

図 1856 (a) は、タイマー秒数決定演出において風船が割れた後の第 5 表示位置  $H i 5$  に「x」が表示された場合の演出内容を示した図である。タイマー秒数決定演出では、各表示位置  $H i 1 \sim H i 5$  に表示された数字を合算した値がタイマー  $T m 1$  のタイマー秒数として設定されるため、序盤で小さい数字が続いた場合には、第 5 表示位置  $H i 5$  に数字が表示されるよりも前に遊技者のタイマー演出に対する興味が薄れてしまう虞がある。これに対して、表示位置に数字の代わりに「x」が表示された場合には、表示された数字を全て乗算した値がタイマー  $T m 1$  のタイマー秒数として設定される構成としている。具体的には、タイマー秒数決定演出において「x」が表示された場合は、各表示位置  $H i 1 \sim H i 5$  に表示された数字を加算した値がタイマー  $T m 1$  に設定されるのではなく、図 1856 (b) に示すように、各表示位置  $H i 1 \sim H i 5$  に表示された数字を乗算した値である「50 秒」がタイマー  $T m 1$  に設定される。このように構成することで、タイマー秒数決定演出において第 1 表示位置  $H i 1 \sim$  第 3 表示位置  $H i 3$  に表示されている数字から短いタイマー秒数が設定されると予測した遊技者がタイマー演出に対する興味を失ってしまうことを抑制することができる。なお、本第 33 制御例では、タイマー秒数決定演出において各表示位置  $H i 1 \sim H i 5$  に表示される風船  $F s 1 \sim F s 5$  を同一態様で表示する構成であったが、これに限るものではない。例えば、風船の色によって表示秒数を示唆する構成としても良い。具体的には、通常は青色の風船を表示し、表示秒数が 10 秒以上の場合には風船の色を赤色で表示可能に構成しても良い。このように構成することで、風

船の態様から遊技者がタイマー秒数を予測し易くなり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第33制御例では、表示された風船が全て破裂し、各表示位置H i 1 ~ H i 5に表示秒数が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の風船のみ破裂し、風船が破裂しなかった表示位置には表示秒数が表示されない構成としても良い。このように構成する場合、風船の色によって表示秒数を示唆する構成と組み合わせることで、遊技者が予測したとおりのタイマー秒数が設定されるかにも興味を持たせることができるため、更に遊技の興趣を向上させることができる。また、本第33制御例では、第1表示位置H i 1 ~ 第5表示位置H i 5の5つの表示位置に風船が表示される構成としたが、これに限るものではなく、タイマー演出種別によって表示される風船の数が異なる構成としても良い。具体的には、6個以上の風船が表示されるタイマー演出種別や、4個以下の風船が表示されるタイマー演出種別を設けても良い。

10

#### 【6619】

次に、図1857 ~ 図1859を参照して、ファイナルチャレンジ演出について説明する。ファイナルチャレンジ演出は、時短最終変動（時短状態における最後の特図変動）と、時短状態が終了するまでに獲得した特図2保留球に基づいて通常状態（普通図柄の低確率状態）で実行される特図変動に跨って行われる演出である。図1857（a）は、時短状態（普通図柄の高確率状態）にて実行される最後の特図変動（時短最終変動）における表示画面の一例を示した図である。時短最終変動が開始されると、主表示領域D mでは前回の特図変動において各図柄列Z 1 ~ Z 3に表示された第3図柄の変動が開始される。副表示領域D sでは、保留図柄h 0 ~ h 4が演出ボタン22 aの操作を促す態様であるボタン保留図柄態様でそれぞれ表示されている。なお、時短状態における時短最終変動以外の特図変動では、副表示領域D sに表示される保留図柄はボタン保留図柄態様ではなく白色の丸印で表示される通常図柄態様（図1843（a）参照）で表示されており、時短最終変動が開始されると、保留図柄h 0 ~ h 3は通常図柄態様からボタン保留図柄態様に可変する。そして、時短最終変動開始後に第2入球口640に遊技球が入球したことに基いて表示される保留図柄h 4は、ボタン保留図柄態様で表示される。主表示領域D mの表示領域H Rには、ファイナルチャレンジ演出の実行中であることを報知する態様である「ファイナルチャレンジ」という文字と、演出ボタンを操作することで各保留図柄h 0 ~ h 4の態様が可変し、特定の態様（V態様）となった場合には大当たり当選となることを案内する態様が表示されている。ファイナルチャレンジ演出において遊技者が演出ボタン22 aを押下すると、図1857（b）に示すように、押下回数に応じて保留図柄がh 0から順番に可変する。

20

30

#### 【6620】

図1857（b）は、遊技者が演出ボタン22 aを3回押下した場合の表示画面の一例を示した図である。図1857（b）に示す例では、保留図柄h 0と保留図柄h 1がそれぞれx態様で、保留図柄h 2がV態様で表示されている。この保留図柄のx態様は、保留図柄に対応する特別図柄抽選の結果が外れである可能性があることを示唆する態様であり、保留図柄h 0は変動中の特別図柄に対応する保留図柄であることから、実行中の特図変動は大当たり当選確定ではないことを示唆していることとなる。一方、保留図柄h 2はV態様に可変したことから、保留図柄h 2に対応する特図変動は大当たり当選確定であることを示している。なお、詳細は後述するが、本第33制御例では、遊技者が演出ボタン22 aを押下した場合に、ボタン保留図柄態様からx態様とV態様のどちらの態様に可変させるかを決定する構成であり、V態様は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ決定され、x態様は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも外れである場合に決定され易く構成している（図1873（c）参照）。なお、遊技者が演出ボタン22 aを押下しなければ、各保留図柄に対応する特図変動が実行されてもボタン保留図柄態様は可変することなく、対応する特図変動が終了する際にボタン保留図柄態様のまま消化される。このように構成することで、特図変動が終了する前に特別図柄抽選の結果をいち早く知りたいと思う遊技者は演出ボタン22 aを押下してボタン保留図柄態様を可変させることが可能であり、各特図変動が終了するまでじっくりと演出を楽しみたいと思う遊

40

50

技者は演出ボタン 2 2 a を押下しなければボタン保留図柄態様は可変しないため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。

#### 【 6 6 2 1 】

次に、図 1 8 5 8 を参照して、ファイナルチャレンジ演出中に実行される保留図柄変化演出について説明する。上述したように、ファイナルチャレンジ演出では遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下することによりボタン保留図柄態様で表示されている保留図柄が異なる態様へと可変し、各保留図柄に対応する特図変動が終了する前にその特図変動の特別図柄抽選の結果が示唆される。このため、保留図柄 h 0 ~ h 4 の全ての保留図柄が x 態様（外れである可能性があることを示唆する態様）に可変した場合、保留球の中に大当たり当選である保留球はないと予測した遊技者が、ファイナルチャレンジ演出が終了する前に遊技意欲を低下させてしまう虞がある。これに対して、本第 3 3 制御例では、特図変動の終了後に各保留図柄がシフトした場合に、大当たり当選である保留球があれば、x 態様から V 態様へと保留図柄の態様を可変させる保留図柄変化演出を実行可能に構成している。図 1 8 5 8 ( a ) は、ファイナルチャレンジ演出が実行されてから遊技者が演出ボタン 2 2 a を 5 回押下し、保留図柄 h 0 ~ 保留図柄 h 4 の全ての保留図柄が x 態様へと可変した状態を示した図である。ファイナルチャレンジ演出において、実行エリアを含め保留図柄が 5 つ表示されている場合には、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 5 回押下すると、保留図柄 h 0 ~ h 4 の全ての保留図柄がボタン保留図柄態様とは異なる態様へと可変する。図 1 8 5 8 ( a ) に示す例では、全ての保留図柄が x 態様へと可変している。そして、実行中の特図変動が終了すると実行エリアの台座 m 0 上に表示されていた保留図柄 h 0 は非表示となり、新たな特図変動が開始される場合に、第 1 保留エリアの台座 m 1 上に表示されていた保留図柄 h 1 は台座 m 0 上に、第 2 保留エリアの台座 m 2 上に表示されていた保留図柄 h 2 は第 1 保留エリアの台座 m 1 上に、第 3 保留エリアの台座 m 3 上に表示されていた保留図柄 h 3 は第 2 保留エリアの台座 m 2 上に、第 4 保留エリアの台座 m 4 上に表示されていた保留図柄 h 4 は第 3 保留エリアの台座 m 3 上に、それぞれシフトする。図 1 8 5 8 ( b ) に示す例では、図 1 8 5 8 ( a ) に示した状態において第 1 保留エリアの台座 m 1 上に表示されていた保留図柄 h 1 に対応する特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるため、台座 m 0 上へのシフトに合わせて x 態様から V 態様へと可変している。また、主表示領域 D m の表示領域 H R 1 には、大当たり当選であることが確定したことを示唆する態様である「おめでとう」の文字が表示される。このように構成することで、ファイナルチャレンジ演出中に演出ボタン 2 2 a を押下した結果、保留図柄が V 態様へと可変しなかった場合であっても、保留図柄がシフトした場合に保留図柄変化演出が実行されるかもしれないと遊技者に期待させることで、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。なお、本第 3 3 制御例では、保留図柄が実行エリアの台座 m 0 上にシフトした場合に保留図柄変更演出が実行され得る構成としたが、これに限るものではなく、実行エリア以外の保留エリアにシフトする場合にも保留図柄変更演出を実行可能に構成しても良い。

#### 【 6 6 2 2 】

次に、図 1 8 5 9 を参照して、表示されている全ての保留図柄が x 態様へと可変した後も、遊技者が演出ボタン 2 2 a の押下を続けた場合の演出内容について説明する。本第 3 3 制御例では、ファイナルチャレンジ演出が実行されている期間は演出ボタン 2 2 a への操作が有効となっており、全ての保留図柄がボタン保留図柄態様ではなくなった後も、演出ボタン 2 2 a への操作は有効のままとなる。そして、遊技者のボタン押下回数に応じて異なる演出が実行される構成としている。図 1 8 5 9 ( a ) は、全ての保留図柄が x 態様となった後に、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 1 回押下した場合の演出内容の一例を示した図である。図 1 8 5 9 ( a ) に示すように、遊技者の演出ボタン 2 2 a の押下に合わせて、音声出力装置 2 2 6 のスピーカ部 3 0 6 から「まだ押してるの？」という音声 O s 3 が出力される。この音声 O s 3 は、実行中の特図変動及び保留球内の特別図柄抽選の結果に関わらず出力される音声である。そして、遊技者の演出ボタン 2 2 a の押下回数に応じて出力される音声可変するように構成している。具体的には、全ての保留図柄が x 態様に可変してから 2 回目の演出ボタン 2 2 a の押下に対しては「諦めないね」という音声

出力され、3回目の演出ボタン22aの押下に対しては「しつこいよ?」という音声出力される。そして、保留球内に大当たり当選である保留球が存在しない場合には、4回目の演出ボタン22aの押下に対して1回目の押下時に出力された音声Os3が出力され、以後は演出ボタン22aの押下に対して3つの音声をループする。一方、保留球内に大当たり当選である保留球が存在する場合には、4回目の演出ボタン22aの押下に対して、図1859(b)に示すように、音声Os3とは異なる音声Os4が出力され、主表示領域Dmでは表示領域HR1に「V待機中」の文字が表示される特殊復活演出が実行される。この音声Os4は、保留球内に大当たり当選する保留球が存在する場合に出力される音声であり、「V待機中」という文字は保留球内に大当たり当選する保留球が存在することを報知する態様である。この特殊復活演出は、演出ボタン22aの操作を促す表示態様が表示されていない状況であっても積極的に演出ボタン22aを操作する遊技者に対してのみ実行される演出であり、特殊復活演出が実行されることで、遊技者に意外性のある演出を提供することができるとともに、ファイナルチャレンジ演出の実行期間以外にも演出ボタン22aを操作することで何らかの演出が実行されるかもしれないと遊技者に思わせることが可能となり遊技意欲を向上させることができる。なお、特殊復活演出が実行された後も、演出ボタン22aを押下した場合には、大当たり(小当たり)当選保留図柄を×態様からV態様に可変させる構成としても良い。なお、全ての保留図柄が×態様で表示された後も演出ボタン22aの押下を継続した場合に、保留内に大当たり(小当たり)当選保留があれば特殊復活演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、全ての保留図柄が×態様で表示された場合であって、演出ボタン22aの押下を継続しなかった場合に、保留内に大当たり(小当たり)当選保留があれば、特殊復活演出とは異なる復活演出を実行する構成としても良い。例えば、全ての保留図柄が×態様で表示された後に実行される特図変動において、特殊ステージに移行する構成としても良い。この場合、特殊ステージでは、大当たり(小当たり)当選保留に基づく特図変動が終了するまで副表示領域Dsに表示されている保留図柄や、主表示領域Dmで変動表示されている第3図柄を非表示とする構成としても良い。このように、全ての保留図柄が×態様で表示された後に演出ボタン22aを押下するか否かで異なる復活演出が実行されることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

20

### 【6623】

なお、本第33制御例では、ファイナルチャレンジ演出中は特図変動毎に保留図柄がシフトする構成としたが、これに限るものではなく、ファイナルチャレンジ演出中は保留図柄をシフトさせない構成としても良い。例えば、ファイナルチャレンジ演出中は時短最終変動と、特図2保留球に対応する特図変動をまとめて1の特図変動であるかのように見せる構成とし、ボタン保留図柄がV態様に可変した場合には保留球内に大当たり(小当たり)当選する保留球が存在することを報知する構成とする。つまり、V態様が表示された位置の保留図柄に対応する保留球が大当たり(小当たり)当選する保留図柄であるとは限らない。このように構成することで、何個目の保留球が大当たり(小当たり)当選するのかを遊技者が把握できなくなるため、その保留球に基づく大当たり遊技が実行された後に新たに時短状態が設定された場合に、今回の特図変動が、ファイナルチャレンジ演出で事前判別された保留球に基づく特図変動であるかを遊技者に分かり難くすることができる。なお、このように構成する場合、V態様が表示されたタイミングにおける残りの演出時間に応じて実行される演出を可変する構成としても良い。具体的には、遊技者によって、演出ボタン22aを操作するスピードが異なり、例えば、ファイナルチャレンジ演出が実行された後、速やかに演出ボタン22aを操作する遊技者もいれば、ファイナルチャレンジ演出が実行された後、しばらく時間が経過してから演出ボタン22aを操作する遊技者もいるため、V態様が表示されたタイミングにおいて残りの演出時間(特図変動時間)が異なる。例えば、ファイナルチャレンジ演出の全体の演出時間が100秒である場合に、ファイナルチャレンジ演出開始から10秒経過するまでにV態様が表示された場合には、通常のV報知ムービーを表示し、ファイナルチャレンジ演出開始から40秒が経過するまでにV態様が表示された場合には、短縮版のV報知ムービーを表示する構成としても良い。こ

30

40

50

のように、残りの演出時間に応じて異なる演出を実行することで、時短最終変動と特図 2 保留球に基づく特図変動の変動時間内で違和感のない演出を遊技者に提供することができる。

#### 【 6 6 2 4 】

なお、第 3 3 制御例では、ファイナルチャレンジ演出において、ボタン保留図柄が V 態様に可変した後も演出ボタン 2 2 a を操作することで、残りのボタン保留図柄を可変させることが可能であったが、これに限るものではなく、V 態様が表示された後にボタン保留図柄が残っている場合には、演出ボタン 2 2 a を操作してもボタン保留図柄が可変しない構成としても良い。このように構成することで、保留球内に大当たり（小当たり）当選する保留球が複数存在しているか否かを遊技者に把握させ難くすることができる。ここで、例えば、V 態様が表示された後に残りのボタン保留図柄が x 態様に可変した場合、その V 態様の保留球に基づく大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態において、ファイナルチャレンジ演出で x 態様で表示された保留球に基づく特図変動が実行されるため、遊技者は大当たり（小当たり）当選の可能性は低いと予想し、その特図変動に対する興味を失ってしまう虞がある。したがって、V 態様が表示された後にボタン保留図柄が残っている場合には、演出ボタン 2 2 a を操作してもボタン保留図柄が可変しない構成とすることで、V 態様に可変した保留図柄の後に残っている保留図柄に対応する保留球の事前判別を実行しないため、遊技者に大当たり（小当たり）当選である期待感を抱かせることができる。そして、ファイナルチャレンジ演出において、ボタン保留図柄が V 態様へと変化しなかった場合、即ち、保留内に大当たり（小当たり）当選保留が無い場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に「残念終了」の文字と共に、継続していた有利状態（当たり遊技状態と時短状態とが継続した有利期間）中に獲得した賞球数に対応する表示態様や、有利状態が継続した期間に対応する表示態様が表示されるエンディング画面が表示される。本制御例では、遊技状態を切り替えるタイミングと、遊技状態に対応する表示態様を切り替えるタイミングとを異ならせる処理を実行することで、時短状態に対応する上述したエンディング画面が、少なくとも時短状態が終了した後に実行される第 2 特別図柄の保留（残保留）を用いた特別図柄変動が全て終了するまで継続する。

10

20

#### 【 6 6 2 5 】

< 第 3 3 制御例における電氣的構成について >

次に、図 1 8 6 0 を参照して、本パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。図 1 8 6 0 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の構成の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置 1 1 0 の入出力ポート 2 0 5 に接続される各種スイッチ 2 0 8 に含まれる構成やソレノイド 2 0 9 に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。その他の構成については、第 1 制御例と同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

30

#### 【 6 6 2 6 】

主制御装置 1 1 0 には、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 2 0 1 が搭載されている。M P U 2 0 1 には、該 M P U 2 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した R O M 2 0 2 と、その R O M 2 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置 1 1 0 では、M P U 2 0 1 によって、大当たり抽選や第 1 図柄表示装置 3 7 a、3 7 b 及び第 3 図柄表示装置 8 1 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機 1 0 の主要な処理を実行する。なお、払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置 1 1 0 から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置 1 1 0 からサブ制御装置へ一方向にのみ送信され

40

50

る。主制御装置 110 では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 37 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定といったパチンコ機 10 の主要な処理を実行する。そして、RAM 203 には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図 1861 を参照して、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等について説明する。図 1861 は、主制御装置 110 の RAM 203 内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第 1 図柄表示装置 37 における表示の設定、第 2 図柄表示装置における表示の設定、および、第 3 図柄表示装置 81 における表示の設定などを行うために、主制御装置 110 の MPU 201 で使用される。

10

#### 【6627】

特別図柄の抽選や、第 1 図柄表示装置 37 および第 3 図柄表示装置 81 の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第 1 当たり乱数カウンタ C1 と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第 1 当たり種別カウンタ C2 と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタ C5 と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ C3 と、第 1 当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタ CINI1 と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタ CS1 と、が用いられる。また、普通図柄の抽選には、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が用いられ、第 2 当たり乱数カウンタ C4 の初期値設定には第 2 初期値乱数カウンタ CINI2 と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 1880 参照）の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 1895 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が RAM 203 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。RAM 203 には、4 つの保留エリア（保留第 1 ~ 第 4 エリア）からなる第 1 入球口 64 への入球に対応する第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a i と、1 つの保留エリア（保留第 1 エリア）からなる第 2 入球口 64 への入球に対応する第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b i と、が設けられており、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a i には、第 1 入球口 64 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、小当たり種別カウンタ C5、及び変動種別カウンタ CS1 の各値がそれぞれ格納され、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b i には、第 2 入球口 64 への入球タイミングに合わせて、第 1 当たり乱数カウンタ C1、第 1 当たり種別カウンタ C2、停止種別選択カウンタ C3、小当たり種別カウンタ C5、及び、変動種別カウンタ CS1 の各値が格納される。

20

30

#### 【6628】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a i の保留第 1 エリアに格納されている各種値、或いは、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b i の保留第 1 エリアに格納されている各種値のうち、次に抽選が実行される特別図柄種別に対応する特別図柄の情報を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動（特別図柄抽選）が開始される。なお、本第 3 制御例では、特別図柄の種別が 2 種類（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を 1 種類としても良い。そして、第 1 特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第 2 特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第 1 エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成しても良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機 10 であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。さらに、本第 3 制御例では、特別図柄抽選の実行条件（特別図柄変動の始動条件）が成立した場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 a i に格納されている情報よりも、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 b i に格納されている情報を優先して読み出

40

50



すように構成している。つまり、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選を優先して実行可能に構成している。また、第2特別図柄抽選の方が、第1特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄保留球格納エリア203 a i、第2特別図柄保留球格納エリア203 b iの何れにも情報が格納されている状態で特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であっても、遊技者に有利な特別図柄抽選を優先して実行させることができる。

#### 【6629】

なお、本第33制御例のように、複数の特別図柄種別（第1特別図柄、第2特別図柄）を有するパチンコ機10であれば、何れか一方の特別図柄種別の抽選を、他の特別図柄種別の抽選よりも優先して実行するのでは無く、第1特別図柄保留球格納エリア203 a i、或いは、第2特別図柄保留球格納エリア203 b iに情報が格納された順序を記憶可能な格納順序記憶手段を設け、その格納順序記憶手段に記憶されている順序（入賞順）に基づいて特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。さらに、第1特別図柄の抽選と、第2特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第1特別図柄保留球格納エリア203 a i、第2特別図柄保留球格納エリア203 b i）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。また、本第33制御例では、特別図柄の抽選結果が大当たりと小当たりと外れとなるように構成している。具体的には、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6630】

本第33制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合も、小当たり当選した場合も、抽選結果を示すための特別図柄が停止表示された場合に通常状態が設定された当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に対応した当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が通常状態にて実行されるように構成している。そして、大当たり遊技が終了した後は、設定された大当たり種別に応じた遊技状態が設定されるのに対して、小当たり遊技が終了した後は通常状態が継続する（小当たり種別に応じて遊技状態を設定する機能を有していない）ように構成している。つまり、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて遊技者に付与される大当たり（第1特典）と、小当たり（第2特典）とでは、実行される当たり遊技の内容だけでなく、遊技状態の移行内容も異なるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に基づいて遊技者に付与される特典の種類にバリエーションを持たせ易くすることができる。なお、大当たり当選した場合と、小当たり当選した場合とで遊技状態の移行内容を異ならせる手法として、本第33制御例に用いた手法以外を用いても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成するのに対して、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。さらに、本第33制御例のRAM203には、4つの保留エリア（保留第1エリア）からなるスルーゲート67への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア203 c iが設けられており、普通図柄保留球格納エリア203 c iには、スルーゲート67への入球タイミングに合わせて、第2当たり乱数カウンタC4、及び普図変動種別カウンタ（図示せず）の各値がそれぞれ格納される。

#### 【6631】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリ

10

20

30

40

50



ア 2 0 3 c i の保留第 1 エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。次に、図 1 8 6 1 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の値を取り得るカウンタの場合は 6 5 5 3 5）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 6 5 5 3 5 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 6 5 5 3 5 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 1 8 8 0 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 1 8 9 5 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

10

#### 【 6 6 3 2 】

第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本第 3 3 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、遊技球が第 1 入球口 6 4 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i に、第 2 入球口 6 4 0 に入球したタイミングで R A M 2 0 3 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。また、特別図柄の小当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i によって設定されており、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i によって設定された小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の小当たりと判定する。ここで、図 1 8 6 3 を参照して、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i について説明する。図 1 8 6 3 ( a ) は、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i は、特別図柄の抽選において、大当たり、或いは、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルであって、特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別に応じて異なる乱数値（判定値）が規定されているデータテーブルを有している。具体的には、図 1 8 6 3 ( a ) に示した通り、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a i は、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a i 1 と、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a i 2 と、を有している。この特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a i 1 は、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルであって、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a i 2 は、第 2 特別図柄抽選が実行された場合に抽選結果を判定するために参照されるデータテーブルである。

20

30

#### 【 6 6 3 3 】

次に、図 1 8 6 3 ( b ) を参照して、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a i 1 の内容について説明をする。図 1 8 6 3 ( b ) は、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a i 1 に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a i 1 には、大当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）と、小当たりと判定される判定値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値）とが規定されている。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 0 ~ 2 8 5 」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値が「 6 5 5 3 5 」に対して小当たり当選する小当たり判定値を規定している。つまり、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の更新範囲は「 0 ~ 6 5 5 3 5 」であり、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が取り得る値は全部で 6 5 5 3 6 個であって、そのうち大当たり判定値が 2 8 6 個で、小当たり判定値が 1 個に規定しているため、第 1 特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、2 8 6 / 6 5 5 3 6（約 1 / 2 3 0）となり、小当たりと判定される確率は、1 / 6 5 5 3 6

40

50

となる。よって、第1特別図柄抽選が実行された場合には、小当たり当選する確率よりも大当たり当選する確率の方が高確率となるため、第1特別図柄抽選が主として実行される通常状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選を実行し、大当たり当選を目指す遊技が行われる。次に、図1863(c)を参照して、特別図柄2乱数テーブル202ai2の内容について説明をする。図1863(c)は、特別図柄2乱数テーブル202ai2に規定されている内容を模式的に示した図である。特別図柄2乱数テーブル202ai2には、大当たりと判定される判定値(第1当たり乱数カウンタC1の値)と、小当たりと判定される判定値(第1当たり乱数カウンタC1の値)とが規定されている。

#### 【6634】

具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値が「0～285」の範囲に対して大当たり当選と判定する大当たり判定値を規定し、第1当たり乱数カウンタC1の値が「54614～65535」の範囲に対して小当たり当選と判定する小当たり判定値を規定している。つまり、第1当たり乱数カウンタC1の更新範囲は「0～65535」であり、第1当たり乱数カウンタC1が取り得る値は全部で65536個であって、そのうち大当たり判定値が286個で、小当たり判定値が10922個に規定しているため、第2特別図柄抽選が実行された場合に大当たりと判定される確率は、 $286 / 65536$ (約 $1 / 230$ )となり、小当たりと判定される確率は、 $10922 / 65536$ (約 $1 / 6$ )となる。よって、第2特別図柄抽選が実行された場合には、大当たり当選する確率よりも小当たり当選する確率の方が高確率となるため、第2特別図柄抽選が主として実行される時短状態が設定される場合には、第2特別図柄抽選を実行し、小当たり当選を目指す遊技が行われる。つまり、時短状態においては大当たり当選する可能性に加え、小当たり当選に基づく大当たり当選の可能性もあるため、実質的に大当たり遊技(有利遊技)は通常状態よりも時短状態(有利な所定の遊技状態)において実行され易くなる。よって、遊技状態に応じて有利度合いを大きく異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。以上、説明をした通り、本第33制御例では、特別図柄種別に応じて、特別図柄抽選に基づいて付与され易い特典の種別(大当たり、小当たり)を異ならせるように構成している。このように構成することで、第1特別図柄抽選が実行された場合と、第2特別図柄抽選が実行された場合とで、異なる特典が付与され易くなるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第33制御例では、設定されている遊技状態に応じて、特別図柄抽選が実行され易い特別図柄種別を異

#### 【6635】

このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技を実行させるための過程を異ならせ易くすることができる。具体的には、通常状態が設定されている場合には、第1特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて大当たり遊技の実行条件(第1実行条件)を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせ、時短状態が設定されている場合には、第2特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技中に特定領域(V領域)へと遊技球を入球させることによって大当たり遊技の実行条件(第2実行条件)を成立させて大当たり遊技を実行することを目的とした遊技を遊技者に主として行わせるように構成している。このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて成立し易い大当たり遊技の実行条件を異ならせることができるため、様々な実行条件の成立に基づいて大当たり遊技を実行させることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。さらに、本第33制御例では、第1特別図柄抽選が実行される場合よりも第2特別図柄抽選が実行された場合の方が、大当たり遊技を実行させるための実行条件が成立し易

10

20

30

40

50

く（第2実行条件が成立し易く）なるように構成しており、且つ、通常状態よりも時短状態の方が第2特別図柄抽選を実行させ易く構成している。また、時短状態は、大当たり遊技の終了後に設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態中の遊技を行っている遊技者に対して、まず、第1特別図柄抽選で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たりの当選を目指し、その後、時短状態にて第2特別図柄抽選で小当たり当選を目指す遊技、即ち、遊技者に対して最も有利となる遊技を実行するために、段階を踏んだ遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きることの無いパチンコ機10を提供することができる。

#### 【6636】

なお、本第33制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、大当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、大当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、大当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、本第33制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）に応じて、小当たり判定値が可変しないように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて小当たり判定値を可変させるように構成しても良い。この場合、例えば、遊技状態として特別図柄の低確率状態が設定される遊技状態と、特別図柄の高確率状態が設定される遊技状態と、を設定可能に構成し、特別図柄の低確率状態よりも特別図柄の高確率状態の方が、小当たり判定値を増加するように構成すると良い。また、特別図柄の高確率状態は、特定の大当たり種別が設定された場合において大当たり遊技終了後に設定されるように構成すると良い。このように構成することで、第1特別図柄抽選が主として実行される遊技状態であったとしても、設定されている特別図柄の確率状態に応じて、小当たり当選する確率を異ならせることができるため、遊技者への有利度合いを異ならせた遊技状態を複数設定することが可能となる。よって、様々な有利度合いの遊技状態で遊技者に遊技を行わせることで遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

#### 【6637】

加えて、特別図柄の確率状態として特別図柄の高確率状態と、特別図柄の低確率状態と、を設定可能に構成した場合には、特別図柄の高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成しても良いし、一方のみが特別図柄の低確率状態よりも高確率となるように構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の高確率状態として、第1高確率状態、第2高確率状態、第3高確率状態を設定可能に構成し、第1高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率も小当たり当選確率も高くなるように構成し、第2高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、大当たり当選確率のみが高くなるように構成し、第3高確率状態が設定された場合には、特別図柄の低確率状態が設定されている場合よりも、小当たり当選確率のみが高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態としてより多彩な状態を設定することが可能となるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことをより抑制することができる。また、特別図柄の確率状態として、大当たり確率、小当たり確率を3種類以上設定可能に構成しても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で4種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし

、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように3種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率、又は小当たり確率を設定するように構成しても良い。本第33制御例では、図1863(b)、及び図1863(c)に示した通り、第1特別図柄抽選における大当たり確率と、第2特別図柄抽選における大当たり確率と、が同一となるように構成しているが、これに限ること無く、実行される特別図柄抽選の種別(第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選)に応じて、大当たり当選する確率を異ならせても良い。

#### 【6638】

また、本第33制御例では、図1863(b)、及び図1863(c)に示した通り、第1特別図柄抽選における小当たり確率と、第2特別図柄抽選における小当たり確率と、を異ならせているが、これに限ること無く、第1特別図柄抽選の小当たり確率と、第2特別図柄抽選の小当たり確率と、が同一となるように構成しても良い。さらに、本第33制御例では、当選確率は異なるが、第1特別図柄抽選と第2特別図柄抽選との何れでも小当たり当選し得るように構成しているが、これに限ること無く、何れか一方の特別図柄種別のみ小当たり当選し得る特別図柄抽選を実行可能に構成しても良い。第1当たり種別カウンタC2は、特別図柄抽選が大当たりとなった場合に、第1図柄表示装置37の表示態様を決定するものであり、所定の範囲(例えば、0~99)内で順に1ずつ加算され、最大値(例えば、0~99の値を取り得るカウンタの場合は99)に達した後0に戻る構成となっている。第1当たり種別カウンタC2の値は、例えば、定期的に(本第33制御例ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64へと入球したタイミングでRAM203の第1特別図柄保留球格納エリア203aに、第2入球口640へと入球したタイミングでRAM203の第2特別図柄保留球格納エリア203bに格納される。本第33制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。本第33制御例では取得した第1当たり種別カウンタC2の値を用いて、大当たり種別選択テーブル202bを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判定するように構成している。ここで、図1864(a)を参照して大当たり種別選択テーブル202bの内容について説明をする。図1864(a)は、大当たり種別選択テーブル202bに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図1864(a)に示した通り、この大当たり種別選択テーブル202bは、第1特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、第2特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。

#### 【6639】

具体的には、第1特別図柄(特図1)の大当たり種別としては、第1当たり種別カウンタC2の値(更新範囲「0~99」)が「0~4」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりA」が対応付けて規定されている。この「大当たりA」は、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「254」が設定される大当たり種別である。図1864(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が5個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりA」が決定される割合は5%(5/100)である。

#### 【6640】

また、図1864(a)に示した通り、第1当たり種別カウンタC2の値が「5~99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりB」が対応付けて規定されている。この「大当たりB」は、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hの値に「254」が設定される大当たり種別である。第1当たり種別カウンタC2の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「大当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が95個であるので、第1特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりB」が決定される割合は95%(95/100)である。即ち、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る2個の大当たり

種別（大当たり A、大当たり B）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が継続する期間（特図変動回数）を異ならせており、「大当たり A」のほうが「大当たり B」よりも大当たり遊技終了後に遊技者に有利となる時短状態が設定される分、有利な大当たり種別となる。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の大当たり種別としては、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 19」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり C」が、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「20 ~ 99」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たり D」がそれぞれ対応付けて規定されている。この「大当たり C」は、大当たり遊技のラウンド数が 10 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 hi の値に「10」が設定される大当たり種別である。また、「大当たり D」は、大当たり遊技のラウンド数が 3 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ 203 hi の値に「10」が設定される大当たり種別である。即ち、第 2 特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る 2 個の大当たり種別（大当たり C、大当たり D）は、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が継続する期間（特図変動回数）は同一であるが、大当たり遊技のラウンド数が異なっており、「大当たり C」のほうが「大当たり D」よりも大当たり遊技のラウンド数が多く実行される分、有利な大当たり種別となる。ここで、本第 33 制御例では、第 2 特別図柄抽選が実行された場合には、約 1 / 6 の確率で小当たり当選し、その小当たり当選に基づいて実行される小当たり遊技中に大当たり遊技の実行条件が成立し易くなり、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される遊技が主として実行されるように構成している。

10

20

#### 【6641】

図 1861 に戻り説明を続ける。小当たり種別カウンタ C 5 は、例えば、0 ~ 99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタ C 5 の値は、例えば、定期的に（本第 33 制御例ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 64 へと入球したタイミングで RAM 203 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 203 ai に、第 2 入球口 640 へと入球したタイミングで RAM 203 の第 2 特別図柄保留球格納エリア 203 bi に格納される。本第 33 制御例のパチンコ機 10 における小当たり種別カウンタ C 5 の値は、0 ~ 99 の範囲のループカウンタとして構成されている。本制御例では取得した小当たり種別カウンタ C 5 の値を用いて、小当たり種別選択テーブル 202 fi を参照して小当たりに当選した場合の小当たり種別を判定するように構成している。ここで、図 1865 を参照して小当たり種別選択テーブル 202 fi の内容について説明をする。

30

#### 【6642】

図 1865 は、小当たり種別選択テーブル 202 fi に規定されている内容を模式的に示した図である。図 1865 に示した通り、この小当たり種別選択テーブル 202 fi は、第 1 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、第 2 特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に参照される情報と、が規定されている。具体的には、第 1 特別図柄（特図 1）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタ C 5 の値（更新範囲「0 ~ 99」）が「0 ~ 99」の全範囲に対して、小当たり種別として「小当たり A」が対応付けて規定されている。この「小当たり A」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させることが困難な小当たり遊技が実行される小当たり種別である。一方、第 2 特別図柄（特図 2）の小当たり種別としては、小当たり種別カウンタ C 5 の値（更新範囲「0 ~ 99」）が「0 ~ 19」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり B」が対応付けて規定されており、「20 ~ 99」の範囲に対して、小当たり種別として「小当たり C」が対応付けて規定されている。この「小当たり B」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させたことに基づいて大当たり種別「大当たり C」が設定される小当たり種別である。また、「小当たり C」は、小当たり遊技中に特定領域（V 領域）へと遊技球を容易に入球させることが可能な小当たり遊技が実行される小当たり種別であって、特定領域（V 領域）へと遊技球を入球させ

40

50

たことに基づいて大当たり種別「大当たりD」が設定される小当たり種別である。

【6643】

つまり、第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりA」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が100個であるので、第1特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりA」が決定される割合は100%(100/100)である。一方、第2特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、小当たり種別カウンタC5の取り得る100個の乱数値(カウンタ値)のうち、「小当たりB」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が20個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりB」が決定される割合は20%(20/100)である。また、「小当たりC」に対応付けられている乱数値(カウンタ値)が80個であるので、第2特別図柄の抽選で小当たりになった場合に、「小当たりC」が決定される割合は80%(80/100)である。ここで、各小当たり遊技が実行されたことに基づいて設定され得る大当たり種別について説明をする。本第33制御例では、小当たり遊技中に開放動作される第2可変入賞装置(V入賞装置)650へと入賞した遊技球が通過可能な遊技球流路内に特定領域(V領域)を設け、小当たり遊技中に遊技球が特定領域(V領域)を通過した場合に、大当たり遊技の実行条件(V条件)が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。そして、V条件が成立した場合に実行される大当たり遊技の内容は、小当たり当選時に設定される小当たり種別に応じて予め決定されている。つまり、小当たり当選した場合に設定される小当たり種別には、V条件が成立したことに基づいて実行される大当たり遊技に関する大当たり種別が規定されている。具体的には、図1865に示した通り、「小当たりB」に対しては、「大当たりC」の大当たり種別が規定されており、「小当たりC」に対しては、「大当たりD」の大当たり種別が規定されている。

10

20

【6644】

ここで、「大当たりC」が設定された場合には、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技(「大当たりC」が設定される大当たり遊技)と同一の大当たり遊技、即ち、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hiの値に「10」が設定される。一方、「大当たりD」は、大当たり遊技のラウンド数が3ラウンドであり、大当たり遊技終了後に大当たり遊技終了後に時短カウンタ203hiの値に「10」が設定される大当たり種別である。つまり、本第33制御例では、パチンコ機10全体として、4種類の大当たり種別(大当たりA~大当たりD)を設定可能に構成しており、「大当たりA」、「大当たりB」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合のみ設定され得る大当たり種別となり、「大当たりC」、「大当たりD」は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合、及び、特別図柄抽選で小当たり当選時に設定され得る大当たり種別となる。このように、大当たり遊技を実行するための複数の実行条件のうち、成立した実行条件に応じて異なる大当たり種別の大当たり遊技を実行可能に構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させるために様々な実行条件を成立させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

30

【6645】

なお、本第33制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合の一部とで同一内容の大当たり遊技(「大当たりC」、「大当たりD」に基づく大当たり遊技)を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、小当たり遊技中にV条件が成立した場合とで異なる内容の大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技を実行するための実行条件を複数有するパチンコ機10において、成立させた実行条件に応じて異なる内容の大当たり遊技を実行させることができる。図1861に戻り説明を続ける。変動種別カウンタCS1は、例えば0~198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり198)に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCS1によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様(変動時間)が決定される。表示態様の決定は、具体的には

40

50

、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタCS1により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置113や表示制御装置114により第3図柄表示装置81で表示される第3図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタCS1の値は、後述するメイン処理(図1895参照)が1回実行される毎に1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタCS1の値(乱数値)から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル202di(図1866(a)参照)は、主制御装置110のROM202内に設けられている。

#### 【6646】

ここで、図1866(a)を参照して変動パターン選択テーブル202diの内容について説明をする。図1866(a)は変動パターン選択テーブル202diに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図1866(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202diには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル202di1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル202di2、時短最終変動パターンテーブル202di3、が規定されている。図1861に戻り説明を続ける。第2当たり乱数カウンタC4は、例えば0~299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり299)に達した後0に戻るループカウンタとして構成されている。また、第2当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の第2初期値乱数カウンタCINI2の値が当該第2当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。第2当たり乱数カウンタC4の値は、本実施形態ではタイマ割込処理(図1880参照)毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口(スルーゲート)67を通過したことが検知された時に取得され、RAM203の普通図柄保留球格納エリア203ciに格納される。

#### 【6647】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のROM202に格納される第2当たり乱数テーブル202ciによって規定されており、第2当たり乱数カウンタC4の値が、第2当たり乱数テーブル202ciによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄(第2図柄)の当たり(普図当たり)と判定する。また、この第2当たり乱数テーブル202ciは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との2種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。この第2当たり乱数テーブル202ciに規定されている内容について、詳細に説明をすると、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0~2」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第2当たり乱数カウンタC4が「0~149」の範囲に普図当たりが規定されている。つまり、本第33制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/100)が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法(左打ち遊技)が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され第2入球口640内に球が入球する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率(1/2)が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

#### 【6648】

また、本第33制御例では、設定されている遊技状態に応じて普通図柄抽選の結果を示すための普通図柄変動の変動時間として異なる長さの変動時間が設定されるように構成されており、普通図柄の低確率状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態が設定されている場合よりも長い変動時間(例えば、10秒)が設定されるように構成し

10

20

30

40

50



ている。このように、普通図柄抽選で当たり当選する確率と、普通図柄変動の変動時間の長さ、を遊技状態に応じて可変させることにより、普通図柄抽選で当たり当選し、第2入球口640へと球を入球させ易い遊技状態(時短状態)を容易に設定することができる。さらに、本第33制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行された普通図柄抽選にて当たり当選した場合には、第2入球口640へと球を入球させることが困難な動作態様(ショート開放)で電動役物640aが開放動作される普図当たり遊技が実行されるように構成している。よって、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態(通常状態)において普通図柄抽選で当り当選しても、第2入球口640へと遊技球が入球してしまうことを抑制することができるため、通常状態が設定されている場合において、第1特別図柄抽選が実行されることを目指す左打ち遊技では無く、第2特別図柄抽選が実行されることを目指す右打ち遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

#### 【6649】

なお、本第33制御例では、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態(通常状態)にて、第2入球口640へと遊技球を入賞させ難くするために、普通図柄の低確率状態中は、普通図柄の高確率状態中に比べて、普通図柄抽選で当り当選し難くし、且つ、普通図柄抽選で当り当選(普図当たり当選)した場合であっても、第2入球口640へと遊技球を入球させることが困難となる動作態様で電動役物640aを動作させる普図当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、左打ち遊技を実行している際中にも普通図柄抽選が実行されるように、スルーゲート67を左打ち遊技によって発射された遊技球が通過可能な右打ち領域(可変表示ユニット80の左側に形成される遊技領域)に設け、通常状態中に実行された普通図柄抽選によって当たり当選した場合の一部において、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能な動作態様(ロング開放)で電動役物640aを動作される普図当たり遊技(ロング普図当たり遊技)を実行可能に構成しても良い。このように構成することで、普通図柄抽選で当たり当選し難い遊技状態(通常状態)であっても、一時的に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができるため、どのような遊技状態が設定されている状態であっても、遊技者に対して第2特別図柄抽選が実行される可能性を残すことができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、この場合、ロング普図当たり遊技が実行される普図当たり当選したことを示すための普通図柄変動の変動時間(ロング普図当たり変動時間)が、他の普通図柄の変動時間よりも長くなるように構成し、ロング普図当たり変動時間中に、遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行されることを示すための情報と、遊技方法を右打ち遊技へと切り替えることを案内するための情報と、を少なくとも含む普図当たり演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、通常状態中であって、左打ち遊技を実行している遊技者に対して、ロング普図当たり遊技が実行された場合に第2入球口640へと遊技球を入球させ易くすることができる。

#### 【6650】

さらに、普通図柄の低確率状態中における普通図柄の当たり確率を極端に低確率(例えば、 $1/65536$ )に設定しておき、普通図柄の低確率状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選した場合に、ロング普図当たり遊技が必ず実行されるように構成しても良い。また、この場合、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選が複数回実行されるように構成すると良い。具体的には、ロング普図当たり遊技の動作パターンとして、遊技球が第1期間の間隔を空けて第2入球口640へと複数回入球し得るよう動作パターンを決定し、且つ、第2特別図柄変動の変動時間が、第1期間よりも短い第2期間となるように構成すると良い。このように構成することで、ロング普図当たり遊技中に第2入球口640へと遊技球が入球する毎に、新たな第2特別図柄変動を実行させ易くすることができるため、1回のロング普図当たり遊技を契機に第2特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができる。このように構成することで、通常状態(普通図柄の低確率状態)の遊技を行っている遊技者に対して、特別図柄抽選の抽選結果に基づいて時短状態(普通図柄の高確率状態)を設定することで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す第1遊技と、普通図柄抽選の抽選結果に基づいてロング普図当たり遊技を実行することで第2特



別図柄抽選が実行されることを目指す第2遊技と、を並行して実行させることができるため、単調な遊技が継続し遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。加えて、この場合、1回のロング普図当たり遊技によって実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数が、時短状態中に実行可能となる第2特別図柄抽選の実行回数よりも多くなるように構成しても良い。つまり、第2特別図柄抽選が実行され易くなる時短状態が設定されてから、時短状態の時短終了条件が成立するまでの期間において実行可能な第2特別図柄抽選の実行回数（本第33制御例では3回）よりも、普通図柄の低確率状態（通常状態）中に実行された普通図柄抽選で当り当選し、ロング普図当たり遊技が実行された場合の方が、多くの第2特別図柄抽選を実行させることが可能となるように構成しても良い。

10

#### 【6651】

このように構成することで、第2特別図柄抽選を実行させ易くする状態への移行契機として、成立し難い移行契機が成立した場合の方が、成立し易い移行契機が成立した場合よりも多くの第2特別図柄抽選を実行させ易くすることが可能となるため、成立し難い移行契機を成立させた遊技者に対して、付加価値を付与することができる。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値=0~299）、タイマ割込処理（図1880参照）毎に1回更新されると共に、メイン処理（図1895参照）の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。図1860に戻り説明を続ける。ROM202は、図1861に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図1862(a)を参照して、本第33制御例のパチンコ機10における主制御装置110のROM202の内容について説明をする。図1862(a)は、本第33制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202の内容を模式的に示した模式図である。図1862(a)に示した通り、本第33制御例におけるパチンコ機10の主制御装置110のROM202は、第1当たり乱数テーブル202ai、大当たり種別選択テーブル202bi、第2当たり乱数テーブル202ci、変動パターン選択テーブル202di、時短付与テーブル202ei、小当たり種別選択テーブル202fi、開放シナリオテーブル202gi、変動パターンシナリオテーブル202hiを少なくとも有している。なお、第1当たり乱数テーブル202ai、大当たり種別選択テーブル202bi、第2当たり乱数テーブル202ci、小当たり種別選択テーブル202fiについては、図1861に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。

20

30

#### 【6652】

図1866(a)に示した通り、変動パターン選択テーブル202diには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用変動パターンテーブル202di1と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用変動パターンテーブル202di2、時短最終変動パターンテーブル202di4、が規定されている。通常用変動パターンテーブル202di1は、遊技状態として通常状態が設定されている状態で実行される特別図柄抽選の変動パターンを決定する際に参照されるデータテーブルである。ここで、図1866(b)を参照して、通常用変動パターンテーブル202di1に規定されている内容について説明をする。図1866(b)は、通常用変動パターンテーブル202di1に規定されている内容を模式的に示した図である。図1866(b)に示した通り、通常用変動パターンテーブル202di1には、実行される特別図柄抽選に用いられる特別図柄種別と、実行される特別図柄抽選の抽選結果と、取得した変動種別カウンタCS1の値と、に対応させて異なる変動パターン（変動時間）が規定されている。つまり、特別図柄種別と、抽選結果とに応じて異なる変動時間の変動パターンを決定可能に構成している。具体的には、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「外

40

50

れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～139」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が7秒の「外れ」が、「140～149」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「ガセ外れ」が、「150～179」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「180～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が規定されている。

#### 【6653】

また、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～29」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が40秒の「ノーマルリーチ各種」が、「30～189」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が80秒の「スーパーリーチ」が、「190～198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が140秒の「スペシャルリーチ」が規定されている。さらに、特別図柄種別が「特図1（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「小当たり」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。つまり、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選では、抽選結果が外れである場合の方が、抽選結果が外れ以外（大当たり、又は小当たり）である場合よりも、短い変動時間の変動パターンが決定され易くなるように構成しており、より長い変動時間の変動パターンが決定された場合の方が、特別図柄抽選の結果が大当たり、又は小当たりである可能性が高くなるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、抽選結果が外れである特別図柄変動が長時間継続してしまい、単位時間当たり実行される特別図柄抽選の実行回数が極端に少なくなってしまう、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、単位時間当たり実行される特別図柄抽選の実行回数が少なくなる場合、即ち、長時間の特別図柄変動が実行される場合には、当たり（大当たり、小当たり）当選していることへの期待感を高めることができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

#### 【6654】

さらに、通常状態における第1特別図柄変動として決定可能な変動パターンのうち、所定時間（80秒）よりも長い変動時間（90秒、140秒）となる変動パターンを、特別図柄抽選の結果が外れ以外である場合に決定可能に構成しているため、過剰に長い変動時間の変動パターンで特別図柄変動が実行されている場合には、特別図柄変動が停止表示されるよりも前に、遊技者に対して特別図柄抽選の結果を把握させることが可能となる。よって、過剰に長い変動時間で特別図柄変動が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲を高めることができる。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合の少なくとも一部と、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合の少なくとも一部において、同一の変動時間（40秒、80秒）が設定される変動パターンを決定可能に構成している。このように構成することで、実行されている特別図柄変動の変動時間を特別図柄変動が停止表示されるよりも前に把握したとしても、実行されている特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果を遊技者に予測させ難くすることができる。ここで、通常用変動パターンテーブル202di1を参照して変動パターンが決定されると、決定された変動パターンを示すための変動パターンコマンドを設定し、主制御装置110のメイン処理（図1895参照）にて実行される外部出力処理（図1895のS1801I参照）によって、音声ランプ制御装置113に向けて出力される。そして、音声ランプ制御装置113が変動パターンコマンドを受信すると、受信した変動パターンコマンドに含まれる情報（抽選結果、変動時間等）に基づいて、第3図柄表示装置81の表示面にて実行される変動演出の演出態様を決定する処理が実行される。一方、特別図柄種別が「特図2（第2特別図柄）」であって、抽選結果が「外れ」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「外れ」が規定され、特別図柄種別が「特図2（第1特別図柄）」であって、抽選結果が「大当たり」、「小当た

10

20

30

40

50

り」である場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0～198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「当たり」が規定されている。

【6655】

本第33制御例では、通常状態が設定されている状態では、第2入球口640へと遊技球が入球し難く（不可能）なるように遊技盤13に各種機構を配設しており、通常状態中に右打ち遊技を実行し、普図当たり遊技を実行したとしても、第2特別図柄抽選が実行され難く構成している。また、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を最大で4個獲得可能に構成している。よって、通常状態において第2特別図柄抽選が実行される遊技状況としては、第2特別図柄抽選を容易に実行することが可能な時短状態中に特図2保留を獲得し、獲得した特図2保留を保持した状態で時短状態から通常状態へと移行し、通常状態が設定された後に、保持している特図2保留に基づく第2特別図柄抽選が実行される遊技状況となる。つまり、第2特別図柄抽選を容易に実行させることが可能な時短状態が終了し、その時短状態を契機に実行される最後の第2特別図柄抽選として通常状態にて第2特別図柄抽選が実行されることになる。よって、本第33制御例では、通常状態にて実行される第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動時間として、抽選結果に関わらず一定の長さ（20秒）の変動時間が設定される変動パターンが決定されるように構成している。そして、本変動時間を用いて時短最終変動から跨がって実行されるファイナルチャレンジ演出（図1857～図1859参照）を実行するように構成している。このように、特定の特別図柄種別（第2特別図柄）の特別図柄抽選（第2特別図柄抽選）が、特定の遊技状態（通常状態）で実行された場合に、抽選結果に関わらず同一の長さの変動時間が設定される変動パターンを決定するように構成することで、その特別図柄変動中に実行される特定演出の演出期間を特別図柄抽選の結果に関わらず統一することができる。

10

20

【6656】

次に、図1867(a)を参照して、時短用変動パターンテーブル202di2の内容について説明をする。図1867(a)は、時短用変動パターンテーブル202di2に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短用変動パターンテーブル202di2は、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動の変動パターンを決定する際に主として参照されるデータテーブルであって、時短状態中に参照される他のデータテーブル（時短最終変動パターンテーブル202di3）よりも頻繁に参照されるデータテーブルである。具体的には、この時短用変動パターンテーブル202di2は、時短状態が設定されてからの実行回数が1～4回目の第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動の変動パターンを決定する場合、又は、時短状態が設定されてからの実行回数が1～9回目（大当たりA当選後は1～253回目）の第2特別図柄抽選の結果を示すための第2特別図柄変動の変動パターンを決定する場合において参照される。本第33制御例では、時短状態が設定されると、普通図柄抽選で当たり当選した場合に第2入球口640へと遊技球を入球させ易い動作態様で普図当たり遊技（ロング普図当たり遊技）が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、右打ち遊技を行うことで第2特別図柄抽選が実行されることを目指す遊技が行われる。

30

【6657】

ここで、例えば、通常状態において実行される第1特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり遊技が実行された後に時短状態が設定された場合には、第1特別図柄抽選の実行権利（特図1保留）を獲得している状態で時短状態が設定されることになり、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得するまでの間に、第1特別図柄抽選が実行される場合があった。本第33制御例におけるパチンコ機10は、単位時間当たりにおける大当たり遊技の実行回数を増加させるために、時短状態中に実行される第2特別図柄変動にて設定される変動時間が短くなるように構成しているが、時短状態で第2特別図柄抽選が実行されるよりも前に第1特別図柄抽選が実行された場合には、実行された第1特別図柄抽選の結果を示すための第1特別図柄変動が停止表示されるまで、第2特別図柄抽選を実行することができず、結果として時短状態が設定されている期間当たりにおける第2特別図柄

40

50

抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。加えて、本第33制御例におけるパチンコ機10は、特図2保留を最大で4個記憶可能に構成しており、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の変動時間として短時間(1秒)の変動時間が設定されるように構成している。つまり、時短状態中は、特図2保留を用いた第2特別図柄抽選が頻繁に実行されるため、右打ち遊技によって発射された遊技球の流下状況によっては、特図2保留を獲得していない状態が発生し得る。このような状態において特図1保留を獲得している場合には第1特別図柄抽選が実行されてしまうため、新たに特図2保留を獲得したとしてもその時点が第1特別図柄変動中である場合には、新たに獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄変動を即座に実行することが出来ず、結果として時短状態が設定されている単位時間当たりにおける第2特別図柄抽選の実行回数が少なくなってしまうという問題があった。

10

#### 【6658】

これに対して、本第33制御例では、時短状態中に実行される第1特別図柄変動の変動時間として、短い変動時間を決定可能に構成し、特図2保留を獲得しておらず、特図1保留のみを獲得している状態で時短状態が設定された場合に、特図1保留を短時間で消化するように構成している。このように構成することで特図1保留を獲得したままの状態の特図2保留を獲得し、特図1保留に基づいて実行される第1特別図柄変動によって、第2特別図柄抽選が実行される効率が低下してしまうことを抑制することができる。具体的には、図1867(a)に示した通り、特別図柄種別が「特図1(第1特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が0.5秒の「超短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が2秒の「短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が90秒の「長小当たり」が規定されている。一方、特別図柄種別が「特図2(第2特別図柄)」であって、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「短外れ」が規定され、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短大当たり」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短小当たり」が規定されている。

20

30

#### 【6659】

以上、説明をした通り、時短用変動パターンテーブル202di2を参照して変動パターンが決定される1~4回目の第1特別図柄変動、即ち、特図1保留として獲得可能な上限数(4個)に該当する変動回数であって、通常状態中に獲得した特図1保留に基づいて時短状態中に実行され得る回数の第1特別図柄変動に対しては、抽選結果が外れである場合には、変動時間が0.5秒の変動パターンが設定される。このように構成することで、特図1保留を獲得している状態で、時短状態が設定されたとしても、特図2保留を獲得するまで(時短状態中に実行された普通図柄抽選で当り当選したことに基づく普図当たり遊技によって第2入球口640へと遊技球を入球させるまで)の間に、獲得済みの特図1保留を全て消化させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の抽選結果が外れ当選以外の場合(大当たり、小当たり)には、遊技者が抽選結果を把握可能な程度の変動時間が設定され、時短状態中に実行された第1特別図柄抽選にて当たり当選したことを遊技者に報知するための専用演出が実行される。このように構成することで、時短状態が設定されたにも関わらず、第2特別図柄抽選が実行されるよりも前に当たり遊技が実行された経緯を遊技者に分かり易く理解させることができる。なお、時短状態中に第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、通常状態中に第1特別図柄抽選で小当たり当選した場合と、同一の変動パターン(90秒)が決定されるように構成している。そして、小当たり当選に対応した特別図柄変動中は、遊技状態に関わらず同一の変動

40

50

演出が実行されるように構成している。

【6660】

次に、図1867(b)を参照して、時短最終変動パターンテーブル202di3の内容について説明をする。図1867(b)は、時短最終変動パターンテーブル202di3に規定されている内容を模式的に示した図である。この時短最終変動パターンテーブル202di4は、時短終了条件が成立する第2特別図柄変動、即ち、時短状態が設定されてから10回目(大当たりA当選後は254回目)の第2特別図柄変動が実行される場合に、設定される変動パターンを決定する場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄種別として第2特別図柄に対する変動パターンのみが規定されている。

【6661】

具体的には、時短最終変動パターンテーブル202di3には、特別図柄種別として第2特別図柄に対応する変動パターンのみが規定されており、抽選結果が「外れ」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が30秒の「外れ」が規定され、抽選結果が「小当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~99」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が1秒の「超短小当たり」が規定され、「100~198」の範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「小当たり」が規定されている。そして、抽選結果が「大当たり」の場合には、取得した変動種別カウンタCS1の値が「0~198」の全範囲に対して、変動パターンとして変動時間が20秒の「大当たり」が規定されている。つまり、時短最終変動となる第2特別図柄変動の変動期間中にはファイナルチャレンジ演出の開始態様を表示した後、時短状態が終了するまでの間に特図2保留の獲得を促すための演出が実行されるように構成している。よって、時短状態が設定されてから1回目~9回目の第2特別図柄変動よりも10回目(最終)の第2特別図柄変動の方が、特図2保留球の獲得を促す演出の演出期間を確保するために長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、特図2保留を獲得した状態で時短状態を終了させ易くすることができる。また、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選で当り当選する場合であっても、1回目~9回目の第2特別図柄抽選で当り当選する場合と、3回目の第2特別図柄抽選で当り当選する場合とで、時間効率(時短状態の単位時間あたりに実行される第2特別図柄抽選回数)を大きく異ならせることができるため、遊技者に対して、時短状態中に第2特別図柄抽選で当り当選するか否かだけで無く、時短状態中における何回目の第2特別図柄抽選で当り当選するかについても興味を持たせることができる。

【6662】

図1862(a)に戻り、説明を続ける。時短付与テーブル202eiは、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に参照されるデータテーブルであって、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別(大当たり当選時に設定された大当たり種別)に応じた遊技状態(時短終了条件)が規定されている。ここで、図1864(b)を参照して、時短付与テーブル202eiの内容について説明をする。図1864(b)は、時短付与テーブル202eiに規定されている内容を模式的に示した図である。図1864(b)に示した通り、時短付与テーブル202eiには、各大当たり種別に対応させて時短終了条件の成立有無を判定する際に参照される各カウンタの値を規定している。具体的には、大当たり種別「大当たりA」に対しては、時短カウンタ203hの値に「270」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「254」が規定されており、「大当たりB」に対しては、時短カウンタ203hの値に「10」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「1」が規定されており、「大当たりC」,「大当たりD」に対しては、時短カウンタ203hの値に「20」が、小当たりカウンタ203sの値に「1」が、特図2カウンタ203tの値に「10」が規定されている。

【6663】

詳細な説明は後述するが、時短付与テーブル202eiに情報が規定されている、時短カウンタ203h、小当たりカウンタ203s、特図2カウンタ203tは、何れも時短

10

20

30

40

50

状態中に値が更新されるものであって、カウンタの値が所定条件を満たす値まで更新された場合に、時短終了条件が成立したと判別され、時短状態を終了させるための処理が実行されるように構成している。時短カウンタ203hiは、時短状態中に実行された特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第1特別図柄変動、或いは、第2特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新(減算)される。つまり、時短カウンタ203hiは、時短状態中に実行された第1特別図柄変動回数と、第2特別図柄変動回数と、を合算された合算特別図柄回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。小当たりカウンタ203siは、時短状態中に実行される小当たり遊技の実行回数を計測するためのカウンタであって、時短状態中に実行された特別図柄抽選の結果が小当たり当選となった場合にカウンタ値が更新(減算)される。つまり、小当たりカウンタ203siは、時短状態中に実行される小当たり遊技回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。特図2カウンタ203tiは、時短状態中に実行される第2特別図柄変動の回数を計測するカウンタであって、時短状態中に第2特別図柄変動が実行されたことに基づいてカウンタ値が更新(減算)される。つまり、特図2カウンタ203tiは、時短状態中に実行された第2特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の成立状況を判別するために用いられるカウンタである。

10

**【6664】**

図1864(b)に示した通り、大当たり種別の「大当たりA」が設定された場合には、大当たり遊技終了後の遊技状態を設定する際に、時短カウンタ203hiの値に「270」が、小当たりカウンタ203siの値に「1」が、特図2カウンタ203tiの値に「254」が設定される。よって、大当たり種別の「大当たりA」に基づいて設定された時短状態は、合算特別変動回数が「270回」、小当たり当選回数が「1回」、第2特別図柄変動回数が「254回」の何れかの条件を満たした場合に、時短終了条件が成立する時短状態となる。本第33制御例では、上述した各カウンタの値が1以上である場合に、時短状態中であると判別するように構成している。つまり、時短カウンタ203hi、小当たりカウンタ203ei、特図2カウンタ203tiのいずれかの値が0になった場合には、時短状態が終了したこととなる。なお、本第33制御例では、第2特別図柄抽選でのみ選択される大当たり種別(大当たりC、大当たりD)に対応する時短終了条件を同一としているが、これに限るものではなく、大当たり種別に応じて異なる内容の時短終了条件を設定しても良い。この場合、例えば、時短状態中に実行される第2特別図柄変動回数に基づく時短終了条件の内容を規定する特図2カウンタ203tの値を大当たり種別に応じて異ならせると良く、1の大当たり種別が設定された場合の方が、他の大当たり種別が設定された場合よりも時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動回数を増加させることができるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に遊技者により有利な時短状態が設定されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

20

30

**【6665】**

また、特図2カウンタ203ti以外の値を異ならせるように構成しても良く、例えば、特定の「大当たり種別」が設定された場合には、時短カウンタ203hiの値として、「10」よりも少ない「4」を設定するように構成しても良い。この場合、特図1保留を獲得しており、且つ、特図2保留を獲得していない状態で時短状態が設定されることで、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の回数が減少することになる(特図2カウンタ203tiの値が所定条件を満たすことで時短終了条件が成立するよりも前に、時短カウンタ203hiの値が所定条件を満たすことで時短終了条件成立する可能性が高くなる)ため、遊技者に対して、時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動回数を遊技者に把握させ難くすることができる。

40

**【6666】**

図1864(b)に示した通り、本第33制御例では、時短状態が設定される何れの大当たり種別に対しても、3種類の時短終了条件が設定されるように構成しているが、これ

50

に限ること無く、大当たり種別に応じて、設定される時短終了条件の種類を異ならせるように構成しても良く、例えば、他の大当たり種別よりも時短状態中に実行させることが可能な第2特別図柄変動の回数を極端に増加させることで遊技者に有利な時短状態を提供可能な特殊大当たり種別が設定された場合には、特図2カウンタ203tiに対して数値を設定すること無く、時短カウンタ203hiの値に「1000」を設定するように構成しても良い。また、小当たりカウンタ203siに対して数値が設定されない大当たり種別を設けることによって、時短状態中において小当たり当選後に実行される小当たり遊技中にV入賞させなくても時短状態が継続するように構成しても良い。さらに、本第33制御例では、時短終了条件が成立する要素として、特別図柄変動の実行回数(第2特別図柄変動の実行回数)と、小当たり当選回数と、の要素を用いているが、これに限ること無く、別の要素を用いて時短終了条件が成立するように構成しても良い。例えば、時短状態中に獲得し易くなる第2特別図柄抽選の実行権利(特図2保留)の獲得数を計測するためのカウンタ(特図2保留獲得数カウンタ)を設け、特図2保留獲得数カウンタの値が所定条件(例えば、「4」)を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特定回数目の第2特別図柄変動期間中に特図2保留数が上限となったことを契機として時短終了条件を成立させるように構成しても良い。また、時短状態が設定されてからの経過時間を計測する時間計測手段を設け、その時間計測手段によって計測された経過時間が所定条件を満たした場合に、時短終了条件が成立するように構成しても良いし、特別図柄抽選が実行される毎に、時短終了条件を成立させるか否かを決定する終了抽選を実行し、その終了抽選に当選した場合に時短終了条件を成立させるように構成しても良い。

10

20

#### 【6667】

このように、様々な時短終了条件を成立させることが可能となるように構成することで、時短状態が継続する期間を遊技者に把握させ難くすることができるため、時短状態中の遊技を行っている遊技者に対して、特図2保留を獲得していない状態(少ない特図2保留を獲得している状態)で時短状態が終了してしまうことを防ぐために、常に、特図2保留が上限数となるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を向上させ易くすることができる。また、本第33制御例では、第2特別図柄変動が実行される毎に、時短カウンタ203hiの値、特図2カウンタ203tiの値を一定数(「1」)減算するように構成しているが、例えば、第2特別図柄抽選の結果が特定の外れ結果である場合には、時短カウンタ203hiの値、特図2カウンタ203tiの値を減算しないように構成しても良い。つまり、実行される特別図柄抽選の結果が同一であったとしても、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて、時短終了条件の成立有無を判別するために参照される各種カウンタの値の更新内容を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、時短状態中に実行される特別図柄抽選の結果を把握したとしても時短状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。また、主制御装置110の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ203hiの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果(例えば、特殊外れ当選)となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果(例えば、特殊普図当たり当選)となった場合にも、時短カウンタ203hiの値を減算させるように構成しても良い。

30

40

#### 【6668】

加えて、本第33制御例では、時短カウンタ203hiの値を1ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ203hiの値を複数まとめて(例えば、2)減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ203hiの値に関わらず、時短カウンタ203hiの値が「0」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、時短状態が設定される条件の成立内容(大当たり種別)に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実

50



行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。開放シナリオテーブル202giは、主制御装置110によって動作制御される各種機構（第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650、電動役物640a）に対する動作態様が規定されているデータテーブルであって、上述した各種機構を動作させるための動作条件が成立した場合に、実行する動作制御に対応する開放シナリオを設定する際に参照される。

#### 【6669】

図1860に戻り、説明を続ける。RAM203は、図1861に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理（図1895参照）によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図1894参照）において実行される。なお、MPU201のNMI端子（ノンマスクブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理（図1893参照）が即座に実行される。

#### 【6670】

また、本第33制御例におけるRAM203は、図1862（b）に示すように、第1特別図柄保留球格納エリア203ai、第2特別図柄保留球格納エリア203bi、普通図柄保留球格納エリア203ci、第1特別図柄保留球数カウンタ203di、第2特別図柄保留球数カウンタ203ei、普通図柄保留球数カウンタ203fi、遊技状態格納エリア203gi、時短カウンタ203hi、大当たり開始フラグ203ji、大当たり中フラグ203ki、小当たり種別格納エリア203mi、小当たり開始フラグ203ni、小当たり中フラグ203oi、V通過大当たり種別格納エリア203pi、Vフラグ203qi、V通過フラグ203ri、小当たりカウンタ203si、特図2カウンタ203ti、その他メモリアrea203ziを有している。なお、第1特別図柄保留球格納エリア203ai、第2特別図柄保留球格納エリア203bi、普通図柄保留球格納エリア203ci、第1特別図柄保留球数カウンタ203di、第2特別図柄保留球数カウンタ203ei、普通図柄保留球数カウンタ203fi、遊技状態格納エリア203gi、時短カウンタ203hi、大当たり開始フラグ203ji、大当たり中フラグ203ki、は上述した第1制御例における第1特別図柄保留球格納エリア203a、第2特別図柄保留球格納エリア203b、普通図柄保留球格納エリア203c、第1特別図柄保留球数カウンタ203d、第2特別図柄保留球数カウンタ203e、普通図柄保留球数カウンタ203f、遊技状態格納エリア203g、時短カウンタ203h、大当たり開始フラグ203j、大当たり中フラグ203kと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【6671】

小当たり種別格納エリア203miは、当選した小当たりに設定される小当たり種別を一時的に格納するための記憶領域であって、小当たりに当選したと判別した場合に（図1883のS409I:Yes）、取得した小当たり種別が一時的に格納される。そして、小当たり遊技を開始させるために実行される小当たり開始設定処理（図1884のS223I参照）において、格納した小当たり種別が読み出され、読み出した小当たり種別に対応した開放シナリオが設定される（図1884のS501I参照）。また、読み出した小

10

20

30

40

50



当たり種別に対応する大当たり種別がV通過大当たり種別格納エリア203piに格納される(図1884のS502I参照)。小当たり開始フラグ203niは、小当たり遊技の開始タイミングであることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図1884のS504I参照)。小当たり開始フラグ203niがオンであることが判別されて、小当たり遊技の開始タイミングであると判別されるとオフに設定される(図1897のS2003I参照)。この小当たり開始フラグ203niは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

#### 【6672】

小当たり中フラグ203oiは、小当たり遊技中であることを示すフラグである。特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止されるタイミングでオンに設定される(図1884のS504I参照)。一方、小当たりの終了タイミングであると判別された場合(設定されている小当たりのラウンド数の遊技が終了したと判別した場合)に、オフに設定される(図1897のS2018I参照)。この小当たり中フラグ203oiは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過大当たり種別格納エリア203piは、小当たり遊技が実行されている場合に、第2可変入賞装置(V入賞装置)650に入賞した遊技球が特定領域(Vスイッチ650e3)により検知された場合に設定される大当たり種別を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。V通過大当たり種別格納エリア203piは、特別図柄抽選の抽選結果が小当たり当選である特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される(図1884のS502I参照)。第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知されると、V通過大当たり種別格納エリア203piに記憶されているデータ値に対応する大当たり種別に対応するVフラグ203qiがオンに設定されるように構成されている。小当たり遊技の終了時に、V通過大当たり種別格納エリア203piに記憶されているデータ値がクリアされるように構成されている。このV通過大当たり種別格納エリア203piは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。

#### 【6673】

Vフラグ203qiは、小当たり遊技中に第2可変入賞装置(V入賞装置)650内の特別排出流路650e2を遊技球が流下し、特定領域(Vスイッチ650e3)により遊技球が検知された場合に、実行している小当たり遊技の種別に対応した大当たり種別に対応したフラグがオンに設定されるものである。小当たり遊技の終了時に、このVフラグ203qiがオンであるかを判別し(図1897のS2013I参照)、Vフラグ203qiがオンであると判別した場合に(図1897のS2013I:Yes)、オンに設定されているフラグより実行される大当たり種別が判別されて対応する大当たり遊技の開始が設定される(図1897のS2015I参照)。このVフラグ203qiは、RAMクリア等の初期状態では、オフに設定されるフラグであり、電断等が発生した場合には、電断等の発生直前の状態がバックアップされることにより保持されるように構成されている。V通過フラグ203riは、小当たり遊技中において、Vフラグ203qiがオンに設定されている状態を判別するために用いられるフラグであって、Vフラグ203qiがオンに設定されている場合にオンに設定される。第33制御例では、小当たり遊技中において第2可変入賞装置(V入賞装置650)に入賞した遊技球の殆どが特別排出流路650e2を流下するように構成されており、特別排出流路650e2に最初に入賞した遊技球に対応したV通過処理(図1880のS109I参照)においてオンに設定される(図1892のS1407I参照)。

10

20

30

40

50

## 【 6 6 7 4 】

そして、V通過処理（図1880のS109I参照）では、V通過フラグ203riがオンに設定しているか判別し（図1892のS1401I）、オンに設定していると判別した場合は（図1892のS1401I：Yes）、V通過処理（図1892I参照）のうちS1402I～S1409Iの処理をスキップするように構成している。これにより、1回の小当たり遊技中にと規定領域（Vスイッチ650e3）が複数の遊技球を検知した場合であっても、最初に検知した遊技球に対応したV通過処理のみが実行されることになる。よって、小当たり遊技中に実行される処理を簡素化することが出来ると共に、音声ランプ制御装置113へV通過コマンドを複数回送信してしまい、音声ランプ制御装置113側でのV通過管理は煩雑になることを抑制することができる。小当たりカウンタ203siは、時短状態中に実行される特別図柄抽選で小当たり当選した回数を計測するためのカウンタであって、小当たり当選回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この小当たりカウンタ203siには、大当たり制御処理（図1895のS1804I）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図1896のS1913I：Yes）、時短付与テーブル202eiに規定されている値が設定される（図1896のS1915I）。

10

## 【 6 6 7 5 】

そして、特別図柄変動処理（図1881参照）の時短更新処理（図1881のS224I参照）にて実行される小当たり時短更新処理（図1885のS615I参照）にて、小当たり当選したと判別した場合に（図1886のS701I：Yes）、カウンタの値が1減算される。減算した後の小当たりカウンタ203siの値が0であると判別されると（図1886のS703I：Yes）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図1886のS704I）。なお、第33制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、小当たりカウンタ203siの値が0に設定（リセット）される（図1885のS606I）。このように、複数の時短終了条件のうち、小当たりカウンタ203siの値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、小当たりカウンタ203siの値が0に設定（リセット）されるため、時短状態が終了したにも関わらず小当たりカウンタ203siの値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値（0）に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。特図2カウンタ203tiは、時短状態中に実行される第2特別図柄抽選の実行回数を計測するためのカウンタであって、第2特別図柄変動回数に基づいて成立する時短終了条件の成立有無を判別する際に参照される。この特図2カウンタ203tiには、大当たり制御処理（図1896のS1804I）において、エンディング期間の終了タイミング（大当たり遊技の終了タイミング）であると判別された場合に（図1896のS1913I：Yes）、時短付与テーブル202eiに規定されている値が設定される（図1896のS1915I）。

20

30

40

## 【 6 6 7 6 】

そして、特別図柄変動処理（図1881参照）の時短更新処理（図1881のS224I参照）にて、今回実行された特別図柄変動の種別が第2特別図柄変動であると判別した場合に（図1885のS608I：Yes）、カウンタの値が1減算される。減算した後の特図2カウンタ203tiの値が0であると判別されると（図1885のS611I：Yes）、時短終了条件が成立するため、遊技状態として通常状態が設定される（図1885のS612I）。なお、第33制御例は、時短状態を終了させるための時短終了条件を複数設定しており、その何れの時短終了条件が成立した場合であっても（例えば、特別図柄変動回数に基づく時短終了条件が成立した場合であっても）、特図2カウンタ203

50

t i の値が 0 に設定 (リセット) される (図 1 8 8 5 の S 6 0 6 I)。このように、複数の時短終了条件のうち、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を参照した時短終了条件以外の時短終了条件が成立した場合であっても、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値が 0 に設定 (リセット) されるため、時短状態が終了したにも関わらず特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を減算する処理が継続されてしまう事態を抑制することができる。また、複数の時短終了条件のうちどの時短終了条件が成立したとしても、時短状態を終了させる際に時短終了条件の成立を判別する際に用いる各種カウンタの値を初期値 (0) に設定するように構成しているため、時短状態を終了させた後の処理が煩雑になることを抑制することができる。その他メモリアリア 2 0 3 z i は、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定 (記憶) される。図 1 8 6 0 に戻って説明を続ける。払出制御装置 1 1 1 は、払出モータ 2 1 6 を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置である M P U 2 1 1 は、その M P U 2 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 1 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 1 3 とを有している。

10

#### 【 6 6 7 7 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 は、音声出力装置 (図示しないスピーカなど) 2 2 6 における音声の出力、ランプ表示装置 (電飾部 2 9 ~ 3 3、表示ランプ 3 4 など) 2 2 7 における点灯および消灯の出力、変動演出 (変動表示) や予告演出といった表示制御装置 1 1 4 で行われる第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置である M P U 2 2 1 は、その M P U 2 2 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した R O M 2 2 2 と、ワークメモリ等として使用される R A M 2 2 3 とを有している。音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン 2 2 4 を介して入出力ポート 2 2 5 が接続されている。入出力ポート 2 2 5 には、主制御装置 1 1 0、表示制御装置 1 1 4、音声出力装置 2 2 6、ランプ表示装置 2 2 7、その他装置 2 2 8、枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0、などがそれぞれ接続されている。その他装置 2 2 8 には、パチンコ機 1 0 に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 から受信した各種のコマンド (変動パターンコマンド、停止種別コマンド等) に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド (表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等) によって表示制御装置 1 1 4 へ通知する。

20

30

#### 【 6 6 7 8 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続されている枠ボタン 2 2 は、演出ボタン 2 2 a を有しており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、演出ボタン 2 2 a からの入力を監視し、遊技者によって演出ボタン 2 2 a が操作された場合は、第 3 図柄表示装置 8 1 で表示される演出内容を変更したりするように、表示制御装置 1 1 4 へ指示する。表示制御装置 1 1 4 は、この音声ランプ制御装置 1 1 3 から送信されるコマンドに従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に各種の画像を表示する。なお、遊技者によって演出ボタン 2 2 a が操作された場合に、演出用の役物 (図 1 8 5 4 参照) を駆動させるためにその他装置 2 2 8 へ役物駆動コマンドを送信したり、演出ボタン 2 2 a への操作内容に対応した音声を音声出力装置 2 2 6 に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、演出ボタン 2 2 a への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置 2 2 7 を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。さらに、音声ランプ制御装置 1 1 3 に接続されている選択ボタン 6 0 0 は、図 1 8 3 6 に示した通り、中ボタン 6 0 0 a、上ボタン 6 0 0 b、右ボタン 6 0 0 c、下ボタン 6 0 0 d、左ボタン 6 0 0 e を有しており、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、選択ボタン 6 0 0 に含まれる各ボタンからの入力を監視し、入力された内容に応じて、遊技環境を変更するための処理を実行すると共に、遊技環境を変更するための表示内容や、変更後の遊技環境を示すための表示内容を表示制御装置 1 1 4 へ指示する。

40

#### 【 6 6 7 9 】

また、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、表示制御装置 1 1 4 から第 3 図柄表示装置 8 1 の

50

表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置 113 では、表示制御装置 114 から受信した表示コマンドに基づき、第 3 図柄表示装置 81 の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置 226 から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置 227 の点灯および消灯を制御する。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 からのコマンドや、音声ランプ制御装置 113 に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置 114 へ送信する。表示制御装置 114 では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第 3 図柄表示装置 81 に遅滞無く表示させる制御が行われる。ここで、本第 3 制御例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 が有する ROM 222 に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置 113 の ROM 222 には、図 1868 (a) に示すように、変動パターン選択テーブル 222 a i と、キャラ矛盾演出設定テーブル 222 b i と、チャンスゾーン演出設定テーブル 222 c i と、タイマー演出設定テーブル 222 d i と、タイマー内容設定テーブル 222 e i と、再セット用報知態様設定テーブル 222 f i と、楽曲演出設定テーブル 222 g i と、図柄変更演出設定テーブル 222 h i と、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 222 i i と、図柄態様決定テーブル 222 j i と、演出用キャラ決定テーブル 222 l i と、秒数決定演出シナリオテーブル 222 m i と、が少なくとも記憶されている。図 1870 を参照して、変動パターン選択テーブル 222 a i について説明する。図 1870 は、この変動パターン選択テーブル 222 a i の規定内容を模式的に示したブロック図である。図 1870 に示す通り、変動パターン選択テーブル 222 a i には、通常用変動パターン選択テーブル 222 a i 1 と、時短用変動パターン選択テーブル 222 a i 2 と、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル 222 a i 3 が少なくとも規定されている。通常用変動パターン選択テーブル 222 a i 1 は、通常状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、時短用変動パターン選択テーブル 222 a i 2 は、時短状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル 222 a i 3 は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に用いられる変動パターン選択テーブルである。各変動パターン選択テーブルは、第 1 演出カウンタ 223 f i のカウンタ値に各変動パターンの種別（外れ、ガセ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置 113 は、主制御装置 110 より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第 1 演出カウンタ 223 f i のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置 113 が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。ここで、図 1871 を参照して、通常用変動パターン選択テーブル 222 a i 1 について説明する。図 1871 は、この通常用変動パターン選択テーブル 222 a i 1 の規定内容を模式的に示した図である。図 1871 に示す通り、当別図柄抽選の結果、変動パターン種別、第 1 演出カウンタ 223 f i のカウンタ値に対応して表示用変動パターンが規定されている。各表示用変動パターンには、上述した同一図柄停止演出と、装飾用可動役物 Y m 1 を可動させる役物演出と、第 3 図柄表示装置 81 の液晶画面の前面側に設けられている導光板を発光させる導光板発光演出の有無が予め規定されており、特図変動中にこれらの演出が実行されるか否かによって、実行中の特図変動の特別図柄抽選の結果を遊技者が予測し易く構成している。具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「外れ」であり、第 1 演出カウンタ値が「0 ~ 99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れ A」が設定される。この「外れ A」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ガセ外れ」であり、第 1 演出カウンタ値が「0 ~ 99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「ガセ外れ A」が設定される。この「ガセ外れ A」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行さ

10

20

30

40

50

れない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～39」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチA」が設定される。この「外れノーマルリーチA」は同一図柄停止演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「40～99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチB」が設定される。この「外れノーマルリーチB」は同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、40/100(40%)で導光板演出が実行される表示用変動パターン(外れノーマルリーチA)が設定され、60/100(60%)で何れの演出も実行されない表示用変動パターン(外れノーマルリーチB)が設定されるため、特別図柄抽選の結果が外れで、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターンが設定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～39」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチA」が設定される。この「当たりノーマルリーチA」は、同一図柄停止演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「40～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチB」が設定される。この「当たりノーマルリーチB」は、同一図柄停止演出と、導光板発光演出は実行されないが、役物演出が実行される表示用変動パターンである。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチC」が設定される。この「当たりノーマルリーチC」は、同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、40/100(40%)で導光板発光演出が実行される当たりノーマルリーチAが設定され、50/100(50%)で役物演出が実行される当たりノーマルリーチBが設定され、10/100(10%)で何れの演出も実行されない当たりノーマルリーチCが設定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターン(当たりノーマルリーチC)が設定され難く、導光板演出または役物演出の何れかが実行される表示用変動パターン(当たりノーマルリーチA、当たりノーマルリーチB)が設定され易い。これにより、特図変動において、何れの演出も実行されない場合には、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高く、導光板演出や役物演出が実行された場合には特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと遊技者は予測することができる。

#### 【6680】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～29」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA」が設定される。この「外れスーパーリーチA」は、同一図柄停止演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「30～49」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチB」が設定される。この「外れスーパーリーチB」は、役物演出が実行され、同一図柄停止演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「50～69」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチC」が設定される。この「外れスーパーリーチC」は、導光板発光演出が実行され

、同一図柄停止演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「70～79」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチD」が設定される。この「外れスーパーリーチD」は、同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「80～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチE」が設定される。この「外れスーパーリーチE」は、同一図柄停止演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチF」が設定される。この「外れスーパーリーチF」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、同一図柄停止演出が実行されない表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、30/100(30%)で同一図柄停止演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチA)が設定され、20/100(20%)で役物演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチB)が設定され、20/100(20%)で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチC)が設定され、10/100(10%)で同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチD)が設定され、10/100(10%)で同一図柄停止演出と役物演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチE)が設定され、10/100(10%)で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチF)が設定される。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～9」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチA」が設定される。この「当たりスーパーリーチA」は、同一図柄停止演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「10～19」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチB」が設定される。この「当たりスーパーリーチB」は、役物演出が実行され、同一図柄停止演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「20～29」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチC」が設定される。この「当たりスーパーリーチC」は、導光板発光演出が実行され、同一図柄停止演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「30～49」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチD」が設定される。この「当たりスーパーリーチD」は、同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「50～69」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチE」が設定される。この「当たりスーパーリーチE」は、同一図柄停止演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「70～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチF」が設定される。この「当たりスーパーリーチF」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、同一図柄停止演出が実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチG」が設定される。この「当たりスーパーリーチG」は、同一図柄停止演出、役物演出及

10

20

30

40

50

び導光板発光演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、10/100(10%)で同一図柄停止演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチA)が設定され、10/100(10%)で役物演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチB)が設定され、10/100(10%)で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチC)が設定され、20/100(20%)で同一図柄停止演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチD)が設定され、20/100(20%)で同一図柄停止演出と役物演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチE)が設定され、20/100(20%)で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチF)が設定され、10/100(10%)で同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチG)が設定される。つまり、特図変動において同一図柄停止演出、役物演出、導光板発光演出のうち、何れか1つの演出が実行された場合よりも、複数の演出が実行された場合の方が特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高くなる。また、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ設定される表示用変動パターンであるため、より多くの演出が実行されることを遊技者に期待させることで、変動演出に注目させ、演出効果を高めることが可能となる。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0~99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスペシャルリーチA」が設定される。この「当たりスペシャルリーチA」は、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が小当たりであり、変動パターンが長小当たりであり、第1演出カウンタ値が「0~99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「長小当たりA」が設定される。この「長小当たりA」は、同一図柄停止演出、役物演出及び導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。

#### 【6681】

次に、図1872(a)を参照して、キャラ矛盾演出設定テーブル222biについて説明する。図1872(a)は、このキャラ矛盾演出設定テーブル222biの規定内容を模式的に示した図である。キャラ矛盾演出設定テーブル222biは、第1特別図柄の特図変動が実行される場合に、上述したキャラ矛盾演出を実行するか否かを決定するために用いられるデータテーブルである。図1872(a)に示す通り、キャラ矛盾演出設定テーブル222biは、第2演出カウンタ223giのカウンタ値に対して、キャラ矛盾演出ありの演出態様と、キャラ矛盾演出なしの演出態様が規定されている。第2演出カウンタ値が「0~299、700~799」の範囲内では「キャラ矛盾演出あり」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「300~699、800~999」の範囲内では、「キャラ矛盾演出なし」の演出態様が決定される。

#### 【6682】

次に、図1872(b)を参照して、チャンスゾーン演出設定テーブル222ciについて説明する。図1872(b)は、このチャンスゾーン演出設定テーブル222ciの規定内容を模式的に示した図である。チャンスゾーン演出設定テーブル222ciは、特別図柄抽選の結果と、第2演出カウンタ値に対応して、チャンスゾーン演出の有無及び特殊1図柄D1aの停止位置(左図柄列Z1、または右図柄列Z3)が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、第2演出カウンタ値が「200~349、400~499」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊1図柄D1aの停止表示位置「左図柄列Z1」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「500~799」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊1図柄D1aの停止表示位置「右図柄列Z3」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「0~199、350~399、800~999」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出な

し」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、550/1000(55%)でチャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され、450/1000(45%)でチャンスゾーン演出なしの演出態様が決定される。また、250/1000(25%)で特殊1図柄D1aの停止表示位置として左図柄列Z1が決定され、300/1000(30%)で特殊1図柄D1aの停止表示位置として右図柄列Z3が決定される。従って、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、チャンスゾーン演出なしの演出態様よりも、チャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され易く、また、特殊1図柄D1aの停止表示位置として左図柄列Z1よりも右図柄列Z3が決定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第2演出カウンタ値が「200~299」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊1図柄D1aの停止表示位置「左図柄列Z1」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「500~599」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出あり」で特殊1図柄D1aの停止表示位置「右図柄列Z3」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「0~199、300~499、600~999」の範囲内であれば、「チャンスゾーン演出なし」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、200/1000(20%)で「チャンスゾーン演出あり」の演出態様が決定され、800/1000(80%)で「チャンスゾーン演出なし」の演出態様が決定される。従って、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方がチャンスゾーン演出ありの演出態様が決定され易いため、1図柄D1が左図柄列Z1に停止表示される特図変動においてチャンスゾーン演出が実行された場合には、大当たり当選である可能性が高いことを遊技者は予測することができる。

#### 【6683】

次に、図1872(c)を参照して、タイマー演出設定テーブル222diについて説明する。図1872(c)は、このタイマー演出設定テーブル222diの規定内容を示した図である。タイマー演出設定テーブル222diは、特別図柄抽選の結果と、第2演出カウンタ値に対応してタイマー演出の有無が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、第2演出カウンタ値が「150~249、300~449、700~899」の範囲内であれば「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「0~149、250~299、500~699、900~999」の範囲内であれば「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。特別図柄抽選の結果が外れであり、第2演出カウンタ値が「200~249、350~399、850~899」の範囲内であれば「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「0~199、250~349、400~849、900~999」であれば「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりである場合には、450/1000(45%)で「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、550/1000(55%)で「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。また、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、150/1000(15%)で「タイマー演出あり」の演出態様が決定され、850/1000(85%)で「タイマー演出なし」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも、大当たりである場合の方が「タイマー演出あり」の演出態様が決定され易い。

#### 【6684】

次に、図1873(a)を参照して、タイマー内容設定テーブル222eiについて説明する。図1873(a)は、このタイマー内容設定テーブル222eiの規定内容を模式的に示した図である。タイマー内容設定テーブル222eiは、表示用変動パターン毎にタイマー演出種別が規定されており、それぞれのタイマー演出種別には、第1表示位置Hi1~第5表示位置Hi5の各表示位置に表示する数字(表示秒数)と、演出実行カウンタ223abiに設定されるタイマー設定値と、タイマー発動時の報知態様が予め規定されている。具体的には、表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチA」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出A」が決定される。この「タイマー演出A」は、第1表示位置Hi1に「5(秒)」、第2表示位置Hi2に「1(秒)」、第3表



示位置 H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 5 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 1 6 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「導光板発光」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。なお、「導光板発光」は、導光板発光演出が実行されることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチ B」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 B」が決定される。この「タイマー演出 B」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 3 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 7 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 5 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 1 0 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 3 0 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「役物演出」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチ C」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 C」が決定される。この「タイマー演出 C」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 5 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 1 6 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「チャンス」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。この「チャンス」という報知態様は、今回の特図変動においてリーチ演出が実行されることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチ A」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 D」が決定される。この「タイマー演出 D」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 2 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 7 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 8 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 1 0 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 3 0 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「同一図柄停止」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。この「同一図柄停止」という報知態様は、今回の特図変動において同一図柄停止演出が実行されることを報知するための報知態様である。

#### 【 6 6 8 5 】

表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチ B」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 E」が決定される。この「タイマー演出 E」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 3 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 5 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 7 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 5 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 2 0 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 4 0 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「役物演出」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチ C」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 F」が決定される。この「タイマー演出 F」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 5 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 1 6 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「導光板発光」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチ D」、「当たりスーパーリーチ E」、「当たりスーパーリーチ F」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 G」が決定される。この「タイマー演出 G」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置

H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 5 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 1 6 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「再セット」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「当たりスーパーリーチ G」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 H」が決定される。この「タイマー演出 H」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 5 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 x 」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 5 0 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「祝」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。この「祝」という報知態様は、今回の特図変動が大当たり当選であることを報知するための報知態様である。表示用変動パターンが「当たりスペシャルリーチ A」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 I」が決定される。この「タイマー演出 I」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 2 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 7 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 8 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 1 0 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 3 0 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「再セット」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「長小当たり A」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 J」が決定される。この「タイマー演出 J」は、第 1 表示位置 H i 1 に「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置 H i 2 に「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置 H i 3 に「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置 H i 4 に「 3 ( 秒 )」、第 5 表示位置 H i 5 に「 5 ( 秒 )」の表示秒数がそれぞれ表示され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー設定値として「 1 6 0 0 0 ( m s )」が設定され、演出実行カウンタ値が「 0 」となった場合に発動時報知態様として「チャンス」という報知態様が第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m のタイマー T m 1 に表示される。表示用変動パターンが「外れノーマルリーチ A」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 A」が決定され、表示用変動パターンが「外れノーマルリーチ B」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出 C」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチ A」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出 D」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチ B」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出 E」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチ C」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出 F」が決定され、表示用変動パターンが「外れスーパーリーチ D」、「外れスーパーリーチ E」、「外れスーパーリーチ F」である場合には、タイマー演出態様として「タイマー演出 G」が決定される。このように、各タイマー演出種別によって、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示される表示秒数が異なり、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示される表示秒数のパターンから変動パターンを予測することが可能となるため、遊技者に秒数決定演出に対する興味を持たせることができる。

#### 【 6 6 8 6 】

次に、図 1 8 7 3 ( b ) を参照して、再セット用報知態様設定テーブル 2 2 2 f i について説明する。図 1 8 7 3 ( b ) は、この再セット用報知態様設定テーブル 2 2 f i の規定内容を模式的に示した図である。図 1 8 7 3 ( b ) に示す通り、再セット用報知態様設定テーブル 2 2 2 f i には、タイマー演出種別に対して、再セットされるタイマー設定値と、再セット後の報知態様が規定されている。具体的には、タイマー演出種別が「タイマー演出 G」である場合には、タイマー設定値として「 1 2 0 0 0 ( m s )」、報知態様として「激アツ」という態様が、それぞれ規定されている。また、タイマー演出種別が「タイマー演出 I」である場合には、タイマー設定値として「 2 0 0 0 0 ( m s )」、報知態様として「祝」という態様が、それぞれ規定されている。

10

20

30

40

50

## 【 6 6 8 7 】

次に、図 1 8 7 4 ( a ) を参照して、楽曲演出設定テーブル 2 2 2 g i について説明する。図 1 8 7 4 ( a ) は、この楽曲演出設定テーブル 2 2 2 g i の規定内容を模式的に示した図である。楽曲演出設定テーブル 2 2 2 g i は、特別図柄抽選の結果と、変動パターン種別と、第 2 演出カウンタ値に対応して楽曲演出シナリオが規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第 2 演出カウンタ値が「0 ~ 2 9 9」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオ A が決定される。ここで、図 1 8 7 7 ( a ) を参照して、楽曲演出シナリオ A について説明する。図 1 8 7 7 ( a ) は、楽曲演出シナリオ A のシナリオテーブルを模式的に示した図である。図 1 8 7 7 ( a ) に示す通り、楽曲演出シナリオ A では、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値に対して、音 A データ O s 1 及び音 B データ O s 2 の再生開始、再生停止及び音量変更に関する実施内容が規定されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、演出更新処理 ( 図 1 9 1 5 の S 3 1 1 2 I 参照 ) の一処理である楽曲演出更新処理 ( S 3 6 0 7 I ) において、この楽曲演出シナリオに基づきシナリオカウンタ値に対応する処理を実行する。具体的には、シナリオカウンタ値が「2 0 0 0 0」である場合 ( 即ち、特図変動が開始されてから 2 0 秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合 )、音声出力装置 2 2 6 に音 A データ O s 1 と音 B データ O s 2 の再生を開始させるための音声コマンドを設定する。また、音 A データ O s 1 の音量を「大」に設定し、音 B データ O s 2 の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。なお、音量「大」とは、音声出力装置 2 2 6 のスピーカー部 3 0 8 から音データに対応する音が発せられている状態 ( 即ち、遊技者に音が聞こえている状態 ) であり、音量「ミュート」とは、音声出力装置 2 2 6 のスピーカー部 3 0 8 から音データに対応する音が発せられていない状態 ( 即ち、遊技者に音が聞こえていない状態 ) である。詳細については後述するが、本第 3 3 制御例では、音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 から主 ( 副 ) 音声合成部に音声データが発せられ、主 ( 副 ) 音声合成部で合成された合成音声データを主 ( 副 ) アンブ部へ出力し、主 ( 副 ) アンブ部により増幅され、スピーカー部 3 0 8 から合成音声データに対応する音が発せられる構成である ( 図 1 9 3 8 参照 )。そして、主アンブ部 3 0 7 a と副アンブ部 3 0 7 b の増幅量 ( 音量 ) をそれぞれ設定することで、スピーカー部 3 0 8 から出力される音の音量を調整する。つまり、音 A データ O s 1 の合成音声データは主アンブ部 3 0 7 a へ出力され、主アンブ部 3 0 7 a によって増幅されてスピーカー部 3 0 8 から音が発せられるが、音 B データ O s 2 の合成音声データは副アンブ部 3 0 7 b へ出力されるものの、副アンブ部 3 0 7 b によって増幅されないため、音 B データ O s 2 に対応する音はスピーカー部 3 0 8 から出力されない状態となる。そして、シナリオカウンタ値が「2 5 0 0 0」である場合 ( 即ち、特図変動開始から 2 5 秒が経過した場合 )、音 B データ O s 2 の音量を「大」に設定するための音声コマンドを設定する。これにより、スピーカー部 3 0 8 から音 B データ O s 2 が出力され、遊技者に聞こえる音の音色を可変させることができる。その後、シナリオカウンタ値が「4 0 0 0 0」となった場合 ( 即ち、特図変動開始から 4 0 秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合 )、音 A データ O s 1 及び音 B データ O s 2 の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオ A では、ノーマルリーチ演出開始から 5 秒が経過した時点で遊技者に聞こえる音色が可変することとなる。

## 【 6 6 8 8 】

図 1 8 7 3 に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第 2 演出カウンタ値が「3 0 0 ~ 5 9 9」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオ B が決定される。ここで、図 1 8 7 7 ( b ) を参照して、楽曲演出シナリオ B について説明する。図 1 8 7 7 ( b ) は、この楽曲演出シナリオ B のシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオ B では、シナリオカウンタ値が「2 0 0 0 0」である場合 ( 即ち、特図変動が開始されてから 2 0 秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合 ) に、音 A データ O s 1 と音 B データ O s 2 の再生を開始させるための音声コマンドと、音 A データ O s 1 と音 B データ O s 2 の音量を「

大」に設定するための音声コマンドを設定する。その後、シナリオカウンタ値が「40000」となった場合（即ち、特図変動開始から40秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合）、音AデータOs1及び音BデータOs2の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオBでは、ノーマルリーチが開始された時点で通常のリーチ演出中楽曲の音色（音AデータOs1のみがスピーカー部308から出力された状態の音色）とは異なる音色（音AデータOs1と音BデータOs2がスピーカー部308から出力された状態の音色）が出力されることとなる。

#### 【6689】

図1874に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「600～799」である場合には、楽曲演出シナリオCが決定される。ここで、図1877(c)を参照して、楽曲演出シナリオCについて説明する。図1877(c)は、この楽曲演出シナリオCのシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオCでは、楽曲演出シナリオAと同様に、シナリオカウンタ値が「20000」である場合に、（即ち、特図変動が開始されてから20秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）、音声出力装置226に音AデータOs1と音BデータOs2の再生を開始させるための音声コマンドを設定し、音AデータOs1の音量を「大」に設定し、音BデータOs2の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。楽曲演出シナリオCでは、シナリオカウンタ値が「30000」（即ち、特図変動開始から30秒が経過した場合）に、音BデータOs2の音量を「大」に設定するための音声コマンドを設定する。つまり、楽曲演出シナリオCでは、ノーマルリーチ演出の開始から10秒が経過した時点で遊技者に聞こえる音色が可変することとなる。

#### 【6690】

図1874に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「800～999」の範囲内であれば、楽曲演出シナリオDが決定される。ここで、図1877(d)を参照して、楽曲演出シナリオDについて説明する。図1877(d)は、この楽曲演出シナリオDのシナリオテーブルを模式的に示した図である。楽曲演出シナリオDでは、楽曲演出シナリオAと同様にシナリオカウンタ値が「20000」である場合に、（即ち、特図変動が開始されてから20秒が経過し、ノーマルリーチ演出が開始された場合）、音声出力装置226に音AデータOs1と音BデータOs2の再生を開始させるための音声コマンドを設定し、音AデータOs1の音量を「大」に設定し、音BデータOs2の音量をミュートに設定する音声コマンドを設定する。そして、音BデータOs2の音量を「ミュート」としたまま、シナリオカウンタ値が「40000」となった場合（即ち、特図変動開始から40秒が経過し、「ノーマルリーチ」の特図変動が終了する場合）、音AデータOs1及び音BデータOs2の再生を停止させるための音声コマンドを設定し、楽曲演出を終了させる。つまり、楽曲演出シナリオDでは、ノーマルリーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変しないこととなる。このように、リーチ演出中楽曲の音色を可変させるタイミングが異なるシナリオを複数設けることで、音AデータOs1と音BデータOs2の2つの音データによって複数パターンの楽曲演出を実行することが可能となる。これにより、楽曲演出に用いる音データの容量を抑えつつ、遊技者にバリエーション豊富な楽曲演出を提供することができる。

#### 【6691】

図1874に戻り、説明を続ける。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「0～299」である場合には、楽曲演出シナリオEが決定される。この楽曲演出シナリオEは、スーパーリーチの開始から10秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「300～599」である場合には、楽曲演出シナリ

10

20

30

40

50

オFが決定される。この楽曲演出シナリオFは、スーパーリーチの開始から20秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「600～799」である場合には、楽曲演出シナリオGが決定される。この楽曲演出シナリオGは、スーパーリーチの開始から30秒経過した時点でスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させる楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「800～999」である場合には、楽曲演出シナリオHが決定される。この楽曲演出シナリオHは、スーパーリーチ演出中にスーパーリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲演出シナリオである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「0～999」である場合には、楽曲演出シナリオIが決定される。この楽曲演出シナリオIは、スペシャルリーチ演出中にスペシャルリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲シナリオである。なお、スペシャルリーチの変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ設定される変動パターンであるため、スペシャルリーチ演出が開始された時点で遊技者は大当たり当選であると予測しており、楽曲演出の演出効果が低いため、スペシャルリーチ演出中には音色を可変させない構成としている。

10

#### 【6692】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオDが決定される。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内である場合には、楽曲演出シナリオHが決定される。上述したように、楽曲演出シナリオD、楽曲演出シナリオHはリーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色を可変させない楽曲演出シナリオである。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、リーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変しないこととなる。したがって、遊技中によそ見をして液晶画面を注視していない遊技者（例えば、スマートフォンを操作している遊技者）に対しても、リーチ演出中にリーチ演出中楽曲の音色が可変した場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが確定するため、抽選結果を確認しようと液晶画面に注目させることが可能となり、リーチ演出の演出効果を向上させることができる。

20

30

#### 【6693】

次に、図1874(b)を参照して、図柄変更演出設定テーブル222hiについて説明する。図1874(b)は、この図柄変更演出設定テーブル222hiの規定内容を示した図である。図1874(b)に示す通り、図柄変更演出設定テーブル222hiは、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別と、第2演出カウンタ値に基づいてリーチ図柄変更演出の有無が決定される。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりA」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内で「図柄変更演出あり」が決定される。つまり、大当たり種別が「大当たりA」である場合には、1000/1000(100%)でリーチ図柄変更演出が実行される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば「リーチ図柄変更演出あり」が決定され、第2演出カウンタ値が「500～999」の範囲内であれば「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、大当たり種別が「大当たりB」である場合には、500/1000(50%)でリーチ図柄変更演出が実行されることとなる。特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合には、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内で「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、小当たり当選の場合には、1000/1000(100%)でリーチ図柄変更演出が実行されない。特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第2演出カウンタ値が「0～299」の範囲内で「リーチ図柄変更演出あり」が決定され、第2演出カウンタ値が「300～999」の範囲内で「リーチ図柄変更演出なし」が決定される。つまり、外れである場合には、300/1000(30%)でリー

40

50

ーチ図柄変更演出が実行される。上述したように、リーチ図柄変更演出には、リーチ態様で表示されている左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3 の第 3 図柄の図柄態様を 7 図柄 D 7 に可変させるリーチ図柄変更成功演出と、リーチ図柄変更前兆演出は実行されるが左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3 の第 3 図柄の図柄態様を可変させないリーチ図柄変更失敗演出と、があり、後述する図柄変更演出実行処理（図 1 9 2 0 の S 3 6 1 1 I 参照）において、今回の大当たり種別が大当たり A であると判別した場合（S 4 1 0 2 I : Y e s ）にリーチ図柄変更成功演出が実行される構成としている。一方、今回の大当たり種別が大当たり A ではないと判別した場合（S 4 1 0 2 I : N o ）には、リーチ図柄変更失敗演出が実行されることとなるが、リーチ図柄変更失敗演出が実行されたとしても、リーチ図柄変更演出は大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも実行され易く構成しているため、大当たり B に当選しているかもしれないと遊技者を期待させることで遊技意欲が低下することを抑制することができる。

10

## 【 6 6 9 4 】

次に、図 1 8 7 4 ( c ) を参照して、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 2 2 2 i i について説明する。図 1 8 7 4 ( c ) は、このファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 2 2 2 i i の規定内容を模式的に示した図である。上述したように、ファイナルチャレンジ演出では、保留図柄がボタン保留図柄態様で表示され、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作した場合に、ボタン保留図柄態様を V 態様か x 態様のいずれかの態様に可変させる。図 1 8 7 4 ( c ) に示す通り、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 2 2 2 i i は、特別図柄抽選の結果と、第 2 演出カウンタ値に対応して保留図柄態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第 2 演出カウンタ値が「 0 ~ 8 9 9 」の範囲内で保留図柄態様として「 V 態様」が決定され、第 2 演出カウンタ値が「 9 0 0 ~ 9 9 9 」の範囲内で保留図柄態様として「 x 態様」が決定される。つまり、大当たり当選である場合には、9 0 0 / 1 0 0 0 ( 9 0 % ) で「 V 態様」が決定される。特別図柄抽選の結果が小当たり当選である場合には、第 2 演出カウンタ値が「 0 ~ 5 9 9 」の範囲内で保留図柄態様として「 V 態様」が決定され、第 2 演出カウンタ値が「 6 0 0 ~ 9 9 9 」の範囲内で保留図柄態様として「 x 態様」が決定される。つまり、小当たり当選である場合には、6 0 0 / 1 0 0 0 ( 6 0 % ) で「 V 態様」が決定される。特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第 2 演出カウンタ値が「 0 ~ 9 9 9 」の範囲内で保留図柄態様として「 x 態様」が決定される。つまり、外れである場合には、「 V 態様」が決定されない。したがって、ボタン保留図柄態様の可変後の保留図柄態様として「 V 態様」が決定された場合には、大当たり当選または小当たり当選であると遊技者は予測することができる。

20

30

## 【 6 6 9 5 】

次に、図 1 8 7 6 を参照して、演出用キャラ決定テーブル 2 2 2 k i について説明する。図 1 8 7 6 は、この演出用キャラ決定テーブル 2 2 2 k i の規定内容を模式的に示した図である。演出用キャラ決定テーブル 2 2 2 k i は、特図変動において左図柄列 Z 1 に第 3 図柄を停止表示させる前に主表示領域 D m に表示する演出用キャラを決定するためのテーブルである。図 1 8 7 6 に示す通り、演出用キャラ決定テーブル 2 2 2 k i は、図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値に対応して演出用キャラが規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「 1 」であれば、演出用キャラとして「タコ」のキャラクタ c 1 ( 図 1 8 3 8 参照 ) が決定される。このタコのキャラクタ c 1 は、1 図柄 D 1 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 1 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「 2 」であれば、演出用キャラとして「フグ」のキャラクタ c 2 ( 図 1 8 3 8 参照 ) が決定される。このフグのキャラクタ c 2 は、2 図柄 D 2 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 2 図柄 D 2 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 2 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「 3 」であれば、演出用キャラとして「カメ」のキャラクタ c 3 ( 図 1 8 3 8 参照 ) が決定される。このカメのキャラクタ c 3 は、3 図柄 D 3 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 3 図柄 D 3 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ

40

50

c 3 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「4」であれば、演出用キャラとして「サメ」のキャラクタ c 4 (図 1 8 3 8 参照) が決定される。このサメのキャラクタ c 4 は、4 図柄 D 4 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 4 図柄 D 4 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 4 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「5」であれば、演出用キャラとして「エビ」のキャラクタ c 5 (図 1 8 3 8 参照) が決定される。このエビのキャラクタ c 5 は、5 図柄 D 5 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 5 図柄 D 5 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 5 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「6」であれば、演出用キャラとして「アンコウ」のキャラクタ c 6 (図 1 8 3 8 参照) が決定される。このアンコウのキャラクタ c 6 は、6 図柄 D 6 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 6 が主表示領域 D m に表示される。図柄カウンタ値が「7」であれば、演出用キャラとして「熱帯魚」のキャラクタ c 8 (図 1 8 3 8 参照) が決定される。この熱帯魚のキャラクタ c 8 は、8 図柄 D 8 を構成するキャラクタであり、左図柄列 Z 1 に 8 図柄 D 8 が停止表示されることを示唆する場合に、キャラクタ c 8 が主表示領域 D m に表示される。なお、上述したように図柄カウンタ値が「7」である場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が大当たり A であれば、左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示される(図 1 8 7 5 参照)。この場合においても、左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示される前に、主表示領域 D m にキャラクタ c 8 を表示することで、8 図柄 D 8 が停止表示されると予測していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6696】

次に、図 1 8 7 8 を参照して、秒数決定演出シナリオテーブル 2 2 2 m i について説明する。図 1 8 7 8 は、この秒数決定演出シナリオテーブル 2 2 2 m i を模式的に示した図である。図 1 8 7 8 に示す通り、秒数決定演出シナリオテーブル 2 2 2 m i は、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値に対応して実行する演出内容が規定されている。上述したように、秒数決定演出では、主表示領域 D m の各表示位置 H i 1 ~ H i に表示される風船を順番に(段階的に)破裂させ、タイマー T m 1 にタイマー秒数として加算される数字をそれぞれ表示させる。具体的には、シナリオカウンタ値が「2000」である場合(即ち、特図変動開始から 2 秒が経過した場合)に、第 1 表示位置 H i 1 に表示されている風船 F s 1 を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「3000」である場合(即ち、特図変動開始から 3 秒が経過した場合)に、第 2 表示位置 H i 2 に表示されている風船 F s 2 を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「4000」である場合(即ち、特図変動開始から 4 秒が経過した場合)に、第 3 表示位置 H i 3 に表示されている風船 F s 3 を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「5000」である場合(即ち、特図変動開始から 5 秒が経過した場合)に、第 4 表示位置 H i 4 に表示されている風船 F s 4 を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「6000」である場合(即ち、特図変動開始から 6 秒が経過した場合)に、第 5 表示位置 H i 5 に表示されている風船 F s 5 を破裂させ、表示秒数を表示する演出を実行する。シナリオカウンタ値が「7000」である場合(即ち、特図変動開始から 7 秒が経過した場合)に、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示されている表示秒数をタイマー T m 1 へと集めて、タイマー値を設定する演出を開始し、シナリオカウンタ値が「10000」である場合(即ち、特図変動開始から 10 秒が経過した場合)に、秒数決定演出を終了させる。このように、秒数決定演出では、段階的に各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示秒数が表示され、表示された表示秒数が最終的にタイマー T m 1 のタイマー設定値として加算されるため、設定されるタイマー秒数を遊技者に段階的に予測させる楽しみを提供することで、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6697】

次に、図 1 8 6 9 (b) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 について説明する。図 1 8 6 9 (b) に示すように、音声ランプ制御装置 1 1 3

のRAM 223には、入賞情報格納エリア223 ai、特別図柄1保留球数カウンタ223 bi、特別図柄2保留球数カウンタ223 ci、変動開始フラグ223 di、停止種別選択フラグ223 ei、第1演出カウンタ223 fi、第2演出カウンタ223 gi、従遊技状態格納エリア223 hi、時短情報更新エリア223 ii、SW有効時間カウンタ223 ji、遊技環境格納エリア223 ki、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223 li、図柄カウンタ223 mi、図柄情報格納エリア223 ni、タイマー演出実行フラグ223 oi、楽曲演出実行フラグ223 pi、ボタン押下フラグ223 qi、シナリオカウンタ223 ri、図柄変更演出実行フラグ223 si、押下回数カウンタ223 ti、演出情報格納エリア223 ui、再セットフラグ223 vi、保留図柄情報格納エリア223 wi、V態様表示フラグ223 xi、左停止フラグ223 yi、秒数決定演出実行フラグ223 aai、その他メモリエリア223 ziが少なくとも設けられている。

10

#### 【6698】

入賞情報格納エリア223 aiは、1つの実行エリアと、第1特別図柄に対応する4つのエリア（特図1用第1エリア～特図1用第4エリア）と、第2特別図柄に対応する1つのエリア（特図2用第1エリア）を有しており、これらの各エリアには、主制御装置110から出力された入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア223 aiに格納される情報（入賞情報）により、特別図柄抽選が実行される前に入賞情報に基づく抽選結果等が音声ランプ制御装置113によって事前判別（先読み）される。この入賞情報格納エリア223 aiには、音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図1901のS3113 I参照）において、入賞情報コマンドを受信したと判別された場合に（図1901のS3209：Yes）、主制御装置110から送信された入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいた入賞情報に含まれる特別図柄種別に対応する第1エリアから順に格納されていく。なお、主制御装置110から送信される入賞情報コマンド（入賞コマンド）は、主制御装置110の先読み処理（図1888のS807 I参照）が実行された場合に設定され、主制御装置110のメイン処理（図1895参照）にて実行される外部出力処理（図1895のS1801 I）によって音声ランプ制御装置113へと送信される。この入賞情報格納エリア223 aiの各エリアに格納された各入賞情報は、音声ランプ制御装置113の変動表示設定処理（図1905のS3114 I参照）が実行される毎に、1つずつシフト（第2エリアに格納されていた入賞情報を第1エリアに移行）される。これにより、主制御装置110から送信された入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が何時実行されるのかを、音声ランプ制御装置113側で確実に把握することができる。

20

30

#### 【6699】

また、入賞情報コマンドによって送信された入賞情報（特別図柄の先読み情報）を実行エリア（現在実行中の特別図柄変動に対応するエリア）までシフトさせることを可能に構成しているため、例えば、入賞情報コマンドを受信したことに基づいて、次に実行される特別図柄変動の開始タイミングから当該入賞情報コマンドに対応する特別図柄変動が終了するまでのタイミングまでの期間を用いた演出（所謂、先読み連続演出）を実行する際に、当該入賞情報コマンドに対応する入賞情報を上述した先読み連続演出が終了するまでの間、保持することができる。なお、第33制御例では第1特別図柄に関する入賞情報（第1入球口64に球が入球した場合に取得し得る情報）を4つまで保留記憶可能に構成しているため、入賞情報格納エリア223 aiが実行エリア以外に、第1エリア～第4エリアを有するように構成しているが、例えば、第2入球口640に球が入球した場合に取得し得る入賞情報（第2特別図柄に関わる入賞情報）も4つまで保留記憶可能に構成した場合には、入賞情報格納エリア223 aiに、実行エリア以外に、第1特別図柄用の4つのエリア（保留情報エリア）と、第2特別図柄用の4つのエリア（保留情報エリア）を設けるように構成すれば良い。特別図柄1保留球数カウンタ223 biは、主制御装置110の第1特別図柄保留球数カウンタ203 diと同様に、第1図柄表示装置37（および第3図柄表示装置81）で行われる特別図柄変動の実行権利の保留記憶数を最大4回まで計数するカウンタである。即ち、第1特別図柄に対応する特図1保留の数が、主制御装置110より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。上述したように、音声ランプ

40

50



制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i にて、その第 1 特別図柄の保留球数を管理するようになっている。

#### 【 6 7 0 0 】

具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4 への入球（始動入賞）によって第 1 特別図柄抽選の実行権利の保留記憶数（特図 1 保留数）が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において第 1 特別図柄抽選が実行されて特図 1 保留数が減算された場合に、加算後または減算後の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を示す保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）を、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）を受信すると、その保留球数コマンド（特図 1 保留球数コマンド）から、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i に格納する（図 19 0 1 の S 3 2 0 8 I 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i と同期させながら、その値を更新することができる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄（特図 1 保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図 1 保留数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。

#### 【 6 7 0 1 】

表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図 1 保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i の値分の保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i は、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに含まれる情報としては、実際の保留球数、即ち、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を示す情報でも良いし、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報でも良い。なお、保留球数コマンドとして第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値が 1 加算、或いは 1 減算されたことを示す情報を送信する場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 に受信した保留球数コマンドに含まれる情報に基づいて現在の保留球数を演算管理する演算手段を設ければ良い。特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i は、上述した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i に対して、カウントする対象を保留球数コマンドに含まれる第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）に変更した点で相違しているものであり、それ以外は同一であるため、詳細な説明は省略する。本第 3 3 制御例では、特図 2 保留の上限数を 1 個としているため、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c が計測する値の上限数も 1 となる。

#### 【 6 7 0 2 】

この特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i によって計測された値は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄（特図 2 保留球数を示すための表示態様）を決定する際に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される特図 2 保留数を特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i に格納す

10

20

30

40

50

ると共に、格納後の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される特図 2 保留数の値、即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i の値分の保留図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i は、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e i と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e i の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

10

#### 【 6 7 0 3 】

変動開始フラグ 2 2 3 d i は、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定され（図 1 9 0 1 の S 3 2 0 2 I 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフに設定される（図 1 9 0 5 の S 4 3 0 2 参照）。変動開始フラグ 2 2 3 c i がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、表示用変動パターンコマンドが設定される。ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 1 8 9 9 参照）のコマンド出力処理（図 1 8 9 9 の S 3 1 0 2 I）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。停止種別選択フラグ 2 2 3 e i は、主制御装置 1 1 0 から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図 1 9 0 1 の S 3 2 0 5 I 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図 1 9 0 5 の S 4 3 0 7 I 参照）。停止種別選択フラグ 2 2 3 d i がオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別設定処理（図 1 9 2 3 の S 4 3 0 9 I 参照）において表示用停止種別が設定される。第 1 演出カウンタ 2 2 3 f i 及び第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用されるカウンタであって、図示は省略したが、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 が実行するメイン処理（図 1 8 9 9 参照）が実行される毎に更新される。第 3 3 制御例では、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f i は 0 ~ 9 9 の範囲で繰り返し更新されるループカウンタであり、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i は 0 ~ 9 9 9 の範囲で繰り返し更新されるループカウンタである。なお、本第 3 3 制御例では、第 1 演出カウンタ 2 2 3 f i と第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i の 2 つのカウントを有する構成としたが、これに限るものではなく、3 つ以上の複数のカウンタを有する構成としても良い。この場合、各演出カウンタの値が同期すること無く更新するように構成すると良い。

20

30

#### 【 6 7 0 4 】

具体的には、例えば、メイン処理（図 1 8 9 9 参照）が実行される毎に更新される値が異なるカウンタを複数設け、各カウンタの更新後の値が同期しないように構成する。さらに、各カウンタの値を演算することで別の値を算出し、その算出した値を用いて各種演出の演出内容を決定する際の抽選に使用する値として用いても良い。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面にて実行される複数演出の演出態様を同一タイミング（1 回のメイン処理内）で決定する場合において、同一タイミングで決定される複数演出の演出態様が同期してしまい、多様な組合せで演出を実行することができないという不具合が発生することを抑制できる。従遊技状態格納エリア 2 2 3 h i は、主制御装置 1 1 0 から遊技状態に関する状態コマンドを受信した場合に、その状態コマンドに対応する遊技状態を格納するための領域である。この従遊技状態格納エリア 2 2 3 h i に格納され

40

50

た情報（遊技状態）を参照することで、音声ランプ制御装置 113 側で現在の遊技状態を識別可能に構成している。なお、第 33 制御例では、音声ランプ制御装置 113 の RAM 223 は、パチンコ機 10 の電源が遮断された場合にデータが消去されるため、停電等の発生による電源遮断時には従遊技状態格納エリア 223 hi に格納されている現在の遊技状態を示す情報も消去されることとなる。しかしながら、第 33 制御例ではパチンコ機 10 への電源投入後に実行される主制御装置 110 の立ち上げ処理（図 1894 参照）にて状態コマンドが設定されるため（図 1894 の S1712 I 参照）、電源復旧後、直ちに従遊技状態格納エリア 223 hi に電源遮断前に設定されていた遊技状態を示す情報が格納されることになる。よって、パチンコ機 10 に電源が投入されている状態では音声ランプ制御装置 113 側で常に遊技状態を識別することができる。また、主制御装置 110 において遊技状態を可変設定する場合にも、可変設定された後の遊技状態を示す状態コマンドが設定される（図 1896 の S1917 I 等参照）。

10

**【6705】**

時短情報更新エリア 223 hi は、時短状態を終了させるための複数の時短終了条件と、各時短終了条件に対する進捗状況（時短終了条件の対象となる遊技要素（例えば、特別図柄変動や小当たり、大当たりの当選）が実行された回数）とを格納するためのデータ領域である。この時短情報更新エリア 223 hi に格納される情報（時短終了条件、及び、進捗状況）に基づいて第 3 図柄表示装置 81 の表示画面に表示される表示態様が選択される。この時短情報更新エリア 223 hi は、主制御装置 110 から設定される時短状態の内容に関する情報を含む時短設定情報コマンド、即ち、主制御装置 110 の大当たり制御処理（図 1896 の S1804 I）にてエンディング期間の終了タイミングと判別し（図 1896 の S1913 I: Yes）、時短終了条件を設定した場合に（図 1896 の S1916 I）設定される時短設定情報コマンドを受信した場合に、今回の時短状態を終了させるための時短終了条件が設定される（図 1903 の S3410 I 参照）。そして、主制御装置 110 の時短更新処理（図 1885 の S224 I 参照）において、時短情報を更新させるための更新情報（特別図柄変動が実行されたことを示すための変動情報や、小当たりに当選したことを示すための小当たり情報）を示すための残時短回数コマンドが設定され、その残時短回数コマンドを受信したと判別した場合に、受信した残時短回数コマンドに含まれる更新情報に対応させて時短情報更新エリア 223 hi に含まれる各種情報が更新される。このように構成することで、音声ランプ制御装置 113 側で、現在の遊技状態が時短状態であるか否かだけで無く、時短状態が設定されている場合において、残時短終了条件が成立するまでの残状況を、時短終了条件毎に把握することが可能となる。

20

30

**【6706】**

この時短情報更新エリア 223 hi 内のデータ領域について具体的に説明をすると、時短情報更新エリア 223 hi には、時短状態の終了条件になり得る各項目（例えば、第 1 特別図柄の変動回数、第 2 特別図柄の変動回数、第 1 特別図柄の変動回数と第 2 特別図柄の変動回数とを合算した合算変動回数、小当たり当選回数（V 入賞装置 600 の動作を開始した回数）に対応した情報を一時的に格納できるように形成されており、各項目に対して、時短設定情報（時短状態の終了条件が成立する回数）と、時短状態が継続して設定されている期間中における各項目の更新情報（実際に実行された回数を示す情報）と、がそれぞれ格納されるように構成されている。本第 33 制御例では、この時短情報更新エリア 223 hi に格納されている更新情報のうち、第 2 特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件に関する更新情報に基づいて時短状態中の主たる演出態様を決定するように構成している。本第 33 制御例では、時短状態中に、特別図柄抽選が所定回数実行された場合、或いは、実行された特別図柄抽選の結果が当たり当選となった場合に、時短状態が終了するように構成している。ここで、当たり当選に基づいて時短状態が終了した場合には、当たり遊技を実行することで遊技者に特典が付与されると共に、大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定され易くなるように構成している。一方で、特別図柄抽選が所定回数実行されたことに基づいて時短状態が終了した場合には、遊技者に特典を付与すること無く通常状態が設定されるように構成している。

40

50

## 【 6 7 0 7 】

よって、時短状態中の遊技を行っている遊技者は、当たり当選に基づいて成立する時短終了条件では無く、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件が成立するまでの残期間に関する情報の提供を所望する。さらに、本第 3 3 制御例では、特別図柄抽選が実行された回数に基づいて成立する時短終了条件として、第 1 特別図柄変動回数と第 2 特別図柄変動回数とを合算した合算回数に基づいて成立する合算変動時短終了条件と、第 2 特別図柄変動回数のみに基づいて成立する特図 2 変動時短終了条件と、を有している。そして、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合には、合算変動時短終了条件よりも、特図 2 変動時短終了条件が成立し易くなるように構成している。つまり、時短状態中に実行される特別図柄抽選で当たり当選しなかった場合には、特図 2 変動時短終了条件が最も成立し易くなるように構成している。よって、時短状態が設定されている間は、特図 2 変動時短終了条件に関する更新情報（主制御装置 1 1 0 にて更新される特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値に関する情報）に基づいて、当たり当選すること無く時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出を実行すると良く、このように構成することで遊技者に対して、時短状態が終了するまでの正確な残期間（時短状態中に実行可能な第 2 特別図柄変動の残回数）を分かり易く報知することができる。例えば、時短状態中において適正な遊技（右打ち遊技）を実行した場合に、最も成立し易い時短終了条件（特図 2 変動時短終了条件）が成立するまでの残期間を遊技者に把握させるための演出を実行するように構成しても良いし、時短状態中に実行される遊技内容によって、他の時短終了条件の方が成立し易い状況が発生した場合には、時短状態が終了するまでの残期間を示すための演出に用いられる時短終了条件の種別を切り替えるように構成しても良い。或いは、複数の時短終了条件のそれぞれに対して、各時短終了条件が成立するまでの残期間を報知可能な演出を実行するように構成しても良い。

## 【 6 7 0 8 】

S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i は、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作した場合に、その操作が有効となる S W 有効時間を計測するためのカウンタである。第 3 図柄表示装置 8 1 において演出ボタン 2 2 a を用いる演出（例えば、ファイナルチャレンジ演出）が実行される場合に、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i に S W 有効時間に対応するカウンタ値が設定される。S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i のカウンタ値は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理において 1 m s 毎に実行される枠ボタン入力監視・演出実行処理（図 1 9 0 0 の S 3 1 0 7 I 参照）にて減算され、カウンタ値が 0 の状態となると遊技者の演出ボタン 2 2 a への操作が無効となる。

## 【 6 7 0 9 】

遊技環境格納エリア 2 2 3 k i は、設定されている遊技環境（音量・光量）に関する情報を格納するためのエリアであり、音量光量調整画面において遊技者によって決定された音量・光量に対応する情報が記憶される。

## 【 6 7 1 0 】

ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であることを示すためのフラグであり、時短状態（普通図柄の高確率状態）において時短最終変動（時短終了条件が成立する特図変動）が開始される場合にオンに設定され（図 1 9 0 7 の S 4 5 0 3 I 参照）、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に大当たりまたは小当たりで当選した場合、または、特図 2 保留球数が 0 の状態で外れ当選の第 2 特別図柄の変動表示が終了する場合にオフに設定される（図 1 9 0 4 の S 3 5 0 6 I 参照）。

## 【 6 7 1 1 】

図柄カウンタ 2 2 3 m i は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面における左図柄列 Z 1 に停止表示する第 3 図柄の図柄態様を決定するために用いられるカウンタである。図柄カウンタ 2 2 3 m i は、「 1 ~ 7 」の範囲で繰り返し更新されるループカウンタであり、特別図柄変動が実行される場合に 1 加算される。本第 3 3 制御例では、この図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値に応じて第 3 図柄の図柄態様が決定される。具体的には、図 1 8 7 5 に示す図柄態様確定テーブル 2 2 2 g i から図柄態様を決定する。ここで、図 1 8 7 5 を

参照して、図柄態様決定テーブル 2 2 2 g i の内容について説明する。図 1 8 7 5 は、図柄態様決定テーブル 2 2 2 g i の規定内容を模式的に示した図である。図 1 8 7 5 に示した通り、図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値と、特別図柄の抽選結果と、大当たり種別に応じて第 3 図柄の図柄態様と、図柄キャラがそれぞれ規定されている。具体的には、図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「1」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 1 図柄 D 1 が、図柄キャラとして「タコ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「2」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 2 図柄 D 2 が、図柄キャラとして「フグ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「3」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 3 図柄 D 3 が、図柄キャラとして「カメ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「4」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 4 図柄 D 4 が、図柄キャラとして「サメ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「5」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 5 図柄 D 5 が、図柄キャラとして「エビ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「6」である場合には、特別図柄の抽選結果に関わらず図柄態様として 6 図柄 D 6 が、図柄キャラとして「アンコウ」が決定される。図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「7」である場合には、特別図柄の抽選結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たり A」である場合には図柄態様として 7 図柄 D 7 が、図柄キャラとして「ジュゴン」が決定される。一方、図柄カウンタ 2 2 2 g i のカウンタ値が「7」である場合であっても、大当たり種別が「大当たり A」ではない場合には図柄態様として 8 図柄 D 8 が、図柄キャラとして「熱帯魚」が決定される。上述したように、図柄カウンタ 2 2 3 m i は、特図変動が実行される場合に 1 加算されるため、例えば、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示された特図変動の終了後、7 回目の特図変動において再び左図柄列 Z 1 には 1 図柄 D 1 が停止表示されることとなる。このため、特図変動が 7 回実行される毎に、遊技者に対してチャンスゾーン演出（左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される場合にのみ実行される演出）が実行されるかもしれないと期待させることができる。また、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示された特図変動の終了後、次に実行される特図変動において左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示されると大当たり A に当選したことが確定するため、遊技者に第 3 図柄の図柄態様に対して興味を持たせることが可能となる。

10

20

30

40

50

#### 【 6 7 1 2 】

図 1 8 6 9 に戻り、説明を続ける。図柄情報格納エリア 2 2 3 n i は、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面における各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様に関する情報を格納するためのエリアである。図柄情報格納エリア 2 2 3 n i は、停止表示させる第 3 図柄の図柄態様に関する情報を左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2、右図柄列 Z 3 で個別に格納可能な格納エリアを有している。そして、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に対応する各格納エリアに格納されている情報は、特図変動において新たに第 3 図柄の図柄態様が決定されるまでは消去されない（特図変動において新たに第 3 図柄の図柄態様が決定される場合を上書きされる）ため、前回の特図変動において各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示された第 3 図柄の図柄態様を参照することが可能である。これにより、同一図柄停止演出を実行する際には、図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値によらずに第 3 図柄の図柄態様を決定することができる。

#### 【 6 7 1 3 】

タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i は、上述したタイマー秒数決定演出（図 1 8 5 2、図 1 8 5 3 参照）が終了し、タイマー T m 1 のカウントダウン演出が実行されていることを示すためのフラグである。このタイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i がオンに設定されている場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理における演出更新処理（図 1 9 1 5 の S 3 1 1 2 I 参照）においてタイマー演出更新処理（図 1 9 1 5 の S 3 6 0 5 I）が実行される。

#### 【 6 7 1 4 】

楽曲演出実行フラグ 2 2 3 p i は、上述した楽曲演出（図 1 8 4 9 参照）の楽曲演出シ

ナリオが演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されていることを示すためのフラグである。なお、本第 3 3 制御例では、1 の特図変動において、変動演出として複数の演出が重複して実行される場合がある。例えば、1 の特図変動においてタイマー演出と楽曲演出が実行される場合がある。そして、タイマー演出（タイマー秒数決定演出と、カウントダウン演出）では、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示するタイマー秒数や、最終的にタイマー T m 1 に設定するタイマー秒数、タイマー秒数が 0 秒となった場合に表示される報知態様といった演出情報があり、楽曲演出では決定された楽曲演出シナリオといった演出情報があるため、演出情報格納エリア 2 2 3 u i は演出毎の演出情報を格納可能に構成している。楽曲演出実行フラグ 2 2 3 p i は、音声ランプ制御装置 1 1 3 における楽曲演出設定処理（図 1 9 1 3 の S 4 6 0 6 I 参照）において、楽曲演出のシナリオが決定された後にオンに設定され（図 1 9 1 3 の S 5 0 0 3 I）、楽曲演出更新処理（図 1 9 1 8 の S 3 6 0 7 I 参照）において、楽曲演出シナリオにおける楽曲再生終了タイミングであると判別した場合にオフに設定される（図 1 9 1 8 の S 3 9 0 8 I）。

10

#### 【 6 7 1 5 】

ボタン押下フラグ 2 2 3 q i は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に演出ボタン 2 2 a が押下されたことを示すためのフラグである。このボタン押下フラグ 2 2 3 q i は、枠ボタン入力監視・演出処理（図 1 9 0 0 の S 3 1 0 7 I 参照）において、S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 a への操作があり、かつ、ファイナルチャレンジ演出の実行中であると判別した場合にオンに設定され、ファイナルチャレンジ実行中処理（図 1 9 2 1 の S 3 6 1 3 I 参照）においてオフに設定される。なお、枠ボタン入力監視・演出実行処理（図 1 9 0 0 の S 3 1 0 7 I 参照）とファイナルチャレンジ実行中処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理において 1 m s 毎に実行される演出更新処理（図 1 9 1 5 の S 3 6 0 1 I 参照）の一処理であるため、遊技者が演出ボタン 2 2 a を短時間で連打した場合であっても、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i は毎回オンに設定されることとなる。これにより、ファイナルチャレンジ実行中処理では、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作する度にボタン保留図柄態様を異なる態様（× 態様または V 態様）へと可変させることが可能である。

20

#### 【 6 7 1 6 】

シナリオカウンタ 2 2 3 r i は、1 の特図変動において予め規定されたタイミングで変動演出を実行するために用いられるカウンタである。シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値は、特図変動が実行される場合にリセット（カウンタ値が 0 に設定）され、演出更新処理（図 1 9 1 5 の S 3 1 1 2 I 参照）において 1 加算される（S 3 6 0 1 I）。なお、本第 3 3 制御例では、1 の特図変動において複数の演出を実行可能であるが、各演出を実行する処理（例えば、秒数決定演出更新処理や、楽曲演出更新処理）では、このシナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値に基づいて演出シナリオに規定された処理を実行する。

30

#### 【 6 7 1 7 】

図柄変更演出実行フラグ 2 2 3 s i は、図柄変更演出（図 1 8 4 5 参照）の実行が決定されたことを示すためのフラグであり、リーチ図柄変更演出設定処理（図 1 9 1 4 の S 4 6 0 7 I 参照）において、図柄変更演出の実行が決定された場合にオンに設定され（S 5 1 0 5 I）、図柄変更演出実行処理（図 1 9 2 0 の S 3 6 1 1 I 参照）において、リーチタイミングであると判別した場合に（S 4 1 0 1 I : Y e s）、オフに設定される（S 4 1 0 5 I）。押下回数カウンタ 2 2 3 t i は、演出ボタン 2 2 a が押下された回数を計測するためのカウンタである。上述したように、本第 3 3 制御例のファイナルチャレンジ演出では、全てのボタン保留図柄態様が異なる態様（× 態様、または V 態様）へと可変した後、遊技者が演出ボタン 2 2 a の押下を継続すると、その押下した回数に応じて異なる演出が実行される構成である。このため、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下した場合には、ファイナルチャレンジ演出実行中処理（図 1 9 2 1 の S 3 6 1 3 I 参照）の一処理である開示後演出実行処理（図 1 9 2 2 の S 4 2 1 3 I 参照）において、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値に 1 加算され、そのカウンタ値によって実行する演出内容を異なら

40

50

せる構成としている。なお、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値は、図柄確定コマンド処理（図 1 9 0 4 の S 3 2 1 4 I 参照）においてファイナルチャレンジ演出の実行期間中に大当たり（又は小当たり）に当選した場合、または、特図 2 保留球が存在しない状態で特図変動が終了する場合にオフに設定される。

#### 【 6 7 1 8 】

再セットフラグ 2 2 3 v i は、タイマー演出における報知態様として「再セット」が報知され、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i にタイマー秒数が再設定されたことを示すためのフラグである。再セットフラグ 2 2 3 v i がオンに設定されている場合には、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i のカウンタ値が 0 となった場合に、再セット用報知態様設定テーブル 2 2 2 f i から報知態様が新たに決定される。保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i は、各保留球に対応する保留図柄の態様に関する情報を格納するためのエリアである。入賞情報格納エリア 2 2 3 a i と同様に、1 つの実行エリアと、第 1 特別図柄に対応する 4 つのエリア（特図 1 用第 1 エリア～特図 1 用第 4 エリア）と、第 2 特別図柄に対応する 1 つのエリア（特図 2 用第 1 エリア～特図 2 用第 4 エリア）を有しており、入賞情報コマンド処理（図 1 9 0 2 の S 3 2 1 0 I 参照）において決定された保留図柄態様に対応する保留図柄情報が格納される。保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i に格納されている各保留図柄情報のうち、実行エリアに格納されている保留図柄情報は、主制御装置 1 1 0 から図柄確定コマンドを受信した場合に実行される図柄確定コマンド処理（図 1 9 0 4 の S 3 2 1 4 I 参照）において消去され、その他の各エリアに格納されている保留図柄情報は、変動演出設定処理（図 1 9 0 6 の S 4 3 0 4 I 参照）においてそれぞれ 1 つ若い番号にシフトする。本第 3 3 制御例では、この保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i に格納されている保留図柄情報によって、ファイナルチャレンジ演出実行中処理（図 1 9 2 1 の S 3 6 1 3 I 参照）においてボタン保留図柄態様が否かを判別可能である。

#### 【 6 7 1 9 】

V 態様表示フラグ 2 2 3 x i は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に V 態様の保留図柄が表示されていることを示すためのフラグである。上述したように、本第 3 3 制御例のファイナルチャレンジ演出では、保留球内に大当たり当選の保留球が存在し、かつ、全ての保留図柄が x 態様で表示されている場合に、遊技者が所定回数（4 回）の演出ボタン 2 2 a の操作を行うことで特殊復活演出（図 1 8 5 9（b）参照）が実行される構成である。このため、全てのボタン保留図柄が異なる態様へと可変した状態で保留球内に大当たり当選する保留球がある場合であっても、V 態様の保留図柄が表示されている場合（V 態様表示フラグ 2 2 3 x i がオンに設定されている場合）には、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 4 回押下しても特殊復活演出は実行されない。このように、全ての保留図柄が x 態様で表示された場合にのみ特殊復活演出を実行可能にすることで、全て x 態様で表示された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。この V 態様表示フラグ 2 2 3 x i は、ファイナルチャレンジ実行中処理（図 1 9 2 1 の S 3 6 1 3 I 参照）において、保留図柄態様として V 態様が決定された場合にオンに設定され（S 4 2 1 1 I）、図柄確定コマンド処理（図 1 9 0 4 の S 3 2 1 4 I 参照）においてオフに設定される。

#### 【 6 7 2 0 】

左停止フラグ 2 2 3 y i は、チャンスゾーン演出において左図柄列 Z 1 に特殊 1 図柄 D 1 a を停止表示させることが設定されていることを示すためのフラグである。上述したように、チャンスゾーン演出が実行される場合には左図柄列 Z 1 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示される場合と、右図柄列 Z 3 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示される場合と、があり、本第 3 3 制御例では、左停止フラグ 2 2 3 y i がオンに設定されているか否かによって、特殊 1 図柄 D 1 a とチャンスゾーンアイコン A k 1（図 1 8 4 8（b）参照）の表示タイミングを異ならせている。左停止フラグ 2 2 3 y i は、チャンスゾーン演出設定処理（図 1 9 1 1 の 4 6 0 4 I 参照）において、チャンスゾーン演出の態様として左図柄列 Z 1 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示される態様が決定された場合にオンに設定され（S 4 8 0 6 I）、チャンスゾーン演出実行処理（図 1 9 1 9 の S 3 6 0 9 I 参照）において、左図柄

10

20

30

40

50

列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示されるタイミングであると判別された場合にオフに設定される。

【 6 7 2 1 】

秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i は、タイマー秒数決定演出の実行期間中であることを示すためのフラグである。この秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i がオンに設定されている場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理の一処理である演出更新処理（図 1 9 1 5 の S 3 1 1 2 I 参照）において秒数決定演出更新処理（S 3 6 0 3 I）が実行される。秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i は、タイマー演出設定処理（図 1 9 1 2 の S 4 6 0 5 I 参照）においてタイマー演出ありの演出態様が決定された場合にオンに設定され（S 4 9 0 5 I）、秒数決定演出更新処理（図 1 9 1 6 の S 3 6 0 3 I 参照）においてタイマー秒数決定演出の演出シナリオの終了タイミングであると判別された場合に（S 3 7 0 1 I : Y e s）、オフに設定される。

10

【 6 7 2 2 】

演出実行カウンタ 2 2 3 a b i は、タイマー演出の一演出であるカウントダウン演出が開始されてから報知態様が報知されるまでの時間を計測するためのカウンタである。タイマー秒数決定演出が終了する場合にタイマー演出態様に対応するカウンタ値が設定され、1 m s 毎に実行される演出更新処理の一処理であるタイマー演出更新処理（図 1 9 1 7 の S 3 6 0 5 I 参照）において更新される。その他メモリエリア 2 2 3 z i は上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

20

【 6 7 2 3 】

次に、図 1 8 7 9 を参照して、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成について説明をする。図 1 8 7 9 は、表示制御装置 1 1 4 の電氣的構成を模式的に示したブロック図である。図 1 8 7 9 に示した通り、本第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 の表示制御装置 1 1 4 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【 6 7 2 4 】

< 第 3 3 制御例における主制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 1 8 8 0 から図 1 8 9 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本制御例では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。本第 3 3 制御例では、上述した通り、第 1 特別図柄抽選の実行権利（特図 1 保留）と、第 2 特別図柄抽選の実行権利（特図 2 保留）と、を共に記憶している状態において、第 2 特別図柄抽選を優先的に実行するように構成している。また、第 1 特別図柄抽選、第 2 特別図柄抽選の何れにおいても、抽選結果として大当たり当選以外に、外れの一部において小当たり当選を判定可能に構成している。そして、小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に、第 2 可変入賞装置 6 5 0 内に配設された特定領域（V 領域）6 5 0 e 3 に遊技球を通過（V 入賞）させることにより、V 入賞に基づく大当たり遊技（V 大当たり遊技）の実行条件が成立し、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行可能に構成している。また、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、を設定可能に構成し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技（図柄大当たり遊技）の一部、或いは、小当たり当選に基づいて実行される V 大当たり遊技の終了後に時短状態を設定可能に構成している。そして、時短状態が設定された場合には、通常状態が設定された場合よりも、第 2 特別図柄抽選を実行し易くなるように構成し、第 2 特別図柄抽選を、第 1 特別図柄抽選よりも、小当たり当選する確率が高くなるように規定することで、第 1 特別図柄抽選よりも、第 2 特別図柄抽選の方が、大当たり遊技

30

40

50



( 図柄大当たり遊技、 V 大当たり遊技 ) が実行され易くなるように構成している。

【 6 7 2 5 】

そして、設定された時短状態を終了させるための時短終了条件として、複数の時短終了条件を設定可能に構成し、時短状態中に無用に多くの第 1 特別図柄抽選が実行されることを抑制すると共に、時短状態中に規定された回数 ( 例えば、 1 0 回 ) の第 2 特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。また、第 1 特別図柄抽選よりも遊技者に有利となる第 2 特別図柄抽選の実行権利 ( 特図 2 保留球 ) を所定個数 ( 4 個 ) を上限に獲得可能に構成しており、時短状態が終了し、通常状態が設定された後も、時短状態中に獲得した特図 2 保留球に基づく第 2 特別図柄抽選を所定回数 ( 4 回 ) 実行させることができるように構成している。このように構成された第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 では、初期状態である通常状態において、第 1 特別図柄抽選を実行させるための左打ち遊技によって、第 1 特別図柄抽選で大当たり当選し図柄大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われ、図柄大当たり遊技の終了後に時短状態が設定された場合には、右打ち遊技によって第 2 特別図柄抽選を実行させ、小当たり当選に基づいて V 大当たり遊技が実行されることを目指す遊技が行われる。また、時短状態の終了条件が成立し、通常状態 ( 初期状態 ) が設定される場合であっても、特図 2 保留を獲得した状態で時短状態を終了させるために、時短状態が終了する直前まで継続して右打ち遊技が行われる。図 1 8 8 0 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する ( S 1 0 1 I )。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報 ( 入賞検知情報 ) を保存する。

10

20

【 6 7 2 6 】

次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する ( S 1 0 2 I )。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本制御例では 6 5 5 3 6 ) に達した際、 0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値 ( 本制御例では 2 9 9 ) に達した際、 0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、小当たり種別カウンタ C 5、の更新を実行する ( S 1 0 3 I )。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、小当たり種別カウンタ C 5 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値 ( 本制御例ではそれぞれ、 6 5 5 3 5 , 9 9 , 9 9 , 2 9 9 , 9 9 ) に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 , C 2 , C 3 , C 4 , C 5 の更新値を、 R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 a , 3 7 b において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する ( S 1 0 4 I )。その後、第 1 入球口 6 4 への球の入球 ( 始動入賞 ) や第 2 入球口 6 4 0 への球の入球 ( 始動入賞 ) に伴う始動入賞処理を実行する ( S 1 0 5 I )。尚、特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 I )、始動入賞処理 ( S 1 0 5 I ) の詳細は、図 1 8 8 1 ~ 図 1 8 8 8 を参照して後述する。

30

40

【 6 7 2 7 】

始動入賞処理 ( S 1 0 5 I ) を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し ( S 1 0 6 I )、普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する ( S 1 0 7 I )。尚、普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 I )、及び、スルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 I ) の詳細は、図 1 8 8 9 および図 1 8 9 0 を参照して後述する。スルーゲート通過処理 ( S 1 0 7 I ) を実行した後は、 V 入口通過処理を実行し ( S 1 0 8 I )、その後、 V 通過処理 ( S 1

50

09 I) を実行する。ここで、V 入口通過処理 (S 108 I)、V 通過処理 (S 109 I) の詳細については図 1891 及び図 1892 を参照して後述する。V 通過処理 (S 109 I) を実行した後は、発射制御処理を実行し (S 110 I)、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して (S 111 I)、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理 (S 110 I) は、遊技者が操作ハンドル 51 に触れていることをタッチセンサ 51a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 51b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置 110 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 112 に対して球の発射指示をする。次に、図 1881 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理 (S 104 I) を説明する。図 1881 は、この特別図柄変動処理 (S 104 I) を示すフローチャートである。特別図柄変動処理 (図 1881 の S 104 I 参照) は、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定 (当否判定) や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第 1 図柄表示装置 37 に変動表示を可能に制御したり、設定されている遊技状態の移行管理制御を実行したり、第 3 図柄表示装置 81 にて第 3 図柄、第 4 図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果 (当否判定結果) を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理 (図 1881 の S 104 I 参照) について説明する。

10

#### 【6728】

この特別図柄変動処理 (S 104 I) では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中 (大当たり遊技中) であるかを判別する (S 201 I)。具体的には、大当たり中フラグ 203ki がオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中 (大当たり遊技中) であれば (S 201 I: Yes)、そのまま本処理を終了する。S 201 I の処理において、特別図柄の大当たり中 (大当たり遊技中) ではないと判別した場合は (S 201 I: No)、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様の変動中であるか否かを判定し (S 202 I)、第 1 図柄表示装置 37 の表示態様の変動中でなければ (S 202 I: No)、即ち、新たな特別図柄抽選 (変動) を実行可能な状態であれば、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203di の値 (第 1 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N1) と、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値 (第 2 特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数 N2) を取得する (S 203 I)。次に、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値 (N2) が 0 よりも大きいかを判別する (S 204 I)。第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値 (N2) が 0 でなければ (S 204 I: Yes)、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値 (N2) を 1 減算し (S 205 I)、演算により変更された第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値を示す保留球数コマンドを設定する (S 206 I)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値を抽出し、抽出した値を RAM 223 の特別図柄 2 保留球数カウンタ 223ci に格納する。S 206 I の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 2 特別図柄保留球格納エリア 203bi に格納されたデータをシフトする (S 207 I)。S 207 I の処理では、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトさせる処理を行い S 209 I の処理へ移行する。

20

30

40

#### 【6729】

一方、S 204 I の処理において、第 2 特別図柄保留球数カウンタ 203ei の値 (N2) が 0 である場合は (S 204 I: No)、S 203 I の処理で取得した第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203di の値 (N1) が 0 よりも大きいかを判別する (S 211 I)。S 211 I の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 203di の値 (N1) が 0 であると判別した場合は (S 211 I: No)、新たに特別図柄抽選を実行させること

50

が可能なデータを保有していない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、S 2 1 1 I の処理において、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値 ( N 1 ) が 0 でない ( 即ち、1 以上である ) と判別した場合は ( S 2 1 1 I : Y e s )、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値 ( N 1 ) を 1 減算し ( S 2 1 2 I )、演算により変更された第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を示す保留球数コマンドを設定する ( S 2 1 3 I )。ここで設定された保留球数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値を抽出し、抽出した値を R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i に格納する。

10

#### 【 6 7 3 0 】

S 2 1 2 I の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i に格納されたデータを、S 2 0 7 I の処理と同一の手法によりシフトして ( S 2 1 4 I )、処理を S 2 0 9 I の処理へと移行する。S 2 0 7 I、または S 2 1 4 I の処理後に実行される S 2 0 9 I の処理では、特別図柄判定処理を実行し ( S 2 0 9 I )、次いで、特別図柄変動パターン選択処理を実行し ( S 2 1 0 I )、その後、本処理を終了する。この特別図柄判定処理 ( S 2 0 9 I ) および特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 I ) の詳細については図 1 8 8 2 及び図 1 8 8 3 を参照して後述する。S 2 0 2 I の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示態様の変動中であれば ( S 2 0 2 I : Y e s )、次いで、変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 1 5 I )。変動時間が経過していなければ ( S 2 1 5 I : N o )、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示を更新し ( S 2 1 6 I )、その後、本処理を終了する。S 2 1 6 I の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第 1 図柄表示装置 8 1 の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 I ) にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、S 2 1 6 I の処理を実行する毎に更新 ( 減算 ) される。

20

#### 【 6 7 3 1 】

一方、S 2 1 5 I の処理で変動時間が経過したと判別された場合は ( S 2 1 5 I : Y e s )、即ち、S 2 1 6 I の処理で更新された変動時間カウンタの値が 0 である場合は、第 1 図柄表示装置 3 7 の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 2 1 7 I )。停止図柄の設定は、特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 I ) によって予め行われる。この特別図柄変動パターン選択処理 ( S 2 1 0 I ) が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり、小当たり、外れの何れであるかが決定されると共に、抽選結果が大当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に応じて大当たり種別として大当たり A ~ 大当たり D のいずれかが決定される。また、抽選結果が小当たりである場合には、小当たり種別カウンタ C 5 の値に応じて小当たり種別として小当たり A ~ 小当たり C のいずれかが決定される。尚、本第 3 3 制御例では、特別図柄抽選の結果が、大当たり A が設定された大当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D を点灯させ、大当たり B が設定された大当たりである場合には赤色の L E D を点灯させ、大当たり C が設定された大当たりである場合には、緑色の L E D を点灯させる。そして、大当たり D の大当たり種別に対しても、識別可能な点灯態様 ( 表示態様 ) で各 L E D を点灯表示するように構成している。また、小当たり A が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において赤色の L E D と青色の L E D とを点灯させ、小当たり B が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において青色の L E D と緑色の L E D とを点灯させ、小当たり C が設定された小当たりである場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 において赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させ、外れである場合には赤色の L E D と青色の L E D と緑色の L E D とを

30

40

50

点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【6732】

つまり、第1図柄表示装置37は、特別図柄抽選の結果を示すための表示態様として、特別図柄抽選の結果（大当たり、小当たり、外れ）だけで無く、当たり当選（大当たり当選、小当たり当選）した場合に設定される当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に応じて異なる表示態様を表示するように構成している。このように構成することで、第1図柄表示装置37に表示されている表示態様を把握することで、特別図柄抽選の結果を詳細に把握させることができる。なお、本第33制御例では、上述した通り、第1図柄表示装置37に表示される表示態様と、特別図柄抽選の結果と、を遊技者が対応付けることが困難となるように構成している。つまり、何れの抽選結果である場合にも表示されている表示態様（各LEDの点灯態様）を組み合わせることで特別図柄抽選の結果を表示するように構成している。また、第1図柄表示装置37では、特別図柄抽選の結果を示すための特別図柄変動が実行されている間は、各LEDを点滅表示させるだけであり、今回の特別図柄抽選の結果を示唆するための示唆態様が、特別図柄変動が停止表示されるまでの間に表示されないように構成している。また、特別図柄変動が停止表示されたタイミングにて特別図柄抽選の結果を示すための表示態様が表示（各LEDを点灯表示）するように構成しているため、抽選結果を示すための表示態様が表示される期間が短くなるように構成している。このように構成することで、第1図柄表示装置37の表示態様に基づいて特別図柄抽選の結果を遊技者が把握することは困難となるため、特別図柄変動と同期して実行される第3図柄変動に基づく変動演出が実行される第3図柄表示装置81の表示画面に遊技者を注視させ易くすることができる。なお、本第33制御例では、第1図柄表示装置37に表示される抽選結果を示すための表示態様として、複数の発光色を有するLEDの点灯状態の組合せを用いているが、これに限ること無く、同一色に点灯する複数のLEDを設け、点灯させるLEDの組合せによって実行された特別図柄抽選の結果、及び、当たり種別を表示可能に構成しても良い。

【6733】

S217Iの処理が終了した後は、第1図柄表示装置37において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判別する（S218I）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであると判別した場合は（S218I：Yes）、大当たり開始フラグ203jiをオンに設定し（S219I）、時短カウンタ203hiの値をクリア（0に設定）し（S220I）、今回の特別図柄変動を停止表示したことを示すための特図確定コマンドを設定し（S221I）、本処理を終了する。一方、S218Iの処理において、特別図柄の大当たりでは無いと判別した場合は（S218I：No）、次に、今回の抽選結果が特別図柄の小当たりであるかを判別し（S222I）、小当たりであると判別した場合は（S222I：Yes）、小当たり開始設定処理を実行し（S223I）、その後、時短更新処理を実行し（S224I）、上述したS221Iの処理を実行し、本処理を終了する。また、S222Iの処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無いと判別した場合は（S222I：No）、S223Iの処理をスキップして時短更新処理を実行し（S224I）、S221Iの処理へ移行する。なお、S223Iの処理において実行される小当たり開始設定処理（S223I）の詳細な内容については、図1884を参照して後述し、S224Iの処理において実行される時短更新処理（S224I）の詳細な内容については、図1885を参照して後述する。

【6734】

S221Iの処理によって設定される特図確定コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（図1895のS1801I参照）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、特図確定コマンドを受信すると、実行中の変動演出（第3図柄変動）を停止表示させるための処理を実行する。このよう

に構成することで、例えば、変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、変動パターンコマンドに含まれる特別図柄変動の変動時間に対応させて変動演出を実行した後に、パチンコ機10への電力供給が遮断（停電等）され、音声ランプ制御装置113側で、特別図柄変動の残変動時間を管理できなくなった場合であっても、電源復旧後に出力される特図確定コマンドを受信することによって、実行中の第3図柄変動を確実に停止表示させることができる。次に、図1882を参照して、特別図柄判定処理（S209I）の処理内容について説明をする。図1882は、特別図柄判定処理（S209I）の処理内容を示したフローチャートである。この特別図柄判定処理（S209I）では、特別図柄抽選における当たり判定（大当たり判定、小当たり判定）が実行される。

**【6735】**

特別図柄判定処理（S209I）が実行されると、まず、特別図柄保留球格納エリアの実行エリアのデータを取得し（S301I）、第1当たり乱数テーブル202aiに基づいて抽選結果を取得し（S302I）、抽選結果が大当たりであると判定した場合は（S303I：Yes）、特別図柄の抽選結果を大当たりを設定し（S304I）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（S305I）、本処理を終了する。一方、抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（S303I：No）、次に、抽選結果が小当たりであるかを判別し（S306I）、抽選結果が小当たりであると判定した場合は（S306I：Yes）、特別図柄の抽選結果を小当たりを設定し（S307I）、取得した当たり種別カウンタ（第1当たり種別カウンタC2）の値に基づいて、第1図柄表示装置37に表示する特別図柄の小当たり図柄をセットし（S308I）、本処理を終了する。また、S306Iの処理において小当たりでは無いと判定した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れである場合は（S306I：No）、そのまま本処理を終了する。次に、図1883を参照して、特別図柄変動処理（図1881のS104I）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（S210I）について説明する。図1883はこの特別図柄変動パターン選択処理（S210I）を示すフローチャートである。特別図柄変動パターン選択処理（S210I）では、まず、特別図柄判定処理（図1882のS209I参照）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（S401I）。

**【6736】**

S401Iの処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（S401I：Yes）、大当たり種別選択テーブル202biと、取得している第1当たり種別カウンタC2の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（S402I）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタCS2の値を取得し（S403I）、遊技状態格納エリア203giに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、時短状態）に対応した変動パターン選択テーブル202diを読み出す（S404I）。そして、S403Iの処理で取得した変動種別カウンタCS2の値と、S404Iの処理で読み出した変動パターン選択テーブル202diとに基づいて変動パターンを選択し（S405I）、S405Iの処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（S406I）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理の外部出力処理（図1895のS1801I参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（S407I）、第1図柄表示装置37で特別図柄の変動開始を設定し（S408I）、本処理を終了する。S407Iの処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置110のメイン処理（図1895）の外部出力処理（図1895のS1801I参照）にて音声ランプ制御装置113へと出力される。

**【6737】**

一方、S 4 0 1 I の処理において、特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は ( S 4 0 1 I : N o )、次に、特別図柄の抽選結果が小当たりであるかを判別し ( S 4 0 9 I )、小当たり当選であると判別した場合は ( S 4 0 9 I : Y e s )、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f i と、取得している第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値とに基づいて、小当たり種別を決定する ( S 4 1 0 I )。そして、上述した S 4 0 3 I の処理へ移行する。また、S 4 0 9 I の処理において、特別図柄の抽選結果が小当たりでは無い ( 外れである ) と判別した場合には ( S 4 0 9 I : N o )、S 4 1 0 I の処理をスキップして S 4 0 3 I の処理へ移行する。次に、図 1 8 8 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開始設定処理 ( S 2 2 3 I ) について説明する。図 1 8 8 4 は、小当たり開始設定処理 ( S 2 2 3 I ) を示したフローチャートである。この小  
 10  
 小当たり開始設定処理 ( S 2 2 3 I ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 8 8 0 参照 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 8 8 1 の S 1 0 4 I 参照 ) の中で実行される処理であり、小当たり種別 ( 小当たり A , B , C ) に基づいて、小当たり遊技の開始を設定し、当選した小当たりに応じて時短情報を更新するための処理 ( 当選回数終了条件に対する更新処理 ) が実行される。ここで、本パチンコ機 1 0 は、小当たり遊技が開始されると第 2 可変入賞装置 ( V 入賞装置 ) 6 5 0 を遊技球が入賞可能 ( 容易 ) な開放状態に可変し、その V 入賞装置 6 5 0 に入賞した球が特定領域 ( V 入賞スイッチ ( V スイッチ ) 6 5 0 e 3 ) を通過することで、その小当たり遊技終了後に大当たり遊技が実行 ( 設定 ) されるよう構成されている。即ち、小当たり遊技が実行される遊技状態は、V 入賞装置 6 5 0 に球が入賞可能となる ( 賞球を得ることが出来る ) 有利状態、且つ、通常遊技状態に比べて大当たり遊技が実行される可能性が高くなる有利状態となるよう構成されている。  
 20

#### 【 6 7 3 8 】

小当たり開始設定処理 ( S 2 2 3 I ) が実行されると、まず、小当たり種別と対応した開放シナリオを設定する ( S 5 0 1 I )。その後、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 p i に小当たり種別に応じた大当たり種別を設定する ( S 5 0 2 I )。より具体的には、小当たり種別と小当たり種別選択テーブル 2 0 2 f i に基づいて、V 通過大当たり種別 ( 小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に設定 ( 実行 ) される大当たり遊技 ) を判別する。上述したように、小当たり種別が A であれば、大当たり A ( 3 ラウンド時短 2 5 4 回大当たり ) であると判別し、小当たり種別が B であれば、大当たり C ( 1 0 ラウンド時短 1 0 回大当たり ) であると判別する。このように、2 種当たりを獲得した場合に、大  
 30  
 当たり種別を設定し、設定された大当たり種別に基づいて大当たり遊技を開始させる処理を実行することで、1 種当たりで当選した場合と、2 種当たりを獲得した場合とで、大当たり遊技に関する処理を共通化することができ、主制御装置 1 1 0 の処理負荷を軽減することができる。なお、本第 3 3 制御例の構成に限ること無く、1 種当たりで当選した場合のみ、或いは、2 種当たりで当選した場合のみ、実行され得る大当たり遊技を設定可能に構成しても良いし、1 種当たりと 2 種当たりとで異なる大当たり遊技処理を実行するように構成しても良い。図 1 8 8 4 に戻り、説明を続ける。S 5 0 2 I の処理を終えると、次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し ( S 5 0 3 I )、小当たり開始フラグ 2 0 3 n i と小当たり中フラグ 2 0 3 o i をオンに設定する ( S 5 0 4 I )。その後、本処理を終了する。  
 40

#### 【 6 7 3 9 】

次に、図 1 8 8 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される時短更新処理 ( S 2 2 4 I ) について説明する。図 1 8 8 5 は、時短更新処理 ( S 2 2 4 I ) を示したフローチャートである。この時短更新処理 ( S 2 2 4 I ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 8 8 0 参照 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 8 8 1 の S 1 0 4 I 参照 ) の中で実行される処理であり、時短回数を更新し、遊技状態を通常状態に設定するための処理である。時短更新処理 ( S 2 2 4 I ) では、まず、時短カウンタ 2 0 3 h i の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が時短中であるかを判別する ( S 6 0 1 I )。S 6 0 1 I の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h i の値が 0 よりも大きくない ( 0 である )、即ち、時短中ではないと判別した場合は ( S 6 0 1 I : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウン  
 50

タ 2 0 3 h i の値が 0 よりも大きい、即ち、時短中であると判別した場合は ( S 6 0 1 I : Y e s )、時短カウンタ 2 0 3 h i の値を 1 減算し ( S 6 0 2 I )、S 6 0 3 I の処理へ移行する。S 6 0 3 I の処理では、演算により変更された ( 1 減算された ) 時短カウンタ 2 0 3 h i の値を示す残時短回数コマンドを設定する ( S 6 0 3 I )。ここで設定された残時短回数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述のメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 I ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。その後、時短カウンタ 2 0 3 h i の値が 0 であるかを判別する ( S 6 0 4 I )。時短カウンタ 2 0 3 h i の値が 0 であると判別した場合は ( S 6 0 4 I : Y e s )、遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 0 5 I )、小当たりカウンタ 2 0 3 s i および特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を 0 に設定する ( S 6 0 6 I )。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し ( S 6 0 7 I )、本処理を終了する。

#### 【 6 7 4 0 】

一方、S 6 0 4 I の処理において、時短カウンタ 2 0 3 h i の値が 0 ではないと判別した場合は ( S 6 0 4 I : N o )、今回実行された特別図柄変動が特図 2 変動 ( 第 2 特別図柄変動 ) であるかを判別し ( S 6 0 8 I )、特図 2 変動であると判別した場合は ( S 6 0 8 I : Y e s )、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を 1 減算し ( S 6 0 9 I )、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を示す残時短回数コマンドを設定し ( S 6 1 0 I )、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値が 0 であるかを判別する ( S 6 1 1 I )。S 6 1 1 I の処理において、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値が 0 であると判別した場合は ( S 6 1 1 I : Y e s )、遊技状態を通常状態に設定し ( S 6 1 2 I )、時短カウンタ 2 0 3 h i および小当たりカウンタ 2 0 3 s i の値を 0 に設定する ( S 6 1 3 I )。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し ( S 6 1 4 I )、本処理を終了する。また、S 6 0 8 I の処理において、今回実行された特別図柄変動が特図 2 変動 ( 第 2 特別図柄変動 ) では無いと判別した場合 ( S 6 0 8 I : N o )、或いは、S 6 1 1 I の処理において、減算後の特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値が 0 では無いと判別した場合 ( S 6 1 1 I : N o ) は、小当たり時短更新処理を実行し ( S 6 1 5 I )、本処理を終了する。次に、図 1 8 8 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり時短更新処理 ( S 6 1 5 I ) について説明する。図 1 8 8 5 は、小当たり時短更新処理 ( S 6 1 5 I ) の内容を示したフローチャートである。この小当たり時短更新処理 ( S 6 1 5 I ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 8 8 0 参照 ) の特別図柄変動処理 ( 図 1 8 8 1 の S 1 0 4 I 参照 ) の時短更新処理 ( 図 1 8 8 5 の S 2 2 4 I 参照 ) の中で実行される処理であり、当選した小当たりに基づいて時短情報を更新し、時短終了条件が成立した場合に、遊技状態を時短状態から通常状態へと更新するための処理である。

#### 【 6 7 4 1 】

小当たり時短更新処理 ( S 6 1 5 I ) では、まず、小当たり当選したかを判別し ( S 7 0 1 I )、小当たり当選していないと判別した場合は ( S 7 0 1 I : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、S 7 0 1 I の処理において、小当たり当選していると判別した場合は ( S 7 0 1 I : Y e s )、小当たりカウンタ 2 0 3 s i の値を 1 減算し ( S 7 0 2 I )、小当たりカウンタ 2 0 3 s i の値が 0 であるかを判別する ( S 7 0 3 I )。S 7 0 3 I の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s i の値が 0 であると判別した場合は ( S 7 0 3 I : Y e s )、遊技状態を通常状態に設定し ( S 7 0 4 I )、時短カウンタ 2 0 3 h i、および特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の値を 0 に設定する ( S 7 0 5 I )。次いで、現在の遊技状態が通常状態であることを示す状態コマンドを設定し ( S 7 0 6 I )、本処理を終了する。一方、S 7 0 3 I の処理において、小当たりカウンタ 2 0 3 s i の値が 0 では無いと判別した場合は ( S 7 0 3 I : N o )、小当たり当選回数に基づく時短終了条件が成立していない状態であるため、上述した S 7 0 4 I ~ S 7 0 6 I の処理を実行すること無く本処理を終了する。なお、本第 3 3 制御例では、複数の時短終了条件のうち、何れかの終了条件が成立した場合に、複数の時短終了条件のそれぞれに対応する時短情報を更新するための各種カウンタの値を 0 ( 時短終了条件が成立したことを示す値 ) に設定するよ

うに構成するだけであるため、時短状態が終了した後に、前回の時短状態がどの時短終了条件が成立して終了したのかを判別することができないが、例えば、成立した時短終了条件を記憶可能な記憶手段を設け、過去に成立した時短終了条件の種別や成立回数を判別可能に構成しても良い。

#### 【6742】

このように構成することで、例えば、成立し易い時短終了条件を、設計値から算出した算出結果と、実際の成立回数とに基づいて決定し、その決定した内容に基づいて遊技者に成立し易い時短終了条件を示唆（報知）するように構成することができる。さらに、1の時短終了条件が成立した場合における他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況（例えば、時短カウンタ203hiの値が0になった時点における小当たりカウンタ203si、特図2カウンタ203tiの各値）を記憶可能に構成し、最も成立し難い時短終了条件、即ち、複数の時短終了条件のうち、1の時短終了条件が成立した時点において、最も大きな値の時短情報を有する時短終了条件を判別するように構成しても良い。以上、説明をしたとおり、第33制御例では、特別図柄の変動回数に基づいて成立する時短終了条件（変動回数終了条件）の成立の有無は、時短更新処理（図1885参照）により判別され、特別図柄の小当たり当選の当選回数に基づいて成立する時短終了条件（当選回数終了条件）の成立の有無は、小当たり時短更新処理（図1885参照）により判別されるように構成している。そして、何れの処理において、複数設定される時短終了条件うち、何れかの終了条件が成立した場合には、他の時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すための各種カウンタの値を全て時短終了条件が成立した状態を示すための値（0）に設定するように構成している。よって、何れの時短終了条件が成立した場合においても、時短状態を終了させるための処理内容を統一することができる。

#### 【6743】

なお、本第33制御例では、各時短終了条件に対応する時短情報の更新状況を示すために、時短状態が設定されたタイミングで各種カウンタに、各時短終了条件を示す値を設定し、各時短終了条件に対応する時短情報を判別した場合に、各種カウンタの値を減算し、減算した値が0となった場合に、対応する時短終了条件が成立したと判別する構成を用いているが、それ以外にも、時短状態が設定された時点で各種カウンタの値を0にセットし、対応する時短情報を判別した場合に、カウンタの値を1加算し、加算後のカウンタの値が時短終了条件を示す値であると判別した場合に時短状態を終了するように構成しても良い。つまり、時短終了条件の成立の有無を判別する手段と、時短状態が設定されている状態において、各種時短終了条件に対応する時短情報（特別図柄の変動回数や小当たり当選回数等）を更新する更新手段と、を設ける構成であれば良い。次に、図1887を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理（図1880参照）の一処理である始動入賞処理（S105I）を説明する。図1887は、この始動入賞処理（S105I）を示すフローチャートである。始動入賞処理（S105I）は、第1入球口64、第2入球口640のいずれかに遊技球が入球（始動入賞）したかを判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（第1入球口64は最大4個、第2入球口640は最大1個）まで、取得した各カウンタ値を第1特別図柄保留球格納エリア203aiまたは第2特別図柄保留球格納エリア203biにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第1特別図柄保留球格納エリア203aiまたは第2特別図柄保留球格納エリア203biにそれぞれ記憶されると、第1特別図柄保留球格納エリア203aiまたは第2特別図柄保留球格納エリア203biのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図1887のS105I）について説明する。

#### 【6744】

始動入賞処理（S105I）では、まず、球が第1始動口である第1入球口64に入球（始動入賞）したか否かを判別する（S801I）。ここでは、第1入球口64内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が第1入球口64に入球



した（始動入賞があった）と判別した場合は（S 8 0 1 I : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値（N 1）を取得し（S 8 0 2 I）、その取得した値（N 1）が 4 未満であるかを判別する（S 8 0 3 I）。つまり、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値である 4 個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（N 1）が 4 未満であると判別した場合には（S 8 0 3 I : Y e s）、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値（N 1）を 1 加算し（S 8 0 4 I）、音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して第 1 入球口 6 4 の保留個数（第 1 特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（S 8 0 5 I）。そして、各種カウンタ値（第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、R A M 2 0 3 の第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i の対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）し（S 8 0 6 I）、先読み処理を実行し（S 8 0 7 I）、S 8 0 8 I の処理へ移行する。また、S 8 0 1 I の処理で球が第 1 入球口 6 4 に入球していないと判別した場合（S 8 0 1 I : N o）、或いは、S 8 0 3 I の処理で、現時点で第 1 入球口 6 4 に対する保留個数が上限値であると判別した場合（S 8 0 3 I : N o）は、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値（N 1）を加算する処理をスキップして、S 8 0 8 I の処理へ移行する。次に、S 8 0 8 I ~ S 8 1 4 I までの各処理については、S 8 0 1 I ~ S 8 0 7 I までの各処理で実行された第 1 始動口（第 1 入球口 6 4）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第 2 入球口 6 4 0 に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。

10

20

#### 【 6 7 4 5 】

先読み処理（S 8 0 7 I , S 8 1 4 I）については、図 1 8 8 8 を参照して後述するが、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本第 3 3 制御例では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。また、本第 3 3 制御例では、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート 6 7 を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

30

#### 【 6 7 4 6 】

上述した通り、本第 3 3 制御例では、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値（N 1）または第 2 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 e i の値（N 2）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（S 8 1 3 I）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、S 8 0 3 I の処理で第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i の値（N 1）が上限数（4）であると判別した場合（S 8 0 3 I : N o）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に先読み処理（S 8 1 3 I）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で第 1 入球口 6 4 に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。次に、図 1 8 8 8 を参照して、始動入賞処理（図 1 8 8 7 の S 1 0 5 I）の一処理である先

40

50

読み処理 (S 8 0 7 I) について説明する。図 1 8 8 8 は、この先読み処理 (S 8 0 7 I) を示すフローチャートである。先読み処理 (S 8 0 7 I) では、まず、新たに第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、変動種別カウンタ C S 1 の各値を読み出す (S 9 0 1 I)。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する。

#### 【 6 7 4 7 】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング (第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に新たな保留 (入賞情報) が記憶されたタイミング) と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態 (特別図柄の確率状態) を予測することが困難だからである。次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する (S 9 0 2 I)。判別結果が大当たりであると判別した場合は (S 9 0 2 I : Y e s)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、大当たり種別と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し (S 9 0 3 I)、その後、本処理を終了する。一方、S 9 0 2 I の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は (S 9 0 2 I : N o)、読み出した各種カウンタ値に基づいて、当否判別結果が小当たりであるかを判別し (S 9 0 4 I)、S 9 0 4 I の当否判別結果に基づいて、外れ当選、及び、小当たり当選と、変動パターンと、を特定可能な情報を含む入賞コマンドを設定し (S 9 0 5 I, S 9 0 6 I)、その後、本処理を終了する。ここで、S 9 0 3 I, S 9 0 5 I 或いは S 9 0 6 I の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報 (当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報) に加え、共通情報として、S 9 0 1 I の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置 1 1 0 のメイン処理 (図 1 8 9 5 参照) にて実行される外部出力処理 (S 1 8 0 1 I) によって音声ランプ制御装置 1 1 3 に対して出力される。

#### 【 6 7 4 8 】

音声ランプ制御装置 1 1 3 側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて (例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して) 表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出 (先読み演出) を実行できる。なお、本制御例では、特別図柄の確率状態が 1 つ (特別図柄の低確率状態) しかないため、入賞コマンドに設定する情報 (当否判定結果) を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数 (特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態) 有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値 (第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値) を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。さらに、第 1 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 a i または第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 b i に格納 (記憶) されている保留記憶 (入賞情報) に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するの

ではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

#### 【6749】

また、本第33制御例では、第1特別図柄保留球格納エリア203 a iまたは第2特別図柄保留球格納エリア203 b iに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置110の先読み処理において、第1特別図柄保留球格納エリア203 a iまたは第2特別図柄保留球格納エリア203 b iに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置113側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。このように構成することで、主制御装置110の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置113側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置110から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機10にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。次に、図1889を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（S106I）について説明する。図1889は、この普通図柄変動処理（S106I）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（S106I）は、第2図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物640 aの開放時間などを制御するための処理であり、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普通図柄当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行される処理である。

#### 【6750】

この普通図柄変動処理（S106I）では、まず、今現在が、普通図柄（第2図柄）の当たり中であるかを判別する（S1101I）。普通図柄（第2図柄）の当たり中としては、第2図柄表示装置83において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物640 aの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第2図柄）の当たり中であると判別した場合には（S1101I：Yes）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄（第2図柄）の当たり中でないと判別した場合には（S1101I：No）、第2図柄表示装置83の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（S1102I）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（S1102I：No）、次に、普通図柄保留球数カウンタ203 f iの値（M）を取得し（S1103I）、その値が0よりも大きいかを判別する（S1104I）。S1104Iの処理で普通図柄保留球数カウンタ203 f iの値（M）が0であると判別された場合には（S1104I：No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ203 f iの値が0よりも大きいと判別した場合は（S1104I：Yes）、普通図柄保留球数カウンタ203 f iの値（M）を1減算する（S1105I）。つまり、S1104Iの処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ203 f iの値を1減算する。次に、普通図柄保留球格納エリア203 c iに格納されたデータをシフトする（S1106I）。S1106Iの処理では、普通図柄保留球格納

エリア 203 c i の普通図柄保留 1 ~ 普通図柄保留 4 に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留 1 実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する（S 1 1 0 7 I）。

【 6 7 5 1 】

次に、時短カウンタ 203 h i の値が 0 よりも大きいか、即ち、現在が普通図柄の高確率状態（時短中）であるか否かを判別し（S 1 1 0 8 I）、時短カウンタ 203 h i の値が 0 よりも大きいと判別した場合は（S 1 1 0 8 I : Y e s）、高確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 202 c i の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得し（S 1 1 0 9 I）、S 1 1 1 1 I の処理へ移行する。一方、時短カウンタ 203 h i の値が 0 よりも大きく無い（0 である）と判別した場合は（S 1 1 0 8 I : N o）、低確率時用の第 2 当たり乱数テーブル 202 c i の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（S 1 1 1 0 I）、S 1 1 1 1 I の処理へ移行する。S 1 1 1 1 I の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（S 1 1 1 1 I）、当たりであると判別した場合は（S 1 1 1 1 I : Y e s）、当たり時の表示態様である「」の表示態様を設定し（S 1 1 1 2 I）、S 1 1 1 4 I の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 1 I の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 1 1 1 1 I : N o）、外れ時の表示態様である「x」の表示態様を設定し（S 1 1 1 3 I）、S 1 1 1 4 I の処理へ移行する。S 1 1 1 4 I の処理では、普通図柄の変動時間を 3 秒に設定し本処理を終了する。なお、本第 3 3 制御例では、上述した通り、設定される普通図柄の確率状態に応じて、普通図柄の変動時間を異ならせているが、これに限ること無く、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として 3 秒が設定されるように構成してもよい。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【 6 7 5 2 】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本第 3 3 制御例の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本制御例では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ 203 f i の値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球具合を可変させるように構成することで、第 2 入球口 6 4 0 への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。一方、S 1 1 0 2 I の処理において、普通図柄（第 2 図柄）が変動表示中であると判別した場合には（S 1 1 0 2 I : Y e s）、第 2 図柄表示装置 8 3 において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（S 1 1 1 5 I）、変動時間が経過していないと判別した場合は（S 1 1 1 5 I : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 1 1 5 I の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（S 1 1 1 5 I : Y e s）、次に、第 2 図柄表示装置 8 3 の停止表示を設定する（S 1 1 1 6 I）。S 1 1 1 6 I の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第 2 図柄表示装置 8 3 には「x」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述した S 1 1 1 2 I、或いは S 1 1 1 3 I の処理で設定された表示態様を停止表示させるための

設定が行われる。S 1 1 1 6 I の処理により、停止表示を設定すると、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了し、S 1 1 1 2 I の処理、或いは S 1 1 1 3 I の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第 2 図柄）が第 2 図柄表示装置 8 3 に停止表示（点灯表示）される。

#### 【 6 7 5 3 】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（S 1 1 1 7 I）。普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（S 1 1 1 7 I : N o）、そのまま本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（S 1 1 1 7 I : Y e s）、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ 2 0 3 h i の値を参照して判別し（S 1 1 1 8 I）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（S 1 1 1 8 I : Y e s）、普図当たり遊技の遊技内容として、時短用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 1 秒間 × 2 回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 1 1 2 0 I）、S 1 1 2 1 I の処理へ移行する。一方、S 1 1 1 8 I の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（S 1 1 1 8 I : N o）、普図当たり遊技の遊技内容として、通常用普図当たりシナリオ動作、具体的には、電動役物 6 4 0 a の開放時間が 5 秒間 × 1 回の遊技内容（開放動作）を設定し（S 1 1 1 9 I）、S 1 1 2 1 I の処理へ移行する。S 1 1 2 1 I の処理では、S 1 1 1 9 I、或いは S 1 1 2 0 I の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物 6 4 0 a の開閉制御開始を設定し（S 1 1 2 1 I）、本処理を終了する。次に、本第 3 3 制御例における電動役物 6 4 0 a の開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本制御例のパチンコ機 1 0 では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（S 1 1 0 8 I ~ S 1 1 1 1 I の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（S 1 1 1 5 I の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

#### 【 6 7 5 4 】

即ち、本第 3 3 制御例では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物 6 4 0 a がロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。そこで、本制御例では、電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物 6 4 0 a を開放させることができる。

#### 【 6 7 5 5 】

なお、本第 3 3 制御例では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成している

が、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物 6 4 0 a の開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物 6 4 0 a がロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物 6 4 0 a の開放パターンを設定するように構成しても良い。また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（S 1 0 6 I 参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置 1 1 0 のメイン処理の外部出力処理にて音声ランプ制御装置 1 1 3 へと出力される。次に、図 1 8 9 0 を参照してスルーゲート通過処理（S 1 0 7 I）の内容について説明をする。図 1 8 9 0 は、スルーゲート通過処理（S 1 0 7 I）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7 I）は、タイマ割込処理の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。また、取得した普通当たり乱数カウンタ C 5 の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理にて当否判定（S 1 1 1 I 参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理である。

10

#### 【 6 7 5 6 】

スルーゲート通過処理（S 1 0 7 I）では、まず、球が普通入球口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 1 2 0 1 I）。ここでは、普通入球口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 1 2 0 1 I : Yes）、次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）を取得し（S 1 2 0 2 I）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）が 4 よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（S 1 2 0 3 I）。S 1 2 0 3 I の処理で、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）が 4 よりも大きい（上限値の 4 である）と判別した場合は（S 1 2 0 3 I : No）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）が 4 よりも大きくないと判別した場合は（S 1 2 0 3 I : Yes）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）に 1 を加算し（S 1 2 0 4 I）、加算後の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f i の値（M）を示すための普図保留球数コマンドを設定し（S 1 2 0 5 I）、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c i に格納し（S 1 2 0 6 I）、本処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、本制御例では、特別図柄の保留球（特図保留）を獲得した場合と同様に、普通図柄の保留（普図保留）を獲得した場合に、その獲得した普図保留に含まれる第 2 当たり乱数カウンタ C 4 を、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c i を参照して抽選結果を事前に取得可能に構成している（普図先読みを実行可能に構成している）。そして、普図先読みの結果を示す情報を含む普図用入賞情報コマンドを設定可能に構成している。ここで設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各制御例にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置 1 1 3 へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

20

30

40

#### 【 6 7 5 7 】

次に、図 1 8 9 1、及び図 1 8 9 2 を参照して、V 入口通過処理（S 1 0 8 I）、及び V 通過処理（S 1 0 9 I）の内容について説明をする。図 1 8 9 1 は、タイマ割込処理（図 1 8 8 0 参照）の中で実行される V 入口通過処理（S 1 0 8 I）を示すフローチャートである。V 入口通過処理（S 1 0 8 I）では、まず球通過センサ（球検知スイッチ）6 5 0 c 1 がオンであるか否かを判定する（S 1 3 0 1 I）。S 1 3 0 1 I の処理において、球通過センサ 6 5 0 c 1 がオンでないと判別された場合は（S 1 3 0 1 I : No）、そ

50

のまま本処理を終了する。一方、S 1 3 0 1 I の処理において、球通過センサ 6 5 0 c 1 がオンであると判別された場合 ( S 1 3 0 1 I : Y e s )、V 入賞口 6 5 0 a の開放期間中であるか否かを判別する ( S 1 3 0 2 I )。S 1 3 0 2 I の処理において、V 入賞口 6 5 0 a の開放期間中であると判別された場合 ( S 1 3 0 2 I : Y e s )、V 入口通過コマンドを設定し ( S 1 3 0 3 I )、本処理を終了する。ここで設定された V 入口通過コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、V 入口通過コマンドを受信すると、V 入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置 1 1 4 へ V 入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、V 入賞装置 6 5 0 への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。一方、V 入賞口 6 5 0 a の開放期間中でないと判別された場合は ( S 1 3 0 2 I : N o )、小当たり遊技でないにも関わらず、V 入賞装置 6 5 0 へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定する ( S 1 3 0 4 I )。その後、流路ソレノイド 2 0 9 a をオンに設定し ( S 1 3 0 5 I )、本処理を終了する。

10

#### 【 6 7 5 8 】

図 1 8 9 2 は、V 通過処理 ( S 1 0 9 I ) を示すフローチャートである。この V 通過処理 ( S 1 0 9 I ) は、タイマ割込処理 ( 図 1 8 8 0 参照 ) の中で実行される処理である。V 通過処理では、まず、V 通過フラグ 2 0 3 r i がオンであるか否かを判別する ( S 1 4 0 1 I )。S 1 4 0 1 I の処理において、V 通過フラグ 2 0 3 r i がオンであると判別された場合は ( S 1 4 0 1 I : Y e s )、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 4 0 1 I の処理において、V 通過フラグ 2 0 3 r i がオンでないと判別された場合は ( S 1 4 0 1 I : N o )、V 通過ありか否かを判別する ( S 1 4 0 2 I )。即ち、遊技球が V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞スイッチ ( V スイッチ ) 6 5 0 e 3 を通過したか否かを判別する。S 1 4 0 2 I の処理において、V 通過なしと判別された場合は ( S 1 4 0 2 I : N o )、そのまま本処理を終了する。S 1 4 0 2 I の処理において、V 通過ありと判別された場合は ( S 1 4 0 2 I : Y e s )、V 通過有効期間中であるか否かを判別する ( S 1 4 0 3 I )。V 通過有効期間中であると判別された場合は ( S 1 4 0 3 I : Y e s )、V 通過大当たり種別格納エリア 2 0 3 p i に格納されている V 通過時大当たり種別値を取得し ( S 1 4 0 4 I )、取得した V 通過大当たり種別を示す V フラグ 2 0 3 p i をオンに設定する ( S 1 4 0 5 I )。そして、V 通過コマンドを設定する ( S 1 4 0 6 I )。次いで、V 通過フラグ 2 0 3 r i をオンに設定し ( S 1 4 0 7 I ) する。その後、時短カウンタ 2 0 3 h i を 0 に設定して ( S 1 4 0 8 I )、本処理を終了する。一方、S 1 4 0 3 I の処理において、V 通過有効期間中でないと判別された場合は ( S 1 4 0 3 I : N o )、エラーコマンドを設定し ( S 1 4 0 9 I )、本処理を終了する。V 通過有効期間中でない場合に、遊技球が V 入賞スイッチ ( V スイッチ ) 6 5 0 e 3 を通過した場合は、不正に V 入賞スイッチ 6 5 0 e 3 へ球が入賞された場合であると考えられる。この場合、S 1 4 0 9 I の処理においてエラーコマンドが設定されることにより、エラーの出力が実行され、不正行為を発見することができる。

20

30

#### 【 6 7 5 9 】

次に、図 1 8 9 3 及び図 1 8 9 4 を参照して、N M I 割込処理及び立ち上げ処理について説明をする。図 1 8 9 3 及び図 1 8 9 4 に示す通り、本第 3 3 制御例における N M I 割込処理及び立ち上げ処理は、上述した第 1 制御例における N M I 割込処理 ( 図 4 9 参照 ) 及び立ち上げ処理 ( 図 5 0 参照 ) と同一であるため、その詳細な説明を省略する。次に、図 1 8 9 5 を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 8 9 5 は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。メイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) においては、まず、タイマ割込処理の中で R A M 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置 ( 周辺制御装置 ) に送信する外部出力処理を実行する

40

50



(S1801I)。具体的には、タイマ割込処理におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理や始動入賞処理で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理(S1801I)により、主制御装置110の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113に送信し、第3図柄表示装置81にて表示される各種演出(変動演出、装飾演出等)を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタCS1の値を更新する(S1802I)。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では198)に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM203の該当するパuff領域に格納する。

10

#### 【6760】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S1803I)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置113にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置65の特定入賞口65aを開放動作するための大当たり制御処理を実行する(S1804I)。大当たり制御処理(S1804I)の詳細な内容については、図1896を参照して後述するが、この大当たり制御処理(S1804I)では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口65a(以下、入賞口等と称す)を開放し、入賞口等(特定入賞口65a)の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等(特定入賞口65a)に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等(特定入賞口65a)を閉鎖する。この入賞口等(特定入賞口65a)の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本制御例では、大当たり制御処理(S1804I)をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。次いで、小当たり遊技に関する各種動作制御が実行される小当たり制御処理(S1805I)を実行し、S1806Iの処理へ移行する。次いで、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する(S1806I)。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理(図1889参照)のS1121Iの処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるS1119Iの処理、S1120Iの処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

20

30

#### 【6761】

次に、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示を更新する第1図柄表示更新処理を実行する(S1807I)。第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理(図1883のS210I参照)によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて開始する。本制御例では、第1図柄表示装置37A, 37BのLEDの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているLEDが赤であれば、その赤のLEDを消灯すると共に緑のLEDを点灯させ、緑のLEDが点灯していれば、その緑のLEDを消灯すると共に青のLEDを点灯させ、青のLEDが点灯していれば、その青のLEDを消灯すると共に赤のLEDを点灯させる。なお、メイン処理は4ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にLEDの点灯色を変更すると、LEDの点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がLEDの点灯色の变化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ(図示せず)を1カウントし、そのカウンタが100に達した場合に、LEDの点灯色の変更を行う。即ち、0.4s毎にLEDの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LEDの点灯色の変更されたら、0にリセットされる。また、第1図柄表示更新処理では、特別図柄変動パターン選択処理によって設

40

50



定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動パターン選択処理のS407で設定された表示態様で、停止図柄を第1図柄表示装置37A, 37Bに停止表示(点灯表示)する。さらに、本制御例では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様(大当たり図柄)で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様(外れ図柄)で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

#### 【6762】

次に、第2図柄表示装置の表示を更新する第2図柄表示更新処理を実行する(S1808I)。第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理によって第2図柄の変動時間が設定された場合に、第2図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第2図柄表示装置では、第2図柄としての「 $\square$ 」の図柄と「x」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理(S1808I)では、普通図柄変動処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理によって設定された表示態様で、停止図柄(第2図柄)を第2図柄表示装置に停止表示(点灯表示)する。その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し(S1809I)、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ(S1809I:No)、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間(本制御例では4m秒)が経過したか否かを判別し(S1810I)、既に所定時間が経過していれば(S1810I:Yes)、処理をS1801Iへ移行し、上述したS1801I以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ(S1810I:No)、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する(S1811I, S1812I)。

#### 【6763】

まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する(S1811I)。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本制御例では999、999)に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1811Iの処理と同一の方法によって実行する(S1812I)。なお、このS1812Iの処理では、変動種別カウンタCS1の値と同様に普図変動種別カウンタCS2の値も更新される。ここで、S1801I~S1808Iの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2(即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値)をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1、普図変動種別カウンタCS2の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

#### 【6764】

また、S1809Iの処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば(S1809I:Yes)、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図1893のNMI割込処理が実行されたということなので、S1813I以降の電源遮断時の処理が実行される。まず

、各割込処理の発生を禁止し（S 1 8 1 3 I）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置 1 1 1 や音声ランプ制御装置 1 1 3 等の周辺制御装置）に対して送信する（S 1 8 1 4 I）。そして、RAM 判定値を算出して、その値を保存し（S 1 8 1 5 I）、RAM 2 0 3 のアクセスを禁止して（S 1 8 1 6 I）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM 判定値は、例えば、RAM 2 0 3 のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、S 1 8 0 9 I の処理は、S 1 8 0 1 I ~ S 1 8 0 8 I で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われる S 1 8 1 1 I と S 1 8 1 2 I の処理の 1 サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置 1 1 0 のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているため、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理を S 1 8 0 1 I の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理を S 1 8 0 1 I の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU 2 0 1 が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（図 1 8 9 4 , S 1 7 0 1 I）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、S 1 8 0 1 I の処理から開始することができる。従って、主制御装置 1 1 0 の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置 1 1 0 が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

10

#### 【 6 7 6 5 】

20

次に、図 1 8 9 6 を参照して、大当たり制御処理（S 1 8 0 4 I）の内容について説明をする。図 1 8 9 6 は、大当たり制御処理（S 1 8 0 4 I）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理（S 1 8 0 4 I）は、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 1 8 9 5 参照）において、実行される処理であって、パチンコ機 1 0 が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口（可変入賞装置 6 5 の特定入賞口（大開放口）6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a）を開放又は閉鎖するための処理である。

#### 【 6 7 6 6 】

大当たり制御処理（図 1 8 9 6 , S 1 8 0 4 I）では、まず、特別図柄の大当たり開始タイミングであるかを判別する（S 1 9 0 1 I）。具体的には、大当たり開始フラグ 2 0 3 j i の設定状況を解析することにより判別する。この大当たり開始フラグ 2 0 3 j i は、特別図柄変動処理（図 1 8 8 1 参照）の S 2 1 9 I の処理により今回の抽選結果が大当たりであると判別された場合（S 2 1 8 I : Y e s）に、オンに設定される（S 2 1 9 I）。S 1 9 0 1 I の処理において、大当たりの開始タイミングであると判別した場合（大当たり開始フラグ 2 0 3 j i がオンであると判別した場合は（S 1 9 0 1 I : Y e s）、オープニングコマンドを設定し（S 1 9 0 2 I）、次いで、大当たり開始フラグ 2 0 3 j i をオフに設定して（S 1 9 0 3 I）、大当たり中フラグ 2 0 3 k i をオンに設定して（S 1 9 0 4 I）、本処理を終了する。一方、S 1 9 0 1 I の処理において、特別図柄の大当たりの開始タイミングではない（大当たり開始フラグ 2 0 3 j i がオフに設定されている）と判別した場合には（S 1 9 0 1 I : N o）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（S 1 9 0 5 I）。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれるものであり、上述した大当たり中フラグ 2 0 3 k i がオンに設定されている期間が該当する。S 1 9 0 5 I の処理において、特別図柄の大当たり中ではない（大当たり中フラグ 2 0 3 k i がオフである）と判別した場合は（S 1 9 0 5 I : N o）は、そのまま本処理を終了する。一方、S 1 9 0 5 I の処理において、特別図柄の大当たり中である（大当たり中フラグ 2 0 3 k i がオンに設定されている）と判別した場合には（S 1 9 0 5 I : Y e s）、大当たり中における複数タイミングで実行される各種処理を実行するタイミングであるかを判別するための判別処理（S 1 9 0 6 I ~ S 1 9 1 3 I）が実行される。

30

40

50

## 【 6 7 6 7 】

S 1 9 0 5 I の処理において、現在が大当たり中であると判別した場合は ( S 1 9 0 5 I : Y e s )、次に、現在が新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する ( S 1 9 0 6 I )。この S 1 9 0 6 I の処理では、今回の大当たり遊技に対応して設定される開放シナリオに基づいて現在のタイミングが新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する。S 1 9 0 6 I の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には ( S 1 9 0 6 I : Y e s )、開放シナリオテーブル 2 0 2 g i に基づき、対応する入賞口 ( 第 1 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放し ( S 1 9 0 7 I )、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する ( S 1 9 0 8 I )。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 I ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において新たなラウンド演出が開始される。

10

## 【 6 7 6 8 】

一方、S 1 9 0 6 I の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでは無いと判別した場合は ( S 1 9 0 6 I : N o )、次に、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) の閉鎖条件が成立したかを判別する ( S 1 9 0 9 I )。具体的には、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放した後に所定時間 ( 例えば、3 0 秒 ) が経過した場合、または、可変入賞装置 6 5 又は V 入賞装置 6 5 0 に球が所定数 ( 例えば、合計 1 0 個 ) 入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判別する。

20

## 【 6 7 6 9 】

S 1 9 0 9 I の処理において、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) の閉鎖条件が成立したと判別した場合は ( S 1 9 0 9 I : Y e s )、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を閉鎖して ( S 1 9 1 0 I )、本処理を終了する。一方、対応する入賞口 ( 可変入賞装置 6 5 の特定入賞口 6 5 a 又は V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には ( S 1 9 0 9 I : N o )、次に、現在がエンディング演出の開始タイミングであるかを判別する ( S 1 9 1 1 I )。エンディング演出の開始タイミングは、今回の大当たり遊技において予め設定される最終ラウンド遊技が終了して開閉扉 6 5 0 f 1 が閉状態にされ、球はけ時間である待機時間 ( 第 3 3 制御例では、3 秒 ) が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングとして判別する。S 1 9 1 1 I の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 1 1 I : Y e s )、エンディングコマンドを設定し ( S 1 9 1 2 I )、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 I ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエンディング演出が開始される。一方、S 1 9 1 1 I の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 1 9 1 1 I : N o )、S 1 9 1 3 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する ( S 1 9 1 3 I )。S 1 9 1 3 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は ( S 1 9 1 3 I : N o )、本処理を終了する。

30

40

## 【 6 7 7 0 】

50

S 1 9 1 3 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は ( S 1 9 1 3 I : Y e s )、次に、実行中の大当たり種別が大当たり A ~ 大当たり D の何れであるかを判別する ( S 1 9 1 4 I )。この S 1 9 1 4 I の処理では設定される大当たり種別を一時的に格納する格納エリア ( 図示しない ) に格納されている大当たり種別が読み出される。次に、読み出した大当たり種別に基づいて、時短付与テーブル 2 0 2 e i を用いて対応する時短終了条件を設定する ( S 1 9 1 5 I )。具体的には、大当たり種別が大当たり A ( 3 R 時短 2 5 4 回大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h i に 2 7 0 を、小当たりカウンタ 2 0 3 s i に 1 を、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i に 2 5 4 を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たり B ( 3 R 時短 1 回大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h i に 1 0 を、小当たりカウンタ 2 0 3 s i に 1 を、特図 2 カウンタ 2 2 3 t i に 1 を、それぞれ設定する。また、大当たり種別が大当たり C ( 1 0 R 時短 1 0 回大当たり ) 及び大当たり D ( 3 R 時短 1 0 回大当たり ) の場合は、時短カウンタ 2 0 3 h i に 2 0 を、小当たりカウンタ 2 0 3 s i に 1 を、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i に 1 0 を、それぞれ設定する。上述した S 1 9 1 5 I の処理を終えると、次に、S 1 9 1 5 I の処理にて設定した時短終了条件を示す各種カウンタの値に対応した情報を示すための時短設定情報コマンドを設定する ( S 1 9 1 6 I )。

10

#### 【 6 7 7 1 】

ここで設定された時短設定情報コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 I ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、時短設定情報コマンドを受信すると、時短情報更新エリア 2 2 3 i i に今回の時短状態の時短終了条件を示す時短情報を設定する。ここで設定された時短情報と、特別図柄の変動 ( 抽選 ) に基づいて更新される時短状態の更新情報に基づいて、時短状態の残回数 ( 残条件 ) を判別し、その残回数に基づいて様々な演出態様が第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示される。S 1 9 1 6 I の処理を終えると、次に、大当たり後に設定される遊技状態に対応する状態コマンドを設定し ( S 1 9 1 7 I )、大当たりの終了を設定し ( S 1 9 1 8 I )、大当たり中フラグ 2 0 3 k i をオフに設定し ( S 1 9 1 9 I )、本処理を終了する。以上、説明をした通り、第 3 3 制御例では、大当たりに応じた場合に設定される大当たり種別に応じて、時短状態の終了条件を異ならせて設定することができるように構成している。なお、第 3 3 制御例では、全ての大当たり種別で大当たり遊技終了後に時短状態が設定される構成としているが、それに限ること無く、例えば、特定の大当たり種別の大当たりに応じた場合には、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定されない ( 時短カウンタ 2 0 3 h i、小当たりカウンタ 2 0 3 s i、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i の何れのカウンタにもカウンタ値が設定されない ) 構成としても良い。このように構成することで、時短状態が設定される有利大当たりと、時短状態が設定されない不利大当たりとを設けることが可能となり、大当たりに応じた場合に不利大当たりに応じしていないか遊技者に興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

#### 【 6 7 7 2 】

次に、図 1 8 9 7 を参照して、小当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 I ) の処理内容について説明をする。図 1 8 9 7 は小当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 I ) の処理内容を示したフローチャートである。この小当たり制御処理 ( S 1 8 0 5 I ) は、メイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の中で実行され、パチンコ機 1 0 が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、対応する入賞口 ( V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放又は閉鎖するための処理である。

40

#### 【 6 7 7 3 】

小当たり制御処理 ( 図 1 8 9 7 , S 1 8 0 5 I ) では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する ( S 2 0 0 1 I )。具体的には、小当たり開始設定処理 ( 図 1 8 8 4 参照 ) の S 5 0 4 I の処理により小当たり開始フラグ 2 0 3 n i がオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。S 2 0 0 1 I の処理において、特別

50

図柄の小当たりが開始される場合には ( S 2 0 0 1 I : Y e s )、オープニングコマンドを設定する ( S 2 0 0 2 I )。そして、小当たり開始フラグ 2 0 3 n i をオフに設定して ( S 2 0 0 3 I )、本処理を終了する。一方、 S 2 0 0 1 I の処理において、特別図柄の小当たりが開始されない場合には ( S 2 0 0 1 I : N o )、特別図柄の小当たり中であるかを判別する ( S 2 0 0 4 I )。特別図柄の小当たり中としては、第 1 図柄表示装置 3 7 及び第 3 図柄表示装置 8 1 において特別図柄の小当たり ( 特別図柄の小当たり遊技中も含む ) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。 S 2 0 0 4 I の判別は小当たり中フラグ 2 0 3 o i がオンに設定されているかを解析することで判別する。 S 2 0 0 4 I の処理において、特別図柄の小当たり中では無いと判別した場合は ( S 2 0 0 4 I : N o )、そのまま本処理を終了する。一方、 S 2 0 0 4 I の処理において、特別図柄の小当たり中であると判別した場合には ( S 2 0 0 4 I : Y e s )、 S 2 0 0 5 I の処理を実行する。 S 2 0 0 5 I の処理では、 V 入賞口開放タイミングであるかを判別する ( S 2 0 0 5 I )。 S 2 0 0 5 I の処理において、 V 入賞口開放タイミングであると判別した場合には ( S 2 0 0 5 I : Y e s )、開放シナリオテーブル 2 0 2 g i に基づき、対応する入賞口 ( V 入賞装置 6 5 0 の V 入賞口 6 5 0 a ) を開放し ( S 2 0 0 6 I )、 V 弁ソレノイドの動作パターンを設定する ( S 2 0 0 7 I )。

10

#### 【 6 7 7 4 】

S 2 0 0 5 I の処理において、 V 入賞口 6 5 0 a の開放タイミングではないと判別した場合には ( S 2 0 0 5 I : N o )、 V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖条件が成立したか、即ち、 V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングであるかを判別する ( S 2 0 0 8 I )。 V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングであると判別した場合には ( S 2 0 0 8 I : Y e s )、 V 入賞口 6 5 0 a を閉鎖し ( S 2 0 0 9 I )、本処理を終了する。

20

#### 【 6 7 7 5 】

一方、 S 2 0 0 8 I の処理において、現在が V 入賞口 6 5 0 a の閉鎖タイミングでは無いと判別した場合には ( S 2 0 0 8 I : N o )、次に、エンディング演出の開始タイミングであるかを判別する ( S 2 0 1 0 I )。 S 2 0 1 0 I の処理において、エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合は ( S 2 0 1 0 I : Y e s )、エンディングコマンドを設定し ( S 2 0 1 1 I )、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、 R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、 M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 5 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 8 0 1 I ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用エンディングコマンドを受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 においてエンディング演出が開始される。一方、 S 2 0 1 0 I の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は ( S 2 0 1 0 I : N o )、 S 2 0 1 2 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングであるかを判別する ( S 2 0 1 2 I )。 S 2 0 1 2 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングでないと判別した場合は ( S 2 0 1 2 I : N o )、本処理を終了する。 S 2 0 1 2 I の処理において、エンディング演出の終了タイミングであると判別した場合は ( S 2 0 1 2 I : Y e s )、 V フラグ 2 0 3 q i がオンに設定されているかを判別し ( S 2 0 1 3 I )、オンに設定されていると判別した場合は ( S 2 0 1 3 I : Y e s )、 V フラグ 2 0 3 q i の内容に対応する大当たり種別に基づく開放シナリオを設定し ( S 2 0 1 4 I )、大当たり開始フラグ 2 0 3 j i、大当たり中フラグ 2 0 3 k i をオンに設定し ( S 2 0 1 5 I )、 V フラグ 2 0 3 q i をオフに設定し ( S 2 0 1 6 I )、 V 通過フラグ 2 0 3 r i をオフに設定し ( S 2 0 1 7 I )、小当たり中フラグ 2 0 3 o i をオフに設定し ( S 2 0 1 8 I )、本処理を終了する。

30

40

#### 【 6 7 7 6 】

< 第 3 3 制御例における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について >

次に、図 1 8 9 8 から図 1 9 2 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 2 1 の処理としては大別し

50

て、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。まず、図1898を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される立ち上げ処理を説明する。図1898は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。図1898に示す通り、本第33制御例における立ち上げ処理は、上述した第1制御例における立ち上げ処理（図57参照）と同一の処理が実行されるため、その詳細な説明は省略する。次に、図1899を参照して、音声ランプ制御装置113の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理について説明する。図1899は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回S3101Iの処理が実行されてから1ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（S3101I）、1ミリ秒以上経過していなければ（S3101I：No）、S3102I～S3112Iの処理を行わずにS3113Iの処理へ移行する。S3101Iの処理で、1ミリ秒経過したか否かを判別するのは、S3102I～S3112Iが表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、S3113Iのコマンド判定処理やS3114Iの変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S3113Iの処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置110から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S3113Iの処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S3101Iの処理で1ミリ秒以上経過していれば（S3101I：Yes）、まず、S3103I～S3114Iの処理によって設定された、表示制御装置114に対する各種コマンドを、表示制御装置114に対して送信するコマンド出力処理を実行する（S3102I）。次いで、表示ランプ34の点灯態様の設定や後述するS3108Iの処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（S3103I）、その後電源投入報知処理を実行する（S3104I）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば30秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置226やランプ表示装置227により行われる。また、第3図柄表示装置81の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置114に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにS3105Iの処理へ移行する。

10

20

30

#### 【6777】

S3105Iの処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（S3106I）。客待ち演出では、パチンコ機10が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第3図柄表示装置81の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置114に送信される。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（S3107I）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン22（演出ボタン22a）や、選択ボタン600といった各種ボタンが押されたか否かの入力を監視し、各種ボタンの入力が確認された場合に対応した演出や遊技環境設定を行うよう設定する処理である。この処理では、各種ボタン（枠ボタン22、選択ボタン600）の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置114に対して各種ボタン（枠ボタン22、選択ボタン600）が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。この枠ボタン入力監視・演出処理（S3107I）の詳細については、図1900を参照して後述する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（S3108I）、その後音編集・出力処理を実行する（S3109I）。ランプ編集処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう電飾部29～33の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第3図柄表示装置81で行われる表示に対応するよう音声出力装置226の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置226から音が出力される。

40

#### 【6778】

50

S 3 1 0 9 I の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し ( S 3 1 1 0 I )、次に、各種カウンタ更新処理を実行する ( S 3 1 1 1 I )。その後、演出更新処理を実行する ( S 3 1 1 2 I )。S 3 1 1 2 I の処理を実行後、S 3 1 1 3 I の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 3 1 0 8 I のランプ編集処理が実行される。なお、S 3 1 0 9 I の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。S 3 1 1 2 I の処理後、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) が実行され、S 3 1 1 4 I の処理へ移行する。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) の詳細については、図 1 9 0 1 を参照して後述する。S 3 1 1 4 I の処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図 1 9 0 5 を参照して後述する。S 3 1 1 4 I の処理が終わると、ワーク R A M 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する ( S 3 1 1 5 I )。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 5 I の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば ( S 3 1 1 5 I : Y e s )、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして ( S 3 1 1 7 I )、電源断処理を実行する ( S 3 1 1 8 I )。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし ( S 3 1 1 9 I )、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

10

20

30

40

50

#### 【 6 7 7 9 】

一方、S 3 1 1 5 I の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ ( S 3 1 1 5 I : N o )、R A M 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され ( S 3 1 1 6 I )、R A M 2 2 3 が破壊されていなければ ( S 3 1 1 6 I : N o )、S 3 1 0 1 I の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 2 2 3 が破壊されていれば ( S 3 1 1 6 I : Y e s )、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。次に、図 1 9 0 0 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) について説明する。図 1 9 0 0 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) を示したフローチャートである。この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 9 参照 ) の中で実行され、上述したように、遊技者による操作手段 ( 枠ボタン 2 2、選択ボタン 6 0 0 ) の操作内容に対応する各種処理を実行する。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) が実行されると、まず、演出用 S W 有効期間中であるかを判別する ( S 3 1 5 1 I )。具体的には、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i にカウンタ値が設定されているか ( カウンタ値が 0 ではないか ) を判別する。演出用 S W 有効期間中ではないと判別した場合には ( S 3 1 5 1 I : N o )、S 3 1 5 8 I の処理へ移行する。一方、演出用 S W 有効期間中であると判別した場合には ( S 3 1 5 1 I : Y e s )、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 1 5 2 I )、減算後のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 3 1 5 3 I )。S 3 1 5 3 I の処理において、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i のカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 3 1 5 3 I : Y e s )、S 3 1 5 8 I の処理へ移行する。S 3 1 5 3 I において S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i のカウンタ値が 0 では

ないと判別した場合には ( S 3 1 5 3 I : N o )、演出ボタン 2 2 a への操作があったかを判別する ( S 3 1 5 4 I )。演出ボタン 2 2 a が操作されていないと判別した場合には ( S 3 1 5 4 I : N o )、S 3 1 5 8 I の処理に移行する。一方、S 3 1 5 4 I の処理において演出ボタン 2 2 a への操作があったと判別した場合には ( S 3 1 5 4 I : Y e s )、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるかを判別する ( S 3 1 5 5 I )。具体的には、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i がオンである場合にファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別する。ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別した場合には ( S 3 1 5 5 I : Y e s )、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i をオンに設定し ( S 3 1 5 6 I )、S 3 1 5 8 I の処理に移行する。なお、S 3 1 5 6 I の処理においてボタン押下フラグ 2 2 3 q i がオンに設定されると、今回の枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) 終了後に実行される演出更新処理 ( 図 1 9 1 5 の S 3 1 1 2 I ) 内のファイナルチャレンジ実行中処理 ( 図 1 9 2 1 の S 3 6 1 3 I ) において、ボタン保留図柄態様を x 態様か V 態様に可変させるための処理が実行される。S 3 1 5 5 I の処理において、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではないと判別した場合には ( S 3 1 5 5 I : N o )、その他演出ボタン 2 2 a の押下に対応する演出態様を決定し ( S 3 1 5 7 I )、S 3 1 5 8 I の処理に移行する。S 3 1 5 8 I の処理では、音量・光量調整ボタン及び決定ボタンを兼ねる選択ボタン 6 0 0 への操作内容に対応する処理を実行する ( S 3 1 5 8 I )。

10

#### 【 6 7 8 0 】

次に、図 1 9 0 1 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) について説明する。図 1 9 0 1 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 9 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定する。コマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) が実行されるとまず、変動パターンコマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 1 I )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 1 I : Y e s )、受信した変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ 2 2 3 d i をオンに設定し ( S 3 2 0 2 I )、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する ( S 3 2 0 3 I )。そして、本処理を終了する。

20

#### 【 6 7 8 1 】

S 3 2 0 1 I の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 1 I : N o )、次に、停止種別コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 0 4 I )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 4 I : Y e s )、受信した停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e i をオンに設定し ( S 3 2 0 5 I )、受信したコマンドから停止種別を抽出する ( S 3 2 0 6 I )。そして、本処理を終了する。S 3 2 0 4 I の処理において停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 4 I : N o )、次に、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 7 I )。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には ( S 3 2 0 7 I : Y e s )、受信した保留球数コマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c i に格納し ( S 3 2 0 8 I )、その後、本処理を終了する。また、S 3 2 0 7 I の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 0 7 I : N o )、主制御装置 1 1 0 より入賞情報コマンドを受信したかを判別する ( S 3 2 0 9 I )。S 3 2 0 9 I の処理において、入賞情報コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 2 0 9 I : Y e s )、入賞情報コマンド処理を実行し ( S 3 2 1 0 I )、本処理を終了する。この入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) では、受信した入賞情報コマンドに基づいた入賞情報を入賞情報格納エリア 2 2 3 a i に格納する処理や保留図柄の態様を決定する処理を実行する。入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) の詳細な説明については図 1 9 0 2 を参照して後述する。

30

40

#### 【 6 7 8 2 】

S 3 2 0 9 I の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合は (

50



S 3 2 0 9 I : N o )、次に、状態コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 1 I )、受信したと判別した場合は ( S 3 2 1 1 I : Y e s )、状態コマンド処理を実行し ( S 3 2 1 2 I )、本処理を終了する。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) は、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第3図柄表示装置 8 1 の表示面にて対応する演出態様 (例えば、背面画像) を表示するための表示用コマンドが設定される。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) の詳細については図 1 9 0 3 を参照して後述する。S 3 2 1 1 I の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は ( S 3 2 1 1 I : N o )、次に、図柄確定コマンドを受信したかを判別し ( S 3 2 1 3 I )、受信したと判別した場合には ( S 3 2 1 3 I : Y e s )、図柄確定コマンド処理を実行する ( S 3 2 1 4 I )。この図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 4 I ) は、特図変動が終了する場合に、表示制御装置 1 1 4 に変動演出を終了させるための表示用コマンドの設定や、各種フラグをオフに設定する処理である。なお、図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 4 I ) の詳細な説明については、図 1 9 0 4 を参照して後述する。図柄確定コマンド処理 ( S 3 2 1 4 I ) を実行した後は、本処理を終了する。S 3 2 1 3 I の処理において図柄確定コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 3 2 1 3 I : N o )、その他のコマンドに応じた処理を実行し ( S 3 2 1 5 I )、本処理を終了する。

10

#### 【 6 7 8 3 】

次に、図 1 9 0 2 を参照して、入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) について説明する。図 1 9 0 2 は、この入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) を示したフローチャートである。入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) が実行されると、まず、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別 (特別図柄、普通図柄) を解析し、その解析結果に対応する記憶領域 (音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 内の入賞情報格納エリア 2 2 3 a i ) に格納 (記憶) する ( S 3 3 0 1 I )。次に、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 1 i はオンであるかを判別し ( S 3 3 0 2 I )、オンであると判別した場合には ( S 3 3 0 2 I : Y e s )、保留図柄をボタン保留図柄態様で表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 0 3 I )、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の空きエリアのうち、最も若い番号のエリアにボタン保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し ( S 3 3 0 4 I )、本処理を終了する。これにより、ファイナルチャレンジ演出が開始された後 (時短最終変動中) に新たに獲得した特図 2 保留球に対応する保留図柄を、ボタン保留図柄態様で表示することが可能となる。一方、S 3 3 0 2 I の処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 1 i がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 0 2 I : N o )、設定されている遊技状態と特別図柄抽選の結果に対応する保留図柄態様を決定し、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 0 5 I )、決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の空きエリアのうち、最も若い番号のエリアに格納し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 6 7 8 4 】

次に、図 1 9 0 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) について説明する。図 1 9 0 3 は、この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) を示したフローチャートである。この状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 (図 1 9 0 1 参照) の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第3図柄表示装置 8 1 に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) の詳細を説明する。

40

#### 【 6 7 8 5 】

状態コマンド処理 ( S 3 2 1 2 I ) が実行されると、まず、今回受信した状態コマンドに含まれる現在の遊技状態を示すための情報を従遊技状態格納エリア 2 2 3 h i に格納する ( S 3 4 0 1 I )。そして、遊技状態が通常状態へと移行したかを判別し ( S 3 4 0 2 I )、通常状態へと移行したと判別した場合は ( S 3 4 0 2 I : Y e s )、右打ちフラグ 2 2 3 a c i をオフに設定し ( S 3 4 0 3 I )、時短情報更新エリア 2 2 3 i i に記憶されている情報をクリアする ( S 3 4 0 4 I )。具体的には、時短終了条件の成立有無を判

50

別するための要素に関する情報（小当たり回数、特別図柄変動回数、第2特別図柄変動回数）をクリアする。このように構成することで、通常状態が設定されたにも関わらず、時短情報更新エリア223 i iに格納されている情報に基づく演出が実行されてしまい、遊技者に違和感のある演出が実行されてしまうことを抑制することができる。その後、第2特別図柄の保留記憶（特図2保留）があるかを判別し（S3405 I）、特図2保留が無いと判別した場合、即ち、特図2保留を獲得していない状態で通常状態が設定されたと判別した場合には（S3405 I：No）、時短状態が設定されてから大当たり当選を経ずに通常状態が設定されるまでの期間における遊技結果（累計の獲得賞球数や、大当たり当選回数）を示すための表示用コマンドを設定し（S3406 I）、通常状態が設定されたことを示す表示用コマンドを設定し（S3407 I）、左打ち遊技を案内するための表示用コマンドを設定し（S3408 I）、本処理を終了する。一方、S3405 Iの処理において、特図2保留があると判別した場合は（S3405 I：Yes）、S3406 I～S3408 Iの処理をスキップし、本処理を終了する。本第33制御例では、設定されている遊技状態に関わらず、特図2保留で大当たり当選した場合の方が、特図1保留で大当たり当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に時短回数の多い時短種別の時短状態が設定され易いので、特図2保留が存在する状態で通常状態が設定された場合には、時短最終変動からファイナルチャレンジ演出を継続して実行する構成としている。このように構成することで、遊技者に対して、設定されている遊技状態に関わらず、遊技者に有利な遊技期間であることを分かり易く報知することができる。S3402 Iの処理において、遊技状態が通常状態へと移行していないと判別した場合は（S3402 I）、次に、時短状態へと移行したかを判別し（S3409 I）、時短状態へと移行したと判別した場合は（S3409 I：Yes）、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を時短情報更新エリア223 i iに格納し（S3410 I）、時短中（時短状態中）を示す表示用コマンドを設定し（S3411 I）、右打ち遊技を案内する表示用コマンドを設定し（S3412 I）、本処理を終了する。また、S3409 Iの処理において、時短状態へと移行していないと判別した場合は（S3409 I：No）、そのまま本処理を終了する。

#### 【6786】

次に、図1904を参照して、図柄確定コマンド処理（S3214 I）の処理内容について説明をする。図1904は、図柄確定コマンド処理（S3214 I）の処理内容を示したフローチャートである。この図柄確定コマンド処理（S3214 I）では、特別図柄の特図変動が終了する場合に、音声ランプ制御装置113のMPU221に設けられている各種カウンタをリセットしたり、各種フラグをオフに設定するための処理を実行する。図柄確定コマンド処理（S3214 I）が実行されると、まず、表示制御装置114において第3図柄の変動表示を終了させるための表示用停止コマンドを設定し（S3501 I）、保留図柄情報格納エリア223 w i内の実行エリアに格納されている保留図柄情報をクリア（消去）し（S3502 I）、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるかを判別する（S3503 I）。具体的には、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223 l iがオンであるかを判別し、オンではない（ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない）と判別した場合には（S3503 I：No）、本処理を終了する。一方、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であると判別した場合には（S3503 I：Yes）、次に、大当たり当選、または小当たり当選であるかを判別し（S3504 I）、大当たり当選（または小当たり当選）であると判別した場合には（S3504 I：Yes）、V態様表示フラグ223 x iをオフに設定し（S3505 I）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223 l iをオフに設定し（S3506 I）、押下回数カウンタ223 t iのカウンタ値をクリアし（S3507 I）、本処理を終了する。一方、S3504 Iの処理において、大当たり当選、小当たり当選の何れでもないと判別した場合（即ち、外れ当選である場合）には、次に、特図2保留があるかを判別する（S3507 I）。特図2保留が無いと判別した場合には（S3507 I：No）、時短状態が設定されてから大当たり当選を経ずに通常状態が設定されるまでの期間における遊技結果（累計の獲得賞球数や、大当たり当選回数）を示すための表示用コマンドを設定し（S3508 I）、通常状態が設定され

たことを示す表示用コマンドを設定し ( S 3 5 0 9 I )、左打ち遊技を案内するための表示用コマンドを設定し ( S 3 5 1 0 I )、S 3 5 0 6 I の処理へ移行する。一方、特図 2 保留があると判別した場合には ( S 3 5 0 7 I : Y e s )、ファイナルチャレンジ演出が継続するため、S 3 5 0 9 I ~ S 3 5 1 0 I の処理をスキップし、本処理を終了する。

【 6 7 8 7 】

次に、図 1 9 0 5 を参照して変動表示設定処理 ( S 3 1 1 4 I ) の処理内容について説明をする。図 1 9 0 5 は、変動表示設定処理 ( S 3 1 1 4 I ) の処理内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理 ( S 3 1 1 4 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 1 8 9 9 参照 ) の中で実行され、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

10

【 6 7 8 8 】

変動表示設定処理 ( S 3 1 1 4 I ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられた変動開始フラグ 2 2 3 d i がオンかを判別する ( S 4 3 0 1 I )。そして、変動開始フラグ 2 2 3 d i がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 4 3 0 1 I : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S 4 3 0 6 I の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ 2 2 3 d i がオンであると判別した場合 ( S 4 3 0 6 I : Y e s )、変動開始フラグ 2 2 3 d i をオフに設定し ( S 4 3 0 2 I )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 1 9 0 1 の S 3 1 1 3 I 参照 ) において変動パターンコマンドから抽出した変動パターンを取得し ( S 4 3 0 3 I )、取得した変動パターン種別に基づいて表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用変動パターンコマンドを生成するための演出態様設定処理を実行し ( S 4 3 0 4 I )、表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 4 3 0 5 I )、S 4 3 0 6 I の処理へ移行する。演出態様設定処理 ( S 4 3 0 4 I ) の詳細については図 1 9 0 6 を参照して後述する。S 4 3 0 6 I の処理では、R A M 2 2 3 に設けられた停止種別選択フラグ 2 2 3 e i がオンかを判別する ( S 4 3 0 6 I )。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 e i がオンではない ( 即ち、オフである ) と判別した場合 ( S 4 3 0 6 I : N o )、主制御装置 1 1 0 より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、停止種別選択フラグ 2 2 3 e i がオンであると判別した場合 ( S 4 3 0 6 I : Y e s )、オンに設定されている停止種別選択フラグ 2 2 3 e i をオフに設定し ( S 4 3 0 7 I )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 1 9 0 1 の S 3 1 1 3 I 参照 ) において停止種別コマンドから抽出した停止種別を取得し ( S 4 3 0 8 I )、取得した停止種別に基づいて表示制御装置 1 1 4 へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成するための停止種別設定処理を実行し ( S 4 3 0 9 I )、本処理を終了する。なお、停止種別設定処理 ( S 4 3 0 9 I ) の詳細については、図 1 9 2 3 を参照して後述する。

20

30

【 6 7 8 9 】

次に、図 1 9 0 6 を参照して変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 I ) について説明する。図 1 9 0 6 は、この変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 I ) を示したフローチャートである。変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 I ) は、変動表示設定処理 ( S 3 1 1 4 I ) の中で実行され、今回の特図変動における特別図柄種別と、設定されている遊技状態に応じて変動演出の演出態様を設定するための処理である。変動演出設定処理 ( S 4 3 0 4 I ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値をクリアし ( S 4 4 0 1 I )、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の各保留エリアに格納されている保留図柄情報をそれぞれ 1 つ若い番号の保留エリアにシフトさせる ( S 4 4 0 2 I )。その後、従遊技状態格納エリア 2 2 3 h i から現在設定されている遊技状態を読み出し ( S 4 4 0 3 I )、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値を取得する ( S 4 4 0 4 I )。次に、遊技状態が通常状態であるかを判別し ( S 4 4 0 5 I )、通常状態ではないと判別した場合 ( 即ち、時短状態が設定されている場合 ) には ( S 4 4 0 5 I : N o )、時短用演出設定処理を実行し ( S 4 4 0 6 I )、本処理を終了する。この時短用演出設定処理 ( S 4 4 0 6 I ) は、時短状態が設定されている場合における特図変動の変動演出の演出態様を設定するための処

40

50

理である。なお、時短用演出設定処理（S 4 4 0 6 I）の詳細については、図 1 9 0 7 を参照して後述する。S 4 4 0 5 I の処理において、通常状態であると判別した場合には（S 4 4 0 5 I : Y e s）、次に、保留図柄変化演出設定処理を実行する（S 4 4 0 7 I）。保留図柄変化演出設定処理（S 4 4 0 7 I）は、副表示領域 D s に表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させる演出を設定するための処理である。なお、この保留図柄変化演出設定処理（S 4 4 0 7 I）の詳細については、図 1 9 0 8 を参照して後述する。保留図柄変化演出設定処理（S 4 4 0 7 I）が終了すると、次に、今回の特図変動の特別図柄種別は第 2 特別図柄であるかを判別し（S 4 4 0 8 I）、第 2 特別図柄ではないと判別した場合には（S 4 4 0 8 I : N o）、特図 1 演出態様設定処理を実行し（S 4 4 0 9 I）、本処理を終了する。この特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）は、通常状態が設定されている場合において第 1 特別図柄の特図変動が実行される場合の変動演出の演出態様を設定するための処理である。なお、特図 1 演出設定処理（S 4 4 0 9 I）の詳細については、図 1 9 0 9 を参照して後述する。一方、S 4 4 0 8 I の処理において、今回の特図変動の特別図柄種別は第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 4 4 0 8 I : Y e s）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と、抽出した変動パターンとに基づいて、ファイナルチャレンジ用の演出態様（表示用変動パターン）を決定し（S 4 4 1 0 I）、本処理を終了する。このように、本第 3 3 制御例では、設定されている遊技状態（通常状態、時短状態）と、今回の特図変動における特別図柄種別（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）によって異なる演出を設定可能であるため、実行される演出によって遊技者は設定されている遊技状態と、どの特別図柄種別が変動中であるのかを容易に認識することができる。

#### 【 6 7 9 0 】

次に、図 1 9 0 7 を参照して、時短用演出設定処理（S 4 4 0 6 I）について説明する。図 1 9 0 7 は、時短用演出態様設定処理（S 4 4 0 6 I）を示したフローチャートである。時短用演出態様設定処理（S 4 4 0 6 I）が実行されると、まず、今回の特図変動の特別図柄種別は第 2 特別図柄であるかを判別し（S 4 5 0 1 I）、第 2 特別図柄ではない（即ち、第 1 特別図柄である）と判別した場合には（S 4 5 0 1 I : N o）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と、抽出した変動パターンとに基づいて、時短用変動パターン選択テーブル 2 2 2 a i 2 から変動演出の演出態様を決定する。一方、S 4 5 0 1 I の処理において今回の特図変動における特別図柄種別は第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 4 5 0 1 I : Y e s）、次に、今回の特図変動が時短最終変動であるかを判別する（S 4 5 0 2 I）。具体的には、時短情報更新エリア 2 2 3 i i に格納されてる時短情報のうち、特図 2 カウンタ 2 0 3 t i のカウンタ値に対応する情報が 0 であるかを判別し、0 であると判別した場合には時短最終変動であると判別する。なお、時短カウンタ 2 0 3 h i 及び小当たりカウンタ 2 0 3 s i のカウンタ値に対応する情報のうち何れかが 0 であると判別した場合には、ファイナルチャレンジ演出を実行せず、S 4 5 0 8 I の処理において演出態様を決定する。S 4 5 0 2 I の処理において、時短最終変動ではないと判別した場合には（S 4 5 0 2 I : N o）、該特図変動の特別図柄抽選の結果と抽出した変動パターンとに基づいて、変動演出の演出態様を決定し（S 4 5 0 8 I）、本処理を終了する。一方、S 4 5 0 2 I の処理において、時短最終変動であると判別した場合には（S 4 5 0 2 I : Y e s）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i をオンに設定し（S 4 5 0 3 I）、ファイナルチャレンジの開始を示す表示用コマンドを設定する（S 4 5 0 4 I）。次に、第 3 図柄表示装置 8 1 の副表示領域 D s の実行エリア及び保留エリアに表示されている保留図柄をボタン図柄保留態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（S 4 5 0 5 I）、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の保留図柄情報が格納されている各エリアにボタン保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納する（S 4 5 0 6 I）。これにより、時短最終変動が開始される前に表示されていた各保留図柄をボタン保留図柄態様に可変させることが可能となる。また、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i に格納された保留図柄情報により、保留図柄がどの保留図柄情報で表示されているのかを判別することができる。そして、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i に 1 1 0 0 0 を設定し（S 4 5 0 7 I）、S 4 5 0 8 I の処理を実行した後、本処理を終了する。なお、本第 3 3 制御例では、時

短最終変動においては、30秒が最長の変動時間であり（図1867(c)参照）、通常状態における特図2の変動時間は特別図柄抽選の結果に関わらず20秒であるため、ファイナルチャレンジ演出の最長の演出時間は110秒となる。従って、ファイナルチャレンジ演出が開始される場合にSW有効時間カウンタ223jiに110秒に対応するカウンタ値である11000を設定することにより、ファイナルチャレンジ演出が終了するまでの期間は演出ボタン22aの操作を有効とすることが可能である。

【6791】

次に、図1908を参照して、保留図柄変化演出設定処理（S4407I）について説明する。図1908は、この保留図柄変化演出設定処理（S4407I）を示したフローチャートである。保留図柄変化演出設定処理（S4407I）は、第3図柄表示装置81の副表示領域Dsに表示される保留図柄の態様を可変させる演出を実行するための処理であり、本第33制御例では、主に、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に×態様で表示されている保留図柄をV態様に可変させる演出を実行するための処理を行う。保留図柄変化演出設定処理（S4407I）が実行されると、まず、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liがオンであるか（即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中であるか）を判別し（S5201I）、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liがオンではない（即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない）と判別した場合には（S5201I：No）、本処理を終了する。一方、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liがオンであると判別した場合には（S5201I：Yes）、次に、今回の特図変動における特別図柄抽選の結果が外れであるかを判別し（S5202I）、外れであると判別した場合には（S5202I：Yes）、本処理を終了する。S5202Iの処理において、外れではない（即ち、大当たりまたは小当たりである）と判別した場合には（S5202I：No）、今回の特図変動に対応する保留図柄はV態様であるかを判別し（S5203I）、V態様であると判別した場合には（S5203I：Yes）、本処理を終了する。一方、V態様ではないと判別した場合には（S5203I：No）、次に、ボタン保留図柄態様であるかを判別する（S5204I）。具体的には、保留図柄情報格納エリア223wi内の実行エリアに格納されている保留図柄情報を読み出し、ボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報であるかを判別する。ボタン保留図柄態様であると判別した場合には（S5204I：Yes）、本処理を終了する。これにより、保留図柄がボタン保留図柄態様で表示されている場合には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選である場合であっても、演出ボタン22aが操作されない場合にはV態様へと可変しない。上述したように、保留図柄がV態様へと可変した場合には、当該特図変動において大当たり当選であることが確定するため、第3図柄が停止表示される前に遊技者は抽選結果を知ることが可能である。一方で、V態様へと可変しなかった場合には、外れである可能性が高くなるため、遊技者の中には、第3図柄が停止表示される前に抽選結果が分かってしまうことを避けたい遊技者もいる。このような遊技者に対しては、演出ボタン22aを操作しなければ保留図柄態様からは特別図柄抽選の結果が分からないようにすることができるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能である。S5204Iの処理において、ボタン保留図柄態様ではないと判別した場合には（S5204I：No）、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222iiから保留図柄態様を決定する（S5204I）。ここで、本第33制御例では、演出ボタン22aの操作後に実行される演出更新処理（S3112I）内のファイナルチャレンジ実行中処理（図1921のS3613I参照）において取得された第2演出カウンタ223giのカウンタ値に基づいて保留図柄をボタン保留図柄態様から×態様とV態様の何れの態様に可変させるかを決定する。そして、大当たりまたは小当たり当選である保留球の保留図柄として×態様が決定された場合には、該保留図柄が実行エリアにシフトしたタイミング（即ち、該保留球に対応する特図変動が実行される場合）で保留図柄態様の再抽選が実行される。このように構成することで、大当たり当選又は小当たり当選である保留球は、複数回の保留図柄態様の抽選が実行されるため、遊技者が演出ボタン22aを操作したタイミングではV態様で表示されなかったとしても、実行エリアにシフトした場合にV態様へと可変するかもしれ

10

20

30

40

50

ないと遊技者を期待させることができるので、保留図柄が×態様で表示されている場合であっても、該保留図柄に対応する特図変動が実行されるまで保留図柄に対する遊技者の興味を維持させることが可能となる。なお、本第33制御例では、保留図柄が実行エリアにシフトしたタイミングで保留図柄態様の再抽選を実行する構成としたが、これに限るものではなく、実行エリア以外のエリア（第1保留エリア～第3保留エリア）にシフトするタイミングでも再抽選を実行する構成としても良い。S5205Iの処理が終了すると、次に、S5205Iの処理において決定された保留図柄態様はV態様であるかを判別し（S5206I）、V態様ではないと判別した場合には（S5206I：No）、本処理を終了する。一方、V態様であると判別した場合には（S5206I：Yes）、実行エリアの保留図柄をV態様へと可変させる表示用コマンドを設定し（S5207I）、保留図柄情報格納エリア223wi内の実行エリアにV態様に対応する保留図柄情報を格納し（S5208I）、V態様表示フラグ223xiをオンに設定し（S5209I）、本処理を終了する。

#### 【6792】

次に、図1909を参照して、特図1演出態様設定処理（S4409I）について説明する。図1909は、この特図1演出態様設定処理（S4409I）を示したフローチャートである。特図1演出態様設定処理（S4409I）は、通常状態が設定されている場合において第1特別図柄の特図変動（特図1変動）が実行される場合に、その特図1変動の演出態様（表示用変動パターンを含む変動演出の表示態様）をえお設定するための処理である。特図1演出態様設定処理（S4409I）が実行されると、まず、図柄カウンタ223miのカウンタ値を1加算し（S4601I）、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターンとに基づいて、通常用変動パターン選択テーブル222ai1から表示用変動パターンを決定する（S4602I）。このように、特図1変動が実行される毎に図柄カウンタ223miのカウンタ値が1ずつ昇順に更新されることで、特図変動毎に第3図柄の図柄態様を1ずつ昇順に可変させることが可能となる。そして、飾り図柄演出設定処理を実行する（S4603I）。ここで、図1910を参照して、飾り図柄演出設定処理（S4603I）について説明する。図1910は、この飾り図柄演出設定処理（S4603I）を示したフローチャートである。飾り図柄演出設定処理（S4603I）は、今回の特図変動における第3図柄の図柄態様を決定するための処理である。飾り図柄演出設定処理（S4603I）が実行されると、まず、今回の特図変動の表示用変動パターンは、同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであるかを判別する（S4701I）。具体的には、特図1演出態様設定処理（図1909のS4409I）のS4602Iの処理において決定された表示用変動パターンが同一図柄停止演出を含む表示用変動パターン種別（図1871参照）であるかを判別する。同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンではないと判別した場合には（S4701I：No）、演出用キャラ決定テーブル222kiから図柄カウンタ223miのカウンタ値に対応するキャラ態様を決定し、決定したキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定する（S4702I）。ここで設定されたキャラ態様は、上述したキャラ出現演出（図1843（a）参照）において主表示領域Dmに表示される。次に、図柄態様決定テーブル222giから図柄カウンタ223miのカウンタ値に対応する図柄態様を左図柄列Z1に表示するための図柄態様（左図柄態様）として決定し（S4703I）、決定した左図柄態様に対応する図柄情報を図柄情報格納エリア223niに格納する（S4704I）。なお、上述したように、図柄情報格納エリア223ni内には、左図柄列Z1、中図柄列Z2、右図柄列Z3の図柄列毎に図柄情報を格納可能であり、S4704Iの処理では、左図柄列Z1に対応するエリアに図柄情報を格納する。なお、S4704Iの処理において図柄情報が格納されるまでは、前回の特図変動が実行された際に格納された図柄情報が格納され状態となっており、新たに図柄情報が格納されることで前回の図柄情報が上書きされる。次に、S4702Iの処理で決定したキャラ態様に対応するキャラ情報を演出情報格納エリア223uiに格納し（S4705I）、本処理を終了する。一方、S4701Iの処理において、今回の特図変動における表示用変動パターンは同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであると判別した

場合には ( S 4 7 0 1 I : Y e s )、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し ( S 4 7 0 6 I )、大当たり当選であると判別した場合には ( S 4 7 0 6 I : Y e s )、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値と、キャラ矛盾演出設定テーブル 2 2 2 b i に基づいてキャラ矛盾演出 ( 図 1 8 4 3 及び図 1 8 4 4 参照 ) の有無を決定する ( S 4 7 0 7 I )。そして、キャラ矛盾演出ありの演出態様が決定された場合には ( S 4 7 0 8 I : Y e s )、演出用キャラ決定テーブル 2 2 2 k i から図柄カウンタ値 2 2 3 m i に対応するキャラ態様を決定し、決定したキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定する ( S 4 7 0 9 I )。そして、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている左図柄列 Z 1 の図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる図柄態様として決定し ( S 4 7 1 0 I )、S 4 7 0 5 I の処理を実行する。このように、キャラ矛盾演出が実行される場合には、キャラ出現演出で表示されるキャラ態様を図柄カウンタ値に基づいて決定し、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様を図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている図柄情報 ( この場合は、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の図柄情報 ) により示される図柄態様と同一態様が決定される。これにより、キャラ出現演出で表示されたキャラ態様と、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄のキャラ態様を異ならせることができる。一方、S 4 7 0 6 I の処理において今回の特別図柄抽選の結果は大当たり当選ではないと判別した場合 ( S 4 7 0 6 I : N o ) 及び、S 4 7 0 8 I の処理においてキャラ矛盾演出なしの演出態様であると判別した場合には ( S 4 7 0 8 I : N o )、演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されているキャラ情報に対応するキャラ態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 7 1 1 I )、S 4 7 1 0 I の処理を実行する。なお、この場合に演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されているキャラ情報は、前回の特図変動が実行される際に S 4 7 0 5 I の処理で格納されたキャラ情報である。従って、前回の特図変動におけるキャラ出現演出で表示されたキャラ態様と同一態様のキャラ態様が設定される。

10

20

30

40

50

### 【 6 7 9 3 】

図 1 9 0 9 に戻り説明を続ける。飾り図柄演出設定処理 ( S 4 6 0 3 I ) が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行する ( S 4 6 0 4 I )。ここで、図 1 9 1 1 を参照して、チャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) について説明する。図 1 9 1 1 は、このチャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) を示したフローチャートである。チャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) は、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動におけるチャンスゾーン演出の有無及びチャンスゾーン演出の演出態様を決定するための処理である。チャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) が実行されると、まず、今回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄は 1 図柄 D 1 であるかを判別する ( S 4 8 0 1 I )。具体的には、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i 内に格納されている左図柄列 Z 1 の図柄情報が 1 図柄 D 1 に対応する情報であるかを判別する。左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄が 1 図柄 D 1 ではないと判別した場合には ( S 4 8 0 1 I : N o )、本処理を終了する。一方、S 4 8 0 1 I の処理において、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄が 1 図柄 D 1 であると判別した場合には ( S 4 8 0 1 I : Y e s )、次に、今回の特図変動の変動パターンはスーパーリーチであるかを判別し ( S 4 8 0 2 I )、スーパーリーチではないと判別した場合には ( S 4 8 0 2 I : N o )、本処理を終了する。S 4 8 0 2 I の処理において、スーパーリーチであると判別した場合には ( S 4 8 0 2 I : Y e s )、チャンスゾーン演出設定テーブル 2 2 2 c i からチャンスゾーン演出の有無を含む演出態様を決定し ( S 4 8 0 4 I )、チャンスゾーン演出ありの演出態様が決定されたかを判別する ( S 4 8 0 4 I )。チャンスゾーン演出ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 4 8 0 4 I : N o )、本処理を終了する。一方、チャンスゾーン演出ありの演出態様であると判別した場合には ( S 4 8 0 4 I : Y e s )、次に、特殊 1 図柄 D 1 a の停止表示位置は左図柄列 Z 1 であるかを判別し ( S 4 8 0 5 I )、特殊 1 図柄 D 1 a の停止表示位置は左図柄列 Z 1 であると判別した場合には ( S 4 8 0 5 I : Y e s )、左停止フラグ 2 2 3 y i をオンに設定し ( S 4 8 0 6 I )、チャンスゾーン演出実行フラグ 2 2 3 a d i をオンに設定し ( S 4 8 0 7 I )、本処理を終了する



。一方、S 4 8 0 5 I の処理において、特殊 1 図柄 D 1 a の停止表示位置は左図柄列 Z 1 ではない（即ち、右図柄列 Z 3 である）と判別した場合（即ち、特殊 1 図柄 D 1 a の停止表示位置は右図柄列 Z 3 である場合）には（S 4 8 0 5 I : No）、S 4 8 0 6 I をスキップし、S 4 8 0 7 I の処理を実行する。このように、本第 3 3 制御例では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1 が停止表示される特図変動において、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合にチャンスゾーン演出が実行される構成としている。なお、本第 3 3 制御例では、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合にのみチャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」（特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ設定される変動パターン種別）である場合にもチャンスゾーン演出を実行する構成としても良い。このように構成する場合、「スペシャルリーチ」の特図変動におけるチャンスゾーン演出では、左図柄列 Z 1 と、右図柄列 Z 3 の両方に特殊 1 図柄 D 1 a を停止表示させる構成とし、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であることが確定であることを示唆する「超チャンスゾーン」に突入する構成としても良い。このように構成することで、特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示されるかだけではなく、特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示される個数にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、本第 3 3 制御例では、今回実行される特図変動における変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合に、チャンスゾーン演出を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、保留球内に「スーパーリーチ」の変動パターン種別が設定された保留球が存在する場合には、中図柄 Z 2 に特殊 1 図柄 D 1 a を停止表示させる構成としても良い。このように構成することで、左図柄列 Z 1 と、右図柄列 Z 3 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示されなかった場合であっても、中図柄列 Z 2 に特殊 1 図柄 D 1 a が停止表示されれば、保留球内での大当たり当選期待度が高くなるため、全ての図柄列 Z 1 ~ Z 3 に第 3 図柄が停止表示されるまでは遊技者の第 3 図柄に対する興味を維持させることができる。

10

20

#### 【 6 7 9 4 】

図 1 9 0 9 に戻り説明を続ける。チャンスゾーン演出設定処理（S 4 6 0 4 I）が終了すると、次に、タイマー演出設定処理を実行する（S 4 6 0 5 I）。ここで、図 1 9 1 2 を参照して、タイマー演出設定処理（S 4 6 0 5 I）について説明する。図 1 9 1 2 は、このタイマー演出設定処理（S 4 6 0 5 I）を示したフローチャートである。タイマー演出設定処理（S 4 6 0 5 I）は、特図変動におけるタイマー演出の有無及び演出態様を決定するための処理である。タイマー演出設定処理（S 4 6 0 5 I）が実行されると、まず、今回の特図変動における変動パターンはリーチなしの変動パターン（即ち、外れまたはガセ外れ）であるかを判別し（S 4 9 0 1 I）、リーチなしの変動パターンであると判別した場合には（S 4 9 0 1 I : Yes）、本処理を終了する。一方、リーチなしの変動パターンではないと判別した場合（即ち、外れまたはガセ外れ以外の変動パターンである場合）には（S 4 9 0 1 I : No）、タイマー演出設定テーブル 2 2 2 d i に基づいてタイマー演出の有無を決定し（S 4 9 0 2 I）、タイマー演出ありの演出態様であるかを判別する（S 4 9 0 3 I）。タイマー演出なしと判別した場合には（S 4 9 0 3 I : No）、本処理を終了する。一方、タイマー演出ありと判別した場合には（S 4 9 0 3 I : Yes）、タイマー内容設定テーブル 2 2 2 e i に基づきタイマー演出態様を決定し、タイマー演出情報（各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示する表示秒数や、発動時報知態様を示すための演出情報）を演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納する（S 4 9 0 4 I）。そして、秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i をオンに設定し（S 4 9 0 5 I）、秒数決定演出シナリオを設定し（S 4 9 0 6 I）、秒数決定演出を実行するための表示用コマンドを設定し（S 4 9 0 7 I）、本処理を終了する。

30

40

#### 【 6 7 9 5 】

図 1 9 0 9 に戻り説明を続ける。タイマー演出設定処理（S 4 6 0 5 I）が終了すると、次に、楽曲演出設定処理を実行する（S 4 6 0 6 I）。ここで、図 1 9 1 3 を参照して、楽曲演出設定処理（S 4 6 0 6 I）について説明する。図 1 9 1 3 は、この楽曲演出設定処理（S 4 6 0 6 I）を示したフローチャートである。楽曲演出設定処理（S 4 6 0 5

50



I)は、上述したリーチ中に実行される楽曲演出の楽曲演出シナリオを設定するための処理である。楽曲演出設定処理(S4606I)が実行されると、まず、今回の特図変動の変動パターンはリーチなしの変動パターン(即ち、外れまたはガセ外れの変動パターン)であるかを判別する(S5001I)。リーチなしの変動パターンであると判別した場合には(S5001I:Yes)、本処理を終了する。一方、リーチなしの変動パターンではない(即ち、外れまたはガセ外れ以外の変動パターンである)と判別した場合には(S5001I:No)、楽曲演出設定テーブル222giに基づき楽曲演出のシナリオを設定し(S5002I)、楽曲演出実行フラグ223piをオンに設定し(S5003I)、本処理を終了する。このように、本第33制御例では、リーチ中に実行される楽曲演出のシナリオを複数のシナリオの中から決定する構成としている。なお、本第33制御例では、リーチ中にのみ楽曲演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、特図変動におけるリーチ前の演出期間においても楽曲演出を実行する構成としても良い。

10

#### 【6796】

図1909に戻り説明を続ける。楽曲演出設定処理(S4606I)が終了すると、次にリーチ図柄変更演出設定処理を実行する(S4607I)。ここで、図1914を参照して、リーチ図柄変更演出設定処理(S4607I)について説明する。図1914はリーチ図柄変更演出設定処理(S4607I)を示したフローチャートである。リーチ図柄変更演出設定処理(S4607I)は、左図柄列Z1と、右図柄列Z3にリーチ態様で停止表示された第3図柄が7図柄D7(大当たり当選した場合に、大当たりAであることが確定する図柄態様)以外の図柄態様である場合に、第3図柄の図柄態様を7図柄D7へと可変させ得る図柄変更演出を実行するか否か決定するための処理である。リーチ図柄変更演出設定処理(S4607I)が実行されると、まず、今回の特図変動における変動パターンは、リーチなしの変動パターン(外れまたはガセ外れの変動パターン)であるかを判別し(S5101I)、リーチなしの変動パターンであると判別した場合には(S5101I:Yes)、本処理を終了する。一方、S5101Iの処理において、リーチなしの変動パターンではないと判別した場合には(S5101I:No)、次に、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄は7図柄D7であるかを判別し(S5102I)、7図柄D7であると判別した場合には(S5102I:Yes)、本処理を終了する。S5102Iの処理において、7図柄D7ではないと判別した場合には(S5102I:No)、図柄変更演出設定テーブル222hiに基づいてリーチ図柄変更演出の有無を決定し(S5103I)、リーチ図柄変更演出ありの演出態様であるかを判別する(S5104I)。リーチ図柄変更演出なしと判別した場合には(S5104I:No)、本処理を終了する。一方、リーチ図柄変更演出ありと判別した場合には(S5104I:Yes)、図柄変更フラグ223siをオンに設定し(S5105I)、本処理を終了する。図1909に戻り説明を続ける。リーチ図柄変更演出設定処理(S4607I)が終了すると、本処理を終了する。

20

30

#### 【6797】

次に、図1915を参照して、演出更新処理(S3112I)について説明する。図1915は、この演出更新処理(S3112I)を示したフローチャートである。演出更新処理(S3112I)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理の一処理であり、実行中の各種演出態様を定期的(メイン処理の実行間隔毎)に更新するための処理である。演出更新処理(S3112I)が実行されると、まず、シナリオカウンタ223riのカウンタ値に1加算する(S3601I)。なお、特図変動が実行されていない期間に実行される演出更新処理(S3112I)においてもシナリオカウンタ値が更新されるが、上述したように、このシナリオカウンタ値は、特図変動が開始される場合にリセットされるため、特図変動の進捗状況に合わせて各種演出のシナリオに沿った演出を実行することができる。次に、秒数決定演出実行フラグ223aaiはオンであるかを判別し(S3602I)、秒数決定演出実行フラグ223aaiはオンである(即ち、秒数決定演出の実行期間中である)と判別した場合には(S3602I:Yes)、秒数決定演出更新処理を実行する(S3603I)。ここで、図1916を参照し

40

50

て、秒数決定演出更新処理 ( S 3 6 0 3 I ) について説明する。図 1 9 1 6 は、この秒数決定演出更新処理 ( S 3 6 0 3 I ) を示したフローチャートである。秒数決定演出更新処理 ( S 3 6 0 3 I ) が実行されると、まず、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値は秒数決定演出シナリオテーブル 2 2 2 m i における E N D 情報に対応する値であるかを判別し ( S 3 7 0 1 I )、E N D 情報に対応する値である ( 即ち、タイマー秒数決定演出の終了タイミングである ) と判別した場合には ( S 3 7 0 1 I : Y e s )、演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されているタイマー演出情報に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ 2 2 3 a b i に設定する ( S 3 7 0 2 I )。上述したように、演出情報格納エリア 2 2 3 a b i に格納されているタイマー演出情報には、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示するための表示秒数と、タイマー T m 1 ( 図 1 8 5 2 参照 ) に設定されるタイマー設定値 ( タイマー秒数 ) と、タイマー秒数が 0 秒となった場合に表示される発動時報知態様を示す情報が含まれている。そして、タイマー設定値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 7 0 3 I )、タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i をオンに設定し ( S 3 7 0 4 I )、秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i をオフに設定し ( S 3 7 0 5 I )、本処理を終了する。一方、S 3 7 0 1 I の処理において、E N D 情報に対応する値ではない ( 即ち、タイマー秒数決定演出の終了タイミングではない ) と判別した場合には ( S 3 7 0 1 I : N o )、次に、風船破裂演出の実行タイミングであるかを判別する ( S 3 7 0 6 I )。風船破裂演出の実行タイミングではないと判別した場合には ( S 3 7 0 6 I : N o )、本処理を終了する。S 3 7 0 6 I の処理において、風船破裂演出の実行タイミングであると判別した場合には ( S 3 7 0 6 I : Y e s )、破裂させる風船の表示位置にタイマー演出態様で規定されている表示秒数を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 7 0 7 I )、本処理を終了する。このように、タイマー秒数決定演出では、特図変動の進捗に合わせて各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に表示秒数が順番を表示し、タイマー T m 1 に設定されるタイマー秒数を段階的に遊技者に報知する構成としている。このように構成することで、タイマー T m 1 が表示されてからタイマー秒数が設定されるまでの期間で、設定されるタイマー秒数を予測する楽しみを遊技者に提供し、タイマー演出の演出効果を向上させることができる。

#### 【 6 7 9 8 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 0 2 I の処理において、秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i がオンではないと判別した場合 ( S 3 6 0 2 I : N o )、または秒数決定演出更新処理 ( S 3 6 0 3 I ) が終了した場合に、タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i がオンであるかを判別し ( S 3 6 0 4 I )、オンである ( 即ち、タイマー演出におけるカウントダウン演出の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 3 6 0 4 I : Y e s )、タイマー演出更新処理を実行する ( S 3 6 0 5 I )。ここで、図 1 9 1 7 を参照して、タイマー演出更新処理 ( S 3 6 0 5 I ) について説明する。図 1 9 1 7 は、このタイマー演出更新処理 ( S 3 6 0 5 I ) を示したフローチャートである。タイマー演出更新処理 ( S 3 6 0 5 I ) では、主に、タイマー演出のカウントダウン演出 ( 図 1 8 5 3 ( b ) に示すタイマー T m 1 にタイマー秒数が設定されてからタイマー秒数が 0 になるまでタイマー秒数を更新し、0 になった場合に発動時報知態様を表示させる演出 ) におけるタイマー秒数の更新と、発動時報知態様を表示するための処理を実行する。タイマー演出更新処理 ( S 3 6 0 5 I ) が実行されると、まず、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 8 0 1 I )、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 3 8 0 2 I )。演出実行カウンタ 2 2 3 a b i のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 8 0 2 I : N o )、本処理を終了する。一方、演出実行カウンタ 2 2 3 a b i のカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 3 8 0 2 I : Y e s )、再セットフラグ 2 2 3 v i がオンであるかを判別し ( S 3 8 0 3 I )、再セットフラグ 2 2 3 v i がオンではないと判別した場合には ( S 3 8 0 3 I : N o )、演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されているタイマー演出情報に基づきタイマー演出態様に対応する発動時報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 0 4 I )、S 3 8 0 7 I の処理に移行する。S 3 8 0 3 I の処理において、再セットフラグ 2 2 3 v i がオンであると判別

10

20

30

40

50

した場合には ( S 3 8 0 3 I : Y e s )、再セットフラグ 2 2 3 v i をオフに設定し ( S 3 8 0 5 I )、再セット用報知態様設定テーブル 2 2 2 f i からタイマー演出態様に対応する発動時報知態様を決定し、決定した発動時報知態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 0 6 I )、S 3 8 0 7 I の処理に移行する。S 3 8 0 7 I の処理では、今回の報知態様は「再セット」であるかを判別し ( S 3 8 0 7 I )、「再セット」であると判別した場合には ( S 3 8 0 7 I : Y e s )、再セット用報知態様設定テーブル 2 2 2 f i からタイマー演出態様に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ 2 2 3 a b i に設定し ( S 3 8 0 8 I )、設定したカウンタ値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 0 9 I )、再セットフラグ 2 2 3 v i をオンに設定し ( S 3 8 1 0 I ) 本処理を終了する。一方、S 3 8 0 7 I の処理において、報知態様は「再  
10  
セット」ではないと判別した場合には ( S 3 8 0 7 I : N o )、タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i をオフに設定し ( S 3 8 1 1 I )、演出情報格納エリア 2 2 3 u i に格納されているタイマー演出情報をクリアし ( S 3 8 1 2 I )、本処理を終了する。

#### 【 6 7 9 9 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 0 4 I の処理において、タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i がオンではないと判別した場合 ( S 3 6 0 4 I : N o )、またはタイマー演出更新処理 ( S 3 6 0 5 I ) が終了した場合には、次に、楽曲演出実行フラグ 2 2 3 p i がオンであるかを判別し ( S 3 6 0 6 I )、楽曲演出実行フラグ 2 2 3 p i がオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 6 I : Y e s )、楽曲演出更新処理を実行する ( S 3 6 0 7 I )。ここで、図 1 9 1 8 を参照して、楽曲演出更新処理 ( S 3 6 0 7 I ) について説  
20  
明する。図 1 9 1 8 は、この楽曲演出設定処理 ( S 3 6 0 7 I ) を示したフローチャートである。楽曲演出更新処理 ( S 3 6 0 7 I ) では、リーチ中に実行される楽曲演出の楽曲を再生・停止、及び音量調整を実行するための処理を行う。楽曲演出更新処理 ( S 3 6 0 7 I ) が実行されると、まず、楽曲再生開始タイミングであるかを判別する ( S 3 9 0 1 I )。具体的には、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値が楽曲演出シナリオに規定されている楽曲再生開始タイミングに対応する値であるかを判別する。楽曲再生開始タイ  
30  
ミングであると判別した場合には ( S 3 9 0 1 I : Y e s )、音 A データ O s 1 及び音 B データ O s 2 の再生を開始するための音声コマンドを設定し ( S 3 9 0 2 I )、音 A データ O s 1 の音量を「大」にする音声コマンドを設定し ( S 3 9 0 3 I )、音 B データ O s 2 の音量を「ミュート」にする音声コマンドを設定し ( S 3 9 0 4 I )、S 3 9 0 5 I の  
40  
処理に移行する。S 3 9 0 1 I の処理において、楽曲再生開始タイミングではないと判別した場合には ( S 3 9 0 1 I : N o )、S 3 9 0 2 I ~ S 3 9 0 4 I の処理をスキップし、S 3 9 0 5 I の処理を実行する。S 3 9 0 5 I の処理では、音 B データ O s 2 の音量変更タイミングであるかを判別し ( S 3 9 0 5 I )、音 B データ O s 2 の音量変更タイミングであると判別した場合には ( S 3 9 0 5 I : Y e s )、音 B データ O s 2 の音量を「大」にするための音声コマンドを設定し ( S 3 9 0 6 I )、S 3 9 0 7 I の処理に移行する。S 3 9 0 5 I の処理において、音 B データ O s 2 の音量変更タイミングではないと判別  
した場合には ( S 3 9 0 5 I : N o )、S 3 9 0 7 I の処理を実行する。S 3 9 0 7 I の  
50  
処理では、楽曲再生終了タイミングであるかを判別し ( S 3 9 0 7 I )、楽曲再生終了タイ  
ミングであると判別した場合には ( S 3 9 0 7 I : Y e s )、楽曲演出実行フラグ 2 2  
3 p i をオフに設定し ( S 3 9 0 8 I )、楽曲再生を停止するための音声コマンドを設定  
し ( S 3 9 0 9 I )、本処理を終了する。S 3 9 0 7 I の処理において、楽曲再生終了タイ  
ミングではないと判別した場合には ( S 3 9 0 7 I : N o )、本処理を終了する。なお、  
楽曲演出更新処理 ( S 3 6 0 7 I ) において設定された各音声コマンドは、音声ランブ  
制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 1 8 9 9 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 3 1 0 2 I ) に  
おいて音声出力装置 2 2 6 に送信される。音声出力装置 2 2 6 では、受信した音声コマ  
ンドに基づいて楽曲の再生・停止、及び音量調整を実行する。

#### 【 6 8 0 0 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 0 6 I の処理において、楽曲演出実行フラグ 2  
2 3 p i がオンではないと判別した場合 ( S 3 6 0 6 I : N o )、または楽曲演出更新処  
50

理 ( S 3 6 0 7 I ) が終了した場合には、次に、チャンスゾーン演出実行フラグ 2 2 3 a b i はオンであるかを判別し ( S 3 6 0 8 I )、チャンスゾーン演出実行フラグ 2 2 3 a b i はオンであると判別した場合には ( S 3 6 0 8 I : Y e s )、チャンスゾーン演出実行処理を実行する ( S 3 6 0 9 I )。ここで、図 1 9 1 9 を参照して、チャンスゾーン演出実行処理 ( S 3 6 0 9 I ) について説明する。図 1 9 1 9 は、このチャンスゾーン演出実行処理 ( S 3 6 0 9 I ) を示したフローチャートである。チャンスゾーン演出実行処理 ( S 3 6 0 9 I ) では、左図柄列 Z 1 または右図柄列 Z 3 に 1 図柄 D 1 が停止表示されるタイミングで特殊 1 図柄 D 1 a を表示するための処理を実行する。チャンスゾーン演出実行処理 ( S 3 6 0 9 I ) が実行されると、まず、左停止フラグ 2 2 3 y i がオンであるかを判別し ( S 4 0 0 1 I )、左停止フラグ 2 2 3 y i がオンであると判別した場合には ( S 4 0 0 1 I : Y e s )、次に、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄を停止させるタイミングであるかを判別する ( S 4 0 0 2 I )。なお、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングは各表示用変動パターンの変動パターンシナリオ ( 図示しない ) に定められており、シナリオカウンタ 2 2 3 r i のカウンタ値により判別する。S 4 0 0 2 I の処理において、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングではないと判別した場合には ( S 4 0 0 2 I : N o )、本処理を終了する。一方、S 4 0 0 2 I の処理において、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングであると判別した場合には ( S 4 0 0 2 I : Y e s )、左図柄列 Z 1 に特殊 1 図柄 D 1 a を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 3 I )、左停止フラグ 2 2 3 y i をオフに設定し ( S 4 0 0 4 I )、チャンスゾーン演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 7 I )、チャンスゾーン演出実行フラグをオフに設定し ( S 4 0 0 8 I )、本処理を終了する。また、S 4 0 0 1 I の処理において、左停止フラグ 2 2 3 y i がオンではないと判別した場合には ( S 4 0 0 1 I : N o )、次に、右図柄列 Z 3 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングであるかを判別し ( S 4 0 0 5 I )、右図柄列 Z 3 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングではないと判別した場合には ( S 4 0 0 5 I : N o )、本処理を終了する。一方、S 4 0 0 5 I の処理において、右図柄列 Z 3 に第 3 図柄を停止表示させるタイミングであると判別した場合には ( S 4 0 0 5 I : Y e s )、右図柄列 Z 3 に特殊 1 図柄 D 1 a を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 6 I )、S 4 0 0 7 I の処理に移行する。

10

20

#### 【 6 8 0 1 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 0 8 I の処理において、チャンスゾーン演出実行フラグ 2 2 3 a d i がオンではないと判別した場合 ( S 3 6 0 8 I : N o )、またはチャンスゾーン演出実行処理 ( S 3 6 0 9 I ) が終了した場合には、次に、図柄変更フラグ 2 2 3 s i はオンであるかを判別し ( S 3 6 1 0 I )、図柄変更フラグ 2 2 3 s i はオンであると判別した場合には ( S 3 6 1 0 I )、図柄変更演出実行処理を実行する ( S 3 6 1 1 I )。ここで、図 1 9 2 0 を参照して、図柄変更演出実行処理 ( S 3 6 1 1 I ) について説明する。図 1 9 2 0 は、この図柄変更演出実行処理 ( S 3 6 1 1 I ) を示したフローチャートである。図柄変更演出実行処理 ( S 3 6 1 1 I ) では、特図変動におけるリーチ演出の実行タイミングにおいて、リーチ図柄変更演出 ( 図 1 8 4 5 参照 ) を実行するための処理を行う。図柄変更演出実行処理 ( S 3 6 1 1 I ) が実行されると、まず、リーチタイミングであるかを判別する ( S 4 1 0 1 I )。リーチタイミングではないと判別した場合には ( S 4 1 0 1 I : )、本処理を終了する。S 4 1 0 1 I の処理において、リーチタイミングであると判別した場合には ( S 4 1 0 1 I : Y e s )、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、且つ、大当たり種別は大当たり A であるかを判別し ( S 4 1 0 2 I )、大当たり A であると判別した場合には ( S 4 1 0 2 I )、図柄変更成功演出 ( 図 1 8 4 5 ( b ) 参照 ) を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 0 3 I )、変更後の図柄 ( 7 図柄 D 7 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 0 4 I )、図柄変更フラグ 2 2 3 s i をオフに設定し ( S 4 1 0 5 I )、本処理を終了する。一方、S 4 1 0 2 I の処理において、大当たり A ではないと判別した場合には ( S 4 1 0 2 I : N o )、図柄変更失敗演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 0 6 I )、S 4 1 0 5 I の処理に移行する。

30

40

50

## 【 6 8 0 2 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 1 0 I の処理において、図柄変更フラグ 2 2 3 s i はオンではないと判別した場合 ( S 3 6 1 0 I : N o )、または図柄変更演出実行処理 ( S 3 6 1 1 I ) が終了した場合には、次に、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i はオンであるかを判別し ( S 3 6 1 2 I )、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i はオンである ( 即ち、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中である ) と判別した場合には ( S 3 6 1 2 I : Y e s )、ファイナルチャレンジ実行中処理を実行する ( S 3 6 1 3 I )。ここで、図 1 9 2 1 を参照して、ファイナルチャレンジ実行中処理 ( S 3 6 1 3 I ) について説明する。図 1 9 2 1 は、このファイナルチャレンジ実行中処理 ( S 3 6 1 3 I ) を示したフローチャートである。ファイナルチャレンジ演出実行中処理 ( S 3 6 1 3 I ) では、主に、ファイナルチャレンジ演出中に演出ボタン 2 2 a が押下されたことに対応して、ボタン保留図柄態様を × 態様または V 態様に可変させるための処理を実行する。ファイナルチャレンジ実行中処理 ( S 3 6 1 3 I ) が実行されると、まず、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i はオンであるかを判別し ( S 4 2 0 1 I )、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i はオンではない ( 即ち、演出ボタン 2 2 a が押下されていない ) と判別した場合には ( S 4 2 0 1 I : N o )、本処理を終了する。一方、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i がオンである ( 即ち、演出ボタン 2 2 a が押下された ) と判別した場合には ( S 4 2 0 1 I : Y e s )、次に、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値を取得し ( S 4 2 0 2 I )、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i をオフに設定する ( S 4 2 0 3 I )。次に、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の実行エリアに格納されている保留図柄情報はボタン保留図柄態様を示すものであるかを判別し ( S 4 2 0 4 I )、ボタン保留図柄態様を示すものであると判別した場合には ( S 4 2 0 4 I : Y e s )、第 2 演出カウンタとファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 2 2 2 i i に基づき実行エリアの保留図柄の保留図柄態様を決定し ( S 4 2 0 5 I )、S 4 2 0 8 I の処理に移行する。S 4 2 0 4 I の処理において実行エリアの保留図柄はボタン保留図柄態様ではないと判別した場合には ( S 4 2 0 4 I : N o )、次に、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i に格納されている保留図柄情報の中にボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報があるかを判別し ( S 4 2 0 6 I )、ボタン保留図柄態様を示す保留図柄情報があると判別した場合には ( S 4 2 0 6 I : Y e s )、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値と、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル 2 2 2 i i に基づいて、副表示領域 D s の保留エリアのうち、最も若い番号の保留エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様を決定し ( S 4 2 0 7 I )、S 4 2 0 8 I の処理に移行する。S 4 2 0 8 I の処理では、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の今回可変した保留図柄の表示位置に対応する保留エリアに、S 4 2 0 5 I または S 4 2 0 7 I の処理において決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し ( S 4 2 0 8 I )、決定した保留図柄態様が V 態様であるかを判別する ( S 4 2 0 9 I )。V 態様であると判別した場合には ( S 4 2 0 9 I : Y e s )、V 態様表示フラグ 2 2 3 x i をオンに設定し ( S 4 2 1 0 I )、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 2 1 1 I )、本処理を終了する。一方、S 4 2 0 9 I の処理において、V 態様ではないと判別した場合には ( S 4 2 0 9 I : N o )、S 4 2 1 0 I の処理をスキップし、S 4 2 1 1 I の処理を実行する。また、S 4 2 0 6 I の処理において、保留内にボタン保留図柄態様の保留図柄が無いと判別した場合には ( S 4 2 0 6 I : N o )、開示後演出実行処理を実行し ( S 4 2 1 2 I )、本処理を終了する。ここで、図 1 9 2 2 を参照して、開示後演出実行処理 ( S 4 2 1 2 I ) について説明する。図 1 9 2 2 は、この開示後演出実行処理 ( S 4 2 1 2 I ) を示したフローチャートである。開示後演出実行処理 ( S 4 2 1 2 I ) が実行されると、まず、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値に 1 加算し ( S 4 2 5 1 I )、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値が 4 であるかを判別する ( S 4 2 5 2 I )。押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値が 4 であると判別した場合には ( S 4 2 5 2 I : Y e s )、大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在するかを判別する ( S 4 2 5 3 I )。大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在すると判別した場合には ( S 4 2 5 3 I : Y e s )、V 態様表示フラグ 2 2 3 x i はオンであるかを判別

10

20

30

40

50

する（S 4 2 5 4 I）。V 態様表示フラグ 2 2 3 x i がオンではないと判別した場合には（S 4 2 5 4 I : No）、特殊復活演出（図 1 8 5 9（b）参照）を実行するための表示用コマンドを設定し（S 4 2 5 5 I）、本処理を終了する。なお、S 4 2 5 2 I の処理において、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値が 4 ではないと判別した場合（S 4 2 5 2 I : No）、または S 4 2 5 3 I の処理において、大当たり当選または小当たり当選する保留球が存在しないと判別した場合（S 4 2 5 3 I : No）、或いは、S 4 2 5 4 I の処理において、V 態様表示フラグ 2 2 3 x i がオンであると判別した場合には（S 4 2 5 4 I : Yes）、押下回数カウンタ値に対応する音声を出力するための音声コマンドを設定し（S 4 2 5 6 I）、本処理を終了する。なお、本第 3 3 制御例では、ファイナルチャレンジ演出において全ての保留図柄がボタン保留図柄態様ではなくなった場合（即ち、表示されている保留図柄が x 態様または V 態様で表示されている場合）に、演出ボタン 2 2 a が押下されたことに対応して、音声（キャラボイス）を出力する構成としたが、これに限るものではなく、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面上に押下回数カウンタ値に基づく演出を実行する構成としても良い。例えば、演出ボタン 2 2 a が押下されると主表示領域 D m にランダムでキャラクタを表示し、押下回数カウンタ値が特定値（例えば、4）となった場合に、保留球内に大当たり（または小当たり）当選する保留球があれば特定のキャラクタを表示する構成としても良い。或いは、押下回数カウンタ値に対応して遊技機に設けられている LED を異なる色で発光させる構成とし、押下回数カウンタ値が特定値となった場合に、保留球内に大当たり（または小当たり）当選する保留球があれば特定色（例えば、虹色）で発光させる構成としても良い。

10

20

#### 【 6 8 0 3 】

図 1 9 1 5 に戻り説明を続ける。S 3 6 1 2 I の処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i がオンではないと判別した場合（S 3 6 1 2 I : No）、またはファイナルチャレンジ実行中処理（S 3 6 1 3 I）が終了した場合には、次に、その他の演出更新処理（例えば、各種カウンタの更新）を実行し本処理を終了する。次に、図 1 9 2 3 を参照して、停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）について説明する。図 1 9 2 3 は、この停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される変動表示設定処理（図 1 9 0 5 の S 3 1 1 4 I）の一処理である。停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）は、今回の特図変動における第 3 図柄の図柄態様を決定し、決定した図柄態様を表示制御装置 1 1 4 によって第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させるための表示用コマンドを設定する処理を行う。停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第 2 特別図柄であるかを判別し（S 5 3 0 1 I）、第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 5 3 0 1 I : Yes）、抽出した停止種別をそのまま設定し（S 5 3 0 2 I）、表示用停止種別コマンドを設定し（S 5 3 0 3 I）、本処理を終了する。一方、S 5 3 0 1 I の処理において、第 2 特別図柄ではないと判別した場合には（S 5 3 0 1 I : No）、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様として決定し（S 5 3 0 4 I）、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する（S 5 3 0 5 I）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には（S 5 3 0 5 I : Yes）、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i 内の左図柄列 Z 1 に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 の図柄態様として決定し（S 5 3 0 6 I）、表示用停止図柄コマンドを設定し（S 5 3 0 7 I）、本処理を終了する（S 5 3 0 7 I）。なお、S 5 3 0 7 I の処理では、S 5 3 0 4 I ~ S 5 3 1 2 I の処理で決定された各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 3 図柄の図柄態様を表示させるための表示用コマンドを設定する。ここで設定された表示用停止図柄コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 1 8 9 9 参照）のコマンド出力処理（S 3 1 0 2 I）において表示制御装置 1 1 4 に送信される。表示制御装置 1 1 4 では、受信した表示用停止図柄コマンドによって示される図柄態様の第 3 図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に表示させるための処理を実行する。S

30

40

50

5305Iの処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には(S5305I:No)、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する(S5308I)。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には(S5308I:No)、図柄態様決定テーブル222giから図柄カウンタ223miのカウンタ値に4加算した値に対応する図柄態様を右図柄Z3に停止表示させる図柄態様に決定し(S5309I)、図柄態様決定テーブル222giから図柄カウンタ223miのカウンタ値に2加算した値に対応する図柄態様を中図柄Z2に停止表示させる図柄態様に決定し(S5310I)、S5307Iの処理に移行する。また、S5308Iの処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には(S5308I:Yes)、図柄情報格納エリア223ni内の左図柄列Z1に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列Z3の図柄態様として決定し(S5311I)、図柄態様決定テーブル222giから図柄カウンタ223miのカウンタ値に1減算した値に対応する図柄態様を中図柄Z2に停止表示させる図柄態様に決定し(S5312I)、S5307Iの処理に移行する。なお、本第33制御例では、右図柄列Z3と、中図柄列Z2に停止表示される第3図柄の図柄態様を決定する際に、図柄カウンタ値に特定値(例えば、S5309Iの処理では4)を加算(または減算)する構成としているが、これに限るものではなく、例えば、停止種別と、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様に基づいて、中図柄列Z2及び右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様を規定したデータテーブルを設け、そのデータテーブルから図柄態様を決定する構成としても良い。

10

20

#### 【6804】

<第33制御例における表示制御装置の制御処理について>

次に、図1924から図1937を参照して、表示制御装置114のMPU231により実行される各制御について説明する。かかるMPU231の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置113よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ237より1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に送信されるV割込信号をMPU231が検出した場合に実行されるV割込処理とがある。MPU231は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やV割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やV割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とV割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置113より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V割込処理を実行させることができる。まず、図1924を参照して、表示制御装置114内のMPU231により実行されるメイン処理について説明する。図1924は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。図1924に示した通り、本第33制御例におけるメイン処理のS6001I~S6006Iの各処理は、上述した第1制御例のメイン処理におけるS6001~S6006の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。

30

#### 【6805】

次に、図1925を参照して、ブート処理(S6001I)について説明する。図1925は、表示制御装置114のMPU231において、メイン処理の中で実行されるブート処理(S6001I)を示すフローチャートである。図1925に示した通り、本第33制御例におけるブート処理(S6001I)におけるS6101I~S6105Iの各処理は、上述した第1制御例におけるブート処理(S6001)におけるS6101~S6105の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。次いで、図1926(a)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるコマンド割込処理について説明する。図1926(a)は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信すると、MPU231によってコマンド割込処理が実行される。

40

#### 【6806】

50

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM 233に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S6201I)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次いで、図1926(b)を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理について説明する。図1926(b)は、そのV割込処理を示すフローチャートである。このV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第3図柄表示装置81に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ237に送信することで、画像コントローラ237に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ237からのV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ237において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU231に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ237に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ237では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

10

20

#### 【6807】

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図1926(b)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ233cがオンであるか否かを判別し(S6301I)、簡易画像表示フラグ233cがオンではない、即ち、オフであれば(S6301I:No)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、コマンド判定処理(S6302I)を実行し、次いで、表示設定処理(S6303I)を実行する。コマンド判定処理(S6302I)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置113からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ233eに設定する。このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置110において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置110や音声ランプ制御装置113によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第3図柄表示装置81に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図1927～図1931を参照して後述する。

30

40

#### 【6808】

表示設定処理(S6303I)では、コマンド判定処理(S6302I)などによって表示データテーブルバッファ233dに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第3図柄表示装置81において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定

50



する。また、処理の状況などに応じて、第3図柄表示装置81に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図1932～図1934を参照して後述する。表示設定処理(S6303I)が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(S6304I)。このタスク処理では、表示設定処理(S6303I)もしくは簡易表示設定処理(S6309I)によって特定された、第3図柄表示装置81に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。次に、転送設定処理を実行する(S6305I)。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ233cがオンである間は、画像コントローラ237に対して、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき画像データをキャラクタROM234から常駐用ビデオRAM235の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ233cがオフである間は、転送データテーブルバッファ233eに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ237に対して、所定の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置113から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ237に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図1935および図1936を参照して後述する。

10

20

30

40

50

#### 【6809】

次いで、描画処理を実行する(S6306I)。この描画処理では、タスク処理(S6304I)で決定された、1フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理(S6305I)により設定された転送指示とから描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ237に対して送信する。これにより、画像コントローラ237では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する(S6306I)。なお、描画処理の詳細については、図1937を参照して後述する。次いで、表示制御装置114に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する(S6307I)。そして、V割込処理を終了する。S6307Iの処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ(図示せず)がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM233に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別(大当たりA、大当たりB、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ)に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第3図柄表示装置81に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。一方、S6301Iの処理において、簡易画像表示フラグ233cがオンであると判別されると(S6301I:Yes)、常駐用ビデオRAM235に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、簡易コマンド判定処理(S6308I)を実行し、次いで、簡易表示設定処理(S6309I)を実行して、S6304Iの処理へ移行する。次いで、図1927～図1931を参照して、表示制御装置114のMPU231で実行されるV割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理(S6302I)の詳細について説明する。まず、図1927は、このコマンド判定処理(S6302I)を示すフローチャートである。

#### 【6810】

このコマンド判定処理(S6302I)では、図1927に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S6401I)、未処理の新規コマンドがなければ(S6401I:No)、コマンド判定処理を終了してV割込

処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（S 6 4 0 1 I : Y e s）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（S 6 3 0 3 I）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（S 6 4 0 2 I）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（S 6 4 0 3 I）。そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（S 6 4 0 4 I）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（S 6 4 0 4 I : Y e s）、変動パターンコマンド処理を実行して（S 6 4 0 5 I）、S 6 4 0 1 Iの処理へ戻る。ここで、図 1 9 2 8（a）を参照して、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 I）の詳細について説明する。図 1 9 2 8（a）は、変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 I）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 I）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。図 1 9 2 8（a）に示す通り、本第 3 3 制御例における変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5 I）の S 6 5 0 1 I ~ S 6 5 0 5 I の各処理は、上述した第 1 制御例における変動パターンコマンド処理（S 6 4 0 5）の S 6 5 0 1 ~ S 6 5 0 5 の各処理とそれぞれ同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。

10

#### 【 6 8 1 1 】

ここで、図 1 9 2 7 の説明に戻る。S 6 4 0 4 I の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（S 6 4 0 4 I : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 6 I）、表示用停止種別コマンドがあれば（S 6 4 0 6 I : Y e s）、停止種別コマンド処理を実行して（S 6 4 0 7 I）、S 6 4 0 1 I の処理へ戻る。ここで、図 1 9 2 8（b）を参照して、停止種別コマンド処理（S 6 4 0 7 I）の詳細について説明する。図 1 9 2 8（b）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。図 1 9 2 8（b）に示す通り、本第 3 3 制御例における停止種別コマンド処理（S 6 4 0 7 I）の S 6 6 0 1 I ~ S 6 6 0 3 I の各処理は、上述した第 1 制御例における停止種別コマンド処理（S 6 4 0 7）の S 6 6 0 1 ~ S 6 6 0 3 の各処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。

20

#### 【 6 8 1 2 】

図 1 9 2 7 に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 6 I の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（S 6 4 0 6 I : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止図柄コマンドがあるか否かを判別し（S 6 4 0 8 I）、表示用停止図柄コマンドがあれば（S 6 4 0 8 I : Y e s）、停止図柄コマンド処理を実行して（S 6 4 0 9 I）、S 6 4 0 1 I の処理へ戻る。ここで、図 1 9 2 9 を参照して、停止図柄コマンド処理（S 6 4 0 9 I）の詳細について説明する。図 1 9 2 9 は、停止図柄コマンド処理（S 6 4 0 9 I）を示すフローチャートである。停止図柄コマンド処理（S 6 4 0 9 I）が実行されると、まず、表示用停止図柄コマンドに含まれる停止図柄情報（各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様）に対応した停止図柄を設定する（S 6 7 0 1 I）。そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、S 6 7 0 1 I の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（S 6 7 0 3 I）、コマンド判定処理に戻る。このように、上述した停止種別コマンド処理（S 6 4 0 7 I）では、音声ランプ制御装置 1 1 3 からの表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たり A ~ D、小当たり A ~ C、外れ、ガセ外れ、のいずれか）に基づいて表示制御装置 1 1 4 において最終的な停止図柄を設定するものであったが、この停止図柄コマンド処理（S 6 4 0 9 I）では、音声ランプ制御装置 1 1 3 により指定された第 3 図柄の図柄態様を停止図柄として設定する。

30

40

#### 【 6 8 1 3 】

図 1 9 2 7 に戻り、説明を続ける。S 6 4 0 8 I の処理において、表示用停止図柄コマンドがないと判別されると（S 6 4 0 8 I : N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、

50

表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 0 I )、表示用変動停止コマンドがあれば ( S 6 4 1 0 I : Y e s )、変動停止コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 1 I )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 1 9 3 0 ( a ) を参照して、変動停止コマンド処理 ( S 6 4 1 1 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 0 ( a ) は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。図 1 9 3 0 ( a ) に示す通り、本第 3 3 制御例における変動停止コマンド処理 ( S 6 4 1 1 I ) の S 6 8 0 1 I ~ S 6 8 0 5 I の各処理は、上述した第 1 制御例における変動停止コマンド処理 ( S 6 4 1 5 ) の S 6 9 3 1 ~ S 6 9 3 5 の各処理とそれぞれ同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。図 1 9 2 7 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 0 I の処理において、表示用変動停止コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 0 I : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用演出更新コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 2 I )、表示用演出更新コマンドがあれば ( S 6 4 1 2 I : Y e s )、演出更新コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 3 I )、S 6 4 0 1 の処理へ戻る。ここで、図 1 9 3 0 ( b ) を参照して、演出更新コマンド処理 ( S 6 4 1 3 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 0 ( b ) は、演出更新コマンド処理を示すフローチャートである。この演出更新コマンド処理 ( S 6 4 1 3 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した表示用演出更新コマンドに対応する処理を実行するものである。演出更新コマンド処理 ( S 6 4 1 3 I ) が実行されると、まず、表示用演出更新コマンドに含まれる演出情報 ( タイマー演出、リーチ図柄変更演出、チャンスゾーン演出、ファイナルチャレンジ演出のそれぞれの演出態様を含む情報 ) に対応した演出データテーブルを決定して、表示データテーブルバッファに設定し ( S 6 9 0 1 I )、転送データテーブルバッファをクリアし ( S 6 9 0 2 I )、設定した演出データテーブルを基に時間データを計時カウンタに設定し ( S 6 9 0 3 I )、ポインタを初期化し ( S 6 9 0 4 I )、コマンド判定処理に戻る。

10

20

#### 【 6 8 1 4 】

図 1 9 2 7 に戻り、説明を続ける。S 6 4 1 2 I の処理において、表示用演出更新コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 2 I : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 4 I )、背面画像変更コマンドがあれば ( S 6 4 1 4 I : Y e s )、背面画像変更コマンド処理を実行して ( S 6 4 1 5 I )、S 6 4 0 1 I の処理へ戻る。ここで、図 1 9 3 1 ( a ) を参照して、背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 5 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 1 ( a ) は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。図 1 9 3 1 ( a ) に示す通り、本第 3 3 制御例における背面画像変更コマンド処理 ( S 6 4 1 5 I ) の S 7 0 0 1 I 及び S 7 0 0 2 I の各処理は、上述した第 1 制御例における背面画像変更コマンド処理 ( 図 7 9 ( a ) の S 6 4 1 9 参照 ) の S 7 0 0 1 及び S 7 0 0 2 の各処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。図 1 9 2 7 の説明に戻る。S 6 4 1 4 I の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 4 I : N o )、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し ( S 6 4 1 6 I )、エラーコマンドがあれば ( S 6 4 1 6 I : Y e s )、エラーコマンド処理を実行して ( S 6 4 1 7 I )、S 6 4 0 1 I の処理へ戻る。ここで、図 1 9 3 1 ( b ) を参照して、エラーコマンド処理 ( S 6 4 2 1 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 1 ( b ) は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 1 1 3 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。図 1 9 3 1 ( b ) に示す通り、本第 3 3 制御例におけるエラーコマンド処理 ( S 6 4 1 7 I ) の S 7 1 0 1 I 及び S 7 1 0 2 I の処理は、上述した第 1 制御例におけるエラーコマンド処理 ( S 6 4 2 1 ) の S 7 1 0 1 及び S 7 1 0 2 の処理と同じ処理であるため、その詳細な説明を省略する。

30

40

#### 【 6 8 1 5 】

図 1 9 2 7 の説明に戻る。S 6 4 1 6 I の処理において、エラーコマンドがないと判別されると ( S 6 4 1 6 I : N o )、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を

50

実行し ( S 6 4 1 8 I )、 S 6 4 0 1 I の処理へ戻る。各コマンドの処理が実行された後に再び実行される S 6 4 0 1 I の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば ( S 6 4 0 1 I : Y e s )、再び S 6 4 0 2 I ~ S 6 4 2 2 1 8 I の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、 S 6 4 0 1 I ~ S 6 4 1 8 I の処理が繰り返し実行され、 S 6 4 0 1 I の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

**【 6 8 1 6 】**

なお、 V 割込処理 ( 図 1 9 2 6 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理 ( S 6 3 0 8 I ) も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理 ( 図 1 9 2 8 ( a ) 参照 ) および停止種別コマンド処理 ( 図 1 9 2 8 ( b ) 参照 ) を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理 ( 図 1 9 2 8 ( a ) 参照 ) では、 S 6 5 0 1 I の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオ R A M 2 3 5 の電源投入時主画像エリア 2 3 5 a および電源投入時変動画像エリア 2 3 5 b に格納されているので、 S 6 5 0 2 I の処理では、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e には N u l l データを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。次いで、図 1 9 3 2 ~ 図 1 9 3 4 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の表示設定処理 ( S 6 3 0 3 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 2 I は、この表示設定処理を示すフローチャートである。この表示設定処理では、図 1 9 3 2 に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し ( S 7 2 0 1 I )、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば ( S 7 2 0 1 I : N o )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、 S 7 2 0 2 I ~ S 7 2 0 4 I の処理をスキップし、 S 7 2 0 5 I の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば ( S 7 2 0 1 I : Y e s )、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後 ( S 7 2 0 2 I )、 S 7 2 0 3 I ~ S 7 2 0 4 I の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。 S 7 2 0 3 I の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する ( S 7 2 0 3 I )。そして、エラー発生フラグがオンであれば ( S 7 2 0 3 I : Y e s )、警告画像設定処理を実行する ( S 7 2 0 4 I )。ここで、図 1 9 3 3 を参照して、警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 I ) の詳細について説明する。図 1 9 3 3 は、警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 I ) を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる警告画像データを展開する ( S 7 3 0 1 I )。タスク処理 ( S 6 3 0 4 I ) では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト ( 表示物 ) の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。そして、警告画像設定処理では、 S 7 3 0 1 I の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して ( S 7 3 0 2 I )、表示設定処理に戻る。ここで、図 1 9 3 2 の説明に戻る。警告画像設定処理 ( S 7 2 0 4 I ) の後、又は、 S 7 2 0 3 I の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると ( S 7 2 0 3 I : N o )、次いで、 S 7 2 0 5 I の処理へ移行する。

**【 6 8 1 7 】**

10

20

30

40

50

S 7 2 0 5 Iでは、ポインタ更新処理を実行する(S 7 2 0 5 I)。ここで、図 1 9 3 4を参照して、ポインタ更新処理(S 7 2 0 5 I)の詳細について説明する。図 1 9 3 4は、ポインタ更新処理(S 7 2 0 5 I)を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dおよび転送データテーブルバッファ 2 3 3 eの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 2 3 3 fの更新を行う処理である。このポインタ更新処理(S 7 2 0 5 I)では、まず、ポインタ 2 3 3 fに1を加算する(S 7 4 0 1 I)。即ち、ポインタ 2 3 3 fは、原則、V割込処理が実行される度に1だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0 0 0 0 H」には、S t a r t情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに格納されるのに合わせてポインタ 2 3 3 fの値が0に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が1に更新されるので、アドレス「0 0 0 1 H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。S 7 4 0 1 Iの処理によって、ポインタ 2 3 3 fの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ 2 3 3 fで示されるアドレスのデータがE n d情報であるか否かを判別する(S 7 4 0 2 I)。その結果、E n d情報であれば(S 7 4 0 2 I : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ 2 3 3 fが更新されたことを意味する。

#### 【 6 8 1 8 】

そこで、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して(S 7 4 0 3 I)、デモ用表示データテーブルであれば(S 7 4 0 3 I : Y e s)、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 2 3 3 hに設定し(S 7 4 0 4 I)、ポインタ 2 3 3 fを1に設定して初期化し(S 7 4 0 5 I)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第3図柄表示装置 8 1には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。一方、S 7 4 0 3 Iの処理において、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は(S 7 4 0 3 I : N o)、ポインタ 2 3 3 fの値を1だけ減算して(S 7 4 0 6 I)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、E n d情報が記載された1つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第3図柄表示装置 8 1には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、S 7 4 0 2 Iの処理において、更新後のポインタ 2 3 3 fで示されるアドレスのデータがE n d情報でなければ(S 7 4 0 2 I : N o)、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。ここで、図 1 9 3 2に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ 2 3 3 dに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 2 3 3 fで示されるアドレスの描画内容を取得する(S 7 2 0 6 I)。タスク処理(S 6 3 0 4 I)では、先に展開された警告画像などと共に、S 7 2 0 6 Iの処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

#### 【 6 8 1 9 】

次いで、計時カウンタ 2 3 3 hの値を1だけ減算し(S 7 2 0 7 I)、減算後の計時カウンタ 2 3 3 hの値が0以下であるか否かを判別する(S 7 2 0 8 I)。そして、計時カウンタ 2 3 3 hの値が1以上である場合は(S 7 2 0 8 I : N o)、そのまま表示設定処

理を終了してV割込処理に戻る。一方、計時カウンタ233hの値が0以下である場合は(S7208I:Yes)、表示データテーブルバッファ233dに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ233dに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する(S7209I)。その結果、確定表示フラグがオフであれば(S7209I:No)、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ233dに設定し(S7210I)、次いで、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S7211I)。そして、確定表示データ 10  
 テーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定し(S7212I)、更に、ポインタ233fの値を0に初期化する(S7213I)。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後(S7214I)、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークRAM233に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして(S7215I)、V割込処理に戻る。

#### 【6820】

これにより、表示データテーブルバッファ233dに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第3図柄表示装置81に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ233dに設定される表示データテーブルを 20  
 確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第3図柄表示装置81に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、MPU231に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置114の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第3図柄表示装置81に表示させることができる。なお、S7215の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第3図柄表示装置81に表示すべき第3図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第3図柄の表示は、1つ 30  
 前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理(S6304I)では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、S7215Iによって設定された前回停止図柄判別フラグから、1つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第3図柄を特定する。これにより、1つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

#### 【6821】

一方、S7209Iの処理において、確定表示フラグがオンであれば(S7209I:Yes)、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する(S7216I)。そして、デモ表示フラグがオフであれば(S7216I:No)、確定表示演出の終了に伴って計時 40  
 カウンタ233hの値が0以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第3図柄表示装置81にデモ演出を表示させるための処理を行う。まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ233dへ設定し(S7217I)、転送データテーブルバッファ233eにNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする(S7218I)。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ233hに設定する(S7219I)。そして、ポインタ233fを0に初期化し(S7220I)、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して(S7221I)、本処理を終了し、V割込処理に戻る。これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パター 50  
 ンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第3図柄表示装置81にデモ演出が

表示されるように、その描画内容を設定することができる。S 7 2 1 6 I の処理において、デモ表示フラグがオンであれば ( S 7 2 1 6 I : Y e s )、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 1 1 3 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができる。

#### 【 6 8 2 2 】

なお、V 割込処理 ( 図 1 9 2 6 ( b ) 参照 ) において簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理 ( S 6 3 0 9 I ) でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 2 3 3 d に設定する処理が行われる。次いで、図 1 9 3 5 及び図 1 9 3 6 を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される V 割込処理の一処理である上述の転送設定処理 ( S 6 3 0 5 I ) の詳細について説明する。まず、図 1 9 3 5 ( a ) は、この転送設定処理を示すフローチャートである。この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンか否かを判別する ( S 7 5 0 1 I )。そして、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンであれば、( S 7 5 0 1 I : Y e s )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して ( S 7 5 0 2 I )、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 2 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 1 9 3 5 ( b ) を参照して後述する。一方、S 7 5 0 1 I の処理の結果、簡易画像表示フラグ 2 3 3 c がオンではない、即ち、オフであれば、( S 7 5 0 1 I : N o )、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 2 3 4 から常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し ( S 7 5 0 3 I )、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 2 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 2 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 1 9 3 6 を参照して後述する。

#### 【 6 8 2 3 】

次いで、図 1 9 3 5 ( b ) を参照して、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 で実行される転送設定処理 ( S 6 3 0 5 I ) の一処理である常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 I ) について説明する。図 1 9 3 5 ( b ) は、この常駐画像転送設定処理 ( S 7 5 0 2 I ) を示すフローチャートである。この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し ( S 7 6 0 1 I )、転送指示を送信していれば ( S 7 6 0 1 I : Y e s )、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する ( S 7 6 0 2 I )。この S 7 6 0 2 I の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 6 0 2 I の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合 ( S 7 6 0 2 I : N o )、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合 ( S 7 6 0 2 I : Y e s )、S 7 6 0 3 I の処理へ移行する。また、S 7 6 0 1 I の処理の結果、画像コントローラ 2 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も ( S 7 6 0 1 I : N o )、S 7 6 0 3 I の処理へ移行する。S 7 6 0 3 I の処理では、常駐用ビデオ R A M 2 3 5 に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し ( S

7 6 0 3 I)、未転送の常駐対象画像データがあれば(S 7 6 0 3 I: No)、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5へ転送するように、画像コントローラ 2 3 7に対する転送指示を設定し(S 7 6 0 4 I)、本処理を終了する。

#### 【6 8 2 4】

これにより、描画処理において画像コントローラ 2 3 7に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 2 3 7は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタROM 2 3 4の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報(この場合は、常駐用ビデオRAM 2 3 5)、及び転送先(ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオRAM 2 3 5に設けられたエリア)の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 2 3 7は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 2 3 4から読み出して一旦バッファRAM 2 3 7aに格納した後、常駐用ビデオRAM 2 3 5の未使用期間中に、常駐用ビデオRAM 2 3 5の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 2 3 1に対して、転送終了信号を送信する。S 7 6 0 3 Iの処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば(S 7 6 0 3 I: Yes)、簡易画像表示フラグ 2 3 3 cをオフに設定して(S 7 6 0 5 I)、本処理を終了する。これにより、V割込処理(図 1 9 2 6 (b)参照)において、簡易コマンド判定処理(図 1 9 2 6 (b)のS 6 3 0 8 I参照)および簡易表示設定処理(図 1 9 2 6 (b)のS 6 3 0 9 I参照)ではなく、コマンド判定処理(図 1 9 2 7 ~ 図 1 9 3 1参照)および表示設定処理(図 1 9 3 2 ~ 図 1 9 3 4参照)が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第3図柄表示装置 8 1には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM 2 3 4からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理(図 1 9 3 6参照)により、通常用ビデオRAM 2 3 6に対して行われる(図 1 9 3 5 (a)のS 7 5 0 1 I: No参照)。

#### 【6 8 2 5】

MPU 2 3 1は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM 2 3 4から常駐用ビデオRAM 2 3 5に対して転送することができる。そして、MPU 2 3 1は、常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐されることになる。よって、常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 2 3 5に転送された後、表示制御装置 1 1 4は、この常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 2 3 7にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 2 3 5に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 2 3 4 aで構成されたキャラクタROM 2 3 4から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第3図柄表示装置 8 1に描画した画像を表示することができる。特に、常駐用ビデオRAM 2 3 5には、背面画像や、第3図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 1 1 0、音声ランプ制御装置 1 1 3や表示制御装置 1 1 4などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 2 3 4をNAND型フラッシュメモリ 2 3 4 aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第3図柄表示装置 8 1に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。次いで、図 1 9 3 6を参照して、表示制御装置 1 1 4のMPU 2 3 1で実行される転送設定処理(S 6 3 0 5 I

10

20

30

40

50



）の一処理である通常画像転送設定処理（S 7 5 0 3 I）について説明する。図 1 9 3 6 は、この通常画像転送設定処理（S 7 5 0 3 I）を示すフローチャートである。

【 6 8 2 6 】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 2 3 3 e に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（S 6 3 0 3 I）のポインタ更新処理（S 7 2 0 5 I）によって更新されたポインタ 2 3 3 f で示されるアドレスに記載された情報を取得する（S 7 7 0 1 I）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（S 7 7 0 2 I）、転送データ情報であれば（S 7 7 0 2 I : Y e s）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 2 3 6）の先頭アドレスを抽出して、ワーク RAM 2 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し（S 7 7 0 3 I）、更に、ワーク RAM 2 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（S 7 7 0 4 I）、S 7 7 0 5 I の処理へ移行する。また、S 7 7 0 2 I の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、N u l l データであれば（S 7 7 0 2 I : N o）、S 7 7 0 3 I 及び S 7 7 0 4 I の処理をスキップして、S 7 7 0 5 I の処理へ移行する。S 7 7 0 5 I の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（S 7 7 0 5 I）、転送指示を設定していれば（S 7 7 0 5 I : Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 2 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（S 7 7 0 6 I）。

10

20

【 6 8 2 7 】

この S 7 7 0 6 I の処理では、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 2 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、S 7 7 0 6 I の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（S 7 7 0 6 I : N o）、画像コントローラ 2 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（S 7 7 0 6 I : Y e s）、S 7 7 0 7 I の処理へ移行する。また、S 7 7 0 5 I の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 2 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（S 7 7 0 5 I : N o）、S 7 7 0 7 I の処理へ移行する。S 7 7 0 7 I の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（S 7 7 0 7 I）、転送開始フラグがオンであれば（S 7 7 0 7 I : Y e s）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（S 7 7 0 8 I）、S 7 7 0 3 I の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、S 7 7 1 3 I の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（S 7 7 0 7 I : N o）、次いで、背面画像変更フラグ 2 3 3 w はオンか否かを判別する（S 7 7 0 9 I）。そして、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンではなく、オフであれば（S 7 7 0 9 I : N o）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

30

40

【 6 8 2 8 】

一方、背面画像変更フラグ 2 3 3 w がオンであれば（S 7 7 0 9 I : Y e s）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ 2 3 3 w をオフに設定した後（S 7 7 1 0 I）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ 2 3 3 x のうち、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（S 7 7 1 1 I）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ 2 3 3 x に対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 2 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 2 3 6）の先頭アドレスを取得し（S 7 7 1 2 I）、S 7 7 1 3 I の処理へ移行する。S 7 7 1 3 I の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオ

50

オRAM236に既に格納されているか否かを判別する(S7713I)。このS7713Iの処理における判別では、格納画像データ判別フラグ233iを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ233iより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていないと判断する。そして、S7713Iの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていれば(S7713I:Yes)、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置114の各部における処理負担の軽減や、バスライン240におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

10

#### 【6829】

一方、S7713Iの処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオRAM236に格納されていなければ(S7713I:No)、その転送対象画像データの転送指示を設定する(S7714I)。これにより、描画処理において画像コントローラ237に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ237は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報(この場合は、通常用ビデオRAM236)、及び転送先(ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM236の画像格納エリア236aに設けられたサブエリア)の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ237は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM234から読み出して、指定されたビデオRAM(ここでは、通常用ビデオRAM236)の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU231に対して、転送終了信号を送信する。S7714Iの処理の後、格納画像データ判別フラグ233iを更新し(S7715I)、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ233iの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア236aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

20

30

#### 【6830】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオRAM235の背面画像エリア235cに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタROM234から通常用ビデオRAM236に転送させることができる。また、本制御例では、主制御装置110からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置113から送信されるコマンド(例えば、表示用変動パターンコマンド)等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ233dに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ233eに設定される。そして、MPU231は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ233eに設定された転送データテーブルのポインタ233fで示されるエリア

40

50

に記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ 237 に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ 233 d に設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。

#### 【6831】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 236 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 234 から画像格納エリア 236 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 235 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 236 a に格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 234 a によってキャラクタ ROM 234 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 234 から読み出し、通常用ビデオ RAM 236 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第 3 図柄表示装置 81 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 235 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ転送することができる。また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 234 から通常用ビデオ RAM 236 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。次いで、図 1937 を参照して、表示制御装置 114 の MPU 231 で実行される V 割込処理の一処理である上述の描画処理 (S6306I) の詳細について説明する。図 1937 は、この描画処理を示すフローチャートである。

#### 【6832】

描画処理では、タスク処理 (S6304I) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ (表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)、及び、転送設定処理 (S6305I) により設定された転送指示から、描画リスト (図 39) を生成する (S7801I)。即ち、S7801I の処理では、タスク処理 (S6304I) で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 RAM 種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報 (詳細情報) として、スプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理 (S6305I) により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 234 の先頭アドレス (格納元先頭アドレス) と最終アドレス (格納元最終アドレス)、及び、転送先 (通常用ビデオ RAM 236) の先頭アドレスを追記する。なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 235 のエリア、又は、通常用ビデオ RAM 236 の画像格納エリア 236 a のサブエリアが固定されているので、MPU 231 は、スプライト種別に応

じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

#### 【6833】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ233jによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する(S7802I)。ここでは、描画対象バッファフラグ233jが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ236bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ233jが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ236cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。画像コントローラ237は、MPU231より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM234の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM236)の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM234から読み出してバッファRAM237aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM236が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM237aに格納した画像データを通常用ビデオRAM236の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM236に格納された画像データは、その後MPU231より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

#### 【6834】

なお、画像コントローラ237は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第3図柄表示装置81に送信する。これにより、第3図柄表示装置81に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第3図柄表示装置81に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。描画処理は、S7802Iの処理の後、描画対象バッファフラグ233jを更新する(S7803I)。そして、描画処理を終了して、V割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ233jの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ236bと第2フレームバッファ236cとの間で交互に設定される。ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ237から送信されるV割込信号に基づいて、MPU231により実行されるV割込処理(図1926(b)参照)の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ236cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ236bが指定される。よって、先に第1フレームバッファ236bに展開された画像の画像情報が読み出されて第3図柄表示装置81に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ236cに新たな画像が展開される。

10

20

30

40

50

## 【 6 8 3 5 】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 2 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 2 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 2 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 2 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 2 3 6 b および第 2 フレームバッファ 2 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

10

## 【 6 8 3 6 】

< 第 3 3 制御例における音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成について >

次に、図 1 9 3 8 を参照して、本第 3 3 制御例のパチンコ機 1 0 における音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成について説明をする。図 1 9 3 8 は、音声出力装置 2 2 6 の電氣的構成を簡易的に示したブロック図である。図 1 9 3 8 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、音声ランプ制御装置 1 1 3 とデータの送受信が可能に接続されている。図 1 9 3 8 に示した通り、音声出力装置 2 2 6 は、演算装置である 1 チップマイコンとしての M P U 3 0 1 が搭載されている。M P U 3 0 1 には、当該 M P U 3 0 1 により実行される各種の制御プログラムや固定値データ（ボイスデータ）を記憶した R O M 3 0 2 と、その R O M 3 0 2 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 2 0 3 とが内蔵されている。音声出力装置 2 2 6 の M P U 3 0 1 は、入出力ポート 3 0 5、および音声合成部 3 0 6 と電氣的に接続されている。音声ランプ制御装置 1 1 3 から音声出力装置 2 2 6 に対して、音声データを指定するコマンドを受信した場合には、そのコマンドが入出力ポート 3 0 5 を介して M P U 3 0 1 へ入力される。また、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された音声データは、R O M 3 0 2 から読み出されて、主音声合成部 3 0 6 a、または副音声合成部 3 0 6 b の、音声種別に対応するチャンネルに対して出力される。なお、本第 3 3 制御例では、リーチ演出中に実行される楽曲演出の音声データを出力する場合に副音声合成部 3 0 6 b を用いるが、その他の楽曲や効果音、キャラクタボイスの音声データの出力は主音声合成部 3 0 6 a を用いる構成としてしている。主音声合成部 3 0 6 a 及び副音声合成部 3 0 6 b は、各チャンネルに入力された音声データを合成して、合成音声データとして主アンプ部 3 0 7 a または副アンプ部 3 0 7 b へと出力する公知の音声合成 L S I で構成されている。なお、主音声合成部 3 0 6 a において合成した音声データは主アンプ部 3 0 7 a へ出力し、副音声合成部 3 0 6 b において合成した音声データは副アンプ部 3 0 7 b へ出力する。合成音声データは、各アンプ部 3 0 7 a、3 0 7 b によって増幅され、スピーカ部 3 0 8 に入力される。これにより、スピーカ部 3 0 8 から、音声ランプ制御装置 1 1 3 によって指定された各種音声データを出力することができる。このように、主音声合成部 3 0 6 a と副音声合成部 3 0 6 b の 2 つの音声合成部を設け、それぞれの音声合成部に対応するアンプ部を設けることにより、2 つの合成音声データを並行して再生しつつ、各アンプ部において音量を調整（増幅量を調整）することが可能となる。これにより、並行して再生している 2 つの合成音声データのうち、一部の合成音声データの音量を調整する処理のみで、スピーカ部 3 0 8 から出力される音色を様々なタイミングで可変させることができる。なお、本第 3 3 制御例では、主音声合成部 3 0 6 a 及び副音声合成部 3 0 6 b によって生成された合成音声データを、主アンプ部 3 0 7 a、副アンプ部 3 0 7 b だけでなく、公知の A C - D C コンバータで構成された A D C 3 0 9 に対しても入力する構成としてしている。この A D C 3 0 9 は、アナログデータである合成音声データを、デジタルデータに変換して M P U 3 0 1 に対して出力可能に構成されている。

20

30

40

## 【 6 8 3 7 】

より具体的には、A D C 3 0 9 は、比較器 3 0 9 a 1 ~ 3 0 9 a 1 5 と、デコード部 3

50

09bとを少なくとも有している。各比較器309a1~309a15は、それぞれ受信したアナログデータの振幅(電圧)が、各比較器309a1~309a15に対応する電圧よりも大きいか否かを判別することができる。なお、各比較器309a1~309a15に対応する電圧としては、7ボルトから-7ボルトまでの範囲で1ボルトずつ設定されている。各比較器309a1~309a15は、対応する電圧値よりも合成音声データの電圧値の方が大きい場合に、Lを出力し、合成音声データの方が小さければHを出力する構成となっている。デコード部309bは、各比較器309a1~309a15の出力の組み合わせから、今回の合成音声データの電圧値の範囲を特定して、4ビットのデジタル値に変換する。即ち、電圧が低い範囲の順に、「0000B」から「1111B」までのデジタル値に変換する。具体的には、例えば、合成音声データの電圧値が7ボルトよりも大きい場合には、デジタル値として「1111B」が出力される。また、例えば、合成音声データの電圧値が3ボルトより大きく、4ボルト以下である場合には、デジタル値として「1011B」が出力される。MPU301では、ADC309から出力された合成後の音声データを所定期間(例えば、0.1秒間)に渡ってサンプリングして、その平均値(平均の振幅)を音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としている。音声ランプ制御装置113は、受信した平均の振幅から、対応する振動強度(DUTY比)を特定する。そして、その特定した振動強度(DUTY比)で音声ランプ制御装置113の入出力ポート225に接続されている駆動モータ770のうち、振動付与用モータ(図示せず)を駆動させるための動作コマンドをモータ制御用ICに対して設定する。これにより、スピーカ部308から出力される音声に合わせて、振動強度を可変させることができるので、臨場感のある演出を提供することができる。

#### 【6838】

なお、本第33制御例では、ADC309から出力されたデジタル値をMPU301に出力する構成としているが、直接入出力ポート305に対して出力することで、デジタル値をそのまま音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよい。そして、振動演出を伴う変動演出を実行する場合には、音声ランプ制御装置113側において、デジタル値を所定期間(例えば、0.1秒間)に渡ってサンプリングすることで平均の振幅を算出する構成としてもよい。そして、算出した平均の振幅に応じた振動強度(DUTY比)をモータ制御用ICに対して動作コマンドで通知する構成としてもよい。これにより、MPU301の処理負荷を軽減することができる。本第33制御例では、合成音声データを、振幅の絶対値の平均値に変換して、その平均値に基づいて振動強度(DUTY比)を特定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、サンプリングを行う所定期間(例えば、0.1秒間)における絶対値の最大値を、音声出力装置226から音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよいし、実効値(振幅の最大値を2の平方根で除算した値)を算出して音声出力装置226から音声ランプ制御装置113に対して出力する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置113から出力されるボイスコマンドに対応させて、振動付与用モータを駆動させるための動作コマンドの種別を可変設定するように構成しても良く、例えば、高い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、短い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定し、低い音域のボイスデータを指定するためのボイスコマンドが設定された場合には、長い振幅に応じた振動強度を動作コマンドとして設定するように構成しても良い。このように構成することで、ボイスデータの種別を異ならせたことにより実行される音声出力に対して、より明確な差を設けることができる。

#### 【6839】

次に、図1939を参照して、本第33制御例における音声出力装置226のMPU301に設けられたROM302の構成について説明する。図1939(a)は、ROM302の構成を示したブロック図である。図1939(a)に示した通り、ROM302には、音声ファイル記憶エリア302aiが少なくとも設けられている。音声ファイル記憶エリア302aiには、パチンコ機10で実行される各種演出において楽曲や効果音等を出力するために用いる音声ファイル(音声データ)に加え、ファイナルチャレンジ演出中

に出力されるボイスデータが記憶されている記憶領域である。各種演出の実行が音声ランブ制御装置 113 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 302 ai から演出に対応する音声ファイルが読み出され、音声合成部 306 の対応するチャンネルに出力される。また、ボイスデータの種別を示すための音声用ボイスコマンドが音声ランブ制御装置 113 により通知された場合には、この音声ファイル記憶エリア 302 ai から、ボイスコマンドに対応するボイスデータが読み出され、音声合成部 306 の対応するチャンネルに出力される。次に、図 1939 (b) を参照して、音出力装置 132 に設けられた RAM 303 の構成について説明する。図 1939 (b) は、RAM 303 の構成を示したブロック図である。図 1939 (b) に示した通り、RAM 303 は、コマンド記憶領域 303 ai が少なくとも設けられている。コマンド記憶領域 303 ai は、音声ランブ制御装置 113 から音声出力装置 226 へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶される領域である。詳細には、リングバッファで構成され、FIFO (First In First Out) 方式によってデータの読み書きが行われる。音声出力装置 226 のコマンド判定処理 (図 1940 の S8002 I 参照) が実行されると、コマンド記憶領域 303 ai に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

10

#### 【6840】

< 第 33 制御例における音声出力装置 226 の制御処理について >

次に、図 1940 から図 1943 を参照して、本第 33 制御例における音声出力装置 226 にて実行される制御処理の内容について説明をする。まず、図 1940 (a) を参照して、音声出力装置 226 の MPU 301 により実行されるメイン処理について説明する。図 1940 (a) は、このメイン処理の内容を示したフローチャートである。この音声出力装置 226 のメイン処理が実行されると、まず、コマンド判定処理 (S8002 I) の中で合成音声データを所定期間 (0.1 秒間) サンプルングすることで得られた平均の振幅に基づいて生成される合成音声コマンドを音声ランブ制御装置 113 に対して送信するためのコマンド出力処理を実行する (S8001 I)。次に、音声ランブ制御装置 113 や、ADC 309 から受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を実行する (S8002 I)。このコマンド判定処理 (S8002 I) の詳細については、図 1941 を参照して後述する。S8002 I の処理後、演出に応じた音声データ (音声ファイル) を再生する音声設定処理を実行する (S8003 I)。具体的には、楽曲の再生 (出力) タイミングであると判別した場合には、今回の楽曲に対応する音声ファイルを読み出し、読み出した音声ファイルを、対応するチャンネルに出力する。なお、音声ファイルを出力するチャンネルは、ファイル毎に予め定められており、例えば、変動演出に用いる楽曲の音声ファイルは、チャンネル 1 に対して出力することが予め設定されている。また、効果音の出力タイミングであれば、今回の効果音に対応する音声ファイルを読み出し、読み出した音声ファイルに対応するチャンネルに出力する。

20

30

#### 【6841】

S8003 I の処理が終わると、ワーク RAM 303 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する (S8004 I)。S8004 I の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば (S8004 I : Yes)、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして (S8006 I)、電源断処理を実行する (S8007 I)。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし (S8008 I)、その後、処理を無限ループする。一方、S8004 I の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ (S8004 I : No)、RAM 303 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 303 が破壊されているか否かが判別され (S8005 I)、RAM 303 が破壊されていなければ (S8005 I : No)、S8001 I の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 303 が破壊されていれば (S8005 I : Yes)、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

40

#### 【6842】

50

次に、図1940(b)を参照して、音声出力装置226のMPU301により実行されるコマンド割込処理について説明する。図1940(b)は、このコマンド割込処理の内容を示したフローチャートである。このコマンド割込処理(図1940(b)参照)は、音声ランプ制御装置113からコマンドを受信する毎に実行する処理である。このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、RAM303に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(S8101I)、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。次に、図1941を参照して、音声出力装置226のMPU301により実行されるメイン処理(図1940(a)参照)内の一処理であるコマンド判定処理(S8002I)について説明する。図1941は、このコマンド判定処理(S8002I)の内容を示したフローチャートである。

10

【6843】

コマンド判定処理(S8002I)では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し(S8201I)、未処理の新規コマンドがなければ(S8201I:No)、コマンド判定処理を終了してメイン処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば(S8201I:Yes)、オン状態で新規コマンドを処理したことを示す新規コマンドフラグをオンに設定し(S8202I)、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する(S8203I)。そして、未処理のコマンドの中に、まず、音声用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する(S8204I)。この音声用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置113の変動演出設定処理(図1906のS4304I参照)において表示用変動パターンが決定されたタイミング(図1906のS4408I、図1907のS4508I、図1908のS4603I)に、あわせて、その表示態様に対応して再生すべき音声の種別および出力タイミングを通知するために設定される。S8204Iの処理において、未処理のコマンドの中に音声用変動パターンコマンドがあると判別されると(S8204I:Yes)、通知された変動パターンコマンドの実行中に用いる楽曲、効果音を特定し(S8205I)、特定した楽曲、効果音の出力チャンネル、出力タイミングを設定して(S8206I)、S8101Iの処理へ戻る。S8204Iの処理において、音声用変動パターンコマンドがないと判別されると(S8204I:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、楽曲演出コマンドがあるか否かを判別する(S8207I)。この楽曲演出コマンドは、音声ランプ制御装置113の楽曲演出更新処理(図1918参照)の中で、リーチ中における楽曲再生開始タイミング、音量変更タイミング、または楽曲再生終了タイミングの何れかであると判別された場合に設定されるコマンドであり、音声ランプ制御装置113のメイン処理(図1899参照)のコマンド出力処理(S3102I)によって音声出力装置226に対して出力される。S8207Iの処理において、未処理のコマンドの中に楽曲演出コマンドがあると判別した場合は(S8207I:Yes)、楽曲演出コマンド処理が実行される(S8208I)。ここで、図1942を参照して、楽曲演出コマンド処理(S8208I)について説明する。図1942は、この楽曲演出コマンド処理(S8208I)を示したフローチャートである。楽曲演出コマンド処理(S8208I)は、リーチ演出中に実行される楽曲演出において楽曲の再生及び終了、音BデータOs2の音量変更を実行するための処理である。楽曲演出コマンド処理(S8208I)が実行されると、まず、今回受信したコマンドは再生コマンドであるかを判別する(S8301I)。再生コマンドであると判別した場合には(S8301I:Yes)、主音声合成部306aにおいて音AデータOs1の再生(出力)開始を設定し(S8302I)、副音声合成部306bにおいて音BデータOs2の再生(出力)開始を設定する(S8303I)。そして、主アンプ部307aの音量を「大」に設定する(S8304I)。通常、副アンプ部307bの音量は「ミュート」に設定されており、音声ランプ制御装置113からのコマンドにより音量「大」に設定される。なお、この音量「大」に設定された状態とは、スピーカー部308から合成音声データが出力される状態(

20

30

40

50



即ち、遊技者に合成音声データの音が聞こえる状態)であり、音量「ミュート」に設定された状態は、スピーカ部308から合成音声データが出力されない状態(即ち、遊技者に合成音声データの音が聞こえない状態)である。したがって、楽曲演出コマンドのうち再生コマンドを受信した場合には、音AデータOs1と音BデータOs2の各合成音声データは対応するアンプ部に出力されるものの、主アンプ部307aのみが音量「大」に設定されるため、スピーカ部308からは音AデータOs1の合成音声データに基づく音のみが出力される。S8304Iの処理が終了すると、S8305Iの処理に移行する。

#### 【6844】

一方、S8301Iの処理において、受信した楽曲演出コマンドが再生コマンドではないと判別した場合には(S8301I:No)、S8302I~S8304Iの処理をスキップし、S8305Iの処理に移行する。S8305Iの処理では、受信した楽曲演出コマンドが音BデータOs2の音量調整コマンドであるかを判別する(S8305I)。音BデータOs2の音量調整コマンドであると判別した場合には(S8305I:Yes)、次に、「ミュート」への調整を示すコマンドであるかを判別し(S8306I)、「ミュート」への調整を示すコマンドであると判別した場合には(S8306I:Yes)、副アンプ部307bの音量を「ミュート」に設定する(S8307I)。一方、S8306Iの処理において、「ミュート」への調整を示すコマンドではないと判別した場合には(S8306I:No)、副アンプ部307bの音量を「大」に設定し(S8308I)、S8309Iの処理に移行する。一方、S8305Iの処理において、音BデータOs2の音量調整コマンドではないと判別した場合には(S8305I:No)、次に、受信した楽曲演出コマンドが楽曲再生の停止を示すコマンド(停止コマンド)であるかを判別する(S8309I)。停止コマンドであると判別した場合には(S8309I:Yes)、各音声合成部306a、306bにおける音AデータOs1及び音BデータOs2の再生(出力)停止を設定し(S8310I)、本処理を終了する。S8309Iの処理において、停止コマンドではないと判別した場合には(S8309I:No)、本処理を終了する。

#### 【6845】

図1941に戻り、説明を続ける。S8207Iの処理において、楽曲演出コマンドが無いと判別した場合には(S8207I)、次に、ファイナルチャレンジ用コマンドがあるかを判別する(S8209I)。このファイナルチャレンジ用コマンドは、音声ランプ制御装置113の開示後演出実行処理(図1922のS4213I参照)において設定される音声コマンドである。ファイナルチャレンジ用コマンドがあると判別した場合には(S8209I:Yes)、ファイナルチャレンジコマンド処理を実行し(S8210I)、S8201Iの処理に戻る。ここで、図1943を参照して、ファイナルチャレンジコマンド処理(S8210I)について説明する。図1943は、このファイナルチャレンジコマンド処理(S8210I)を示したフローチャートである。ファイナルチャレンジコマンド処理(S8210I)が実行されると、まず、受信したファイナルチャレンジ用コマンドは特殊復活演出コマンドであるかを判別し(S8211I)、特殊復活演出コマンドであると判別した場合には(S8211I:Yes)、特殊復活演出用キャラボイスデータを設定する(S8212I)。具体的には、特殊復活演出用キャラボイスの音声データを読み出し、主音声合成部306aの対応するチャンネルに出力する。S8212Iの処理が終了すると、本処理を終了する。一方、S8211Iの処理において、受信したコマンドは特殊復活演出用コマンドではないと判別した場合には(S8211I:No)、コマンドの内容に対応した通常キャラボイスデータを設定し(S8213I)、本処理を終了する。図1941に戻り、説明を続ける。S8209Iの処理においてファイナルチャレンジ用コマンドがないと判別した場合には(S8209I:No)、その他のコマンド処理を実行し(S8211I)、S8201Iの処理に戻る。

#### 【6846】

以上、説明したように、本第33制御例では、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様を変動毎に規則的に可変させる構成とし、特定の変動パターン種別(例えば、

10

20

30

40

50

スーパーリーチ)が設定された特図変動においては、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄と同一態様の第 3 図柄を停止表示可能に構成している。これにより、左図柄列 Z 1 に同一態様の第 3 図柄が連続して停止表示された場合には、今回の特図変動で大当たり当選している可能性が高いと予測できるため、遊技者に第 3 図柄の図柄態様に対して興味を持たせることが可能となる。また、前回の停止図柄と同一態様であるかを判別するためには、前回の特図変動において停止表示された第 3 図柄の態様を遊技者が確認しておく必要があるため、特別図柄抽選の結果に関わらず、第 3 図柄の図柄態様に注目させることで、遊技者を遊技に集中させることが可能となる。なお、本第 3 3 制御例では、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様を変動毎に 1 ずつ昇順に可変させる構成としたが、これに限るものではなく、変動毎に 1 ずつ降順に可変させる構成としても良い。

#### 【6847】

また、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄を変動毎に 1 ずつ昇順(または降順)に可変させる構成としても良いし、中図柄列 Z 2 に停止表示される第 3 図柄を変動毎に 1 ずつ昇順(または降順)に可変させる構成としても良い。また、保留球内の特別図柄抽選の結果を、その保留球に基づく特図変動が開始されるよりも前に示唆する演出(所謂、先読み演出)として、左図柄列 Z 1 に連続して同一態様の第 3 図柄を停止表示させる構成としても良い。例えば、保留球を 3 つ保有している状態で 3 つ目の保留球が大当たり当選である場合に、1 つ目の保留球に基づく特図変動と、2 つ目の保留球に基づく特図変動において、左図柄列 Z 1 に同一態様の第 3 図柄を停止表示させ、3 つ目の保留球に基づく特図変動においても左図柄列 Z 1 に同一態様の第 3 図柄を停止表示させる構成としても良い。つまり、左図柄列 Z 1 に連続して同一態様の第 3 図柄が停止表示される回数が多いほど大当たり当選期待度が高くなる。このように構成することで、左図柄列 Z 1 に連続して同一態様の第 3 図柄が停止表示された場合に、その特図変動が大当たり当選でなかったとしても、次に実行される特図変動で再度左図柄列 Z 1 に同一態様の第 3 図柄が停止表示されることを遊技者に期待させ、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様だけでなく、中図柄列 Z 2、右図柄列 Z 3 にそれぞれ停止表示される第 3 図柄を前回の特図変動において停止表示された第 3 図柄と同一態様とする構成としても良い。具体的には、左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄のみが連続して同一態様である場合よりも、左図柄列 Z 1 と右図柄列 Z 3 に停止表示された第 3 図柄がそれぞれ連続して同一態様である場合の方が大当たり当選期待度が高く、さらに、全ての図柄列に停止表示された第 3 図柄がそれぞれ連続して同一態様である場合には、大当たり当選確定という構成としても良い。

#### 【6848】

なお、本第 3 3 制御例では、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄が特図変動毎に規則的に可変する構成とし、その他の図柄列の第 3 図柄は不規則に可変する構成としたが、これに限るものではない。例えば、左図柄列 Z 1 の第 3 図柄のみ可変させ、その他の図柄列の第 3 図柄は可変させずに固定とする構成としても良い。具体的には、電源投入時、または大当たり遊技終了時に右図柄列 Z 3 の第 3 図柄の図柄態様を抽選で決定し、中図柄列 Z 2 の第 3 図柄には 1 図柄 D 1 を決定し、特図変動が実行されても可変させない構成とする。例えば、右図柄列 Z 3 の第 3 図柄の図柄態様として 5 図柄 D 5 が決定された場合、中図柄列 Z 2 には 1 図柄 D 1、右図柄列 Z 3 には 5 図柄 D 5 が停止表示された状態となる。そして、特図変動が開始されると、左図柄列 Z 1 の第 3 図柄のみが変動表示され、その他の図柄列の第 3 図柄は停止表示されたままとする。左図柄列 Z 1 の第 3 図柄は、特図変動毎に 1 ずつ可変する構成とした場合、例えば、電源投入後の 1 変動目では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1、中図柄列 Z 2 に 1 図柄 D 1、右図柄列 Z 3 に 5 図柄 D 5 が停止表示された状態となる。ここで、中図柄列 Z 2 の第 3 図柄は、左図柄列 Z 1 の第 3 図柄の図柄態様が 1 周した場合(即ち、再び 1 図柄 D 1 が停止表示された場合)に、1 ずつ可変する。つまり、電源投入後、9 回目の特図変動では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1、中図柄列 Z 2 に 2 図柄 D 2、右図柄列 Z 3 に 5 図柄 D 5 が停止表示された状態となる。このように構成した

場合、36回特図変動が実行されると、中図柄列Z2に5図柄D5が停止表示されることとなる。そして、40回目の特図変動で左図柄列Z1に5図柄D5が停止表示されるため、左図柄列Z1、中図柄列Z2、右図柄列Z3にそれぞれ5図柄D5が停止表示された状態となり、大当たり当選であることが報知される。つまり、電源投入時、又は大当たり遊技終了時に、特別図柄抽選が実行された回数（特別図柄抽選回数）が所定条件を満たした場合に付与される特典（天井特典）を付与する特別図柄抽選回数を抽選で決定し、決定した回数に達した場合に各図柄列に大当たり当選であることを示すための第3図柄の組み合わせが停止表示される構成としている。このように構成することで、次に大当たり当選するまでに何回特図変動を実行させるとよいかを遊技者に分かり易くすることができるため、遊技者の遊技意欲を向上させ、遊技機の稼働を向上させることが可能となる。なお、天井特典が付与される特別図柄抽選回数に達する前に大当たり当選した場合には、各図柄列に停止表示される第3図柄の組み合わせによって報知するのではなく、例えば、特定の図柄列に表示される第3図柄の態様を可変させたり（例えば、赤色で発光させる）、装飾用可動役物Ym1を可動させたりすることで大当たり当選であることを報知する構成とすると良い。

10

## 【6849】

< 第33制御例の第1変形例 >

次に、図1944～図1985を参照して、第33制御例の第1変形例について説明する。上述した第33制御例では、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの左図柄列Z1（図1839参照）に停止表示させる第3図柄の図柄態様を規則的に可変（特図変動毎に1ずつ昇順に数字を可変）させる構成であった。これに対して、第33制御例の第1変形例では、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様を規則的に可変させる構成としている。また、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様を保留図柄の保留図柄態様によって示唆する構成としている。具体的には、保留図柄の保留図柄態様を、図1945に示すように、各第3図柄を構成するキャラクタによって構成し、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄のキャラクタと同一のキャラクタで構成された第3図柄が左図柄列Z1に停止表示される。そして、右図柄列Z3の第3図柄は規則的に可変するため、保留図柄の表示位置（副表示領域Dsの第1保留エリア～第4保留エリア）と、実行中の特図変動における右図柄列Z3の停止図柄の図柄態様から保留球内にリーチ演出が実行され得る保留球があるか否かを遊技者は予測することができる。例えば、実行中の特図変動において、右図柄列Z3に3図柄D3が停止表示された場合に、第3保留エリアにアンコウのキャラクタc6態様（左図柄列Z1に6図柄D6が停止表示されることを示唆する態様）の保留図柄が表示されていれば、3変動後に該キャラクタc6態様の保留図柄が副表示領域Dsの実行エリアにシフトするため、左図柄列Z1には6図柄D6が停止表示され、右図柄列Z3にも6図柄D6が停止表示されるため、リーチ演出が実行されると遊技者は予測できる。このように構成することで、遊技者に第3図柄の図柄態様だけでなく、保留図柄の保留図柄態様にも興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることが可能である。

20

30

## 【6850】

また、本第33制御例の第1変形例では、設定されている演出モードによって、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様の可変パターンを異ならせている。具体的には、通常状態において海モードと山モードの2つの演出モードのうち1の演出モードを設定可能に構成しており、海モードが設定されている場合には、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄が1ずつ降順に可変（8図柄D8、7図柄D7、6図柄D6・・・の順に可変）し、山モードが設定されている場合には、右図柄列Z3に停止表示されている第3図柄が1ずつ昇順に可変（1図柄D1、2図柄D2、3図柄D3・・・の順に可変）する。このため、例えば、海モードが設定されている状態で、実行中の特図変動において右図柄列Z3に3図柄D3が停止表示された場合に、第1保留エリアに表示されている保留図柄がサメのキャラクタc4態様（左図柄列Z1に4図柄D4が停止表示されることを示唆する態様）の保留図柄が表示されている状態で、海モードから山モードに演出モードが切り

40

50

替わった場合には、次変動で右図柄列 Z 3 に 4 図柄 D 4 が停止表示されることとなるため、リーチ演出が実行される。このような、演出モードが切り替わればリーチ態様となる状況となった場合に、遊技者に演出モードが切り替わることを期待させて演出に注目させることができるので、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 6 8 5 1 】

また、上述した第 3 3 制御例におけるタイマー演出では、タイマー秒数決定演出において内部的に決定されたタイマー設定値がタイマー T m 1 に設定される構成であった。これに対して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、タイマー秒数決定演出において、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に演出ボタン 2 2 a の操作を促す態様の風船 F u 1 ~ F u 5 をそれぞれ表示し、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作した回数によって、最終的にタイマー T m 1 に設定されるタイマー設定値を異ならせる構成としている。具体的には、図 1 9 5 5 ( a ) に示すように、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 に演出ボタン 2 2 a の操作を促す態様の風船 F u 1 ~ F u 5 が表示され、遊技者が演出ボタン 2 2 a を操作すると、第 1 表示位置 H i 1 から順に風船が破裂し、表示秒数が表示される。そして、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 5 回押下し、第 5 表示位置 H i 5 に表示されている風船 F u 5 まで破裂させた場合には、図 1 9 5 5 ( b ) に示すように、各表示位置 H i 1 ~ H i 5 の表示秒数を合計した値に対応する 1 6 秒がタイマー T m 1 のタイマー設定値として設定される。一方、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン 2 2 a を 4 回しか押下しなかった場合には、図 1 9 5 6 ( a ) に示すように、第 5 表示位置 H i 5 に風船 F u 5 が残った状態となり、第 1 表示位置 H i 1 ~ 第 4 表示位置 H i 4 に表示された表示秒数を合計した値に対応する 1 1 秒がタイマー T m 1 のタイマー設定値として設定される。なお、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、同一のタイマー演出種別であっても、演出ボタン 2 2 a が操作された回数によってタイマー設定値が 0 になった場合に表示される発動時報知態様が異なり、演出ボタン 2 2 a の操作回数が上限（本制御例では 5 回）に近いほど、信憑性の高い演出情報を報知する発動時報知態様が表示され易い構成としている。このように構成することで、積極的に遊技に参加する遊技者（演出ボタン 2 2 a の操作を行う遊技者）の方が、消極的な遊技者（演出ボタン 2 2 a を操作しない遊技者）よりもより信憑性の高い演出情報を得ることができるため、遊技者に積極的な遊技への参加を促すことが可能となる。

#### 【 6 8 5 2 】

本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 3 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容の一部と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

#### 【 6 8 5 3 】

< 第 3 3 制御例の第 1 変形例における演出内容について >

図 1 9 4 4 ~ 図 1 9 5 6 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における特徴的な演出内容について説明する。まず、図 1 9 4 4 ( a ) 及び ( b ) を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における第 3 図柄の態様について説明する。本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、通常状態における演出用のモードとして、海モードと山モードの 2 種類のモードのうち、どちらかの演出モードが設定される。海モードでは、図 1 9 4 4 ( a ) に示すように、海の生物をモチーフにしたキャラクタによって各第 3 図柄が構成される。具体的には、1 図柄 D 1 はタコのキャラクタ c 1 と数字の「 1 」 n 1 によって構成され、2 図柄 D 2 はフグのキャラクタ c 2 と数字の「 2 」 n 2 によって構成され、3 図柄 D 3 はカメのキャラクタ c 3 と数字の「 3 」 n 3 によって構成され、4 図柄 D 4 はサメのキャラクタ c 4 と数字の「 4 」 n 4 によって構成され、5 図柄 D 5 はエビのキャラクタ c 5 と数字の「 5 」 n 5 で構成され、6 図柄 D 6 はアンコウのキャラクタ c 6 と数字の「 6 」 n 6 で構成され、7 図柄 D 7 はジュゴンのキャラクタ c 7 と数字の「 7 」 n 7 で構成され、8 図柄 D 8 は熱帯魚のキャラクタ c 8 と数字の「 8 」 n 8 によって構成されている。また、山モードで

は、図1944(b)に示すように、陸上の生物をモチーフにしたキャラクタによって各第3図柄が構成される。具体的には、1図柄D9はゾウのキャラクタc9と数字の「1」n1によって構成され、2図柄D10はライオンのキャラクタc10と数字の「2」n2によって構成され、3図柄D11はヘビのキャラクタc11と数字の「3」n3によって構成され、4図柄D12はヤギのキャラクタc12と数字の「4」n4によって構成され、5図柄D13はクジャクのキャラクタc13と数字の「5」n5で構成され、6図柄D14はクマのキャラクタc14と数字の「6」n6で構成され、7図柄D15はイノシシのキャラクタc15と数字の「7」n7で構成され、8図柄D16はサイのキャラクタc16と数字の「8」n8によって構成されている。このように、モードによって第3図柄を構成するキャラクタを異ならせることで、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

10

#### 【6854】

次に、図1945を参照して、本第33制御例の第1変形例における保留図柄の態様(保留図柄態様)について説明する。図1945(a)は、海モードにおける保留図柄態様を示した図であり、図1945(b)は、山モードにおける保留図柄態様を示した図である。図1945(a)に示すように、海モードでは、タコのキャラクタc1で構成された保留1図柄hz1と、フグのキャラクタc2で構成された保留2図柄hz2と、カメのキャラクタc3で構成された保留3図柄hz3と、サメのキャラクタc4で構成された保留4図柄hz4と、エビのキャラクタc5で構成された保留5図柄hz5と、アンコウのキャラクタc6で構成された保留6図柄hz6と、ジュゴンのキャラクタc7で構成された保留7図柄hz7と、熱帯魚のキャラクタc8で構成された保留8図柄hz8の保留図柄態様から1の保留図柄が設定される。なお、海モードにおける各保留図柄を構成する各キャラクタc1~c8は、海モードにおける各第3図柄を構成するキャラクタc1~c8と同一の態様であり、特図変動においては、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示された保留図柄を構成するキャラクタと同一のキャラクタによって構成された第3図柄が、主表示領域Dmの左図柄列Z1に停止表示される。つまり、保留図柄のキャラクタは、該保留図柄に対応する特図変動における左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様を示唆するものである。また、図1945(b)に示すように、山モードでは、ゾウのキャラクタc9で構成された保留9図柄hz9と、ライオンのキャラクタc10で構成された保留10図柄hz10と、ヘビのキャラクタc11で構成された保留11図柄hz11と、ヤギのキャラクタc12で構成された保留12図柄hz12と、クジャクのキャラクタc13で構成された保留13図柄hz13と、クマのキャラクタc14で構成された保留14図柄hz14と、イノシシのキャラクタc15で構成された保留15図柄hz15と、サイのキャラクタc16で構成された保留16図柄hz16の保留図柄態様から1の保留図柄が設定される。山モードでも、海モードと同様に、特図変動においては、副表示領域Dsの実行エリアに表示された保留図柄を構成するキャラクタと同一のキャラクタによって構成された第3図柄が、主表示領域Dmの左図柄列Z1に停止表示される。

20

30

#### 【6855】

次に、図1946及び図1947を参照して、海モードにおける右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の可変パターンについて説明する。図1946及び図1947は、海モードにおける変動毎の右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の可変パターンの一例を示した図であり、図1946(a)は、1回目の特図変動(1変動目)において、各図柄列Z1~Z3に外れを示す組み合わせで第3図柄が停止表示された状況を示した図である。図1946(a)に示す例では、左図柄列Z1に4図柄D4、中図柄列Z2に6図柄D6、右図柄列Z3に8図柄D8がそれぞれ停止表示されている。図1946(b)は、図1946(a)に示した状況から新たな特図変動(2変動目)が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列Z1~Z3に外れを示す組み合わせで第3図柄が停止表示された状況を示した図である。図1946(b)に示す例では、左図柄列Z1に8図柄D8、中図柄列Z2に3図柄D3、右図柄列Z3に7図柄D7がそれぞれ停止表示されている。図1947(a)は、図1946(b)に示した状況から新たな特図変動(3変動目)が実行され

40

50

、特図変動時間が経過し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 7 ( a ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1、中図柄列 Z 2 に 6 図柄 D 6、右図柄列 Z 3 に 6 図柄 D 6 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 7 ( b ) は、図 1 9 4 7 ( a ) に示した状況から新たな特図変動 ( 4 変動目 ) が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 7 ( b ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6、中図柄列 Z 2 に 4 図柄 D 4、右図柄列 Z 3 に 5 図柄 D 5 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 6 及び図 1 9 4 7 に示したように、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄は、1 変動目が 8 図柄 D 8、2 変動目が 7 図柄 D 7、3 変動目が 6 図柄 D 6、4 変動目が 5 図柄 D 5 と、変動毎に 1 ずつ降順で図柄態様が可変している。

10

#### 【 6 8 5 6 】

次に、図 1 9 4 8 及び図 1 9 4 9 を参照して、山モードにおける右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の可変パターンについて説明する。図 1 9 4 8 及び図 1 9 4 9 は、山モードにおける変動毎の右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の可変パターンの一例を示した図であり、図 1 9 4 8 ( a ) は、1 回目の特図変動 ( 1 変動目 ) において、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 8 ( a ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 4 図柄 D 4、中図柄列 Z 2 に 6 図柄 D 6、右図柄列 Z 3 に 8 図柄 D 8 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 8 ( b ) は、図 1 9 4 8 ( a ) に示した状況から新たな特図変動 ( 2 変動目 ) が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 8 ( b ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 8 図柄 D 8、中図柄列 Z 2 に 3 図柄 D 3、右図柄列 Z 3 に 1 図柄 D 1 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 9 ( a ) は、図 1 9 4 8 ( b ) に示した状況から新たな特図変動 ( 3 変動目 ) が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 9 ( a ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 1 図柄 D 1、中図柄列 Z 2 に 6 図柄 D 6、右図柄列 Z 3 に 2 図柄 D 2 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 9 ( b ) は、図 1 9 4 9 ( a ) に示した状況から新たな特図変動 ( 4 変動目 ) が実行され、特図変動時間が経過し、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に外れを示す組み合わせで第 3 図柄が停止表示された状況を示した図である。図 1 9 4 9 ( b ) に示す例では、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6、中図柄列 Z 2 に 4 図柄 D 4、右図柄列 Z 3 に 3 図柄 D 3 がそれぞれ停止表示されている。図 1 9 4 8 及び図 1 9 4 9 に示したように、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄は、1 変動目が 8 図柄 D 8、2 変動目が 1 図柄 D 1、3 変動目が 2 図柄 D 2、4 変動目が 3 図柄 D 3 と、変動毎に 1 ずつ昇順で図柄態様が可変している。このように、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、海モードにおいては、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様が変動毎に 1 ずつ降順で可変し、山モードでは、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様が変動毎に 1 ずつ昇順で可変する構成としている。このように、演出モードによって右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様の可変パターンを異ならせることで、遊技が単調になり遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。ここで、図 1 9 5 0 及び図 1 9 5 1 を参照して、モードが切り替わることによりリーチ演出が実行される場合の演出内容について説明する。

20

30

40

#### 【 6 8 5 7 】

図 1 9 5 0 ( a ) は、海モードにおける特図変動において、右図柄列 Z 3 に 6 図柄 D 6 が停止表示された状況を示す図である。図 1 9 5 0 ( a ) に示すように、主表示領域 D m では、左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6、中図柄列 Z 2 に 4 図柄 D 4、右図柄列 Z 3 に 6 図柄 D 6 が停止表示されている。また、小表示領域 H R 2 には、海モードが設定されていることを示すための態様である「海モード」という文字が表示されている。副表示領域 D s には、実行エリアの台座 m 0 上に保留 6 図柄 h z 6 が、第 1 保留エリアの台座 m 1 上に保留 7 図柄 h z 7 が、第 2 保留エリアの台座 m 2 上に保留 2 図柄 h z 2 が、第 3 保留エリアの台座 m 3 上に保留 3 図柄 h z 3 が、第 4 保留エリアの台座 m 4 上に保留 6 図柄 h z 6 が、それぞれ表示されている。上述したように、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、主表示領域

50

D mの左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄を、副表示領域 D s の実行エリアの台座 m 0 に表示されている保留図柄に対応する表示態様で表示する構成としており、図 1 9 5 0 ( a ) に示す例では、台座 m 0 上に保留 6 図柄 h z 6 が表示されているため、左図柄列 Z 1 には、保留 6 図柄 h z 6 を構成するキャラクタ c 6 により構成される 6 図柄 D 6 が停止表示されている。なお、実行エリアの台座 m 0 に表示されている保留図柄のキャラクタと異なるキャラクタで構成された第 3 図柄を左図柄列 Z 1 に停止表示させるパターンを設定可能に構成しても良い。このように構成する場合、今回の特図変動が大当たり当選である場合にのみ、異なるキャラクタで構成された第 3 図柄を表示する構成とすると良い。このように構成することで、実行エリアの保留図柄と左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様が同一であるか否かにも遊技者の興味を持たせることが可能となるため、遊技の興味を向上させることができる。なお、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示される場合に、第 3 図柄を拡大して表示し、その後、実行エリアの保留図柄を拡大して表示する構成としても良い。このように構成することで、実行エリアの保留図柄を構成するキャラクタと、左図柄列 Z 1 の第 3 図柄を構成するキャラクタが同一であるか否かを遊技者に分かり易くすることができる。なお、第 1 保留エリアの保留図柄が実行エリアにシフトする場合に、実行エリアの保留図柄を拡大して表示し、左図柄列 Z 1 に第 3 図柄が停止表示される場合に第 3 図柄を拡大して表示する構成としても良い。なお、図 1 9 5 0 ( a ) に示す例では、第 1 保留エリアの台座 m 1 上には、保留 7 図柄 h z 7 が表示されているが、海モードでは、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様が 1 ずつ降順で可変するため、次の特図変動では、左図柄列 Z 1 には保留 7 図柄 h z 7 に対応する第 3 図柄である 7 図柄 D 7 が停止表示され、右図柄列 Z 3 には 5 図柄 D 5 が停止表示され、リーチ演出は実行されないと遊技者は予測することとなり、遊技者の次変動に対する興味は薄れてしまう。しかしながら、演出モードが山モードに変更されると、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様は 1 ずつ昇順で可変するため、次の特図変動において、左図柄列 Z 1 には保留 7 図柄 h z 7 に対応する第 3 図柄である 7 図柄 D 7 が停止表示され、右図柄列 Z 3 には 7 図柄 D 7 が停止表示されることとなり、リーチ演出が実行される。

#### 【 6 8 5 8 】

図 1 9 5 0 ( b ) は、図 1 9 5 0 ( a ) に示した状況から新たな特図変動 ( 保留 7 図柄 h z 7 に対応する特図変動 ) の開始時に、モード変更演出が実行された場合の演出の一例を示した図である。図 1 9 5 0 ( b ) に示す例では、図 1 9 5 0 ( a ) に示した状況から新たな特図変動が開始され、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 の第 3 図柄の変動表示が開始される。副表示領域 D s では、各保留エリアの台座 m 1 ~ m 4 上に表示されていた各保留図柄がそれぞれ 1 つ若い番号の保留エリアの台座上にシフトして表示される。主表示領域 D m の中央部には、モード変更演出が実行されることを報知する態様であるモードチェンジアイコン A k 2 が表示され、モードが変更されたことにより、副表示領域 D s の各保留エリアの台座 m 0 ~ m 3 に表示されている保留図柄が山モードに対応する保留図柄態様にそれぞれ可変する。具体的には、実行エリアの台座 m 0 上に表示されている保留 7 図柄 h z 7 ( 海モードにおいて左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様 ) は、山モードにおいて左図柄列 Z 1 に 7 図柄 D 7 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留 1 5 図柄 h z 1 5 へと可変する。また、第 1 保留エリア m 1 上に表示されている保留 2 図柄 h z 2 ( 海モードにおいて左図柄列 Z 1 に 2 図柄 D 2 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様 ) は、山モードにおいて左図柄列 Z 1 に 2 図柄 D 2 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留 1 0 図柄 h z 1 0 へと可変する。また、第 2 保留エリア m 2 上に表示されている保留 3 図柄 h z 3 ( 海モードにおいて左図柄列 Z 1 に 3 図柄 D 3 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様 ) は、山モードにおいて左図柄列 Z 1 に 3 図柄 D 3 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留 1 1 図柄 h z 1 1 へと可変する。また、第 3 保留エリア m 3 上に表示されている保留 6 図柄 h z 6 ( 海モードにおいて左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様 ) は、山モードにおいて左図柄列 Z 1 に 6 図柄 D 6 が停止表示されることを示唆する保留図柄態様である保留 1 4 図柄 h z 1 4 へと可変する。そして、小表示領域 H R 2

に表示されている「海モード」という表示は、山モードが設定されていることを報知する態様である「山モード」という表示に可変する。そして、該特図変動の開始から所定の時間が経過すると、図1951に示すように、左図柄列Z1に7図柄D15が停止表示され、その後右図柄列Z3にも7図柄D15が停止表示されリーチ演出が実行される。このように、本第33制御例の第1変形例では、遊技者は、実行中の特図変動における右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様と、保留図柄の表示位置（第1保留エリア～第4保留エリア）と、演出モードからリーチ演出が実行される保留球があるか否かを予測することが可能であり、現在設定されている演出モードではリーチ演出が実行されないと予測した場合であっても、演出モードが変更されることでリーチ演出が実行されるかもしれないと遊技者に思わせることができる。これにより、演出モードが変更されるタイミングに対して遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、演出モードが変更される場合には、右図柄列Z3にエフェクトを表示し、停止表示される図柄態様が変わることを強調する構成としても良い。これにより、演出モードが切り替わり、右図柄の可変する法則が切り替わったことを遊技者に分かり易くすることができる。

10

### 【6859】

次に、図1952～図1954を参照して、オーバー入賞演出について説明する。オーバー入賞演出は、右図柄列Z3に7図柄D7（または7図柄D15）が停止表示される特図変動において、実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄の保留図柄態様が7図柄D7（または7図柄D15）に対応する保留図柄態様（保留7図柄hz7、または保留15図柄hz15）ではない場合（即ち、その特図変動においてリーチ態様とならない場合）に実行される演出である。具体的には、左図柄列Z1に第3図柄が停止表示された後、右図柄列Z3に第3図柄が停止表示されるまでの期間でオーバー入賞（特図1保留球（特図2保留球）を上限数まで獲得している状態で第1入球口64（第2入球口640）に遊技球が入球すること）すると左図柄列Z1に停止表示されている第3図柄の図柄態様と、実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄の保留図柄態様が可変し、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、かつ大当たり種別が大当たりAであれば左図柄列Z1に停止表示されている第3図柄が7図柄D7に、実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄が7図柄D7に対応する保留図柄態様に可変する。以下、このオーバー入賞演出の詳細な演出内容について説明する。図1952（a）は、オーバー入賞演出が実行される特図変動の1つ前の特図変動の停止画面を示した図である。左図柄列Z1には1図柄D1が、中図柄列Z2には3図柄D3が、右図柄列Z3には8図柄D8がそれぞれ停止表示されている。図1952（a）に示す例では、演出モードとして海モードが設定されているため、次の特図変動では、右図柄列Z3に7図柄D7が停止表示されることとなる。また、副表示領域Dsでは、実行エリアの台座m0上に保留1図柄hz1が、第1保留エリアの台座m1上に保留5図柄hz5が、第2保留エリアの台座m2上には保留3図柄hz3が、第3保留エリアの台座m3には保留2図柄hz2が、第4保留エリアの台座m4には保留1図柄hz1がそれぞれ表示されている。そして、次の特図変動が実行される場合には、第1保留エリアの台座m1上に表示されている保留5図柄hz5が実行エリアの台座m0上にシフトするため、次の特図変動において左図柄列Z1に停止表示される第3図柄は5図柄D5となる。この場合、モード変更演出が実行されたとしても、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄と、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様が一致することはない（即ち、リーチ態様とならない）ため、次の特図変動に対する遊技者の興味が薄れてしまう。そこで、図1952（b）に示すように、オーバー入賞演出が実行される。図1952（b）は、オーバー入賞演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図1952（b）に示す状況は、図1952（a）に示した状況から新たな特図変動が開始され、所定時間経過した後に、左図柄列Z1に5図柄D5が停止表示された状況を示している。図1952（b）に示す通り、主表示領域Dmでは、左図柄列Z1に5図柄D5が停止表示されており、中図柄列Z2と右図柄列Z3では第3図柄が変動表示されている。また、小表示領域HR1には、オーバー入賞演出の演出内容を案内す

20

30

40

50



る態様である「へそ（第1入球口64）に球を入れて左図柄を変える！「7」に変われば・・・」というコメントが表示されている。これにより、第1入球口64に遊技球を入球させることで、左図柄列Z1に停止表示されている第3図柄の図柄態様が可変し、7図柄D7に変わればリーチ演出が実行されることを遊技者に分かり易くすることができる。副表示領域Dsでは、第1入球口64に遊技球が入球したことに対応して第4保留エリアの台座m4上に新たに保留2図柄hz2が表示されている。この場合は、オーバー入賞ではないため左図柄列Z1に停止表示されている第3図柄の図柄態様と、実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄の保留図柄態様は可変しない。その後、新たに第1入球口64に遊技球が入球すると、図1953(a)に示す通り、左図柄列Z1に停止表示されている第3図柄が5図柄D5から6図柄D6へと可変し、合わせて実行エリアの台座m0上に表示されている保留5図柄hz5は保留6図柄hz6へと可変する。そして、主表示領域Dmの小表示領域HR1には、オーバー入賞演出が継続していることを示唆する態様である「まだまだ」というコメントが表示される。そして、特別図柄抽選の結果が大当たりA当選であれば、2回目のオーバー入賞で左図柄列Z1の第3図柄が6図柄D6から7図柄D7に可変し、7図柄D7でリーチ態様となることが確定する。なお、本第33制御例の第1変形例では、7図柄D7でリーチ態様となるのは、大当たりA当選である場合のみであるため、中図柄列Z2及び右図柄列Z3に第3図柄が停止表示されるよりも前に特別図柄抽選の結果が大当たりA当選であることを遊技者は知ることができる。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりA当選ではない場合（大当たりB当選、外れ、または小当たり当選である場合）には、図1954に示すように、2回目のオーバー入賞で左図柄列Z1の第3図柄が6図柄D6から8図柄D8に可変し、リーチ態様とならないことが確定する。また、小表示領域HR1には、オーバー入賞演出が失敗であることを示す態様である「外れ」というコメントが表示される。このように、オーバー入賞演出では、オーバー入賞させることで特図変動時間が経過するよりも前に遊技者は特別図柄抽選の結果を知ることができるが、オーバー入賞演出が実行された時点で保留球を上限まで獲得していない場合には、オーバー入賞演出の実行期間中に保留球を上限まで獲得した上で、更にオーバー入賞させる必要がある。つまり、オーバー入賞演出が実行された時点で保留球を上限まで獲得している場合よりも、オーバー入賞演出の実行期間中に第1入球口64に遊技球を入球させる回数が増えるので、オーバー入賞演出の実行期間中にオーバー入賞できないということも起こり得る。従って、いつオーバー入賞演出が実行されてもいいように、遊技者に保留球を上限まで獲得した状態を維持させ易くなり、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、本第33制御例の第1変形例では、オーバー入賞演出においてオーバー入賞した場合に左図柄列Z1の第3図柄の図柄態様を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様を可変させる構成としても良い。例えば、右図柄列Z3において第3図柄が変動表示されている状態で、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様を示唆する示唆態様（例えば、第3図柄の縁だけが表示された態様）で表示し、オーバー入賞する毎に示唆態様が可変する構成としても良い。

#### 【6860】

次に、図1955及び図1956を参照して、本第33制御例の第1変形例におけるタイマー秒数決定演出について説明する。上述した第33制御例のタイマー秒数決定演出では、タイマー秒数決定演出が開始されてから時間が経過すると、各表示位置Hi1~Hi5に表示されている風船Fs1~Fs5が順番に破裂して表示秒数が表示され、全ての表示位置の風船が破裂して表示秒数が表示されると、全ての表示秒数を合算した値に対応するタイマー秒数がタイマーTm1に設定される構成であった。これに対して、本第33制御例の第1変形例では、遊技者の演出ボタン22aの操作によりタイマー秒数決定演出における最終的なタイマー秒数を決定する構成としている。具体的には、図1955(a)に示すように、タイマー秒数決定演出が実行されると、主表示領域Dmでは、各表示位置Hi1~Hi5に演出ボタン22aの操作を促す態様である風船Fu1~Fu5が表示され、演出ボタン22aのSW有効時間を示す態様であるSW有効時間ゲージga1が表示

される。このSW有効時間ゲージ  $g a 1$  は、残りSW有効時間を示すゲージ  $g a 1 a$  と、経過したSW有効時間を示すゲージ  $g a 1 b$  で構成されており、時間の経過に合わせてゲージ  $g a 1 a$  が減っていき、ゲージ  $g a 1 b$  が増えていく。そして、SW有効時間が終了すると、SW有効時間ゲージ  $g a 1$  がゲージ  $g a 1 b$  のみの態様となる。これにより、遊技者に演出ボタン 2 2 a の操作有効期間を分かり易くすることができる。また、タイマー秒数が設定されていない状態のタイマー  $T m 1$  と、銃を持ったうさぎのキャラクタ 8 0 1 が表示される。副表示領域  $D s$  では、保留図柄の表示に変わり、タイマー秒数決定演出の演出内容を案内する態様である「ボタンを押して風船を割るんだ」というコメントが表示される。これにより、演出ボタン 2 2 a を操作することで、各風船  $F u 1 \sim F u 5$  が破裂することを遊技者に分かり易くすることができる。そして、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 1 回押下すると、第 1 表示位置  $H i 1$  に表示されている風船  $F u 1$  が破裂し、第 1 表示位置  $H i 1$  に表示秒数が表示される。その後、遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下する毎に第 2 表示位置  $H i 2$ 、第 3 表示位置  $H i 3 \dots$  と、順番に風船が破裂し表示秒数が表示される。

10

#### 【 6 8 6 1 】

図 1 9 5 5 ( b ) は、タイマー秒数決定演出の実行期間中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を 5 回押下し、第 5 表示位置  $H i 5$  に表示されている風船  $F u 5$  が破裂した状態の表示画面の一例を示した図である。図 1 9 5 5 ( b ) に示すように、第 1 表示位置  $H i 1$  には表示秒数として「 5 ( 秒 )」、第 2 表示位置  $H i 2$  には「 1 ( 秒 )」、第 3 表示位置  $H i 3$  には「 2 ( 秒 )」、第 4 表示位置  $H i 4$  には「 3」、第 5 表示位置には「 5 ( 秒 )」がそれぞれ表示され、上述した第 3 3 制御例と同様に、タイマー  $T m 1$  に各表示秒数を合算した値がタイマー秒数として設定される ( 図 1 8 5 6 参照 )。次に、図 1 9 5 6 を参照して、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン 2 2 a を 5 回押下しなかった場合の演出内容について説明する。図 1 9 5 6 ( a ) は、タイマー秒数決定演出において、遊技者が演出ボタン 2 2 a を 4 回しか押下しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。タイマー秒数決定演出における演出ボタン 2 2 a の押下回数が 4 回であった場合には、図 1 9 5 6 ( a ) に示すように、第 1 表示位置  $H i 1 \sim$  第 4 表示位置  $H i 4$  では、風船  $F u 1 \sim F u 4$  が破裂して表示秒数が表示され、第 5 表示位置  $H i 5$  には風船  $F u 5$  が表示された状態となる。第 5 表示位置  $H i 5$  に表示されている風船  $F u 5$  は、SW有効時間内には演出ボタン 2 2 a の操作を促す態様 ( 図 1 9 5 5 ( a ) 参照 ) で表示されるが、SW有効時間が終了すると、演出ボタン 2 2 a の操作が無効であることを示唆する態様である「 P U S H 」の文字が消えた態様に可変する。これにより、演出ボタン 2 2 a を押下しても風船  $F u 5$  は破裂しないことを遊技者に認識させることができる。そして、SW有効時間が終了すると、図 1 9 5 6 ( b ) に示すように、第 1 表示位置  $H i 1 \sim$  第 4 表示位置  $H i 4$  に表示された表示秒数を合算した値である「 1 1 秒」が最終的なタイマー秒数としてタイマー  $T m 1$  に設定され、第 5 表示位置  $H i 5$  に表示されている風船  $F u 5$  は、主表示領域  $D m$  の上端に向かって飛んでいき、上端に達すると非表示となる演出が実行される。このように、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、タイマー秒数決定演出における遊技者の演出ボタン 2 2 a の押下回数によって最終的なタイマー秒数が可変する。また、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、タイマー秒数決定演出の実行中に遊技者が演出ボタン 2 2 a を押下した回数に応じて、タイマー秒数が 0 となった場合に表示される報知態様の内容が異なる構成としている。ここで、図 1 9 6 4 を参照して、タイマー内容設定テーブル 2 2 2 e i A について説明する。図 1 9 6 4 は、タイマー演出内容設定テーブル 2 2 2 e i A の規定内容を模式的に示した図である。図 1 9 6 4 に示す通り、タイマー内容設定テーブル 2 2 2 e i A は、表示用変動パターン毎にタイマー演出種別がそれぞれ規定されている。そして各タイマー演出種別は、押下回数カウンタ値に対応して主表示領域  $D m$  の各表示位置  $H i 1 \sim H i 5$  に表示する表示秒数と、発動時報知態様が規定されている。

20

30

40

#### 【 6 8 6 2 】

具体的には、表示用変動パターンが「当たりノーマルリーチ A」である場合には、タイマー演出種別として「タイマー演出 A」が設定される。このタイマー演出 A は、押下回数

50

カウンタ値が「1」である場合には第1表示位置Hi1に表示秒数「5」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「1」のままでSW有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として5秒が設定され、発動時には「チャンス？」という報知態様が表示される。この「チャンス？」という報知態様は、リーチ演出が実行される可能性があることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「2」である場合には第2表示位置Hi2に表示秒数「3」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「2」のままでSW有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として8秒が設定され、発動時には「チャンス」という報知態様が表示される。この「チャンス」という報知態様は、リーチ演出が実行されることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「3」である場合には第3表示位置Hi3に表示秒数「4」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「3」のままでSW有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として12秒が設定され、発動時には「導光板発光」という報知態様が表示される。この「導光板発光」という報知態様は、導光板発光演出が実行されることを報知する態様である。押下回数カウンタ値が「4」である場合には第4表示位置Hi4に表示秒数「3」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「4」のままでSW有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として15秒が設定され、発動時には「熱」という報知態様が表示される。この「熱」という報知態様は、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が50%以上であることを示唆する態様である。押下回数カウンタ値が「5」である場合には第5表示位置Hi5に表示秒数「5」が表示される。また、押下回数カウンタ値が「5」でSW有効時間が終了した場合には、タイマー設定値として20秒が設定され、発動時には「激アツ」という報知態様が表示される。この「激アツ」という報知態様は、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が80%以上であることを示唆する態様である。このように、本第33制御例の第1変形例におけるタイマー演出では、遊技者が演出ボタン22aを押下した回数によって、最終的に設定されるタイマー設定値が可変し、更に発動時の報知態様も異なる構成としている。また、演出ボタン22aを押下した回数が多い方が少ない場合よりも、特別図柄抽選の結果を予測し易くなる報知態様が表示される構成としているため、遊技者に演出ボタン22aを押下しようと思わせることが可能となり、遊技に積極的に参加させ易くなる。なお、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン22aを1度も押下しなかった場合には、タイマーTm1にタイマー秒数が設定されず、カウントダウン演出も実行されない。なお、本第33制御例の第1変形例では、表示用変動パターンに役物可動演出の実行が含まれている場合には、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン22aを押下しなかったことにより発動時報知態様で「役物可動」が設定されなかったとしても役物可動演出自体は実行される構成であるが、これに限るものではない。例えば、タイマー秒数決定演出において遊技者が演出ボタン22aを押下した回数に基づいて特図変動における演出態様を決定する構成としても良い。なお、本第33制御例の第1変形例では、1の特図変動中にタイマー演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、複数の特図変動に跨ってタイマー演出を実行する構成としても良い。例えば、タイマー秒数決定演出を実行した特図変動ではタイマー秒数を設定せずにスタンバイ状態とし、次変動でタイマー秒数を設定し、カウントダウン演出を実行する構成としても良い。また、カウントダウン演出を複数の特図変動に跨って実行する構成としても良い。このように構成することで、どの特図変動で発動時報知態様が表示されるのか遊技者に分かり難くなるため、タイマー演出の対象となる特図変動以外の特図変動においても発動時報知態様が表示されるのではないかと遊技者に思わせることで、特図変動に注目させることができる。或いは、発動時報知態様として「再セット」が表示された場合に、次回の特図変動で新たなタイマー秒数が設定される構成としても良い。

#### 【6863】

<第33制御例の第1変形例における電氣的構成について>

次に、図1957～図1964を参照して、本第33制御例の第1変形例における電氣的構成について説明する。まず、図1957を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容について説明をする。図1957

に示すように、本第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222は、上述した第33制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に対して、タイマー内容設定テーブル222eiに代えてタイマー内容設定テーブル222eiAが規定されている点と、新たに保留図柄演出態様設定テーブル222aiAと、保留図柄態様決定テーブル222biAと、を追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。次に、図1959を参照して、保留図柄演出態様設定テーブル222aiAについて説明する。図1959は、この保留図柄演出態様設定テーブル222aiAの規定内容を模式的に示した図である。図1959に示すように、保留図柄演出態様設定テーブル222aiAは、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別と、変動パターン種別と、第2演出カウンタ値に対応して保留図柄演出の演出態様が規定されている。

10

#### 【6864】

具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「外れ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」の演出態様が設定される。このリーチなしの演出態様が設定された場合には、今回の入賞情報に対応する保留図柄が副表示領域Dsの実行エリアに表示される場合に、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄を構成するキャラクタと、実行エリアに表示される保留図柄を構成するキャラクタとが一致しないように保留図柄態様を決定する。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「ガセ外れ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」の演出態様が設定され、「500～899」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(ガセ)」が設定され、「900～999」の範囲内であれば「オーバー入賞演出(ガセ)」が設定される。この「モード変更あり(ガセ)」の演出態様は、モード変更演出が実行されるものの、リーチ演出が実行されない演出態様であり、「オーバー入賞演出(ガセ)」の演出態様は、オーバー入賞演出が実行されるものの、リーチ演出が実行されない演出態様である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～799」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「800～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。この「モード変更なし(リーチ)」は、モード変更演出を実行せずにリーチ演出が実行される演出態様であり、「モード変更あり(リーチ)」は、モード変更演出を実行してリーチ演出が実行される演出態様である。

20

30

#### 【6865】

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～799」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「800～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりA」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「500～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりA」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～399」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「400～799」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定され、「800～999」の範囲内であれば演出態様として「オーバー入賞演出(リーチ)」が設定される。この「オーバー入賞演出(リーチ)」の演出態様は、オーバー入賞演出が実行され、リーチ演出が実行される演出態様であり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりA」である場合のみ実行される演出である。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりA」であり、変動パターン種別が「ス

40

50

ペシャルリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～399」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「400～799」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定され、「800～999」の範囲内であれば演出態様として「オーバー入賞演出(リーチ)」が設定される。

#### 【6866】

特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりB」であり、変動パターン種別が「ノーマルリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「500～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりB」であり、変動パターン種別が「スーパーリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「500～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、大当たり種別が「大当たりB」であり、変動パターン種別が「スペシャルリーチ」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば演出態様として「モード変更なし(リーチ)」の演出態様が設定され、「500～999」の範囲内であれば演出態様として「モード変更あり(リーチ)」が設定される。特別図柄抽選の結果が小当たり当選であり、変動パターン種別が「長小当たり」である場合には、第2演出カウンタ値が「0～999」の範囲内であれば演出態様として「リーチなし」が設定される。このように、本第33制御例の第1変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりもモード変更演出が実行され易く構成しているため、モード変更演出が実行されることで遊技者に大当たり当選するかもしれないという期待感を抱かせることが可能となる。

#### 【6867】

次に、図1960～図1963を参照して、保留図柄態様決定テーブル222biAについて説明する。図1960は、保留図柄態様決定テーブル222biAの規定内容を模式的に示したブロック図である。図1960に示す通り、保留図柄態様決定テーブル222biAには、通常用保留図柄態様決定テーブル222biA1と、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル222biA2と、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3と、が少なくとも規定されている。通常用保留図柄態様決定テーブル222biA1は、リーチなしの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルである。また、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル222biA2は、モード変更ありの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルであり、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3は、モード変更なしの演出態様が設定された入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を決定する場合に参照されるテーブルである。図1961は、通常用保留図柄態様決定テーブル222biA1の規定内容を模式的に示した図である。図1961に示す通り、図柄カウンタ値と、設定中の演出モードに対応して、保留図柄態様が規定されている。図1962は、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル222biA2の規定内容を模式的に示した図である。図1962に示す通り、図柄カウンタ値と、保留図柄が表示される保留エリアと、モード変更実行カウンタ値と、設定中の演出モードに対応して保留図柄態様が規定されている。例えば、図柄カウンタ値が「1」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第3保留エリアである場合、モード変更実行カウンタ値が「1」であり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が第2保留エリアにシフトした場合にモード変更演出が実行され、「山」モードに切り替わるため、該保留図柄が実行エリアにシフトした場合の図柄カウンタ値は「2」となり、右図柄列Z3には2図柄D2が停止表示される。したがって、保留図柄態様として、2図柄D2に対応する保留図柄態様である「フグ」のキャラクタc2が決

定される。また、図柄カウンタ値が「1」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第3保留エリアである場合、モード変更実行カウンタ値が「2」であり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が第1保留エリアにシフトした場合にモード変更演出が実行され、「山」モードに切り替わるため、該保留図柄が実行エリアにシフトした場合の図柄カウンタ値は「8」となり、右図柄列Z3には8図柄D8が停止表示される。したがって、保留図柄態様として、8図柄D8に対応する保留図柄態様である「熱帯魚」のキャラクタc8が決定される。

#### 【6868】

次に、図1963を参照して、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3について説明する。図1963は、このモード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3の規定内容を模式的に示した図である。図1968に示す通り、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222biA3は、図柄カウンタ値と、今回の保留図柄が表示される保留エリアと、設定中の演出モードに対応して保留図柄態様が規定されている。例えば、図柄カウンタ値が「1」であり、今回の保留図柄が表示される保留エリアが第3保留エリアであり、設定中の演出モードが「海」モードである場合には、今回の保留図柄が実行エリアにシフトする時点で図柄カウンタ値が「6」となり、右図柄列Z3には6図柄D6が停止表示されるため、保留図柄態様として「アンコウ」のキャラクタc6が設定される。

#### 【6869】

次に、図1958を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223に規定されている内容について説明をする。図1958に示すように、本第33制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223には、入賞情報格納エリア223aiと、特別図柄1保留球数カウンタ223biと、特別図柄2保留球数カウンタ223ciと、変動開始フラグ223diと、停止種別選択フラグ223eiと、第1演出カウンタ223fiと、第2演出カウンタ223giと、従遊技状態格納エリア223hiと、時短情報更新エリア223iiと、SW有効時間カウンタ223jiと、遊技環境格納エリア223kiと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liと、図柄カウンタ223miと、図柄情報格納エリア223niと、タイマー演出実行フラグ223oiと、楽曲演出実行フラグ223piと、ボタン押下フラグ223qiと、シナリオカウンタ223riと、図柄変更演出実行フラグ223siと、押下回数カウンタ223tiと、演出情報格納エリア223uiと、再セットフラグ223viと、保留図柄情報格納エリア223wiと、V態様表示フラグ223xiと、左停止フラグ223yiと、オーバー入賞演出待機フラグ223aiAと、オーバー入賞演出実行カウンタ223biAと、モード情報格納エリア223ciAと、モード変更待機フラグ223diAと、入賞カウンタ223eiAと、入賞フラグ223fiAと、オーバー入賞演出実行フラグ223giAと、モード変更実行カウンタ223hiAと、その他メモリエリア223ziと、を少なくとも有している。なお、入賞情報格納エリア223aiと、特別図柄1保留球数カウンタ223biと、特別図柄2保留球数カウンタ223ciと、変動開始フラグ223diと、停止種別選択フラグ223eiと、第1演出カウンタ223fiと、第2演出カウンタ223giと、従遊技状態格納エリア223hiと、時短情報更新エリア223iiと、SW有効時間カウンタ223jiと、遊技環境格納エリア223kiと、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liと、図柄情報格納エリア223niと、タイマー演出実行フラグ223oiと、楽曲演出実行フラグ223piと、ボタン押下フラグ223qiと、シナリオカウンタ223riと、図柄変更演出実行フラグ223siと、押下回数カウンタ223tiと、演出情報格納エリア223uiと、再セットフラグ223viと、保留図柄情報格納エリア223wiと、V態様表示フラグ223xiと、左停止フラグ223yiは上述した第33制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するRAM223が有しているものと同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【6870】

10

20

30

40

50

オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A は、保留球（入賞情報）内にオーバー入賞演出が実行される保留球が存在することを示すためのフラグである。このオーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A がオンに設定されている場合に、オーバー入賞演出実行処理（S 4 6 1 4 I）においてオーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A のカウンタ値が更新される。オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A は、保留図柄態様設定処理（図 1 9 6 9 の S 3 3 0 7 I）においてオーバー入賞演出ありの演出態様が設定された場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行処理（図 1 9 7 8 の S 4 6 1 4 I）においてオーバー入賞実行カウンタ値が 0 であると判別された場合にオフに設定される。オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A は、オーバー入賞演出が設定された入賞情報（保留球）に基づく特図変動が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタである。保留図柄態様設定処理（図 1 9 6 9 の S 3 3 0 7 I）においてオーバー入賞演出が設定された場合に、対象となる入賞情報（保留球）が格納される入賞情報格納エリア 2 2 3 a i 内の保留エリアの番号に対応する値がカウンタ値として設定される。例えば、対象となる入賞情報が入賞情報格納エリア 2 2 3 a i 内の第 2 保留エリアに格納される場合にはカウンタ値として「2」が設定され、第 3 保留エリアに格納される場合にはカウンタ値として「3」が設定される。オーバー入賞演出実行カウンタ値は、特図変動毎に実行されるオーバー入賞演出実行処理（図 1 9 7 8 の S 4 6 1 4 I）において 1 減算され、カウンタ値が 0 になった場合にオーバー入賞演出が実行される。このように、オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A のカウンタ値によって、対象となる入賞情報に基づく特図変動が何変動後に実行されるのかを判別することができる。

10

20

**【 6 8 7 1 】**

モード情報格納エリア 2 2 3 c i A は、設定中の演出モードに関する情報が格納されるデータ領域である。このモード情報格納エリア 2 2 3 c i A に格納されているモード情報によって、設定されている演出モードが「海モード」か「山モード」かを判別する。モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A は、保留球内に演出モード変更演出が実行される保留球が存在することを示すためのフラグである。このモード変更待機フラグ 2 2 3 c i A がオンに設定されている場合に、モード変更演出実行処理（図 1 9 7 4 の S 4 6 0 8 I）においてモード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が更新される。そして、モード変更演出実行処理においてモード変更実行カウンタ値が 0 であると判別された場合に、モード変更演出が実行される。

30

**【 6 8 7 2 】**

入賞カウンタ 2 2 3 e i A は、オーバー入賞演出の実行中にオーバー入賞した回数を計測するためのカウンタである。この入賞カウンタ 2 2 3 e i A には、オーバー入賞演出実行処理（図 1 9 7 8 の S 4 6 1 4 I）において、現在の図柄カウンタ値と、実行エリアの保留図柄態様に対応する図柄カウンタ値との差分に対応する値がカウンタ値として設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図 1 9 8 2 の S 3 6 1 8 I）においてカウンタ値が更新される。入賞フラグ 2 2 3 f i A は、オーバー入賞したことを示すためのフラグであり、オーバー入賞演出の実行期間中に主制御装置 1 1 0 からオーバー入賞コマンドを受信した場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図 1 9 8 2 の S 3 6 1 8 I）においてオフに設定される。

40

**【 6 8 7 3 】**

オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A は、オーバー入賞演出の実行期間中であることを示すためのフラグである。このオーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A は、オーバー入賞演出実行処理（図 1 9 7 8 の S 4 6 1 4 I）においてオーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A のカウンタ値が 0 であると判別された場合にオンに設定され、オーバー入賞演出実行中処理（図 1 9 8 2 の S 3 6 1 8 I）において入賞カウンタ 2 2 3 e i A のカウンタ値が 0 であると判別された場合にオフに設定される。モード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A は、演出モードの変更が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタである。詳細は後述するが、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、モード変更ありの演出態様が設定された入賞情報以外にリーチありの変動パターンが設定された入賞情報が存在する場合

50

には、そのリーチありの変動パターンが設定された入賞情報に基づく特図変動が終了するまでは、モード変更演出を実行しない構成としている。そして、モード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A には、そのリーチありの変動パターンが設定された入賞情報に基づく特図変動が実行されるまでの特図変動回数に対応する値がカウンタ値として設定され、特図変動毎に実行されるモード変更演出実行処理（図 1 9 7 4 の S 4 6 0 8 I）において更新される。

#### 【 6 8 7 4 】

＜第 3 3 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について＞

次に、図 1 9 6 5 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における主制御装置 1 1 0 の制御処理について説明する。本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、上述した第 3 3 制御例における始動入賞処理（S 1 0 5 I）の処理内容を一部変更している点で相違しており、その他の制御処理については同一である。同一の制御処理については、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。図 1 9 6 5 は、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における始動入賞処理（S 1 0 5 I）を示したフローチャートである。上述した第 3 3 制御例における始動入賞処理（S 1 0 5 I）に対して、第 1 入球口 6 4 への入賞があった場合に、第 1 特別図柄保留球数カウンタ 2 0 3 d i のカウンタ値（N 1）が、4 以下ではないと判別した場合（即ち、保留球数が上限値である場合）には（S 8 0 3 I）、オーバー入賞コマンドを設定する（S 8 1 5 I）点で相違しており、その他の処理内容は同一である。ここで設定されたオーバー入賞コマンドは、主制御装置 1 1 0 のメイン処理（図 1 8 9 5 参照）の外部出力処理（S 1 8 0 1 I）で音声ランプ制御装置 1 1 3 に送信され、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、このオーバー入賞コマンドにより、オーバー入賞回数を把握し、オーバー入賞回数に応じてオーバー入賞演出における第 3 図柄の図柄態様と、保留図柄の保留図柄態様を可変させる。

#### 【 6 8 7 5 】

＜第 3 3 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について＞

次に、図 1 9 6 6 ~ 図 1 9 8 4 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。上述した第 3 3 制御例に対して、コマンド判定処理（S 3 1 1 3 I）の処理内容を一部変更した点と、保留図柄変化演出設定処理（S 4 6 1 1 I）の処理内容を一部変更した点と、特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）の処理内容を一部変更した点と、演出更新処理（S 3 1 1 2 I）の処理内容を一部変更した点と、停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）の処理内容を一部変更した点で相違しており、その他の処理内容については同一である。同一の処理内容については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。まず、図 1 9 6 6 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるコマンド判定処理（S 3 1 1 3 I）について説明する。本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるコマンド判定処理（S 3 1 1 3 I）は、上述した第 3 3 制御例におけるコマンド判定処理（図 1 9 0 1 参照）に対して、入賞情報コマンド処理（S 3 2 1 0 I）の処理内容を一部変更した点と、オーバー入賞コマンドを受信したと判別した場合に（S 3 2 1 7 I : Y e s）、オーバー入賞コマンド処理（S 3 2 1 8 I）を実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。

#### 【 6 8 7 6 】

次に、図 1 9 4 5 を参照して、入賞情報コマンド処理（S 3 2 1 0 I）について説明する。図 1 9 6 7 は、この入賞情報コマンド処理（S 3 2 1 0 I）を示したフローチャートである。上述した第 3 3 制御例における入賞情報コマンド処理（図 1 9 0 2 参照）に対して、S 3 3 0 2 I の処理においてファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i がオンではないと判別した場合に（S 3 3 0 2 I : N o）、通常状態が設定されているかを判別し（S 3 3 0 5 I）、通常状態であると判別した場合に（S 3 3 0 5 I : Y e s）、保留図柄態様設定処理（S 3 3 0 7 I）を実行する点で相違している。この保留図柄態様設定処理（S 3 3 0 7 I）は、通常状態における保留図柄の保留図柄態様を設定するための処理である。ここで、図 1 9 6 9 を参照して、保留図柄態様設定処理（S 3 3 0 7 I）について説明する。図 1 9 6 9 は、この保留図柄態様設定処理（S 3 3 0 7 I）を示したフロー



チャートである。保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) は、保留図柄を用いた演出の演出態様 ( 保留図柄演出態様 ) を決定し、決定した保留図柄演出態様に応じて副表示領域 D s に表示させる保留図柄の保留図柄態様を決定するための処理である。保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) が実行されると、まず、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値を取得し ( S 3 4 5 1 I )、保留図柄演出態様設定テーブル 2 2 2 a i A と第 2 演出カウンタ値に基づいて保留図柄演出態様を決定する ( S 3 4 5 2 I )。次に、決定した保留図柄演出態様はリーチなしの演出態様であるかを判別し ( S 3 4 5 3 I )、リーチなしの演出態様であると判別した場合には ( S 3 4 5 3 I : Y e s )、保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値に 5 加算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 4 5 4 I )、決定した保留図柄態様を所定の保留エリア ( 副表示領域 D s の保留図柄が表示されていない保留エリアのうち、最も若い番号の保留エリア ) に表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 5 5 I )、本処理を終了する。一方、 S 3 4 5 3 I の処理において、決定した演出態様がリーチなしの演出態様ではないと判別した場合には ( S 3 4 5 3 I : N o )、次に、オーバー入賞演出ありの演出態様であるかを判別し ( S 3 4 5 6 I )、オーバー入賞演出ありの演出態様であると判別した場合には ( S 3 4 5 6 I : Y e s )、オーバー入賞演出設定処理を実行する ( S 3 4 5 7 I )。このオーバー入賞演出設定処理 ( S 3 4 5 7 I ) の詳細な説明については、図 1 9 7 0 を参照して後述する。オーバー入賞演出設定処理 ( S 3 4 5 7 I ) が終了すると、次に、オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A をオンに設定し ( S 3 4 5 8 I )、表示される保留エリアに対応する値をオーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A に設定する ( S 3 4 5 9 I )。具体的には、今回の入賞情報に対応する保留図柄が、例えば、第 2 保留エリアの台座 m 2 上に表示される場合には、現在実行中の特図変動から 2 変動後にオーバー入賞演出が実行されるため、オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A のカウンタ値として「 2 」が設定される。 S 3 4 5 6 I の処理において、オーバー入賞演出ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 3 4 5 6 I : N o )、次に、モード変更ありの演出態様であるかを判別し ( S 3 4 6 9 I )、モード変更ありの演出態様であると判別した場合には ( S 3 4 6 9 I : Y e s )、モード変更演出設定処理を実行し ( S 3 4 6 1 I )、 S 3 4 5 5 I の処理に移行する。なお、モード変更演出設定処理 ( S 3 4 6 1 I ) の詳細については、図 1 9 7 1 を参照して後述する。 S 3 4 6 0 I の処理において、モード変更演出ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 3 4 6 0 I : N o )、モード変更なし保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 3 から対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 4 6 2 I )、 S 3 4 5 5 I の処理に移行する。

#### 【 6 8 7 7 】

次に、図 1 9 6 8 を参照して、オーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) について説明する。図 1 9 6 8 は、このオーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) を示したフローチャートである。オーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) が実行されると、まず、オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A がオンであるかを判別し ( S 3 3 5 1 I )、オンであると判別した場合には ( S 3 3 5 1 I : Y e s )、入賞フラグ 2 2 3 f i A をオンに設定し ( S 3 3 5 2 I )、本処理を終了する。一方、 S 3 3 5 1 I の処理において、オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 5 1 I : N o )、本処理を終了する。

#### 【 6 8 7 8 】

次に、図 1 9 7 0 を参照して、オーバー入賞演出設定処理 ( S 3 4 5 7 I ) について説明する。図 1 9 7 0 は、このオーバー入賞演出設定処理 ( S 3 4 5 7 I ) を示したフローチャートである。オーバー入賞演出設定処理 ( S 3 4 5 7 I ) が実行されると、まず、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域 D s の第 1 保留エリアであるかを判別する ( S 3 5 5 1 I )。第 1 保留エリアであると判別した場合には ( S 3 5 5 1 I : Y e s )、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し ( S 3 5 5 2 I )、海モードであると判別した場合には ( S 3 5 5 2 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 3 減算した

値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 5 3 I )、 S 3 5 5 4 I の処理に移行する。ここで、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値によって、特図変動における右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様を決定する構成であり、海モードが設定されている場合には、図柄カウンタ値は第 1 特別図柄の特図変動が実行される場合に 1 減算される。例えば、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第 1 保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から 1 減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を 3 減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の数字と、該保留図柄に対応する第 3 図柄の数字を 2 つズレた状態とすることができる。 S 3 5 5 2 I の処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 3 5 5 3 I : N o )、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し ( S 3 5 5 4 I )、山モードであると判別した場合には ( S 3 5 5 4 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 3 加算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 5 5 I )、本処理を終了する。 S 3 5 5 1 I の処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第 1 保留エリアではないと判別した場合には ( S 3 5 5 1 I : N o )、次に、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域 D s の第 2 保留エリアであるかを判別する ( S 3 5 5 6 I )。第 2 保留エリアであると判別した場合には ( S 3 5 5 6 I : Y e s )、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し ( S 3 5 5 7 I )、海モードであると判別した場合には ( S 3 5 5 7 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 4 減算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 5 8 I )、 S 3 5 5 9 I の処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第 2 保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から 2 減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を 4 減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の数字と、該保留図柄に対応する第 3 図柄の数字を 2 つズレた状態とすることができる。 S 3 5 5 7 I の処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 3 5 5 7 I : N o )、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し ( S 3 5 5 9 I )、山モードであると判別した場合には ( S 3 5 5 9 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 4 加算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 6 0 I )、本処理を終了する。 S 3 5 5 6 I の処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第 2 保留エリアではないと判別した場合には ( S 3 5 5 6 I : N o )、次に、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは副表示領域 D s の第 3 保留エリアであるかを判別する ( S 3 5 6 1 I )。第 3 保留エリアであると判別した場合には ( S 3 5 6 1 I : Y e s )、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し ( S 3 5 6 2 I )、海モードであると判別した場合には ( S 3 5 6 2 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 5 減算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 6 3 I )、 S 3 5 6 4 I の処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第 3 保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から 3 減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を 5 減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の数字と、該保留図柄に対応する第 3 図柄の数字を 2 つズレた状態とすることができる。

できる。S 3 5 6 2 I の処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 3 5 6 2 I : N o )、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し ( S 3 5 6 4 I )、山モードであると判別した場合には ( S 3 5 6 4 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 5 加算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 6 5 I )、本処理を終了する。S 3 5 6 1 I の処理において、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアは第 3 保留エリアではないと判別した場合には ( S 3 5 6 1 I : N o )、第 4 保留エリアである場合であるため、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し ( S 3 5 6 6 I )、海モードであると判別した場合には ( S 3 5 6 6 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 6 減算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 5 6 7 )、S 3 5 6 8 I の処理に移行する。なお、海モードにおいて、今回の入賞情報に対応する保留図柄の表示エリアが第 4 保留エリアである場合には、該保留図柄に対応する特図変動が実行される時点で図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信した時点から 4 減算された値となる。この場合、今回の入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様を、入賞情報コマンドを受信した時点の図柄カウンタ値を 6 減算した値に対応する保留図柄態様とすることで、該保留図柄に対応する特図変動が実行される場合に、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の数字と、該保留図柄に対応する第 3 図柄の数字を 2 つズレた状態とすることができる。S 3 5 6 6 I の処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 3 5 6 6 I : N o )、設定されている演出モードは山モードであるかを判別し ( S 3 5 6 8 I )、山モードであると判別した場合には ( S 3 5 6 8 I : Y e s )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 6 加算した値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 5 6 9 I )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 6 8 7 9 】

次に、図 1 9 7 1 を参照して、モード変更演出設定処理 ( S 3 4 6 1 I ) について説明する。図 1 9 7 1 は、このモード変更演出設定処理 ( S 3 4 6 1 I ) を示したフローチャートである。モード変更演出設定処理 ( S 3 4 6 1 I ) が実行されると、まず、入賞情報格納エリア 2 2 3 a i に格納されている入賞情報の中に、リーチありの変動パターン ( ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチの何れか ) を含む入賞情報があるかを判別し ( S 3 6 5 1 I )、リーチありの入賞情報がないと判別した場合には ( S 3 6 5 1 I : N o )、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別する ( S 3 6 5 2 I )。設定されている演出モードは海モードであると判別した場合には ( S 3 6 5 2 I : Y e s )、モード情報格納エリア 2 2 3 c i A に山モードに対応するモード情報を設定し ( S 3 6 5 3 I )、設定した演出モードを第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 5 I )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 1 から保留図柄態様を決定し ( S 3 6 5 6 I )、本処理を終了する。一方、S 3 6 5 2 I の処理において、設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 3 6 5 2 I : N o )、モード情報格納エリア 2 2 3 c i A に海モードに対応するモード情報を設定し ( S 3 6 5 4 I )、S 3 6 5 5 I の処理に移行する。S 3 6 5 1 I の処理において、入賞情報格納エリア 2 2 3 a i に格納されている入賞情報の中に、リーチありの変動パターンを含む入賞情報があると判別した場合には ( S 3 6 5 1 I : Y e s )、該入賞情報は、入賞情報格納エリア 2 2 3 a i 内の第 3 保留エリアに格納されているかを判別し ( S 3 6 5 7 I )、第 3 保留エリアに格納されていると判別した場合には ( S 3 6 5 7 I : Y e s )、モード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A にカウンタ値「 3 」を設定し ( S 3 6 5 8 I )、モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A をオンに設定し ( S 3 6 5 9 I )、モード変更あり保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A 2 から対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 6 6 0 I )、本処理を終了する。ここで、上述したように、本第 3 3 制御例の第 1 変形例では、海モードでは右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様が特図変動毎に 1 ずつ降順に可変し、山モードでは 1 ずつ昇順に可変する構成である。このため、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が他に存在する状態でモード変更演出を実

30

40

50

行すると、該入賞情報に対応する特図変動が実行される場合に、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示される保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様に対応しない状態（即ち、リーチ態様とならない）となる。例えば、海モードにおいて右図柄列Z3に5図柄D5が停止表示された場合に、副表示領域Dsの第3保留エリアの台座m3上に保留2図柄hz2（左図柄列Z1に2図柄D2が停止表示されることを示唆する態様）が表示されている場合、3回目の特図変動においてリーチ演出が実行されると遊技者は予測できるが、2回目の特図変動においてモード変更演出が実行され山モードに変更されると、保留2図柄hz2に対応する特図変動において右図柄列Z3には4図柄D4が停止表示されリーチ演出が実行されないこととなり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。このため、モード変更演出ありの演出態様が決定された保留球（入賞情報）よりも前にリーチありの変動パターンを含む入賞情報がある場合には、そのリーチありの変動パターンを含む入賞情報に対応する特図変動が実行されるまでモード変更演出の実行を待機させる構成としている。図1971に戻り、説明を続ける。S3657Iの処理において、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が格納されているのは入賞情報格納エリア223ai内の第3保留エリアではないと判別した場合には（S3657I：No）、次に、該入賞情報が格納されているのは入賞情報格納エリア223ai内の第2保留エリアであるかを判別する（S3661I）。第2保留エリアで有ると判別した場合には（S3661I：Yes）、モード変更実行カウンタ223hiAにカウンタ値として「2」を設定し（S3662I）、S3659Iの処理に移行する。S3611Iの処理において、リーチありの変動パターンを含む入賞情報が格納されているのは入賞情報格納エリア223ai内の第2保留エリアではないと判別した場合には（S3662I：No）、該入賞情報は入賞情報格納エリア223ai内の第1保留エリアに格納されているため、モード変更実行カウンタ223hiAにカウンタ値として「1」を設定し（S3663I）、S3659Iの処理に移行する。

10

20

30

40

50

#### 【6880】

次に、図1972を参照して、本第33制御例の第1変形例における保留図柄変化演出設定処理（S4411I）について説明する。図1972は、この保留図柄変化演出設定処理（S4411I）を示したフローチャートである。本第33制御例の第1変形例における保留図柄変化演出設定処理（S4411I）では、リーチありの変動パターンが設定されている特図変動において、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様とが一致しない場合に、保留図柄の保留図柄態様を、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様に対応する保留図柄態様に可変させるための処理を実行する。例えば、モード変更演出の実行が待機されている状態で新たな入賞があった場合に、その入賞に基づく入賞情報がリーチありの変動パターンを含むものである場合、その入賞情報に対応する特図変動が実行される前にモード変更演出が実行されることで、該入賞情報に対応する特図変動が実行される場合に、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示される保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様とが一致しない状態（即ち、リーチ態様とならない）となることがある。そこで、リーチありの変動パターンが設定されている特図変動において、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に表示されている保留図柄の保留図柄態様と、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様とが一致しない場合に、保留図柄の保留図柄態様を、右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様に対応する保留図柄態様に可変させることにより、遊技者に違和感のない演出を提供することができる。本第33制御例の第1変形例における保留図柄変化演出設定処理（S4411I）は、上述した第33制御例における保留図柄変化演出設定処理（S4407I）に対して、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中ではない場合に実行される保留図柄変化演出を設定するための処理を追加している点で相違し、その他の処理内容は同一である。具体的には、S5201Iの処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ223liがオンではないと判別した場合には（S5201I：No）、次に、今回の特図変動はリーチありの変動パターンであるかを判別し（S5210I）、リーチあ

りの変動パターンではないと判別した場合には ( S 5 2 1 0 I : N o )、本処理を終了する。一方、リーチありの変動パターンであると判別した場合には ( S 5 2 1 0 I : Y e s )、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様と、副表示領域 D s の実行エリアの台座 m 0 上に表示される保留図柄の保留図柄態様のキャラクタは一致するかを判別する ( S 5 2 1 1 I )。具体的には、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の実行エリアに格納されている保留図柄情報が示す保留図柄態様が、図柄カウンタ値と一致するかを判別する。右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄の図柄態様と、副表示領域 D s の実行エリアの台座 m 0 上に表示される保留図柄の保留図柄態様のキャラクタが一致すると判別した場合には ( S 5 2 1 1 I : Y e s )、本処理を終了する。一方、一致しないと判別した場合には ( S 5 2 1 1 I : N o )、オーバー入賞演出ありの演出態様であるかを判別する ( S 5 2 1 2 I )。具体的には、オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 b i A のカウンタ値が「 1 」である場合に今回の特図変動においてオーバー入賞演出が実行されると判別する。なお、保留図柄変化演出設定処理 ( S 4 4 1 1 I ) の後に実行されるオーバー入賞演出実行処理 ( 図 1 9 7 8 の S 4 6 1 4 I ) においてオーバー入賞演出実行カウンタ値は更新され、オーバー入賞カウンタ値が 0 となる特図変動においてオーバー入賞演出が実行される。オーバー入賞演出ありの演出態様であると判別した場合には ( S 5 2 1 2 I : Y e s )、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 5 2 1 2 I : N o )、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i A から図柄カウンタ値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 5 2 1 3 I )、決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の実行エリアに格納し ( S 5 2 1 4 I )、副表示領域 D s の実行エリアの台座 m 0 上に表示されている保留図柄の保留図柄態様を、決定した保留図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し ( S 5 2 1 5 I )、本処理を終了する。

10

20

#### 【 6 8 8 1 】

次に、図 1 9 7 3 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) について説明する。図 1 9 7 3 は、この特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 1 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) は、上述した第 3 3 制御例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) に対して、モード変更演出実行処理 ( S 4 6 0 8 I ) と、オーバー入賞演出実行処理 ( S 4 6 1 4 I ) を新たに追加した点と、設定されている演出モードによって図柄カウンタ 2 2 3 m i の更新方法を異ならせている点で相違し、その他の処理内容は同一である。特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) が実行されると、まず、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターンに基づいて通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 a i 1 から表示用変動パターンを決定し ( S 4 6 0 2 I )、モード変更演出実行処理を実行する ( S 4 6 0 8 I )。ここで、図 1 9 7 4 を参照して、モード変更演出実行処理 ( S 4 6 0 8 I ) について説明する。図 1 9 7 4 は、このモード変更演出実行処理 ( S 4 6 0 8 I ) を示したフローチャートである。モード変更演出実行処理 ( S 4 6 0 8 I ) が実行されると、まず、モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A はオンであるかを判別し ( S 5 3 0 1 I )、モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A がオンではないと判別した場合には ( S 5 3 0 1 I : N o )、本処理を終了する。一方、モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A がオンであると判別した場合には ( S 5 3 0 1 I : Y e s )、モード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値は 0 であるかを判別し ( S 5 3 0 2 I )、モード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 5 3 0 2 I : Y e s )、モード変更待機フラグ 2 2 3 d i A をオフに設定し ( S 5 3 0 3 I )、設定されている演出モードは海モードであるかを判別する ( S 5 3 0 4 I )。海モードであると判別した場合には ( S 5 3 0 4 I : Y e s )、モード情報格納エリア 2 2 3 c i A に山モードを示すモード情報を設定し ( S 5 3 0 5 I )、設定した演出モードを表示するための表示用コマンドを設定し ( S 5 3 0 7 I )、本処理を終了する。 S 5 3 0 4 I の処理において設定されている演出モードは海モードではないと判別した場合には ( S 5 3 0 4 I : N o )、モード情報格納エリア 2 2 3 c i A に海モードを示すモード情報を設定し ( S 5 3 0 6 I )

30

40

50

、S 5 3 0 7 I の処理に移行する。また、S 5 3 0 2 I の処理においてモード変更実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 5 3 0 2 I : N o ) 、モード変更実行カウンタ値を 1 減算し ( S 5 3 0 8 I ) 、本処理を終了する。

【 6 8 8 2 】

図 1 9 7 3 に戻り説明を続ける。モード変更演出実行処理 ( S 4 6 0 8 I ) が終了すると、次に、設定されている演出モードは海モードであるかを判別し ( S 4 6 0 9 I ) 、海モードであると判別した場合には ( S 4 6 0 9 I : Y e s ) 、図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を 1 減算し ( S 4 6 1 0 I ) 、S 4 6 0 4 I の処理に移行する。一方、海モードではないと判別した場合 ( 即ち、山モードが設定されている場合 ) には ( S 4 6 0 9 I : N o ) 、図柄カウンタ値を 1 加算し ( S 4 6 0 1 I ) 、S 4 6 0 4 I の処理に移行する。S 4 6 0 4 I の処理では、飾り図柄演出設定処理を実行する ( S 4 6 1 1 I ) 。ここで、図 1 9 7 5 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における飾り図柄演出設定処理 ( S 4 6 1 1 I ) について説明する。図 1 9 7 5 は、この飾り図柄演出設定処理 ( S 4 6 1 1 I ) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 1 変形例における飾り図柄演出設定処理 ( S 4 6 1 1 I ) は、上述した第 3 3 制御例における飾り図柄演出設定処理 ( 図 1 9 0 9 参照 ) に対して、S 4 7 0 3 I の処理に代えて S 4 7 1 2 I の処理を、S 4 7 1 0 I の処理に代えて S 4 7 1 3 I の処理をそれぞれ実行する点で相違し、その他の処理内容については同一である。なお、S 4 7 1 2 I の処理では、図柄カウンタ値に対応する図柄態様を右図柄 ( 右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄 ) として決定し、S 4 7 1 3 I の処理では、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている図柄情報に対応する図柄態様を右図柄として決定する。

【 6 8 8 3 】

図 1 9 7 3 に戻り説明を続ける。飾り図柄演出設定処理 ( S 4 6 1 1 I ) が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行し ( S 4 6 0 4 I ) 、タイマー演出設定処理を実行する ( S 4 6 1 2 I ) 。なお、チャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) は、上述した第 3 3 制御例におけるチャンスゾーン演出設定処理 ( S 4 6 0 4 I ) と同一の処理であるため、詳細な説明は省略する。ここで、図 1 9 7 6 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるタイマー演出設定処理 ( S 4 6 1 2 I ) について説明する。図 1 9 7 6 は、このタイマー演出設定処理 ( S 4 6 1 2 I ) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるタイマー演出設定処理 ( S 4 6 1 2 I ) は、上述した第 3 3 制御例におけるタイマー演出設定処理 ( 図 1 9 1 1 参照 ) に対して、S 4 9 0 6 I の処理に代えて S 4 9 0 8 I の処理を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。なお、S 4 9 0 8 I の処理では、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i にカウンタ値として 5 0 0 0 を設定する ( S 4 9 0 8 I ) 。これにより、タイマー秒数決定演出において演出ボタン 2 2 a の操作が有効となる。図 1 9 7 3 に戻り説明を続ける。タイマー演出設定処理 ( S 4 6 1 2 I ) が終了すると、次に、楽曲演出設定処理を実行し ( S 4 6 0 6 I ) 、リーチ図柄変更演出設定処理を実行する ( S 4 6 1 3 I ) 。なお、楽曲演出設定処理 ( S 4 6 0 6 I ) は、上述した第 3 3 制御例における楽曲演出設定処理 ( 図 1 9 1 2 参照 ) と同一の処理であるため、その詳細な説明を省略する。ここで、図 1 9 7 7 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるリーチ図柄変更演出設定処理 ( S 4 6 1 3 I ) について説明する。図 1 9 7 7 は、このリーチ得柄変更演出設定処理 ( S 4 6 1 3 I ) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるリーチ図柄変更演出設定処理 ( S 4 6 1 3 I ) は、上述した第 3 3 制御例におけるリーチ図柄変更演出設定処理 ( 図 1 9 1 3 参照 ) に対して、S 5 1 0 2 I の処理に代えて S 5 1 0 6 I の処理を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。具体的には、S 5 1 0 2 I の処理では、左図柄 ( 左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄 ) が 7 図柄 D 7 であるかを判別したが、S 5 1 0 6 I の処理では、右図柄 ( 右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄 ) が 7 図柄 D 7 であるかを判別する ( S 5 1 0 6 I ) 。

【 6 8 8 4 】

図 1 9 7 3 に戻り説明を続ける。リーチ図柄変更演出設定処理 ( S 4 6 1 3 I ) が終了

すると、次に、オーバー入賞演出実行処理を実行し（S 4 6 1 4 I）、本処理を終了する。ここで、図 1 9 7 8 を参照して、オーバー入賞演出実行処理（S 4 6 1 4 I）について説明する。図 1 9 7 8 は、このオーバー入賞演出実行処理（S 4 6 1 4 I）を示したフローチャートである。オーバー入賞演出実行処理（S 4 6 1 4 I）が実行されると、まず、オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A がオンであるかを判別し（S 5 3 0 1 I）、オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A がオンではないと判別した場合には（S 5 3 0 1 I : N o）、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A がオンであると判別した場合には（S 5 3 0 1 I : Y e s）、オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値を 1 減算し（S 5 3 0 2 I）、減算後のオーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が 0 であるかを判別する（S 5 3 0 3 I）。オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合には（S 5 3 0 3 I : N o）、本処理を終了する。一方、オーバー入賞演出実行カウンタ 2 2 3 h i A のカウンタ値が 0 であると判別した場合には（S 5 3 0 3 I : Y e s）、オーバー入賞演出待機フラグ 2 2 3 a i A をオフに設定し（S 5 3 0 4 I）、オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A をオンに設定し（S 5 3 0 5 I）、オーバー入賞演出を実行するための表示用コマンドを設定し（S 5 3 0 6 I）、現在の図柄カウンタ値と、副表示領域 D s の実行エリアに表示されている保留図柄態様に対応する図柄カウンタ値との差分に対応する値を入賞カウンタ 2 2 3 e i A に設定し（S 5 3 0 7 I）、本処理を終了する。

10

#### 【 6 8 8 5 】

次に、図 1 9 7 9 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における演出更新処理（S 3 1 1 2 I）について説明する。図 1 9 7 9 は、この演出更新処理（S 3 1 1 2 I）を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 1 変形例における演出更新処理（S 3 1 1 2 I）は、上述した第 3 3 制御例における演出更新処理（S 3 1 1 2 I）に対して、秒数決定演出更新処理（S 3 6 0 3 I）とタイマー演出更新処理（S 3 6 1 6 I）に代えて秒数決定演出更新処理（S 3 6 1 5 I）及びタイマー演出更新処理（S 3 6 1 6 I）を実行する点と、オーバー入賞演出実行中処理（S 3 6 1 8 I）を新たに追加した時点で相違しており、その他の構成については同一である。図 1 9 7 9 に示すとおり、S 3 6 1 0 I の処理において、図柄変更フラグ 2 2 3 s i がオンではないと判別した場合には（S 3 6 1 0 I : N o）、オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A がオンであるかを判別し（S 3 6 1 7 I）、オンであると判別した場合には（S 3 6 1 7 I : Y e s）、オーバー入賞演出実行中処理を実行する（S 3 6 1 8 I）。このオーバー入賞演出実行中処理（S 3 6 1 8 I）は、オーバー入賞演出の実行中にオーバー入賞があれば、主表示領域 D m の左図柄列 Z 1 に停止表示されている第 3 図柄の図柄態様を可変させるための処理を実行する処理である。なお、オーバー入賞演出実行中処理（S 3 6 1 8 I）の詳細については、図 1 9 8 2 を参照して後述する。オーバー入賞演出実行中処理（S 3 6 1 8 I）が終了すると、その他演出更新処理（S 3 6 1 4 I）を実行し、本処理を終了する。

20

30

#### 【 6 8 8 6 】

次に、図 1 9 8 0 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における秒数決定演出更新処理（S 3 6 1 5 I）について説明する。図 1 9 8 0 は、この秒数決定演出更新処理（S 3 6 1 5 I）を示したフローチャートである。上述した第 3 3 制御例における秒数決定演出更新処理（図 1 9 1 6 参照）に対して、演出ボタン 2 2 a が操作されたことに対応して秒数決定演出における各表示位置 H i 1 ~ H i 5 の表示内容を可変させるための処理を実行する点で相違している。秒数決定演出更新処理（S 3 6 1 5 I）が実行されると、まず、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i のカウンタ値を 1 減算し（S 3 7 0 8 I）、S W 有効時間カウンタ値が 0 であるかを判別する（S 3 7 0 9 I）。S W 有効時間カウンタ値が 0 であると判別した場合には（S 3 7 0 9 I : Y e s）、S 3 7 1 1 I ~ S 3 7 1 5 I の処理をスキップし、S 3 7 1 6 I の処理に移行する。一方、S 3 7 0 9 I の処理において、S W 有効時間カウンタ値が 0 ではないと判別した場合には（S 3 7 0 9 I : N o）、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i がオンであるかを判別し（S 3 7 1 0 I）、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i がオンではないと判別した場合（即ち、演出ボタン 2 2 a が操作されていない場

40

50

合)には(S 3 7 1 0 I : N o)、本処理を終了する。ボタン押下フラグ 2 2 3 q i がオンであると判別した場合には(S 3 7 1 0 I : Y e s)、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i をオフに設定し(S 3 7 1 1 I)、押下回数カウンタ 2 2 3 t i のカウンタ値に 1 加算する。そして、押下回数カウンタ値に対応する風船破裂演出を実行するための表示用コマンドを設定する(S 3 7 1 3 I)。具体的には、押下回数カウンタ値が「1」であれば第 1 表示位置 H i 1 に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「2」であれば第 2 表示位置 H i 2 に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「3」であれば第 3 表示位置 H i 3 に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「4」であれば第 4 表示位置 H i 4 に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。押下回数カウンタ値が「5」であれば第 5 表示位置 H i 5 に表示されている風船を破裂させ、設定されているタイマー演出種別に対応する表示秒数を表示させる。S 3 7 1 3 I の処理が終了すると、次に、押下回数カウンタ値は「5」であるかを判別し(S 3 7 1 4 I)、押下回数カウンタ値が「5」ではないと判別した場合には(S 3 7 1 4 I : N o)、本処理を終了する。一方、押下回数カウンタ値が「5」であると判別した場合には(S 3 7 1 4 I : Y e s)、S W 有効時間カウンタ 2 2 3 j i の値を 0 に設定し(S 3 7 1 5 I)、S 3 7 1 6 I の処理に移行する。S 3 7 1 6 I の処理では、秒数決定演出実行フラグ 2 2 3 a a i をオフに設定し(S 3 7 1 6 I)、タイマー演出実行フラグ 2 2 3 o i をオンに設定し(S 3 7 1 7 I)、S W 有効期間表示(図 1 9 6 0 の S W 有効時間ゲージ g a 1)を非表示とするための表示用コマンドを設定し(S 3 7 1 8 I)、押下回数カウンタ値に対応するタイマー設定値を演出実行カウンタ 2 2 3 a b i に設定し(S 3 7 1 9 I)、設定した演出実行カウンタ値に対応するタイマー秒数を表示するための表示用コマンドを設定し(S 3 7 2 0 I)、本処理を終了する。このように、秒数決定演出更新処理(S 3 6 1 5 i)は、特別図柄変動中のボタン操作により変動演出の演出態様を可変させることが可能な第 1 演出であるタイマー秒数決定演出を実行可能な制御である。

10

20

30

40

50

#### 【6 8 8 7】

次に、図 1 9 8 1 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例におけるタイマー演出更新処理(S 3 6 1 6 I)について説明する。図 1 9 8 1 は、このタイマー演出更新処理(S 3 6 1 6 I)を示したフローチャートである。上述した第 3 3 制御例におけるタイマー演出更新処理(図 1 9 1 7 参照)に対して、タイマー演出終了時(報知態様を報知した場合)に、押下回数カウンタ値を 0 に設定する処理(S 3 8 1 4 I)を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。

#### 【6 8 8 8】

次に、図 1 9 8 2 を参照して、オーバー入賞演出実行中処理(S 3 6 1 8 I)について説明する。図 1 9 8 2 は、このオーバー入賞演出実行中処理(S 3 6 1 8 I)を示したフローチャートである。オーバー入賞演出実行中処理(S 3 6 1 8 I)が実行されると、まず、入賞フラグ 2 2 3 f i A はオンであるかを判別し(S 4 1 5 1 I)、入賞フラグ 2 2 3 f i A がオンではないと判別した場合(即ち、オーバー入賞していない場合)には(S 4 1 5 1 I : N o)、本処理を終了する。一方、入賞フラグ 2 2 3 f i A がオンであると判別した場合には(S 4 1 5 1 I : Y e s)、入賞カウンタ 2 2 3 e i A のカウンタ値を 1 減算し(S 4 1 5 2 I)、入賞カウンタ値が 0 であるかを判別する(S 4 1 5 3 I)。入賞カウンタ値が 0 であると判別した場合には(S 4 1 5 3 I : Y e s)、オーバー入賞演出実行フラグ 2 2 3 g i A をオフに設定し(S 4 1 5 4 I)、今回の特別図柄抽選の結果は大当たり当選であるかを判別する(S 4 1 5 5 I)。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると判別した場合には(S 4 1 5 5 I : Y e s)、左停止図柄(主表示領域 D m の左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄)の図柄態様を、図柄カウンタ値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し(S 4 1 5 6 I)、副表示領域 D s の実行エリアに表示されている保留図柄の態様を、可変後の左停止図柄の図柄態様と



対応する保留図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 5 9 I )、入賞フラグ 2 2 3 f i A をオフに設定し ( S 4 1 6 0 I )、本処理を終了する。一方、 S 4 1 5 5 I の処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 1 5 5 I : N o )、左停止図柄の図柄態様を、図柄カウンタ値に 1 加算した値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 5 7 I )、 S 4 1 5 9 I の処理に移行する。また、 S 4 1 5 3 I の処理において、入賞カウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 4 1 5 3 I : N o )、左停止図柄の図柄態様を、現在の左停止図柄の数字に 1 加算した値に対応する図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 5 8 I )、 S 4 1 5 9 I の処理に移行する。

【 6 8 8 9 】

次に、図 1 9 8 3 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) について説明する。図 1 9 8 3 は、この枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 I ) を示したフローチャートである。上述した第 3 3 制御例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( 図 1 9 0 0 ) に対して、 S W 有効期間中に演出ボタン 2 2 a への操作ありと判別した場合であって ( S 3 1 5 4 I )、タイマー演出の実行期間中であると判別した場合にも ( S 3 1 5 9 I : Y e s )、ボタン押下フラグ 2 2 3 q i をオンに設定する ( S 3 1 6 0 I ) 点で相違し、その他の処理については同一である。次に、図 1 9 8 4 を参照して、本第 3 3 制御例の第 1 変形例における停止種別設定処理 ( S 4 3 0 9 I ) について説明する。図 1 9 8 4 は、この停止種別設定処理 ( S 4 3 0 9 I ) を示したフローチャートである。停止種別設定処理 ( S 4 3 0 9 I ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される変動表示設定処理 ( 図 1 9 0 5 の S 3 1 1 4 I ) の一処理である。停止種別設定処理 ( S 4 3 0 9 I ) が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第 2 特別図柄であるかを判別し ( S 5 3 0 1 I )、第 2 特別図柄であると判別した場合には ( S 5 3 0 1 I : Y e s )、抽出した停止種別をそのまま設定し ( S 5 3 0 2 I )、表示用停止種別コマンドを設定し ( S 5 3 0 3 I )、本処理を終了する。一方、 S 5 3 0 1 I の処理において、第 2 特別図柄ではないと判別した場合には ( S 5 3 0 1 I : N o )、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様として決定し ( S 5 3 1 3 I )、副表示領域 D s に表示されている保留図柄の保留図柄態様に対応する第 3 図柄の図柄態様を左図柄 ( 左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄 ) の図柄態様として決定する ( S 5 3 1 4 I )。具体的には、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の実行エリアに格納されている保留図柄情報を読み出し、その保留図柄情報から保留図柄態様を示す情報を取得し、その保留図柄態様に対応する第 3 図柄の図柄態様を左図柄として決定する。 S 5 3 1 4 I の処理が終了すると、次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する ( S 5 3 0 5 I )。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には ( S 5 3 0 5 I : Y e s )、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i 内の左図柄列 Z 1 に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列 Z 2 の図柄態様として決定し ( S 5 3 1 5 I )、表示用停止図柄コマンドを設定し ( S 5 3 0 7 I )、本処理を終了する ( S 5 3 0 7 I )。 S 5 3 0 5 I の処理において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には ( S 5 3 0 5 I : N o )、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する ( S 5 3 0 8 I )。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には ( S 5 3 0 8 I : N o )、図柄態様決定テーブル 2 2 2 g i から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値に 2 加算した値に対応する図柄態様を中図柄 Z 2 に停止表示させる図柄態様に決定し ( S 5 3 1 0 I )、 S 5 3 0 7 I の処理に移行する。また、 S 5 3 0 8 I の処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には ( S 5 3 0 8 I : Y e s )、図柄態様決定テーブル 2 2 2 g i から図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値に 1 減算した値に対応する図柄態様を中図柄 Z 2 に停止表示させる図柄態様に決定し ( S 5 3 1 2 I )、 S 5 3 0 7 I の処理に移行する。

【 6 8 9 0 】

10

20

30

40

50

以上、説明したように、本第33制御例の第1変形例では、特図変動毎に右図柄列Z3に停止表示される第3図柄の図柄態様を規則的に可変させる構成とし、設定されている演出モードによって可変パターンを異ならせる構成としている。また、実行エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様によって、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様を示唆する構成としている。このように構成することで、実行中の特図変動において右図柄列Z3に停止表示された第3図柄の図柄態様と、設定中の演出モードと、各保留図柄の保留図柄態様という3つの要素から保留球内にリーチ演出が実行される保留球が存在するかを遊技者に予測させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6891】

<第33制御例の第2変形例>

次に、図1985から図2009を参照して、第33制御例の第2変形例について説明する。上述した第33制御例では、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様を規則的に可変させる（例えば、第3図柄の数字を変動毎に1ずつ昇順で可変させる）構成であった。これに対して、本第33制御例の第2変形例では、副表示領域Dsに表示される保留図柄の保留図柄態様を規則的に決定する構成としている。具体的には、図1985に示すように、異なるキャラクタにより構成された保留図柄hz1～hz8を、入賞毎に1ずつ昇順で表示する。そして、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球である場合には、前回の入賞時に表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様で保留図柄を表示可能に構成している。また、同一態様の保留図柄が連続して表示される回数が多い方が（例えば、3回連続した場合）、少ない場合（例えば、2回連続した場合）よりも大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。このように構成することで、保留図柄が1つしか表示されていない場合よりも、複数表示されている場合の方が遊技者は特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、保留図柄をより多く表示させようと、特図変動の実行中であっても遊技者に遊技球の発射を促すことが可能となる。本第33制御例の第2変形例は、上述した第33制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPUにより実行される制御処理を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

#### 【6892】

<第33制御例の第2変形例における演出内容について>

図1985及び図1991を参照して、本第33制御例の第2変形例における特徴的な演出について説明する。まず、図1985を参照して、保留図柄の表示順序について説明する。図1985は、保留図柄の表示順序を模式的に示した図である。本第33制御例の第2変形例における保留図柄には、図1985に示す通り、保留1図柄hz1～保留8図柄hz8の8つの保留図柄態様があり、それぞれキャラクタc1～c8で構成されている。そして、基本的には、入賞毎に保留1図柄hz1から1ずつ昇順で保留図柄態様として決定される。例えば、パチンコ機10の電源投入後、1回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留1図柄hz1が決定され、副表示領域Dsの実行エリアに表示される。そして、2回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留2図柄hz2が決定される。8回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留8図柄hz8が決定され、9回目の入賞があった場合には、保留図柄の保留図柄態様として保留1図柄hz1が表示され、以後ループする。次に、図1986及び図1987を参照して、同一態様の保留図柄が連続して表示される演出について説明する。詳細な処理内容については後述するが、本第33制御例の第2変形例では、第1入球口64に遊技球が入賞し、その入賞に対応する保留球の変動パターン種別としてリーチありの変動パターン種別（ノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチのいずれか）が設定された場合に、該保留球に対応する保留図柄の保留図柄態様として前回の入賞時に表示された保留図柄と同一態様の保留図柄態様を決定する構成としている。図1986(a)は、同一態様の保留図柄が2連続で表示される演出（コンボ演出）が実行された場合の

10

20

30

40

50

表示画面の一例を示した図である。図1986(a)に示すように、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上には保留8図柄hz8が表示され、第1保留エリアの台座m1上には保留1図柄hz1が表示され、第2保留エリアの台座m2上には保留2図柄hz2が表示され、第3保留エリアの台座m3上には保留3図柄hz3が表示されている。本第33制御例の第2変形例では、リーチなしの変動パターン種別が設定されている入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様は、図1986(a)に示すように、保留1図柄hz1、保留2図柄hz2・・・と規則的に並ぶように決定される。そして、新たに第1入球口64に遊技球が入賞したことに対応して、第4保留エリアの台座m4上には新たな保留図柄として保留3図柄hz3が表示されている。この保留エリアの台座m4上に表示されている保留3図柄hz3は、第3保留エリアの台座m3上に表示されている保留図柄と同一態様の保留図柄であり、保留3図柄hz3が2連続で並んでいる状態となる。また、主表示領域Dmには、コンボ演出が実行されたことを報知するための態様である「2COMBO」という吹き出しFk1が表示される。詳細は後述するが、本第33制御例の第2変形例では、リーチありの変動パターン種別が設定されている場合に保留図柄態様として、前回の入賞情報に対応する保留図柄と同一態様の保留図柄を決定可能に構成している。つまり、同一態様の保留図柄が連続して表示された場合には、リーチ演出が実行されると遊技者は予測することができる。なお、本第33制御例の第2変形例では、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様は、副表示領域Dsの実行エリアに表示される保留図柄のキャラクタに対応する図柄態様が決定される構成である。図1986(a)に示す例では、副表示領域Dsの実行エリアの台座m0上に保留8図柄hz8が表示されているため、左図柄列Z1には保留8図柄hz8と同一のキャラクタで構成された8図柄D8が停止表示される。

10

20

### 【6893】

次に、図1986(b)を参照して、同一態様の保留図柄が3連続で表示される3コンボ演出について説明する。図1986(b)は、3コンボ演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。この3コンボ演出は、コンボ演出が実行されている状態で新たに第1入球口64へ遊技球が入賞した場合に実行され得る演出である。詳細は後述するが、本第33制御例の第2変形例では、リーチありの変動パターン種別が設定された入賞情報の保留図柄態様を決定する場合に、コンボ演出の演出態様として、コンボ演出なし、コンボ演出あり、3コンボ演出ありの演出態様のうち、いずれか1つの演出態様が決定される。3コンボ演出は、リーチありの変動パターン種別が設定された入賞情報の特別図柄抽選の結果が、外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が決定され易い演出態様である。図1986(b)に示す例は、図1986(a)に示す特図変動が終了し、第1保留エリアの台座m1上に表示されていた保留1図柄hz1に対応する特図変動が実行されている状況を示している。新たな特図変動が開始されたことに対応して、各保留エリアの台座上に表示されていた保留図柄は、それぞれ1つ若い番号の保留エリアにシフトしている。そして、空き状態となった第4保留エリアの台座m4上には、第1入球口64に新たに遊技球が入賞したことに対応して、保留3図柄hz3が表示されている。図1986(b)に示す例では、第3保留エリアの台座m3上に表示されている保留3図柄hz3に対応する入賞情報に対して3コンボ演出ありの演出態様が設定されているため、第4保留エリアの台座m4上に表示されている保留図柄も第2保留エリアの台座m2上に表示されている保留図柄と同一態様となっている。なお、第3保留エリアの台座m3上に表示されている保留図柄に対応する入賞情報にコンボ演出あり(3コンボ演出なし)の演出態様が設定されている場合には、第4保留エリアの台座m4上には、保留4図柄hz4が表示される。第4保留エリアの台座m4上に3連続目の同一態様の保留図柄が表示されると、図1987(a)に示すように、第4保留エリアの台座m4上に表示されていた保留3図柄hz3が第3保留エリアの台座m3上に表示されている保留3図柄hz3に向かって飛んでいって重なり、図1987(b)に示すように、赤保留図柄hz9に可変する演出が実行される。なお、この赤保留図柄hz9は、特別図柄抽選の結果が外れ当選である場合よりも大当たり当選である場合の方が設定され易い保留図柄態様であり、3コンボ演出が

30

40

50

実行された場合に最終的に表示される保留図柄態様の1つである。3コンボ演出において、最終的に表示される保留図柄態様には、緑保留図柄と、赤保留図柄、虹保留図柄の3種類から1つの態様が決定される。緑保留図柄は、大当たり当選である場合よりも、外れ当選である場合の方が決定され易く、虹保留図柄は大当たり当選である場合のみ決定される保留図柄態様である。このように、3コンボ演出において最終的に3コンボ演出の対象保留図柄(3コンボ演出が設定された入賞情報に対応する保留図柄)の図柄態様を可変させることで、注目すべき保留図柄を遊技者に分かり易くすることができる。なお、3コンボ演出ありの演出態様が設定されている場合であっても、3コンボ演出ありの演出態様が設定された後に、新たな入賞がなければ3コンボ演出は実行されない。したがって、コンボ演出が実行された場合に、新たな入賞によって3コンボ演出が実行されるか否かで遊技者は保留球内の特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、3コンボ演出を見たい遊技者に第1入球口64に向けて遊技球を発射する遊技を積極的に行わせることができる。なお、図1987(a)に示す例では、第4保留エリアの台座m4上に表示されていた保留3図柄hz3が第3保留エリアに向けて移動表示された後、第4保留エリアの台座m4上には保留3図柄hz3の次に表示される保留図柄態様である保留4図柄hz4が代わりに表示される。

10

#### 【6894】

次に、図1988~図1991を参照して、入賞可変演出について説明する。この入賞可変演出は、主表示領域Dmにおいて、各図柄列Z1~Z3に第3図柄が外れを示す組み合わせで停止表示された後に、第1入球口64に遊技球が入球すると停止表示されている第3図柄の図柄態様が可変し、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であれば、最終的には当たりを示す第3図柄の組み合わせに可変する演出である。図1988(a)は、入賞可変演出の導入演出が実行された場合の表示画面の一例を示した図である。図1988(a)に示すように、左図柄列Z1には6図柄D6が、中図柄列Z2には6図柄D6が、右図柄列Z3には2図柄D2がそれぞれ仮停止されている。なお、小表示領域Dm1bでは、第1特別図柄が変動中であることを示す第4図柄の態様が表示されており、第3図柄が仮停止している状態でも特図変動は継続していることを示している。入賞可変演出が実行されると、主表示領域Dmの表示領域HRでは、入賞可変演出の演出内容を報知する態様である「へそ(第1入球口64)入賞で右図柄を代える」というコメントが表示される。これにより、第1入球口64に遊技球を入球させると、右図柄列Z3に表示されている第3図柄の図柄態様が可変することを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図1988(a)に示すとおり、左図柄列Z1と中図柄列Z2に停止表示されている第3図柄の図柄態様は同一であるため、右図柄列Z3に停止表示されている第3図柄の図柄態様が可変して、他の図柄列に停止表示されている第3図柄の図柄態様と同一態様になれば、大当たり当選であることを示す第3図柄の組み合わせとなることがわかる。入賞可変演出の導入演出が終了すると、図1988(b)に示すように、表示領域HR1には、入賞可変演出の残り時間を示す態様である「あと10秒」という残時間が表示され、第1入球口64への入賞に対応して、第1保留エリアの台座m1上には保留7図柄hz7が表示され、右図柄列Z3の第3図柄が2図柄D2から3図柄D3に可変する。このように、入賞可変演出では、第1入球口64に遊技球が入球する毎に第3図柄が1つずつ昇順で可変する。図1989(a)は、図1988(a)に示した状況において、変動中の特別図柄の特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合に、入賞可変演出において第1入球口64に4個遊技球が入賞した場合の表示画面の一例を示した図である。特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第1入球口64に4個目の遊技球が入賞すると右図柄列Z3に停止表示されている第3図柄が、他の図柄列Z1、Z2と同一態様に可変し、大当たり当選を示す組み合わせとなる。一方、変動中の特別図柄の特別図柄抽選の結果が外れである場合には、図1989(b)に示すように、第1入球口64への4個目の遊技球が入賞した場合に右図柄列Z3に停止表示されている第3図柄が6図柄D6ではなく、7図柄D7に可変する。なお、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、入賞可変演出の演出時間中に第1入球口64に所定数の遊技球が入賞しなかった場合(図1990(a)に示す例

20

30

40

50

)には、図1990(b)に示すように、ブラックアウト演出を実行し、図1991に示す復活演出を実行する。このように、入賞可変演出が実行されることで、特別図柄抽選の結果をいち早く知りたい遊技者に、特図変動中であっても第1入球口64に向けて遊技球を発射する遊技を積極的に行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、本第33制御例では、右図柄列Z3に停止表示されている第3図柄の図柄態様を可変させる構成としたが、これに限るものではなく、左図柄列Z1、または中図柄列Z2に停止表示されている第3図柄の図柄態様を可変させる構成としても良い。また、1つの図柄列に停止表示されている第3図柄だけでなく、複数の第3図柄を可変させる構成としても良い。

#### 【6895】

10

<第33制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について>

次に、図1992~図1998を参照して、第33制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成について説明する。まず、図1992を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容について説明をする。図1992に示すように、本第33制御例の第2変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222には、変動パターン選択テーブル222aiBと、チャンスゾーン演出設定テーブル222ciと、タイマー演出設定テーブル222diと、タイマー内容設定テーブル222eiと、再セット用報知態様設定テーブル222fiと、楽曲演出設定テーブル222giと、図柄変更演出設定テーブル222hiと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222iiと、入賞可変演出シナリオ222biBと、保留コンボ演出設定テーブル222ciBと、保留図柄態様決定テーブル222diBと、図柄態様決定テーブル222eiBと、が少なくとも規定されている。なお、チャンスゾーン演出設定テーブル222ciと、タイマー演出設定テーブル222diと、タイマー内容設定テーブル222eiと、再セット用報知態様設定テーブル222fiと、楽曲演出設定テーブル222giと、図柄変更演出設定テーブル222hiと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222iiは、上述した第33制御例において説明したものと同一であるため、詳細な説明を省略する。変動パターン選択テーブル222aiBには、通常用変動パターン選択テーブル222aiB1と、時短用変動パターン選択テーブル222ai2と、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル222ai3が少なくとも規定されている。通常用変動パターン選択テーブル222aiB1は、通常状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、時短用変動パターン選択テーブル222ai2は、時短状態が設定されている場合に用いられる変動パターン選択テーブルであり、ファイナルチャレンジ用変動パターン選択テーブル222ai3は、ファイナルチャレンジ演出の実行期間中に用いられる変動パターン選択テーブルである。各変動パターン選択テーブルは、第1演出カウンタ223fiのカウント値に各変動パターンの種別(外れ、ガセ外れ、リーチ各種等)の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した第1演出カウンタ223fiのカウント値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置113が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。ここで、図1994を参照して、変動パターン選択テーブル222aiBに規定されている通常用変動パターン選択テーブル222aiB1について説明する。図1994は、この通常用変動パターン選択テーブル222aiB1の規定内容を模式的に示した図である。図1994に示す通り、当別図柄抽選の結果、変動パターン種別、第1演出カウンタ223fiのカウント値に対応して表示用変動パターンが規定されている。各表示用変動パターンには、上述した入賞可変演出と、装飾用可動役物Ym1を可動させる役物演出と、第3図柄表示装置81の液晶画面の前面側に設けられている導光板を発光させる導光板発光

20

30

40

50

演出の有無が予め規定されており、特図変動中にこれらの演出が実行されるか否かによって、実行中の特図変動の特別図柄抽選の結果を遊技者が予測し易く構成している。具体的には、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「外れ」であり、第1演出カウンタ値が「0～99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れA」が設定される。この「外れA」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ガセ外れ」であり、第1演出カウンタ値が「0～99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「ガセ外れA」が設定される。この「ガセ外れA」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～39」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチA」が設定される。この「外れノーマルリーチA」は入賞可変演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「40～99」の範囲内では、表示用変動パターンとして「外れノーマルリーチB」が設定される。この「外れノーマルリーチB」は入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターン種別である。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、40/100(40%)で導光板演出が実行される表示用変動パターン(外れノーマルリーチA)が設定され、60/100(60%)で何れの演出も実行されない表示用変動パターン(外れノーマルリーチB)が設定されるため、特別図柄抽選の結果が外れで、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターンが設定され易い。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～39」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチA」が設定される。この「当たりノーマルリーチA」は、入賞可変演出、役物演出は実行されないが、導光板発光演出は実行される表示用変動パターン種別である。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「40～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチB」が設定される。この「当たりノーマルリーチB」は、入賞可変演出と、導光板発光演出は実行されないが、役物演出が実行される表示用変動パターンである。また、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「ノーマルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりノーマルリーチC」が設定される。この「当たりノーマルリーチC」は、入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、40/100(40%)で導光板発光演出が実行される当たりノーマルリーチAが設定され、50/100(50%)で役物演出が実行される当たりノーマルリーチBが設定され、10/100(10%)で何れの演出も実行されない当たりノーマルリーチCが設定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、変動パターンが「ノーマルリーチ」である場合には、何れの演出も実行されない表示用変動パターン(当たりノーマルリーチC)が設定され難く、導光板演出または役物演出の何れかが実行される表示用変動パターン(当たりノーマルリーチA、当たりノーマルリーチB)が設定され易い。これにより、特図変動において、何れの演出も実行されない場合には、特別図柄抽選の結果が外れである可能性が高く、導光板演出や役物演出が実行された場合には特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと遊技者は予測することができる。

**【6896】**

特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～29」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチA」が設定される。この「外れスーパーリーチA」は、入賞可変演出が実

行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「30～49」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチB」が設定される。この「外れスーパーリーチB」は、役物演出が実行され、入賞可変演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「50～69」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチC」が設定される。この「外れスーパーリーチC」は、導光板発光演出が実行され、入賞可変演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「70～79」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチD」が設定される。この「外れスーパーリーチD」は、入賞可変演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「80～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチE」が設定される。この「外れスーパーリーチE」は、入賞可変演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「外れスーパーリーチF」が設定される。この「外れスーパーリーチF」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、入賞可変演出が実行されない表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が外れであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、30/100(30%)で入賞可変演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチA)が設定され、20/100(20%)で役物演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチB)が設定され、20/100(20%)で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチC)が設定され、10/100(10%)で入賞可変演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチD)が設定され、10/100(10%)で入賞可変演出と役物演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチE)が設定され、10/100(10%)で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(外れスーパーリーチF)が設定される。一方、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～9」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチA」が設定される。この「当たりスーパーリーチA」は、入賞可変演出が実行され、役物演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「10～19」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチB」が設定される。この「当たりスーパーリーチB」は、役物演出が実行され、入賞可変演出と導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「20～29」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチC」が設定される。この「当たりスーパーリーチC」は、導光板発光演出が実行され、入賞可変演出と役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「30～49」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチD」が設定される。この「当たりスーパーリーチD」は、入賞可変演出と導光板発光演出が実行され、役物演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「50～69」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチE」が設定される。この「当たりスーパーリーチE」は、入賞可変演出と役物演出が実行され、導光板発光演出は実行されない表示用変動パターンである。特別図



柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「70～89」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチF」が設定される。この「当たりスーパーリーチF」は、役物演出及び導光板発光演出は実行されるが、入賞可変演出が実行されない表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「90～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスーパーリーチG」が設定される。この「当たりスーパーリーチG」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板発光演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。このように、特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スーパーリーチ」である場合には、10/100(10%)で入賞可変演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチA)が設定され、10/100(10%)で役物演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチB)が設定され、10/100(10%)で導光板発光演出のみが実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチC)が設定され、20/100(20%)で入賞可変演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチD)が設定され、20/100(20%)で入賞可変演出と役物演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチE)が設定され、20/100(20%)で役物演出と導光板発光演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチF)が設定され、10/100(10%)で入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターン(当たりスーパーリーチG)が設定される。つまり、特図変動において入賞可変演出、役物演出、導光板発光演出のうち、何れか1つの演出が実行された場合よりも、複数の演出が実行された場合の方が特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高くなる。また、入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合にのみ設定される表示用変動パターンであるため、より多くの演出が実行されることを遊技者に期待させることで、変動演出に注目させ、演出効果を高めることが可能となる。特別図柄抽選の結果が大当たりであり、変動パターンが「スペシャルリーチ」であり、第1演出カウンタ値が「0～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「当たりスペシャルリーチA」が設定される。この「当たりスペシャルリーチA」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板演出の全ての演出が実行される表示用変動パターンである。特別図柄抽選の結果が小当たりであり、変動パターンが長小当たりであり、第1演出カウンタ値が「0～99」の範囲内である場合には、表示用変動パターンとして「長小当たりA」が設定される。この「長小当たりA」は、入賞可変演出、役物演出及び導光板発光演出の何れの演出も実行されない表示用変動パターンである。

#### 【6897】

次に、図1995を参照して、入賞可変演出シナリオ222biBについて説明する。図1996は、入賞可変演出シナリオ222biBのシナリオテーブルを模式的に示した図である。図1995に示すように、入賞可変演出シナリオ222biBは、シナリオカウンタ223riのカウンタ値に対応して第3図柄表示装置81の主表示領域Dmに表示する演出内容が規定されている。具体的には、シナリオカウンタ値が「15000」である場合(即ち、特図変動開始から15秒が経過した場合)に、左図柄列Z1に第3図柄を停止させ、シナリオカウンタ値が「20000」である場合(即ち、特図変動開始から20秒が経過した場合)には、右図柄列Z3に第3図柄を停止表示させ、シナリオカウンタ値が「25000」である場合(即ち、特図変動開始から25秒が経過した場合)には、中図柄列Z2に第3図柄を停止表示させ、シナリオカウンタ値が「25001」である場合には仮停止タイミングとなり、シナリオカウンタ値が「35000」である場合(即ち、特図変動開始から35秒が経過した場合)には、最終報知タイミングとなる。この仮停止タイミングとは、入賞可変演出の導入演出を開始するタイミングを示すものであり、最終報知タイミングとは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合において、第1入球口64に所定数の遊技球が入球しなかった場合に、図1990(b)および図1991



に示す復活演出を実行するための処理を実行するタイミングであることを示すものである。

【6898】

次に、図1996を参照して、保留コンボ演出設定テーブル222ciBについて説明する。図1996は、この保留コンボ演出設定テーブル222ciBの規定内容を模式的に示した図である。保留コンボ演出設定テーブル222ciBは、音声ランプ制御装置113において、入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の演出態様として、保留コンボ演出を実行するか否かを決定するために参照されるテーブルである。図1996に示す通り、保留コンボ演出設定テーブル222ciBは、特別図柄抽選の結果と、第2演出カウンタ値に対応して、演出態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第2演出カウンタ値が「0～299」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボなし」が決定される。なお、「保留コンボなし」の演出態様が決定された場合には、保留図柄態様として、保留図柄カウンタ223eiBのカウンタ値に対応する保留図柄態様が決定される。保留図柄カウンタ223eiBとは、保留図柄の保留図柄態様を決定するためのカウンタであり、カウンタ値は「1」～「8」の範囲内で入賞情報コマンドを受信する毎にカウンタ値が1ずつ更新され、カウンタ値が「8」になると次回は「1」に更新され、以後ループするループカウンタである。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第2演出カウンタ値が「300～699」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボあり（3コンボなし）」の演出態様が決定される。この「保留コンボあり（3コンボなし）」の演出態様が決定された場合は、保留図柄態様として前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定される。なお、次回の入賞情報コマンド受信時には、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様は、保留図柄カウンタ値に基づいて決定され、3コンボ演出は実行されない。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であり、第2演出カウンタ値が「700～999」の範囲内である場合には、演出態様として「保留コンボあり（3コンボあり）」の演出態様が決定される。この「保留コンボあり（3コンボあり）」の演出態様が決定された場合には、保留図柄態様として、前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定される。また、次回の入賞情報コマンド受信時には、その入賞情報コマンドから抽出した入賞情報に対応する保留図柄の保留図柄態様も、前回表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様が決定され、3コンボ演出が実行される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、300/1000（30%）で保留コンボなしの演出態様が決定され、700/1000（70%）で保留コンボありの演出態様が決定される。また、300/1000（30%）で3コンボ演出が実行される。

【6899】

特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第2演出カウンタ値が「0～699」の範囲内であれば、「保留コンボなし」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「700～899」の範囲内であれば「保留コンボあり（3コンボなし）」の演出態様が決定され、第2演出カウンタ値が「900～999」の範囲内であれば演出態様として「保留コンボあり（3コンボあり）」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、700/1000（70%）で保留コンボ演出なしの演出態様が決定され、300/1000（30%）で保留コンボありの演出態様が決定される。また、100/1000（10%）で3コンボ演出ありの演出態様が決定される。したがって、保留コンボ演出及び3コンボ演出は、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が外れである場合よりも決定され易く構成している。このため、保留コンボ演出が実行されることで、遊技者に特別図柄抽選の結果が大当たり当選である可能性が高いと思わせることが可能となり、さらに保留球を獲得すれば3コンボ演出が実行されるかもしれないと思わせることで、保留球を獲得しようと積極的に遊技球を発射させることができる。なお、本第33制御例の第2変形例では、特別図柄抽選の結果が外れである場合にも、3コンボ演出が決定されるように構成したが、これに限るものではなく、特別図柄抽選の結果が大

10

20

30

40

50

当たり当選である場合のみ3コンボ演出が実行される構成としても良い。

#### 【6900】

次に、図1997を参照して、保留図柄態様決定テーブル222 di Bについて説明する。図1997(a)は、保留図柄態様決定テーブル222 di Bの規定内容を模式的に示したブロック図である。図1997(a)に示すように、保留図柄態様決定テーブル222 di Bには、通常用保留図柄態様決定テーブル222 di B1と、3コンボ中保留図柄態様決定テーブル222 di B2が規定されている。通常用保留図柄態様決定テーブル222 di Bは、3コンボ演出の演出態様が設定されていない期間における第1特別図柄の保留球の保留図柄態様を決定するためのテーブルであり、3コンボ中保留図柄態様決定テーブルは、3コンボ演出ありの演出態様が設定されている期間における第1特別図柄の保留球の保留図柄態様を決定するためのテーブルである。図1997(a)は、通常用保留図柄態様決定テーブル222 di B1の規定内容を模式的に示した図である。図1997(b)に示すように、通常用保留図柄態様決定テーブル222 di B1は、保留図柄カウンタ223 di Bのカウンタ値に対応して、保留図柄態様がそれぞれ規定されている。具体的には、保留図柄カウンタ値が「1」である場合には、保留図柄態様として「タコ」のキャラクタc1が決定され、保留図柄カウンタ値が「2」である場合には、保留図柄態様として「フグ」のキャラクタc2が決定され、保留図柄カウンタ値が「3」である場合には、保留図柄態様として「カメ」のキャラクタc3が決定され、保留図柄カウンタ値が「4」である場合には、保留図柄態様として「サメ」のキャラクタc4が決定され、保留図柄カウンタ値が「5」である場合には、保留図柄態様として「エビ」のキャラクタc5が決定され、保留図柄カウンタ値が「6」である場合には、保留図柄態様として「アンコウ」のキャラクタc6が決定され、保留図柄カウンタ値が「7」である場合には、保留図柄態様として「ジュゴン」のキャラクタc7が決定され、保留図柄カウンタ値が「8」である場合には、保留図柄態様として「熱帯魚」のキャラクタc8が決定される。なお、上述したように、保留図柄カウンタ値は、入賞情報コマンドを受信する毎に1ずつカウンタ値が更新されるため、副表示領域Dsに表示される保留図柄の保留図柄態様は、規則的に決定されることとなる。

10

20

#### 【6901】

次に、図1997(c)を参照して、3コンボ中保留図柄態様決定テーブル222 di B2について説明する。図1997(c)は、3コンボ中保留図柄態様決定テーブル222 di B2の規定内容を模式的に示した図である。3コンボ中保留図柄態様決定テーブル222 di B2では、特別図柄抽選の結果と第2演出カウンタ値に対応して、3コンボ演出において最終的に表示される保留図柄態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、第2演出カウンタ値が「0~199」の範囲内であれば保留図柄態様として「緑保留」が決定され、第2演出カウンタ値が「200~799」の範囲内であれば「赤保留」が決定され、第2演出カウンタ値が「800~999」の範囲内であれば「虹保留」が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合には、200/1000(20%)で「緑保留」が決定され、600/1000(60%)で「赤保留」が決定され、200/1000(20%)で「虹保留」が決定される。一方、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、第2演出カウンタ値が「0~699」の範囲内であれば「緑保留」が決定され、第2演出カウンタ値が「700~999」であれば「赤保留」が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が外れである場合には、700/1000(70%)で「緑保留」が決定され、300/1000(30%)で「赤保留」が決定される。したがって、緑保留は特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合よりも、外れである場合に決定され易く、赤保留は特別図柄抽選の結果が外れである場合よりも大当たり当選である場合の方が決定され易い。また、虹保留は特別図柄抽選の結果が大当たり当選の場合のみ決定される保留図柄態様である。このように構成することで、3コンボ演出が実行された場合に、最終的にどの保留図柄態様が表示されるのか遊技者に興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

40

#### 【6902】

50

次に、図 1998 を参照して、図柄態様決定テーブル 222 e i B について説明する。図 1998 は、この図柄態様決定テーブル 222 e i B の規定内容を模式的に示した図である。図 1998 に示すように、図柄態様決定テーブル 222 e i B は、保留図柄カウンタ値に対応して各第 3 図柄態様が規定されている。具体的には、保留図柄カウンタ値が「1」である場合には、第 3 図柄態様として 1 図柄 D 1 が決定され、保留図柄カウンタ値が「2」である場合には、第 3 図柄態様として 2 図柄 D 2 が決定され、保留図柄カウンタ値が「3」である場合には、第 3 図柄態様として 3 図柄 D 3 が決定され、保留図柄カウンタ値が「4」である場合には、第 3 図柄態様として 4 図柄 D 4 が決定され、保留図柄カウンタ値が「5」である場合には、第 3 図柄態様として 5 図柄 D 5 が決定され、保留図柄カウンタ値が「6」である場合には、第 3 図柄態様として 6 図柄 D 6 が決定され、保留図柄カウンタ値が「7」である場合には、第 3 図柄態様として 7 図柄 D 7 が決定され、保留図柄カウンタ値が「8」である場合には、第 3 図柄態様として 8 図柄 D 8 が決定される。なお、保留図柄カウンタ値は、保留図柄情報格納エリア 223 w i に格納され、保留図柄情報格納エリア内の実行エリアにシフトした場合に、格納されている保留図柄カウンタ値に基づいて第 3 図柄態様が決定されるため、副表示領域 D s に表示されている保留図柄のキャラクタと、その保留図柄に対応する特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄を構成するキャラクタが一致することとなる。

10

#### 【6903】

次に、図 1993 を参照して、音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が有する R A M 223 に規定されている内容について説明をする。図 1993 に示すように、本第 33 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が有する R A M 223 には、入賞情報格納エリア 223 a i と、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223 b i と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223 c i と、変動開始フラグ 223 d i と、停止種別選択フラグ 223 e i と、第 1 演出カウンタ 223 f i と、第 2 演出カウンタ 223 g i と、従遊技状態格納エリア 223 h i と、時短情報更新エリア 223 i i と、S W 有効時間カウンタ 223 j i と、遊技環境格納エリア 223 k i と、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 223 l i と、図柄情報格納エリア 223 n i と、タイマー演出実行フラグ 223 o i と、楽曲演出実行フラグ 223 p i と、ボタン押下フラグ 223 q i と、シナリオカウンタ 223 r i と、図柄変更演出実行フラグ 223 s i と、押下回数カウンタ 223 t i と、演出情報格納エリア 223 u i と、再セットフラグ 223 v i と、保留図柄情報格納エリア 223 w i と、V 態様表示フラグ 223 x i と、左停止フラグ 223 y i と、入賞フラグ 223 a i B と、入賞カウンタ 223 b i B と、3 コンボ実行フラグ 223 c i B と、保留コンボカウンタ 223 d i B と、保留図柄カウンタ 223 e i B と、入賞可変演出実行フラグ 223 f i B と、仮停止中フラグ 223 g i B と、を少なくとも有している。なお、入賞情報格納エリア 223 a i と、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223 b i と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223 c i と、変動開始フラグ 223 d i と、停止種別選択フラグ 223 e i と、第 1 演出カウンタ 223 f i と、第 2 演出カウンタ 223 g i と、従遊技状態格納エリア 223 h i と、時短情報更新エリア 223 i i と、S W 有効時間カウンタ 223 j i と、遊技環境格納エリア 223 k i と、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 223 l i と、図柄情報格納エリア 223 n i と、タイマー演出実行フラグ 223 o i と、楽曲演出実行フラグ 223 p i と、ボタン押下フラグ 223 q i と、シナリオカウンタ 223 r i と、図柄変更演出実行フラグ 223 s i と、押下回数カウンタ 223 t i と、演出情報格納エリア 223 u i と、再セットフラグ 223 v i と、保留図柄情報格納エリア 223 w i と、V 態様表示フラグ 223 x i と、左停止フラグ 223 y i は上述した第 33 制御例における音声ランプ制御装置 113 の M P U 221 が有する R A M 223 が有しているものと同一であるため、その詳細な説明を省略する。入賞フラグ 223 a i B は、入賞可変演出の実行期間中に入賞情報コマンドまたはオーバー入賞コマンドを受信したことを示すためのフラグである。後述する入賞情報コマンド処理（図 2000 参照）において、仮停止中フラグ 223 g i B がオンであると判別した場合に（S 3308 I : N o）、オンに設定される。また、オーバー入賞コマンド処理（図 2001 参照）にお

20

30

40

50

いて、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンであると判別した場合に ( S 3 3 5 3 I : N o )、オンに設定される。そして、入賞可変演出更新処理 ( 図 2 0 0 8 参照 ) において、オフに設定される。

【 6 9 0 4 】

入賞カウンタ 2 2 3 b i B は、入賞可変演出において、入賞情報コマンドまたはオーバー入賞コマンドを受信した場合に、主表示領域 D m の右図柄列 Z 3 に停止表示されている第 3 図柄 ( 右図柄 ) の図柄態様を可変させる場合に、右図柄の可変後の図柄態様を決定するためのカウンタである。3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B は、3 コンボ演出の実行が決定されていることを示すためのフラグであり、保留図柄態様設定処理 ( 図 2 0 0 2 参照 ) の保留コンボ演出実行処理 ( 図 2 0 0 4 の S 3 4 6 9 I ) において、3 コンボ演出ありの演出態様が決定されたと判別した場合に ( S 3 5 5 1 I : Y e s )、オンに設定され、3 コンボ演出実行処理 ( 図 2 0 0 3 の S 3 4 6 6 I 参照 ) が実行される場合にオフに設定される。保留コンボカウンタ 2 2 3 d i B は、コンボ演出の対象となる入賞情報に対応する特図変動が実行されるまでの期間を計測するためのカウンタであり、コンボ演出ありの演出態様が決定された場合に、対象となる入賞情報に対応する保留図柄の表示位置 ( 副表示領域 D s の第 1 保留エリア ~ 第 4 保留エリアのいずれか ) に対応するカウンタ値が設定される。具体的には、例えば、第 2 保留エリアに表示される場合には、カウンタ値として「 2 」が設定され、第 3 保留エリアに表示される場合にはカウンタ値として「 3 」が設定される。そして、特図 1 演出態様設定処理 ( 図 2 0 0 5 参照 ) において、カウンタ値が 1 減算され、カウンタ値が 0 であると判別した場合には 3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B がオフに設定される。この特図 1 演出態様設定処理は、第 1 特別図柄の特図変動が実行される場合に、実行される処理であるため、コンボカウンタ値が 0 になる前に新たな入賞がなければ 3 コンボ演出は実行されないこととなる。

10

20

【 6 9 0 5 】

保留図柄カウンタ 2 2 3 e i B は、保留図柄の保留図柄態様を決定するためのフラグであり、入賞情報を受信する毎にカウンタ値が 1 加算される。入賞可変演出実行フラグ 2 2 3 f i B は、特図変動において入賞可変演出を実行することが決定されたことを示すためのフラグであり、入賞可変演出設定処理 ( 図 2 0 0 6 参照 ) においてオンに設定され、入賞可変演出更新処理 ( 図 2 0 0 8 参照 ) において、入賞可変演出が終了する場合にオフに設定される。仮停止中フラグ 2 2 3 g i B は、特図変動中において第 3 図柄が仮停止していることを示すためのフラグである。この仮停止フラグ 2 2 3 g i B がオンに設定されている場合には、入賞情報コマンド及びオーバー入賞コマンドを受信した場合に、入賞フラグ 2 2 3 a i B がオンに設定される。

30

【 6 9 0 6 】

< 第 3 3 制御例の第 2 変形例の音声ランプ制御装置 1 1 3 における制御処理について >  
次に、図 1 9 9 9 ~ 図 2 0 0 9 を参照して、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。なお、上述した第 3 3 制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図 1 9 9 9 を参照して、本第 3 3 制御例の第 2 変形例におけるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) について説明する。図 1 9 9 9 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 2 変形例におけるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) は、上述した第 3 3 制御例のコマンド判定処理 ( 図 1 9 0 4 参照 ) に対して、オーバー入賞コマンドを受信したと判別した場合に ( S 3 2 1 7 I : Y e s )、オーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 2 0 I ) を実行する点で相違しており、その他の処理内容については同一である。次に、図 2 0 0 0 を参照して、本第 3 3 制御例の第 2 変形例におけるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 3 I ) の一処理である入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) について説明する。図 2 0 0 0 は、この入賞情報コマンド処理 ( S 3 2 1 0 I ) を示したフローチャートである。図 2 0 0 0 に示すとおり、上述した第 3 3 制御例における入賞情報コマンド処理 ( 図 1 9 0 5 参照 ) に対して、S 3 3 0 2 I の処理において、ファイナルチャレンジ実行中フラグ 2 2 3 l i がオンであると判別した場合には ( S 3 3 0 2 I : N o )、

40

50

次に、通常状態が設定されているかを判別し ( S 3 3 0 5 I )、通常状態が設定されていると判別した場合には ( S 3 3 0 5 I : Y e s )、保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) を実行する点と、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンであると判別した場合に ( S 3 3 0 8 I : Y e s )、入賞フラグ 2 2 3 a i B をオンに設定する処理 ( S 3 3 0 9 I ) を実行する点で相違している。なお、保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) の詳細については、図 2 0 0 2 を参照して後述する。次に、図 2 0 0 1 を参照して、オーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) について説明する。図 2 0 0 1 は、このオーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) を示したフローチャートである。オーバー入賞コマンド処理 ( S 3 2 1 8 I ) が実行されると、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンであることを判別し ( S 3 3 5 3 I )、オンであると判別した場合 ( 即ち、入賞可変演出において第 3 図柄の仮停止中である場合 ) には ( S 3 3 5 3 I : Y e s )、入賞フラグ 2 2 3 a i B をオンに設定し ( S 3 3 5 2 I )、本処理を終了する。一方、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 5 3 I : N o )、S 3 3 5 2 I の処理をスキップし、本処理を終了する。

10

#### 【 6 9 0 7 】

次に、図 2 0 0 2 を参照して、保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) について説明する。図 2 0 0 2 は、この保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) を示したフローチャートである。保留図柄態様設定処理 ( S 3 3 0 7 I ) が実行されると、まず、第 2 演出カウンタ 2 2 3 g i のカウンタ値を取得し ( S 3 4 5 1 I )、保留図柄カウンタ 2 2 3 e i B のカウンタ値に 1 加算する ( S 4 6 3 I )。次に、入賞可変演出実行フラグ 2 2 3 f i B がオンであることを判別し ( S 3 4 6 4 I )、オンであると判別した場合には ( S 3 4 6 4 I : Y e s )、S 3 4 7 0 I の処理に移行する。一方、入賞可変演出実行フラグ 2 2 3 f i B がオンではないと判別した場合には ( S 3 4 6 4 I : N o )、次に、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B はオンであることを判別し ( S 3 4 6 5 I )、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B がオンであると判別した場合には、3 コンボ演出実行処理を実行し ( S 3 4 6 6 I )、S 3 4 7 1 I の処理に移行する。なお、3 コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 6 I ) の詳細については、図 2 0 0 3 を参照して後述する。S 3 4 6 5 I の処理において、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B はオンではないと判別した場合には ( S 3 4 6 5 I : N o )、次に、今回受信した入賞情報に含まれる変動パターン種別は、リーチありの変動パターン種別であることを判別し ( S 3 4 5 3 I )、リーチありの変動パターン種別ではないと判別した場合には ( S 3 4 5 3 I : N o )、S 3 4 7 0 I の処理に移行する。一方、S 3 4 5 3 I の処理において、リーチありの変動パターン種別であると判別した場合には ( S 3 4 5 3 I : Y e s )、保留コンボ演出設定テーブル 2 2 2 c i B から保留コンボ演出の有無を決定し ( S 3 4 6 7 I )、保留コンボありの演出態様が決定されたかを判別する ( S 3 4 6 8 I )。保留コンボありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 3 4 6 8 I : N o )、S 3 4 7 0 I の処理に移行する。一方、保留コンボ演出ありの演出態様であると判別した場合には ( S 3 4 6 8 I : Y e s )、保留コンボ演出実行処理を実行し ( S 3 4 6 9 I )、S 3 4 7 1 I の処理に移行する。なお、保留コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 9 I ) の詳細については図 2 0 0 9 を参照して後述する。S 3 4 7 0 I の処理では、通常用保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 d i B 1 から保留図柄カウンタ値に対応する保留図柄態様を決定し ( S 3 4 7 0 I )、決定した保留図柄態様を保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の空きエリアのうち最も若い番号のエリアに格納し ( S 3 4 7 1 I )、決定した保留図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 5 5 I )、本処理を終了する。

20

30

40

#### 【 6 9 0 8 】

次に、図 2 0 0 3 を参照して、3 コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 6 I ) について説明する。図 2 0 0 3 は、この 3 コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 6 I ) を示したフローチャートである。3 コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 6 I ) が実行されると、まず、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの 1 つ前の保留エリア ( 前回の入賞情報が格納されている保留エリア ) に格納されている保留図柄態様を示す情報を読み出し、その情報により示される保留図柄態様と同一態様の

50

保留図柄態様を決定し ( S 3 6 5 1 I )、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B をオフに設定する ( S 3 6 5 2 I )。そして、入賞情報格納エリア 2 2 3 a i 内の今回の入賞情報が格納されるエリアの1つ前のエリア ( 前回の入賞情報が格納されているエリア ) に格納されている入賞情報 ( 前回の入賞情報 ) を読み出し ( S 3 6 5 3 I )、読み出した入賞情報と、第2演出カウンタ値に基づいて、3 コンボ中保留図柄態様決定テーブル 2 2 2 d i B 2 から最終的に表示される保留図柄態様を決定し ( S 3 6 5 4 I )、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの1つ前の保留エリアに、S 3 6 5 4 I の処理で決定した保留図柄態様に対応する保留図柄情報を格納し ( S 3 6 5 5 I )、今回の入賞情報に対応する保留図柄が表示される保留エリアの1つ前の保留エリアに表示されている保留図柄の保留図柄態様を、S 3 6 5 4 I の処理で決定した保留図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 6 I )、コンボカウンタ値をクリアし ( S 3 6 5 7 I )、本処理を終了する。

#### 【 6 9 0 9 】

次に、図 2 0 0 4 を参照して、保留コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 9 I ) について説明する。図 2 0 0 4 は、この保留コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 9 I ) を示したフローチャートである。保留コンボ演出実行処理 ( S 3 4 6 9 I ) が実行されると、まず、3 コンボありの演出態様であるかを判別し ( S 3 5 5 1 I )、3 コンボありの演出態様であると判別した場合には ( S 3 5 5 1 I : Y e s )、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B をオンに設定し ( S 3 5 5 2 I )、S 3 5 5 3 I の処理に移行する。一方、S 3 5 5 1 I において3 コンボありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 3 5 5 1 I : N o )、S 3 5 5 2 I の処理をスキップし、S 3 5 5 3 I の処理に移行する。S 3 5 5 3 I の処理では、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の今回の入賞情報に対応する保留図柄情報が格納される保留エリアの1つ前の保留エリアに格納されている保留図柄情報により示される保留図柄態様と同一態様の保留図柄態様を決定し ( S 3 5 5 3 I )、今回の保留図柄の表示位置に対応するカウンタ値を保留コンボカウンタ 2 2 3 d i B に設定し ( S 3 5 5 4 I )、本処理を終了する。

#### 【 6 9 1 0 】

次に、図 2 0 0 5 を参照して、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) について説明する。図 2 0 0 5 は、この東頭 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) を示したフローチャートである。特図 1 演出態様設定処理 ( S 4 4 0 9 I ) が実行されると、まず、保留図柄情報格納エリア 2 2 3 w i 内の実行エリアに格納されている保留図柄情報から保留図柄カウンタ値を取得し ( S 4 6 1 5 I )、保留コンボカウンタ値が 0 より大きいかを判別する ( S 4 6 1 6 I )。保留コンボカウンタ値が 0 より大きくないと判別した場合は ( 即ち、0 である場合 ) には ( S 4 6 1 6 I : N o )、S 4 6 2 0 I の処理に移行する。一方、保留コンボカウンタ値が 0 より大きいと判別した場合には ( S 4 6 1 6 I : Y e s )、保留コンボカウンタ値を 1 減算し ( S 4 6 1 7 I )、保留コンボカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 4 6 1 8 I )。保留コンボカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 4 6 1 8 I : Y e s )、3 コンボ実行フラグ 2 2 3 c i B をオフに設定する ( S 4 6 1 9 I )。保留コンボカウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 4 6 1 8 I : N o )、S 4 6 2 0 I の処理に移行する。S 4 6 2 0 I の処理では、図柄態様決定テーブル 2 2 2 e i B から読み出した保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる第 3 図柄 ( 左図柄 ) として決定し ( S 4 6 2 0 I )、決定した図柄態様に対応する図柄情報を図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納する ( S 4 6 2 1 I )。そして、今回の特別図柄抽選の結果と変動パターン種別とに基づいて、通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 a i B 1 から表示用変動パターンを決定し ( S 4 6 0 2 I )、入賞可変演出ありの表示用変動パターンであるかを判別する ( S 4 6 2 2 I )。入賞可変演出ありの表示用変動パターンであると判別した場合には ( S 4 6 2 2 I )、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b i のカウンタ値を取得し、カウンタ値が 3 より小さいかを判別する ( S 4 6 2 3 I )。3 より小さいと判別した場合には ( S 4 6 2 3 I : Y e s )、入賞可変演出設定処理を実行する ( S 4 6 2 4 I )。なお、この入賞可変演出設

定処理 (S 4 6 2 4 I) の詳細については図 2 0 0 6 を参照して後述する。一方、S 4 6 2 3 I の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ値が 3 より大きいと判別した場合には (S 4 6 2 3 I : No)、S 4 6 0 4 I の処理に移行する。なお、S 4 6 0 4 I ~ S 4 6 0 7 I の処理は、上述した第 3 3 制御例における処理と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

#### 【 6 9 1 1 】

次に、図 2 0 0 6 を参照して、入賞可変演出設定処理 (S 4 6 2 4 I) について説明する。図 2 0 0 6 は、この入賞可変演出設定処理 (S 4 6 2 4 I) を示したフローチャートである。入賞可変演出設定処理 (S 4 6 2 4 I) が実行されると、まず、特別図柄 1 保留球数カウンタ値が 0 であるかを判別する (S 4 6 5 1 I)。0 であると判別した場合には (S 4 6 5 1 I : Yes)、保留図柄カウンタ値を 4 減算した値に対応する図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄 (右図柄) の図柄態様として決定し (S 4 6 5 2 I)、入賞カウンタ 2 2 3 b i B に「4」を設定する (S 4 6 5 3 I)。そして、図柄態様決定テーブル 2 2 3 e i B から保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を中図柄列 Z 2 に停止表示させる第 3 図柄 (中図柄) として決定し (S 4 6 5 9 I)、決定した各図柄態様に対応する各図柄情報を図柄情報格納エリア 2 2 3 n i 内の対応する各エリアに格納し (S 4 6 6 0 I)、入賞可変演出シナリオを設定し (S 4 6 6 1 I)、入賞可変演出実行フラグ 2 2 3 f i B をオンに設定し (S 4 6 6 2 I)、本処理を終了する。一方、S 4 6 5 1 I の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ値が 0 ではないと判別した場合には (S 4 6 5 1 I : No)、次に特別図柄 1 保留球数カウンタ値が「1」であるかを判別する (S 4 6 5 4 I)。1 であると判別した場合には (S 4 6 5 4 I : Yes)、保留図柄カウンタ値を 3 減算した値に対応する図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄 (右図柄) の図柄態様として決定し (S 4 6 5 5 I)、入賞カウンタ 2 2 3 b i B に「3」を設定し (S 4 6 5 6 I)、S 4 6 5 9 I の処理に移行する。また、S 4 6 5 4 I の処理において、特別図柄 1 保留球数カウンタ値が 1 ではないと判別した場合には (S 4 6 5 4 I : No)、保留図柄カウンタ値を 2 減算した値に対応する図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる第 3 図柄 (右図柄) の図柄態様として決定し (S 4 6 5 7 I)、入賞カウンタ 2 2 3 b i B に「2」を設定し (S 4 6 5 8 I)、S 4 6 5 9 I の処理に移行する。

#### 【 6 9 1 2 】

次に、図 2 0 0 7 を参照して、本第 3 3 制御例の第 2 変形例における演出更新処理 (S 3 1 1 2 I) について説明する。図 2 0 0 7 は、この演出更新処理 (S 3 1 1 2 I) を示したフローチャートである。本第 3 3 制御例の第 2 変形例における演出更新処理 (S 3 1 1 2 I) は、上述した第 3 3 制御例における演出更新処理 (図 1 9 1 8 参照) に対して、入賞可変演出実行フラグ 2 2 3 f i B がオンであると判別した場合に (S 3 6 1 9 I : Yes)、入賞可変演出更新処理 (S 3 6 2 0 I) を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図 2 0 0 8 を参照して、入賞可変演出更新処理 (S 3 6 2 0 I) について説明する。図 2 0 0 8 は、この入賞可変演出更新処理 (S 3 6 2 0 I) を示したフローチャートである。入賞可変演出更新処理 (S 3 6 2 0 I) では、入賞可変演出の実行期間中にシナリオカウンタ値に対応する演出を実行するための処理を行う。入賞可変演出更新処理 (S 3 6 2 0 I) が実行されると、まず、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンであるかを判別し (S 3 7 5 1 I)、仮停止中フラグ 2 2 3 g i B がオンではないと判別した場合には (S 3 7 5 1 I : No)、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ 2 2 2 b i B における仮停止タイミングを示す値であるかを判別し (S 3 7 5 2 I)、仮停止タイミングであると判別した場合には (S 3 7 5 2 I : Yes)、仮停止中フラグ 2 2 2 b i B をオンに設定し (S 3 7 5 3 I)、S 3 7 5 4 I の処理に移行する。一方、S 3 7 5 2 I の処理において、仮停止タイミングではないと判別した場合には (S 3 7 5 2 I : No)、S 3 7 5 3 I の処理をスキップし、S 3 7 5 4 I の処理を実行する。S 3 7 5 4 I の処理では、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ 2 2 2 b i B における図柄停止タイミングであるかを判別し (S 3 7 5 4 I)、図柄停止タイミングであると判別した場合には (S 3 7 5 4 I : Yes)、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されてい

10

20

30

40

50

る各図柄情報（左図柄、中図柄、右図柄の図柄態様を示す図柄情報）に対応する図柄態様を表示するための表示用コマンドを設定し（S3755I）、本処理を終了する。一方、S3754Iの処理において、図柄停止タイミングではないと判別した場合には（S3754I：No）、S3755Iの処理をスキップし、本処理を終了する。また、S3752Iの処理において、仮停止中フラグ223giBがオンであると判別した場合には（S3751I：Yes）、次に、シナリオカウンタ値が入賞可変演出シナリオ222biBにおける最終報知タイミングを示す値であるかを判別し（S3756I）、最終報知タイミングであると判別した場合には（S3756I：Yes）、次に、特別図柄抽選の結果は大当たり当選であるかを判別する（S3757I）。特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると判別した場合には（S3757I：Yes）、復活演出を実行するための表示用コマンドを設定し（S3758I）、入賞カウンタ値をクリアし（S3759I）、S3768Iの処理に移行する。S3757Iの処理において、大当たり当選ではないと判別した場合には（S3757I：No）、S3758Iの処理をスキップし、S3759Iの処理に移行する。また、S3756Iの処理において最終報知タイミングではないと判別した場合には（S3756I：No）、次に、入賞フラグ223aiBはオンであるかを判別し（S3760I）、入賞フラグ223aiBがオンであると判別した場合には（S3760I：Yes）、入賞フラグ223aiBをオフに設定し（S3761I）、入賞カウンタ値を1減算する（S3762I）。そして、入賞カウンタ値が0であるかを判別し（S3763I）、0であると判別した場合には（S3763I：Yes）、特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるかを判別し（S3764I）、大当たり当選であると判別した場合には（S3764I：Yes）、右図柄を保留図柄カウンタ値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し（S3765I）、S3768Iの処理に移行する。一方、S3764Iの処理において、特別図柄抽選の結果が大当たり当選ではないと判別した場合には（S3764I：No）、右図柄の図柄態様として、保留図柄カウンタ値に1加算した値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させる表示用コマンドを設定し（S3767I）、S3768Iの処理に移行する。S3768Iの処理では、仮停止中フラグ223giBをオフに設定し（S3768I）、入賞可変演出実行フラグ223fiBをオフに設定し（S3769I）、本処理を終了する。また、S3763Iの処理において、入賞カウンタ値は0ではないと判別した場合には（S3763I：No）、右図柄の図柄態様として、保留図柄カウンタ値から入賞カウンタ値を減算した値に対応する図柄態様を決定し、決定した図柄態様に可変させるための表示用コマンドを設定し（S3766I）、本処理を終了する。

#### 【6913】

次に、図2009を参照して、本第33制御例の第2変形例における停止種別設定処理（S4309I）について説明する。図2009は、この停止種別設定処理（S4309I）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（S4309I）は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理（図1905のS3114I）の一処理である。停止種別設定処理（S4309I）が実行されると、まず、今回の特図変動における特別図柄種別は第2特別図柄であるかを判別し（S5301I）、第2特別図柄であると判別した場合には（S5301I：Yes）、抽出した停止種別をそのまま設定し（S5302I）、表示用停止種別コマンドを設定し（S5303I）、本処理を終了する。一方、S5301Iの処理において、第2特別図柄ではないと判別した場合には（S5301I：No）、図柄情報格納エリア223niに格納されている図柄情報に対応する図柄態様を左図柄列Z1に停止表示させる第3図柄の図柄態様として決定し（S5304I）、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であるかを判別する（S5305I）。今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選であると判別した場合には（S5305I：Yes）、図柄情報格納エリア223ni内の左図柄列Z1に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を中図柄列Z2及び右図柄列Z3の図柄態様として決定し（S5306I）、表示用停止図柄コマンドを設定し（S5307I）、本処理を終了する（S5307I）。S5305Iの処理に



において、今回の特別図柄抽選の結果が大当たり当選または小当たり当選ではないと判別した場合には (S 5 3 0 5 I : No)、次に今回の特図変動における変動パターンはリーチありの変動パターンであるかを判別する (S 5 3 0 8 I)。リーチありの変動パターンではないと判別した場合には (S 5 3 0 8 I : No)、図柄態様決定テーブル 2 2 2 e i B から保留図柄カウンタ 2 2 3 e i B のカウンタ値に 4 加算した値に対応する図柄態様を右図柄 Z 3 に停止表示させる図柄態様に決定し (S 5 3 1 5 I)、図柄態様決定テーブル 2 2 2 e i B から保留図柄カウンタ 2 2 3 e i B のカウンタ値に 2 加算した値に対応する図柄態様を中図柄 Z 2 に停止表示させる図柄態様に決定し (S 5 3 1 6 I)、S 5 3 0 7 I の処理に移行する。また、S 5 3 0 8 I の処理において、リーチありの変動パターンであると判別した場合には (S 5 3 0 8 I : Yes)、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i 内の左図柄列 Z 1 に停止表示させる図柄情報に対応する図柄態様を右図柄列 Z 3 の図柄態様として決定し (S 5 3 1 7 I)、図柄態様決定テーブル 2 2 2 e i B から保留図柄カウンタ 2 2 3 e i B のカウンタ値に 1 減算した値に対応する図柄態様を中図柄 Z 2 に停止表示させる図柄態様に決定し (S 5 3 1 8 I)、S 5 3 0 7 I の処理に移行する。

【 6 9 1 4 】

以上、説明したように、本第 3 3 制御例の第 2 変形例では、副表示領域 D s に表示される保留図柄の保留図柄態様を規則的に決定する構成とし、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球である場合には、前回の入賞時に表示された保留図柄の保留図柄態様と同一態様で保留図柄を表示可能に構成している。また、同一態様の保留図柄が連続して表示される回数が多い方が (例えば、3 回連続した場合)、少ない場合 (例えば、2 回連続した場合) よりも大当たり当選である可能性が高いことを示唆する構成としている。これにより、保留図柄が 1 つしか表示されていない場合よりも、複数表示されている場合の方が遊技者は特別図柄抽選の結果を、その特別図柄抽選の結果を示すための特図変動が実行されるよりも前に予測し易くなるため、保留図柄をより多く表示させようと、特図変動の実行中であっても遊技者に遊技球の発射を促すことが可能となる。なお、本第 3 3 制御例の第 2 変形例では、コンボ演出 (同一態様の保留図柄が連続して表示される演出) が実行される場合、コンボ演出の対象となる対象保留図柄の保留図柄態様を、前回獲得した保留球に対応する保留図柄と同一態様で表示する構成としているが、これに限るものではなく、対象保留図柄が表示された後に獲得した保留球に対応する保留図柄を対象保留図柄と同一態様で表示する構成としても良い。このように構成することで、コンボ演出が実行された場合に連続して同一態様で表示されている保留図柄の内、どちらの保留図柄が対象保留図柄なのか遊技者には分からないため、対象保留図柄ではない保留図柄に対応する特図変動においても遊技者に対してリーチ演出が実行されることを期待させ、遊技に集中させることが可能となる。また、リーチありの変動パターン種別が設定された保留球に対してコンボ演出が設定されず、前回の保留図柄とは異なる態様の保留図柄態様で保留図柄が表示されている場合に、特定条件が成立することで既に表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させ、同一態様の保留図柄が連続して表示されるように構成しても良い。例えば、保留球を上限数まで獲得している状態で第 1 入球口 6 4 に遊技球が入賞した場合 (所謂、オーバー入賞した場合) に、保留球内にリーチありの変動パターン種別が設定されている保留球が存在すれば、その保留球に対応する保留図柄をコンボ演出の対象保留図柄とし、対象保留図柄の 1 つ前に表示されている保留図柄と同一態様に可変可能に構成しても良い。このように構成することで、保留球を上限数まで獲得したにも関わらずコンボ演出が実行されなかった場合であっても、オーバー入賞することで保留図柄態様が可変するかもしれないと遊技者に思わせることで、遊技意欲の低下を抑制し、オーバー入賞させようと遊技球の発射を促すことができるため、遊技機の稼働を向上させることができる。なお、既に表示されている保留図柄の保留図柄態様を可変させる特定条件は、オーバー入賞に限るものではなく、保留図柄のシフトに合わせてコンボ演出を実行するか否かの再抽選を実行する構成としても良いし、新たな保留球を獲得した場合に、新たに獲得した保留球だけでなく、全ての保留球に対してコンボ演出を実行するか否かの再抽選を実行する構成としても良い。なお、本第 3 3 制御例の第 2 変形例では、リーチありの変動パターンが設定

10

20

30

40

50

された保留球に対するコンボ演出が設定される場合に、3コンボ演出を実行するか否かも合わせて決定する構成としたが、これに限るものではなく、コンボ演出の対象となる保留球の後に保留球を獲得した場合に、3コンボ演出を実行するか否かの抽選を実行する構成としても良い。

#### 【6915】

<第33制御例の第3変形例>

次に、図2011～図2023を参照して、第33制御例の第3変形例について説明する。上述した第33制御例では、第3図柄の態様として、数字と、数字に対応するキャラクタによって構成していた。具体的には、図1838に示すように、1図柄D1は、数字の1n1と、タコのキャラクタc1によって構成され、2図柄D2は、数字の2n2と、フグのキャラクタc2によって構成される等、各数字に固有のキャラが予め設定されている構成であった。これに対して、本第33制御例の第3変形例では、第3図柄を構成する数字とキャラクタが紐付いておらず、第3図柄の図柄態様として、数字図柄態様と、キャラ図柄態様をそれぞれ分けて設定する構成としている。また、上述した第33制御例では、変動毎に第3図柄が規則的に可変する構成であった。これに対して、本第33制御例の第3変形例では、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄を構成する数字図柄態様と、キャラ図柄態様は、前回の特図変動における左図柄列Z1に停止表示された第3図柄の態様と同一態様とならない範囲で変動毎に不規則に可変し、特定の変動パターン種別（例えば、スーパーリーチ）が設定された特図変動が実行される場合に、左図柄列Z1に停止表示される数字図柄態様、又はキャラ図柄態様が、前回の特図変動において左図柄列Z1に停止表示された数字図柄態様、又はキャラ図柄態様と同一態様で停止表示される構成としている。上述した第33制御例では、第3図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が対応しており、変動毎に第3図柄が規則的に可変するため、例えば、遊技者が、前回の特図変動における第3図柄を確認していなくても、2変動前、3変動前の特図変動における第3図柄を確認していれば、前回の特図変動における第3図柄の態様を把握することが可能であった。これに対して本第33制御例の第3変形例では、第3図柄を構成する複数の要素（数字図柄態様、キャラ図柄態様）の内、一部の要素が前回の特図変動における第3図柄の態様と同一態様であるかを遊技者が判別するためには、毎変動、停止表示された第3図柄の態様を確認しておく必要がある。つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第3図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。本第33制御例の第3変形例は、上述した第33制御例に対して、音声ランプ制御装置113のMPUにより実行される制御処理を一部変更している点で相違し、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

#### 【6916】

<第33制御例の第3変形例における演出内容について>

図2011及び図2012を参照して、本第33制御例の第3変形例における特徴的な演出について説明する。図2011(a)及び(b)は、本第33制御例の第3変形例における通常の左図柄（左図柄列Z1に停止表示される第3図柄）の表示パターンを示した図である。図2011(a)は、変動パターン種別として「外れ」が設定されている特図変動（1変動目）の変動時間が経過し、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの各図柄列Z1～Z3に第3図柄が停止表示されている状況を示している。図2011(a)に示す通り、左図柄列Z1には、数字図柄態様として1n1と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタc3が停止表示されている。また、中図柄列Z2には、数字図柄態様として1n1と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタc1が停止表示されている。また、右図柄列Z3には、数字図柄態様として2n2と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタc4が停止表示されている。左図柄列Z1と、中図柄列Z2にはそれぞれ数字図柄態様として1n1が停止表示されているが、キャラ図柄態様が異なっている。このように、本第33制御例の第3変形例では、第3図柄を構成する数字図柄態様とキャラ図柄態様が紐付いておらず、それぞれの態様を別々に設定する構成としている。図2011(b)は、図2

011(a)に示した状況から新たな特図変動(2変動目)が実行され、各図柄列Z1~Z3に第3図柄が停止表示された状況を示している。2変動目では、変動パターンとして「外れ」が設定されており、図2011(b)に示す通り、左図柄列Z1には数字図柄態様として4n4と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタc4が停止表示され、中図柄列Z2には、数字図柄態様として3n3と、キャラ図柄態様としてアンコウのキャラクタc6が停止表示されている。また、右図柄列Z3には、数字図柄態様として8n8と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタc1が停止表示されており、特別図柄抽選の結果が外れであることを示している。ここで、上述した第33制御例では、1変動目に左図柄として1図柄D1が停止表示された場合には、2変動目では左図柄として2図柄D2が停止表示されるといったように、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様が規則的に可変する構成であった。これに対して、第33制御例の第3変形例では、通常(特定の変動パターン(スーパーリーチ)が設定されていない場合)、左図柄列Z1に停止表示される第3図柄の図柄態様(数字図柄態様、キャラ図柄態様)は規則的に可変せず、前回の特図変動における左図柄の図柄態様と同一態様にならない範囲で不規則に決定される。なお、具体的な処理内容については後述する。

10

#### 【6917】

次に、図2012を参照して、2変動目がスーパーリーチの変動パターンが設定されている特図変動である場合の左図柄の表示パターンについて説明する。図2012(a)は、変動パターン種別として「外れ」が設定されている特図変動(1変動目)の変動時間が経過し、第3図柄表示装置81の主表示領域Dmの各図柄列Z1~Z3に第3図柄が停止表示されている状況を示している。図2012(a)に示す通り、左図柄列Z1には、数字図柄態様として1n1と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタc3が停止表示されている。また、中図柄列Z2には、数字図柄態様として1n1と、キャラ図柄態様としてタコのキャラクタc1が停止表示されている。また、右図柄列Z3には、数字図柄態様として2n2と、キャラ図柄態様としてサメのキャラクタc4が停止表示されている。図2012(b)は、図2012(a)に示した状況から新たな特図変動(2変動目)が実行され、各図柄列Z1~Z3に第3図柄が停止表示された状況を示している。2変動目では、変動パターンとして「スーパーリーチ」が設定されており、図2012(b)に示す通り、左図柄列Z1には数字図柄態様として4n4と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタc1が停止表示され、中図柄列Z2では第3図柄が変動表示されている。また、右図柄列Z3には、数字図柄態様として4n4と、キャラ図柄態様としてカメのキャラクタc1が停止表示されており、左図柄列Z1と右図柄列Z3に停止表示された第3図柄がリーチ態様となっている。また、表示領域HR1には、今回のリーチ演出が「スーパーリーチ」であることを報知する態様である「スーパーリーチ」という表示がされている。

20

30

#### 【6918】

ここで、図2012(a)で示した1変動目では、左図柄列Z1にキャラクタc3と数字の1n1が停止表示され、図2012(b)で示した2変動目では、左図柄列Z1にキャラクタc3と数字の4n4が停止表示されており、左図柄列Z1に停止表示されたキャラ図柄態様が連続して同一態様となっている。このように、本第33制御例の第3変形例では、特定の変動パターン(スーパーリーチ)が設定されている場合には、左図柄列Z1に停止表示されるキャラ図柄態様、または数字図柄態様の少なくともどちらかを前回の特図変動における左図柄列Z1の第3図柄と同一態様で停止表示させる構成としている。「スーパーリーチ」の変動パターンは、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合の方が、外れである場合よりも設定され易い変動パターンであるため、左図柄列Z1に、前回の左図柄列Z1の第3図柄と同一態様のキャラ図柄態様、または数字図柄態様が停止表示された場合には、遊技者の大当たり当選に対する期待感を向上させることができる。また、上述した第33制御例と異なり、第3図柄を構成するキャラ図柄態様と、数字図柄態様が紐付いていないため、変動毎に異なる組み合わせのキャラ図柄態様と数字図柄態様で構成された第3図柄が停止表示されることとなる。上述した第33制御例では、第3図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が対応しており、変動毎に第3図柄が規則的に可

40

50

変するため、例えば、遊技者が、前回の特図変動における第3図柄を確認していなくても、2変動前、3変動前の特図変動における第3図柄を確認していれば、前回の特図変動における第3図柄の態様を把握することが可能であった。これに対して、第33制御例の第3変形例では、第3図柄を構成するキャラ図柄態様と数字図柄態様が紐付いておらず、更に、変動毎に第3図柄が不規則に変動するため、前回の特図変動における第3図柄の態様と同一態様であるかを遊技者が判別するためには、毎変動、停止表示された第3図柄を確認しておく必要がある。つまり、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第3図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。なお、本第33制御例の第3変形例では、特別図柄抽選の結果が大当たり当選である場合のみ、今回の左図柄列Z1に停止表示された第3図柄の態様を、前回の特図変動における第3図柄の態様と完全一致（即ち、キャラ図柄態様と数字図柄態様がどちらも同一態様）させることが可能に構成している。これにより、前回の特図変動における第3図柄を確認していた遊技者は、今回の特図変動において特別図柄抽選の結果が報知されるよりも前に、左図柄列Z1に第3図柄が停止表示された時点で特別図柄抽選の結果が大当たり当選であると把握することが可能となり、優越感を与えることができる。

10

#### 【6919】

なお、本第33制御例では、左図柄列Z1に前回の特図変動における第3図柄の態様と完全に同一態様の第3図柄が停止表示された場合に、大当たり当選であることが確定する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、2変動以上続いて左図柄列Z1にキャラ図柄態様、または数字図柄態様のいずれかが同一態様で停止表示される構成とし、連続した回数が多い程大当たり当選期待度が高くなる構成としても良い。このように構成することで、前回の特図変動における第3図柄と同一態様の第3図柄が停止表示された特図変動において特別図柄抽選の結果が外れであった場合であっても、次変動でさらに同一態様の第3図柄が停止表示されれば、大当たり当選の可能性が高くなるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、左図柄列Z1に同一態様の第3図柄が停止表示された場合に、連続した回数を示唆する態様（例えば、「2回目」等の表示）を表示する構成としても良いし、連続していることを示唆する態様（例えば、「続いているよ」等のコメント表示）を表示する構成としても良い。このように構成することで、2変動以上の特図変動を跨いで同一態様の第3図柄が停止表示されることを遊技者に分かり易くすることが可能となる。これにより、例えば、4変動に跨がって同一態様の第3図柄が停止表示される演出が設定されている場合に、2変動目の特図変動で同一態様の第3図柄が停止表示されたにも関わらず、特別図柄抽選の結果が外れであったことから遊技意欲を無くした遊技者が4変動目の特図変動（特別図柄抽選の結果が大当たり当選である特図変動）が実行されるよりも前に遊技を止めてしまうといった不具合を抑制することができる。

20

30

#### 【6920】

<第33制御例の第3変形例における電氣的構成について>

次に、図2013～図2017を参照して、本第33制御例の第3変形例における電氣的構成について説明する。まず、図2013を参照して、本第33制御例の第3変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222に規定されている内容について説明をする。音声ランプ制御装置113のROM222には、図2013に示すように、変動パターン選択テーブル222aiと、チャンスゾーン演出設定テーブル222ciと、タイマー演出設定テーブル222diと、タイマー内容設定テーブル222eiと、再セット用報知態様設定テーブル222fiと、楽曲演出設定テーブル222giと、図柄変更演出設定テーブル222hiと、ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222iiと、数字図柄態様決定テーブル222aiCと、キャラ図柄態様決定テーブル222biCと、同一図柄停止演出態様決定テーブル222ciCと、が少なくとも記憶されている。なお、上述した第33制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。数字図柄態様決定テーブル222aiCは、第3図

40

50

柄の数字図柄態様を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、図2015を参照して、数字図柄態様決定テーブル222a1Cについて説明する。図2015は、この数字図柄態様決定テーブル222a1Cの規定内容を模式的に示した図である。図2015に示すように、数字図柄態様決定テーブル222a1Cは、図柄カウンタ値と、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別に対応して数字図柄態様が規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「1」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず1図柄（数字の1n1）が決定され、図柄カウンタ値が「2」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず2図柄（数字の2n2）が決定され、図柄カウンタ値が「3」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず3図柄（数字の3n3）が決定され、図柄カウンタ値が「4」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず4図柄（数字の4n4）が決定され、図柄カウンタ値が「5」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず5図柄（数字の5n5）が決定され、図柄カウンタ値が「6」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらず6図柄（数字の6n6）が決定される。また、図柄カウンタ値が「7」である場合には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、大当たり種別が「大当たりA」である場合には7図柄（数字の7n7）が決定され、大当たり種別が「大当たりB」である場合、または特別図柄抽選の結果が「小当たり」、「外れ」である場合には、8図柄（数字の8n8）が決定される。

10

#### 【6921】

図2013に戻り説明を続ける。キャラ図柄態様決定テーブル222b1Cは、第3図柄のキャラ図柄態様を決定するために参照されるテーブルである。ここで、図2016を参照して、キャラ図柄態様決定テーブル222b1Cについて説明する。図2016は、このキャラ図柄態様決定テーブル222b1Cの規定内容を模式的に示した図である。図2016に示すように、キャラ図柄態様決定テーブル222b1Cは、図柄カウンタ値と、特別図柄抽選の結果と、大当たり種別に対応してキャラ態様が規定されている。具体的には、図柄カウンタ値が「1」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「タコc1」が決定され、図柄カウンタ値が「2」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「フグc2」が決定され、図柄カウンタ値が「3」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「カメc3」が決定され、図柄カウンタ値が「4」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「サメc4」が決定され、図柄カウンタ値が「5」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「エビc5」が決定され、図柄カウンタ値が「6」である場合には、特別図柄抽選の結果に関わらずキャラ態様として「アンコウc6」が決定される。また、図柄カウンタ値が「7」である場合には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、大当たり種別が「大当たりA」である場合にはキャラ態様として「ジュゴンc7」が決定され、大当たり種別が「大当たりB」である場合、または特別図柄抽選の結果が「小当たり」、「外れ」である場合には、キャラ態様として「熱帯魚c8」が決定される。

20

30

#### 【6922】

図2013に戻り、説明を続ける。同一図柄停止演出態様決定テーブル222c1Cは、同一図柄停止演出の演出態様を決定するために参照されるテーブルである。ここで、図2017を参照して、同一図柄停止演出態様決定テーブル222c1Cについて説明する。図2017は、この同一図柄停止演出態様決定テーブル222c1Cの規定内容を模式的に示した図である。この同一図柄停止演出態様決定テーブル222c1Cは、特図変動における表示用変動パターンとして、同一図柄停止演出を含む表示用変動パターンが決定された場合に、その同一図柄停止演出の演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。図2017に示す通り、同一図柄停止演出態様決定テーブル222c1Cは、特別図柄抽選の結果と、第2演出カウンタ223giのカウンタ値に対応して演出態様が規定されている。具体的には、特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第2演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ・同一数字」が決定される。この「同一キャラ・同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左

40

50

図柄列 Z 1 に、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄のキャラ図柄態様と数字図柄態様のどちらとも同一態様である第 3 図柄を停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第 2 演出カウンタ値が「500～749」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ」が決定される。この「同一キャラ」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列 Z 1 に、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄のキャラ図柄態様と同一態様である第 3 図柄を停止表示させ、数字図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「大当たり」であり、第 2 演出カウンタ値が「750～999」の範囲内であれば、演出態様として「同一数字」が決定される。この「同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列 Z 1 に、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の数字図柄態様と同一態様である第 3 図柄を停止表示させ、キャラ図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」であり、第 2 演出カウンタ値が「0～499」の範囲内であれば、演出態様として「同一キャラ」が決定される。この「同一キャラ」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列 Z 1 に、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄のキャラ図柄態様と同一態様である第 3 図柄を停止表示させ、数字図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」であり、第 2 演出カウンタ値が「500～999」の範囲内であれば、演出態様として「同一数字」が決定される。この「同一数字」の演出態様は、今回の特図変動における左図柄列 Z 1 に、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の数字図柄態様と同一態様である第 3 図柄を停止表示させ、キャラ図柄態様は異なる態様で停止表示させる演出態様である。図 2017 に示すように、「同一キャラ・同一数字」の演出態様は、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合にのみ決定される演出態様である。つまり、特図変動において、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の態様と、完全に一致する態様の第 3 図柄が左図柄列 Z 1 に停止表示された場合には、大当たり当選確定であると遊技者は認識することができる。なお、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、250 / 1000 (25%) で「同一キャラ」の演出態様が決定され、250 / 1000 (25%) で「同一数字」の演出態様が決定される。また、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合には、500 / 1000 (50%) で「同一キャラ」の演出態様が決定され、500 / 1000 (50%) で「同一数字」の演出態様が決定される。つまり、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合の方が、「大当たり」である場合よりも、「同一キャラ」のみ、または「同一数字」のみの演出態様が決定され易い構成となっている。なお、これに限ることなく、例えば、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、400 / 1000 (40%) で「同一キャラ」の演出態様が決定され、100 / 1000 (10%) で「同一数字」の演出態様が決定される構成とし、特別図柄抽選の結果が「外れ」または「小当たり」である場合には、200 / 1000 (20%) で「同一キャラ」の演出態様が決定され、800 / 1000 (80%) で「同一数字」の演出態様が決定されるといったように、特別図柄抽選の結果が「大当たり当選」である場合の方が「外れ」または「小当たり」である場合よりも決定され易い演出態様を設ける構成としても良い。このように構成することで、同一図柄停止演出において「同一キャラ・同一数字」の演出態様で演出が実行されなかったとしても、キャラ図柄態様と数字図柄態様のうち、どちらが前回と同一態様なのかによって特別図柄抽選の結果を予測し易くなるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6923】

次に、図 2014 を参照して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 113 の MPU 221 内の RAM 223 について説明する。本第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ装置 113 の MPU 221 内の RAM 223 は、上述した第 3 3 制御例における音声ランプ装置 113 の MPU 221 内の RAM 223 に対して、新たにキャラカウンタ 223 a i C を設けている点で相違し、その他の構成については同一である

。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。キャラカウンタ 2 2 3 a i C は、第 3 図柄のキャラ図柄態様を決定するためのカウンタであり、1 ~ 7 の範囲のループカウンタである。キャラカウンタ 2 2 3 a i C は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理内の演出更新処理（図 1 9 1 5 参照）の S 3 6 1 4 I の処理において、各種カウンタと共にカウンタ値が更新される。なお、上述した第 3 3 制御例では、図柄カウンタ 2 2 3 m i のカウンタ値を特図変動が実行される場合に実行される特図 1 演出態様設定処理（図 1 9 0 9 の S 4 4 0 9 I 参照）において更新する構成としていた。つまり、特図変動が実行されていない期間には図柄カウンタ値が更新されない構成であった。これに対して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理内の演出更新処理（図 1 9 1 5 参照）の S 3 6 1 4 I の処理において、各種カウンタと共に  
10  
カウンタ値が更新される構成としている。つまり、特図変動が実行されていない期間にも図柄カウンタ値が更新される構成である。上述した第 3 3 制御例では、例えば、前回の特図変動で図柄カウンタ値が「1」に更新された場合、次回の特図変動が実行されるタイミングに関わらず、次回の特図変動において更新される図柄カウンタ値は「2」となるため、第 3 図柄の図柄態様を特図変動毎に規則的に可変させる。一方、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、特図変動が実行されていない期間にも図柄カウンタ値が更新されるため、前回の特図変動で図柄カウンタ値が「1」に更新された場合、次回の特図変動が実行されるタイミングによって図柄カウンタ値が異なり、第 3 図柄の図柄態様が不規則に可変する。  
【 6 9 2 4 】

< 第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について > 20

次に、図 2 0 1 8 ~ 図 2 0 2 3 を参照して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。なお、上述した第 3 3 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図 2 0 1 8 を参照して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）について説明する。図 2 0 1 8 は、この特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）を示したフローチャートである。特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）が実行されると、まず、図柄カウンタ 2 2 3 m i と、キャラカウンタ 2 2 3 a i C のカウンタ値をそれぞれ取得する（S 4 6 2 3 I）。なお、上述した第 3 3 制御例では、特図変動が実行される毎に図柄カウンタ値が更新される構成であったが、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、演出更新処理（S 3 1 1 2 I）の S 3 6 1 4 I の処理において、各種カウンタの更新に合わせて、図柄カウンタ値と、キャラカウンタ値も更新される。つまり、特図変動が実行されていない期間も演出更新処理（S 3 1 1 2 I）が実行される毎にカウンタ値は更新される構成としている。このため、特図 1 演出態様設定処理（S 4 4 0 9 I）において取得する図柄カウンタ値と、キャラカウンタ値は変動毎に不規則な値となるため、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄の態様は変動毎で不規則に可変する。S 4 6 2 3 I の処理が終了すると、次に、今回の特別図柄抽選の結果と、受信した入賞情報コマンドに含まれる変動パターン種別に基づいて、通常用変動パターン選択テーブル 2 2 2 a i A から表示用変動パターンを決定し（S 4 6 0 2 I）、次に、飾り図柄演出設定処理（S 4 6 0 3 I）を実行する（S 4 6 0 3 I）。ここで、図 2 0 1 9 を参照して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における飾り図柄演出設定処理（S 4 6 0 3 I）について説明する。図 2 0 1 9 は、この飾り図柄演出設定処理（S 4 6 0 3 I）を示したフローチャートである。飾り図柄演出設定処理（S 4 6 0 3 I）が実行されると、まず、今回の特図変動における表示用変動パターンは同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであるか判別する（S 4 7 0 1 I）。同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンではないと判別した場合には（S 4 7 0 1 I : No）、通常図柄態様決定処理を実行する（S 4 7 1 5 I）。通常図柄態様決定処理（S 4 7 1 5 I）は、同一図柄停止演出なしの表示用変動パターンが設定された特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示させる第 3 図柄の図柄態様を決定するための処理である。なお、通常図柄態様決定処理（S 4 7 1 5 I）の詳細については、図 2 0 2 0 を参照して後述する。通常図柄態様決定処理（S 4 7 1 5 I）が終了すると、S 4 7 1 6 I の処理に移行する。S 4 7 1 6 I の処理では、S 4 7 1 5 I、及び S 4 7 1 9 I ~ S 4 7 2 3 I の処  
30  
40  
50



理において決定された数字図柄態様とキャラ図柄態様に対応する図柄情報をそれぞれ図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納する。一方、S 4 7 0 1 I の処理において、同一図柄停止演出ありの表示用変動パターンであると判別した場合には ( S 4 7 0 1 I : Y e s )、同一図柄演出態様決定テーブル 2 2 2 c i C ( 図 2 0 1 7 参照 ) に基づいて同一図柄停止演出の演出態様を決定し ( S 4 7 1 7 I )、決定した演出態様が「同一キャラ」( 前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄のキャラ図柄態様と同一態様のキャラ図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる演出態様 ) であるかを判別し ( S 4 7 1 8 I )、「同一キャラ」図柄停止ありの演出態様であると判別した場合には ( S 4 7 1 8 I : Y e s )、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する ( S 4 7 1 9 I )。一方、「同一キャラ」図柄停止ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 4 7 1 8 I : N o )、キャラ図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i C からキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を決定する ( S 4 7 2 0 I )。S 4 7 1 9 I、または S 4 7 2 0 I の処理が終了すると、次に、S 4 7 2 1 I の処理を実行する。S 4 7 2 1 I の処理では、S 4 7 1 7 I の処理において決定した同一図柄停止演出の演出態様が「同一数字」( 前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の数字図柄態様と同一態様の数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる演出態様 ) であるかを判別し ( S 4 7 2 1 I )、「同一数字」図柄停止ありの演出態様であると判別した場合には ( S 4 7 2 1 I : Y e s )、図柄情報格納エリア 2 2 3 a i C に格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる数字図柄態様として決定する ( S 4 7 2 2 I )。一方、S 4 7 2 1 I の処理において、「同一数字」図柄停止ありの演出態様ではないと判別した場合には ( S 4 7 2 1 I : N o )、数字図柄態様決定テーブル 2 2 2 a i C から図柄カウンタ値に対応する数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる数字図柄態様として決定する ( S 4 7 2 3 I )。S 4 7 2 2 I、または S 4 7 2 3 I の処理が終了すると、S 4 7 1 6 I の処理に移行する。次に、図 2 0 2 0 を参照して、通常図柄態様決定処理 ( S 4 7 1 5 I ) について説明する。図 2 0 2 0 は、この通常図柄態様決定処理 ( S 4 7 1 5 I ) を示したフローチャートである。通常図柄態様決定処理 ( S 4 7 1 5 I ) では、同一図柄停止演出が実行されない場合の第 3 図柄の図柄態様を決定するための処理を実行する。通常図柄態様決定処理 ( S 4 7 1 5 I ) が実行されると、まず、数字図柄態様決定テーブル 2 2 2 a i C から図柄カウンタ値に対応する数字図柄態様を決定し ( S 4 8 5 1 I )、前回の特図変動における数字図柄態様と同一態様であるかを判別する ( S 4 8 5 2 I )。具体的には、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている数字図柄情報を読み出し、S 4 8 5 1 I の処理において決定された数字図柄態様と同一態様であるかを判別する。前回の数字図柄態様と同一態様であると判別した場合には ( S 4 8 5 2 I : Y e s )、図柄カウンタ値に 1 加算し、数字図柄態様決定テーブル 2 2 2 a i C から図柄カウンタ値に対応する数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる数字図柄態様として決定する ( S 4 8 5 3 I )。一方、S 4 8 5 2 I の処理において、前回の数字図柄態様と同一態様ではないと判別した場合には ( S 4 8 5 2 I : N o )、S 4 8 5 1 I の処理において決定した数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる数字図柄態様として決定する ( S 4 8 5 4 I )。S 4 8 5 3 I、または S 4 8 5 4 I の処理が終了すると、キャラ図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i C からキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を決定し ( S 4 8 5 5 I )、決定したキャラ図柄態様が前回のキャラ図柄態様と同一態様であるかを判別する ( S 4 8 5 6 I )。具体的には、図柄情報格納エリア 2 2 2 n i に格納されているキャラ図柄情報を読み出し、S 4 8 5 5 I の処理において決定されたキャラ図柄態様と同一態様であるかを判別する。前回のキャラ図柄態様と同一態様であると判別した場合には ( S 4 8 5 6 I : Y e s )、キャラカウンタ値に 1 加算し、キャラ図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i C からキャラカウンタ値に対応するキャラ図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する ( S 4 8 5 7 I )。一方、S 4 8 5 6 I の処理において、前回のキャラ図柄態様と同一態様ではないと判別した場合には ( S 4 8 5 6 I : N o )、S 4 8 5 5 I の処理において決定したキャラ図柄態様を左図柄列 Z 1



に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する（S 4 8 4 5 8 I）。このように通常図柄態様決定処理（S 4 7 1 5 I）が実行されることにより、前回の数字図柄態様、キャラ図柄態様と同一態様の図柄態様が決定されないようにすることができる。図 2 0 1 8 に戻り、説明を続ける。飾り図柄演出設定処理（S 4 6 0 3 I）が終了すると、次に、チャンスゾーン演出設定処理を実行する（S 4 6 0 4 I）。なお、S 4 6 0 4 I ~ S 4 6 0 7 I の処理は、上述した第 3 3 制御例における処理と同一の処理であるため、詳細な説明を省略する。

#### 【 6 9 2 5 】

次に、図 2 0 2 1 を参照して、本第 3 3 制御例の第 3 変形例における停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）について説明する。図 2 0 2 1 は、この停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）を示したフローチャートである。停止種別設定処理（S 4 3 0 9 I）が実行されると、まず、今回の特図変動が第 2 特別図柄であるかを判別する（S 5 3 0 1 I）。第 2 特別図柄であると判別した場合には（S 5 3 0 1 I : Yes）、停止種別コマンドから抽出した停止種別をそのまま設定し（S 5 3 0 2 I）、表示用停止種別コマンドを設定し（S 5 3 0 3 I）、本処理を終了する。一方、S 5 3 0 1 I の処理において、第 2 特別図柄ではない（即ち、第 1 特別図柄である）と判別した場合には（S 5 3 0 1 I : No）、数字図柄態様決定処理を実行する（S 5 3 1 9 I）。ここで、図 2 0 2 2 を参照して、数字図柄態様決定処理（S 5 3 1 9 I）について説明する。図 2 0 2 2 は、この数字図柄態様決定処理（S 5 3 1 9 I）を示したフローチャートである。数字図柄態様決定処理（S 5 3 1 9 I）は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる第 3 図柄の数字図柄態様を決定するための処理である。数字図柄態様決定処理（S 5 3 1 9 I）が実行されると、まず、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている数字図柄情報を読み出し、その数字図柄情報に対応する数字図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させる数字図柄態様として決定する（S 5 4 0 1 I）。次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判別し（S 5 4 0 2 I）、大当たりであると判別した場合には（S 5 4 0 2 I : Yes）、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 に停止表示させる数字図柄態様として決定し（S 5 4 0 3 I）、本処理を終了する。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に同一の数字図柄態様が停止表示される。一方、S 5 4 0 2 I の処理において、今回の特別図柄抽選の結果が「大当たり」ではないと判別した場合には（S 5 4 0 2 I : No）、次に、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターン（即ち、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターン）であるかを判別し（S 5 4 0 4 I）、リーチありの変動パターンではないと判別した場合には（S 5 4 0 4 I : No）、数字図柄態様決定テーブル 2 2 2 a i C から図柄カウンタ値に 4 加算した値に対応する数字図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる数字図柄態様として決定し（S 5 4 0 5 I）、図柄カウンタ値に 2 加算した値に対応する数字図柄態様を中図柄列 Z 2 に停止表示させる数字図柄態様として決定し（S 5 4 0 6 I）、本処理を終了する。一方、S 5 4 0 4 I の処理において、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターンであると判別した場合には（S 5 4 0 4 I : Yes）、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されている数字図柄情報に対応する数字図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させる数字図柄態様として決定し（S 5 4 0 7 I）、数字図柄態様決定テーブル 2 2 2 a i C から図柄カウンタ値を 1 減算した値に対応する数字図柄態様を中図柄列 Z 2 に停止表示させる数字図柄態様として決定し（S 5 4 0 8 I）、本処理を終了する。

#### 【 6 9 2 6 】

図 2 0 2 1 に戻り説明を続ける。数字図柄態様決定処理（S 5 3 1 9 I）が終了すると、次に、キャラ図柄態様決定処理を実行する（S 5 3 2 0 I）。ここで、図 2 0 2 3 を参照して、キャラ図柄態様決定処理（S 5 3 2 0 I）について説明する。図 2 0 2 3 は、このキャラ図柄態様決定処理（S 5 3 2 0 I）を示したフローチャートである。キャラ図柄態様決定処理（S 5 3 2 0 I）は、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示させる第 3 図柄のキャラ図柄態様を決定するための処理である。キャラ図柄態様決定処理（S 5 3 2 0 I）が実

10

20

30

40

50

行されると、まず、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されているキャラ図柄情報を読み出し、そのキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を左図柄列 Z 1 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定する ( S 5 5 0 1 I )。次に、今回の特別図柄抽選の結果が大当たりであるかを判別し ( S 5 5 0 2 I )、大当たりであると判別した場合には ( S 5 5 0 2 I : Y e s )、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を中図柄列 Z 2 及び右図柄列 Z 3 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し ( S 5 5 0 3 I )、本処理を終了する。つまり、特別図柄抽選の結果が「大当たり」である場合には、各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に同一のキャラ図柄態様が停止表示される。一方、 S 5 5 0 2 I の処理において、今回の特別図柄抽選の結果が「大当たり」ではないと判別した場合には ( S 5 5 0 2 I : N o )、次に、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターン ( 即ち、ノーマルリーチ、スーパーリーチの変動パターン ) であるかを判別し ( S 5 5 0 4 I )、リーチありの変動パターンではないと判別した場合には ( S 5 5 0 4 I : N o )、キャラ図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i c からキャラカウンタ値に 4 加算した値に対応するキャラ図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し ( S 5 5 0 5 I )、キャラカウンタ値に 2 加算した値に対応するキャラ図柄態様を中図柄列 Z 2 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し ( S 5 5 0 6 I )、本処理を終了する。一方、 S 5 5 0 4 I の処理において、今回の特図変動の変動パターンがリーチありの変動パターンであると判別した場合には ( S 5 5 0 4 I : Y e s )、図柄情報格納エリア 2 2 3 n i に格納されているキャラ図柄情報に対応するキャラ図柄態様を右図柄列 Z 3 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し ( S 5 5 0 7 I )、キャラ図柄態様決定テーブル 2 2 2 b i c からキャラカウンタ値を 1 減算した値に対応するキャラ図柄態様を中図柄列 Z 2 に停止表示させるキャラ図柄態様として決定し ( S 5 5 0 8 I )、本処理を終了する。

#### 【 6 9 2 7 】

図 2 0 2 1 に戻り、説明を続ける。キャラ図柄態様決定処理 ( S 5 3 2 0 I ) が終了すると、次に、表示用停止図柄コマンドを設定し ( S 5 3 2 1 I )、本処理を終了する。なお、 S 5 3 2 1 I で設定する表示用停止図柄コマンドには、 S 5 3 1 9 I 及び S 5 3 2 0 I の処理において決定された各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示される第 3 図柄の数字図柄態様とキャラ図柄態様を示す情報が少なくとも含まれており、ここで設定された表示用停止図柄コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 1 8 9 9 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 3 1 0 2 I ) において表示制御装置 1 1 4 に送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用停止図柄コマンドに対応する各第 3 図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m の各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に表示するための処理を実行する。

#### 【 6 9 2 8 】

以上、説明したように、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、第 3 図柄を構成する数字とキャラクタが紐付いておらず、第 3 図柄の図柄態様として、数字図柄態様と、キャラ図柄態様をそれぞれ分けて設定する構成としている。また、左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄を構成する数字図柄態様と、キャラ図柄態様は、前回の特図変動における左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄の態様と同一態様とならない範囲で変動毎に不規則に可変し、特定の変動パターン種別 ( 例えば、スーパーリーチ ) が設定された特図変動が実行される場合に、左図柄列 Z 1 に停止表示される数字図柄態様、又はキャラ図柄態様が、前回の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示された数字図柄態様、又はキャラ図柄態様と同一態様で停止表示される構成としている。このように構成することで、特別図柄抽選の結果に関わらず、毎変動、遊技者は停止表示される第 3 図柄を確認するために液晶画面を注視することとなるため、遊技に集中させることが可能となり、演出効果を向上させることができる。なお、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、特定の変動パターン種別が設定された特図変動が実行される場合に左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄が、前回の特図変動における第 3 図柄と同一態様で表示される構成としたが、これに限るものではなく、右図柄列 Z 3、または中図柄列 Z 2 に停止表示される第 3 図柄を前回の特図変動における同図柄列の第 3 図柄の態様と同一態様としても良い。また、今回の特図変動がスーパーリー

一チである場合に、前回の特図変動において各図柄列 Z 1 ~ Z 3 に停止表示された第 3 図柄を構成する要素（数字図柄態様、キャラ図柄態様）のいずれかが、今回の特図変動においていずれかの図柄列に停止表示される構成としても良い。このように構成することで、更に遊技者を遊技に集中させることができる。また、このように構成する場合に、前回の特図変動において表示された第 3 図柄の態様と同一態様の図柄を複数表示可能に構成しても良く、同一態様の図柄が 1 つのみの場合よりも、同一態様の図柄が多い方が大当たり当選期待度が高いことを示唆する構成としても良い。

【 6 9 2 9 】

なお、本第 3 3 制御例の第 3 変形例では、左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 2、右図柄列 Z 3 の 3 つの図柄列に停止表示される第 3 図柄の組み合わせにより、特別図柄抽選の結果を報 10  
知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、左図柄列 Z 1 と中図柄列 Z 2 に停止表示される第 3 図柄の組み合わせで特別図柄抽選の結果を報知する構成としても良い。この場合、例えば、次の特図変動において左図柄列 Z 1 に停止表示される第 3 図柄を、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄によって報知する構成としても良い。つまり、右 20  
図柄列 Z 3 の第 3 図柄として左図柄列 Z 1 に停止表示された第 3 図柄と同一態様の第 3 図柄が停止表示された場合には、次の特図変動で左図柄列 Z 1 に連続して同一態様の第 3 図柄が停止表示されることとなるため、今回の特図変動が外れであった場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、このように構成する場合、右図柄列 Z 3 に停止表示される第 3 図柄を特別図柄の変動時間が経過した後の図柄確定 20  
時間（特別図柄抽選の結果を確定表示する時間）に停止表示させる構成としても良い。つまり、特別図柄の変動時間中に左図柄列 Z 1、中図柄列 Z 3 の順に第 3 図柄を停止表示させ、特別図柄の変動時間終了後に右図柄列 Z 3 に第 3 図柄を停止表示させる。これにより、特別図柄抽選の結果として外れを示す態様が表示された場合に、右図柄列 Z 3 に左図柄と同一態様の第 3 図柄が停止表示されることを遊技者に期待させることで、特別図柄抽選の結果が外れであったことよりも右図柄の態様に遊技者の気を向けることができるため、遊技意欲が低下することを抑制することができる。また、当選、特別図柄の変動時間内に 20  
右図柄列 Z 3 に第 3 図柄を停止表示させても良い。

< 第 3 4 制御例 >

【 6 9 3 0 】

次に、図 2 0 2 4 ~ 図 2 0 9 3 を参照して第 3 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 につい 30  
て説明する。従来より、特別図柄の大当たり当選し、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されている期間に、保留記憶されている特別図柄の抽選権利（以下、保留球と言う）の当否判定結果を事前判別（所謂、先読み）した結果、保留球の中に大当たり当選する保留球があると判別した場合の一部で、大当たり遊技中に大当たり当選する保留球が存在することを示唆する演出（所謂、保留連演出）を実行する遊技機が知られている。このような保留連演出が実行されることにより、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させ、大当たり遊技が単調となることを抑制するとともに、大当たり遊技が終了した後も、次回の大当たり当選が確定しているという安心感を遊技者に与えることで遊技意欲を向上させることができるものであった。しかしながら、従来の保留連 40  
演出は大当たり遊技が開始されるまでに獲得している保留球の先読み結果に基づいて実行されるものであり、大当たり遊技開始までに保留球を獲得できなかった場合には大当たり遊技中に保留連演出が実行されることはないため、大当たり遊技が単調になってしまうという問題があった。

【 6 9 3 1 】

これに対して、本第 3 4 制御例のパチンコ機 1 0 では、大当たり遊技中にも保留球を獲得可能に構成し、大当たり遊技中に獲得した保留球が大当たり当選する保留球である場合にも、実行中の大当たり遊技中に保留連演出を実行可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技開始前に保留球を獲得できなかった場合であっても、大当たり遊技中に新たな保留球を獲得することで保留連演出が実行され得るため、大当たり遊技中に保留連演出が実行されることを遊技者に期待させることが可能となる。 50

## 【 6 9 3 2 】

また、従来より、特別図柄の抽選結果を報知するための変動演出において、遊技者に演出用ボタンを操作させる演出（以下、ボタン演出）を実行する遊技機が知られている。このようなボタン演出を実行する遊技機では、ボタン演出が開始される前にボタン演出が開始されることを示唆する表示（以下、ボタン演出準備表示）をした後にボタン演出を実行するものがあり、この場合、ボタン演出が開始されるまではボタン操作が無効となり、ボタン演出が実行されている期間のみボタン操作が有効となるものが一般的である。具体的な制御内容としては、演出用ボタンのセンサ（以下、ボタンセンサという）のオン・オフによってボタン操作が実行されたか否かを判別するが、この際、ボタン操作の有効期間が開始された後にボタンセンサがオフからオンに遷移しないとボタン演出においてボタン操作が有効とならないのが一般的であり、例えば、ボタン演出準備表示中に遊技者がボタンを押下し、押下したままの状態（所謂、長押し状態）でボタン演出が開始されたとしても、ボタン演出内でボタン操作が実行されたとは判別されず、ボタン演出開始後に一度ボタンから手を離し、再度ボタン押下することでボタン操作が有効と判別されることとなる。このため、ボタン演出準備表示を見てボタン演出開始前にボタン操作を実行してしまった遊技者に対してボタン操作が有効とならないことにストレスを感じさせてしまう虞があった。

10

## 【 6 9 3 3 】

これに対して、本第 3 4 制御例のパチンコ機 1 0 では、ボタン演出が開始される前（即ち、ボタン操作の有効期間が開始される前）に遊技者がボタン操作を開始した場合であっても、ボタン演出開始後に遊技者が演出用ボタンから一度手を離さなくてもボタン操作を有効と判別可能に構成している。具体的には、5 0 0 m s 毎にボタンセンサの状況を記憶し、ボタン演出が開始される場合（ボタン操作有効期間となった場合）に保持しているボタンセンサの過去データと照らし合わせ、過去 2 回以上オン状態が連続している場合にはオンである（ボタン操作が有効である）と判別し、それ以外の場合にはオフである（ボタン操作が無効である）と判別する。このように構成することで、遊技者の演出用ボタンの操作タイミングのズレによりボタン演出中のボタン操作が上手く反映されず遊技者にストレスを感じさせる不具合を抑制することができる。本第 3 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 1 制御例におけるパチンコ機 1 0 に対して、遊技盤 1 3 の構成を一部変更した点と、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 が有する R O M 2 0 2、及び R A M 2 0 3 の一部構成を変更した点と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が有する R O M 2 2 2、及び R A M 2 2 3 の一部構成を変更した点で相違している。また、主制御装置 1 1 0 の M P U が実行する制御内容と、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 が実行する制御内容の一部を変更した点で相違している。それ以外の内容は同一であり、同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

20

30

## 【 6 9 3 4 】

以下、本第 3 4 制御例のパチンコ機 1 0 について、添付図面を参照して説明する。図 2 0 2 4 は、本第 3 4 制御例におけるパチンコ機 1 0 の正面図であり、図 2 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の正面図であり、図 2 0 2 6 および図 2 0 2 7 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 の右側領域の球流れを示した模式図であり、図 2 0 2 8 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられた非電動役物 7 1 0 の動作を示した模式図であり、図 2 0 2 9 はパチンコ機 1 0 の遊技盤 1 3 に設けられた第 2 可変入賞装置 6 5 0 の内部構造を示した模式図であり、図 2 0 3 0 はパチンコ機 1 0 に設けられた枠ボタン（演出ボタン）2 2 と選択ボタン 6 0 0 の模式図である。

40

## 【 6 9 3 5 】

パチンコ機 1 0 は、図 2 0 2 4 に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠 1 1 と、その外枠 1 1 と略同一の外形形状に形成され外枠 1 1 に対して開閉可能に支持された内枠 1 2 とを備えている。外枠 1 1 には、内枠 1 2 を支持するために正面視（図 2 0 2 4 参照）左側の上下 2 カ所に金属製のヒンジ 1 8 が取り付けられ、そのヒンジ 1 8 が設けられた側を開閉の軸として内枠 1 2 が正面手前側へ開閉可能に支持さ

50

れている。内枠 1 2 には、多数の釘や、左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b（以下、左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b の両方を示す場合には、第 1 入球口 6 4 と称す。）、第 2 入球口 6 4 0、スルーゲート 6 7、可変入賞装置（第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 5 0）等を有する遊技盤 1 3（図 2 0 2 5 参照）が前面側から着脱可能に装着される。この遊技盤 1 3 の前面（遊技領域）を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠 1 2 には、球を遊技盤 1 3 の前面領域に発射する球発射ユニット 1 1 2 a（図 2 0 4 5 参照）やその球発射ユニット 1 1 2 a から発射された球を遊技盤 1 3 の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。内枠 1 2 の前面側には、その前面上側を覆う前面枠 1 4 と、その下側を覆う下皿ユニット 1 5 とが設けられている。前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 を支持するために正面視（図 2 0 2 4 参  
照）左側に金属製のヒンジ 1 9 が取り付けられ、そのヒンジ 1 9 が設けられた側を開閉の軸として前面枠 1 4 及び下皿ユニット 1 5 が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠 1 2 の施錠と前面枠 1 4 の施錠とは、シリンダ錠 2 0 の鍵穴 2 1 に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。前面枠 1 4 は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部 1 4 c が設けられている。前面枠 1 4 の裏面側には 2 枚の板ガラスを有するガラスユニット 1 6 が配設され、そのガラスユニット 1 6 を介して遊技盤 1 3 の前面がパチンコ機 1 0 の正面側に視認可能となっている。前面枠 1 4 には、球を貯留する上皿 1 7 が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿 1 7 に賞球や貸出球などが排出される。上皿 1 7 の底面は正面視（図 2 0 2 4 参  
照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿 1 7 に投入された球が球発射ユニット 1 1 2 a へと案内される。

10

20

#### 【 6 9 3 6 】

前面枠 1 4 には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様を変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部 1 4 c の周縁には、LED 等の発光手段を内蔵した電飾部 2 9 ~ 3 3 が設けられている。パチンコ機 1 0 においては、これら電飾部 2 9 ~ 3 3 が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵する LED の点灯や点滅によって各電飾部 2 9 ~ 3 3 が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一步手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠 1 4 の正面視（図  
2 0 2 4 参  
照）左上部には、LED 等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ 3 4 が設けられている。また、右側の電飾部 3 2 下側には、前面枠 1 4 の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓 3 5 が形成され、遊技盤 1 3 前面の貼着スペース K 1（図 2 0 2 5 参  
照）に貼付される証紙等はパチンコ機 1 0 の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機 1 0 においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部 2 9 ~ 3 3 の周りの領域にクロムメッキを施した ABS 樹脂製のメッキ部材 3 6 が取り付けられている。窓部 1 4 c の下方には、貸球操作部 4 0 が配設されている。貸球操作部 4 0 には、度数表示部 4 1 と、球貸しボタン 4 2 と、返却ボタン 4 3 とが設けられている。パチンコ機 1 0 の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部 4 0 が操  
作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部 4 1 はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵された LED が点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン 4 2 は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿 1 7 に供給される。返却ボタン 4 3 は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿 1 7 に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部 4 0 が不要となるが、この場合には、貸球操作部 4 0 の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

30

40

50

## 【 6 9 3 7 】

上皿 17 の下側に位置する下皿ユニット 15 には、その左側に上皿 17 に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿 50 が上面を開放した略箱状に形成されている。一方、下皿ユニット 15 の右側には、球を遊技盤 13 の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル 51 が配設され、かかる操作ハンドル 51 の内部には球発射ユニット 112 a の駆動を許可するためのタッチセンサ 51 a と、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ 51 b と、操作ハンドル 51 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル 51 が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ 51 a がオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル 51 の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤 13 の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル 51 が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ 51 a および打ち止めスイッチ 51 b がオフとなっている。なお、本第 3 4 制御例では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置 110 や他の制御装置が球発射ユニット 112 a により発射された球を検出する構成や、球発射ユニット 112 a のソレノイドが球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した球の数をカウントして、RAM クリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。そして、下皿ユニット 15 の上部に枠ボタン（演出ボタン）22 と選択ボタン 600 が設けられている。枠ボタン（演出ボタン）22 は、例えば、後述する第 3 図柄表示装置 81 で表示される演出や背景などを可変させる場合などに、遊技者により操作される。なお、枠ボタン 22 の内部には、図示しないボタンセンサが設けられており、枠ボタン 22 が押下されていない場合にはボタンセンサをオフに可変し、枠ボタン 22 が押下されている場合にはボタンセンサをオンに可変する。可変されたボタンセンサのオン・オフを示す信号は、音声ランプ制御装置 113 に送信され、後述する音声ランプ制御装置 113 の MPU 223 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（S3107J）において判別される。また、選択ボタン 600 は、パチンコ機 10 の遊技環境を決定するために遊技者に操作させるものであって、図 2030（b）に示すように、中ボタン 600 a、上ボタン 600 b、右ボタン 600 c、下ボタン 600 d、左ボタン 600 e が設けられている。なお、選択ボタン 600 a ~ e には、それぞれに図示しない選択ボタンセンサが設けられており、選択ボタン 600 a ~ e の内対応するボタンが押下されるとオンとなる。本第 3 4 制御例におけるパチンコ機 10 では、パチンコ機 10 の遊技環境として、音声出力装置 226（図 2045 参照）から出力される音声の音量レベルと、第 3 図柄表示装置 81（図 2045 参照）に表示される表示画面を照らすバックライト（図示せず）や、パチンコ機 10 に付設された装飾用 LED の光量レベルと、を遊技者が調節可能に構成している。つまり、本第 3 4 制御例では、選択ボタン 600 に対して音量レベルや光量レベル等の段階を低い段階に低下させることが可能な操作および高い段階に増加させることが可能な操作を行うことができる構成となっている。さらに、第 3 図柄表示装置 81 にて実行される各種表示演出の演出パターンが異なる複数の演出モードから、1 の演出モードを遊技者が選択可能に構成している。このように、遊技者が操作可能な枠ボタン 22 及び選択ボタン 600 をパチンコ機 10 に配設することで、パチンコ機 10 で実行される演出を任意に選択することが可能となり、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下操作可能な枠ボタン 22 と選択ボタン 600 を設けているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、遊技者が接触（或いは接近）したことを検知するセンサ式の操作手段や、遊技者が左右（或いは前後）方向に操作可能なレバー式の操作手段や、遊技者が回転操作可能なハンドル式の操作手段を設けてもよい、さらに、本実施形態では、操作手段の個数を 2 個としているが、それ以上に設けてもよいし、異なる操作方法の操作手段を複数設けてもよい。このように構成することで、遊技者がより多様な操作を実行することができ、操作手段に対する遊技者の操作に基づいて実行される演出の種類を増加させることができる。また、操作手段（枠ボタン（演出ボタン）22

10

20

30

40

50

及び選択ボタン600)は、遊技者が遊技を実行しながら(右手で操作ハンドル51を操作しながら)でも操作可能な位置(下皿ユニット15の上部左側)に配設されているため、遊技者が遊技を実行している最中であっても、容易に枠ボタン22を操作することができる。下皿50の正面下方部には、下皿50に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー52が設けられている。この球抜きレバー52は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿50の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー52の操作は、通常、下皿50の下方に下皿50から排出された球を受け取る箱(一般に「ドル箱」と称される)を置いた状態で行われる。

#### 【6938】

図2025に示すように、遊技盤13は、正面視略正方形に切削加工した木製のベース板60に、球案内用の多数の釘や風車およびレール61, 62、一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置(第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650)、可変表示装置ユニット80等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠12の裏面側に取り付けられる。一般入球口63、第1入球口64、第2入球口640、可変入賞装置(第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650)、可変表示装置ユニット80は、ルータ加工によってベース板60に形成された貫通穴に配設され、遊技盤13の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤13の前面中央部分は、前面枠14の窓部14c(図2024参照)を通じて内枠12の前面側から視認することができる。以下に、主に図2025を参照して、遊技盤13の構成について説明する。遊技盤13の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール62が植立され、その外レール62の内側位置には外レール62と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール61が植立される。この内レール61と外レール62とにより遊技盤13の前面外周が囲まれ、遊技盤13とガラスユニット16(図2024参照)とにより前後が囲まれることにより、遊技盤13の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤13の前面であって2本のレール61, 62と円弧部材70とにより区画して形成される略円形状の領域(始動口等が配設され、発射された球が流下する領域)である。また、遊技領域は、戻り球防止部材68を通過した球がアウト口66や入賞口(入球口)を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。本パチンコ機10では、可変表示装置ユニット80の左側(遊技盤13正面視で左側)を左遊技領域、右側を右遊技領域として形成し、左遊技領域を狙って球を発射する遊技(以下、左打ち遊技と称す)では、一般入球口63や左第1入球口64aに球を入球させる遊技が行われ、右遊技領域を狙って球を発射する遊技(以下、右打ち遊技と称す)では、発射された球が可変表示装置ユニット80の上方を通過し、右遊技領域に設けられる右第1入球口64b、第2入球口640、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650等を狙う遊技が行われる。このように構成された本パチンコ機10では、遊技者に対して遊技状態に応じた遊技(左打ち遊技又は右打ち遊技)を行わせることで、遊技が単調になることを抑制している。また、詳細は後述するが、本パチンコ機10では設定される各種遊技状態(通常状態、時短状態、大当たり状態等)に応じて、遊技者に対して有利となる遊技(左打ち遊技又は右打ち遊技)が異なるように構成されている。これにより、遊技者に対して現在の遊技状態を把握しながら、遊技の内容を変更させることができ、より遊技が単調になることを抑制することができる。なお、左第1入球口64a、右第1入球口64b及び第2入球口640には、それぞれ図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過した場合に、各種乱数値が取得される。

#### 【6939】

図2025に戻り遊技盤13の説明を続ける。2本のレール61, 62は、球発射ユニット112a(図2045参照)から発射された球を遊技盤13上部へ案内するために設けられたものである。内レール61の先端部分(図2025の左上部)には戻り球防止部材68が取り付けられ、一旦、遊技盤13の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール62の先端部(図2025の右上部)に

10

20

30

40

50



は、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム69が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム69に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール61の右下側の先端部と外レール62の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材70がベース板60に打ち込んで固定されている。本パチンコ機10では、球が第1入球口64、または第2入球口640のいずれかがへ入球した場合に特別図柄（第1図柄）の抽選が行われ、球がスルーゲート（普通入球口）67を通過した場合に普通図柄（第2図柄）の抽選が行われる。第1入球口64、または第2入球口640への入球に対して行われる特別図柄の抽選では、特別図柄の大当たりか否かの当否判定が行われると共に、特別図柄の大当たりと判定された場合にはその大当たり種別の判定も行われる。特別図柄の大当たりになると、パチンコ機10が特別遊技状態へ移行すると共に、通常時には閉鎖されている第1特定入賞口65aが所定時間（例えば、30秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放され、その開放が大当たり種別に依じた回数（ラウンド数）繰り返される。その結果、その第1特定入賞口65aに多量の球が入賞するので、通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

10

#### 【6940】

また、本パチンコ機10では、特別図柄の抽選によって、大当たり以外（外れ）が判定された場合の一部にて特別遊技状態とは異なる特典が遊技者に付与される小当たりが判定されるように構成されている。特別図柄の抽選が小当たりで当選すると、第2可変入賞装置650の第2特定入賞口650aが所定期間（例えば、合計で1.8秒経過するまで、或いは、球が10個入賞するまで）開放される小当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機10では、この小当たり遊技中に第2特定入賞口650aに入賞した球の一部が特定領域（V入賞スイッチ650e3（図2029参照））を通過した場合に、小当たり遊技終了後に上述した大当たり遊技が実行されるように構成されている。これにより、遊技者は、特別図柄の抽選で大当たりで当選することを狙う遊技と、特別図柄の抽選で小当たりで当選することで実行される小当たり遊技の遊技結果に基づいて大当たりが実行されることを狙う遊技との両方を実行することができる。よって、遊技者に多様な遊技を実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、詳細は後述するが、本パチンコ機10には、特別図柄の大当たり種別として「大当たりA」～「大当たりD」の4種類が設けられている。なお、「大当たりA」は、球が第1入球口64へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第1特別図柄抽選）で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりB」は、球が第2入球口640へと入球したことを契機として実行される抽選（以下、第2特別図柄抽選）で大当たりとなった場合、または、第2特別図柄抽選で小当たりとなり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別であり、「大当たりC～D」の2種類は、第2特別図柄抽選で小当たりとなり、その小当たり遊技中に球が特定領域を通過した場合に決定され得る大当たり種別である。このように設けられた複数の大当たり種別は、大当たり遊技が実行された場合に遊技者に付与される特典として、大当たり遊技中の特典（例えば、ラウンド数、開放時間、開放動作パターン）や、大当たり遊技後に付与される特典（例えば、遊技者が次の大当たりを獲得しやすい遊技状態を付与する特典）が異なるように設定されている。これにより、遊技者に対して様々な契機で実行される大当たり遊技において、より有利な特典が付与される大当たり遊技を獲得しようと遊技意欲を高めさせることができるとともに、多彩な遊技性を提供することができる。特別図柄（第1図柄）の抽選が行われると、第1図柄表示装置37において特別図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、7秒～90秒など）が経過した後に、抽選結果を示す特別図柄が停止表示される。第1図柄表示装置37において変動表示が行われている間に球が第1入球口64、または第2入球口640へ入球すると、その入球回数は、入球口の種別毎にそれぞれ最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。第1図柄表示装置37において変動表示が終了した場合に、第1入球口64、または第2入球

20

30

40

50



口640についての保留球数が残っていれば、次の特別図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第34制御例では、第2特別図柄抽選で大当たりとならなかった場合には、全て小当たりとなるように構成している。つまり、第2特別図柄抽選が実行された場合には、必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選することとなる。

#### 【6941】

一方、スルーゲート（普通入球口）67における球の通過に対して行われる普通図柄の抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。なお、スルーゲート（普通入球口）67には、図示しないセンサ領域が設けられており、このセンサ領域を遊技球が通過したことに基づいて各種乱数値を取得する。普通図柄の当たりになると、所定時間（例えば、0.2秒または3秒）だけ遊技球を所定方向に案内するための部材である第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉扉640a1が開放位置に可変されることで第2入球口640が開放される。なお、通常時は、電動役物640aの開閉扉640a1が閉鎖位置に配設されているため、第2入球口640が閉鎖されている。よって、普通図柄の当たりとなった場合は、球が第2入球口640へ入球し易くなり、その結果、第2特別図柄の抽選が行われ易くなる。なお、上述したように、本第34制御例では、第2特別図柄抽選が実行されると必ず大当たり、または、小当たりのいずれかに当選するため、普通図柄の当たり当選が実質的に特別図柄の大当たり当選、または小当たり当選であると言える。また、普通図柄（第2図柄）の抽選が行われると、第2図柄表示装置83において普通図柄の変動表示が開始されて、所定時間（例えば、3秒または4秒）が経過した後に、抽選結果を示す普通図柄が停止表示される。第2図柄表示装置83において変動表示が行われている間に球がスルーゲート（普通入球口）67を通過すると、その通過回数は最大4回まで保留され、その保留球数が第1図柄表示装置37により表示されると共に、第2図柄保留ランプ84においても示される。第2図柄表示装置83において変動表示が終了した場合に、スルーゲート（普通入球口）67についての保留球数が残っていれば、次の普通図柄の抽選が行われると共に、その抽選に応じた変動表示が開始される。なお、詳細は後述するが、本第34制御例では、時短状態として「時短A～C」の3種類の時短種別があり、設定されている時短種別によって普通図柄の変動時間を異ならせる構成としている。本第34制御例では、いずれの時短種別も特別図柄の変動表示が1回実行されることにより時短状態の終了条件が成立する構成としているため、1回の特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行できる方が遊技者に有利となるため、普通図柄の変動時間として短い変動時間が選ばれ易い時短種別が遊技者に有利な時短種別となる。

#### 【6942】

上述したように、特別図柄の大当たり種別としては、「大当たりA」～「大当たりD」の4種類が設けられている。「大当たりA、C、D」になると、いずれもラウンド数が5ラウンドの特別遊技状態（5ラウンド大当たり）となり、「大当たりB」になるとラウンド数が10ラウンドの特別遊技状態（10ラウンド大当たり）となる。また、いずれの大当たり種別の大当たりとなった場合には、その大当たり終了後に、普通図柄の当たり当選時に通常状態よりも第2入球口640に球が入球し易くなるように電動役物640aが開放制御される遊技状態である時短状態が、特別図柄の変動が1回終了するまで付与される（時短回数1回）。上述したように、本実施形態で用いられるパチンコ機10は、遊技状態を通常状態よりも第2入球口640に球を入球させ易い時短状態へと移行する機能（所謂、時短機能）を有し、特別図柄の大当たり確率や、普通図柄の大当たり確率を変更する機能（所謂、確率変動機能）を有していないが、これに限られることなく、確率変動機能を有するパチンコ機を用いてもよい。なお、本実施形態における特別図柄の大当たりでは、大当たりの種別に応じて大当たり時のラウンド数を異ならせている。これに対して、全ての大当たり種別でラウンド数を共通（例えば、全て8ラウンド）としても良い。また、例えば、大当たりの種別に応じて「普通図柄の時短状態」となる期間を変えてもよい。また、「普通図柄の時短状態」となる期間を変える代わりに、第2入球口640に付随する電動役物640aを開放する時間や、1回の普通図柄の当たりで電動役物640aを開放

10

20

30

40

50

する回数を変更するものとしても良い。また、本実施形態では、大当たりの種別によって、大当たり終了後に付与される特典が決定されるが、例えば、大当たり中に球が特定の領域（V入賞スイッチ650e3）を通過したことを条件に大当たり終了後に特別図柄の確変状態や普通図柄の時短状態を付与するようにしてもよい。また、本実施形態では、時短状態が、特別図柄の変動回数が予め定められた特定回数（1回）実行されるまで継続するように構成しているが、時短回数を予め複数回（例えば、10回）に設定し、特別図柄変動回数が時短回数に到達した場合、或いは、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果となった場合に、時短状態が終了するように構成してもよい。また、特別図柄の抽選とは異なる抽選（時短状態の継続有無を判定する抽選）を実行し、その抽選結果が時短状態を継続しない結果となった場合に時短状態を終了されるように構成してもよい。さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後には必ず時短状態が付与される構成としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、時短状態が連続して付与される回数を計測する時短付与回数計測手段を設け、その時短付与回数計測手段による計測結果が所定回数（例えば、10）となった場合には、どの大当たり種別による大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与されないようにしてもよい。これにより、遊技者が有利となる遊技期間の上限を設定することができ、遊技者に対して過度な射幸性を提供することを抑制することができる。また、過度な射幸性を抑制する例として、連続して時短状態が付与される回数に上限を設定した例を示したが、それ以外にも、連続して時短状態が付与される期間（時短連荘期間）中に実行される特別図柄の変動回数に上限を設けるようにしてもよい。このように構成した場合であっても、時短連荘期間に上限を設定することができるため、過度な射幸性を抑制することができる。なお、この場合は、時短状態が付与される回数（即ち、時短連荘期間中の大当たり回数）に上限を設定するものではないため、限られた期間（上限が設定された時短連荘期間）中に、数多くの大当たりを獲得しようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【6943】

遊技領域の正面視右側上部（図2025の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「LED」と略す。）37aと7セグメント表示器37bとが設けられた第1図柄表示装置37が配設されている。第1図柄表示装置37は、後述する主制御装置110で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機10の遊技状態の表示が行われる。複数のLED37aは、第1入球口64への入球（始動入賞）に伴って行われる特別図柄の抽選が実行中であるか否かを点灯状態により示すことによって変動表示を行ったり、変動終了後の停止図柄として、その特別図柄の抽選結果に応じた特別図柄（第1図柄）を点灯状態により示したり、第1入球口64、または第2入球口640に入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。この第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が行われている間に球が第1入球口64、または第2入球口640へ入球した場合、その入球回数は入球口毎に最大4回まで保留され、その保留球数は第1図柄表示装置37により示されると共に、第3図柄表示装置81においても示される。なお、本実施形態においては、第1入球口64、および第2入球口640への入球は、それぞれ最大4回まで保留されるように構成したが、最大保留回数は4回に限定されるものでなく、3回以下、又は、5回以上の回数（例えば、8回）に設定しても良い。また、複数の入球口への入球数を合算した数が上限数（例えば、8回）となるまで保留されるように設定してもよい。7セグメント表示器37bは、大当たり中のラウンド数やエラー表示等を行うものである。なお、LED37aは、それぞれのLEDの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないLEDでパチンコ機10の各種遊技状態（特別図柄の高確率状態や、普通図柄の時短中など）を表示することができる。また、LED37aには、変動終了後の停止図柄として特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別（大当たりA～D）に応じた特別図柄（第1図柄）が示される。

30

40

#### 【6944】

50



また、遊技領域には、球が入球することにより所定数（例えば、5個）の球が賞球として払い出される複数の一般入球口63が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット80が配設されている。可変表示装置ユニット80には、液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す。）で構成された第3図柄表示装置81と、LEDで構成された第2図柄表示装置83とが設けられている。この可変表示装置ユニット80には、第3図柄表示装置81の外周を囲むようにして、センターフレーム86が配設されている。第3図柄表示装置81は、第1図柄表示装置37の表示および第2図柄表示装置83の表示に応じた装飾的な第3図柄（装飾図柄）の表示を行うものである。例えば、第1入球口64、または第2入球口640へ球が入球（始動入賞）すると、それをトリガとして、第1図柄表示装置37において特別図柄（第1図柄）の変動表示が実行される。更に、第3図柄表示装置81では、その特別図柄の変動表示に同期して、その特別図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示が行われる。また、スルーゲート67を球が通過すると、それをトリガとして、第2図柄表示装置83において普通図柄（第2図柄）の変動表示が実行される。更に、第3図柄表示装置81では、その普通図柄の変動表示に同期して、その普通図柄の変動表示に対応する第3図柄の変動表示が行われる。第3図柄表示装置81は、8インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置114によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の表示画面上にて第3図柄が可変表示されるようになっている。本実施形態では、主制御装置110の制御に伴った遊技状態の表示のうち、特別図柄に関する表示が第1図柄表示装置37で行われ、普通図柄に関する表示が第2図柄表示装置83で行われるのに対して、第3図柄表示装置81はその第1図柄表示装置37の表示および第2図柄表示装置83の表示に応じた装飾的な表示が行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第3図柄表示装置81を構成するようにしても良い。また、第3図柄表示装置81として複数の液晶ディスプレイを設けても良いし、第3図柄表示装置81が可動するように構成してもよい。ここで、第3図柄表示装置81の表示内容について、図2031を参照して説明する。

#### 【6945】

図2031は、第3図柄表示装置81の表示画面を説明するための図面であり、図2031(a)は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図2031(b)は、実際の表示画面を例示した図である。図2031(a)に示すように、第1表示領域Dmに第3図柄の一つである第1特別図柄、第2特別図柄、または普通図柄（遊技状態により異なる）を示す、左（左側表示領域Dm1）、中（中表示領域Dm2）及び右（右側表示領域Dm3）の3つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第3図柄表示装置81の第1表示領域Dm上にて第3図柄（第1特別図柄、第2特別図柄、または普通図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。なお、第1表示領域Dmで表示される第3図柄（第1特別図柄、第2特別図柄、または普通図柄）は、「0」から「9」の数字を付した主図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110による抽選結果が特定の抽選結果（特別図柄の場合は大当たり、または小当たりの一部、普通図柄の場合は当たり）であった場合に、同一の第3図柄（主図柄）が揃う（例えば「777」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。具体的には、第1表示領域Dmは、左・中・右のそれぞれ3つの図柄列Z1、Z2、Z3が表示される。各図柄列Z1～Z3には、上述した第3図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Z1～Z3には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Z1～Z3毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Z1においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Z2及び右図柄列Z3においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。また、第1表示領域Dmには、有効ラインL1上に第3図柄が停止表示される。その第3図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形

態では、同一の主図柄の組合せ)で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【6946】

第1表示領域D<sub>m</sub>の右上領域には、第2表示領域D<sub>n</sub>(D<sub>n1</sub>~D<sub>n6</sub>)が形成されている。この第2表示領域D<sub>n</sub>には、第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄を示す図柄列が表示される。具体的には、第2表示領域D<sub>n1</sub>は、第1特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第2表示領域D<sub>n2</sub>は、第2特別図柄を示す図柄列が表示される領域で、第2表示領域D<sub>n3</sub>は、普通図柄を示す図柄列が表示される領域として形成されており、各図柄の変動表示に対応した変動表示が表示される。また、第2表示領域D<sub>n</sub>には、第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄のそれぞれの保留記憶数も表示される。具体的には、第2表示領域D<sub>s4</sub>は、第1特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第2表示領域D<sub>s5</sub>は、第2特別図柄の保留記憶数が表示される領域で、第2表示領域D<sub>s6</sub>は、普通図柄の保留記憶数が表示される領域である。つまり、本パチンコ機10では、第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄の変動表示に対応した表示、および、各図柄の保留記憶数に対応した表示が第3図柄表示装置81の第2表示領域D<sub>n</sub>にて表示されるように構成されており、そのうち、一の図柄(遊技者に対して、報知すべき図柄)が主図柄として選択され、他の図柄が主図柄よりも目立たない従図柄として第2表示領域D<sub>n</sub>に表示される。これにより、遊技者は、主図柄の表示内容を確認するだけで最適な遊技を実行することができる。なお、本実施形態では、従図柄の表示態様を主図柄よりも小さくすることで、主図柄よりも目立たない表示態様としているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、主図柄の表示態様よりも従図柄の表示態様の透過率を高くしたり、従図柄の表示領域を移動させたりすることで従図柄が主図柄よりも識別困難となるように構成してもよい。また、この第2表示領域D<sub>n</sub>にて表示される各図柄の図柄列態様としては、主図柄として表示される図柄列をそのまま表示してもよいし、図2032(b)に示すような「」、「x」の2種類の図柄列が並列して2列表示され、「」図柄が2つ左右列に表示されると、第1特別図柄、第2特別図柄、または普通図柄が当たりであったことを遊技者に報知するように構成してもよい。さらに、主図柄として表示される図柄に対応する従図柄を第3図柄表示装置81に表示させないように構成してもよいし、従図柄の表示を第3図柄表示装置81以外に場所で表示してもよい。

10

20

【6947】

本パチンコ機10の第3図柄表示装置81に表示される主図柄(第3図柄)は、「0」から「9」の数字からなる表示態様で構成されているが、他の主図柄と識別可能な表示態様であれば数字以外の表示態様を用いてもよく、例えばキャラクタを模した表示態様や、キャラクタと数字とを組み合わせた表示態様を用いてもよい。また、第1表示領域D<sub>m</sub>の各図柄列Z<sub>1</sub>~Z<sub>3</sub>に表示される図柄として、主図柄以外の図柄(即ち、有効ラインL<sub>1</sub>に同一の図柄が揃って停止したとしても遊技者に特典が付与されない図柄)として副図柄を含めた図柄列を用いてもよい。また、本実施形態のパチンコ機10においては、後述する主制御装置110(図2031参照)により行われる特別図柄や普通図柄の抽選結果が当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。一方、特別図柄の抽選結果が外れであった場合は、同一の主図柄が揃わない変動表示が行われる。第1表示領域D<sub>m</sub>に表示される主図柄(第3図柄)は、有効ラインL<sub>1</sub>上に停止表示され、この停止表示状態は最低1秒間保持される。このように、停止した第3図柄を一定期間(1秒以上)表示させておくことで、遊技者が当たりに対応する第3図柄の組み合わせであるか否か(特別図柄、普通図柄の抽選結果が当たりであるか否か)を見落としてしまうことを抑制することができる。なお、上述した停止表示状態においては、有効ラインL<sub>1</sub>上に停止表示された主図柄のみを表示させ、それ以外の主図柄(各図柄列に設定される主図柄であって、有効ラインL<sub>1</sub>以外の箇所では停止表示されている主図柄)は表示させない(目立たないように表示させる)ようにするとよい。これにより、遊技者に対してより明確に主図柄の停止表示結果を報知することができる。また、停止表示された第3図柄の組み合わせが外れに対応する組み合

30

40

50

わせであって、保留球が存在する場合は、1秒間の停止表示後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。

#### 【6948】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄あるいは普通図柄の外れに対応する組み合わせの主図柄（第3図柄）が1秒間停止表示された場合は、その後も第3図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、15秒）が経過するか、または、新たな主図柄の変動が開始されるまで継続する。そして、主図柄（第3図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、15秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。よって、本実施形態のパチンコ機10では、第3図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、15秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機10を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。なお、本実施形態では、主図柄に対応する図柄（第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄）が停止表示されてから所定時間（例えば、15秒）が経過した時点でデモ演出が開始されるように構成されているが、主図柄、従図柄に関わらず、全図柄が停止表示されてからの経過時間に基づいて、デモ演出が開始されるように構成してもよいし、主図柄のみ停止表示されている場合のデモ演出と、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出とで演出の表示態様を異ならせるように構成してもよい。この場合、例えば、主図柄のみ停止表示されている場合に実行されるデモ演出では、遊技の進行を促す報知を実行し、主図柄、従図柄ともに停止表示されている場合のデモ演出では、新たな遊技客による遊技を促すための報知を実行するようにするとよい。これにより、円滑に遊技を行わせることができる。

10

20

#### 【6949】

次に、第1表示領域Dmの下方に設けられる副表示領域Dsについて図2031(a)を参照して説明する。図2031(a)に示すように、第1表示領域Dmの下方には、副表示領域Dsが形成される。この副表示領域Dsは、遊技状況や遊技説明といった遊技者の遊技を補助するための補助表示態様が各遊技状態や遊技結果に対応して表示される領域である。具体的には、第1特別図柄に対応した保留図柄の数を表示したり（図2031(b)参照）、第1表示領域Dmにて実行されている主図柄の変動演出の内容を補助したり（図2041(a)参照）、これから行うべき遊技の内容を案内したり（図2037(a)参照）、遊技者に有利となる特定期間（時短期間）の残期間を表示したり（図2038(a)参照）する。これにより、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

30

#### 【6950】

図2025に戻り遊技盤13の説明を続ける。可変表示装置ユニット80の下方には、球が入球し得る左第1入球口64aが配設されている。この左第1入球口64aへ球が入球すると遊技盤13の裏面側に設けられる第1入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第1入球口スイッチのオンに起因して主制御装置110で特別図柄の抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第1図柄表示装置37のLED37aで示される。また、左第1入球口64aは、球が入球すると5個の球が賞球として払い出される入賞口の1つにもなっている。この左第1入球口64aは、可変表示装置ユニット80に対して正面視左側の経路へと球を打ち出した場合（所謂、左打ち遊技を行った場合）のほうが、右打ち遊技を行った場合よりも入球し易くなるように構成されている。左第1入球口64aの下方には、貯留装置750と特定一般入球口630とが配設されている。貯留装置750の詳細な説明については図2028を参照して後述するが、貯留装置750は、閉鎖状態と開放状態とに可変動作可能な貯留弁750aと、貯留弁750aが閉鎖状態の場合に、球を1個貯留可能な貯留領域を形成するための側壁とから構成されている。貯留弁750aは、特別図柄の抽選において大当たりや当選した場合に球を貯留可能な閉鎖状態から、開放状態へと可変するように可変制御され、開放状態へと可変動作された場合に、貯留領域

40

50

に貯留されていた球（或いは、貯留弁 750 a が開放状態に可変している間に貯留装置 750 に流入した球）が貯留装置 750 の下方に流下するように構成されている。なお、貯留装置 750 は、左打ち遊技を行った場合も、右打ち遊技を行った場合も球を貯留可能な箇所に配設されている。貯留装置 750 の下方には、貯留装置 750 を通過した球が入球可能となるように特定一般入球口 630 が配設されている。この特定一般入球口 630 は球が入球すると 10 個の球が賞球として払い出される入賞口であるとともに、非電動役物 710 を動作させる契機として用いられる。非電動役物 710 の詳細な説明については図 2028 を参照して後述するが、特定一般入球口 630 に入球した球の自重によって非電動機構 710 a が作動し、遊技盤 13 の右側領域に設けられた非電動役物 710 が、右第 1 入球口 64 b に球が入球可能な位置へと可変するように構成されている。

10

#### 【6951】

一方、遊技盤 13 の右側領域には、右打ち遊技された球が流下する 2 つの流路と、右打ち遊技によって発射された球を上述した 2 つの経路に振り分けるための振分部材 700 と、非電動役物 710 と、右第 1 入球口 65 b と、スルーゲート 67 と、第 2 入球口 640 および電動役物 640 a と、第 1 可変入賞装置 65 と、第 2 可変入賞装置 650 とが配設されている。次に、図 2025 ~ 図 2027 を参照して、本パチンコ機 10 の遊技盤 13 の右側領域の構成について説明をする。右打ち遊技によって発射された球は、振分部材 700 によって、第 1 流路 701 と第 2 流路 702 とに交互に振り分けられる。第 1 流路 701 へと振り分けられた球は、屈曲路 701 a（図 2026 参照）を通過し、スルーゲート 67、第 2 入球口 640 を通過して右側領域下方へと流出する。また、第 2 流路 702 へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた非電動役物 710 が閉鎖状態（図 2028（a）参照）の場合には、第 3 流路 703 a を流下し、流入口 704 a に流入して第 1 流路 701 の裏面側（図 2025 の視点で奥側）に設けられた第 5 流路 704 b を流下し、流出口 704 c より遊技盤 13 上の右側領域下方へと流出する。一方、非電動役物 710 が開放状態（図 2028（b）参照）の場合には、第 4 流路 703 b を流下して、右第 1 入球口 64 b に入球する。この右第 1 入球口 64 b に球が入球すると 3 個の球が賞球として払い出される。なお、非電動役物 710 の詳細な説明については図 2028 を参照して後述するが、本実施形態では、非電動役物 710 が開放状態において、右第 1 入球口 64 b に入球した球の自重によって非電動役物 710 が閉鎖状態へと可変されるように構成されている。そして振分部材 700 によって 2 つの流路（第 1 流路 701、第 2 流路 702）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、第 2 可変入賞装置 650、第 1 可変入賞装置 65 上を流下し、貯留装置 750 に流入可能な流路を流下しながらアウト口 66 へと流入する。

20

30

#### 【6952】

ここで、振分部材 700 によって振り分けられた球の流れについて、図 2026 および図 2027 を参照して詳細に説明する。図 2026 は、右打ち遊技によって発射された球が第 1 流路 701 を流下する場合の球流れを示した模式図であり、図 2027 は、右打ち遊技によって発射された球が第 2 流路 702 を流下する場合の球流れを示した模式図である。図 2026 に示すように、振分部材 700 は、右打ち遊技によって発射された球を交互に第 1 流路 701 と第 2 流路 702 に振り分けるため、1 分間に 100 個の球を発射した場合には、第 1 流路 701 に 1.2 秒間隔で 50 個、第 2 流路 702 に 1.2 秒間隔で 50 個流下するように振り分けられる。第 1 流路 701 は、球 1 個分の通路幅（約 15 mm）で形成される球通路で構成されており、その途中に設けられる屈曲路 701 a により、球の流下速度を低下させており、第 1 流路 701 に流入した球が第 1 流路 701 から流出するまでの球通過時間が約 2 秒となるように構成されている。第 1 流路 701 の下流位置（屈曲路 701 a よりも下流側）には、スルーゲート 67 が配設されており、このスルーゲート 67 の下流側に第 2 入球口 640 が配設されている。この第 2 入球口 640 は、電動役物 640 a が閉状態の場合には球が第 1 流路 701 を通過可能となり、電動役物 640 a が開状態の場合には第 1 流路 701 を通過した球が第 2 入球口 640 に入球するように構成されている。

40

50

## 【 6 9 5 3 】

また、スルーゲート 6 7 を通過した球が 0 . 2 秒後に第 2 入球口 6 4 0 に到達するように構成されている。詳細は後述するが、スルーゲート 6 7 を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動時間は最短で 2 秒であるため、スルーゲート 6 7 を通過した球が、その球がスルーゲート 6 7 を通過したことを契機に実行される普通図柄の抽選に基づいて実行される電動役物 6 4 0 a の開放動作によって第 2 入球口 6 4 0 に入球することが無いように構成されている。つまり、普通図柄の抽選に要する期間よりも、スルーゲート 6 7 を通過してから第 2 入球口 6 4 0 (電動役物 6 4 0 a) に到達するまでの期間が短くなるように構成している。これにより、球を 1 個発射させるだけで、普通図柄の抽選を実行し、且つ、第 2 入球口 6 4 0 に球を入球させる行為を物理的に不可能にすることができる。よって、適切ではない遊技が実行されることを抑制することができる。さらに、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が振分部材 7 0 0 によって第 1 流路 7 0 1 (スルーゲート 6 7、第 2 入球口 6 4 0 が配設される流路) と、第 2 流路 7 0 2 とに交互に振り分けられるため、普通図柄の抽選を実行させ (スルーゲート 6 7 に球を通過させ)、普通図柄の抽選で当たりには当選し、電動役物 6 4 0 a が開放し第 2 入球口 6 4 0 に球を入球させるために、少なくとも 3 個の球を発射させる必要があるため、より一層適切ではない遊技 (例えば、単発打ち) が実行されることを抑制することができる。なお、本実施形態では振分部材 7 0 0 によって振り分けられる 2 つの流路のうち一方の流路にスルーゲート 6 7 と第 2 入球口 6 4 0 とを配設しているが、一方の流路にスルーゲート 6 7 を配設し、他方の流路に第 2 入球口 6 4 0 を配設するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、悪意のある遊技者が振分部材 7 0 0 を破壊し、何れか一方の流路にのみ球が流下する状態を作り出した場合に、スルーゲート 6 7 へ球を通過させ、普通図柄が当たりには当選した場合に第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球させる遊技を規制することができるようになり、不正な遊技が行われることを抑制することができる。

10

20

## 【 6 9 5 4 】

次に、図 2 0 2 7 を参照して、球が第 2 流路 7 0 2 を流下する場合の説明をする。第 2 流路 7 0 2 は、上述した第 1 流路 7 0 1 と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第 2 流路 7 0 2 に流入した球が流出口 7 0 4 c から流出されるまでに要する時間が約 1 . 5 秒となるように構成されている。このように構成することで、1 分間に 1 0 0 個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第 1 流路 7 0 1 に流入した球と、その球の次に発射され、第 2 流路 7 0 2 に流入した球とがほぼ同時 (約 0 . 1 秒差) に遊技盤 1 3 の右下領域 (第 1 可変入賞装置 6 5、第 2 可変入賞装置 6 5 0 が配設される領域) を流下することとなる。よって、各可変入賞装置が開放される遊技状態 (大当たり状態または小当たり状態) において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。また、第 2 流路 7 0 2 の一部 (第 5 流路 7 0 4 b) を、第 1 流路 7 0 1 の裏側 (図 2 0 2 7 の視点で奥側) に設け、正面視 (図 2 0 2 7 の視点で正面視) で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤 1 3 の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース (遊技盤 1 3 を球流路が占有する領域) を小さくすることができる。さらに、第 2 流路 7 0 2 の球出口 (流出口 7 0 4 c) は、第 1 流路 7 0 1 の流出口 (第 2 入球口 6 4 0 の下流側) よりも下方に位置し、且つ、遊技盤 1 3 の右下領域において第 1 流路 7 0 1 から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口 7 0 4 c から勢いよく流出した球 (第 1 流路 7 0 1 を流下した球よりも高速で流出した球) が、第 1 流路 7 0 1 から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。なお、本実施形態では、振分部材 7 0 0 によって右打ち遊技によって発射された球を交互に 2 つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、2 つの流路に対して交互 (1 : 1) ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、3 つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材 7 0 0 を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電氣的に駆動する振分部材を用いてもよい。

30

40

50



## 【 6 9 5 5 】

次に、図 2 0 2 8 を参照して、本実施形態で用いられる貯留装置 7 5 0 と非電動役物 7 1 0 の動作の流れについて説明をする。図 2 0 2 8 ( a ) は、貯留装置 7 5 0 と非電動役物 7 1 0 とが何れも閉状態（閉鎖状態）であることを示す模式図であり、図 2 0 2 8 ( b ) は、貯留装置 7 5 0 と非電動役物 7 1 0 とが何れも開状態（開放状態）であることを示す模式図である。図 2 0 2 8 ( a ) に示すように、非電動役物 7 1 0 が閉状態（閉鎖状態）の場合は、右第 1 入球口 6 4 b に球を入球させることが不可能（困難）な状態であるため、遊技状態が通常状態の場合に遊技盤 1 3 の右側領域を狙う右打ち遊技を行い、右第 1 入球口 6 4 b に球を入球させられることを抑制することができる。この非電動役物 7 1 0 は、球が特定箇所を通過した場合に当接する作用部を有しており、その作用部が当接した球の自重によって作動し、その作動に基づいて開放されるように構成されている。具体的には、特定一般入球口 6 3 0 に入球した球が上述した作用部に当接し、その作用に連動して作用連結部 7 1 0 a が動作し、非電動役物 7 1 0 が開放される。これにより、右第 1 入球口 6 4 b に球が入球可能な状態となる。さらに、右第 1 入球口 6 4 b には、入球した球が当接可能な第 2 作用部が設けられており、この第 2 作用部に球が当接することにより、当接した球の自重によって第 2 作用部が作動して非電動役物 7 1 0 が閉鎖される。このように、非電動役物 7 1 0 は、電気的駆動源を用いることなく、球の自重によって作用する部材の作動に基づいて可変状態が切り替わるように構成されている。なお、非電動役物 7 1 0 の構成は上記した構成以外でもよく、球の自重に基づいて作動する構成として周知の構成を用いてもよい。

10

20

## 【 6 9 5 6 】

非電動役物 7 1 0 を作動させる（開放させる）ための契機となる特定一般入球口 6 3 0 への球の入球は、上述したように特定一般入球口 6 3 0 の上方に設けられた貯留装置 7 5 0 によって規制されており、貯留装置 7 5 0 が解除状態となった場合に球が特定一般入球口 6 3 0 に入球可能となる。そして、この貯留装置 7 5 0 は上述したように所定の解除条件（例えば、大当たり遊技の開始）が成立した場合に、所定の閉鎖条件（例えば、10 秒経過）が成立するまでの間、解除状態となるように可変制御される。つまり、図 2 0 2 8 ( b ) に示すように、大当たり遊技が開始され、第 1 可変入賞装置 6 5 が開放した場合に、貯留装置 7 5 0 が解除されるように構成している。そして、貯留装置 7 5 0 が解除状態となり、特定一般入球口 6 3 0 に球が入球したことに基づいて非電動役物 7 1 0 が開放される。なお、本第 1 実施形態では、左打ち遊技、右打ち遊技の何れの遊技によって発射された球も、貯留装置 7 5 0 を通過可能な位置に貯留装置 7 5 0 が配設されているため、右打ち遊技が行われる大当たり遊技中に、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞しなかった球（第 1 可変入賞装置が一時的に閉鎖状態となるラウンド間インターバル中に第 1 可変入賞装置 6 5 上を通過した球）を特定一般入球口 6 3 0 に入球させることができる。よって、大当たり遊技中に第 1 可変入賞装置 6 5 への入球に基づく賞球の払い出しと、特定一般入球口 6 3 0 への入球に基づく賞球の払い出しとを両方獲得することを可能とすることができる。さらに、第 1 可変入賞装置 6 5 に入賞できなかった球が特定一般入球口 6 3 0 に入球可能となるように構成しているため、従来では無駄球となっていた大当たり遊技中に第 1 可変入賞装置 6 5 へ入賞しなかった球に遊技者に有利となる付加価値を付与することができる。

30

40

## 【 6 9 5 7 】

本第 3 4 制御例では、大当たり遊技が開始されてから（1 回目の第 1 可変入賞装置 6 5 の開放動作が実行されてから）10 秒間の間、貯留装置 7 5 0 を解除させるように貯留弁 7 5 0 a を可変動作されるように構成している。よって、大当たり遊技における 1 ラウンド目の終了条件（例えば、球を 10 個入賞させる）を 10 秒以内に成立させることで、1 ラウンド目終了から 2 ラウンド目が開始されるまでのインターバル（ラウンド間インターバル）期間と、貯留装置 7 5 0 が解除されている期間とを合致させることができる。これにより、ラウンド間インターバル期間中に第 1 可変入賞装置 6 5 上を通過した球を特定一般入球口 6 3 0 に入球させることが可能となるため、大当たり遊技における 1 ラウンド目

50



を早く（１０秒以内に）終了させようと意欲的に遊技を行わせることができる。なお、大当たり遊技中に実行される貯留装置７５０の解除タイミングとして、上述した解除タイミング（大当たり遊技が開始されてから（１回目の第１可変入賞装置６５の開放動作が実行されてから）１０秒間）以外の解除タイミングを設定してもよく、所定期間（例えば、１０秒間隔）で所定期間（例えば、３秒間）貯留装置７５０を解除させるように設定してもよい。このように構成することで、大当たり遊技の各ラウンドの終了タイミング（ラウンド間インターバルが設定されるタイミング）と、貯留装置７５０が解除されるタイミングとが全て一致した場合には大当たり遊技中に多くの球を特定一般入球口６３０に入球させることができる。また、上述した構成を用いた場合は、大当たり遊技における各ラウンドの終了条件を成立されるタイミングを調整することにより（例えば、ラウンド終了条件である１０個目の球を第１可変入賞装置に入賞させるタイミングを操作ハンドル５１の操作によって調整することにより）、大当たり遊技中に特定一般入球口６３０に入球させる球の数を可変させることが可能となるため、遊技者に対して、大当たり遊技中の各ラウンド終了タイミングを所定タイミング（貯留装置７５０が解除状態となるタイミング）に合わせるといった新たな遊技性を提供することができ、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。なお、第３図柄表示装置８１に貯留装置７５０の解除タイミングを報知するための表示態様や、ラウンド間インターバルが実行されるタイミングを遊技者が予測可能な表示態様を表示できるように構成するとよい。これにより、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示される内容を把握しながら大当たり遊技中の遊技を実行することができる。

10

#### 【６９５８】

20

上述した第３４制御例では、大当たり遊技が実行されることを契機に、非電動役物７１０が開状態（開放状態）となるため、大当たり遊技中に右打ち遊技を行うことで、右第１入球口６４ｂに確実に球を入球させることができる。これにより、大当たり遊技終了後に移行する時短状態（通常状態の大当たりから移行する時短（初回時短））において、第１特別図柄の変動を確実に実行させることができる。さらに、本実施形態では、右第１入球口６４ｂに球が１個入球したことを契機に、非電動役物７１０が閉状態（閉鎖状態）へと移行するように作動するため、大当たり遊技中に過剰に球が右第１入球口６４ｂに入球することを抑制することができる。

#### 【６９５９】

次に、図２０２９を参照して、第２可変入賞装置６５０における裏カバー体６５０ｅの振り分け流路に誘導された遊技球が後述する通常排出流路６５０ｅ１と特別排出流路６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。図２０２９（ａ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が通常排出流路６５０ｅ１へと振り分けられる状態を示した模式図であり、図２０２９（ｂ）は、第２可変入賞装置６５０に入賞した球が特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる状態を示した模式図である。図２０２９（ｂ）に示したように、切替部材６５０ｈが作動されていると、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられる。本実施形態では、特別排出流路６５０ｅ２に滞留部材６５０ｎが設けられる。この滞留部材６５０ｎにより、切替部材６５０ｈにより遊技球が特別排出流路６５０ｅ２側に振り分けられる先の領域である振分先領域６５０ｈ３に、遊技球を１球だけ滞留させることができる。これにより、振分先領域６５０ｈ３に遊技球が１球滞留している場合は、第２可変入賞装置６５０の検出口６５０ａ１を通過した遊技球は、特別排出流路６５０ｅ２へと振り分けられずに、通常排出流路６５０ｅ１へと流下することとなる。滞留部材６５０ｎは遊技盤１３側より出沒可能なシャッター機構で構成されている。この滞留部材６５０ｎは、滞留ソレノイド２０９ｂ（図２０４５参照）の作動により、遊技盤１３の前後方向に動作する。この滞留部材６５０ｎは、前方へと進出動作（閉鎖動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に遊技球を１球滞留させることができる。一方、後方へと退避動作（開放動作）することで、振分先領域６５０ｈ３に滞留する遊技球が特別排出流路６５０ｅ２へと流下する。

30

40

#### 【６９６０】

ここで、第２可変入賞装置６５０は、小当たり遊技中において開閉扉６５０ｆ１が開放

50

されることで、遊技球が入球可能となるものである。また、滞留部材 650n は、小当たり遊技中（第 2 可変入賞装置 650 への入球が可能の場合）に閉鎖動作となり、開閉扉 650f1 が閉鎖してから（第 2 可変入賞装置 650 へ新たな入球が不可能となってから）から所定時間経過後に開放動作するものである。即ち、本制御例では、第 2 可変入賞装置 650 へ入球した遊技球は、切替部材 650h が動作していたとしても、特別排出流路 650e2 へ流下する遊技球は 1 球に制限される。これにより、特別排出流路 650e2 へ流下する遊技球が過剰となることを抑制することができる。特別排出流路 650e2 へと流下した遊技球は、V 入賞スイッチ 650e3 を通過することとなる。本第 1 実施形態では V 入賞スイッチ 650e3 への遊技球の通過に基づいて、大当たり遊技が付与されるように構成している。なお、本第 1 実施形態では、特別排出流路 650e2 へと流下する遊技球を 1 球に制限するように構成したが、これに限られず、振分先領域 650h3 に遊技球が 2 球以上滞留可能としたり、滞留部材が小当たり遊技中において所定回数（例えば、2 回）動作させるようにしたりすることで、制限する遊技球の個数を適宜変更してもよい。

10

#### 【6961】

図 2029 (a) を参照して、通常排出流路 650e1 に遊技球が誘導される場合について説明する。図 2029 (a) は、流路ソレノイド 209c (図 2031 参照) が非作動であり、特別排出流路 650e2 の入り口の開口面を切替部材 650h の誘導片 650h2 が塞いでいる状態を示す図である。本第 3 4 制御例では、流路ソレノイド 209c が非作動である場合においても、特別排出流路 650e2 に設けられた滞留部材 650n が動作するように構成している。これにより、流路ソレノイド 209c の作動の有無に応じて処理を切り替える必要がないため、設計コストの低減やプログラム容量の削減を図ることができる。流路ソレノイド 650k が非作動である場合は、第 2 可変入賞装置 650 の検出口 650a1 を通過した遊技球は全て通常排出流路 650e1 へと流下する。一方、特別排出流路 650e2 へと流下する遊技球はないため、本第 1 実施形態において新たに設けた滞留部材 650n による影響はない。

20

#### 【6962】

次に、図 2032 を参照して本第 3 4 制御例における遊技の流れを説明する。図 2032 は本第 3 4 制御例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第 3 4 制御例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第 1 入球口 64a を狙い第 1 特別図柄 (特 1) の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技状態が時短状態の場合に、第 2 入球口 640 を狙い第 2 特別図柄 (特 2) の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり (大当たり、小当たり) 状態の場合に、第 1 可変入賞装置 65、第 2 可変入賞装置 650 を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第 1 特別図柄の抽選で当たり (大当たり又は小当たり) に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態 (時短遊技状態) は、所定条件が成立した場合 (遊技状態が通常状態に移行し、且つ、第 2 特別図柄の保留球数が 0 となった場合) に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、本パチンコ機 10 では、左打ち遊技 (通常状態) 中は、遊技者に有利となる右打ち遊技 (時短遊技状態) へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技 (右打ち遊技、左打ち遊技) に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

30

40

#### 【6963】

図 2032 に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第 1 入球口 64a を狙った遊技が実行される。左第 1 入球口 64a への球の入球に基づいて第 1 特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、必ず大当たり種別が大当たり A となる (大当たり当選時の 100%)。そして、その大当たりの終了後に第 2 入球口 640 への入賞が容易となる時短遊技状態 (時短状態) が付与される。時短遊技状態 (時短状

50

態)に移行すると、遊技盤13の右側領域に配設されている第2入球口640を狙うべく球を遊技盤13の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第34制御例では、第1特別図柄の大当たり種別を1種類としたが、これに限るものではなく、複数の大当たり種別を設ける構成としても良く、例えば、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態が付与されない大当たり種別を設ける構成としても良い。又、本第34制御例では、第1特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第1特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり(V入賞)となるルートを設ける構成としても良い。

#### 【6964】

次に、本パチンコ機10において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本パチンコ機10では図2025～図2028を参照して説明をしたように、遊技盤13の右側領域に右第1入球口64bが配設されており、右打ち遊技が実行される大当たり遊技中に少なくとも1球は右第1入球口64bに球が入球するように構成されている。つまり、通常遊技状態(通常状態)において、大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりで当選した場合、その大当たり遊技終了後には、第1特別図柄(特図1)の保留記憶を少なくとも1つ有し、第2特別図柄(特図2)の保留記憶が無い状態で時短状態が開始される。図2032に示すように、本パチンコ機10では、第1特別図柄(特図1)の保留記憶と第2特別図柄(特図2)の保留記憶とが両方存在する場合には第2特別図柄(特図2)の保留記憶に基づく抽選(変動)が優先して実行されるように構成されている(所謂、特2優先変動)が、第2特別図柄(特図2)の保留記憶が無い状態では、第1特別図柄(特図1)の保留記憶に基づいた抽選(変動)が実行される。ここで、時短遊技状態では、時短種別によって第1特別図柄の変動時間が決定されるように構成しており、時短種別が「時短A」である場合には第1特別図柄の変動時間が60秒となり、「時短B」または「時短C」である場合には第1特別図柄の変動時間が120秒となる。なお、第2特別図柄の変動時間については、図2052(c)を参照して後述するが、変動種別カウンタCS1の値に基づいて、短変動(0.5秒)または長変動(120秒)の何れかが決定される。

#### 【6965】

第1特別図柄の大当たりで当選した場合には、100%時短種別「時短A」の時短状態が付与されるため、時短状態が開始されてから60秒の間は、第1特別図柄(特図1)の変動が実行されている状態となる。また、時短状態中に何れかの特別図柄(特図1、特図2)の変動(抽選)が1回実行された場合に、その時短状態の終了条件が成立するように構成されている(時短回数1回)。この、時短状態に第1特別図柄(特図1)が変動している期間中は、第2特別図柄(特図2)の保留記憶を獲得するための遊技が実行される。ここで、第2特別図柄(特図2)の保留記憶を獲得することができれば、時短終了後に第1特別図柄の変動が停止し、通常状態に移行した後に、第2特別図柄の保留記憶に基づく抽選が実行される。詳細は後述するが、本パチンコ機10では第2特別図柄の抽選が、1/200の確率で大当たりで当選し、199/200の確率で小当たりで当選するように設定されており、さらに、第2特別図柄の抽選によって当選した小当たりは、特定領域(V入賞スイッチ630e3)に球を通過可能(通過させやすい)な小当たり遊技が実行され、V入賞した場合に実行される大当たりは全て、その大当たり遊技終了後に時短状態が付与される大当たりが設定されている。よって、時短遊技状態において、第2特別図柄の保留記憶を有している限り、時短遊技状態が継続される。一方、時短状態に第1特別図柄が変動している期間中に、第2特別図柄の保留記憶を獲得することができず、第2特別図柄の保留記憶が無い状態で時短状態が終了した場合は、そのまま通常遊技状態へと移行し、右打ち遊技が終了することになる。

#### 【6966】

また、時短状態中に、第2特別図柄の保留記憶を複数(例えば、2個)獲得した場合は、再度時短状態に突入した場合に、第2特別図柄の変動が開始されることになる。本第34制御例では、時短状態における第2特別図柄の変動時間(特2変動時間)は、図205

2(c)に示すように、短変動(0.5秒)と長変動(120秒)の2種類があり、第2特別図柄抽選の結果が小当たりである場合の190/199で短変動が設定され、9/199で長変動が設定される。このように、第2特別図柄抽選において小当たり当選した場合のほとんどで短変動が設定される構成であり、時短状態における普通図柄の変動時間(24秒から40秒)よりも短くなるため、第2特別図柄の抽選(変動)が実行されている時短状態中に、新たに第2特別図柄の保留記憶を獲得し難い状態となる。これにより、遊技者に過度な賞球を提供してしまう事態を抑制することができる。一方、第2特別図柄の長変動が設定された場合には、新たに第2特別図柄の保留記憶を獲得することが可能となるため、第2特別図柄の変動時間として長変動が設定されることを遊技者に期待させることで遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第34制御例では、普通図柄(普図)の当たり当選確率が100/300、即ち、1/3となるように構成しており、「時短A」が設定されている場合には、普図変動時間が30秒となる。上述したように、時短Aの時短状態においては第1特別図柄の変動時間が60秒となるため、時短状態が終了するまでの期間に最大2回普図抽選を実行することができる。この場合、時短状態中に第2特別図柄の保留球を獲得できる確率は約56%となる。また、「時短B」が設定されている場合には、普図変動時間が24秒となり、第1特別図柄の変動時間が120秒となるため、時短状態中に第2特別図柄の保留球を獲得できる確率は約88%となる。また、「時短C」が設定されている場合には、普図変動時間が40秒となり、第1特別図柄の変動時間が120秒となるため、時短状態中に第2特別図柄の保留球を獲得できる確率は約70%となる。

10

20

#### 【6967】

次に、図2033を参照して、本第34制御例における遊技状態と電動役物640aの開放状態の関係について説明する。図2033は、遊技状態と電動役物640aの開放状態の関係を示すタイミングチャートである。図2033に示すように、(a)は設定されている遊技状態を示し、(b)は第1特別図柄(特図1)の変動状況を示し、(c)は第2特別図柄(特図2)の変動状況を示し、(d)は普通図柄(普図)の変動状況を示し、(e)は電動役物640aの可動状況を示している。上述したように、第2入球口640に遊技球を入球させるためには、普通図柄の当たりに当選し、電動役物640aを開放位置に可変させる(開放状態)必要がある。詳細は後述するが、本第34制御例では、通常状態が設定されている場合、普通図柄の当たりに当選した場合には、普通図柄の変動停止から3秒経過した後に0.2秒間電動役物640aが開放状態となる。したがって、通常状態が設定されている場合には普通図柄の当たりに当選しても電動役物640aが高速開閉されるため、第2入球口640に遊技球を入球させることができない。一方、時短状態が設定されている場合、普通図柄の当たり変動停止から3秒経過した後に4秒間電動役物640aが開放状態となる。したがって、時短状態が設定されている場合には、普通図柄の当たりに当選した場合に第2入球口640へと遊技球を入球させることができる。なお、通常状態が設定されている場合の普通図柄の変動時間は普通図柄の抽選結果にかかわらず2秒が設定される。また、時短状態が設定されている場合には、時短種別によって普通図柄の変動時間が異なるが、例えば、「時短A」が設定されている場合、30秒の変動時間が設定される。つまり、「時短A」が設定されている場合、第1特別図柄の変動時間は60秒であり、普通図柄の変動時間は30秒であるため、時短Aの時短状態が終了するまでの間に最大2回の普通図柄抽選が実行可能である。ここで、図2033に示すように、大当たり遊技が実行されている期間にも普通図柄抽選は並行して実行されており、大当たり遊技中は通常状態における普通図柄の変動時間(2秒)が設定される。そして、大当たり遊技終了間際に普通図柄の当たりに当選した場合、大当たり遊技中から第1特別図柄の変動に跨って普通図柄の当たり遊技(電動役物640aの開放位置への可変)が実行される事象が起こり得る。この場合、普通図柄の当たり遊技が終了した後に新たな普通図柄抽選が実行されるため、時短状態において第1特別図柄の変動が開始されてから1回目の普通図柄の変動が開始されるまでにタイムラグが生じ、第1特別図柄の変動中に2回目の普通図柄変動が終了しないこととなる。このため、本第34制御例では、電動役物640

30

40

50

aの動作パターンを、普通図柄の変動開始時点における遊技状態に基づいて決定する構成としている。つまり、時短状態において開始された普通図柄の当たり変動が、時短状態終了後も継続し、大当たり遊技中を含む通常状態において停止した場合であっても、電動役物640aの動作パターンは時短状態に対応する動作パターン(4秒間開放状態となる動作パターン)が設定される。これにより、大当たり遊技中にも第2入球口640へ遊技球が入球可能となり、大当たり遊技開始前に大当たり当選する保留球を獲得していない状態であっても、大当たり遊技中に獲得できるかもしれないと遊技者に期待感を抱かせ、遊技意欲を向上させることが可能となる。

#### 【6968】

<第34制御例における演出内容について>

次に、図2034~図2044を参照して、本第34制御例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81において実行される特徴的な演出内容について説明する。まず、図2034~図2039を参照して、時短状態が設定されている場合の演出について説明する。図2034(a)は、時短Aの時短状態(時短A状態)が設定され、第1特別図柄と普通図柄が変動中である場合の第3図柄表示装置81の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図2034(a)の正面視左上に形成される案内表示領域Dm1には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、第1表示領域Dmの左側には、主保留図柄として第2特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Dm2が形成される。なお、図2034(a)に示す状態においては、第2特別図柄の保留記憶数が「0」である。また、表示画面の正面視右上には第1表示領域Dn1~第6表示領域Dn6の6つの表示領域が形成され、第1表示領域Dn1には第1特別図柄に対応した第3図柄が、第2表示領域Dn2には第2特別図柄に対応した第3図柄が、第3表示領域には普通図柄に対応した第3図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図2034(a)に示す状況では、第1表示領域Dn1および第3表示領域Dn3では対応する図柄が変動中であることを示すために第3図柄(従図柄)が変動表示され、第2表示領域Dn2では対応する図柄が変動していないことを示すための第3図柄(従図柄)が停止表示されている。なお、第1表示領域Dn1~第3表示領域Dn3に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄(第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄)が変動中であるか否に対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと(停止していること)を把握できればよく、図2034(a)の第2表示領域Dn2に示したように「-」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第4表示領域Dn4では、第1特別図柄の保留記憶数(保留球数)が3個であることを示すための表示態様として数字の「3」が表示され、第5表示領域Dn5では、第2特別図柄の保留記憶数(保留球数)が0個(保留記憶を獲得していない状態)であることを示すための表示態様として数字の「0」が表示され、第6表示領域Dn6では、普通図柄の保留記憶数(保留球数)が4個であることを示すための表示態様として数字の「4」が表示されている。この第4表示領域Dn4~第6表示領域Dn6に表示される各図柄の保留記憶数(保留球数)を示すための表示態様としては、本実施形態のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様(例えば、保留記憶がある場合は「」、保留記憶がない場合は「-」)を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

#### 【6969】

さらに、主表示領域Dmの下方に形成される副表示領域Dsには、時短状態の残期間を示すための時間表示として「60秒」が第2副表示領域Ds2に表示され、第2副表示領域Ds2の左側の第1副表示領域Ds1にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。なお、本実施形態では第2副表示領域Ds2に表示される残期間として、時短状態中の特図1の変動期間(60秒)の残期間

10

20

30

40

50

を算出し、その算出した値を表示しているため、時短状態が終了するまでの正確な期間を第3図柄表示装置81にて表示することができ、その期間が経過するまでの間、遊技者に安心して遊技を行わせることが可能となるが、第2副表示領域Ds2に表示する残期間表示として異なる値を表示するようにしてもよく、例えば、時短状態中の特図1の変動期間(60秒)の残期間を上限とした値をランダムに設定し、その値が減算されるように表示してもよい。この場合、表示された値が0になるまでに、特図1の変動残期間を示す値とランダムに設定された値との差分を加算表示したり、表示される値を「??」の表示に変更させたりするとよい。このように構成することで、時短状態がいつまで続くのかを遊技者に把握させ難くすることができ、常にドキドキしながら遊技を行わせることができる。

10

## 【6970】

また、主表示領域Dmの中央部には、第1小表示領域HR1が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「時間内に宝箱発見でV獲得のチャンス」という文字が表示される。ここで、チャージチャレンジモードでは、第1特別図柄の変動中に普通図柄の当たりに当選した場合に宝箱802(図2034(b)参照)が表示される構成としている。つまり、宝箱802が表示されることで普通図柄の当たりに当選したことを遊技者に分かり易く報知することができる。また、本第34制御例では、チャージチャレンジモードにおける背景画像により普通図柄の抽選結果を普図変動停止前に事前に示唆する構成としている。具体的には、チャージチャレンジモードの背景画像として、「夜背景」、「朝背景」、「夕方背景」の3種類の背景画像から1の背景画像を設定可能に構成しており、普図変動開始時に普通図柄の抽選結果に基づいて背景画像を決定する。なお、詳細については図2055(b)を参照して後述するが、「夜背景」は普通図柄抽選の結果が当たり当選である場合にのみ決定され、「夕方背景」は普通図柄抽選結果が外れである場合よりも当たりである場合の方が決定され易く、「朝背景」は仏図柄抽選の結果が当たりである場合よりも外れである場合の方が決定され易くなるように構成している。このように構成することで、チャージチャレンジモード中の背景画像から遊技者は普通図柄の抽選結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、チャージチャレンジモード中は、第3図柄表示装置81の表示画面に表示されるキャラクタの種類によって設定されている時短種別を示唆する構成としている。上述したように、本第34制御例では、時短種別によって普通図柄の変動時間が異なる構成としており、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまで(即ち、第1特別図柄の変動表示が1回終了するまで)に第2特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なる。例えば、時短Bが設定されている場合には、第1特別図柄の変動時間が120秒であり、普通図柄の変動時間が24秒となるため、第1特別図柄の変動終了までに最大5回の普通図柄抽選を実行可能である。なお、時短Bが設定されている場合における第1特別図柄の変動終了までに第2特別図柄の保留球を獲得できる確率は約88%である。また、時短Cが設定されている場合には、第1特別図柄の変動時間が120秒であり、普通図柄の変動時間が40秒となるため、第1特別図柄の変動終了までに最大3回の普通図柄抽選を実行可能である。なお、時短Cが設定されている場合における第1特別図柄の変動終了までに第2特別図柄の保留球を獲得できる確率は約70%である。このように、設定されている時短種別によって時短状態が終了するまでに第2特別図柄の保留球を獲得できる確率が異なるため、時短状態においても比較的遊技者に有利な時短状態と、比較的遊技者に不利な時短状態とを創出することが可能となる。なお、詳細は図2055(a)を参照して後述するが、「時短A」が設定される場合には100%の割合でキャラクタとして「カメ」が決定され、「時短B」が設定される場合には「うさぎ」よりも「勇者」が決定され易く、「時短C」が設定される場合には「勇者」よりも「うさぎ」が決定され易く構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示されるキャラクタの種類から、設定されている時短種別を推測する楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

40

## 【6971】

50

図 2 0 3 4 ( b ) は、時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出内容について説明する。図 2 0 3 4 ( b ) は、時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動表示中に当たり普通図柄の変動表示が停止した場合の演出の一例を示した図である。第 3 表示領域 D n 3 には、普通図柄の当たりを示す表示態様である「〇〇」が停止表示され、主表示領域 D m の中央部では、カメ 8 0 1 が宝箱 8 0 2 を発見する様子が表示され、第 1 小表示領域 H R 1 には「宝箱発見」の文字が表示される。なお、上述したように、普通図柄の当たりに当選したことに対応して第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面に宝箱 8 0 2 が表示される構成であるため、第 1 小表示領域 H R 1 の「宝箱発見」の文字と、宝箱 8 0 2 の表示は普通図柄の当たりに当選したことを報知するための報知態様である。なお、本第 3 4 制御例では、宝箱 8 0 2 の表示によって普通図柄の当たり当選であることを報知する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、第 3 図柄の組み合わせによって報知する構成としても良い。また、普通図柄の当たりに当選したことに基づいて、電動役物 6 4 0 a が開放状態となり、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球可能になるため、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の正面視右下には、第 2 入球口 6 4 0 に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技球の発射を一時的に止めている遊技者が電動役物 6 4 0 a の開放状態に気付かずに遊技球を発射せず、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させる前に電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となってしまう不具合を抑制することができる。なお、第 2 入球口 6 4 0 に向けた遊技球の発射を促す案内態様はこれに限るものではなく、例えば、音声出力装置 2 2 6 から出力される音声によって案内しても良いし、第 2 入球口 6 4 0 の周囲に L E D 等の発光手段を配置し、その発光手段を発光・点滅させることにより第 2 入球口 6 4 0 に遊技者を注目させ、入球可能な状態であることを案内する構成としても良い。このように構成することで、第 3 図柄表示装置 8 1 に注目していない遊技者に対しても、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球が入球可能であることを知らせ易くすることができる。

10

20

#### 【 6 9 7 2 】

次に、図 2 0 3 5 ( a ) を参照して、時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合の演出内容について説明する。図 2 0 3 5 ( a ) は、時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動表示中に第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合の演出の一例を示した図である。図 2 0 3 4 ( b ) に示した状況から、遊技者が第 2 入球口 6 4 0 に向けて遊技球を発射させ、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入球したことに対応して、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の中央部に表示された宝箱 8 0 2 が開き、中から V アイコン 8 0 3 が出現する演出が表示される。この V アイコン 8 0 3 は保留球内に大当たり、または小当たり当選する保留球が存在することを報知するための報知態様であり、本第 3 4 制御例では、第 2 特別図柄抽選が実行された場合には必ず大当たり、または小当たり当選することから、第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合には、この V アイコン 8 0 3 が表示される。そして、主保留図柄表示領域 D m 2 にて、第 2 特別図柄の保留記憶数が「 1 」となったことを示す表示態様（図中では黒丸）が表示される。この状態では第 5 表示領域 D n 5 では第 2 特別図柄の保留記憶数が 1 個であることを示す表示態様として数字の「 1 」が表示される。また、第 1 小表示領域 H R 1 には、第 2 特別図柄の保留球を獲得したことを報知する態様である「 V チャージ」の文字が表示される。

30

40

#### 【 6 9 7 3 】

次に、図 2 0 3 5 ( b ) を参照して、第 2 特別図柄の保留球が存在する状態で時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動が仮停止した場合の演出内容について説明する。図 2 0 3 5 ( b ) は、第 2 特別図柄の保留球が存在する状態で時短 A 状態において第 1 特別図柄の変動が仮停止した場合の演出の一例を示した図である。時短状態において第 1 特別図柄の変動時間が残り 3 秒になると第 2 特別図柄の保留球の有無によって異なる演出が実行される。具体的には、第 2 特別図柄の保留球が存在する場合には図 2 0 3 5 ( b ) に示すように、第 1 特別図柄の変動終了後に第 2 特別図柄の変動表示が開始されることを示唆する表示態様である「まもなくチャージ放出タイム」という文字が第 1 小表示領域 H R 1 に表示される。このチャージ放出タイムとは、本第 3 4 制御例における第 2 特別図柄の変動表示

50



のことを示す。なお、上述したように、本第34制御例では、第2特別図柄の抽選結果は、大当たり当選、または小当たり当選の何れかであるため、第2特別図柄の変動終了後には大当たり遊技、または小当たり遊技の何れかが実行されることとなる。このため、第2特別図柄の変動表示が実行されることを示唆する態様が表示されることで、チャージチャレンジモード（時短状態）が終了しても引き続き大当たり遊技（または小当たり遊技）が控えていることを遊技者に分かりやすくし、遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。なお、第1特別図柄の変動時間が残り3秒となった時点で第2特別図柄の保留球を獲得していない場合には、今回の右打ち遊技期間（通常状態で大当たり当選し、第2特別図柄の保留球を獲得せずに通常状態へと戻るまでの期間）で当選した大当たり回数、獲得した賞球数を表示するリザルト画面が表示される。

10

## 【6974】

次に、図2036(a)を参照して、第2特別図柄の保留球が存在する状態で第1特別図柄の変動時間が経過し、時短A状態が終了する場合の演出内容について説明する。図2036(a)は、第2特別図柄の保留球が存在する状態で第1特別図柄の変動時間が経過し、時短A状態が終了する場合の演出の一例を示した図である。第1特別図柄の変動時間が経過したことに対応して、第1表示領域Dn1には第1特別図柄の抽選結果を示すための第3図柄が停止表示され、主表示領域Dmには、第1特別図柄の抽選結果を示すための特図1主図柄Dmaが停止表示される。なお、「564」という組み合わせは、特別図柄の抽選結果が外れであることを示す表示態様の1つであり、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には同一の数字が3つ揃った組み合わせで停止表示される。そして、第2特別図柄の変動表示が開始されることを報知する態様である「チャージ放出タイム突入」という文字が第1小表示領域HR1に表示される。その後、第2特別図柄の変動表示が開始されると、図2036(b)に示すように、特図1主図柄Dmaが特図2主図柄Dmbに切り替わり、変動表示を開始する。なお、特図1主図柄Dmaと特図2主図柄Dmbは、見た目上の相違点はなく、遊技者目線では切り替わったことが分からないように構成している。また、第1小表示領域HR1及び第1副表示領域Ds1には、第2特別図柄の変動表示期間中であることを示唆する態様である「チャージ放出タイム」という文字が表示される。また、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主保留図柄表示領域Dm2に表示されていた特図2保留球が1個消化されるため、図2036(b)に示す状況では、第2特別図柄の保留球数が0個であることを示す態様となる。また、第1表示領域Dn1では、前回の第1特別図柄の抽選結果を示す態様が停止表示されたままとなり、第2表示領域Dn2では第2特別図柄が変動表示中であることを示す態様で表示される。また、第5表示領域Dn5では、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して保留球数が1減算され、「1」から「0」に可変する。そして、第2特別図柄の変動時間が経過すると、図2037(a)に示すように、第2表示領域Dn2では第2特別図柄の抽選結果を示す態様である「555」という第3図柄の組み合わせが停止表示され、主表示領域Dmには特図2主図柄Dmbが第2特別図柄の抽選結果を示す態様で停止表示される。なお、「555」という第3図柄の組み合わせは、第2特別図柄が小当たり当選したことを示す第3図柄の組み合わせの1つであるため、副表示領域Dsには小当たり遊技が実行されることを案内する態様である「Vを狙え」という文字が表示され、主表示領域Dmの正面視右下には小当たり遊技中に開放される第2可変入賞装置650の箇所を遊技者に案内するための案内表示が表示される。そして、小当たり遊技中に遊技球が第2可変入賞装置650に入球し、特定領域(V入賞スイッチ650e3)を球が通過すると大当たり遊技が開始される。

20

30

40

## 【6975】

次に、図2037(b)を参照して、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図2037(b)は、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第34制御例では、特別図柄の変動表示が1回実行されたことに基づいて時短状態が終了する構成であるため、大当たり遊技が実行されている期間は通常状態となるが、上述したように、時短状態中に開始

50



された普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物 640a の動作パターンとして時短状態における動作パターン（電動役物 640a のロング開放パターン）が設定される。このため、大当たり遊技中に当たり普通図柄が停止表示され、電動役物 640a のロング開放が設定された場合には、図 2037 (b) に示す「V 追加チャンス演出」が実行される。この「V 追加チャンス演出」では、大当たり遊技中に宝箱 802 が表示され、主表示領域 Dm において第 2 入球口 640 へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。なお、第 1 小表示領域 HR1 には、「V 追加チャンス演出」が実行されることを報知する態様である「V 追加チャンス」の文字が表示される。なお、大当たり遊技中は、第 3 主表示領域 Dm3 が形成され、実行中の大当たり遊技のラウンド数が表示される。図 2037 (b) に示す状況では、大当たり遊技の 2 ラウンド目が実行中であることを示している。また、副表示領域 Ds には、大当たり遊技中であることを示すための態様が表示される。この「V 追加チャンス演出」の実行中に遊技球が第 2 入球口 640 に入球すると（即ち、第 2 特別図柄の保留球を獲得すると）、図 2038 (a) に示す「V チャージ演出」が実行される。この「V チャージ演出」では、宝箱 802 から V アイコン 803 が出現する演出が実行され、第 2 特別図柄の保留球を獲得したことを遊技者に報知する。また、第 2 特別図柄の保留球を獲得したことに対応して、主保留図柄表示領域 Dm2 が第 2 特別図柄の保留球を 1 個獲得した状態であることを示す態様に可変し、第 5 表示領域 Dn5 では第 2 特別図柄の保留球数が 1 加算され、「0 個」から「1 個」になったことを示す態様に可変する。なお、本第 34 制御例では、第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合に、V アイコン 803 を表示する構成としたが、これに限るものではなく、第 2 特別図柄の保留球を獲得したことが遊技者に分かる態様であれば良い。また、本第 34 制御例では、第 2 特別図柄の保留球を獲得した場合にのみ V アイコンを表示する構成としたが、これに限るものではなく、第 1 特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球がある場合にも V アイコン 803 を表示する構成としても良い。なお、このように構成する場合、時短状態が終了するまでの間に実行される第 1 特別図柄抽選の先読み結果に基づいて V アイコン 803 を表示するか否かを決定しても良く、本第 34 制御例の場合、時短回数 1 回である（1 回の特別図柄の変動終了で時短状態が終了する）ため、第 1 特別図柄の第 1 保留エリアにある保留球の先読み結果が大当たり当選である場合に V アイコン 803 を表示すると良い。また、第 1 特別図柄の保留球内に大当たり当選する保留球が存在し、その保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示が実行される前に時短状態が終了する場合（例えば、大当たり当選する保留球が第 3 保留エリアに存在し、第 1 保留エリアの保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示により時短状態が終了する場合）には、大当たり当選する保留球に基づく第 1 特別図柄の変動表示が実行されるまでの間、内部的には時短状態が終了した後も第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上は時短状態が継続しているように見せる構成としても良い。このように構成することで、V アイコン 803 が表示されたにも関わらず時短状態が終了し、遊技者に不信感を与える不具合が生じることを抑制することができる。

#### 【6976】

次に、図 2038 (b) を参照して、通常リザルト画面について説明する。図 2038 (b) は、時短 C 状態における通常リザルト画面の一例を示した図である。図 2038 (b) に示す状況は、第 2 特別図柄の保留球が存在せず、外れ普通図柄が変動表示中に第 1 特別図柄の変動表示が終了した状況である。図 2038 (b) に示すように、主保留図柄表示領域 Dm2 には第 2 特別図柄の保留球が 0 個であることを示す態様が表示され、第 1 表示領域 Dn1 には第 1 特別図柄が外れであることを示す態様である「123」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示される。また、第 3 表示領域では、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示される。図 2038 (b) では、時短 C 状態において第 1 特別図柄の変動表示が終了したことにより時短終了条件が成立し、且つ、第 2 特別図柄の保留球が存在しないことから時短状態が終了することを報知する「チャージチャレンジ終了」という文字が第 1 小表示領域 HR1 に表示され、主表示領域 Dm の中央部では、うさぎのキャラクタ 804 が手を振る演出が実行される。また、今回の右打ち遊技期間中の累計大当たり回数と、累計獲得賞球数が表示される。このように構成することで、時短状態が終了

10

20

30

40

50

することを遊技者に分かり易く報知することができる。一方、時短C状態において第2特別図柄の保留球が存在せず、当たり普通図柄が変動表示中に第1特別図柄の変動表示が終了した場合には、図2039(a)に示す復活リザルト画面が表示される。この復活リザルト画面では、通常リザルト画面と異なり、うさぎのキャラクター804が「チャージチャンス準備中」と書かれたプラカード804aを持った演出が実行される。このプラカード804aは、現在変動表示中の普通図柄の抽選結果が当たり当選であり、電動役物640aがロング開放されることを示唆する態様である。上述したように、本第34制御例では、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に基づき電動役物640aの動作パターンが決定される構成である。つまり、図2039(a)に示す状況では、普通図柄の変動表示が時短状態中に開始されているため、時短状態が終了した後の通常状態において普通図柄が停止表示され、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には時短状態における動作パターン(ロング開放パターン)で電動役物640aが可動する。このように復活リザルト画面を表示することにより、時短状態が終了した後に第2入球口640へと遊技球が入球可能な状態となる前に遊技者が遊技を止めてしまう不具合を抑制することができる。また、第1特別図柄の変動表示中に第2特別図柄の保留球を獲得できなかった場合であっても、復活リザルト画面が表示されることを遊技者に期待させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【6977】

図2039(b)を参照して、チャージスタンバイモードについて説明する。図2039(b)は、チャージスタンバイモードの表示画面の一例を示した図である。チャージスタンバイモードは、時短状態中に当たり普通図柄の変動表示が開始され、その普通図柄の変動停止前に時短状態が終了し、通常状態が設定された場合に移行する演出モードである。図2039(b)に示す状況は、当たり普通図柄の変動表示中に時短状態終了後1回転目の第1特別図柄の変動表示が実行されている状況である。この場合、内部的には通常状態が設定されているが、当たり普通図柄が停止表示されることで第2特別図柄の保留球を獲得し得るため、第3図柄表示装置81の表示画面上は右打ち遊技が継続しているかのように見せることで、遊技者に対して遊技球の発射方向を短時間で変更することによりストレスを与えてしまう不具合を抑制することができる。また、第1小表示領域HR1にはまもなく第2入球口640に遊技球が入球可能になる(即ち、電動役物640aがロング開放される)ことを示唆する態様である「宝箱まであと少し」という文字が表示され、主表示領域Dmの中央部には走るうさぎのキャラクター804が表示される。そして、当たり普通図柄の変動時間が経過し、電動役物640aがロング開放されると主表示領域Dmの中央部には宝箱802が表示され、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。このように構成することで、遊技者は主表示領域Dmを注視しているだけで遊技球を発射するタイミングを把握できるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。なお、普通図柄の残り変動時間に対応して第1小表示領域HR1に表示される文字を可変させても良い。例えば、普通図柄の変動時間が残り10秒の場合には「宝箱まであと少し」と表示し、普通図柄の変動時間が残り3秒となったら「まもなく宝箱に到着」と文字を可変させても良い。このように構成することで、遊技者が第1小表示領域HR1の態様から普通図柄の残り変動時間を予測し易くなり、更に余裕を持って遊技球の発射に備えることができる。

20

30

40

#### 【6978】

次に、図2040~図2044を参照して、本第34制御例における枠ボタン22の操作を要する演出(ボタン連打演出)について説明する。まず図2040及び図2042を参照して、ボタン連打演出における自動押下対象演出について説明する。自動押下対象演出は、操作有効期間に遊技者により演出ボタン22の長押し操作が実行される場合に、内部的に連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される演出である。一方、自動押下非対象演出は、操作有効期間に遊技者により演出ボタン22の長押し操作が実行される場合に、内部的に単発操作が実行された場合と同様の処理が実行される演出である。なお、本第34制御例では、特別図柄のリーチ前に実行される演出(リーチ前演出)として

50

実行されるボタン連打演出は自動押下対象演出とし、特別図柄のリーチ後に実行される演出（リーチ中演出）として実行されるボタン連打演出は自動押下非対象演出としている。ここで、本第34制御例では、リーチ前演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することでリーチ演出に発展することが事前に報知されるものとし、リーチ中演出としてボタン演出が実行される場合は、ボタン演出が成功することで特別図柄の変動時間が経過するよりも前に大当たり当選であることが報知される構成としている。つまり、リーチ前演出としてのボタン連打演出は賑やかしとしての意味合いが強いため、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者はボタン連打演出に積極的に参加しない可能性がある。そこで、リーチ前演出としてのボタン連打演出を自動押下対象演出とすることで、遊技者がボタン連打操作をしなくとも、演出ボタン22を長押しするだけで内部的に連打操作と同様の処理が実行されるため、連打操作を面倒に感じる遊技者もボタン連打演出に参加させ易くなる。一方、リーチ中演出としてのボタン連打演出では、ボタン連打演出が成功することでいち早く特別図柄の当否判定結果を知ることができるので、ボタン連打操作を面倒に感じる遊技者も特別図柄の当否判定結果をいち早く知りたい場合にはボタン連打操作をせざるを得ず、リーチ前演出に比べてリーチ中演出としてのボタン連打演出は遊技者にボタン連打操作を行わせ易いため、自動押下非対象演出としている。このように構成することで、リーチ前演出としてのボタン連打演出よりもリーチ中演出としてのボタン連打演出に遊技者を集中させやすくなり、メリハリのある遊技を提供することができる。

10

#### 【6979】

図2040に戻り、説明を続ける。図2040(a)は、自動押下対象演出の準備画面中に遊技者がボタン押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。本第34制御例では、ボタン連打演出が実行される前に、ボタン連打演出が実行されることを事前に報知するボタン連打演出の準備画面が表示される。具体的には、図2040(a)に示すように、主表示領域Dmの中央部に演出ボタン22を模したボタン態様Pb1と、そのボタン態様Pb1の上部に「READY」の文字が表示される。また、第1小表示領域HR1には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯めろ！」の文字が表示される。更に、主表示領域Dmの正面視左側は、インジケータGg1が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、このボタン連打演出の準備画面が表示されている期間はボタン操作有効期間ではないため、演出ボタン22を押下してもその操作は有効と判別されず、インジケータGg1の態様は可変しない。なお、自動押下対象演出であるボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン22の押下を開始し、押下したままの状態でもボタン連打演出が開始された場合には、図2040(b)に示すように、長押し操作をするだけで連打操作をしなくても内部的には連打操作と同様の処理が実行され、インジケータGg1の態様が可変する。ここで、図2042を参照して、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係について説明する。図2042は、ボタン演出（自動押下対象演出）とボタン操作の関係を模式的に示したタイミングチャートである。図2042に示す「演出内容」は、第3図柄表示装置81に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」は、第3図柄表示装置81に表示されるインジケータGg1のゲージのレベルを示しており、「操作有効期間」は演出ボタン22の操作が有効と判別されるか否かを示しており、「ボタンセンサ」は、演出ボタン22のボタンセンサのオン・オフの状況を示している。なお、「ボタンセンサ」の「F」はボタンセンサが「OFF」であることを示しており、「N」はボタンセンサが「ON」であることを示している。図2042に示す通り、「演出内容」としてボタン準備画面（ボタン連打演出の準備画面）が表示されている期間は、演出ボタン22の操作が無効である。このため、ボタン準備画面中にボタンセンサがONであると判別されても、ゲージの状況は「0」のまま可変しない。その後、ボタン連打演出が開始されると、ボタンセンサの状況に基づきインジケータGg1のゲージのレベルを可変させる。なお、図2042に示す例では、ボタン連打演出が実行される前からボタンセンサがONとなっており、ボタン連打演出の実行期間中もOFFになることなくONのままとなっている。つまり、図2042に示す例は、遊技者が

20

30

40

50

ボタン連打演出の開始前から演出ボタン 2 2 の長押し操作を開始し、ボタン連打演出の実行期間中も長押し操作をしたままである状況を示している。図 2 0 4 2 に示す例では、自動押下対象演出であるボタン連打演出が実行されているため、このように遊技者が長押し操作を行っている場合にも、内部的には連打操作が実行されている場合と同様の処理が実行される。なお、自動押下非対象演出であるボタン演出が実行されている場合には、ボタン連打演出開始前に長押し操作を開始し、そのままボタン連打演出が開始されても、演出ボタン 2 2 の操作は有効と判別されず、インジケータ G g 1 のゲージのレベルは可変しない。また、ボタン連打演出開始後に長押し操作を開始した場合には、内部的には 1 回の演出ボタン 2 2 の操作が実行された場合と同様の処理が実行される。

【 6 9 8 0 】

次に、図 2 0 4 1 及び図 2 0 4 3 を参照して、自動押下非対象演出について説明する。図 2 0 4 1 ( a ) は、自動押下非対象演出の準備画面中に演出ボタン 2 2 の押下を開始した場合の表示画面の一例を示した図である。図 2 0 4 1 ( a ) に示す例では、特別図柄のスーパーリーチ中の演出としてボタン連打演出が実行されており、図 2 0 4 1 ( a ) に示すように、主表示領域 D m の中央部に演出ボタン 2 2 を模したボタン態様 P b 1 と、そのボタン態様 P b 1 の上部に「 R E A D Y 」の文字が表示される。また、第 1 小表示領域 H R 1 には、ボタン連打演出の演出内容を説明するための説明態様である「ボタン連打でゲージを貯める！」の文字が表示される。更に、主表示領域 D m の正面視左側は、インジケータ G g 1 が表示される。これにより、まもなくボタン連打演出が実行されることを遊技者に容易に認識させることができる。なお、図 2 0 4 1 ( a ) において実行されているボタン連打演出は、自動押下非対象演出であるため、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン 2 2 の長押し操作を開始した場合には、ボタン連打演出（自動押下非対象演出）が実行された場合に、図 2 0 4 1 ( b ) に示すように、その操作が有効と判別されず、インジケータ G g 1 のゲージのレベルが可変しない。ここで、図 2 0 4 3 を参照して、ボタン演出（自動押下非対象演出）とボタン操作の関係について説明する。上述した図 2 0 4 2 に示す例と同様に、ボタン連打演出の準備画面が表示されている期間に演出ボタン 2 2 の長押し操作を開始し、そのままの状態でもボタン連打演出が開始されている。なお、図 2 0 4 3 に示すように、上述した図 2 0 4 2 に示す例とは異なり、ボタン連打演出が開始された時点で演出ボタン 2 2 のボタンセンサが O N であると判別されているにもかかわらず、インジケータ G g 1 のゲージのレベルは可変せず、ボタン連打演出が開始された後に一度演出ボタン 2 2 のボタンセンサをオフとした後に、再度演出ボタン 2 2 のボタンセンサを O N にすることで、その操作が有効と判別され、インジケータ G g 1 のゲージのレベルが可変する。このように、自動押下非対象演出では、演出ボタン 2 2 のボタンセンサが O F F から O N に遷移することでその操作が有効と判別される。

【 6 9 8 1 】

次に、図 2 0 4 4 を参照して、本第 3 4 制御例の音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M に設けられているセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j の概要について説明する。図 2 0 4 4 は、このセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j を模式的に示した図である。図 2 0 4 4 に示すように、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j には、過去 6 0 0 0 0 0 s 間（ 1 0 分間 ）の枠ボタン（演出ボタン） 2 2 のボタンセンサの状況を示す情報（センサ情報）が 0 . 5 s 毎に記憶されており、本第 3 4 制御例ではこのセンサ情報を基に演出ボタン 2 2 の操作が有効であるか否かを判別する。具体的な処理については後述するが、電源投入から 0 . 5 s 毎に演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状況を読み取り、オンである場合にはオンを示すセンサ情報（本第 3 4 制御例では、「 N 」）を、オフである場合にはオフを示すセンサ情報（本第 3 4 制御例では、「 F 」）をセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j の最も新しいセンサ情報を格納する領域（図 2 0 4 4 に示す例では、「 - 0 . 5 s 」に対応する領域）に格納する。そして、新たなセンサ情報が格納されると、既に格納されていたセンサ情報はそれぞれ 1 つずつ古いセンサ情報を格納する領域へとシフトする。例えば、 - 0 . 5 s に対応する領域に格納されていたセンサ情報は、 - 1 s に対応する領域にシフトする。そして、 - 6 0 0 0 0 0 s に対応する領域に格納されていたセンサ情報は、新たなセンサ情報が格納

10

20

30

40

50

された場合に消去される。なお、本第34制御例では、過去10分間のセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、10分よりも短い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良いし、10分よりも長い期間のセンサ情報を記憶する構成としても良い。また、本第34制御例では、0.5s毎にセンサ情報を記憶する構成としたが、これに限るものではなく、0.5sよりも短い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良いし、0.5よりも長い間隔でセンサ情報を記憶する構成としても良い。

#### 【6982】

なお、図示していないが、本第34制御例におけるセンサ状況記憶エリア223yjには、演出ボタン22のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域の他に、選択ボタン600のボタンセンサのセンサ情報を格納する領域を有しており、選択ボタン600a~eの各ボタンセンサのセンサ情報を記憶可能である。

#### 【6983】

<第34制御例における電氣的構成について>

次に、図2045を参照して、本パチンコ機10の電氣的構成について説明する。図2045は、パチンコ機10の電氣的構成を示すブロック図である。本第34制御例におけるパチンコ機10は、上述した第1制御例におけるパチンコ機10に対して、主制御装置110のMPU201が有するROM202、及びRAM203の構成の一部と、音声ランプ制御装置113のMPU221が有するROM222、及びRAM223の構成の一部と、を異ならせている。さらに、主制御装置110の入出力ポート205に接続される各種スイッチ208に含まれる構成やソレノイド209に含まれる構成の内容を変更している点で相違している。上述した第1制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。主制御装置110には、演算装置である1チップマイコンとしてのMPU201が搭載されている。MPU201には、該MPU201により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM202と、そのROM202内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM203と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置111や音声ランプ制御装置113などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置110から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置110からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。主制御装置110では、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行する。RAM203には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ(図2046参照)が設けられている。

#### 【6984】

ここで、図2046を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定、第2図柄表示装置83の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置110のMPU201で使用される。

#### 【6985】

大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81の表示の設定には、大当たり(および小当たり)の抽選に使用する第1当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別(大当たり図柄)の選択に使用する第1当たり種別カウンタC2と、停止種別の選択に使用する停止種別カウンタC3と、小当たり種別(小当たり図柄)の選択に使用する小当たり種別カウンタC5と、変動パターンを選択に使用する変動種別カウンタCS1と、第1当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する第1初期値乱数カウンタCINI1とが用いられる。また、普通図柄(第2図柄表示装置83)の抽選には、第2当たり乱数カウンタC4が用いられ、第2当たり乱数カウンタC4の初期値設定には第2初期値乱数カウンタCINI2が用いられる。

#### 【6986】

10

20

30

40

50

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）の実行間隔である 2 ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図 2 0 7 2 参照）の中で不定期に更新されて、その更新値が R A M 2 0 3 の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、R A M 2 0 3 には、第 1 入球口 6 4（左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b（以下、両方を示す場合には第 1 入球口 6 4 と称す））に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j と第 2 入球口 6 4 0 に対する入賞について各カウンタ値が格納される特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j とが設けられている。本実施形態では、第 1 入球口 6 4、第 2 入球口 6 4 0 には、保留球が最大 4 個までそれぞれ設けられており、合計最大 8 個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に、球が第 1 入球口 6 4 に入賞すると、各カウンタ値が特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j に格納され、第 2 入球口 6 4 0 に球が入賞すると、各カウンタ値が特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j に格納される。その後、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j に格納された各カウンタ値が特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j 内に設けられた実行エリアに移動されて、第 1 特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j に格納された各カウンタ値が特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j 内に設けられた実行エリアに移動されて、第 2 特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。なお、本第 3 4 制御例では、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄の何れも保留個数（保留記憶数）の上限を 4 個に設定しているが、各図柄に対応する保留個数の上限数はこれに限られることなく、異なる値を設定してもよいし、一方の特別図柄のみ保留可能な構成にしてもよい。一方、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動表示中や第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入賞した場合には、入賞した入球口（始動口）に対する保留個数が上限値（本実施形態では、4 個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した入球口に対応する特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j に記憶される。また、入賞した入球口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、4 個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、5 個の賞球）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。なお、本第 3 4 制御例では、保留球数の上限値は、第 1 入球口 6 4 と第 2 入球口 6 4 0 とに対してそれぞれ 4 個としたが、これに限られず、4 個より少なく（例えば 3 個）してもよいし、4 個より多く（例えば、8 個）してもよい。また、上限値を設けない構成としてもよい。

#### 【 6 9 8 7 】

図 2 0 4 6 を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 は、所定の範囲（例えば、0 ~ 1 9 9）内で順に 1 ずつ加算され、最大値（例えば、0 ~ 1 9 9 の値を取り得るカウンタの場合は 1 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の値が当該第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。また、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 が 0 ~ 1 9 9 の値を取り得るループカウンタである場合には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 もまた、0 ~ 1 9 9 の範囲のループカウンタである。この第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 は、タイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）の実行毎に 1 回更新されると共に、メイン処理（図 2 0 7 2 参照）の残余時間内で繰り返し更新される。第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に 1 回）更新され、球が第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に入賞したタイミングで R A M 2 0 3 の特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j に格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 に格納される第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j に規定されており、第 1 当たり乱数カ

ウンタC1の値が、第1当たり乱数テーブル202ajに規定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【6988】

ここで、第1当たり乱数テーブル202ajについて説明する。第1当たり乱数テーブル202ajは、第1特別図柄または第2特別図柄の抽選において、各遊技状態で当たりと判定される乱数値(判定値)が設定されたテーブルである。具体的には、第1当たり乱数テーブル202ajは、第1特別図柄の抽選に用いられる特別図柄1乱数テーブル202aj1と、第2特別図柄の抽選に用いられる特別図柄2乱数テーブル202aj2とが設けられており、第1特別図柄の抽選において、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0」であるか判別されて、「0」であれば、大当たりであると判別される。なお、本第34制御例では、第1特別図柄に小当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値を設けていないが、これに限るものではなく、第1特別図柄にも小当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値を設けても良い。一方、第2特別図柄の抽選において、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0」であるか判別されて、「0」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「1~199」であるか判別されて、「1~199」であれば、小当たりであると判別される。ここで、特別図柄1保留球格納エリア203ajの実行エリア、または特別図柄2保留球格納エリア203bjの実行エリアに格納された第1当たり乱数カウンタC1の値が、特別図柄の大当たりとなる乱数であれば、第1図柄表示装置37に表示される停止図柄に対応した表示態様は、特別図柄の大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の具体的な表示態様は、同じ実行エリアに格納されている第1当たり種別カウンタC2の値が示す表示態様となる。

【6989】

本実施形態のパチンコ機10における第1当たり乱数カウンタC1は、0~199の範囲の2バイトのループカウンタとして構成されている。上述した通り、特別図柄の大当たりとなる第1当たり乱数カウンタC1の値は1個あり、その乱数値である「0」は、前述したように第1当たり乱数テーブル202ajに格納されている。このように乱数値の総数が200ある中で、大当たりとなる乱数値の総数が1なので、特別図柄の大当たりとなる確率は、「1/200」となる。また、第2特別図柄の小当たりとなる確率は「199/200」となる。したがって、第2特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選することとなる。

【6990】

また、本第34制御例のパチンコ機10における第1当たり種別カウンタC2の値は、0~99の範囲のループカウンタとして構成されている。そして、特別図柄の抽選結果が大当たりとなった場合に、この第1当たり種別カウンタC2の値と第1当たり種別選択テーブル202bj(図2049(a)参照)とに基づいて、大当たり種別が選択されることとなる。具体的には図2049(a)を参照して後述する。停止種別選択カウンタC3は、例えば0~99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり99)に達した後0に戻る構成となっている。本第34制御例では、停止種別選択カウンタC3によって、第3図柄表示装置81で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄としてリーチが掛かっている図柄とは異なる図柄が停止する「リーチ外れ」(例えば90~99の範囲)と、リーチが発生しない「完全外れ」(例えば0~89の範囲)との2つの停止(演出)パターンが選択される。停止種別選択カウンタC3の値は、例えば定期的に(本実施形態ではタイマ割込処理毎に1回)更新され、球が第1入球口64に入球した場合は、その値がRAM203の特別図柄1保留球格納エリア203ajに格納される。また、球が第2入球口640に入球した場合は、その値がRAM203の特別図柄2保留球格納エリア203bjに格納される。なお、停止種別選択カウンタC3の値(乱数値)から、特別図柄の停止種別を決定するための乱数値は、停止種別選択テーブル(図示せず)により設定されており、このテーブルは、主制御装置110のROM202内に設けられている。また、本第34制御例ではこのテーブルを、通常状態用と、時短状

10

20

30

40

50



態用とに分けており、テーブルに応じて、外れの停止種別ごとに設定される乱数値の範囲を変えている。これは、パチンコ機 10 が特別図柄の通常状態であるか、時短状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

#### 【 6 9 9 1 】

変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 8）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S 1 によって、設定されている変動パターン選択テーブルより 1 の変動パターンが決定される。この変動パターンには、変動時間（動的表示期間）が設定されており、変動種別カウンタ C S 1 は、変動時間を決定するカウンタでもある。変動種別カウンタ C S 1 の値は、後述するメイン処理（図 2 0 7 2 参照）が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターンテーブル 2 0 2 d j（図 2 0 5 1、および図 2 0 5 2 参照）は、主制御装置 1 1 0 の R O M 2 0 2 内に設けられている。変動パターンテーブル 2 0 2 d j には、変動パターンを選択するためのデータテーブルが複数規定されている（図 2 0 5 1、および図 2 0 5 2 参照）。この変動パターンテーブル 2 0 2 d j には、第 1 特別図柄と、第 2 特別図柄とにそれぞれ対応した複数の変動パターンテーブルが設定されており、それぞれに対して、遊技状態や当否判定結果別に対応した変動パターンテーブルが設定されている。各変動パターンテーブルの詳細については、図 2 0 5 1、および図 2 0 5 2 を参照して後述する。

10

#### 【 6 9 9 2 】

第 2 当たり乱数カウンタ C 4 は、例えば 0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 9 9）に達した後 0 に戻るループカウンタとして構成されている。また、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が 1 周した場合、その時点の第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の値が当該第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の初期値として読み込まれる。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値は、本第 3 4 制御例ではタイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が左右何れかの普通始動口（スルーゲート）6 7 を通過したことが検知された時に取得され、R A M 2 0 3 の普通図実行エリアに格納される。そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置の R O M 2 0 2 に格納される第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j（図 2 0 4 8（c）参照）に規定されており、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j に規定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第 2 図柄）の当たりと判定する。例えば、この第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j において、普通図柄の当たりとなる乱数値は 1 2 個あり、その範囲は「0 ~ 9 9」となっている。第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の取り得る乱数値の総数が 3 0 0 個ある中で、当たりとなる乱数値の総数が 1 0 0 個なので、普通図柄の当たりとなる確率は、「1 0 0 / 3 0 0（1 / 3）」となる。また、本第 3 4 制御例では、遊技状態として通常状態と、時短状態とを設定可能に構成されており、遊技状態に応じて、普通図柄の変動時間や、普通図柄の当たりとなった場合における第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放時間を異ならせており、通常状態よりも時短状態のほうが、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易くなるように構成されている。これにより、遊技状態が通常状態の場合においては、第 1 入球口 6 4（左第 1 入球口 6 4 a）を狙わせる遊技（左打ち遊技）を行わせ、遊技状態が時短状態の場合においては、第 2 入球口 6 4 0 を狙わせる遊技（右打ち遊技）を行わせることができる。通常状態において、球がスルーゲート（普通入球口）6 7 を通過すると、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得されると共に、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が 2 秒間実行される。そして、取得された第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「0 ~ 9 9」の範囲であれば当選と判定されて、第 2 図柄表示装置 8 3 における変動表示が終了した後に、停止図柄（第 2 図柄）として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物 6 4 0 a が「0 . 1 秒間 × 2 回」だけ開放（ショート開放）される。一方、時短状態において、球がスルーゲート（普通入球口）6 7 を通過すると、第 2 図柄表示装置 8 3 において普通図柄の変動表示が 2 4 ~ 4 0 秒間実行され、取得された第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が「0 ~ 1 0 0」の範囲であれば当選と判

20

30

40

50



定されて、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物640aが「4秒間×1回」だけ開放(ロング開放)される。尚、本第34制御例では、普通図柄の変動時間や、普通電動役物開放時間や開放回数については、遊技性を損なわない範囲で適宜変更してもよい。なお、詳細な説明は後述するが、本第34制御例では、第1当たり乱数カウンタC4の値が取得されるタイミング(普通図柄の抽選が実行されるタイミング)が時短状態である場合にのみ電動役物640aがロング開放するように構成しているが、それ以外の構成にしてもよく、例えば、第1当たり乱数カウンタC4の値が取得されるタイミング(普通図柄の抽選が実行されるタイミング)が通常状態であっても、第2図柄表示装置83における変動表示が終了したタイミング(電動役物640aの動作が設定されたタイミング)が時短状態であった場合には、電動役物640aがロング開放されるように構成してもよい。第2初期値乱数カウンタCINI2は、第2当たり乱数カウンタC4と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され(値=0~299)、タイマ割込処理(図2056参照)毎に1回更新されると共に、メイン処理(49参照)の残余時間内で繰り返し更新される。このように、RAM203には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置110では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第1図柄表示装置37および第3図柄表示装置81における表示の設定、第2図柄表示装置83における表示結果の抽選といったパチンコ機10の主要な処理を実行することができる。

#### 【6993】

図2045に戻り、説明を続ける。RAM203は、図2046に図示した各種カウンタのほか、MPU201の内部レジスタの内容やMPU201により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。なお、RAM203は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM203に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時(停電発生時を含む。以下同様)のスタックポインタや、各レジスタの値がRAM203に記憶される。一方、電源投入時(停電解消による電源投入を含む。以下同様)には、RAM203に記憶される情報に基づいて、パチンコ機10の状態が電源遮断前の状態に復帰される。RAM203への書き込みはメイン処理(図2072参照)によって電源遮断時に実行され、RAM203に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理(図2071参照)において実行される。なお、MPU201のNMI端子(ノンマスクابل割込端子)には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路252からの停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU201へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図2070参照)が即座に実行される。

#### 【6994】

次に、図2047~図2053を参照して、本第34制御例における主制御装置110のMPU201の内容について説明する。図2047(a)は、本第34制御例における主制御装置110のMPU201におけるROM202の内容を模式的に示した模式図である。ROM202には、第1当たり乱数テーブル202ajと、第1当たり種別選択テーブル202bjと、第2当たり乱数テーブル202cjと、変動パターンテーブル202djと、小当たり種別選択テーブル202ejと、普通図柄変動パターンテーブル202fjとが少なくとも設けられている。次に、図2048(a)~(c)を参照して、第1当たり乱数テーブル202ajについて説明をする。図2048(a)に示す通り、第1当たり乱数テーブル202ajには、第1特別図柄の抽選に用いられる特別図柄1乱数テーブル202aj1と、第2特別図柄の抽選に用いられる特別図柄2乱数テーブル202aj2とが規定されている。具体的には、特別図柄1乱数テーブル202aj1は、図2048(b)に示す通り、第1入球口64(左第1入球口64a、右第1入球口64b)への入球に基づく、第1特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値(判定値)が

設定されたテーブルである。第1特別図柄の抽選では、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0」であるかが判別されて、「0」であれば、大当たりであると判別される。その他、「1～199」の値であると判別された場合は、外れであると判別される。なお、本第34制御例では、第1特別図柄には小当たりがないため、特別図柄1乱数テーブル202aj1には小当たり判定値が規定されていないが、これに限るものではなく、特別図柄1乱数テーブル202aj1に小当たり判定値を規定しても良い。一方、特別図柄2乱数テーブル202aj2は、図2048(c)に示す通り、第2入球口640への入球に基づく、第2特別図柄の抽選において、当たりと判定される乱数値(判定値)が設定されたテーブルである。第2特別図柄の抽選では、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「0」であるかが判別されて、「0」であれば、大当たりであると判別される。また、取得した第1当たり乱数カウンタC1の値が「1～199」であるか判別されて、「1～199」であれば小当たりであると判別されるため、外れと判定される判定値がなく、第2特別図柄抽選が実行されると大当たり、または小当たりの何れかに必ず当選する。

10

#### 【6995】

第2当たり乱数テーブル202cj(図2048(d)参照)は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図2048(d)に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第2当たり乱数カウンタバッファに格納された第2当たり乱数カウンタC4の値が0～99の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物640aが所定時間だけ開放される。ここで、本第34制御例における電動役物640aは、上述した通り、図示しないソレノイド(その他ソレノイド209zの一つ)の作動により、遊技盤13の前後方向に動作する。この電動役物640aは、前方へと進出動作(開放動作)することで、球を第2入球口640へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作(閉鎖動作)することで、球を第2入球口640へ誘導しない(入球しない)働きをする。詳細は後述するが、本第34制御例における電動役物640aは、時短状態中の場合は4秒間の開放期間が設定される開放動作(ロング開放)が実行され、時短状態中ではない場合(通常状態中)は0.1秒間の開放期間(第1開放期間)の経過後、0.1秒間の閉鎖期間を経て、再度0.1秒間の開放期間(第2開放期間)が設定される開放動作(ショート開放)が実行される。これにより、時短状態中でない(通常状態中である)にも関わらず、第2入球口640へ球を入球させようとする遊技を抑制することができる。また、本第34制御例における電動役物640aは、第2入球口640に球が1個入球した場合に開放動作の終了条件が成立し、開放動作を終了するように設計されている。これにより、1回の電動役物640aの開放動作によって複数個の球が第2入球口640に入球することを抑制することができる。さらに、本第34制御例では、図2025～図2027を参照して説明をしたように、第2入球口640に入球可能な流路を流下する球を規制する構成を有しているため、複数個の球が一度に第2入球口640に入球する事態を抑制することができるため、1回の電動役物640aの開放動作によって複数個の球が第2入球口640に入球することをより抑制可能することができる。

20

30

#### 【6996】

次に、図2049(a)を参照して、第1当たり種別選択テーブル202bjの詳細について説明する。図2049(a)～(c)は、第1当たり種別選択テーブル202bjの内容を模式的に示した模式図である。第1当たり種別選択テーブル202bjは、第1特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第1特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域(V入賞スイッチ650e3(図2028参照))を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄1大当たり選択テーブル202bj1と、第2特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第2特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域(V入賞スイッチ650e3(図2028参照))を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄2大当たり選択テーブル202bj2と、を有している(図2049(a)参照)。図2050(b)に示す

40

50

ように、第1特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値に関わらず（値が「0～99」の場合において）大当たりA（5R時短A大当たり）が選択される。この大当たりAは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Aの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図2049（c）に示すように、第2特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値に関わらず（値が「0～99」の場合において）大当たりB（10R時短B大当たり）が選択される。この大当たりBは、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Bの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第2特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりAの場合は大当たりB（10R時短B大当たり）が選択され、小当たりBの場合は大当たりC（5R時短B大当たり）が選択され、小当たりCの場合は大当たりD（5R時短C大当たり）が選択される。この大当たりCは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Bの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりDは大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Cの時短種別が設定される大当たり種別である。なお、本第34制御例では、大当たり遊技終了後に「時短回数1回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、2回以上の回数を設定してもよいし、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たり時に当選した（球が特定領域を通過した）時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容（大当たり遊技のラウンド数等）に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容（時短状態の回数）を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典（時短状態）が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。また、本第34制御例では、予め設定された時短回数分、特別図柄の変動が実行されることで、時短状態が終了する時短終了条件を設定しているが、本実施形態とは異なる時短終了条件を設定してもよく、例えば、第1特別図柄の変動回数と、第2特別図柄の変動回数とをそれぞれ計測し、各特別図柄の変動に対して異なる終了条件を設定してもよい。具体的には、時短終了条件として、第1特別図柄の変動回数が4回、或いは、第2特別図柄の変動回数が1回となったことを時短終了条件としたり、第1特別図柄と第2特別図柄との合計変動回数が4回、或いは、第2特別図柄の変動回数が1回となったことを時短終了条件として設定したりしてもよい。それ以外にも、特別図柄の変動が実行される度に、時短状態を終了させるか否かの抽選を実行し、その抽選結果に基づいて時短状態を終了させてもよいし、特別図柄が所定の図柄で停止表示された場合に時短状態を終了させてもよい。このように構成することで、時短状態が終了するタイミングを複雑に設定することが可能となり、時短遊技中の遊技者に対して、時短状態が長く継続するように期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この場合、時短が終了しない期間の少なくとも一部を遊技者に報知可能に構成するとよい。これにより、時短が終了しない期間の一部を遊技者に把握させることができ、その期間中は安心して遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【6997】

次に、図2050を参照して、小当たり種別選択テーブル202ejの内容について説明する。図2050（a）及び（b）は、小当たり種別選択テーブル202ejの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル202ejは、第2特別図柄の小当たり時に当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄2小当たり選択テーブル202ej1を有している（図2050（a）参照）。図2050（b）に示すように、第2特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタC5の値が、「0～49」の場合は小当たりA（V通過可能）が選択され、「50～74」の場合は小当たりB（V通過可能）が選択され、「75～99」の場合は小当たりC（V通過可能）が選択される。本第34制御例では、小当たり種別に応じて、第2可変入賞装置650のV入口ソレノ

イド 209 a、流路ソレノイド 209 c の動作が設定される。具体的には、小当たり A ~ C による小当たり遊技では、第 2 可変入賞装置 650 の流路ソレノイド 209 c が動作しており、特別排出流路 650 e 2 へと球が入球可能となっている。なお、本第 34 制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技において V 通過可能な小当たり（特定領域（V 入賞スイッチ 650 e 3）に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり）としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中に V 通過できない小当たり種別（大当たりが付与されない小当たり）を設けても良い。本第 34 制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たり A の後に付与される大当たりは大当たり B（10R 時短 B 大当たり）となり、小当たり B の後に付与される大当たりは大当たり C（5R 時短 B 大当たり）となり、小当たり C の後に付与される大当たりは大当たり D（5R 時短 C 大当たり）となるように構成されている。なお、本第 34 制御例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第 2 特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、大当たり選択テーブルによって大当たりの種別を決定（大当たりの権利のみ獲得）しておき、その後の小当たり遊技において V 入賞スイッチ 650 e 3 を球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、V 入賞スイッチ 650 e 3 を通過させる小当たりを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域（V 入賞スイッチ 650 e 3）を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングによって実行される大当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【6998】

次に、図 205 1 および図 205 2 を参照して変動パターンテーブル 202 d j の内容について説明する。変動パターンテーブル 202 d j は、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタ CS 1 の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル 202 d j には、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図 205 1 (a) に示すように、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 d j 1 と、特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 202 d j 2 と、特図 1 時短 A 用変動パターンテーブル 202 d j 3 と、特図 1 時短 B・C 用変動パターンテーブル 202 d j 4 と、特図 2 通常用変動パターンテーブル 202 d j 5 と、特図 2 時短用変動パターンテーブル 202 d j 6 とが少なくとも規定されている。まず、図 205 1 (b) を参照して、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 d j 1 について説明をする。この特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202 d j 1 は、通常状態中における第 1 特別図柄（特図 1）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値 CS 1 のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタ CS 1 の値として「0 ~ 50」の範囲にノーマルリーチ（30 秒）の変動パターンが対応付けられ、「51 ~ 179」の範囲にスーパーリーチ（60 秒）の変動パターンが対応付けられ、「180 ~ 198」の範囲にスペシャルリーチ各種（90 秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図 205 1 (c) を参照して、特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 202 d j 2 の内容について説明する。この特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 202 d j 2 は、通常状態中における第 1 特別図柄（特図 1）の変動パターン（変動時間）のうち、特図 1 の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値 CS 1 のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタ CS 1 の値として「0 ~ 98」の範囲に短外れ（7 秒）の変動パターンが対応付けられ、「99 ~ 198」の範囲に長外れ（10 秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第 1 特別図

柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタCS1の値として「0～149」の範囲にノーマルリーチ各種（30秒）が対応付けられ、「150～197」の範囲にスーパーリーチ各種（60秒）が対応付けられ、「198」にスペシャルリーチ各種（90秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第34制御例では、第1特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、90秒）変動パターンが第1特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たり当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【6999】

次いで、図2052(a)を参照して、特図1時短A用変動パターンテーブル202dj3の内容について説明する、この特図1時短A用変動パターンテーブル202dj3は、時短Aの時短状態中における第1特別図柄（特図1）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値CS1のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、外れ（60秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、大当たり（60秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短Aの時短状態が設定されている場合に第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が60秒となる。次いで、図2052(b)を参照して、特図1時短B・C用変動パターンテーブル202dj4の内容について説明する、この特図1時短B・C用変動パターンテーブル202dj4は、時短Bまたは時短Cの時短状態中における第1特別図柄（特図1）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値CS1のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、長外れ（120秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、長大当たり（120秒）の変動パターンが対応付けられている。したがって、時短B・Cの時短状態が設定されている場合に第1特別図柄の変動表示が実行される場合には、必ず変動時間が120秒となる。

20

30

#### 【7000】

図2052(c)は、特図2通常用変動パターンテーブル202dj5の内容を示した図である。この特図2通常用変動パターンテーブル202dj5には、通常状態における第2特別図柄（特図2）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短大当たり（0.5秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短小当たり（0.5秒）が対応付けられる。図2052(d)は、特図2時短用変動パターンテーブル202dj6の内容を示した図である。この特図2時短用変動パターンテーブル202dj6には、時短状態における第2特別図柄（特図2）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、長大当たり（120秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値として「0～189」の範囲に短小当たり（0.5秒）が対応付けられ、変動種別カウンタCS1の値として「190～198」の範囲に長小当たり（120秒）が対応付けられる。

40

#### 【7001】

次に、図2053を参照して、普図時短用変動パターンテーブル202fjの内容について説明する。図2053は、普図時短用変動パターンテーブル202fjの内容を示した図である。この普図時短用変動パターンテーブル202fjは、時短状態における普通

50

図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている時短種別によって普図変動パターン（変動時間）が決定される。図 2053 に示すように、遊技状態が時短 A の時短状態である場合には普図抽選の結果にかかわらず 30 秒の変動時間が決定され、時短 B の時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず 24 秒の変動時間が決定され、時短 C の時短状態が設定されている場合には普図抽選の結果にかかわらず 40 秒の変動時間が決定される。なお、本第 34 制御例では、時短種別毎に普図抽選の結果にかかわらず同一の変動時間が決定される構成としたが、これに限るものではなく、普図抽選の結果によって異なる変動時間を決定可能に構成しても良い。例えば、時短 A の時短状態において普図抽選の結果が当たり当選である場合よりも外れ当選である場合の方が短い変動時間が決定される構成としても良い。或いは、普図変動種別カウンタを設け、普図変動種別カウンタの値によって複数の普図変動パターンの中から 1 の普図変動パターンを決定する構成としても良い。このように構成することで、同一の時短種別の時短状態であっても、決定される普図変動時間によって時短状態が終了するまでに実行可能な普図抽選回数を異ならせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【7002】

次に図 2047 (b) を参照して、本第 34 制御例における主制御装置 110 の MPU 201 における RAM 203 の内容について説明する。図 2047 (b) は、主制御装置 110 の MPU 201 における RAM 203 の内容を模式的に示した模式図である。図 2047 (b) に示した通り、RAM 203 は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 a j、特別図柄 2 保留球格納エリア 203 b j、普通図柄保留球格納エリア 203 c j、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203 d j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203 e j、普通図柄保留球数カウンタ 203 f j、時短中カウンタ 203 g j、大当たり開始フラグ 203 h j、大当たり中フラグ 203 i j、小当たり開始フラグ 203 j j、小当たり中フラグ 203 k j、V 通過時大当たり種別格納エリア 203 m j、V フラグ 203 n j、貯留解除フラグ 203 p j、解除カウンタ 203 q j、時短中当たりフラグ 203 r j、その他メモリエリア 203 z を少なくとも有している。特別図柄 1 保留球格納エリア 203 a j は、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、及び小当たり種別カウンタ C 5 の各値がそれぞれ格納される。より具体的には、球が第 1 入球口 64 へ入球（始動入賞）したタイミングで、各カウンタ C 1～C 3、及び C 5 の各値が取得され、その取得されたデータが、4 つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第 1 エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、4 つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 110 において、特別図柄の抽選が行われる場合には、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 a j の保留第 1 エリアに記憶されている各カウンタ C 1～C 3 の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ C 1～C 3 の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。なお、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第 2 エリア～保留第 4 エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 3 エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本実施形態では、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 a j において、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第 2 エリア～保留第 4 エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

20

30

40

#### 【7003】

特別図柄 2 保留球格納エリア 203 b j は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203 a j と同様に、1 つの実行エリアと、4 つの保留エリアとを有している。この特別図柄 2 保留球格納エリア 203 b j には、第 2 入球口 640 への始動入賞に基づいて取得される各カウン

50

タ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、特別図柄 1 保留球格納エリア 203aj と同様であるため、その詳細な説明については省略する。普通図柄保留球格納エリア 203cj は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203aj や、特別図柄 2 保留球格納エリア 203bj と同様に、1つの実行エリアと、4つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）とを有している。これらの各エリアには、第 2 当たり乱数カウンタ C4 が格納される。より具体的には、球がスルーゲート 67 を通過したタイミングで、カウンタ C4 の値が取得され、その取得されたデータが、4つの保留エリア（保留第 1 エリア～保留第 4 エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第 1～第 4）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、特別図柄 1 保留球格納エリア 203aj や、特別図柄 2 保留球格納エリア 203bj と同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、4つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。その後、主制御装置 110 において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア 203cj の保留第 1 エリアに記憶されているカウンタ C4 の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタ C4 の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。なお、保留第 1 エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第 1 エリアが空き状態となるので、特別図柄 1 保留球格納エリア 203aj や、特別図柄 2 保留球格納エリア 203bj の場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の 1 小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。

10

20

#### 【7004】

第 1 入球口 64 の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj は、第 1 入球口 64 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 37 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj は、初期値がゼロに設定されており、第 1 入球口 64 へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 ずつ加算される（図 2062 の S704J 参照）。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2057 の S210J 参照）。この特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値（第 1 特別図柄における変動表示の保留回数 N1）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 に通知される（図 2057 の S211J 参照）。保留球数コマンドは、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値が変更される度に、主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 に対して送信されるコマンドである。音声ランプ制御装置 113 は、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値が変更される度に、主制御装置 110 より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置 110 に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置 113 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 223bj、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 223cj によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置 110 に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。なお、音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置 114 に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置 114 は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第 3 図柄表示装置 81 に保留球数図柄を表示する。第 2 入球口 640 の入球センサ領域を通過した遊技球数を計測するカウンタである特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej は、第 2 入球口 640 への入球（始動入賞）に基づいて第 1 図柄表示装置 37 で行われる特別図柄（第 1 図柄）の変動表示（第 3 図柄表示装置 81 で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej は、初期値がゼロに設定されており、第 2 入球口 640 へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する

30

40

50



毎に、最大値 4 まで 1 ずつ加算される（図 2062 の S 710 J 参照）。一方、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203 e j は、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2057 の S 205 J 参照）。この特別図柄 2 保留球数カウンタ 203 e j の値も、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203 d j の値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 113 へと通知される。

#### 【7005】

普通図柄保留球数カウンタ 203 f j は、スルーゲート 67 における球の通過に基づいて第 2 図柄表示装置 83 で行われる普通図柄（第 2 図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）を最大 4 回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ 203 f j は、初期値がゼロに設定されており、球がスルーゲート 67 を通過して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値 4 まで 1 加算される（図 2066 の S 1104 J 参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ 203 f j は、新たに普通図柄（第 2 図柄）の変動表示が実行される毎に、1 減算される（図 2064 の S 905 J 参照）。球がスルーゲート 67 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 203 f j の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）が 4 未満であれば、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値が取得され、その取得されたデータが、普通図柄保留球格納エリア 203 c j に記憶される（図 2066 の S 1105 J）。一方、球がスルーゲート 67 を通過した場合に、この普通図柄保留球数カウンタ 203 f j の値が 4 であれば普通図柄保留球格納エリア 203 c j には新たに何も記憶されない（図 2066 の S 1103 J : No）。

#### 【7006】

時短中カウンタ 203 g j は、普通図柄の時短状態（時短状態）において、残りの時短期間（特別図柄の変動回数）をカウントするためのカウンタである。この時短中カウンタ 203 g j は、大当たり遊技終了時に、1 が設定される（図 2073 の S 1816 J 参照）。即ち、本第 34 制御例では、大当たり遊技後に時短状態が付与される場合には、1 回の時短状態が付与される。大当たり開始フラグ 203 h j は、大当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり開始フラグ 203 h j は、特別図柄変動処理（図 2057 参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定され（図 2057 の S 219 J 参照）、大当たり制御処理（図 2073 参照）において大当たりの開始タイミングであるかを判別するために参照され（図 2073 の S 1801 J 参照）、その大当たり制御処理において大当たり開始タイミングであると判別された場合にオフに設定されるものである（図 2073 の S 1802 J 参照）。これにより、大当たり開始タイミングに応じた処理を実行することができる。上述した各制御例においても、図示は省略したが、同様にして大当たり開始タイミングを判別している。大当たり中フラグ 203 i j は、大当たり中であるか否か、即ち、大当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この大当たり中フラグ 203 i j は、上述した大当たり開始フラグ 203 h j と同様に、特別図柄変動処理（図 2057 参照）において抽選結果が大当たりである場合にオンに設定される（図 2057 の S 219 J 参照）。そして、大当たり制御処理（図 2073 参照）において、大当たり中であるか否かを判別するために参照され（図 2073 の S 1805 J 参照）、その大当たり制御処理において、大当たり終了のタイミングであると判別された場合に、オフに設定される（図 2073 の S 1813 J 参照）。

#### 【7007】

小当たり開始フラグ 203 j j は、小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために用いられるフラグである。この小当たり開始フラグ 203 j j は、特別図柄変動処理（図 2057 参照）において抽選結果が小当たりであると判別された場合に実行される小当たり開始設定処理（図 2061 参照）においてオンに設定される（図 2061 の S 604 J 参照）。そして、小当たり制御処理（図 2074 参照）において小当たりの開始タイミングであるか否かを判別するために参照され（図 2074 の S 1901 J 参照）、その小当たり制御処理において小当たりの開始タイミングであると判別された場合にオフに設定される（図 2074 の S 1902 J 参照）。小当たり中フラグ 203 k j は、小当た

10

20

30

40

50



り中であるか否か、即ち、小当たり遊技が実行されているか否かを判別するために用いるフラグである。この小当たり中フラグ203kjは、上述した小当たり開始フラグ203jjと同様に、小当たり開始設定処理(図2061参照)においてオンに設定される(図2061のS604J参照)。そして、小当たり制御処理(図2074参照)において小当たり中であるか否かを判別するために参照され(図2074のS1906J)、その小当たり制御処理において小当たりの終了タイミングであると判別された場合にオフに設定される(図2074のS1911J)。

#### 【7008】

V通過時大当たり種別格納エリア203mjは、小当たりに当選した際に、当選した小当たりの小当たり種別に対応する大当たり種別を格納するためのエリアであり、小当たり遊技状態中に球が特定領域を通過したに基づいて実行される大当たりの種別が格納されている。このV通過時大当たり種別格納エリア203mjは小当たり開始設定処理(図2061参照)において、当選した小当たり種別に対応した大当たり種別が設定され(図2061のS608J参照)、V通過処理(図2069参照)において、設定された大当たり種別が読み出され(図2069のS1401J参照)、対応するVフラグがオンに設定される(図2069のS1402J参照)。Vフラグ203njは、第2可変入賞装置650のV入賞スイッチ650e3を球が通過したことを記憶するためのフラグであり、小当たり遊技終了時にこのVフラグ203njの値に基づいて大当たり種別を設定するのである。このVフラグ203njは、V通過処理(図2069参照)においてV通過時大当たり種別の値に基づいて設定され(図2069のS1402J)、小当たり終了処理において参照され(図2075のS2003J, S2004J)、その後オフに設定される(図2075のS2006J)。

#### 【7009】

貯留解除フラグ203pjは、パチンコ機10に設けられた貯留装置750の貯留弁750aを解除(開放)させる期間を示すために用いられるフラグであって、オンに設定される場合に貯留装置750の貯留状態が解除され、オフに設定される場合に貯留装置750が貯留状態となる。この貯留解除フラグ203pjは、大当たり制御処理(図2073参照)において大当たりの開始タイミングであると判別された場合に(図2073のS1801J: YES)、オンに設定され(図2073のS1804J)、貯留装置制御処理(図2077参照)において参照され(図2077のS2202J参照)、解除カウンタ203qjの値が上限値(25000)に到達した場合に(図2077のS2205J参照)、オフに設定される(図2077のS2208J)。つまり、本第34制御例では、大当たり遊技が開始されたタイミングで貯留装置750が解除状態となり(貯留弁750aが開放動作し)、所定期間(10秒間)経過した場合に、貯留状態となる(貯留弁750aが閉鎖動作する)ように構成されている。これにより、大当たりに当選した場合に遊技者に付与される特典を増やすことができる。なお、貯留装置750の状態(貯留状態、解除状態)を可変させる構成として、本第34制御例以外の構成を用いてもよく、例えば、貯留装置750を解除状態へと移行させる大当たりと、貯留装置750を解除状態へと移行させない大当たりとを、選択された大当たり種別によって設定可能にしてもよいし、複数の入賞口(例えば、第1特定入賞口65、第2特定入賞口650)を予め定められた順序で開放動作される大当たり遊技が実行される場合には、特定の入賞口が開放されるタイミングで貯留装置750を解除状態へと移行されるようにしてよい。さらに、貯留装置750を解除状態から貯留状態へと移行される構成(解除状態の終了条件)についても、本第34制御例では解除状態に移行してから10秒経過した場合に解除状態を終了する構成とし、貯留装置750に球が貯留されていなくても、貯留装置750を球が通過可能としているが、貯留装置が解除状態となる期間を短くし(例えば0.5秒)、貯留装置750に貯留されている球のみが貯留装置750を通過可能となるようにしてもよい。これにより、貯留装置750の解除条件(大当たり)が成立するまでに、貯留装置750に球を貯留させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。解除カウンタ203qjは、貯留装置750の貯留弁750aを解除(開放)させる期間を計測するためのカウン

10

20

30

40

50

タである。この解除カウンタ203qjは、貯留装置用制御処理(図2077参照)において、貯留解除フラグ203pjがオンに設定されたと判別した場合に(図2077のS2202参照)、「1」に設定され(図2077のS2204参照)、以降、貯留装置用制御処理が実行される度に、値を1加算する(図2077のS2206参照)。そして、カウンタの値が「25000」に到達したかが判別され(図2077の2205参照)、その判別結果に基づいて、貯留弁750aの可変動作が制御され、貯留弁750aが閉鎖状態に可変制御されると、解除カウンタ203Paの値が「0」に設定される(図2077のS2209参照)。

#### 【7010】

時短中当たりフラグ203rjは、抽選結果が当たりである普通図柄の抽選(普図抽選)がどの遊技状態で実行されたかを示すためのフラグであり、時短状態中に抽選が実行された場合に、オンに設定される。この時短中当たりフラグ203rjは、普図抽選の当たりに基づいて実行される電動役物640aの開放パターンを設定する際に参照される。その他メモリアリア203zは、主制御装置110のMPU201が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。

#### 【7011】

図2031に戻って、説明を続ける。主制御装置110のMPU201には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン204を介して入出力ポート205が接続されている。入出力ポート205には、払出制御装置111、音声ランプ制御装置113、第1図柄表示装置37、第2図柄表示装置83、第1特定入賞口65aを閉鎖または開放するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド209が接続され、MPU201は、入出力ポート205を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。また、入出力ポート205には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ208や、電源装置115に設けられたRAM消去スイッチ回路253が接続され、MPU201は各種スイッチ208から出力される信号や、RAM消去スイッチ回路253より出力されるRAM消去信号SG2に基づいて各種処理を実行する。払出制御装置111は、払出モータ216を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるMPU211は、そのMPU211により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM212と、ワークメモリ等として使用されるRAM213とを有している。払出制御装置111のRAM213は、主制御装置110のRAM203と同様に、MPU211の内部レジスタの内容やMPU211により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、I/O等の値が記憶される作業エリア(作業領域)とを有している。RAM213は、パチンコ機10の電源の遮断後においても電源装置115からバックアップ電圧が供給されてデータを保持(バックアップ)できる構成となっており、RAM213に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置110のMPU201と同様、MPU211のNMI端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路252から停電信号SG1が入力されるように構成されており、その停電信号SG1がMPU211へ入力されると、停電時処理としてのNMI割込処理(図2070参照)が即座に実行される。払出制御装置111のMPU211には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン214を介して入出力ポート215が接続されている。入出力ポート215には、主制御装置110や払出モータ216、発射制御装置112などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置111には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置111に接続されるが、主制御装置110には接続されていない。

#### 【7012】

発射制御装置112は、主制御装置110により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル51の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット112aを制御するものである。球発射ユニット112aは、図示しない発射ソレノイドおよび

10

20

30

40

50

電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル51に触れていることをタッチセンサ51aにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ51bがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル51の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル51の操作量に応じた強さで球が発射される。音声ランプ制御装置113は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）226における音声の出力、ランプ表示装置227（装飾用ランプ227a、透過用ランプ227b、その他ランプ227c等）における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置114で行われる第3図柄表示装置81の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるMPU221は、そのMPU221により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したROM222と、ワークメモリ等として使用されるRAM223と、を有している。音声ランプ制御装置113のMPU221には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン224を介して入出力ポート225が接続されている。入出力ポート225には、主制御装置110、表示制御装置114、音声出力装置226、ランプ表示装置227、枠ボタン22、選択ボタン600などがそれぞれ接続されている。

10

#### 【7013】

音声ランプ制御装置113は、枠ボタン22または選択ボタン600からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン22または選択ボタン600が操作された場合は、第3図柄表示装置81で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置226、ランプ表示装置227を制御し、また、表示制御装置114へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第3図柄表示装置81に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置114へ送信する。ここで、背面画像とは、第3図柄表示装置81に表示させる主要な画像である第3図柄の背面側に表示される画像のことである。音声ランプ制御装置113は、主制御装置110からのコマンドや、音声ランプ制御装置113に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第3図柄表示装置81に遅滞無く表示させる制御が行われる。

20

30

#### 【7014】

次に、音声ランプ制御装置113の電氣的構成の詳細について図2054、図2055を参照して説明する。図2054(a)は、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222の内容を模式的に示した模式図である。図2054(a)に示した通り、ROM222は、変動パターン選択テーブル222ajと、時短中キャラ設定テーブル222bjと、時短中背景設定テーブル222cjとを少なくとも有している。変動パターン選択テーブル222ajは、音声ランプ制御装置113は主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容（変動時間、変動種別（リーチ、外れ等））から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置110から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち1の変動態様が決定される。

40

#### 【7015】

時短中キャラ設定テーブル222bjは、チャージチャレンジモード（時短状態）中に第3図柄表示装置81の表示画面に表示されるキャラクタの種類を決定するために用いられるデータテーブルである。なお、時短状態中に第3図柄表示装置81の表示画面に表示されるキャラクタは、設定されている時短種別を示唆するための態様である。ここで、時短中キャラ設定テーブル222bjの内容について図2055(a)を参照して説明する。図2055(a)は、時短中キャラ設定テーブル222bjの内容を模式的に示した模式図である。図2055(a)に示す通り、時短中キャラ設定テーブル222bjには、

50

設定されている時短種別と、演出カウンタ 2 2 3 f j のカウンタ値に対応して各キャラクターが規定されている。具体的には、時短種別が「時短 A」である場合、演出カウンタ 2 2 3 f j の値にかかわらず「カメ」のキャラクターが決定される。なお、上述したように、「時短 A」は、第 1 特別図柄の大当たりで当選した場合のみ設定される時短種別であり、第 1 特別図柄の変動時間として 6 0 秒が設定され、普通図柄の変動時間として 3 0 秒が設定されるため、「カメ」のキャラクターは、「時短 A」～「時短 C」の中で時短状態中に実行され得る普通図柄の抽選回数が最も少ない状態であることを示唆する態様である。また、時短種別が「時短 B」であり、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「0～69」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクターが決定され、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「70～99」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクターが決定される。また、時短種別が「時短 C」であり、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「0～29」の範囲内である場合には「勇者」のキャラクターが決定され、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「30～99」の範囲内である場合には「うさぎ」のキャラクターが決定される。つまり、「時短 B」が設定されている場合には、「うさぎ」のキャラクターよりも「勇者」のキャラクターが決定され易く、「時短 C」が設定されている場合には、「勇者」のキャラクターよりも「うさぎ」のキャラクターが決定され易く構成している。上述したように、時短 B と時短 C は第 1 特別図柄の変動時間として 1 2 0 秒が設定される点で共通しているため、チャージチャレンジモード開始時に表示される残時間態様からはどちらの時短種別の時短状態が設定されているのかを遊技者は判別できないが、「勇者」と「うさぎ」のどちらのキャラクターが表示されるかによって、どの時短種別が設定されているのかを遊技者に推測させる楽しさを提供可能に構成している。なお、本第 3 4 制御例では、「時短 B」と「時短 C」で共通のキャラクターが決定される構成としたが、これに限るものではなく、例えば、「時短 B」が設定されている場合にのみ決定されるキャラクターの種類を設けても良い。「時短 B」は全ての時短種別の中で最も遊技者に有利な時短種別であるため、時短 B 専用のキャラクターが表示されることで最も有利な時短種別の時短状態であることを遊技者に分かり易くすることができ、遊技意欲を向上させることができる。

10

20

#### 【7016】

次に、図 2 0 5 4 ( a ) に戻り、説明を続ける。時短中背景設定テーブル 2 2 2 c j は、チャージチャレンジモード(時短状態)中の背景画像を決定するためのデータテーブルである。なお、チャージチャレンジモード中の背景画像は、変動表示される普通図柄の抽選結果を示唆するための態様である。ここで、図 2 0 5 5 ( b ) を参照して、時短中背景設定テーブル 2 2 2 c j の内容について説明する。図 2 0 5 5 ( b ) は、時短中背景設定テーブル 2 2 2 c j の内容を模式的に示した模式図である。図 2 0 5 5 ( b ) に示す通り、時短中背景設定テーブル 2 2 2 c j には、普通図柄の抽選結果(当否)と、演出カウンタ 2 2 3 f j のカウンタ値に対応して各背景画像が規定されている。具体的には、普通図柄の抽選結果が「当たり」であり、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「0～19」の範囲内であれば「夜」背景が、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「20～59」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「60～99」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。一方、普通図柄の抽選結果が「外れ」であり、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「0～19」の範囲内であれば「夕方」背景が、演出カウンタ 2 2 3 f j の値が「20～99」の範囲内であれば「朝」背景が決定される。つまり、背景画像として「夜」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選確定であり、「夕方」背景が表示された場合には普通図柄の当たり当選の可能性が高いと遊技者は予測することが可能となる。

30

40

#### 【7017】

次に、図 2 0 5 4 ( b ) を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 における R A M 2 2 3 について説明する。図 2 0 5 4 ( b ) は、R A M 2 2 3 の内容を示したブロック図である。R A M 2 2 3 には、特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a j と、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j と、特図用変動開始フラグ 2 2 3 d j と、停止種別選択フラグ 2 2 3 e j と、演出カウンタ 2 2 3 f j と、時短中フラグ 2 2 3 g j と、時短残期間格納エリア 2 2 3 h j と、変動時間カウンタ

50

2 2 3 i j と、従状態格納エリア 2 2 3 k j と、特 2 保留フラグ 2 2 3 k j と、普図用入賞情報格納エリア 2 2 3 m j と、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j と、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j と、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j と、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j と、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j と、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j と、演出モード記憶エリア 2 2 3 u j と、従時短カウンタ 2 2 3 v j と、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j と、ゲージカウンタ 2 2 3 x j と、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j と、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j と、その他メモリエリア 2 2 3 z とが少なくとも設けられている。

#### 【 7 0 1 8 】

特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a j は、1 つの実行エリアと、4 つのエリア（第 1 エリア ~ 第 4 エリア）とを有しており、これらの各エリアには、特別図柄（第 1 特別図柄と第 2 特別図柄）の入賞情報がそれぞれ格納される。この特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a に格納される情報により、保留球の抽選結果等を変動開始前に音声ランプ制御装置 1 1 3 により判別することができる。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j は、第 1 図柄表示装置 3 7（および第 3 図柄表示装置 8 1）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置 1 1 0 において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を特別図柄の種別毎に最大 4 回まで計数するカウンタである。特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j が、第 1 特別図柄（特別図柄 1）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応し、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j が、第 2 特別図柄（特別図柄 2）の抽選に基づく変動演出の保留球数に対応する。上述したように、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 に直接アクセスして、主制御装置 1 1 0 の R A M 2 0 3 に格納されている特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j にて、その保留球数を特別図柄の種別毎に管理するようになっている。具体的には、主制御装置 1 1 0 では、第 1 入球口 6 4（左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b）、第 2 入球口 6 4 0 への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置 1 1 0 において特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j の値、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置 1 1 3 へ送信する。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、または特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値を取得して、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j に格納する（図 2 0 8 3 の S 3 5 0 9 J 参照）。このように、音声ランプ制御装置 1 1 3 では、主制御装置 1 1 0 より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j の値を更新するので、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、および特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値と同期させながら、その値を更新することができる。

#### 【 7 0 1 9 】

特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j の値は、第 3 図柄表示装置 8 1 における保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置 1 1 3 は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j に格納すると共に、格納後の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j の値を表示制御装置 1 1 4 に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置 1 1 4 に対して送信する。表示制御装置 1 1 4 では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ

制御装置 1 1 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j の値分の保留球数図柄を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j は、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j と同期しながら、その値が変更される。従って、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値に同期させながら、変化させることができる。よって、第 3 図柄表示装置 8 1 には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。なお、本第 3 4 制御例では、普通図柄についても上述した特別図柄と同様に変動表示（図柄抽選の権利）を保留可能（上限 4 個）に構成されており、主制御装置 1 1 0 の普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値が増減した場合に設定されるコマンドを受信した場合に、受信したコマンドの内容に対応させて値を増減させるカウンタとして普通図柄保留球数カウンタ（図示せず）を有しているが、音声ランプ制御装置 1 1 3 内で実行される処理、および、表示制御装置 1 1 4 内で実行される処理については、上述した特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j に対して対象となるコマンドが異なるだけであるため、その詳細な説明を省略する。この普通図柄保留球数カウンタの値は、例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 にて普通図柄の保留球数を表示する場合に用いられる。なお、普通図柄保留球数カウンタの値を第 3 図柄表示装置 8 1 にて表示させる場合の詳細な内容については、上述した特別図柄の保留球数を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示させる場合と同様であるため、その説明については省略する。

10

20

#### 【 7 0 2 0 】

また、本第 3 4 制御例では、表示制御装置 1 1 4 において、表示用の各保留球数コマンドを受信した場合に、所定の領域（第 4 表示領域 D n 4 ~ 第 6 表示領域 D n 6（図 2 0 3 4（a）参照））に受信したコマンドに対応する保留球数を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留球数コマンドを選択し、主保留図柄として保留球数を示すための表示がなされる。このように構成することで、主制御装置 1 1 0 にて設定される保留球数の増減に同期させた表示を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の保留球数を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第 3 4 制御例では、表示制御装置 1 1 4 にて、各図柄（特図 1、特図 2、普図）の保留球数を全て所定の領域（第 4 表示領域 D n 4 ~ 第 6 表示領域 D n 6（図 2 0 3 4（a）参照））に表示させ、その一部を主保留図柄としても表示可能に構成しているが、保留図柄の表示方法としては、これに限られること無く、例えば、各図柄（特図 1、特図 2、普図）に対応する保留球数コマンドを受信した場合に、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主保留図柄表示領域に表示させる保留図柄（主保留図柄）と、第 4 表示領域 D n 4 ~ 第 6 表示領域 D n 6 に表示させる保留図柄（従保留図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 に各図柄（特図 1、特図 2、普図）に対応する保留図柄を表示させるようにしてもよい。

30

#### 【 7 0 2 1 】

特図用変動開始フラグ 2 2 3 d j は、主制御装置 1 1 0 から送信される（特図用）変動パターンコマンドを受信した場合にオンされ（図 2 0 8 6 の S 3 7 0 4 J 参照）、第 3 図柄表示装置 8 1 における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図 2 0 9 0 の S 4 2 0 2 J 参照）。特図用変動開始フラグ 2 2 3 d j がオンになると、受信した変動パターンコマンドから抽出された変動パターンに基づいて、特図表示用変動パターンコマンドが設定される（図 2 0 9 0 の S 4 2 0 5 J 参照）。ここで設定された特図表示用変動パターンコマンドは、RAM 2 2 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理（図 2 0 7 8 参照）のコマンド出力処理（S 3 1 0 2）の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 では、この特図表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この特図表示用変動パターンコマンドによって示される変動パターンで、第 3 図柄表示装置 8 1 において第 3 図柄の

40

50

変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御が開始される。なお、本第34制御例では、特図表示用変動パターンコマンドとして、第1特別図柄の変動に対応する特図1表示用変動パターンコマンドと、第2特別図柄の変動に対応する特図2表示用変動パターンコマンドとが設定可能に構成されている。表示制御装置114では、受信した特図表示用変動パターンコマンドの種別（特図1表示用変動パターンコマンド、特図2表示用変動パターンコマンド）に対応した変動パターンを第3図柄表示装置81に表示するように構成している。また、本第34制御例では、表示制御装置114において、表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、所定の領域（第1表示領域Dn1～第3表示領域Dn3（図2034（a）参照））に受信した表示用変動パターンコマンドに対応する図柄列（変動パターン）を示すための表示がなされるとともに、受信した表示用演出状態コマンドに基づいて、主表示領域Dmに表示させる図柄（主図柄）を各図柄（特図1、特図2、普図）から選択し、選択された図柄を主図柄として表示するように構成している。このように構成することで、主制御装置110にて設定される各図柄の変動パターンに同期させた表示を第3図柄表示装置81に表示できるとともに、現在の演出状態において遊技者に報知すべき図柄の変動を遊技者にわかりやすく報知することができる。なお、本第34制御例では、表示制御装置114にて、各図柄（特図1、特図2、普図）の変動表示（図柄列）を全て所定の領域（第1表示領域Dn1～第3表示領域Dn3（図2034（a）参照））に表示させ、その一部を主図柄として第1表示領域に表示可能に構成しているが、各図柄（特図1、特図2、普図）の表示方法としては、これに限られることなく、例えば、各図柄（特図1、特図2、普図）に対応する表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、受信している表示用演出状態コマンドに基づいて、第1表示領域Dmに表示させる図柄（主図柄）と、従図柄表示領域に表示させる図柄（従図柄）とを判別し、その判別結果に基づいて第3図柄表示装置81に各図柄（特図1、特図2、普図）に対応する変動表示（図柄列）を表示させるようにしてもよい。

#### 【7022】

停止種別選択フラグ223ejは、主制御装置110から送信される停止種別コマンドを受信した場合にオンされ（図2083のS3506J参照）、第3図柄表示装置81における停止種別の設定がなされるときにオフされる（図2090のS4207J参照）。停止種別選択フラグ223ejがオンになると、受信した停止種別コマンドから抽出された停止種別（大当たりの場合には大当たり種別）に基づいて、停止種別がそのまま設定される（図2090のS4209J参照）。

#### 【7023】

演出カウンタ223fjは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタである。この演出カウンタ223fjは、0から99の範囲で更新される1バイトのループカウンタで構成されており、メイン処理（図2078参照）が実行される毎に、値が1ずつ加算されて更新される。なお、この演出カウンタ223fjは、図示しない複数のカウンタを有しており、1回のループ処理内において複数のカウンタ値を参照して演出のパターンを決定する場合には、各々異なるカウンタの値が用いられる。これにより、1つの演出パターンを設定する際に、同一のカウンタ値が複数箇所で用いられることが無くなるため、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。なお、同一のカウンタから取得した値に対して異なる処理を施した上で算出された各値を用いて演出パターンを設定するように構成してもよい。具体的には、演出パターンのうち、一の選択では取得した値の一の位を参照し、他の選択では取得した値の十の位を参照し、さらに他の選択では取得した値の一の位を3倍にした値と十の位を5倍にした値とを乗じ、得られた値の一の位を参照するようにしてもよい。このように構成することで、演出パターンを設定する際に用いられるカウンタの数を減らしながらも、設定される演出パターンの偏りを抑制することができる。

#### 【7024】

時短中フラグ223gjは、現在が時短中であることを示すためのフラグである。この時短中フラグ223gjがオンであれば、パチンコ機10の遊技状態が時短状態であるこ

とを示し、オフであれば、パチンコ機 10 の遊技状態が時短状態ではないことを示す。この時短中フラグ 223 g j は、状態コマンド処理（図 2084 の S3502 J 参照）において、大当たり終了後に時短状態に移行すると判別した場合にオンに設定され（図 2084 の S3616 J）、状態コマンド処理（図 2084 の S3502 J 参照）において、遊技状態が通常状態に変更され（図 2084 の S3602 J：Yes）、特図 2 保留がないと判別された場合に（図 2084 の S3605 J：No）、オフに設定される（図 2084 の S3607 J）。

#### 【7025】

時短残期間格納エリア 223 h j は、時短状態中に実行される第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動時間を格納するためのエリアである。ここで、本第 34 制御例におけるパチンコ機 10 は、時短状態中に特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が 1 回変動した場合に、時短状態が終了するように構成されている。つまり、時短状態中に設定される特別図柄の変動時間がそのまま時短状態中の残期間となる。

10

#### 【7026】

変動時間カウンタ 223 i j は、時短状態中の特図 1 変動時間または特図 2 変動時間を計測するためのカウンタであって、計測されたカウンタの値に基づいて、時短状態の残期間が算出される。この変動時間カウンタ 223 i j は、特図変動表示設定処理（図 2091 の S4204 J 参照）においてカウンタ値が設定され（図 2091 の S4309 J、図 2092 の S4407 J 参照）、以降、カウンタ更新処理（図 2082 の S3311 J 参照）が実行される毎に、カウンタの値が「1」減算される（図 2082 の S3402 J 参

20

#### 【7027】

従状態格納エリア 223 j j は、主制御装置 110 から出力される各種状態コマンドを受信した場合にその状態を一時的に格納するための格納エリアであって、コマンド判定処理（図 2083 の S3112 J 参照）において、状態コマンドを受信した場合に（図 2083 の S3501 J：Yes）、受信した状態コマンドに基づいた状態情報が格納される（図 2084 の S3604 J、3614 J）。この状態格納エリア 223 j j に格納された状態情報に基づいて表示用状態コマンドが設定され、第 3 図柄表示装置 81 に表示される各種画像（背景画像やデモ画像）が主制御装置 110 にて設定された各種状態に対応した画像が表示される。

30

#### 【7028】

特 2 変動フラグ 223 k j は、第 2 特別図柄（特図 2）の変動が開始されたことを示すためのフラグであって、オンに設定されることで、第 2 特別図柄（特図 2）の変動が開始されたことを示すものである。この特 2 変動フラグ 223 k j は、変動パターン関連処理（図 2085 の S3702 J 参照）において、受信した変動パターンコマンドは特図 2 用変動パターンコマンドの場合にオンに設定される（図 2085 の S3703）。そして、特図 2 変動表示設定処理（図 2092 の S4311 J 参照）においてオフに設定される。

#### 【7029】

普図入賞情報格納エリア 223 m j は、普通図柄の入賞情報コマンドを受信した場合に、その入賞情報コマンドに含まれる入賞情報が格納されるエリアである。なお詳細な構成については、上述した特図用入賞情報格納エリア 223 a j と同一であるため、その説明を省略する。普図用変動開始フラグ 223 n j は、普通図柄の変動が実行されたことを示すフラグであって、オンに設定されることで、普通図柄が変動していることを示す。この普図用変動開始フラグ 223 n j は、変動パターン関連処理（図 2085 の S3504 J 参照）において、受信した変動パターンコマンドが特図用変動パターンコマンドではない（普図用変動パターンコマンドである）と判別した場合にオンに設定され（図 2085 の S3504 J 参照）、普図変動表示設定処理（図 2093 の S4211 J 参照）において、オンに設定されていると判別された場合に（図 2093 の S4502 J：Yes）、オフに設定される（図 2093 の S4503 J 参照）。

40

50



## 【7030】

従大当たり中フラグ223pjは、大当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図2087のS3513J参照）において大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図2087のS3901J：Yes）にオンに設定され（図2087のS3902J）、大当たり終了コマンドを受信した場合（図2087のS3906J：Yes）にオフに設定される。本第34制御例では、普通図柄の当たりで当選した場合に、この従大当たり中フラグ223pjの設定状況に応じて実行する演出を決定する構成としている（図2089参照）。

## 【7031】

従小当たり中フラグ223qjは、小当たり遊技の実行期間中であることを示すためのフラグであり、当たり関連処理（図2087のS3513J参照）において小当たり開始コマンドを受信したと判別した場合（図2087のS3909J：Yes）にオンに設定され（図2087のS3911J）、小当たり終了コマンドを受信した場合（図2087のS3912J：Yes）にオフに設定される。本第34制御例では、普通図柄の当たり変動が停止した場合に、この小当たり中フラグ223qjの設定状況に応じて第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するか否かを決定する構成としている。ここで、本第34制御例では、普通図柄に当選した場合に遊技者に対して第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様を表示するが、小当たり遊技中には第2特定入賞口650に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。つまり、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示した場合には、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様と、第2特定入賞口650に向けた遊技球の発射を促す案内態様とが、同時に表示されることとなり、遊技者を混乱させてしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第34制御例では、小当たり遊技中に普通図柄の当たり変動が停止表示された場合には第2特定入賞口650に向けた遊技球の発射を促す案内態様を優先して表示する構成とし、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様は表示しない構成としている。これは、小当たり遊技中に第2特定入賞口650に遊技球を入球させ、特定領域（V領域）を通過させなければ大当たり遊技が実行されず、遊技者に著しい不利益を与えてしまうため優先的に遊技者に案内する必要性の高い情報であるからである。また、第2特定入賞口650に向けて遊技球を発射すれば、第2入球口650よりも上部に配置されている第2入球口640にも遊技球が流下するため、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様よりも第2特定入賞口650に向けた遊技球の発射を促す案内態様を優先して表示する構成としている。

## 【7032】

従時短中当たりフラグ223rjは、時短状態が設定されている期間に普通図柄の当たり変動が開始されたことを示すためのフラグであり、普図変動表示設定処理（図2093のS4211J参照）において、普図変動開始タイミングが時短中であると判別した場合（図2093のS4505J：Yes）であって、普通図柄の抽選結果が当たりである場合（図2093のS4506J：Yes）にオンに設定される（図2093のS4507J）。この従時短中当たりフラグ223rjは、当たり普通図柄が停止表示された場合に参照され、オンに設定されている場合（即ち、時短状態が設定されている期間に普通図柄の変動表示が開始された場合）に、電動役物640aがロング開放されることを報知する演出態様を表示する。

## 【7033】

超チャージチャレンジモード中フラグ223sjは、第2特別図柄のロング変動（変動時間が120秒の変動）が実行されている期間であることを示すためのフラグであり、特図2変動表示設定処理（図2092のS4311J参照）において変動パターンコマンドから抽出した変動パターンが短小当たりではないと判別した場合（図2092のS4402J：No）にオンに設定され、受信した特図2停止コマンドを受信した場合にオフに設定される。

## 【7034】

10

20

30

40

50

小当たり中V獲得フラグ223tjは、小当たり遊技中に第2特別図柄の保留球（特図2保留球）を獲得したことを示すためのフラグであり、入賞情報関連処理（図2086のS3511J参照）において、受信した入賞情報コマンドが特図2保留に対応するものであると判別した場合であって（図2086のS3803J：Yes）、従小当たり中フラグ223qjがオンであると判別した場合（図2086のS3804J：Yes）にオンに設定される。また、当たり関連処理（図2087のS3513J参照）において、小当たり終了コマンドを受信した場合（図2087のS3912J）にオフに設定される。本第34制御例では、小当たり遊技中にも当たり普通図柄の停止表示に基づいて電動役物640aがロング開放されるため、第2特別図柄の保留球を獲得可能である。しかしながら、小当たり遊技中は、限られた時間内で第2特定入賞口650に遊技球を入賞させ、特定領域（V領域）に遊技球を通過させなければ大当たり遊技が実行されないため、第2特定入賞口650へ向けた遊技球の発射を促す案内態様の表示中に第2特別図柄の保留球を獲得したことを報知する演出態様（Vチャージ演出）を同時に表示すると、遊技者が第2特定入賞口650へ向けた遊技球の発射を促す案内態様を見逃してしまい、遊技球の発射タイミングを逸する不具合が生じる虞がある。そこで、本第34制御例では、小当たり遊技中に第2特別図柄の保留球を獲得した場合には、小当たり遊技終了後にVチャージ演出を実行する構成としている。これにより、第2特定入賞口650へ向けた遊技球の発射を促す案内態様と、Vチャージ演出が同時に表示されないため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。演出モード記憶エリア223ujは、設定される演出モードを示すモード情報を記憶するための領域である。

10

20

#### 【7035】

従時短カウンタ223vjは、時短状態が設定されている場合に音声ランプ制御装置113において残時短回数を把握するためのカウンタであり、時短状態が設定されたことを示す状態コマンドを受信した場合に、時短回数に対応するカウンタ値が設定され、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されることに伴ってカウンタ値が更新される。操作有効期間カウンタ223wjは、枠ボタン（演出ボタン）22の操作が有効と判別される期間を示すためのカウンタであり、ボタン演出が実行される場合にカウンタ値が設定され、枠ボタン入力監視・演出処理（S3107J）が実行される毎にカウンタ値が更新される。ゲージカウンタ223xjは、ボタン連打演出におけるインジケータGg1の態様を可変させるために用いられるカウンタであり、ボタン連打演出において演出ボタン22の操作が有効と判別された場合にカウンタ値が更新され、カウンタ値が更新されると、そのカウンタ値に対応してインジケータGg1のゲージのレベルを可変させる。センサ状況記憶エリア223yjは、演出ボタン22のボタンセンサの状況及び選択ボタン600のボタンセンサの状況を0.5s毎に過去10分間分記憶するための領域である。センサ状況記憶カウンタ223aajは、0.5s毎に演出ボタン22のセンサ情報を記憶するための用いられるカウンタであり、枠ボタン入力監視・演出処理（S3107J）が実行される毎に1ずつカウンタ値が加算され、カウンタ値が特定値（本第34制御例では、500）となった場合にセンサ情報を記憶する。また、カウンタ値が特定数となった場合には、カウンタ値がクリアされる。

30

#### 【7036】

その他メモリエリア223zは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置113のMPU221が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域であり、例えば、コマンド記憶領域が設けられる。このコマンド記憶領域は、主制御装置110から音声ランプ制御装置113へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶される領域である。詳細には、リングバッファで構成され、FIFO（First In First Out）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置113のコマンド判定処理（図2085参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

40

50

## 【 7 0 3 7 】

< 第 3 4 制御例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 0 5 6 から図 2 0 7 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。かかる M P U 2 0 1 の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では 2 m 秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、N M I 端子への停電信号 S G 1 の入力により起動される N M I 割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理と N M I 割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。図 2 0 5 6 は、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば 2 ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（S 1 0 1）。即ち、主制御装置 1 1 0 に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。次に、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 と第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新を実行する（S 1 0 2）。具体的には、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では 2 9 9）に達した際、0 にクリアする。そして、第 1 初期値乱数カウンタ C I N I 1 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 を 1 加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では 2 3 9）に達した際、0 にクリアし、その第 2 初期値乱数カウンタ C I N I 2 の更新値を R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。更に、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、第 2 当たり乱数カウンタ C 4、小当たり種別カウンタ C 5 の更新を実行する（S 1 0 3）。具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1、第 1 当たり種別カウンタ C 2、停止種別選択カウンタ C 3、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 及び小当たり種別カウンタ C 5 をそれぞれ 1 加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本第 3 4 制御例ではそれぞれ、1 9 9, 9 9, 9 9, 2 9 9, 9 9）に達した際、それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1 ~ C 5 の更新値を、R A M 2 0 3 の該当するバッファ領域に格納する。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A, 3 7 B において表示を行うための処理であると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 による第 3 図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（S 1 0 4 J）。その後、左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b（以下、左第 1 入球口 6 4 a、右第 1 入球口 6 4 b の両方を示す場合には、第 1 入球口 6 4 と称す。）または第 2 入球口 6 4 0 への入賞（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（S 1 0 5 J）。尚、特別図柄変動処理及び始動入賞処理の詳細は、図 2 0 5 7 ~ 図 2 0 6 3 を参照して後述する。

## 【 7 0 3 8 】

始動入賞処理を実行した後は、第 2 図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（S 1 0 6 J）、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（S 1 0 7 J）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図 2 0 6 4 ~ 図 2 0 6 7 を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への入球に伴う V 入口通過処理を実行する（S 1 0 8 J）。その後、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の V 入賞スイッチ 6 5 0 e 3 への入賞に伴う V 通過処理を実行する（S 1 0 9 J）。尚、V 入口通過処理及び V 通過処理の詳細は、図 2 0 6 8 及び図 2 0 6 9 を参照して後述する。次いで、発射制御処理を実行し（S 1 1 0）、更に、定期的に行うべきその他の処理を実行して（S 1 1 1）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル 5 1 に触れていることをタッチセンサ 5 1 a により検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ 5 1 b が操作されていないことを条件に、球の発射のオン/オフを決定する処理である。主制御装置 1 1 0 は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置 1 1 2 に対して球の発射指示をする。

## 【 7 0 3 9 】

次に、図 2057 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される特別図柄変動処理 (S104J) について説明する。図 2057 は、この特別図柄変動処理 (S104J) を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 (S104J) は、タイマ割込処理 (図 2056 参照) の中で実行され、第 1 図柄表示装置 37A, 37B において行う特別図柄 (第 1 図柄) の変動表示や、第 3 図柄表示装置 81 において行う第 3 図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する (S201J)。特別図柄の大当たり中としては、第 1 図柄表示装置 37A, 37B 及び第 3 図柄表示装置 81 において特別図柄の大当たり (特別図柄の大当たり遊技中も含む) を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば (S201J: Yes)、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ (S201J: No)、第 1 図柄表示装置 37A, 37B の表示態様の変動中であるか否かを判定し (S202J)、第 1 図柄表示装置 37A, 37B の表示態様の変動中でなければ (S202J: No)、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値 (特別図柄における変動表示の保留回数 N2) を取得する (S203J)。次に、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値 (N2) が 0 よりも大きいか否かを判別する (S204J)。特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値 (N2) が 0 でなければ (S204J: Yes)、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値 (N2) を 1 減算し (S205J)、演算により変更された特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値を示す保留球数コマンド (特図 2 保留球数コマンド) を設定する (S206J)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM 203 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201 により実行される後述のメイン処理 (図 2072 参照) の外部出力処理 (S1701J) の中で、音声ランプ制御装置 113 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 113 は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値を抽出し、抽出した値を RAM 223 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 223bj、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223cj にそれぞれ格納する。

10

20

30

40

#### 【7040】

S206J の処理により特図 2 保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 2 保留球格納エリア 203bj に格納されたデータをシフトする (S207J)。S207J の処理では、特別図柄 2 保留球格納エリア 203bj の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第 1 図柄表示装置 37A, 37B において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する (S213J)。なお、特別図柄変動開始処理については、図 2058 ~ 図 2060 を参照して後述する。一方、S204J の処理において、特別図柄 2 保留球数カウンタ 203ej の値 (N2) が 0 であると判別された場合には (S204J: No)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) の値を取得する (S208J)。特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) が 0 より大きいか判別する (S209J)。特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) が 0 であると判別された場合には (S209J: No)、この処理を終了する。一方、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) が 0 でなければ (S209J: Yes)、特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) を減算し (S210J)、演算により変更された特別図柄 1 保留球数カウンタ 203dj の値 (N1) を示す保留球数コマンド (特図 1 保留球数コマンド) を設定する (S211J)。S211J の処理により特図 1 保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄 1 保留球格納エリア 203aj に格納されたデータをシフトする (S212J)。その後、S213J の処理が実行される。

#### 【7041】

50

S 2 0 2 J の処理において、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示態様が変動中であれば ( S 2 0 2 J : Y e s )、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する ( S 2 1 4 J )。第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタ C S 1 により選択された変動パターンに応じて決められており ( 変動パターンコマンドに応じて決められており )、この変動時間が経過していなければ ( S 2 1 4 J : N o )、本処理を終了する。一方、S 2 1 4 J の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば ( S 2 1 4 J : Y e s )、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の停止図柄に対応した表示態様を設定する ( S 2 1 5 J )。停止図柄の設定は、図 2 0 5 8 ~ 図 2 0 6 0 を参照して後述する特別図柄変動開始処理 ( S 2 1 3 J ) によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j または特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第 1 当たり乱数カウンタ C 1 の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 または小当たり種別カウンタ C 5 の値に応じて大当たり A ~ D のいずれか、または、小当たり A ~ C のいずれかが決定される。なお、本第 3 4 制御例では、大当たり A になる場合には、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において青色の L E D を点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色の L E D を点灯させ、外れである場合には赤色の L E D と緑色の L E D とを点灯させる。なお、各 L E D の表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

10

20

#### 【 7 0 4 2 】

S 2 1 5 J の処理が終了した後は、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果 ( 今回の抽選結果 ) が、特別図柄の大当たりであるかを判定する ( S 2 1 6 J )。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば ( S 2 1 6 J : Y e s )、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し ( S 2 1 7 J )、その後、大当たりの開始を設定する ( S 2 1 8 J )。次いで、大当たり開始フラグ 2 0 3 h j と大当たり中フラグ 2 0 3 i j とをオンに設定し ( S 2 1 9 J )、時短中カウンタ 2 0 3 g j を 0 に設定して ( S 2 2 0 J )、S 2 2 1 J の処理へ移行する。S 2 2 1 J の処理では、停止コマンドを設定し ( S 2 2 1 J )、本処理を終了する。一方、S 2 1 6 J の処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は ( S 2 1 6 J : N o )、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する ( S 2 2 2 J )。S 2 2 2 J の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は ( S 2 2 2 J : Y e s )、小当たり開始設定処理を実行する ( S 2 2 3 J )。次いで、S 2 2 1 J の処理を実行し、本処理を終了する。一方、S 2 2 2 J の処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は ( S 2 2 2 J : N o )、時短中カウンタ 2 0 3 g j の値が 1 以上であるか判別する ( S 2 2 4 J )。時短中カウンタ 2 0 3 g j の値が 0 であると判別された場合には ( S 2 2 4 J : N o )、S 2 2 1 J の処理を実行し、本処理を終了する。一方、時短中カウンタ 2 0 3 g j が 1 以上であると判別された場合には ( S 2 2 4 J : Y e s )、時短中カウンタ 2 0 3 g j の値を 1 減算し ( S 2 2 4 J )、S 2 2 1 J の処理を実行する。その後、本処理を終了する。

30

40

#### 【 7 0 4 3 】

次に、図 2 0 5 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される特別図柄変動開始処理 ( S 2 1 3 J ) について説明する。図 2 0 5 8 は、特別図柄変動開始処理 ( S 2 1 3 J ) を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理 ( S 2 1 3 J ) は、タイマ割込処理 ( 図 2 0 5 6 参照 ) の特別図柄変動処理 ( 図 2 0 5 7 参照 ) の中で実行される処理であり、特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 a j と特別図柄 2 保留球格納エリア 2 0 3 b j との共通の実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、「特別図柄の大当たり」、「特別図柄の小当たり」又は「特別図柄の外れ」の抽選 ( 当否

50

判定)を行うと共に、第1図柄表示装置37A, 37Bおよび第3図柄表示装置81で行われる変動演出の演出パターン(変動演出パターン)を決定するための処理である。特別図柄変動開始処理では、まず、時短中であるか否かを判定する(S301J)。時短中ではない場合(S301J:No)、通常変動開始処理(S302J)を実行し、本処理を終了する。一方、時短中である場合(S301J:Yes)、時短変動開始処理(S303J)を実行し、本処理を終了する。

#### 【7044】

次いで、上述した特別図柄変動開始処理(S213J)の中で実行される、通常変動開始処理(S302J)及び時短変動開始処理(S303J)について説明する。まず、図2059を参照して通常変動開始処理(S302J)について説明する。図2059は、特別図柄変動開始処理(図2058のS213J参照)の中で実行される通常変動開始処理(S302J)を示すフローチャートである。通常変動開始処理では、まず、対応する特別図柄保留球格納エリア(特別図柄1保留球格納エリア203ajまたは特別図柄2保留球格納エリア203bj)における実行エリアのデータを取得する(S401J)。その後、取得した特別図柄の種別に対応した特別図柄大当たり乱数テーブルに基づいて、抽選結果を取得する(S402J)。具体的には、第1入球口64への入球に基づく第1特別図柄の抽選であれば、特別図柄1乱数テーブル202aj1(図2048(b)参照)を参照して大当たりの判別を行い、第2入球口640への入球に基づく第2特別図柄の抽選であれば、特別図柄2乱数テーブル202aj2(図2048(c)参照)を参照して大当たりまたは小当たりの判別を行う。次いで、抽選結果が大当たりであるか否かを判定する(S403J)。抽選結果が大当たりである場合(S403J:Yes)、S401Jの処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値に基づいて、特別図柄と大当たり種別とに対応した通常大当たり時の表示態様を設定する(S404J)。より具体的には、S401Jの処理で取得した第1当たり種別カウンタC2の値と、特別図柄1大当たり選択テーブル202bj1または特別図柄2大当たり選択テーブル202bj2に格納されている乱数値とを比較し、4種類ある特別図柄の大当たり(大当たりA~D)のうち、大当たり種別が何であるかを判定する(図2049(b)または(c)参照)。このS404Jの処理では、判定された大当たり種別(大当たりA~D)に応じて、第1図柄表示装置37の表示態様(LED37aの点灯状態)が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第3図柄表示装置81において停止表示させるべく、大当たり種別(大当たりA~D)が大当たり種別として設定される。

#### 【7045】

その後、変動種別カウンタCS1の値に基づいて通常大当たり変動パターンを決定し(S405J)、S406Jの処理へ移行する。S405Jの処理で変動パターンが設定されると、第1図柄表示装置37における変動演出の変動時間(表示時間)が設定されると共に、第3図柄表示装置81において大当たり図柄で停止するまでの第3図柄の変動時間が決定される。具体的には、RAM203のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタCS1の値と、特図1大当たり用変動パターンテーブル202dj1または特図2通常用変動パターンテーブル202dj5とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する(図2051(a)または図2052(c))。S406Jの処理では、S405Jの処理で決定した変動パターンを表示制御装置114へ通知するための変動パターンコマンドを設定する(S406J)。次いで、S404Jの処理で設定された停止種別を表示制御装置114へ通知するための停止種別コマンドを設定する(S407J)。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、メイン処理(図2072参照)のS1701Jの処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置113に送信される。音声ランプ制御装置113は、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置114へ送信する。S407Jの処理が終わると、特別図柄変動処理へ戻る。

#### 【7046】

一方、抽選結果が大当たりではない場合(S403J:No)、抽選結果が小当たり当

10

20

30

40

50

選であるかを判別する（S 4 0 8 J）。小当たり当選であると判別した場合には（S 4 0 8 J：Y e s）、特別図柄と小当たり種別とに対応した通常小当たり時の表示態様を設定し（S 4 0 9 J）、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて通常小当たり変動パターンを決定する（S 4 1 0 J）。S 4 1 0 J の処理で変動パターンが設定されると、第 1 図柄表示装置 3 7 における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 において小当たり図柄で停止するまでの第 3 図柄の変動時間が決定される。具体的には、R A M 2 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値と、特図 2 通常用変動パターンテーブル 2 0 2 d j 5 とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図 2 0 5 2（b））。次いで、S 4 0 6 及び S 4 0 7 の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。S 4 0 8 の処理において、抽選結果が小当たり当選ではないと判別した場合には（S 4 0 8 J：N o）、特別図柄に対応した通常外れ時の表示態様を設定する（S 4 1 1 J）。その後、変動種別カウンタ C S 1 の値に基づいて通常外れ時の変動パターンを決定する（S 4 1 2 J）。ここでは、第 1 図柄表示装置 3 7 の表示時間が設定されると共に、第 3 図柄表示装置 8 1 において外れ図柄で停止するまでの第 3 図柄の変動時間が決定される。このとき、S 4 0 5 J の処理と同様に、R A M 2 0 3 のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタ C S 1 の値と、特図 1 用外れ用変動パターンテーブル 2 0 2 d j 2 とを比較して、図柄変動の変動時間を決定する（図 2 0 5 2（c）または図 2 0 5 3（b））。次いで、S 4 0 6 及び S 4 0 7 の処理を実行し、特別図柄変動処理へ戻る。

10

## 【7 0 4 7】

20

次に、図 2 0 6 0 を参照して、時短変動開始処理（S 3 0 3 J）について説明する。図 2 0 6 0 は、特別図柄変動開始処理（S 2 1 3 J、図 2 0 5 8 参照）の中で実行される時短変動開始処理（S 3 0 3 J）を示すフローチャートである。この時短変動開始処理（S 3 0 3 J）では、上述した通常変動開始処理（S 3 0 2 J）に対し、時短用の表示態様と変動パターンとを設定（決定）する点で相違し、その他の点は同一であるため、その詳細な説明を省略する。S 5 0 5 J、S 5 1 0 J、S 5 1 2 J の処理において、第 1 特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、上述したように、設定されている時短種別に応じて特図 1 時短 A 用変動パターンテーブル 2 0 2 d j 3 または特図 1 時短 B・C 用変動パターンテーブル 2 0 2 d j 4 に基づいて決定する（図 2 0 5 2（a）または（b）参照）。一方、第 2 特別図柄の時短用の変動パターンを決定する場合は、特図 2 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j 6 に基づいて決定する（図 2 0 5 2（d）参照）。

30

## 【7 0 4 8】

次に、図 2 0 6 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される小当たり開始設定処理（S 2 2 3 J）について説明する。図 2 0 6 1 は、小当たり開始設定処理（S 2 2 3 J）を示したフローチャートである。この小当たり開始設定処理（S 2 2 3 J）は、タイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）の特別図柄変動処理（図 2 0 5 7 参照）の中で実行される処理であり、小当たり種別（小当たり A～C）に基づいて、小当たり遊技における、V 入口ソレノイド 2 0 9 a、滞留ソレノイド 2 0 9 b 及び流路ソレノイド 2 0 9 c の動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理（S 2 2 3 J）では、まず、上述した通常変動開始処理の S 4 0 9 J の処理または時短変動開始処理の S 5 0 9 J の処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する（S 6 0 1 J）。なお、開放シナリオとは、具体的には、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 及び滞留部材 6 5 0 n の開放パターンの設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉 6 5 0 f 1 及び滞留部材 6 5 0 n が所定期間開放されるように V 入口ソレノイド 2 0 9 a 及び滞留ソレノイド 2 0 9 b の動作を設定することを示す。S 6 0 1 J の処理が終了すると、各小当たり種別に対応した V 通過時大当たり種別を V 通過時大当たり種別格納エリア 2 0 3 m j に設定する（S 6 0 2 J）。より具体的には、S 6 0 1 J の処理で取得した小当たり種別と特別図柄 2 大当たり選択テーブル 2 0 2 b j 2 に基づいて、V 通過時大当たり種別（大当たり B～D）を判定する。上述したように、小当たり種別が A であれば、大当たり B（10 ラウンド時短 B 大当たり）であると判定し、小当たり種別が B であ

40

50

ば、大当たりC（5ラウンド時短B大当たり）であると判定し、小当たり種別がCであれば、大当たりD（5ラウンド時短C大当たり）であると判定する（図2049（c）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（S603J）、小当たり開始フラグ203jjと小当たり中フラグ203kjをオンに設定する（S604J）。その後、本処理を終了する。なお、本第34制御例では、全ての小当たり種別で流路ソレノイド209cの動作シナリオを設定する構成としたが、これに限るものではなく、流路ソレノイド209cの動作シナリオを設定しない小当たり種別を設けても良い。つまり、流路ソレノイド209cがオンとなる小当たり種別のみにおいて、第2可変入賞装置650へ入球した球が特別排出流路650e2へ流下可能となる構成としても良い。このように構成することで、大当たりが付与される小当たり種別と、大当たりが付与されない小当たり種別とを設けることが可能となり、遊技の興趣を教条させることができる。

#### 【7049】

次に、始動入賞情報処理（S105J）を説明する。まず、図2062のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される始動入賞処理（S105J）を説明する。図2062は、この始動入賞処理（S105J）を示すフローチャートである。この始動入賞処理（S105J）は、タイマ割込処理（図2056参照）の中で実行され、第1入球口64または第2入球口640への入賞（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合に、各種乱数カウンタを取得し、その値の保留処理を実行するための処理である。始動入賞処理（図2062，S105J）が実行されると、まず、球が第1入球口64に入賞（始動入賞）したか否かを判定する（S701J）。ここでは、第1入球口64への入球を3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が第1入球口64に入賞したと判別されると（S701J：Yes）、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値（特別図柄における変動表示の保留回数N1）を取得する（S702J）。そして、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値（N1）が上限値（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する（S703J）。そして、第1入球口64への入賞がないか（S701J：No）、或いは、第1入球口64への入賞があっても特別図柄1保留球数カウンタ203djの値（N1）が4未満でなければ（S703J：No）、S707Jの処理へ移行する。一方、第1入球口64への入賞があり（S701J：Yes）、且つ、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値（N1）が4未満であれば（S703J：Yes）、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値（N1）を1加算する（S704J）。そして、演算により変更された特別図柄1保留球数カウンタ203djの値を示す保留球数コマンド（特図1保留球数コマンド）を設定する（S705J）。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理（図2072参照）の外部出力処理（S1701J）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄1保留球数カウンタ203djの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄1保留球数カウンタ223bjに格納する。

#### 【7050】

S705Jの処理により保留球数コマンドを設定した後は、上述したタイマ割込処理のS103で更新した第1当たり乱数カウンタC1、第1当たり種別カウンタC2、停止種別選択カウンタC3、及び、小当たり種別カウンタC5の各値を、RAM203の特別図柄1保留球格納エリア203ajの空き保留エリア（保留第1エリア～保留第4エリア）のうち最初のエリアに格納する（S706J）。尚、S706Jの処理では、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値を参照し、その値が0であれば、保留第1エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が1であれば保留第2エリアを、その値が2であれば保留第3エリアを、その値が3であれば保留第4エリアを、それぞれ最初のエリアとする。次いで、S707J～S712Jまでの処理では、S701J～S706Jまでの処理に対して、同様の処理が第2入球口640の入賞に対しても実行される。第2入球口640の入賞に対して、第2特別図柄に対する保留処理が実行される点で異なるのみで、その他



の処理については同一であるので、その詳細な説明は省略する。そして、S 7 0 7 J の処理において球が第 2 入球口 6 4 0 へ入賞していないと判定された場合 ( S 7 0 7 J : N o ) と、S 7 1 2 J の処理の後、先読み処理を実行する ( S 7 1 3 J ) 。その後、この処理を終了する。

#### 【 7 0 5 1 】

次に、図 2 0 6 3 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される始動入賞処理 ( 図 2 0 6 2 の S 1 0 5 J 参照 ) 内の 1 処理である先読み処理 ( S 7 1 3 J ) について説明する。図 2 0 6 3 は、この先読み処理 ( S 7 1 3 J ) を示すフローチャートである。この先読み処理 ( 図 2 0 6 3 , S 7 1 3 J ) では、まず、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に新たな入賞があるかどうか判定される ( S 8 0 1 J ) 。判定の結果、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に新たな入賞がない場合 ( S 8 0 1 J : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、第 1 入球口 6 4 または第 2 入球口 6 4 0 に新たな入賞があった場合 ( S 8 0 1 J : Y e s ) 、次いで、その入賞が第 1 特別図柄の入賞であるか否かを判別する ( S 8 0 2 J ) 。S 8 0 2 J の処理において、入賞が第 1 特別図柄の入賞であると判別された場合は ( S 8 0 2 J : Y e s ) 、特別図柄 1 乱数テーブル 2 0 2 a j 1 、特別図柄 1 大当たり選択テーブル 2 0 2 b j 1 に基づいて、抽選結果、大当たり種別を取得し ( S 8 0 3 J ) 、S 8 0 4 J の処理へ移行する。S 8 0 4 J の処理では、S 8 0 3 J ( 又は S 8 0 5 J ) で取得した、大当たり判定結果、大当たり種別、小当たり判定結果、及び、小当たり種別を含む入賞情報コマンドを設定し ( S 8 0 4 J ) 、本処理を終了する。一方、S 8 0 2 J の処理において、入賞が第 2 特別図柄の入賞であると判別された場合は ( S 8 0 2 J : N o ) 、特別図柄 2 乱数テーブル 2 0 2 a j 2 、特別図柄 2 大当たり選択テーブル 2 0 2 b j 2 及び特別図柄 2 小当たり選択テーブル 2 0 2 e j 1 に基づいて、抽選結果、大当たり種別、及び、小当たり種別を取得し ( S 8 0 5 J ) 、S 8 0 4 J の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 7 0 5 2 】

次に、図 2 0 6 4 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 J ) について説明する。図 2 0 6 4 は、この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 J ) を示すフローチャートである。この普通図柄変動処理 ( S 1 0 6 J ) は、タイマ割込処理 ( 図 2 0 5 6 参照 ) の中で実行され、第 2 図柄表示装置において行う第 2 図柄の変動表示や、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物の開放時間などを制御するための処理である。この普通図柄変動処理 ( 図 2 0 6 4 , S 1 0 6 J ) では、まず、今現在が、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であるか否かを判定する ( S 9 0 1 J ) 。普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中としては、第 2 図柄表示装置において当たりを示す表示がなされている最中と、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御がなされている最中とが含まれる。判定の結果、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中であれば ( S 9 0 1 J : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄 ( 第 2 図柄 ) の当たり中でなければ ( S 9 0 1 J : N o ) 、第 2 図柄表示装置の表示態様の変動中であるか否かを判定し ( S 9 0 2 J ) 、第 2 図柄表示装置の表示態様の変動中でなければ ( S 9 0 2 J : N o ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値 ( 普通図柄における変動表示の保留回数 M ) を取得する ( S 9 0 3 J ) 。次に、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値 ( M ) が 0 よりも大きいか否かを判別し ( S 9 0 4 J ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f の値 ( M ) が 0 であれば ( S 9 0 4 J : N o ) 、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値 ( M ) が 0 でなければ ( S 9 0 4 J : Y e s ) 、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値 ( M ) を 1 減算する ( S 9 0 5 J ) 。

#### 【 7 0 5 3 】

次に、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c j に格納されたデータをシフトする ( S 9 0 6 J ) 。S 9 0 6 J の処理では、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c j の保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第 1 エリア 実行エリア、保留第 2 エリア 保留第 1 エリア、保留第 3 エリア 保留第 2 エリア、保留第 4 エリア 保留第 3 エリアといった具合に各エ

10

20

30

40

50

リア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c j の実行エリアに格納されている第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を取得する ( S 9 0 7 J )。次に、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j に基づいて抽選結果を取得する ( S 9 0 8 J )。本第 3 4 制御例では、普通図柄の抽選における、高確率状態と低確率状態との区別がなく、普通図柄の当たりとなる確率は常に一定となっている。具体的には、 S 9 0 7 J の処理で取得した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j に格納されている乱数値とを比較する。上述したように、第 2 当たり種別カウンタ C 4 の値が「 0 ~ 9 9 」の範囲にあれば、普通図柄の当たりであると判定し、「 1 0 0 ~ 2 9 9 」の範囲にあれば、普通図柄の外れであると判定する ( 図 2 0 4 8 ( d ) 参照 )。その後、 S 9 0 8 J の処理によって取得した普通図柄の抽選結果が、普通図柄の当たり 10 であるかを判定し ( S 9 0 9 J )、普通図柄の当たりであると判定された場合には ( S 9 0 9 J : Y e s )、当たり時の表示態様を設定し ( S 9 1 0 J )、 S 9 1 2 J の処理へ移行する。この S 9 1 0 J の処理では、第 2 図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) として「 」の図柄が点灯表示されるように設定する。 S 9 0 9 J の処理において、普通図柄の外れであると判定された場合には ( S 9 0 9 J : N o )、外れ時の表示態様を設定する ( S 9 1 1 J )。この S 9 1 1 J の処理では、第 2 図柄表示装置における変動表示が終了した後に、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) として「 x 」の図柄が点灯表示されるように設定する。外れ時の表示態様の設定が終了したら、 S 9 1 2 J の処理へ移行する。

#### 【 7 0 5 4 】

S 9 1 0 J 又は S 9 1 1 J の処理が終了すると、 S 9 1 2 J の処理において、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態であるか否かを判定する ( S 9 1 2 J )。パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態である場合は ( S 9 1 2 J : Y e s )、普通図柄の当たりであることを判定し ( S 9 1 3 J )、当たりであると判定した場合には ( S 9 1 3 J : Y e s )、時短中当たりフラグ 2 0 3 r j をオンに設定する ( S 9 1 4 J )。一方、外れであると判定した場合には ( S 9 1 3 J : N o )、 S 9 1 5 の処理を実行する。 S 9 1 5 J の処理では、第 2 図柄表示装置における変動表示の変動時間を普図時短用変動パターンテーブル 2 0 2 f j に基づいて設定する ( S 9 1 5 J )。具体的には、普通図柄の当否判定結果と、設定されている時短種別とに基づいて普図変動パターン ( 変動時間 ) を決定する。そして、表示用普図変動パターンコマンドを設定し ( S 9 1 7 J )、本処理を終了する。一方、パチンコ機 1 0 が普通図柄の時短状態でない場合は ( S 9 1 2 J : N o )、第 2 図柄表示装置における変動表示の変動時間を 2 秒間に設定して ( S 9 1 6 J )、表示用普図変動パターンコマンドを設定し ( S 9 1 7 J )、本処理を終了する。 30

#### 【 7 0 5 5 】

一方、 S 9 0 2 J の処理において、第 2 図柄表示装置の表示態様の変動中であれば ( S 9 0 2 J : Y e s )、第 2 図柄表示装置において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する ( S 9 1 8 J )。尚、ここでの変動時間は、第 2 図柄表示装置において変動表示が開始される前に、 S 9 1 5 J の処理または S 9 1 6 J の処理によって予め設定された時間である。 S 9 1 8 J の処理において、変動時間が経過していなければ ( S 9 1 8 J : N o )、本処理を終了する。一方、 S 9 1 8 J の処理において、実行している 40 変動表示の変動時間が経過していれば ( S 9 1 8 J : Y e s )、第 2 図柄表示装置の停止表示を設定する ( S 9 1 9 J )。 S 9 1 9 J の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなつて、 S 9 1 0 J の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 」図柄が、第 2 図柄表示装置において停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなつて、 S 9 1 1 J の処理により表示態様が設定されていれば、第 2 図柄としての「 x 」図柄が、第 2 図柄表示装置において停止表示 ( 点灯表示 ) されるように設定される。 S 9 1 9 J の処理により、停止表示が設定されると、次にメイン処理 ( 図 2 0 7 2 参照 ) の第 2 図柄表示更新処理 ( S 1 7 0 8 J 参照 ) が実行された場合に、第 2 図柄表示装置における変動表示が終了し、 S 9 1 0 J の処理または S 9 1 1 J の処理で設定された表示態様で、停止図柄 ( 第 2 図柄 ) が第 2 図柄表示装置に停止表示 ( 点灯表示 50

）される。次いで、普図停止コマンドを設定する（S 9 2 0 J）。ここで設定された普図停止コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 2 0 7 2 参照）の外部出力処理（S 1 7 0 1 J）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、この普図停止コマンドを受信した場合に、普通図柄の当たり当選を報知するための演出（Vチャージチャンス演出）を実行するための処理を行う。次に、第 2 図柄表示装置において実行中の変動表示が開始されたときに、普通図柄変動処理（図 2 0 6 4 , S 1 0 6 J）によって行われた普通図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、普通図柄の当たりであるかを判定する（S 9 2 1 J）。今回の抽選結果が普通図柄の当たりであれば（S 9 2 1 J : Y e s）、電動役物制御処理を実行し（S 9 2 2 J）、本処理を終了する。

10

#### 【 7 0 5 6 】

次に、図 2 0 6 5 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される電動役物制御処理（S 9 2 2 J）について説明する。この電動役物制御処理（S 9 2 2 J）は、タイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）の普通図柄変動処理（図 2 0 6 4 参照）の中で実行される処理であり、図 2 0 6 5 は、電動役物制御処理（S 9 2 2 J）を示したフローチャートである。電動役物制御処理では、まず、時短中当たりフラグ 2 0 3 r j がオンであるか否かを判定する（S 1 0 0 1 J）。時短中当たりフラグ 2 0 3 r j がオンである場合は（S 1 0 0 1 J : Y e s）、時短中当たりフラグ 2 0 3 r j をオフに設定し（S 1 0 0 2 J）、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放動作を、閉鎖（2 秒）、開放（4 秒間）に設定し（S 1 0 0 3 J）、本処理を終了する。一方、S 1 0 0 1 J において、時短中当たりフラグ 2 0 3 r j がオンでない（即ち、オフである）場合（S 1 0 0 1 J : N o）は、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開放動作を、開放（0 . 1 秒間）、閉鎖（0 . 1 秒間）、開放（0 . 1 秒間）に設定し（S 1 0 0 4 J）、本処理を終了する。このように、普通図柄の時短状態では、普通図柄の通常状態と比較して、第 2 入球口 6 4 0 の開放動作が「開放（0 . 1 秒間）、閉鎖（0 . 1 秒間）、開放（0 . 1 秒間） 閉鎖（2 秒間）、開放（4 秒間）」と非常に長くなるので、第 2 入球口 6 4 0 へ球が入球し易い状態となる。また、電動役物制御処理（S 9 2 2 J）によって、電動役物 6 4 0 a の開放動作が設定されると、次にメイン処理（図 2 0 7 2 参照）の電動役物開閉処理（S 1 7 0 6 J 参照）が実行された場合に、電動役物の開閉制御が開始される。

20

#### 【 7 0 5 7 】

次に、図 2 0 6 6 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行されるスルーゲート通過処理（S 1 0 7 J）を説明する。図 2 0 7 0 は、このスルーゲート通過処理（S 1 0 7 J）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（S 1 0 7 J）は、タイマ割込処理（図 2 0 5 6 参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第 2 当たり乱数カウンタ C 4 が示す値を取得し保留するための処理である。

30

#### 【 7 0 5 8 】

スルーゲート通過処理（図 2 0 6 6 , S 1 0 7 J）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したか否かを判定する（S 1 1 0 1 J）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 における球の通過を 3 回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過したと判定されると（S 1 1 0 1 J : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値（普通図柄における変動表示の保留回数 M）を取得する（S 1 1 0 2 J）。そして、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値（M）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する（S 1 1 0 3 J）。球が普通図柄始動口（スルーゲート）6 7 を通過し（S 1 1 0 1 J : Y e s）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値（M）が 4 未満であれば（S 1 1 0 3 J : Y e s）、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値（M）を 1 加算する（S 1 1 0 4 J）。そして、上述したタイマ割込処理の S 1 0 3 で更新した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値を、R A M 2 0 3 の普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c j の空き保留エリア（保留第 1 エリア ~ 保留第 4 エリア）のうち最初のエリアに格納する（S 1 1 0 5 J）。尚、

40

50

S 1 1 0 5 J の処理では、普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値を参照し、その値が 0 であれば、保留第 1 エリアを最初のエリアとする。同様に、その値が 1 であれば保留第 2 エリアを、その値が 2 であれば保留第 3 エリアを、その値が 3 であれば保留第 4 エリアを、それぞれ最初のエリアとする。S 1 1 0 5 J の処理が終了すると、普図先読み処理を実行する ( S 1 1 0 6 J ) 。

#### 【 7 0 5 9 】

ここで、図 2 0 6 7 を参照して、普図先読み処理について説明する ( S 1 1 0 6 J ) 。図 2 0 6 7 は、この普図先読み処理 ( S 1 1 0 6 J ) の内容を示したフローチャートである。普図先読み処理 ( 図 2 0 6 7 、 S 1 1 0 6 J ) では、まず、普通図柄保留球格納エリア 2 0 3 c j に新たに格納した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいた事前判別を実行する ( S 1 2 0 1 J ) 。具体的には、S 1 1 0 5 J の処理で新たに格納した第 2 当たり乱数カウンタ C 4 の値と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j に格納されている乱数値とを比較する。次に、事前判別の結果に基づいて、当たり事前判定結果を取得する ( S 1 2 0 2 J ) 。その後、普図入賞情報コマンドを設定し ( S 1 2 0 3 J ) 、本処理を終了し、スルーゲート通過処理へ戻る。

#### 【 7 0 6 0 】

図 2 0 6 6 に戻って説明を続ける。普図先読み処理 ( S 1 1 0 6 J ) が終了すると、次いで、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する ( S 1 1 0 7 J ) 。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば ( S 1 1 0 7 J : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ ( S 1 1 0 7 J : N o ) 、今現在が、小当たり中であるか否かを判定する ( S 1 1 0 8 J ) 。判定の結果、小当たり中であれば ( S 1 1 0 8 J : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。小当たり中でなければ ( S 1 1 0 8 J : N o ) 、第 2 特別図柄の変動中であるか否かを判定する ( S 1 1 0 9 J ) 。判定の結果、第 2 特別図柄の変動中であれば ( S 1 1 0 9 J : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。第 2 特別図柄の変動中でなければ ( S 1 1 0 9 J : N o ) 、時短中であるか否かを判定する ( S 1 1 1 0 J ) 。判定の結果、時短中であれば ( S 1 1 1 0 J : Y e s ) 、そのまま本処理を終了する。時短中でなければ ( S 1 1 1 0 J : N o ) 、エラーコマンドを設定し ( S 1 1 1 1 J ) 、本処理を終了する。一方、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過していないか ( S 1 1 0 1 J : N o ) 、或いは、球が普通図柄始動口 ( スルーゲート ) 6 7 を通過していても普通図柄保留球数カウンタ 2 0 3 f j の値 ( M ) が 4 未満でなければ ( S 1 1 0 3 J : N o ) 、普図先読み処理 ( S 1 1 0 6 J ) をスキップし、S 1 1 0 7 J ~ S 1 1 1 1 J の処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【 7 0 6 1 】

次に、図 2 0 6 8 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の M P U 2 0 1 により実行される V 入口通過処理 ( S 1 0 8 J ) について説明する。図 2 0 6 8 は、タイマ割込処理 ( 図 2 0 5 6 参照 ) の中で実行される V 入口通過処理 ( S 1 0 8 J ) を示すフローチャートである。V 入口通過処理 ( S 1 0 8 J ) では、まず小当たり中であるか否かを判定する ( S 1 3 0 1 J ) 。S 1 3 0 1 J の処理において、小当たり中であると判別された場合 ( S 1 3 0 1 J : Y e s ) 、V 入口通過コマンドを設定し ( S 1 3 0 2 J ) 、本処理を終了する。小当たり中ではない場合は ( S 1 3 0 2 J : N o ) 、小当たり遊技でないにも関わらず、第 2 可変入賞装置 6 5 0 へ球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し ( S 1 3 0 3 J ) 、本処理を終了する。S 1 3 0 2 J の処理において設定された V 入口通過コマンドは、R A M 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 0 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 2 参照 ) の外部出力処理 ( S 1 7 0 1 J ) の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 では、V 入口通過コマンドを受信すると、V 入口を通過した球をカウントすると共に、表示制御装置 1 1 4 へ V 入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、第 2 可変入賞装置 6 5 0 への入球に基づく小当たり遊技中の演出を実行することができる。

#### 【 7 0 6 2 】

10

20

30

40

50

次に、図 2069 を参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される V 通過処理 (S109J) について説明する。図 2069 は、V 通過処理 (S109J) を示すフローチャートである。この V 通過処理 (S109J) は、タイマ割込処理 (図 2056 参照) の中で実行される処理である。V 通過処理では、まず V 通過時大当たり種別格納エリア 203mj に格納されている V 通過時大当たり種別値を取得し (S1401J)、取得した V 通過時大当たり種別を示す V フラグ 203nj をオンに設定する (S1402J)。そして、V 通過コマンドを設定し (S1403J)、本処理を終了する。

#### 【7063】

図 2074 は、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される NMI 割込処理を示すフローチャートである。NMI 割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機 10 の電源遮断時に、主制御装置 110 の MPU 201 により実行される処理である。この NMI 割込処理により、電源断の発生情報が RAM 203 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 SG1 が停電監視回路 252 から主制御装置 110 内の MPU 201 の NMI 端子に出力される。すると、MPU 201 は、実行中の制御を中断して NMI 割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報を RAM 203 に記憶し (S1501J)、NMI 割込処理を終了する。なお、上記の NMI 割込処理は、払出制御装置 111 でも同様に実行され、かかる NMI 割込処理により、電源断の発生情報が RAM 213 に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機 10 の電源が遮断されると、停電信号 SG1 が停電監視回路 252 から払出制御装置 111 内の MPU 211 の NMI 端子に出力され、MPU 211 は実行中の制御を中断して、NMI 割込処理を開始するのである。

#### 【7064】

次に、図 2071 を参照して、主制御装置 110 に電源が投入された場合に主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される立ち上げ処理について説明する。図 2071 は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する (S1601J)。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置 (音声ランプ制御装置 113、払出制御装置 111 等の周辺制御装置) が動作可能な状態になるのを待つために、ウェイト処理 (本実施形態では 1 秒) を実行する (S1602J)。そして、RAM 203 のアクセスを許可する (S1603J)。その後は、電源装置 115 に設けた RAM 消去スイッチ 122 がオンされているか否かを判別し (S1604J)、オンされていれば (S1604J: Yes)、処理を S1612J へ移行する。一方、RAM 消去スイッチ 122 がオンされていなければ (S1604J: No)、更に RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し (S1605J)、記憶されていなければ (S1605J: No)、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるため、この場合も、処理を S1612J へ移行する。RAM 203 に電源断の発生情報が記憶されていれば (S1605J: Yes)、RAM 判定値を算出し (S1606J)、算出した RAM 判定値が正常でなければ (S1607J: No)、即ち、算出した RAM 判定値が電源遮断時に保存した RAM 判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理を S1612J へ移行する。なお、図 2072 の S1716J の処理で後述する通り、RAM 判定値は、例えば RAM 203 の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。この RAM 判定値に代えて、RAM 203 の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

#### 【7065】

S1612J の処理では、サブ側の制御装置 (周辺制御装置) となる払出制御装置 111 を初期化するために払出初期化コマンドを送信する (S1612J)。払出制御装置 111 は、この払出初期化コマンドを受信すると、RAM 213 のスタックエリア以外のエリア (作業領域) をクリアし、初期値を設定して、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置 110 は、払出初期化コマンドの送信後は、RAM 203 の初期化処理

(S1613J, S1614J)を実行する。上述したように、本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチ122を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にRAM消去スイッチ122が押されていれば、RAMの初期化処理(S1613J, S1614J)を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値(チェックサム値等)によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、RAM203の初期化処理(S1613J, S1614J)を実行する。RAMの初期化処理(S1613J, S1614J)では、RAM203の使用領域を0クリアし(S1613J)、その後、RAM203の初期値を設定する(S1614J)。RAM203の初期化処理の実行後は、S1610Jの処理へ移行する。一方、RAM消去スイッチ122がオン 10  
 されておらず(S1604J:No)、電源断の発生情報が記憶されており(S1605J:Yes)、更にRAM判定値(チェックサム値等)が正常であれば(S1607J:Yes)、RAM203にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする(S1608J)。次に、サブ側の制御装置(周辺制御装置)を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し(S1609J)、S1610Jの処理へ移行する。払出制御装置111は、この払出復帰コマンドを受信すると、RAM213に記憶されたデータを保持したまま、球の払い出し制御を開始可能な状態となる。S1610Jの処理では、演出許可コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信し、音声ランプ制御装置113および表示制御装置114に対して各種演出の実行 20  
 を許可する。次いで、割込みを許可して(S1611J)、後述するメイン処理に移行する。

#### 【7066】

次に、図2072を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置110内のMPU201により実行されるメイン処理について説明する。図2072は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、4m秒周期の定期処理としてS1701J~S1709Jの各処理が実行され、その残余時間でS1712J, S1713Jのカウンタ更新処理が実行される構成となっている。メイン処理(図2072参照)においては、まず、タイマ割込処理(図2056参照)の実行中に、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置(周辺制御装置)に送信する外部出力 30  
 処理を実行する(S1701J)。具体的には、タイマ割込処理(図2056参照)におけるS101のスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置111に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理(図2057参照)や始動入賞処理(図2062参照)で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置113に送信する。更に、この外部出力処理により、第3図柄表示装置81による第3図柄の変動表示に必要な変動パターンコマンド、停止種別コマンド等を音声ランプ制御装置113に送信する。また、大当たり制御処理(図2073参照)で設定された大当たり開始コマンド、ラウンド数コマンド、大当たり終了コマンドを音声ランプ制御装置113へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置112へ球発射信号を送信する。次に、変動種別カウンタCS1の値を 40  
 更新する(S1702J)。具体的には、変動種別カウンタCS1を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値(本第34制御例では198)に達した際、0にクリアする。そして、変動種別カウンタCS1の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域に格納する。

#### 【7067】

変動種別カウンタCS1の更新が終わると、払出制御装置111より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み(S1703J)、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たり演出の実行や、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための大当たり制御処理を実行する(S1704J)。大当たり制御処理では、大当たり状態のラウンド毎に第1特定入賞口65aを開放し、第1特定 50

入賞口 6 5 a の最大開放時間が経過したか、又は第 1 特定入賞口 6 5 a に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると第 1 特定入賞口 6 5 a を閉鎖する。この第 1 特定入賞口 6 5 a の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本第 3 4 制御例では、大当たり制御処理 ( S 1 7 0 4 J ) をメイン処理 ( 図 2 0 7 2 参照 ) において実行しているが、タイマ割込処理 ( 図 2 0 5 6 参照 ) において実行しても良い。次に、特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の開閉扉 6 5 0 f 1 を開放又は閉鎖するための小当たり制御処理を実行する ( S 1 7 0 5 J ) 。小当たり制御処理では、開放シナリオに基づいて開閉扉 6 5 0 f 1 を開放し、開閉扉 6 5 0 f 1 の最大開放時間が経過したか、又は開閉扉 6 5 0 f 1 に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると開閉扉 6 5 0 f 1 を閉鎖する。尚、本第 3 4 制御例では、小当たり制御処理 ( S 1 7 0 5 J ) をメイン処理 ( 図 2 0 7 2 参照 ) において実行しているが、タイマ割込処理 ( 図 2 0 5 6 参照 ) において実行しても良い。

#### 【 7 0 6 8 】

S 1 7 0 5 J の処理が終了すると、第 2 入球口 6 4 0 に付随する電動役物 6 4 0 a の開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する ( S 1 7 0 6 J ) 。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理 ( 図 2 0 6 4 参照 ) の中で実行される電動役物制御処理 ( 図 2 0 6 5 , S 9 2 0 J ) によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、電動役物制御処理 ( 図 2 0 6 5 , S 9 2 0 J ) における S 1 0 0 3 J の処理または S 1 0 0 4 J の処理で設定された開放動作が終了するまで継続される。次に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の表示を更新する第 1 図柄表示更新処理を実行する ( S 1 7 0 7 J ) 。第 1 図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理 ( 図 2 0 5 8 参照 ) 中で実行される通常変動開始処理 ( 図 2 0 5 9 , S 3 0 2 J ) または時短変動開始処理 ( 図 2 0 6 0 , S 3 0 3 J ) の S 4 0 5 J , S 4 1 0 J , S 4 1 2 J の処理または S 5 0 5 J , S 5 1 0 J , S 5 1 2 J の処理によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において開始する。本第 3 4 制御例では、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B の LED の内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯している LED が赤であれば、その赤の LED を消灯すると共に緑の LED を点灯させ、緑の LED が点灯していれば、その緑の LED を消灯すると共に青の LED を点灯させ、青の LED が点灯していれば、その青の LED を消灯すると共に赤の LED を点灯させる。なお、メイン処理は 4 ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎に LED の点灯色を変更すると、LED の点灯色の变化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者が LED の点灯色の变化を確認できるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ ( 図示せず ) を 1 カウントし、そのカウンタが 1 0 0 に達した場合に、LED の点灯色の変更を行う。即ち、0 . 4 s 毎に LED の点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、LED の点灯色の変更されたら、0 にリセットされる。また、第 1 図柄表示更新処理では、通常変動開始処理 ( 図 2 0 5 9 参照 ) または時短変動開始処理 ( 図 2 0 6 0 参照 ) の S 4 0 5 J , S 4 1 0 J , S 4 1 2 J の処理または S 5 0 5 J , S 5 1 0 J , S 5 1 2 J の処理によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B において実行されている変動表示を終了し、通常変動開始処理 ( 図 2 0 5 9 参照 ) または時短変動開始処理 ( 図 2 0 6 0 参照 ) の S 4 0 4 J , S 4 0 9 J , S 4 1 1 J の処理または S 5 0 4 J , S 5 0 9 J , S 5 1 1 J の処理によって設定された表示態様で、停止図柄 ( 第 1 図柄 ) を第 1 図柄表示装置 3 7 A , 3 7 B に停止表示 ( 点灯表示 ) する。

#### 【 7 0 6 9 】

次に、第 2 図柄表示装置の表示を更新する第 2 図柄表示更新処理を実行する ( S 1 7 0 8 J ) 。第 2 図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理 ( 図 2 0 6 4 参照 ) の S 9 1 5 J の処理または S 9 1 6 J の処理によって第 2 図柄の変動時間が設定された場合に、第 2 図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第 2 図柄表示装置では、第 2 図柄

としての「 」の図柄と「 × 」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第2図柄表示更新処理では、普通図柄変動処理（図2064参照）のS918Jの処理によって第2図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第2図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動処理（図2064参照）のS910Jの処理またはS911Jの処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第2図柄）を第2図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。次に、貯留装置750に付随する貯留弁750aの開放および閉鎖を設定するための貯留装置制御処理を実行する（S1709J）。

#### 【7070】

その後は、RAM203に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（S1710J）、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていなければ（S1710J：No）、停電監視回路252から停電信号SG1は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では4m秒）が経過したか否かを判別し（S1711J）、既に所定時間が経過していれば（S1711J：Yes）、処理をS1701Jへ移行し、上述したS1701J以降の各処理を繰り返し実行する。一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（S1711J：No）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第1初期値乱数カウンタCINI1、第2初期値乱数カウンタCINI2及び変動種別カウンタCS1の更新を繰り返し実行する（S1712J、S1713J）。まず、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2との更新を実行する（S1712J）。具体的には、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2を1加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では299、239）に達した際、0にクリアする。そして、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新値を、RAM203の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタCS1の更新を、S1702Jの処理と同一の方法によって実行する（S1713J）。

#### 【7071】

ここで、S1701J～S1709Jの各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2の更新を繰り返し実行することにより、第1初期値乱数カウンタCINI1と第2初期値乱数カウンタCINI2（即ち、第1当たり乱数カウンタC1の初期値、第2当たり乱数カウンタC4の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCS1についてもランダムに更新することができる。また、S1710Jの処理において、RAM203に電源断の発生情報が記憶されていれば（S1710J：Yes）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路252から停電信号SG1が出力された結果、図2070のNMI割込処理が実行されたということなので、S1714J以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（S1714J）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置111や音声ランプ制御装置113等の周辺制御装置）に対して送信する（S1715J）。そして、RAM判定値を算出して、その値を保存し（S1716J）、RAM203のアクセスを禁止して（S1717J）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、RAM判定値は、例えば、RAM203のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。なお、S1710Jの処理は、S1701J～S1709Jで行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるS1712JとS1713Jの処理の1サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置110のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をS1701Jの処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と



同様に、処理をS1701Jの処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、MPU201が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理(S1601J)において、スタックポインタが所定値(初期値)に設定されることで、S1701Jの処理から開始することができる。従って、主制御装置110の制御負担を軽減できると共に、主制御装置110が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

#### 【7072】

次に、図2073のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理(S1704J)を説明する。図2073は、この大当たり制御処理(S1704J)を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(S1704J)は、メイン割込処理(図2072参照)の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第1特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する(S1801J)。具体的には、特別図柄変動処理(図2057参照)のS219Jの処理により大当たり開始フラグ203hjがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。S1801Jの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には(S1801J:Yes)、大当たり開始フラグ203hjをオフに設定し(S1802J)、大当たり開始コマンド(オープニングコマンド)を設定する(S1803J)。ここで設定された大当たり開始コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用大当たり開始コマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりを開始する演出が表示される。S1803Jの処理が終了すると、貯留解除フラグ203pjをオンに設定して(S1804J)、本処理を終了する。

#### 【7073】

一方、S1801Jの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には(S1801J:No)、特別図柄の大当たり中であるかを判定する(S1805J)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ203ijがオンであるか否かにより判別する。S1805Jの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ(S1805J:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S1805Jの処理において、特別図柄の大当たり中であれば(S1805J:Yes)、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する(S1806J)。新たなラウンドの開始タイミングであれば(S1806J:Yes)、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aを開放し(S1807J)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定する(S1808J)。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用ラウンド数コマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において新たなラウンド演出が開始される。一方、S1806Jの処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ(S1806J:No)、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立したかを判定する(S1809J)。具体的には、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aを開放した後に所定時間(例えば、30秒)

10

20

30

40

50

が経過した場合、または、第1可変入賞装置65に球が所定数(例えば、合計10個)入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。S1809Jの処理において、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立した場合には(S1809J:Yes)、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aを閉鎖して、本処理を終了する。一方、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立していない場合には(S1809J:No)、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する(S1811J)。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たりA(5ラウンド時短A大当たり)の大当たり遊技が実行されている場合には、5ラウンド目が終了した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。S1811Jの処理において、大当たり終了のタイミングである場合には(S1811J:Yes)、大当たり終了コマンドを設定し(S1812J)、大当たり中フラグ203ijをオフに設定する(S1813J)。次いで、実行されていた特別遊技の大当たり種別に対応する時短種別を設定し(S1814J)、設定した時短種別に対応する状態コマンドを設定する(S1815J)。そして、時短中カウンタ203gjの値に「1」を設定し(S1816J)、本処理を終了する。ここで設定された大当たり終了コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、大当たり終了コマンドを受信すると、表示用大当たり終了コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用大当たり終了コマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において大当たり終了の演出が開始される。

#### 【7074】

次いで、図2074を参照して、小当たり制御処理(S1705J)について説明する。図2074は、メイン処理(図2072参照)の中で実行される小当たり制御処理(S1705J)を示すフローチャートである。この小当たり制御処理(S1705J)は、メイン処理(図2072参照)の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の小当たり状態である場合に、小当たりに応じた各種演出の実行や、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1を開放又は閉鎖するための処理である。小当たり制御処理では、まず、特別図柄の小当たりが開始されるかを判定する(S1901J)。具体的には、小当たり開始設定処理(図2061参照)のS604Jの処理により小当たり開始フラグ203jjがオンに設定されていれば、特別図柄の小当たりが開始されると判定する。S1901Jの処理において、特別図柄の小当たりが開始される場合には(S1901J:Yes)、小当たり開始フラグ203jjをオフに設定し(S1902J)、小当たり開始コマンドを設定する(S1903J)。ここで設定された小当たり開始コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、小当たり開始コマンドを受信すると、表示用小当たり開始コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用小当たり開始コマンドが受信されると、第3図柄表示装置81において小当たりを開始する演出が表示される。S1903Jの処理を終えると、開放シナリオに基づいてV入口ソレノイド209aと流路ソレノイド209cをオンに設定し(S1904J)、滞留部材650nの作動を開始して(S1905J)、本処理を終了する。このS1904Jの処理において参照する開放シナリオは、上述した小当たり開始設定処理(図2061参照)において設定されるものである。また、S1905Jの処理において滞留部材650nの作動が開始(滞留ソレノイド209bがオン)されることで、振分先領域650h3に球が1球滞留させることが可能となる。

#### 【7075】

一方、S1901Jの処理において、特別図柄の小当たりが開始されるタイミングでない場合には(S1901J:No)、特別図柄の小当たり中であるかを判定する(S19

06J)。特別図柄の小当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の小当たり(特別図柄の小当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の小当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、小当たり中フラグ203kjがオンであるか否かにより判別する。S1906Jの処理において、特別図柄の小当たり中でなければ(S1906J:No)、そのまま本処理を終了する。S1906Jの処理において、特別図柄の小当たり中であると判別された場合は(S1906J:Yes)、次いで、V入口の閉鎖条件が成立したか否かを判別する(S1907J)。具体的には、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1を開放した後、所定時間(例えば、6.5秒)が経過した場合、または、第2可変入賞装置650に球が所定数(例えば、合計10個)入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。尚、第2特定入賞口650aに所定個数(例えば10個)の球が入球したことを閉鎖条件としてもよい。

10

## 【7076】

S1907Jの処理において、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1の閉鎖条件が成立した場合には(S1907J:Yes)、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1を閉鎖するためにV入口ソレノイド209aをオフに設定し(S1908J)、滞留部材650nの作動を終了させるために滞留ソレノイド209bをオフに設定し(S1909J)、本処理を終了する。一方、第2可変入賞装置650の開閉扉650f1の閉鎖条件が成立していない場合には(S1907J:No)、小当たり終了のタイミングであるか否かを判定する(S1910J)。具体的には、上述したV入口の閉鎖条件が成立してから所定時間経過後(本制御例では3秒)に、小当たり終了のタイミングであると判別する。これにより、滞留部材650nの作動が終了してから小当たり終了処理(流路ソレノイド209cのオフ)を実行することができるので、振分先領域650h3に滞留されている球をV入賞スイッチ650e3へ確実に入球させることができる。S1910Jの処理において、小当たり終了のタイミングである場合には(S1910J:Yes)、小当たり中フラグ203kjをオフに設定し(S1911J)、小当たり終了処理を実行し(S1912J)、各ソレノイドの開放シナリオをクリアして(S1913J)、本処理を終了する。一方、S1910Jの処理において、小当たり終了のタイミングでない場合には(S1910J:No)、そのまま本処理を終了する。

20

## 【7077】

ここで、図2075を参照して、小当たり終了処理(S1912J)の詳細について説明する。図2075は小当たり終了処理(S1912J)を示すフローチャートである。この小当たり終了処理(S1912J)は、小当たり制御処理において小当たり終了のタイミングであると判別された場合に実行される処理である。小当たり終了処理(S1912J)では、まず、流路ソレノイド209cをオフに設定し(S2001J)、Vフラグ203njがオンであるか否かを判別する(S2002J)。S2002Jの処理において、Vフラグ203njがオンであると判別された場合は(S2002J:Yes)、小当たり遊技中に球が第2可変入賞装置650のV入賞スイッチ650e3を通過した場合であるので、V入賞スイッチ650e3の通過に基づく大当たり遊技の実行を開始するための処理を行う。具体的には、Vフラグ203njに対応する大当たり種別に基づいて第1特定入賞口650aの開放シナリオを設定し(S2003J)、Vフラグ203njに対応する大当たり種別に基づいて大当たりの開始を設定する(S2004J)。次いで、大当たり開始フラグ203hjと小当たり中フラグ203ijとをオンに設定し(S2005J)、Vフラグ203njをオフに設定する(S2006J)。そして、時短中カウンタ230gjを0に設定し(S2007J)、V通過時大当たり種別格納エリア203mjに格納されているV通過時大当たり種別値の値をクリアし(S2008J)、本処理を終了する。一方、S2002Jの処理において、Vフラグ203njがオンでないと判別された場合は(S2002J:No)、小当たり球に球がV入賞スイッチ650e3を通過しなかった場合であるので、大当たりを付与せず終了するために、小当たり終了コマンドを設定する(S2009J)。その後、S2008Jの処理を実行し、本処理を終了す

30

40

50

る。ここで設定された小当たり終了コマンドは、RAM 203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 201により実行されるメイン処理（図2072参照）の外部出力処理（S1701J）の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、大当たり終了コマンドを受信すると、RAM 223の特図用入賞情報格納エリア223ajに格納されている入賞情報に基づいて、小当たり終了の演出の表示態様を決定する。そして、決定した小当たり終了の表示態様に応じた表示用小当たり終了コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用小当たり終了コマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において小当たり終了の演出が開始される。

#### 【7078】

次いで、図2076を参照して、電動役物開閉処理（S1706J）について説明する。図2076は、メイン処理（図2072参照）の中で実行される電動役物開閉処理（S1706J）を示すフローチャートである。この電動役物開閉処理（S1706J）は、メイン処理（図2072参照）の中で実行され、第2入球口640に付随する電動役物640aの開閉制御を行うための処理である。電動役物開閉処理では、まず、電動役物640aの開放動作が設定されているか否かを判別する（S2101J）。尚、電動役物640aの開放動作は、普通図柄変動処理（図2064参照）の中で実行される電動役物制御処理（図2065，S921J）によって設定される。S2101Jの処理において、電動役物640aの開放動作が設定されていない場合は（S2101J：No）、本処理を終了する。一方、S2101Jの処理において、電動役物640aの開放動作が設定されている場合は（S2101J：Yes）、次に、電動役物640aの開放タイミングであるかを判別する（S2102J）。S2102Jの処理にて電動役物640aの開放タイミングであると判別された場合は（S2102J：Yes）、電動役物640aの開放を設定し（S2103J）、本処理を終了する。一方、S2102Jの処理にて電動役物640aの開放タイミングではないと判別された場合は（S2102J：No）、次に、電動役物640aの閉鎖タイミングであるかを判別する（S2104J）。電動役物640aの閉鎖タイミングであると判別された場合は（S2104J：Yes）、電動役物640aの閉鎖を設定し（S2106J）、次いで、開放動作の設定をクリアし（S2107J）、本処理を終了する。一方、S2104Jの処理にて電動役物640aの閉鎖タイミングではないと判別された場合は（S2104J：No）、次に、第2入球口640へ球が入球したかを判別する（S2105J）。第2入球口640へ球が入球していないと判別された場合は（S2105J：No）、本処理を終了する。一方、第2入球口640へ球が入球したと判別された場合（S2105J：Yes）、S2106J及びS2107Jの処理を実行し、本処理を終了する。

#### 【7079】

次いで、図2077を参照して、貯留装置制御処理（S1709J）について説明する。図2077は、メイン処理（図2072参照）の中で実行される貯留装置制御処理（S1709J）を示すフローチャートである。この貯留装置制御処理（S1709J）は、メイン処理（図2072参照）の中で実行され、貯留装置750に付随する貯留弁750aの開放および閉鎖を設定するための処理である。貯留装置制御処理では、まず、解除カウンタ203qjの値が1より大きいか否かを判別する（S2201J）。解除カウンタ203qjの値が1より大きくない（即ち、0又は1である）と判別した場合は（S2201J：No）、次に、貯留解除フラグ203pjがオンであるか否かを判別し（S2202J）、オンであると判別した場合は（S2202J：Yes）、貯留解除（即ち、貯留弁750aの開放）を設定する（S2203J）。そして、解除カウンタ203qjの値を1にセットし、S2205Jの処理へ移行する。一方、S2201Jの処理において、解除カウンタ203qjの値が1より大きいと判別した場合は（S2201J：Yes）、S2201J～S2204Jの処理をスキップし、S2205Jの処理へ移行する。S2205Jの処理では、解除カウンタ203qjの値が25000であるか否かを判別する（S2205J）。解除カウンタ203qjの値が25000でないと判別した場合は

10

20

30

40

50

( S 2 2 0 5 J : N o )、解除カウンタ 2 0 3 q j の値を 1 加算し ( S 2 2 0 6 J )、本処理を終了する。一方、S 2 2 0 5 J の処理において、解除カウンタ 2 0 3 q j の値が 2 5 0 0 0 であると判別した場合は ( S 2 2 0 5 J : Y e s )、貯留閉鎖 ( 即ち、貯留弁 7 5 0 a の閉鎖 ) を設定し ( S 2 2 0 7 J )、貯留解除フラグ 2 0 3 p j をオフに設定する ( S 2 2 0 8 J )。次いで、解除カウンタ 2 0 3 q j の値を 0 に設定し、本処理を終了する。

#### 【 7 0 8 0 】

＜ 第 3 4 制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について ＞

次に、図 2 0 7 8 から図 2 0 9 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 2 0 7 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 0 7 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、メイン処理が開始されてから、又は、今回の S 3 1 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され ( S 3 1 0 1 )、1 m 秒以上経過していなければ ( S 3 1 0 1 : N o )、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 1 J の処理を行わずに S 3 1 1 2 J の処理へ移行する。S 3 1 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、S 3 1 0 2 ~ S 3 1 1 1 J が主に表示 ( 演出 ) に関する処理であり、短い周期 ( 1 m 秒以内 ) で編集する必要がないのに対して、S 3 1 1 2 J のコマンド判定処理、S 3 1 1 3 J の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。S 3 1 1 2 J の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 1 1 0 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、S 3 1 1 3 J の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。S 3 1 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば ( S 3 1 0 1 : Y e s )、まず、S 3 1 0 3 ~ S 3 1 1 1 J の処理によって設定された、表示制御装置 1 1 4 に対する各種コマンドを、表示制御装置 1 1 4 に対して送信する ( S 3 1 0 2 )。次いで、表示ランプ 3 4 の点灯態様の設定や後述する S 3 1 0 8 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し ( S 3 1 0 3 )、その後電源投入報知処理を実行する ( S 3 1 0 4 )。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 ( 例えば 3 0 秒 ) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により行われる。また、第 3 図柄表示装置 8 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 1 1 4 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずに S 3 1 0 5 の処理へ移行する。

#### 【 7 0 8 1 】

S 3 1 0 5 の処理では客待ち演出処理が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される ( S 3 1 0 6 )。客待ち演出処理では、パチンコ機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 1 1 4 に送信される。保留個数表示更新処理では、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j の値に応じて保留ランプ ( 図示せず ) を点灯させる処理が行われる。その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される ( S 3 1 0 7 J )。この枠ボタン入力監視・演出処理は、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン 2 2 が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン 2 2 の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン 2 2 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 1 1 4 に対して枠ボタン 2 2 の操作に対応する表示用コマンドを設定する。枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、ランプ編集処理を実行し ( S 3 1 0 8 )、その後音編集・出力処理を実行する ( S 3 1 0 9 )。ランプ編集処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 9 ~ 3 3 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる表示に対応するよう音声出力装置 2 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置 2 2 6 から音が出力される。S 3 1 0 9 の処理後、液晶

演出実行管理処理が実行される（S 3 1 1 0）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 1 1 0 から送信される変動パターンコマンドに基づいて第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいて S 3 1 0 8 のランプ編集処理が実行される。なお、S 3 1 0 9 の音編集・出力処理も第 3 図柄表示装置 8 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

#### 【 7 0 8 2 】

カウンタ更新処理（S 3 1 1 1 J）の後に、主制御装置 1 1 0 より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（S 3 1 1 2 J）。このコマンド判定処理の詳細については、図 2 0 8 3 ~ 図 2 0 8 9 を参照して後述する。次に、S 3 1 1 3 J の処理へ移行する。S 3 1 1 3 J の処理では、変動表示設定処理が実行される（S 3 1 1 3 J）。変動表示設定処理では、第 3 図柄表示装置 8 1 において変動演出を実行させるために、主制御装置 1 1 0 より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドが生成されて設定される。その結果、そのコマンドが表示制御装置 1 1 4 に送信される。尚、この変動表示設定処理の詳細については、図 2 0 9 0 ~ 図 2 0 9 3 を参照して後述する。そして、変動表示設定処理が終わると、ワーク RAM 2 3 3 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（S 3 1 1 4 J）。電源断の発生情報は、主制御装置 1 1 0 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。S 3 1 1 4 J の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（S 3 1 1 4 J : Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（S 3 1 1 6 J）、電源断処理を実行する（S 3 1 1 7 J）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（S 3 1 1 8 J）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置 2 2 6 およびランプ表示装置 2 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。一方、S 3 1 1 4 J の処理で電源断の発生情報が記憶されていないならば（S 3 1 1 4 J : N o）、RAM 2 2 3 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 2 2 3 が破壊されているか否かが判別され（S 3 1 1 5 J）、RAM 2 2 3 が破壊されていないならば（S 3 1 1 5 J : N o）、S 3 1 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 2 2 3 が破壊されていれば（S 3 1 1 5 J : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、第 3 図柄表示装置 8 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、RAM 2 2 3 が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置 2 2 6 やランプ表示装置 2 2 7 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。

#### 【 7 0 8 3 】

次に、図 2 0 7 9 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される枠ボタン入力監視・演出処理（S 3 1 0 7 J）について説明する。図 2 0 7 9 は、この枠ボタン入力監視・演出処理（S 3 1 0 7 J）を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理（S 3 1 0 7 J）が実行されると、まず、演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状態を取得する（S 3 2 0 1 J）。次いで、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値に 1 加算し（S 3 2 0 2 J）、カウンタ値が 5 0 0 であるかを判別する（S 3 2 0 3 J）。5 0 0 であると判別した場合には（S 3 2 0 3 J : Y e s）、S 3 2 0 1 J の処理で取得したセンサ状態を示すセンサ情報をセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に格納し（S 3 2 0 4 J）、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値をクリアし（S 3 2 0 5 J）、S 3 2 0 6 J の処理に移行する。一方、S 3 2 0 3 J の処理においてセンサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値が 5 0 0 ではないと判別した場合には（S 3 2 0 3 J : N o）、S 3 2 0 6 J の処理に移行する。S 3 2 0 6 J の処理では、ボタン演出の開始タイミングであるかを判別し（S 3 2 0 6 J）、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合には（S 3 2 0 6 J : Y e s）、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値として 5 0 0 0 を設定し（S 3 2 0 7 J）、ゲージカウンタ 2 2 3 x

j のカウンタ値として 8 を設定する ( S 3 2 0 8 J ) 。一方、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合には ( S 3 2 0 6 J : N o ) 、次に、操作有効期間中であるかを判別し ( S 3 2 0 9 J ) 、操作有効期間中であると判別した場合には ( S 3 2 0 9 J : Y e s ) 、操作判別処理を実行する ( S 3 2 1 0 J ) 。この操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) は、操作有効期間における演出ボタン 2 2 の操作が有効であるか否かを判別するための処理である。なお、操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) の詳細については、図 2 0 8 0 を参照して後述する。S 3 2 0 9 J の処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には ( S 3 2 0 9 J : N o ) 、その他のボタン操作に関する処理を実行し ( S 3 2 1 0 J ) 、本処理を終了する。なお、S 3 2 1 0 J の処理では、例えば、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサの状況を取得し、選択ボタン 6 0 0 の操作があったと判別した場合には、その操作内容に対応して音量・光量を調整するための処理を実行する。また、操作有効期間外に演出ボタン 2 2 が操作された場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される背景画像を変更する処理を実行する。

#### 【 7 0 8 4 】

なお、ボタン演出の開始タイミングであると判別した場合において、演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状況を見てオンであると判別した場合に、今回のボタン演出が自動押下対象演出である場合には、自動押下対象演出専用のボタン制御処理を実行する構成としても良い。自動押下対象演出専用のボタン制御処理としては、例えば、ボタン演出中に演出ボタン 2 2 の操作が継続されなくても演出ボタン 2 2 が押下された場合と同様の処理を実行する制御 ( 自動押下制御 ) や、自動押下制御が実行中であることを報知する報知態様 ( 例えば、「自動押下機能 ON」等の表示 ) を表示する制御がある。

#### 【 7 0 8 5 】

次に、図 2 0 8 0 を参照して、操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) について説明する。図 2 0 8 0 は、この操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) を示したフローチャートである。操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) が実行されると、まず、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 3 0 1 J ) 、カウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 3 3 0 2 J ) 。操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 2 J : N o ) 、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j からセンサ情報を取得する ( S 3 3 0 3 J ) 。そして、現在ボタンセンサはオンであるか ( 上述した枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 J ) の S 3 2 0 1 J の処理において取得した演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状態がオンであるか ) を判別し ( S 3 3 0 4 J ) 、オンではないと判別した場合には ( S 3 3 0 4 J : N o ) 、本処理を終了する。一方、S 3 3 0 4 J の処理において、現在ボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 3 3 0 4 J : Y e s ) 、実行中のボタン演出が自動押下対象演出であるか否かを判別し ( S 3 3 0 5 J ) 、自動押下対象演出ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 5 J : N o ) 、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものであるかを判別する ( S 3 3 0 7 J ) 。具体的には、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されているセンサ情報のうち、- 0 . 5 s に対応する記憶領域に格納されているセンサ情報 ( 即ち、0 . 5 秒前のボタンセンサの状態を示す情報 ) がオフを示す情報であるかを判別し、オフであれば今回のボタンセンサのオン状態はオフからオンへの遷移であると判別する。一方、- 0 . 5 s に対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、オフからオンへの遷移ではないと判別する。つまり、今回のボタンセンサの状況がオフからオンに遷移したものである状態とは、演出ボタン 2 2 を押下していない状態から演出ボタン 2 2 を押下した場合を指す。

#### 【 7 0 8 6 】

S 3 3 0 7 J の処理において、オフからオンへの遷移であると判別した場合には ( S 3 3 0 7 J : Y e s ) 、有効操作処理を実行する ( S 3 3 0 8 J ) 。この有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) は、演出ボタン 2 2 の操作が有効であると判別された場合に実行される処理であり、演出ボタン 2 2 の操作に基づいてボタン演出における演出態様を可変させるための処理を実行する。なお、この有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) の詳細については、図 2 0 8 1 を参照して後述する。S 3 3 0 7 J の処理において演出ボタン 2 2 のボタンセンサが

オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 7 J : N o )、今回の演出ボタン 2 2 の操作は有効と判別されないため、本処理を終了する。 S 3 3 0 5 J の処理において、実行中のボタン演出が自動押下対象演出であると判別した場合には ( S 3 3 0 5 J : Y e s )、過去 2 回以上ボタンセンサのオンが連続しているかを判別する ( S 3 3 0 6 J )。具体的には、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されているセンサ情報のうち、 - 0 . 5 s に対応する記憶領域に格納されているセンサ情報と、 - 1 s に対応する記憶領域に格納されているセンサ情報がオンを示す情報である場合には、過去 2 回以上ボタンセンサのオンが連続していると判別し、いずれかのセンサ情報がオフを示す情報である場合、またはいずれもがオフを示す情報である場合には、過去 2 回以上ボタンセンサのオンが連続していないと判別する。つまり、過去 2 回以上ボタンセンサのオンが連続している状態とは、演出ボタン 2 2 が 1 秒以上長押し操作されている場合を指す。 S 3 3 0 6 J の処理において、過去 2 回以上オンが連続していると判別した場合には ( S 3 3 0 6 J : Y e s )、有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) を実行する。一方、過去 2 回以上オンが連続していないと判別した場合には ( S 3 3 0 6 J : N o )、 S 3 3 0 7 J の処理に移行する。このように、本第 3 4 制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、演出ボタン 2 2 の長押し操作が実行された場合に、演出ボタン 2 2 を押下していない状態から演出ボタン 2 2 を押下した場合と同様の処理が実行され、自動押下非対象演出である場合には、長押し操作をしても演出ボタン 2 2 を押下していない状態から演出ボタン 2 2 を押下した場合と同様の処理は実行されない。このため、自動押下非対象演出では、操作有効期間が設定された後に演出ボタン 2 2 の長押し操作が実行された場合には、押下を開始した時点でのボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるため、その操作は有効と判別されるが、そのまま演出ボタン 2 2 の押下を継続してもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、操作が有効と判別されない。一方、操作有効期間が設定される前に演出ボタン 2 2 の長押し操作を開始した場合には、押下を開始した時点でのボタンセンサのオンは操作有効期間中ではないため有効とならず、演出ボタン 2 2 の押下を継続した状態で操作有効期間が設定されてもボタンセンサのオフからオンへの遷移ではないため、その操作は有効と判別されない。これに対して、自動押下対象演出では、操作有効期間が設定される前に演出ボタン 2 2 の長押し操作が開始された場合であっても、操作有効期間が開始された時点でボタンセンサが過去 2 回以上オンが連続していると判別した場合には、その操作が有効と判別される。

#### 【 7 0 8 7 】

S 3 3 0 2 J の処理において、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 3 3 0 2 J : Y e s )、実行されているボタン演出の演出シナリオは成功シナリオ ( インジケータ G g 1 のゲージレベルが M A X まで到達するシナリオ ) であるかを判別する ( S 3 3 0 9 J )。なお、本第 3 4 制御例では、特別図柄の表示用変動パターンを決定するための変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j に、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別と、ボタン演出なしの表示用変動パターン種別と、が規定されており、ボタン演出ありの表示用変動パターン種別は、更に、ボタン演出が成功する表示用変動パターンと、ボタン演出が失敗する表示用変動パターンと、に区分される。つまり、ボタン演出の成功シナリオであるか否かは、設定されている表示用変動パターン種別によって判別される。 S 3 3 0 9 J の処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオであると判別した場合には ( S 3 3 0 9 J : Y e s )、インジケータ G g 1 のゲージレベルを M A X の態様で表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 1 0 J )、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定する ( S 3 3 1 1 J )。一方、 S 3 3 0 9 J の処理において、実行中のボタン演出が成功シナリオではないと判別した場合には ( S 3 3 0 9 J : N o )、ボタン演出失敗を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 1 2 J )、本処理を終了する。このように構成することで、実行中のボタン演出が成功シナリオであるにもかかわらず、遊技者がボタン演出において演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合であっても、ボタン演出終了時にインジケータ G g 1 のゲージレベルを M A X の態様に可変させることができる。なお、本第 3 4 制御例では、成功シナリオのボタン演出においてボ



タン演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合には、ボタン演出終了時に自動的にインジケータ G g 1 のゲージレベルが M A X の態様に可変する構成としたが、これに限るものではなく、遊技者が演出ボタン 2 2 を操作しなかった場合には、インジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させないままボタン演出を終了させる構成としても良い。このように構成することで、演出ボタン 2 2 を操作しなければボタン演出が成功であるのかが分らないままボタン演出が終了してしまうため、遊技者に演出ボタン 2 2 を操作しようと思わせることができる。

#### 【 7 0 8 8 】

次に、図 2 0 8 1 を参照して、有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) について説明する。図 2 0 8 1 は、この有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) を示したフローチャートである。この有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) は、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別された場合に実行される処理であり、ボタン演出におけるインジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させるための処理が実行される。有効操作処理 ( S 3 3 0 8 J ) が実行されると、まず、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であるかを判別し ( S 3 3 5 1 J )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 3 3 5 1 J : Y e s )、実行中のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し ( S 3 3 5 2 J )、成功シナリオではないと判別した場合には ( S 3 3 5 2 J : N o )、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には ( S 3 3 5 2 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 3 5 3 J )、ボタン演出成功を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 5 4 J )、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値をクリアする ( S 3 3 5 5 J )。S 3 3 5 1 J の処理において、ゲージカウンタ値が 1 ではないと判別した場合には ( S 3 3 5 1 J : N o )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 3 5 6 J )、ゲージカウンタ値に対応するインジケータ G g 1 のゲージレベルを表示するための表示用コマンドを設定する ( S 3 3 5 7 J )。なお、本第 3 4 制御例では、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 ではない場合には、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別されると、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を必ず更新する構成としたが、これに限るものではなく、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を更新させるか否かを抽選によって決定する構成としても良い。例えば、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別された場合に、1 / 3 の確率でゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を減算させる抽選を実行し、当選した場合にゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算する。このように構成することで、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別された場合にインジケータ G g 1 のゲージレベルが可変する場合 ( 抽選に当選した場合 ) と、可変しない場合 ( 抽選に当選しなかった場合 ) とを創出でき、遊技の興趣を向上させることができる。なお、このように構成する場合、成功シナリオと失敗シナリオとで、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を減算させる抽選の当選確率を異ならせる構成としても良い。具体的には、成功シナリオの場合には 1 / 2 の確率で当選し、失敗シナリオの場合には 1 / 4 の確率で当選する構成としても良い。このように構成することで、成功シナリオでは失敗シナリオよりもゲージカウンタ G g 1 のカウンタ値が減算され易くなるため、インジケータ G g 1 のゲージレベルの可変状況からボタン演出が成功するか否かを遊技者が予測し易くなり、更に遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 7 0 8 9 】

次に、図 2 0 8 2 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるカウンタ更新処理 ( S 3 1 1 1 J ) について説明する。図 2 0 8 2 は、このカウンタ更新処理 ( S 3 1 1 1 J ) を示したフローチャートである。このカウンタ更新処理 ( S 3 1 1 1 J ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 8 参照 ) の中で実行され、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 に設けられた各種カウンタの値を更新するための処理である。カウンタ更新処理では、まず、変動時間カウンタ 2 2 3 i j の値が 0 であるかを判別し ( S 3 4 0 1 J )、0 であると判別した場合 ( S 3 4 0 1 J : Y e s ) には、その他の各種カウンタを更新し ( S 3 4 0 5 J )、本処理を終了する。一方、変動時間カウンタ 2 2 3 i j の値が 0 ではないと判別し

10

20

30

40

50

た場合には ( S 3 4 0 1 J : N o )、変動時間カウンタ 2 2 3 i j の値を 1 減算し ( S 3 4 0 2 J )、更新後の変動時間カウンタ 2 2 3 i j の値に基づいて時短残期間を算出し時短残期間格納エリア 2 2 3 h j に格納する ( S 3 4 0 3 J )。次いで、表示用時短残期間コマンドを設定し ( S 3 0 4 J )、S 3 4 0 5 J の処理を実行する。

#### 【 7 0 9 0 】

次に、図 2 0 8 3 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 J ) について説明する。図 2 0 8 3 は、このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 J ) を示したフローチャートである。このコマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 J ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 8 参照 ) の中で実行され、上述したように、主制御装置 1 1 0 から受信したコマンドを判定するための処理である。コマンド判定処理 ( 図 2 0 8 3、S 3 1 1 2 J ) では、まず、R A M 2 2 3 に設けられたコマンド記憶領域 ( 図示せず ) から、未処理のコマンドのうち主制御装置 1 1 0 より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、状態コマンドを受信したか否かを判別する ( S 3 5 0 1 J )。状態コマンドは遊技状態が通常状態であるか、時短状態であるかを通知するためのコマンドであって、主制御装置 1 1 0 において遊技状態が変更された ( 設定された ) 場合に出力される。S 3 5 0 1 J の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合には ( S 3 5 0 1 J : Y e s )、状態コマンド処理を実行する ( S 3 5 0 2 J )。ここで、図 2 0 8 4 を参照して、状態コマンド処理 ( S 3 5 0 2 J ) の詳細について説明する。図 2 0 8 4 は、この状態コマンド処理 ( S 3 5 0 2 J ) を示したフローチャートである。状態コマンド処理 ( S 3 5 0 2 J ) では、主制御装置 1 1 0 から出力された状態コマンドに対応する遊技状態に基づいて、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面において表示される演出モードを決定するための処理を実行する。状態コマンド処理 ( S 3 5 0 2 J ) が実行されると、まず、遊技状態に変更があるか否かを判別し ( S 3 6 0 1 J )、遊技状態に変更がないと判別した場合には ( S 3 6 0 1 J : N o )、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更ありと判別した場合には ( S 3 6 0 1 J : Y e s )、次いで、通常状態への変更であるかを判別する ( S 3 6 0 2 J )。通常状態への変更であると判別した場合には ( S 3 6 0 2 J : Y e s )、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別し ( S 3 6 0 3 J )、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には ( S 3 6 0 3 J : Y e s )、本処理を終了する。S 3 6 0 3 J の処理において、大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には ( S 3 6 0 3 J : N o )、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア 2 2 3 j j に格納し ( S 3 6 0 4 J )、次に、第 2 特別図柄の保留球 ( 特図 2 保留球 ) が存在するか否かを判別する ( S 3 6 0 5 J )。具体的には、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j の値が 0 ではない場合に特図 2 保留球が存在すると判別する。特図 2 保留球が存在すると判別した場合には ( S 3 6 0 5 J : Y e s )、チャージ放出タイムを示す表示用コマンドを設定し ( S 3 6 0 6 J )、S 3 6 1 2 J の処理を実行する。上述したように、本第 3 4 制御例では、通常状態 ( 大当たり遊技 ( 小当たり遊技 ) 中を除く ) では左打ち遊技、時短状態では右打ち遊技が適切な遊技方法となるように構成しており、遊技状態が変更された場合には、遊技者に適切な遊技方法を案内するための表示態様 ( 図 2 0 3 4、案内表示領域 D m 1 参照 ) が表示される。したがって、通常状態が設定された場合には、案内表示領域 D m 1 には左打ち遊技を案内する表示態様 ( 例えば、「左打ち」の文字 ) が表示されるが、時短状態で獲得した特図 2 保留球に基づく特図 2 変動が通常状態で実行される場合、第 2 特別図柄 ( 特図 2 ) の抽選が実行されると、大当たりまたは小当たりの何れかに当選するため、大当たり遊技を経て再度時短状態が設定されることとなる。つまり、短期間で時短状態から通常状態、通常状態から時短状態へと遊技状態が変更されることとなり、その都度遊技方法を案内する表示態様に変更されると遊技者を混乱させてしまう。このため、本第 3 4 制御例では、遊技状態として通常状態が設定される場合であっても特図 2 保留球が存在する場合には、通常モードを示す表示態様を表示しないことで時短状態が継続しているかのように遊技者に見せるように構成している。これにより、時短状態が終了して通常状態が設定された後、短期間で再度時短状態が

10

20

30

40

50

設定される場合には、遊技方法を案内する表示態様が連続して変更されないので、遊技者を混乱させてしまう不具合を抑制することができる。

【7091】

一方、特図2保留球が存在しないと判別した場合には(S3605J:No)、時短中フラグ223gjをオフに設定し(S3607J)、次いで、普通図柄の変動中であることを判別する(S3608J)。普通図柄の変動中ではない(即ち、停止中である)と判別した場合には(S3608J:No)、通常モードを示す表示用コマンドを設定し(S3611J)、S3612Jの処理を実行する。S3608Jの処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合には(S3608J:Yes)、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであるかを判別する(S3609J)。具体的には、従時短中当たりフラグ223rjがオンであるか否かを判別し、オンであると判別した場合に当たりであると判別する。S3609Jの処理において、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合には(S3609J:Yes)、チャージスタンバイモードを示す表示用コマンドを設定し(S3609J)、S3612Jの処理を実行する。上述したように、本第34制御例では、時短中に開始された当たり普通図柄の変動表示が通常状態設定後に停止表示された場合、電動役物640aの動作パターンとして時短状態における動作パターン(ロング開放パターン)が設定されるため、特図2保留球を獲得可能となる。しかしながら、通常状態が設定されたことに対応して左打ち遊技を案内するための表示態様を表示した後、当たり普通図柄が停止表示されたことに基づいて電動役物640aがロング開放された場合、右打ちをしないと第2入球口640に遊技球を入球させることができないため、遊技者に対して急いで左打ち遊技から右打ち遊技に遊技方法を変えさせることとなり、左打ち遊技から右打ち遊技に変える前に電動役物640aが閉鎖状態になってしまう不具合が生じる虞がある。このため、本第34制御例では、遊技状態が通常状態に変更された場合であっても当たり普通図柄が変動表示中である場合には、チャージスタンバイモードを示す表示態様を表示し、右打ち遊技を案内する構成としている。

10

20

【7092】

一方、変動中の普通図柄の抽選結果が当たりではない(即ち、外れである)と判別した場合には(S3609J:No)、通常モードを示す表示用コマンドを設定する(S3611J)。S3612Jの処理では、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア223ujに格納する(S3612J)。S3602Jの処理において、通常状態への変更ではないと判別した場合には(S3602J:No)、次いで、時短状態への変更であるかを判別する(S3613J)。時短状態への変更ではないと判別した場合には(S3613J:No)、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には(S3613J:Yes)、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア223jjに格納する(S3614J)。なお、状態コマンドに含まれる時短情報には、時短回数、時短種別を示す情報が含まれており、これにより、音声ランプ制御装置113においても、設定されている時短種別を判別することができる。S3614Jの処理が終了すると、次いで、従時短カウンタ223vjに時短回数に対応する値を設定し(S3615J)、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し(S3616J)、時短中フラグ223gjをオンに設定し(S3617J)、S3612Jの処理を実行する。

30

40

【7093】

図2083に戻り、説明を続ける。S3501Jの処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合には(S3501J:No)、次に、変動パターン関連コマンドを受信したか否かを判別する(S3503J)。なお、変動パターン関連コマンドは、特別図柄の変動パターン(変動時間)を通知するためのコマンドまたは、普通図柄の変動パターン(変動時間)を通知するためのコマンドであって、主制御装置110から、選択された変動パターン(変動時間)が第1特別図柄および第2特別図柄、あるいは、普通図柄の夫々に対応して出力される。変動パターン関連コマンドを受信したと判別した場合には(S3503J:Yes)、変動パターン関連処理を実行する(S3504J)。この変

50

動パターン関連処理は、主制御装置 1 1 0 から出力された（受信した）変動パターン関連コマンドに基づいて変動パターンを抽出し、表示制御装置 1 1 4 に対して演出表示を実行させるために用いられる。ここで、図 2 0 8 5 を参照して、変動パターン関連処理（S 3 5 0 4 J）の詳細について説明する。図 2 0 8 5 は、この変動パターン関連処理（S 3 5 0 4 J）を示したフローチャートである。この変動パターン関連処理（S 3 5 0 4 J）は、今回受信した変動パターンコマンドがどの図柄に対応する変動パターンであるかを判別し、判別結果に基づいて、受信した図柄に対応する処理を実行する処理である。この変動パターン関連処理（S 3 5 0 4 J）では、今回受信した変動パターン関連コマンドが特別図柄（特図）用の変動パターンコマンドであるかを判別する（S 3 7 0 1 J）。S 3 7 0 1 J の処理において、特図用変動パターンコマンドであると判別した場合は（S 3 7 0 1 J : Y e s）、次に、S 3 7 0 2 J に移行する。S 3 7 0 2 J の処理において、特図 2 用変動パターンコマンドであると判別した場合は（S 3 7 0 2 J : Y e s）、特 2 変動フラグ 2 2 3 k j をオンに設定し（S 3 7 0 3 J）、特図用変動開始フラグ 2 2 3 d j をオンに設定し、受信したコマンドから変動パターンを抽出し（S 3 7 0 5 J）、本処理を終了する。一方、S 3 7 0 1 J の処理において、今回受信した変動パターン関連コマンドが、特図用変動パターンコマンドではないと判別した場合は（S 3 7 0 1 J : N o）は、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j をオンに設定し（S 3 7 0 6 J）、受信した変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出して（S 3 7 0 7 J）、本処理を終了する。ここで抽出された変動パターン種別は、R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に、特別図柄または普通図柄の変動パターン種別であることを特別図柄または普通図柄の種別毎（対応する第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、普通図柄）に識別可能な形式で記憶され、後述の変動表示設定処理（図 2 0 9 0 参照）において、表示制御装置 1 1 4 に対して特別図柄または普通図柄の変動表示演出の開始と、その特別図柄または普通図柄の変動表示演出の表示態様とを通知する場合（特別図柄または普通図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合）に用いられる。

#### 【 7 0 9 4 】

図 2 0 8 3 に戻り、説明を続ける。S 3 5 0 3 J の処理において、変動パターン関連コマンドを受信していないと判別した場合には（S 3 5 0 3 J : N o）、主制御装置 1 1 0 より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（S 3 5 0 5 J）。停止種別コマンド（特図 1 停止種別コマンド、または特図 2 停止種別コマンド、普図停止種別コマンドのいずれか）を受信したと判別した場合は（S 3 5 0 5 J : Y e s）、受信したコマンドの種別に対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e j をオンに設定する（S 3 5 0 6 J）。具体的には、特図 1 停止種別コマンドを受信した場合に、第 1 特別図柄に対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e j をオンに設定し、特図 2 停止種別コマンドを受信した場合に、第 2 特別図柄に対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e j をオンに設定し、普図停止種別コマンドを受信した場合に、普通図柄に対応する停止種別選択フラグ 2 2 3 e j をオンに設定する。S 3 5 0 6 J の処理を終えると、次に、受信した停止種別コマンドから停止種別（完全外れ（外れ）、リーチ外れ、小当たり、大当たり（当たり）のいずれか）を抽出して（S 3 5 0 7 J）、本処理を終了する。S 3 5 0 7 J の処理において抽出された停止種別は、音声ランプ制御装置 1 1 3 に M P U 2 2 1 の R A M 2 2 3 のその他メモリエリア 2 2 3 z に記憶される。そして、後述の変動表示設定処理（図 2 0 9 0 参照）が実行される場合に参照され、表示制御装置 1 1 4 に対して変動演出の停止種別を通知する表示用停止種別コマンドを設定するために用いられる。

#### 【 7 0 9 5 】

S 3 5 0 5 J の処理において、停止種別コマンドを受信していないと判別した場合には（S 3 5 0 5 J : N o）、主制御装置 1 1 0 より保留球数コマンドを受信したかを判別する（S 3 5 0 8 J）。保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（S 3 5 0 8 J : Y e s）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置 1 1 0 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値（即ち、第 1 特別図柄、または第 2 特別図柄の変動表示の保留球数）が抽出されて、その抽出したカウンタ値に

合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた対応するカウンタ値を更新する ( S 3 5 0 9 J ) 。より具体的には、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 0 3 d j の値を抽出した場合は、R A M 2 2 3 の特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j に抽出したカウンタ値を格納し、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 0 3 e j の値を抽出した場合は、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j に抽出したカウンタ値を格納する。なお、S 3 5 0 9 J の処理では、普通図柄の保留球数を示す普通図柄保留球数コマンドを受信した場合に、図示しない普通図柄保留球数カウンタの値 ( 即ち、普通図柄の変動表示の保留球数 ) が抽出されて、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置 1 1 3 の R A M 2 2 3 に設けられた対応するカウンタ値も更新する。

【 7 0 9 6 】

S 3 5 0 8 J の処理を終えると、入賞情報関連コマンドを受信したか判別する ( S 3 5 1 0 J ) 。 S 3 5 1 0 J の処理において、入賞情報関連コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 1 0 J : Y e s ) 、入賞情報関連処理を実行する ( S 3 5 1 1 J ) 。この入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) では、第 3 図柄表示装置 8 1 にて実行される各種演出を設定するために参照される各種フラグの設定や各種カウンタの設定が行われる。これにより、保留中の特別図柄の抽選結果に基づいて、その保留中の特別図柄の変動が開始されるよりも前 ( 即ち、対象の特別図柄の変動よりも前に実行されている特別図柄の変動表示中 ) に、入賞情報コマンドを送信した特別図柄の抽選結果を示す演出を実行することが可能となり、1 つの特別図柄の抽選結果を複数の特別図柄の変動表示期間を用いて遊技者に示唆報知することができ、演出効果を高めることができる。ここで、入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) について、図 2 0 8 6 を参照して説明をする。図 2 0 8 6 は入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) の内容を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) が実行されると、まず、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図 ( 特別図柄 ) に関する入賞情報コマンドであるかを判別する ( S 3 8 0 1 J ) 。特図に関する入賞情報コマンドであると判別した場合は ( S 3 8 0 1 J : Y e s ) 、受信した入賞情報コマンドを特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a j に格納し ( S 3 8 0 2 J ) 、今回受信した入賞情報コマンドが特図 2 保留に関する入賞情報コマンドであるかを判別する ( S 3 8 0 3 J ) 。特図 2 保留に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合には ( S 3 8 0 3 J : N o ) 、本処理を終了する。一方、特図 2 保留に関する入賞情報コマンドであると判別した場合には ( S 3 8 0 3 J : Y e s ) 、次いで、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンであるかを判別する ( S 3 8 0 4 J ) 。従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンではないと判別した場合 ( 即ち、小当たり遊技中ではないと判別した場合 ) には ( S 3 8 0 5 J : N o ) 、 V チャージ演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 0 5 J ) 、本処理を終了する。 S 3 8 0 4 J の処理において、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンであると判別した場合 ( 即ち、小当たり遊技中であると判別した場合 ) には、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j をオンに設定し ( S 3 8 0 6 J ) 、本処理を終了する。なお、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j がオンに設定された場合には、実行中の小当たり遊技が終了するタイミングで V チャージ演出が実行される。このように、本第 3 4 制御例では、特図 2 保留球を獲得した場合には V チャージ演出を実行する一方で、小当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得した場合には V チャージ演出の実行タイミングを遅らせることで、小当たり遊技を案内する表示態様と V チャージ演出が同時に実行されないため、遊技者を小当たり遊技に集中させることができる。

【 7 0 9 7 】

S 3 8 0 1 J の処理において、今回受信した入賞情報関連コマンドが、特図 ( 特別図柄 ) に関する入賞情報コマンドではないと判別した場合 ( 即ち、普通図柄に関する入賞情報コマンドである ) には ( S 3 8 0 1 J : N o ) 、受信した入賞情報を普図用入賞情報格納エリア 2 2 3 m j に格納し ( S 3 8 0 7 J ) 、本処理を終了する。

【 7 0 9 8 】

図 2 0 8 3 に戻り、説明を続ける。 S 3 5 1 0 J の処理において、入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合には ( S 3 5 1 0 J : N o ) 、次に、当たり関連コマンド

10

20

30

40

50

を受信したか判別する ( S 3 5 1 2 J )。当たり関連コマンドを受信した場合は ( S 3 5 1 2 J : Y e s )、当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) を実行する。ここで、図 2 0 8 7 を参照して、当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) について説明する。図 2 0 8 7 は、当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) を示すフローチャートである。この当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) は、コマンド判定処理 ( 図 2 0 8 3 参照 ) において当たり関連のコマンドを受信したと判別された場合に実行される処理である。当たり関連処理では、まず大当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する ( S 3 9 0 1 J )。大当たり開始コマンドを受信したと判別された場合 ( S 3 9 0 1 J : Y e s )、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 3 9 0 2 J )、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j をオンに設定し ( S 3 9 0 3 J )、本処理を終了する。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、R A M 2 2 3 に設けられた  
10  
コマンド送信用のリングバッファに記憶され、M P U 2 2 1 により実行されるメイン処理 ( 図 2 0 7 8 参照 ) のコマンド出力処理 ( S 3 1 0 2 ) の中で、表示制御装置 1 1 4 に向けて送信される。表示制御装置 1 1 4 は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆 ( 報知 ) する演出を第 3 図柄表示装置 8 1 に表示する。一方、大当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 0 1 J : N o )、次いで、ラウンド数コマンドを受信したか否かを判別する ( S 3 9 0 4 J )。S 3 9 0 4 J の処理において、ラウンド数コマンドを受信したと判別された場合 ( S 3 9 0 4 J : Y e s )、対応するラウンド数を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 3 9 0 5 J )、本処理を終了する。

#### 【 7 0 9 9 】

S 3 9 0 4 J の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 0 4 J : N o )、大当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する ( S 3 9 0 6 J )。S 3 9 0 6 J の処理において、大当たり終了コマンドを受信したと判別された場合 ( S 3 9 0 6 J : Y e s )、表示用大当たり終了コマンドを設定し ( S 3 9 0 7 J )、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j をオフに設定し ( S 3 9 0 8 J )、本処理を終了する。S 3 9 0 6 J の処理において、大当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 0 6 J : N o )、小当たり開始コマンドを受信したか否かを判定する ( S 3 9 0 9 J )。S 3 9 0 9 J の処理において、小当たり開始コマンドを受信したと判別された場合は ( S 3 9 0 9 J : Y e s )、表示用小当たり開始コマンドを設定し ( S 3 9 1 0 J )、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j をオンに設定し ( S 3 9 1 1 J )、本処理を終了する  
30  
。S 3 9 0 9 J の処理において、小当たり開始コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 0 9 J : N o )、小当たり終了コマンドを受信したか否かを判別する ( S 3 9 1 2 J )。S 3 9 1 2 J の処理において、小当たり終了コマンドを受信したと判別された場合は ( S 3 9 1 2 J : Y e s )、小当たり遊技の終了を示唆する演出を実行するため、表示用小当たり終了コマンドを設定し ( S 3 9 1 3 J )、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j をオフに設定する ( S 3 9 1 4 J )。次いで、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j はオンであるかを判別し ( S 3 9 1 5 J )、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j がオンではないと判別した場合には ( S 3 9 1 5 J : N o )、本処理を終了する。一方、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j がオンであると判別した場合には ( S 3 9 1 5 J : Y e s )、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j をオフに設定し ( S 3 9 1 6 J )、V チャージ演出を実行  
40  
するための表示用コマンドを設定し ( S 3 9 1 7 J )、本処理を終了する。S 3 9 1 2 J の処理において、小当たり終了コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 1 2 J : N o )、V 通過コマンドを受信したか否かを判別する ( S 3 9 1 8 J )。S 3 9 1 8 J の処理において、V 通過コマンドを受信したと判別された場合は ( S 3 9 1 8 J : Y e s )、第 2 可変入賞装置 6 5 0 の V 入賞スイッチ 6 5 0 e 3 への入球に基づく処理を実行し、表示用 V 通過コマンドを設定し ( S 3 9 1 9 J )、本処理を終了する。S 3 9 1 8 J の処理において、V 通過コマンドを受信していないと判別された場合は ( S 3 9 1 8 J : N o )、本処理を終了する。

#### 【 7 1 0 0 】

図 2 0 8 3 に戻り、説明を続ける。S 3 5 1 2 J の処理において、当たり関連コマンド  
50

を受信していないと判別した場合は ( S 3 5 1 2 J : N o )、次に、停止関連コマンドを受信したかを判別する ( S 3 5 1 4 J )。S 3 5 1 4 J の処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は ( S 3 5 1 4 J : Y e s )、停止関連処理を実行し ( S 3 5 1 5 J )、本処理を終了する。停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) は、主制御装置 1 1 0 から特別図柄または普通図柄の停止コマンドを受信した場合に、受信した停止コマンドに対応する演出を実行するための処理である。ここで、図 2 0 8 8 及び図 2 0 8 9 を参照して、停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) の詳細について説明する。図 2 0 8 8 は、この停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) を示したフローチャートである。停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) が実行されると、まず、受信した停止コマンドが特図停止コマンドであるかを判別する ( S 4 0 0 1 J )。特図停止コマンドであると判別した場合には ( S 4 0 0 1 J : Y e s )、次に、特図 1 の停止コマンドであるかを判別し ( S 4 0 0 2 J )、特図 1 の停止コマンドであると判別した場合には ( S 4 0 0 2 J : Y e s )、次に、時短状態が設定されているかを判別する ( S 4 0 0 3 J )。具体的には、従時短中フラグ 2 2 3 g j がオンであるかを判別する。時短状態ではないと判別した場合には ( S 4 0 0 3 J : N o )、S 4 0 0 8 J の処理を実行する。一方、時短状態であると判別した場合には、次に、今回停止した特図 1 の抽選結果は大当たり当選であるかを判別し ( S 4 0 0 4 J )、大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 0 0 4 J : N o )、S 4 0 0 8 J の処理を実行する。S 4 0 0 4 J の処理において、大当たり当選であると判別した場合には ( S 4 0 0 4 J : Y e s )、次に、当たり普通図柄の変動中であるかを判別する ( S 4 0 0 5 J )。具体的には、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j がオンであるかを判別する。当たり普通図柄の変動中ではないと判別した場合には ( S 4 0 0 5 J : N o )、通常リザルト画面 ( 図 2 0 3 8 ( b ) 参照 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 6 J )、S 4 0 0 8 J の処理に移行する。一方、当たり普通図柄の変動中であると判別した場合には ( S 4 0 0 5 J : Y e s )、復活リザルト画面 ( 図 2 0 3 9 ( a ) 参照 ) を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 0 7 J )、S 4 0 0 8 J の処理に移行する。上述したように、本第 3 4 制御例では、何れの大当たり種別の大当たり遊技が実行された場合であっても、大当たり遊技終了後には時短回数が 1 回の時短状態となる。したがって、時短中に第 1 特別図柄の変動が停止した場合に、時短状態が終了することを報知する表示態様 ( 通常リザルト画面または復活リザルト画面 ) を表示する構成としている。なお、時短回数を 1 回以上設定可能な構成とする場合には、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 に残時短回数をカウントするカウンタを設け、特図停止コマンドを受信する毎にカウンタを更新し、特定のカウンタ値 ( 例えば、0 ) となった場合に時短状態が終了することを報知する表示態様を表示する構成とすると良い。S 4 0 0 8 J の処理では、第 3 図柄の停止表示を設定する ( S 4 0 0 8 J )。次いで、表示用停止コマンドを設定し ( S 4 0 0 9 J )、本処理を終了する。

10

20

30

#### 【 7 1 0 1 】

S 4 0 0 2 J の処理において、受信した特図停止コマンドが特図 1 の停止コマンドではないと判別した場合は ( 即ち、特図 2 の停止コマンドである場合 ) には ( S 4 0 0 2 J : N o )、演出モードが超チャージチャレンジモードであるかを判別する ( S 4 0 1 0 J )。具体的には、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j がオンであるかを判別する。超チャージチャレンジモード中であると判別した場合には ( S 4 0 1 0 J : Y e s )、超チャージチャレンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 1 1 J )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j をオフに設定し ( S 4 0 1 2 J )、S 4 0 0 8 J の処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には ( S 4 0 1 0 J : N o )、そのまま S 4 0 0 8 J の処理に移行する。なお、上述したように、超チャージチャレンジモードとは第 2 特別図柄のロング変動 ( 変動時間 1 2 0 秒の変動 ) 中であることを示す演出モードである。

40

#### 【 7 1 0 2 】

S 4 0 0 1 J の処理において、今回受信した停止関連コマンドが特図停止コマンドではないと判別した場合には ( S 4 0 0 1 J : N o )、普図停止処理を実行し ( S 4 0 1 3 J

50

)、本処理を終了する。ここで、図2089を参照して、普図停止処理(S4013J)の詳細について説明する。図2089は、この普図停止処理(S4013J)を示すフローチャートである。普図停止処理(S4013J)が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ223rjがオンであるかを判別し(S4101J)、オンではないと判別した場合は(S4101J:No)、本処理を終了する。一方、従時短中当たりフラグ223rjがオンであると判別した場合は(S4101J:Yes)、従時短中当たりフラグ223rjをオフに設定し(S4102J)、従大当たり中フラグ223pjがオンであるかを判別する(S4103J)。従大当たり中フラグ223pjがオンであると判別した場合(即ち、大当たり遊技中である場合)には(S4103J:Yes)、V追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し(S4104J)、本処理を終了する。一方、従大当たり中フラグ223pjがオンではないと判別した場合には(S4103J:No)、次いで、チャージスタンバイモード中であるかを判別する(S4105J)。具体的には、演出モード記憶エリア223ujに格納されている演出モード情報を読み出し、チャージスタンバイモードを示すモード情報であるかを判別する。チャージスタンバイモード中であると判別した場合には(S4105J:Yes)、チャージスタンバイモードを終了するための表示用コマンドを設定し(S4106J)、Vチャージチャンス演出(図2034(b)参照)を実行するための表示用コマンドを設定し(S4107J)、本処理を終了する。S4105Jの処理において、チャージスタンバイモード中ではないと判別した場合には(S4105J:No)、従小当たり中フラグ223qjがオンであるかを判別する(S4108J)。従小当たり中フラグ223qjがオンであると判別した場合は(即ち、小当たり遊技中である場合)には(S4108J:Yes)、本処理を終了する。一方、従小当たり中フラグ223qjがオンではないと判別した場合には(S4108J:No)、S4107Jの処理を実行する。これにより、小当たり遊技中に第2特定入賞口650に向けた遊技球の発射を促す案内態様(図2037(a)参照)と、Vチャージチャンス演出(第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様)とが同時に表示されることを抑制することができる。なお、第2入球口640と第2特定入賞口650は、ともに遊技盤の右側領域(第3図柄表示装置81の正面視右側の遊技領域)に配置されており、第2入球口640は第2特定入賞口650よりも上部に位置しているため、第2特定入賞口650に向けて遊技球が発射されると第2入球口640にも入球可能である。

#### 【7103】

図2083に戻り、説明を続ける。S3514Jの処理において停止関連コマンドを受信していないと判別した場合には(S3514J:No)、その他のコマンドに応じた処理を実行し(S3516J)、本処理を終了する。

#### 【7104】

次に、図2090を参照して、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行される変動表示設定処理(S3113J)について説明する。図2090は、この変動表示設定処理(S3113J)を示したフローチャートである。この変動表示設定処理(S3113J)は、音声ランプ制御装置113内のMPU221により実行されるメイン処理(図2078参照)の一処理である。上述したように、変動表示設定処理(図2090参照)は、第3図柄表示装置81において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。変動表示設定処理(S3113J)では、まず、RAM223に設けられた特図用変動開始フラグ223djがオンに設定されているか判別する(S4201J)。そして、特図用変動開始フラグ223djがオフであると判別した場合には(S4201J:No)、主制御装置110より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、S4206Jの処理へ移行する。一方、特図用変動開始フラグ223djがオンであると判別した場合には(S4201J:Yes)、主制御装置110から受信した変動パターンコマンドに基づいて、今回の特別図柄の変動表示の詳細な態様を決定するためのS4202J~S4205Jの各処理を実行する。より具体的には、まず、特図用変動開始フラグ223djをオフに設定し(S4202J)、次いで、抽出した変動パターンを取得し



( S 4 2 0 3 J )、特図変動表示設定処理を実行する ( S 4 2 0 4 J )。ここで、図 2 0 9 1 を参照して、特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) の詳細について説明する。図 2 0 9 1 は、この特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理では、まず、演出カウンタ 2 2 3 f j の値を取得し ( S 4 3 0 1 J )、今回の特図変動が特図 1 変動であるかを判別する ( S 4 3 0 2 J )。特図 1 変動であると判別した場合には ( S 4 3 0 2 J : Y e s )、次に、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別する ( S 4 3 0 3 J )。時短状態ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 3 J : N o )、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j に基づいて設定し ( S 4 3 1 0 J )、本処理を終了する。なお、変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j には、ボタン演出ありの演出態様、自動押下対象演出ありの演出態様、自動押下非対象演出ありの演出態様を少なくとも含む表示用変動パターンが規定されており、S 4 3 1 0 J の処理において抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンが設定される。一方、S 4 3 0 3 J の処理において、時短状態であると判別した場合には ( S 4 3 0 3 J : Y e s )、今回の特図 1 の抽選結果が大当たり当選であるかを判別し ( S 4 3 0 4 J )、大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 4 J : N o )、次に、普図用入賞情報格納エリア 2 2 3 m j に格納されている普図入賞情報のうち、第 1 保留エリアに格納されている普図入賞情報 ( 普図保留球 ) を読み出し、抽選結果が当たり当選であるかを判別する ( S 4 3 0 5 J )。第 1 保留エリアの普図保留球が当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 5 J : N o )、時短中キャラ設定テーブル 2 2 2 b j に基づいて時短中のキャラクタを決定し ( S 4 3 0 6 J )、設定したキャラクタを表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 0 8 J )、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ 2 2 3 i j に設定し ( S 4 3 0 9 J )、S 4 3 1 0 J の処理に移行する。S 4 3 0 4 J の処理において特図 1 の抽選結果が大当たり当選であると判別した場合 ( S 4 3 0 4 J : Y e s )、または、S 4 3 0 5 J の処理において第 1 保留エリアの普図保留球が当たり当選であると判別した場合には ( S 4 3 0 5 J : Y e s )、時短中のキャラクタとして特殊キャラを決定し ( S 4 3 0 7 J )、S 4 3 0 8 J の処理に移行する。なお、本第 3 4 制御例では、第 1 保留エリアの普図保留球が当たり当選である場合には、時短中に特図 2 保留球を獲得可能となり次回大当たり当選の可能性が高いことから、時短中のキャラクタとして特殊キャラを表示することで、次回大当たり当選の可能性が高いことを示唆する構成としている。

10

20

30

#### 【 7 1 0 5 】

S 4 3 0 2 J の処理において、今回の特図変動が特図 1 変動ではないと判別した場合 ( 即ち、特図 2 変動である場合 ) には ( S 4 3 0 2 J : N o )、特図 2 変動表示設定処理を実行する ( S 4 3 1 1 J )。ここで、図 2 0 9 2 を参照して、特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) の詳細について説明する。図 2 0 9 2 は、この特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) を示したフローチャートである。特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) では、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し ( S 4 4 0 1 J )、時短状態ではないと判別した場合には、S 4 4 0 8 J の処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には ( S 4 4 0 1 J : Y e s )、抽出した変動パターンは短小当たりであるかを判別し ( S 4 4 0 2 J )、短小当たりであると判別した場合には ( S 4 4 0 2 J : Y e s )、S 4 4 0 8 J の処理に移行する。S 4 4 0 2 J の処理において、短小当たりではないと判別した場合には ( S 4 4 0 2 J : N o )、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 4 0 3 J )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j をオンに設定する ( S 4 4 0 4 J )。次いで、時短中キャラ設定テーブル 2 2 2 b j に基づいて時短中のキャラクタを設定し ( S 4 4 0 5 J )、設定したキャラクタを表示するための表示用コマンドを設定する ( S 4 4 0 6 J )。そして、抽出した変動パターンに対応する変動時間を変動時間カウンタ 2 2 3 i j に設定し ( S 4 4 0 7 J )、S 4 4 0 8 J の処理に移行する。S 4 4 0 8 J の処理では、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j に基づいて設定し ( S 4 4 0 8 J )、特図 2 変動フラグ 2 2 3 k j をオフに設定し ( S 4 4 0 9 J )、本処理を

40

50

終了する。

【 7 1 0 6 】

図 2 0 9 0 に戻り、説明を続ける。特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) が終了すると、特図表示用変動パターンコマンドを設定し ( S 4 2 0 5 J )、S 4 2 0 6 J の処理に移行する。S 4 2 0 6 J の処理では、R A M 2 2 3 の停止種別選択フラグ 2 2 3 e j のうち特図の停止種別を示すフラグがオンに設定されているかを判別する ( S 4 2 0 6 J )。そして、停止種別選択フラグ 2 2 3 e j のうち特図の停止種別を示すフラグがオフであると判別した場合には ( S 4 2 0 6 J : N o )、S 4 2 1 1 J の処理へ移行する。一方、S 4 2 0 6 J の処理において、停止種別選択フラグ 2 2 3 e j のうち特図の停止種別を示すフラグがオンであると判別した場合には ( S 4 2 0 6 J : Y e s )、( 特図用 ) 停止種別  
10  
選択フラグ 2 2 3 e j をオフに設定し ( S 4 2 0 7 J )、次いで、コマンド判定処理 ( 図 2 0 8 3 参照 ) の S 3 5 0 7 J の処理において抽出された停止種別を取得し ( S 4 2 0 8 J )、取得した停止種別をそのまま設定する ( S 4 2 0 9 J )。そして、表示制御装置 1 1 4 に対して停止種別を通知するための表示用停止種別コマンドを設定する ( S 4 2 1 0 J )。その後、普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) を実行し、本処理を終了する。

【 7 1 0 7 】

次に、図 2 0 9 3 を参照して、普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) の詳細について説明する。図 2 0 9 3 は、この普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) は、主制御装置 1 1 0 から普  
20  
図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) が実行されると、まず、演出カウンタ 2 2 3 f j の値を取得し ( S 4 5 0 1 J )、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオンに設定されているかを判別する ( S 4 5 0 2 J )。そして、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオフであると判別した場合には ( S 4 5 0 2 J : N o )、主制御装置 1 1 0 より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオンであると判別した場合には ( S 4 5 0 2 J : Y e s )、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j をオフに設定し ( S 4 5 0 3 J )、抽出した普図変動パターンを取得し ( S 4 5 0 4 J )、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する ( S 4 5 0 5 J )。変動開始タイミングが  
30  
時短中ではないと判別した場合には ( S 4 5 0 5 J : N o )、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には ( S 4 5 0 5 J : Y e s )、普図抽選結果が当たり当選あるかを判別し ( S 4 5 0 6 J )、当たり当選であると判別した場合には ( S 4 5 0 6 J : Y e s )、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j をオンに設定し ( S 4 5 0 7 J )、時短中背景設定テーブル 2 2 2 c j に基づいて時短中背景を設定し ( S 4 5 0 8 J )、設定した時短中背景を表示するための表示用コマンドを設定し ( S 4 5 0 9 J )、本処理を終了する。S 4 5 0 6 J の処理において、抽選結果が当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 5 0 6 J : N o )、S 4 5 0 8 J の処理を実行する。

【 7 1 0 8 】

以上、説明したように、本第 3 4 制御例では、当たり普通図柄停止時に設定される電動  
40  
役物 6 4 0 a の動作パターンを、当たり普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に応じて決定することで、時短状態において変動表示を開始した当たり普通図柄が大当たり遊技中に停止表示された場合には、電動役物 6 4 0 a をロング開放することが可能となり、大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得した場合に、その特図 2 保留球の当否判定結果を示唆する演出を実行可能な構成について説明した。なお、大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得可能な構成はこれに限るものではなく、例えば、大当たり遊技中も時短状態を継続する大当たり種別と、大当たり遊技開始時に時短状態を終了させる大当たり種別を設ける構成としても良い。

【 7 1 0 9 】

また、ボタン演出として、演出ボタン 2 2 の長押し操作が行われた場合に、演出ボタン  
50  
2 2 の連打操作が実行された場合と同様の処理を行う自動押下対象演出と、演出ボタン 2

2の長押し操作が行われた場合に、演出ボタン22の連打操作が実行された場合と同様の処理を行わない自動押下非対象演出の2種類のボタン演出を設ける構成とした。なお、本第34制御例では、特別図柄のリーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下対象演出、特別図柄のリーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出として構成したが、これに限るものではない。例えば、リーチ前演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良いし、リーチ中演出として実行されるボタン演出を自動押下非対象演出としても良い。

【7110】

また、複数段階の設定値（例えば、設定1～設定6）から1の設定値を設定可能な遊技機（所謂、設定付きパチンコ機）において、同一態様のボタン演出であっても、設定されている設定値によって自動押下対象演出となる場合と、自動押下非対象演出となる場合と、を設ける構成としても良い。具体的には、1の特別図柄変動においてリーチ前演出として複数のボタン演出（ボタン演出A～F）の内、1のボタン演出を実行可能な構成とした場合に、設定値として「設定6」が設定されている場合にはボタン演出A～Fは全て自動押下対象演出となり、設定値として「設定5」が設定されている場合には、ボタン演出A～Eは自動押下対象演出、ボタン演出Fは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定4」が設定されている場合には、ボタン演出A～Dは自動押下対象演出、ボタン演出E、Fは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定3」が設定されている場合には、ボタン演出A～Cは自動押下対象演出、ボタン演出D～Fは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定2」が設定されている場合には、ボタン演出A、Bは自動押下対象演出、ボタン演出C～Fは自動押下非対象演出となり、設定値として「設定1」が設定されている場合には、ボタン演出Aは自動押下対象演出、ボタン演出B～Fは自動押下非対象演出となるように構成する。このように構成することで、例えば、ボタン演出としてボタン演出Fが実行された場合に、遊技者が演出ボタン22を長押し操作することで、インジケータGg1のゲージレベルが可変すれば設定値が設定6であると推測でき、インジケータGg1のゲージレベルが可変しなければ設定値が設定6ではないと推測することができる。なお、どのボタン演出を自動押下対象演出するか決定するために、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222にボタン演出用のテーブルを複数設け、特図変動表示設定処理（S4204）において表示用変動パターンを設定する場合に、設定されている設定値に対応するボタン演出用のテーブルに基づいてボタン演出の実行有無、ボタン演出の種類及び自動押下対象演出か否かを決定する構成とすると良い。

【7111】

<第34制御例の第1変形例について>

次に、図2094から図2126を参照して、第34制御例の第1変形例におけるパチンコ機10について説明する。上述した第34制御例では、時短状態が設定されている場合に特別図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成であった。具体的には、時短状態が設定された後に、特別図柄の変動表示が1回実行されると時短状態を終了させる構成であった。上述した第34制御例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選することで第2特別図柄の保留球を獲得可能となり、第2特別図柄は大当たりまたは小当たりの何れかに必ず当選するため、普通図柄の当たり当選が実質特別図柄の大当たり（小当たり）当選となる。なお、時短状態は特別図柄の変動表示が1回実行されると終了するため、時短状態で普通図柄の抽選を受けることができる回数は、特別図柄の変動時間と、普通図柄の変動時間によって異なる構成であった。このため、例えば、特別図柄の変動時間を一定とし、普通図柄の変動時間を可変させることができる構成とした場合には、普通図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、2秒）が設定されるとより多くの普通図柄抽選を受けることができ、長い変動時間（例えば、10秒）が設定されると時短状態における普通図柄抽選の回数が少なくなり、遊技の興趣を向上させることができる一方で、例えば、時短状態が設定され特別図柄の変動表示が開始された後に、遊技者が遊技球を発射させず、スルーゲート67に遊技球を通過させなかった場合には、普通図柄抽選が1度も実行されないまま時短状態が終了してしまうという不具合が生じる虞があ

った。これに対して本第1変形例では、時短状態が設定されている場合に普通図柄の変動表示が特定回数実行されることで時短状態を終了させる構成としている。これにより、時短状態における普通図柄抽選の回数は確約されたものとなり、普通図柄抽選を一度も受けることなく時短状態が終了するという不具合を抑制することができる。この第34制御例の第1変形例におけるパチンコ機10が、上述した第34制御例におけるパチンコ機10と構成上において相違する点は、遊技盤13の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置110におけるROM202およびRAM203の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113におけるROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第34制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第34制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

#### 【7112】

<第34制御例の第1変形例における遊技盤の構成について>

まず、図2094から図2096を参照して、本第34制御例の第1変形例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について説明をする。まず、図2094を参照して、本第34制御例の第1変形例のパチンコ機10が有する遊技盤13の構成について詳細な説明を行う。図2094は、本第34制御例の第1変形例における遊技盤13の構成を示す正面図である。図2094に示した通り、本第34制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13は、上述した第34制御例のパチンコ機10が有する遊技盤13（図2参照）に対して、貯留装置750を排除した点と、遊技盤13の右側領域の構成を大きく変更した点とで相違している。なお、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

20

#### 【7113】

本第34制御例の第1変形例では、上述した第34制御例と同様に、遊技球が入球したことに基づいて第1特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第1入球口64と、第2特別図柄抽選の実行権利を取得可能な第2入球口640とが遊技盤13に配設されている。そして、第2入球口640には電動役物640aが付随しており、普通図柄抽選で当たり当選したことに基づいて実行される普図当たり遊技にて遊技球を所定方向に案内する部材である電動役物640aの可動板640a1が開放制御された場合に遊技球が第2入球口640へと入球可能となるように構成している。ここで、図2094を参照して、遊技盤13の右側領域の構成について詳細に説明をする。図2094に示した通り、遊技盤13の右側領域には遊技球が流下可能な流下経路rkが形成されており、操作ハンドル51（図1参照）に対する操作量に基づいて発射制御装置112（図2094参照）によって遊技盤13の右側領域に向けて発射された遊技球（右打ち遊技によって発射された遊技球）が遊技盤13の右側領域に形成された流下経路rkを流下するように構成している。この流下経路rkには様々な構成要素が付設されており、流下経路rkの上流側から順に、第2可変入賞装置650、スルーゲート67、電動役物640a、第1可変入賞装置65、一般入球口630bが設けられている。また、作動中（普図当たり遊技中）の電動役物640aによって誘導された遊技球が入球可能な位置に第2入球口640が設けられ、上述した流下経路rkの途中で分岐した遊技球が入球可能な位置に一般入球口630aが設けられている。

30

40

#### 【7114】

第2可変入賞装置650は、小当たり遊技中に開放制御される可変入球手段であって、遊技球が入賞した場合には15個の賞球が払い出されるように構成している。ここで、図2095及び図2096を参照して、第2可変入賞装置650の詳細な構成について説明をする。図2095（a）は、閉鎖状態の第2可変入賞装置650を模式的に示した平面

50

図であって、図 2095 (b) は、開放状態の第 2 可変入賞装置 650 を模式的に示した平面図である。まず、図 2095 (a) を参照して、第 2 可変入賞装置 650 が閉鎖状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第 2 可変入賞装置 650 の閉鎖状態では、開閉扉 650 f が第 2 特定入賞口 650 a の開口部を覆う位置（閉鎖位置）まで突出するように構成されており、流下経路 r k を流下し釘 Q 2 上を通過した遊技球が第 2 特定入賞口 650 a に入賞し得ないように構成している。そして、閉鎖位置に位置した開閉扉 650 f の上面には遊技球が流下可能な流下経路が形成される。ここで、図 2094 に示した通り、本第 34 制御例の第 1 変形例では、開閉扉 650 f の左端（図 2094 の視点で正面視左端）から右端（図 2094 の視点で正面視右端）に向けて下り傾斜が形成されるように第 2 可変入賞装置 650 が遊技盤 13 に配設されているため、開閉扉 650 f の上面に到達した遊技球は、図 2095 (a) に示した通り、左端側から右端側へと流下する。さらに、開閉扉 650 f の上面には、遊技球を蛇行して流下させるための規制部材（650 f a ~ 650 f e）が複数設けられている。具体的には、開閉扉 650 f の上流側（左端側）から下流側（右端側）に向けて順に第 1 規制部材 650 f a、第 2 規制部材 650 f b、第 3 規制部材 650 f c、第 4 規制部材 650 f d、第 5 規制部材 650 f e が設けられており、第 1 規制部材 650 f a、第 3 規制部材 650 f c、第 5 規制部材 650 f e が遊技球の流下方向（進行方向）に対して右側に設けられ、第 2 規制部材 650 f b、第 4 規制部材 650 f d が遊技球の流下方向（進行方向）に対して左側に設けられている。このように構成された開閉扉 650 f の上面を遊技球が流下する場合には、地点 A に到達した遊技球が第 1 規制部材 650 f a の曲面部、第 2 規制部材 650 f b の曲面部、第 3 規制部材 650 f c の曲面部と順に衝突しながら流下し、地点 B に到達する。その後、第 4 規制部材 650 f d の曲面部、第 5 規制部材 650 f e の曲面部に衝突しながら地点 C に到達し、開閉扉 650 f の上面に形成される流下経路の下流端から一般入球口 630 b の開口部を臨む位置へと排出されるように構成している。

#### 【7115】

このように、開閉扉 650 f の上面に複数の規制部材を設けることで、開閉扉 650 f の上面を蛇行状経路（図では矢印で表示）で遊技球を流下させることが出来ると共に、流下している遊技球を各規制部材へと衝突させることによって遊技球の流下速度を低下させることが可能となる。よって、開閉扉 650 f の上面に規制部材を設けない場合と比べて、遊技球が開閉扉 650 f の上面に滞在する期間を長くすることができる。よって、一定間隔（1 分間に 100 個）で発射され流下経路 r k を流下する遊技球が開閉扉 650 f に複数個位置している状況を比較的容易に創出することができるため、大当たり遊技によって第 2 可変入賞装置 650 が開放制御され開閉扉 650 f が開放状態となった場合に、一度に複数個の遊技球を第 2 特定入賞口 650 a に入賞させることができ、遊技者に爽快感を与え易くすることができる。

#### 【7116】

次に、図 2095 (b) を参照して、第 2 可変入賞装置 650 が開放状態である場合における遊技球の球流れについて説明をする。第 2 可変入賞装置 650 の開放状態では、開閉扉 650 f が遊技盤 13 の内部に埋設する位置まで退避し、第 2 特定入賞口 650 a の開口部へと遊技球が入賞可能な状態となる。そして、第 2 特定入賞口 650 a へと入賞した遊技球が第 2 可変入賞装置 650 の第 1 誘導路 650 t 1 を上流側（図 2095 視点で左側）から下流側（図 2095 視点で右側）へと流下するように構成している。そして、第 1 誘導路 650 t 1 上を流下した遊技球が第 1 誘導路 650 t 1 の下流端から排出されて特定領域 650 v を通過するように構成している。特定領域（V ゲート）650 v は、遊技球が 1 個通過可能な幅（約 15 mm）に形成された領域であって、図示しない V 検知手段（近接スイッチ等）によって特定領域（V ゲート）650 v を通過した遊技球を検知可能に構成している。そして V 検知手段が遊技球を検知した場合には V 検知信号が主制御装置 110 へと出力される。主制御装置 110 では V 検知信号が入力された場合において V 検知信号が入力されたタイミングが適正範囲内（小当たり遊技中）であるかを判別し、適正範囲内であると判別した場合に大当たり遊技の実行権利を設定（V フラグ 203 f e

をオンに設定)するように構成している。また、主制御装置 110 側では検知信号が入力されることで第 2 可変入賞装置 650 へと遊技球が入賞したことを判別し、対応する賞球数の払い出しを実行する処理と、小当たり遊技の終了条件(10 個入賞)が成立したかを判別する処理とが実行されるように構成している。次に、図 2096 を参照して、第 2 可変入賞装置 650 の内部構成について詳細な説明をする。図 2096 は、第 2 可変入賞装置 650 の内部構成を模式的に示した図である。図 2096 に示した通り、第 2 可変入賞装置 650 へと入賞した遊技球が第 1 誘導路 650 t 1 を流下し、特定領域 650 v を有する流路に流下するように構成している。そして、特定領域 650 v を通過した遊技球は、パチンコ機 10 の外部へと排出されるように構成している。

#### 【7117】

スルーゲート 67 は、普通図柄抽選の実行権利を取得可能な通過領域であって、右打ち遊技によって発射された遊技球が 100% 通過するように遊技盤 13 の右側領域の上方に設けられている。普通図柄変動が実行されていない状態で遊技球がスルーゲート 67 を通過した場合には普通図柄抽選が実行される。また、普通図柄変動が実行されている状態で遊技球がスルーゲート 67 を通過した場合には普通図柄抽選の実行権利が最大で 4 個記憶(保留記憶)される。そして、普通図柄が外れを示す表示態様で停止表示された後、又は、普通図柄抽選で当たり当選したことに基いて実行される普図当たり遊技が終了した後、即ち、新たな普通図柄抽選を実行するための実行条件が成立した場合に保留記憶されている普通図柄抽選の実行権利を用いた普通図柄抽選が実行されるように構成している。このように構成することで、普通図柄抽選の実行条件が成立した状態において即座に普通図柄抽選を実行させることができる。スルーゲート 67 の下方には普通図柄抽選で当たり当選したことに基いて実行される普図当たり遊技中に作動制御される電動役物 640 a が配設されている。この電動役物 640 a は、普図当たり遊技が実行されることで可動板 640 a 1 が作動位置へと位置した場合には遊技盤 13 の右側領域に形成された流下経路 r k を遮るように突出し、図 2094 の視点において左上側から右下側へと下り傾斜となる誘導路が形成されるように構成している。この誘導路が上流端から下流端へと遊技球が流下するのに要する時間が約 0.5 秒となる長さで形成されており、下流端から流下した遊技球が第 2 入球口 640 へと入球するように構成している。一方で、普図当たり遊技が実行されていない状態では、電動役物 640 a の可動板 640 a 1 が遊技盤 13 に埋設された非作動位置に位置するように構成しており(図 2094 では点線で表示)、右側領域の流下経路 r k を流下する遊技球が非作動位置に位置している電動役物 640 a を通過して第 1 可変入賞装置 65 に向けて流下することになる。つまり、電動役物 640 a は、第 2 入球口 640 へと遊技球を入球させるための誘導手段となる。このように構成することで、時短状態が設定されている間に普通図柄の当たりで当選した場合には、右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 640 へと入球し易くなり、通常状態が設定されている間は右打ち遊技によって発射された遊技球が第 2 入球口 640 へと入球しないようにすることができる。よって、通常状態が設定されている状況において右打ち遊技を行ったとしても第 2 特別図柄抽選を実行させることができないため、通常状態では左打ち遊技を行うことで第 1 入球口 64 へと遊技球を入球させる遊技が遊技者に有利な遊技となる。

#### 【7118】

非作動中の電動役物 640 a を通過した遊技球は誘導壁 600 h 1 に衝突し、その衝突位置が左傾斜位置(図 2094 の視点で左側の位置)となった遊技球は誘導壁 600 h 1 を転動しながら流下経路 r k を第 1 可変入賞装置 65 に向かって流下する。一方、衝突位置が誘導壁 600 h 1 の右傾斜位置(図 2094 の視点で右側の位置)となった遊技球は誘導壁 600 h 1 を転動しながら一般入球口 630 a へと誘導される。この一般入球口 630 a は遊技球が入球することで 10 個の賞球が払い出される入球手段である。電動役物 640 a が非作動中に流下経路 r k へと進入し、非作動中の電動役物 640 a を通過した遊技球の殆ど(約 95%)は誘導壁 600 h 1 の左側位置に衝突するように構成されており、作動中の電動役物 640 a によって形成される誘導路を流下している途中で電動役物 640 a の作動が終了した場合、即ち、電動役物 640 a が作動位置に位置することで形

10

20

30

40

50

成される誘導路上を第2入球口640に向かって流下している途中で電動役物640aから落下し誘導壁600h1へと衝突した(誘導壁600h1の右側位置へと衝突した)遊技球が主に一般入球口630aへと入球する遊技球となるように構成している。第1可変入賞装置65は、上述した第34制御例と同様に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放制御される可変入球手段であって、遊技球が1個入球した場合に15個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。本第34制御例の第1変形例では、当選した大当たりの種別(大当たり種別)に応じて大当たり遊技にて実行される第1可変入賞装置65の開放制御内容を異ならせており、最も開放制御期間が短い大当たり遊技では5ラウンド分の開放制御が実行され、最も開放制御期間が長い大当たり遊技では10ラウンド分の開放制御が実行されるように構成している。なお、本第34制御例の第1変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいても第1可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技を実行可能に構成している。この場合は、第2可変入賞装置650が開放制御される小当たり遊技が終了した後に第1可変入賞装置65が開放制御される大当たり遊技が実行されるため、複数の可変入球手段(第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650)を連続して開放制御させることが可能な遊技を遊技者に提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

10

#### 【7119】

なお、本第34制御例の第1変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技を図柄大当たり遊技と称し、小当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過したことに基づいて実行される大当たり遊技をV大当たり遊技と称して説明をする。また、図柄大当たり遊技におけるラウンド数とは、第1可変入賞装置65に対して実行される1回目の開放制御を1ラウンド目のラウンド遊技とし、V大当たり遊技におけるラウンド数とは、小当たり遊技として第2可変入賞装置650に対して実行される開放制御を1ラウンド目のラウンド遊技とし、小当たり遊技終了後に実行される大当たり遊技として第1可変入賞装置65に対して実行される1回目の開放制御を2ラウンド目のラウンド遊技として説明をする。つまり、V大当たり遊技におけるラウンド数は第1可変入賞装置65に対して実行される開放制御の回数では無く、小当たり遊技の開放制御も含めた回数となる。換言すれば、所定ラウンド数(例えば、10ラウンド)のV大当たり遊技が実行された場合において、1ラウンド目の開放制御中(小当たり遊技中)に2ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるための実行条件を成立させることが可能に構成し、実行条件が成立した場合のみ2ラウンド目以降の大当たり遊技を実行させるように構成しているとも言える。第1可変入賞装置65が開放制御されていない状況、即ち、第1可変入賞装置65の開閉扉65fが閉状態に位置している場合は、開閉扉65fの上面部が流下経路rkの底面部となり、流下経路rkを流下している遊技球が開閉扉65fの上面部を転動しながら流下経路rkの下流側に向けて流下することになる。閉状態の第1可変入賞装置65を通過した遊技球は、一般入球口630bへと入賞する。一般入球口630bに遊技球が入賞した場合には、遊技球が1個入球した場合に1個の遊技球が賞球として払い出されるように構成している。このように構成することで、時短状態が設定されている場合に、第2入球口640へと遊技球が入賞しない状況(普通図柄の外れ当選の場合)が続いても、右側領域に発射された遊技球は一般入球口630bに入球するため、遊技者は獲得した賞球を減らすことなく右打ち遊技を行うことができる。また、一般入球口630に遊技球が入賞した場合の賞球は、遊技球1個に対して1個賞球であるため、通常状態において遊技者が右打ち遊技を行っても遊技者の獲得賞球数は増加しない。

20

30

40

#### 【7120】

次に、図2097を参照して本第34制御例の第1変形例における遊技の流れを説明する。図2097は本第34制御例の第1変形例における遊技の流れを模式的に示した模式図である。本第34制御例の第1変形例では、大きく分けて遊技状態が通常状態の場合に、左第1入球口64aを狙い第1特別図柄(特1)の抽選を実行する左打ち遊技と、遊技

50



状態が時短状態の場合に、スルーゲート72を狙い普通図柄（普図）の抽選を実行させる、或いは、遊技状態が当たり（大当たり、小当たり）状態の場合に、第1可変入賞装置65、第2可変入賞装置650を狙う右打ち遊技が行われるように構成されており、左打ち遊技中に実行される第1特別図柄の抽選で当たり（大当たり又は小当たり）に当選し、その当たり遊技終了後に通常状態よりも遊技者に有利となる時短状態が付与され、右打ち遊技へと移行する。この時短状態（時短遊技状態）は、所定条件が成立した場合（時短状態における普通図柄の変動回数が特定回数（105回）に達した場合）に終了し、通常状態である左打ち遊技へと移行する。つまり、本パチンコ機10では、左打ち遊技（通常状態）中は、遊技者に有利となる右打ち遊技（時短遊技状態）へと移行することを目指して遊技を行い、右打ち遊技が行われる時短遊技状態中は、時短遊技状態を継続させることを目指して遊技が行われる。このように、異なる遊技性を有する遊技機において、その異なる遊技性を遊技者が球を発射させる位置を異ならせる遊技（右打ち遊技、左打ち遊技）に対応させることで、遊技者に対してわかりやすい遊技を提供することができる。

10

#### 【7121】

図2097に示すように、左打ち遊技が行われる通常遊技状態では、左第1入球口64aを狙った遊技が実行される。左第1入球口64aへの球の入球に基づいて第1特別図柄の抽選を行い、その抽選結果が大当たりである場合には、50%の割合で大当たり種別が大当たりAa（5R時短有大当たり）となり、残りの50%で大当たりBa（5R時短無大当たり）となる。詳細は後述するが、本第1変形例における大当たりAaと大当たりBaは、大当たり遊技中のラウンド数は共に5ラウンドであるが、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が異なっており、大当たりAaでは時短状態が、大当たりBaでは通常状態が設定される。したがって、大当たりAaの方が大当たりBaよりも遊技者に有利な大当たり種別であると言える。時短遊技状態（時短状態）に移行すると、遊技盤13の右側領域に配設されているスルーゲート72を狙うべく球を遊技盤13の右側へ発射する右打ちを行う右打ち遊技が行われる。なお、本第34制御例の第1変形例では、第1特別図柄の大当たり種別を2種類としたが、これに限るものではなく、ラウンド数の異なる大当たり種別を設ける構成としても良い。又、本第34制御例の第1変形例では、第1特別図柄抽選の結果を大当たりと外れのみで構成したが、これに限るものではなく、小当たりを設けても良い。また、第1特別図柄の抽選結果が小当たりである場合に、その小当たり種別によって大当たり（V入賞）となるルートを設ける構成としても良い。

20

30

#### 【7122】

次に、本パチンコ機10において、遊技者に有利となる右打ち遊技中の流れについて説明をする。本第1変形例のパチンコ機10では、普通図柄の当たり当選確率を1/75に設定し、時短状態中に普通図柄の変動表示が105回実行されると、時短状態が終了する構成としている。また、上述した第34制御例と同様に、第2特別図柄の抽選が実行された場合には、大当たりまたは小当たりの何れかには必ず当選する構成である。つまり、本第1変形例の時短状態中は、普通図柄の変動表示が105回実行されるまでに普通図柄の当たり当選し、第2特別図柄抽選を実行させることを目指す遊技性となる。なお、普通図柄の抽選が105回実行されるまでに当たり当選する確率は約75%である。時短状態中に普通図柄の当たり当選し、第2特別図柄の変動表示が実行される場合、第2特別図柄の変動時間として変動時間が0.2秒の短変動と、変動時間が60秒の長変動と、変動時間が120秒の超長変動の3つの変動時間のうち、何れかの変動時間が設定される。本第1変形例では、第2特別図柄の変動表示が実行される場合の約75%で短変動が設定され、約20%で長変動が設定され、約5%で超長変動が設定される。第2特別図柄の変動時間として60秒または120秒が設定された場合には、「超チャージチャレンジ」に移行する。この超チャージチャレンジ中も時短状態は継続しており普通図柄の変動表示が実行されるため、超チャージチャレンジ中に特図2保留球の獲得を目指すことができる。なお、第2特別図柄の変動表示が終了し、大当たり遊技（または小当たり遊技）が開始されると時短状態が終了するため、第2特別図柄の変動時間として短変動が設定された場合には、第2特別図柄の変動中に特図2保留球の獲得は難しい状態と言える。なお、第2特別

40

50



図柄の大当たりに当選した場合は必ず大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、第2特別図柄の小当たりに当選した場合には、小当たり遊技中に特定領域650V(V領域)に遊技球を通過させることで、V大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。一方、小当たり遊技中にV領域に遊技球を通過させなかった場合にはV大当たり遊技が実行されず、小当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、図2094に示した通り、本第1変形例では遊技盤の右側領域に第1特別図柄の抽選を実行するための第1入球口65が配置されていないため、右打ち遊技を実行している限りは新たに第1特別図柄抽選が実行されることはない。しかしながら、通常状態において第1特別図柄の大当たりに当選した場合には特図1保留球を既に獲得している場合や、時短状態中に遊技者が誤って左打ち遊技をしてしまい第1入球口64に遊技球を入球させてしまった場合には、時短状態においても第1特別図柄抽選が実行され得る。この場合に、第1特別図柄の大当たりに当選した場合には、通常状態と同様に50%の割合で大当たり遊技終了後に時短状態が設定され、残りの50%で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される。なお、本第1変形例では、第2特別図柄の大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定される構成としたが、これに限るものではなく、一部の大当たり種別では大当たり遊技終了後に通常状態が設定される構成としても良い。或いは、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件を異ならせる構成としても良い。例えば、時短状態の終了条件として時短回数(普通図柄の変動回数)105回が設定される大当たり種別と、105回よりも少ない時短回数(例えば、50回)が設定される大当たり種別と、を設ける構成としても良いし、105回よりも多い回数の時短回数(例えば、10000回)が設定される大当たり種別を設ける構成としても良い。

10

20

30




40

50

### 【7123】

<第34制御例の第1変形例における演出内容について>


次に、図2098~図2101を参照して、本第34制御例の第1変形例のパチンコ機10の第3図柄表示装置81において実行される特徴的な演出内容について説明する。図2098(a)は、時短状態が設定され、普通図柄が変動中である場合の第3図柄表示装置81の表示画面の一例を示した図である。時短状態が設定されているので、図2098(a)の正面視左上に形成される案内表示領域Dm1には、右打ち遊技を案内するための表示態様である「右打ち」の文字が表示される。また、第1表示領域Dmの左側には、主保留図柄として第2特別図柄の保留記憶数を表示するための主保留図柄表示領域Dm2が形成される。なお、図2098(a)に示す状態においては、第2特別図柄の保留記憶数が「0」である。また、表示画面の正面視右上には第1表示領域Dn1~第6表示領域Dn6の6つの表示領域が形成され、第1表示領域Dn1には第1特別図柄に対応した第3図柄が、第2表示領域Dn2には第2特別図柄に対応した第3図柄が、第3表示領域には普通図柄に対応した第3図柄が、それぞれ従図柄として表示され、図2098(a)に示す状況では、第3表示領域Dn3では対応する図柄が変動中であることを示すために第3図柄(従図柄)が変動表示され、第1表示領域Dn1および第2表示領域Dn2では対応する図柄が変動していないことを示すための第3図柄(従図柄)が停止表示されている。なお、第1表示領域Dn1~第3表示領域Dn3に表示される従図柄の表示態様については、対応する図柄(第1特別図柄、第2特別図柄、普通図柄)が変動中であるか否に対応した表示態様であればよい。また、停止している図柄に対応した表示態様としては、変動していないこと(停止していること)を把握できればよく、図2098(a)の第1表示領域Dn1に示したように「-」を停止表示させる表示態様でもよいし、前回の変動表示の停止表示態様をそのまま停止表示させる表示態様でもよい。そして、第4表示領域Dn4では、第1特別図柄の保留記憶数(保留球数)が0個(保留記憶を獲得していない状態)であることを示すための表示態様として数字の「0」が表示され、第5表示領域Dn5では、第2特別図柄の保留記憶数(保留球数)が0個(保留記憶を獲得していない状態)であることを示すための表示態様として数字の「0」が表示され、第6表示領域Dn6では、普通図柄の保留記憶数(保留球数)が4個であることを示すための表示態様として数字の「4」が表示されている。この第4表示領域Dn4~第6表示領域Dn6に表示され

る各図柄の保留記憶数（保留球数）を示すための表示態様としては、本第1変形例のように、各図柄の保留記憶数を具体的に示す値を数字で示す表示態様を用いてもよいし、各図柄の保留記憶の有無のみを示す表示態様（例えば、保留記憶がある場合は「」、保留記憶がない場合は「」）を用いてもよい。この場合は、保留記憶があることを示す「」の表示態様の色を変更させることで、保留記憶数を示唆するようにしてもよい。また、保留記憶数を抽象的に示唆する表示態様を用いてもよい。

#### 【7124】

さらに、主表示領域 D m の下方に形成される副表示領域 D s には、時短状態の残回数を示すための残回数表示として「残り99回」が第2副表示領域 D s 2 に表示され、第2副表示領域 D s 2 の左側の第1副表示領域 D s 1 にて、設定されている演出モードを示すための案内表示として「チャージチャレンジ」が表示される。また、主表示領域 D m の中央部には、第1小表示領域 H R 1 が形成され、チャージチャレンジモードにおける遊技内容を示すための案内表示である「図柄がそろえばVチャージのチャンス！」という文字が表示され、第1小表示領域 H R 1 の下方には普通図柄の抽選結果を報知するための普図主図柄 D m c が変動表示されている。ここで、本第1変形例では、時短状態において第2特別図柄が変動表示されていない期間は、普通図柄の変動表示を主図柄として主表示領域 D m に表示する構成としている。このように構成することで、普通図柄が変動表示されていることを遊技者に分かり易くすることができる。なお、第2特別図柄の変動表示中は、主表示領域 D m に表示される主図柄として普図主図柄 D m c に代えて特図2主図柄 D m b を表示する。また、時短状態において第1特別図柄が変動表示される場合には、第1特別図柄の抽選結果が外れであれば主表示領域 D m には普図主図柄 D m c を表示し、第1特別図柄の抽選結果が大当たり当選であれば主表示領域 D m には特図1主図柄 D m a を表示する。

#### 【7125】

図2098(b)を参照して、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出内容について説明する。図2098(b)は、時短状態において当たり普通図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図2098(a)に示した状況から、普通図柄の変動時間が経過し、その普通図柄の抽選結果が当たり当選である場合には、第3表示領域 D n 3 には普通図柄の当たり当選であることを示す態様の「」が停止表示され、主表示領域 D m では普図主図柄 D m c が普通図柄の当たり当選であることを示す態様（「555」の組み合わせ）で停止表示される。また、普通図柄の当たり当選となったことに対応して電動役物640aがロング開放され、第2入球口640へと遊技球を入球させることが可能となるため、主表示領域 D m の正面視右下領域に第2入球口640に向けた遊技球の発射を促すための案内態様が表示される。

#### 【7126】

次に、図2099～図2100を参照して、超チャージチャレンジモード中の演出内容について説明する。図2099(a)は、時短状態において第2特別図柄の長変動（変動時間が60秒の特図2変動）が実行されている場合の演出内容の一例を示した図である。図2099(a)では、第2表示領域 D n 2 において第2特別図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第3表示領域 D n 3 において普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。ここで、図2098(b)に示した状況から、第2入球口640に遊技球が入球すると、第2特別図柄の変動表示が開始されるが、上述したように、第2特別図柄の変動表示が開始される場合において、第2特別図柄の変動パターンとして、変動時間が60秒の長変動、または変動時間が120秒の超長変動が設定されると、「超チャージチャレンジ」モードに移行する。詳細は後述するが、この超チャージチャレンジモード中は、普通図柄の当否判定結果にかかわらず普図変動時間として2秒が設定され、時短回数が更新されない構成としている。なお、本第34制御例の第1変形例では、特別図柄の大当たり遊技が開始される場合にも時短状態が終了する構成としているため、超チャージチャレンジモード中は、第2特別図柄の変動表示が終了するまでの期間で時短状態が継続することとなる。このため、超チャージチャレンジモード中は第2副表示領域 D s 2 の表示態様が第2特別図柄の残変動時間を示す態様に切り替え、時短状態が終了す

るまでの残期間を遊技者に報知する構成としている。また、第2特別図柄の変動表示が開始されたことに対応して、主表示領域Dmの中央部に表示される主図柄は、普図主図柄Dmcから特図2主図柄Dmbに切り替わる。なお、普通図柄の当たり当選した場合には、図2099(b)に示すように主表示領域Dmにおいて宝箱802を発見する演出が表示され、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。

#### 【7127】

次に、図2100～図2101を参照して、時短状態において第2特別図柄の変動表示が停止表示された場合の演出内容について説明する。まず、図2100(a)を参照して、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第2特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図2100(a)は、時短状態において外れ普通図柄が変動表示中に第2特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図2100(a)に示す状況では、第2表示領域Dn2に第2特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の1つである「777」の組み合わせの第3図柄が停止表示され、第3表示領域Dn3に普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示されている。また、主表示領域Dmには第2特別図柄が小当たり当選であることを示す態様の1つである「777」の組み合わせの特図2主図柄Dmbが停止表示され、第2特別図柄の停止表示により時短状態が終了したため、時短状態が終了したことを示す態様である「超チャージチャレンジ終了」の文字が第1小表示領域HR1に表示され、主表示領域Dmにはピースをするうさぎのキャラクタ804が表示される。また、第2特別図柄の小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行されるため、主表示領域Dmの正面視右下領域には第2可変入賞装置650の特定領域(V領域)650vに向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第1副表示領域Ds1には「Vを狙え」の文字が表示される。次に、図2100(b)を参照して、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第2特別図柄が停止表示された場合の演出について説明する。図2100(b)は、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第2特別図柄が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。ここで、第2特別図柄が停止表示された時点で当たり普通図柄が変動表示中である場合には、小当たり遊技中、または大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されることとなる。本第34制御例の第1変形例では、上述した第34制御例と同様に、普通図柄の変動表示が開始された時点において設定されている遊技状態に対応した電動役物640aの動作パターンが設定される構成である。したがって、時短状態における第2特別図柄の変動表示中に変動を開始した当たり普通図柄が時短状態終了後に停止表示された場合には、時短状態に対応する電動役物640aの動作パターン(ロング開放パターン)が設定されるため、小当たり遊技中または大当たり遊技中に電動役物640aが開放状態となり特図2保留球を獲得可能となる。このため、本第34制御例の第1変形例では、時短状態において当たり普通図柄が変動表示中に第2特別図柄が停止表示された場合には、超チャージチャレンジモード終了後もうさぎのキャラクタ804が引き続き宝箱802を探す演出を実行することで、当たり普通図柄が変動中であることを示唆する構成としている。なお、第2特別図柄の停止表示時に当たり普通図柄が変動表示中である場合には、大当たり遊技中にその当たり普通図柄が停止表示されたことに対応して、図2101に示す宝箱802発見演出を実行する。このように構成することで、第2特別図柄の変動終了時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果をうさぎのキャラクタ804の態様から遊技者が予測可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第34制御例の第1変形例では、第2特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が当たりである場合にのみうさぎのキャラクタ804が引き続き宝箱802を探す演出が実行される構成としたが、これに限るものではなく、外れの場合の一部でもうさぎのキャラクタ804が引き続き宝箱802を探す演出を実行する構成としても良い。このように構成することで、第2特別図柄の停止表示時に変動表示されている普通図柄の当否判定結果が外れ当選である場合でも、大当たり遊技中、または小当たり遊技中に特図2保留球を獲得できるのではないかという期待感を持たせることが可能となり、遊技意欲の低下を抑制することができる。なお、このように構成する場合、その外れ普通図柄が停止表示されたことに対応してうさぎ

10

20

30

40

50

のキャラクタ 804 が走るのを止める演出を実行し、宝箱 802 を発見できなかったことを報知する構成とすると良い。

【7128】

< 第34制御例における電氣的構成について >

次に、図2102～図2110を参照して、第34制御例の第1変形例におけるパチンコ機10の電氣的構成について説明する。まず、図2102を参照して、主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタ等について説明する。本第34制御例の第1変形例におけるカウンタは、上述した第34制御例の主制御装置110のRAM203内に設けられるカウンタに加え、第2変動種別カウンタCS2が新たに設けられている点で相違している。この第2変動種別カウンタCS2は、この第2変動種別カウンタCS2は、  
タイマ割込処理（図2056参照）の実行間隔である2ミリ秒間隔で更新され、その更新値がRAM203の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。第2変動種別カウンタCS2は、所定の範囲（例えば、0～198）内で順に1ずつ加算され、最大値（例えば、0～198の値を取り得るカウンタの場合は198）に達した後0に戻る構成となっている。本第34制御例の第1変形例では、この第2変動種別カウンタCS2のカウント値に基づいて普通図柄の変動パターンを決定する。

10

【7129】

次に、図2103～図2110を参照して、本第34制御例の第1変形例における主制御装置110のMPU201の内容について説明する。図2103(a)は、本第34制御例の第1変形例における主制御装置110のMPU201におけるROM202の内容を模式的に示した模式図である。上述した第34制御例に対して、本第1変形例におけるROM202には、第1当たり種別選択テーブル202bjに代えて第1当たり種別選択テーブル202bjAを、第2当たり乱数テーブル202cjに代えて第2当たり乱数テーブル202cjAを、変動パターンテーブル202djに代えて変動パターンテーブル202djAを、小当たり種別選択テーブル202ejに代えて小当たり種別選択テーブル202ejAを、普図変動パターンテーブル202fjに代えて普図変動パターンテーブル202fjAを新たに設けている点で相違しており、その他の構成については同一であるため、同一の構成については同一の符号を付し、詳細な説明を省略する。

20

【7130】

次に、図2104(a)～(c)を参照して、第1当たり種別選択テーブル202bjAの詳細について説明する。図2094(a)～(c)は、第1当たり種別選択テーブル202bjAの内容を模式的に示した模式図である。第1当たり種別選択テーブル202bjAは、第1特別図柄の大当たり時に当選した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄1大当たり選択テーブル202bjA1と、第2特別図柄の大当たり時に当選した場合、或いは、第2特別図柄の小当たり時に当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（V入賞スイッチ650e3（図2096参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄2大当たり選択テーブル202bjA2と、を有している。図2104(b)に示すように、第1特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲内の場合には「大当たりAa（5R時短有大当たり）」が選択される。この大当たりAaは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。第1特別図柄の大当たり時に第1当たり種別カウンタC2の値が「50～99」の範囲内の場合には「大当たりBa（5R時短無大当たり）」が選択される。この大当たりBaは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図2104(c)に示すように、第2特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値に関わらず（値が「0～99」の場合において）大当たりCa（10R時短有大当たり）が選択される。この大当たりCaは、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第2特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりAaの場合は大当たりCa（10R時短

30

40

50

有大当たり)が選択され、小当たりBaの場合は大当たりDa(5R時短有大当たり)が選択される。この大当たりDaは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、本第34制御例の第1変形例では、大当たり遊技終了後に「時短回数105回」の時短状態が付与されるように構成しているが、大当たり遊技終了後に付与される時短回数はこれに限られるものではなく、105回以上の回数を設定してもよいし、105回以下の回数を設定しても良く、選択された大当たり種別に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。また、選択された大当たり種別と大当たりで当選した(球が特定領域を通過した)時点において設定されている遊技状態に基づいて異なる回数の時短状態が選択されるようにしてもよい。このように構成することで、大当たり遊技の内容(大当たり遊技のラウンド数等)に加え、大当たり遊技終了後に付与される特典内容(時短状態の回数)を異ならせることができ、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後にどのような特典(時短状態)が付与されるのかを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

10

#### 【7131】

次に、図2104(d)を参照して、第2当たり乱数テーブル202cjAについて説明する。この第2当たり乱数テーブル202cjAは、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図2104(d)に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第2当たり乱数カウンタバッファに格納された第2当たり乱数カウンタC4の値が0~3の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、普通図柄の当たりで当選する確率は遊技状態にかかわらず4/300(1/75)となる。

20

#### 【7132】

次に、図2105(a)及び(b)を参照して、小当たり種別選択テーブル202ejAの内容について説明する。図2105(a)は、小当たり種別選択テーブル202ejAの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル202ejAは、第2特別図柄の小当たりで当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄2小当たり選択テーブル202ejA1を有している。図2105(b)に示すように、第2特別図柄の小当たりで当選時には、小当たり種別カウンタC5の値が、「0~49」の場合は小当たりAa(V通過可能)が選択され、「50~99」の場合は小当たりBa(V通過可能)が選択される。本第34制御例の第1変形例では、小当たり種別に応じて、第2可変入賞装置650のV入口ソレノイド209a、流路ソレノイド209cの動作が設定される。具体的には、小当たりA~Cによる小当たり遊技では、第2可変入賞装置650の流路ソレノイド209cが動作しており、特別排出流路650e2へと球が入球可能となっている。なお、本第34制御例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてV通過可能な小当たり(特定領域(V入賞スイッチ650e3)に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり)としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にV通過できない小当たり種別(大当たりが付与されない小当たり)を設けても良い。本第34制御例の第1変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められており、小当たりAaの後に付与される大当たりは大当たりCa(10R時短有大当たり)となり、小当たりBaの後に付与される大当たりは大当たりDa(5R時短有大当たり)となるように構成されている。

30

40

#### 【7133】

次に、図2106および図2107を参照して変動パターンテーブル202djAの内容について説明する。変動パターンテーブル202djAは、変動パターンの表示態様(変動時間)を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタCS1の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル202djAには、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図2106(a)に示すように、特図1大当たり用変動パターンテーブル202djA1と、特図1外れ用(通常)変動パターンテーブル202djA2と、特図1時短用変動パターンテーブル202djA3と、特図2通常用変動パターンテーブル202djA4と、特図2時短用変動パターンテーブル202djA5とが少なくとも規定され

50

ている。まず、図 2 1 0 6 ( b ) を参照して、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 1 について説明をする。この特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 1 は、通常状態中における第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) の変動パターン ( 変動時間 ) のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン ( 変動時間 ) を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別 ( 変動時間 ) を決定するための乱数値 ( 変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値 ) が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 5 0 」の範囲にノーマルリーチ ( 3 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、「 5 1 ~ 1 7 9 」の範囲にスーパーリーチ ( 6 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲にスペシャルリーチ各種 ( 9 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられている。次に、図 2 1 0 5 ( c ) を参照して、特図 1 外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 2 の内容について説明する。この特図 1 外れ用 ( 通常 ) 変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 2 は、通常状態中における第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) の変動パターン ( 変動時間 ) のうち、特図 1 の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン ( 変動時間 ) を決定するための乱数値 ( 変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値 ) が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 9 8 」の範囲に短外れ ( 7 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、「 9 9 ~ 1 9 8 」の範囲に長外れ ( 1 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられている。また、第 1 特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 1 4 9 」の範囲にノーマルリーチ各種 ( 3 0 秒 ) が対応付けられ、「 1 5 0 ~ 1 9 7 」の範囲にスーパーリーチ各種 ( 6 0 秒 ) が対応付けられ、「 1 9 8 」にスペシャルリーチ各種 ( 9 0 秒 ) が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第 3 4 制御例では、第 1 特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い ( 例えば、9 0 秒 ) 変動パターンが第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 7 1 3 4 】

次いで、図 2 1 0 7 ( a ) を参照して、特図 1 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 3 の内容について説明する、この特図 1 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j A 3 は、時短状態中における第 1 特別図柄 ( 特図 1 ) の変動パターン ( 変動時間 ) を決定するための乱数値 ( 変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値 ) が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず、外れ ( 0 . 5 秒 ) の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず、大当たり ( 1 2 0 秒 ) の変動パターンが対応付けられている。詳細については後述するが、本第 3 4 制御例の第 1 変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。ここで、時短状態における超チャージチャレンジモード ( 第 2 特別図柄の長変動 ( または超長変動 ) が設定された場合の演出モード ) 中に普通図柄の変動表示によって残時短回数を更新する構成とした場合、例えば、残時短回数が 1 回しか残っていない状態で超チャージチャレンジモードに突入すると、超チャージチャレンジモード中に時短状態が終了してしまい、超チャージチャレンジモード中に普通図柄の当たりに当選しても通常状態の電動役物 6 4 0 a の動作パターン ( ショート開放パターン ) が設定されることとなる。つまり、超チャージチャレンジモードに突入した時点における残時短回数によって、超チャージチャレンジモードの恩恵を受けることができない事象が生じるため、遊技者の遊技意欲の低下に繋がる虞がある。このため、本第 1 変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示中は普通図柄の変動表示が実行されても残時短回数を更新しない構成としている。なお、上述したように、本第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 の遊技盤の構成上、適正に右打ち遊技をしている場合には、時短状態において遊技球が

第1入球口64に新たに入賞することはないが、通常状態における第1特別図柄の大当たり当選までに既に特図1保留球を獲得していた場合には時短状態において第1特別図柄の変動表示が実行されることとなる。このため、時短状態における第1特別図柄の外れ変動の変動時間を0.5秒に設定することで、時短状態が設定される前に特図1保留球を獲得していても、時短状態において普通図柄の1回の変動表示が終了する前に第1特別図柄の外れ変動が終了し易くなり、大当たり遊技中に特図1保留球を貯めることで過度に遊技者が有利になってしまうことを抑制することができる。なお、時短状態において第1特別図柄の大当たり当選した場合には120秒の長変動となり、第2特別図柄の長変動が設定された場合と同様に「超チャージチャレンジモード」に移行する。

【7135】

図2107(b)は、特図2通常用変動パターンテーブル202djA4の内容を示した図である。この特図2通常用変動パターンテーブル202djA4には、通常状態における第2特別図柄(特図2)の変動パターン(変動時間)を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短大当たり(0.5秒)が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短小当たり(0.5秒)が対応付けられる。図2107(c)は、特図2時短用変動パターンテーブル202djA5の内容を示した図である。この特図2時短用変動パターンテーブル202djA5には、時短状態における第2特別図柄(特図2)の変動パターン(変動時間)を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、長大当たり(120秒)が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値として「0~189」の範囲に短小当たり(0.5秒)が対応付けられ、変動種別カウンタCS1の値として「190~198」の範囲に長小当たり(120秒)が対応付けられる。

【7136】

次に、図2108を参照して、普図変動パターンテーブル202fjAの内容について説明する。図2108(a)は、普図変動パターンテーブル202fjAの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル202fjAは、普通図柄(普図)の変動パターン(変動時間)を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動表示が開始される時点において設定されている遊技状態と、第2変動種別カウンタCS2のカウント値によって普図変動パターン(変動時間)が決定される。図2108(a)に示すように、普図変動パターンテーブル202fjAは、通常用普図変動パターンテーブル202fjA1と、時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2と、時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3によって構成されている。通常用普図変動パターンテーブル202fjA1は、遊技状態として通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されていない場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3は、遊技状態として時短状態が設定されており、特別図柄の変動表示が実行されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルである。まず、図2108(b)を参照して、通常用普図変動パターンテーブル202fjA1について説明する。図2108(b)は、この通常用普図変動パターンテーブル202fjA1の規定内容を示した図である。図2108(b)に示す通り、遊技状態として通常状態が設定されている場合に普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第2変動種別カウンタCS2の値にかかわらず「短当たり(2秒)」が設定され、当否判定結果が外れである場合には第2変動種別カウンタCS2の値にかかわらず「短外れ(2秒)」が設定される。次に、図2108(c)を参照して、時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2について説明する。図2108(c)は、この時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2の規定内容を示した図である。図

10

20

30

40

50



A 15(c)に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されていない場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値が「0～149」の範囲内では「中当たり(15秒)」を、「150～198」の範囲内では「長当たり(30秒)」を、それぞれ設定する。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値が「0～149」の範囲内では「短外れ(2秒)」を、「150～179」の範囲内では「中外れ(15秒)」を、「180～198」の範囲内では「長外れ(30秒)」を、それぞれ設定する。次に、図2108(d)を参照して、時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3について説明する。図2108(d)は、この時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3の規定内容を示した図である。

図A 15(d)に示す通り、遊技状態として時短状態が設定され、特別図柄が変動表示されている場合において、普通図柄の当否判定結果が当たりである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値にかかわらず「短当たり(2秒)」を設定し、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値にかかわらず「短外れ(2秒)」を設定する。このように、本第1変形例では、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない期間に実行される普通図柄の変動表示では15秒以上の変動時間を設定可能にすることで普図変動中に多様な演出を実行可能である。一方、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている期間(即ち、超チャージチャレンジモード中)に実行される普通図柄の変動表示は短変動となるため、第2特別図柄の変動表示中に普通図柄抽選を多く実行可能である。

10

20

#### 【7137】

次に、本第34制御例の第1変形例における音声ランプ制御装置113の電氣的構成の詳細について図2109、図2110を参照して説明する。図2109(a)は、音声ランプ制御装置113のMPU221のROM222の内容を模式的に示した模式図である。図2054(a)に示した通り、ROM222は、変動パターン選択テーブル222ajAと、普図変動パターン選択テーブル222bjAと、演出状態選択テーブル222cjAとを少なくとも有している。変動パターン選択テーブル222ajAは、音声ランプ制御装置113は主制御装置110から出力された変動パターンコマンドに基づいて、その変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容(変動時間、変動種別(リーチ、外れ等))から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、さらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置110から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち1の変動態様が決定される。

30

#### 【7138】

普図変動パターン選択テーブル222bjAは、音声ランプ制御装置113は主制御装置110から出力された普図変動パターンコマンドに基づいて、その普図変動パターンコマンドが示す大まかな変動内容(変動時間、変動種別(当たり、外れ等))から更に詳細な変動内容を決定するために用いられる。これにより、時短状態における普通図柄の変動表示においてさらに多様な変動態様を決定することができる。ここでは、主制御装置110から指示された大まかな変動内容に対して、抽選により複数の種類のうち1の変動態様が決定される。

40

#### 【7139】

演出状態選択テーブル222cjAは、設定されている遊技状態と、各図柄(特図1、特図2、普図)の変動状態に対応する演出状態を決定するためのデータテーブルである。本第1変形例では、決定された演出状態によって、どの図柄の変動状況、保留球獲得状況を主図柄、主保留図柄として第3図柄表示装置81に表示させるかを異ならせる構成としている。ここで、図2110(a)を参照して、演出状態選択テーブル222cjAの内容について説明する。図2110(a)は、演出状態選択テーブル222cjAの内容を模式的に示した模式図である。図2110(a)に示す通り、演出状態選択テーブル222cjAには、時短中フラグ223gjと、普図有効フラグ223ajAと、特図2変動フラグ223kjの設定状況に応じて演出状態が規定されている。具体的には、時短中フ

50



ラグ 2 2 3 g j がオフである場合（即ち、通常状態が設定されている場合）には、普図有効フラグ 2 2 3 a j A と、特図 2 変動フラグ 2 2 3 k j の設定状況にかかわらず演出状態 1 が設定される。演出状態 1 とは、図 2 1 1 0 ( b ) に示すように、第 1 特別図柄が主図柄となり、特図 1 保留球を主保留図柄として表示する演出状態である。図 2 1 1 0 ( a ) に戻り、説明を続ける。時短中フラグ 2 2 3 g j がオンであり、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオフである場合には、特図 2 変動フラグ 2 2 3 k j がオフである場合に演出状態 2 が設定され、特図 2 変動フラグ 2 2 3 k j がオンである場合に演出状態 3 が設定される。図 2 1 1 0 ( b ) に示すように、演出状態 2 とは、第 1 特別図柄が主図柄となり、特図 2 保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、詳細は後述するが、この演出状態 2 は、時短状態において第 1 特別図柄の大当たり当選変動が実行される場合に設定される演出状態である。また、演出状態 3 とは、第 2 特別図柄が主図柄となり、特図 2 保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態 3 は、時短状態において第 2 特別図柄の変動表示が実行される場合に設定される演出状態である。図 2 1 1 0 ( a ) に戻り、説明を続ける。時短中フラグ 2 2 3 g j がオンであり、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンである場合には、演出状態 4 が設定される。図 2 1 1 0 ( b ) に示すように、演出状態 4 とは、普通図柄が主図柄となり、特図 2 保留球を主保留図柄として表示する演出状態であり、この演出状態 4 は、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されていない場合に設定される演出状態である。このように、特別図柄と普通図柄が同時に変動表示される構成で、且つ、遊技状態によってメインとなる図柄が可変する構成において、決定された演出状態によってどの図柄に基づいて主図柄と主保留図柄を表示するかを決定することで、遊技社に分かりやすい遊技を提供することができる。

10

20

#### 【 7 1 4 0 】

図 2 1 0 9 に戻り、説明を続ける。図 2 1 0 9 ( b ) は、RAM 2 2 3 の内容を示したブロック図である。RAM 2 2 3 には、特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a j と、特別図柄 1 保留球数カウンタ 2 2 3 b j と、特別図柄 2 保留球数カウンタ 2 2 3 c j と、特図用変動開始フラグ 2 2 3 d j と、停止種別選択フラグ 2 2 3 e j と、演出カウンタ 2 2 3 f j と、時短中フラグ 2 2 3 g j と、時短残期間格納エリア 2 2 3 h j と、変動時間カウンタ 2 2 3 i j と、従状態格納エリア 2 2 3 k j と、特 2 保留フラグ 2 2 3 k j と、普図用入賞情報格納エリア 2 2 3 m j と、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j と、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j と、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j と、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j と、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j と、小当たり中 V 獲得フラグ 2 2 3 t j と、演出モード記憶エリア 2 2 3 u j と、従時短カウンタ 2 2 3 v j と、普図有効フラグ 2 2 3 a j A と、その他メモリエリア 2 2 3 z とが少なくとも設けられている。なお、上述した第 3 4 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

30

#### 【 7 1 4 1 】

普図有効フラグ 2 2 3 a j A は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される主図柄として普通図柄の変動表示に対応する主図柄を表示させるか否かを判別するためのフラグである。普図有効フラグ 2 2 3 a j A は、演出モード設定処理 ( S 3 6 2 1 J ) において特図 2 保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図 1 保留球が存在しない場合にオンに設定され、遊技状態が通常状態に変更された場合、または時短状態において大当たり当選または小当たり当選する特別図柄の変動表示が実行される場合にオフに設定される。

40

#### 【 7 1 4 2 】

< 第 3 4 制御例の第 1 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2 1 1 1 から図 2 1 1 7 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第 3 4 制御例と同一の処理内容については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図 2 1 1 1 を参照して、主制御装置 1 1 0 内の MPU 2 0 1 により実行される特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 J ) について説明する。図 2 1 1 1 は、この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 J ) を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理 ( S 1 0 4 J ) は、タイマ割込処理

50

(図2056参照)の中で実行され、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて行う特別図柄(第1図柄)の変動表示や、第3図柄表示装置81において行う第3図柄の変動表示などを制御するための処理である。この特別図柄変動処理では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中であるか否かを判定する(S201J)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37A, 37B及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判定の結果、特別図柄の大当たり中であれば(S201J: Yes)、そのまま本処理を終了する。特別図柄の大当たり中でなければ(S201J: No)、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示態様の変動中であるか否かを判定し(S202J)、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示態様の変動中でなければ(S202J: No)、特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値(特別図柄における変動表示の保留回数N2)を取得する(S203J)。次に、特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値(N2)が0よりも大きいか否かを判別する(S204J)。特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値(N2)が0でなければ(S204J: Yes)、特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値(N2)を1減算し(S205J)、演算により変更された特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値を示す保留球数コマンド(特図2保留球数コマンド)を設定する(S206J)。ここで設定された保留球数コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行される後述のメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから特別図柄1保留球数カウンタ203dj、特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値を抽出し、抽出した値をRAM223の特別図柄1保留球数カウンタ223bj、特別図柄2保留球数カウンタ223cjにそれぞれ格納する。

10

20

30

40

50

#### 【7143】

S206Jの処理により特図2保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄2保留球格納エリア203bjに格納されたデータをシフトする(S207J)。S207Jの処理では、特別図柄2保留球格納エリア203bjの保留第1エリア~保留第4エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第1エリア 実行エリア、保留第2エリア 保留第1エリア、保留第3エリア 保留第2エリア、保留第4エリア 保留第3エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行する(S213J)。なお、特別図柄変動開始処理については、図2058~図2060を参照して後述する。一方、S204Jの処理において、特別図柄2保留球数カウンタ203ejの値(N2)が0であると判別された場合には(S204J: No)、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)の値を取得する(S208J)。特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)が0よりも大きいか判別する(S209J)。特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)が0であると判別された場合には(S209J: No)、この処理を終了する。一方、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)が0でなければ(S209J: Yes)、特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)を減算し(S210J)、演算により変更された特別図柄1保留球数カウンタ203djの値(N1)を示す保留球数コマンド(特図1保留球数コマンド)を設定する(S211J)。S211Jの処理により特図1保留球数コマンドを設定した後は、特別図柄1保留球格納エリア203ajに格納されたデータをシフトする(S212J)。その後、S213Jの処理が実行される。

#### 【7144】

S202Jの処理において、第1図柄表示装置37A, 37Bの表示態様の変動中であれば(S202J: Yes)、第1図柄表示装置37A, 37Bにおいて実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する(S214J)。第1図柄表示装置37A

、37Bにおいて実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタCS1により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（S214J：No）、本処理を終了する。一方、S214Jの処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（S214J：Yes）、第1図柄表示装置37A、37Bの停止図柄に対応した表示態様を設定する（S215J）。停止図柄の設定は、図2058～図2060を参照して後述する特別図柄変動開始処理（S213J）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理が実行されると、特別図柄1保留球格納エリア203ajまたは特別図柄2保留球格納エリア203bjの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第1当たり乱数カウンタC1の値に応じて特別図柄の大当たりとなるか、小当たりとなるか、外れとなるかが決定されると共に、特別図柄の大当たりまたは小当たりである場合には、第1当たり種別カウンタC2または小当たり種別カウンタC5の値に応じて大当たりA～Dのいずれか、または、小当たりA～Cのいずれかが決定される。なお、本第34制御例では、大当たりAになる場合には、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて青色のLEDを点灯させる。また、小当たりである場合には、赤色のLEDを点灯させ、外れである場合には赤色のLEDと緑色のLEDとを点灯させる。なお、各LEDの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

10

#### 【7145】

S215Jの処理が終了した後は、第1図柄表示装置37A、37Bにおいて実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（S216J）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（S216J：Yes）、大当たり種別に基づいて、特定入賞口の開放シナリオを設定し（S217J）、その後、大当たりの開始を設定する（S218J）。次いで、大当たり開始フラグ203hjと大当たり中フラグ203ijとをオンに設定し（S219J）、時短中カウンタ203gjを0に設定して（S220J）、S221Jの処理へ移行する。S221Jの処理では、停止コマンドを設定し（S221J）、本処理を終了する。一方、S216Jの処理において、今回の抽選結果が大当たりでないと判別された場合は（S216J：No）、今回の抽選結果が小当たりであるか否かを判別する（S222J）。S222Jの処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別された場合は（S222J：Yes）、小当たり開始設定処理を実行する（S223J）。次いで、S221Jの処理を実行し、本処理を終了する。一方、S222Jの処理において、今回の抽選結果が小当たりでないと判別された場合は（S222J：No）、S221Jの処理を実行する。その後、本処理を終了する。なお、上述した第34制御例では、時短状態において特別図柄の変動時間が経過した場合であって、大当たりまたは小当たりのいずれにも当選しなかった場合には、時短中カウンタ203gjのカウント値を更新する構成であった。一方、本第1変形例では、普通図柄の変動回数によって時短状態が終了する構成であるため、普通図柄の変動時間が経過した場合に時短中カウンタ203gjのカウント値を更新する処理を実行する。

20

30

#### 【7146】

次に、図2112を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理（S106J）について説明する。図2112は、この普通図柄変動処理（S106J）を示すフローチャートである。本第1変形例における普通図柄変動処理（S106J）は、上述した第34制御例における普通図柄変動処理（S106J）に対して、普図変動開始処理（S922J）を新たに実行する点と、変動時間が経過した場合に時短中カウンタ203gjのカウント値が0であると判別した場合に通常状態を設定する処理を実行する点で相違している。なお、同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図2112に示すように、S908の処理が終了した後、普図変動開始処理を実行する（S922J）。ここで、図2113を参照して、普図変動開始処理（S922J）について説明する。図2113は、この普図変動開始処理（S922

40

50

J)を示したフローチャートである。普図変動開始処理(S922J)では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普図変動開始処理(S922J)が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し(S951J)、当たりであると判別した場合には(S951J:Yes)、第2図柄表示装置83に表示する当たり時の表示態様を設定する(S952J)。一方、当たりでないとして判別した場合には(S951J:No)、第2図柄表示装置83に表示する外れ時の表示態様を設定する(S953J)。S952J、またはS953Jの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し(S954J)、時短中であると判別した場合には(S954J:Yes)、普通図柄の当たりであるかを判別し(S955J)、普通図柄の当たりであると判別した場合には(S955J:Yes)、時短中当たりフラグ203rjをオンに設定し(S957J)、S958Jの処理を実行する。この時短中当たりフラグ203rjがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物640aの動作パターンとして時短状態における動作パターン(ロング開放パターン)が設定される。S955Jの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には(S955J:No)、S957Jの処理をスキップし、S958Jの処理を実行する。S958Jの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し(S958J)、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には(S958J:Yes)、時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3に基づいて普図変動パターンを決定し(S959J)、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パターンコマンドを設定し(S962J)、本処理を終了する。一方、S958Jの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には(S958J:No)、時短中カウンタ203gjのカウンタ値を1減算し(S960J)、時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2に基づいて普図変動パターンを決定し(S961J)、S962Jの処理を実行する。S954Jの処理において、時短中ではないと判別した場合には(S954J:No)、通常用普図変動パターンテーブル202fjA1に基づいて普図変動パターンを決定し(S956J)、S962Jの処理を実行する。

10

20

30

40

50

#### 【7147】

図2112に戻り、説明を続ける。S917Jの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には(S917J:Yes)、第2図柄表示装置83の停止表示を設定し(S918J)、普図停止コマンドを設定する(S919J)。そして、時短中カウンタ203gjのカウンタ値が0であるかを判別し(S923J)、カウンタ値が0であると判別した場合には(S923J:Yes)、通常状態を示す状態コマンドを設定し(S924J)、S920Jの処理に移行する。一方、S923Jの処理において、時短中カウンタ203gjのカウンタ値が0ではないと判別した場合には(S923J:No)、S924Jの処理をスキップし、S920Jの処理を実行する。このように、本第34制御例の第1変形例では、設定されている遊技状態と、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値に基づいて普通図柄の変動パターンが設定されるため、上述した第34制御例よりも普通図柄の変動パターンを多様にすることができる。このように構成することで、時短状態においては、普通図柄の変動パターンから普通図柄の当否判定結果を予測する楽しみを遊技者に提供することができる。また、時短状態において特別図柄が変動している場合には、普通図柄が変動表示されても時短中カウンタ203gjのカウンタ値が更新されないため、超チャージチャレンジモード(第2特別図柄のロング変動)中に時短終了条件が成立してしまう不具合を抑制することができる。

#### 【7148】

次に、図2114のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行されるスルーゲート通過処理(S107J)を説明する。図2114は、このスルーゲート通過処理(S107J)を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理(S107J)は、タイマ割込処理(図2056参照)の中で実行され、普通図柄始動口(スルーゲート)67における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、

第2当たり乱数カウンタC4が示す値を取得し保留するための処理である。本第34制御例の第1変形例におけるスルーゲート通過処理(S107J)は、上述した第34制御例におけるスルーゲート通過処理(S107J)に対して、遊技球がスルーゲートを通過し、普通図柄の保留球を取得する場合に、第2当たり乱数カウンタC4に加えて第2変動種別カウンタCS2の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア203cjに格納する処理(S1112J)を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで取得された第2変動種別カウンタCS2の値に基づき普通図柄開始処理(S922J)において普通図柄の変動パターンが決定される。

【7149】

次に、図2115を参照して、普図先読み処理について説明する(S1106J)。図2115は、この普図先読み処理(S1106J)の内容を示したフローチャートである。本第34制御例の第1変形例における普図先読み処理(S1106J)は、上述した第34制御例における普図先読み処理(S1106J)に対して、第2当たり乱数カウンタC4の値に基づく事前判別に加えて第2変動種別カウンタCS2の値に基づく事前判別を実行し(S1204J)、その事前判別の結果に基づいて当たり事前判定結果と、普図変動種別を取得する(S1205J)点で相違する。そして、取得した当たり事前判定結果と、普図変動種別を示す情報を含む普図入賞コマンドを設定し(S1203J)、本処理を終了する。

【7150】

次に、図2116のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理(S1704J)を説明する。図2116は、この大当たり制御処理(S1704J)を示すフローチャートである。この大当たり制御処理(S1704J)は、メイン割込処理(図2072参照)の中で実行され、パチンコ機10が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、第1特定入賞口(大開放口)65aを開放又は閉鎖するための処理である。大当たり制御処理では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるかを判定する(S1801J)。具体的には、特別図柄変動処理(図2111参照)のS219Jの処理により大当たり開始フラグ203hjがオンに設定されていれば、特別図柄の大当たりが開始されると判定する。S1801Jの処理において、特別図柄の大当たりが開始される場合には(S1801J:Yes)、大当たり開始フラグ203hjをオフに設定し(S1802J)、大当たり開始コマンド(オープニングコマンド)を設定する(S1803J)。ここで設定された大当たり開始コマンドは、RAM203に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU201により実行されるメイン処理(図2072参照)の外部出力処理(S1701J)の中で、音声ランプ制御装置113に向けて送信される。音声ランプ制御装置113は、大当たり開始コマンドを受信すると、表示用大当たり開始コマンドを表示制御装置114へ送信する。表示制御装置114によって表示用大当たり開始コマンドを受信されると、第3図柄表示装置81において大当たりを開始する演出が表示される。S1803Jの処理が終了すると、本処理を終了する。

【7151】

一方、S1801Jの処理において、特別図柄の大当たりが開始されない場合には(S1801J:No)、特別図柄の大当たり中であるかを判定する(S1805J)。特別図柄の大当たり中としては、第1図柄表示装置37及び第3図柄表示装置81において特別図柄の大当たり(特別図柄の大当たり遊技中も含む)を示す表示がなされている最中と、特別図柄の大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。具体的には、大当たり中フラグ203ijがオンであるか否かにより判別する。S1805Jの処理において、特別図柄の大当たり中でなければ(S1805J:No)、そのまま本処理を終了する。一方、S1805Jの処理において、特別図柄の大当たり中であれば(S1805J:Yes)、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判定する(S1806J)。新たなラウンドの開始タイミングであれば(S1806J:Yes)、第1可変入賞装置65の第1特定入賞口65aを開放し(S1807J)、新たに開始するラウンド数を示すラウ

10

20

30

40

50

ンド数コマンドを設定する（S 1 8 0 8 J）。ラウンド数コマンドを設定した後は、本処理を終了する。ここで設定されたラウンド数コマンドは、RAM 2 0 3 に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、MPU 2 0 1 により実行されるメイン処理（図 2 0 7 2 参照）の外部出力処理（S 1 7 0 1 J）の中で、音声ランプ制御装置 1 1 3 に向けて送信される。音声ランプ制御装置 1 1 3 は、ラウンド数コマンドを受信すると、ラウンド数に応じた表示用ラウンド数コマンドを表示制御装置 1 1 4 へ送信する。表示制御装置 1 1 4 によって表示用ラウンド数コマンドが受信されると、第 3 図柄表示装置 8 1 において新たなラウンド演出が開始される。一方、S 1 8 0 6 J の処理において、新たなラウンドの開始タイミングでなければ（S 1 8 0 6 J : No）、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立したかを判定する（S 1 8 0 9 J）。具体的には、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a を開放した後に所定時間（例えば、3 0 秒）が経過した場合、または、第 1 可変入賞装置 6 5 に球が所定数（例えば、合計 1 0 個）入賞した場合に、閉鎖条件が成立したと判定する。S 1 8 0 9 J の処理において、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立した場合には（S 1 8 0 9 J : Yes）、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a を閉鎖して、本処理を終了する。一方、第 1 可変入賞装置 6 5 の第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立していない場合には（S 1 8 0 9 J : No）、大当たり終了のタイミングであるか否かを判定する（S 1 8 1 1 J）。具体的には、大当たり種別毎に規定されているラウンドの最終ラウンドが終了した場合に、大当たり終了のタイミングであると判定する。例えば、大当たり A a（5 ラウンド時短有大当たり）の大当たり遊技が実行されている場合には、5 ラウンド目が終了した場合に、大当たり終了タイミングであると判定する。S 1 8 1 1 J の処理において、大当たり終了のタイミングである場合には（S 1 8 1 1 J : Yes）、大当たり終了コマンドを設定し（S 1 8 1 2 J）、大当たり中フラグ 2 0 3 i j をオフに設定する（S 1 8 1 3 J）。次いで、時短付与処理を実行し（S 1 8 1 7 J）、本処理を終了する。この時短付与処理（S 1 8 1 7 J）は、実行中の大当たり遊技の大当たり種別に応じて時短状態を付与するための処理である。

#### 【 7 1 5 2 】

次に、図 2 1 1 7 を参照して、時短付与処理（S 1 8 1 7 J）について説明する。図 2 1 1 7 は、この時短付与処理（S 1 8 1 7 J）を示したフローチャートである。時短付与処理（S 1 8 1 7 J）が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し（S 1 7 5 1 J）、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には（S 1 7 5 1 J : Yes）、時短状態を示す状態コマンドを設定し（S 1 7 5 2 J）、時短中カウンタ 2 0 3 g j にカウンタ値として 1 0 5 を設定し（S 1 7 5 3 J）、本処理を終了する。一方、S 1 7 5 1 J の処理において時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には（S 1 7 5 1 J : No）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（S 1 7 5 4 J）、本処理を終了する。

#### 【 7 1 5 3 】

< 第 3 4 制御例の第 1 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 1 1 8 から図 2 1 2 6 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 2 1 1 8 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 1 1 3 内の MPU 2 2 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 2 1 1 8 は、このメイン処理を示したフローチャートである。本第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるメイン処理は、上述した第 3 4 制御例におけるメイン処理に対して、演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）を新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。なお、演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）の詳細については、図 2 1 2 6 を参照して後述する。

#### 【 7 1 5 4 】

次に、図 2 1 1 9 を参照して、状態コマンド処理（S 3 5 0 2 J）について説明する。図 2 1 1 9 は、この状態コマンド処理（S 3 5 0 2 J）を示したフローチャートである。状態コマンド処理（S 3 5 0 2 J）は、コマンド判定処理（S 3 1 1 2 J）において状態

10

20

30

40

50

コマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であり、主制御装置 110 において遊技状態が変更されたことに対応して第 3 図柄表示装置 81 において表示される演出モードを決定し設定するための処理を実行する。状態コマンド処理 (S3502J) が実行されると、まず、遊技状態に変更があるかを判別し (S3601J)、遊技状態に変更がないと判別した場合には (S3601J:No)、本処理を終了する。一方、遊技状態に変更があると判別した場合には (S3601J:Yes)、通常状態への変更かを判別し (S3602J)、通常状態への変更であると判別した場合には (S3602J:Yes)、今回の遊技状態の変更が大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であるかを判別する (S3603J)。大当たり当選または小当たり当選に基づく変更であると判別した場合には (S3603J:Yes)、今回の大当たり種別が大当たり Ba (5R 時短無大当たり) であるかを判別し (S3618J)、大当たり Ba ではないと判別した場合には (S3618J:No)、本処理を終了する。一方、大当たり Ba であると判別した場合には (S3618J:Yes)、または S3603J の処理において大当たり当選または小当たり当選に基づく変更ではないと判別した場合には (S3603J:No)、受信した状態コマンドに含まれる状態情報を従状態格納エリア 223jj に格納し (S3604J)、通常モードを示す表示用コマンドを設定する (S3610J)。次いで、時短中フラグ 223gj をオフに設定し (S3611J)、設定されたモード情報を音声ランプ制御装置の MPU 内の演出モード記憶エリア 223uj に格納する (S3612J)。次に、普図有効フラグ 223ajA がオンであるかを判別し (S3619J)、普図有効フラグ 223ajA がオンではないと判別した場合には (S3619J:No)、本処理を終了する。一方、普図有効フラグ 223ajA がオンであると判別した場合には (S3619J:Yes)、普図有効フラグ 223ajA をオフに設定し (S3620J)、本処理を終了する。S3602J の処理において、今回の遊技状態の変更が通常状態への変更ではないと判別した場合には (S3602J:No)、時短状態への変更であるかを判別し (S3613J)、時短状態への変更ではないと判別した場合には (S3613J:No)、本処理を終了する。一方、時短状態への変更であると判別した場合には (S3613J:Yes)、受信した状態コマンドに含まれる時短情報を従状態格納エリア 223jj に格納し (S3614J)、従時短カウンタ 223cjA に時短回数に対応する値を設定し (S3615J)、時短中フラグ 223gj をオンに設定する (S3617J)。次いで、演出モード設定処理を実行し (S3621J)、本処理を終了する。この演出モード設定処理 (S3621J) は、時短状態における演出モードを決定し、設定するための処理である。

#### 【7155】

次に、図 2120 を参照して、演出モード設定処理 (S3620J) について説明する。図 2120 は、この演出モード設定処理 (S3620J) を示したフローチャートである。本第 1 変形例における演出モードとは、第 3 図柄表示装置 81 に表示される演出背景のことである。演出モード設定処理 (S3621J) が実行されると、まず、特図 2 保留球があるかを判別する (S3651J)。具体的には、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223cj のカウンタ値が 1 以上であるかを判別し、1 以上である場合には特図 2 保留球ありと判別する。特図 2 保留球ありと判別した場合には (S3651J:Yes)、次に、特図用入賞情報格納エリア 223aj の第 1 保留エリアに格納されている特図 2 保留球の入賞情報から変動種別を読み取り、短小当たりであるかを判別する (S3652J)。短小当たりであると判別した場合には (S3652J:Yes)、V 放出タイムを示す表示用コマンドを設定し (S3653J)、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア 223uj に格納して (S3655J)、本処理を終了する。一方、S3652J の処理において短小当たりではないと判別した場合には (S3652J:No)、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し (S3654J)、S3655J の処理を実行する。S3651J の処理において、特図 2 保留球が無いと判別した場合には (S3651J:No)、次に特図 1 保留球があるかを判別する (S3656J)。具体的には、特別図柄 1 保留球数カウンタ 223bj のカウンタ値が 1 以上であるかを判別し、1 以上で

ある場合には特図 1 保留球ありと判別する。特図 1 保留球がないと判別した場合には ( S 3 6 5 6 J : N o )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A をオンに設定し ( S 3 6 5 7 J )、チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 3 6 5 8 J )、S 3 6 5 5 J の処理を実行する。一方、S 3 6 5 6 J の処理において特図 1 保留球ありと判別した場合には ( S 3 6 5 6 J : Y e s )、特図用入賞情報格納エリア 2 2 3 a j に格納されている特図 1 入賞情報の中に大当たり当選する保留球があるかを判別し ( S 3 6 5 9 J )、大当たり当選する保留球がないと判別した場合には ( S 3 6 5 9 J : N o )、S 3 6 5 7 J の処理を実行する。一方、S 3 6 5 9 J の処理において大当たり当選する保留球があると判別した場合には ( S 3 6 5 9 J : Y e s )、超チャージチャレンジスタンバイモードを示す表示コマンドを設定し ( S 3 6 6 0 J )、S 3 6 5 5 J の処理を実行する。なお、S 3 6 5 3 J、S 3 6 5 4 J、S 3 6 5 8 J、S 3 6 6 0 J において設定された表示用コマンドは、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 2 1 1 8 参照 )、コマンド出力処理 ( S 3 1 0 2 J ) において表示制御装置 1 1 4 に送信され、表示制御装置 1 1 4 では、受信した表示用コマンドに対応する演出背景を表示するための処理を実行する。

10

#### 【 7 1 5 6 】

次に、図 2 1 2 1 を参照して、停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) について説明する。図 2 1 2 1 は、本第 3 4 制御例の第 1 変形例における停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) を示したフローチャートである。停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) は、コマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 j ) において、停止関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。停止関連処理 ( S 3 5 1 5 J ) が実行されると、まず、受信したコマンドが特図停止コマンドであるかを判別し ( S 4 0 0 1 J )、特図停止コマンドであると判別した場合には ( S 4 0 0 1 J : Y e s )、モード情報記憶エリアに記憶されているモード情報が超チャージチャレンジモードを示すモード情報であるかを判別し ( S 4 0 1 0 J )、超チャージチャレンジモードを示すモード情報であると判別した場合には ( S 4 0 1 0 J : Y e s )、超チャージチャレンジモードの終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 1 1 J )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j をオフに設定する ( S 4 0 1 2 J )。次いで、変動表示中の主図柄の停止表示を設定し ( S 4 0 0 8 J )、表示用停止コマンドを設定し ( S 4 0 0 9 J )、本処理を終了する。一方、S 4 0 1 0 J の処理において超チャージチャレンジモード中ではないと判別した場合には ( S 4 0 1 0 J : N o )、受信した特図停止コマンドは特図 2 の停止コマンドであるかを判別し ( S 4 0 1 4 J )、特図 2 の停止コマンドであると判別した場合には ( S 4 0 1 4 J : Y e s )、V 放出タイム終了を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 1 5 J )、S 4 0 0 8 J の処理を実行する。S 4 0 1 4 J の処理において受信した停止コマンドが特図 2 の停止コマンドではないと判別した場合には ( S 4 0 1 4 J : N o )、次に普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであるかを判別し ( S 4 0 1 6 J )、オンであると判別した場合には ( S 4 0 1 6 J : Y e s )、S 4 0 0 9 J の処理を実行する。一方、オンではないと判別した場合には ( S 4 0 1 6 J : N o )、S 4 0 0 8 J の処理を実行する。S 4 0 0 1 J の処理において、受信した停止コマンドは特図停止コマンドではないと判別した場合には ( S 4 0 0 1 J : N o )、普図停止処理を実行し ( S 4 0 1 3 J )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 7 1 5 7 】

次に、図 2 1 2 2 を参照して、普図停止処理 ( S 4 0 1 3 J ) について説明する。図 2 1 2 2 は、本第 3 4 制御例の第 1 変形例における普図停止処理 ( S 4 0 1 3 J ) を示したフローチャートである。普図停止処理 ( S 4 0 1 3 J ) が実行されると、まず、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j はオンであるかを判別し ( S 4 1 0 1 J )、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j がオンではないと判別した場合には ( S 4 1 0 1 J : N o )、S 4 1 0 9 J の処理に移行する。一方、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j がオンであると判別した場合には ( S 4 1 0 1 J : Y e s )、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j をオフに設定し ( S 4 1 0 2 J )、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j はオンであるかを判別する ( S 4 1 0 3 J )。従大当たり中フラグ 2 2 3 p j がオンであると判別した場合には ( S 4 1 0 2 J : Y e s )、V 追加チャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 0 4 J )、

40

50



S 4 1 0 9 J の処理に移行する。S 4 1 0 3 J の処理において、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j がオンではないと判別した場合には ( S 4 1 0 3 J : N o )、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンであるかを判別し ( S 4 1 0 8 J )、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンではないと判別した場合には ( S 4 1 0 8 J : N o )、Vチャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 1 0 7 J )、S 4 1 0 9 J の処理に移行する。一方、S 4 1 0 8 J の処理において、従小当たり中フラグ 2 2 3 q j がオンであると判別した場合には ( S 4 1 0 8 J : Y e s )、S 4 1 0 9 J の処理に移行する。S 4 1 0 9 J の処理では、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであるかを判別し ( S 4 1 0 9 J )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであると判別した場合には ( S 4 1 0 9 J : Y e s )、主図柄の停止表示を設定し ( S 4 1 1 0 J )、表示用普図停止コマンドを設定し ( S 4 1 1 1 J )、本処理を終了する。S 4 1 0 9 J の処理において普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンではないと判別した場合には ( S 4 1 0 9 J : N o )、S 4 1 1 0 J の処理をスキップし、S 4 1 1 1 J の処理を実行する。

#### 【 7 1 5 8 】

次に、図 2 1 2 3 を参照して、特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) について説明する。図 2 1 2 3 は、本第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) を示したフローチャートである。特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理 ( 図 2 1 1 8 ) において実行される変動表示設定処理 ( S 3 1 1 3 J ) 内の一処理である。特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) が実行されると、まず、演出カウンタ 2 2 3 f j のカウンタ値を取得し ( S 4 3 0 1 J )、今回の変動は特図 1 の変動表示であるかを判別する ( S 4 3 0 2 J )。特図 1 の変動表示であると判別した場合には ( S 4 3 0 2 J : Y e s )、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し ( S 4 3 0 3 J )、時短状態ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 3 J : N o )、S 4 3 1 0 J の処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には ( S 4 3 0 3 J : Y e s )、今回の特図 1 変動の当否判定結果は大当たり当選であるかを判別し ( S 4 3 0 4 J )、大当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 4 J : N o )、本処理を終了する。一方、大当たり当選であると判別した場合には ( S 4 3 0 4 J : Y e s )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであるかを判別し ( S 4 3 1 2 J )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオフであると判別した場合には ( S 4 3 1 2 J : Y e s )、S 4 3 1 5 J の処理に移行する。S 4 3 1 2 J の処理において、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであると判別した場合には ( S 4 3 1 2 J : Y e s )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A をオフに設定し ( S 4 3 1 3 J )、ブラックアウト演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 4 3 1 4 J )、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定する ( S 4 3 1 5 J )。なお、上述したように、普図有効フラグ 2 2 3 a j A は、遊技状態が時短状態に変更された場合に実行される演出モード設定処理 ( S 3 6 2 1 J ) において、特図 2 保留球が存在せず、且つ、大当たり当選する特図 1 保留球が存在しない場合にオンに設定されるため、時短状態において特図 1 変動が実行される場合に普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンに設定され、且つ、今回の特図 1 変動が大当たり当選である場合というのは、時短状態が設定されている場合に遊技者が左打ち遊技を実行し、第 1 入球口 6 4 に入賞した場合であるので、その場合には、普通図柄の変動表示に対応する主図柄が第 3 図柄表示装置 8 1 に表示されているため、ブラックアウト演出を実行して主図柄を特図 1 変動に対応する主図柄に切り替えることで、遊技者に違和感を与え難く構成している。S 4 3 1 5 J の処理が終了すると、設定されたモード情報を演出モード記憶エリア 2 2 3 u j に格納し ( S 4 3 1 6 J )、抽出した変動パターンに対応する変動時間に対応するカウンタ値を変動時間カウンタ 2 2 3 i j に設定し ( S 4 3 0 9 J )、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j A に基づいて決定して設定し ( S 4 3 1 0 J )、本処理を終了する。なお、S 4 3 1 0 J の処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。S 4 3 0 2 J の処理において、今回変動表示されるのが特図 1 ではないと判別した場合には ( S 4 3 0 2 J : N o )、特図 2 変動表示設定処理を実行し ( S 4 3 1 1 J )、本処理を終

了する。

【 7 1 5 9 】

次に、図 2 1 2 4 を参照して特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) について説明する。図 2 1 2 4 は、本第 3 4 制御例の第 1 変形例における特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) を示したフローチャートである。特図 2 変動表示設定処理 ( S 4 3 1 1 J ) が実行されると、まず、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し ( S 4 4 0 1 J )、時短状態ではないと判別した場合には ( S 4 4 0 1 J : N o )、S 4 4 0 9 J の処理に移行する。一方、時短状態であると判別した場合には ( S 4 4 0 1 J : Y e s )、抽出した変動パターン種別は短小当たりであるかを判別し ( S 4 4 0 2 J )、短小当たりであると判別した場合には ( S 4 4 0 2 J : Y e s )、S 4 4 0 9 J の処理に移行する。S 4 4 0 2 J の処理において、抽出した変動パターン種別が短小当たりではないと判別した場合には ( S 4 4 0 2 J : N o )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j がオンであるかを判別し ( S 4 4 0 8 J )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j がオンであると判別した場合には ( S 4 4 0 8 J : Y e s )、S 4 4 0 9 J の処理に移行する。一方、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j がオンではないと判別した場合には、超チャージチャレンジモードを示す表示用コマンドを設定し ( S 4 4 0 3 J )、超チャージチャレンジモード中フラグ 2 2 3 s j をオンに設定し ( S 4 4 0 4 J )、S 4 4 0 9 J の処理に移行する。S 4 4 0 9 J の処理では、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであるかを判別し ( S 4 4 0 9 J )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであると判別した場合には ( S 4 4 0 9 J : Y e s )、普図有効フラグ 2 2 3 a j A をオフに設定し ( S 4 4 1 0 J )、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを変動パターン選択テーブル 2 2 2 a j A に基づいて決定し設定する ( S 4 4 0 7 J )。なお、S 4 4 0 7 J の処理では、決定した表示用変動パターンを表示するための表示用変動パターンコマンドも設定する。S 4 4 0 9 J の処理において普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンでは無いと判別した場合には ( S 4 4 0 9 J : N o )、S 4 4 1 0 J の処理をスキップし、S 4 4 0 7 J の処理に移行する。

10

20

【 7 1 6 0 】

次に、図 2 1 2 5 を参照して、普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) について説明する。図 2 1 2 5 は、本第 3 4 制御例の第 1 変形例における普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) を示したフローチャートである。この普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) は、主制御装置 1 1 0 から普図変動に関する変動パターンコマンドを受信した場合に第 3 図柄表示装置 8 1 において変動表示演出を表示させるために実行する処理である。普図変動表示設定処理 ( S 4 2 1 1 J ) が実行されると、まず、演出カウンタ 2 2 3 f j の値を取得し ( S 4 5 0 1 J )、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオンに設定されているかを判別する ( S 4 5 0 2 J )。そして、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオフであると判別した場合には ( S 4 5 0 2 J : N o )、主制御装置 1 1 0 より普図に関する変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、本処理を終了する。一方、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j がオンであると判別した場合には ( S 4 5 0 2 J : Y e s )、普図用変動開始フラグ 2 2 3 n j をオフに設定し ( S 4 5 0 3 J )、抽出した普図変動パターンを取得し ( S 4 5 0 4 J )、変動開始タイミングは時短中であるかを判別する ( S 4 5 0 5 J )。変動開始タイミングが時短中ではないと判別した場合には ( S 4 5 0 5 J : N o )、本処理を終了する。一方、変動開始タイミングが時短中であると判別した場合には ( S 4 5 0 5 J : Y e s )、普図抽選結果が当たり当選であるかを判別し ( S 4 5 0 6 J )、当たり当選ではないと判別した場合には ( S 4 5 0 6 J : N o )、S 4 5 1 0 J の処理に移行する。一方、当たり当選であると判別した場合には ( S 4 5 0 6 J : Y e s )、従時短中当たりフラグ 2 2 3 r j をオンに設定する ( S 4 5 0 7 J )。次いで、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであるかを判別し ( S 4 5 1 0 J )、オンではないと判別した場合には ( S 4 5 1 0 J : N o )、本処理を終了する。一方、普図有効フラグ 2 2 3 a j A がオンであると判別した場合には ( S 4 5 1 0 J : Y e s )、従時短カウンタ 2 2 3 v j のカウンタ値を 1 減算し ( S 4 5 1 1 J )、従時短カウンタ 2 2 3 v j のカウンタ値に対応す

30

40

50

る残時短回数を表示するための表示用コマンドを設定し（S 4 5 1 2 J）、抽出した普図変動パターンに対応する表示用普図変動パターンを普図変動パターンテーブル 2 2 2 b j A から選択して決定し（S 4 5 1 3 J）、本処理を終了する。なお、S 4 5 1 3 J の処理では、決定した表示用普図変動パターンを表示するための表示用コマンドも設定する。

【 7 1 6 1 】

次に、図 2 1 2 6 を参照して、演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）について説明する。図 2 1 2 6 は、この演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）を示したフローチャートである。演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のメイン処理（図 2 1 1 8 参照）において実行される処理であり、遊技状態と、特別図柄及び普通図柄の変動状況から適切な演出状態を設定するための処理である。演出状態設定処理（S 3 1 1 9 J）が実行されると、まず、演出状態選択テーブル 2 2 2 c j A に基づいて演出状態を設定し（S 4 6 0 1 J）、選択された演出状態を示すための表示用演出状態コマンドを設定し（S 4 6 0 2 J）、本処理を終了する。

【 7 1 6 2 】

< 第 3 4 制御例の第 2 変形例について >

次に、図 2 1 2 7 ~ 図 2 1 4 5 を参照して、第 3 4 制御例の第 2 変形例について説明する。上述した第 3 4 制御例及び第 3 4 制御例の第 1 変形例では、時短状態において特別図柄の大当たりまたは小当たりで当選した場合に一度時短状態を終了し、大当たり遊技終了時に再度時短状態を設定する構成であった。つまり、大当たり遊技中は、遊技状態として通常状態が設定された状態であり、大当たり遊技中に開始された普通図柄の変動表示において普通図柄の当たりで当選しても電動役物 6 4 0 a の動作パターンとして通常状態に対応する動作パターン（ショート開放パターン）が設定される構成であるため、大当たり遊技中に第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入球させ難い構成であった。これに対して、本第 3 4 制御例の第 2 変形例では、詳細は後述するが、小当たり当選した場合に特定の小当たり種別である場合には、小当たり遊技 ~ V 大当たり遊技中も時短状態を継続する構成としている。つまり、小当たり種別として、時短状態を終了させる小当たり種別と、時短状態を終了させない小当たり種別とを設け、V 大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得し易い状況と、V 大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得し難い状況とを創出可能に構成している。このように構成することで、大当たり遊技の有利度合いとして、ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の違いに加えて、大当たり遊技中の遊技状態という要素も追加されるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、単調になりがちな大当たり遊技において、普通図柄の当たりで当選できるか否かに興味を持たせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本第 3 4 制御例の第 2 変形例のパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 における ROM 2 0 2 および RAM 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における ROM 2 2 2 および RAM 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の MPU 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の MPU 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の MPU 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 4 制御例の第 1 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 4 制御例の第 1 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【 7 1 6 3 】

< 第 3 4 制御例の第 2 変形例における演出内容について >

図 2 1 2 7 ~ 図 2 1 2 9 を参照して、本第 3 4 制御例の第 2 変形例における特徴的な演出内容について説明する。図 2 1 2 7 ( a ) は、大当たり遊技中（時短状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。本第 3 4 制御例の第 2 変形例では、大当たり遊技中も時短状態が継続するチャージボーナスと、時短状態が継続し

10

20

30

40

50

ないノーマルボーナスとがあり、図 2 1 2 7 ( a ) は、チャージボーナス中の大当たりラウンド中の表示画面を示している。図 2 1 2 7 ( a ) に示す通り、副表示領域 D s には、チャージボーナス中であることを報知するための「チャージボーナス中」の文字が表示される。また、チャージボーナス中に普通図柄が当たり当選を示す態様で停止表示されると、主表示領域 D m の中央部には、普通図柄の当たり当選したことを示す態様である宝箱 8 0 2 と、第 1 小表示領域 H R 1 に「宝箱発見！」の文字が表示される。また、主表示領域 D m の正面視右下部には、第 2 入球口 6 4 0 に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。これにより、大当たり遊技中であっても、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入賞可能な状態であることを遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図 2 1 2 7 ( a ) に示した状況から、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入賞すると、宝箱 8 0 2 から V アイコン 8 0 3 が出現する演出が実行される。一方、電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となるまでに第 2 入球口 6 4 0 への入賞がなければ、宝箱 8 0 2 が開いて空であったことを示す演出が実行される。

10

#### 【 7 1 6 4 】

図 2 1 2 7 ( b ) は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出内容について説明する。図 2 1 2 7 ( b ) は、大当たり遊技中（通常状態）において当たり普図が停止表示された場合の演出の一例を示した図である。図 2 1 2 7 ( b ) に示す通り、副表示領域 D s にはノーマルボーナス中であることを報知するための「ノーマルボーナス中」の文字が表示される。なお、本第 2 変形例では、時短状態が継続している大当たり遊技中であるか否かを報知する構成としたが、これに限るものではなく、大当たり遊技中に時短状態が継続しているのか否かを遊技者に分かり難くする構成としても良い。このように構成することで、大当たり遊技中に内部的には通常状態であっても、遊技者に時短状態が継続していることを期待させ普通図柄抽選を実行させるために意欲的に遊技球を発射させる遊技を行わせることができる。チャージボーナス中とは異なり、ノーマルボーナス中に当たり普図が停止表示された場合には、通常状態における電動役物 6 4 0 a の動作パターン（ショート開放パターン）が設定されるため、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入賞させることができない。したがって、図 2 1 2 7 ( a ) に示した例のように、宝箱 8 0 2 が表示されず、通常の大当たり遊技ラウンド中（例えば、獲得賞球数の表示等）の演出が実行される。

20

#### 【 7 1 6 5 】

次に、図 2 1 2 8 を参照して、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物 6 4 0 a の関係について説明する。図 2 1 2 8 は、大当たり遊技中（時短状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物 6 4 0 a の関係を模式的に示したタイミングチャートである。（ a ）は設定されている遊技状態を示し、（ b ）は特図 2 の変動状況を示し、（ c ）は普図の変動状況を示し、（ d ）は電動役物 6 4 0 a の開閉状況を示している。図 2 1 2 8 に示すように、時短状態において当たり普図が停止表示されると、普図停止から 2 秒経過後に電動役物 6 4 0 a が開放状態となる。なお、電動役物 6 4 0 a の開放時間は 4 秒間であるが、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入賞すると、開放時間経過前に閉鎖状態となる。図 2 1 2 8 に示す状況では、電動役物 6 4 0 a が開放された 1 秒後に第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入賞しているため、第 2 入球口 6 4 0 への入賞に対応して電動役物 6 4 0 a が閉鎖状態となっている。第 2 入球口 6 4 0 への入賞に基づいて特図 2 変動表示が実行され、停止表示されると、特図 2 の当否判定結果に対応する小当たり遊技が実行される。図 2 1 2 8 に示す状況では、特図 2 が小当たり A b に当選したため、小当たり A b の小当たり遊技が実行され、その小当たり遊技中に遊技球が V 領域 6 5 0 v を通過したことに基づいて V 大当たり遊技が実行される。なお、詳細は後述するが、小当たり A b は時短状態を継続する小当たり種別である。したがって、小当たり遊技中及び V 大当たり遊技中も時短状態が継続する。小当たり A b の小当たり遊技終了後の V 大当たり遊技中において当たり普図変動が開始され、停止表示された場合にはその当たり普図停止から 2 秒経過後に電動役物 6 4 0 a が 4 秒間開放状態となる。これにより、大当たり遊技中も第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入賞させることが可能となり、特図 2 保留球を獲得す

30

40

50

ることができる。

【 7 1 6 6 】

次に、図 2 1 2 9 を参照して、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物 6 4 0 a の関係について説明する。図 2 1 2 9 は、大当たり遊技中（通常状態）に当たり普図停止した場合の各図柄と電動役物 6 4 0 a の関係を模式的に示したタイミングチャートである。図 2 1 2 9 に示した状況では、図 2 1 2 8 に示した状況とは異なり、特図 2 が小当たり B b に当選したため、小当たり B b の小当たり遊技が実行される。なお、小当たり B b は時短状態を終了させる小当たり種別であるため、小当たり遊技が開始されるタイミングで時短状態が終了し、通常状態が設定される。これにより、小当たり遊技中及び V 大当たり遊技中は通常状態となる。したがって、V 大当たり遊技中に当たり普図変動が開始され停止表示された場合であっても、電動役物 6 4 0 a はロング開放しないので、第 2 入球口 6 4 0 へと遊技球を入賞させることができない。

10

【 7 1 6 7 】

< 第 3 4 制御例の第 2 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 1 3 0 ~ 図 2 1 3 5 を参照して、本第 3 4 制御例の第 2 変形例の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 内容について説明する。図 2 1 3 0 ( a ) は、本第 3 4 制御例の第 2 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。R O M 2 0 2 には、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j と、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j B と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j B と、変動パターンテーブル 2 0 2 d j B と、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 e j B と、普図変動パターンテーブル 2 0 2 f j B とが少なくとも設けられている。次に、図 2 1 3 1 ( a ) ~ ( c ) を参照して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j B の詳細について説明する。図 2 1 3 1 ( a ) ~ ( c ) は、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j B の内容を模式的に示した模式図である。第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j B は、第 1 特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第 1 特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（V 領域 6 5 0 v（図 2 0 9 6 参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄 1 大当たり選択テーブル 2 0 2 b j B 1 と、第 2 特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第 2 特別図柄の小当たりに当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（V 領域 6 5 0 v（図 2 0 9 6 参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄 2 大当たり選択テーブル 2 0 2 b j B 2 と、を有している（図 2 1 3 1 ( a ) 参照）。図 2 1 3 1 ( b ) に示すように、第 1 特別図柄の大当たり時には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば大当たり A b（5 R 時短有大当たり）が選択され、「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば大当たり B b が選択される。この大当たり A b は、大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たり B b は大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。一方、図 2 1 3 1 ( c ) に示すように、第 2 特別図柄の大当たり時には、第 1 当たり種別カウンタ C 2 の値に関わらず（値が「0 ~ 9 9」の場合において）大当たり C b（1 0 R 時短有大当たり）が選択される。この大当たり C b は、大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第 2 特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たり A b の場合は大当たり C b（1 0 R 時短有大当たり）が選択され、小当たり B b の場合は大当たり D b（5 R 時短有大当たり）が選択され、小当たり C b の場合は大当たり E b（5 R 時短有大当たり）が選択され、小当たり D b の場合は大当たり F b（5 R 時短有大当たり）が選択される。この大当たり D b は、大当たり遊技のラウンド数が 1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たり E b は大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たり F b は大当たり遊技のラウンド数が 5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。なお、詳細は後述するが、本第 3 4 制御例の

20

30

40

50

第2変形例では、小当たり遊技が開始されるタイミングで、小当たり種別によって時短状態を継続するか否かを決定する構成であり、小当たり種別が小当たりA bまたは小当たりC bである場合には、時短状態を継続する構成としている(図2138参照)ため、小当たり遊技を経由して実行される大当たりC b及び大当たりE bの大当たり遊技中は時短状態が継続している状態となる。なお、本第34制御例の第2変形例では、小当たり当選し、その小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に時短状態を継続させる構成としているが、これに限るものではなく、大当たり当選した場合の大当たり種別が特定の種別である場合に時短状態を継続させる構成としても良い。

#### 【7168】

次に、図2131(d)を参照して、第2当たり乱数テーブル202c j Bの詳細について説明する。図2131(d)は、第2当たり乱数テーブル202c j Bの内容を模式的に示した模式図である。第2当たり乱数テーブル202c j B(図2131(d)参照)は、普通図柄の当たり判定値が記憶されているデータテーブルである。図2131(d)に示した通り、遊技機の状態に関わらず、第2当たり乱数カウンタバッファに格納された第2当たり乱数カウンタC4の値が0~3の範囲の場合に普通図柄の当たりと判定される。したがって、本第34制御例の第2変形例では、4/300(1/75)の確率で普通図柄の当たり当選する。なお、普通図柄の当たりと判定された場合は、第2図柄表示装置83における変動表示が終了した後に、停止図柄(第2図柄)として「」の図柄が点灯表示されると共に、電動役物640aが所定時間だけ開放される。ここで、本第34制御例における電動役物640aは、上述した通り、図示しないソレノイド(その他ソレノイド209zの一つ)の作動により、遊技盤13の前後方向に動作する。この電動役物640aは、前方へと進出動作(開放動作)することで、球を第2入球口640へ入球するように誘導する働きをする。一方、後方へと退避動作(閉鎖動作)することで、球を第2入球口640へ誘導しない(入球しない)働きをする。

#### 【7169】

次に、図2132を参照して、小当たり種別選択テーブル202e j Bの内容について説明する。図2132(a)及び(b)は、小当たり種別選択テーブル202e j Bの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル202e j Bは、第2特別図柄の小当たり当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄2小当たり選択テーブル202e j B1を有している(図2132(a)参照)。図2132(b)に示すように、第2特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタC5の値が、「0~9」の場合は小当たりA b(V通過可能)が選択され、「10~49」の場合は小当たりB b(V通過可能)が選択され、「50~69」の場合は小当たりC b(V通過可能)が選択され、「60~99」の場合は小当たりD b(V通過可能)が選択される。なお、本第34制御例の第2変形例では、全ての小当たり種別を小当たり遊技においてV通過可能な小当たり(特定領域(V領域650v)に球を通過させ、大当たり遊技が付与可能な小当たり)としているが、これに限るものではなく、小当たり遊技中にV通過できない小当たり種別(大当たりが付与されない小当たり)を設けても良い。なお、本第34制御例の第2変形例では、小当たりの種別に応じて、その後付与される大当たりの種別が定められているが、それ以外の仕様として、第2特別図柄の抽選結果が小当たりの場合であっても、第1当たり種別選択テーブル202b j Bによって大当たりの種別を決定(大当たりの権利のみ獲得)しておき、その後の小当たり遊技においてV領域650vを球が通過することで先ほど権利を獲得した大当たりを実行するようにしてもよい。このようにすることで、例えば、大当たり種別として大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別を設け、小当たり開始時には時短状態を終了させない構成とした場合、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別が決定された場合に、小当たり遊技中にV領域650vを通過させるか否かを遊技者が選択可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、小当たり遊技中に球が特定領域(V領域650v)を通過したことに基づいて、所定の抽選を実行し、その抽選結果に基づいて、大当たり種別を決定するように構成してもよい。これにより、特定領域を球が通過するタイミングによって実行される大

10

20

30

40

50

当たり遊技の内容を異ならせることができるため、遊技者が小当たり遊技を意欲的に行うことになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【 7 1 7 0 】

次に、図 2 1 3 3 および図 2 1 3 4 を参照して変動パターンテーブル 2 0 2 d j B の内容について説明する。変動パターンテーブル 2 0 2 d j B は、変動パターンの表示態様（変動時間）を決定するために用いられるデータテーブルであり、変動種別カウンタ C S 1 の値毎に表示態様が規定されている。この変動パターンテーブル 2 0 2 d j B には、特別図柄の種類や抽選結果や遊技状態に対応した複数の異なるテーブルが規定されている。具体的には、図 2 1 3 3 ( a ) に示すように、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 1 と、特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 2 と、特図 1 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 3 と、特図 2 通常用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 4 と、特図 2 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 5 とが少なくとも規定されている。まず、図 2 1 3 3 ( b ) を参照して、特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 1 について説明をする。この特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 1 は、通常状態中における第 1 特別図柄（特図 1）の変動パターン（変動時間）のうち、大当たりに当選した場合における変動パターン（変動時間）を選択するためのテーブルであって、変動パターンの種別（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値）が規定されている。具体的に、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 5 0 」の範囲にノーマルリーチ（ 3 0 秒）の変動パターンが対応付けられ、「 5 1 ~ 1 7 9 」の範囲にスーパーリーチ（ 6 0 秒）の変動パターンが対応付けられ、「 1 8 0 ~ 1 9 8 」の範囲にスペシャルリーチ各種（ 9 0 秒）の変動パターンが対応付けられている。次に、図 2 1 3 3 ( c ) を参照して、特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 2 の内容について説明する。この特図 1 外れ用（通常）変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 2 は、通常状態中における第 1 特別図柄（特図 1）の変動パターン（変動時間）のうち、特図 1 の抽選結果が外れとなった場合における変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として完全外れが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 9 8 」の範囲に短外れ（ 7 秒）の変動パターンが対応付けられ、「 9 9 ~ 1 9 8 」の範囲に長外れ（ 1 0 秒）の変動パターンが対応付けられている。また、第 1 特別図柄の抽選で外れとなり、停止種別として外れリーチが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値として「 0 ~ 1 4 9 」の範囲にノーマルリーチ各種（ 3 0 秒）が対応付けられ、「 1 5 0 ~ 1 9 7 」の範囲にスーパーリーチ各種（ 6 0 秒）が対応付けられ、「 1 9 8 」にスペシャルリーチ各種（ 9 0 秒）が対応付けられている。以上、説明をしたように、本第 3 4 制御例の第 2 変形例では、第 1 特別図柄の抽選結果に基づいて、各停止種別に対応して様々な変動パターンが選択されるように構成されており、特に、変動時間が長い（例えば、 9 0 秒）変動パターンが第 1 特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に選ばれやすくなるように設定されている。よって、遊技者は長期間継続して変動表示される場合に、大当たりに当選しているのでは？と期待しながら遊技を行うことになる。よって、設定される変動パターンの期間長によって、遊技結果を予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 7 1 7 1 】

次いで、図 2 1 3 4 ( a ) を参照して、特図 1 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 3 の内容について説明する、この特図 1 時短用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 3 は、時短状態中における第 1 特別図柄（特図 1）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（変動種別カウンタ値 C S 1 のカウンタ値）が規定されている。具体的には、停止種別として外れが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず、外れ（ 2 秒）の変動パターンが対応付けられ、停止種別として大当たりが決定された場合には、変動種別カウンタ C S 1 の値に関わらず、大当たり（ 1 2 0 秒）の変動パターンが対応付けられている。図 2 1 3 4 ( b ) は、特図 2 通常用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 4 の内容を示した図である。この特図 2 通常用変動パターンテーブル 2 0 2 d j B 4 に

は、通常状態における第2特別図柄（特図2）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短大当たり（0.5秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、短小当たり（0.5秒）が対応付けられる。図2134（c）は、特図2時短用変動パターンテーブル202djB5の内容を示した図である。この特図2時短用変動パターンテーブル202djB5には、時短状態における第2特別図柄（特図2）の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値が規定されている。具体的には、決定された停止種別が大当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値に関わらず、長大当たり（120秒）が設定され、決定された停止種別が小当たりの場合は、変動種別カウンタCS1の値として「0～149」の範囲に短小当たり（0.5秒）が対応付けられ、変動種別カウンタCS1の値として「150～189」の範囲に中小当たり（60秒）が対応付けられ、変動種別カウンタCS1の値として「190～198」の範囲に長小当たり（120秒）が対応付けられる。  
【7172】

次に、図2135を参照して、普図変動パターンテーブル202fjBの内容について説明する。図2135は、普図変動パターンテーブル202fjBの内容を示した図である。この普図変動パターンテーブル202fjBは、普通図柄（普図）の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。図2135（a）に示す通り、普図変動パターンテーブル2022年4月20日fjBは、通常用普図変動パターンテーブル202fjB1と、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2と、時短用（特図変動中）普図変動パターンテーブル202fjB3と、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル202fjB4と、が規定されている。図2135（b）は、通常用普図変動パターンテーブル202fjB1の規定内容を模式的に示した模式図である。通常用普図変動パターンテーブル202fjB1は、通常状態が設定されている場合における普通図柄の変動パターンを決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第2変動種別カウンタ値CS2のカウンタ値）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値にかかわらず「短当たり（2秒）」が決定され、外れである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値にかかわらず「短外れ（2秒）」が決定される。次に、図2135（c）を参照して、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2の内容について説明する。図2135（c）は、この時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202fjB2は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されていない場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定するための乱数値（第2変動種別カウンタ値CS2）が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選であり、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値が「0～149」の範囲内である場合には普通図柄の変動パターン（変動時間）として「中当たり（15秒）」が決定され、「150～198」の範囲内である場合には「長小当たり（30秒）」が決定される。一方、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値が「0～149」の範囲内であれば「短外れ（2秒）」が決定され、「150～169」の範囲内であれば「中外れ（15秒）」が決定され、「170～198」の範囲内であれば「長外れ（30秒）」が決定される。なお、上述した第34制御例の第1変形例と同様に、本第2変形例では、遊技状態として時短状態が設定されている場合には基本的に普通図柄の変動表示に対応した変動演出が第3図柄表示装置81の表示画面において実行されることとなる。そして、上述したように、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、外れである場合よりも長い変動時間が決定され易いので、時短状態においては普通図柄の変動時間の長さによって遊技者は当否判定結果を予測することができる。次に、図2135（d）を参照して、時短用（特図変動



中) 普図変動パターンテーブル 202fjB3 の内容について説明する。図 2135 (d) は、この時短用 (特図変動中) 普図変動パターンテーブル 202fjB3 の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用 (特図変動中) 普図変動パターンテーブル 202fjB3 は、時短状態が設定されており、且つ、特別図柄の変動表示が実行されている場合に普通図柄の変動表示が実行される場合の普通図柄の変動パターン (変動時間) を決定するためのデータテーブルであり、普通図柄の変動パターン (変動時間) を決定するための乱数値 (第 2 変動種別カウンタ値 CS2) が規定されている。具体的には、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第 2 変動種別カウンタ CS2 のカウンタ値にかかわらず「短当たり (2 秒)」が決定され、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には、第 2 編同種別カウンタ CS2 のカウンタ値にかかわらず「短外れ (2 秒)」が決定される。

10

## 【7173】

次に、図 2135 (e) を参照して、時短用 (大当たり遊技中) 普図変動パターンテーブル 202fjB4 の内容について説明する。図 2135 (e) は、この時短用 (大当たり遊技中) 普図変動パターンテーブル 202fjB4 の規定内容を模式的に示した模式図である。時短用 (大当たり遊技中) 普図変動パターンテーブル 202fjB4 は、大当たり遊技中に時短状態が継続している場合において普通図柄の変動表示が実行される場合の普図変動パターン (変動時間) を決定するためのデータテーブルである。図 2135 (e) に示す通り、普通図柄の当否判定結果が当たり当選である場合には、第 2 変動種別カウンタ CS2 の値にかかわらず「短当たり (2 秒)」が決定され、普通図柄の当否判定結果が外れである場合には「短外れ (2 秒)」が決定される。

20

## 【7174】

< 第 34 制御例の第 2 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図 2136 から図 21275 のフローチャートを参照して、主制御装置 110 内の MPU 201 により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第 34 制御例及び第 1 変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図 2136 を参照して、特別図柄変動処理 (S104J) について説明する。図 2136 は、本第 34 制御例の第 2 変形例における特別図柄変動処理 (S104J) を示したフローチャートである。特別図柄変動処理 (S104J) は、主制御装置 110 のタイマ割込処理 (図 2056 参照) において実行される処理である。本第 34 制御例の第 2 変形例における特別図柄変動処理 (S104J) は、上述した第 34 制御例の第 1 変形例における特別図柄変動処理 (図 2111 参照) に対して、S220J の処理を実行しない点で相違しており、その他の処理については同一である。なお、S220J の処理を実行しないことで、今回の抽選結果が大当たり当選である場合に時短中カウンタ 203gj のカウンタ値が 0 に設定されないため、大当たり当選しても時短状態が終了しない。

30

## 【7175】

次に、図 2137 を参照して、小当たり開始設定処理 (S223J) について説明する。図 2137 は、本第 34 制御例の第 2 変形例における小当たり開始設定処理 (S223J) を示したフローチャートである。小当たり開始設定処理 (S223J) は、タイマ割込処理 (図 2056 参照) の特別図柄変動処理 (図 2111 参照) の中で実行される処理であり、小当たり種別 (小当たり Ab ~ Db) に基づいて、小当たり遊技における、V 入口ソレノイド 209a、の動作を設定するための処理である。小当たり開始設定処理 (S223J) では、まず、上述した通常変動開始処理の S409J の処理または時短変動開始処理の S509J の処理で選択された小当たり種別に対応する開放シナリオを設定する (S601J)。なお、開放シナリオとは、具体的には、第 2 可変入賞装置 650 の開閉扉 650f1 の設定を示す。つまり、小当たり遊技演出中において、開閉扉 650f1 が所定期間開放されるように V 入口ソレノイド 209a の動作を設定することを示す。S601J の処理が終了すると、各小当たり種別に対応した V 通過時大当たり種別を V 通過時大当たり種別格納エリア 203mj に設定する (S602J)。より具体的には、S601J の処理で取得した小当たり種別と特別図柄 2 大当たり選択テーブル 202bjB2 に

40

50

基づいて、V通過時大当たり種別（大当たりCb～Fb）を判定する。上述したように、小当たり種別がAbであれば、大当たりCb（10ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がBbであれば、大当たりDb（10ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がCbであれば、大当たりEb（5ラウンド時短有大当たり）であると判定し、小当たり種別がDbであれば、大当たりFb（5ラウンド時短有大当たり）であると判定する（図2131（c）参照）。次いで、小当たり種別に基づいて、小当たりの開始を設定し（S603J）、小当たり開始フラグ203jjと小当たり中フラグ203kjをオンに設定する（S604J）。その後、小当たり用時短更新処理を実行し（S606J）、本処理を終了する。

#### 【7176】

次に、図2138を参照して、小当たり用時短更新処理（S606J）について説明する。図2138は、この小当たり用時短更新処理（S606J）を示したフローチャートである。小当たり用時短更新処理（S606J）では、小当たり種別によって時短状態を終了させるか否かを決定するための処理を実行する。具体的には、今回の小当たり種別が小当たりAbまたは小当たりCbであるかを判別し（S651J）、小当たりAbまたは小当たりCbであると判別した場合には（S651J：Yes）、そのまま本処理を終了する。つまり、小当たりAbまたは小当たりCbである場合には、小当たり遊技中及びV大当たり遊技中も時短状態が継続することとなる。一方、S651Jの処理において、今回の小当たり種別がAbまたは小当たりCbではないと判別した場合には（S651J：No）、時短中カウンタ203gjのカウンタ値として0を設定し（S652J）、遊技状態格納エリアに通常状態を示す情報を設定し（S653J）、本処理を終了する。つまり、小当たりBbまたは小当たりDbである場合には、時短状態が終了し、小当たり遊技中及びV大当たり遊技中は通常状態が設定されることとなる。

#### 【7177】

次に、図2139を参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される普通図柄変動処理（S106J）について説明する。図2139は、本第34制御例の第2変形例における普通図柄変動処理（S106J）を示すフローチャートである。図2139に示すように、S901J～S908Jの処理については、上述した第34制御例におけるS601J～S608Jの処理と同一である。S908の処理が終了した後、普通図柄変動開始処理を実行する（S923J）。ここで、図2140を参照して、普通図柄変動開始処理（S923J）について説明する。図2140は、この普通図柄変動開始処理（S923J）を示したフローチャートである。普通図柄変動開始処理（S923J）では、普通図柄の当否判定結果と、設定されている遊技状態と、第2変動種別カウンタCS2のカウンタ値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定するための処理を実行する。具体的には、普通図柄変動開始処理（S923J）が実行されると、まず、普通図柄の当たりであるかを判別し（S951J）、当たりであると判別した場合には（S951J：Yes）、第2図柄表示装置83に表示する当たり時の表示態様を設定する（S952J）。一方、当たりでないと判別した場合には（S951J：No）、第2図柄表示装置83に表示する外れ時の表示態様を設定する（S953J）。S952J、またはS953Jの処理が終了すると、次いで、時短中であるかを判別し（S954J）、時短中であると判別した場合には（S954J：Yes）、普通図柄の当たりであるかを判別し（S955J）、普通図柄の当たりであると判別した場合には（S955J：Yes）、時短中当たりフラグ203rjをオンに設定し（S957J）、S958Jの処理を実行する。この時短中当たりフラグ203rjがオンに設定されることで、今回の普通図柄変動が停止表示された場合に、電動役物640aの動作パターンとして時短状態における動作パターン（ロング開放パターン）が設定される。S955Jの処理において、普通図柄の当たりではないと判別した場合には（S955J：No）、S957Jの処理をスキップし、S958Jの処理を実行する。S958Jの処理では、特別図柄の変動表示中であるかを判別し（S958J）、特別図柄の変動表示中であると判別した場合には（S958J：Yes）、時短用（特図変動中）普通図柄変動パターンテーブル202fjB3に基づいて普通図柄変動パターンを決

10

20

30

40

50

定し（S 9 5 9 J）、決定された普図変動パターンを示すための表示用普図変動パターンコマンドを設定し（S 9 6 2 J）、本処理を終了する。一方、S 9 5 8 Jの処理において、特別図柄の変動表示中ではないと判別した場合には（S 9 5 8 J：No）、次いで、大当たり遊技中であるかを判別し（S 9 6 3 J）、大当たり遊技中ではないと判別した場合には（S 9 6 3 J：No）、時短中カウンタ203 g jのカウント値を1減算し（S 9 6 0 J）、時短用（特図停止中）普図変動パターンテーブル202 f j B 2に基づいて普図変動パターンを決定し（S 9 6 1 J）、S 9 6 2 Jの処理を実行する。S 9 6 3 Jの処理において、大当たり遊技中であると判別した場合には（S 9 6 1 J：Yes）、時短用（大当たり遊技中）普図変動パターンテーブル202 f j B 4に基づいて普図変動パターンを決定し（S 9 6 4 J）、S 9 6 2 Jの処理を実行する。また、S 9 5 4 Jの処理において、時短中ではないと判別した場合には（S 9 5 4 J：No）、通常用普図変動パターンテーブル202 f j B 1に基づいて普図変動パターンを決定し（S 9 5 6 J）、S 9 6 2 Jの処理を実行する。このように、本第34制御例の第2変形例では、上述した第34制御例の第1変形例に対して、時短状態において特別図柄の変動表示が実行されている場合と、大当たり遊技が実行されている場合には普通図柄の変動表示が実行されても時短中カウンタ203 g jのカウント値を減算（更新）しない構成としている。このように構成することで、超チャージチャレンジモード中（第2特別図柄のロング変動中）、及び、チャージボーナス中（時短状態が継続している大当たり遊技中）に時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。

10

#### 【7178】

20

図2139に戻り、説明を続ける。S 9 1 8 Jの処理において、普図の変動時間が経過したと判別した場合には（S 9 1 8 J：Yes）、第2図柄表示装置83の停止表示を設定し（S 9 1 9 J）、普図停止コマンドを設定する（S 9 2 0 J）。そして、今回の第2図柄（普通図柄）の抽選結果が当たり当選であるかを判別し（S 9 2 1 J）、当たり当選であると判別した場合には（S 9 2 1 J：Yes）、電動役物制御処理を実行し（S 9 2 2 J）、本処理を終了する。一方、今回の普通図柄の抽選結果が当たり当選ではない（外れである）と判別した場合には（S 9 2 1 J：No）、設定されている遊技状態が時短状態であるかを判別し（S 9 2 6 J）、時短状態ではないと判別した場合には（S 9 2 6 J：No）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（S 9 2 6 J：Yes）、時短中カウンタ203 g jのカウント値が0であるかを判別し（S 9 2 4 J）、0であると判別した場合には（S 9 2 4 J：Yes）、通常状態を示す状態コマンドを設定し（S 9 2 5 J）、本処理を終了する。一方、0ではないと判別した場合には（S 9 2 4 J：No）、本処理を終了する。

30

#### 【7179】

次に、図2141のフローチャートを参照して、主制御装置110内のMPU201により実行される大当たり制御処理（S 1 7 0 4 J）を説明する。図2141は、第34制御例の第2変形例における大当たり制御処理（S 1 7 0 4 J）を示すフローチャートである。上述した第34制御例の第1変形例における大当たり制御処理（S 1 7 0 4 J）に対して、S 1 8 0 3 Jの処理が終了した後に時短更新処理（S 1 8 1 8 J）を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図2142を参照して、時短更新処理（S 1 8 1 8 J）の内容について説明する。図2142は、この時短更新処理（S 1 8 1 8 J）を示すフローチャートである。時短更新処理（S 1 8 1 8 J）では、今回の大当たり種別によって時短状態を継続させるか否かを決定するための処理を実行する（S 1 8 1 8 J）。時短更新処理（S 1 8 1 8 J）が実行されると、まず、設定されている遊技状態は時短状態であるかを判別し（S 2 3 0 1 J）、時短状態ではないと判別した場合には（S 2 3 0 1 J：No）、本処理を終了する。一方、時短状態であると判別した場合には（S 2 3 0 1 J：Yes）、今回の大当たり種別が大当たりCbまたは大当たりEbであるかを判別し（S 2 3 0 2 J）、大当たりCbまたは大当たりEbであると判別した場合には、本処理を終了する。S 2 3 0 2 Jの処理において、今回の大当たり種別が大当たりCbまたは大当たりEbではないと判別した場合には（S 2 3 0 2 J：No）、

40

50

時短中カウンタ 2 0 3 g j のカウンタ値を 0 に設定し ( S 2 3 0 3 J )、遊技状態格納エリアに通常状態を設定し ( S 2 3 0 4 J )、本処理を終了する。つまり、大当たり種別が大当たり C b または大当たり E b である場合には大当たり遊技中も時短状態が継続し、大当たり C b または大当たり E b ではない場合には大当たり遊技開始により時短状態が終了する。

#### 【 7 1 8 0 】

次に、図 2 1 4 3 を参照して、小当たり終了処理 ( S 1 9 1 2 J ) について説明する。図 2 1 4 3 は、本第 3 4 制御例の第 2 変形例における小当たり終了処理 ( S 1 9 1 2 J ) を示したフローチャートである。本第 3 4 制御例の第 2 変形例における小当たり終了処理 ( S 1 9 1 2 J ) は、上述した第 3 4 制御例における小当たり終了処理 ( 図 2 0 7 5 参照 ) に対して、S 2 0 0 7 J の処理を実行しない点で相違し、その他の処理については同一である。

10

#### 【 7 1 8 1 】

< 第 3 4 制御例の第 2 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 1 4 4 及び図 2 1 4 5 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。まず、図 2 1 4 4 を参照して、当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) について説明する。図 2 1 4 4 は、第 3 4 制御例の第 2 変形例における当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) を示したフローチャートである。当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 ( 図 2 0 8 3 参照 ) において当たり関連のコマンドを受信した場合に実行される処理である。上述した第 3 4 制御例における当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) に対して、大当たり開始コマンドを受信したと判別した場合に ( S 3 9 0 1 J : Y e s )、大当たり開始処理 ( S 3 9 2 0 J ) を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。ここで、図 2 1 4 5 を参照して、大当たり開始処理 ( S 3 9 2 0 J ) について説明する。図 2 1 4 5 は、この大当たり開始処理 ( S 3 9 2 0 J ) を示したフローチャートである。大当たり開始処理 ( S 3 9 2 0 J ) が実行されると、まず、表示用大当たり開始コマンドを設定し ( S 3 9 5 1 J )、従大当たり中フラグ 2 2 3 p j をオンに設定する ( S 3 9 5 2 J )。次いで、今回の大当たり種別が大当たり C b または大当たり E b であるかを判別し ( S 3 9 5 3 J )、大当たり C b または大当たり E b であると判別した場合には ( S 3 9 5 3 J : Y e s )、チャージボーナスを示す表示用コマンドを設定し ( S 3 9 5 4 J )、本処理を終了する。一方、S 3 9 5 3 J の処理において大当たり C b または大当たり E b であると判別した場合には ( S 3 9 5 3 J : N o )、ノーマルボーナスを示す表示用コマンドを設定し ( S 3 9 5 5 J )、本処理を終了する。

20

30

#### 【 7 1 8 2 】

< 第 3 4 制御例の第 3 変形例について >

図 2 1 4 6 ~ 図 2 1 5 3 を参照して、第 3 4 制御例の第 3 変形例のパチンコ機 1 0 について説明する。上述した第 3 4 制御例の第 2 変形例では、小当たり遊技開始時に時短状態を終了させ、小当たり遊技中及び V 大当たり遊技中は通常状態とする場合と、小当たり遊技中に時短状態を終了させず、小当たり遊技中または V 大当たり遊技中も時短状態を継続させる場合とを設ける構成について説明した。これに対して、本第 3 変形例では、大当たり遊技中も時短状態を継続させ、同一ラウンド数の大当たり遊技であっても、大当たり種別によって大当たり遊技期間を異ならせ、大当たり遊技中に実行される普通図柄の変動表示回数を可変させる構成としている。具体的には、大当たり種別によってラウンド間における第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖時間を異ならせることで、通常の大当たり遊技と、通常よりも大当たり遊技期間が長い大当たり遊技とを設ける構成としている。これにより、大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得し易い大当たり遊技と、大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得し難い大当たり遊技とを実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。本第 3 4 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 4 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2 および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O

40

50

M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 によって実行されるその他の処理、表示制御装置 1 1 4 の M P U 2 3 1 によって実行される各種処理については、第 3 4 制御例の第 2 変形例におけるパチンコ機 1 0 と同一である。以下、第 3 4 制御例の第 2 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

#### 【 7 1 8 3 】

< 第 3 4 制御例における第 3 変形例における第 1 特定入賞口 6 5 a の開放パターンについて > 10

図 2 1 4 6 を参照して、本第 3 4 制御例の第 3 変形例における第 1 特定入賞口 6 5 a の開放パターンについて説明する。図 2 1 4 6 は、本第 3 4 制御例の第 3 変形例における第 1 特定入賞口 6 5 a の開放パターンの一例を模式的に示したタイミングチャートである。図 2 1 4 6 に示す通り、大当たり A c と大当たり F c はいずれもラウンド数が 5 ラウンドの大当たり種別であるが、大当たり遊技期間が相違している。具体的には、大当たり A c は、第 1 特定入賞口 6 5 a の開放パターンが開放パターン A である大当たり種別であり、大当たり F c は、第 1 特定入賞口 6 5 a の開放パターンが開放パターン B である大当たり種別である。開放パターン A は、各ラウンドにおける第 1 特定入賞口 6 5 a の開放時間が 5 秒であり、ラウンド間における第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖時間が 1 秒である。したがって、大当たり A c では、5 秒間の開放状態が 5 回、1 秒間の閉鎖状態が 4 回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド ( 5 R ) 終了までの大当たり遊技期間は 2 9 秒となる。なお、1 回のラウンド中に第 1 特定入賞口 6 5 a に遊技球が 1 0 球入賞した場合には、5 秒経過する前に第 1 特定入賞口 6 5 a が閉鎖状態となるが、次のラウンドの開始タイミングは可変しない構成としている。これにより、大当たり遊技中にラウンド開始から早期に遊技球を発射して所定の遊技球を入賞させた遊技者と、ラウンド終了間際に遊技球を発射した遊技者とで、大当たり遊技期間が可変してしまう不具合を抑制することができる。一方、開放パターン B は、各ラウンドにおける第 1 特定入賞口 6 5 a a の開放時間が 5 秒であり、ラウンド間における第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖時間が 7 秒である。したがって、大当たり F c では、5 秒間の開放状態が 5 回、7 秒間の閉鎖状態が 4 回であるため、大当たり遊技開始から最終ラウンド ( 5 R ) 終了までの大当たり遊技期間は 5 3 秒となる。なお、本第 3 4 制御例の第 3 変形例では、大当たり遊技中の普通図柄の変動時間が 2 秒であるため、大当たり A c では大当たり遊技中に最大 1 4 回の普通図柄抽選を実行することが可能であり、大当たり F c では大当たり遊技中に最大 2 6 回の普通図柄抽選を実行することが可能である。つまり、大当たり F c では大当たり A c よりも 2 倍近く普通図柄抽選を多く実行できるため、大当たり F c は大当たり A c に比べて大当たり遊技中に特図 2 保留球を獲得し易い大当たり種別と言える。 20 30

#### 【 7 1 8 4 】

< 第 3 4 制御例の第 3 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 1 4 7 ~ 図 2 1 5 1 を参照して、本第 3 4 制御例の第 3 変形例の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 内容について説明する。図 2 1 4 7 ( a ) は、本第 3 4 制御例の第 3 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。R O M 2 0 2 には、第 1 当たり乱数テーブル 2 0 2 a j と、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j C と、第 2 当たり乱数テーブル 2 0 2 c j B と、変動パターンテーブル 2 0 2 d j B と、小当たり種別選択テーブル 2 0 2 e j C と、普図変動パターンテーブル 2 0 2 f j B と、動作シナリオテーブル 2 0 3 g j C とが少なくとも設けられている。次に、図 2 1 5 0 を参照して、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j C の内容について説明する。図 2 1 3 1 ( a ) ~ ( c ) は、第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j C の内容を模式的に示した模式図である。第 1 当たり種別選択テーブル 2 0 2 b j C は、第 1 特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第 1 特別図柄の小当たりに当 40 50

選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（V領域650v（図2096参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄1大当たり選択テーブル202bjC1と、第2特別図柄の大当たりに当選した場合、或いは、第2特別図柄の小当たり10に当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域（V領域650v（図2096参照））を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄2大当たり選択テーブル202bjC2と、を有している（図2148（a）参照）。図2148（b）に示すように、第1特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値が「0～49」の範囲内であれば大当たりAc（5R時短有大当たり）が選択され、「50～99」の範囲内であれば大当たりBcが選択される。この大当たりAcは、大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりBcは大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりAc及び大当たりBcは、いずれも第1特定入賞口65aの開放パターンとして開放パターンAが設定される。一方、図2148（c）に示すように、第2特別図柄の大当たり時には、第1当たり種別カウンタC2の値に関わらず（値が「0～99」の場合において）大当たりCc（10R時短有大当たり）が選択される。この大当たりCcは、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、第2特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりAcの場合は大当たりCc（10R時短有大当たり）が選択され、小当たりBcの場合は大当たりDc（10R時短有大当たり）が選択され、小当たりCcの場合は大当たりEc（5R時短有大当たり）が選択され、小当たりDcの場合は大当たりFc（5R時短有大当たり）が選択される。この大当たりDcは、大当たり遊技のラウンド数が10ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりEcは大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりFcは大当たり遊技のラウンド数が5ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される大当たり種別である。また、大当たりCcでは、第1特定入賞口65aの開放パターンとして開放パターンCが設定され、大当たりDcでは第1特定入賞口65aの開放パターンとして開放パターンDが設定され、大当たりEcでは第1特定入賞口65aの開放パターンとして開放パターンAが設定され、大当たりFcでは第1特定入賞口65aの開放パターンとして開放パターンBが設定される。ここで、図2150を参照して、各開放パターンについて説明する。図2150に示す通り、開放パターンAは、1回のラウンドにおける開放時間が5秒であり、開放回数が5回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が1秒の開放パターンである。開放パターンBは、1回のラウンドにおける開放時間が5秒であり、開放回数が5回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が7秒の開放パターンである。つまり、開放パターンAよりも開放パターンBが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図2保留球を獲得し易い状態となる。開放パターンCは、1回のラウンドにおける開放時間が5秒であり、開放回数が10回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が1秒の開放パターンである。開放パターンDは、1回のラウンドにおける開放時間が5秒であり、開放回数が10回であり、ラウンド間の閉鎖時間（インターバル時間）が7秒の開放パターンである。つまり、開放パターンCよりも開放パターンDが設定された場合の方が大当たり遊技期間中に特図2保留球を獲得し易い状態となる。なお、本第34制御例の第3変形例では、各大当たり種別毎に第1特定入賞口65aの開放パターンが規定される構成としたが、これに限るものではなく、抽選によって開放パターンを決定する構成としても良い。

#### 【7185】

次に、図2149を参照して、小当たり種別選択テーブル202ejCの内容について説明する。図2149（a）及び（b）は、小当たり種別選択テーブル202ejCの内容を模式的に示した模式図である。小当たり種別選択テーブル202ejCは、第2特別図柄の小当たり10に当選した場合の小当たり種別を選択するための特別図柄2小当たり選択

10

20

30

40

50

テーブル 202 e j C 1 を有している (図 2149 (a) 参照)。図 2149 (b) に示すように、第 2 特別図柄の小当たり当選時には、小当たり種別カウンタ C 5 の値が、「0 ~ 9」の場合は小当たり A c (V 通過可能) が選択され、「10 ~ 49」の場合は小当たり B c (V 通過可能) が選択され、「50 ~ 89」の場合は小当たり C c (V 通過可能) が選択され、「90 ~ 99」の場合は小当たり D c (V 通過可能) が選択される。

【 7 1 8 6 】

次に、図 2151 を参照して、動作シナリオテーブル 202 g j C の内容について説明する。図 2151 は、この動作シナリオテーブル 202 g j C の規定内容を模式的に示した模式図である。各開放パターンにはそれぞれ動作シナリオテーブルが設けられており、その動作シナリオに基づいて第 1 特定入賞口 65 a の動作制御が実行される。各動作シナリオテーブルには、シナリオカウンタ 203 a j C のカウンタ値に対して動作内容が規定されている。ここで、開放パターン A 動作シナリオの一例を説明する。開放パターン A 動作シナリオには、シナリオカウンタ値「0」に対して「閉鎖」が設定され、シナリオカウンタ値「250」に対して「開放」が設定されている。なお、シナリオカウンタ 203 a j C のカウンタ値は、主制御装置 110 のメイン処理において 4 m s 毎に実行される大当たり制御処理 (S 1704) においてカウンタ値が更新されるため、シナリオカウンタ値「250」は、大当たり遊技開始から 1 秒経過した場合のシナリオカウンタ値である。つまり、大当たり遊技開始から 1 秒経過すると第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となる。そして、シナリオカウンタ値が「1500」になると第 1 特定入賞口 65 a が閉鎖状態となり、シナリオカウンタ値「1750」になると第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となる。シナリオカウンタ値「1500」は第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となってから 5 秒経過した時点でのカウンタ値となる。したがって、1 回のラウンドにおいて第 1 特定入賞口 65 a は 5 秒間開放状態となる。なお、本第 34 制御例の第 3 変形例では、1 回のラウンド中に第 1 特定入賞口 65 a には 10 球まで遊技球が入賞可能であり、第 1 特定入賞口 65 a に遊技球が 10 球入賞したと判別した場合には、シナリオカウンタ値が「閉鎖」を示すカウンタ値となる前に第 1 特定入賞口 65 a を閉鎖状態とする。この場合であっても、次回、第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となるのは、動作シナリオに規定されたシナリオカウンタ値となった場合である。このため、規定数の遊技球が入賞したことにより閉鎖状態となった場合と、開放時間が経過したことにより閉鎖状態となった場合とで、大当たり遊技期間は可変しない。その後、シナリオカウンタ値が「1750」になると第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となり、シナリオカウンタ値が「3000」になると第 1 特定入賞口 65 a が閉鎖状態となる。このように、開放パターン A 動作シナリオには、第 1 特定入賞口 65 a の開放パターンとして 5 秒間の開放状態と、1 秒間の閉鎖状態を 5 ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。そして、最終ラウンド (5 ラウンド目) の開放時間が経過し、第 1 特定入賞口 65 a を閉鎖状態とする動作シナリオが実行された後、次のシナリオカウンタ 203 a j C の更新によって E N D 情報が示される。開放パターン B 動作シナリオも、上述した開放パターン A 動作シナリオと同様に、シナリオカウンタ 203 a j C のカウンタ値に対して動作内容が規定されている。開放パターン B 動作シナリオでは、シナリオカウンタ値が「1500」になり、第 1 特定入賞口 65 a が閉鎖状態となるまでは開放パターン A 動作シナリオと同じシナリオであるが、次に第 1 特定入賞口 65 a が開放状態となるのはシナリオカウンタ値が「3250」となった場合である。シナリオカウンタ値が「3250」になるのは、第 1 特定入賞口 65 a が閉鎖状態となってから 7 秒経過後である。このように、開放パターン B 動作シナリオには、第 1 特定入賞口 65 a の開放パターンとして 5 秒間の開放状態と、7 秒間の閉鎖状態を 5 ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。これにより、大当たり遊技のラウンド数は同じであっても、開放パターン A よりも開放パターン B の方が大当たり遊技期間が長くなり、大当たり遊技中に実行可能な普通図柄抽選回数を増やすことができる。なお、図示しないが、開放パターン C 動作シナリオには、第 1 特定入賞口 65 a の開放パターンとして 5 秒間の開放状態と、1 秒間の閉鎖状態を 10 ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されており、開放パターン D 動作シナリオには、第 1 特定入賞口 65 a の開

10

20

30

40

50

放パターンとして5秒間の開放状態と、7秒間の閉鎖状態を10ラウンド分繰り返し実行する動作シナリオが規定されている。

【7187】

<第34制御例の第3変形例における主制御装置の制御処理について>

次に、図2152及び図2153を参照して、第34制御例の第3変形例における主制御装置110内のMPU201により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第34制御例及び各変形例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図2152を参照して、大当たり制御処理(S1704J)について説明する。図2152は、本第34制御例の第3変形例における大当たり制御処理(S1704J)を示したフローチャートである。この大当たり制御処理(S1704J)は、主制御装置110のメイン処理(図2072参照)において実行される。大当たり制御処理(S1704J)が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し(S1801J)、大当たり開始タイミングであると判別した場合には(S1801J:Yes)、大当たり開始フラグ203hjをオフに設定し(S1802J)、大当たり開始コマンドを設定し(S1803J)、時短更新処理(S1818J)を実行する。次いで、大当たり種別に対応する動作シナリオを設定し(S1821J)、本処理を終了する。S1801Jの処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には(S1801J:No)、次に、大当たり遊技中であるかを判別する(S1805J)。大当たり遊技中ではないと判別した場合には(S1805J:No)、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には(S1805J:Yes)、シナリオカウンタ203ajcのカウンタ値に1加算し(S1819J)、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する(S1806J)。なお、本第34制御例の第3変形例では、シナリオカウンタ203ajcのカウンタ値と、設定されている動作シナリオによって新たなラウンドの開始タイミングであるか否かの判別を行う。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には(S1806J:Yes)、第1特定入賞口65aの開放動作を設定し(S1807J)、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し(S1808J)、本処理を終了する。S1806Jの処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には(S1806J:No)、次に、第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立したかを判別する(S1809J)。具体的には、シナリオカウンタ値が設定されている動作シナリオにおける閉鎖状態を示す値となった場合、或いは、第1特定入賞口65aに所定数の入賞があった場合に閉鎖条件が成立したと判別する。第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立したと判別した場合には(S1809J:Yes)、第1特定入賞口65aの閉鎖動作を設定し(S1810J)、本処理を終了する。S1809Jの処理において、第1特定入賞口65aの閉鎖条件が成立していないと判別した場合には(S1809J:No)、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する(S1811J)。なお、大当たり終了のタイミングであるか否かは、シナリオカウンタ値が動作シナリオにおける「END情報」を示す値であるかによって判別し、「END情報」を示すカウンタ値である場合には大当たり終了タイミングであると判別する。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には(S1811J:No)、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には(S1811J:Yes)、大当たり終了コマンドを設定し(S1812J)、大当たり中フラグ203ijをオフに設定し(S1813J)、シナリオカウンタ203ajcのカウンタ値をクリアする(S1820J)。そして、時短付与処理を実行し(S1817J)、本処理を終了する。

【7188】

次に、図2153を参照して、時短付与処理(S1817J)について説明する。図2153は、本第34制御例の第3変形例における時短付与処理(S1817J)を示したフローチャートである。本第34制御例の第3変形例における時短付与処理(S1817J)が実行されると、まず、今回の大当たり種別が時短有りの大当たり種別であるかを判別し(S1751J)、時短有りの大当たり種別であると判別した場合には(S1751



J : Yes)、時短中カウンタ203gjにカウンタ値として105を設定し(S1753J)、本処理を終了する。一方、S1751Jの処理において、時短有りの大当たり種別ではないと判別した場合には(S1751J:No)、通常状態を示す状態コマンドを設定し(S1754J)、本処理を終了する。

#### 【7189】

<第34制御例の第4変形例について>

図2154～図2157を参照して、本第34制御例の第4変形例について説明する。上述した第34制御例及び各変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合にのみ、電動役物640aが開放状態となり特図2保留球を獲得可能な構成であった。これに対して、本第3変形例では、時短状態において普通図柄の当たりに当選した場合に加えて、特図2保留球の先読み結果(入賞情報を事前判別した結果)が特定結果であった場合に電動役物640aを開放状態とする構成としている。具体的には、特図2保留球を獲得した場合に、その特図2保留球の入賞情報を先読み(事前判別)し、特定の大当たり種別(本第3変形例では大当たりEd)に当選すると判別した場合に電動役物640aを開放状態(開放位置)に可変させる。つまり、特図2保留球を追加で獲得することができるため、実質2回分の大当たり遊技が実行可能となる。このように構成することで、遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第34制御例の第3変形例におけるパチンコ機10は、上述した第34制御例に対して、主制御装置110におけるROM202構成が一部変更となっている点、主制御装置110のMPU201により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第34制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第34制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

10

20

#### 【7190】

<第34制御例の第4変形例における演出内容について>

図2154を参照して、本第34制御例の第4変形例における特徴的な演出内容について説明する。図2154(a)は、時短状態において特図2保留球を獲得した場合に実行される演出の一例である。上述した第34制御例と同様に、時短状態において当たり普通図柄が停止表示されると、主表示領域Dmには普通図柄の当たりに当選したことを示唆する態様である宝箱802が表示され、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示される。そして、第2入球口640に遊技球が入賞すると、図2154(a)に示す、Vチャージ演出が実行され、特図2保留球を獲得したことが報知される。そして、獲得した特図2保留球の入賞情報を事前判別し(先読みし)、その先読み結果が大当たりEd当選であると判別されると、図2154(b)に示す、V追加チャージチャンス演出が実行される。このV追加チャージチャンス演出では、新たな宝箱802が表示され、第1小表示領域HR1には「V追加チャージチャンス!」の文字が表示される。また、第2入球口640に向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示されることで、電動役物640aが開放状態(開放位置)に可変し、特図2保留球を獲得可能な状態であることを遊技者に報知する。なお、本第34制御例の第4変形例では、普通図柄の当たり当選により電動役物640aが開放状態となる場合と、特図2保留球の先読み結果が大当たりEdであることにより電動役物640aが開放状態となる場合とで同一態様の宝箱802を表示する構成としたが、これに限るものではなく、普通図柄の当たり当選により電動役物640aが開放状態となる場合と、特図2保留球の先読み結果が大当たりEdであることにより電動役物640aが開放状態となる場合とで宝箱802の態様を異ならせても良いし、特図2保留球の先読み結果が大当たりEdであることにより電動役物640aが開放状態となる場合には宝箱802ではなく他の表示態様によって報知(示唆)する構成としても良い。なお、本第34制御例の第4変形例では、特図2保留球を獲得したタイミングで入賞

30

40

50

情報を先読みし、先読み結果が大当たりE dである場合に電動役物6 4 0 aを開放状態とさせる構成としたが、これに限るものではなく、大当たりE dに当選する特図2 保留球に基づく第2 特別図柄の変動表示が開始される場合に電動役物6 4 0 aを開放状態とさせる構成としても良いし、大当たりE dに当選する第2 特別図柄が停止表示された場合に電動役物6 4 0 aを開放状態とさせる構成としても良い。

#### 【7 1 9 1】

< 第3 4 制御例の第4 変形例における電氣的構成について >

次に、図2 1 5 5を参照して、本第3 4 制御例の第4 変形例における電氣的構成について説明する。なお、上述した第3 4 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図2 1 5 5 ( a )を参照して、第1 当たり種別選択テーブル2 0 2 b j Dについて説明する。図2 1 5 5 ( a )は、この第1 当たり種別選択テーブル2 0 2 b j Dの規定内容を模式的に示したブロック図である。第1 当たり種別選択テーブル2 0 2 b j Dは、上述した第3 4 制御例における第1 当たり種別選択テーブル2 0 2 b j に代えて主制御装置1 1 0のMP U 2 0 1に設けられたデータテーブルである。図2 1 5 5 ( a )に示すように、第1 当たり種別選択テーブル2 0 2 b j Dには、第1 特別図柄の大当たり当選した場合、或いは、第1 特別図柄の小当たり当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域 ( V入賞スイッチ6 5 0 e 3 ( 図2 0 2 8 参照 ) ) を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄1 大当たり選択テーブル2 0 2 b j D 1 と、第2 特別図柄の大当たり当選した場合、或いは、第2 特別図柄の小当たり当選し、その小当たり遊技中に球が特定領域 ( V入賞スイッチ6 5 0 e 3 ( 図2 0 2 8 参照 ) ) を通過した場合における大当たり種別を選択するための特別図柄2 大当たり選択テーブル2 0 2 b j D 2 と、を有している。図2 1 5 5 ( b )に示すように、第1 特別図柄の大当たり時には第1 当たり種別カウンタC 2の値にかかわらず大当たりA dが決定される。この大当たりA dは、大当たり遊技のラウンド数が5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Aの時短状態が設定される大当たり種別である。一方、図2 1 5 5 ( c )に示すように、第2 特別図柄の大当たり時には、第1 当たり種別カウンタC 2の値が「0 ~ 4 9」の範囲内であれば大当たりB dが、「5 0 ~ 9 9」の範囲内であれば大当たりE dが決定される。この大当たりB d及び大当たりE dは、大当たり遊技のラウンド数が1 0 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Bの時短状態が設定される大当たり種別である。また、第2 特別図柄の小当たり時には、後述する小当たり種別に対応して大当たり種別が選択される。具体的には、小当たり種別が小当たりAの場合は大当たりB d ( 1 0 R時短B大当たり ) が選択され、小当たりBの場合は大当たりC d ( 5 R時短B大当たり ) が選択され、小当たりCの場合は大当たりD d ( 5 R時短C大当たり ) が選択される。この大当たりC dは、大当たり遊技のラウンド数が5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Bの時短状態が設定される大当たり種別であり、大当たりD dは大当たり遊技のラウンド数が5 ラウンドであり、大当たり遊技終了後に時短Cの時短状態が設定される大当たり種別である。

#### 【7 1 9 2】

< 第3 4 制御例の第4 変形例における主制御装置の制御処理について >

次に、図2 1 5 6を参照して、主制御装置1 1 0内のMP U 2 0 1により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第3 4 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図2 1 5 6は、本第3 4 制御例の第4 変形例における先読み処理 ( S 7 1 3 J ) を示したフローチャートである。この先読み処理 ( S 7 1 3 J ) は、主制御装置1 1 0の始動入賞処理 ( 図2 0 6 2、S 1 0 5 J ) において実行される処理である。S 8 0 1 J ~ S 8 0 5 Jの処理については、上述した第3 4 制御例におけるS 8 0 1 J ~ S 8 0 5 Jの処理と同一の処理である。S 8 0 4 Jの処理が終了すると、次に、今回取得した入賞情報に大当たりE dに対応する情報が含まれているかを判別し ( S 8 0 5 J )、含まれていないと判別した場合には ( S 8 0 5 J : N o )、本処理を終了する。一方、大当たりE dに対応する情報が含まれていると判別した場合には、電動役物6 4 0 aの開放動作設定し ( S 8 0 6 J )、本処理を終了する。

## 【 7 1 9 3 】

< 第 3 4 制御例の第 4 変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について >

次に、図 2 1 5 7 を参照して、音声ランプ制御装置 1 1 3 内の M P U 2 2 1 により実行される各制御処理を説明する。なお、上述した第 3 4 制御例と同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。図 2 1 5 7 は、入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) を示したフローチャートである。この入賞情報関連処理 ( S 3 5 1 1 J ) は、音声ランプ制御装置 1 1 3 のコマンド判定処理 ( 図 2 0 8 3 、 S 3 1 1 2 J ) において、入賞情報関連コマンドを受信した場合に実行される処理である。図 2 1 5 7 に示すように、S 3 8 0 1 J ~ S 3 8 0 6 J の処理については、上述した第 3 4 制御例における S 3 8 0 1 J ~ S 3 8 0 6 J の処理と同一の処理である。S 3 8 0 5 J の処理において、受信した入賞情報コマンドから取得した特図 2 保留球の大当たり種別が大当たり E d であるかを判別し ( S 3 8 0 7 J ) 、大当たり E d であると判別した場合には ( S 3 8 0 7 J : Y e s ) 、V 追加チャージチャンス演出を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 0 8 J ) 、本処理を終了する。一方、S 3 8 0 7 J の処理において、大当たり E d ではないと判別した場合には ( S 3 8 0 7 J : N o ) 、そのまま本処理を終了する。

10

## 【 7 1 9 4 】

< 第 3 4 制御例の第 5 変形例について >

図 2 1 5 8 ~ 図 2 1 8 1 を参照して、第 3 4 制御例の第 5 変形例について説明する。上述した第 3 4 制御例及び各変形例では、特図 2 保留球を最大 4 つまで保留記憶することができる構成であるが、特図 2 保留球が上限まで保留記憶されている状態で普通図柄の当たりに当選した場合、第 2 入球口 6 4 に遊技球を入賞させても新たな特図 2 保留球は保留記憶されず、せっかく普通図柄の当たりに当選したにもかかわらず、特図 2 保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第 2 入球口 6 4 に入賞した場合との恩恵が著しく低いものとなってしまい、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。これに対して、本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、特図 2 保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第 2 入球口 6 4 への入賞があった場合に、電動役物 6 4 0 a を連続して複数回開放状態とし、第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を複数回入賞可能にすることで、遊技者に対して第 2 入球口 6 4 0 入賞に基づく賞球を複数回付与する恩恵を与える構成としている。このように構成することで、特図 2 保留球が上限まで保留記憶されていない場合に第 2 入球口 6 4 に入賞した場合との恩恵の差を小さくすることが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を軽減することができる。

20

30

## 【 7 1 9 5 】

また、上述した第 3 4 制御例では、ボタン演出が実行される場合に、実行されるボタン演出の操作内容 ( 単発押し、連打、長押し等 ) はボタン演出の種類によって予め決まっていた。これに対して、本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、ボタン演出が実行される場合に、過去の操作パターンに基づいて操作内容を決定する構成としている。具体的には、過去 1 0 分間のボタンセンサのオンオフ状況を記憶可能な構成であり、ボタン演出が実行される前のボタン演出準備画面が表示されている場合に、遊技者がボタン操作をしていれば、その操作内容に応じてボタン演出の操作内容を切り替える構成としている。例えば、ボタン演出準備画面において遊技者が演出ボタン 2 2 を連打操作をしていればボタン演出の操作内容を連打操作に切り替え、長押し操作をしていればボタン演出の操作内容を長押し操作に切り替える。このように構成することで、ボタン演出における操作内容を遊技者の好みに合わせた操作内容にすることができる。なお、本第 3 4 制御例の第 5 変形例のパチンコ機 1 0 は、上述した第 3 4 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 1 0 に対して、主制御装置 1 1 0 における R O M 2 0 2 および R A M 2 0 3 の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置 1 1 3 における R O M 2 2 2 および R A M 2 2 3 の構成が一部変更となっている点、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 に

40

50

よって実行されるその他の処理、表示制御装置 114 の MPU 231 によって実行される各種処理については、第 34 制御例の第 3 変形例におけるパチンコ機 10 と同一である。以下、第 34 制御例の第 3 変形例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【7196】

< 第 34 制御例の第 5 変形例における演出内容について >

図 2158 ~ 図 2162 を参照して、本第 34 制御例の第 5 変形例におけるパチンコ機 10 の特徴的な演出内容について説明する。図 2158 (a) は、大当たり遊技開始時に特図 2 保留球が上限 (本第 34 制御例の第 5 変形例では 4 個) まで保留記憶されている場合の第 3 図柄表示装置 81 の表示画面の一例を示した図である。図 2158 (a) に示すように、第 2 表示領域 Dn2 には第 2 特別図柄の大当たり当選したことを示す態様である「555」の組み合わせで第 3 図柄が停止表示されており、第 5 表示領域 Dn5 には、特図 2 保留球が 4 個保留記憶されていることを示す「4」の文字が表示されている。また、第 3 表示領域 Dn3 には、普通図柄が変動表示中であることを示す態様が表示され、第 6 表示領域 Dn6 には、普図保留球が 4 個保留記憶されていることを示す「4」の文字が表示されている。また、第 3 主表示領域 Dm3 には、大当たり遊技の 1 ラウンド目であることを示す「ROUND 1」の文字が表示され、副表示領域 Ds には、大当たり遊技中であることを示す「大当たり遊技中」の文字が表示されている。また、特図 2 保留球が上限まで保留記憶されていることに対応して、第 1 小表示領域 HR1 には「今電チュー入賞すれば賞球 UP タイム突入! ?」の文字が表示される。なお、電チューとは第 2 入球口 640 のことを指し、賞球 UP タイムとは、電動役物 640a が複数回連続して開放状態となることを示唆するものである。つまり、この大当たり遊技中に第 2 入球口 640 に遊技球が入賞すれば、電動役物 640a が複数回連続して開放状態となる動作パターンが設定され、第 1 特定入賞口 65a に入賞したことに對する賞球に加え、第 2 入球口 640 に入賞したことに對する賞球を獲得可能な期間となることを示唆している。また、第 2 小表示領域 HR2 には、今回の大当たり遊技で獲得予定の賞球数を報知する態様である「1500」と、今回の大当たり遊技で獲得済みの賞球数を報知する態様である「0」が表示される。なお、大当たり遊技中に賞球を獲得すると、「0」の表示が獲得した賞球数に対応する数字に可変して表示される。

【7197】

図 2158 (b) は、図 2158 (a) に示した状況から第 2 入球口 640 に新たに遊技球が入賞した場合の演出の一例を示した図である。特図 2 保留球が上限まで保留記憶されている状態で第 2 入球口 640 に新たに遊技球が入賞すると賞球 UP タイムに突入し、図 2158 (b) に示すように、第 1 小表示領域 HR1 には賞球 UP タイムに突入したことを報知する態様である「賞球 UP タイム突入!」の文字が表示される。ここで、本第 34 制御例の第 3 変形例における賞球 UP タイムについて説明する。賞球 UP タイムは、通常の大当たり遊技に比べて獲得可能な賞球数が増加する特殊な期間である。具体的には、大当たり遊技中に特図 2 保留球が上限まで保留記憶されている状態で新たに第 2 入球口 640 に入賞 (所謂、オーバー入賞) すると、電動役物 640a の連続開放パターンが設定される。上述したように、第 34 制御例の通常の電動役物 640a の開放パターンでは、電動役物 640a が 1 回だけ開放状態となる。この開放状態は 4 秒間経過するか、第 2 入球口 640 に遊技球が 1 球入賞した場合に閉鎖状態となり、次回普通図柄の当たりに当選するまで閉鎖状態が継続する。一方、この電動役物 640a の連続開放パターンは、電動役物 640a が開放状態から閉鎖状態となった後、所定回数開放状態と閉鎖状態の可変を繰り返し実行する。より具体的には、オーバー入賞した後に新たなラウンドが開始されると電動役物 640a が開放状態となる。そして、開放から 4 秒経過した場合、或いは第 2 入球口 640 に遊技球が 1 球入賞した場合に閉鎖状態となり、次のラウンドが開始されると、再度電動役物 640a が開放状態となる。その後、大当たり遊技最終ラウンド終了までこれを繰り返し実行する。なお、詳細は後述するが、本第 34 制御例の第 5 変形例では、第 2 入球口 640 にオーバー入賞したラウンド数に応じて、電動役物 640a の連続

開放回数が異なる構成としている。具体的には、10ラウンド大当たりの1ラウンド目にオーバー入賞した場合、2ラウンド目から電動役物640aが開放状態となり、最終ラウンド(10R目)までで合計9回電動役物640aが開放状態となる。一方、10ラウンド大当たりの9ラウンド目にオーバー入賞した場合には、最終ラウンドでのみ電動役物640aが開放状態となるため、合計1回電動役物640aが開放状態となる。なお、第2入球口640に遊技球が入賞した場合、1球につき15個の賞球が付与される。このため、例えば、10ラウンド大当たりの1ラウンド目が開始される前のオープニング期間でオーバー入賞した場合には、電動役物640aが合計10回開放状態となるため、最大150個の賞球が付与されることとなる。

#### 【7198】

図2159(a)は、賞球UPタイム中の表示画面の一例を示した図である。図2159(a)に示すように、賞球UPタイム中に電動役物640aが開放状態となると、第2入球口640へ向けた遊技球の発射を促す案内態様が表示され、第2入球口640に遊技球が入賞すると、図2159(b)に示すように、第2入球口640への入賞に対する獲得賞球数を報知する態様である「+15」の文字表示Fk1が表示され、第2小表示領域HR2に表示されている獲得賞球数に加算される。なお、第2小表示領域HR2に表示されている「1500」の文字は、大当たり遊技中に第1特定入賞口65に遊技球が入賞することで得られる最大賞球数を示す態様であるため、第2入球口640に入賞したことに基づき得られる賞球数は含まれていない。したがって、賞球UPタイムに突入した大当たり遊技が終了する際に表示される獲得賞球数の表示は、「1500」を超える数字となる

#### 【7199】

次に、図2160～図2162を参照して、本第34制御例の第5変形例におけるボタン演出について説明する。まず、図2160を参照して、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合のボタン演出について説明する。図2160(a)は、ボタン演出準備画面が表示されている期間にボタン押下がない場合の表示画面の一例を示した図である。図2160(a)に示すように、ボタン演出準備画面は、これからボタン演出が実行されることを事前に報知するための演出であり、演出ボタン22を模したボタン態様Pb1と、ボタン態様Pb1の上部に「READY」の文字が表示されることで、操作有効期間ではないことを遊技者に報知している。また、主表示領域Dmの正面視左側にはインジケータGg1が表示され、第1小表示領域HR1にはボタン演出の内容を報知するための態様である「ボタン操作でMAXを目指せ!」の文字が表示される。これにより、ボタン演出では演出ボタン22を操作し、インジケータGg1をMAXにすれば演出成功であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、図2160(a)に示した例では、ボタン演出準備画面が表示されている期間に遊技者が演出ボタン22を操作していない状況を示している。そして、操作有効期間になると、図2160(b)に示すように、ボタン態様Pb1の上部の「READY」の文字が「GO」に可変する。これにより、操作有効期間であることを遊技者に分かり易くすることができる。また、ボタン演出準備画面が表示されている期間に演出ボタン22が操作されなかった場合には、ボタン演出として1回の演出ボタン22の操作によりインジケータGg1を可変させる一撃演出が実行される。一方、図2161(a)に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が演出ボタン22を連打操作している場合には、図2161(b)に示すように、ボタン演出として複数回の演出ボタン22の操作によりインジケータGg1を可変させる連打演出が実行される。また、図2162(a)に示すように、ボタン演出準備画面が表示されている期間に既に遊技者が演出ボタン22を長押し操作している場合には、図2162(b)に示すように、ボタン演出として演出ボタン22の長押し操作によりインジケータGg1を可変させる長押し演出が実行される。このように、本第34制御例の第5変形例では、ボタン演出が開始されるまでの遊技者のボタン操作状況に基づいてボタン演出の操作内容を可変させることで、遊技者の好みに合わせた操作内容でボタン演出を実行可能となり、快適な遊技を提供することができる。

## 【 7 2 0 0 】

< 第 3 4 制御例の第 5 変形例における電氣的構成について >

次に、図 2 1 6 3 及び図 2 1 6 5 を参照して、本第 3 4 制御例の第 5 変形例の主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 の内容について説明する。図 2 1 6 3 ( a ) は、本第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 の内容を模式的に示した模式図である。図 2 1 6 3 ( a ) に示す通り、上述した第 3 4 制御例の第 3 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R O M 2 0 2 に対して、電動役物動作パターンテーブル 2 0 2 g j E と、継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E を新たに追加して点で相違し、その他の構成については同一である。同一の構成については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。ここで、図 2 1 6 4 を参照して、電動役物動作パターンテーブル 2 0 2 g j E について説明する。図 2 1 6 4 は、この電動役物動作パターンテーブル 2 0 2 g j E の規定内容を模式的に示した模式図である。図 2 1 6 4 に示すように、電動役物動作パターンテーブル 2 0 2 g j E には、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E のカウンタ値に対応する動作パターンが規定されている。具体的には、ラウンド数カウンタ値が「 0 」である場合（即ち、大当たり遊技の最終ラウンドにオーバー入賞した場合）には、動作パターン A が規定されている。この動作パターン A は電動役物 6 4 0 a が一度も開放されない動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E は、大当たり制御処理（ S 1 7 0 4 J ）において、大当たり遊技が開始される場合に今回の大当たり種別に対応するカウンタ値が設定され、新たなラウンドが開始される場合にカウンタ値が 1 減算される。また、ラウンド数カウンタ値が「 1 」である場合には、動作パターン B が設定される。なお、動作パターン B は電動役物 6 4 0 a が 1 回開放される動作パターンである。なお、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E のカウンタ値は「 0 ~ 1 0 」の範囲で更新され、それぞれのカウンタ値に対して動作パターンが規定されている。

10

20

## 【 7 2 0 1 】

次に、図 2 1 6 5 を参照して、継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E について説明する。図 2 1 6 5 は、この継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E の規定内容を模式的に示した図である。本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、大当たり遊技中に特図 2 保留球が上限まで貯まっている状態で第 2 入球口 6 4 0 に新たに遊技球が入賞すると、電動役物 6 4 0 a を所定回数連続して開放動作させる継続開放を実行するか否かの抽選（以下、継続開放抽選）を行い、この抽選に当選すると、電動役物 6 4 0 a の動作パターンとして継続開放動作パターンが設定される。この継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E は、継続開放抽選に用いられるテーブルである。図 2 1 6 5 に示す通り、継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E には、継続開放抽選カウンタ 2 0 3 c j E のカウンタ値に対応付けて継続開放動作の有無が規定されている。具体的には、継続開放抽選カウンタ 2 0 2 c j E のカウンタ値が「 0 ~ 4 9 」の範囲であれば継続開放有りとなり、カウンタ値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲内であれば継続開放無しとなる。なお、本第 3 4 制御例では、継続開放抽選に当選した場合の大当たり遊技のラウンド数に対応する継続開放動作パターンが設定される構成としているが、これに限るものではなく、継続開放抽選テーブル 2 0 2 h j E に継続開放の有無に加えて継続開放の回数、或いは継続開放時間を、継続開放抽選カウンタ 2 0 2 h j E のカウンタ値に対応付けて規定する構成としても良い。例えば、継続開放抽選カウンタ 2 0 2 h j E のカウンタ値が「 0 ~ 2 4 」の範囲内には「継続開放 1 0 回」が規定され、カウンタ値が「 2 5 ~ 4 9 」の範囲内には「継続開放 5 回」が規定され、カウンタ値が「 5 0 ~ 9 9 」の範囲内には「継続開放無し」が規定されている構成としても良い。

30

40

## 【 7 2 0 2 】

次に、図 2 1 6 3 ( b ) を参照して、主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R A M 2 0 3 の内容について説明する。図 2 1 6 3 ( b ) は、本第 3 4 制御例の第 5 変形例における主制御装置 1 1 0 の M P U 2 0 1 における R A M 2 0 3 の内容を模式的に示した模式図である。図 2 1 6 3 ( b ) に示すように、上述した第 3 4 制御例の第 3 変形例に対して、オーバー入賞フラグ 2 0 3 a j E と、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E と、を新たに追

50

加した点で相違し、その他の構成については同一である。オーバー入賞フラグ 203ajE は、大当たり遊技中に第2入球口640に遊技球がオーバー入賞したことを示すためのフラグである。オーバー入賞フラグ 203ajE は、第2入球口640に遊技球が入賞した場合に特図2保留球数が上限まで保留記憶されていることに基づいて実行されるオーバー入賞処理(S714J)においてオンに設定される。また、大当たり制御処理(S1704J)において実行されるオーバー入賞終了処理(S1822J)においてオフに設定される。

#### 【7203】

ラウンド数カウンタ203bjE は、大当たり遊技の残りラウンド数を示すためのフラグである。ラウンド数カウンタ203bjE のカウンタ値は、大当たり制御処理(S1704J)において大当たり開始タイミングであると判別された場合に今回の大当たり種別のラウンド数に対応する値が設定される。そして、新たなラウンドが開始されるタイミングでカウンタ値が更新される。本第34制御例の第5変形例では、このラウンド数カウンタ203bjE のカウンタ値に基づいて第2入球口640にオーバー入賞した場合の電動役物640aの動作パターンが設定される。

10

#### 【7204】

次に、図2166(b)を参照して、音声ランプ制御装置113のMPU221におけるRAM223の内容について説明する。図2166(b)は、本第34制御例の第5変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221におけるRAM223の内容を模式的に示した模式図である。図2166(b)に示す通り、上述した第34制御例の第3変形例に対して、従オーバー入賞フラグ223ajEを新たに追加した点で相違しており、その他の構成については同一である。従オーバー入賞フラグ223ajEは、音声ランプ制御装置113において賞球UPタイム中の演出を実行するために参照されるフラグである。

20

#### 【7205】

<第34制御例の第5変形例における主制御装置110の制御処理について>

次に、図2167~図2171を参照して、本第34制御例の第5変形例における主制御装置110のMPU201において実行される各種制御処理について説明する。なお、上述した第34制御例の第3変形例と同一の処理については、同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。まず、図2167を参照して、始動入賞処理(S105J)について説明する。図2167は、本第34制御例の第5変形例における始動入賞処理(S105J)を示したフローチャートである。始動入賞処理(S105J)は、主制御装置110のタイマ割込処理において実行される処理である。本第5変形例における始動入賞処理(S105J)は、上述した第3変形例における始動入賞処理(S105J)に対して、第2入球口640に遊技球が入球した場合に特図2保留球数が上限まで保留記憶されていると判別した場合に(S709J:No)、オーバー入賞処理(S714J)を実行する点で相違しており、その他の処理については同一である。ここで、図2168を参照して、オーバー入賞処理(S714J)について説明する。図2168は、このオーバー入賞処理(S714J)を示したフローチャートである。オーバー入賞処理(S714J)が実行されると、まず、大当たり遊技中であるかを判別し(S851J)、大当たり遊技中ではないと判別した場合には(S851J:No)、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には(S851J:Yes)、次いで、オーバー入賞フラグ203ajEがオンであるかを判別し(S852J)、オンではないと判別した場合には(S852J:No)、継続開放抽選カウンタ203cjEのカウンタ値を取得し(S853J)、継続開放抽選テーブル202hjEに基づき、継続開放の有無を決定する(S854J)。そして、継続開放ありであるかを判別し(S855J)、継続開放ありと判別した場合には(S855J:Yes)、オーバー入賞フラグ203ajEをオンに設定し(S856J)、ラウンド数カウンタ203bjEのカウンタ値を取得し(S857J)、取得したラウンド数カウンタ203bjEのカウンタ値に対応する電動役物640aの動作パターンを電動役物動作パターンテーブル202gjEに基づいて決定し設定する

30

40

50

( S 8 5 8 J )。そして、オーバー入賞コマンドを設定し ( S 8 5 9 J )、本処理を終了する。一方、 S 8 5 2 J の処理においてオーバー入賞フラグ a j E がオンであると判別した場合 ( S 8 5 2 J : Y e s )、または、 S 8 5 5 J の処理において継続開放なしと判別した場合には ( S 8 5 5 J : N o )、 S 8 5 9 J の処理を実行する。なお、本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、第 2 入球口 6 4 0 にオーバー入賞した場合に継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物 6 4 0 a を継続開放させる動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、第 2 入球口 6 4 0 にオーバー入賞した場合には継続開放抽選を実行することなく継続開放動作を設定する構成としても良い。或いは、第 2 入球口 6 4 0 にオーバー入賞した場合に、特図 2 保留球の入賞情報を先読みし、特図 2 保留球の中に特定の大当たり種別 ( または小当たり種別 ) に当選する保留球が存在する場合に継続開放動作を設定する構成としても良い。また、本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、ラウンド数カウンタ値に基づいて継続開放動作の動作パターンを決定し設定する構成としたが、これに限るものではなく、実行中の大当たり遊技の大当たり種別によって開放回数の異なる動作パターンを設定する構成としても良い。具体的には、 5 R 大当たりの場合には 5 回開放される継続開放動作を設定し、 1 0 R 大当たりの場合には 1 0 回開放される継続開放動作を設定する構成としても良い。なお、本第 3 4 制御例の第 5 変形例では、継続開放動作を設定するための条件を、第 2 入球口 6 4 0 へのオーバー入賞により実行される継続開放抽選の当選としたが、これに限るものではなく、例えば、電動役物 6 4 0 a が開放されてから特定タイミング ( 例えば、 2 秒経過時点 ) で第 2 入球口 6 4 0 に遊技球が入賞した場合に、継続開放動作を設定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者にタイミングを図って第 2 入球口 6 4 0 に遊技球を入賞させる新たなゲーム性の遊技を提供することができる。

#### 【 7 2 0 6 】

次に、図 2 1 6 9 を参照して、大当たり制御処理 ( S 1 7 0 4 J ) について説明する。図 2 1 6 9 は、本第 3 4 制御例の第 5 変形例における大当たり制御処理 ( S 1 7 0 4 J ) を示したフローチャートである。この大当たり制御処理 ( S 1 7 0 4 J ) は、主制御装置 1 1 0 のメイン処理 ( 図 2 0 7 2 参照 ) において実行される。大当たり制御処理 ( S 1 7 0 4 J ) が実行されると、まず、大当たり遊技開始タイミングであるかを判別し ( S 1 8 0 1 J )、大当たり開始タイミングであると判別した場合には ( S 1 8 0 1 J : Y e s )、大当たり開始フラグ 2 0 3 h j をオフに設定し ( S 1 8 0 2 J )、大当たり開始コマンドを設定し ( S 1 8 0 3 J )、時短更新処理 ( S 1 8 1 8 J ) を実行する。次いで、大当たり種別に対応するラウンド数をラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E に設定し ( S 1 8 2 4 J )、本処理を終了する。具体的には、実行される大当たり遊技が 5 R 大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E にカウンタ値として「 5 」を設定し、 1 0 R 大当たりである場合には、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E にカウンタ値として「 1 0 」を設定する。 S 1 8 0 1 J の処理において、大当たり開始タイミングではないと判別した場合には ( S 1 8 0 1 J : N o )、次に、大当たり遊技中であるかを判別する ( S 1 8 0 5 J )。大当たり遊技中ではないと判別した場合には ( S 1 8 0 5 J : N o )、本処理を終了する。一方、大当たり遊技中であると判別した場合には ( S 1 8 0 5 J : Y e s )、シナリオカウンタ 2 0 3 a j C のカウンタ値に 1 加算し ( S 1 8 1 9 J )、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるかを判別する ( S 1 8 0 6 J )。新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合には ( S 1 8 0 6 J : Y e s )、第 1 特定入賞口 6 5 a の開放動作を設定し ( S 1 8 0 7 J )、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し ( S 1 8 0 8 J )、ラウンド数カウンタ 2 0 3 b j E のカウンタ値を 1 減算し ( S 1 8 2 2 J )、本処理を終了する。 S 1 8 0 6 J の処理において新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には ( S 1 8 0 6 J : N o )、次に、第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立したかを判別する ( S 1 8 0 9 J )。第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立したと判別した場合には ( S 1 8 0 9 J : Y e s )、第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖動作を設定し ( S 1 8 1 0 J )、本処理を終了する。 S 1 8 0 9 J の処理において、第 1 特定入賞口 6 5 a の閉鎖条件が成立していないと判別した場合には ( S 1 8 0 9



J : No)、次に、大当たり終了のタイミングであるかを判別する(S1811J)。大当たり終了タイミングではないと判別した場合には(S1811J:No)、本処理を終了する。一方、大当たり終了タイミングであると判別した場合には(S1811J:Yes)、大当たり終了コマンドを設定し(S1812J)、大当たり中フラグ203ijをオフに設定し(S1813J)、シナリオカウンタ203ajCのカウンタ値をクリアする(S1820J)。そして、時短付与処理を実行し(S1817J)、オーバー入賞終了処理(S1823J)を実行した後、本処理を終了する。

#### 【7207】

次に、図2170を参照して、オーバー入賞終了処理(S1823J)について説明する。図2170は、このオーバー入賞終了処理(S1823J)を示したフローチャートである。オーバー入賞終了処理(S1823J)が実行されると、まず、オーバー入賞フラグ203ajEがオンであるかを判別し(S1851J)、オーバー入賞フラグajEがオンではないと判別した場合には(S1851J:No)、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ203ajEがオンであると判別した場合には(S1851J:Yes)、オーバー入賞フラグ203ajEをオフに設定し(S1852J)、次いで、電動役物640aが開放状態であるかを判別する(S1853J)。電動役物640aが開放状態ではないと判別した場合には(S1853J:No)、本処理を終了する。一方、電動役物640aが開放状態であると判別した場合には(S1853J:Yes)、電動役物640aを閉鎖状態とするための動作パターンを設定し(S1854J)、本処理を終了する。このように構成することで、不具合によりラウンド数カウンタ値と対応しない継続開放動作パターンが設定されてしまった場合に、大当たり遊技終了後も電動役物640aの継続開放が継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【7208】

次に、図2171を参照して、電動役物開閉制御(S1706J)について説明する。図2171は、この電動役物開閉制御(S1706J)を示したフローチャートである。電動役物開閉制御(S1706J)が実行されると、まず、電動役物640aの開閉動作が設定されているかを判別し(S2101J)、開閉動作が設定されていない場合には(S2101J:No)、本処理を終了する。一方、開閉動作が設定されていると判別した場合には(S2101J:Yes)、次に、開放タイミングであるかを判別し(S2102J)、開放タイミングであると判別した場合には(S2102J:Yes)、電動役物640aの開放動作を設定し(S2103J)、本処理を終了する。S2102Jの処理において、開放タイミングではないと判別した場合には(S2102J:No)、次に、閉鎖タイミングであるかを判別し(S2104J)、閉鎖タイミングであると判別した場合には(S2104J:Yes)、電動役物640aの閉鎖動作を設定し(S2106J)、オーバー入賞フラグ203ajEがオンであるかを判別する(S2108J)。オーバー入賞フラグ203ajEがオンであると判別した場合には(S2108J:Yes)、本処理を終了する。オーバー入賞フラグ203ajEがオンではないと判別した場合には(S2108J:No)、電動役物640aの開放動作の設定をクリアし(S2107J)、本処理を終了する。なお、大当たり遊技中に継続開放動作パターンが設定された場合に、第1特定入賞口65の開放タイミングに合わせて電動役物640aを開放させるための処理として、シナリオカウンタ203ajCを用いた処理を実行すると良い。具体的には、電動役物640aの継続開放動作パターンを動作シナリオ(図C6参照)によって制御する構成とし、シナリオカウンタ203ajCのカウンタ値によって電動役物640aの開放タイミングであるか否かを判別する。このように構成する場合、第1特定入賞口65を開放状態とさせるシナリオカウンタ値と、電動役物640aを開放状態とさせるシナリオカウンタ値を同一の値とすることで、大当たり遊技のどのタイミングで継続開放抽選に当選しても次のラウンド開始時に電動役物640aを開放状態とすることができる。なお、本第34制御例の第5変形例では、第1特定入賞口65の開放タイミングと電動役物640aの開放タイミングを合わせる構成としたが、これに限るものではなく、第1特定入賞口65の閉鎖タイミングに合わせて電動役物640aを開放させる構成としても良

10

20

30

40

50

い。このように構成することで、大当たり遊技中の第1特定入賞口65が閉鎖している期間で右打ち遊技を継続しても電動役物640aが開放され第2入球口640に遊技球が入賞するため、遊技球が無駄球（何れの入賞口にも入賞せず排出される球）となり難くなる。

#### 【7209】

<第34制御例の第5変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について>  
次に、図2172～図2181を参照して、本第34制御例の第5変形例における音声ランプ制御装置113の制御処理について説明する。まず、図2172を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理(S3107J)について説明する。図2172は、本第34制御例の第5変形例における枠ボタン入力監視・演出処理(S3107J)を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理(S3107J)が実行されると、まず、演出ボタン22のボタンセンサの状態を取得し(S3201J)、センサ状況記憶カウンタ223vjのカウンタ値に1加算する(S3202J)。次に、センサ状況記憶カウンタ223vjのカウンタ値が500であるかを判別し(S3202J)、500であると判別した場合には(S3203J:Yes)、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア223ujに格納し(S3204J)、センサ状況記憶カウンタ223vjのカウンタ値をクリアし(S3205J)、S3206Jの処理に移行する。一方、S3203Jの処理においてセンサ状況記憶カウンタ223vjのカウンタ値が500ではないと判別した場合には(S3203J:No)、S3206Jの処理に移行する。S3206Jの処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し(S3206J)、開始タイミングであると判別した場合には(S3206J:Yes)、ボタン演出開始処理を実行する(S3212J)。ここで、図2173を参照して、ボタン演出開始処理(S3212J)について説明する。図2173は、このボタン演出開始処理(S3212J)を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理(S3212J)が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア223ujからセンサ状態を取得し(S3451J)、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する(S3452J)。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には(S3452J:No)、操作有効期間カウンタ223wjにカウンタ値として5000を設定し(S3457J)、本処理を終了する。一方、S3452Jの処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には(S3452J:Yes)、次いで、過去4回以上オンが連続しているかを判別し(S3453J)、過去4回以上オンが連続していると判別した場合には(S3453J:Yes)、ボタン長押し操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し(S3461J)、長押し演出フラグ223bjEをオンに設定し(S3462J)、S3460Jの処理に移行する。一方、S3453Jの処理において、過去4回以上オンが連続していないと判別した場合には(S3453J:No)、過去2回以上オンからオフへの遷移があるかを判別し(S3454J)、過去2回以上オンからオフへの遷移があると判別した場合には(S3454J:Yes)、ボタン連打操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し(S3458J)、連打演出フラグ223cjEをオンに設定し(S3459J)、ゲージカウンタxjのカウンタ値として8を設定し(S3460J)、S3457Jの処理に移行する。S3454Jの処理において、過去2回以上オンからオフへの遷移がないと判別した場合には(S3454J:No)、ボタン一撃操作を促す演出態様を表示するための表示用コマンドを設定し(S3455J)、ゲージカウンタ223xjのカウンタ値として1を設定し(S3456J)、S3457Jの処理に移行する。

#### 【7210】

図2172に戻り、説明を続ける。S3206Jの処理においてボタン演出の開始タイミングではないと判別した場合(S3206J:No)、またはS3212Jの処理が終了した場合には、操作有効期間中であるかを判別し(S3208J)、操作有効期間中であると判別した場合には(S3208J:Yes)、操作判別処理を実行する(S3210J)。ここで、図2174を参照して、操作判別処理(S3210J)について説明する。図2174は、この操作判別処理(S3210J)を示したフローチャートである。

操作判別処理 ( S 3 2 1 0 J ) が実行されると、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 3 0 1 J )、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j のカウンタ値が 0 であるかを判別する ( S 3 3 0 2 J )。カウンタ値が 0 ではないと判別した場合には ( S 3 3 0 2 J : N o )、ボタンセンサがオンであるかを判別し ( S 3 3 0 4 J )、オンではないと判別した場合には ( S 3 3 0 4 J : N o )、本処理を終了する。一方、ボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 3 3 0 4 J : Y e s )、センサ状況記憶エリア 2 2 3 u j からセンサ状況を取得し ( S 3 3 0 3 J )、連打演出フラグ 2 2 3 c j E がオンであるかを判別し ( S 3 3 1 3 J )、連打演出フラグ 2 2 3 c j E がオンであると判別した場合には ( S 3 3 1 3 J : Y e s )、連打演出処理を実行する ( S 3 3 1 6 J )。

#### 【 7 2 1 1 】

ここで、図 2 1 7 6 を参照して、連打演出処理 ( S 3 3 1 6 J ) について説明する。図 2 1 7 6 は、この連打演出処理 ( S 3 3 1 6 J ) を示したフローチャートである。連打演出処理が実行されると、ボタンセンサの状況がオフからオンへの遷移であるかを判別し ( S 3 7 5 1 J )、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には ( S 3 7 5 1 J : N o )、本処理を終了する。一方、オフからオンへの遷移であると判別した場合には ( S 3 7 5 1 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 3 7 5 2 J )。ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 3 7 5 2 J : Y e s )、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し ( S 3 7 5 3 J )、成功シナリオではないと判別した場合には ( S 3 7 5 3 J : N o )、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には ( S 3 7 5 3 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 7 5 4 J )、インジケータ M A X の態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 7 5 5 J )、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 7 5 6 J )、本処理を終了する。S 3 7 5 2 J の処理において、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 ではないと判別した場合には ( S 3 7 5 2 J : N o )、ゲージカウンタ値を 1 減算し ( S 3 7 5 7 J )、所定の操作が有効と判別されたことを示す態様としてゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 7 5 8 J )、本処理を終了する。

#### 【 7 2 1 2 】

図 2 1 7 4 に戻り、説明を続ける。S 3 3 1 3 J の処理において、連打演出フラグ 2 2 3 c j E がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 1 3 J : N o )、長押し演出フラグ 2 2 3 b j E がオンであるかを判別し ( S 3 3 1 4 J )、オンであると判別した場合には ( S 3 3 1 4 J : Y e s )、長押し演出処理を実行する ( S 3 3 1 7 J )。ここで、図 2 1 7 7 を参照して、長押し演出処理 ( S 3 3 1 7 J ) について説明する。図 2 1 7 7 は、この長押し演出処理 ( S 3 3 1 7 J ) を示したフローチャートである。長押し演出処理が実行されると、ボタンセンサが過去 2 回以上オンが連続しているかを判別し ( S 3 8 5 1 J )、過去 2 回以上オンが連続していないと判別した場合には ( S 3 8 5 1 J : N o )、本処理を終了する。一方、過去 2 回以上オンが連続していると判別した場合には ( S 3 8 5 1 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であるかを判別する ( S 3 8 5 2 J )。ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 であると判別した場合には ( S 3 8 5 2 J : Y e s )、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し ( S 3 8 5 3 J )、成功シナリオではないと判別した場合には ( S 3 8 5 3 J : N o )、本処理を終了する。成功シナリオであると判別した場合には ( S 3 8 5 3 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 8 5 4 J )、インジケータ M A X の態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 8 5 5 J )、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 8 5 6 J )、本処理を終了する。S 3 8 5 2 J の処理において、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値が 1 ではないと判別した場合には ( S 3 8 5 2 J : N o )、ゲージカウンタ値を 1 減算し ( S 3 8 5 7 J )、ゲージカウンタ値に対応するインジケータの態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 8 5 8 J )、本処理を終了する。

#### 【 7 2 1 3 】

図 2 1 7 4 に戻り、説明を続ける。S 3 3 1 4 J の処理において、長押し演出フラグ 2

10

20

30

40

50

2 3 b j E がオンではないと判別した場合には ( S 3 3 1 4 J : N o )、一撃演出処理を実行する ( S 3 3 1 5 J )。ここで、図 2 1 7 5 を参照して、一撃演出処理 ( S 3 3 1 5 J ) について説明する。図 2 1 7 5 は、この一撃演出処理 ( S 3 3 1 5 J ) を示したフローチャートである。一撃演出処理が実行されると、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し ( S 3 5 5 1 J )、成功シナリオではないと判別した場合には ( S 3 5 5 1 J : N o )、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 5 5 7 J )、ゲージカウンタ値をクリアし ( S 3 5 5 8 J )、操作有効期間カウンタ値をクリアし ( S 3 5 5 5 J )、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には ( S 3 5 5 1 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 5 5 2 J )、インジケータ M A X の態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 5 5 3 J )、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し ( S 3 5 5 4 J )、S 3 5 5 5 J の処理を実行し、本処理を終了する。

10

#### 【 7 2 1 4 】

図 2 1 7 4 に戻り、説明を続ける。S 3 3 0 2 J の処理において、操作有効期間カウンタ値が 0 であると判別した場合には ( S 3 3 0 2 J : Y e s )、ボタン演出終了処理を実行する ( S 3 3 1 8 J )。ここで、図 2 1 7 8 を参照して、ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) について説明する。図 2 1 7 8 は、ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) が実行されると、まず、連打演出フラグ 2 2 3 c j E がオンであるかを判別し ( S 4 0 5 1 J )、オンであると判別した場合には ( S 4 0 5 1 J : Y e s )、連打演出フラグ 2 2 3 c j E をオフに設定する ( S 4 0 5 2 J )。一方、連打演出フラグ 2 2 3 c j E がオンではないと判別した場合には ( S 4 0 5 1 J : N o )、次いで、長押し演出フラグ 2 2 3 b j E がオンであるかを判別し ( S 4 0 5 3 J )、長押し演出フラグ 2 2 3 b j E がオンであると判別した場合には ( S 4 0 5 3 J : Y e s )、長押し演出フラグ 2 2 3 b j E をオフに設定する ( S 4 0 5 4 J )。次いで、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し ( S 4 0 5 5 J )、成功シナリオであると判別した場合には ( S 4 0 5 5 J : Y e s )、インジケータ M A X の態様を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 5 6 J )、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 5 7 J )、操作有効期間カウンタ値をクリアし ( S 4 0 5 8 J )、ゲージカウンタ値をクリアし ( S 4 0 5 9 J )、本処理を終了する。一方、S 4 0 5 5 J の処理において、ボタン演出成功シナリオではないと判別した場合には ( S 4 0 5 5 J : N o )、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 6 0 J )、S 4 0 5 8 J の処理に移行する。

20

30

#### 【 7 2 1 5 】

次に、図 2 1 7 9 を参照して、コマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 J ) について説明する。図 2 1 7 9 は、本第 3 4 制御例の第 5 変形例におけるコマンド判定処理 ( S 3 1 1 2 J ) を示したフローチャートである。図 2 1 7 9 に示すとおり、本第 5 変形例におけるコマンド判定処理は、上述した第 3 変形例におけるコマンド判定処理に対して、オーバー入賞コマンドを受信した場合に ( S 3 5 1 7 J : Y e s )、オーバー入賞関連処理 ( S 3 5 1 8 J ) を実行する点で相違し、その他の処理については同一である。

#### 【 7 2 1 6 】

次に、図 2 1 8 0 を参照して、当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) について説明する。図 2 1 8 0 は、この当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) を示したフローチャートである。図 2 1 8 0 に示したとおり、本第 5 変形例における当たり関連処理 ( S 3 5 1 3 J ) は、上述した第 3 変形例における当たり関連処理に対して、ラウンド数コマンドを受信した場合に ( S 3 9 0 4 J : Y e s )、従オーバー入賞フラグ 2 2 3 a j E がオンであるかを判別し ( S 3 9 2 1 J )、オンであると判別した場合には ( S 3 9 2 1 J : Y e s )、電動役物開放中の表示を表示するための表示用コマンドを設定する ( S 3 9 2 2 J ) 点と、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合に ( S 3 9 0 6 J : Y e s )、従オーバー入賞フラグ a j E がオンであるかを判別し ( S 3 9 2 3 J )、オンであると判別した場合には ( S 3 9 2 3 J : Y e s )、従オーバー入賞フラグ 2 2 3 a j E をオフに設定する ( S 3 9 2

40

50

4 J) 点で相違し、その他の処理については同一である。

【7217】

次に、図2181を参照して、オーバー入賞関連処理(S3508J)について説明する。図2181は、このオーバー入賞関連処理(S3508J)を示したフローチャートである。オーバー入賞関連処理(S3508J)が実行されると、まず、従オーバー入賞フラグ223ajEはオンであるかを判別し(S4701J)、オンではないと判別した場合には(S4701J:No)、従オーバー入賞フラグ223ajEをオンに設定し(S4702J)、本処理を終了する。一方、S4701Jの処理において、従オーバー入賞フラグ223ajEがオンであると判別した場合には(S4701J:Yes)、賞球数を示す表示用コマンドを設定し(S4703J)、電動役物開放中の表示を非表示とするための表示用コマンドを設定し(S4704J)、本処理を終了する。

10

【7218】

以上、説明したように、本第34制御例の第5変形例では、大当たり遊技中に特図2保留球が上限まで保留記憶されている場合に、新たに第2入球口640に遊技球が入賞(オーバー入賞)したことに基づいて継続開放抽選を実行し、継続開放抽選に当選した場合に、電動役物640aを所定回数継続開放させること(継続開放動作)で、大当たり遊技中に獲得可能な賞球を増加させる構成について説明した。なお、本第34制御例の第5変形例における継続開放では、第2入球口640に遊技球が1球入賞すると電動役物640aが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、これに限るものではなく、継続開放動作が実行されている場合は、第2入球口640に遊技球が8球入賞した場合に電動役物640aを閉鎖状態とする構成としても良い。なお、このように構成する場合、継続開放動作における電動役物640aの1回の開放時間を複数の開放時間から設定可能に構成すると良い。具体的には、継続開放動作における電動役物640aの1回の開放時間として、例えば、3秒、5秒、10秒の内から1の開放時間を設定可能に構成する。なお、一般的なパチンコ機では1分間(60秒間)に100球の遊技球を発射可能であることから、10球の遊技球を発射するのに6秒を要するため、3秒の開放時間が設定された場合には、第2入球口640に遊技球が8球入賞する前に電動役物640aが閉鎖状態となる。一方、10秒の開放時間が設定された場合には、電動役物640aの開放時間が経過する前に第2入球口640に遊技球を8球入賞させることができる。つまり、大当たり遊技中に電動役物640aの継続開放動作が設定された場合に、第2入球口640への入賞によって獲得可能な賞球数を異ならせることができる。このように構成することで、大当たり遊技において獲得可能な賞球数を多様に可変させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、継続開放動作における電動役物640aの1回の開放時間は、実行中の大当たり種別によって決定する構成としても良いし、継続開放抽選によって継続開放の有無に合わせて開放時間も決定する構成としても良い。大当たり種別によって開放時間を決定する構成としては、例えば、実行中の大当たり遊技の大当たり種別が大当たりAであれば3秒の開放時間、大当たりBであれば5秒の開放時間、大当たりCであれば10秒の開放時間が設定される。

20

30

【7219】

なお、本第34制御例の第5変形例では、継続開放抽選に当選した時点で実行中の大当たり遊技ラウンド数に応じて異なる開放動作パターンを設定する構成としたが、これに限るものではなく、ラウンド数にかかわらず同一の開放動作パターンを設定し、電動役物640aの開放回数が規定回数に達した場合にその開放動作を終了させる構成としても良い。具体的には、継続開放動作の開放動作パターンとして、3秒間の開放状態と、2秒間の閉鎖状態を10回繰り返し実行する動作パターンを設定する構成とする。そして、主制御装置110のMPU201のRAM203に電動役物640aの開放回数を計測するためのカウンタ(開放回数カウンタ)を設ける。この開放回数カウンタは1回の大当たり遊技中における電動役物640aの開放回数を計測するカウンタであり、大当たり遊技中に電動役物640aが開放状態となる毎にカウンタ値が更新(減算)される。そして、継続開放動作が設定される場合に、この開放回数カウンタのカウンタ値として、ラウンド数に対

40

50

応する数値を設定する。そして、開放回数カウンタのカウンタ値が「0」になった時点で、設定された継続開放動作を完走していなくても設定されている開放動作パターンをクリアし、以降の開放動作を実行しないようにする。このように構成することで、継続開放動作の開放動作パターンとして複数の開放動作パターンデータを有することなく、開放回数カウンタに所定のカウンタ値を設定するだけで、電動役物640aの開放回数を多様にすることができるため、主制御装置110のMPU201のデータ容量を軽減することができる。

#### 【7220】

<第34制御例の第5変形例の別例1について>

以下、第34制御例の第5変形例の別例1について説明する。上述した第34制御例の第5変形例では、大当たり遊技中に特図2保留球が上限まで保留記憶されている場合であっても、その大当たり遊技中に普通図柄の当たりに当選しなければ電動役物640aは開放状態とならないため、オーバー入賞が発生し難い構成であった。これに対して、第34制御例の第5変形例の別例1では、特図2保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技中に1回は電動役物640aが開放状態となる構成としている。具体的には、大当たり制御処理(S1704J)において、大当たり遊技が開始される場合に、特図2保留球数が上限値であるかを判別し、上限値である場合には電動役物640aのロング開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技開始までに特図2保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出できるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【7221】

なお、大当たり遊技開始までに特図2保留球を上限まで獲得した遊技者に対して継続開放抽選を受けるチャンスを創出するための構成は、これに限るものではなく、例えば、大当たり遊技開始時に特図2保留球数が上限値であると判別した場合には、普通図柄抽選を特殊な第2当たり乱数テーブルで実行するためのフラグをオンに設定し、その大当たり遊技中に実行される普通図柄抽選は上気した特殊な第2当たり乱数テーブルを用いる構成としても良い。この特殊な第2当たり乱数テーブルで普通図柄抽選が実行される場合には、1/1で普通図柄の当たりに当選するように構成することで、大当たり遊技中に普通図柄抽選が実行されたことに基づいて必ず電動役物640aをロング開放させることができる。

#### 【7222】

<第34制御例の第5変形例の別例2について>

以下、第34制御例の第5変形例の別例2について説明する。本第34制御例の第5変形例における継続開放では、第2入球口640に遊技球が1球入賞すると電動役物640aが閉鎖状態となり、次の開放動作が実行される構成としたが、本第34制御例の第5変形例の別例2では、大当たり遊技中に電動役物640aがロング開放される場合には、第2入球口640に遊技球が8球入賞した場合に電動役物640aを閉鎖状態とする構成としている。また、上述した第34制御例の第5変形例の別例1と同様に、大当たり遊技が開始される場合に特図2保留球が上限まで保留記憶されている場合には、大当たり遊技開始時に電動役物640aのロング開放が設定される構成としている。また、本第34制御例の第5変形例の別例2では、主制御装置110のMPU201に第2入球口640に入賞した遊技球数を最大8まで計測可能なカウンタ(入賞個数カウンタ)を設けている。この入賞個数カウンタは、電動役物640aの1回の開放動作において第2入球口640に遊技球が入賞する毎にカウンタ値が1加算され、閉鎖状態となる場合にカウンタ値がクリアされる。本第34制御例の第5変形例の別例2では、大当たり遊技中に電動役物640aがロング開放した場合に、継続開放抽選に代えて入賞個数カウンタのカウンタ値が規定数(5)以上となった場合(即ち、第2入球口640に規定数(5球)以上の遊技球が入賞した場合)に継続開放動作を設定する。このように構成することで、大当たり遊技中に第2入球口640に遊技球を入球させようと遊技者に遊技球の発射を積極的に行わせることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

## 【 7 2 2 3 】

なお、継続開放動作が設定されている場合に、1回の開放動作中に遊技球が所定数入賞する毎に継続開放動作を強制終了させる抽選を実行する構成としても良い。具体的には、継続開放動作が設定されている状態で、1回の開放動作中に入賞個数カウンタのカウント値が「5」であると判別された場合には継続開放終了抽選を実行する。この継続開放終了抽選では、取得した継続開放抽選カウンタ値と、継続開放終了抽選テーブルに基づいて電動役物640aの閉鎖動作の設定有無を抽選する。この継続開放終了抽選において電動役物640aの閉鎖動作の設定有りに当選すると、実行中の開放動作を強制的に終了させ電動役物640aを閉鎖状態とし、設定されている継続開放動作をクリアする。このように構成することで、遊技者に対して継続開放動作がいつ終了するのかというドキドキ感を楽しませることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 7 2 2 4 】

なお、大当たり遊技中に電動役物640aがロング開放されている場合に、第2入球口640に遊技球が入賞しなかった場合には、実行中の大当たり遊技を強制終了させる構成としても良い。具体的には、大当たり遊技中に電動役物640aがロング開放され、そのロング開放の開放時間が終了する場合に入賞個数カウンタのカウント値が「0」であれば、実行中の大当たり遊技を強制終了させ、通常状態を設定する。このように構成することで、遊技者に遊技球の発射を継続させることが可能となり、遊技機の稼働を向上させることができる。

20

## 【 7 2 2 5 】

なお、上述した第34制御例の第5変形例と、別例1及び別例2の構成は、その全部または一部を組み合わせても良い。

## 【 7 2 2 6 】

< 第34制御例の第6変形例について >

図2182～図2193を参照して、第34制御例の第6変形例について説明する。上述した第34制御例では、実行されるボタン演出が自動押下対象演出であった場合に、遊技者が演出ボタン22を長押しすることで、内部的にボタンセンサがオフからオンに遷移した場合と同様の処理を行い、演出ボタン22を連打しなくても連打と同様の処理が実行される構成であった。これに対して、本第34制御例の第6変形例では、ボタン連打演出が実行された場合に、遊技者が選択ボタン600と演出ボタン22を同時に操作することで自動連打機能がオンとなる構成としている。このように構成することで、例えば、音量・光量を調整するために選択ボタン600を遊技者が操作しているタイミングで特別図柄の変動演出としてボタン連打演出が実行された場合に、一度演出ボタン22を操作するだけで音量・光量の調整を継続しながらボタン連打演出を楽しむことができるため、快適な遊技を提供することができる。また、ボタン演出中に特定の操作を実行することで、ボタン演出が設定されない期間を設けることができる構成としている。具体的には、ボタン演出の開始から終了まで演出ボタン22の長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めることで、次回演出ボタン22を操作するまでの期間でボタン演出を設定しない構成としている。このように構成することで、遊技者の好みに合わせてボタン演出の有無を設定することができるので、遊技者の好みに合わせた演出を提供することができる。なお、本第34制御例の第6変形例のパチンコ機10は、上述した第34制御例におけるパチンコ機10に対して、音声ランプ制御装置113におけるROM222およびRAM223の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置113のMPU221により実行される制御処理が一部変更となっている点で相違している。その他の構成や、主制御装置110のMPU201によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置113のMPU221によって実行されるその他の処理、表示制御装置114のMPU231によって実行される各種処理については、第34制御例におけるパチンコ機10と同一である。以下、第34制御例と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

30

40

## 【 7 2 2 7 】

50

< 第 3 4 制御例の第 6 変形例における演出内容について >

図 2 1 8 2 を参照して、本第 3 4 制御例の第 6 変形例におけるパチンコ機 1 0 の特徴的な演出内容について説明する。図 2 1 8 2 ( a ) は、連打演出開始時に演出ボタン 2 2 のみ操作された場合の表示画面の一例を示した図である。図 2 1 8 2 ( a ) に示す状況では、主表示領域 D m の中央部に第 1 小表示領域 H R 1 に「連打！」の文字が表示され、演出ボタン 2 2 を模したボタン態様 P b 1 が表示されており、主表示領域 D m の正面視左側にはインジケータ G g 1 が表示されることで、演出ボタン 2 2 を連打操作し、インジケータ G g 1 のゲージを M A X の態様にすれば演出成功であることを遊技者に分かり易く報知している。また、図 2 1 8 2 ( a ) では、遊技者が演出ボタン 2 2 を 1 回操作したことに対応して、インジケータ G g 1 のゲージが 1 メモリ分点灯している。これにより、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別されたことを遊技者は認識することができる。なお、遊技者が演出ボタン 2 2 を押下した状態を継続（長押し）しても、内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移していないため、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別されない。したがって、遊技者は演出ボタン 2 2 の押下を一旦止め、再度演出ボタン 2 2 を押下する必要がある。ここで、図 2 1 8 3 を参照して、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明する。図 2 1 8 3 は、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 のみ操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係を示したタイミングチャートである。図 2 1 8 3 に示す「演出内容」は、第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出内容を示しており、「ゲージの状況」はボタン連打演出におけるインジケータ G g 1 のゲージレベルの状況を示しており、「操作有効期間」は演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別される期間であるかを示しており、「演出ボタンセンサ」は演出ボタン 2 2 のボタンセンサのオン・オフの状況を示しており、「選択ボタンセンサ」は選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサのオン・オフの状況を示しており、オート連打フラグ 2 2 3 a j F の状態を示している。図 2 1 8 3 に示すように、ボタン演出が実行されると、演出ボタン 2 2 の操作有効期間が設定される。図 2 1 8 3 に示す例では、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサが「オン」を示し、選択ボタンセンサが「オフ」を示している。この場合、オート連打フラグ 2 2 3 a j E はオフのままとなるため、オート連打機能はオンにならない。オート連打機能がオンにならない場合には、演出ボタン 2 2 の長押し操作を継続しても演出ボタン 2 2 の操作は有効と判別されず（ボタンセンサがオンでもゲージレベルは可変しない）、一度演出ボタン 2 2 の長押し操作を止め、再度演出ボタン 2 2 の操作を実行することで演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別される（ゲージレベルが可変する）。なお、図 2 1 8 3 に示す通り、ボタン演出開始時点で演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンである場合には、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されているセンサ情報が過去 2 回以上連続してオンであれば、その演出ボタン 2 2 の操作は有効と判別し、単発のボタン操作が実行された場合と同様にインジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させる。

【 7 2 2 8 】

次に、図 2 1 8 2 ( b ) を参照して、連打演出開始時に演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 が同時に操作された場合について説明する。図 2 1 8 2 ( b ) に示すように、連打演出開始時に演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 が同時に操作された場合には、複数の操作手段の操作が有効と判別されたことを示す態様としてインジケータ G g 1 の下部に「オート連打 O N」の文字が表示される。これにより、自動連打機能が有効となったことを遊技者は認識することができる。なお、この自動連打機能の詳細は後述するが、遊技者が演出ボタン 2 2 の長押しすることで内部的には演出ボタンが連打された場合と同様の処理を行う機能である。このため、図 2 1 8 2 ( a ) に示した状況とは異なり、遊技者が演出ボタン 2 2 の押下を一旦止め、再度演出ボタン 2 2 を押下しなくても内部的にはボタンセンサがオフからオンに遷移したと見なされ、演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別される。これにより、長押ししている期間に対応してインジケータ G g 1 のゲージが増加する。ここで、図 2 1 8 4 を参照して、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 が操作された場合の、各ボタンセンサの状況と、オート連打機能の設定状態の関係について説明



する。図 2 1 8 2 ( b ) に示すように、ボタン演出が実行され、操作有効期間となった時点で演出ボタンセンサと選択ボタンセンサが共にオンである場合には、オート連打フラグ 2 2 3 a j E がオンに設定され、オート連打機能がオンとなる。オート連打機能がオンである場合には、演出ボタン 2 2 が長押し操作された場合に内部的には連打操作があった場合と同様の処理が実行されるため、ゲージレベルが可変する。そして、ボタン演出が終了するとオート連打フラグ 2 2 3 a j E はオフとなり、オート連打機能がオフとなる。なお、本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、オート連打フラグ 2 2 3 a j E がオンとなったボタン演出中に遊技者が選択ボタン 6 0 0 の操作を止めてもオート連打フラグ 2 2 3 a j E はオフにならず、オート連打フラグ 2 2 3 a j E がオンとなったボタン演出中に遊技者が演出ボタン 2 2 の操作を止めてもオート連打フラグ 2 2 3 a j E はオフにならない構成として

10

#### 【 7 2 2 9 】

次に、図 2 1 8 5 を参照して、ボタン演出禁止期間が設定された場合の演出内容について説明する。図 2 1 8 5 は、ボタン演出禁止期間が設定された場合の表示画面の一例を示した図である。本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、ボタン演出開始時からボタン演出終了

20

#### 【 7 2 3 0 】

次に、図 2 1 8 6 を参照して、ボタン演出中に演出ボタン 2 2 の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態について説明する。図 2 1 8 6 は、ボタン演出中に演出ボタン 2 2 の長押し操作を止めた場合の各種フラグの状態を模式的に示したタイミングチャートである。図 2 1 8 6 に示すように、「演出内容」は第 3 図柄表示装置 8 1 に表示される演出内容を示し、「操作有効期間」は演出ボタン 2 2 の操作が有効と判別される期間であることを示し、「演出ボタンセンサ」は演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状態を示し、「単発フラグ」は単発フラグ 2 2 3 b j F の状態を示し、「操作継続中フラグ」は操作継続中フラグ 2 2 3 c j F の状態を示し、「ボタン演出禁止フラグ」はボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F の状態を示している。なお、単発フラグ 2 2 3 b j F は、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンとなっていることを示すためのフラグである。単発フラグ 2 2 3 b j F は、ボタン演出が開始された時点で演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され、ボタン演出中に演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオフであると判別された場合、またはボタン演出が終了する場合にオフに設定される。また、操作継続中フラグ 2 2 3 c j F は、ボタン演出開始からボタン演出終了までの期間、演出ボタン 2 2 の長押し操作が継続して実行されていることを示すためのフラグである。操作継続中フラグ 2 2 3 c j F は、ボタン演出終了時に単発フラグ 2 2 3 b j F がオンである場合にオンに設定され、演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオフとなった場合にオフに設定される。また、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F は、ボタン演出禁止期間であることを示すためのフラグである。ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F は、演出ボタン 2 2 の操作有効期間外に操作継続中フラグ 2 2 3 c j F がオフに設定された場合にオンに設定され、演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンになった場合にオフに設定される。図 2 1 8

30

40

50

6に示す例では、ボタン演出が実行される前から演出ボタンセンサがオンの状態となり、ボタン演出開始時点でもオンのままとなっている。この場合、ボタン演出開始時点で演出ボタン22のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ223bjFはオンに設定される。その後、ボタン演出実行中に演出ボタン22のボタンセンサがオフと判別されると、単発フラグ223bjFもオフに設定される。なお、ボタン演出実行中に単発フラグ223bjFがオフとなった場合には、操作継続中フラグ223cjFはオンに設定されない。

#### 【7231】

次に、図2187を参照して、ボタン演出中に演出ボタン22を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係について説明する。図2187は、ボタン演出中に演出ボタン22を押下したままボタン演出終了後にボタン押下を止めた場合の各種フラグの関係を模式的に示したタイミングチャートである。上述した図2186の例と同様に、ボタン演出開始時点で演出ボタン22のボタンセンサがオンであるため、単発フラグ223bjFはオンに設定される。そして、図2187に示す例では、演出ボタン22の長押し操作を継続したままボタン演出が終了している。この場合、ボタン演出終了時点で単発フラグ223bjFがオンであるため、操作継続中フラグ223cjFがオンに設定され、単発フラグ223bjFはオフに設定される。その後、ボタン演出終了後に遊技者が演出ボタン22の長押し操作を止め、演出ボタン22のボタンセンサがオフに設定されると、ボタン演出禁止フラグ223djFがオンに設定され、操作継続中フラグ223cjFはオフに設定される。そして、ボタン演出禁止フラグ223djFがオンの状態で、演出ボタン22のボタンセンサがオンであると判別された場合にボタン演出禁止フラグ223djFはオフに設定される。このように、本第34制御例の第6変形例では、遊技者がボタン演出中に長押し操作を止めたにはボタン演出禁止期間を設定せず、ボタン演出終了後に長押し操作を止めた場合にはボタン演出禁止期間を設定する構成としている。これにより、遊技者は長押し操作を止めるタイミングによってボタン演出禁止期間を任意に設定することができるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

#### 【7232】

<第34制御例の第6変形例における電氣的構成について>

次に、図2188を参照して、本第34制御例の第6変形例の音声ランプ制御装置113のMPU221内容について説明する。図2188(b)は、本第34制御例の第6変形例における音声ランプ制御装置113のMPU221におけるRAM223の内容を模式的に示した模式図である。図2188(b)に示す通り、上述した第34制御例における音声ランプ制御装置113のMPU221におけるRAM223に対して、オート連打フラグ223ajFと、単発フラグ223bjFと、操作継続フラグ223cjFと、ボタン演出禁止フラグ223djFと、を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。オート連打フラグ223ajFは、自動連打機能が有効であることを示すためのフラグであり、ボタン演出開始処理(S3112J)において演出ボタン22のボタンセンサがオンであり、且つ、選択ボタン600のボタンセンサがオンであると判別された場合にオンに設定され(S3465J)、有効操作処理(S3308J)またはボタン演出終了処理(S3318J)においてオフに設定される。

#### 【7233】

単発フラグ223bjFは、操作有効期間中に演出ボタン22が操作されたことを示すためのフラグである。この単発フラグ223bjFは、遊技者によって操作有効期間中に演出ボタン22が操作された場合にオンに設定され、遊技者が操作有効期間中に演出ボタン22の操作を止めた場合、または、操作有効期間が終了する場合にオフに設定される。操作継続フラグ223cjFは、遊技者が操作有効期間中に演出ボタン22の操作を開始し、操作有効期間終了時点でも演出ボタン22の操作を継続して実行していることを示すためのフラグである。

#### 【7234】

ボタン演出禁止フラグ223djFは、特別図柄の変動表示が実行される場合に参照さ

10

20

30

40

50

れるフラグであり、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンに設定されている期間は、特別図柄の変動表示においてボタン演出が設定されない。このボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F は、遊技者によって操作有効期間中に演出ボタン 2 2 の操作が開始され、操作有効期間終了後にその操作が終了した場合にオンに設定される。

#### 【 7 2 3 5 】

< 第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について >  
次に、図 2 1 8 9 ~ 図 2 1 9 6 を参照して、本第 3 4 制御例の第 6 変形例における音声ランプ制御装置 1 1 3 の制御処理について説明する。まず、図 2 1 8 9 を参照して、枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 J ) について説明する。図 2 1 8 9 は、本第 3 4 制御例の第 6 変形例における枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 J ) を示したフローチャートである。枠ボタン入力監視・演出処理 ( S 3 1 0 7 J ) が実行されると、まず、演出ボタン 2 2 のボタンセンサの状態を取得し ( S 3 2 0 1 J )、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値に 1 加算する ( S 3 2 0 2 J )。次に、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値が 5 0 0 であるかを判別し ( S 3 2 0 2 J )、5 0 0 であると判別した場合には ( S 3 2 0 3 J : Y e s )、取得したセンサ状態を示す情報をセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に格納し ( S 3 2 0 4 J )、センサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値をクリアし ( S 3 2 0 5 J )、S 3 2 0 6 J の処理に移行する。一方、S 3 2 0 3 J の処理においてセンサ状況記憶カウンタ 2 2 3 a a j のカウンタ値が 5 0 0 ではないと判別した場合には ( S 3 2 0 3 J : N o )、S 3 2 0 6 J の処理に移行する。S 3 2 0 6 J の処理では、ボタン演出開始タイミングであるかを判別し ( S 3 2 0 6 J )、開始タイミングであると判別した場合には ( S 3 2 0 6 J : Y e s )、ボタン演出開始処理を実行する ( S 3 2 1 2 J )。ここで、図 2 1 9 0 を参照して、ボタン演出開始処理 ( S 3 2 1 2 J ) について説明する。図 2 1 9 0 は、このボタン演出開始処理 ( S 3 2 1 2 J ) を示したフローチャートである。ボタン演出開始処理 ( S 3 2 1 2 J ) が実行されると、まず、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j からセンサ状況を取得し ( S 3 4 5 1 J )、現在ボタンセンサがオンであるかを判別する ( S 3 4 5 2 J )。ボタンセンサがオンではないと判別した場合には ( S 3 4 5 2 J : N o )、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j にカウンタ値として 5 0 0 0 を設定し ( S 3 4 5 7 J )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j に 8 を設定し ( S 3 4 6 1 J )、本処理を終了する。一方、S 3 4 5 2 J の処理においてボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 3 4 5 2 J : Y e s )、単発フラグ 2 2 3 b j F をオンに設定し ( S 3 4 6 4 J )、次いで、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンであるかを判別し ( S 3 4 6 5 J )、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンではないと判別した場合には ( S 3 4 6 5 J : N o )、S 3 4 5 8 J の処理に移行する。一方、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 3 4 6 5 J : Y e s )、オート連打フラグ 2 2 3 a j F をオンに設定し ( S 3 4 6 6 J )、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 6 7 J )、S 3 4 5 8 J の処理に移行する。このように、本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、ボタン演出が開始される場合に演出ボタン 2 2 と選択ボタン 6 0 0 が同時に操作されることで、自動連打 ( オート連打 ) 機能がオンとなり、そのボタン演出中は演出ボタン 2 2 を連打操作しなくても長押し操作するだけで連打操作があった場合と同様の処理が実行される。

#### 【 7 2 3 6 】

なお、ボタン演出開始処理 ( S 3 2 1 2 J ) の別例について説明する。まず、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j からセンサ状況を取得し ( S 3 4 5 1 J )、操作有効期間カウンタ 2 2 3 w j にカウンタ値として「 5 0 0 0 」を設定し ( S 3 4 5 8 J )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j にカウンタ値として「 8 」を設定する ( S 3 4 6 1 J )。次いで、演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンであるかを判別し ( S 3 4 5 2 J )、オンでなければ ( S 3 4 5 2 J : N o )、本処理を終了する。一方、演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 3 4 5 2 J : Y e s )、単発フラグ 2 2 3 b j F をオンに設定し ( S 3 4 6 4 J )、次に、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンであるかを判別する ( S 3 4 6 5 J )。選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンであると判別した場合には (

S 3 4 6 5 J : Y e s )、オート連打フラグ 2 2 3 a j F をオンに設定し ( S 3 4 6 6 J )、オート連打オン表示を実行するための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 6 7 J )、本処理を終了する。一方、選択ボタン 6 0 0 のボタンセンサがオンではないと判別した場合には ( S 3 4 6 5 J : N o )、次に、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されているセンサ情報から過去 2 回以上オンが連続しているか ( 即ち、長押し操作されているか ) を判別し ( S 3 4 6 8 J )、過去 2 回以上オンが連続している場合には ( S 3 4 6 8 J : Y e s )、ゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値を 1 減算し ( S 3 4 6 9 J )、インジケータ G g 1 のゲージレベルをゲージカウンタ 2 2 3 x j のカウンタ値に対応する態様に可変させるための表示用コマンドを設定し ( S 3 4 7 0 J )、本処理を終了する。S 3 4 6 2 J の処理において、過去 2 回以上オンが連続していないと判別した場合には ( S 3 4 6 8 J : N o )、本処理を終了する。このように構成することで、遊技者がボタン演出開始前から演出ボタン 2 2 の長押し操作を行ったままボタン演出が開始された場合に、一度だけその長押し操作に基づいてインジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させるための処理を実行することができる。なお、インジケータ G g 1 のゲージレベルが 1 度可変された後もその長押し操作を継続した場合、オート連打フラグ 2 2 3 a j F がオンに設定されなければ、その長押し操作によってインジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させる処理は実行されない。なお、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 のみが長押し操作されたことに基づいて、インジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させる場合には、第 3 図柄表示装置 8 1 に「特殊押下中」の文字を表示するための表示用コマンドを設定する構成としても良い。このように構成することで、その長押し操作によりインジケータ G g 1 のゲージレベルが可変するのは初回のみで、以降は長押し操作を継続してもインジケータ G g 1 のゲージレベルが可変しないことを遊技者に認識させることができる。

#### 【 7 2 3 7 】

なお、オート連打フラグ 2 2 3 a j F をオンに設定した場合に、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に格納されているセンサ情報をクリア ( 初期化 ) する構成としても良い。このように構成することで、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 の処理負荷を軽減することができる。なお、このように構成する場合、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に格納されているセンサ情報のクリアが完了するまでに所定の初期化期間を要するが、この初期化処理が完了する前にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を表示しても良い。また、初期化処理が完了した場合にオート連打機能がオンに設定されたことを報知する態様を非表示としても良い。なお、本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、ボタン演出が開始時点において演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンである場合に、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されている過去のセンサ情報に基づいて演出ボタン 2 2 の操作が有効であるか否かを判別する構成としたが、これに限るものではなく、ボタン演出開始から所定期間 ( 例えば、1 秒 ) 経過後のセンサ情報に基づいて演出ボタン 2 2 の操作を有効とするか否かを判別しても良い。具体的には、ボタン演出開始時に演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンである場合には、ボタン演出開始時点ではその操作を有効とせず、ボタン演出開始から 1 秒経過後もボタンセンサがオンの状態であればその操作を有効とし、インジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させるための処理を実行する。一方、ボタン演出開始から 1 秒経過前にボタンセンサがオフになれば、その操作を無効とし、インジケータ G g 1 のゲージレベルを可変させるための処理を実行しない。このように構成することで、例えば、ボタン演出において特定のタイミングで演出ボタン 2 2 を操作することで、遊技者に有利な遊技情報 ( 例えば、設定付き遊技機における設定値や今回の特図変動の当否判定結果等 ) が報知される遊技機において、遊技者が演出ボタン 2 2 に意図せず手を置いた状態でそのボタン演出が開始されてしまった場合に、演出ボタン 2 2 の操作をキャンセルするか否かを遊技者が任意に選択できる。

#### 【 7 2 3 8 】

図 2 1 8 9 に戻り、説明を続ける。S 3 2 0 6 J の処理において、ボタン演出開始タイミングではないと判別した場合 ( S 3 2 0 6 J : N o )、または、ボタン演出開始処理 ( S 3 2 1 2 J ) が終了した場合には、次に、操作有効期間中であるかを判別する ( S 3 2

08J)。具体的には、操作有効期間カウンタ223wjのカウンタ値が0以上である場合に操作有効期間で有ると判別する。操作有効期間中であると判別した場合には(S3208J:Yes)、操作判別処理(S3210J)を実行する。ここで、図2191を参照して、操作判別処理(S3210J)について説明する。図2191は、この操作判別処理(S3210J)を示すフローチャートである。操作判別処理(S3210J)が実行されると、操作有効期間カウンタ223wjのカウンタ値を1減算し(S3301J)、操作有効期間カウンタ223wjのカウンタ値が0であるかを判別する(S3302J)。カウンタ値が0ではないと判別した場合には(S3302J:No)、ボタンセンサがオンであるかを判別し(S3304J)、オンではないと判別した場合には(S3304J:No)、単発フラグ223bjFがオンであるかを判別する(S3319J)。単発フラグ223bjFがオンではないと判別した場合には(S3319J:No)、本処理を終了する。一方、単発フラグ223bjFがオンであると判別した場合には(S3319J:Yes)、単発フラグ223bjFをオフに設定し(S3320J)、本処理を終了する。S3304Jの処理において、ボタンセンサがオンであると判別した場合には(S3304J:Yes)、センサ状況記憶エリア223ujからセンサ状況を取得し(S3303J)、オート連打フラグ223ajFがオンであるかを判別し(S3305J)、オート連打フラグ223ajFがオンであると判別した場合には(S3305J:Yes)、演出ボタン22のボタンセンサのセンサ状況が過去2回以上オンが連続しているかを判別し(S3306J)、過去2回以上オンが連続していると判別した場合には(S3306J:Yes)、有効操作処理を実行する(S3308J)。一方、オート連打フラグ223ajFがオンではないと判別した場合(S3305J:No)、または、S3306Jの処理において過去2回以上オンが連続していないと判別した場合には(S3306J:No)、今回の演出ボタン22のボタンセンサのオンは、オフからオンへの遷移であるかを判別し(S3307J)、オフからオンへの遷移であると判別した場合には(S3307J:Yes)、有効操作処理(S3308J)を実行する。S3307Jの処理において、オフからオンへの遷移ではないと判別した場合には(S3307J:No)、本処理を終了する。S3302Jの処理において、操作有効期間カウンタ223wjのカウンタ値が0であると判別した場合には(S3302J:Yes)、ボタン演出終了処理を実行し(S3318J)、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

#### 【7239】

次に、図2192を参照して、有効操作処理(S3308J)について説明する。図2192は、この有効操作処理(S3308J)を示すフローチャートである。有効操作処理(S3308J)が実行されると、まず、単発フラグ223bjFがオンであるかを判別し(S3359J)、オンであると判別した場合には(S3359J:Yes)、S3351Jの処理に移行する。一方、単発フラグ223bjFがオフであると判別した場合には(S3359J:No)、単発フラグ223bjFをオンに設定し(S3360J)、S3351Jの処理に移行する。S3351Jの処理では、ゲージカウンタ223xjのカウンタ値が1であるかを判別し(S3351J)、カウンタ値が1であると判別した場合には(S3351J:Yes)、今回のボタン演出は成功シナリオであるかを判別し(S3352J)、成功シナリオではないと判別した場合には(S3352J:No)、本処理を終了する。一方、成功シナリオであると判別した場合には(S3352J:Yes)、ゲージカウンタ値を1減算し(S3353J)、インジケータMAXの態様を示す表示用コマンドを設定する(S3354J)。次いで、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し(S3355J)、オート連打フラグ223ajFがオンであるかを判別する(S3361J)。オート連打フラグ223ajFがオンであると判別した場合には(S3361J:Yes)、オート連打フラグ223ajFをオフに設定し(S3362J)、オート連打オン表示を非表示とするための表示用コマンドを設定する(S3363J)。そして、操作有効期間カウンタ値をクリアし(S3356J)、本処理を終了する。一方、S3351Jの処理において、ゲージカウンタ値が1ではないと判別した場合には(S3351J:No)、ゲージカウンタ値を1減算し(S3357J)、ゲージカウン

タ値に対応するインジケータ態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 3 3 5 8 J )、本処理を終了する。

【 7 2 4 0 】

次に、図 2 1 9 3 を参照して、ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) について説明する。図 2 1 9 3 は、ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) を示したフローチャートである。ボタン演出終了処理 ( S 3 3 1 8 J ) が実行されると、まず、オート連打フラグ 2 2 3 a j F はオンであるかを判別し ( S 4 0 6 1 J )、オンであると判別した場合には ( S 4 0 6 1 J : Y e s )、オート連打フラグ 2 2 3 a j F をオフに設定する ( S 4 0 6 2 J )。次いで、今回のボタン演出が成功シナリオであるかを判別し ( S 4 0 5 5 J )、成功シナリオであると判別した場合には ( S 4 0 5 5 J : Y e s )、インジケータ値 M A X の態様を示すための表示用コマンドを設定し ( S 4 0 5 6 J )、ボタン演出成功を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 5 7 J )、S 4 0 5 8 J の処理に移行する。一方、S 4 0 5 5 J の処理において、成功シナリオではないと判別した場合には ( S 4 0 5 5 J : N o )、ボタン演出失敗を示す表示用コマンドを設定し ( S 4 0 6 0 J )、S 4 0 5 8 J の処理に移行する。S 4 0 5 8 J の処理では、操作有効期間カウンタ値をクリアし ( S 4 0 5 8 J )、ゲージカウンタ値をクリアする ( S 4 0 5 9 J )。次いで、単発フラグ 2 2 3 b j F はオンであるかを判別し ( S 4 0 6 1 J )、単発フラグ 2 2 3 b j F がオンであると判別した場合には ( S 4 0 6 1 J : Y e s )、操作継続中フラグをオンに設定し ( S 4 0 6 2 J )、単発フラグ 2 2 3 b j F をオフに設定する ( S 4 0 6 3 J )。一方、S 4 0 6 1 J の処理においても単発フラグ 2 2 3 b j F がオンではないと判別した場合には ( S 4 0 6 1 J : N o )、本処理を終了する。なお、本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、ボタン演出開始時にオート連打フラグ 2 2 3 a j F がオンに設定されると、遊技者がボタン演出中に演出ボタン 2 2 の操作を止めても、ボタン演出終了まではオート連打フラグ 2 2 3 a j F がオンに設定されたままとなるように構成したが、これに限るものではなく、ボタン演出開始時にオート連打フラグ 2 2 3 a j F がオンに設定された場合であっても、遊技者がボタン演出中に演出ボタン 2 2 の操作を止めた場合には、オート連打フラグ 2 2 3 a j F をオフに設定する構成としても良い。このように構成することで、遊技者の任意のタイミングでオート連打機能をオフに設定することができる。なお、ボタン演出の実行途中でオート連打フラグ 2 2 3 a j F をオフに設定した場合、オート連打機能がオンであることを報知する報知態様 ( 図 2 1 8 2 ( b ) 参照 ) を非表示とする処理を実行する。

【 7 2 4 1 】

図 2 1 8 9 に戻り、説明を続ける。S 3 2 0 8 J の処理において、操作有効期間中ではないと判別した場合には ( S 3 2 0 8 J : N o )、操作有効期間外処理を実行する ( S 3 2 1 3 J )。ここで、図 2 1 9 4 を参照して、操作有効期間外処理 ( S 3 2 1 3 J ) について説明する。図 2 1 9 4 は、この操作有効期間外処理 ( S 3 2 1 3 J ) を示したフローチャートである。操作有効期間外処理が実行されると、まず、演出ボタン 2 2 のボタンセンサはオンであるかを判別し ( S 4 7 0 1 J )、ボタンセンサがオンであると判別した場合には ( S 4 7 0 1 J : Y e s )、次いで、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンであるかを判別する ( S 4 7 0 2 J )。ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンであると判別した場合には ( S 4 7 0 2 J : Y e s )、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F をオフに設定する ( S 4 7 0 3 J )。なお、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F をオフに設定した場合に、ボタン演出禁止期間が解除されたことを報知するための演出を実行しても良い。例えば、第 3 図柄表示装置 8 1 の主表示領域 D m に「ボタン演出カットモードが解除されました」の文字を表示しても良い。または、特別図柄の変動表示中に実行される演出の 1 つとして用いられる装飾用可動役物 ( 例えば、特別図柄の変動演出として、遊技者から視認できない収納位置から、第 3 図柄表示装置 8 1 の表示画面の前面側に可動することで、特別図柄の当否判定結果を示唆するための可動役物 ) を通常の動作パターンとは異なる特定の可動パターンで可動させることでボタン演出禁止期間が解除されたことを報知しても良い。このように構成することで、遊技者にボタン演出禁止期間が正常に解除されたことを分かり易く認識させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 4 2 】

一方、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンではないと判別した場合には ( S 4 7 0 2 J : N o )、そのまま本処理を終了する。S 4 7 0 1 J の処理において、演出ボタン 2 2 のボタンセンサがオンではないと判別した場合には ( S 4 7 0 1 J : N o )、次いで、操作継続フラグ 2 2 3 c j F はオンであるかを判別し ( S 4 7 0 4 J )、オンであると判別した場合には ( S 4 7 0 4 J : Y e s )、操作継続フラグ 2 2 3 c j F をオフに設定し ( S 4 7 0 5 J )、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F をオンに設定する ( S 4 7 0 6 J )。このように、本第 3 4 制御例の第 6 変形例では、操作有効期間中に演出ボタン 2 2 の操作が開始され、その操作が操作有効期間終了後に終了した場合、次回演出ボタン 2 2 が操作されるまでの期間はボタン演出を設定しない構成としている。これにより、特別図柄の変動表示中にボタン演出を実行させるか否かを遊技者に設定させることが可能となり、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となる。なお、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンに設定されている期間は、選択ボタン 6 0 0 への電力供給を遮断することで選択ボタン 6 0 0 の操作を無効とする構成としても良い。このように構成することで、電力使用量を軽減することができる。

## 【 7 2 4 3 】

また、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンに設定された場合に、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンに設定された時点におけるセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j に記憶されているセンサ情報を、音声ランプ制御装置 1 1 3 の M P U 2 2 1 に設けられたセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j とは異なるセンサ情報を記憶するための領域 ( 復帰エリア ) に格納し、ボタン演出禁止期間が解除された後にボタン演出が実行される場合には、その復帰エリアに格納されているセンサ情報に基づいてボタン演出の演出態様を設定する構成としても良い。例えば、復帰エリアに記憶されているセンサ情報から演出ボタン 2 2 のボタンセンサが連続してオンの状態が所定回数以上であると判別した場合には長押し演出態様のボタン演出を設定し、オフからオンに遷移している回数が所定回数以上であると判別した場合には連打演出態様のボタン演出を設定する。ボタン演出禁止期間が設定されている期間にもセンサ状況記憶エリア 2 2 3 y j のセンサ情報は更新されるため、センサ状況記憶エリア 2 2 3 y j にはボタンセンサがオフであることを示すセンサ情報が多くなるが、ボタン演出禁止期間が設定される前のセンサ情報が復帰エリアに記憶されることで、ボタン演出禁止期間が解除された後に実行されるボタン演出において遊技者の好みに合わせたボタン演出を提供し易くなる。なお、復帰エリアに記憶されているセンサ情報は、ボタン演出禁止期間が解除されてから 1 0 分経過した場合、またはボタン演出禁止期間が設定されてから 3 0 分経過した場合にクリされる構成としても良い。

## 【 7 2 4 4 】

次に、図 2 1 9 5 を参照して、特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) について説明する。図 2 1 9 5 は、この特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) を示すフローチャートである。上述した第 3 4 制御例における特図変動表示設定処理 ( S 4 2 0 4 J ) に対して、演出態様設定処理 ( S 4 3 1 7 J ) を新たに追加した点で相違し、その他の構成については同一である。ここで、図 2 1 9 6 を参照して、演出態様設定処理 ( S 4 3 1 7 J ) について説明する。図 2 1 9 6 は、この演出態様設定処理 ( S 4 3 2 7 J ) を示すフローチャートである。演出態様設定処理 ( S 4 3 1 7 J ) が実行されると、まず、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンであるかを判別し ( S 4 8 0 1 J )、オンではないと判別した場合には ( S 4 8 0 1 J : N o )、抽出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しない通常の変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する ( S 4 8 0 2 J )。なお、この通常の変動パターン選択テーブルには、特別図柄の変動表示中に第 3 図柄表示措置 8 1 において実行される各種演出態様を含む表示用変動パターンが演出カウンタ 2 2 3 f j のカウンタ値に対応付けて規定されている。また、ここで決定される演出態様にはボタン演出も含まれており、表示用変動パターン種別によって、ボタン演出成功シナリオか失敗シナリオかが予め規定されている。S 4 8 0 1 J の処理において、ボタン演出禁止フラグ 2 2 3 d j F がオンであると判別した場合には ( S 4 8 0 1 J : Y e s )、抽

出した変動パターンに対応する表示用変動パターンを図示しないボタン演出無し変動パターン選択テーブルに基づいて決定し設定する（S4803J）。このボタン演出無し変動パターン選択テーブルは、通常の変動パターン選択テーブルに対して、ボタン演出を含む演出態様が規定されていない。したがって、ボタン演出禁止フラグ223djFがオンである場合には、ボタン演出を含む演出態様の表示用変動パターンが設定されなくなる。

【7245】

以上、説明したように、本第34制御例の第6変形例では、ボタン演出が開始される場合に遊技者によって演出ボタン22と選択ボタン600が押下されることでオート連打機能（オート連打フラグ223ajF）をオンに設定し、演出ボタン22のみが押下された場合にはオート連打機能をオンに設定しない構成について説明した。なお、オート連打機能（オート連打フラグ223ajF）をオンに設定するための条件は上記したものに限らず、例えば、演出ボタン22と選択ボタン600の押下を所定期間（例えば、5秒間）継続した場合に、オート連打機能（オート連打フラグ223ajF）をオンに設定する構成としても良い。

10

【7246】

なお、本第34制御例の第6変形例では、オート連打機能がオンに設定されている場合に、演出ボタン22を長押し操作することで連打操作が実行された場合と同様の処理を実行する構成としたが、これに限るものではなく、例えば、オート連打機能がオンに設定されている場合には、遊技者が演出ボタン22を押下しなくても演出ボタン22のボタンセンサがオンであると判別される構成としても良い。このように構成することで、ボタン演出における演出ボタン22の操作を億劫に感じる遊技者に対して演出ボタン22の操作を継続しなくてもボタン連打演出を楽しませることができる。

20

【7247】

また、本第34制御例の第6変形例では、ボタン演出の実行期間中に長押し操作を継続し、ボタン演出終了後にその長押し操作を止めた場合にボタン演出禁止期間を設定する構成としたが、操作有効期間外に演出ボタン22が連打操作された場合にはボタン演出を設定する構成としても良い。このように構成することで、ボタン演出を楽しみたい遊技者に対して任意のタイミングでボタン演出を設定可能となるため、更に遊技者の好みに合わせた演出を提供し易くなる。

【7248】

なお、本第34制御例の第6変形例の構成と、上述した第34制御例の構成を組み合わせても良い。具体的には、実行されるボタン演出が自動押下対象演出である場合には、ボタン演出開始時に演出ボタン22と選択ボタン600が押下されることでオート連打機能をオンに設定可能とし、自動押下非対象演出である場合には、ボタン演出開始時に演出ボタン22と選択ボタン600が押下してもオート連打機能をオンに設定しない構成としても良い。

30

【7249】

なお、上述した第34制御例及び各変形例の構成は、全部又は一部を組み合わせても良い。

【7250】

<その他記載>

従来より、特定の遊技期間（例えば、大当たり遊技期間）において、楽曲を再生すると共に、第3図柄表示装置81の表示画面に再生されている楽曲に対応する歌詞を表示することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させるものがある。

40

しかしながら、上述した従来型のパチンコ機10では、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。具体的には、大当たり遊技が実行され、楽曲の再生タイミングが到来した場合には、音声ランプ制御装置113は、音声出力装置226に対して対応する楽曲の音声データを再生（出力）するためのコマンドを出力し、表示制御装置114に対しては、大当たり遊技の進行状況に合わせて、第3図柄表示装置81の表示面に表示させる表示内容を示すコマンドを出力するように構成しているため

50



、楽曲の再生と、歌詞の表示とは、開始タイミングを合わせることは可能であるが、それ以降において楽曲の再生状況と、歌詞の表示状況とを同期させることができず、楽曲再生処理、或いは、歌詞の表示処理にて処理が停滞した場合等に再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうという問題があった。

また、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレてしまうことを懸念して、最初から歌詞を表示しない構成を有しているパチンコ機 10 もあるが、再生されている楽曲の歌詞が表示されないことで、楽曲の意味を遊技者が把握できず演出効果が低下してしまうという問題があった。

これに対して、従来型のパチンコ機 10 と同様に、楽曲の再生タイミングに合わせて歌詞表示を行い、再生されている楽曲と、表示されている歌詞がズレ得る事象が発生した場合にのみ歌詞を非表示にするように構成している。そして、歌詞を非表示する事態が発生した場合には、再生されている楽曲に関する情報（歌詞とは異なる情報）を歌詞の代わりに表示するように構成すると良い。

このように構成することで、再生されている楽曲と、表示されている歌詞とがズレてしまい演出効果が低下してしまうことを抑制できると共に、歌詞が非表示となったとしても演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。

【 7 2 5 1 】

< 記載技術まとめ >

< まとめ甲 >

遊技者が操作可能な操作手段（演出ボタン 2 2 ）と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段（バトル演出における第 2 パート演出にて特別図柄抽選の結果に応じて操作有効期間を決定する処理）と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に、前記操作手段に対して所定の前記操作が実行されたことを判別可能な操作判別手段（長押し操作を判定する処理）と、その操作判別手段により前記所定の操作が実行されたことと判別されたことに基づいて、演出態様（HP 値）を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段（HP 値の減少に応じて HP ゲージ 8 9 0 の表示態様を可変させる処理）と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段（残 HP 値が 0 となった場合に処理演出を実行する処理）と、を有した遊技機において、前記演出態様を可変させることが可能な第 1 期間（非減少期間が設定されていない期間）と、その第 1 期間よりも前記演出態様を可変させることが困難な第 2 期間（非減少期間）とを、前記演出態様を可変させることが可能な状態（残 HP 値が最終 HP 値では無い状態）で実行される前記所定の操作（長押し操作）に基づいて決定可能な期間決定手段（非減少期間の突入抽選）を有することを特徴とする遊技機甲 1。

【 7 2 5 2 】

< まとめ乙 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作手段に対して所定期間継続して操作が実行される継続操作が実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記継続操作が実行されていると判別されている間、演出態様を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様を含む複数の態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記継続操作を第 1 期間継続して実行する場合の方が、前記第 1 期間よりも短い第 2 期間で前記継続操作を終了する場合よりも、前記演出態様を前記第 2 態様へと可変させ易い第 1 演出制御（非減少期間が設定されていない場合における長押し操作に基づく HP 値を減少させる制御）と、前記継続操作を第 1 期間継続して実行する場合よりも、前記第 1 期間よりも短い第 2 期間で前記継続操作を終了する場合の方が、前記演出態様を前記第 2 態様へと可変させ易い第 2 演出制御（非減少期間が設定さ

10

20

30

40

50

れている状態において、長押し操作を中断することで非減少期間を解除する制御)と、を  
実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機乙1。

【7253】

<まとめ丙>

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力  
する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と  
、その信号判別手段による判別結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第  
1態様から、その第1態様とは異なる第2態様を含む複数の態様へと段階的に可変させる  
ことが可能な演出可変手段と、その演出可変手段によって前記演出態様を可変させること  
が可能となる最終態様を前記複数の態様の中から決定可能な最終態様決定手段(最終HP  
値を決定する処理)と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行  
条件として、第1実行条件が成立した場合(押下操作と判別された場合)と、その第1実  
行条件とは異なる第2実行条件が成立した場合(長押し操作と判別された場合)とで、異  
なる可変態様で前記演出態様を前記最終態様へと可変させるものであることを特徴とする  
遊技機丙1。

10

【7254】

<まとめ丁>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表  
示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結  
果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有し  
た遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と  
、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別  
結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選  
択され易い第1演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から1の演出態様を決定可  
能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基  
づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段  
による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第1決定(チャンス予告演出を実  
行するか否かを決定する抽選に当選したに基づいてチャンス予告演出の演出態様を決  
定)と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判  
別手段による前記判別結果に関わらず前記第1演出態様を前記演出態様として決定する第  
2決定(演出実行カウンタ223 a a hの値に基づいて強制的にチャンス予告演出の演出  
態様を決定)と、を実行可能であることを特徴とする遊技機丁1。

20

30

【7255】

<まとめ戊>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表  
示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結  
果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有し  
た遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と  
、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別  
結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選  
択され易い第1演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から1の演出態様を決定可  
能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報  
が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第1演出態様が決定さ  
れたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手  
段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第1決定と、  
前記特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演  
出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第1演  
出態様を決定する第2決定(チャンス態様情報格納エリア223 a a gに格納されている  
外れ演出に用いられた演出態様を当たり演出に用いる処理)と、を実行可能であることを  
特徴とする遊技機戊1。

40

50

## 【 7 2 5 6 】

## &lt; まとめ己 &gt;

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第1有効期間と、その第1有効期間よりも長い第2有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第2有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機己1。

10

## 【 7 2 5 7 】

## &lt; まとめ庚 &gt;

取得条件の成立に基づいて取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記取得情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記取得手段が前記取得情報を取得し易い第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも取得し難い第2遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により実行される複数回の前記判別の結果に関する情報に基づいて演出態様が決定される期間演出を実行可能な期間演出実行手段（残確変回数が20回以降に実行される各モード演出を実行する手段）を有し、前記遊技機は、前記期間演出の前記演出態様を決定する際に参照される前記情報に含まれる前記判別の範囲を異ならせる（先読み結果を対象にするか否かを決定、遊技者によって範囲を選択）ことが可能であることを特徴とする遊技機庚1。

20

## 【 7 2 5 8 】

## &lt; 技術思想まとめ1 &gt;

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、上述した各制御例の一部では、普通図柄の確率状態を低確率状態から高確率状態へと移行させるための契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の契機を設けており、特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選とは異なる抽選結果（外れ）の一部において、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立するように構成している。

30

つまり、特別図柄抽選で大当たり当選しなかった遊技者に対しても、大当たり遊技とは異なる特典を付与可能に構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選において、大当たり遊技が実行される抽選結果と、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される抽選結果とを遊技者に別々に提供することができるため、遊技者に対して有利となる抽選結果の種別の多様化を図りやすくすることができる。

40

さらに、上述した各制御例の一部では、設定されている遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立のし易さを異ならせており、具体的には、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能に構成し、通常状態以外の遊技状態が設定されている場合は、特別図柄抽選が実行された場合に大当たり当選の有無のみを判定可能に構成している。

このように構成することで、通常状態が設定されている状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契機として、特別図柄抽選における大当たり当選、或いは、時短当選が成立可能となり、通常状態以外の遊技状態では、普通図柄の高確率状態が設定され得る契

50

機として、特別図柄抽選における大当たり当選が成立可能となる。即ち、時短当選の有無が判定可能となる通常状態のほうが、通常状態以外の遊技状態よりも、普通図柄の高確率状態を設定させるための契機が成立し易くなるように構成している。よって、各図柄（特別図柄、普通図柄）が低確率状態に設定されており、各図柄抽選において最も当たり当選し難い遊技状態（遊技者に不利となる遊技状態）である通常状態のほうが、他の遊技状態よりも普通図柄の高確率状態を設定させ易くすることができ、通常状態中の遊技を実行している遊技者の遊技意欲を高めることができる。

加えて、上述した第2制御例では、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）よりも第2特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しており、  
10  
且つ、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を、所定数（4個）を上限に記憶可能（保留記憶可能）に構成している。そして、第1特別図柄抽選よりも第2特別図柄抽選のほうが時短当選し易くなるように構成している。

つまり、普通図柄の高確率状態が設定されている何れかの遊技状態（確変状態、時短状態）から通常状態へと遊技状態が移行した場合（遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合）において、移行後の通常状態中に、移行前の普通図柄の高確率状態にて保留記憶された第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づく第2特別図柄抽選が実行された場合に時短当選し易くなるように構成している。

このように構成することで、遊技者に有利な遊技状態から不利な遊技状態へと移行した場合にも所定期間の間、遊技者に有利な遊技状態へと復帰し易い特別図柄抽選を遊技者に  
20  
実行させることができるため、遊技者に不利となる遊技状態である通常状態が設定された場合に遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。また、通常状態中により多くの第2特別図柄抽選を実行させるために、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）獲得した状態で普通図柄の高確率状態を終了させようと、普通図柄の高確率状態が終了する最後の瞬間まで特図2保留を獲得するための遊技を意欲的に行わせることができる。

上述した各制御例の一部では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に加え、特別図柄抽選で時短当選した場合にも普通図柄の高確率状態を設定可能に構成しており、大当たり当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、時短当選に基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）とで、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件の成立のし易さを異ならせている。  
30

具体的には、第1時短の終了条件として設定される時短回数よりも第2時短の終了条件として設定される時短回数のほうが多くなり易くなるように構成している。このように、普通図柄の高確率状態が設定された場合において、その設定契機（普通図柄の高確率状態を設定するための成立契機）に応じて有利度合いを異ならせた普通図柄の高確率状態を設定可能とすることにより、普通図柄の高確率状態が設定されるか否かだけで無く、どのような契機で普通図柄の高確率状態が設定されるのかという遊技の過程についても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者に継続して遊技を行わせ易くすることができる。  
。

なお、上述した各制御例の一部では、普通図柄の高確率状態において遊技者に付与される特典の有利度合いを異ならせるために、時短終了条件の成立のし易さ（時短回数）を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、第1時短が設定された場合と、第2時短が設定された場合とで、第2特別図柄抽選の保留記憶の獲得のし易さ（電動役物640aの開放パターン）を異ならせたり、普通図柄の高確率状態中に特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の有利度合い（例えば、大当たり遊技中に付与される賞球数や、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の種別）を異ならせたりするように構成しても良い。  
40

次に、上述した第2制御例の第1変形例は、通常状態が設定されている場合に実行される第1特別図柄抽選でも時短当選し得るように構成している点で上述した第2制御例と相違している。  
50

上述した第2制御例では、普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）が設定されている状態で第2特別図柄抽選を実行する遊技を行わせ、普通図柄の高確率状態中に第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を獲得可能に構成していた。そして、普通図柄の高確率状態中に獲得した特図2保留に基づく第2特別図柄抽選を普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態において実行した場合に、大当たり抽選に加え、時短抽選も実行されるように構成することで、遊技者に有利となる普通図柄の高確率状態中の遊技（有利遊技）を体験した遊技者に対して、有利遊技が終了した後に、通常時よりも高確率で有利遊技へと復帰し易い遊技（引き戻し遊技）を実行させることができるものであった。

しかしながら、上述した第2制御例では、通常状態において実行される特別図柄抽選（第1特別図柄抽選）にて大当たり当選し、普通図柄の高確率状態が設定された遊技（有利遊技）を実行しない限り、時短抽選の恩恵を受けることが出来ないため、時短抽選の恩恵を受けること無く遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

これに対して、上述した第2制御例の第1変形例では、通常状態にて実行される第1特別図柄抽選においても時短当選し得るように構成しているため、遊技者に対して時短抽選の恩恵を受け易くすることができる。

さらに、上述した第2制御例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（確変状態、時短状態）よりも、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（時短状態）のほうが、普通図柄の高確率状態が継続する期間（普図高確期間）が長くなり易くなるように構成していた。つまり、特別図柄抽選で時短当選した場合に、次の大当たり当選まで普図高確期間を継続させ易くするという特典を遊技者に付与可能に構成していた。

これに対して、上述した第2制御例の第1変形例では、第1特別図柄抽選で時短当選した場合には、短期間（例えば、時短回数1回）の時短状態を設定可能に構成し、その短期間の時短状態が設定される期間（普図高確期間）において、第2特別図柄抽選の実行権利を獲得させる遊技を実行可能に構成している。つまり、本第1変形例では、上述した第2制御例における引き戻し遊技を、大当たり当選すること無く実行させ得るように構成している。このように構成することで、通常状態において実行される第1特別図柄抽選にて大当たり当選すること無く、通常状態中に第2特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。

さらに、上述した第2制御例の第1変形例では、時短状態中に実行される第1特別図柄抽選の変動パターンとして、複数の変動時間を選択可能に構成している。本第1変形例では、通常状態中に実行される第1特別図柄抽選にて時短当選すると、所定の変動時間の変動を経て時短当選を示すための表示態様（時短図柄）で第1特別図柄が停止表示された後に時短状態（時短回数1回）が設定され、次に実行される特別図柄変動が停止表示されるまでの間、時短状態が継続するように構成している。

つまり、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間に対応して時短状態が継続する期間の長さが決定することになる。よって、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間が長ければ長い程、時短状態中に多くの特図2保留を獲得し易くなるため遊技者に有利な時短状態とすることができる。

次に、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例に対して更なる興趣向上を目指すために、普通図柄の高確率状態が設定されている状態において実行される特別図柄抽選で大当たり当選した場合に付与される特典の内容を、普通図柄の高確率状態が設定された契機（第1時短又は第2時短）に応じて異ならせるように構成している。つまり、第1時短中に大当たり当選した場合と、第2時短中に大当たり当選した場合とで、同一の大当たり種別が設定された場合に付与される特典の内容を異ならせている。このように構成することで、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定された場合において、どの契機で時短状態が設定されたのかについても遊技者に興味を持たせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技として、ラウンド数が少なく、且つ、1回のラウンド遊技の遊

10

20

30

40

50

技時間が短い大当たり遊技（2R大当たり）を実行可能に構成し、その2R大当たり遊技が実行された後に、時短状態が設定されるように構成している。このように構成することで、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて時短状態が設定される場合、即ち、第1時短が設定される場合と、大当たり遊技が実行されること無く時短状態が設定される場合、即ち、第2時短が設定される場合とで、実行される遊技の内容の相違を遊技者に気付かれ難くすることができる。

加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定される過程において実行される変動演出と、第2時短が設定される過程において実行される変動演出と、を同様の演出態様で実行可能に構成している。具体的には、第1時短が設定される大当たり当選（2R大当たり当選）したことを示すための特別図柄変動が開始されてから、その特別図柄変動が停止表示され、その後、2R大当たり遊技が終了するまでの第1期間と、第2時短が設定される時短当選したことを示すための特別図柄変動の変動時間である第2期間と、が略同期間となるように設定し、その期間を用いて共通の演出態様で演出を実行するように構成している。

このように構成することで、第1時短が設定される場合と、第2時短が設定される場合とで、特別図柄変動が開始されてから、時短状態が設定されるまでの期間において共通の演出態様の演出を実行させることができるため、何れの契機で時短状態が設定されたのかを遊技者により分かり難くすることができる。

なお、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合における特別図柄抽選において大当たり当選の有無に加え、時短当選（普通図柄の高確率状態を設定させるための契機の成立の有無）の有無を判定可能な技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている状態においても特別図柄抽選で時短当選し得るように構成してもよい。例えば、時短状態が設定されており、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数（時短回数）が残り10回である場合に時短当選し、時短種別として時短回数50回の時短状態が設定された場合には、時短回数の残り回数が50回に増加する。つまり、時短状態が設定されている状態において新たに時短当選した場合には、残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新される構成である。このように、時短当選により残時短回数（時短状態が継続する期間）が更新されるため、遊技者に時短状態がいつまで継続するのかを把握させ難くすることが可能となる。

なお、時短回数を更新させる場合において、現状の残時短回数よりも時短回数が増えるように更新（有利更新）される場合と、少なくなるように更新（不利更新）される場合とが発生するように構成してもよい。具体的には、設定される時短回数を異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Aが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が10000回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数10000回）し、時短Bが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が100回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数100回）し、時短Cが設定された場合には、特別図柄変動の実行回数が1回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数1回）するように構成する。例えば、時短Aが設定され残時短回数が9000回となった場合に時短当選し、時短Bが設定されると、残時短回数が100回に減少するため遊技者にとっては不利更新となる。一方、時短Aの残時短回数が50回となった場合に時短当選し時短Bが設定されると、残時短回数が100回に増加するため遊技者にとっては有利更新となる。また、時短Bが設定されている場合に時短当選し、時短Aが設定されると残時短回数が10000回に増加するので有利更新となり、時短Cが設定されると残時短回数が1回に減少するため不利更新となる。つまり、時短抽選において時短当選するタイミングと、時短当選した場合に設定される時短回数（時短期間）とによって、時短当選が遊技者に有利な特典となる場合と、不利な特典となる場合が発生するように構成する。このように構成することで、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性と、を備える斬新な遊技性を提供することができる。

10

20

30

40

50

なお、大当たり当選すること無く、連続して時短当選すればするほど遊技者に有利な時短状態が設定され易くなるように構成してもよい。具体的には、時短回数1000回が設定される時短A、時短回数100回が設定される時短B、時短回数300回が設定される時短Dを規定する。この場合、時短A、時短D、時短Bの順に遊技者に有利な時短種別であると言える。通常状態において時短当選した場合または大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合には100%時短B設定され、時短Bが設定されている場合に時短当選した場合の時短A、時短B、時短Dの設定割合を「2：3：5」で構成し、時短Dの時短状態中に時短当選した場合の時短A、時短B、時短Dの設定割合を「5：1：4」で構成し、時短Aの時短状態中に時短当選した場合の時短A、時短B、時短Dの設定割合を「8：1：1」となるように構成する。つまり、大当たり当選を経由して時短状態が設定される場合よりも、大当たり当選する前に時短当選した場合の方が有利な時短種別が設定され易く、連続して時短当選すればするほど段階的に有利な時短種別の時短状態へと移行し易い構成である。このように構成することで、大当たり当選することなく連続して時短当選した遊技者に有利な特典を付与し易くなるため、長期間大当たり当選していない遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

10

なお、大当たり当選することなく、連続して時短当選した場合には段階的に有利な時短種別が設定される技術思想について上述したが、これに限るものではなく、遊技者に最も有利な時短種別である時短Aが設定されている場合には、時短A以外の時短種別が設定されている場合よりも、遊技者に不利な時短種別（例えば、上述した時短C）へと移行し易くなるように構成してもよい。つまり、有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて段階的に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなるように構成する。このように構成することで、遊技者に有利な時短種別が過剰に長時間継続してしまうことを抑制することができる。

20

なお、時短状態が設定されている状態で時短抽選を実行可能に構成したパチンコ機10、即ち、時短状態が設定されている状態で新たな時短状態の設定条件が成立した場合（時短当選した場合）における処理内容として、既に設定されている時短状態の残時短回数に関わらず、新たな時短状態を設定する処理を実行する構成について上述したが、これに限るものではなく、既に設定されている時短状態の残時短回数（残時短期間）と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数（時短期間）とを判別し、その判別結果に基づいて、新たな時短状態を設定するか否かを決定する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、既に設定されている時短状態の残時短回数が10回である場合に、時短回数50回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が多いので、新たな時短状態を設定する。一方で、既に設定されている時短状態の残時短回数が80回である場合に、時短回数50回が設定される時短種別の設定条件が成立した場合には、残時短回数よりも新たに設定条件が成立した時短種別の時短回数の方が少ないので、新たな時短状態を設定せずに残時短回数の更新を実行しない。つまり、時短状態中の時短当選により遊技者が有利となる場合には新たな時短状態を設定し、遊技者が不利となる場合には新たな時短状態を設定しない構成である。このように構成することで、時短当選によって遊技者が不利となる状況が生起して遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。

30

40

なお、既に設定されている時短状態の残時短回数と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応する情報（時短回数）を、既に設定されている時短状態の残時短回数に加算（減算）する処理を実行するように構成しても良い。具体的には、時短状態中に新たに時短当選した場合に、時短状態（普通図柄の高確率状態）が設定される期間（時短回数）を計測するためのカウンタ（時短中カウンタ）に既に設定されているカウンタ値と、新たに設定条件が成立した時短状態の時短回数との差分を算出し、その差分に対応するカウンタ値を時短中カウンタに加算（減算）する。この場合、時短中カウンタのカウンタ値が加算されたか減算されたかによって、第3図柄表示装置81において表示されている残時短回数を更新する演出として、残時短回数を増加させるこ

50



とを報知する演出であるチャンス演出と、残時短回数を減少させることを報知する演出であるピンチ演出と、を実行するとよい。このように構成することで、時短状態において遊技者に提供される演出のバリエーションを増やすことができる。

また、既に設定されている時短状態が終了するまで、新たに設定条件が成立した時短状態が設定されることを待機させる処理を実行可能に構成しても良い。この場合、既に設定されている時短状態が終了するまでの間に、時短状態の設定条件が複数成立した場合には、設定条件が成立した全ての時短状態を順に設定するように構成しても良いし、待機中の時短状態のうち、特定の時短種別の時短状態のみ所定数を上限に記憶可能に構成し、記憶されている時短状態のみを順に設定するように構成しても良い。このように構成することで、既に設定されている時短状態の残時短回数が多く残っている場合に新たに時短当選しても、その残時短回数分の特別図柄変動を実行した後に新たな時短状態が設定されるので、時短当選したタイミングにかかわらず遊技者に付与された特典（時短状態）を最大限楽しませることができる。

なお、通常状態以外の遊技状態においても特別図柄抽選において時短当選可能な技術思想、時短状態が継続する残期間を更新させる場合において、現状の残期間よりも時短状態が継続する期間が長くなるように更新（有利更新）される場合と、短くなるように更新（不利更新）される場合とを発生させる技術思想、および有利度合いを異ならせた複数段階の時短種別を有し、時短当選に基づいて徐々に有利度合いの高い時短種別が設定されていき、最高段階の時短種別に到達した場合には、最低段階の時短種別へと転落し易くなる技術思想を、上述した各制御例に適用して勿論良く、また、時短状態の設定条件として、低確率状態において大当たり当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基

いて、時短状態を付与する等の所定の特典（天井特典）を付与する技術思想を適用しても良い。

次に、上述した第3制御例では、1回の特別図柄抽選で大当たり当選と、時短当選と、を重複して判定可能に構成している。また、上述した第3制御例では、大当たり当選の判定が実行される前に時短当選の判定を実行するように構成し、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選にて大当たり当選の判定が実行されるよりも前に時短状態を設定し、時短状態が設定されている状態で当該特別図柄抽選における大当たり当選の判定を実行し、当該特別図柄抽選の抽選結果を示すための特別図柄変動が実行されるタイミングにて時短状態を終了させることが可能に構成している。

具体的には、通常状態における第1特別図柄抽選で時短当選した場合において、上述した通り、当該特別図柄抽選にて大当たり判定が実行されるタイミングを含む短期間の間、時短状態となるように構成している。つまり、上述した第2制御例では、次の大当たり当選に向けて遊技者に有利な遊技（特別図柄抽選を実行させ易い遊技）を、大当たり遊技を介すること無く所定期間（最大で10000回）実行させるために特別図柄抽選にて時短当選可能な機能（時短期間設定機能）を設けていたのに対して、上述した第3制御例では、上述した時短期間設定機能に加え、通常状態において、特別図柄抽選を実行させ易くすること無く、特別図柄抽選による大当たり判定が実行されるタイミングが時短状態となるように構成することで通常状態にて実行される遊技（左打ち遊技）の最中に時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行可能にする機能（特殊抽選機能）を設けている。

#### 【7259】

このように構成することで、遊技者に対して、特別図柄抽選で時短当選したことを把握され難くしながら時短状態における特別図柄抽選の大当たり判定を実行することができるため、特別図柄抽選の結果として意外性のある抽選結果を報知することが可能となる。

また、上述した第3制御例では、第1特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に付与される特典を、通常状態にて大当たり当選した場合と、時短状態にて大当たり当選した場合とで、異ならせており、通常状態よりも時短状態で大当たり当選した場合のほうが、遊技者に有利な特典（例えば、ラウンド数の多い大当たり遊技）が付与されるように構成している。つまり、通常状態において実行される第1特別図柄抽選において、時短当選と大当たり当選とに重複当選した場合のほうが、大当たりのみ当選した場合よりも有利な特典が

10

20

30

40

50



付与されることになる。

加えて、上述した第3制御例では、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出の演出態様として、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、大当たり当選の有無を示唆可能な示唆態様（報知態様）と、を設定可能に構成している。

つまり、実行される変動演出の演出態様を把握することで実行中の特別図柄抽選に対して実行された大当たり判定の結果と、時短当選判定の結果と、を遊技者に予測させることが可能に構成している。さらに、変動演出として、時短当選の有無を報知するタイミングと、大当たり当選の有無を報知するタイミングを異ならせるように構成している。このように構成することで、1回の特別図柄抽選に対して異なる複数の特典を付与するための判定を実行可能なパチンコ機10において、少なくとも1の判定結果を把握（予測）した状態 10

で、他の判定結果を示唆するための示唆態様を把握させることができる。

また、上述した第3制御例では、時短当選の有無を示唆可能な示唆態様を含む演出（時短演出）の演出結果が、時短非当選を示唆する示唆態様を含む演出結果であった場合のほ 20  
うが、時短演出が実行されない場合よりも大当たり当選の期待度が高くなるように構成している。このように、付与判定を異ならせた複数の特典を1回の特別図柄抽選にて付与可能な構成を用いたパチンコ機10において、1の特典に対する付与判定の結果を示唆可能な判定結果示唆演出が実行された場合に、その判定結果示唆演出の演出結果が1の特典が付与されないことを示唆する演出結果であることで、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて他の特典が付与される期待度が高くなるように構成することで、判定結果示唆演出が実行された時点で、判定結果示唆演出が実行されなかった場合に比べて、何れ 20  
かの特典が付与され易い状態であることを遊技者に報知することができる。

上述した第3制御例のように、1回の特別図柄抽選が実行されることに基づいて、複数の特典を重複して付与可能な構成を、上述した各制御例に適用しても勿論良く、例えば、1回の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて、大当たり抽選と時短抽選とに重複して当選可能に構成する技術思想を適用しても良いし、上述した第2制御例から第3制御例に対して、所謂天井特典に関する技術思想（低確率状態において大当たりに当選することなく所定の天井抽選回数に到達したことに基づいて、時短状態を付与する等の所定の特典を付与する技術思想）を適用しても良い。

例えば、第3制御例に対して、天井特典に関する技術思想を付加した場合には、1回の特別図柄抽選が実行されることにより最大で3つの異なる特典（大当たり当選、時短当選 30  
、天井特典）を遊技者に付与することが可能となり、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果により興味を持たせることができる。また、この場合、付与され得る3つの特典を全て提供可能に構成しても良いし、少なくとも1の特典が破棄されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な特典を提供してしまう事態が発生することを抑制することができる。

#### 【7260】

##### < 技術思想まとめ2 >

次に、上述した各制御例に記載された各技術思想について簡単に説明をする。まず、時短中に獲得した特図2保留を用いた特図2抽選の実行回数が所定回数を超えると、特図2抽選により有利特典が付与される確率が高くなる技術思想について、上述した第2制御例 40  
のパチンコ機10によれば、第2入球口640に遊技球が入球した場合には、第2特別図柄抽選の実行権利を取得する手段を有し（情報を取得することが可能な取得手段）と、第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）を上限数（4個）まで保留記憶可能な手段を有する（取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段）。そして、保留記憶されている第2特別図柄抽選の実行権利（特図2保留）に基づいて、第2特別図柄抽選が実行される（記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段）。そして、第2特別図柄抽選の抽選結果が大当たり当選（第1判別結果）であることに基づいて大当たり遊技（特定遊技）が実行される。そして、大当たり遊技が終了した後は、第2入球口640へと遊技球を入球させ易くなる普通図柄の高確率状態（特定設定）が、普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件 50

）が成立するまでの間継続する。また、第2特別図柄抽選では、大当たり当選の判定とは別に時短当選判定を実行可能に構成しており、時短当選判定において時短当選したと判別された場合は（第2判別結果であると判別された場合は）、大当たり遊技を実行すること無く、普通図柄の高確率状態（特定設定）を設定可能である。さらに、上述した第2制御例では、複数の遊技状態を設定可能に構成しているが、その中で、通常状態（特定期間）が設定されている状態においてのみ、時短当選判定を実行可能である。

このように構成することで、第2特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングでは無く、大当たり遊技の終了タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定され、第2特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて普通図柄の高確率状態が設定される場合は、特別図柄変動の停止タイミングにて普通図柄の高確率状態が設定される。よって、普通図柄の高確率状態を設定されるタイミングを時短状態の設定契機に応じて異ならせることができる。

また、時短当選判定を実行可能な期間（通常状態が設定されている期間）と、実行不可能な期間（通常状態が設定されていない期間）と、を設けることができるため、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。なお、上述した第2制御例では、通常状態でのみ時短当選判定を実行するように構成しているが、時短当選判定を実行可能な期間と、実行しない期間と、を設ければ良く、例えば、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、第2確変状態）において時短当選判定を実行可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（時短状態、確変状態）において時短当選判定を実行しないように構成しても良い。

さらに、時短当否判定の実行の有無を設定されている遊技状態に応じて切り替えるのでは無く、時短当否判定において時短当選する確率を遊技状態に応じて異ならせても良く、例えば、通常状態が設定されている場合における時短当否判定では1/6の確率で時短当選し、それ以外の遊技状態においては、1/200の確率で時短当選するように構成しても良い。このように構成することで、時短当選し易い遊技状態と、時短当選し難い遊技状態と、を設定することができるため、上述した技術思想と同様に効果、即ち、特別図柄抽選が実行される期間についても遊技者に興味を持たせることができる。

さらに、上述した第2制御例では、遊技球が入球することにより、第1特別図柄抽選の実行契機となり得る第1入球口64（遊技球が入球可能な第1入球手段）と、第2特別図柄抽選の実行契機となり得る第2入球口640（その第1入球手段とは異なる第2入球手段）と、を設けており、時短当選判定は、第2特別図柄抽選でのみ実行可能に構成している。

つまり、第1特別図柄抽選では、何れの遊技状態が設定されていても時短当選判定が実行されず、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能としている。このように構成することで、第1特別図柄抽選と、第2特別図柄抽選とで、ひいては、第1入球口64への遊技球の入球と、第2入球口640への遊技球の入球とで、後に遊技者へと付与される価値の量を大きく異ならせることができる。

なお、上述した第2制御例では、第1特別図柄抽選では時短当選判定を実行せずに、第2特別図柄抽選では特定期間（通常状態）において時短当選判定を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、第1特定期間（通常状態）においては第2特別図柄抽選のみ時短当選判定を実行し、第1特定期間とは異なる第2特定期間（第2確変状態）においては、第1特別図柄抽選のみが時短当選判定を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、設定されている期間によって、第1入球口64への遊技球の入球が、第2入球口640への遊技球の入球より遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、第1入球口64への遊技球の入球よりも、第2入球口640への遊技球の入球が遊技者に有利な価値を付与し易い状況と、を創出することが可能となる。よって、遊技者に対してより有利な価値が付与され易い遊技を実行しようとする意欲的に遊技を行わせることができる。

さらに、この場合、図170に示した変形例のように、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、第1入球口64への遊技球の入球度合いと、第2入球口640への遊技球の入球度合いとが同様となるようにパチンコ機10の遊技盤13を構成すると良い。

10

20

30

40

50

このように構成することで、遊技者の判断によって、何れの入球口へと遊技球を入球させるかを選択することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

さらに、各制御例に記載した通り、大当たり当選に基づいて設定される時短状態（第1時短）よりも、時短当選判定により時短当選したことに基づいて設定される時短状態（第2時短）のほうが、遊技者に有利な時短状態、即ち、時短終了条件が成立し難い時短状態が設定され易くなるように構成している。つまり、時短状態の設定契機に応じて、設定された時短状態の有利度合いを異ならせるように構成している。これにより、時短状態（特定設定）が設定される期間（時短終了条件）を判別された判別結果（設定契機）により可変させることが可能となるので、遊技を多様にする事ができ興趣をより向上できるという効果がある。

10

この場合、時短状態が設定される前の遊技状態に応じて、第1時短よりも第2時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、第2時短よりも第1時短のほうが遊技者に有利な時短状態となる場合と、を設けると良い。このように構成することで、どの状況で時短状態が設定されたかについても遊技者に興味を持たせることができる。

より具体的には、例えば、前回の当たり遊技が終了してから実行された特別図柄抽選の回数（ハマリ回数）が所定数を越えた場合のほうが、越えていない場合よりも、有利な時短状態となり易くなるように構成しても良い。

次に、上述した第3制御例では、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選と、時短当選とに重複して当選可能に構成している（図156参照）。これにより、大当たり当選（第1判別結果）と時短当選（第2判別結果）とを重複して判別することが可能に構成されているので、1回の特別図柄抽選において、大当たり当選、時短当選、大当たりと時短との両方に当選と、様々な抽選結果を期待することができる。さらに、第3制御例では、時短当選と大当たり当選とが重複した場合に、重複して当選しなかった場合よりも遊技者に有利な大当たり遊技が実行されるように構成している（図147（b）参照）。よって、重複して判別されることで遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にする事ができるという効果がある。

20

なお、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、遊技者に有利な特典を付与する構成として、上述した第3制御例の構成以外を用いても良く、例えば、大当たり遊技が終了した後に設定される遊技状態が、重複当選した場合のほうが、重複当選していない場合よりも、有利な遊技状態（例えば、確変状態、時短状態等）を設定可能に構成しても良い。

30

また、上述した第3制御例では、時短当選の判定（第2判別結果であるか否かの判別）を実行した後に、大当たり判定（第1判別結果であるか否かの判別）を実行するように構成しており、1の特別図柄抽選において、時短当選した場合には、当該特別図柄抽選における大当たり判定を時短状態で実行することができるように構成している。このように構成することで、重複当選した場合に実行される特典遊技の有利度合いと、重複当選しなかった場合に実行される特典遊技の有利度合いと、を異ならせることができる。

次に、上述した第2制御例の第2変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第1時短）と、特別図柄抽選で時短当選したことに基づいて設定される普通図柄の高確率状態（第2時短）と、で普通図柄の高確率状態が設定されている状態で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典の種別（大当たり遊技終了後に付与される時短回数）を異ならせている（図132（b）参照）。よって、設定種別（第1時短、第2時短）に応じて特典遊技の種別における選択割合（大当たり遊技の内容と、付与される時短回数）が可変されるので、同じ普通図柄の高確率状態（第2遊技状態）であっても遊技者へと付与される特典を異なるものとする事ができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様に遊技の興趣を向上させる事ができるという効果がある。

40

なお、上述した第2制御例の第2変形例では、設定種別（第1時短と第2時短）に応じて、付与される時短回数に差を設けているが、これに限ること無く、実行される大当たり

50

遊技の内容（例えば、ラウンド遊技数）を異ならせるように構成しても良い。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短よりも第2時短が設定された場合、即ち、大当たり遊技が実行されること無く普通図柄の高確率状態が設定された場合のほうが、終了条件が成立し難い普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成している。つまり、大当たり遊技中に賞球を獲得すること無く、普通図柄の高確率状態が設定された場合、即ち、第1時短よりも普通図柄の高確率状態が設定されるまでに付与される特典が少ない第2時短のほうが、普通図柄の高確率状態を長くすることができるため、遊技者に対して公平に特典を付与することができるという効果がある。

さらに、上述した第2制御例の第2変形例では、上述した第2制御例や第2制御例の第1変形例と同様に、通常状態でのみ時短当選判定（第2判別結果の判別）を実行可能に構成している。換言すれば、通常状態以外では、時短当選判定が実行されることを規制している。よって、遊技状態に応じて時短当選判定が実行されないため、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第2判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

加えて、上述した第2制御例の第2変形例では、第1時短が設定されたか第2時短が設定されたかを、遊技者に判別させ難くするように、特別図柄抽選の結果を示すための演出態様を設定可能に構成している（図130、及び図131参照）。つまり、第1時短が設定される場合には、特別図柄変動時間と、その後の大当たり遊技期間とを合算した第1期間に対して特定演出（図130（a）参照）を実行し、第2時短が設定される場合には、特別図柄変動時間（確定時間含む）である第2期間に対して特定演出（図130（b）参照）を実行するように構成している。

より具体的には、上述した第1期間と第2期間とが略同一期間となるように、各特別図柄抽選結果に対応させて変動時間や、大当たり遊技期間を予め規定しておき、特定演出の演出期間が同一となるように構成している。このように構成することで、第3図柄表示装置81の表示画面に表示される演出として、演出期間、及び、演出態様が同一の特定演出が実行された後に、普通図柄の高確率状態を示す演出が実行されることになる。よって、第3図柄表示装置81の表示画面にて実行される演出を注視している遊技者に対して、何れの設定契機で普通図柄の高確率状態が設定されたのかを判別させ難くすることができる。

なお、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に実行される特別図柄抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）と、普通図柄の高確率状態を設定するための時短当選の判定（時短抽選）とを行う技術思想について上述したが、これに限るものではなく、通常状態以外の遊技状態（確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、時短状態（普通図柄の高確率状態））が設定されている場合の特別図柄抽選においても時短抽選を実行可能に構成してもよい。

また、このように構成する場合、時短当選した際に設定されている遊技状態に応じて設定される時短状態の時短種別を異ならせるとよい。具体的には、遊技者の有利度合いを異ならせた時短種別を複数規定する。例えば、時短種別として時短Aが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が10000回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数10000回）し、時短Bが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が100回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数100回）し、時短Cが設定された場合には、特別図柄抽選の実行回数が1回に到達した場合に時短終了条件が成立（時短回数1回）するように構成する。この場合、時短A、時短B、時短Cの順に遊技者に有利な時短種別となる。そして、時短当選した場合の遊技状態が通常状態である場合には時短A、時短B、時短Cの設定割合が「3：6：1」となるように規定し、時短状態である場合には「6：3：1」となるように規定し、確変状態である場合には「1：2：7」となるように規定する。つまり、時短状態が設定されている場合に時短当選すると、時短状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も有利な時短Aが設定され易く、確変状態が設定されている場合に時短当選すると、確変状態以外の遊技状態で時短当選した場合よりも最も不利な時短Cが設定され易く構成する。このように構成することで、時短状態中に時短当

10

20

30

40

50

選した場合には、時短回数の多い時短種別が設定され易くなるため、大当たり遊技が実行され易くなり、確変状態が設定されなくても遊技者の遊技意欲が低下することを抑制することができる。一方、確変状態中に時短当選した場合には、時短回数の少ない時短種別が設定され易くなるため、遊技者が過剰に有利になることを抑制することができる。なお、時短当選する前に大当たり当選しないと確変状態よりも不利な遊技状態に移行するという新たな遊技性を提供することができる。なお、特定の遊技状態で時短当選した場合のみ設定される時短種別を規定しても良い。例えば、時短Aは通常状態および時短状態でしか設定されず、時短Cは確変状態でしか設定されないように構成する。このように構成することで、設定されている遊技状態によって、時短当選を期待する遊技性と、時短当選を期待しない遊技性の異なる遊技性を提供することができる。

10

なお、何れの遊技状態が設定されている場合であっても時短当選確率（時短抽選において時短当選する確率）を同一に規定しても良いし、設定されている遊技状態に応じて時短当選確率を異ならせても良い。例えば、通常状態が設定されている場合には第1当たり乱数カウンタC1の値が「51～200」であれば時短当選し、確変状態では「51～53」、時短状態では「51～500」で時短当選するように構成する。つまり、時短状態が設定されている場合は、時短状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し易く、確変状態が設定されている場合は、確変状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも時短当選し難い構成である。このように構成することで、確変状態では遊技者が過剰に有利になってしまうことを抑制し、時短状態では時短終了条件が成立する前に新たな時短状態が設定され易くなるため、通常状態に移行する前に大当たり当選し易くなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。なお、それ以外に例えば、前回の当当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数に応じて時短当選確率を異ならせても良い。この場合、前回の当当たり遊技が実行されてからの特別図柄抽選回数が所定回数（例えば、200回）を超えた場合に、時短当選確率が高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄抽選で長時間大当たり当選していない遊技者に対して、大当たり遊技とは異なる時短当選という特典を付与し易くすることができる。なお、本技術思想は、他の制御例にも適用可能であることは言うまでも無い。

20

以上、説明をした各実施形態、或いは各制御例に用いたパチンコ機10の構成として、以下の構成を用いても良い。

#### 【7261】

30

< 普通図柄の高確率状態に関する構成について >

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部において、その大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態を設定可能に構成していたが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機として、特別図柄抽選の大当たり当選以外の設定契機を設けても良く、例えば、大当たり当選することなく特別図柄変動の実行回数が所定回数（例えば、特別図柄の低確率状態にて実行される特別図柄抽選で大当たり当選する確率の分母の値の2倍）に到達した場合に、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり当選しない特別図柄抽選（変動）が繰り返し実行される状況、即ち、遊技者の遊技意欲が低下し易い状況が発生した場合に、遊技者に有利な特典（普通図柄の高確率状態）を付与することができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができる。

40

また、上述した設定契機を成立させるための要素である特別図柄変動の実行回数を、遊技状況に応じて可変可能に構成しても良く、例えば、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成しても良い。具体的には、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合と、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合、即ち、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態の種別に応じて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される期

50

待度を、設定されている遊技状態に応じて異ならせることができる。

なお、この場合、特別図柄の高確率状態が設定されている第2確変状態のほうが、特別図柄の低確率状態が設定されている通常状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選し易いため（特別図柄抽選の大当たり確率が高いため）、第2確変状態が設定されている場合のほうが、通常状態が設定されている場合よりも、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成すると良い。このように構成することで、何れの遊技状態が設定されている状態であっても、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の成立のし易さを同程度にすることが可能となる。

一方、第2確変状態が設定されている場合よりも、通常状態が設定されている場合のほうが、少ない特別図柄変動の実行回数で普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立するように構成しても良い。つまり、特別図柄の確率状態においても遊技者に不利な低確率状態が設定されている通常状態（遊技者に最も不利な遊技状態）において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くすることができるため、遊技者に過剰に不利な遊技を実行され難くすることができる。また、特別図柄変動の実行回数が所定回数に到達した場合に成立する設定契機に基づいて普通図柄の高確率状態が設定され易くなるため、大当たり当選すること無く普通図柄の高確率状態が設定されるという意外性のある遊技を遊技者に提供し易くすることができる。

さらに、設定されている遊技状態に応じて普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を異ならせるように構成した場合において、設定されている遊技状態の一部において、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得ない（し難い）遊技状態を設けても良く、例えば、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）として複数の種別（例えば、通常AA、通常AB）を設定可能に構成し、通常AAの遊技状態が設定されている場合よりも、通常ABの遊技状態が設定されている場合のほうが、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し易くなるように構成しても良い。

このように構成することで、通常状態が設定されている遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるか？或いは、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立し得る遊技状態であるか？を、予測させながら遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、この場合、現在設定されている遊技状態（種別毎の遊技状態）が、普通図柄の高確率状態の設定契機が成立し易い遊技状態であるか否かを遊技者に予測させることが可能な演出を実行可能に構成すると良い。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態のほうが、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態よりも、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に遊技者に付与される特典（大当たり遊技内容や、大当たり遊技終了に設定される遊技状態）が遊技者に有利となり易い遊技仕様を有する遊技機においては、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を示す情報と、特別図柄抽選の抽選結果を示すための情報（又は、特別図柄抽選の抽選結果を事前に判別した事前判別結果（先読み結果）を示すための情報）と、に基づいて演出態様を異ならせた演出を実行可能に構成すると良い。

例えば、特別図柄抽選で大当たり当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い演出（例えば、リーチ演出）の演出態様を決定する際に、普通図柄の高確率状態が設定される設定契機が成立するまでの残期間（残特別図柄変動回数）を参照し、残特別図柄変動回数が少ない場合、即ち、普通図柄の高確率状態が間もなく設定される第1状況と、残特別図柄変動回数が多く場合、即ち、普通図柄の高確率状態が暫く設定されることが無い第2状況と、で異なる演出態様が決定されるように構成し、第1状況のほうが、第2状況よりも、遊技者に有利な状況であることを報知可能な演出態様でリーチ演出が実行され易くなるようにリーチ演出の演出態様を決定すると良い。

このように構成することで、大当たり当選を示唆するためのリーチ演出が実行されるタイミングと、普通図柄の高確率状態が設定されるタイミングと、によって異なる演出態様のリーチ演出を実行することが可能となるため、様々な演出態様でリーチ演出を実行する

10

20

30

40

50

ことができ、演出効果を高めることができる。加えて、実行されるリーチ演出の演出態様に基づいて、リーチ演出が実行されたタイミングの有利度合い（普通図柄の高確率状態が設定される直前であるか否か）を遊技者に把握させることが可能となるため、実行中のリーチ演出の演出結果が外れ（特別図柄抽選の結果が外れであることを示す演出結果）となることを遊技者に期待させるという斬新な演出を提供することができる。

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く特別図柄抽選が100回実行された場合に、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している場合であって、普通図柄の低確率状態中に大当たり当選した場合よりも、普通図柄の高確率状態中に大当たり当選した場合のほうが、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成した遊技機において、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出として、別図柄抽選で大当たり当選している場合のほうが、当選していない場合よりも実行され易い特定演出（例えば、リーチ演出）を実行可能に構成し、且つ、特定演出の演出態様として、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定される大当たり当選していることを示唆する第1演出態様と、単に大当たり当選を示唆する第2演出態様と、を決定可能とし、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数に関わらず、第1演出態様の特定演出が実行される頻度を固定し、第2演出態様の特定演出が実行される頻度を、普通図柄の高確率状態が設定されるまでの特別図柄変動の残回数が少なくなるほど低くするように構成しても良い。

このように構成することで、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近づくほど、特定演出が実行された場合における第1演出態様の選択割合を高くすることができるため、普通図柄の高確率状態が設定される特別図柄変動回数に近い状態（例えば、前回の当選遊技終了後からの特別図柄変動回数が90回～99回の間）において特定演出が実行された場合であっても、遊技者を落胆させることなく、特定演出の演出結果に興味を持たせることができる。

また、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定するための回数抽選手段を設け、その回数抽選手段の抽選結果に基づいて設定契機を成立させる特別図柄変動の実行回数を決定しても良い。この場合、例えば、回数抽選手段により決定され得る実行回数の範囲として、最も設定契機が成立し易い実行回数として、特別図柄変動の実行回数が「0」を決定可能に構成すると良い。

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別が設定された場合であっても、実質、普通図柄の高確率状態が設定された場合と同一の遊技状態を設定することが可能となる。

つまり、同一の遊技状態が設定されている状態で、同一の大当たり種別（普通図柄の低確率状態が設定される大当たり種別）が設定された場合においても、回数抽選手段の抽選結果に基づいて、大当たり遊技終了後（1回目の特別図柄変動が実行されるまで）に設定される遊技状態（普通図柄の確率状態）を異ならせることができる。

よって、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測させ難くすることができると共に、意外性のある遊技を遊技者に提供することができる。

また、上述した回数抽選手段が実行されるタイミングは適宜設定すれば良く、例えば、大当たり遊技が終了するタイミングでも良いし、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成しても良い。この場合、回数抽選手段の抽選結果として決定された特別図柄変動の実行回数を既に経過している場合には、回数抽選手段による抽選が実行された直後に普通図柄の高確率状態が設定されるように構成すれば良い。

このように、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行可能に構成することにより、大当たり当選すること無く特別図柄変動が複数回実行している期間内で、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機の内容（設定契機が成立する特別図柄変動回数）を異ならせることが可能となる。よって、どのタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されるかを遊技者に予測させ難くすることができる。なお、この場合、大当たり遊技が終了してから次の大当たり当選するまでの間における回数抽選手段に

10

20

30

40

50



よる回数抽選の実行回数に基づいて、抽選によって決定される特別図柄変動の実行回数の範囲を異ならせると良く、具体的には、回数抽選の実行回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、大当たり間で実行された特別図柄変動回数が増加するほど、普通図柄の高確率状態を設定し易くすることができるため、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことと抑制することができる。

加えて、上述した回数抽選手段では、普通図柄の高確率状態を設定するための設定契機が成立する特別図柄変動回数を決定するための抽選が実行されるものであったが、これに限ること無く、例えば、回数抽選手段が実行されてから、普通図柄の高確率状態が設定されるまでに要する特別図柄変動回数を決定するように回数抽選手段の内容を構成しても良い。

10

さらに、特別図柄変動が所定回数（50回）実行される毎に回数抽選手段を実行する構成、即ち、特別図柄変動の実行に基づいて所定の抽選条件が成立した場合に回数抽選手段を実行可能に構成した遊技機において、上述した回数抽選手段に代えて、普通図柄の高確率状態を設定する構成に代えて、この普通図柄の高確率状態を設定するように構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態の設定契機としてさらに別の設定契機を設けても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり当選以外の特定の抽選結果（例えば、小当たり当選）となった回数を計測する計測手段を設け、その計測手段の計測結果が所定の計測結果である場合に、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良いし、前回の当選遊技が終了してからの遊技結果（出玉の増減）が所定範囲を超えた場合（例えば、出玉の減少度合いが著しく激しい場合）に普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立するように構成しても良い。

20

さらに、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機の成立度合い（成立のし易さ）を、過去の遊技結果に応じて異ならせても良く、例えば、過去の当選した大当たりが、遊技者に不利な大当たり偏っている場合、即ち、遊技者に不利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し易くなるように構成しても良いし、遊技者に有利となる遊技が所定期間継続している場合において、普通図柄の高確率状態を設定する設定契機が成立し難くなるように構成しても良い。このように構成することで、長時間遊技を行っている遊技者に対して、過剰に不利な遊技、或いは、過剰に有利な遊技が継続して実行されてしまうことを抑制することができる。

30

上述した各実施形態においては、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状態において時短終了条件が成立した場合に、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定するように構成している。そして、時短終了条件として、特別図柄変動回数が所定回数（例えば、100回）実行された（される）場合に成立する時短終了条件が設定されるように構成している。

なお、時短終了条件の内容はこれに限ること無く、例えば、特別図柄の種別に応じて異なる時短終了条件を設定しても良く、具体的には、第1特別図柄の変動回数が第1回数実行された場合や、第2特別図柄の変動回数が第2回数実行された場合や、第1特別図柄の変動回数と第2特別図柄の変動回数との合算回数が第3回数実行された場合等で時短終了条件が成立するように構成しても良い。

40

また、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する時短終了条件を設定する場合には、その時短終了条件が成立する特別図柄変動回数として、様々な回数を設定可能に構成しても良く、上述した各実施形態に示した通り、特別図柄変動回数が100回に到達した場合以外に、特別図柄変動回数が100回よりも多い回数（例えば、200回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良いし、100回よりも少ない回数（例えば、50回）実行された場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。さらに、時短状態を設定させるために成立した設定契機（大当たり種別や特別図柄変動回数等）に応じて、時短終了条件の内容を異ならせても良く、1の設定契機が成立した場合よりも、他の設定契機が成立した場合のほうが、時短終了条件が成立し易くなるように、時短終了

50



条件が成立する特別図柄変動回数を少なくするように構成すると良い。このように構成することで、時短状態が設定された場合において、どのタイミングで時短状態が終了するかを遊技者に分かり難くすることができると共に、どの設定契機が成立したことに基づいて時短状態が設定されたのかについて遊技者に興味を持たせることができる。

加えて、時短終了条件を成立させる要素として特別図柄変動の実行回数以外の要素を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たり）となった回数が所定回数に到達した場合に時短終了条件が成立するように構成しても良い。

また、時短終了条件が成立したことに基づいて時短状態を終了させるタイミングとしては、対応する特別図柄変動（抽選）の開始タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の停止タイミングでも良いし、対応する特別図柄変動の次の特別図柄抽選が実行されるまでの特定タイミングでも良い。さらに、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の開始タイミングや、終了タイミングで時短状態を終了させても良いし、普通図柄変動の開始タイミングや停止タイミング、普図当たり遊技の開始タイミングや終了タイミングで時短状態を終了させても良い。

この場合、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、同一のタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良いし、成立した時短終了条件の種別に応じて異なるタイミングで時短状態を終了させるように構成しても良く、例えば、特別図柄変動の実行回数に基づいて時短終了条件が成立した場合には、特別図柄変動に関わる所定タイミングで時短状態を終了させ、特別図柄抽選の結果に基づいて時短終了条件が成立した場合（小当たり当選等）には、その抽選結果に基づいて実行される当たり遊技（小当たり遊技、大当たり遊技）に関わる所定タイミングで時短状態を終了させるように構成すると良い。このように構成することで、成立した時短終了条件の種別に応じて、時短状態を終了させるタイミングを異ならせることができるため、時短状態がいつまで継続するのかをより分かり難くすることができる。

上述した各実施形態では、遊技状態として、第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合において、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性（頻繁に発生する小当たり遊技によって出玉を増加させることが可能な遊技性）で遊技が実行されるように構成しているが、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能な遊技性として、異なる遊技性を用いることにより、他の遊技状態が設定されている状態であっても、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。

例えば、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に球が入球し易くなる入球口（例えば、右第1入球口64b2）に球が入球した場合に払い出される賞球数として多くの賞球数を設定することにより、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に、大当たり当選すること無く、出玉を増加させることが可能となるように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄の当たり当選を目指す遊技と、を遊技者に重複して実行させることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

さらに、普通図柄の高確率状態が設定される第1遊技状態（時短状態）と、第2遊技状態（確変状態）とで、単位時間当たりにおける出玉数を異ならせるために普通図柄変動時間の長さを異ならせたり、普図当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の遊技期間のうち、実際に球を右第1入球口64b2へと入球させることが可能な期間の長さを異ならせたりすることができるように構成しても良く、第1遊技状態のほうが、第2遊技状態よりも、単位時間当たりにおいて多くの出玉を獲得可能に構成しても良い。

なお、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で、大当たり当選すること無く出玉を増加させることが可能な性能を有した遊技機に対して、普通図柄の高確率状態を設定させるための設定契機として上述した設定契機（特別図柄変動回数に基づいて成立する設定契機）を設けると良い。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態において大当たり当選すること無く長時間の間、特別図柄変動（抽選）を実行している遊技者に対して、普通図柄の高確率状態を設定し、出玉を増加させる遊技（救済遊技）を実行させること

10

20

30

40

50

が可能となる。よって、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

上述した通り、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）において大当たり当選すること無く実行される遊技によって出玉を増加させることが可能な構成としては、例えば、時短状態中に継続して発射される球数に対して、払い出される賞球数が同等或いは、若干（発射された球数の1倍～1.2倍程度の範囲）多くなるように構成すれば良い。このように構成することで、時短状態中の遊技が長くなり易い遊技仕様（例えば、特別図柄の大当たり確率が低い遊技仕様や、時短状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして比較的長い変動時間が設定される遊技仕様）の遊技機であっても、長時間継続する時短状態中の遊技に対して遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

10

以上、普通図柄の高確率状態に関する構成について説明をしたが、同様の内容を特別図柄の高確率状態に関する構成として適用しても良い。この場合、上述した内容の普通図柄に対応する要素を、特別図柄へと変更した内容の構成を適用すれば良い。このように構成することで、特別図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に対しても、どのタイミングで設定されるかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることが出来る。さらに、普通図柄、特別図柄の何れに対しても、上述した内容の構成を用いても良い。

#### 【7262】

< 普通図柄の低確率状態に関する構成について >

20

上述した各制御例では、第1始動入球口（例えば、第1入球口64）と、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技が実行された場合に、遊技球が入球し易くなる第2始動入球口（例えば、第2入球口640）と、を設け、第1始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第1特別図柄抽選）よりも、第2始動入球口へと遊技球が入球したことに基づいて実行される特別図柄抽選（例えば、第2特別図柄抽選）の方が遊技者に有利となる特別図柄抽選が実行されるように構成していた。

そして、普通図柄の確率状態として、低確率状態と高確率状態とを設定可能に構成し、普通図柄の低確率状態が設定されている場合よりも普通図柄の高確率状態が設定されている場合の方が、第2特別図柄抽選を実行し易くなるように構成していた。また、上述した第2制御例以降に記載の各制御例においては、特別図柄抽選において大当たり当選したことに基づいて成立する第1設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、特別図柄抽選において時短図柄当選したことに基づいて成立する第2設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、抽選結果が大当たりでは無い特別図柄抽選が連続して実行された回数（ハマリ回数）が所定回数に到達した場合に成立する第3設定条件が成立した場合に普通図柄の高確率状態を設定する構成と、を少なくとも1つを用いて、普通図柄の高確率状態を設定可能な遊技機について記載しているが、普通図柄の高確率状態を設定すること無く、普通図柄の確率状態を低確率状態のまま、第2特別図柄抽選を実行させ易くする制御を実行可能に構成しても良い。

30

具体的には、上述した第12制御例に記載したように、普通図柄の低確率状態において、電サポ状態を付与可能に構成すると良い。また、上述した各制御例において用いられている普通図柄の低確率状態から普通図柄の高確率状態へと移行するための処理を、普通図柄の低確率状態から普通図柄の低確率状態において電サポ状態が付与されている状態へと移行するための処理に置き換えた制御を実行するように構成しても良い。

40

#### 【7263】

< 特別図柄の高確率状態に関する構成について >

上述した各実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当た

50

り遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球を特定領域へと通過させることにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定するように構成し、第1特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第2特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の高確率状態が設定される割合を、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別とで、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）におうじて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に不利な判別結果である場合のほうが、遊技者に有利な判別結果である場合よりも、特別図柄の高確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に不利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

また、同様に、特別図柄の高確率状態が設定されている状態において大当たり当選した場合に、その大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合に対しても、上述した内容を適用して構成しても良い。

上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されている状態における特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に応じて、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合が予め規定されている構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定可能な大当たり種別が設定されている状態（特別図柄の高確率状態を設定するための権利を獲得している状態）において、大当たり遊技中に球が特定領域を通過しなかったことにより、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態を設定するように構成し、第1特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技と、第2特別図柄抽選の大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技とで、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させることが可能な有利大当たり遊技と、大当たり遊技中に特定領域へと球を通過させ難い不利大当たり遊技と、の実行割合を異ならせるように構成しても良い。

このように構成することで、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合として、第1特別図柄に対応する大当たり種別と、第2特別図柄に対応する大当たり種別と、で同一の割合を予め規定している場合であっても、実際に特別図柄の低確率状態が設定される割合を、第1特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、第2特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、で異ならせることが可能となる。

なお、それ以外の構成を用いても良く、例えば、第1特別図柄に対応する大当たり種別

10

20

30

40

50

と、第2特別図柄に対応する大当たり種別とで、特別図柄の高確率状態中に当選した大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせて予め規定するように構成しても良い。この場合、さらに、大当たり当選した時点における遊技状態（当選時遊技状態）に応じて、同一の特別図柄種別に対して、大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定される割合を異ならせるように予め規定するように構成しても良い。

また、所定の設定抽選を実行可能に構成し、その設定抽選の結果に基づいて、各特別図柄の大当たり種別に対して大当たり遊技終了後に特別図柄の低確率状態が設定されるか否かを決定する情報を付与するように構成しても良い。つまり、予め定められている大当たり種別に対して、当該大当たり種別が設定された場合において設定される遊技状態の種別を、遊技状況に応じて異ならせるように構成しても良い。この場合、遊技状況としては、例えば、所定期間内における大当たり当選状況や、大当たり遊技間に実行された特別図柄変動回数や、遊技者が獲得している出玉量等があり、遊技状況の判別結果が、遊技者に有利な判別結果である場合のほうが、遊技者に不利な判別結果である場合よりも、特別図柄の低確率状態が設定され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して過剰に有利な遊技結果となる遊技が実行されることを抑制することができる。

10

さらに、上述した各実施形態では、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選の大当たり当選に基づく終了条件を設定可能に構成しており、特別図柄の高確率状態が設定された場合において、次の大当たり当選するまで特別図柄の高確率状態が継続するように構成していたが、これ以外の終了条件を設けても良く、上述した各実施形態における普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として用いた構成を、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として用いても良い。

20

具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されてからの特別図柄変動回数が特定回数（例えば、150回）に到達した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。これにより、大当たり当選する確率が高い特別図柄の高確率状態を、大当たり当選することなく終了させることが可能となるため、特別図柄の高確率状態が設定されている遊技状態を遊技している遊技者に対して、終了条件が成立するよりも前に大当たり当選させようと意欲的に遊技を行わせることができる。

また、上述した終了条件と、時短終了条件と、を両方有するように遊技機を構成しても良く、この場合、終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、時短終了条件として設定される特別図柄変動の実行回数と、が異なる実行回数となるように構成すると良い。このように構成することで、各終了条件が成立する毎に遊技状態を切り替えることが可能となるため、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

30

さらに、終了条件として設定される特別図柄変動回数として、第1変動回数と、その第1変動回数とは異なる第2変動回数と、を少なくとも含む複数の変動回数の中から1の特別図柄変動回数を設定可能に構成すると良い。このように構成することで、終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

また、終了条件として設定される特別図柄変動回数を異ならせることが可能に構成した遊技機に対して、特別図柄変動回数に関わる終了条件を設定可能に構成する場合には、終了条件として設定可能な特別図柄変動回数のうち、第1変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも少ない変動回数とし、第1変動回数とは異なる第2変動回数を、時短終了条件が成立する特別図柄変動回数よりも多い変動回数とするように構成すると良い。このように構成することで、設定される終了条件に応じて、終了条件と時短終了条件とのうち、先に成立する条件を異ならせることができる。

40

よって、例えば、第1確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている状況において、次に設定される遊技状態が第2確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）となるか、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）となるかを、設定されている終了条件の内容に応じて異ならせることができるため、遊技者に対して、設定されている終了条件の内容に興味を持たせながら、次に設定される遊技状態を予測させる遊技を実行させることができ、遊技に対する興味を向上させることができる。

50

なお、このように、終了条件や時短終了条件として異なる内容を設定可能に構成した遊技機においては、現在設定されている各条件の内容を示すための情報を、遊技者に報知可能な報知演出を実行可能に構成すると良い。このように構成することで、各条件が成立し得るタイミングや、設定されている各条件の内容を、遊技者に予測させるための情報を遊技者に付与することができるため、実行される報知演出に対して興味を持たせることができ、演出効果を高めることができる。

以上、特別図柄の高確率状態を終了させるための終了条件として、特別図柄変動の実行回数に基づいて成立する終了条件について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させるための抽選（転落抽選）を、特別図柄の大当たり抽選（特別図柄抽選）とは別に実行可能に構成し、その転落抽選に当選した場合に終了条件が成立するように構成しても良い。この場合においても、転落抽選の当選確率や、特別図柄抽選が1回実行される期間における転落抽選の実行回数を異ならせることが可能に構成することで特別図柄の高確率状態中における終了条件の成立のし易さを異ならせるように構成しても良い。これにより、特別図柄の高確率状態が設定されてから終了条件が成立するタイミングを遊技者に分かり難くさせることができる。

10

#### 【7264】

< 高確率状態を連続して設定可能な期間に上限を設ける機能（リミット機能）について >

特別図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、普通図柄の確率状態として高確率状態と低確率状態を、それぞれ設定可能であって、設定される確率状態に応じて異なる有利度合いの遊技状態を設定可能な遊技機において、遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に遊技者に有利となる確率状態（例えば、高確率状態）を、その確率状態よりも不利な確率状態（例えば、低確率状態）を強制的に設定する機能（リミット機能）を設けることで、遊技者に有利な遊技状態が過剰に設定されてしまい、遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

20

このようなりミット機能を有する遊技機において、成立するリミット設定条件に応じて、リミット機能の発動条件を異ならせるように構成しても良く、具体的には、大当たり当選した場合に設定される大当たり種別に基づいて、リミット機能が発動し易い第1発動条件と、その第1発動条件よりも発動し難い第2発動条件と、のうち、何れかの発動条件を選択し、設定するように構成しても良い。

30

具体的には、特別図柄の高確率状態が連続して設定される回数に上限を設定し、上限に到達した場合に特別図柄の低確率状態を強制的に設定する確変リミット機能を有する遊技機において、大当たり種別に応じて確変リミット機能が発動するまでの上限値を異ならせて設定可能に構成し、第1大当たり種別が設定された場合には上限が「5回」、第1大当たり種別とは異なる第2大当たり種別が設定された場合には上限が「3回」となるように発動条件を設定可能に構成すると良い。

このように構成することで、発動条件として設定された値に応じて、遊技者に有利な遊技状態で遊技を継続して実行可能な有利遊技期間の長さを、設定される大当たり種別に基づいて異ならせることができる。

40

なお、上述した例では、特別図柄の高確率状態に対するリミット機能（確変リミット機能）について説明をしたが、これに限ること無く、普通図柄の高確率状態に対するリミット機能（時短リミット機能）に対して上述した内容を適用しても良いし、各リミットに対して、上述下内容を複合させて適用しても良い。さらに、図柄種別の確率状態として、低確率状態のほうが高確率状態よりも遊技者に有利な遊技状態となり得る遊技仕様の遊技機に対しては、低確率状態が連続して設定される回数に対して上限を設定し、上限に到達した場合に高確率状態を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。

加えて、上述した例では、遊技者に過剰に有利な遊技の実行を抑制することを目的として上述したリミット機能を用いているが、リミット機能を他の目的のために用いても良く、例えば、遊技者に不利な遊技状態（低確率状態）が連続して設定される回数に上限を設

50

け、上限に到達した場合に、遊技者に有利な遊技状態（高確率状態）を強制的に設定するリミット機能を設けても良い。このように構成することで、遊技者に過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

【 7 2 6 5 】

< 特定領域を球が通過したことに基づいて当たり遊技を実行可能な構成について >

上述した各実施形態では、特別図柄抽選にて大当たり当選した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成していた。遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機として別の実行契機を設けても良く、例えば、球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立した場合に、第1状態と、その第1状態とは異なる第2状態とに可変可能な可変パターンで開放動作される可変手段と、その可変手段が第1状態へと可変された場合に、第2状態へと可変された場合よりも球が入球し易い第2入球手段と、その第2入球手段へと入球した球が通過可能な特定領域と、その特定領域へと球が通過したことに基づいて大当たり遊技を実行可能な大当たり遊技実行手段と、を有する構成、即ち、球が特定領域を通過したことに基づいて大当たり遊技の実行契機が成立するように構成した遊技機（所謂、2種仕様）としても良い。このように構成することで、第2入球手段へと入球した球の挙動によって、大当たり遊技が実行されるか否かが決定されるため、遊技者に対して球の挙動を楽しませることができる。

10

なお、このような2種仕様の遊技機において、上述した入球手段へと球が入球したことに基づいて動作条件が成立するように構成しても良いし、入球手段へと球が入球したことに基づいて動作抽選を実行し、その動作抽選に当選した場合に動作条件が成立するように構成しても良く、前者の場合は、入球手段へと球が入球したことにより必ず動作条件を成立させることができるため、遊技者に対して球の挙動に興味を持たせ易くすることができる。一方、後者の場合は、入球手段へと球が入球したとしても動作抽選で当選しない限り動作条件が成立しないため、入球手段への球の入球頻度を高めることができる。

20

さらに、上述した2種仕様の遊技機において、第2入球手段へと入球した球の流路として、特定領域を通過可能な第1流路と、その第1流路よりも特定領域を通過困難な第2流路とを少なくとも含む複数の流路を設け、さらに、第2入球手段へと入球した球を複数の流路の何れかへと振分可能な振分手段を設け、その振分手段の振分状況に応じて第2入球手段に入球した球が特定領域を通過する割合を可変させるように構成しても良い。

このように構成することで、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることができるため、第2入球手段へと入球した球がどのタイミングで振分手段へと到達するのかに興味を持たせることができる。

30

上述した通り、振分手段の振分状況によって、大当たり遊技の実行契機の成立度合いを異ならせることが可能な構成を有する遊技機においては、振分手段の振分動作内容として、パチンコ機10に電源が投入されてから常時一定の動作が実行されるように構成しても良いし、入球手段への球の入球、動作条件の成立、或いは、第2入球手段への球の入球の何れかに基づいて、常時一定の動作が実行されるように構成しても良い。

さらに、振分手段の振分動作内容を成立条件に応じて異ならせても良く、例えば、動作抽選に当選した場合における当選種別に応じて、特定領域を球が通過し易い第1振分動作内容と、第1振分動作内容よりも特定領域を球が通過し難い第2振分動作内容を少なくとも含む複数の振分動作内容のうち何れかの振分動作内容を決定し、振分手段を動作させるように構成しても良い。

40

また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合と、特定領域を球が通過した場合と、の何れにおいても大当たり遊技の実行契機が成立可能に構成された遊技機（所謂、1種2種混合仕様）において、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技の実行期間を延長可能、換言すれば、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過することにより、実行中の大当たり遊技が途中で終了すること無く継続可能となるように構成しても良い。即ち、特別図柄抽選で大当たり当選したことに基づいて実行される大当たり遊技中に、球が特定領域を通過しなかった場合には、

50

実行中の大当たり遊技が延長されない（強制的に終了される）ように構成しても良い。

このように構成することで、特別図柄抽選の結果と、特定領域に向けて流下する球の挙動との両方に対して遊技者に興味を持たせることができる。

#### 【7266】

< 球の落下方向に変化を与えるための構成について >

パチンコ機10に構成される遊技盤13に形成される遊技領域を流下する球の流下方向（落下方向）に変化を与えるための構成として、上述した各実施形態にて用いた釘部材、即ち、重力方向に逆らうことの無い範囲で球の流下方向に変化を与えることが可能な部材とは別に、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させるための手段を設けても良く、例えば、電氣的駆動源を用いたり、他の球の移動エネルギーを用いたりすることで、重力方向とは異なる方向（例えば、上昇方向）に向けて球を移動させる（例えば、上昇させる）ための移動手段を設けても良い。

10

このように構成することで、遊技領域を流下する球の移動方向を、重力方向とは異なる方向も含めた様々な方向にすることができるため、球の挙動を注視する遊技者に対して意外性のある球の移動を提供することができる。また、遊技領域の最下流付近に到達した球、即ち、遊技者に特典が付与される入球口へと入球しなかった球を、遊技領域の上流側へと移動（上昇）させることが可能となるため、1の球の挙動に対して最後まで遊技者に期待を持たせることができる。

さらに、例えば、球が通過可能なゲート部材を遊技領域に設け、そのゲート部材を球が通過した場合に所定の特典を付与可能に構成した遊技機において、そのゲート部材を通過した球が到達し得る領域に移動手段を設け、移動手段によってゲート部材よりも上方に球が排出されるように構成すると良い。このように構成することで、1の球によって複数の特典を遊技者に付与可能という斬新な遊技性を提供することが可能となる。

20

また、上述した移動手段を、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）中に球が入球し易くなる領域（例えば、当たり遊技中に開放される入賞装置の内部領域）に設けても良い。このように構成することで、入賞装置の内部において球を上昇させることが可能となるため、例えば、大当たり遊技の特定ラウンド中に球を特定領域へと通過させることで遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機において、特定ラウンドよりも前のラウンドで入賞装置へと入賞した球を、移動手段によって上昇させることで、所定期間の間、滞留させ、滞留されている球が排出されるタイミングに応じて、特定ラウンド中に特定領域を通過可能に構成することが可能となる。

30

このように、球を所定期間の間、特定の領域範囲内で滞留させるために移動手段を用いても良い。このように構成することで、特定の領域範囲内から球が排出されるタイミングを遊技者に予測させ難くすることができる。

#### 【7267】

< 入球口への球の入球に作用して、別の入球口を開放させる構成について >

遊技球が入球可能な第1作動口と、その第1作動口へと遊技球が入球したことに作用して、第1作動口へと遊技球が入球し易くなる第1状態に作動する第1作動部材と、を設け、第1作動部材が、第1作動口へと所定数（例えば、2個）の遊技球が入球したことに作用して、第1状態よりも第1作動口へと遊技球が入球し難くなる第2状態へと作動するように構成する。

40

そして、第1作動口へと入球した遊技球が特定領域に入球したことに作用して、第1作動口とは異なる第2作動口へと遊技球が入球可能な第3状態へと作動する第2作動部材を設ける。この第2作動部材は、第2作動口へと所定数（例えば、1個）の遊技球が入球した場合に第3状態よりも第2作動口へと遊技球が入球し難い第4状態へと作動するように構成する。

このように構成することにより、第1作動口へと遊技球が入球したことに基づいて、第2作動部材が第3状態へと作動することにより第2作動口へと遊技球を入球させることが可能となり、その状態で第2作動口へと遊技球を1個入球させることにより第2作動部材が第4状態へと作動する。そして、第1作動部材が第1状態である第1作動口へと再度遊

50



技球を入球させることにより、第2作動部材を再度第3状態へと再度作動させ、第2作動口へと遊技球を入球させることが可能となる。

より具体的には、第1作動部材が第2状態である状態で第1作動口へと遊技球を入球させた場合に、最大で4個の球を作動口(第1作動口、第2作動口)へと入球させることが可能になる。さらに、第2作動口へと入球した遊技球が、第2特定領域へと入球したことに基づいて第1当否抽選(第1普通図柄の抽選)を実行し、第1当否抽選の結果が当たり当選(当たり確率約1/2)である場合に、第1可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第1普通電動役物を第1閉鎖条件(例えば、5.8秒経過、或いは、4個入賞)が成立するまで開放動作(第1可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変)させる。そして、第1可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第3特定領域へと入球したことに基づいて、第2当否抽選(第2普通図柄抽選)を実行し、第2当否抽選の結果が当たり当選(当たり確率約1/1)である場合に、第2可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第2普通電動役物を第2閉鎖条件(例えば、5.8秒経過、或いは、4個入賞)が成立するまで開放動作(第2可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変)させる。そして、第2可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な第4特定領域へと入球したことに基づいて、第3当否抽選(第3普通図柄抽選)を実行し、第3当否抽選の結果が当たり当選(当たり確率約1/1)である場合に、第3可変入球手段への遊技球の入球を規制可能な第3普通電動役物を第3閉鎖条件(例えば、5.8秒経過、或いは10個入賞)が成立するまで開放動作(第3可変入球手段への遊技球の入球を許容可能な状態へと可変)させるように構成すると良い。

この場合、第1作動口へと遊技球を入球(入賞)させたことに基づいて各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の最大入賞数を、第1作動口への最大入賞数「2」に、第1作動口への最大入賞数(2)に対して、第1作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第2作動口への最大入賞数(1)を乗じた値「2」を加算させた「4」と算出しても良いし、第1作動口へと遊技球を入球(入賞)させたことに基づいて実行される当たり遊技(複数の普通電動役物を用いた当たり遊技)が実行されるまでの期間において各作動口へと入賞させることが可能となる遊技球の数を最大入賞数、即ち、当たり遊技を1回実行させるまでに要する入賞数(第1作動口への入球数「1」に、第2作動口への入球数「1」を加算した「2」として算出するように構成しても良いし、第1作動口への最大入賞数に、第1作動口への最大入賞数に対して、第1作動口へと遊技球を入賞させる毎に、入賞可能となる第2作動口への最大入賞数を除した値を加算させたものを最大入賞数としても良い。

そして、最大入賞数が予め定められた制限数に到達した場合に当たり遊技を終了させるように構成し、切替条件が成立したことに基づいて、制限数に到達したか否かを判別する際に算出される最大入賞数の値を、上述した様々な算出式により算出された値(最大入賞数)の中から切り替えて参照するように構成しても良い。そして、切り替えられた値が制限数に到達していない場合は、切り替えた後の最大入賞数が制限数に到達するまで当たり遊技を延長可能に構成しても良い。

つまり、算出後の値を異ならせることが可能な様々な算出式を用いて、第1作動口へと遊技球が入賞した場合において一連の遊技の流れで複数の作動口へと入賞させることが可能な遊技球数が制限数となるように各作動口への最大入賞数を規定しておき、条件に応じて、最大入賞数を特定するための算出式を異ならせて特定し、特定した算出式に対応して規定された各作動口への最大入賞数に基づいて当たり遊技を実行するように構成しても良い。

このように構成することで、特定された算出式によって、当たり遊技の内容(各作動口、各可変入球手段への合計入賞数)を異ならせることができる。

また、上述した最大入賞数の値を条件に応じて異ならせるように構成しても良く、例えば、第1条件が成立した場合には、第1作動口への最大入賞数を「2」から「3」へと変更し、第1条件とは異なる第2条件が成立した場合には、第1作動口への最大入賞数を「2」から「1」へと変更するように構成しても良い。このように構成することで、成立す



る条件に応じて、第1作動口へと遊技球が入球したことを契機に実行される当たり遊技（各作動口、可変入球手段へと遊技球を入球させる遊技）の内容を異ならせることができるため、遊技者に有利な有利成立条件（当たり遊技中に付与される賞球数の合計が多くなる設定がされる成立条件）が成立すること、及び有利成立条件が成立している状態で当たり遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

#### 【7268】

<複数段階の設定値を設定可能な遊技機について>

大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、6段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、16ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、2ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、100回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、0回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を1から6の6段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定6とする。そして、設定6では、大当たりとなった場合に2%の割合でラウンド数が6ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では0.01%の割合でしか6ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが6ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定6である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定6では、大当たり終了後に66回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低い

10

20

30

40

50

と、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

また、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、設定された設定値を変更することにより、特別図柄抽選によって当たり当選（大当たり当選、小当たり当選等）する確率を異ならせる構成以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選で当たり当選する確率として第1確率が設定される第1遊技状態（特別図柄の低確率状態）と、その第1確率よりも当たり当選する確率が高い第2確率が設定される第2遊技状態（特別図柄の高確率状態）と、を設定可能な遊技機であって、第2遊技状態が継続する期間として特定期間、例えば、特別図柄抽選の実行回数が所定回数となるまで継続する期間や、所定の終了抽選（所謂、転落抽選）に当選するまでの期間が設定される場合において、設定された設定値に応じて特定期間の長さを異ならせるように構成しても良く、例えば、遊技者に有利な設定値が設定された場合のほうが、遊技者に不利な設定値が設定された場合よりも、第2遊技状態が継続する特定期間が長くなり易くなるように構成しても良い。

10

このように構成することで、特別図柄抽選の当たり確率を設定値に応じて変更する構成を用いなくても、第2遊技状態が継続する長さを異ならせることで、設定された設定値に応じて特別図柄抽選による当たり当選頻度を異ならせることができる。

上述した例では、複数段階の設定値が設けられているパチンコ機において、遊技状況に関わらず遊技者に有利な設定値と、遊技者に不利な設定値と、を設定可能に構成した例を示しているが、これに限ること無く、パチンコ機10において設定される各種遊技状況（例えば、特別図柄の確率状態と普通図柄の確率状態との組合せにより設定される複数種類の遊技状態のうち、特定の遊技状態が設定されている遊技状況、大当たり遊技が実行されている遊技状況、小当たり遊技が実行されている遊技状況）のうち、少なくとも1の遊技状況において、遊技者に有利となる設定値と、遊技者に不利となる設定値と、を設定可能に構成しても良いし、特定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合よりも、特定の遊技状況において遊技者に有利となり、特定の設定値が設定されている場合よりも、特定の設定値以外の所定の設定値が設定されている場合のほうが、特定の遊技状況以外の所定の遊技状況において遊技者に有利となるように各設定値に対応して設定される遊技の内容を規定しても良い。

20

このように構成することで、設定されている設定値に対して、絶対的な有利不利が排除され、実行される遊技状況に応じて各設定値の相対的な有利度合いを切り替えることが可能となるため、どのような設定値が設定されている場合であっても、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

30

また、設定されている設定値を把握した遊技者に対して、設定されている設定値が他の設定値よりも相対的に有利となる遊技状況における遊技を期待させながら遊技を行わせることができる。つまり、設定されている設定値に応じて遊技者が所望する遊技状況として異なる遊技状況を設定することが可能となる。よって、遊技者が早期に飽きることの無い遊技を提供することができる。

なお、上述した例では、設定された設定値に応じて遊技者の有利度合いを異ならせることを目的とした構成について説明をしたが、それ以外の目的で複数段階の設定値を設けるように構成しても良く、例えば、遊技者への有利度合いを変えること無く、その有利度合いに対応した特典が遊技者に付与されるまでの遊技過程が設定値に応じて異なるように構成しても良く、例えば、設定されている設定値に応じて特別図柄の大当たり確率を異ならせたパチンコ機10において、所定期間内に大当たり当選する確率（期待度）が設定値によって異なる（大きく相違しない）ように、設定値に応じて所定期間の長さを異ならせても良く、例えば、設定値「1」が設定された場合には、特別図柄抽選が10回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が1/10となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約65%）を実行可能にし、設定値「6」が設定された場合には、特別図柄抽選が9回実行されるまでの特定期間の間、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が1/9となる遊技（特定期間中に大当たり当選する確率が、約65

40

50

% ) を実行可能に構成すると良い。

このように構成することで、各設定値に応じて特別図柄抽選の大当たり確率を変更した場合であっても、遊技者への有利度合いを大きく変えること無く、遊技内容のみを異ならせることが可能となる。よって、遊技者に対して多様な遊技を実行させることができる。

また、上述した複数段階の設定値をパチンコ機への電源投入に基づく処理（初期設定処理）の一環として設定（変更）可能に構成すると良い。このように構成することで、パチンコ機に電源が投入されている状況において設定値が変更されることを抑制することができるため、例えば、遊技中の遊技者が不正に設定値を操作するという不正遊技が行われ難くすることができる。

なお、設定値を設定（変更）可能なタイミングとして、それ以外のタイミングを用いても良く、例えば、パチンコ機の遊技結果として、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が上限数以上払い出されたことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に不利となる設定値）へと変更させたり、出玉（パチンコ機から払い出された球数からパチンコ機での遊技に用いた球数を差し引いた値）が下限数よりも払い出されなかったことに基づいて現在設定されている設定値から異なる設定値（遊技者に有利となる設定値）へと変更させたりするように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して過剰に有利な遊技や、過剰に不利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。

上記各実施形態では、主制御装置 110 において特別図柄 1 保留球数カウンタ 203b の値（N）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置 110 において特別図柄 1 保留球数カウンタ 203b の値（N）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置 110 から音声ランプ制御装置 113 へ送信する。また、音声ランプ制御装置 113 では、主制御装置 110 より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄 2 保留球数カウンタ 223b2 の値を 1 減らすように構成する。これにより、主制御装置 110 が音声ランプ制御装置 113 へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置 113 が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置 110 および音声ランプ制御装置 113 の制御的負担を軽減することができる。

上記各実施形態においては、第 1 入球口 64 への入賞は最大 4 回まで、スルーゲート 67 の通過は最大 4 回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、3 回以下、又は、5 回以上の回数（例えば、8 回）に設定してもよい。また、第 1 入球口 64 への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第 3 図柄表示装置 81 の一部において、数字で、或いは、4 つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第 1 図柄表示装置 37 とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第 3 図柄表示装置 81 の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいは L 字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、1 又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、1 又は複数のキャラクタが、第 3 図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置 114 が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第 3 図柄表示を 1 つの表示手段（第 3 図柄表示装置 81）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよ

10

20

30

40

50

く、例えば、第3図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

上述した各実施形態では、遊技状態に応じて遊技盤13の狙う領域(遊技領域)を異ならせるように構成しているが、これに限られることなく、遊技者に有利となる遊技状態(時短状態)の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態(通常状態)の場合とで、遊技盤13の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しても良い。また、時短状態中に左打ち遊技を実行させ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。

上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン22を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン22を音声ランプ制御装置113に対して電気的に接続させており、枠ボタン22を、パチンコ機10にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン22に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機10で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン22を表示制御装置114に対して電気的に接続させても良いし、操作手段(枠ボタン22)からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置114、音声ランプ制御装置113、音声出力装置226、ランプ表示装置227へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号(操作信号)を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。

大当たり種別の振り分け(割合)や、大当たり終了後の時短回数や確変回数(ST回数)、大当たり確率や小当たり確率、普通図柄の当たり確率、各入賞口への入賞に対する賞球数や、確変リミット回数等の遊技の仕様に関する数値(確率)は、上記各実施形態の数値に限定されるものではなく、各実施形態の趣旨を変更しない範囲で任意に変更することができる。有利な大当たり種別の割合を高くしたり、時短回数やST回数を多くしたり、大当たり確率や小当たり確率を高くしたり、賞球数を多くしたり、確変リミット回数を多くすることで、遊技者の有利度合いをより高めることができる。また、逆に、有利な大当たり種別の割合を低くしたり、時短回数やST回数を少なくしたり、大当たり確率や小当たり確率を低くしたり、賞球数を少なくしたり、確変リミット回数を少なくすることで、遊技者にとって過剰に有利になってしまうことを抑制することができる。

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回(例えば2回、3回)大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機(通称、2回権利物、3回権利物と称される)として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Vゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ(通称、設定と称される)が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ(低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ)を複数段階(例えば、6段階)のいずれかに設定することが可能なものが代表例として

10

20

30

40

50

挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、16ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、2ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、100回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、0回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を1から6の6段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定6とする。そして、設定6では、大当たりとなった場合に2%の割合でラウンド数が6ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では0.01%の割合でしか6ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが6ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定6である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定6では、大当たり終了後に66回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

さらに、複数段階の設定を設定可能なパチンコ機10においては、設定されている設定値に基づいて、主制御装置110にて変動パターンを選択する際に参照される変動パターン選択テーブル202bの種別を異ならせたり、音声ランプ制御装置113にて第3図柄の変動パターン（変動演出）を選択する際に参照される変動パターン選択テーブル222aの種別を異ならせたり、変動演出として実行される詳細な演出態様を選択する際に参照される各種選択テーブルの種別を異ならせたりするように構成すると良い。このように構成することで、実行される変動演出の内容に応じて、パチンコ機10に設定されている設定値を予測することが可能となるため、遊技者が興味を持つ変動演出を実行することができる。

また、操作演出の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルを、パチンコ機1

10

20

30

40

50

0に設定されている設定値に基づいて異ならせる場合には、操作演出の演出態様として、設定されている設定値を示唆するための「設定示唆」の演出態様を、各設定値に対して用いられる各データテーブルで選択割合が同一となるように規定しておき、「設定示唆」の演出態様で実行される操作演出の演出内容を、各設定値に応じて異ならせるように構成し、その他の演出態様の選択割合を設定値に応じて可変させるように構成すると良い。このように構成することで、設定値を直接示唆する「設定示唆」の操作演出が実行された場合には、その演出内容を、それ以外の操作演出が実行された場合には、各演出態様の選択割合を、複合的に把握することにより、パチンコ機10に設定されている設定値を予測することが可能となるため、実行される様々な操作演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。

10

さらに、上述した通り、操作演出における各演出態様の選択割合は、設定されている遊技状態に応じて異ならせるように構成しているため、例えば、遊技者に不利となる設定「1」から遊技者に有利となる設定「6」までの6段階で設定値を設定可能なパチンコ機10において、設定「1」～「3」が設定されており、且つ、遊技者に有利な第1遊技状態（確変状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合と、設定「4」～「6」が設定されており、且つ、第1遊技状態よりも遊技者に不利な第2遊技状態（時短状態）が設定されている場合に選択される操作演出の選択割合とを同一にすることで、遊技者に不利となる設定値が設定されているパチンコ機10を遊技している遊技者に対しても、遊技者に有利となる設定値が設定されているのではと思わせることができる。

20

【7269】

このように、パチンコ機10に設定されている設定値と、その他の遊技状況（大当たりの抽選結果、設定されている遊技状態、選択された変動パターン（変動時間））とに基づいて演出態様の選択割合を可変させるように構成することで、パチンコ機10に設定されている設定値を遊技者に容易に判別されてしまうことを抑制することができる。

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、

30

所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

40

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせ構成してもよい。

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種概念を示す。

【7270】

50

< 経路構成手段を通る球が被通過手段の目隠しになるポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、所定方向視における、前記被通過手段の上流側で前記経路構成手段を流下する第1の遊技球の手前側で、その第1の遊技球の少なくとも一部と重なる位置に配置可能な変位可能手段を備えることを特徴とする遊技機 A A 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備え、球検出孔 4 3 1 付近が化粧板 3 0 2 によって認識し難く構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、化粧板 3 0 2 により常に球検出孔 4 3 1 を認識し難く構成されているので、球検出孔 4 3 1 への入球を確認して遊技球の発射の継続または停止を行うという遊技態様に対応できず、遊技者が不満に感じる可能性があった。即ち、遊技球の発射操作と関連する部分において改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A A 1 によれば、経路構成手段において第1の遊技球の視認性を低下させる手段が所定の変位可能手段であるので、第1の遊技球が見え易い状態を構成可能とされる。従って、第1の遊技球が見え易い状態においては、第1の遊技球の流下を確認して、遊技球の発射操作の継続または停止の判断を行い易くなることから、遊技球の発射操作と関連する部分において改善することができる。

なお、所定の変位可能手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、別の遊技球でも良いし、遊技球の流下経路とガラスユニットとの間で変位可能に構成される装飾用部材でも良い。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

遊技機 A A 1 において、前記変位可能手段は、前記第1遊技球の上流側を流下する第2の遊技球であることを特徴とする遊技機 A A 2。

遊技機 A A 2 によれば、遊技機 A A 1 の奏する効果に加え、被通過手段へ向けて案内される遊技球を利用して第1の遊技球の視認性を変化させることができるので、変位可能手段として他の装飾部材を用意する場合に比較して、材料コストや設計コストを低減することができる。

遊技機 A A 2 において、前記経路構成手段は、第1の遊技球の正面側に第2の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路を備えることを特徴とする遊技機 A A 3。

遊技機 A A 3 によれば、遊技機 A A 2 の奏する効果に加え、第1の遊技球の正面側に、第2の遊技球を配置可能に前後方向経路が構成されるので、正面視において、第2の遊技球で第1の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。

遊技機 A A 3 において、前記前後方向経路は、前記第1の遊技球と前記第2の遊技球とが、発射装置に設定された発射間隔で前記経路構成手段を流下した場合に、前記第2の遊技球が前記第1の遊技球の少なくとも一部を隠すよう構成されることを特徴とする遊技機 A A 4。

遊技機 A A 4 によれば、遊技機 A A 3 の奏する効果に加え、発射間隔のままで経路構成手段を複数の遊技球が流下した場合に、第1の遊技球を第2の遊技球で認識し難くする効果を奏することができる。これにより、認識し難い状況を平常時から生じさせることができる。

遊技機 A A 3 又は A A 4 において、前記前後方向経路は、正面側構成部が、背面側構成部よりも遊技領域の中央側に配置されることを特徴とする遊技機 A A 5。

遊技機 A A 5 によれば、遊技機 A A 3 又は A A 4 の奏する効果に加え、被通過手段を見る遊技者の視線に沿う傾きを有する経路として前後方向経路を構成することができるので、第1の遊技球が第2の遊技球に隠される状態を生じ易くすることができる。即ち、目隠しの効果を向上させることができる。

10

20

30

40

50



遊技機 A A 5 において、前記正面側構成部は、被通過手段を見る遊技者の視線上に配置されることを特徴とする遊技機 A A 6。

遊技機 A A 6 によれば、遊技機 A A 5 の奏する効果に加え、前後方向経路に配置される第 1 の遊技球と第 2 の遊技球との間隔の長短に関わらず、同様の目隠し効果を生じさせることができる。

即ち、通常であれば、第 1 の遊技球と第 2 の遊技球とが近接しているほど、目隠し効果を向上させることができると考えられるが、視線上に第 1 の遊技球および第 2 の遊技球が配置されている場合には、間隔の長短が及ぼす影響を無くすることができる。

遊技機 A A 2 から A A 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、第 1 の遊技球の正面側に第 2 の遊技球を配置可能な前後幅長さで形成される前後方向経路と、その前後方向経路の上流側で遊技球が左右方向に流下可能な左右幅で形成される左右方向経路と、を備えることを特徴とする遊技機 A A 7。

遊技機 A A 7 によれば、遊技機 A A 2 から A A 6 のいずれかの奏する効果に加え、左右方向経路を流下する遊技球によっても遊技者の視線を遮ることができるので、遊技者が、被通過手段に対して左右に位置ずれしない視線で被通過手段を視認する場合に限らず、左右に位置ずれして、覗き見るような視線に対しても、目隠し効果を生じさせることができる。即ち、遊技者の視線の方向に寄らず、被通過手段への入球態様を認識し難くすることができる（全方位で目隠し効果を生じさせることができる）。

この作用は、前後方向に延びる流路の左右片側を壁部で封じることにより顕著に生じる。即ち、左右片側が壁部で封じられている構成では、左右片側においては壁部が目隠しとなるので、被通過手段への視界が通らない状態を構成し易くできる。

遊技機 A A 1 から A A 7 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球が前記被通過手段を第 1 の態様で通過する第 1 の流下経路と、遊技球が第 2 の態様で通過する第 2 の流下経路と、を備え、前記第 1 の遊技球が、前記経路構成手段のいずれの流下経路を流下するかに関わらず、前記所定の変位可能手段に少なくとも一部を覆われて視認され得るよう構成されることを特徴とする遊技機 A A 8。

遊技機 A A 8 によれば、遊技機 A A 1 から A A 7 のいずれかの奏する効果に加え、被通過手段の通過の有無に関わらず、経路構成手段を流下する遊技球の流下態様を認識し難くし得るので、経路構成手段を流下する遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、第 1 の態様や、第 2 の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、球の流下方向が違う態様でも良いし、球が通過する検出センサが異なる態様でも良い。

遊技機 A A 1 から A A 8 のいずれかにおいて、前記被通過手段の上流側において遊技球の流下方向を分ける分岐手段を備え、前記分岐手段は、受け入れた遊技球の流下方向を切り替える切替手段を備え、前記経路構成手段は、分岐手段で流下経路が分けられる遊技球であって前記切替手段に到達した遊技球が、所定区間は同じ経路を流下するよう構成されることを特徴とする遊技機 A A 9。

遊技機 A A 9 によれば、遊技機 A A 1 から A A 8 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段に到達した遊技球が所定区間は同じ経路を流下するので、切替手段に到達した遊技球が即座にその後の流下経路に対応した流下態様となる場合に比較して、遊技球の流下の把握を困難とすることができる。これにより、遊技球に対する遊技者の注目力を向上することができる。

遊技機 A A 9 において、前記経路構成手段は、流下する遊技球側に突設される突設部を備え、その突設部は、前記分岐手段における遊技球の分岐に作用することを特徴とする遊技機 A A 10。

遊技機 A A 10 によれば、遊技機 A A 9 の奏する効果に加え、突設部で遊技球の分岐に作用することができるので、例えば、弁体の移動により分岐を生じさせる場合に比較して、構造の耐久性を向上させることができる。

遊技機 A A 10 において、前記突設部は、所定方向に延びる第 1 突設部と、その第 1 突設部とは異なる方向に延びる第 2 突設部と、を備え、前記第 1 突設部の突設量と前記第 2 突設部の突設量とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機 A A 11。

10

20

30

40

50



遊技機 A A 1 1 によれば、遊技機 A A 1 0 の奏する効果に加え、遊技球の流下態様に依りて、第 1 突設部が遊技球に与える影響と、第 2 突設部が遊技球に与える影響とを異ならせることができる。これにより、固定の第 1 突設部および第 2 突設部を利用しながら、遊技球の流下態様に依じた所定のルールで遊技球を分岐させる作用を生じさせることができる。

#### 【 7 2 7 1 】

< 経路構成手段を通る球が被通過手段への導入をアピールするポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、を備え、前記経路構成手段は、前記被通過手段よりも上流側を構成する所定部を備え、その所定部は、前記被通過手段よりも目立つ側に配置され、前記被通過手段へ遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機 A B 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備え、球検出孔 4 3 1 付近が化粧板 3 0 2 によって認識し難く構成され、大入賞部品 3 0 0 の状態の違いによって、化粧板 3 0 2 から外れた位置を遊技球が流下したり、化粧板 3 0 2 の後方に隠されるようにして遊技球が流下したりする遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来遊技機では、化粧板 3 0 2 から外れて流下する視認性の良い遊技球は、むしろ球検出孔 4 3 1 を逸れて流下するよう構成され、化粧板 3 0 2 の後方に隠されるように流下する遊技球の一部が球検出孔 4 3 1 に案内されるので、遊技球の見え易さの良し悪しと、遊技者が得られる利益の多少とが対応しておらず、遊技球に注目したことが無駄になり易いので遊技者が不満を感じる可能性があった。即ち、注目を集めた後の遊技球の流下態様を、注目する意義があるものにするという点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A B 1 によれば、目立つ側に配置される所定部を流下した遊技球が、被通過手段へ案内可能に構成されていることから、遊技球に対する注目力の向上度合いと、遊技球が被通過手段を通過することとを対応づけることができる。従って、所定部を流下した遊技球が被通過手段を通過する可能性を向上させることができるので、注目を集めた後の遊技球に注目する意義があるという点で改善することができる。

また、このように構成することで、所定部を流下する遊技球で遊技者の視線を誘導し易くすることができ、被通過手段に遊技球が向かうことを遊技者が見逃す可能性を低くすることができる。

なお、被通過手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、特定領域を構成する開口でも良いし、図柄の抽選に関わる入球口（例えば、始動口）でも良いし、賞球の払い出しに関わる賞球口でも良いし、遊技球が通過可能なその他の手段でも良い。

なお、目立つ側の態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者の目を引き易い表示装置側でも良いし、入賞口側や始動口側でも良いし、遊技者にとって視認し易い前方側（手前側）でも良いし、特定の入球口への入球確率が際立って高くなる箇所として視線が集まり易い部分としてのステージ（主に、センターフレームにより形成される枠の下縁部において遊技球を一時滞留させる箇所）側や、大当たり獲得に直結する V 入賞口側や、操作対象としての球貸し装置側や、演出操作ボタン側や、入球口から逸れた遊技球が流下する範囲（遊技者が、悔しくてついつい目で追ってしまう範囲）側や、発光手段での明暗での切替として明るい側や、その他の側でも良い。また、目立ちがたい側を敢えて形成し、相対的に目立たせるようにしても良い。

遊技機 A B 1 において、前記経路構成手段は、その経路構成手段へ入球した遊技球を、入球時よりも目立たなくする第 2 所定部を備え、前記所定部は、前記第 2 所定部よりも目立つ側に配置されることを特徴とする遊技機 A B 2。

遊技機 A B 2 によれば、遊技機 A B 1 の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部を流下する前に、第 2 所定部において注目力を下げることで、所定部を流下する際の遊技球の注目力を際立たせることができる。

遊技機 A B 1 又は A B 2 において、前記所定部は、遊技球の流下速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機 A B 3。

10

20

30

40

50

遊技機 A B 3 によれば、遊技機 A B 1 又は A B 2 の奏する効果に加え、遊技球の流下速度に差が無い場合に比較して、遊技者の視線を集める効果を向上することができる。

遊技機 A B 3 において、前記所定部を流下する遊技球の第 1 流下速度よりも、前記第 2 所定部を流下する遊技球の第 2 流下速度の方が高速となるよう構成されることを特徴とする遊技機 A B 4。

遊技機 A B 4 によれば、遊技機 A B 3 の奏する効果に加え、経路構成手段に入球した遊技球が所定部に到達するまでの期間を短縮することができる。

遊技機 A B 1 から A B 4 のいずれかにおいて、前記所定部は、所定方向視における遊技球の変位速度が異なる区間を備えることを特徴とする遊技機 A B 5。

遊技機 A B 5 によれば、遊技機 A B 1 から A B 4 のいずれかの奏する効果に加え、実際の遊技球の流下速度の大小に関わらず、所定方向視における見かけ上の遊技球の変位速度が異なる区間を構成することができるので、任意の所定箇所において所定方向視における遊技球の変位速度を小さくすることにより、遊技者の視線を所定箇所に容易に集め、その他の部分から目を逸らせることができる。

なお、見かけ上の遊技球の変位速度を異ならせる態様は何ら限定されるものではない。例えば、正面視において前後方向と直交する平面に配置される直線上を変位する場合と、前後方向成分を有する直線上を変位する場合とでの異なりでも良いし、直線上を変位する場合と、曲線状または蛇行状に変位する場合とでの異なりでも良いし、その他の異なりでも良い。

遊技機 A B 1 から A B 5 のいずれかにおいて、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能に構成される導入手段を備え、前記所定部は、所定方向視において前記導入手段の外方に配置されることを特徴とする遊技機 A B 6。

遊技機 A B 6 によれば、遊技機 A B 1 から A B 5 のいずれかの奏する効果に加え、導入手段の視認性を確保することができる。従って、導入手段の視認性の確保と、被通過手段を通過する可能性の高い遊技球の注目力の向上とを両立させることができる。

遊技機 A B 1 から A B 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段の正面側における遊技球が、前記被通過手段へ向けた視線または前記所定部を避けるよう流下するように構成する回避手段を備えることを特徴とする遊技機 A B 7。

遊技機 A B 7 によれば、遊技機 A B 1 から A B 6 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の正面側において遊技球が流下可能に構成され、遊技球の流下経路が被通過手段へ向けた視線を避けるようにするための回避手段を備えているので、遊技領域の大きさの確保と、被通過手段へ向けた遊技球の視認性の確保と、を両立させることができる。

なお、回避手段の影響を受けた遊技球の流下態様は、何ら限定されるものではない。例えば、被通過手段の正面位置を避けて流下するものでも良いし、被通過手段と遊技者の目の位置とを結ぶ直線とを避けて流下するものでも良いし、被通過手段へ向かう遊技球を遊技者が確認できる最後の位置を基準として、その位置の正面位置を避けて流下するものでも良いし、上述の最後の位置と遊技者の目の位置とを結ぶ直線とを避けて流下するものでも良いし、その他でも良い。

遊技機 A B 7 において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、その受入状態変化手段は、前記受入状態から前記非受入状態への状態変化において、前記受入状態において受入状態変化手段に到達していた遊技球を経路構成手段側へ案内可能に構成されることを特徴とする遊技機 A B 8。

遊技機 A B 8 によれば、遊技機 A B 7 の奏する効果に加え、受入状態変化手段に到達してから橋渡しされるように流下した遊技球が、被通過手段へ向けた視線を遮ることを防止することができる。

遊技機 A B 7 又は A B 8 において、正面視で前記被通過手段の上方に配設され、遊技領域を区画する区画手段を備え、その区画手段は、遊技球が左右外側を流下可能に構成されることを特徴とする遊技機 A B 9。

遊技機 A B 9 によれば、遊技機 A B 7 又は A B 8 の奏する効果に加え、区画手段によつ

10

20

30

40

50

て、被通過手段の正面位置を遊技球が流下する事態を避けることができるので、被通過手段へ向けた視界を確保し易くすることができる。

なお、区画手段の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下面を構成する板状部でも良いし、遊技球が入球可能な入球口構成手段でも良い。また、区画手段は、形状（外観）固定の手段でも良いし、形状（外観）可変の手段でも良い。

遊技機 A B 9 において、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記区画手段の前記受入状態変化手段側の部分が、遊技球を前記受入状態変化手段側へ案内し易く構成されることを特徴とする遊技機 A B 1 0。

遊技機 A B 1 0 によれば、遊技機 A B 9 の奏する効果に加え、受入状態変化手段へ受け入れられる途中の遊技球を、区画手段によって受入状態変化手段へ押し込む態様で受け入れさせるよう構成することができる。これにより、受け入れられる途中の状態で横滑りした遊技球が、受入状態変化手段から逸れて被通過手段の正面側を落下する事態の発生を避け易くすることができる。

例えば、受入状態変化手段として、左右方向軸で傾倒変位する開閉板を備える特別入賞装置が想定され、区画手段として特別入賞装置の特別入賞口の上方に配置される第 1 入賞口が想定される。開閉板の開鎖間際に特別入賞口に到達した遊技球は、しばしば、開閉板の回動先端と、開閉板に蓋をされる開口の縁部との間に挟まれ、縁部の形成方向（開閉板の回動軸方向）に横滑りする。

横滑りした後の遊技球は、開閉板の回動先端の形成範囲のいずれの位置にも到達し得るので、開閉板の少なくとも一部が被通過手段の上方に配置される場合には、横滑りした後の遊技球が正面側に落下した後で被通過手段の正面位置を通過する可能性があり、横滑りした後の遊技球を正面側に落下させるべきでは無い。

横滑りした後の遊技球の正面側への落下を回避できない場合には、被通過手段の正面視上位置を避けて開閉板を配置する必要が生じるので、開閉板の設計自由度が低下することになる。

これに対し、遊技機 A B 1 0 によれば、横滑りした後の遊技球が開閉板の正面側へ落下することを回避し易くすることができ、開閉板の設計自由度を向上することができる。

遊技機 A B 7 から A B 1 0 のいずれかにおいて、前記経路構成手段を流下する遊技球と、前記経路構成手段の正面側を流下する遊技球とが、類似の流下態様で流下するよう構成されることを特徴とする遊技機 A B 1 1。

遊技機 A B 1 1 によれば、遊技機 A B 7 から A B 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段を流下し被通過手段を通過する可能性のある遊技球と、経路構成手段の正面側を流下し被通過手段を通過しない遊技球と、を区別し難くすることで、経路構成手段を流下する遊技球の個数を判別し難くすることができる。

換言すれば、経路構成手段に遊技球が入り易い場合と、入りにくい場合とを、経路構成手段付近を流下する遊技球から判別することを困難とすることができる。

遊技機 A B 1 から A B 1 1 のいずれかにおいて、前記所定部を流下する球の後側から光を照射する発光手段を備えることを特徴とする遊技機 A B 1 2。

遊技機 A B 1 2 によれば、遊技機 A B 1 から A B 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、所定部を流下する球の前側が光で反射し、球が見え難くなることを回避し易くすることができる。

#### 【 7 2 7 2 】

< V 通口への経路長さを省スペースで確保するポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、遊技球が前記被通過手段に流下可能な第 1 状態とその第 1 状態とは異なる第 2 状態とで切り替え可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記経路構成手段は、遊技球の上下方向の変位を遅らせる遅延手段を備え、その遅延手段により遊技球を前記被通過手段へ向けて流下可能に構成されることを特徴とする遊技機 A C 1。

10

20

30

40

50

パチンコ機等の遊技機において、第2大入賞口12に入球した遊技球の流下経路に左右に移動可能に構成される振分部75が配設され、振分部75の配置によって遊技球の流下方向を変化可能に構成される遊技機がある(例えば、特開2014-155538号公報を参照)。しかし、上述した従来の遊技機では、特定領域73への誤入賞や振分部75による球かみを防止するための振分部75の短期間動作が不可欠とされており、遊技者によっては振分部75の挙動を不信と感じ、安心して遊技を継続できない場合があった。

この解決のための手段の一例として、第2大入賞口12から振分部75までの流路長さを長くすることが想定される。例えば、振分部75の配置を、第2大入賞口12の真下から、遊技領域の左右中央部付近(第1大入賞口10付近)の位置に変えることで、第2大入賞口12から振分部75までの流路長さを長く確保することができる。これにより、特定領域73への誤入賞の可能性を低くすることができると考えられる。

10

一方、この手段を実行すると、第2大入賞口12から第1大入賞口10までの広範囲に亘って遊技球の流下経路の視認性を確保する必要が生じ、この範囲において遊技領域の設計自由度が制限される。即ち、特定領域73への誤入賞を回避するために、遊技領域の設計自由度が広範囲で制限されるという問題点があった。

換言すれば、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避するという観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機AC1によれば、経路構成手段が所定の遅延手段を備えることから、正面視における経路構成手段の上下長さを短くし省スペースに抑えた場合でも、経路構成手段に入球した遊技球が被通過手段を通過するまでに経過する時間を長く確保することができる。

20

そのため、被通過手段への遊技球の入球の可否を切り替えるために状態切替手段を作動させる必要が生じるタイミングを経路構成手段への遊技球の入球から所定時間後にすることができるので、経路構成手段への入球の可否を切り替える開閉装置を短期間動作させることなく、誤入賞を回避することができる。そのため、開閉手段が慌ただしく動作しているという印象を遊技者に与えることを回避することができる。これにより、遊技領域の設計自由度を高く維持しつつ、遊技球の誤入球を回避することができる。

なお、遅延手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、流下経路に減速用の凸部を構成する態様でも良いし、前後方向成分を有する流下経路で遊技球を流下させる所定の流下経路を備える態様でも良い。

30

遊技機AC1において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、背面側へ向かう流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機AC2。

遊技機AC2によれば、遊技機AC1の奏する効果に加え、所定の流下経路を流下する遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機AC1又はAC2において、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、正面側へ向かう流下経路の方が、前後位置を維持して流下する流下経路に比較して、流下する遊技球の加速度が大きくなるよう構成されることを特徴とする遊技機AC3。

40

遊技機AC3によれば、遊技機AC1又はAC2の奏する効果に加え、手前側を流れる遊技球を遊技者に視認させる期間を長く確保することができる。これにより、所定の流下経路を流下する遊技球に対する遊技者の注目力を向上させ易くすることができる。

なお、遊技球の加速度の違いを生じる原因については、何ら限定されるものではない。例えば、所定の流下経路の水平面に対する傾斜の大小でも良いし、所定の流下経路の遊技球側の面形状の設計でも良い。

遊技機AC1からAC3のいずれかにおいて、前記遅延手段は複数の所定の流下経路を備え、その所定の流下経路は、所定方向視で前記被通過手段の手前に配置される手前位置

50

を遊技球が通るように構成されることを特徴とする遊技機 A C 4。

遊技機 A C 4 によれば、遊技機 A C 1 から A C 3 のいずれかの奏する効果に加え、手前位置に遊技球が配置された場合に、被通過手段付近の視認性を低下させることができる。これにより、被通過手段付近の範囲に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 A C 4 において、前記手前位置を複数個構成可能とされることを特徴とする遊技機 A C 5。

遊技機 A C 5 によれば、複数の手前位置に遊技球が配置されることにより、手前側の遊技球によって奥側の遊技球の少なくとも一部を隠すことができる。被通過手段は奥側の遊技球よりも背面側に配置されているので、被通過手段へ向けた視界を複数の遊技球で遮ることができる。

10

この場合、所定の流下経路への遊技球の入球間隔が短い場合、手前位置のいずれかに常に遊技球が配置される状態を構成可能となるので、被通過手段を視認不能な状態を構成可能となる。

遊技機 A C 1 から A C 5 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、上面視で渦を巻く態様で視認されるように形成されることを特徴とする遊技機 A C 6。

遊技機 A C 6 によれば、遊技機 A C 1 から A C 5 のいずれかの奏する効果に加え、同じ長さの経路構成手段を配設するために要する上下幅を短くすることができる。

また、折り返し経路が形成される場合に比較して、経路壁の厚みを薄くする必要が無いので、流路の強度を向上することができるし、180度で折り返される折り返し経路に比較して、球の詰まり等が生じる可能性を低くできる。

20

遊技機 A C 1 から A C 6 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、前後方向に延びる前後流路部を備えることを特徴とする遊技機 A C 7。

遊技機 A C 7 によれば、遊技機 A C 1 から A C 6 のいずれかの奏する効果に加え、経路構成手段の左右幅を抑えられるので、左右対称で一对の経路構成手段を抑えられた左右幅で構成することができる。

遊技機 A C 1 から A C 7 のいずれかにおいて、前記被通過手段は、前記経路構成手段の球受入部を基準として、斜め下後方に配置されることを特徴とする遊技機 A C 8。

遊技機 A C 8 によれば、遊技機 A C 1 から A C 7 のいずれかの奏する効果に加え、正面側から視認する遊技者の視界に被通過手段と経路構成手段の球受入部とを収め易くすることができる。

30

遊技機 A C 1 から A C 8 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、遊技球を受け入れ可能に構成される第1受入手段と、その第1受入手段とは異なる手段であって遊技球を受け入れ可能に構成される第2受入手段と、を備え、前記第1受入手段および前記第2受入手段の遊技球の受入態様により、遊技者が得られる利益が変化するように構成されることを特徴とする遊技機 A C 9。

遊技機 A C 9 によれば、遊技機 A C 1 から A C 8 のいずれかの奏する効果に加え、第1受入手段および第2受入手段が遊技球を常時受入可能に構成されており、更に、第1受入手段および第2受入手段の遊技球の受入態様により遊技者が得られる利益が変化するので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

なお、遊技球の受入態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、第1受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第2受入手段に限定して遊技球が受け入れられる態様でも良いし、第1受入手段に所定個数受け入れられ第2受入手段に所定個数受け入れられる態様でも良い。また、各受入手段に対する入球の頻度が異なる態様でも良いし、入球位置が異なる態様でも良い。

40

遊技機 A C 9 において、遊技者が得られる利益の変化は、前記第1受入手段または前記第2受入手段の片方に限定して遊技球が受け入れられるか、前記第1受入手段および前記第2受入手段の両方に遊技球が受け入れられるかにより生じることを特徴とする遊技機 A C 10。

遊技機 A C 10 によれば、遊技機 A C 9 の奏する効果に加え、遊技者が得られる利益の大小の設定の仕方により、遊技者が、遊技球を所定の発射態様で打ち出し易いようにする

50

ことができる。

なお、遊技者が得られる利益としては、何ら限定されるものではない。例えば、流下する遊技球の認識し易さでも良いし、流下する遊技球により得られる遊技に関連する利益（賞球の払い出し、大当たりの獲得、大当たり終了後の遊技状態が確変状態となること、遊技状態が通常状態になること（転落すること）等）でも良い。

遊技機 A C 9 又は A C 1 0 において、前記経路構成手段は、第 1 受入手段および第 2 受入手段から前記被通過手段までが左右対称で構成されることを特徴とする遊技機 A C 1 1

。遊技機 A C 1 1 によれば、遊技機 A C 9 又は A C 1 0 の奏する効果に加え、左右どちらを主にして遊技球を発射しても、遊技者が不利益を被る可能性を低くすることができる。

10

遊技機 A C 9 から A C 1 1 のいずれかにおいて、前記経路構成手段は、流下する遊技球を受け入れ可能な受入状態と受入不能な非受入状態とで状態変化可能に構成される受入状態変化手段を備え、前記受入態様は、前記受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により変化することを特徴とする遊技機 A C 1 2 。

遊技機 A C 1 2 によれば、遊技機 A C 9 から A C 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、受入状態変化手段の形状または状態変化の態様により受入態様が変化するので、遊技球の発射に関する遊技者の技術の熟練度が遊技者の得られる利益に与える影響を低くすることができる。

遊技機 A C 1 2 において、前記受入状態変化手段の状態変化の態様が、複数種類で構成されることを特徴とする遊技機 A C 1 3 。

20

遊技機 A C 1 3 によれば、遊技機 A C 1 2 の奏する効果に加え、一定の発射態様で遊技球が発射されている場合であっても、第 1 受入手段および第 2 受入手段への遊技球の受入態様を変化させることができる。これにより、受入状態変化手段の状態変化の態様から、遊技者が得られる利益を調整することができる。

#### 【 7 2 7 3 】

< 球の流下方向と平行に移動する開閉部材についてのポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記経路構成手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記経路構成手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記状態変化において生じる変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されることを特徴とする遊技機 X A A 1 。

30

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球の流下方向と大入賞部品 3 0 0 の開閉板の開閉方向とが略直角方向であり、開閉が遊技球の転動に関与することなく開閉動作が完了することから、開閉板（状態切替手段）の役割について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 X A A 1 によれば、状態切替手段の変位の方向が、遊技球の流下方向に沿うように構成されるので、遊技球が状態切替手段に近接または当接している状態で状態切替手段の変位を生じさせることで、遊技球の転動態様を変化させるように影響させることができる。これにより、状態切替手段の役割を改善することができる。

40

例えば、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を右方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の順方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球を加速させることができる。

また、逆に、遊技球が左方へ流下している際に、その遊技球が上に乗った状態で状態切替手段を左方にスライド移動させることで、遊技球に対して転動回転の逆方向に回転させる負荷を与えることになるので、遊技球の回転を遅らせることができる。

また、転動する遊技球の下端部をかすめるように状態切替手段がスライド移動すると、遊技球の転動方向のみではなく、転動方向に直交する方向の成分も有する負荷を遊技球に与えることができるので、遊技球の流下態様の变化を複雑かつ不規則に生じさせることが

50

できる。

これらの遊技球の流下態様に与える影響により、状態切替手段の開閉動作時に状態切替手段に乗っていた球の流下態様を様々に変化させることができるので、遊技球を視認する遊技者を飽きさせることなく、遊技に集中させることができる。

また、状態切替手段の開閉動作と遊技球との配置関係は、何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の側面と擦れる配置関係でも良いし、遊技球に流下方向で対抗して遊技球と衝突するような配置関係でも良い。

遊技球と衝突する態様で変位する状態切替手段において、閉鎖動作の方向は何ら限定されるものではない。例えば、遊技球の流下方向と対抗する方向で閉鎖動作し、遊技球を跳ね返せるように構成しても良いし、遊技球の流下方向の順方向で閉鎖動作し、それ以降の遊技球の導入を抵抗少なく規制可能に構成しても良い。

10

遊技機 X A A 1 において、前記状態切替手段の状態変化は、前記状態切替手段と遊技球とが当接しながら実行可能に構成されることを特徴とする遊技機 X A A 2。

遊技機 X A A 2 によれば、遊技機 X A A 1 の奏する効果に加え、状態切替手段の状態変化によって、遊技球に回転を生じさせることができる。

遊技機 X A A 1 又は X A A 2 において、前記状態切替手段は、前記変位の方向と交差する方向に負荷の方向を変化させる変化手段を備えることを特徴とする遊技機 X A A 3。

遊技機 X A A 3 によれば、遊技機 X A A 1 又は X A A 2 の奏する効果に加え、状態切替手段の変位中に遊技球から与えられる負荷を逃がすことができ、状態切替手段に与えられる負荷を低減することができる。

20

#### 【 7 2 7 4 】

< 開放時は第 1 方向へ、閉鎖時は第 2 方向へ球を流す開閉部材についてのポイント >

遊技球が流下可能に構成される経路構成手段と、その経路構成手段を流下した遊技球が通過可能に構成される被通過手段と、前記被通過手段へ遊技球を導入可能な導入状態と前記被通過手段へ遊技球を導入不能な非導入状態とで状態変化可能に構成される状態切替手段と、を備え、前記状態切替手段は、前記導入状態で遊技球を第 1 方向に案内可能とされ、前記非導入状態で遊技球を第 2 方向に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機 X A B 1。

パチンコ機等の遊技機において、球検出孔 4 3 1 へ向けた遊技球の流下経路を複数種類構成可能な大入賞部品 3 0 0 を備える遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 8 5 0 2 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、下側可動体 3 7 1 は前側に張り出す状態では遊技球を右方に案内するものの、後側に退避する状態では、遊技球とは当接せず自由落下となり、案内はしない。換言すれば、遊技球の流下に下側可動体 3 7 1 が影響しない。そのため、後側に退避している状態では、下側可動体 3 7 1 以外で遊技球の流下を案内する部分（枠部等）を用意することが必要であり、遊技球の流下を案内するための構成（部材）の個数を削減するという観点で改善の余地があるという問題点があった。

30

これに対し、遊技機 X A B 1 によれば、状態切替手段が導入状態と、非導入状態とで、遊技球を異なる方向に案内するよう構成されるので、遊技球の流下経路を案内するための専用部材を不要とできるので、必要な構成（部材）の個数を削減することができる。これにより、限られたスペースで遊技球の流下方向の多様化を図ることができる。

40

なお、第 1 方向と第 2 方向との関係は何ら限定されるものではない。例えば、方向間の角度が鋭角でも良いし、直角でも良いし、鈍角でも良い。例えば、直角の場合において、前後方向に沿って流下する遊技球に対し、第 1 方向が下方、第 2 方向が左右方向に設定するようにしても良い。この場合、正面視において、状態切替手段に案内される前は遊技球の変位が僅かしか認められないようにしながら、状態切替手段による案内が開始された後の方向の差（違い）の最大化を図ることができる。

状態切替手段による案内の作用を生じさせる案内部の配置は何ら限定されるものではない。例えば、状態切替手段が備える可動部材に案内部が配設されても良いし、案内部は状態切替手段の周辺の非可動部に配設されており可動部材の動作によって遊技球が案内部に近接または当接し易い状態に切り替えられるように構成しても良い。

50



案内部が可動部材に配設される場合には、導入状態と非導入状態との状態切替が完了した後における案内に留まらず、状態を切り替える動作中において遊技球に与える影響も考慮した設計とすることが好ましい。

例えば、遊技球の流下方向に対抗する方向で変位する可動部材を状態切替手段が備える場合、流下方向と直交する平面形状の壁部を設けるよりは、流下方向と傾斜する面（平面、曲面等）形状の壁部を設ける方が、可動部材が遊技球に衝突した際に生じる負荷が、遊技球を逆流させる方向に大きくなる事態を回避し易くすることができる。これにより、遊技球の逆流を回避し易くすることができる。

遊技機 X A B 1 において、前記状態切替手段の状態変化は第 3 方向への変位により生じるものであり、前記第 3 方向は、前記第 1 方向および第 2 方向と直交することを特徴とする遊技機 X A B 2。

10

遊技機 X A B 2 によれば、遊技機 X A B 1 の奏する効果に加え、案内されている遊技球から与えられる負荷により状態切替手段の動作不良が生じる可能性を低くすることができる。

遊技機 X A B 1 又は X A B 2 において、前記経路構成手段は、左右一对の経路を備え、前記状態切替手段は、前記左右一对の経路からそれぞれ遊技球を受け入れ可能な一对の案内部を備え、それら一对の案内部において、前記第 1 方向および第 2 方向が、それぞれ左右対称に構成されることを特徴とする遊技機 X A B 3。

遊技機 X A B 3 によれば、遊技機 X A B 1 又は X A B 2 の奏する効果に加え、遊技球の流下する経路を複雑化することができる。また、一对の案内部において、第 1 方向および第 2 方向が、それぞれ左右対称に構成されるので、一对の案内部が遊技球から受ける負荷により状態切替手段が受ける変位を、左右で対称とすることができる。

20

これにより、例えば、左右一对の経路に遊技球を略同等の個数で入球させる場合等、遊技球から案内部が受ける負荷によって、状態切替手段の配置を均一化し易くすることができる。

遊技機 X A B 3 において、前記状態切替手段は、前記第 3 方向と交差する方向で張り出すように形成される張出部を備えることを特徴とする遊技機 X A B 4。

遊技機 X A B 4 によれば、遊技機 X A B 3 の奏する効果に加え、張出部により他の部材との接触面積を低減することができ、状態切替手段の変位抵抗を低減することができる。

遊技機 X A B 3 又は X A B 4 において、前記状態切替手段の導入状態または非導入状態において当接可能に構成される当接手段を備え、その当接手段との当接により、前記状態切替手段の左右方向の変位を修正可能に構成されることを特徴とする遊技機 X A B 5。

30

遊技機 X A B 5 によれば、遊技機 X A B 3 又は X A B 4 の奏する効果に加え、遊技球からの負荷を左右いずれの方向からも受け得るので、変位態様が無秩序になり易い状態切替手段の変位を、当接手段の作用により秩序的に戻すことができる。

#### 【 7 2 7 5 】

< 分離、反転、合体、回転が一連動作 >

視認される面が変化するように変位可能に構成される変位手段を備え、前記変位手段は、第 1 変位部材と、第 2 変位部材と、を備え、所定態様の変位において、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが相対変位するように構成されることを特徴とする遊技機 A D 1

40

パチンコ機等の遊技機において、ベースアーム 2 2 0 の先端部に配設される回動ベース 2 1 4 が複数回回転可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 1 6 7 8 2 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動ベース 2 1 4 が回転変位するものの、遊技者側に見えている面は同一なので、変位手段への注目力を維持し難いという問題点があった。

これに対し、遊技機 A D 1 によれば、変位手段の視認される面を、変位に伴い変化可能に構成されるので、変位手段への注目力を維持することができる。

また、第 1 変位部材と第 2 変位部材とが相対変位することで、変位手段の外観を変化させることができるので、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

50



遊技機 A D 1 において、前記所定態様の変位は、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが集合配置される集合部を基準として近接離反する第 1 の変位と、前記第 1 変位部材と前記第 2 変位部材とが前記集合部を基準として回転動作する第 2 の変位と、を少なくとも含むことを特徴とする遊技機 A D 2。

遊技機 A D 2 によれば、遊技機 A D 1 の奏する効果に加え、第 1 変位部材と第 2 変位部材との相対動作を動的に生じさせ易くすることができる。即ち、集合部を基準とした変位として、第 1 の変位だけでは、集合部からの距離が最短または最長となる終端部において第 1 変位部材と第 2 変位部材との変位が低減され易く、第 1 変位部材と第 2 変位部材とが止まって見えてしまい、演出効果が低くなる可能性があるところ、第 2 の変位を混ぜることで、終端部においても回転方向の変位を生じさせることができるので、演出効果を向上させることができる。

10

遊技機 A D 1 又は A D 2 において、前記所定態様の変位は、前記変位手段の視認される面が反転する第 3 の変位を少なくとも含むことを特徴とする遊技機 A D 3。

遊技機 A D 3 によれば、遊技機 A D 1 又は A D 2 の奏する効果に加え、第 3 の変位により視認される面を反転させることで、第 3 の変位の前後で遊技者に視認させる装飾を顕著に異ならせることができる。

遊技機 A D 1 から A D 3 のいずれかにおいて、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は、吸着または接着により固定可能に構成され、その固定に係る負荷は、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材の変位を制限する向きで作用することを特徴とする遊技機 A D 4。

20

遊技機 A D 4 によれば、遊技機 A D 1 から A D 3 のいずれかの奏する効果に加え、固定に係る負荷が第 1 変位部材および第 2 変位部材の変位を制限する向きで作用するので、固定に係る負荷を加味して、第 1 変位部材および第 2 変位部材の変位を設計することができる。

例えば、ギアに寄る駆動力伝達の場合に、形状の変形を加味しない場合には機械的に変位が生じる場合に、固定に係る負荷を加味すれば、その負荷による部材の弾性変化が顕在化することで、部材の変位タイミングの遅れを生じさせることができる。

また、固定の程度が第 1 変位部材および第 2 変位部材の視認される面に対応して異なるよう構成しても良い。

この場合、固定による作用が視認される面に対応して異なるので、遊技者が視認される側面における固定の程度に強弱を設けることができる。

30

これにより、例えば、同じ変位手段の、反転された面について、一方の面は固く合体して一体的に視認させ易く、他方の面は緩く合体して相対変位し易い状態で視認させ易くすることができる。

また、例えば、第 1 変位部材および第 2 変位部材の吸着の程度が固定位置ごとに異なるよう構成することで、第 1 変位部材および第 2 変位部材の固定の程度が異なる状態を構成することができる。

なお、吸着可能にする態様は何ら限定されるものではない。例えば、粘着テープで接着する態様でも良いし、磁石と金属部との吸着力を利用するものでも良い。また、磁石に吸着する金属部として、例えば、固定用のビス、ネジ等を利用するように第 1 反転部材や第 2 反転部材を設計しても良い。

40

遊技機 A D 1 から A D 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、正逆方向に変位可能に構成され、所定状態において、正方向へは、第 1 変位態様で変位し、逆方向へは、前記第 1 変位態様とは異なる第 2 変位態様で変位し、前記第 2 変位態様は、所定態様での変位後、前記第 1 変位態様で変位するよう構成されることを特徴とする遊技機 A D 5。

遊技機 A D 5 によれば、遊技機 A D 1 から A D 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位態様が、正逆方向で異なるように構成され、第 2 変位態様は第 1 変位態様の前に所定態様が追加された変位態様として構成されるので、変位手段を退避させる際に変位手段に必要とされる変位量を低減することができる。これにより、退避時における変位手段への注目を低減することができるので、相対的に、演出位置で変位する変位手段の注

50

目力を向上させることができる。

従来機では、回転の態様が正逆方向で同様なので、演出位置（液晶表示領域の正面側位置）へ張り出して演出した後で、退避位置（液晶表示領域の外方位置）へ退避するまでに逆方向に再び複数回回転する必要があった。この場合、演出位置から退避する部材に視線が集まり易くなることが問題視される可能性があった。

なお、変位態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、回転変位でも良いし、直動変位でも良い。また、変位は平面上におけるものでも良いし、複数平面にまたがるものでも良いし、3次元的なものでも良い。

遊技機 A D 5 において、前記変位手段は、動作抵抗が所定量よりも大きくなると負荷伝達を解除するように構成される解除手段を備えることを特徴とする遊技機 A D 6。

10

遊技機 A D 6 によれば、遊技機 A D 5 の奏する効果に加え、変位手段の変位態様の变化を、変位手段の内部の構成の動作抵抗の大小により生じさせることができる。

遊技機 A D 1 から A D 6 のいずれかにおいて、前記変位手段へ向けて光を照射する発光手段を備え、前記変位手段は前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材を備え、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は、視認される面が一側か、他側かで、発光手段からの光の視認態様を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 7。

遊技機 A D 7 によれば、遊技機 A D 1 から A D 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光手段からの光に関して変位手段の見え方を、第 1 変位部材および第 2 変位部材の視認される面に対応して変化させることができる。

例えば、第 1 変位部材および第 2 変位部材が個別に発光しているように視認される場合と、第 1 変位部材および第 2 変位部材が一体的に発光しているように視認される場合とで変化させることができる。

20

遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の配置を検出する検出手段を備え、前記検出手段は、前記変位手段の変位が許容可能な状態か否かを検出可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 8。

遊技機 A D 8 によれば、遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位を許容可能な状態を検出手段により検出可能なので、変位手段が変位中に周囲の構造部と衝突することを回避することができる。

また、検出手段により変位手段の変位可能な区間を検出しつつ、変位手段の変位を実行することができるので、ある程度、演出位置から退避位置へ向けて変位した後で拡大縮小を含む変位態様で変位するように制御することで、演出位置から退避位置に変位する際に変位開始時から拡大縮小を含む変位態様で変位する場合に比較して、変位手段に対する注目力の上昇を押さえることができる。

30

遊技機 A D 1 から A D 7 のいずれかにおいて、前記変位手段の状態を検出する検出手段を備え、その検出手段は、前記変位手段の変位について 2 種類以上の数値を検出可能に構成されることを特徴とする遊技機 A D 9。

遊技機 A D 9 によれば、遊技機 A D 1 から A D 7 の奏する効果に加え、検出手段の配設個数を削減することができる。なお、変位手段の変位についての数値の種類としては、種々の態様が例示される。例えば、異なる可動部材のそれぞれの配置や姿勢についての数値でも良いし、所定タイミングで動作態様が変わる場合にその動作態様の变化に関する数値でも良い。

40

また、検出手段の配置は何ら限定されるものではない。例えば、変位手段の変位基端側に検出手段を配置することで、その変位手段の変位先端側に連結される第 2 変位手段の配置や姿勢を検出する構造を構成し易い。

遊技機 A D 1 から A D 9 のいずれかにおいて、前記変位手段は前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材を備え、その第 1 変位部材および前記第 2 変位部材は遊技者側に向ける面が一側の面となる姿勢と、他側の面となる姿勢とで反転動作可能に構成され、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材が一側の面を遊技者側に向ける場合には、第 1 変位部材および第 2 変位部材を区別可能とされる一方、前記第 1 変位部材および前記第 2 変位部材が他側の面を遊技者側に向ける場合には、第 1 変位部材および第 2 変位部材を区別不能に

50

構成されることを特徴とする遊技機 A D 1 0。

遊技機 A D 1 0 によれば、遊技機 A D 1 から A D 9 のいずれかの奏する効果に加え、一側が遊技者側に向けられている場合の第 1 変位部材および第 2 変位部材の状態に関わらず、反転動作が生じることに対する遊技者の期待感を高く維持することができる。

#### 【 7 2 7 6 】

＜複数の被視認面を備える変位手段の配置により視認容易面を変えるポイント＞

視認可能に構成される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面を備える変位手段を備え、その変位手段は、配置に応じて、前記第 1 視認可能面が視認し易い第 1 状態と、前記第 2 視認可能面が視認し易い第 2 状態と、を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、反転可能に構成される反転動作部 7 1 を備え、視認される面を変化させることで遊技者に視認される外観を変化可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 1 5 3 0 9 5 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、反転動作部 7 1 の反転は、位置が固定された状態で行われるので、視認される面の変化により遊技者の視線を変化させることはできない。即ち、遊技者の視線を効率よく変化させるといふ観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A E 1 によれば、変位手段が、配置に応じて、第 1 視認可能面が視認し易い状態と、第 2 視認可能面が視認し易い状態とが切り替えられるので、第 1 視認可能面または第 2 視認可能面を見たいと考える遊技者の視線を、変位手段の配置変化の経路に沿う態様で変化させることができる。

20

遊技機 A E 1 において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記変位手段は、前記開放部側が視認され易いように構成されることを特徴とする遊技機 A E 2。

遊技機 A E 2 によれば、遊技機 A E 1 の奏する効果に加え、開放部を通して奥側を視認する遊技者が、変位手段の第 1 視認可能面または第 2 視認可能面を容易に視認できる。

遊技機 A E 2 において、前記変位手段は、開放部の中央側に配置される場合よりも、開放部の縁側に配置される場合の方が、配置が背面側に寄ることを特徴とする遊技機 A E 3。

遊技機 A E 3 によれば、遊技機 A E 2 の奏する効果に加え、変位手段が開放部の中央側に配置される場合に変位手段を手前側で大きく視認可能としながら、変位手段が開放部の縁側に配置される場合に変位手段を見る際の視線の動きを少なくすることができる。これにより、変位手段の視認性と、変位手段を目で追う遊技者の疲労抑制と、の両立を図ることができる。

30

遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかにおいて、前記変位手段は、複数組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を備え、一の組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面が視認可能な状態において、他の組の前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を視認し難く構成することを特徴とする遊技機 A E 4。

遊技機 A E 4 によれば、遊技機 A E 1 から A E 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に、組ごとに異なる文字や図形を施しておくことで、変位手段を視認する遊技者に対して、異なる文字や図形を視認させることができ、且つ、視認させることを目的としない組の第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に関しては視認し難く構成することで、変位手段の外観がみともなくなることを回避することができる。

40

例えば、第 1 の組には、抽選結果が大当たりである期待感が低いことを示す文字や図形が第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に表示され、第 2 の組には、抽選結果が大当たりである期待感が高いことを示す文字や図形が第 1 視認可能面および第 2 視認可能面に表示される場合に、変位手段の配置に関わらず、変位手段を通して、大当たりの期待感の高低を確認することができる。この場合において、変位手段が表示装置の表示領域の正面側から退避した後においても、変位手段による大当たりの期待感についての表示を維持できるので、液晶表示装置から視線を外した遊技者に対しても、大当たりの期待感についての表示を視認させることを継続することができる。

なお、視認し難く構成する態様は何ら限定されるものではない。例えば、遊技者側とは

50

異なる側の面（後側面、左右外側面、等）に配置するようにしても良いし、遮蔽手段で遮蔽することで視認性を落とすように構成しても良い。

遊技機 A E 4 において、視認される前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面の組を切り替える動作は、動作中において、前記第 1 視認可能面および前記第 2 視認可能面を認識され難いよう構成されることを特徴とする遊技機 A E 5。

遊技機 A E 5 によれば、遊技機 A E 4 において、視認される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面の組を切り替える動作中（確定前）に、遊技者側に表示される第 1 視認可能面および第 2 視認可能面の組を予測されることを回避し易くすることができる。これにより、変位手段に対する注目力を向上させることができる。

なお、上述の切り替える動作中において第 1 視認可能面および第 2 視認可能面を認識され難いよう構成される態様については、何ら限定されるものではない。例えば、変位手段を高速で回転動作させ認識され難くしても良いし、第 1 視認可能面（第 2 視認可能面）の一部と、その他の部分とを結合分離可能に構成し、それら一部とその他の部分とを分離した状態で動作させることで認識され難くしても良いし、発光手段による明暗の設定により相対的に暗くする部分を作り認識され難くしても良い。

10

なお、この場合において、分離した状態の態様としては、何ら限定されるものではない。例えば、上述の切り替える動作中において、第 1 視認可能面（第 2 視認可能面）の一部と、その他の部分との一方のみが視認され、他方は視認されないように背面側を向いて動作するよう構成しても良いし、それら一部とその他の部分とが同時に視認可能であるが配置がずれて視認される状態で動作するよう構成しても良い。

20

遊技機 A E 5 において、前記変位手段を視認可能に開放される開放部を備え、前記切り替える動作は、前記変位手段が前記開放部の中央側に配置されている状態で実行されることを特徴とする遊技機 A E 6。

遊技機 A E 6 によれば、遊技機 A E 5 の奏する効果に加え、切り替える動作を遊技者に視認させ易くことができ、切り替える動作に対する注目力を向上させることができる。

遊技機 A E 5 又は A E 6 において、前記切り替える動作中において、前記第 1 視認可能面の一部とその他の部分との、一方は正面側を向き、他方は正面側とは異なる側を向くことを特徴とする遊技機 A E 7。

遊技機 A E 7 によれば、遊技機 A E 5 又は A E 6 の奏する効果に加え、動作中において第 1 視認可能面の一部を視認可能とし、全体は視認不可能とすることで、動作中において第 1 視認可能面を認識され難くすることができる。

30

遊技機 A E 1 から A E 7 のいずれかにおいて、前記第 2 視認可能面への視線の少なくとも一部を遮蔽可能に構成される第 2 変位手段を備え、前記変位手段は、前記第 2 変位手段と共に前記第 1 視認可能面を視認させるための第 3 状態に切替可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 8。

遊技機 A E 8 によれば、遊技機 A E 1 から A E 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 変位手段により第 2 視認可能面の少なくとも一部を視認し難く構成することにより、変位手段の演出位置の設計自由度を向上させることができる。

遊技機 A E 1 から A E 8 のいずれかにおいて、前記変位手段は、変位に伴って、所定方向視で視認される面を第 1 視認可能面と第 2 視認可能面との間で変化させるように構成されることを特徴とする遊技機 A E 9。

40

遊技機 A E 9 によれば、遊技機 A E 1 から A E 8 のいずれかの奏する効果に加え、所定方向視で視認される面が第 1 視認可能面と第 2 視認可能面との間で変化するので、遊技者の視線の変化量に依存せずに、視認し易い面を任意に変更することができる。

遊技機 A E 9 において、前記第 1 状態と前記第 2 状態とで前記変位手段の姿勢が変化することを特徴とする遊技機 A E 10。

遊技機 A E 10 によれば、遊技機 A E 9 の奏する効果に加え、第 1 状態における変位手段の外観と第 2 状態における変位手段の外観との違いを、変位手段の姿勢を違えることにより大きくすることができる。

50

遊技機 A E 9 又は A E 10 において、前記変位手段に近接配置可能に構成される補助手段を備え、前記第 1 状態では、前記変位手段は前記補助手段に近接配置され、前記第 2 状態では、前記変位手段は前記補助手段から離れて配置されることを特徴とする遊技機 A E 11。

遊技機 A E 11 によれば、遊技機 A E 9 又は A E 10 の奏する効果に加え、補助手段を変位手段に近接配置させ、一体的に視認させる状態と、補助手段と変位手段とを分けて視認させる状態とを構成することができ、変位手段が遊技者に与える印象を複数構成することができる。

なお、補助手段の態様は何ら限定されるものではない。例えば、配置が固定された手段でも良いし、可動の手段でも良い。

遊技機 A E 11 において、前記補助手段は、前記変位手段と一体的に視認させる状態と、前記変位手段とは分離して視認させる状態と、を切替可能に構成されることを特徴とする遊技機 A E 12。

遊技機 A E 12 によれば、遊技機 A E 11 の奏する効果に加え、変位手段と補助手段とを一体的に視認させるか分離して視認させるかを切り替えることができるので、部材個数に対する視認可能態様のバリエーションを増やすことができる。

#### 【 7 2 7 7 】

< 変位手段の変位量と配設手段の変位量との同時点での比が区間で異なるポイント >

変位可能に構成される変位手段と、その変位手段に第 1 の部分が配設される配設手段と、前記配設手段の第 2 の部分を支持する支持手段と、を備え、その支持手段は、前記変位手段の変位中における前記第 1 の部分を基準とした前記第 2 の部分の配置を制御可能に構成されることを特徴とする遊技機 A F 1。

パチンコ機等の遊技機において、傾倒変位可能なベースアーム 220 と、そのベースアーム 220 の傾倒先端側に回動可能に取り付けられた回動役物 211 と、その回動役物 211 を回動させるための駆動力を発生させる駆動モータ 222 と、を備え、ベースアーム 220 の変位と独立して回動役物 211 を回動可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2016 - 116782 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、回動役物 211 がベースアーム 220 の先端においてぐらつき易く、ベースアーム 220 の傾倒変位中に回動役物 211 を回動させると機構に不具合が生じる可能性がある結果、回動役物 211 の回動変位はベースアーム 220 の停止中に行うと想定されることから、変位の自由度が低くなっていた。

即ち、変位可能な部分の変位の設計自由度を高くするという観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機 A F 1 によれば、配設手段が変位手段と支持手段とに少なくとも 2 点で支持され、その 2 つの支持点の変位手段の変位中に相対変位するように構成されており、支持手段により、第 1 の部分を基準とする第 2 の部分の配置を制御可能としているので、配設手段を安定的に支持しながら、変位手段の変位中に配設手段を変位させることができる。これにより、配設手段（変位可能な部分）の変位の設計自由度を高めることができる。

なお、支持手段の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、固定のベース手段に形成される案内溝に変位を制限される態様で支持されても良いし、変位可能な第 2 の変位手段に連結されて支持されても良い。また、支持手段による制御は、電子制御に限定されるものではなく、第 2 の部分の変位を壁部で規制（案内）する等の機械的な制御も含まれる。

遊技機 A F 1 において、前記変位手段は、第 1 の区間および第 2 の区間を、変位可能に構成され、前記支持手段は、前記変位手段が前記第 1 区間を変位する場合に前記第 2 の部分を支持する第 1 範囲と、前記変位手段が前記第 2 区間を変位する場合に前記第 2 の部分を支持する第 2 範囲と、を備え、前記第 1 範囲において前記第 2 の部分が変位する方向と、前記第 2 範囲において前記第 2 の部分が変位する方向とが異なるよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 2。

10

20

30

40

50

遊技機 A F 2 によれば、遊技機 A F 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位速度を一定とする場合であっても、配設手段の変位速度を異ならせることができ、支持手段は、第 2 の部分の変位方向の変化を許容するように構成されるので、第 2 の部分の変位方向が不規則に変化するとともに配設手段の変位を滑らかにすることができる。

遊技機 A F 1 又は A F 2 において、前記支持手段は、前記第 2 の部分の変位を制限する制限部を備えることを特徴とする遊技機 A F 3。

遊技機 A F 3 によれば、遊技機 A F 1 又は A F 2 の奏する効果に加え、第 1 範囲と第 2 範囲との境界位置（制限部）において第 2 の部分の変位を制限することができるので、第 2 の部分を変位の大きい側から小さい側へ向けて変位させる場合に、第 1 範囲と第 2 範囲との境界位置（制限部）で第 2 の部分を停止し易くすることができる。

なお、第 2 の部分の第 1 の部分を基準とした変位に要する負荷の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第 2 の部分が引かれる態様でも良いし、第 2 の部分が押進される態様でも良い。

なお、制限部の態様は何ら限定されるものではない。例えば、第 2 の部分の変位抵抗の増減を設定する態様でも良いし、第 2 の部分の変位方向を切り替える態様でも良い。

遊技機 A F 2 又は A F 3 において、前記第 1 の区間は、前記第 2 の区間よりも前記変位手段の変位範囲の終端側に配置され、前記第 2 の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量は、前記第 1 の区間における前記変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量に比較して小さくなるように構成されることを特徴とする遊技機 A F 4。

遊技機 A F 4 によれば、遊技機 A F 2 又は A F 3 の奏する効果に加え、変位手段の変位途中位置において、変位手段を基準とした配設手段の相対的な変位量が小さくなる区間を構成することができるので、変位手段の変位終端位置の他に、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を設けることができ、結果として、変位手段と配設手段とを一体的に視認し易い位置を増やすことができる。

遊技機 A F 1 から A F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 の部分の変位速度を基準とした前記第 2 の部分の変位速度（の比）を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機 A F 5。

遊技機 A F 5 によれば、遊技機 A F 1 から A F 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位速度が一定の場合であっても、支持手段側における配設手段の第 2 の部分の変位速度を変化させることができるので、駆動手段の簡易な駆動制御（等速駆動）で、配設手段の変位速度を可変とするような動作演出を構成することができる。

遊技機 A F 1 から A F 5 のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記第 2 の部分の変位終端における変位速度を低減するよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 6。

遊技機 A F 6 によれば、遊技機 A F 1 から A F 5 の奏する効果に加え、第 2 の部分の跳ね戻りを防止することができ、変位終端において配設手段を早期に停止させ易くすることができる。

なお、第 2 の部分の跳ね戻りを防止する手法については何ら限定されるものではない。例えば、変位終端における第 2 の部分の変位速度（例えば、第 1 の部分が所定の単位長さ変位する場合の第 2 の部分の変位量）を低減するように構成する手法でも良いし、第 1 の部分が停止した状態における第 2 の部分の変位方向に壁を立てる等の形状的工夫により第 2 の部分の変位を規制するような手法でも良い。

また、第 2 の部分の変位量を低減する手法に限らず、第 2 の部分の変位抵抗を増加させるようにしても良い。例えば、第 2 の部分の変位終端において磁力等により負荷を与え、第 2 の部分の変位抵抗を向上するようにしても良いし、コイルスプリング等の付勢力で変位抵抗を向上するようにしても良い。

遊技機 A F 6 において、前記支持手段は、前記第 1 の部分の変位に伴う前記第 2 の部分の変位の変位軌跡と、前記第 1 の部分が変位終端で停止した場合の前記第 2 の部分の変位の変位軌跡とが、交差するよう構成されることを特徴とする遊技機 A F 7。

遊技機 A F 7 によれば、遊技機 A F 6 の奏する効果に加え、第 1 の部分の変位に伴う第

10

20

30

40

50

2の部分の変位を案内する機能を有する支持手段により、第1の部分が停止した場合における第2の部分の戻り変位（バウンド）を低減することができる。

遊技機AF1からAF7のいずれかにおいて、前記配設手段に変位可能に支持される被支持手段を備え、その被支持手段は、前記変位手段を基準とした前記配設手段の相対変位量に応じた変位量で変位するように構成されることを特徴とする遊技機AF8。

遊技機AF8によれば、遊技機AF1からAF7のいずれかの奏する効果に加え、配設手段と共同で変位する被支持手段により、複雑な演出を実行することができる。

なお、被支持手段の変位の態様は、何ら限定されるものではない。例えば、配設手段が変位する所定平面上を配設手段と並走するように変位する態様でも良いし、配設手段が変位する所定平面とは離れた位置において配設手段の変位態様（例えば、所定平面上のスライド変位態様）とは異なる変位態様（例えば、所定の軸を中心とした回転変位態様）でも良い。

10

なお、配設手段の変位量に係る配設手段の変位の態様については、何ら限定されるものではない。例えば、姿勢変化でも良いし、姿勢を維持したままの変位でも良い。

遊技機AF8において、前記第1の部分が所定方向に変位する間に、前記第2の部分は、前記第1の部分の変位軌跡と交差する方向に往復変位可能な区間を備えることを特徴とする遊技機AF9。

遊技機AF9によれば、遊技機AF8の奏する効果に加え、第1の部分が変位している間に、第1の部分に対する第2の部分の相対変位量が戻り変化する（例えば、増加後に減少する）態様とすることができるので、第2の部分の配置は維持しながら、被支持手段の変位量は大きくするという変位態様を実現することができる。

20

遊技機AF8又はAF9において、前記配設手段を基準とした前記被支持手段の（相対）回転の変位速度は、前記変位手段の変位速度と同等となるよう構成されることを特徴とする遊技機AF10。

遊技機AF10によれば、遊技機AF8又はAF9の奏する効果に加え、被支持手段の変位態様を、配設手段を挟んで変位手段と同等とすることができる。これにより、あたかも、被支持手段が独自の駆動手段で変位しているように遊技者に錯覚させることができる。

遊技機AF1からAF10のいずれかにおいて、前記配設手段は、自らの変位に伴い遊技者側に向ける面を第1面と第2面とで切り替えるように姿勢変化する姿勢変化手段を備え、その姿勢変化手段は、前記第2の部分が変位終端に配置された状態において、前記第1面または前記第2面が遊技者側に向けられる姿勢となるように構成されることを特徴とする遊技機AF11。

30

遊技機AF11によれば、遊技機AF1からAF10のいずれかの奏する効果に加え、姿勢変化手段の第1面または第2面が遊技者側に向けられることで、第2の部分が変位終端に到達したことを遊技者が把握できるので、変位手段による演出動作の終期を分かり易く構成することができる。

遊技機AF1からAF11のいずれかにおいて、前記第2の部分を通して前記配設手段に電気配線が挿通されるよう構成され、前記電気配線が内部に配置されると共に前記第2の部分に固定される配置手段を備え、前記配置手段は、前記電気配線を挿通可能な開口部を備え、その開口部は、周囲に形成される周囲部分との前記電気配線の接触を避けるよう変位可能に構成されることを特徴とする遊技機AF12。

40

遊技機AF12によれば、遊技機AF1からAF11のいずれかの奏する効果に加え、電気配線が周囲部分と接触することを避けることができる。

配置手段は、第2の部分が複数部材で構成される場合にそれら複数部材を合体させるための手段として構成しても良いし、第2の部分に別部材が配設される場合に、その別部材の第2の部分からの脱落を防止するための手段として構成しても良い。

#### 【7278】

##### <特徴BA群>

第1情報取得条件の成立に基づいて第1情報を取得可能な第1情報取得手段と、その第1情報取得手段により取得された前記第1情報に基づいて、第1判別を実行可能な第1判

50



別手段と、その第1判別手段による第1判別結果を示すための第1識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第1動的表示手段と、その第1動的表示手段により動的表示される前記第1識別情報の第1動的表示態様を決定することが可能な第1動的表示態様決定手段と、第2情報取得条件の成立に基づいて第2情報を取得可能な第2情報取得手段と、その第2情報取得手段により取得された前記第2情報が記憶される第2情報記憶手段と、前記第2情報取得手段により取得された前記第2情報に基づいて、第2判別を実行可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果を示すための第2識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第2動的表示手段と、その第2動的表示手段により動的表示される前記第2識別情報の第2動的表示態様を決定することが可能な第2動的表示態様決定手段と、特定の第1判別結果を示すための第1識別情報または特定の第2判別結果を示すための第2識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第2識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第2情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第2情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機B A 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、上述した従来遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機B A 1によれば、第2識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第2情報の数によって可変されるので、その後実行されることが可能となっている第2識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第2判定結果を示すための第2識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

遊技機B A 1において、前記第2識別情報の動的表示は、前記第1識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の第2動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機B A 2。

遊技機B A 2によれば、特定の第2動的表示態様が実行されることで、第2情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機B A 1またはB A 2において、前記演出態様は、前記第2情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第2動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第2識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機B A 3。

遊技機B A 3によれば、遊技機B A 1またはB A 2の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第2識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第2動的表示態様を1の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B A 1からB A 3のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と前記第1状態よりも遊技球の入球が困難となる第2状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第2状態から第1状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構



成されているものであることを特徴とする遊技機 B A 4。

遊技機 B A 4 によれば、遊技機 B A 1 から B A 3 の奏する効果に加え、第 2 情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第 2 情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

#### 【 7 2 7 9 】

##### < 特徴 B B 群 >

第 1 情報取得条件の成立に基づいて第 1 情報を取得可能な第 1 情報取得手段と、その第 1 情報取得手段により取得された前記第 1 情報に基づいて、第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、その第 1 動的表示手段により動的表示される前記第 1 識別情報の第 1 動的表示態様を決定することが可能な第 1 動的表示態様決定手段と、第 2 情報取得条件の成立に基づいて第 2 情報を取得可能な第 2 情報取得手段と、その第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報が記憶される第 2 情報記憶手段と、前記第 2 情報取得手段により取得された前記第 2 情報に基づいて、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、その第 2 動的表示手段により動的表示される前記第 2 識別情報の第 2 動的表示態様を決定することが可能な第 2 動的表示態様決定手段と、特定の第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報または特定の第 2 判別結果を示すための第 2 識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第 1 識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第 2 情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第 2 情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 B B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B B 1 によれば、第 1 識別情報が動的表示の開始時に決定された第 1 動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第 2 情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第 1 判別の結果だけでなく、第 2 判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 B B 1 において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第 2 情報の数と動的表示されている前記第 1 識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機 B B 2。

遊技機 B B 2 によれば、遊技機 B B 1 の奏する効果に加え、実行されている第 1 動的表示態様とその実行中における第 2 情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

遊技機 B B 1 または B B 2 において、前記第 2 識別情報の動的表示は、前記第 1 識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に行われる前記第 2 識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機 B B 3。

遊技機 B B 3 によれば、遊技機 B B 1 または B B 2 の奏する効果に加え、第 2 情報が記憶されている場合には、実行されている第 1 識別情報が終了した後には、第 2 識別情報の

10

20

30

40

50

動的表示が開始されることになり、その第2動的表示態様と関連する演出態様を第2識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第2識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

遊技機BB1からBB3のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1入球手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段に遊技球が入球可能な第1状態と前記第1状態よりも遊技球の入球が困難となる第2状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第2状態から第1状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機BB4。

10

遊技機BB4によれば、遊技機BB1からBB3の奏する効果に加え、第2情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様を選択されるので、第2情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

#### 【7280】

##### <特徴BC群>

第1の判別条件の成立に基づいて第1判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2判別を実行する第2判別手段と、前記第1判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第1特典遊技を実行する第1特典遊技実行手段と、前記第2判別手段の判別結果が予め定められた第2の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第1特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、前記第1判別が実行されたことに基づいて、当該第1判別の判別結果を示すための第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2判別が実行されたことに基づいて、当該第2判別の判別結果を示すための演出として前記第1演出とは異なる第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備え、前記第2演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第1演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第2演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機BC1。

20

30

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機BC1によれば、第2判別の判別結果を示すための演出として第1演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機BC1において、前記第2演出実行手段は、前記第1演出の演出態様として、前記第1判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第2演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機BC2。

遊技機BC2によれば、遊技機BC1の奏する効果に加え、第1判別の判別結果を示す表示態様を用いた第2演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機BC2において、前記第2演出実行手段は、第2判別の判別結果を示す1の演出内で前記第2判別の判別結果を示すための第2演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機BC3。

遊技機BC3によれば、遊技機BC2の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実

50

行することができるという効果がある。

【 7 2 8 1 】

< 特徴 B D 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 1 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 1 判別手段による第 1 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 1 動的表示手段と、第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第 2 識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第 2 判別手段による第 2 判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第 2 動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第 1 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 1 識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第 2 判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第 2 識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第 1 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 特定組み合わせとは異なる第 2 特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第 1 特典よりも遊技者に有利な第 2 特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第 1 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 1 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第 1 特定組み合わせと前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 1 識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 B D 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B D 1 によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第 1 特典に対応した組み合わせと第 2 特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 B D 1 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 1 判別結果である場合に前記第 1 特典を決定するものであることを特徴とする遊技機 B D 2。

遊技機 B D 2 によれば、遊技機 B D 1 の奏する効果に加え、決定手段により第 1 特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第 1 判別が実行された場合にも第 2 特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。

遊技機 B D 2 において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第 2 判別結果である場合に前記第 2 特典を決定するものであり、前記第 2 動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、1 の第 2 識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を 2 以上の異なる前記第 2 特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第 2 識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機 B D 3。

遊技機 B D 3 によれば、遊技機 B D 2 の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第 2 特典が特定の第 2 判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 8 2 】

## &lt; 特徴 B E 群 &gt;

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第 1 示唆態様と第 2 示唆態様とが組み合わせられて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第 2 示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機 B E 1。

10

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献 1：特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報）。

20

しかしながら、上述した従来 of 遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B E 1 によれば、第 2 示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 B E 1 において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第 2 示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第 2 示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B E 2。

30

遊技機 B E 2 によれば、遊技機 B E 1 の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

40

## 【 7 2 8 3 】

## &lt; 特徴 B F 群 &gt; ( 大当たり種別に応じて異なる長さの E D 期間を設ける )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 B F 1。

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態

50

様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機BF1によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機BF1において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機BF2。

10

遊技機BF2によれば、遊技機BF1の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機BF1またはBF2において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機BF3。

遊技機BF3によれば、遊技機BF1またはBF2の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

#### 【7284】

<特徴BG群>（ED期間をV入賞の有無で可変させる）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機BG1。

30

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機BG1によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

遊技機BG1において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機BG2。

遊技機BG2によれば、遊技機BG1の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機BG2において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機BG3。

遊技機BG3によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。

50

## 【 7 2 8 5 】

## &lt; 特徴 B H 群 &gt;

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記操作手段が操作されたことに基づく前記設定の実行を規制する規制手段と、を有することを特徴とする遊技機 B H 1。

10

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある（例えば、特許文献 1：特開 2012-249877 号公報）。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興趣を向上させることができる。

20

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B H 1 によれば、識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、操作手段が操作されたことにより不具合が発生することを抑制することができる。

遊技機 B H 1 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記特定条件は、前記短遊技状態が設定されていることが少なくとも成立条件の 1 つとして設定されているものであることを特徴とする遊技機 B H 2。

40

遊技機 B H 2 によれば、遊技機 B H 1 の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B H 1 または B H 2 において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機 B H 3。

遊技機 B H 3 によれば、遊技機 B H 1 または B H 2 の奏する効果に加え、操作手段が操

50

作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B H 1 から B H 3 のいずれかにおいて、特定設定を実行可能な特定設定手段を有し、前記規制手段は、前記特定条件が設定されている場合に前記操作手段の操作に基づいて前記設定実行手段による前記設定の実行をさせずに前記特定設定手段による特定設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする B H 4。

遊技機 B H 4 によれば、遊技機 B H 1 から B H 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定条件が成立している期間に操作手段を操作することで設定の実行が規制される場合にも、特定設定が実行されるので操作手段を操作した遊技者に対して操作手段を操作したことによる作動を提供することで、操作手段の操作を意味のある行為にすることができるという効果がある。

10

遊技機 B H 4 において、前記特定設定に基づいて、前記識別情報が停止表示されるよりも前に停止表示される前記識別情報の情報を示唆可能な示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B H 5。

遊技機 B H 5 によれば、遊技機 B H 4 の奏する効果に加え、特定条件が成立している場合には、停止表示される識別情報の情報が示唆演出により停止表示前に識別可能となり、特定条件が成立している場合に操作することで多様な演出を実行して遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

#### 【 7 2 8 6 】

##### < 特徴 B I 群 >

20

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、遊技状態として第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となり、前記第 2 遊技状態とは異なる第 3 遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技実行手段に実行される前記特典遊技の終了後に、前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において第 1 設定条件が成立した場合に前記第 3 遊技状態を設定可能であり、前記第 3 遊技状態が設定されている状態において前記第 1 設定条件とは異なる第 2 設定条件が成立した場合に前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記遊技状態設定手段により、前記第 2 遊技状態が設定された場合に、前記第 2 設定条件が成立するまでの期間に基づいて有利期間を決定する有利期間決定手段と、その有利期間決定手段により決定された前記有利期間を報知可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 1。

30

従来より、遊技者にとって有利となる有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定された場合に、その有利遊技状態が継続する期間（特別図柄変動回数）を遊技者に報知するものがある。具体的には、有利遊技状態が継続する期間を示す残期間表示態様として「100回」を表示し、特別図柄抽選が実行される毎に、残期間表示態様の値を1減算表示するものがある。これにより、現在設定されている有利遊技状態中においてあと何回の特別図柄抽選を実行することができるのかを遊技者に容易に把握させることができるものであった。

また、近年の遊技機では、遊技者にとって有利となる有利遊技状態として複数の状態種別を設定可能なものがあり、有利遊技状態として、第 1 有利遊技状態（例えば、時短状態）と、その第 1 有利遊技状態よりもさらに有利な第 2 有利遊技状態（例えば、確変状態）と、を設定可能なものがある。

40

このように構成された遊技機では、例えば、第 1 有利遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合に第 1 有利遊技状態が継続する期間（残期間）を遊技者に報知することは可能であるが、第 1 有利遊技状態が終了した後に、どの遊技状態が設定されるのかを報知することができないという問題があった。つまり、遊技者は第 1 有利遊技状態が終了した場合に、第 1 有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態が設定されるのか、それとも第 1 有利遊技状態よりも遊技者に不利となる遊技状態が設定されるのかを把握することができず、第 1 有利遊技状態中において何を目標として遊技を行えば良いのか分かり難

50



く遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B I 1 によれば、第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態が設定された場合に、報知手段により、再度第 1 遊技状態が設定されるまでの期間に基づいて決定された有利期間が報知されるため、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を複数有する遊技機であっても、第 1 遊技状態よりも有利な遊技状態が設定される期間を把握することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B I 1 において、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態を示唆するための示唆演出を実行可能な示唆演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 2。 10

遊技機 B I 2 によれば、第 1 遊技状態が設定されるまでの有利期間を遊技者に報知しながらも、現在設定されている遊技状態を示唆することができるため、実行される示唆演出の内容に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B I 2 において、前記示唆演出実行手段は、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記遊技状態設定手段により設定されていた前記遊技状態を示唆するための過去示唆演出も実行可能であることを特徴とする遊技機 B I 3。 20

遊技機 B I 3 によれば、示唆演出実行手段により、過去に設定されていた遊技状態を遊技者に示唆することができる。よって、過去示唆演出の内容に基づいて現在の遊技状態を予測したり、有利期間中における過去の遊技内容を解析したりすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B I 2 または B I 3 において、前記報知手段は、前記有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を表示手段に表示可能であり、前記示唆演出実行手段は、前記残期間表示態様を可変させることで、現在設定されている遊技状態、或いは、過去に設定されていた遊技状態を示唆可能であることを特徴とする遊技機 B I 4。 30

遊技機 B I 4 によれば、有利期間の残期間を示すための残期間表示態様を可変させることにより、遊技状態に関する示唆演出が実行されるため、有利期間の残期間を注視する遊技者に対して示唆演出を分かり易く実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。 30

遊技機 B I 1 から B I 4 の何れかにおいて、前記報知手段により前記有利期間であることが報知されている状態において、前記第 1 設定条件が成立し得るタイミングを示唆可能な第 2 示唆演出手段を有することを特徴とする遊技機 B I 5。

遊技機 B I 5 によれば、有利期間中において遊技状態が切り替わるタイミングを遊技者に予測させることができるため、有利期間中における遊技に遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B I 1 から B I 5 の何れかにおいて、前記第 2 遊技状態と、前記第 3 遊技状態のうち、遊技者に有利となる遊技状態を遊技者に報知可能な有利報知手段を有するものであることを特徴とする遊技機 B I 6。 40

遊技機 B I 6 によれば、有利期間中に設定される複数の遊技状態の優劣を遊技者が把握することができるため、現在設定されている遊技状態が何れの遊技状態であるかの予測により興味を持たせることができる。

#### 【 7 2 8 7 】

##### < 特徴 B J 群 >

判別結果を示唆可能な示唆情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記示唆情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための特定表示態様が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付 50



与手段と、を有した遊技機において、前記示唆情報は、複数の図柄で構成された図柄列で構成された第1図柄列と、その第1図柄列とは異なる複数の図柄で構成された図柄列で構成された第2図柄列とが少なくとも設定されており、前記動的表示手段は、第1図柄列を第1方向に動的表示させている期間に、前記第2図柄列を前記第1方向とは異なる第2方向に動的表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機B J 1。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄を変動表示させるものがあった（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。また、その第3図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第3図柄（例えば、1～9の数字が付された第3図柄）によって1の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3つ）用いた図柄変動表示を実行し、1の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第3図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第3図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来の遊技機では、図柄列を形成する各図柄の順序を可変させることなく、図柄列単位で第3図柄を変動表示させるだけであるため、例えば、各図柄列の変動表示の速度を可変させたり、各図柄列の変動方向を可変させたり、各図柄列が表示される大きさを可変させたりする程度のバリエーションしか無く、図柄列の変動表示を用いた変動演出の演出効果をより高めることでさらなる遊技の興趣向上が求められているという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機B J 1によれば、第1図柄列と第2図柄列とが互いに異なる方向に動的表示されるので第1図柄列と第2図柄列とを区別し易くなり判別結果を示唆情報より判別し易くできるという効果がある。

遊技機B J 1において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第1図柄列は、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第1方向に動的表示されるように構成され、前記第2図柄列は、特定条件の成立に基づいて前記第2方向へと前記第1図柄列で動的表示された図柄と前記第2図柄列を構成する図柄の一部が少なくとも重なる位置で前記第2方向へと動的表示されるものであることを特徴とする遊技機B J 2。

遊技機B J 2によれば、遊技機B J 1の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とが重なる位置で動的表示されるので、表示領域を有効に利用した演出を実行することができるという効果がある。

遊技機B J 2において、前記示唆情報が動的表示されることが可能な動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段を有し、前記第1図柄列と第2図柄列とは、前記動的表示期間の開始に基づいて前記第1方向と前記第2方向とにそれぞれ動的表示されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機B J 3。

遊技機B J 3によれば、遊技機B J 2の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とは、動的表示期間の開始に基づいてそれぞれ第1方向と第2方向とにそれぞれ動的表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機B J 1からB J 3の何れかにおいて、前記示唆情報を表示制御可能な表示制御手段を有し、前記表示制御手段は、前記第1図柄列の表示態様により前記判別結果を表示するように前記第1図柄列を表示制御可能であることを特徴とする遊技機B J 4。

遊技機B J 4によれば、遊技機B J 3の奏する効果に加え、第1図柄列の表示態様を用いて判別結果が表示されるため、第1図柄列の動的表示の表示態様を判別結果に基づいて

10

20

30

40

50

表示制御すれば良く、第2図柄列の動的表示の表示態様を自由に設定することが可能となる。よって、示唆情報の動的表示における演出効果を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機BJ4において、前記第1図柄列を動的表示可能な第1表示画層と、前記第2図柄列を動的表示可能な第2表示画層と、を有し、前記遊技機は、前記第1表示画層における第1表示領域と、前記第2表示画層における第2表示領域との少なくとも一部が重複するように構成されるものであり、前記第1表示領域と、前記第2表示領域とが重複する箇所では、前記第1図柄列が前記第2図柄列よりも優先して遊技者に視認可能となるように表示可能であることを特徴とする遊技機BJ5。

遊技機BJ5によれば、遊技機BJ4の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とが重複する場合には、第1図柄列のほうが遊技者に視認可能となるように表示される。よって、表示領域を有効に利用した演出を実行しながらも、判別結果を示すための表示態様を遊技者に分かり易く表示することができるという効果がある。

遊技機BJ4またはBJ5において、前記表示制御手段は、前記第1図柄列を構成する前記複数の図柄と、前記第2図柄列を構成する前記複数の図柄と、が所定の順序で配置された合算図柄列で構成されているように前記第1図柄列と前記第2図柄列とを表示制御可能であることを特徴とする遊技機BJ6。

遊技機BJ6によれば、遊技機BJ4またはBJ5の奏する効果に加え、第1図柄列と第2図柄列とを合算図柄列として動的表示させることができるため、遊技者に対して、合算図柄列が構成されていると思わせることができる。その中で、第1図柄列と第2図柄列とを逆方向に動的表示させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができる、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機BJ6において、前記表示制御手段は、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合よりも、前記特定の判別結果以外である場合のほうが、前記合算図柄列として前記第1図柄列と前記第2図柄列とを動的表示させ易くなるように表示制御可能であることを特徴とする遊技機BJ7。

遊技機BJ7によれば、遊技機BJ6の奏する効果に加え、判別結果が特定の判別結果である場合のほうが、合算図柄列として第1図柄列と第2図柄列とを動的表示され難くすることができる。よって、第1図柄列の動的表示と第2図柄列の動的表示とが異なる態様となった場合に、特定の判別結果への期待感を高めさせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【7288】

<特徴BK群>

遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行された場合に、遊技球が入球困難な第1状態からその第1状態よりも入球し易い第2状態へと可変可能な可変入球手段と、を有した遊技機において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な第1特定領域と、その第1特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第1検出手段と、前記第1特定領域を通過した遊技球が通過可能な第2特定領域と、その第2特定領域を遊技球が通過したことを検出可能な第2検出手段と、前記第1特定領域を通過した遊技球を前記第2特定領域へと誘導可能な誘導路と、前記第2特定領域に遊技球が通過可能な許容状態と通過困難な規制状態とに可変可能な可変手段とを有し、前記可変手段は、前記第1検出手段により所定数の遊技球が検出されたことに基づいて前記規制状態から前記許容状態へと可変条件が成立するまで可変されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機BK1。

従来より、大当たり遊技中に開放動作されるアタッカ内に特定領域を設け、大当たり遊技中に遊技球が特定領域を通過すると、その大当たり遊技終了後に確変状態を設定する遊技機(所謂、V確機)があった(例えば、特許文献1:特開2015-119807号公報)。このような遊技機では、大当たり遊技が開始されてからの経過期間に基づいて特定領域を遊技球が通過し易い第1状態を所定期間設定することにより、確変状態が設定される割合を予め規定可能に構成していた。

10

20

30

40

50

しかしながら、従来型の遊技機では、大当たり遊技が実行されてからの経過期間に基づいて第1状態が設定されてしまうため、例えば、大当たり遊技中に遊技機のトラブルによって遊技球をアタックに入賞させることができない事態が発生したまま、第1状態が設定される所定期間が経過してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上させることで遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機BK1によれば、可変入球手段に入球した遊技球の計測結果に基づいて、可変手段が許容状態へと可変されるので、可変入球手段に入球した数によって第2特定領域へと遊技球を通過させることが可能となり、遊技者に可変入球手段に入球させた数に対して興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機BK1において、前記可変手段は、前記第1特定領域を前記所定数目となる遊技球が前記許容状態に可変された状態の前記可変手段へと到達可能となる期間で前記許容状態へと可変されるものであることを特徴とする遊技機BK2。

遊技機BK2によれば、遊技機BK1の奏する効果に加え、第1特定領域を通過した所定数目の遊技球を第2特定領域へと入球させることが可能となり、第2特定領域を通過する遊技球を制御して、第2特定領域への入球数を制限することができるという効果がある。

遊技機BK1またはBK2において、前記第1特定領域を前記所定数目の遊技球が通過した後に、前記第2検出手段に遊技球が検出されるまでの期間を判別することが可能な期間判別手段と、前記期間判別手段の判別結果に基づいて異常処理を実行可能な異常処理手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機BK3。

遊技機BK3によれば、遊技機BK1またはBK2の奏する効果に加え、第1特定領域を所定数の遊技球を通過したにもかかわらず、誘導路上で滞留している場合等の不具合を早期に発見することができるという効果がある。

遊技機BK1からBK3の何れかにおいて、前記終了条件は、前記所定数目の遊技球が前記第2検出手段に検出された後に、次の遊技球が前記可変手段に到達する期間よりも短い期間が経過した場合に成立するように設定されているものであることを特徴とする遊技機BK4。

遊技機BK4によれば、遊技機BK1からBK3の何れかの奏する効果に加え、確実に所定数目の遊技球を第2特定領域に入球させることができるという効果がある。

遊技機BK1からBK4の何れかにおいて、前記第2検出手段に遊技球が検出されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段を有するものであることを特徴とする遊技機BK5。

遊技機BK5によれば、遊技機BK1からBK4の何れかの奏する効果に加え、特典遊技が実行された場合にも、第2特定領域へ遊技球を入球させることに対する意欲を持たせることができ、特典遊技が退屈になる不具合を抑制できるという効果がある。

【7289】

<特徴BL群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別図柄が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別図柄が動的表示された後、特定の前記判別結果を示すための前記識別図柄が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される特典種別を決定することが可能な特典種別決定手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が動的表示される期間を少なくとも含む動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間では第1の結果を示すための前記識別図柄として第1識別図柄が表示され、第2期間では前記第1の結果とは異なる第2の結果を示すためのものであって、前記第1識別図柄とは異なる第2識別図柄が少なくとも表示されるように設定可能な設定

10

20

30

40

50

手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B L 1。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第 3 図柄（例えば、1～9の数字が付された第 3 図柄）によって 1 の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3 つ）用いた図柄変動表示を実行し、1 の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第 3 図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第 3 図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

10

しかしながら、従来の遊技機では、第 3 図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄が変動するだけであるため、第 3 図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第 3 図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B L 1 によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第 1 期間で動的表示される第 1 識別図柄と、第 2 期間で動的表示される第 2 識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 B L 1 において、前記動的表示手段は、前記第 1 期間の終了時に前記第 1 識別図柄を停止表示可能であり、前記第 2 期間は、少なくとも前記第 1 期間が経過した後の期間であることを特徴とする遊技機 B L 2。

遊技機 B L 2 によれば、遊技機 B L 1 の奏する効果に加え、第 1 期間が終了し、第 2 期間が始まることを遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

30

遊技機 B L 2 において、前記動的表示手段は、前記第 1 の結果として、前記判別手段の判別結果が、前記特定の判別結果であることを示すための前記第 1 識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 B L 3。

遊技機 B L 3 によれば、遊技機 B L 2 の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間が経過するよりも前に、判別手段の判別結果を遊技者に報知することができるため、いち早く判別手段の判別結果を把握しようとする遊技者に対して、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示を注視させることができる。よって、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 B L 3 において、前記動的表示手段は、前記第 2 の結果として、前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための前記第 2 識別図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機 B L 4。

遊技機 B L 4 によれば、遊技機 B L 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 期間の終了後に前記特典種別を示すための識別図柄を表示することができる。つまり、判別手段の判別結果を表示した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を表示することができる。よって、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを遊技者に報知した後に、特典種別決定手段により決定された特典種別を遊技者に報知することができるため、少なくとも特典遊技が実行されるといふ安心感を持たせた状態で第 2 期間の動的表示を実行することができるという効果がある。

50

遊技機 B L 4 において、前記特典種別決定手段は、少なくとも、第 1 特典種別と、その第 1 特典種別よりも遊技者に有利となる第 2 特典種別とを含む複数の特典種別のうち、何れかの特典種別を決定するものであり、前記第 2 識別図柄は、少なくとも前記特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示すための情報が含まれている表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機 B L 5。

遊技機 B L 5 によれば、遊技機 B L 4 の奏する効果に加え、第 2 識別図柄の表示態様が前記特典種別決定手段によって決定された特典種別を示しているため、第 2 識別図柄が動的表示されている期間中においても、決定された特典手段を遊技者に予測させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 B L 5 において、前記動的表示手段により動的表示される複数の前記識別図柄が所定の順序で表示される図柄列を設定可能な図柄列設定手段を有し、前記動的表示手段は、前記図柄列設定手段により設定された前記図柄列に基づいて前記識別図柄を動的表示可能であり、前記図柄列設定手段は、第 1 期間中に設定される第 1 図柄列の少なくとも一部を形成する前記第 1 識別図柄を、前記第 2 識別図柄へと切り替えた第 2 図柄列を設定可能であることを特徴とする遊技機 B L 6。

遊技機 B L 6 によれば、遊技機 B L 5 の奏する効果に加え、第 1 図柄列の少なくとも一部を形成する第 1 識別図柄を第 2 識別図柄へと切り替えた第 2 図柄列が設定されるため、第 1 図柄列が有する識別図柄の数と、第 2 図柄列が有する識別図柄の数と、同一にすることができる。よって、動的表示手段により実行される識別図柄の動的表示態様を、設定される図柄列の種別に応じて可変させる必要が無いため、識別図柄を動的表示させるための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機 B L 6 において、前記図柄列設定手段は、前記判別手段の同一の判別結果を示すための第 1 識別図柄を重複させた前記第 1 図柄列を形成可能であり、前記第 2 図柄列を設定する場合、前記重複している前記第 1 識別図柄の何れかを前記第 2 識別図柄へと切替可能であることを特徴とする遊技機 B L 7。

遊技機 B L 7 によれば、第 1 図柄列に重複して含まれる第 1 識別図柄を第 2 識別図柄へと切り替えるため、第 2 期間中においても、第 1 期間中に実行された動的表示にて表示されていた各第 1 識別図柄を確認することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

#### 【 7 2 9 0 】

##### < 特徴 B M 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作の種別として、第 1 操作と、その第 1 操作とは異なる第 2 操作と、を少なくとも判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段の判別結果に基づいた設定を実行することが可能な設定実行手段と、前記操作判別手段により前記第 1 操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第 1 設定が実行されることを規制する規制手段と、を有し、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第 2 操作が判別された場合に、前記第 1 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 B M 1

従来より、特別図柄抽選が実行された場合に、所定期間の特別図柄変動期間を介して抽選結果を報知（停止表示）するように構成し、特別図柄抽選が実行されてから、その抽選結果が停止表示されるまでの期間（特別図柄変動期間）を用いて様々な演出（変動演出）を実行することで遊技者が遊技に早期に飽きないよう工夫を凝らしているものが多々ある。その中で、複数の演出モードを予め容易しておき、各演出モードに対して特別図柄変動期間中に実行される変動演出の態様を異ならせるように構成しているものがある（例えば、特許文献 1：特開 2 0 1 2 - 2 4 9 8 7 7 号公報）。

このように構成された遊技機では、演出モードが切り替わることにより、異なる変動演

10

20

30

40

50

出を遊技者に提供することができるため、同一の変動演出ばかり提供されることにより遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。さらに、遊技者が操作可能な操作手段を操作することで、任意に演出モードを切替可能とする遊技機もある。このような遊技機では、複数の演出モードのうち、最も興味のある演出モードを遊技者自身が選択することができるため、興味の低い変動演出が実行されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。また、演出モードを切り替えるために遊技者自身が操作手段を操作する必要があることから遊技の興味を向上させることができる。

しかしながら、上述したように、遊技者が操作手段を操作することで、任意のタイミングで演出モードを切替可能とした場合には、例えば、特別図柄抽選の結果が停止表示される直前や、特別図柄変動期間として短時間の変動期間が設定される場合において、演出モードが切り替わることにより、特別図柄抽選の結果を遊技者が把握し難くなってしまうため、操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技意欲を向上できる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B M 1 によれば、第 1 操作に基づく第 1 設定が規制されている状態であっても、第 2 操作を実行することで第 1 設定を実行することができる。よって、様々な操作を実行しようとする意欲的に遊技者に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 B M 1 において、前記設定実行手段は、前記規制手段による前記規制中において、前記操作判別手段により前記第 1 操作が判別された場合に、前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 B M 2。

遊技機 B M 2 によれば、遊技機 B M 1 の奏する効果に加え、規制中に第 1 操作を実行した場合に、第 2 設定が実行されるため、第 1 操作を実行したにも関わらず設定実行手段が何も実行しない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 B M 1 または B M 2 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第 1 操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第 1 設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機 B M 3。

遊技機 B M 3 によれば、遊技機 B M 1 または B M 2 の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B M 3 において、前記設定実行手段により実行された設定に基づいて、第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機 B M 4。

遊技機 B M 4 によれば、遊技機 B M 3 の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B M 1 から B M 4 の何れかにおいて、前記操作手段は、前記第 1 操作を実行するための第 1 操作部と、前記第 2 操作を実行するための前記第 1 操作部とは異なる第 2 操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B M 5。

遊技機 B M 5 によれば、遊技機 B M 1 から B M 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 操作を実行する場合と、第 2 操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第 1 操作と第 2 操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 B M 5 において、前記第 2 操作部は、前記第 1 操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機 B M 6。

遊技機 B M 6 によれば、遊技機 B M 5 の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第 1 操作部を用いる第 1 操作を通常の操作とし、第 2 操作部を用いる第 2 操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 2 9 1 】

##### < 特徴 B N 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて操作に対応した第 1 設定を実行することが可能な第 1 設定実行手段と、前記操作手段が操作されたことに基づく前記第 1 設定の実行を規制する規制手段と、その規制手段により前記第 1 設定の実行が規制されている状態で、前記操作手段を操作した場合に前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を実行する第 2 設定実行手段と、を有することを特徴とする遊技機 B N 1。

10

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第 3 図柄（例えば、1～9の数字が付された第 3 図柄）によって 1 の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3 つ）用いた図柄変動表示を実行し、1 の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第 3 図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第 3 図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

20

しかしながら、従来の遊技機では、第 3 図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第 3 図柄が変動するだけであるため、第 3 図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第 3 図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B N 1 によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第 1 期間で動的表示される第 1 識別図柄と、第 2 期間で動的表示される第 2 識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 B N 1 によれば、第 1 設定が規制されている状態で操作手段が操作された場合に、第 2 設定が実行されるため、操作手段を操作したにも関わらず何も実行されない事態を抑制することができる。よって、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 B N 1 において、前記規制手段は、前記識別情報の動的表示期間において特定条件が成立している場合に前記第 1 設定の実行を規制可能であることを特徴とする遊技機 B N 2。

遊技機 B N 2 によれば、遊技機 B N 1 の奏する効果に加え、識別情報の動的表示が実行されている間に規制手段により第 1 設定の実行が規制されるため、第 1 設定が実行された

50



ことにより、識別情報の動的表示結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B N 2 において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記規制手段は、前記短遊技状態が設定されている状態であって、前記操作判別手段により前記第 1 操作と判別された場合に、前記設定実行手段により第 1 設定が実行されることを規制し得るものであることを特徴とする遊技機 B N 3。

遊技機 B N 3 によれば、遊技機 B N 1 または B N 2 の奏する効果に加え、短遊技状態中において、操作手段が操作されたことに基づく設定の実行を規制することができるため、設定実行手段が実行されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B N 3 において、前記設定実行手段により実行された前記第 1 設定に基づいて、第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段を有することを特徴とする遊技機 B N 4。

遊技機 B N 4 によれば、遊技機 B N 3 の奏する効果に加え、操作手段が操作されたことに基づいて異なる演出モードを設定することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 B N 1 から B N 4 の何れかにおいて、前記操作手段は、第 1 操作を実行するための第 1 操作部と、前記第 1 操作とは異なる第 2 操作を実行するための前記第 1 操作部とは異なる第 2 操作部と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B M 5。

遊技機 B N 5 によれば、遊技機 B N 1 から B N 4 の何れかの奏する効果に加え、第 1 操作を実行する場合と、第 2 操作を実行する場合とで、異なる操作部に対して操作を実行することになるため、遊技者が第 1 操作と第 2 操作とを間違えて実行してしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B N 5 において、前記第 2 操作部は、前記第 1 操作部よりも遊技中の遊技者が操作し難い箇所に設けられていることを特徴とする遊技機 B N 6。

遊技機 B N 6 によれば、遊技機 B N 5 の奏する効果に加え、各操作部の操作のし易さを異ならせることにより、第 1 操作部を用いる第 1 操作を通常の操作とし、第 2 操作部を用いる第 2 操作を非常用の操作とすることが可能となる。よって、遊技者が何れの操作を実行するか悩んでしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 2 9 2 】

##### < 特徴 B O 群 >

判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に表示される前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて、演出モードとして第 1 演出モードと、その第 1 演出モードとは異なる第 2 演出モードと、を少なくとも設定可能な演出モード設定手段と、その演出モード設定手段による前記演出モードの設定を実行可能な第 1 期間と、その第 1 期間よりも前記演出モードの設定を実行し難い第 2 期間と、を設定可能な期間設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出モードの設定が、前記第 2 期間中に実行されたほうが、前記第 1 期間中に実行されるよりも遊技者に有利な情報を提供可能であることを特徴とする遊技機 B O 1。

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第 3 図柄を変動表示させるものがあった。また、その第 3 図柄の変動表示中に様々な演出（変動演出）を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊

10

20

30

40

50



技を行わせることができるものがあった。また、一般的な遊技機では、複数の第3図柄（例えば、1～9の数字が付された第3図柄）によって1の図柄列を構成し、その図柄列を複数（例えば、3つ）用いた図柄変動表示を実行し、1の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第3図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出（例えば、リーチ演出）を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第3図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであった。

しかしながら、従来遊技機では、第3図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が変動するだけであるため、第3図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第3図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機B01によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間で動的表示される第1識別図柄と、第2期間で動的表示される第2識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B01によれば、演出モードが設定され難い第2期間において演出モードの設定がされた場合に、遊技者に有利な情報を提供することができるため、第2期間中において演出モードが設定されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。よって、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機B01において、前記演出モード設定手段は、前記第2期間中に前記演出モードの設定を実行する場合に、前記第1演出モード、及び前記第2演出モードとは異なる第3演出モードを設定可能であることを特徴とする遊技機B02。

遊技機B02によれば、遊技機B01の奏する効果に加え、第3演出モードが設定されることで、第2期間中に演出モードが設定されたことを遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機B01からB03の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記期間設定手段は、前記短遊技状態が設定されている場合に前記第2期間を設定可能であることを特徴とする遊技機B04。

遊技機B04によれば、遊技機B01からB03の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードが設定され難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機B01からB04の何れかにおいて、前記期間設定手段により前記第2期間が設定されることを、前記第2期間が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機B05。

遊技機B05によれば、遊技機B01からB04の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して第2期間が設定されることを事前に把握させることができるため、所望の演出モードを設定した状態で第2期間を設定させることができる。よって、遊技者が所望しない演出モードにて第2期間が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 7 2 9 3 】

## &lt; 特徴 B P 群 &gt;

情報取得条件の成立に基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示すための識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記情報記憶手段に記憶されている前記情報を、その情報に基づく前記判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、切替条件が成立した場合に、第1演出モードから、その第1演出モードとは異なる第2演出モードへと演出モードを切替可能な切替手段と、を有し、前記切替条件は、前記事前判別手段の事前判別結果が第1事前判別結果である場合よりも、前記第1事前判別結果とは異なる第2事前判別結果である場合のほうが、成立し易いものであることを特徴とする遊技機 B P 1。

10

従来より、特別図柄抽選の結果を示すための識別情報として、第3図柄を変動表示させるものがあつた。また、その第3図柄の変動表示中に様々な演出(変動演出)を実行し、遊技者に対して、特別図柄抽選の結果を示唆することで大当たり当選を期待させながら遊技を行わせることができるものがあつた。また、一般的な遊技機では、複数の第3図柄(例えば、1~9の数字が付された第3図柄)によって1の図柄列を構成し、その図柄列を複数(例えば、3つ)用いた図柄変動表示を実行し、1の図柄列を除いた他の図柄列にて所定の第3図柄が所定位置に停止表示された場合に、大当たり当選の期待度を高めた演出(例えば、リーチ演出)を実行するものがある。このように複数の図柄列を用いて第3図柄を変動表示させながら特別図柄抽選の結果が大当たり当選であるか否かを示唆するための変動演出を実行することにより、遊技者に対して大当たり当選への期待度を徐々に高めることができるため、遊技の興趣を向上させることができるものであつた。

20

しかしながら、従来の遊技機では、第3図柄変動が開始されてから停止表示されるまでの変動期間中に特別図柄抽選の結果を示すための第3図柄が変動するだけであるため、第3図柄の変動表示開始から変動表示終了までの期間中に、遊技者が遊技に飽きてしまい遊技意欲が低下してしまうという問題があつた。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、第3図柄変動の期間中における遊技意欲の低下を抑制することにより、遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

遊技機 B P 1 によれば、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間のうち、第1期間で動的表示される第1識別図柄と、第2期間で動的表示される第2識別図柄とで異なる結果を示すことが可能となるため、動的表示手段により動的表示される識別図柄に対して、遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、動的表示期間中における遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B P 1 によれば、事前判別手段による事前判別結果に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、演出モードが切り替わった場合における事前判別手段の事前判別結果を遊技者に予測させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 B P 1 において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記切替条件は、前記操作判別手段により前記操作が判別された場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機 B P 2。

遊技機 B P 2 によれば、遊技機 B P 1 の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作した場合にも切替条件が成立させることができるため、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができ、遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

50

遊技機 B P 2 において、前記切替手段は、前記事前判別手段の判別結果が前記第 2 事前判別結果である場合に、前記第 1 演出モードから前記第 2 演出モードとは異なる第 3 演出モードへと切替可能であることを特徴とする遊技機 B P 3。

遊技機 B P 3 によれば、遊技機 B P 2 の奏する効果に加え、第 3 演出モードが設定されることで、事前判別手段による事前判別の結果が第 2 事前判別結果であることを遊技者に報知することが可能となる。よって、遊技者に分かり易い演出を提供することができるという効果がある。

遊技機 B P 1 から B P 3 の何れかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、終了条件が成立するまで前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間として短い動的表示期間が決定され易い短遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有し、前記切替条件は、前記短遊技状態が設定されている場合のほうが、前記短遊技状態が設定されていない場合よりも成立し難いものであることを特徴とする遊技機 B P 4。

10

遊技機 B P 4 によれば、遊技機 B P 1 から B P 3 の何れかの奏する効果に加え、短遊技状態中において、演出モードを切替難くすることができるため、演出モードが設定されることにより、判別手段の判別結果を遊技者が把握し難くなることを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 B P 1 から B P 4 の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記短遊技状態が設定されることを、前記短遊技状態が設定されるよりも前に遊技者に報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 B P 5。

20

遊技機 B P 5 によれば、遊技機 B P 1 から B P 4 の何れかの奏する効果に加え、遊技者に対して短遊技状態が設定されることを事前に把握させることができるため、短遊技状態が設定されるよりも前に切替条件を成立させようと操作手段を意欲的に操作させることができる。これにより、所望の演出モードを設定した状態で短遊技状態を設定させ易くすることができるため、遊技者が所望しない演出モードにて短遊技状態が設定されてしまい遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【 7 2 9 4 】

< 5 0 6 6 シリーズ >

< 特徴 C A 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第 2 判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 1。

30

遊技機 C A 1 によれば、特定期間が設定されている場合に第 2 判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第 2 判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったた

50

め、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C A 1 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 1 情報を取得可能であり、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 2 情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第 2 情報に基づいて前記第 2 判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 2。

遊技機 C A 2 によれば、遊技機 C A 1 の奏する効果に加え、前記第 2 入球手段に入球させることで第 2 判別結果が判別可能に構成されているので、第 1 入球手段と第 2 入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第 2 情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にするこ

10

とで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C A 1 または C A 2 において、前記第 2 判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C A 3。

遊技機 C A 3 によれば、遊技機 C A 1 または C A 2 の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることができ、遊技を多様

20

#### 【 7 2 9 5 】

##### < 特徴 C B 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C B 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機 C B 1 によれば、第 1 判別結果と第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にするこ

とで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 C B 1 において、前記判別手段により前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 C B 2。

遊技機 C B 2 によれば、遊技機 C B 1 の奏する効果に加え、重複して判別されるこ

50

遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にするという効果がある。

遊技機 C B 1 または C B 2 において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第 2 判別結果と判別された後に前記第 1 判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C B 3。

遊技機 C B 3 によれば、遊技機 C B 1 または C B 2 の奏する効果に加え、前記第 2 判別結果と判別されると、その後実行される第 1 判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第 1 判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

#### 【 7 2 9 6 】

##### < 特徴 C C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第 2 遊技状態を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 C C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C C 1 によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第 2 遊技状態であっても異なるものとして設定することができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 C C 1 において、前記第 2 遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第 2 設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機 C C 2。

遊技機 C C 2 によれば、遊技機 C C 1 の奏する効果に加え、前記第 2 設定がされることで、第 2 遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第 2 遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機 C C 1 または C C 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 C C 3。

遊技機 C C 3 によれば、遊技機 C C 1 または C C 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

#### 【 7 2 9 7 】

10

20

30

40

50

< 特徴 C D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第 1 設定情報よりも後に設定される第 2 設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第 2 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 C D 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 C D 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 C D 1 において、前記特定の第 1 判別結果とは異なる特定の第 2 判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C D 2

30

遊技機 C D 2 によれば、遊技機 C D 1 の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第 2 遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機 C D 1 または C D 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 C D 3。

遊技機 C D 3 によれば、遊技機 C D 1 または C D 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

40

【 7 2 9 8 】

< 特徴 C E 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別の結果が、第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 判別の結果が、前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第 1 判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段により実行される前記第 2 判別の結果が、第 3 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典を付与可能であり、前記第 2 判別の結果が前記第 3 判別結果とは異なる第 4 判別結果であることに基づいて、前記第 1 特典及び前記第 2 特典とは異なる第 3 特典を付与可能な第 2 特典付与

50

手段と、を有し、前記遊技機は、前記第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別に基づいて前記第 3 特典が付与されることが無く、且つ、前記第 2 判別手段により実行される前記第 2 判別に基づいて前記第 2 特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機 C E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第 1 抽選と第 2 抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、第 1 抽選が実行された場合も、第 2 抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。 10

遊技機 C E 1 によれば、第 1 判別が実行された場合と、第 2 判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようと意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

#### 【 7 2 9 9 】

##### < 特徴 C F 群 >

第 1 条件が成立したことを判別するための第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により前記第 1 条件が成立したと判別されたことに基づいて第 1 有利状態を設定可能な第 1 状態設定手段と、第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したことを判別するための第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段により前記第 2 条件が成立したと判別されたことに基づいて第 2 有利状態を設定可能な第 2 状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 1 判別手段により前記第 1 条件が成立したと判別されてから前記第 1 状態設定手段により前記第 1 有利状態が設定されるまでの間に、前記第 2 判別手段により前記第 2 条件が成立したと判別されたことに基づいて、前記第 1 有利状態、及び前記第 2 有利状態よりも遊技者に有利となる第 3 有利状態を設定可能な第 3 状態設定手段を有することを特徴とする遊技機 C F 1。 20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第 1 抽選と第 2 抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。 30

しかしながら、第 1 抽選が実行された場合も、第 2 抽選が実行された場合も、抽選結果が特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C F 1 によれば、第 1 条件が成立したに基づいて第 1 有利状態が設定され、第 2 条件が成立したに基づいて第 2 有利状態が設定される。そして、第 1 条件が成立してから第 1 有利状態が設定されるまでの間に、第 2 条件が成立した場合には、第 1 有利状態、及び第 2 有利状態よりも遊技者に有利となる第 3 有利状態が設定される。よって、第 1 条件が成立するタイミングと、第 2 条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。 40

#### 【 7 3 0 0 】

##### < 特徴 C G 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 50



遊技状態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第1判別結果とは異なる第2判別結果であることに基づいて前記第2遊技状態を設定可能であり、前記第2遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに基づいて前記第1遊技状態を設定可能であり、前記第1遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第1判別結果及び前記第2判別結果とは異なる第3判別結果であることに基づいて、前記第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機CG1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機CG1によれば、第2遊技状態が設定されている間は、第3遊技状態が設定され難くすることができるため、第1遊技状態が設定されている期間にて第3遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機CG1において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第2判別結果となる確率よりも前記第3判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機CG2。

遊技機CG2によれば、遊技機CG1の奏する効果に加え、第3判別結果となるよりも第2判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第2判別結果となり、第3遊技状態が設定され難い第2遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第3遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機CG1またはCG2において、前記終了条件として、前記第2遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したことに基づいて成立可能な第1終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機CG3。

遊技機CG3によれば、遊技機CG1またはCG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第2遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第1遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機CG3において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第2終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機CG4。

遊技機CG4によれば、遊技機CG3の奏する効果に加え、第2終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第2遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機CG1からCG4の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第1遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率よりも前記第2遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機CG5。

遊技機CG5によれば、遊技機CG1からCG4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態よりも第1遊技状態のほうが、第3遊技状態が設定されやすいため、第2遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を

10

20

30

40

50



行わせることができるという効果がある。

【 7 3 0 1 】

< 特徴 C H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第 2 遊技状態を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも設定可能な種別設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記種別設定手段により設定された前記設定種別に応じて、前記第 1 遊技状態よりも有利となる有利第 2 遊技状態と、前記第 1 遊技状態よりも不利となる不利第 2 遊技状態と、を設定可能であることを特徴とする遊技機 C H 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

20

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C H 1 によれば、第 1 遊技状態よりも有利な遊技状態と、第 1 遊技状態よりも不利な遊技状態と、を設定可能とすることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

【 7 3 0 2 】

< 5 0 6 8 の技術思想 >

< 特徴 D A 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、特定期間が設定されている場合に前記第 2 判別結果を判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 1。

30

遊技機 D A 1 によれば、特定期間が設定されている場合に第 2 判別結果と判別されることが可能にされているので、特定期間が設定されると第 2 判別結果と判別されることで特定設定が設定されることで、特定設定が通常時と異なるタイミングで設定されることとなり、特定遊技が実行されることだけでなく、特定期間が設定される期間にも期待度を高めることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったた

50

め、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D A 1 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を有し、前記取得手段は、前記第 1 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 1 情報を取得可能であり、前記第 2 入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記情報として第 2 情報を取得可能であり、前記判別手段は、前記第 2 情報に基づいて前記第 2 判別結果を判別可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 2。

遊技機 D A 2 によれば、遊技機 D A 1 の奏する効果に加え、前記第 2 入球手段に入球させることで第 2 判別結果が判別可能に構成されているので、第 1 入球手段と第 2 入球手段とで遊技球の入球に対する価値を可変させることができ、特定期間が設定されている場合に第 2 情報が記憶されているように遊技を行わせるようにでき、遊技を多様にするこ

遊技機 D A 1 または D A 2 において、前記第 2 判別結果が判別されたことに基づいて設定される前記特定設定は、特定遊技の実行後に設定される特定設定よりも長い期間設定されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D A 3。

遊技機 D A 3 によれば、遊技機 D A 1 または D A 2 の奏する効果に加え、特定設定が設定される期間を判別された判別結果により可変させることが可能となるので、遊技を多

### 【 7 3 0 3 】

#### < 特徴 D B 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特定遊技を実行することが可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技が実行された後に特定条件が成立していることに基づいて特定設定を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であると判別された場合に前記特定遊技を実行せずに前記設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な設定制御手段を有し、前記判別手段は、前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D B 1 によれば、第 1 判別結果と第 2 判別結果とを重複して判別することが可能に構成されているので、特定条件が成立しなかった場合にも特定設定が設定されることが可能にでき、特定設定がされるタイミングを多様にするこ

遊技機 D B 1 において、前記判別手段により前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とが重複して判別されたことに基づいて前記特定遊技として重複して判別されなかった場合よりも遊技者に有利となる特定遊技の種別が実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 D B 2。

遊技機 D B 2 によれば、遊技機 D B 1 の奏する効果に加え、重複して判別されるこ

遊技者に有利となる種別の特定遊技が実行され易いので、遊技者に多様な判別結果に対応した特典を付与することで遊技を多様にするという効果がある。

遊技機 D B 1 または D B 2 において、前記設定制御手段は、前記判別手段により前記第 2 判別結果と判別された後に前記第 1 判別結果であるかを判別する期間で前記特定設定を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D B 4。

遊技機 D B 4 によれば、遊技機 D B 1 または D B 2 の奏する効果に加え、前記第 2 判別結果と判別されると、その後実行される第 1 判別結果であるかの判別がされる期間に特定設定がされるので、特定設定がされた状態で第 1 判別結果であるかを判別することができ、多様な状態で判別を行わせることができるという効果がある。

#### 【 7 3 0 4 】

##### < 特徴 D C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定するための設定種別として、前記特典遊技実行手段の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能な第 1 設定と、前記判別手段により実行される前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記特典遊技を実行すること無く、前記第 2 遊技状態を設定可能な第 2 設定と、を少なくとも実行可能であり、前記遊技機は、前記設定種別に応じて、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果であることに基づいて実行される前記特典遊技の種別の選択割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 D C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら有利状態が設定された場合には、遊技当否抽選が実行され易くなるという効果はあるが、有利状態中において、遊技の当否抽選の結果が当たりとなった場合には、常に同一の特典が付与されることから遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D C 1 によれば、設定種別に応じて特典遊技の種別における選択割合が可変されるので、同じ第 2 遊技状態であっても異なるものとして設定することができ、遊技状態を多数設定しなくとも遊技を多様にして遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 D C 1 において、前記第 2 遊技状態は、終了条件が成立するまで継続して設定されるものであり、前記第 2 設定が設定されている場合に前記特典遊技が実行された場合には、その特典遊技が実行された後に、前記終了条件が成立するまでの期間を長くなるようにすることが可能な設定がされ易いものであることを特徴とする遊技機 D C 2。

遊技機 D C 2 によれば、遊技機 D C 1 の奏する効果に加え、前記第 2 設定がされることで、第 2 遊技状態が設定される期間を長くすることが可能となるので、第 2 遊技状態において特典遊技が実行された場合に終了条件が設定されるまでの期間について興味をより持たせることができるという効果がある。

遊技機 D C 1 または D C 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 D C 3。

遊技機 D C 3 によれば、遊技機 D C 1 または D C 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないので、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 0 5 】

10

20

30

40

50

< 特徴 D D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される判別結果が特定の第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行された前記特典遊技の終了後に、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い設定がされる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で所定の終了条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、前記遊技状態設定手段により前記第 2 遊技状態が設定されている場合に設定されることが可能な設定情報を判別可能な設定情報判別手段を有し、前記設定情報判別手段により前記第 1 設定情報よりも後に設定される第 2 設定情報が判別された場合に、前記特典遊技の終了後に前記終了条件が成立し難い前記第 2 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D D 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 D D 1 によれば、第 2 遊技状態が設定されている期間が長くなるほど特典遊技が実行された場合に終了条件が成立し難くされているので、遊技者に特典遊技が実行されることを期待する期間と、特典遊技が実行されることを期待させない期間とを切り替えて設定することができ、遊技を多様にして遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 D D 1 において、前記特定の第 1 判別結果とは異なる特定の第 2 判別結果と前記判別手段により判別されたことに基づいて前記設定情報を設定することが可能な設定情報設定手段を有し、前記設定情報設定手段は、設定されている設定情報の種別に対応した設定情報を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D D 2

30

遊技機 D D 2 によれば、遊技機 D D 1 の奏する効果に加え、設定情報の履歴に応じて設定される設定情報を規則的に可変させることができるので第 2 遊技状態の設定されている期間を容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機 D D 1 または D D 2 において、前記判別手段は、遊技状態によって前記第 2 判別結果を判別することが規制されるものであることを特徴とする遊技機 D D 3。

遊技機 D D 3 によれば、遊技機 D D 1 または D D 2 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 判別結果が判別されないの、設定されている遊技状態に興味をより持たせ、第 2 判別結果が判別可能となる遊技状態が設定されることを期待させることができるという効果がある。

40

【 7 3 0 6 】

< 特徴 D E 群 >

第 1 判別を実行可能な第 1 判別手段と、その第 1 判別手段により実行される前記第 1 判別の結果が、第 1 判別結果であることに基づいて第 1 特典を付与可能であり、前記第 1 判別の結果が、第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典とは異なる第 2 特典を付与可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記第 1 判別とは異なる第 2 判別を実行可能な第 2 判別手段と、その第 2 判別手段により実行される前記第 2 判別の結果が、特定の第 2 判別結果であることに基づいて前記第 1 特典を付与可能であり、前記第 2 判別の結果が前記第 3 判別結果とは異なる第 4 判別結果であることに基づいて、前記第 1 特典及び前記第 2 特典とは異なる第 3 特典を付与可能な第 2 特典付与手段と、を有し、前記

50

遊技機は、前記第1判別手段により実行される前記第1判別に基づいて前記第3特典が付与されることが無く、且つ、前記第2判別手段により実行される前記第2判別に基づいて前記第2特典が付与されることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機DE1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第1抽選と第2抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、第1抽選が実行された場合も、第2抽選が実行された場合も、当選した場合に付与される特典が同一であることから、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DE1によれば、第1判別が実行された場合と、第2判別が実行された場合とで、異なる特典を付与可能に構成しているため、遊技者に対して、異なる判別を実行させようとする意欲的に遊技を行わせることが可能となり、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

#### 【7307】

##### <特徴DF群>

第1条件が成立したことを判別するための第1判別を実行可能な第1判別手段と、その第1判別手段による第1判別結果を示すための第1識別情報が表示される表示手段と、前記第1識別情報を動的表示させた後に前記第1判別結果を示す態様で停止表示させることが可能な第1動的表示手段と、第2判別を実行可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果を示すための第2識別情報を前記表示手段に動的表示させた後に前記第2判別結果を示すための態様で停止表示させることが可能な第2動的表示手段と、を有した遊技機において、遊技者に有利となることが可能な有利遊技状態が設定される前記第1識別情報の動的表示が開始された場合に特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第2判別手段により遊技者に有利となる前記第2判別結果が判別され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機DF1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典が付与されるものであって、特典を付与するか否かの抽選として、第1抽選と第2抽選とを実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、第1抽選が実行された場合も、第2抽選が実行された場合も、特典が付与される抽選結果となった場合に、それぞれに対応する特典が付与されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DF1によれば、第1条件が成立したことに基づいて第1有利状態が設定され、第2条件が成立したことに基づいて第2有利状態が設定される。そして、第1条件が成立してから第1有利状態が設定されるまでの間に、第2条件が成立した場合には、第1有利状態、及び第2有利状態よりも遊技者に有利となる第3有利状態が設定される。よって、第1条件が成立するタイミングと、第2条件が成立するタイミングとに対して遊技者に興味を持たせることができるため、遊技が単調となることを抑制することができるという効果がある。

遊技機DF1において、前記有利遊技状態が設定される前記第1識別情報の動的表示では、前記特定遊技状態で実行される前記第2識別情報の動的表示が複数回実行可能な期間より長い期間の動的表示が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるように制御され、前記特定遊技状態が設定されている場合には、前記第2識別情報の動的表

10

20

30

40

50

示として通常の遊技状態よりも短い動的表示期間で構成された動的表示態様が選択され易い動的表示態様群より動的表示態様が選択されるものであることを特徴とすることを特徴とする遊技機 D F 2。

遊技機 D F 2 によれば、遊技機 D F 1 の奏する効果に加え、第 1 識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が選択されることで特定遊技状態を長く設定でき、その特定遊技状態では、第 2 識別情報の動的表示期間が短く設定されることで第 2 識別情報の動的表示を多回数実行することで、遊技者に第 2 識別情報の動的表示をより多く実行させるように意欲を持たせやすくして、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D F 1 または D F 2 において、前記特定遊技状態が設定されている場合に、特定の  
10 前記第 2 判別結果であることに基づいて前記有利遊技状態よりも遊技者に有利となる遊技状態を設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機 D F 3。

遊技機 D F 3 によれば、遊技機 D F 1 または D F 2 の奏する効果に加え、第 2 識別情報が特定の第 2 判別結果となると有利遊技状態よりも有利な遊技状態が特定遊技状態において設定されることとなるので、特定遊技状態の残り期間によって遊技者に与える特典を変化させることができ、遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機 D F 1 から D F 3 のいずれかにおいて、前記第 2 識別情報の動的表示が停止表示され、特定条件が成立していることにより動的表示されている前記第 1 識別情報の動的表示を前記有利遊技状態が設定されないように強制的に停止表示させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D F 4。

遊技機 D F 4 によれば、遊技機 D F 1 から D F 3 のいずれかにおいて、第 2 識別情報の  
20 動的表示によって設定されるはずの有利遊技状態を強制的に破棄させることができるので、遊技を多様にすることができるという効果がある。

遊技機 D F 1 から D F 4 のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定されている場合に前記第 2 識別情報の動的表示が終了することで特典遊技が実行される場合には、動的表示されている前記第 1 識別情報の動的表示期間を中断し、前記特典遊技の実行が終了した後に再開して動的表示を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D F 5。

遊技機 D F 5 によれば、遊技機 D F 1 から D F 4 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技がされている期間には、第 1 識別情報の動的表示が中断された後に、特典遊技の終了後に再開されるので、特典遊技が実行されることで、有利遊技状態への期待を低減させて  
30 、特典遊技の価値を低下させる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 D F 1 から D F 5 のいずれかにおいて、前記有利遊技状態は、前記第 1 識別情報の動的表示後に実行される特典遊技が実行される前記第 1 識別情報の動的表示がされた場合に設定される第 1 設定条件と、前記特典遊技の実行されない前記第 1 識別情報の動的表示がされた場合に設定される第 2 設定条件と、に基づいて少なくとも設定可能にされているものであることを特徴とする遊技機 D F 6。

遊技機 D F 6 によれば、遊技機 D F 1 から D F 5 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技が実行されなくとも有利遊技状態が設定されるように構成することで、有利遊技状態が設定されるタイミングを予測困難とすることができ、遊技に新鮮味を持たせることができるという効果がある。  
40

#### 【 7 3 0 8 】

##### < 特徴 D G 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態が設定されている状態において終了条件が成立したことに  
50 基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態が設定されて

いる状態において実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第1判別結果及び前記第2判別結果とは異なる第3判別結果であることに基づいて、前記第2遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機D G 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、常に同一内容の当否抽選が実行されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調とすることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機D G 1によれば、第2遊技状態が設定されている間は、第3遊技状態が設定され難くすることができるため、第1遊技状態が設定されている期間にて第3遊技状態が設定される遊技を目指すことになる。よって、遊技状況に応じて有利度合いの異なる遊技を実行することが可能となるため、遊技が単調とすることを抑制できるという効果がある。

遊技機D G 1において、前記判別手段は、前記判別の結果が前記第2判別結果となる確率よりも前記第3判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機D G 2。

遊技機D G 2によれば、遊技機D G 1の奏する効果に加え、第3判別結果となるよりも第2判別結果となり易いため、遊技者に対して、判別手段の判別結果が第2判別結果となり、第3遊技状態が設定され難い第2遊技状態へと遊技状態が移行してしまうことを避けながら、第3遊技状態が設定されることを目指した遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機D G 1またはD G 2において、前記終了条件として、前記第2遊技状態が設定されている状態において実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達したに基づいて成立可能な第1終了条件を少なくとも設定可能な終了条件設定手段を有することを特徴とする遊技機D G 3。

遊技機D G 3によれば、遊技機D G 1またはD G 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態中に実行された判別の回数が所定回数に到達した場合に第2遊技状態を終了させることができるため、少なくとも特定周期で第1遊技状態における判別手段の判別を実行することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機D G 3において、前記終了条件設定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が特定判別結果であることに基づいて成立可能な第2終了条件を設定可能であることを特徴とする遊技機D G 4。

遊技機D G 4によれば、遊技機D G 3の奏する効果に加え、第2終了条件が成立することにより、特定周期よりも短い間隔で第2遊技状態を終了させることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機D G 1からD G 4の何れかにおいて、前記判別手段は、前記第1遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率よりも前記第2遊技状態中に実行される前記判別の結果が前記第3判別結果となる確率のほうが低くなるように前記判別を実行可能であることを特徴とする遊技機D G 5。

遊技機D G 5によれば、遊技機D G 1からD G 4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2遊技状態よりも第1遊技状態のほうが、第3遊技状態が設定されやすいため、第2遊技状態が設定されていない状況で判別が実行されることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【7309】

<特徴D H群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第1遊技状態と、その第1遊技状

10

20

30

40

50

態とは異なる第2遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の中から1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、第2遊技状態の設定が終了される終了条件が成立することで遊技者に有利な遊技状態が設定される第1状態と、前記終了条件が成立しない方が終了する場合よりも遊技な遊技状態が設定される第2状態と、を設定可能な状態設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機DH1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

10

しかしながら、特典遊技が実行された後に有利状態が設定されるだけであり、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DH1によれば、第2遊技状態が設定された場合に、第1状態と第2状態との設定により終了条件が成立することへの期待度を可変させることができるので、第2遊技状態が終了したことによる興趣を可変させて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機DH1において、前記第1状態が設定される場合に前記終了条件が成立することで前記第1遊技状態が設定され、その第1遊技状態が設定されている状態から前記第2遊技状態が設定されることに基づいて前記第2状態が設定されるものであることを特徴とする遊技機DH2。

20

遊技機DH2によれば、遊技機DH1の奏する効果に加え、第1状態が設定された後に、第1遊技状態を経て、第2状態が設定される第2遊技状態が設定されるので、遊技状態の設定される順序によって有利な遊技状態が設定されることとなり、徐々に期待度を高めながら遊技を継続させ易くできるという効果がある。

遊技機DH1またはDH2において、前記第2遊技状態は、前記特典遊技が実行される前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第1条件と、前記特典遊技が実行されない前記識別情報の動的表示がされた場合に設定されることが可能な第2条件と、に基づいて設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機DH3。

遊技機DH3によれば、遊技機DH1またはDH2の奏する効果に加え、第2遊技状態が設定されるタイミングを多様にすることができ、新鮮味のある遊技を提供できるという効果がある。

30

#### 【7310】

##### <特徴DI群>

第1判別を実行可能な第1判別手段と、前記第1判別とは異なる第2判別を実行可能な第2判別手段と、を有した遊技機において、前記第1判別手段と前記第2判別手段とが第1順序で判別された場合に設定されることが可能な第1設定と、前記第1順序とは異なる第2順序で判別された場合に設定されることが可能な第2設定と、を設定可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機DI1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の契機によりそれぞれ当たり等の判別を所定の順序で実行し、判別結果に基づいた報知を遊技者にし、当たり等の特定の報知がされた場合に遊技者に有利な特典が付与される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

40

しかしながら、当たり等の判別が実行される順序が異なった場合であっても、個々の判別結果に基づく遊技が実行されるだけで有り、順序を異ならせたことにより遊技性の異なる遊技が実行されることが無いため、遊技が単調となる問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技が単調となることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DI1によれば、第1判別と第2判別との実行順序に応じて異なる設定がされるため、判別が実行される順序に興味を持たせることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

50



遊技機 D I 1 において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 判別が実行されたことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、次に第 1 判別が実行されることに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 2。

遊技機 D I 2 によれば、遊技機 D I 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態を周期的に設定することが可能となり、遊技状態を一定周期で可変させて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D I 2 において、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 判別が実行されたことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、次に前記第 2 判別が実行されることに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 3。

10

第 1 判別と第 2 判別とが交互に実行されることで第 1 遊技状態を継続して設定することが可能となり、判別の順序に興味を持たせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D I 1 から D I 3 のいずれかにおいて、前記第 1 設定では、特定の前記第 1 判別結果または特定の前記第 2 判別結果に基づいて第 1 特典遊技が実行され、前記第 2 設定では、特定の前記第 1 判別結果または特定の前記第 2 判別結果に基づいて第 1 特典遊技よりも遊技者に有利な第 2 特典遊技が実行されるものであることを特徴とする遊技機 D I 4。

遊技機 D I 4 によれば、遊技機 D I 1 から D I 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 設定がされることで遊技者に有利とすることができ、判別の順序で遊技の興趣を可変させることができるという効果がある。

遊技機 D I 2 から D I 4 の何れかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第 2 遊技状態を設定する契機となった前記第 1 判別の次に、前記第 2 判別が実行された場合には、複数回の前記第 1 判別が少なくとも実行されることで成立可能な設定条件が成立したことに基づいて前記第 1 遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 D I 5。

20

#### 【 7 3 1 1 】

##### < 特徴 D J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態と、その第 2 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 3 遊技状態と、を含む複数の遊技状態の中から 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後に前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で実行された前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて前記第 3 遊技状態を設定可能であり、前記判別手段は、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別の方が、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で実行される前記判別よりも、前記第 2 判別結果を判別し易いものであり、前記遊技機は、前記第 2 遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行されるよりも、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で前記判別が実行される場合の方が、前記第 3 遊技状態が設定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 D J 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の遊技状態を設定し、その遊技状態を当たり等の条件が成立することで切り替えることで、遊技者に多様な遊技状態が切り替えられるように構成して、遊技の意欲を高めた構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

40

さらに、複数の遊技状態として遊技者への有利度合いの異なる遊技状態を設定可能に構成し、有利度合いの低い遊技状態から徐々に有利度合いの高い遊技状態へと遊技状態を切り替えることにより、遊技者に対して現在よりも更に有利な遊技状態へと切り替わることを目指させることで高い遊技意欲を維持させるものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、定期的に遊技状態が切り替わる場合には遊技者が遊技に早期に飽きること無く、高い遊技意欲を継続させることができるものであったが、遊技状態が切り替わること無く、有利度合いの低い遊技状態が長時間継続した場合には、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。上記例示した問

50

題点等を解決するためになされたものであり、興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D J 1 によれば、第 2 遊技状態よりも、第 2 遊技状態よりも遊技者に不利となる第 1 遊技状態のほうが、第 2 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 3 遊技状態が設定され易い判別が実行される。よって、第 1 遊技状態が設定されている遊技者に対して、特典遊技が実行された後に第 2 遊技状態が設定されることを目指す遊技と、第 3 遊技状態が設定されることを目指す遊技と、を並行して実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことの無い遊技機を提供することができるという効果がある。

また、第 2 遊技状態へと遊技状態が切り替わること無く、第 1 遊技状態が長時間継続することにより、第 3 遊技状態へと遊技状態が切り替わる可能性を高めることができるため、遊技者に不利な第 1 遊技状態が継続した場合においても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 D J 1 において、前記判別手段は、第 1 判別条件の成立に基づいて第 1 判別を実行可能であり、前記第 1 判別条件とは異なる第 2 判別条件の成立に基づいて第 2 判別を実行可能であり、前記第 1 遊技状態および前記第 2 遊技状態では、前記第 2 判別条件の成立が規制され、前記第 3 遊技状態では、前記第 2 判別条件の成立が許容される設定が実行可能にされているものであることを特徴とする遊技機 D J 2。

遊技機 D J 2 によれば、遊技機 D J 1 の奏する効果に加え、遊技状態によって判別条件の成立し易さが種別毎に変更されるので遊技方法を可変させることができ、遊技に新鮮味を与えることができるという効果がある。

遊技機 D J 1 または D J 2 において、遊技状態設定手段は、前記第 3 遊技状態が設定されている場合に、前記第 2 判別により特定の判別結果と判別された場合に、前記第 2 遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D J 3。

遊技機 D J 3 によれば、遊技機 D J 1 または D J 2 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態の後も有利な遊技状態である第 2 遊技状態へ移行させることができ、遊技者に有利な状態をより長い期間継続させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 1 2 】

##### < 特徴 D K 群 >

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定数を上限に記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報を、前記判別手段により前記判別されるよりも前に判別可能な事前判別手段と、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも前記入球手段へと遊技球を入球させ易くすることが可能な第 2 遊技状態と、を前記情報に基づいて成立可能な条件に基づいて設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 2 遊技状態が設定されている場合に前記事前判別手段による事前判別結果に基づいて第 1 条件が成立していることにより前記第 1 遊技状態では実行されない特定演出を実行可能に構成された特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 D K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技球が始動口等に入球することにより乱数値等の情報が取得されて、その乱数値等に基づいて抽選が実行されることで遊技者に有利な特典を付与するか否かを決定する構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

さらに、取得した情報を、所定個数を上限に記憶することが可能に構成されると共に、遊技状態として、始動口等へと遊技球を入球させることが困難な第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技球を入球させ易い第 2 遊技状態と、を設定可能にする構成が提案されていた。

このような従来型の遊技機では、より多くの情報を記憶している状態で第 2 遊技状態を終了させることが遊技者に最も有利な遊技となり易いため、第 2 遊技状態中において始動

10

20

30

40

50

口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技が遊技者によって行われていた。

しかしながら、既に獲得している情報に基づく抽選の内容によっては、現在設定されている第2遊技状態が終了した後にも、再度、第2遊技状態が設定させる権利を獲得している場合があり、遊技者に対して無用に始動口等へと多くの遊技球を入球させるための遊技を実行させてしまう虞があった。また、第2遊技状態が終了する間際の遊技が単調となり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機DK1によれば、第2遊技状態中における事前判別の結果に基づいて特定演出が実行されることで第1条件が成立していることを早期に識別することが可能となり、第2遊技状態が設定されていることへの価値を高めて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機DK1において、前記入球手段として、第1入球手段と、その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、が配置されており、前記判別手段は、前記第1入球手段に入球したことに基づいて第1判別を実行し、前記第2入球手段に入球したことに基づいて前記第1判別よりも有利となる第2判別を実行可能であり、前記第2遊技状態は、前記可変手段を前記第1状態から前記第2状態へと可変させ易くするものであることを特徴とする遊技機DK2。

遊技機DK2によれば、遊技機DK1の奏する効果に加え、第2遊技状態では、第2入球手段に入球させる頻度を高くすることができ遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

20

遊技機DK1またはDK2において、前記第2遊技状態の終了条件として第1終了条件と、その第1終了条件よりも遊技者に有利な第2終了条件とが設定可能に構成されており、前記第1条件は、前記事前判別により前記第2終了条件が成立可能と判別されたことに基づいて成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機DK3。

遊技機DK3によれば、遊技機DK1またはDK2の奏する効果に加え、第1条件が成立することで、情報をより多く記憶させて有利な第2判別をより多く実行させることが可能となるので、特定演出が実行されることで、第2判別がより多く実行されることを早期に判別でき、遊技に対する期待を事前に高めることができるという効果がある。

### 【7313】

<5072の技術思想>

30

<特徴EA群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第1遊技状態が設定されている場合に特定条件の成立に基づいて第1設定を設定可能であり、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態が設定されている場合に前記特定条件の成立に基づいて前記第1設定とは異なる第2設定を設定可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機EA1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

40

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機EA1によれば、第1遊技状態と第2遊技状態とで特定条件が成立した場合における設定種別が異なるので、遊技の設定を多様に可変させることができ、第1遊技状態で

50

特定条件が成立するか、第2遊技状態で特定条件が成立するかについて興味を持たせることで遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機E A 1において、前記特定条件は、前記識別情報が動的表示された回数に対応した条件が成立することで成立可能に設定されており、前記回数は、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態へと移行した場合にもカウントされている値が維持されるものであることを特徴とする請求項1記載の遊技機E A 2。

遊技機E A 2によれば、遊技機E A 1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態が可変した場合にも回数のカウント値が維持されるので、多様に遊技状態を可変させながら、特定条件が成立するまでの回数へ到達させることができるという効果がある。

10

遊技機E A 1またはE A 2において、前記第1設定は、遊技者に有利となる有利状態を第1期間において設定することが可能であり、前記第2設定は、前記第1期間よりも長い第2期間で前記有利状態を設定することが可能であることを特徴とする遊技機E A 3。

遊技機E A 3によれば、遊技機E A 1またはE A 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2設定がされることで、有利状態が長期間設定されることが可能となるので、特定条件の成立により有利度合いを可変させることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機E A 1からE A 3のいずれかにおいて、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1判別結果である場合に、前記第2遊技状態を前記識別情報の動的表示が開始される前に設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機E A 4。

20

遊技機E A 4によれば、遊技機E A 1からE A 3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1判別結果となることで、第2遊技状態へと移行されるので、遊技状態を多様に可変させることができるという効果がある。

遊技機E A 1からE A 4のいずれかにおいて、前記第2遊技状態が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた所定回数実行されたことに基づいて前記第1遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機E A 5。

遊技機E A 5によれば、遊技機E A 1からE A 4の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立するまでの回数がカウントされるまでに、第1遊技状態と第2遊技状態とをそれぞれ移行させることができ、特定条件が成立するまでの回数経過するまでの期間を多様にするという効果がある。

30

遊技機E A 1からE A 5の何れかにおいて、前記特定条件が成立するよりも前に、前記第2遊技状態が設定されていることを示唆可能な示唆演出実行手段を有することを特徴とする遊技機E A 6。

遊技機E A 6によれば、遊技機E A 1からE A 5の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に第2遊技状態が設定されていることを把握することが可能となるため、特定条件が成立する時点において設定される遊技状態を予測する楽しみを提供することができるという効果がある。

遊技機E A 3からE A 6の何れかにおいて、少なくとも、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果であることに基づいて、前記第2期間の前記有利状態を設定可能な有利状態設定手段を有することを特徴とする遊技機E A 7。

40

遊技機E A 7によれば、遊技機E A 3からE A 6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段による判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて第2期間の有利状態を設定することが可能となるため、特定条件が成立するよりも前に遊技者に第2期間の有利状態を提供することができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機E A 7において、前記判別手段による前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1判別結果であることに基づいて前記第2期間の前記有利状態を設定可能であることを特徴とする遊技機E A 8。

50

遊技機 E A 8 によれば、遊技機 E A 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される判別結果では無い場合でも、第 2 期間の有利状態を設定することができるので、あたかも識別情報が動的表示された回数に対応して第 2 期間の有利状態が設定されたと遊技者に思わせ易くすることができる。よって、遊技者に対しては、特定条件として様々な条件が設定されていると思わせることができ、遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E A 1 から E A 8 の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間継続した場合に、前記第 2 設定よりも遊技者に有利となる第 3 設定を実行可能な第 3 設定実行手段を有することを特徴とする遊技機 E A 9。

遊技機 E A 9 によれば、遊技機 E A 1 から E A 8 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第 3 設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

10

#### 【 7 3 1 4 】

##### < 特徴 E B 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第 1 設定を解除することが可能な解除手段と、前記第 1 設定が実行されている場合に、特定条件が成立することで前記第 1 設定とは異なる第 2 設定を実行可能な第 2 設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E B 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

30

しかしながら、さらなる遊技の興味向上が求められていた。

上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興味をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E B 1 によれば、第 2 設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 E B 1 において、前記第 1 設定が実行されている場合に、前記第 1 特典が付与された後に前記第 1 設定を設定しないものであることを特徴とする遊技機 E B 2。

遊技機 E B 2 によれば、遊技機 E B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで第 1 設定が解除されるので、特典が長期間付与されない場合に、第 2 設定を実行させることが可能となり、一定期間以上で特典が付与されないことを遊技者に有利に感じさせることができるという効果がある。

40

遊技機 E B 1 または E B 2 において、前記第 2 設定が実行されることで、前記第 1 設定が設定されている場合よりも遊技者に有利な状態とすることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E B 3。

遊技機 E B 3 によれば、遊技機 E B 1 または E B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 設定が実行されることで、遊技者に有利な状態とすることで、長期間特典が付与されない状態が発生しても、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

遊技機 E B 1 から E B 3 の何れかにおいて、前記特定条件が成立しない期間が特定期間

50

継続した場合に、前記第 2 設定よりも遊技者に有利となる第 3 設定を実行可能な第 3 設定実行手段を有することを特徴とする遊技機 E B 4。

遊技機 E B 4 によれば、遊技機 E B 1 から E B 3 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立しない期間が長期間継続した場合に、遊技者に有利となる第 3 設定を実行することができるため、遊技者の損害を抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 1 5 】

##### < 特徴 E C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第 1 特典を付与することが可能な第 1 特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前記第 1 設定を解除することが可能な解除手段と、その解除手段により前記第 1 設定が解除された場合に、第 1 条件の成立に基づいて第 2 設定を実行することが可能な第 2 設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E C 1 によれば、第 2 設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 E C 1 において、前記第 2 設定手段は、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第 2 設定を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E C 2。

遊技機 E C 2 によれば、遊技機 E C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、より第 2 設定が実行されるまでの動的表示回数をランダムにすることができるという効果がある。

遊技機 E C 1 または E C 2 において、前記第 2 設定手段は、前記判別手段による判別結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果である場合に、前記第 2 設定を実行可能であることを特徴とする遊技機 E C 3。

遊技機 E C 3 によれば、遊技機 E C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の条件によって第 2 設定が実行されるため、第 2 設定が実行された契機を遊技者に把握させ難くすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 1 6 】

##### < 特徴 E D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果である場合に、第 1 設定を実行可能な第 1 設定手段と、前記第 1 設定が設定されている場合に、前記識別情報の動的表示が予め定められた回数実行されたことに基づいて前

10

20

30

40

50

記第1設定を解除することが可能な解除手段と、前記識別情報の動的表示が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて第2設定を実行可能な第2設定手段と、を有し、前記遊技機は、前記第1設定が実行されている場合に前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記特定回数をカウントするためのカウント値が更新されないものであることを特徴とする遊技機ED1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ED1によれば、第2設定が実行されるまでの識別情報の動的表示回数をランダムにすることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機ED1において、前記第2設定は、前記第1設定よりも遊技者に有利となる設定で構成されているものであることを特徴とする遊技機ED2。

遊技機ED2によれば、遊技機ED1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1設定が設定されていない状態で特定回数の動的表示が実行されることで第2設定が設定されることで、遊技者に有利な設定が付与されるまでの期間をランダムとすることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ED1またはED2において、前記特典が遊技者に付与された場合に、前記特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されるものであることを特徴とする遊技機ED3。

遊技機ED3によれば、遊技機ED1またはED2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることで、特定回数をカウントするカウント値が初期値に更新されることで、遊技が遊技者に有利となり過ぎてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機ED1からED3のいずれかにおいて、前記判別手段により前記第1判別結果と判別されたことを示すための動的表示が実行された場合に前記特定回数となった場合には、前記第1設定は設定されず、前記第2設定が設定されるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ED4。

遊技機ED4によれば、遊技機ED1からED3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1設定よりも有利となる第2設定が優先して設定されることで、遊技者により有利な遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機ED1からED4のいずれかにおいて、前記識別情報の動的表示回数を計測するための第1計測手段と、前記カウント値を計測するための第2計測手段と、を有し、前記第1計測手段による第1計測結果と、前記第2計測手段による第2計測結果と、に基づいた演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機ED5。

遊技機ED5によれば、遊技機ED1からED4のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出実行手段により実行される演出に基づいて、第2計測手段による計測値が特定回数に到達するまでの残回数を予測させ易くすることができるため、遊技者に対して第2設定が実行されるまでの残期間を予測させ易くすることができるという効果がある。

#### 【7317】

<特徴EE群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報

10

20

30

40

50



が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記遊技機は、前記第1遊技状態で設定された情報が記憶された状態で前記第2遊技状態へ移行し、前記情報が記憶された状態で前記第2遊技状態が解除されることで遊技者に有利な期間が付与され易くする手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機E E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変化させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機E E 1によれば、遊技状態が移行しても情報が記憶された状態で維持されることで遊技者に有利な期間が付与され易くされるので、情報が維持されているかに対して興味を持たせることができ、遊技状態の可変に対する興趣を向上できるという効果がある。

遊技機E E 1において、前記情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記識別情報として第1識別情報が動的表示されている期間には、前記記憶手段に記憶された情報が維持されるものであることを特徴とする遊技機E E 2。

遊技機E E 2によれば、遊技機E E 1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1識別情報の動的表示を継続させることで情報の記憶が維持されるので、第1識別情報の動的表示を期待させて遊技をさせることができ、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機E E 1またはE E 2において、第1情報を取得可能な第1情報取得手段と、その第1情報取得手段により取得された前記第1情報が記憶される第1記憶手段と、を有し、前記第1識別情報は、第1情報に基づいて前記判別手段により前記判別が実行された場合に動的表示が実行されるものであることを特徴とする遊技機E E 3。

遊技機E E 3によれば、遊技機E E 1またはE E 2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、情報の記憶が維持されるように第1情報が取得されることを期待させることができるので、第2遊技状態が解除されるまで第1情報の取得に対する期待を高めることができ、第1情報が取得される価値を期間によって可変させることができるという効果がある。

#### 【7318】

##### <特徴E F群>

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機E F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示

10

20

30

40

50



された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E F 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 E F 1 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものを特徴とする遊技機 E F 2。

遊技機 E F 2 によれば、遊技機 E F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E F 1 または E F 2 において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E F 3。

20

遊技機 E F 3 によれば、遊技機 E F 1 または E F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 1 9 】

##### < 特徴 E F a 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E F a 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

40

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E F a 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判

50

別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E F a 1 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、前記特定演出の前記実行タイミングとなるまでの待機期間において、前記特定演出の実行が待機していることを示すための報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 E F a 2。

遊技機 E F a 2 によれば、遊技機 E F a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知態様が表示されることによって特定演出の実行が待機されていることを遊技者が容易に認識可能となるため、特定演出の実行が決定されているにも関わらず、特定演出が実行されることを遊技者が気付かずに特定演出が実行される前に遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機 E F a 2 において、特定条件が成立した場合には、前記報知態様が表示されている状態における前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間に前記特定演出を実行させないことが可能であることを特徴とする遊技機 E F a 3。

遊技機 E F a 3 によれば、遊技機 E F a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が待機していることを示す報知態様が表示されている期間に特定演出が実行されない場合であっても、特定の判別結果であることを示す識別情報が表示される場合があるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 E F a 1 から E F a 3 のいずれかにおいて、前記記憶手段に前記特定の判別結果と判別される前記情報が複数記憶されている状態で前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合に、先に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、後に実行される前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示と、の何れの前記動的表示期間において前記設定手段により前記特定演出の前記実行タイミングが設定され易いかを、遊技者が予め選択可能な選択手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E F a 4。

20

遊技機 E F a 4 によれば、遊技機 E F a 1 から E F a 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、先に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、特定演出が実行された時点で記憶手段に残っている情報の中に特定の判別結果と判別される情報があるか否かを予測する楽しさを提供することが可能となり、後に実行される特定の判別結果と判別される情報に対応した識別図柄の動的表示期間で特定演出が実行され易い設定を予め選択している遊技者には、識別情報の動的表示期間において特定演出が実行されなかったにも関わらず特定の判別結果であることを示すための識別情報が表示されるという意外性のある遊技を提供することが可能となるため、遊技者の好みに合わせた遊技を提供することができる。

30

#### 【 7 3 2 0 】

##### < 特徴 E G 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を前記記憶手段に記憶されている前記情報の個数情報に基づいて決定可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E G 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知され

50

た場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E G 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 E G 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E G 2。

遊技機 E G 2 によれば、遊技機 E G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 E G 1 または E G 2 において、前記決定手段は、所定期間に記憶された前記情報の個数に対応した前記個数情報に基づいて前記特定演出の実行を決定する確率を可変可能に設定されているものであることを特徴とする遊技機 E G 3。

20

遊技機 E G 3 によれば、遊技機 E G 1 または E G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定期間に記憶された情報の個数によって決定確率が可変されるので、特定演出が実行されるタイミングを記憶された情報の個数に対応させて制御して、より興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E G 1 から E G 3 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E G 4。

遊技機 E G 4 によれば、遊技機 E G 1 から E G 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

30

遊技機 E G 1 から E G 4 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E G 5。

遊技機 E G 5 によれば、遊技機 E G 1 から E G 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

40

#### 【 7 3 2 1 】

< 特徴 E G a 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行

50

が決定された後、特定条件が成立するまでに前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E G a 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

10

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E G a 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E G a 1 において、前記決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記特定の判別結果と判別される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに前記記憶手段に記憶させることが可能な前記情報の数が多い程、前記特定演出の実行を決定し易いものであることを特徴とする遊技機 E G a 2。

20

遊技機 E G a 2 によれば、遊技機 E G a 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている特定の判別結果と判別される情報に対応した識別情報の動的表示が実行されるまでに、新たに記憶手段に記憶させることが可能な情報の数が多い程、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出が実行された時点で記憶手段に記憶されている情報の内、その特定演出の実行が決定された時点で事前判別手段による事前の判別を受けていない情報の数が多くなり易く、特定演出が実行された後に記憶手段に残っている情報の判別結果を遊技者が予測し難くなり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 E G a 1 または E G a 2 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合には、前記記憶手段に記憶されている前記情報の内、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が 1 の場合よりも、前記特定の判別結果と判別される前記情報の数が複数ある場合の方が、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定され易いものであることを特徴とする遊技機 E G a 3。

30

遊技機 E G a 3 によれば、遊技機 E G a 1 または E G a 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に特定の判別結果と判別される情報が複数存在する場合に、決定手段により特定演出の実行が決定され易いため、特定演出の実行が決定された場合に、複数の特典が付与されることを遊技者に期待させることによって、遊技意欲を向上させることができる。

#### 【 7 3 2 2 】

< 特徴 E H 群 >

40

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に特定演出の実行を決定可能な決定手段と、その決定手段により前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能な実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E H 1。

50

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E H 1 によれば、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となる情報が記憶されていることが早期に遊技者が認識させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E H 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が実行される場合に、決定されている前記特定演出の実行を決定することが可能な実行決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E H 2。

遊技機 E H 2 によれば、遊技機 E H 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行決定手段により特定演出を実行する識別情報の動的表示に対して、それぞれ動的表示の開始時に決定可否の判断がされるので、新たに記憶された情報の内容によって、実行タイミングを設定することができるという効果がある。

遊技機 E H 1 または E H 2 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E H 3。

遊技機 E H 3 によれば、遊技機 E H 1 から E H 2 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E H 1 から E H 3 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E H 4。

遊技機 E H 4 によれば、遊技機 E H 1 から E H 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

### 【 7 3 2 3 】

#### < 特徴 E I 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示態様を決定可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定された動的表示態様の種別に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E I 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球

10

20

30

40

50

すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E I 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているかが分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 E I 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E I 2。

遊技機 E I 2 によれば、遊技機 E I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 E I 1 または E I 2 において、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E I 3。

20

遊技機 E I 3 によれば、遊技機 E I 1 または E I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が行われることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E I 2 または E I 3 において、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定するものであることを特徴とする遊技機 E I 4。

30

遊技機 E I 4 によれば、遊技機 E I 2 または E I 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

#### 【7324】

<特徴 E J 群>

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により付与される特典を複数の特典種別より決定することが可能な特典種別決定手段と、前記記憶されている前記情報に基づいて前記特典付与手段により付与される特典の種別を事前に判定したことに対応する判定情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報が前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていることを示すための特定演出の実行を決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知され

50

た場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E J 1 によれば、特定演出を実行するタイミングを設定することで、特定の判別結果となる情報がどの識別情報に対応しているか分かり難くすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E J 1 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間において、前記特定演出の実行タイミングを設定することが可能な設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 2。

遊技機 E J 2 によれば、遊技機 E J 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行タイミングがランダムに設定することができるので、遊技者に特定演出が実行されるタイミングによって、特典が付与される期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 または E J 2 において、前記特典は、特典遊技を前記特典の種別に対応した回数実行されるものであり、前記決定手段は、前記判定情報として所定回数以上の前記特典遊技が実行されることが決定されている場合に前記特定演出の実行を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E J 3。

遊技機 E J 3 によれば、遊技機 E J 1 または E J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技の実行が所定回数以上決定されている場合に特定演出の実行が決定されているので、遊技者は、所定回数未満の特典遊技が実行されて特典遊技が終了した場合には、その後特定の判別結果となることを容易に認識でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 3 のいずれかにおいて、前記所定回数は、複数回の特典が付与された場合に実行される特典遊技の回数よりも多く設定されているものであることを特徴とする遊技機 E J 4。

遊技機 E J 4 によれば、遊技機 E J 1 から E J 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が実行されることで特典が付与される回数に対して期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 4 のいずれかにおいて、前記特定演出が実行された場合に、前記特典遊技の実行中に実行されている前記特定演出の態様を残りの特典遊技が実行される回数を示唆する態様に可変させることが可能な手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E J 5。

遊技機 E J 5 によれば、遊技機 E J 1 から E J 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が実行されることで、残りの特典遊技の実行回数を特定態様で示唆することができ、遊技者により多い残り回数を期待させながら、遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E J 1 から E J 5 のいずれかにおいて、前記決定手段により前記特定演出の実行が決定された場合には、前記特定演出の実行が決定されていることを示すための特定示唆態様を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 E J 6。

遊技機 E J 6 によれば、遊技機 E J 1 から E J 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定示唆態様が実行されることで、特定の判別結果となることが事前に遊技者が認識できるので、どの動的表示で特定の判別結果が報知されるかを楽しみに遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 E J 2 から E J 5 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶手段に複数の前記特定の判別結果となる情報が記憶されている場合には、後に動的表示が開始される前記情報に対応した前記識別情報の動的表示期間中に前記特定演出の実行タイミングを設定

10

20

30

40

50



するものであることを特徴とする遊技機 E J 7。

遊技機 E J 7 によれば、遊技機 E J 2 から E J 6 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定の判別結果が報知され、特典が付与される動的表示が実行されたのに、特定演出の実行が開始されないことで、その後の動的表示でされに特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、遊技の興趣をさらに向上させることができるという効果がある。

【 7 3 2 5 】

< 5 0 7 1 系の特徴群 >

< 特徴 F A 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記判別条件が成立し易くなる第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定可能な第 1 設定手段と、予め定められた特定条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 1 状態よりも前記判別条件が成立し易くなる状態であって前記第 2 状態とは有利度合いが異なる第 3 状態を設定する第 2 設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球することで遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものが存在する。さらに、係る遊技機の中には、当たり遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行されるものも存在する（例えば、特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、時短遊技が設定された条件によらず、時短遊技の有利度合いが共通であるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機 F A 1 によれば、特典遊技が実行されない期間が続くと第 3 状態に変換されて判別条件が成立し易くなるので、特典遊技が実行されない期間が長く続いたとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F A 1 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したに基づいて、前記判別手段の判別に用いられる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を第 1 可変制御と、その第 1 可変制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 可変制御と、を少なくとも含む複数の可変制御を実行可能な可変制御手段と、を備え、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 可変制御で前記可変手段が制御され易い状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F A 2。

遊技機 F A 2 によれば、遊技機 F A 1 の奏する効果に加え、第 1 状態よりも第 2 状態の方が入球手段へと遊技球が入球し易くなるので、所定の設定条件が成立した場合に、第 2 状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F A 2 において、前記第 3 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 可変制御で前記可変手段が制御され易い状態であって、前記第 2 状態よりも前記所定の可変条件が成立し難い状態で構成されていることを特徴とする遊技機 F A 3。

遊技機 F A 3 によれば、遊技機 F A 2 の奏する効果に加え、第 2 状態を第 3 状態よりも判別手段の判別が実行され易い状態として構成することができるという効果がある。

遊技機 F A 2 又は F A 3 において、遊技球が入球可能に構成され、前記入球手段とは異なる位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したに基づいて、前記判別情報を取得可能な第 2 判別情報取得手段と、を備え、前記判別手段

10

20

30

40

50



は、前記判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別よりも、前記第2判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記第3状態は、前記第2状態よりも、前記第2判別情報取得手段により取得された前記判別情報を用いた判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機FA4。

遊技機FA4によれば、遊技機FA2又はFA3の奏する効果に加え、第3状態では第2判別情報取得手段により取得された判別情報を用いた有利度合いの高い判別が実行され易くなるので、第2状態よりも第3状態へと移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機FA4において、前記入球手段と前記第2入球手段とに遊技球が到達し得る第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも遊技球を発射可能に構成された発射手段と、その発射手段により前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第3入球手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記入球手段に遊技球が入球した場合と前記第3入球手段に遊技球が入球した場合とで前記判別情報を取得可能に構成されているものであり、前記第1状態は、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも、前記第2方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されているものであり、前記第2状態と前記第3状態とは、前記第2方向へと遊技球を発射するよりも、前記第1方向へと遊技球を発射した方が前記判別手段による判別の実行頻度が高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機FA5。

遊技機FA5によれば、遊技機FA4の奏する効果に加え、第1状態と、第2状態および第3状態とで、遊技球の発射方向を異ならせることができるので、遊技にメリハリをつけることができるという効果がある。

遊技機FA1からFA5のいずれかにおいて、遊技機の設定を初期化する初期化手段を備え、前記特定条件は、少なくとも前記初期化手段により遊技機の設定が初期化された場合に成立するものであることを特徴とする遊技機FA6。

遊技機FA6によれば、遊技機FA1からFA5のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が一度も実行されていなくても有利な第3状態が設定される斬新な挙動を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機FA6において、前記特定条件は、前記初期化手段により遊技機の設定が初期化されたことに基づいて成立する第1特定条件と、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果となったことに基づいて成立する第2特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機FA7。

遊技機FA7によれば、遊技機FA6の奏する効果に加え、初期化後、または特典遊技の実行後における判別回数に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機FA7において、前記特定条件は、前記第1特定条件と、前記第2特定条件と、前記第3状態が設定されたことに基づいて成立する第3特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機FA8。

遊技機FA8によれば、遊技機FA7の奏する効果に加え、第3状態が設定された後も、特定回数の判別で連続して第2の判別結果となれば再度第3状態が設定されるので、第3状態が一旦終了したとしても、再度第3状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【7326】

##### <特徴FB群>

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いた判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に

10

20

30

40

50

用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、その判別情報記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて、当該判別情報が前記判別手段の判別に用いられるよりも前に前記判別手段の判別結果を特定する事前特定手段と、その事前特定手段により前記判別手段の判別結果が特定されたことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、予め定められた第1条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた第2条件が成立したことに基づいて前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第2条件の成立後に前記判別手段の判別に用いられる前記判別情報が前記第1遊技状態において取得されたことに基づいて、前記特定演出実行手段により所定の演出態様の前記特定演出が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機F B 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技が付与される可能性を示す演出を、図柄の変動表示が開始されるよりも前（例えば、始動入賞を検出した際）から示唆可能な示唆演出を実行することにより、遊技者の興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、示唆演出を無条件に実行する構成とした場合、不具合が発生してしまう虞がある。よって、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

20

これに対して遊技機F B 1によれば、第2条件が成立して第2遊技状態が設定されることに対してより注目して遊技を行わせることができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機F B 1において、前記第2条件は、前記第1遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となった場合に少なくとも成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機F B 2。

遊技機F B 2によれば、遊技機F B 1の奏する効果に加え、第1遊技状態において第1の判別結果とならなくても、有利度合いが異なる第2遊技状態が設定されるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

遊技機F B 1又はF B 2において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、第1演出態様と、その第1演出態様よりも前記事前特定手段によって前記第1の判別結果となった場合に決定され易い第2演出態様と、を少なくとも含む複数のうちの1の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記抑制手段は、少なくとも前記第2演出態様の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機F B 3。

遊技機F B 3によれば、遊技機F B 1又はF B 2の奏する効果に加え、特定演出の演出態様に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機F B 3において、前記演出態様決定手段は、前記第1演出態様と、前記第2演出態様と、前記第1演出態様よりも前記第2条件が成立する場合に決定され易い第3演出態様と、を少なくとも含む複数のうちの1の演出態様を決定可能に構成されているものであり、前記抑制手段は、少なくとも前記第2演出態様と前記第3演出態様との実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機F B 4。

40

遊技機F B 4によれば、遊技機F B 3の奏する効果に加え、特定演出の演出態様によって、第1の判別結果となる可能性、および第2条件が成立する可能性の両方を示唆することができるので、演出態様をより好適に設定することができるという効果がある。

遊技機F B 1からF B 4のいずれかにおいて、前記第2遊技状態において予め定められた第3条件が成立したことに基づいて前記第2遊技状態を終了させる終了手段を備え、前記第1遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第1の判別結果に対応する

50

前記判別情報は、前記第2遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられた方が、前記第2遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた場合よりも有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機FB5。

遊技機FB5によれば、遊技機FB1からFB4のいずれかの奏する効果に加え、第2条件が成立する前に取得され、第2遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第1の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第1の判別結果になる可能性が高い場合にのみ第2遊技状態の間に抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機FB5において、前記終了手段により前記第2遊技状態が終了されたことに基づいて前記第1遊技状態に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機FB6。

遊技機FB6によれば、遊技機FB5の奏する効果に加え、第2遊技状態が終了するよりも前に第1の判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機FB5又はFB6において、前記第1遊技状態において取得された前記判別情報であって前記第1の判別結果とは異なる外れ判別結果に対応する前記判別情報は、前記第2遊技状態の間に前記判別手段の判別に用いられるよりも、前記第2遊技状態が前記終了手段によって終了された後で前記判別手段の判別に用いられた方が有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機FB7。

遊技機FB7によれば、遊技機FB5又はFB6の奏する効果に加え、第2条件が成立する前に取得され、第2遊技状態へと移行した後で用いられる判別情報が第1の判別結果となる可能性が高いのか否かを特定演出の演出態様から把握困難にすることができるので、第1の判別結果になる可能性が低い場合に、第2遊技状態が終了してから抽選に用いられるように判別情報の使用順序を調節する変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができるという効果がある。

遊技機FB5からFB7のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球可能な第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、を備え、前記判別情報取得手段は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第1判別情報を取得し、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記判別情報として第2判別情報を取得することが可能に構成されているものであり、前記判別手段は、前記第1判別情報を用いた判別よりも、前記第2判別情報を用いた判別の方が遊技者の有利度合いが高くなり易く構成されているものであり、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記可変手段が前記第1位置に可変され易い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機FB8。

遊技機FB8によれば、遊技機FB5からFB7のいずれかが奏する効果に加え、第2遊技状態の有利度合いをより高くすることができるので、第2遊技状態が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【7327】

##### <特徴FC群>

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な複数の信号出力端子で構成される信号出力部と、予め定められた第1の出力条件が成立したことに基づいて、前記複数の信号出力端子のうち予め定められた特定の信号出力端子から予め定められた第1の出力態様の信号が出力されるように制御する第1信号制御手段と、前記第1の出力条件とは異なる第2の出力条件が成立したことに基づいて、前記特定の信号出力端子から予め定められた第2の出力態様の信号が出力されるように制御する第2信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機FC1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した

10

20

30

40

50

遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献 1：特許 3 8 4 8 1 0 5 号公報）。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力する情報が増大すると、信号を出力するための信号出力端子の数が増大してしまう可能性がある。よって、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう虞がある。

これに対して遊技機 F C 1 によれば、第 1 の出力条件が成立した場合と第 2 の出力条件が成立した場合とで、同一の信号出力端子から信号の出力態様を異ならせて所定装置へと信号を出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機 F C 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に成立するものであり、前記第 2 条件は、前記第 2 の設定条件が成立した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 F C 2。

遊技機 F C 2 によれば、遊技機 F C 1 の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを示す信号、および有利な第 2 遊技状態が設定されることを示す信号を、共通の信号出力端子から出力することができるので、信号出力端子の端子数を削減することができるという効果がある。

遊技機 F C 2 において、前記第 2 の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったこととは少なくとも異なる条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F C 3。

遊技機 F C 3 によれば、遊技機 F C 2 の奏する効果に加え、特定の判別結果とならなくても有利度合いが高い遊技状態に設定されるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F C 3 において、前記第 2 の設定条件は、予め定められた特定条件が成立した後で実行される予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立するように構成されていることを特徴とする遊技機 F C 4。

遊技機 F C 4 によれば、遊技機 F C 3 の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F C 3 又は F C 4 において、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態よりも有利な第 3 遊技状態を設定可能な第 3 遊技状態設定手段と、前記第 2 遊技状態と前記第 3 遊技状態とのどちらかが設定されてからその設定された前記第 2 遊技状態または前記第 3 遊技状態が終了されるまでの間、前記特定の信号出力端子とは異なる第 1 の信号出力端子から第 3 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 3 信号出力制御手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて遊技状態を判別する遊技状態判別手段と、その遊技状態判別手段により前記第 2 遊技状態と判別されたことに基づいて、前記特定の信号出力端子から第 4 の出力態様の信号が出力されるように制御する第 4 信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F C 5。

遊技機 F C 5 によれば、遊技機 F C 3 又は F C 4 の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の遊技状態が第 2 遊技状態であるか第 3 遊技状態であるかを、第 4 の出力態様の信号の有無によって所定装置に対して容易に判別させることができるという効果がある。

遊技機 F C 4 において、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する連続回数特定手段と、その

10

20

30

40

50

連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が所定の信号出力端子から出力されるように制御する第5信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機FC6。

遊技機FC6によれば、遊技機FC4の奏する効果に加え、遊技機に電源が投入された時点の外れ判別結果の連続回数を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機FC6において、遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記特定条件が成立した後で前記外れ判別結果が連続した回数を特定する遮断時連続回数特定手段と、その遮断時連続回数特定手段によって特定された連続回数に応じた出力態様の信号が前記所定の信号出力端子から出力されるように制御する第6信号出力制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機FC7。

10

遊技機FC7によれば、遊技機FC6の奏する効果に加え、電源が遮断された時点の外れ判別結果の連続回数と、電源が投入された際の連続回数とを所定装置に対して把握させることができるので、仮に、電源が遮断された際の連続回数と次に電源が投入された際の連続回数とに齟齬がある場合に、所定装置において遊技機に対する不正行為の可能性を判断することができる。よって、不正行為に対する抑制を図ることができるという効果がある。

#### 【7328】

##### <特徴FD群>

所定装置へ向けて所定の信号を出力可能な信号出力部を備えた遊技機において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となった回数を計数する計数手段と、前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させる信号制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機FD1。

20

パチンコ機等の遊技機において、遊技の状況に応じて、所定装置（例えば、ホールコンピュータ等）へと遊技に関する情報を出力するものがある。かかる遊技機では、出力した遊技に関する情報に基づいて、遊技機において行われている遊技の状況を所定装置に対して把握させることができる（例えば、特許文献1：特許3848105号公報）。

30

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、所定装置へと出力可能な情報に限りがあるため、信号を好適に所定装置へと出力することが困難になってしまう可能性がある。

これに対して遊技機FD1によれば、遊技機に対して電源が投入された場合に所定装置に対して計数手段の計数値を把握させることができるという効果がある。

遊技機FD1において、前記特定の遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って連続して前記第2の判別結果となったことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態を設定可能な有利遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機FD2。

遊技機FD2によれば、遊技機FD1の奏する効果に加え、第2の判別結果が連続することを期待する斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機FD1又はFD2において、前記信号制御手段は、前記遊技機の電源が遮断されたことに基づいて、前記信号出力部から前記計数手段の計数する回数に応じた信号を出力させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機FD3。

遊技機FD3によれば、遊技機FD1又はFD2の奏する効果に加え、電源が遮断された際の計数手段の計数値を所定装置に対して把握させることができるという効果がある。

遊技機FD3において、前記所定装置は、前記遊技機の電源が遮断された際に前記信号出力部から出力された前記計数手段の計数する回数に応じた情報を、少なくとも前記遊技機に対して次に電源が投入されて前記計数手段の計数する回数に応じた情報を受信するまで記憶可能な記憶手段を備えることを特徴とする遊技機FD4。

50

遊技機 F D 4 によれば、遊技機 F D 3 の奏する効果に加え、遊技機に対して電源が遮断されている間に計数手段の計数する回数が書き替えられる等の不正行為が行われた場合に、次回の電源投入時に当該不正行為を所定装置側で容易に把握することができるという効果がある。

### 【 7 3 2 9 】

#### < 特徴 F E 群 >

受信した信号の種別に応じた視認態様が設定される特定装置に対して信号を出力する信号出力手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が特定の視認態様に設定され得る特定種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御する信号制御手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様となっていることを遊技者が確認し易くなる演出態様で構成されている第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F E 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

20

しかしながら、遊技機において実行される興趣演出として、より斬新な演出態様が求められている。即ち、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることが求められている。

これに対して遊技機 F E 1 によれば、特定装置と遊技機とが連動して特典遊技が実行されることを報知しているかのように遊技者に思わせることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F E 1 において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となってから少なくとも前記第 1 演出が実行されるまでの間、前記特定の判別結果となったことを遊技者に認識困難とさせる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 F E 2。

30

遊技機 F E 2 によれば、遊技機 F E 1 の奏する効果に加え、第 1 演出および特定の視認態様によって突然特定の判別結果が報知されたかのような印象を遊技者に対して抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 F E 2 において、前記特定装置の視認態様を視認可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記特定装置の視認態様が視認困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、その可変手段を可変制御する可変制御手段と、を備え、前記可変手段は、少なくとも前記第 2 演出が実行されている間、前記第 2 位置に可変され、前記第 1 演出が実行されたことに基づいて前記第 1 位置に可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機 F E 3。

40

遊技機 F E 3 によれば、遊技機 F E 2 の奏する効果に加え、第 2 演出の実行中は、特定装置が特定の視認態様に設定されているか否かを視認することを物理的に困難とすることができるので、第 1 演出が実行される前から特定装置を視認していたとしても、特定の判別結果となることを第 2 演出の実行中に遊技者が察知することを困難とすることができるという効果がある。

遊技機 F E 1 から F E 3 のいずれかにおいて、予め定められた第 1 の設定条件が成立したに基づいて遊技者に不利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前

50

記信号制御手段は、前記第2条件が成立したことに基づいて、前記特定装置が前記特定の視認態様とは異なる第1視認態様に設定され得る第1種別の信号が前記特定装置に対して出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記第1演出実行手段は、前記第2条件が成立する場合に、前記第1演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機FE4。

遊技機FE4によれば、遊技機FE1からFE3のいずれかが奏する効果に加え、特典遊技が実行されることだけでなく、第2遊技状態が設定されることについても特定装置と遊技機とが連動しているかのような演出によって報知することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機FE4において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、所定の可変条件の成立に基づいて、前記可変手段を所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変させる可変制御手段と、を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記所定の可変条件が成立し易い遊技状態で構成されているものであり、前記第1演出実行手段は、前記第2条件が成立してから前記可変手段が前記可変制御手段により前記第1位置へと可変されるまでの期間が予め定められた特定期間以上になると前記第2条件が成立するよりも前に判別された場合に、前記第2遊技状態に設定された後で最初に前記可変手段が前記第1位置に可変したことに基づいて前記第1演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機FE5。

遊技機FE5によれば、遊技機FE4の奏する効果に加え、実際に入球手段へと遊技球を入球させることが可能となってから第2遊技状態を報知することができるので、遊技者が遊技球を無駄に発射してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機FE1からFE5のいずれかにおいて、前記特定の視認態様は、前記特典遊技の実行中であること遊技者に報知可能な視認態様で構成されていることを特徴とする遊技機FE6。

遊技機FE6によれば、遊技機FE1からFE5のいずれかが奏する効果に加え、特定装置によって特典遊技の実行中であることを明確に報知することができるという効果がある。

遊技機FE1からFE6のいずれかにおいて、前記信号制御手段は、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて第2種別の信号が前記特定装置に出力されるように制御可能に構成されているものであり、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記第2種別の信号の回数に応じて、前記判別手段による判別の実行回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機FE7。

遊技機FE7によれば、遊技機FE1からFE6のいずれかが奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された判別の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機FE7において、前記特定装置は、前記信号出力手段から出力された前記特定種別の信号の回数に応じて、前記特典遊技が実行された回数を遊技者に示唆可能な視認態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機FE8。

遊技機FE8によれば、遊技機FE7の奏する効果に加え、特定装置の視認態様によって実行された特典遊技の回数を確認することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

#### 【7330】

##### <特徴FF群>

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した



遊技機において、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための1の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記規定情報を選択するための情報が変更されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献1：特開2003-230714号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機 F F 1によれば、初期化されたとしても規定情報を選択するための情報が変更されないように抑制されるので、初期化後においても規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機 F F 1において、前記特典の付与が終了した後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 2。

遊技機 F F 2によれば、遊技機 F F 1の奏する効果に加え、判別手段の判別で特定の判別結果にならなくても、特定回数の判別が実行されることにより有利な特定遊技状態が設定されるので、特定の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下し難くすることができるという効果がある。

遊技機 F F 2において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が実行された回数をカウントするカウント手段と、前記初期化手段により前記初期化が行われる場合に、前記カウント手段がカウントするカウント値が初期化されることを抑制する第2抑制手段を備え、前記設定手段は、前記カウント手段のカウント値が前記特定回数に対応するカウント値になったことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F F 3。

遊技機 F F 3によれば、遊技機 F F 2の奏する効果に加え、遊技機が初期化されてもカウント手段のカウント値が維持されるので、遊技機が初期化されたとしても特定遊技状態に設定されるまでの判別手段の判別回数が電源遮断時から増加することを抑制することができる。よって、遊技者に、初期化された遊技機で遊技を行うことを敬遠されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F F 3において、前記規定情報選択手段は、前記カウント手段のカウント値に少なくとも基づいて前記規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F F 4。

遊技機 F F 4によれば、遊技機 F F 3の奏する効果に加え、特定遊技状態を設定するかどうかを判別するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、規定情報を選択するために判別手段の判別回数を読み出す場合にも、共通してカウント手段のカウント値を用いることができ、両者がずれてしまう可能性を排除することができるので、規定情報を好適に選択することができるという効果がある。

遊技機 F F 2から F F 4のいずれかにおいて、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な第2設定手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 5。

10

20

30

40

50



遊技機 F F 5 によれば、一旦特定遊技状態が設定された後も、特典が付与されなければ判別回数が特定回数に到達することで再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に有利度合いが高くなる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 F F 5 において、前記特定遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化可能な第 2 初期化手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 6。

遊技機 F F 6 によれば、遊技機 F F 5 の奏する効果に加え、特定遊技状態が設定されたことを契機としてカウント値を初期化することができるので、特定遊技状態が未設定の状況であっても、一旦特定遊技状態が設定された後の状況であっても、特定回数に対応するカウント値になったか否かによって特定遊技状態を設定するか否かを判別することができ、設定手段と第 2 設定手段とで制御を共通化することができるという効果がある。

10

遊技機 F F 2 から F F 6 のいずれかにおいて、前記特典付与手段による前記特典の付与が終了したに基づいて前記カウント手段のカウント値を初期化する第 3 初期化手段を備えることを特徴とする遊技機 F F 7。

遊技機 F F 7 によれば、遊技機 F F 2 から F F 6 のいずれかが奏する効果に加え、特典の付与が終了する毎にカウント手段のカウント値が初期化されるので、特典が付与されたタイミングによらず、特典の付与が終了してから判別手段の判別回数が特定回数になることで特定遊技状態を設定することができるという効果がある。

#### 【 7 3 3 1 】

##### < 特徴 F G 群 >

20

遊技に関する所定の制御を行う制御手段を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定制御が前記制御手段によって行われるように設定する特定制御設定手段と、前記所定の設定条件の成立時点において予め定められた特定条件が成立している場合に、前記特定制御設定手段の設定を抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F G 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 6 5 号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

30

これに対して遊技機 F G 1 によれば、特定条件の成立下において特定制御が行われることを回避することができるので、より好適に制御を行わせることができるという効果がある。

遊技機 F G 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定するための情報である動的表示期間情報と、前記判別手段の判別が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となった回数である判別回数と、の対応関係が少なくとも規定された規定情報を複数記憶した規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したに基づいて、前記規定情報記憶手段似記憶されている複数の前記規定情報のうち 1 の前記規定情報に応じて前記判別回数に対応する前記動的表示期間情報を特定する動的表示期間情報特定手段と、その動的表示期間情報特定手段により特定された前記動的表示期間情報に応じて前記動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記制御設定手段は、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記規定情報記憶手段に記憶されている複数の前記規定情報のうち、前記動的表示期間情報特定手段による前記動的表示期間情報の特定に用いるための 1 の前記規定情報を特定する制御を前記特定制御として前記制御手段によって行われるように設定可能に構成

40

50

されているものであることを特徴とする遊技機 F G 2。

遊技機 F G 2 によれば、好適に動的表示期間を決定することができるという効果がある。

遊技機 F G 2 において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは少なくとも異なる第 1 の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 F G 3。

遊技機 F G 3 によれば、遊技機 F G 2 の奏する効果に加え、第 1 の判別結果となった場合に規定情報を特定することができるので、第 1 の判別結果の前後で決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 F G 3 において、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作内容の操作が行われた状態で前記遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記遊技機の設定を予め定められた初期設定に初期化することが可能な初期化手段と、を備え、前記判別手段は、判別結果が前記特定の判別結果と前記第 1 の判別結果とのどちらかになるように構成されていることを特徴とする遊技機 F G 4。 10

遊技機 F G 4 によれば、遊技機 F G 3 の奏する効果に加え、遊技機の初期化後に判別手段の判別が実行され、特定の判別結果にならなければ、規定情報を特定することができるので、ほぼ、遊技機の初期化後に判別手段の判別が 1 回実行されることで規定情報を特定することができる。よって、規定情報が特定されていない状態が長く続いてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 F G 4 において、前記特定条件は、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後で最初に前記第 1 の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 F G 5。 20

遊技機 F G 5 によれば、遊技機 F G 4 の奏する効果に加え、第 1 の判別結果となる毎に、繰り返し規定情報が特定されることを抑制できるという効果がある。

遊技機 F G 4 又は F G 5 において、前記制御手段は、前記特定制御として、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となったことに基づいて 1 の前記規定情報を特定する第 1 特定制御と、前記特典遊技の実行が終了したことに基づいて 1 の前記規定情報を特定する第 2 特定制御と、を少なくとも行うことが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F G 6。

遊技機 F G 5 によれば、遊技機 F G 4 又は F G 5 の奏する効果に加え、特典遊技の実行が終了した場合にも規定情報を特定することができるので、特典遊技の終了を契機として、決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。 30

遊技機 F G 4 から F G 6 のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化された後における前記判別回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記特定回数に到達するまでの間のそれぞれの前記判別回数と、前記動的表示期間情報と、の対応関係を規定した前記規定情報を特定する制御で構成されていることを特徴とする遊技機 F G 7。

遊技機 F G 7 によれば、遊技機 F G 4 から F G 6 のいずれかが奏する効果に加え、遊技機が初期化され、判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となったことに基づいて特定された規定情報を、有利遊技状態が設定されるまでの間、使用し続けることができるので、有利遊技状態が設定されるまでに規定情報を切り替える制御を行う必要がなく、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。 40

遊技機 F G 4 から F G 7 のいずれかにおいて、前記初期化手段により前記遊技機が初期化され、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となったことに基づいて特定演出を実行する演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 F G 8。

遊技機 F G 8 によれば、遊技機 F G 4 から F G 7 の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、特定条件が成立したことを遊技者に理解させることができるという効果がある。

遊技機 F G 8 において、前記演出実行手段は、前記遊技機に対して電源が投入され、前記初期化手段によって前記遊技機の設定が前記初期設定に初期化されなかった場合に、前記特定演出の実行を抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F G 9。

遊技機 F G 9 によれば、遊技機 F G 8 の奏する効果に加え、特定演出が実行されるか否かによって遊技機が初期化されたか否かを遊技者に理解させることができるので、遊技機に対して電源が投入された場合に、少なくとも特定条件が成立するまで遊技を行って初期化の有無を判別したいと遊技者に思わせることができる。よって、特に、遊技機を設置しているホールの開店直後における遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F G 2 から F G 9 のいずれかにおいて、前記動的表示期間情報は、前記動的表示期間として決定され得る複数の異なる期間が少なくとも規定されている情報で構成されていることを特徴とする遊技機 F G 1 0。

遊技機 F G 1 0 によれば、遊技機 F G 2 から F G 9 のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間を多様化させることで判別手段の判別結果が示されるまでの期間にバリエーションを持たせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 3 2 】

##### < 特徴 F H 群 >

識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、前記規定情報記憶手段から 1 の規定情報を選択させるための情報である選択情報として、複数の異なる選択情報のうち 1 の選択情報を特定する選択情報特定手段と、その選択情報特定手段によって特定された前記選択情報に 30 応じて、規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための 1 の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記選択情報特定手段は、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、1 の前記選択情報を特定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶ディスプレイ等の表示手段に複数の図柄を動的表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、動的表示された複数の図柄が予め定められた特定の組み合わせで停止表示された場合に、遊技者にとって有利ないわゆる当たり状態へと移行する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 2 3 0 7 1 4 号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、好適に動的表示態様を決定することが困難となってしまう可能性があった。

これに対して遊技機 F H 1 によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機 F H 1 において、前記選択情報特定手段は、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として第 1 選択情報を特定し、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて前記第 1 選択情報とは異なる第 2 選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F H 2。

遊技機 F H 2 によれば、遊技機 F H 1 の奏する効果に加え、特典の付与が修了された場

10

20

30

40

50

合と特定遊技状態が設定される場合とで異なる選択情報を特定することができるので、決定される規定情報の傾向を多様化することができるという効果がある。

遊技機 F H 1 又は F H 2 において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F H 3。

遊技機 F H 3 によれば、遊技機 F H 1 又は F H 2 の奏する効果に加え、特定遊技状態が 1 回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 F H 3 において、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少ない第 1 回数未満の範囲で前記規定情報選択手段に対して第 1 規定情報を選択させ、前記第 1 回数となったことに基づいて前記第 2 規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機 F H 4。

遊技機 F H 4 によれば、特定遊技状態に設定された後で第 1 回数の判別が実行された場合に、決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向の変化によって特定回数が近づいてきたと遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機 F H 4 において、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて特定される前記選択情報は、前記判別手段の判別回数が前記特定回数よりも少なく、前記第 1 回数よりも多い第 2 回数となったことに基づいて前記規定情報選択手段に対して前記第 2 規定情報を選択させ、前記判別手段の判別回数が前記第 1 回数よりも多く、前記第 2 回数未満の範囲で前記第 1 規定情報を選択させることが可能な情報で構成されていることを特徴とする遊技機 F H 5。

遊技機 F H 5 によれば、遊技機 F H 4 の奏する効果に加え、特定遊技状態の設定後に実行された判別手段の判別回数が第 1 回数となった場合、および第 2 回数となった場合に、その他の回数の場合とは決定される動的表示態様の傾向を異ならせることができるので、動的表示態様の傾向が可変する毎に、段階的に、特定回数が近づいていると遊技者に感じさせることができるという効果がある。

遊技機 F H 3 から F H 5 のいずれかにおいて、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態と、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態とで、有利度合いを可変させることが可能な有利度合い可変手段を備えることを特徴とする遊技機 F H 6。

遊技機 F H 6 によれば、同じ特定遊技状態でも設定されるタイミングによって有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F H 6 において、前記有利度合い可変手段は、前記特典の付与が終了された後で最初に設定された前記特定遊技状態よりも、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて設定された前記特定遊技状態の方が有利度合いが高くなるように有利度合いを可変可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F H 7。

遊技機 F H 7 によれば、遊技機 F H 6 の奏する効果に加え、より長い期間特典が付与されていない状態で設定された特定遊技状態の方が有利度合いを高くすることができるので、特典が付与されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【 7 3 3 3 】

< 特徴 F I 群 >

10

20

30

40

50

予め定められた第1の実行条件の成立に基づいて第1制御を実行し、前記第1制御の実行中に予め定められた第2の実行条件が成立したことに基づいて前記第1制御とは異なる第2制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第1制御の実行中に予め定められた第3の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1制御とも前記第2制御とも異なる第3制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第3制御設定手段と、前記第3制御の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第3制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第3制御が終了された時点で予め定められた特定条件が成立している場合に前記第2制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記特定条件が成立していない場合に前記第1制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機F I 1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献1：特開2001-276365号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機F I 1によれば、第3制御の終了時点における特定条件の成立有無に応じて、第3制御の終了後に第1制御を実行させるか第2制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機F I 1において、前記終了後制御設定手段は、前記第1制御の実行中に前記第3の実行条件が成立しなかったと仮定した場合に前記終了条件の成立時点で前記第2制御の実行中であれば、前記第2制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記終了条件の成立時点で前記第1制御の実行中であれば、前記第1制御が前記制御手段によって実行されるように設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機F I 2。

20

遊技機F I 2によれば、遊技機F I 1の奏する効果に加え、第3制御が終了される場合に、第3制御が実行されなかったと仮定した場合の制御内容を設定することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機F I 1又はF I 2において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第2の実行条件は、前記第1の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機F I 3。

30

遊技機F I 3によれば、遊技機F I 1又はF I 2の奏する効果に加え、第2の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第1制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機F I 3において、前記終了後設定手段は、前記終了条件の成立時点で、前回の前記第1の実行条件の成立後に前記第2の判別結果となった回数が前記特定回数以上である場合に前記第2制御が前記制御手段によって実行されるように設定し、前記第2の判別結果となった回数が特定回数未満である場合に前記第1制御が実行されるように設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機F I 4。

40

遊技機F I 4によれば、遊技機F I 3の奏する効果に加え、第2の判別結果の回数に応じて第3制御の終了後における制御内容を切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機F I 3又はF I 4において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動

50

的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第1規定情報と、その第1規定情報とは異なる第2規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第1制御として、前記第1規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第2制御として、前記第2規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機F I 5。

遊技機F I 5によれば、第1制御が実行されるか、第2制御が実行されるかによって決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、判別手段の判別結果が示されるまでの期間の傾向も異ならせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機F I 3からF I 5のいずれかにおいて、予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定された後において前記判別手段の判別結果が前記特定回数よりも多い予め定められた第1回数に渡って連続して前記第2の判別結果となったことに基づいて、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備え、前記第1の実行条件は、前記特定の設定条件が成立した場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機F I 6。

遊技機F I 6によれば、遊技機F I 3からF I 5のいずれかが奏する効果に加え、第1遊技状態の間に第1制御から第2制御に切り替えることができるので、第2遊技状態が設定されるまでの間の遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機F I 6において、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる判別結果であって前記第2の判別結果の一部である第3の判別結果となったことに基づいて、前記第1遊技状態よりも遊技者に有利な第3遊技状態を設定する第3遊技状態設定手段を備え、前記第3の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第3の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機F I 7。

遊技機F I 7によれば、遊技機F I 6の奏する効果に加え、第1遊技状態から第3遊技状態に切り替わった場合に制御も切り替えることができるので、遊技状態に応じた制御を実行することができるという効果がある。

30

遊技機F I 7において、前記第1遊技状態設定手段は、前記第3の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第2回数に渡って連続して前記第2の判別結果となったことに基づいて、遊技状態を前記第1遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記終了条件は、前記第3の判別結果となった後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第2回数に渡って連続して前記第2の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機F I 8。

遊技機F I 8によれば、第3遊技状態が終了して第1遊技状態に戻る際に、第2の判別結果の回数に応じて第1制御を実行させるか第2制御を実行させるかを切り替えることができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

40

#### 【7334】

##### <特徴F J群>

予め定められた特定の設定条件の成立に基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、少なくとも前記第1遊技状態において成立し得る所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第2遊技状態の間に前記第2遊技状態の設定条件が再度成立する場合に、前記再度成立する設定条件を加味した有利度合いを遊技者に示唆する特定演出を、少なくとも前記第2遊技状態が設定されるよりも前に実行可能な特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機F J 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ

50

、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられているものの知られており、有利度合いが高い遊技状態へと移行する際に、表示演出等によって有利度合いを報知するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、単に直近で設定される有利状態の有利度合いのみを判別して有利度合いを報知する構成としているため、実際の有利度合いと報知される有利度合いとにずれが生じてしまう可能性がある。

これに対して遊技機FJ1によれば、第2遊技状態が設定されること、および第2遊技状態の間に再度第2遊技状態を設定するための設定条件が成立することが予め分かっている場合に、第2遊技状態が設定されるよりも前に、第2遊技状態が重複して設定されることを加味した有利度合いを遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機FJ1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第2遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた特定回数に渡って前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、前記第2遊技状態を終了させる終了手段と、を備え、前記特定演出は、前記第2遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数を示唆することが可能な演出で構成されていることを特徴とする遊技機FJ2。

遊技機FJ2によれば、遊技機FJ1の奏する効果に加え、特定演出によって第2遊技状態が終了するまでの判別回数を示唆することができるので、特定演出に注目させることができるという効果がある。

遊技機FJ2において、前記所定の設定条件の成立に基づいて、前記第2遊技状態が前記終了手段により終了されるまでの前記判別手段の判別回数として、第1回数と、その第1回数よりも多い第2回数と、を少なくとも含む複数のうち1の回数を決定する終了回数決定手段を備えることを特徴とする遊技機FJ3。

遊技機FJ3によれば、終了回数決定手段により決定され得る回数が複数設けられているので、特定演出により示唆される回数により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機FJ2又はFJ3において、前記所定の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる判別結果であって前記第2の判別結果に含まれる判別結果である第3の判別結果となった場合に成立する第1設定条件と、その第1設定条件とは異なる第2設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機FJ4。

遊技機FJ4によれば、遊技機FJ2又はFJ3の奏する効果に加え、有利な遊技状態が設定される条件として複数の条件が設けられているため、第2遊技状態へと移行することを期待できる場面をより多くすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機FJ4において、前記第2設定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別結果が予め定められた第3回数に渡って前記第2の判別結果となった場合に成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機FJ5。

遊技機FJ5によれば、遊技機FJ4の奏する効果に加え、有利度合いが低い第1遊技状態において第1の判別結果にならなくても、判別手段の判別が第3回数に渡って第2の判別結果となることで有利度合いが高い第2遊技状態が設定されるので、第1遊技状態において第1の判別結果とならない期間が長く継続したとしても、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

20

30

40

50



遊技機 F J 5 において、前記特定演出実行手段は、前記特定演出の演出態様として、前記第 1 設定条件が成立し、当該第 1 設定条件の成立に基づいて設定される前記第 2 遊技状態において前記特定回数の前記判別手段の判別が実行されるまでに前記判別手段の判別回数が前記第 3 回数に到達する場合に、前記第 1 設定条件が成立してから前記判別手段の判別結果が前記第 3 回数に到達したことに基づいて設定される前記第 2 遊技状態が終了するまでの間に実行可能な判別回数に応じた演出態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F J 6。

遊技機 F J 6 によれば、遊技機 F J 5 の奏する効果に加え、特定演出の演出態様として、実際に第 2 遊技状態が終了されるまでの判別回数に応じた演出態様を設定することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

10

遊技機 F J 6 において、前記特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、設定される前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果とならない場合に少なくとも第 4 回数の判別を実行可能であることを示す第 1 演出態様と、前記第 4 回数よりも多い第 5 回数の判別を実行可能であることを示す第 2 演出態様と、を少なくとも含む複数のうちの 1 の演出態様を決定する演出態様決定手段を備え、前記演出態様決定手段は、設定される前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果とならない場合に実行可能な判別の回数が第 1 回数以上であり、且つ、第 2 回数未満である場合に、前記第 1 演出態様を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F J 7。

遊技機 F J 7 によれば、遊技機 F J 6 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が終了するまでの判別回数が第 1 回数以上、且つ、第 2 回数未満である場合に、一律で第 1 演出態様を決定することができるので、遊技機の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

20

遊技機 F J 7 において、演出態様を表示可能な表示手段と、前記第 2 遊技状態が設定されたことに基づいて、当該設定された前記第 2 遊技状態が終了されるまでに実行可能な判別回数を示す情報として、当該第 2 遊技状態が設定されるよりも前に実行された前記特定演出の演出態様に応じた判別回数を示す情報を前記表示手段に表示させる表示制御手段と、前記第 2 遊技状態において前記判別手段の判別が行われる毎に、前記表示手段に表示される前記判別回数を示す情報を、判別回数が 1 少ない情報に更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F J 8。

30

遊技機 F J 8 によれば、遊技機 F J 7 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態が終了するまでの判別回数が表示手段に表示されるので、第 2 遊技状態がいつまで継続するのかを遊技者にとって分かり易く構成することができるという効果がある。

#### 【 7 3 3 5 】

##### < 特徴 F K 群 >

予め定められた特定の更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタのカウンタ値を所定範囲内の 1 の値に更新することが可能な更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた第 1 のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、前記更新手段により前記特定のカウンタのカウンタ値が前記第 1 のカウンタ値に更新されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を前記所定範囲内の値であって前記第 1 のカウンタ値とは異なる値である第 2 のカウンタ値に設定するカウンタ値設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 F K 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 2 7 6 3 6 5 号公報）。

しかしながら、より好適な制御が求められている。

これに対して遊技機 F K 1 によれば、特定のカウンタ値が第 1 のカウンタ値に更新された場合に、第 2 のカウンタ値に更新することができるので、カウンタ値を好適に更新する

50



ことができる。よって、特定の制御をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機 F K 1 において、前記第 1 のカウンタ値は、前記第 2 のカウンタ値よりも大きい値で構成されているものであり、前記更新手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新前よりも大きいカウンタ値に更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 2

遊技機 F K 2 によれば、遊技機 F K 1 の奏する効果に加え、第 2 のカウンタ値に更新された後でカウンタ値の更新が繰り返されることで再度第 1 のカウンタ値に更新され得るので、特定制御が再度実行されることを遊技者に期待させることができるという効果がある

遊技機 F K 1 又は F K 2 において、識別情報を表示可能な表示手段と、判別条件の成立に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に予め定められた特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示されたことに基づいて、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、前記特典の付与が終了された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が予め定められた特定回数実行されたことに基づいて、遊技者に有利な特定遊技状態を設定するための情報を設定可能な設定手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示態様を決定することが可能な動的表示態様決定手段と、その動的表示態様決定手段により決定され得る複数の異なる前記動的表示態様が規定された規定情報が複数記憶された規定情報記憶手段と、その規定情報記憶手段から前記動的表示態様を決定するための 1 の規定情報を選択することが可能な規定情報選択手段と、を備え、前記更新条件は、前記判別条件の成立に基づいて成立するように構成されており、前記特定制御実行手段は、前記特定制御として、前記規定情報選択手段に対して前記規定情報記憶手段から 1 の規定情報を選択させるための情報である選択情報として予め規定されている複数の選択情報のうち、予め定められた特定の選択情報を特定する制御を実行可能に構成されているものであり、前記規定情報選択手段は、前記特定のカウンタのカウンタ値と、特定されている前記選択情報と、に応じて 1 の規定情報を選択可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 3。

遊技機 F K 3 によれば、選択情報を好適に特定することができるという効果がある。

遊技機 F K 3 において、前記特典が付与されたことに基づいて前記選択情報として前記特定の選択情報とは異なる第 1 選択情報を特定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 4。

遊技機 F K 4 によれば、遊技機 F K 3 の奏する効果に加え、特典が付与された場合にも選択情報を特定することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 F K 3 又は F K 4 において、前記設定手段は、前記特定遊技状態が設定された後で、前記特典が付与されずに前記判別手段の判別が前記特定回数実行されたことに基づいて、前記特定遊技状態を設定するための情報を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機 F K 5。

遊技機 F K 5 によれば、遊技機 F K 3 又は F K 4 の奏する効果に加え、特定遊技状態が 1 回設定された後も、特典が付与されなければ再度特定遊技状態が設定されるので、特典が付与されなくても定期的に特定遊技状態が設定される斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【 7 3 3 6 】

##### < 特徴 F L 群 >

予め定められた第 1 の実行条件の成立に基づいて第 1 制御を実行し、前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 2 の実行条件が成立したに基づいて前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行する制御手段と、少なくとも前記第 1 制御の実行中に予め定められた第 3 の実行条件が成立したに基づいて、前記第 1 制御とも前記第 2 制御とも異なる第 3 制御が前記制御手段によって実行されるように設定する第 3 制御設定手段と、前記第 3 制御

10

20

30

40

50

の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて第3制御を終了させる終了手段と、その終了手段により前記第3制御が終了されたことに基づいて、前記第1の制御とも前記第2の制御とも異なる第4制御が前記制御手段によって実行されるように設定する終了後制御設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機FL1。

ここで、パチンコ機等の遊技機には、遊技に関する制御を行う制御手段を搭載しているものがある。かかる遊技機では、当たり状態に移行する際等、遊技の状況が変化する場合に、設定値の設定等の所定の制御が制御手段によって実行されるように設定される（例えば、特許文献1：特開2001-276365号公報）。

しかしながら、かかる遊技機では、制御手段に対して好適な制御を行わせることが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機FL1によれば、第3制御が終了した場合に、第4制御を実行することができるので、より好適な制御を実現することができるという効果がある。

遊技機FL1において、前記第1の実行条件は、少なくとも前記第4制御の実行中に成立し得る条件で構成されていることを特徴とする遊技機FL2。

第4制御の実行中に第1の実行条件が成立することにより第1の制御が再び実行されるので、第4制御の実行中に第1の実行条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機FL1又はFL2において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第2の実行条件は、前記第1の実行条件が成立した後で前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となった回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機FL3。

遊技機FL3によれば、遊技機FL1又はFL2の奏する効果に加え、第2の判別結果となった回数が特定回数となることで異なる制御に切り替えることができるので、有利な特典遊技が実行されない状況下において延々と第1制御が実行され続けてしまうことを抑制することができる。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機FL3において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間を決定するための情報が規定された所定の規定情報として、第1規定情報と、その第1規定情報とは異なる第2規定情報と、を少なくとも含む複数の規定情報を記憶した規定情報記憶手段と、を備え、前記制御手段は、前記第1制御として、前記第1規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御し、前記第2制御として、前記第2規定情報を用いて前記動的表示期間を決定するように前記動的表示期間決定手段を制御することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機FL4。

遊技機FL4において、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる判別結果であって前記第2の判別結果に含まれる第3の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特定遊技状態を設定する特定遊技状態設定手段を備え、前記第3の実行条件は、前記判別手段の判別結果が前記第3の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記第3制御は、前記動的表示期間決定手段に対して前記第1規定情報とも前記第2規定情報とも異なる第3規定情報を用いて前記動的表示期間を決定させるための制御で構成されていることを特徴とする遊技機FL5。

遊技機FL5によれば、特定遊技状態が設定された場合に決定される動的表示期間の傾向を異ならせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

【7337】

<5073（ベース）系の特徴群>

10

20

30

40

50

< 特徴 A 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 A 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2012-217766 号公報)しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 A 1 によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 A 1 において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 A 2。

20

遊技機 A 2 によれば、遊技機 A 1 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機 A 2 において、前記記憶手段に記憶された前記情報が前記判別手段により判別されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段を有し、前記可変表示手段は、前記事前判別手段の判別結果に基づいて可変させることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 A 3。

遊技機 A 3 によれば、遊技機 A 1 または A 2 の奏する効果に加え、演出態様が事前判別手段による判別結果に基づいて可変されるので、演出態様が可変されることで判別結果を予測することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

【 7 3 3 8 】

< 特徴 B 群 >

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作された場合に、前記設定される情報に対応した識別態様を表示手段に表示させることが可能な識別態様表示手段と、通常期間よりも前記識別態様が視認困難となる特定期間を設定可能な設定手段と、前記識別態様が表示されない期間には、第 1 態様が実行され、特定期間に前記操作手段が操作された場合には、前記識別態様を示唆するための前記第 1 態様とは異なる第 2 態様が実行される態様実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 B 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2012-217766 号公報)しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等

50

を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 B 1 によれば、識別態様が視認困難な特定期間である場合には、識別態様を示唆するための第 2 態様が実行されるので、通常時は異なる第 1 態様が実行される態様実行手段を利用して、識別態様を遊技者に示唆することが可能となり遊技者に分かり易く遊技をさせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 B 1 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記識別情報が動的表示されていない期間に前記操作手段が操作されたことで可変された設定に基づいて、その後実行される前記識別情報の動的表示期間中に可変して前記演出を実行することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B 2。

10

遊技機 B 2 によれば、遊技機 B 1 の奏する効果に加え、動的表示されていない期間に操作された内容についてもその後実行される動的表示期間中に反映されるので、識別情報の動的表示と合わせて演出を楽しむことができるという効果がある。

遊技機 B 1 または B 2 において、前記態様実行手段は、前記特定期間である場合に前記識別態様が表示されていた位置に移動されて実行されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 B 3。

遊技機 B 3 によれば、遊技機 B 1 または B 2 の奏する効果に加え、態様実行手段が識別態様の表示されていた位置に移動されて実行されるので、識別態様の代わりに第 2 態様が実行されていることを分かり易くでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

20

#### 【 7 3 3 9 】

##### < 特徴 C 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出が実行されている期間に特定条件が成立することに基づいて前記識別情報の態様を可変させることが可能な可変手段と、前記識別情報の動的表示期間が経過するまでの期間に、前記特定条件の成立回数を可変して決定することが可能な決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 C 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として複数の図柄を動的表示させた後に、抽選結果を報知する組み合わせで図柄を停止表示させる遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、図柄の動的表示態様が単調となり易く、図柄が停止表示されるよりも前に報知される組み合わせを予測できてしまうことで遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 C 1 によれば、特定条件が成立する毎に識別情報が可変することで、特定の判別結果を示す態様へと可変されることを特定条件が成立する毎に期待させることができるので、決定手段により決定された回数に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

遊技機 C 1 において、前記識別情報の動的表示は、前記識別情報を特定の前記判別結果を示す態様で表示されることが可能な態様で少なくとも一部の識別情報を仮停止させる仮停止態様を実行可能に構成され、前記特定条件は、前記仮停止態様が行われている期間に成立可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 C 2。

遊技機 C 2 によれば、遊技機 C 1 の奏する効果に加え、仮停止されている期間に特定条件が成立して、識別情報の態様が可変されることで、可変したことを識別し易くすることができるという効果がある。

50

遊技機 C 1 または C 2 において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて表示させることで、前記特定の判別結果を示す態様を構成可能にされ、前記可変手段は、前記図柄の組み合わせを可変させるものであることを特徴とする遊技機 C 3。

遊技機 C 3 によれば、遊技機 C 1 または C 2 の奏する効果に加え、特定条件が成立する毎に図柄の組み合わせを可変させることができ、特定の判別結果への期待を高めることができるという効果がある。

#### 【7340】

##### <特徴 D 群>

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて遊技の設定を可変させることが可能な設定手段と、を有した遊技機において、前記演出が実行されている期間に、前記操作手段が操作されたことに基づいて、前記演出の実行期間中に可変された遊技の設定に基づく演出を実行することが可能な遊技機 D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、抽選により演出内容が決定され当否判定の期待度等を抽選結果が報知される前に予告演出として実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開2012-217766号公報)しかしながら、実行される演出態様の内容が決定される頻度等が一定となり易く遊技の興趣が低下する問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 D 1 によれば、演出の実行中に操作手段を操作することで遊技の設定が可変され、演出の実行期間中に可変された設定に基づいた演出を実行することができるので、遊技者の要望に合わせた設定に対応した状態で早期に遊技をさせて、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 D 1 において、前記演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様を設定することが可能な演出設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 D 2。

遊技機 D 2 によれば、遊技機 D 1 の奏する効果に加え、演出が実行される場合に、複数の設定に対応した演出態様が設定されることで、容易に演出の実行中に演出態様を可変させることができるという効果がある。

遊技機 D 1 または D 2 において、前記特定の演出が実行される演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されて前記設定が可変されることに基づいて特殊演出を実行可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 D 3。

遊技機 D 3 によれば、遊技機 D 1 または D 2 の奏する効果に加え、設定を可変させることで、特定の演出が実行されることを早期に識別可能となり、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7341】

##### <特徴 E 群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、前記図柄が停止表示される場合に、停止される図柄種別に対応した演出態様を実行可能な演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機 E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出として、複数の図柄が動的表示された後に抽選結果を示す図柄の組み合わせで停止表示される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開2012-217766号公報)しかしながら、単純に図柄の動的表示と停止が繰り返されることで遊技が単調となる遊技の興趣が低下するという問題

10

20

30

40

50

点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 E 1 によれば、停止図柄の種別に対応した演出態様が実行されるので、停止した図柄種別を分かり易くして遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 E 1 において、前記識別情報は、前記複数の図柄のそれぞれに識別態様を付加させて構成されており、前記識別態様は、前記図柄の種別に対応せずに決定されて付加されるものであることを特徴とする遊技機 E 2。

遊技機 E 2 によれば、遊技機 E 1 の奏する効果に加え、識別態様が図柄に種別に対応せずに付加されるので、識別情報のバリエーションを多様にするという効果がある。

遊技機 E 1 または E 2 において、前記特定の判別結果を示すための態様は、特定の組み合わせで前記識別態様が表示されることで構成されているものであることを特徴とする遊技機 E 3。

遊技機 E 3 によれば、遊技機 E 1 または E 2 の奏する効果に加え、図柄の種別に関わらず識別態様の組み合わせで特定の判別結果が報知されるので、図柄を識別態様に柔軟に組み合わせる報知することができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 2 】

##### < 特徴 F 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報の個数を示すための識別図柄を前記表示手段に表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶された前記情報の個数が変化した場合に、前記識別図柄の表示位置を新たな前記情報の個数に対応する表示位置に変更する表示位置変更手段と、その表示位置変更手段により前記識別図柄の表示位置が変更される場合の前記識別図柄の動作態様を設定可能な動作態様設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機 F 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

前記遊技機 F 1 によれば、動作態様設定手段により識別図柄の表示位置が変更される場合の動作態様を設定可能であるため、識別図柄の動作態様を用いた演出を実行可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機 F 1 において、前記動作態様設定手段は、前記識別図柄に対応する前記識別情報が前記特定の判別結果を示すための前記識別情報である場合に、特定動作態様を設定可能であることを特徴とする遊技機 F 2。

前記遊技機 F 2 によれば、識別図柄が表示位置を変更する場合に特定動作態様で動作することで、遊技者はその識別図柄に対応する識別情報が特定の判別結果を示すための識別情報であることを認識できるため、識別図柄の動作態様にも興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 3 】

##### < 特徴 G 群 >

情報を取得することが可能な取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記情報に基づく判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示可能な表示手段と、その表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための前記識別情報が表

10

20

30

40

50

示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記表示手段を視認困難な状態とすることが可能な遮断手段と、その遮断手段により視認困難な状態とする範囲を設定可能な範囲設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機 G 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、複数の演出が同時に実行される場合に、遊技者がどの演出に注目すれば良いのか分からず、演出効果が低下する虞があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 G 1 によれば、範囲設定手段により範囲が設定され、その範囲が遮断手段により遮断されることで遊技者が視認困難な状態となるため、視認可能な範囲で実行される演出態様に遊技者を注目させることができるという効果がある。

遊技機 G 1 において、前記取得手段により取得された前記情報を記憶することが可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様表示手段は、前記記憶手段に前記情報が記憶された場合に、前記演出態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 G 2。

遊技機 G 2 によれば、遊技機 G 1 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の個数を演出態様が表示されている個数で判別することができ、判別され得る回数を予測することができるという効果がある。

遊技機 G 2 において、前記記憶手段は、前記情報を、特定数を上限に記憶可能であることを特徴とする遊技機 G 3。

20

遊技機 G 3 によれば、遊技機 G 2 の奏する効果に加え、判別手段による判別に用いられる情報の記憶数に上限を設けることができるため、過剰に多くの判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 4 】

##### < 特徴 H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果であることを示すための停止表示態様は、前記複数の図柄列が特定の図柄の組み合わせで停止表示されるものであり、前記表示制御手段は、前記複数の図柄列のうち、少なくとも 2 以上の図柄列を前記特定の判別結果を示すための組み合わせの一部となる図柄の組み合わせで停止または仮停止表示させるリーチ表示態様で表示させることが可能に構成されており、前記リーチ表示態様が表示されている状態で動的表示されている前記図柄列に停止表示される前記識別図柄の表示態様を示唆するための示唆演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記示唆演出によって示唆された前記識別図柄の表示態様に基づいて、前記リーチ表示態様を示す前記識別図柄の表示態様を可変可能であることを特徴とする遊技機 H 1。

30

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変化させることが可能な構成が提案されていた(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 H 1 によれば、リーチ表示態様が表示されている状態にて実行される示唆演出

50

によって、動的表示中の識別図柄の停止表示態様を示唆しながら、リーチ表示態様を示す識別図柄を可変させることも可能となる。よって、示唆演出の内容に応じて、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H 1 において、前記示唆演出は、識別図柄の表示態様に対応する情報を有する装飾図柄を複数表示させた後に、前記複数表示された前記装飾図柄の中から、演出結果を示すための所定数の前記装飾図柄を表示させるものであることを特徴とする遊技機 H 2

10

遊技機 H 2 によれば、示唆演出の演出結果を示すための装飾図柄を含む複数の装飾図柄を表示させることによって、示唆演出の演出結果を予測させる楽しみを提供することができる。また、表示される複数の装飾図柄が有する情報を把握することにより、今回の示唆演出によってリーチ表示態様を示す識別図柄が可変すること無く、動的表示中の識別図柄が停止表示されることを期待させる遊技と、リーチ表示態様を示す識別図柄が可変することを期待させる遊技と、を実行させることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H 2 において、前記示唆演出は、前記複数の装飾図柄を順に表示させるものであり、前記リーチ表示態様で表示されている前記識別図柄に対応する情報以外の情報を有する前記装飾図柄を最初に表示させるものであることを特徴とする遊技機 H 3。

20

遊技機 H 3 によれば、リーチ表示態様が表示されている状態で最初に表示される装飾図柄を、リーチ表示態様で表示されている識別図柄に対応する情報以外の情報を有している装飾図柄とすることができるため、特定の判別結果を示すための識別図柄が停止表示されたと遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 5 】

##### < 特徴 I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための表示画像を作成可能な表示画像作成手段と、その表示画像作成手段により作成された前記表示画像を所定の表示領域に表示可能な表示手段と、前記表示画像作成手段により作成された前記表示画像を可変制御可能な画像制御手段と、を有した遊技機において、前記表示画像作成手段は、複数の画層を重ね合わせて前記表示画像を作成可能であり、前記画像制御手段は、前記画層単位で前記表示画像を可変制御可能であることを特徴とする遊技機 I 1。

30

従来より、液晶表示装置等の表示装置を用いて、判別手段の判別結果を示すための変動演出を実行するものがあり、多彩な変動演出を実行させることで演出効果を高めるために、液晶表示装置等の表示画面に様々な表示画像を表示させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、変動演出の種類を増加させるほど、表示画像を作成するための表示データの量が大きくなり、製造コストを圧迫してしまうという問題が発生するため、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることで、演出効果を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興味をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機 I 1 によれば、表示画像作成手段により作成された表示画像を形成する複数の画層単位で、表示画像を可変制御させることができるため、同一の表示画像を用いて様々な表示態様を表示領域に表示させることができる。よって、表示画像を作成するための表示データ量の増加を抑えながらも、多様な変動演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機 I 1 において、前記画像作成手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報の表示画像を、前記複数の画層のうち特定の第 1 画層に作成可能であり、前記画像制御手段によって前記第 1 画層が可変制御される場合に、前記識別情報を視認困難とさせる補正制御を実行可能な補正手段を有することを特徴とする遊技機 I 2。

50



遊技機 I 2 によれば、遊技機 I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、画像制御手段によって、識別情報の表示画像が可変制御される場合には、補正手段により可変制御された識別情報の表示画像を遊技者に視認させ難くすることができるため、表示手段に表示されている識別情報を遊技者が誤認してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I 2 において、前記複数の画像として、少なくとも、前記第 1 画層よりも前面側に第 2 画層を有し、前記画像制御手段は、前記第 1 画層と、前記画層とに同一内容の特定可変制御を実行するものであり、前記補正手段は、前記特定可変制御が実行された場合に、前記第 2 画層に表示される表示画像によって前記第 1 画層に表示される前記識別情報の表示画像を視認困難とさせるものであることを特徴とする遊技機 I 3。

10

遊技機 I 3 によれば、遊技機 I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御された識別情報を示すための表示画像を視認困難とさせるために、識別情報の表示画像が作成される第 1 画層と、同一内容の特定可変制御が実行される第 2 画層に表示される表示画像を用いているため、どの様な可変制御が実行されたとしても、識別情報の表示画像の表示位置とズレること無く、第 2 画層の表示画像を表示させ易くすることができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 6 】

##### < 特徴 J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記表示手段に複数の演出態様を表示することが可能な演出態様表示手段と、前記表示手段に表示された演出態様を可変させることが可能な可変表示手段と、前記複数の演出態様が表示されている位置に対応した表示態様を決定可能な表示態様決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 J 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行される遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 J 1 によれば、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 J 1 において、前記可変表示手段は、前記表示態様決定手段により決定された前記表示態様に応じて、前記演出態様の可変度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 J 2。

遊技機 J 2 によれば、遊技機 J 1 の奏する効果に加え、決定された表示態様に応じて演出態様の可変度合いを異ならせることができるため、表示される表示態様に興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

遊技機 J 2 において、前記演出態様が表示されている位置に報知態様を配置することが可能な報知手段と、前記複数の演出態様が表示されている場合に、前記報知態様が配置させることで可変可能な前記演出態様を示唆することが可能な示唆制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 J 3。

40

遊技機 J 3 によれば、遊技機 J 2 の奏する効果に加え、可変される演出態様を報知態様が配置されることで遊技者が認識し易くすることができるので、可変される演出態様を見落とす不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 3 4 7 】

##### < 特徴 K 群 >

所定の報知態様を報知可能な報知手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段の操作に基づいて設定を可変させるための情報を設定することが可能な設定手段と、可

50

変された前記設定に対応した演出態様を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記設定手段により前記情報が設定されたことに基づいて、特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機 K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その判定結果を報知する演出が実行され、遊技機に設けられた遊技者が操作可能な操作手段を操作することで遊技の態様を可変させることが可能である遊技機が提案されていた。(先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報)しかしながら、操作手段を操作した場合に、遊技の態様が可変されたかを判別することが困難な場合があり、遊技の興趣が低下するという問題点があった。上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 K 1 によれば、情報を設定することに基づいて特典が付与されるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K 1 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果である場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有し、前記特典付与手段は、前記判別手段の結果が前記特定の判別結果があることを前記特典遊技が実行されるよりも前に報知するものであることを特徴とする遊技機 K 2

遊技機 K 2 によれば、遊技機 K 1 の奏する効果に加え、特典遊技が実行されることを特典付与手段により遊技者にいち早く報知することができるため、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 K 2 において、前記特典付与手段は、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に、前記設定手段により前記情報が設定された場合に前記特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 K 3。

遊技機 K 3 によれば、遊技機 K 2 の奏する効果に加え、識別情報の動的表示期間中においても、特典の付与を求めて遊技者に操作手段を操作させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 8 】

< 5 0 7 3 ( 追加 ) 系の特徴群 >

30

< 特徴 G A 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段と、その操作有効期間設定手段により設定された前記操作有効期間中に前記操作が実行されたことに基づいて、演出態様を、第 1 態様から、その第 1 態様とは異なる第 2 態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第 2 態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記操作有効期間として、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記演出態様を可変させることが困難な第 2 状態とを、設定可能な状態設定手段を有し、前記状態設定手段は、前記第 1 状態が設定されている状態で前記操作手段が操作されたことに基づいて前記第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 G A 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン 2 等)への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様(以下、ゲージ減少演出)を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が 0 となる演出が実行される遊技機が提案されていた(先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報)。

しかしながら、従来型のゲージ減少演出では、特典を付与可能な状態であるか否かに応じて最終的に減少させることが可能な体力値が決定されるため、遊技者は操作手段への操作に基づいて体力値の減少度合いのみに注視することとなり、ゲージ減少演出中に体力値の減少が途中で停止してしまうと、今回の演出結果が遊技者に不利な演出結果であること

50

を演出結果が表示されるよりも前に容易に予測されてしまい、演出効果を高めることができないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、ゲージ減少演出において減少させることが可能な体力値に到達するよりも前の段階で強制的に体力値の減少が停止される期間を設定することにより、ゲージ減少演出中に体力値の減少が所定期間停止した場合であっても、更なる体力値の減少を遊技者に期待させることで遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G A 1 によれば、第 1 状態中に実行される操作手段への操作に基づいて第 2 状態を設定することができるため、所定の操作を実行したにも関わらず演出態様が可変し難くなった場合に、第 2 状態へと演出態様が可変しないのか、それとも、第 2 状態が設定されただけなのかを遊技者に予測させ難くすることができる。よって、操作有効期間が経過するまでの間、遊技者に意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機 G A 1 において、前記第 2 状態が設定されている状態で解除条件が成立した場合に、前記第 1 状態を設定可能な状態切替手段を有することを特徴とする遊技機 G A 2。

遊技機 G A 2 によれば、遊技機 G A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出態様を可変させることが困難な第 2 状態が設定された場合であっても、解除条件を成立させることによって、演出態様を可変させることが可能な第 1 状態が設定されることで演出態様を可変させ易くすることができる。よって、第 2 状態が設定された場合であっても、演出態様を第 2 状態へと可変させる遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G A 2 において、前記第 2 状態中に実行される前記所定の操作に基づいて前記解除条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 G A 3。

遊技機 G A 3 によれば、第 2 状態中に所定の操作を実行することによって、解除条件が成立し得るため、第 2 状態が設定された遊技者に対して、操作手段への所定の操作を継続して実行させることが可能となり、遊技者の操作手段への操作意欲を高めることができるという効果がある。

#### 【 7 3 4 9 】

##### < 特徴 G B 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の前記操作が継続して実行されていることを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記所定の操作が特定期間継続して実行していると判別されたことに基づいて、演出態様を、第 1 状態から、その第 1 状態とは異なる第 2 状態へと可変させることが可能な演出可変手段と、前記演出態様が前記第 2 状態へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の操作が前記特定期間よりも短い第 2 期間継続した状態で所定条件が成立した場合に、前記演出態様を前記第 2 状態へと可変させることが可能な演出制御を実行可能な演出制御手段を有することを特徴とする遊技機 G B 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が 0 となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

しかしながら、長押し操作に基づいて実行されるゲージ減少演出では、長押し操作を継続すればするほど、演出が進行（ゲージが減少）するように構成されるものが一般的であり、遊技者の操作手段への操作方法が単調となってしまう、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することがで

10

20

30

40

50

きる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G B 1 によれば、所定の操作を継続する期間が特定期間となる前に、演出態様を第 2 態様へと可変させることが可能となるため、継続して所定の操作を実行している遊技者に対して、どのタイミングで特定演出が実行されるかを把握させ難くすることができる。よって、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G B 1 において、前記演出制御手段により前記演出制御が実行されていることを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 G B 2。

遊技機 G B 2 によれば、遊技機 G B 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、報知手段によって演出制御が実行されていることを遊技者に報知することができるため、遊技者に対して、所定条件が成立し得る状態であることを分かり易く把握させることができるという効果がある。

10

遊技機 G B 1 または G B 2 において、前記所定の操作を第 1 期間継続して実行する場合よりも、前記第 1 期間よりも短い第 2 期間で前記所定の操作を終了した場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機 G B 3。

遊技機 G B 3 によれば、遊技機 G B 1 または G B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、継続して実行している所定の操作を終了した場合に所定条件が成立するため、遊技者に対して、所定の操作を継続するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することが出来る。よって、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上させることが出来るという効果がある。

遊技機 G B 3 において、前記操作手段に対する操作が有効に判別される操作有効期間を設定可能な操作有効期間設定手段を有し、前記演出制御手段は、前記操作有効期間中における第 1 期間にて前記演出制御を実行可能であり、前記第 1 期間が経過したことに基づいて前記演出態様を可変させることが可能な第 2 演出可変手段を有することを特徴とする遊技機 G B 4。

20

遊技機 G B 4 によれば、遊技機 G B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される第 1 期間が経過した場合にも、第 2 演出可変手段によって演出態様を可変させることが可能となる。よって、演出制御が実行されている状態において、所定の操作を継続した場合であっても、後に演出態様を可変させることができるため、遊技者に対して、継続している所定の操作を終了するか否かを選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

30

遊技機 G B 4 において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、前記演出制御が実行される前記第 1 期間として、通常期間と、その通常期間よりも長い特殊期間と、を含む複数の期間の中から 1 の期間を決定可能な期間決定手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記特定演出を実行可能であり、前記期間決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記特殊期間を決定し易いことを特徴とする遊技機 G B 5。

遊技機 G B 5 によれば、遊技機 G B 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演出制御が実行される期間として特殊期間が設定された場合に、判別手段の判別結果が特定の判別結果である可能性を高くすることができるため、演出制御が実行された場合において、演出制御が継続する期間の長さを把握するか否かに応じて、所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させることができる。即ち、演出制御が実行される期間の長さを把握したい遊技者には、少なくとも、通常期間が経過するまで所定の操作を継続し、今回の演出制御として特殊期間が設定されていることを把握した後に、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせ、演出制御が実行される期間の長さを把握する必要が無い遊技者には、演出制御が実行された直後から、所定の操作を継続するか否かを選択する遊技を行わせることができる。

40

よって、継続している所定の操作を終了させるタイミングを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができるという効果がある。

50

## 【 7 3 5 0 】

## &lt; 特徴 G C 群 &gt;

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて信号を出力する信号出力手段と、その信号出力手段により出力される信号を判別する信号判別手段と、その信号判別手段による前記判別の結果が所定の実行条件を満たした場合に、演出態様を、第1態様から、その第1態様とは異なる最終態様へと段階的に可変させることが可能な演出可変手段と、前記最終態様として、第2態様を含む複数の態様の中から1の態様を決定可能な最終態様決定手段と、前記演出態様が前記第2態様へと可変された場合に特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出可変手段は、前記所定の実行条件として、第1実行条件が成立した場合と、その第1実行条件とは異なる第2実行条件が成立した場合とで、異なる可変パターンで前記演出態様を前記最終態様へと可変可能であることを特徴とする遊技機 G C 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン2等）への操作内容に基づいた操作演出を実行可能なものがある。そして、操作演出の演出態様として、敵キャラの体力値を減少させる演出態様（以下、ゲージ減少演出）を設け、遊技者に有利な特典を付与可能な場合に、ゲージ減少演出の演出結果として、敵キャラの体力値が0となる演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2009-233171号公報）。

また、操作手段を繰り返し押下操作（連打操作）する代わりに、操作手段を継続押下操作（長押し）することで、連打操作した場合と同様にゲージ減少演出を進行させることが可能な機能を有する遊技機も提案されている。

20

しかしながら、従来型の遊技機では、操作手段に対して、長押し操作を実行した場合に、連打操作が実行されている場合と同一の演出態様でゲージ減少演出が実行されるものが一般的であった。つまり、操作手段に対して、連打操作を実行することが困難な遊技者に対する遊技サポートの意味合いで長押し操作をした場合にも連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行可能とするという技術思想を有するものが一般的であって。

このような従来型の遊技機では、遊技者に対して、長押し操作という単純な操作を実行するだけで、連打操作を実行した場合と同一の演出態様でゲージ減少演出を実行することが可能となるため、遊技者にゲージ減少演出を楽しませ易くすることができるものであったが、連打操作を実行した場合と、長押し操作を実行した場合とで、実行されるゲージ減少演出の演出態様が類似するため、遊技者に対して、操作手段への操作方法を選択させる楽しみを提供することができず、操作演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうという問題があった。

30

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G C 1 によれば、成立する実行条件の種別に応じて異なる可変パターンで演出態様を最終態様へと可変させることが可能となる。つまり、操作手段に対して異なる操作を実行した場合に、異なる演出を実行させることが可能となる。よって、遊技者に対して、操作手段への操作を選択させる楽しみを提供することができるため、遊技者が操作手段への操作に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 G C 1 において、前記第1実行条件が成立したことに基づいて、前記演出可変手段により可変される前記演出態様の前記可変態様を決定可能な可変態様決定手段と、前記第2実行条件が成立している継続期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出可変手段は、前記可変態様決定手段により決定された前記可変態様へと前記演出態様を可変させる第1可変と、前記期間判別手段により判別された前記継続期間に応じて前記演出態様を可変させる第2可変と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G C 2。

遊技機 G C 2 によれば、遊技機 G C 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1実行条件が成立する場合には、第1実行条件が成立したことに基づいて決定された可変態様へと演出態様が可変し、第2実行条件が成立する場合には、第2実行条件が成立し

50

ている継続期間の長さに応じて演出態様が可変する。つまり、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変契機を異ならせている。よって、操作手段への操作方法に応じて異なる可変態様で演出態様を可変させることが可能となると共に、演出態様を可変させるタイミングも異ならせることができる。これにより、成立する実行条件の種別に応じて、演出態様の可変態様を大きく異ならせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 G C 1 または G C 2 において、前記信号判別手段による前記判別が有効となる 1 の操作有効期間内に、前記第 1 実行条件と、前記第 2 実行条件と、の何れも成立させることが可能であることを特徴とする遊技機 G C 3。

遊技機 G C 3 によれば、遊技機 G C 1 または G C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、1 の操作有効期間中の第 1 実行条件と、第 2 実行条件と、の何れも成立させることが可能である。つまり、1 の操作有効期間中に、操作手段への操作方法を切り替えることで成立する実行条件の種別を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、操作手段を操作している最中に、操作方法を別の操作方法へと切り替えるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 1 】

##### < 特徴 G D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第 1 演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記演出実行手段により実行される前記演出に関する情報に基づいて演出値を更新可能な更新手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第 1 決定と、前記更新手段によって更新される前記演出値が実行条件を満たした場合に前記判別手段による前記判別結果に関わらず前記演出態様として前記第 1 演出態様を決定する第 2 決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第 1 種別と、その第 1 種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第 2 種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から 1 の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、長期間の間、報知演出が実行されなかったり、特定種別の示唆態様が決定されなかったりする事態が発生することで、予め用意されている多種の演出を遊技者に提供するまでに、遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

特に、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第 1 種別は、抽選結果が遊技者に有利では無い抽選結果（例えば、外れ）である場合においては、第 2 種別よりも決定され難いため、第 1 種別が決定された示唆態様を含む報知演出が実行されるまでに遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

10

20

30

40

50

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G D 1 によれば、演出実行手段により実行される演出に関する情報に基づいて更新される演出値が実行条件を満たした場合に、判別手段の判別結果に関わらず、第 1 演出態様の演出を実行することができるため、第 1 演出態様の演出が実行されるよりも前に遊技者が遊技に飽きてしまう事態が発生することを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G D 1 において、前記更新手段は、前記演出実行手段により実行される前記演出の前記演出態様の種別に応じて更新される前記演出値を異ならせることを特徴とする遊技機 G D 2。

遊技機 G D 2 によれば、遊技機 G D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、実行される演出の演出態様に応じて、更新手段により更新される演出値を異ならせることができるため、演出値が実行条件を満たすまでに実行される判別手段による判別回数を異ならせることが可能となる。よって、第 1 演出態様の演出が実行された場合に、第 1 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行されたのか、第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行されたのかを遊技者に把握させ難くすることができるため、第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出が実行された場合であっても、対応する判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 G D 2 において、前記演出態様決定手段は、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され難い第 2 演出態様と、前記第 1 演出態様、及び前記第 2 演出態様とは異なる第 3 演出態様と、を決定可能であり、前記更新手段は、前記第 2 演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第 3 演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機 G D 3。

遊技機 G D 3 によれば、遊技機 G D 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された場合には、特典が付与される可能性が低い演出が実行されない場合よりも、第 2 決定に基づく第 1 演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、特典が付与される可能性が低い演出のみが実行され続けられることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G D 3 において、前記更新手段は、前記第 2 演出態様、及び、3 演出態様が決定された前記演出が実行された場合の方が、前記第 1 演出態様が決定された前記演出が実行された場合よりも、前記演出値を、前記実行条件が成立し易くなるように更新可能であることを特徴とする遊技機 G D 4。

遊技機 G D 4 によれば、遊技機 G D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与される可能性が低い演出が実行された方が、特典が付与される可能性が高い演出が実行された場合よりも、短時間で第 2 決定に基づいて第 1 演出態様の演出を実行させ易くすることができる。よって、第 1 演出態様の演出が頻繁に実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 2 】

##### < 特徴 G E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に、特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも選択され易い第 1 演出態様を少なくとも含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定の判別結果以外の前記判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される前記演出の演出態様として前記第 1 演出態様が決定さ

10

20

30

40

50



れたことを示す決定情報を所定期間記憶可能な記憶手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別結果に基づいて前記演出態様を決定する第1決定と、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報に基づいて前記第1演出態様を決定する第2決定と、を実行可能であることを特徴とする遊技機GE1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示されるものであって、図柄が停止表示されるよりも前に、抽選結果を示唆するための示唆態様を遊技者に報知する報知演出を実行可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

10

さらに、示唆態様の種別として、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い第1種別と、その第1種別よりも抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い第2種別と、を少なくとも含む複数の種別の中から1の種別を決定可能に構成し、抽選によって報知される示唆態様の種別を決定可能に構成することで、実行される報知演出に多様性を持たせ、演出効果の向上を図っていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、示唆態様の種別が抽選によって決定されるため、例えば、抽選結果が遊技者に不利となる抽選結果（例えば、外れ）である場合に、第1種別が複数回決定されてしまい、第1種別の示唆態様を含む報知演出が見た目上、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い示唆態様となってしまう虞があった。

20

ここで、従来より、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が高い演出の演出態様は、抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（例えば、当たり）である可能性が低い演出の演出態様よりも、遊技者に注視させるために派手な演出態様が規定されているものが一般的である。よって、示唆態様の種別が抽選によって決定される構成では、派手な演出態様で実行される演出が、抽選結果が外れである場合に連続して実行されてしまい、演出効果が著しく低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GE1によれば、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様として、特定の判別結果である場合の方が、特定の判別結果以外である場合よりも決定され易い第1演出態様が決定された場合に、その情報を記憶しておき、次に、特定の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出の演出態様を決定する場合に、記憶手段に記憶された情報に基づいて第1演出態様が決定されるように構成しているため、第1演出態様の演出が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示される期間に実行される演出として連続して実行されてしまうことを抑制することができる。

30

よって、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができ、演出効果が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機GE1において、前記演出態様決定手段は、前記特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される前記演出の演出態様として、前記記憶手段に前記決定情報が記憶されている場合に、前記第1演出態様以外を決定する第3決定を実行可能であることを特徴とする遊技機GE2。

遊技機GE2によれば、遊技機GE1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に決定情報が記憶されている間は、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として、第1演出態様が決定され難くすることができる。つまり、第1演出態様が、特定の判別結果以外の判別結果を示すための識別情報が動的表示されている期間に実行される演出の演出態様として連続して決定され難くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すために実行さ

50



れる演出の演出態様を、予め定めている規則に従って実行させ易くすることができると共に、連続して第1演出態様の演出が実行された場合に、特定の判別結果である可能性をより高めることができるため、遊技者に対して、実行される演出の演出態様に注視させ易くすることができるという効果がある。

遊技機GE1またはGE2において、前記判別手段による前記判別が所定回数実行された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記決定情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機GE3。

遊技機GE3によれば、遊技機GE1またはGE2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている決定情報が、判別手段により実行される判別の回数に基づいて消去されるため、第2決定が実行される期間に制限を設けることができる。よって、第1決定に基づいて演出態様を決定させ易くことができ、多種の演出を遊技者に提供することで演出効果を高めることができるという効果がある。

10

### 【7353】

#### <特徴GF群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことを判別可能な操作判別手段と、その操作判別手段により前記操作手段への操作が有効に判別される有効期間を設定する有効期間設定手段と、その有効期間設定手段により設定された前記有効期間の少なくとも一部期間を遊技者に報知可能な有効期間報知手段と、その有効期間報知手段により前記有効期間が報知されている状態で前記操作判別手段により前記操作手段の操作が判別されたことに基づいて、前記判別手段による前記判別の結果を示すための操作演出を実行可能な操作演出実行手段と、を有した遊技機において、前記有効期間設定手段は、前記有効期間として、第1有効期間と、その第1有効期間よりも長い第2有効期間を設定可能であり、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果では無い場合よりも、前記第2有効期間を設定し易いものであることを特徴とする遊技機GF1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン2等）への操作を有効に判別可能な有効期間を一定期間設定し、その有効期間中に実行された操作手段への操作内容に基づいた操作演出を実行可能な遊技機がある。そして、有効期間が設定された場合には、有効期間が設定されたこと、及び、設定された有効期間の長さを遊技者に報知するための表示態様（有効期間ゲージ）を表示することで、遊技者に対して有効期間中に操作手段を操作させ易くする構成が提案されていた（先行技術文献：特開2009-233171号公報）。

30

しかしながら、従来型の遊技機では、操作演出を実行可能な期間として設定される有効期間の長さが常に一定であることから、表示される有効期間の長さが常に一定となるため、有効期間が表示された場合における遊技者への操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが困難であった。

よって、操作演出の演出結果として、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまい、遊技者が操作演出に飽きてしまうという問題があった。

40

上記例示した問題点等を解決し、遊技者が操作演出に飽きることを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GF1によれば、判別手段による判別の結果が特定の判別結果である場合の方が、操作手段への操作が有効に判別される有効期間の長さとして、第2有効期間が設定され易くなり、設定された有効期間の少なくとも一部期間が遊技者に報知される。このように構成することで、遊技者に対して、設定された有効期間の長さを異ならせて報知可能となるため、報知された有効期間の長さに応じて、遊技者に対して、操作手段に対する操作意欲に高低を設けることが可能となる。

50

よって、有効期間が設定される毎に、対応する判別手段による判別の結果に関わらず、同一の操作意欲で操作手段を操作させる従来型の遊技機に比べて、操作手段を操作する前段階において操作手段への操作意欲を異ならせることができるため、遊技者に不利となる演出結果が設定されたため、意欲的に操作手段を操作したにも関わらず、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったり、遊技者に有利となる演出結果が設定されているにも関わらず、操作手段への操作が疎かになり、遊技者に有利となる演出結果が表示されなかったりする事態が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 G F 1 において、前記有効期間として、前記第 1 有効期間と前記第 2 有効期間とを少なくとも含む複数の有効期間の中から 1 の有効期間を決定可能な有効期間決定手段を有し、前記有効期間設定手段は、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間を設定可能であり、前記有効期間決定手段により決定された前記有効期間の長さを示すための情報を、前記有効期間設定手段により前記決定された有効期間が設定されるまでに報知可能な有効期間事前報知手段を有することを特徴とする遊技機 G F 2。

遊技機 G F 2 によれば、遊技機 G F 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間が設定されるよりも前に、事前報知手段により設定される有効期間の長さを示すための情報を報知することができる。よって、今回設定される有効期間の長さを遊技者に予測させた状態で有効期間を設定することができるため、事前報知手段による報知内容に対応した操作意欲で有効期間の序盤から操作手段を操作させることが可能となるため、遊技者の操作意欲に応じた操作演出を実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 G F 1 または G F 2 において、前記有効期間報知手段は、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を段階的に報知する第 1 報知と、前記有効期間設定手段により設定された前記有効期間を一度に報知する第 2 報知と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 G F 3。

遊技機 G F 3 によれば、遊技機 G F 1 または G F 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有効期間報知手段により報知された有効期間の長さを、途中で増加させる第 2 報知を実行することができるため、遊技者に対して、今回設定されている有効期間の長さを、把握させ難くすることができる。よって、実際に設定されている有効期間が長いことを遊技者に期待させながら有効期間中に意欲的に操作手段を操作させ易くすることができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 4 】

##### < 特徴 G G 群 >

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報に基づく前記判別が実行されるよりも前に事前判別することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて事前演出を実行可能な事前演出実行手段と、その事前演出実行手段により実行される前記事前演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有した遊技機において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報のうち、第 1 の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第 1 演出態様を、前記第 1 の範囲よりも後の第 2 の範囲に含まれる複数の前記判別情報に対する前記事前判別の結果に基づいて第 2 演出態様を、それぞれ決定可能であり、前記遊技機は、所定条件が成立した場合に、前記第 2 の範囲に含まれる前記複数の判別情報の少なくとも一部を、前記前記第 1 の範囲に含ませることが可能であることを特徴とする遊技機 G G 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特

10

20

30

40

50

典遊技が実行され、特典遊技の終了後に所定条件が成立している場合には、遊技状態として、遊技者に有利となる有利遊技状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、これから実行される抽選の結果を事前に示唆可能な事前示唆演出を実行可能な構成も提案されていた。

さらに、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、1の事前示唆演出を用いて事前に示唆可能とする構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、複数の抽選情報に対する事前判別の結果を、1の事前示唆演出を用いて示唆可能であるため、例えば、複数の抽選情報に対する事前判別の結果が、何れも外れであった場合において、1の事前示唆演出の演出結果として、外れを示す演出結果を遊技者に報知すれば良く、抽選が実行される毎に、抽選結果が外れであることを報知する場合に比べて、抽選結果が外れであることを報知する演出の実行回数を減らすことができる。よって、実行される演出の演出結果として抽選結果が外れであることを示す演出結果が連続して表示されることで遊技者の遊技意欲が低下してしまう事態が発生することを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、事前示唆演出に含まれる複数の抽選情報の範囲が一定であるため、長時間遊技をしている遊技者には、事前示唆演出の演出結果が、外れを示す演出結果である場合に、何回分の抽選結果が纏めて表示されているかを容易に把握されてしまうという問題があった。

また、事前示唆演出として、当たりを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、外れを示す演出結果の事前示唆演出が実行される割合と、が常に一定になるため、事前示唆演出の演出効果を高めることが困難であるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GG1によれば、所定条件が成立した場合に、第1演出態様を決定する際に用いられる判別情報として、通常であれば第2演出態様を決定する際に用いられる第2の範囲に含まれる判別情報も用いることができるため、第1演出態様の演出態様を決定する際に用いられた判別情報の数を遊技者に分かり難くすることができる。よって、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、第1演出態様を決定する際に用いられる判別情報の数が増加した場合には、第1演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され易くなり、第2演出態様として特定の判別結果となり得る事前判別結果を示すための演出態様が決定され難くすることができる。よって、連続して実行される複数回の事前演出に対して、異なる演出態様を決定させ易くすることができるため、様々な演出を遊技者に提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機GG1において、前記判別情報を取得し易い第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも取得し難い第2遊技状態と、設定可能な遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されている状態において、前記判別手段により実行される前記判別の回数が終了条件を満たした場合に前記第1遊技状態を終了させることが可能な終了手段と、を有し、前記事前演出実行手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態で前記終了条件を満たすまでの前記判別の残回数が特定回数となった場合に、前記第1演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GG2。

遊技機GG2によれば、遊技機GG1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1遊技状態中に実行される判別のうち、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることができるため、後に実行される遊技の内容が遊技者に容易に把握されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、事前示唆演出の演出態様として、特定の判別結果以外の判別結果に対応する演出

10

20

30

40

50

結果を示す演出態様が決定された場合であっても、事前示唆演出によって判別結果が遊技者に示唆されていない判別の残回数を遊技者に把握させ難くすることで、第1遊技状態中により多くの判別が実行されることを期待させながら遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機GG2において、前記事前演出実行手段は、前記第1遊技状態が設定されている状態で実行される複数回の前記判別に対応する前記事前判別結果を用いて前記第2演出態様の前記事前演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GG3。

遊技機GG3によれば、遊技機GG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出態様の事前演出の後に実行される第2演出態様の事前演出も、第1遊技状態が設定されている状態で実行される判別に対応する事前判別結果に基づいて実行される。つまり、第1遊技状態が設定されている状態で終了条件を満たすまでの判別の残回数が特定回数となった場合に、連続して第1演出態様の事前演出と、第2演出態様の事前演出とが実行される。よって、遊技者に対して、第1遊技状態が設定されている状態で実行可能な判別の残回数を分かり難くすることができるという効果がある。

遊技機GG1からGG3の何れかにおいて、前記判別情報として、前記第1の範囲に含まれる前記判別情報の次に前記判別が実行される特定判別情報に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果を示すための判別結果である場合に前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機GG4。

遊技機GG4によれば、遊技機GG1からGG3の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1の範囲に含まれる判別情報の次に判別が実行される特定判別情報に対応する事前判別の結果が特定の判別結果を示すための判別結果である場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第1演出態様を決定することができるため、第1演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまふことを抑制することができる、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

また、第2の範囲に含まれる判別情報のうち、最初に判別が実行される判別情報が特定の判別結果となることを第2演出態様の事前演出を用いて報知する場合に比べて、事前演出が実行されてから演出結果を報知するまでの演出期間を長く確保することができるため、遊技者に分かり易い事前演出を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機GG1からGG4のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により前記表示手段に動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として、第1動的表示期間と、その第1動的表示期間よりも長い第2動的表示期間と、を少なくとも決定可能であり、前記遊技機は、前記特定判別情報に基づく前記判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間として前記第1動的表示期間が決定される場合に、前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機GG5。

遊技機GG5によれば、遊技機GG1からGG4のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定判別情報に基づく判別の結果を示すための識別情報の動的表示期間として短い動的表示期間が決定される場合に、特定判別情報に対応する事前判別の結果を用いて第1演出態様を決定することができるため、第1演出態様の事前演出が実行される演出期間が無用に長くなってしまふことを抑制することができる、遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができるという効果がある。

#### 【7355】

##### <特徴GH群>

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行され

10

20

30

40

50

る前記特典遊技の種別として、異なる特典を付与可能な複数の特典種別の中から1の特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、前記特典遊技が実行されることを報知するための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段よりも先に判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、特定の前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行される場合と、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機GH1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として、有利度合いの異なる特典遊技の何れかが実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

加えて、特典遊技中に付与される特典の内容を、特典遊技が実行されてから遊技者に報知することで、特典遊技が実行されるよりも前に特典の内容を報知する場合に比べて、より有利な特典が付与されることに対する期待感を継続して抱かせることができるよう構成が提案されていた。

20

また、取得した抽選情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段を設け、記憶手段に記憶されている抽選情報を、抽選が実行されるよりも前に事前判別し、例えば、特典遊技中において、記憶されている抽選情報の中に当たり当選する抽選結果となる抽選情報が含まれていることを遊技者に報知可能な構成も提案されていた。

上述した従来型の遊技機では、特典遊技が実行されている間に、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容や、新たに別の特典遊技が実行される可能性を遊技者に報知する演出を実行することができるため、特典遊技中の遊技者を実行される演出に注視させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるものであった。

しかしながら従来型の遊技機では、実行中の特典遊技によって付与される特典の内容と、新たに別の特典遊技が実行されることが、別の演出によって報知されるため、遊技者に対して後に実行される遊技の内容を容易に把握させてしまうことから、特典遊技中に実行される演出の内容によっては、演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

30

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GH1によれば、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、特典演出の演出態様として、同一の特定演出態様を決定することができるため、特典演出の演出内容を把握した遊技者に対して、後に実行される遊技内容を予測する楽しみを提供することができるため、特典演出の内容を把握した遊技者の遊技に対する遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機GH1において、前記特典演出実行手段は、複数回の前記特典遊技が実行される期間の少なくとも一部を前記演出期間として前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GH2。

遊技機GH2によれば、複数回の特典遊技を跨ぐように前記特典演出を実行することができるため、特定の特典種別が決定された特典遊技が実行される場合と、特定の特典種別とは異なる特典種別が決定された特典遊技が実行され、且つ、事前判別手段により特定の判別結果と判別される情報が記憶されていると判別された場合とで、同一の演出態様で特

50

典演出を実行した場合であっても遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機GH1またはGH2において、前記特典遊技が終了した後に、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技機は、前記特定の特典種別が決定された前記特典遊技の方が、前記特定の特典種別以外の特典種別が決定された前記特典遊技よりも、前記特典遊技の終了後に前記第2遊技状態が設定され易く構成され、前記特典演出実行手段は、前記特定の特典種別とは異なる前記特典種別が決定された前記特典遊技が実行され、且つ、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて実行される前記特典遊技が終了した後に、前記第2遊技状態が設定された場合に前記特定演出態様の前記特典演出を実行可能であることを特徴とする遊技機GH3。

10

遊技機GH3によれば、遊技機GH1またはGH2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の特典遊技に対応させて特定の演出態様の特典演出が実行される場合には、対応する特典遊技が終了した後に第2遊技状態が設定されるため、特定の演出態様の特典演出が実行された場合に、第2遊技状態が設定される期待度を高めることができるという効果がある。

#### 【7356】

<特徴GI群>（複合演出に用いられる各演出要素を個々に報知する順序を、成立条件に応じて切り替える）

20

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、複数の演出情報を順に報知可能な演出情報報知手段を有し、前記演出実行手段は、前記演出として、前記演出情報報知手段により報知された前記演出情報に対応する演出態様を含む複合演出を実行可能であり、前記遊技機は、前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機GI1

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2015-208557号公報）。

30

さらに、演出に用いられる演出態様を示す演出情報の少なくとも一部を、その演出が実行されるよりも前に遊技者に報知することで、これから実行される演出の内容を遊技者に予め予測させる楽しみを提供可能にする構成が提案されていた。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特定の順序で演出情報が報知されるため、例えば、先に報知される演出情報（第1演出情報）の方が、後に報知される演出情報（第2演出情報）よりも抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報である場合には、遊技者に対して早期に抽選結果を予測されてしまい、後に報知される演出情報の内容に対して遊技者が興味を持たなくなるという問題があった。

40

また、第1演出情報よりも第2演出情報の方が、抽選結果を遊技者が予測し易い演出情報となるように構成することで、特定の順序で演出情報を報知した場合であっても、第2演出情報が報知されるまで、抽選結果を遊技者に予測させ難くすることが可能となるが、この場合、第1演出情報の報知に対して遊技者が興味を持たなくなり、演出情報を順に報知することの演出効果を高めることが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機GI1によれば、複合演出に含まれる演出態様に対応する複数の演出情報の報知

50

順序を異ならせることができるため、複合演出の演出内容を遊技者に予測させる楽しみを継続させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 G I 1 において、前記複合演出の種別として、第 1 種別と、その第 1 種別とは異なる第 2 種別と、を含む複数の種別の中から 1 の種別を決定可能な演出種別決定手段と、その演出種別決定手段により決定された前記種別を報知可能な種別報知手段と、を有し、前記種別報知手段は、前記演出情報が報知されるよりも前に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記演出種別決定手段により決定された前記複合演出の種別に応じて前記演出情報報知手段により報知される前記演出情報の順序を異ならせることが可能であり、演出情報報知手段により先に報知される第 1 演出情報よりも、その第 1 演出情報よりも後に報知される第 2 演出情報の方が、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が決定され易いように構成していることを特徴とする遊技機 G I 2。

10

遊技機 G I 2 によれば、遊技機 G I 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて演出情報の報知順序を異ならせることができ、判別手段の判別結果を予測し易い演出情報が第 2 演出情報に決定されるため、演出情報報知手段により複数の演出情報が報知される期間において、判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを期待しながら遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 G I 2 において、前記演出種別決定手段は、前記第 1 種別及び前記第 2 種別とは異なる第 3 種別を決定可能であり、前記種別報知手段は、前記複合演出の種別として前記第 3 種別が決定された場合には、前記演出情報が報知された後に決定された前記種別を報知可能であり、前記遊技機は、前記判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも前記複合演出の種別として前記第 3 種別が決定され易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 G I 3。

20

遊技機 G I 3 によれば、遊技機 G I 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、決定された複合演出の種別に応じて、複合演出の種別を報知するタイミングを異ならせることができるため、複合演出が実行されるまでの期間において遊技者に対して様々な演出を提供し易くすることができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 7 】

< 特徴 G J 群 > ( 複数回のバトルが実行されるバトル演出において、最終より前に実行される攻撃パターンによって、最終バトルにて特定攻撃パターンが実行された場合の演出結果を限定可能 )

30

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記判別手段による前記判別の結果を示すための演出を実行可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出実行手段は、前記演出として、第 1 特定演出と、第 2 特定演出と、少なくとも連続して実行可能であり、前記第 1 特定演出の演出態様として、第 1 特定演出態様を含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第 2 特定演出の演出結果によって前記判別の結果を報知可能であり、前記第 1 特定演出態様の前記第 1 特定演出が実行された場合の方が、前記第 1 特定演出態様以外の演出態様で前記第 1 特定演出が実行された場合よりも、前記第 2 特定演出の演出態様として、第 2 特定演出態様が決定された場合における演出結果を遊技者に予測させ易くすることが可能であることを特徴とする遊技機 G J 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものであって、抽選結果を示すための演出を実行することにより遊技者に対して抽選結果を予測させることが可能な構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 5 - 2 0 8 5 5 7 号公報 ) 。

さらに、同一態様の演出を複数回実行し、最後に実行される演出の結果によって、抽選結果を遊技者に報知することで、抽選結果を報知するまでに実行される演出の多様化を図り演出効果の向上を図った構成が提案されている。

50



しかしながら、上述した従来型の遊技機では、演出を複数回実行することにより、演出の多様化を図ることは可能であったが、最後に実行される演出の結果によって抽選結果が報知されることから、複数回の演出のうち、最後以外に実行される演出の内容に遊技者が興味を持たず、演出効果が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、演出効果を高めることで遊技者の遊技に対する興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 G J 1 によれば、第 1 特定演出の演出態様によって、第 2 特定演出態様で第 2 特定演出が実行された場合における第 2 特定演出の演出結果の予測のさせ易さを異ならせることができるため、第 1 特定演出の演出内容に興味を持たせることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、第 1 特定演出態様で第 1 特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第 2 演出態様で第 2 特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

10

遊技機 G J 1 において、前記演出態様決定手段は、前記判別手段による前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果以外の判別結果である場合よりも、前記第 1 特定演出態様を決定し易いことを特徴とする遊技機 G J 2。

遊技機 G J 2 において、前記演出実行手段により実行される前記演出の結果として、遊技者に有利となる第 1 演出結果と、遊技者に不利となる第 2 演出結果と、前記第 2 演出結果より遊技者に有利となる前記第 3 演出結果と、の何れかを決定可能な演出結果決定手段を有し、前記遊技機は、前記第 2 特定演出の演出結果として前記第 2 演出結果以外の演出結果が決定された場合に、前記第 1 特定演出態様が決定された前記第 1 特定演出が実行された後に実行される前記第 2 特定演出の演出態様として前記第 2 特定演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機 G J 3。

20

遊技機 G J 3 によれば、遊技機 G J 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段の判別結果を示すために実行される演出の演出結果として、遊技者に不利となる第 2 演出結果以外の演出結果が決定された場合に、第 1 特定演出態様の第 1 特定演出と、第 2 特定演出態様の第 2 特定演出と、を連続して実行することができるため、第 1 特定演出態様で第 1 特定演出が実行されたことを把握した遊技者に対して、特定第 2 演出態様で第 2 特定演出が実行されることを期待させながら実行される演出の内容を注視させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 8 】

30

< 5 0 7 5 系の特徴群 >

< 特徴 H A 群 > ( 特定の遊技状態において共通の終了条件を設定しつつ継続率を可変させる )

予め定められた特定の執行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の執行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の執行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の執行条件が成立する割合が前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H A 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興味向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興味の上昇が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態 ( 例えば、時短

50



遊技状態)の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件をROM等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機HA1によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第1遊技状態を設定可能な第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定条件が成立したに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第1の割合となる第1制御がされる遊技と、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第1の割合よりも高い第2の割合となる第2制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

10

これにより、同じ第1遊技状態であっても、第1制御が実行されるか第2制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機HA1において、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機HA2。

20

遊技機HA2によれば、遊技機HA1の奏する効果に加え、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、第1制御であるか、第2制御であるかによって特定条件の成立し易さを可変させることができる。よって、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機HA1又はHA2において、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機HA3。

30

遊技機HA3によれば、遊技機HA1又はHA2の奏する効果に加え、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったに基づいて成立する条件で構成されている。

40

これにより、第1の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第1遊技状態が維持されるので、第1遊技状態において特定回数の第1の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機HA3において、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機HA4。

遊技機HA4によれば、遊技機HA3の奏する効果に加え、前記第1制御は、前記第2

50

制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第2遊技状態が設定されるまでに実行される第2の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機H A 3又はH A 4において、特定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第1特定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第1回数となったことに基づいて成立する第2特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第1制御と前記第2制御とは、前記第2特定条件が成立するよりも前に前記第1特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機H A 5。

10

遊技機H A 5によれば、遊技機H A 3又はH A 4の奏する効果に加え、特定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第1特定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第1回数となったことに基づいて成立する第2特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第1制御と前記第2制御とは、前記第2特定条件が成立するよりも前に前記第1特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

20

これにより、第1特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第2の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機H A 5において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1の判別の判別結果を示す第1の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2の判別の判別結果を示す第2の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第2動的表示手段と、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第1動的表示期間と、その第1動的表示期間よりも長い第2動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち1の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第1制御は、前記期間選択手段により前記第1動的表示期間が選択される割合が前記第2制御よりも高くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機H A 6。

30

遊技機H A 6によれば、遊技機H A 5の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1の判別の判別結果を示す第1の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2の判別の判別結果を示す第2の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第2動的表示手段と、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第1動的表示期間と、その第1動的表示期間よりも長い第2動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち1の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第1制御は、前記期間選択手段により前記第1動的表示期間が選択される割合が前記第2制御よりも高くなる制御で構成されている。

40

これにより、第1制御と第2制御とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第1特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることができるという効果がある。

遊技機H A 6において、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段による前記第2の識別情報の動的表示が行われている間に前記第1の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機H A 7。

50

遊技機 H A 7 によれば、遊技機 H A 6 の奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段は、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 1 の識別情報の動的表示を、第 2 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 1 の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機 H A 7 において、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H A 8。

遊技機 H A 8 によれば、遊技機 H A 7 の奏する効果に加え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 の識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第 2 の識別情報の動的表示を、第 1 の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第 2 の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機 H A 3 から H A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H A 9。

遊技機 H A 9 によれば、遊技機 H A 3 から H A 8 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 の判別は、前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第 1 の判別よりも第 2 の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 5 9 】

< 特徴 H B 群 > ( 1 の時短状態の間に大当たり当選する可能性を示す演出を実行し、遊技の状況に応じて演出態様が示す可能性を更新する )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定の判別条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第 2 の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第 1 の状況である場合に第 1 演出態様を決定し、前記第 1 の状況よりも前記第 2 の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第 2 の状況である場合に第 2 演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内 ( 例えば、保留球を全て消化しきるまでの間 ) に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

これに対して遊技機 H B 1 によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基

10

20

30

40

50

づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定の執行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、前記第2の設定条件が成立するよりも前に前記特定の判別結果となる可能性が低い予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記第2の設定条件が成立する前に前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

10

これにより、特定演出の演出態様によって第1遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H B 1において、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機H B 2。

遊技機H B 2によれば、遊技機H B 1の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第1遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

20

遊技機H B 1又はH B 2において、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機H B 3。

遊技機H B 3によれば、遊技機H B 1又はH B 2の奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

30

これにより、特典遊技の実行中に、第1演出によって特典遊技の終了後の第1遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H B 1からH B 3のいずれかにおいて、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機H B 4。

40

遊技機H B 4によれば、遊技機H B 1からH B 3のいずれかが奏する効果に加え、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第2演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機H B 4において、前記判別手段は、予め定められた第1の判別条件の成立に基づ

50

いて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記第2の設定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が、前記第1の状況と前記第2の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機H B 5。

遊技機H B 5によれば、遊技機H B 4の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記第2の設定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が、前記第1の状況と前記第2の状況とで共通の予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

10

これにより、第1の状況でも、第2の状況でも、第1の判別の実行回数が特定回数になることで第2の設定条件が成立して第2遊技状態が設定されるにもかかわらず、第1の状況と第2の状況とで特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

遊技機H B 5において、前記第2の設定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第1設定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第1の状況と前記第2の状況とで共通の回数である予め定められた第2回数となったことに基づいて成立する第2設定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機H B 6。

20

遊技機H B 6によれば、遊技機H B 5の奏する効果に加え、前記第2の設定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が、前記特定回数となったことに基づいて成立する第1設定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い回数であって前記第1の状況と前記第2の状況とで共通の回数である予め定められた第2回数となったことに基づいて成立する第2設定条件と、で少なくとも構成されているので、第2の設定条件として第1の状況と第2の状況とによらない共通の設定条件を設定しているにもかかわらず、状況によって特定の判別結果となる可能性を異ならせることができる斬新な制御を実現できるという効果がある。

30

遊技機H B 5又はH B 6において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1判別手段の判別結果を示す第1の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示す第2の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第2動的表示手段と、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第1動的表示期間と、その第1動的表示期間よりも長い第2動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち1の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第1の状況は、前記期間選択手段により前記第1動的表示期間が選択される割合が前記第2の状況よりも高くなることを特徴とする遊技機H B 7。

遊技機H B 7によれば、遊技機H B 5又はH B 6の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1判別手段の判別結果を示す第1の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示す第2の識別情報を前記表示手段において動的表示させる第2動的表示手段と、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、その動的表示期間設定手段により設定される前記動的表示期間として、第1動的表示期間と、その第1動的表示期間よりも長い第2動的表示期間と、を少なくとも含む複数のうち1の期間を選択する期間選択手段と、を備え、前記第1の状況は、前記期間選択手段により前記第1動的表示期間が選択される割合が前記第2の状況よりも高くなる。

40

これにより、第1の状況と第2の状況とで、期間選択手段により選択される動的表示期間の傾向を異ならせることで実質的に第1設定条件が成立するまでに要する期間の長さを

50

異ならせ、第1設定条件が成立するまでに実行可能な第2判別手段の判別の実行回数を異ならせることができるという効果がある。

遊技機HB7において、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段による前記第2の識別情報の動的表示が行われている間に前記第1の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機HB8。

遊技機HB8によれば、遊技機HB7の奏する効果に加え、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段による前記第2の識別情報の動的表示が行われている間に前記第1の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第1の識別情報の動的表示を、第2の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第1の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

10

遊技機HB8において、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示が行われている間に前記第2の識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機HB9。

遊技機HB9によれば、遊技機HB8の奏する効果に加え、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段による前記第1の識別情報の動的表示が行われている間に前記第2の識別情報の動的表示を開始可能に構成されているので、第2の識別情報の動的表示を、第1の識別情報の動的表示の状況によらず開始させることができる。よって、第2の判別を頼効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機HB5からHB9のいずれかにおいて、前記第2判別手段の判別は、前記第1判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機HB10。

20

遊技機HB10によれば、遊技機HB5からHB9のいずれかが奏する効果に加え、前記第2判別手段の判別は、前記第1判別手段の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第1判別手段の判別よりも第2判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7360】

<特徴HC群>（有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する）

遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向よりも前記第2方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機HC1。

30

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみ

50

を遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

これに対して遊技機 H C 1 によれば、遊技球を第 1 方向と、その第 1 方向とは異なる第 2 方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第 1 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第 1 状態を設定する第 1 状態設定手段と、前記第 1 状態において予め定められた第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 方向よりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第 2 状態を設定する第 2 状態設定手段と、前記第 1 状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第 1 方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 2 状態において所定期間、前記第 1 演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備える。

10

これにより、第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第 2 状態において、第 1 方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H C 1 において、前記第 2 状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第 2 演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H C 2。

20

遊技機 H C 2 によれば、遊技機 H C 1 の奏する効果に加え、前記第 2 状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第 2 演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第 2 演出を実行可能に構成されている。

これにより、基本的に第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利となる第 2 状態において、特定条件が成立して第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第 2 演出により第 1 方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

30

遊技機 H C 2 において、前記特定条件は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機 H C 3。

遊技機 H C 3 によれば、遊技機 H C 2 の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第 1 状態が開始されてから第 2 状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第 1 方向へと遊技球を発射する遊技方法を第 1 演出および第 2 演出によって示唆し続けることができる。よって、第 1 状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第 1 状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第 1 状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

40

遊技機 H C 1 から H C 3 のいずれかにおいて、前記第 1 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 2 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別と前記第 2 の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 状態は、前記第 2 状態よりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射した場合に前記第 1 判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第 2 状態は、前記所定期間におい

50



て、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機HC4。

遊技機HC4によれば、遊技機HC1からHC3のいずれかが奏する効果に加え、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別と前記第2の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第2状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

これにより、有利度合いが低い第2状態においても所定期間の間は、第1状態と同様に、第1判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機HC4において、前記第1状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第1の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記第2状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第1の割合以上の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第1判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機HC5。

遊技機HC5によれば、遊技機HC4の奏する効果に加え、前記第1状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が第1の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記第2状態は、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に当該発射された遊技球が前記第1の割合以上の割合で前記第1入球手段へと入球するように構成され、前記所定期間は、前記第1判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果が示されるまでの期間が、前記所定期間以外の期間よりも短くなるように構成されている。

これにより、第2状態でも第1入球手段へと遊技球が第1の割合以上の割合で入球するので、第2演出の実行中に第1方向へと遊技球を発射した遊技者に損をさせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機HC4又はHC5において、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第1の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で1の前記判別情報が前記第1の判別に用いられてから前記特定の情報数における最後の前記判別情報を用いた前記第1の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機HC6。

遊技機HC6によれば、遊技機HC4又はHC5の奏する効果に加え、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の情報数を上限として、前記第1の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記所定期間は、前記特定の情報数の判別情報が前記判別情報記憶手段に記憶された状態で1の前記判別情報が前記第1の判別に用いられてから前記特定の情報数にお

10

20

30

40

50



ける最後の前記判別情報を用いた前記第 1 の判別の判別結果が示されるまでの期間で少なくとも構成されている。

これにより、所定期間が設定された場合に、特定の情報数分の第 1 の判別の実行が保証されるので、所定期間が設定された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

遊技機 H C 6 において、前記所定期間は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されていることを特徴とする遊技機 H C 7。

遊技機 H C 7 によれば、遊技機 H C 6 の奏する効果に加え、前記所定期間は、前記第 2 の設定条件が成立したことに基づいて設定される期間で構成されているので、有利度合いが低い第 2 状態に設定された直後に少なくとも特定の情報数分の第 1 の判別の実行を保証することができるという効果がある。

遊技機 H C 4 から H C 7 のいずれかにおいて、前記第 1 の判別は、前記第 2 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機 H C 8。

遊技機 H C 8 によれば、遊技機 H C 4 から H C 7 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 の判別は、前記第 2 の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、所定期間における有利度合いを高めることができる。よって、所定期間が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 7 3 6 1 】

< 特徴 H D 群 > ( 1 の時短状態において、所定条件下で時短回数の減算タイミングを可変させる )

カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第 1 のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第 1 条件が成立してから前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第 2 のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第 1 条件が成立してから前記第 2 条件が成立するまでの間における第 1 タイミングで前記カウンタ値を更新する第 1 更新制御と、前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングで前記カウンタ値を更新する第 2 更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H D 1。

パチンコ機等の遊技機には、所定契機で所定のカウンタ ( 例えば、時短回数をカウントするカウンタ ) に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、複数の特別図柄 ( 例えば、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄 ) を設けると共に、各特別図柄の抽選結果を示す変動表示を、互いに独立して実行可能に構成されているものも存在する。係る仕様の遊技機においては、異なる特別図柄の当たり遊技が重複して実行されることを避けるべく、例えば、1 の当たり遊技を示す変動表示が終了した時点で、他の特別図柄の変動表示を強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示させる制御等が採用される。

しかしながら、係る遊技機において、強制的に当たりとは異なる図柄で停止表示される変動表示でも、所定のカウンタのカウンタ値が更新されてしまうため、実質的に抽選回数を 1 回損してしまうという事象が発生してしまう問題点がある。

これに対して遊技機 H D 1 によれば、カウンタ値を記憶可能なカウンタ手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記カウンタ手段に対して予め定められた第 1 のカウンタ値を設定するカウンタ値設定手段と、予め定められた第 1 条件が成立してから前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立するまでの間に、前記カウンタ手段のカウンタ値を更新する更新手段と、その更新手段により前記カウンタ手段のカウンタ値が予め定められた第 2 のカウンタ値に更新されたことに基づいて、予め定められた特定の制御を実行する特定制御実行手段と、を備え、前記更新手段は、前記第 1 条件が成立してから前記第 2 条件が成立す

10

20

30

40

50

るまでの間における第1タイミングで前記カウンタ値を更新する第1更新制御と、前記第1タイミングとは異なる第2タイミングで前記カウンタ値を更新する第2更新制御と、のどちらかで前記カウンタ値を更新可能に構成されている。

これにより、カウンタ値を更新するタイミングとして異なる複数のタイミングを設定することができるので、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第1のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第1条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第2条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に変更可変させる制御で構成されていることを特徴とする遊技機HD2。

遊技機HD2によれば、遊技機HD1の奏する効果に加え、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも遊技者に有利となる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記カウンタ値設定手段は、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定されたことに基づいて前記カウンタ手段に対して前記第1のカウンタ値を設定可能に構成されているものであり、前記第1条件は、前記判別条件が成立した場合に成立するものであり、前記第2条件は、前記識別情報の動的表示が終了した場合に成立するものであり、前記特定の制御は、遊技状態を前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に変更可変させる制御で構成されている。

これにより、判別条件が成立してから当該判別の判別結果を示すための識別情報の動的表示が終了するまでの間において、カウンタ手段の更新タイミングを変更可変させることができるので、第2遊技状態が設定されてから第1遊技状態に変更可変されるまでの間にカウンタ手段を好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2において、前記第1タイミングは、前記第1条件の成立時に成立するものであり、前記第2タイミングは、前記第2条件の成立時に成立するものであることを特徴とする遊技機HD3。

遊技機HD3によれば、遊技機HD2の奏する効果に加え、前記第1タイミングは、前記第1条件の成立時に成立するものであり、前記第2タイミングは、前記第2条件の成立時に成立するものである。

これにより、カウンタ手段の更新タイミングを、状況に応じて判別条件が成立したタイミングと識別情報の動的表示が終了したタイミングとのどちらかに設定することができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2又はHD3において、前記更新手段は、前記第1遊技状態に変更可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が1回である状況下において前記第1タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウンタ手段の残りの更新回数が2回以上である状況下において前記第2タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機HD4。

遊技機HD4によれば、遊技機HD2又はHD3の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記第1遊技状態に変更可変させるまでの前記カウンタ手段の残りの更新回数が1回である状況下において前記第1タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成され、前記カウ

10

20

30

40

50

ンタ手段の残りの更新回数が2回以上である状況下において前記第2タイミングで前記カウンタ手段を更新可能に構成されている。

これにより、第1遊技状態に可変させる前の最後の更新を第1タイミングで行い、それ以外の更新を第2タイミングで行うことができるので、カウンタ手段をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機HD2からHD4のいずれかにおいて、判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第1判別手段の判別結果を示すための第1識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための第2識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段により前記第2識別情報の動的表示が行われている間に前記第1識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段により前記第1識別情報の動的表示が行われている間に前記第2識別情報の動的表示を開始可能に構成されていることを特徴とする遊技機HD5。

10

遊技機HD5によれば、遊技機HD2からHD4のいずれかが奏する効果に加え、判別手段は、第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成され、前記動的表示手段は、前記第1判別手段の判別結果を示すための第1識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための第2識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、で少なくとも構成され、前記第1動的表示手段は、前記第2動的表示手段により前記第2識別情報の動的表示が行われている間に前記第1識別情報の動的表示を開始可能に構成され、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段により前記第1識別情報の動的表示が行われている間に前記第2識別情報の動的表示を開始可能に構成されている。

20

これにより、第1識別情報の動的表示と第2識別情報の動的表示とを並列して実行することができるので、判別手段の判別をより効率良く実行することができるという効果がある。

遊技機HD5において、前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第2識別情報の動的表示の終了時に前記第1識別情報が動的表示されている場合に、前記第1識別情報の動的表示の状況によらず、前記第1識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えることを特徴とする遊技機HD6。

30

遊技機HD6によれば、遊技機HD5の奏する効果に加え、前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて実行された前記第2識別情報の動的表示の終了時に前記第1識別情報が動的表示されている場合に、前記第1識別情報の動的表示の状況によらず、前記第1識別情報を前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させる停止表示手段を備えるので、第1判別手段の判別と第2判別手段の判別とで重複して特定の判別結果になったとしても、特典遊技が重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機HD6において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第1位置と、その第1位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第1判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第2位置から所定期間、前記第1位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第2判別手段の判別結果が前記第1判別結果となったことに基づいて実行された前記第2識別情報の動的表示の終了時に前記第1識別情報が動的表示されている場合に、前記第1識別情報の動的表示の状況によらず、前記第1識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機HD7。

50

遊技機 H D 7 によれば、遊技機 H D 6 の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が前記入球手段へと入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記外れ判別結果とも異なる第 1 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から所定期間、前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記停止表示手段は、前記第 2 判別手段の判別結果が前記第 1 判別結果となったことに基づいて実行された前記第 2 識別情報の動的表示の終了時に前記第 1 識別情報が動的表示されている場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記外れ判別結果を示すための外れ識別情報で停止表示させることが可能に構成されている。

10

これにより、特定の判別結果と第 1 判別結果とが重複した場合に、特典遊技と可変遊技とが重複して実行されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 H D 6 又は H D 7 において、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第 1 識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H D 8。

遊技機 H D 8 によれば、遊技機 H D 6 又は H D 7 の奏する効果に加え、前記更新手段は、前記停止表示手段によって前記外れ識別情報で停止表示された前記第 1 識別情報の動的表示において前記カウンタ手段が更新されることを抑制可能に構成されているので、外れ識別情報で停止表示される遊技者にとって無駄な判別を契機としてカウンタ手段が更新されてしまうことを抑制できる。よって、遊技者にとって過剰に不利となってしまうことを抑制できるという効果がある。

20

#### 【 7 3 6 2 】

< 特徴 H E 群 > ( 小当たりに当選した後で当たりに当選するよりも、当たりに当選した後で小当たりに当選した方が有利度合いが高くなり易い )

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果となった後で前記第 2 の判別結果となった場合に成立し得る第 1 の状況が成立した方が、前記第 1 の状況とは異なる第 2 の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 H E 1。

30

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たりが実行されるものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある ( 例えば、特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

40

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たりとして、当たり遊技終了後の遊技状態が当選した当たりの種別に対応する遊技状態に設定される大当たり遊技と、当たり遊技終了後の遊技状態が当たり当選時の遊技状態のまま維持される小当たり遊技と、が設けられているものも存在する。しかしながら、小当たり遊技が実行されたとしても、実行されたタイミングによらず、遊技状態が変更されないため、小当たり遊技が実行されることにより興趣を向上させることが比較的困難であった。

これに対して遊技機 H E 1 によれば、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて

50

遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第1位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備え、前記特定の遊技状態は、前記第1の判別結果となった後で前記第2の判別結果となった場合に成立し得る第1の状況が成立した方が、前記第1の状況とは異なる第2の状況が成立した場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

10

これにより、第1の判別結果となった後で第2の判別結果となることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機H E 1において、前記第2の状況は、前記第2の判別結果となった後で前記第1の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されていることを特徴とする遊技機H E 2。

遊技機H E 2によれば、遊技機H E 1が奏する効果に加え、前記第2の状況は、前記第2の判別結果となった後で前記第1の判別結果となった場合に成立し得る状況で構成されているので、特定の遊技状態において、第1の判別結果となるよりも前に第2の判別結果となるか、後で第2の判別結果となるかによって有利度合いが可変する斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機H E 1又はH E 2において、前記判別手段は、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第1判別手段の判別で前記第1の判別結果となった後で前記第2の判別で前記第2の判別結果となった方が、前記第1判別手段の判別で前記第1の判別結果となった後で前記第2の判別で前記第2の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機H E 3。

遊技機H E 3によれば、遊技機H E 1又はH E 2の奏する効果に加え、前記判別手段は、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第2判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第1判別手段の判別で前記第1の判別結果となった後で前記第2の判別で前記第2の判別結果となった方が、前記第1判別手段の判別で前記第1の判別結果となった後で前記第2の判別で前記第2の判別結果とならなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

30

これにより、特定の遊技状態において第1判別手段の判別で第1の判別結果となった場合に、第2判別手段の判別で第2の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機H E 3において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1判別手段の判別結果を示すための第1識別情報を前記表示手段において動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための第2識別情報を前記表示手段において動的表示させる第2動的表示手段と、を備え、前記第2動的表示手段は、前記第1動的表示手段によって前記第1識別情報の動的表示が行われている間に、前記第2識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第1の判別結果に対応する前記第1識別情報の動的表示の実行中に前記第2の判別結果に対応する前記第2識別情報の動的表示が開始された方が、前記第2の判別結果に対応する前記第2識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機H E 4。

50

遊技機 H E 4 によれば、遊技機 H E 3 の奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段によって前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されているものであり、前記特定の遊技状態は、前記第 1 の判別結果に対応する前記第 1 識別情報の動的表示の実行中に前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始された方が、前記第 2 の判別結果に対応する前記第 2 識別情報の動的表示が開始されなかった場合よりも、有利度合いが高くなり易く構成されている。

10

これにより、第 1 識別情報の動的表示の実行中に第 2 識別情報の動的表示によって第 2 の判別結果に対応する識別情報が表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 H E 4 において、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第 1 の判別結果とも前記第 2 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第 1 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 2 判別手段の判別よりも、前記第 1 の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態の設定割合が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 H E 5。

20

遊技機 H E 5 によれば、遊技機 H E 4 の奏する効果に加え、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に、前記第 2 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されたことに基づいて、前記第 1 の判別結果とも前記第 2 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す第 1 識別情報が前記表示手段に対して停止表示されるように制御する停止制御手段を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、その特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能に構成されており、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 2 判別手段の判別よりも、前記第 1 の判別結果となった場合に、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態の設定割合が高くなるように構成されている。

30

これにより、第 1 判別手段の判別で第 1 の判別結果となり、有利度合いが低い第 1 遊技状態が設定される可能性が高い状況となったとしても、第 1 の判別結果を示す第 1 識別情報が停止表示されるよりも前に第 2 の判別結果を示す第 2 識別情報が停止表示されることで、第 1 判別手段の判別結果が第 1 の判別結果ではなく外れ判別結果に書き替えられるのを抑制することができる。よって、第 1 遊技状態において第 1 判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となった場合に第 2 の判別結果を示す第 2 識別情報が先に停止表示されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

40

遊技機 H E 3 から H E 5 のいずれかにおいて、前記第 1 の判別結果に対応する前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第 2 の判別が実行された場合に、前記第 1 の判別結果となることを抑制されることを特徴とする遊技機 H E 6。

遊技機 H E 6 によれば、遊技機 H E 3 から H E 5 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 の判別結果に対応する前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に前記第 2 の判別が実行された場合に、前記第 1 の判別結果となることを抑制されるので、第 1 判別手段の判別で第 1 の判別結果となった後で、第 2 判別手段の判別で第 1 の判別結果となって重複して特典遊技が実行されてしまう不具合を抑制することができるという効果が

50

ある。

遊技機 H E 4 から H E 6 のいずれかにおいて、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第 1 動的表示時間設定手段と、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第 2 動的表示時間設定手段と、を備え、前記第 1 動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第 1 の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第 2 識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されていることを特徴とする遊技機 H E 7。

遊技機 H E 7 によれば、遊技機 H E 4 から H E 6 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第 1 動的表示時間設定手段と、前記第 2 動的表示手段による前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示時間を設定する第 2 動的表示時間設定手段と、を備え、前記第 1 動的表示時間設定手段は、前記特定の遊技状態において、前記第 1 の判別結果に対応する動的表示時間として、前記第 2 識別情報の動的表示を複数回実行可能な長さの動的表示期間を選択するように構成されている。

これにより、第 1 識別情報の動的表示の実行中に第 2 識別情報の動的表示によって第 2 の判別結果に対応する識別情報が停止表示される機会を複数回与えることができるという効果がある。

遊技機 H E 1 から H E 7 のいずれかにおいて、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されていることを特徴とする遊技機 H E 8。

遊技機 H E 8 によれば、遊技機 H E 1 から H E 7 のいずれかが奏する効果に加え、前記特定の遊技状態は、次に前記特典遊技が実行されるまで継続可能に構成されているので、特定の遊技状態になることで、実質的に次の特典遊技も確定する。よって、特定の遊技状態が設定されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 H E 1 から H E 8 のいずれかにおいて、前記可変遊技は、前記第 2 の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機 H E 9。

遊技機 H E 9 によれば、遊技機 H E 1 から H E 8 のいずれかが奏する効果に加え、前記可変遊技は、前記第 2 の判別結果となった時点の遊技状態が、前記可変遊技の終了後も維持されるように構成されているので、特定の遊技状態において第 2 の判別結果になったとしても、他の遊技状態に移行してしまうことを抑制できるという効果がある。

#### 【 7 3 6 3 】

< 特徴 H F 群 > ( 一方の特図の変動回数に応じて他方の特図が回り易い状態と回り難い状態とが切り替わる )

予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第 1 の判別の判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 の判別の判別結果を示すための第 2 識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第 1 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 1 識別情報を動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第 2 識別情報を動的表示させる第 2 動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第 1 識別情報の動的表示の頻度よりも前記第 2 識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第 1 制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第 1 制御よりも前記第 1 識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第 2 制御を実行することが可能な制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H F 1。

10

20

30

40

50



ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、遊技状態毎に入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせることで遊技状態毎の有利度合いを異ならせ、興趣向上を図っていた。

10

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の遊技状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまふという問題点がある。

これに対して遊技機HF1によれば、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第1の判別の判別結果を示すための第1識別情報と、前記第2の判別の判別結果を示すための第2識別情報と、を少なくとも表示可能な表示手段と、前記第1の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第1識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2の判別が実行されたことに基づいて、前記表示手段において前記第2識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、予め定められた特定の設定条件が成立したに基づいて、予め定められた特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立している状況下において、前記第1識別情報の動的表示の頻度よりも前記第2識別情報の動的表示の頻度の方が高くなり易い第1制御を実行し、前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立していない状況下において、前記第1制御よりも前記第1識別情報の動的表示の頻度が高くなり易い第2制御を実行することが可能な制御手段と、を備える。

20

これにより、特定条件の成立有無に応じて第1識別情報の動的表示の頻度を異ならせることができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機HF1において、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第1識別情報の動的表示が実行されるまで前記第1制御を実行し、前記特定回数の前記第1識別情報の動的表示が実行された後で前記第2制御を実行することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機HF2。

遊技機HF2によれば、遊技機HF1の奏する効果に加え、前記制御手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記第1識別情報の動的表示が実行されるまで前記第1制御を実行し、前記特定回数の前記第1識別情報の動的表示が実行された後で前記第2制御を実行することが可能に構成されているので、特定の遊技状態が設定された後における第1識別情報の動的表示の回数に応じて第1制御と第2制御とが切り替わる。よって、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機HF2において、前記特定の設定条件は、第1の設定条件と、その第1の設定条件とは異なる第2の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第1の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第1特定回数に設定され、前記第2の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第1特定回数よりも多い第2特定回数に設定されるように構成されていることを特徴とする遊技機HF3。

50



遊技機 H F 3 によれば、遊技機 H F 2 の奏する効果に加え、前記特定の設定条件は、第 1 の設定条件と、その第 1 の設定条件とは異なる第 2 の設定条件と、で少なくとも構成されているものであり、前記特定回数は、前記第 1 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に予め定められた第 1 特定回数に設定され、前記第 2 の設定条件の成立に基づいて前記特定の遊技状態が設定された場合に前記第 1 特定回数よりも多い第 2 特定回数に設定されるように構成されている。

これにより、特定の遊技状態の設定契機によって第 1 制御が実行される回数が可変するので、特定の遊技状態の設定契機に注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 H F 3 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 の設定条件は、前記第 1 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第 2 の設定条件は、前記第 2 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機 H F 4。

10

遊技機 H F 4 によれば、遊技機 H F 3 の奏する効果に加え、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 の設定条件は、前記第 1 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものであり、前記第 2 の設定条件は、前記第 2 特典遊技の実行が終了したことに基づいて成立するものである。

20

これにより、特典遊技の種別によって設定される特定の遊技状態における有利度合いを異ならせることができるので、特典遊技の種別に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 H F 1 から H F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H F 5。

30

遊技機 H F 5 によれば、遊技機 H F 1 から H F 4 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記動的表示期間設定手段によって長い動的表示期間が設定され易くなる制御で構成されている。

これにより、第 1 制御が実行されている間は、第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間が選択され易くなることにより第 2 識別情報の動的表示の頻度を高くすることができるという効果がある。

遊技機 H F 5 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とも前記第 1 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第 1 識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H F 6。

40

遊技機 H F 6 によれば、遊技機 H F 5 の奏する効果に加え、遊技球が入球可能な入球手

50

段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難になる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが前記特定の判別結果とは異なる第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が前記第 2 位置から前記第 1 位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記第 1 識別情報の動的表示が行われている間に前記第 1 の判別結果を示す前記第 2 識別情報が停止表示された場合に、前記第 1 識別情報の動的表示の状況によらず、前記第 1 識別情報を前記特定の判別結果とも前記第 1 の判別結果とも異なる外れ判別結果を示す前記第 1 識別情報で停止表示させる停止表示手段と、を備える。

これにより、第 1 の判別結果を示す第 2 識別情報が停止表示されると、第 1 識別情報の動的表示が外れ判別結果で終了されてしまうため、特に、第 1 制御が実行されている状況において、第 1 識別情報の動的表示の頻度が高くなってしまう可能性がある。よって、第 1 制御が実行されている間において、第 2 の判別の判別結果が第 1 の判別結果とならないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 H F 6 において、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記第 1 の判別結果となった場合に、当該第 1 の判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 H F 7。

遊技機 H F 7 によれば、遊技機 H F 6 の奏する効果に加え、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記第 1 の判別結果となった場合に、当該第 1 の判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えるので、第 1 演出が実行された場合に第 1 の判別結果となったことを遊技者に対して理解させることができる。よって、可変手段に注目しなくても第 1 の判別結果となったか否かを遊技者が判別することが可能となる。よって、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H F 7 において、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第 1 演出と区別し難い特定の演出態様を含む第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 H F 8。

遊技機 H F 8 によれば、遊技機 H F 7 の奏する効果に加え、前記第 1 の制御が実行されている間に実行された前記第 2 の判別で前記外れ判別結果となった場合に、当該外れ判別結果を示すための前記第 2 識別情報の動的表示における動的表示期間の間に、前記第 1 演出と区別し難い特定の演出態様を含む第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段を備えるので、特定の演出態様が実行された場合に、第 2 演出が実行されていることを強く期待させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 6 4 】

< 特徴 H G 群 > ( 電サポの状態は共通だが、有利な特図 2 抽選の実行頻度が互いに異なる遊技状態を設ける )

遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 の判別を実行可能な第 1 判別手段と、前記第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 2 の判別を実行可能な第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態とは前記第 2 入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第 1 状態に設定される

10

20

30

40

50

遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記第1判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第2遊技状態と、が少なくとも設けられていることを特徴とする遊技機HG1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口を複数設けると共に、入賞を検出した始動入賞口の種別に応じて異なる特別図柄の抽選を実行するものも存在する。係る遊技機においては、特定の始動入賞口へと遊技球が入球困難となる非時短状態と、特定の始動入賞口へと遊技球が入球容易となる時短状態と、を切り替えることにより、入賞し易い始動入賞口の種別を異ならせ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、非時短状態であるか、時短状態であるかによって抽選が実行され易い特別図柄の種別が固定化されるため、同一の状態が長く続いてしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機HG1によれば、遊技球が入球可能な第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第1入球手段とは異なる第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したに基づいて第2の判別を実行可能な第2判別手段と、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に変位可能な変位手段と、所定の変位条件の成立に基づいて、前記変位手段を所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと変位させる変位制御手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1状態と、その第1状態とは前記第2入球手段に対する遊技球の入球し易さが異なる第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第1状態に設定される遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記第1判別手段の判別の実行頻度が高くなり易い第2遊技状態と、が少なくとも設けられている。

これにより、第2入球手段に対する遊技球の入球し易さが共通となる第1遊技状態と第2遊技状態とで、第1判別手段の判別の実行頻度が可変する斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機HG1において、前記第2の判別は、前記第1の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されていることを特徴とする遊技機HG2。

遊技機HG2によれば、遊技機HG1の奏する効果に加え、前記第2の判別は、前記第1の判別よりも有利度合いが高い判別で構成されているので、第1遊技状態よりも第2遊技状態の方が、有利度合いが低い第1の判別の実行頻度を低くすることができるという効果がある。

遊技機HG1又はHG2において、前記第1遊技状態は、前記第2遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機HG3。

遊技機HG3によれば、遊技機HG1又はHG2の奏する効果に加え、前記第1遊技状態は、前記第2遊技状態よりも、前記特定の判別結果となる確率が高い遊技状態で構成されているので、第1遊技状態では、有利度合いが低い第1判別手段の判別の実行頻度が比較的高くなる反面、特定の判別結果となる確率が高くなる遊技性となり、第2遊技状態では、有利度合いが低い第1判別手段の判別の実行頻度が比較的低くなる反面、特定の判別結果となる確率が低くなる遊技性となる。よって、同じ第1状態に設定される遊技状態でも、遊技性を真逆にすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上さ

10

20

30

40

50

せることができるという効果がある。

遊技機 H G 1 から H G 3 のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報が動的表示されている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態よりも、前記第 2 遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されていることを特徴とする遊技機 H G 4。

10

遊技機 H G 4 によれば、遊技機 H G 1 から H G 3 のいずれかが奏する効果に加え、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第 1 判別手段の判別結果を示すための第 1 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 1 動的表示手段と、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための第 2 識別情報を前記表示手段において動的表示させる第 2 動的表示手段と、前記第 1 動的表示手段による前記第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記第 2 動的表示手段は、前記第 1 動的表示手段により前記第 1 識別情報が動的表示されている間に前記第 2 識別情報の動的表示を開始可能に構成されており、前記動的表示期間設定手段は、前記第 1 遊技状態よりも、前記第 2 遊技状態の方が、長い動的表示期間を設定し易く構成されている。

これにより、第 1 識別情報の動的表示における動的表示期間を遊技状態毎に異ならせることにより、第 1 識別情報の動的表示が実行されている間に実行可能な第 2 識別情報の動的表示の回数を異ならせ、第 1 の判別の実行頻度を異ならせることができるという効果がある。

20

遊技機 H G 1 から H G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態が設定された後で前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 1 回数となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 H G 5。

遊技機 H G 5 によれば、遊技機 H G 1 から H G 4 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 1 遊技状態が設定された後で前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 1 回数となったことに基づいて、前記第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段を備えるので、第 1 判別手段の判別の実行頻度が高い第 1 遊技状態と、第 1 判別手段の判別の実行頻度が低い第 2 遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 H G 5 において、前記第 2 遊技状態が設定された後で前記前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 2 回数となったことに基づいて、前記第 2 状態に設定される第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 H G 6。

遊技機 H G 6 によれば、遊技機 H G 5 の奏する効果に加え、前記第 2 遊技状態が設定された後で前記前記第 1 の判別の実行回数と前記第 2 の判別の実行回数との合計が予め定められた第 2 回数となったことに基づいて、前記第 2 状態に設定される第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備えるので、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態と第 3 遊技状態とが連続して設定される。よって、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 H G 1 から H G 6 のいずれかにおいて、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機 H G 7。

遊技機 H G 7 によれば、遊技機 H G 1 から H G 6 のいずれかが奏する効果に加え、前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも前記第 2 入球手段に対して遊技球が入球し難くなる状態で構成されているので、第 2 入球手段に対して遊技球が比較的入球し易い第 1 状態が設定される第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで、第 1 判別手段の判別の実行頻度を異ならせるこ

50

とができる。よって、比較的有利な遊技状態における遊技性を異ならせることができるという効果がある。

【 7 3 6 5 】

< 特徴 H H 群 > ( 特定の遊技状態において継続率を可変させる )

予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第 1 の割合とは異なる第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 H H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い特定の遊技状態 ( 例えば、時短遊技状態 ) の終了条件を複数設ける構成とし、特定の遊技状態が設定された契機に応じて異なる終了条件を設定することにより、同じ特定の遊技状態でも設定契機に応じて有利度合いを異ならせているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、設定契機毎の終了条件を R O M 等の記憶装置に対して予め規定しておく必要があるため、終了条件が増えるほど遊技機の記憶容量が増大してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 H H 1 によれば、予め定められた特定の実行条件の成立に基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定可能な第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が第 1 の割合となる第 1 制御がされる遊技と、前記第 1 遊技状態が設定されてから前記特定条件が成立するまでの間に前記特定の実行条件が成立する割合が前記第 1 の割合とは異なる第 2 の割合となる第 2 制御がされる遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技を設定可能な設定手段と、を備える。

これにより、同じ第 1 遊技状態であっても、第 1 制御が実行されるか第 2 制御が実行されるかによって特典遊技が実行される可能性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 H H 1 において、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されていることを特徴とする遊技機 H H 2。

遊技機 H H 2 によれば、遊技機 H H 1 の奏する効果に加え、前記第 1 制御は、前記第 2 制御よりも、前記特定条件が成立し易くなる制御で構成されているので、特定条件が成立するよりも前に特定の実行条件が成立する可能性を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 H H 1 又は H H 2 において、予め定められた第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定

10

20

30

40

50

の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機HH3。

遊技機HH3によれば、遊技機HH1又はHH2の奏する効果に加え、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて第1の判別を実行する第1判別手段と、前記第1の判別条件とは異なる第2の判別条件の成立に基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第1の判別の判別結果と前記第2の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件で構成されているものであり、前記特定条件は、少なくとも前記第1遊技状態が設定された後

10

における前記第1の判別の実行回数が予め定められた特定回数となったことに基づいて成立する条件で構成されている。

これにより、第1の判別の実行回数が特定回数未満の範囲においては第1遊技状態が維持されるので、第1遊技状態において特定回数の第1の判別の実行を保證することができるという効果がある。

遊技機HH3において、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されていることを特徴とする遊技機HH4。

遊技機HH4によれば、遊技機HH3の奏する効果に加え、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定回数の前記第1の判別が実行されるまでの間に実行される前記第2の判別の実行回数が少ない回数となり易い制御で構成されているので、第2遊技状態が設定されるまでに実行される第2の判別の実行回数を異ならせることで、実質的に特定の実行条件の成立割合を異ならせることができるという効果がある。

20

遊技機HH3又はHH4において、特定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第1特定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第1回数となったことに基づいて成立する第2特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第1制御と前記第2制御とは

30

、前記第2特定条件が成立するよりも前に前記第1特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第1制御は、前記第2制御よりも、前記第1特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機HH5。

遊技機HH5によれば、遊技機HH3又はHH4の奏する効果に加え、特定条件は、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数が前記特定回数となったことに基づいて成立する第1特定条件と、前記第1遊技状態が設定された後における前記第1の判別の実行回数と前記第2の判別の実行回数との合計が前記特定回数よりも多い第1回数となったことに基づいて成立する第2特定条件と、で少なくとも構成されており、前記第1制御と前記第2制御とは、前記第2特定条件が成立するよりも前に前記第1特定条件が成立し易くなるように構成されており、前記第1制御は、前記第2制御よりも、

40

前記第1特定条件が成立するまでに要する期間が短くなり易く構成されている。

これにより、第1特定条件が成立するまでに要する期間の長さを異ならせることで第2の判別の実行回数を異ならせて特定の実行条件が成立する割合を異ならせるという斬新な制御を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

#### 【7366】

<特徴HI群> (1の遊技状態が終了するまでの間に大当たりに当選する可能性を示す演出を実行する)

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行

50

する特典遊技実行手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機H I 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定期間内（例えば、保留球を全て消化しきるまでの間）に当たり遊技が実行される期待度を示す興趣演出を実行可能に構成されたものも存在し、実行中の変動表示だけでなく、複数回の変動表示に渡って当たり遊技が実行される期待感を持続的に抱かせ続けることが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、比較的少ない回数分の変動表示を対象としてしか、当たり遊技が実行される期待度を示す演出を実行することができないため、興趣を向上させることが困難であった。

これに対して遊技機H I 1によれば、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様として、予め定められた第1の状況である場合に第1演出態様を決定し、前記第1の状況よりも前記特定の判別結果となる可能性が高い第2の状況である場合に第2演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特定演出の演出態様によって第1遊技状態の間に特定の判別結果となる可能性を遊技者に示すことができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機H I 1において、前記第1の状況は、前記第2の状況よりも、前記第2の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であることを特徴とする遊技機H I 2。

遊技機H I 2によれば、遊技機H I 1の奏する効果に加え、前記第1の状況は、前記第2の状況よりも、前記第2の設定条件が成立するまでに前記特定の判別結果となる可能性が低い状況であるので、第2の設定条件が成立するよりも前に特定の判別結果となる可能性を特定演出の演出態様によって示唆することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機H I 1又はH I 2において、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機H I 3。

遊技機H I 3によれば、遊技機H I 1又はH I 2の奏する効果に加え、前記特定演出実行手段は、前記第1演出態様の前記特定演出の実行中に前記第2の状況となったことに基

10

20

30

40

50



づいて、前記第2の演出態様の前記特定演出を実行可能に構成されているので、第1遊技状態において状況が変化した場合に、変化した状況に応じて特定演出の演出態様を切り替えることができる。よって、特定演出によって遊技者に対して正確な状況を示すことができるという効果がある。

遊技機H I 1からH I 3のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機H I 4。

10

遊技機H I 4によれば、遊技機H I 1からH I 3のいずれかが奏する効果に加え、前記特典遊技の実行中に予め定められた第1演出を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様として、実行中の前記特典遊技が終了した後の遊技状態として前記第1の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第1演出態様に対応する第3演出態様を決定し、前記第2の状況に対応する前記第1遊技状態が設定される場合に前記第2演出態様に対応する第4演出態様を決定することが可能に構成されている演出態様決定手段と、を備える。

これにより、特典遊技の実行中に、第1演出によって特典遊技の終了後の第1遊技状態において特定の判別結果となる可能性を遊技者に対して示すことができるので、特典遊技の実行中における遊技者の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機H I 1からH I 4のいずれかにおいて、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されていることを特徴とする遊技機H I 5。

遊技機H I 5によれば、遊技機H I 1からH I 4のいずれかが奏する効果に加え、前記第2の状況は、前記第1の状況よりも、前記第1遊技状態が設定されてから前記特定の判別結果とならずに前記第2の設定条件が成立するまでの間に実行される前記判別手段の判別の回数が多くなり易い状況で構成されているので、第2の状況では、第1の状況よりも判別手段の判別回数が多くなるため、特定の判別結果となる機会をより多く獲得できる。よって、第2演出態様の特定演出が実行されることを強く期待させることができるという効果がある。

30

#### 【7367】

<特徴H J群> (有利状態終了後に有利側の保留が貯まり得る遊技方法を遊技者に促す演出を実行する)

遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1の設定条件とは異なる第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第1状態よりも低くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機H J 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表

50



示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者にとって有利な遊技方法（遊技球の発射方向）を遊技状態毎に異ならせることにより、遊技状態に応じて遊技方法を変更する楽しみを遊技者に与えることが可能に構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、各遊技状態における遊技の状況によらずに、遊技状態に対応する遊技方法が報知するのが一般的であるため、状況によっては有利度合いが低下してしまう可能性があるという問題点がある。

10

これに対して遊技機HJ1によれば、遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、に少なくとも発射可能に構成された発射手段と、予め定められた第1の設定条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易く構成された第1状態を設定する第1状態設定手段と、前記第1の設定条件とは異なる第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが前記第1状態よりも低くなり易く構成された第2状態を設定する第2状態設定手段と、前記第1状態において予め定められた特定の実行条件が成立したことに基づいて、前記第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第2状態において所定期間、前記第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備える。

20

これにより、第1方向へと遊技球を発射しても第1状態ほど有利度合いが高くない第2状態において、第1方向へと遊技球を発射する遊技方法を遊技者に示唆する斬新な演出態様を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機HJ1において、前記第2の設定条件は、前記第1状態において成立し得る条件であることを特徴とする遊技機HJ2。

遊技機HJ2によれば、遊技機HJ1の奏する効果に加え、前記第2の設定条件は、前記第1状態において成立し得る条件であるので、第1状態において第2条件が成立して第2状態が設定された後も、第1演出によって示唆される遊技と同一の遊技を示唆することができる。よって、第1状態が継続しているかのように思わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機HJ1又はHJ2において、前記第2状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第2演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第2演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機HJ3。

遊技機HJ3によれば、遊技機HJ1又はHJ2の奏する効果に加え、前記第2状態は、予め定められた特定条件が成立している間、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易くなるように構成されており、前記第2演出実行手段は、少なくとも前記特定条件が成立している間、前記第2演出を実行可能に構成されている。

40

これにより、基本的に第2方向へと遊技球を発射した方が有利となる第2状態において、特定条件が成立して第1方向へと遊技球を発射した方が有利となる状況となった場合に、第2演出により第1方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者が損をしてしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機HJ3において、前記特定条件は、前記第2の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されていることを特徴とする遊技機HJ4。

遊技機HJ4によれば、遊技機HJ3の奏する効果に加え、前記特定条件は、前記第2

50

の設定条件が成立したことに基づいて成立する条件で構成されているので、第1状態が開始されてから第2状態に移行し、且つ、特定条件が不成立の状態となるまで、第1方向へと遊技球を発射する遊技方法を第1演出および第2演出によって示唆し続けることができる。よって、第1状態が終了された後も、特定条件が不成立の状態となるまで第1状態であるかのように遊技者に思わせることができるので、第1状態が実際よりも長く継続しているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機HJ1からHJ4のいずれかにおいて、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別と前記第2の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第2状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機HJ5。

遊技機HJ5によれば、遊技機HJ1からHJ4のいずれかが奏する効果に加え、前記第1方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第1入球手段と、その第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1の判別を実行可能な第1判別手段と、前記第2方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第1方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられている第2入球手段と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2の判別を実行する第2判別手段と、前記第1の判別と前記第2の判別とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1状態は、前記第2状態よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成され、前記第2状態は、前記所定期間において、前記所定期間以外の期間よりも、前記第2方向へと遊技球を発射した場合に前記第1判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されている。

これにより、有利度合いが低い第2状態においても所定期間の間は、第1状態と同様に、第1判別手段の判別が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【7368】

<5076シリーズ>

<特徴IA群>

演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、前記可変演出にて前記演出態様を可変させることが可能な回数を決定可能な決定手段を有し、前記遊技機は、前記演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出を実行可能な追加演出実行手段を有することを特徴とする遊技機IA1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段(枠ボタン2等)への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた(先行技術文献:特開2009-233171号公報)。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変され

てしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。また、各操作演出の演出結果を予め決定しておき、各操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、各操作演出が終了した時点で、予め決定された演出結果に対応する段階まで演出態様を可変させるように構成された遊技機も提案されている。しかしながら、このような遊技機では、操作演出中における操作手段への操作内容に関わらず、操作演出の演出結果として予め決定された演出結果が表示されてしまうため、遊技者が操作手段を操作しようとする意欲が低下してしまうという問題があった。さらに、各操作演出に対して、予め決定された演出結果が必ず表示されてしまうため、バリエーション豊富な演出態様で期間演出を実行するためには、各操作演出の演出結果を異ならせた期間演出の演出データを予め用意する必要があり、期間演出を実行するための演出データ量が増加してしまうという問題があった。10

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、期間演出にて実行される各操作演出における操作手段への操作内容に応じて異なる演出結果で各操作演出が実行されるように構成することで、操作演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させる遊技機を提供することを目的とする。また、予め決定されている期間演出の演出態様の種類よりもバリエーション豊かな期間演出を実行可能に構成することで、期間演出の演出効果を高めることで、遊技者の遊技に対する興味をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I A 1 によれば、可変演出が決定された回数実行された後にも、演出態様を特定の態様で可変させるための追加演出が実行されるので、設定された回数を超えて演出を可変させることで遊技の興味を向上させることができるという効果がある。20

遊技機 I A 1 において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機 I A 2。

遊技機 I A 2 によれば、遊技機 I A 1 の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。30

遊技機 I A 1 または I A 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記演出態様は、前記操作手段が操作されたことに基づいて可変されることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I A 3。

遊技機 I A 3 によれば、遊技機 I A 1 または I A 2 の奏する効果に加え、遊技者が操作するタイミングによって可変させることができるので、遊技者の操作によって、報知される内容が可変するよう思わせることができるという効果がある。

遊技機 I A 1 から I A 3 のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記追加演出実行手段は、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記決定された回数と、前記複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいた前記追加演出を実行するものであることを特徴とする遊技機 I A 4。40

遊技機 I A 4 によれば、遊技機 I A 1 から I A 3 のいずれかにおいて、回数と可変される複数段階の可変タイミングにおける情報とに基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた追加演出を実行することができるという効果がある。

#### 【 7 3 6 9 】

##### < 特徴 I B 群 >

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したに基づいて前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、第 1 状態と、その第 1 50

状態よりも前記移行条件が成立し難い第2状態と、を設定可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記第2状態が設定されている状態では、遊技者に有利な特典を付与可能な付与条件が成立した場合に前記移行条件を成立させることが可能であることを特徴とする遊技機IB1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、大当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた(先行技術文献:特開2009-233171号公報)。また、大当たり抽選が所定回数実行されることによって演出ステージの移行条件が成立した場合に演出ステージが自動的に切り替わるように構成し、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制する遊技機も提案されている。しかしながら、演出ステージが自動的に切り替わる従来型の遊技機では、遊技者の意思に関わらず演出ステージが切り替わってしまうため、遊技者の趣味に合った演出ステージから、遊技者の趣味に合わない演出ステージへと切り替わった場合に、遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうという問題があった。また、遊技者が任意に演出ステージを設定可能に構成した場合には、全ての演出ステージを体験すること無く、特定の演出ステージのみで遊技を行ってしまう遊技者が発生してしまい、遊技機が予め有している演出内容を遊技者に十分に提供することができない事態が発生してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出ステージを固定した場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下しないように他の演出ステージへと切り替え可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制しながら、多様な演出を遊技者に提供することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることを目的とする。

10

20

遊技機IB1によれば、状態設定手段によって、移行条件の成立のし易さを異ならせることができ、移行条件が成立し難い第2状態が設定されている状態で移行条件が成立した場合には特典が付与されるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機IB1において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を、所定個数を上限に記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、前記移行条件を設定するための移行条件設定手段と、を有し、前記移行条件設定手段は、少なくとも、前記判別手段により実行された前記判別の回数が特定回数となった場合に成立する第1移行条件を設定可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて、前記第1移行条件が成立するよりも前に、前記第1移行条件が成立し得ることを示すための移行示唆演出を実行可能な以降演出実行手段を有することを特徴とする遊技機IB2。

30

遊技機IB2によれば、遊技機IB1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1移行条件が成立するよりも前に、移行示唆演出を実行することができるため、遊技者に対して、移行条件が成立するタイミングを予測させ易くすることができるという効果がある。

遊技機IB1またはIB2において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記状態設定手段は、前記操作手段への操作に基づいて、前記第2状態を設定可能であることを特徴とする遊技機IB3。

40

遊技機IB3によれば、遊技機IB1またはIB2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が任意のタイミングで第2状態を設定することができるため、第2状態を設定した状態で移行条件が成立するか否かを確認可能な遊技を遊技者に選択して実行させ易くすることができるという効果がある。

遊技機IB3において、前記移行示唆演出が実行されている状態において、前記第2状態が設定された場合には、前記第1移行条件が成立する前記判別手段の前記判別の結果が、前記特定の判別結果である場合には前記第1移行条件を成立させ、前記特定の判別結果では無い場合には前記第1移行条件を成立させないことを特徴とする遊技機IB4。

50

遊技機 I B 4 によれば、遊技機 I B 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、移行示唆演出が実行されている状態で第 2 状態が設定された場合は、対象となる判別手段の判別結果が特定の判別結果である場合にのみ、第 1 移行条件を成立させ、演出の種別を異ならせることができる。即ち、第 2 状態が設定された場合であっても、移行示唆演出をそのまま実行可能であるため、実行される演出を制御するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 7 0 】

##### < 特徴 I C 群 >

情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報を記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報を判別可能な判別手段と、その判別手段により判別された判別結果を示すための識別情報が動的表示される表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の遊技情報を示すための特定演出の実行可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出は、特定条件が成立している場合に、前記特定条件が成立していない場合よりも実行され易くされているものであることを特徴とする遊技機 I C 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否抽選が実行され、その抽選結果が当たり当選であることに基づいて当たり遊技が実行されるものがある。そして、遊技の当否抽選を実行するための実行権利を所定個数を上限に保留記憶可能に構成し、当たり遊技中に保留記憶されている実行権利の中に、当たり当選し得る実行権利が含まれている場合において、当たり遊技中に実行される当たり遊技演出を用いて、次回の当たり当選を遊技者に事前に報知する連続当たり演出が実行可能な遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

20

このような従来型の遊技機では、当たり遊技中において、当たり当選し得る実行権利が保留記憶されている場合に、高確率で連続当たり演出を実行してしまうと、当たり遊技中に連続当たり演出が実行されなかった時点で、保留記憶されている実行権利の中に当たり当選し得る実行権利が含まれていない可能性が高くなる。上記した例のように、演出の実行されやすさが常に同じであることにより遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

30

遊技機 I C 1 によれば、特定条件が成立することで特定演出が実行され易くなるので、遊技者に遊技情報が報知される頻度を可変させることができ、遊技の興味を向上できるという効果がある。

遊技機 I C 1 において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて事前判別を実行可能な事前判別手段を有し、前記特定演出実行手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果と判別される前記情報が記憶されていると判別された場合に前記特定演出を実行可能であり、前記特定条件は、前記特定演出が実行されたことで成立するものであることを特徴とする遊技機 I C 2。

遊技機 I C 2 によれば、遊技機 I C 1 の奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、特定条件が成立するので、1 度特定演出が実行されることで、その後特定演出が連続して実行され易くでき、特定演出の連続演出を遊技者に楽しませることができるという効果がある。

40

遊技機 I C 1 または I C 2 において、前記特定演出の実行契機となった前記情報を用いた前記判別の結果に基づいて前記特典遊技が実行されている期間を設定可能であることを特徴とする遊技機 I C 3。

遊技機 I C 3 によれば、遊技機 I C 1 または I C 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出によって、実行されることが事前に報知された特典遊技の実行期間中を設定可能であるため、一度特定演出が実行された場合には、連続して特定演出を実行させ易くすることができる。よって、特定演出を連続して実行させようと意欲的に遊技を

50

行わせることができるという効果がある。

遊技機 I C 1 から I C 3 のいずれかにおいて、前記特典遊技が実行されている期間を用いて実行中の前記特典遊技の内容を示すための特典演出を実行可能な特典演出実行手段と、その特典演出実行手段により実行される前記特典演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有し、前記演出態様決定手段は、前記特定演出が連続して実行される場合に、前回実行された前記特典遊技の内容を引き継いだ演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機 I C 4。

遊技機 I C 4 によれば、遊技機 I C 1 から I C 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行された場合には、特典演出の内容を、複数の特典遊技を跨いで決定することができるため、遊技者に対して、特定演出を連続して実行させようとしてより意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

10

遊技機 I C 4 において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも遊技者に有利となる第 2 特典遊技と、のうち、何れかの前記特典遊技を実行可能であり、前記特典演出実行手段により実行される前記特典演出の内容が、前記第 2 特典遊技よりも遊技者に有利となる前記特典遊技の内容よりも遊技者に有利となる内容となった場合に、特殊演出を実行可能な特殊演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I C 5。

遊技機 I C 5 によれば、遊技機 I C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出が連続して実行されたことにより、複数の特典遊技の内容を累積した特典演出の内容が、1 回の第 2 特典遊技の内容よりも遊技者に有利となった場合に特殊演出が実行されるため、特殊演出を実行させようと、意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

20

#### 【 7 3 7 1 】

##### < 特徴 I D 群 >

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に、次に実行される演出が開始されるまでの期間を異ならせることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 I D 1 によれば、案内報知が実行されてから、次の演出が開始されるまでの期間を異ならせることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

40

遊技機 I D 1 において、前記次の演出は、前記特定領域に遊技球が入球した場合に、入球したことを示すための演出であり、前記案内報知が実行されてから第 1 期間が経過するまでは、前記特定領域に遊技球が入球した場合にも前記次の演出の実行が規制されるものであることを特徴とする遊技機 I D 2。

遊技機 I D 2 によれば、遊技機 I D 1 の奏する効果に加え、案内報知が実行された直後に遊技球が特定領域へと入球した場合であっても、第 1 期間は案内報知が終了することが無いため、案内報知の内容を遊技者が把握できないまま案内報知が終了してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I D 2 において、前記案内報知が実行されてから前記第 1 期間が経過した場合は

50

、前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記案内報知が終了することを特徴とする遊技機 I D 3。

遊技機 I D 3 によれば、遊技機 I D 2 の奏する効果に加え、第 1 期間が経過した場合には、特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて案内報知が終了するため、遊技者に対して、無用に長い期間、案内報知が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I D 2 または I D 3 において、前記特定領域へと遊技球が入球してから前記第 1 期間が経過するまでの残余期間を用いて、特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 I D 4。

遊技機 I D 4 によれば、遊技機 I D 2 または I D 3 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出を実行させようと、特定領域へと遊技球を入球させる遊技を遊技者に意欲的に行わせることができるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 7 2 】

##### < 特徴 I E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる動的表示期間が予め規定されている動的表示期間群が予め複数記憶されている動的表示期間群記憶手段と、その動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群の中から 1 の前記動的表示期間群を決定可能な動的表示期間群決定手段と、その動的表示期間群決定手段により決定された前記動的表示期間群を用いて、前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有した遊技機において、前記動的表示期間群決定手段は、前記判別手段により実行された前記判別に関する情報に基づいて移行条件が成立した場合に、現在決定されている前記動的表示期間群とは異なる前記動的表示期間群を決定可能であり、前記動的表示期間群には移行先の前記動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機 I E 1。

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たり実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たり実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。具体的には、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定された場合において、特別図柄変動が 1 0 0 回実行される毎に、変動パターンを決定する際に参照される変動パターンテーブルを切り替えることで、異なる変動パターン（変動時間）を設定可能に構成するものがある。このように構成された従来型の遊技機によれば、同一の遊技状態が長時間継続する場合であっても、特別図柄変動の実行回数に応じて全く異なる変動パターンを設定することができるため、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるものであったが、特別図柄変動の実行回数に応じて変動パターンテーブルを切り替えるための規定内容（変動パターン選択シナリオ）として、莫大な特別図柄変動回数に対応したデータを規定する必要があり、遊技機の処理負荷を増大させてしまう虞があった。また、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、を完全に対応付けてしまうと、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかが遊技者に予測され易くなってしまいうため、特別図柄変動の実行回数と、参照される変動パターンテーブルと、の組合せを多様化し、どのタイミングでどの変動パターンが選択され易くなるのかを遊技者に予測させ難くすることが望まれるが、このような構成を用いた場合には、変動パターン選択シナリオの規定内容がより多様化してしまい、遊技機の

10

20

30

40

50



処理負荷をより増大させてしまうという虞があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機の処理負荷を増大させること無く、特別図柄変動の実行回数に基づいて異なる変動パターンテーブルを参照して変動パターンを決定可能にすることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機 I E 1 によれば、動的表示期間群決定により 1 の動的表示期間群が決定されている状態で実行された判別に基づいて移行条件が成立した場合に、予め規定されている動的表示期間群へと移行させることができるため、遊技機の処理負荷が増大してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 I E 1 において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも 2 以上の前記動的表示期間群に対して、前記移行先の動的表示期間群として同一の動的表示期間群を示す情報が予め規定されていることを特徴とする遊技機 I E 2。

10

遊技機 I E 2 によれば、遊技機 I E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、異なる動的表示期間群が決定されている状態であっても、移行条件が成立した場合に、同一の動的表示期間群へと移行させることができるため、様々な組合せで動的表示期間群を切り替えることが可能となる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I E 1 または I E 2 において、前記動的表示期間群記憶手段に記憶されている前記動的表示期間群のうち、少なくとも 1 の前記動的表示期間群が、複数の前記移行条件を有することを特徴とする遊技機 I E 3。

20

遊技機 I E 3 によれば、遊技機 I E 1 または I E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間群に対して、複数の移行条件を設けることにより、様々な条件で動的表示期間群を切り替えることが可能となるため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I E 3 において、成立する前記移行条件に応じて、異なる動的表示期間群へと移行させることが可能であることを特徴とする遊技機 I E 4。

遊技機 I E 4 によれば、成立した移行条件によって、異なる動的表示期間群へと移行するため、遊技者に対して、どの移行条件が成立したかについて興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

30

### 【 7 3 7 3 】

#### < 特徴 I F 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、その動的表示期間決定手段により決定された前記動的表示期間を記憶可能な記憶手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間を決定可能な主動的表示期間決定手段と、前記判別手段による前記判別の結果に基づいて、前記主動的表示期間とは異なる副動的表示期間を決定可能な副動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記主動的表示期間と、前記副動的表示期間と、を合算した合算動的表示期間を前記動的表示期間として決定可能であり、前記遊技機は、前記合算動的表示期間が第 1 期間よりも短い場合には、前記合算動的表示期間を示すための情報を前記記憶手段へと記憶させ、前記第 1 期間以上である場合には、前記合算動的表示期間を示すための前記情報に特殊処理を実行した処理後情報を前記記憶手段へと記憶させることを特徴とする遊技機 I F 1。

40

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たり実行させることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単

50



位時間当たりに実行させることが可能な特別図柄抽選の回数が多くなる遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能にし、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わせられる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技機のデータ領域が圧迫されてしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機IF1によれば、合算後の動的表示期間の長さが第1期間以上となった場合に、動的表示期間の長さを示すための情報に対して特殊処理を実行させた処理後情報を記憶手段へと記憶させることができるため、動的表示期間として第1期間以上の長さが決定された場合であっても、記憶手段へと記憶させる情報を簡素化することが可能となる。よって、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題が発生してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機IF1において、前記合算動的表示期間が前記第1期間を超えたことを示すための超過情報を記憶可能な第2記憶手段を有し、前記動的表示手段は、前記合算動的表示期間が前記第1期間を超えた場合に、前記記憶手段に記憶されている前記処理情報と、前記第2記憶手段に記憶されている前記超過情報と、に基づいて、前記識別情報を動的表示可能であることを特徴とする遊技機IF2。

遊技機IF2によれば、遊技機IF1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が第1期間を超えたことを示すための超過情報と、処理情報とに基づいて識別情報を動的表示させることができるため、動的表示期間決定手段により決定された動的表示期間に対応させて確実に識別情報を動的表示させることができるという効果がある。

遊技機IF1またはIF2において、前記特殊処理は、前記合算動的表示期間から前記第1期間を減算した減算値を算出するものであることを特徴とする遊技機IF3。

遊技機IF3によれば、遊技機IF1またはIF2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間から第1期間を減算した減算値が記憶手段に記憶されるため、第1期間よりも長い期間を示すための情報が記憶手段に記憶されることを抑制することができるという効果がある。

遊技機IF3において、前記遊技機は、前記合算動的表示期間として算出され得る期間の上限が、前記第1期間の2倍を超えることが無いように構成されていることを特徴とする遊技機IF4。

遊技機IF4によれば、遊技機IF3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、合算動的表示期間が、第1期間を2倍した期間よりも短くなるため、第2記憶手段に合算動的表示期間が第1期間を超過したことを示す超過情報のみを記憶させるだけで、合算動的表示期間を的確に再現することができるという効果がある。

遊技機IF1からIF4の何れかにおいて、前記主動的表示期間決定手段により決定される前記主動的表示期間は、何れも前記第1期間よりも短い期間であることを特徴とする遊技機IF5。

遊技機IF5によれば、遊技機IF1からIF4の何れかの奏する効果に加え、次の効

果を奏する。即ち、主動的表示期間のみで、第1期間よりも長い動的表示期間が設定されることが無い場合、特殊処理が実行される頻度を抑制することができるという効果がある。

#### 【7374】

##### <特徴IG群>

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に対応させた第1図柄を、所定の動的態様で表示手段に表示可能な判別情報表示手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記演出の種別を決定可能な演出種別決定手段と、移行条件が成立したに基づいて、前記演出実行手段により実行される前記演出の種別を異なる種別へと移行させることが可能な前記演出種別移行手段と、を有した遊技機において、前記判別情報数報知手段は、前記第1図柄が特定の前記動的態様で表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特定の動的表示態様とは異なる特殊動的態様で前記第1図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機IG1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能な構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、保留図柄を用いて演出効果をより高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機IG1によれば、移行条件の成立タイミングと、第1図柄の動的態様の表示タイミングに応じて、移行条件が成立した後の第1図柄の動的態様を異ならせることができるため、第1図柄の動的態様を用いた演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

30

遊技機IG1において、前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を、その判別情報が前記判別手段による前記判別に用いられるよりも前に事前判別可能な事前判別手段と、前記事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて前記第1図柄の動的態様を決定可能な動的態様決定手段と、を有し、前記動的態様決定手段は、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い第1動的態様を決定可能であり、前記遊技機は、前記第1動的態様で前記第1図柄が表示されている状態で前記移行条件が成立した場合に、前記特殊動的態様で前記第1図柄を表示可能であることを特徴とする遊技機IG2。

40

遊技機IG2によれば、遊技機IG1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊動的態様で第1図柄が表示された場合に、特典遊技が実行される可能性を高くすることができるため、特殊動的態様で第1図柄が表示されることを期待させながら遊技を行わせることができる。よって、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機IG2において、前記第1動的態様は、少なくとも、前記第1図柄を、1の表示態様で動的表示される第1期間と、その第1期間よりも後の期間であって、前記1の表示態様とは異なる他の表示態様へと可変させる第2期間と、を含む動的表示期間にて前記第1図柄を動的表示させるものであって、前記判別情報数報知手段は、前記第1期間にて前

50

記移行条件が成立した場合と、前記第2期間にて前記移行条件が成立した場合と、で異なる動的態様で前記第1図柄を動的表示可能であることを特徴とする遊技機IG3。

遊技機IG3によれば、遊技機IG2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1動的態様で第1図柄が動的表示されている期間の経過状況に応じて、移行条件が成立した後の動的態様を異ならせることができるため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機IG3において、前記第2期間は、前記第1期間よりも短く設定され、前記動的態様決定手段は、前記第1期間にて前記移行条件が成立した場合よりも、前記第2期間にて前記移行条件が成立した場合の方が、前記第1図柄の動的態様として、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていると判別された場合の方が、前記事前判別手段により前記特定の判別結果となる前記判別情報が記憶されていないと判別された場合よりも、決定し易い特殊第1動的態様を決定し易いことを特徴とする遊技機IG4。

10

遊技機IG4によれば、遊技機IG3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、短い期間である第2期間中に移行条件が成立した場合に、特殊第1動的態様が決定され易いため、移行条件が成立するタイミングに対して、より遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

#### 【7375】

##### <特徴IH群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄列で構成された識別図柄を表示する表示手段と、その表示手段に前記識別図柄を動的表示した後に、前記判別結果を示すための表示態様で前記識別図柄を停止表示する表示制御手段と、前記判別手段により特定の判別結果を示すための停止表示態様で前記識別図柄が停止表示された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄は、第1図柄と、その第1図柄とは異なる第2図柄とを複合させて形成され、前記表示制御手段は、前記第1図柄に対する第1表示制御と、前記第2図柄に対する第1表示制御と異ならせて実行可能であることを特徴とする遊技機IH1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

30

40

遊技機IH1によれば、第1図柄と第2図柄とを複合させて形成された識別図柄を用いて判別手段の判別結果を表示可能となり、且つ、表示制御手段によって、第1図柄と第2図柄とに対して別々の表示制御を実行することができるため、表示手段に表示される識別図柄を多彩な表示態様で表示することができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機IH1において、前記表示制御手段は、前記第1表示制御によって前記第1図柄が動的表示されるタイミングよりも遅らせて前記第2表示制御によって前記第2図柄を動的表示させることが可能であることを特徴とする遊技機IH2。

遊技機IH2によれば、遊技機IH1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別図柄を形成する第1図柄と、第2図柄とのうち、第2図柄が動的表示されるタイミン

50

グを遅らせることができるため、識別図柄が動的表示される際の表示態様を遊技者に注視させることができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 I H 1 または I H 2 において、前記表示制御手段は、前記第 1 表示制御として、通常第 1 表示制御と、特定第 1 表示制御と、を実行可能であり、前記第 2 表示制御として、通常第 2 表示制御と、特定第 2 表示制御と、を実行可能であり、前記遊技機は、少なくとも、前記通常第 1 表示制御が実行される場合において、前記第 2 表示制御として、前記通常第 2 表示制御が実行される通常表示と、前記特定第 2 表示制御が実行される特定表示と、を実行可能であることを特徴とする遊技機 I H 3。

遊技機 I H 3 によれば、遊技機 I H 1 または I H 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 図柄に対して通常第 1 表示制御を実行する場合に、第 2 図柄に対して通常第 2 表示制御を実行する通常表示と、特定第 2 表示制御を実行する特定表示と、を実行可能であるため、第 1 図柄の動的表示と、第 2 図柄の動的表示と、を組み合わせることで、バリエーションの富んだ識別図柄の動的表示を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 I H 1 から I H 3 の何れかにおいて、前記表示制御手段は、特定条件が成立した場合に、前記第 2 図柄を用いること無く、前記第 1 図柄のみで前記判別手段の判別結果を報知可能であることを特徴とする遊技機 I H 4。

遊技機 I H 4 によれば、遊技機 I H 1 から I H 3 の何れかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立した場合に、第 1 図柄のみで判別手段の判別結果を報知することができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができるという効果がある。

#### 【 7 3 7 6 】

##### < 特徴 I I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づく識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別結果が特定の判別結果である場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が表示される期間に前記識別情報が表示されることが可能な領域に視認可能な状態で識別図柄を配置させる動的表示手段と、前記識別図柄の動的表示パターンを決定することが可能な動的表示パターン決定手段と、を有し、前記動的表示パターン決定手段は、前記識別情報が表示される期間に前記識別図柄を動的表示させるタイミングにより、前記識別情報と配置される前記識別図柄との位置関係が特定の位置関係となることを規制可能な動的表示パターンを決定させることが可能であることを特徴とする遊技機 I I 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変化させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I I 1 によれば、識別図柄の動的表示開始タイミングにより判別されて、そのタイミングに合わせた動的表示パターンが決定されることで特定の位置関係となることを規制されることで設計上不都合のある位置関係となることを抑制することができ、識別図柄の動的表示タイミングを柔軟に決定することが可能となるので、より遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 I I 1 において、前記動的表示パターン決定手段は、複数の前記識別図柄を動的

10

20

30

40

50

表示させるための動的表示パターンを決定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I I 2。

遊技機 I I 2 によれば、遊技機 I I 1 の奏する効果に加え、動的表示パターンによって、複数の識別図柄を動的表示させることが可能となるので、識別図柄を動的表示させるための制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 I I 1 または I I 2 において、前記識別情報が表示される期間のうち、前記識別図柄を動的表示開始させるタイミングを決定可能な許容期間が予め設定されているものであることを特徴とする遊技機 I I 3。

遊技機 I I 3 によれば、遊技機 I I 1 または I I 2 の奏する効果に加え、識別情報が表示される期間のうち、識別図柄を動的表示させるタイミングを限定することで、識別情報が表示される期間が終了した後にも識別図柄が所定の位置に配置されない不具合を抑制できるという効果がある。

10

#### 【 7 3 7 7 】

##### < 特徴 I J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の識別図柄を組み合わせて構成されており、特定条件の成立に基づいて、前記識別図柄とは異なる特殊図柄を所定の位置に配置させるための設定をすることが可能な特殊図柄設定手段と、第 1 の期間では、前記複数の識別図柄を特定の組み合わせで停止表示させることで前記判別結果に基づく第 1 演出を実行し、前記第 1 の期間とは異なる第 2 の期間では、前記特殊図柄を少なくとも含む特定の組み合わせ態様で前記特殊図柄を配置させることで前記判別結果に基づく第 2 演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 I J 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 I J 1 によれば、識別図柄のみで判別結果に基づく演出を実行する期間と、特殊図柄を含む組み合わせで判別結果に基づく演出を実行する期間とを切り替えて設定することができるので、第 1 演出と第 2 演出とで遊技者が判別結果に対する期待を変更可変させることができ、遊技が単調となる不具合を抑制し、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 I J 1 において、第 1 条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインと、第 2 条件が成立している場合に、前記特殊図柄を含む組み合わせが形成される有効ラインとが異なるようにされるものであることを特徴とする遊技機 I J 2。

遊技機 I J 2 によれば、遊技機 I J 1 の奏する効果に加え、有効ラインが成立している条件により可変されるので、遊技者が識別する有効ラインを予測して遊技を行うことができ、遊技の興味をより向上できるという効果がある。

遊技機 I J 1 または I J 2 において、前記特殊図柄が配置される期間において、前記特殊図柄と組み合わせされない前記識別図柄を通常の状態よりも視認困難な状態に変更可変させることが可能な可変手段を有するものであることを特徴とする遊技機 I J 3。

50

遊技機 I J 3 によれば、遊技機 I J 1 または I J 2 の奏する効果に加え、特殊図柄と組み合わせられない識別図柄が視認困難な状態に可変されるので、遊技者が特殊図柄の組み合わせを容易に判別できるという効果がある。

#### 【 7 3 7 8 】

##### < 特徴 I K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に前記表示手段の前面側で駆動することが可能な第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段の所定位置を識別することが識別手段と、前記第 1 駆動手段を所定の駆動パターンで駆動させることが可能な駆動パターン手段と、を有し、前記駆動パターン手段は、前記駆動パターンで駆動させた場合に所定タイミングで前記所定位置が識別されないことに基づいて、実行する駆動パターンのうち、一部の実行がされないようにされていることを特徴とする遊技機 I K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、表示される図柄の態様が単調となってしまう、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、様々な態様で図柄を表示可能にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I K 1 によれば、第 1 駆動手段を駆動パターンで駆動させる際に、所定位置を識別することができない場合には、駆動パターンのうち、一部を駆動させないことにより、第 1 駆動手段が他の構造物等と接触して破損してしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 I K 1 において、前記第 1 駆動手段は、回動可能な回動手段を有しており、前記識別手段は、前記回動手段の原点位置を前記所定位置として識別可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I K 2。

遊技機 I K 2 によれば、回動手段の原点位置を識別できない場合に、駆動パターンに一部が実行されないことで、回動手段が正規の位置で回動停止できずに、第 1 駆動手段を使用した演出が遊技者に正しく伝わらない不具合を抑制できるという効果を有する。

遊技機 I K 2 において、前記回動手段の前面側には前記原点位置が正規の位置となる文字情報が付されていることを特徴とする遊技機 I K 3。

遊技機 I K 3 によれば、遊技機 I K 2 の奏する効果に加え、文字情報が付されていることで、原点位置に配置された場合に、遊技者に文字情報を容易に識別させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 7 9 】

##### < 特徴 I L 群 >

遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、を有した遊技機において、1 の前記操作に基づいて前記可変演出により可変された前記演出態様は、異なる 2 以上の遊技者に有利となる特典が付与されることを報知可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I L 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 等）への操作内容に基づいて演出態様を可変させる操作演出を複数回実行することで、演出態様を段階的に可変させる期間演出を実行可能なものがある。そして、期間演出の演

10

20

30

40

50

出結果として、演出態様が特定段階まで可変された場合に、遊技者に有利な特典が付与される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2009-233171号公報）。しかしながら、従来型の遊技機では、期間演出の演出結果のみが予め決定されており、各操作演出の演出結果が予め決定されていないため、期間演出中に実行される複数回の操作演出の全てを用いること無く、期間演出の演出結果に対応する段階まで演出態様が可変されてしまい、期間演出の演出結果が低下してしまう問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出中における操作手段への操作意欲を高め、遊技者の遊技に対する興味を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機I L 1によれば、1の操作に基づいて2以上の遊技者に有利となる特典が報知可能にされているので、操作手段を操作することによる特典を増大させることが可能となり遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機I L 1において、情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される場合に、前記前記演出態様が予め定められた報知態様に可変されることが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機I L 2。

20

遊技機I L 2によれば、遊技機I L 1の奏する効果に加え、演出態様が報知態様に可変されることで、事前に特定の判別結果となることを遊技者が認識できるので、演出態様の可変に興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機I L 1またはI L 2のいずれかにおいて、前記演出態様の可変は、複数段階に分けて実行されるものであり、前記回数における演出の可変が終了した後に、前記複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいた追加演出が追加可能に構成されていることを特徴とする遊技機I L 3。

遊技機I L 3によれば、遊技機I L 1からI L 3のいずれかにおいて、複数段階の可変タイミングにおける情報に基づいて追加演出が実行されるので、演出態様の可変に対応させた演出を実行することができるという効果がある。

30

#### 【7380】

##### <特徴IM群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別の結果を示すための前記識別情報が停止表示された場合に遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技の制御に必要な第1情報値を決定可能な第1情報値決定手段と、遊技の制御に必要な第2情報値を決定可能な第2情報値決定手段と、前記第1情報値と前記第2情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理を実行することが可能な特殊処理実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機I M 1。

40

従来より、設定されている遊技状態と、特別図柄抽選の結果とに基づいて、異なる変動パターン（変動時間）を決定することで、単位時間当たりに行わせることが可能となる特別図柄抽選の回数を、遊技状態に応じて異ならせるように構成し、遊技者に対して、単位時間当たりに行わせることが可能な特別図柄抽選の回数が増える遊技状態が設定されることを目指して意欲的に遊技を行わせる遊技機が提案されており、大当たり遊技が終了してから実行される特別図柄変動の回数に基づいて、異なる変動パターン（変動時間）が決定されるように構成することで、同一の遊技状態で長時間の遊技を実行している遊技者に対して、飽きの来ない遊技を実行可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。このような従来型の遊技機において、様々な変動パターン（変動時間）を決定可能とするために、変動時間に関する情報を複数決定可能に

50



し、決定された複数の情報に含まれる変動時間を合算することで変動パターンを決定するように構成された遊技機がある。このような遊技機では、複数の変動時間を組み合わせることにより、様々な変動パターンを決定することができ、遊技者に対して飽きの来ない遊技を実行させることが可能となるが、例えば、組み合わせられる複数の変動時間として、長い変動時間がそれぞれ決定された場合に、合算後の変動パターンとして長時間の変動パターンが決定されてしまうことから、変動時間を記憶するためのデータ領域として、最長となる変動パターンに対応する変動時間に関する情報を格納できるようにデータ領域を大きく確保する必要があり、遊技機のデータ領域を圧迫してしまうという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、柔軟に決定される情報値に基づく制御を実行した場合にも制御負荷を軽減することが可能な遊技機を提供することを目的とする。 10

遊技機 I M 1 によれば、第 1 情報値と第 2 情報値とに基づいて特定条件が成立する場合に特殊処理が実行されることで、特殊処理が実行される頻度を軽減することができ、制御負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 I M 1 において、前記特定条件は、前記第 1 情報値と前記第 2 情報値とを加算した場合に、特定値以上となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機 I M 2。

遊技機 I M 2 によれば、遊技機 I M 1 の奏する効果に加え、第 1 情報値と第 2 情報値とを加算した値が特定値以上となる場合に、特殊処理が実行されるので、データ量が多いものに対して特殊処理を実行させることができるという効果がある。

遊技機 I M 2 において、前記特殊処理は、加算した値が特定値以上であることを示す情報を付与し、前記加算した値より特定値を減算した値を示す情報を設定するための処理であることを特徴とする遊技機 I M 3。 20

遊技機 I M 3 によれば、遊技機 I M 2 の奏する効果に加え、特殊処理によって特定値以上であることを示す情報が付与されるので、容易に減算した値に特定値を加算することで、少ないデータ量で加算値を判別することができるという効果がある。

#### 【 7 3 8 1 】

##### < 特徴 I N 群 >

所定数を上限に情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に対応させた識別図柄を、所定の態様で表示手段に表示可能な情報表示手段と、を有した遊技機において、前記情報表示手段は、前記識別図柄のうち、少なくとも一つの態様を所定の抽選情報に基づいて可変させて表示させることが可能であり、前記可変させて表示させた前記識別図柄の態様が可変させる前の状態を表示させる設定がされた場合に、再度、所定の抽選情報に基づいて可変されていた前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I N 1。 30

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報を、所定数を上限に記憶可能な構成し、記憶された抽選情報に基づいて遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成が提案されていた。また、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄を表示可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。上述した従来型の遊技機では、記憶されている抽選情報の個数を遊技者に報知するための保留図柄の表示態様が単調であり、演出効果を高めることが出来ないという問題があった。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、演出効果が低下することを抑制することが可能な遊技機を提供することを目的とする。 40

遊技機 I N 1 によれば、識別図柄が例えば、電源断等のアクシデント等により初期の態様で表示された場合にも、再度、可変して表示されることが可能に設定されているので、 50



演出効果が低下することを抑制できるという効果がある。

遊技機 I N 1 において、前記情報表示手段は、前記識別図柄が可変されて表示されている状態で、電源が断した後に、電源が再度供給された場合に、前記可変されていた前記識別図柄を初期状態の前記識別図柄で表示させた後に、可変条件の成立に基づいて前記識別図柄を可変させて表示させることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 I N 2。

遊技機 I N 2 によれば、遊技機 I N 1 の奏する効果に加え、電源が復旧した後に、識別図柄を再度可変させることができるので、遊技者が可変していた識別図柄に対して興味を継続して持たせることができるという効果がある。

遊技機 I N 1 または I N 2 において、前記識別図柄は、特定の周期で動的表示されて表示されるものであり、前記可変されて表示された識別図柄は、可変される前の識別図柄とは異なる動的表示態様で表示されるものであることを特徴とする遊技機 I N 3。

遊技機 I N 3 によれば、遊技機 I N 1 または I N 2 の奏する効果に加え、遊技者に可変された識別図柄であることを動的表示態様から識別し易くでき、遊技者が見逃す不具合を抑制できるという効果がある。

#### 【 7 3 8 2 】

##### < 特徴 I O 群 >

遊技球が入球可能な特定領域と、その特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、遊技球は前記特定領域へ入球させることが可能な領域へと遊技球を発射させるための案内報知を実行可能な報知実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記案内報知が実行された後に成立した実行条件により実行される演出が開始されるまでの期間を遅延させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 I O 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 I O 1 によれば、案内報知が実行されてから開始が成立した演出が開始されるまでの期間を遅延させることができるため、案内報知を最適な期間で実行させることが可能となり遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 3 8 3 】

##### < 5 0 7 7 系の特徴群 >

< 特徴 J A 群 >（不利な第 1 遊技状態において特定の抽選結果となった場合に、当たりを介さずに実質的な大当たり確率が第 1 遊技状態よりも高い第 2 遊技状態を設定する）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において第 2 の設定条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技を介さずに前記第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報）。

10

20

30

40

50

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技状態として、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設ける構成とすることで、当たり遊技の終了後の遊技状態として、より有利度合いが高い遊技状態が設定されることを期待させる遊技性を実現しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定された場合、当たり遊技が実行されない限り、より有利度合いが高い遊技状態へと移行する可能性が無いため、当たり遊技が実行されることのみを期待する遊技性となってしまう、遊技が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機 J A 1 によれば、第 1 遊技状態では、特典遊技を介さずに有利度合いが高い第 2 遊技状態が設定されるので、遊技者に対して特定の判別結果に加え、第 2 の設定条件が成立することにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 J A 1 において、前記第 2 の設定条件は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 J A 2。

遊技機 J A 2 によれば、遊技機 J A 1 の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して特定の判別結果となることに加え、第 1 の判別結果となることにも期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 J A 1 又は J A 2 において、前記第 2 遊技状態において、当該第 2 遊技状態の遊技方法を遊技者に対して示唆可能な特定表示を表示させることが可能な表示制御手段を備え、前記第 1 遊技状態は、前記特典遊技が実行される割合が、前記判別手段の判別 1 回あたり第 1 の割合となる遊技状態であり、前記第 2 遊技状態は、少なくとも前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で前記特典遊技が実行され得る遊技状態であることを特徴とする遊技機 J A 3。

遊技機 J A 3 によれば、遊技機 J A 1 又は J A 2 の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに、特典遊技が比較的実行され難い遊技状態から実行され易い遊技状態に移行するという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 J A 3 において、前記判別手段は、前記判別条件として予め定められた第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記判別条件として前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 1 判別手段の判別が実行されると、前記第 1 の割合で前記特典遊技が実行され、前記第 2 判別手段の判別が実行されると、実質的に前記第 1 の割合よりも高い割合で前記特典遊技が実行されることを特徴とする遊技機 J A 4。

遊技機 J A 4 によれば、遊技機 J A 3 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別が実行されるか、第 2 判別手段の判別が実行されるかによって特典遊技が実行される割合が異なるので、第 2 判別手段の判別が実行されることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

40

遊技機 J A 4 において、前記第 1 遊技状態は、前記第 2 の判別条件が成立困難な遊技状態であり、前記第 2 遊技状態は、前記特定表示により示唆される遊技方法で遊技を行った場合に、成立する前記判別条件のうち特定割合が前記第 2 の判別条件となることで、前記第 2 の割合で前記特典遊技が実行される遊技状態であることを特徴とする遊技機 J A 5。

遊技機 J A 5 によれば、遊技機 J A 4 の奏する効果に加え、遊技状態によって第 2 の判別条件が成立する割合を可変させて遊技状態毎に特典遊技が実行される割合を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 J A 5 において、遊技球が入球可能な第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 判

50

別手段の判別に用いる第1判別情報を取得可能な第1情報取得手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第2判別手段の判別に用いる第2判別情報を取得可能な第2情報取得手段と、前記第2入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、遊技球が通過可能な通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて特定の判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段の判別結果が所定の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される前記可変遊技の種別として、前記第1位置へと可変される期間が前記第2入球手段へと遊技球が入球可能となる第1期間に設定される第1可変遊技と、前記第2入球手段へと遊技球が入球困難となる第2期間に設定される第2可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第1遊技状態は、前記第2可変遊技が決定され得ない遊技状態であり、前記第2遊技状態は、所定割合で前記第2可変遊技が決定される遊技状態であることを特徴とする遊技機J A 6。

遊技機J A 6によれば、遊技機J A 5の奏する効果に加え、第1遊技状態であるか、第2遊技状態であるかによって第2入球手段へと遊技球を入球させることができるか否かが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機J A 6において、前記第1入球手段は、前記通過手段を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機J A 7。

遊技機J A 7によれば、特定判別手段の判別と第1判別手段の判別とを毎回略同時に実行させることができるという効果がある。

遊技機J A 7において、前記第2の割合は、前記第1判別手段の判別で特定の判別結果となる割合と、前記特定判別手段の判別で所定の判別結果となり、前記種別決定手段により前記第1可変遊技が決定され、当該第1可変遊技の実行中に前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて実行される前記第2判別手段の判別で前記特典遊技が実行される割合と、の合算であることを特徴とする遊技機J A 8。

遊技機J A 8によれば、遊技機J A 7の奏する効果に加え、第2遊技状態では、第1遊技状態と同様に第1入球手段を狙って遊技球を発射することで、第1判別手段の判別で特典遊技が実行されることを期待できる上に、第1可変遊技が実行されて第2入球手段へと遊技球が入球し、第2判別手段の判別で特典遊技が実行されることも期待できる特殊な柚木状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7384】

<特徴J B群> (第1契機で設定された時短状態では第1タイミングで時短回数が更新され、第2契機で設定された時短状態では第2タイミングで更新される)

予め定められた第1の設定条件と、その第1の設定条件とは異なる第2の設定条件とのうちいずれかの設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において予め定められた更新条件が成立したことに基づいて、特定のカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新手段と、その更新手段により前記特定のカウンタ値が予め定められた特定値に更新されたことに基づいて、前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備え、前記第1の設定条件の成立を契機として設定された前記第1遊技状態では、前記更新条件として第1の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であり、前記第2の設定条件の成立を契機として設定された前記第1遊技状態では、前記更新条件として前記第1の更新条件とは異なる第2の更新条件が成立したことに少なくとも基づいて前記更新手段により前記特定のカウンタ値が更新され得る構成であることを特徴とする遊技機J B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ(例えば、時短回数をカウントするカウンタ)に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する(例えば、特許文献1:特開2012-217766

号公報)。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行を設定する際の遊技状態に応じて、当たり遊技終了後の遊技状態の有利度合いを異ならせることが可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る遊技機においては、同一の遊技状態で同一の当たり遊技の実行が設定された場合に、当たり遊技終了後の遊技状態として必ず同一の遊技状態が設定されてしまうため、例えば、遊技者に有利な遊技状態として、終了条件を異ならせることで同一の遊技状態でありながら当たり遊技の実行可能性が異なる複数の状態を設ける構成とした場合に、当たり遊技の実行可能性以外の有利度合いに差をつけることが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 J B 1 によれば、第 1 遊技状態が設定された契機に応じて特定のカウンタ値の更新タイミングを異ならせることができるので、特定のカウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機 J B 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 1 遊技状態において前記第 1 特典遊技の執行が設定された場合と、前記第 2 遊技状態において前記第 1 特典遊技の執行が設定された場合とで、有利度合いを異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 J B 2。

遊技機 J B 2 によれば、遊技機 J B 1 の奏する効果に加え、第 1 特典遊技の執行が設定されるタイミングが第 1 遊技状態であるか第 2 遊技状態であるかによって有利度合いが可変するので、第 1 特典遊技が実行されるタイミングに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 J B 2 において、前記第 1 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態では、前記第 2 の設定条件の成立を契機として設定された前記第 1 遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態において前記第 1 特典遊技の執行を設定させることが困難であることを特徴とする遊技機 J B 3。

遊技機 J B 3 によれば、遊技機 J B 2 の奏する効果に加え、第 1 の設定条件の成立を契機として設定された第 1 遊技状態であるか、第 2 の設定条件の成立を契機として設定された第 1 遊技状態であるかによって第 1 遊技状態の間における第 1 特典遊技の実行され易さを異ならせることができるので、設定条件に応じて第 1 遊技状態の有利度合いを異ならせることができるという効果がある。

遊技機 J B 2 又は J B 3 において、前記第 1 の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間における予め定められた第 1 タイミングで成立し得る条件であり、前記第 2 の更新条件は、前記判別条件が成立してから新たな判別条件が成立し得る状態となるまでの間において前記第 1 タイミングよりも後のタイミングである第 2 タイミングで成立し得る条件であり、前記特典遊技は、前記第 1 タイミングよりも後のタイミングであり、前記第 2 タイミングよりも前のタイミングである第 3 タイミングで実行が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機 J B 4。

遊技機 J B 4 によれば、遊技機 J B 2 又は J B 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特典遊技の執行が設定される場合に、第 2 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第 1 タイミングで特定のカウンタ値が更新される第 1 遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第 1 遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機 J B 4 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも前記入球手段へと遊技球が入球困難な第 2 位置

10

20

30

40

50

と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第2位置から前記第1位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記特典遊技の実行を設定する特典遊技実行設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機JB5。

遊技機JB5によれば、遊技機JB4の奏する効果に加え、可変遊技の実行中に入球手段へと遊技球が入球した場合に特典遊技の実行が設定されるので、入球手段へと遊技球が入球するか否かに注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機JB5において、前記第1タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果となってから前記可変手段が前記第1位置へと可変されるまでの間のタイミングであり、前記第2タイミングは、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果となったことに基づいて実行された前記可変遊技において前記入球手段へと遊技球が入球したタイミングよりも少なくとも後のタイミングあることを特徴とする遊技機JB6。

遊技機JB6によれば、遊技機JB5の奏する効果に加え、第1遊技状態において第1の判別結果となつて可変遊技が実行される場合に、第2タイミングで特定のカウンタ値が更新される第1遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新される前に特典遊技の実行を設定することができるため第1遊技状態の間に特典遊技の実行を設定し易くなる一方で、第1タイミングで特定のカウンタ値が更新される第1遊技状態であれば、特定のカウンタ値が更新された後で特典遊技の実行が設定されるため、第1遊技状態の間に特典遊技の実行を比較的設定し難くなるという効果がある。

遊技機JB1からJB6のいずれかにおいて、前記第1遊技状態は、前記第2遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機JB7。

遊技機JB7によれば、遊技機JB1からJB6のいずれかが奏する効果に加え、第1遊技状態の方が第2遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であるので、特定のカウンタ値が特定値に更新されないことを遊技者に願わせることができるという効果がある。

#### 【7385】

<特徴JC群> (有利な第1遊技状態において第1条件と、その第1条件とは異なる第2条件と、を少なくとも含む複数の条件の全てが成立したに基づいて、不利な第2遊技状態を設定する)

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定された後で、予め定められた第1条件と、その第1条件とは異なる第2条件と、を少なくとも含む複数の条件が成立したに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機JC1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する(例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態が設定されている状況下で予め定められた複数の終了条件のうち1の条件が成立することで有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態へと移行するものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、他の条件の成立状況とは無関係に、複数の終了条件のうち1の終了条件が成立した時点で有利な遊技状態が終了されてしまうため、他の終了条件が成立するまでに比較的余裕がある状況であるにもかかわらず、1の終了条件が成立しただけで有利な遊技状態が終了されてしまい、遊技者に対して理不尽感を抱かせてしまう可能性がある。

これに対して遊技機JC1によれば、複数の条件が成立するまで有利度合いの高い第1遊技状態が継続するので、複数の条件の成立状況に注目する斬新な遊技性を実現すること

10

20

30

40

50

ができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J C 1 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J C 2。

遊技機 J C 2 によれば、遊技機 J C 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、第 1 の判別結果となること、および第 2 の判別結果とならないことを期待させることができるので、判別手段の判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

10

遊技機 J C 2 において、前記第 2 条件は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果とも前記第 2 の判別結果とも異なる第 3 の判別結果となった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J C 3。

遊技機 J C 3 によれば、遊技機 J C 2 の奏する効果に加え、先に第 1 条件が成立した後は、第 3 の判別結果とならないことをより強く期待させることができる一方で、先に第 2 条件が成立した場合は、第 2 の判別結果とならないことをより強く期待させることができるので、条件の成立順に応じて異なる判別結果を避けたいと思わせることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 J C 3 において、前記第 1 条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後で予め定められた第 1 回数、前記第 2 の判別結果になった場合に成立する条件であり、前記第 2 条件は、前記第 1 遊技状態が設定された後で予め定められた第 2 回数、前記第 2 の判別結果になった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 J C 4。

遊技機 J C 4 によれば、遊技機 J C 3 の奏する効果に加え、第 2 判別結果になった回数、および第 3 判別結果となった回数の両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J C 1 から J C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態が設定された後で、前記複数の条件が成立する順序によらず、前記複数の条件のうち少なくとも 1 の条件が未成立の状態である間は前記第 1 遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機 J C 5。

30

遊技機 J C 5 によれば、遊技機 J C 1 から J C 4 のいずれかが奏する効果に加え、少なくとも 1 の条件が未成立の間は、条件の成立順によらず有利な第 1 遊技状態が維持されるので、全ての条件が成立しないことを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 J C 4 において、前記第 1 遊技状態が設定された後で前記第 1 条件が成立し、且つ、前記第 2 条件が未成立の状況において、前記第 2 の判別結果の回数が前記第 1 回数よりも多い第 3 回数になったことに基づいて、前記第 3 の判別結果の回数が前記第 2 回数とは異なる第 4 回数になった場合に第 2 条件が成立するように変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技機 J C 6。

遊技機 J C 6 によれば、遊技機 J C 4 の奏する効果に加え、第 1 条件の成立後も第 2 の判別結果となり続けて第 2 の判別結果の回数が第 3 回数に到達した場合に、第 2 条件を成立させるための第 3 の判別結果の回数を異ならせることができるので、第 1 条件の成立後においては、第 2 の判別結果の回数が第 3 回数に到達するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 J C 6 において、前記第 4 回数は、前記第 2 回数よりも多い回数であることを特徴とする遊技機 J C 7。

遊技機 J C 7 によれば、遊技機 J C 6 の奏する効果に加え、第 2 の判別結果の回数が第 3 回数に到達することで、第 2 条件を成立させるために要する第 3 の判別結果の規定回数が増加し、第 1 遊技状態が長く継続し易くなるので、第 1 条件が成立するまでは、第 2 の

50

判別結果とならないことを期待させる遊技性とし、第1条件の成立後は、第2の判別結果となることを期待させる遊技性とすることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機J C 1からJ C 7のいずれかにおいて、前記第2遊技状態設定手段は、前記第1遊技状態において前記複数の条件のいずれとも異なる予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記複数の条件の成立状況によらず、前記第2遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機J C 8。

遊技機J C 8によれば、遊技機J C 1からJ C 7の何れかが奏する効果に加え、第1遊技状態において特定条件が成立すると、複数の条件の成立状況によらずに強制的に第2遊技状態が設定されるので、第1遊技状態が極端に長く継続しすぎてしまい、遊技者にとって過剰に有利となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機J C 8において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とならずに予め定められた特定回数実行されたことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機J C 9。

遊技機J C 9によれば、第1遊技状態を特定回数以内の判別回数で終了させることができるので、遊技者にとって過剰に有利となり過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

#### 【7386】

<特徴J D群> (時短状態を終了させ得る第1条件が成立する可能性を示唆する演出と、第2条件が成立する可能性を示唆する演出と、をそれぞれ独立して実行可能)

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態を終了させ得る第1条件が成立したか判別する第1条件判別手段と、前記第1遊技状態を終了させ得る条件であって前記第1条件とは異なる条件である第2条件が成立したか判別する第2条件判別手段と、前記第1条件が成立する可能性を示唆可能な第1演出と、前記第2条件が成立する可能性を示唆可能な第2演出と、を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機J D 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1:特開2003-325886号公報)。

30

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態のそれぞれに対応する演出態様の演出を実行可能に構成されていると共に、有利度合いが高い遊技状態の少なくとも一部において、当該遊技状態の終了条件が成立する可能性(遊技回数)を報知を行うことが可能に構成されたものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、複数の終了条件が設けられていたとしても、最も成立し易い1の終了条件の成立可能性のみを報知するのが通常であるため、他の終了条件の成立可能性を遊技者が把握困難となってしまうという問題点があった。

40

これに対して遊技機J D 1によれば、第1演出と第2演出とを確認することで、第1遊技状態が終了される可能性を遊技者に対してより正確に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機J D 1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第1条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であり、前記第2条件は、前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機J D 2。

50



遊技機 J D 2 によれば、遊技機 J D 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J D 2 において、前記第 1 条件は、1 の前記第 1 遊技状態において予め定められた第 1 回数、前記第 1 の判別結果となったことに基づいて成立する条件であり、前記第 2 条件は、1 の前記第 1 遊技状態において予め定められた第 2 回数、前記第 2 の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 J D 3。

遊技機 J D 3 によれば、遊技機 J D 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において、第 1 の判別結果の回数と第 2 の判別結果の回数とにそれぞれ注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある

10

。遊技機 J D 3 において、前記第 1 演出は、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 1 の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第 2 演出は、1 の前記第 1 遊技状態において前記第 2 の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機 J D 4。

遊技機 J D 4 によれば、第 1 演出および第 2 演出を確認することで、第 1 の判別結果となった回数および第 2 の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J D 3 又は J D 4 において、前記第 1 遊技状態として、前記第 1 回数と前記第 2 回数とのうち少なくとも一方が互いに異なる回数に設定される複数が設けられており、前記第 1 遊技状態が設定されるよりも前に、当該第 1 遊技状態において設定される前記第 1 回数と前記第 2 回数とのうち少なくとも一方を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 J D 5。

20

遊技機 J D 5 によれば、第 1 遊技状態にパリエーションを設けることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J D 3 から J D 5 のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第 1 の判別結果と前記第 2 の判別結果とは、いずれも前記特定の判別結果とは少なくとも異なる判別結果であることを特徴とする遊技機 J D 6。

遊技機 J D 6 によれば、遊技機 J D 3 から J D 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 の判別結果も第 2 の判別結果も特定の判別結果とは異なる条件であるので、第 1 遊技状態において特定の判別結果となることを強く期待させることができるという効果がある。

30

遊技機 J D 1 から J D 6 のいずれかにおいて、前記第 1 遊技状態は、前記第 1 条件と前記第 2 条件との一方が成立したとしても、他方が成立していない間は継続され得る遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機 J D 7。

遊技機 J D 7 によれば、遊技機 J D 1 から J D 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件と第 2 条件との両方が成立するまで第 1 遊技状態が継続され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 8 7 】

40

< 特徴 J E 群 > ( 第 1 遊技状態が設定された場合と、その第 1 遊技状態とは時短回数が異なる第 2 遊技状態が設定された場合とで、特図 2 の抽選回数を共通化する )

取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、判別条件の成立に基づいて、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 の形成条件の成立に基づいて第 1 状態を形成する第 1 状態形成手段と、前記第 1 の形成条件とは異なる第 2 の形成条件の成立に基づいて第 1 状態とは異なる第 2 状態を形成する第 2 状態形成手段と、前記第 1 状態が形成された後で予め定められた第 1 条件が成立したに基づいて、前記取得条件が成立し難い特定状態を形成する第 1 特定状態形成手段と、前記第 2 状態が

50



形成された後で前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定状態を形成する第 2 特定状態形成手段と、を備え、前記第 1 状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数が、前記第 2 状態が設定されてから、前記特定状態が形成されるよりも前に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間の前記判別手段の判別回数に一致し得る構成であることを特徴とする遊技機 J E 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2001-038007 号公報）。

10

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、始動入賞口として、有利度合いが比較的低い抽選が実行される第 1 始動口と、有利度合いが比較的高い抽選が実行される第 2 始動口と、を設け、第 2 始動口への入賞に基づいて実行される第 2 特別図柄の抽選が実行され難い不利な遊技状態と、第 2 特別図柄の抽選が実行され易い遊技状態と、を形成可能に構成されているものも存在する。係る従来型の遊技機においては、有利な遊技状態に移行して殻実行された第 2 特別図柄の抽選回数が規定回数に到達することにより、有利な遊技状態が終了されて不利な遊技状態に設定されるものが通常である。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが高い複数の状態において、終了条件が成立して不利な遊技状態に設定されるまでの第 2 特別図柄の抽選機会を共通化することが困難となる虞がある。

20

これに対して遊技機 J E 1 によれば、異なる状態にもかかわらず同じ回数の判別を実行可能となるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 J E 1 において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記第 1 状態は、前記第 1 遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であり、前記第 2 状態は、前記第 2 遊技状態が設定されたことに基づいて形成され得る状態であることを特徴とする遊技機 J E 2。

30

遊技機 J E 2 によれば、遊技機 J E 1 の奏する効果に加え、異なる遊技状態が設定されているにもかかわらず、第 1 状態と第 2 状態とで判別手段の判別回数を共通化することができるという効果がある。

遊技機 J E 2 において、前記第 1 遊技状態において第 1 回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第 1 遊技状態とも前記第 2 遊技状態とも異なる第 3 遊技状態を設定可能な第 3 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 回数よりも多い第 2 回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第 3 遊技状態は、前記第 2 回数よりも少ない第 3 回数の前記判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機 J E 3。

遊技機 J E 3 によれば、第 2 状態が形成されると、第 2 遊技状態において第 1 回数の判別を実行した後で第 3 遊技状態において第 3 回数の判別を実行させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

40

遊技機 J E 3 において、前記第 1 条件は、前記第 3 遊技状態において前記第 3 回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第 2 条件は、前記第 2 遊技状態において前記第 2 回数の前記判別手段の判別が実行された場合に成立し得る条件であり、前記第 2 回数は、前記第 1 回数と前記第 3 回数との和に一致することを特徴とする遊技機 J E 4。

遊技機 J E 4 によれば、第 1 状態と第 2 状態とで、判別手段の判別回数を確実に一致させることができるという効果がある。

遊技機 J E 3 又は J E 4 において、前記判別情報取得手段は、第 1 の取得条件の成立に

50

基づいて第 1 の判別情報を取得し、前記第 1 の取得条件とは異なる第 2 の取得条件の成立に基づいて第 2 の判別情報を取得することが可能であり、前記判別手段は、第 1 の判別条件の成立に基づいて前記第 1 の判別情報を用いて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて前記第 2 の判別情報を用いて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別手段の判別よりも有利度合いが高く構成され、前記第 3 遊技状態設定手段は、前記第 1 遊技状態において前記第 1 回数の前記第 2 判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第 3 遊技状態を設定可能であり、前記第 2 遊技状態は、前記第 2 回数の前記第 2 判別手段の判別を実行可能な遊技状態であり、前記第 3 遊技状態は、前記第 3 回数の前記第 2 判別手段の判別を実行可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機 J E 5 10

。遊技機 J E 5 によれば、有利度合いが高い第 2 判別手段の判別回数を、第 1 状態と第 2 状態とで共通化することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J E 5 において、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、当該判別情報を用いた前記判別手段の判別が実行されるまで記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記特定状態は、前記判別情報記憶手段に前記第 2 の判別情報が記憶されていない前記第 1 遊技状態であることを特徴とする遊技機 J E 6。

遊技機 J E 6 によれば、第 2 の判別情報を記憶させた状態で第 1 遊技状態が設定されれば第 2 の判別を実行可能な第 3 遊技状態が設定され得る一方で、第 2 の判別情報が記憶されていなければ不利な特定状態を形成するため、第 1 遊技状態が設定された時点における第 2 の判別情報の記憶数に注目させることができるという効果がある。 20

遊技機 J E 6 において、前記第 1 の形成条件が成立する場合に、前記第 1 遊技状態が設定されるよりも少なくとも前に、前記第 2 の判別情報が前記判別情報記憶手段に対して記憶され易くなる遊技方法を報知する報知演出を実行可能な演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 J E 7。

遊技機 J E 7 によれば、遊技機 J E 6 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されるよりも前に報知演出を実行して判別情報記憶手段に第 2 の判別情報を記憶させることができるので、第 1 遊技状態において第 2 判別手段の判別を確実に実行可能にすることができる。よって、確実に、第 1 状態と第 2 状態とで第 2 判別手段の判別回数を一致させることができるという効果がある。 30

#### 【 7 3 8 8 】

< 特徴 J F 群 > ( 1 種 2 種の時短リミット機でリミット到達後に引き戻し )

第 1 の判別条件の成立に基づいて第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件の成立に基づいて前記第 1 の判別よりも有利度合いが高い第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 の判別の判別結果と前記第 2 の判別の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて、前記第 2 の判別条件が成立し易い第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態において第 2 の設定条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記第 2 遊技状態が設定されてから特定条件が成立するまでの間、前記第 2 の判別が実行され易い特定状態を形成可能であることを特徴とする遊技機 J F 1。 40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興味向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 ) 。

しかしながら、更なる興味向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、当たり遊技の実行が終了した後に設定される遊技 50

状態として、有利度合いが高い特定の遊技状態が規定回数に渡って連続して設定された後で、更に、特定の遊技状態に対応する当たり遊技が実行されたとしても、強制的に有利度合いが低い遊技状態を設定する制御を採用しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態に設定された場合、当たりとなる期待度が大きく低下してしまい、遊技者の遊技に対するモチベーションを大幅に低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 J F 1 によれば、有利度合いが低い第 2 遊技状態が設定されたにもかかわらず有利度合いが高い第 2 の判別が実行され易い状態を形成することができるので、第 2 遊技状態が設定されたことに対する失望感を軽減させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 J F 1 において、所定の取得条件の成立に基づいて前記第 2 判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記第 2 判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定状態は、少なくとも前記特定の情報数よりも多い情報数の前記判別情報を用いた前記第 2 の判別を実行可能な状態であることを特徴とする遊技機 J F 2。

遊技機 J F 2 によれば、遊技機 J F 1 の奏する効果に加え、特定状態が形成されることで、比較的多い回数の第 2 の判別が実行されるため、特定状態が形成された場合に遊技者を喜ばせることができるという効果がある。

遊技機 J F 1 又は J F 2 において、前記特典遊技の終了後の遊技状態として、前記第 1 遊技状態と、前記第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を決定する遊技状態決定手段を備え、前記第 1 遊技状態は、予め定められた第 1 条件が成立していない状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記遊技状態決定手段により前記第 2 遊技状態よりも前記第 1 遊技状態が決定され易くなり、前記第 1 条件が成立している状態で前記特定の判別結果となった場合に、前記第 1 条件が成立していない状態よりも、前記遊技状態決定手段により前記第 2 遊技状態が決定され易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機 J F 3。

20

遊技機 J F 3 によれば、遊技機 J F 1 又は J F 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において第 1 条件が成立していない間に特定の判別結果となることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 J F 3 において、前記第 1 条件は、予め定められた特定回数の前記特典遊技に渡って連続して、前記遊技状態決定手段によって前記第 1 遊技状態が決定されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J F 4。

遊技機 J F 4 によれば、遊技機 J F 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されると、特定回数の特典遊技に渡って連続して、有利な第 1 遊技状態に設定され易い極めて有利な状況を形成するので、第 1 遊技状態が設定された場合に遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機 J F 1 から J F 4 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技状態において予め定められた第 2 条件が成立したことに基づいて、前記第 2 の判別条件が成立し易い第 3 遊技状態を設定する第 3 遊技状態設定手段を備え、前記第 2 の設定条件の成立に基づいて設定された前記第 2 遊技状態では、前記第 2 の設定条件とは異なる設定条件の成立に基づいて設定された前記第 2 遊技状態よりも前記第 2 条件が成立し易くなる構成であることを特徴とする遊技機 J F 5。

40

遊技機 J F 5 によれば、遊技機 J F 1 から J F 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 の設定条件の成立に基づいて設定された第 2 遊技状態の有利度合いを、他の契機で設定された第 2 遊技状態よりも高くすることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 J F 5 において、前記第 2 条件は、前記第 2 遊技状態において前記第 2 判別手段の判別で前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 J F 6。

50

遊技機 J F 6 によれば、遊技機 J F 5 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行された場合に、判別結果により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 J F 6 において、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 1 判別結果となり得ない判別であることを特徴とする遊技機 J F 7。

遊技機 J F 7 によれば、遊技機 J F 6 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別が実行されても第 1 判別結果とならないため、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機 J F 6 又は J F 7 において、前記第 2 判別手段の判別は、前記第 1 判別結果とならなかった場合に前記特典遊技の実行が実質的に確定する構成であることを特徴とする遊技機 J F 8。

遊技機 J F 8 によれば、遊技機 J F 6 又は J F 7 の奏する効果に加え、第 2 判別手段の判別が第 2 遊技状態において実行されると、特典遊技が実行されるか、第 3 遊技状態が実行されるかのどちらかであるため、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 J F 8 において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が予め定められた第 2 判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記可変遊技の実行中に前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第 2 特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 判別手段の判別は、前記第 2 判別結果となり得ない判別であり、前記第 2 判別手段の判別は、前記特定の判別結果と前記第 1 判別結果と前記第 2 判別結果とのいずれかになる判別であることを特徴とする遊技機 J F 9。

遊技機 J F 9 によれば、遊技機 J F 8 の奏する効果に加え、第 2 遊技状態において第 2 判別手段の判別が実行されると、特定の判別結果となって特典遊技が実行されるか、第 1 判別結果となって第 3 遊技状態が設定されるか、第 2 判別結果となって可変遊技が実行されるので、第 1 の判別結果にも第 2 の判別結果にもなり得ない第 1 判別手段の判別に比較して、極めて有利度合いを高くすることができる。よって、第 2 判別手段の判別が実行された場合に、遊技者に対して大きな期待感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 3 8 9 】

< 特徴 J G 群 > ( 遊技状態が変更されてから変更前の遊技状態で獲得した保留球が消化されるまでの期間で所定演出を実行 )

所定の設定条件が成立したことに基づいて遊技者に有利な第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されたことに基づいて第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、その第 1 演出の実行中に予め定められた特定の演出条件が成立したことに基づいて、前記第 1 遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成された第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 J G 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、1 の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技

10

20

30

40

50

方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 J G 1 によれば、第 2 演出を確認することで、第 1 遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるので、演出を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 J G 1 において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別 10  
に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の執行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J G 2。

遊技機 J G 2 によれば、遊技機 J G 1 の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第 2 演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 J G 2 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の執行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に 20  
記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J G 3。

遊技機 J G 3 によれば、遊技機 J G 2 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機 J G 2 又は J G 3 において、前記第 1 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第 1 の終了条件が成立したことに基いて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 1 終了手段と、前記第 1 遊技状態において前記第 1 の終了条件とは異なる第 2 の終了条件が成立したことに基いて、前記第 1 遊技状態を 30  
終了させて前記第 2 遊技状態を設定する第 2 終了手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、当該第 1 遊技状態に設定された直後に前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第 1 の終了条件が成立するよりも前に前記第 2 の終了条件が成立し易くなることを特徴とする遊技機 J G 4。

遊技機 J G 4 によれば、遊技機 J G 2 又は J G 3 の奏する効果に加え、第 1 演出の間、遊技者が遊技を行わずに第 1 演出を確認し続け、第 2 演出の開始に基づいて第 1 遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。 40

遊技機 J G 1 から J G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 演出は、前記第 1 遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせ得る演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 J G 5。

遊技機 J G 5 によれば、遊技機 J G 1 から J G 4 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 演出が実行されるまで、第 1 遊技状態が設定されていないと遊技者に思わせることができるので、特定の執行条件が成立するよりも前に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 9 0 】

< 特徴 J H 群 > ( 所定の遊技状態を終了させ得る特定条件が成立する可能性を示唆する演出 )

10

20

30

40

50

所定の設定条件の成立に基づいて遊技者に有利な第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態を終了させ得る第1条件が成立したか判別する条件判別手段と、前記第1条件が成立する可能性を示唆可能な第1演出を少なくとも実行可能な演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機JH1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

10

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

これに対して遊技機JH1によれば、第1演出を確認することで、第1遊技状態が終了される可能性を遊技者に把握させることができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機JH1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記第1条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機JH2。

遊技機JH2によれば、遊技機JH1の奏する効果に加え、第1遊技状態において、判別手段の判別結果に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機JH2において、前記第1条件は、1の前記第1遊技状態において予め定められた第1回数、前記第1の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機JH3。

遊技機JH3によれば、遊技機JH2の奏する効果に加え、第1遊技状態において、第1の判別結果の回数に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機JH3において、前記第1遊技状態を終了させ得る条件であって前記第1条件とは異なる第2条件が成立したか判別可能な第2条件判別手段と、前記第2条件が成立する可能性を示唆可能な第2演出を実行可能な第2演出実行手段と、を備え、前記第2条件は、1の前記第1遊技状態において前記判別手段の判別結果が予め定められた第2回数、前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機JH4。

30

遊技機JH4によれば、遊技機JH3の奏する効果に加え、第1遊技状態において、第1の判別結果の回数と第2の判別結果の回数との両方に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機JH4において、前記第1演出は、1の前記第1遊技状態において前記第1の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であり、前記第2演出は、1の前記第1遊技状態において前記第2の判別結果となった回数に応じて演出態様が可変し得る演出であることを特徴とする遊技機JH5。

遊技機JH5によれば、第1演出および第2演出を確認することで、第1の判別結果となった回数および第2の判別結果となった回数を推測することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

40

#### 【7391】

<特徴JI群>（遊技状態が変更された後の所定期間で所定演出を実行）

所定の設定条件が成立したに基づいて第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態が設定されたに基づいて第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、その第1演出の実行中に予め定められた特定の執行条件が成立したに基づいて、前記第1演出とは異なる演出態様の第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機JI1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたもの

50

がある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態を設け、遊技状態毎に対応する演出態様の演出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、1の遊技状態が終了されて設定されたと同時に設定された遊技状態に対応する演出を実行し、当該設定された遊技状態に対応する遊技方法の遊技を遊技者が即座に開始してしまうと、演出を好適に設定することが困難となってしまう可能性がある。

これに対して遊技機 J I 1 によれば、演出を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 J I 1 において、前記第 2 演出は、前記第 1 遊技状態であることを遊技者が認識可能な演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 J I 2。

遊技機 J I 2 によれば、遊技機 J I 1 の奏する効果に加え、第 2 演出を確認することで、第 1 遊技状態が設定されたことを遊技者に対して認識させることができるという効果がある。

遊技機 J I 1 又は J I 2 において、所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定の情報数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J I 3。

遊技機 J I 3 によれば、遊技機 J I 1 又は J I 2 の奏する効果に加え、判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了してから第 2 演出を実行することができるので、判別情報記憶手段に判別情報が記憶されている間に第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 J I 3 において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段において動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記特定の実行条件は、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別に基づく前記識別情報の動的表示が終了した後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 J I 4。

遊技機 J I 4 によれば、遊技機 J I 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態が設定されるよりも前に取得された判別情報に基づく識別情報の動的表示の実行中に遊技者が第 1 遊技状態に対応する遊技を開始してしまうことを抑制できるという効果がある。

遊技機 J I 3 又は J I 4 において、前記第 1 遊技状態が設定された後で実行された前記判別手段の判別の回数が予め定められた特定回数となった場合に成立する第 1 の終了条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが低い第 2 遊技状態を設定する第 1 終了手段と、前記第 1 遊技状態において前記第 1 の終了条件とは異なる第 2 の終了条件が成立したに基づいて、前記第 1 遊技状態を終了させて前記第 2 遊技状態を設定する第 2 終了手段と、を備え、前記第 1 遊技状態は、当該第 1 遊技状態に設定された直後に前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合と、前記第 1 遊技状態に設定された時点で前記判別情報記憶手段に記憶されていた全ての判別情報を用いた判別が終了した後で前記第 1 遊技状態に対応する遊技方法で遊技を行った場合とで、いずれも前記第 1 の終了条件が成立するよりも前に前記第 2 の終了条

10

20

30

40

50



件が成立し易くなることを特徴とする遊技機 J I 5。

遊技機 J I 5 によれば、遊技機 J I 3 又は J I 4 の奏する効果に加え、第 1 演出の間、遊技者が遊技を行わずに第 1 演出を確認し続け、第 2 演出の開始に基づいて第 1 遊技状態に対応する遊技方法の遊技を行ったとしても、遊技者が損をすることを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 3 9 2 】

< 5 0 7 8 系の特徴群 >

< 特徴 K A 群 > ( 大当たり間に、通常状態よりも大当たり遊技が実行され易い遊技状態を特図抽選の実行回数又は抽選結果に基づいて複数回設定可能 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が第 1 判別結果であることに基づいて特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第 1 遊技状態よりも前記判別手段による前記判別が実行され易い第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技が終了した後実行される前記判別手段による前記判別の回数が所定回数に到達した場合に成立可能な第 1 条件と、前記判別手段による前記判別の結果が前記第 1 判別結果とは異なる第 2 判別結果であることに基づいて成立可能な第 2 条件と、のうち何れかが成立したことに基づいて前記第 2 遊技状態を設定可能であり、前記遊技機は、1 の前記特典遊技が実行されてから次の前記特典遊技が実行されるまでの遊技期間中に、前記遊技状態設定手段によって前記第 2 遊技状態を複数回設定させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 K A 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 )。

しかしながら、従来型の遊技機では、特典遊技が実行された場合のみ有利状態が設定されるため、当たり当選しない遊技が継続する遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

さらに、従来型の遊技機として、特典遊技の終了後に設定される有利状態が、次の特典遊技が実行されるまで継続する遊技機がある。このような遊技機では、有利状態が設定されることにより遊技者に付与される特典の有利度合いが高くなるため、遊技者に対して過剰に有利な特典が付与されてしまうことを抑制するため、有利状態そのものが設定され難い仕様となり、有利状態が設定されることを期待しながら長時間遊技を行っている遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという問題があった。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態を、実行された抽選回数に応じて終了させる遊技機もある。このような遊技機では、有利状態中に所定回数の抽選を実行したことによって有利状態が終了してしまうと、次の特典遊技が実行されるまでの間、有利状態よりも不利な状態で遊技を実行しなければならず、有利状態が終了した遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

遊技機 K A 1 によれば、第 1 遊技状態よりも遊技者に有利となる第 2 遊技状態を、特典遊技間にて複数回設定可能であるため、第 1 遊技状態中の遊技を実行している遊技者に対して、特典遊技を目指した遊技を長時間継続し易くすることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

また、判別手段による判別結果に関わらず、判別手段により実行される判別の回数に基づいても第 2 遊技状態を設定することができるため、第 2 遊技状態が設定されることが無く、且つ、特典遊技も実行されない遊技が長時間継続してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 K A 1 において、前記遊技機は、前記遊技期間中に実行される前記判別によって、前記第 2 条件の方が、前記第 1 条件よりも成立し易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 K A 2。



遊技機 K A 2 によれば、遊技機 K A 1 の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行されるよりも前に、判別結果に基づいて第 2 遊技状態を設定し易くすることができるため、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K A 1 または K A 2 において、前記遊技期間中において前記第 2 条件を成立させることが可能となる回数の上限が、前記第 1 条件を成立させることが可能となる回数の上限よりも大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 K A 3。

遊技機 K A 3 によれば、遊技機 K A 1 または K A 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技期間中に第 2 条件が成立し得る上限回数の方が、第 1 条件が成立し得る上限回数よりも大きいいため、遊技期間中において、第 2 条件の成立に基づく第 2 遊技状態を複数回設定させ易くすることができる。よって、遊技期間中に実行される判別の結果に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 K A 3 において、前記遊技期間中に成立した前記第 1 条件の成立回数が上限に到達したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 K A 4。

遊技機 K A 4 によれば、遊技機 K A 3 の奏する効果に加え、第 1 条件を成立させることができない遊技期間を遊技者に報知することができるため、第 2 遊技状態を設定させ易い遊技期間と、させ難い遊技期間と、を遊技者に把握させ易くすることができるという効果がある。

20

### 【 7 3 9 3 】

< 特徴 K B 群 > ( 遊技状態を示唆する背景モードの種別と、表示される演出図柄との組合せで特図抽選結果の有利度合いを示唆 )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により実行される前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与される前記特典の種別として、第 1 特典種別と、その第 1 特典種別とは異なる第 2 特典種別とを含む複数の特典種別の中から 1 の前記特典種別を決定可能な特典種別決定手段と、その特典種別決定手段により決定された前記特典種別を示唆するための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、その第 1 演出実行手段により実行される前記第 1 演出の演出態様を設定可能な第 1 演出態様設定手段と、を有した遊技機において、第 1 遊技状態と、その第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定された前記遊技状態を示唆するための第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、その第 2 演出実行手段により実行される前記第 2 演出の態様種別として、複数の態様種別の中から 1 の前記態様種別を設定可能な第 2 演出態様設定手段と、を有し、前記第 1 演出態様設定手段は、特定第 1 演出態様と、その特定第 1 演出態様よりも前記第 1 特典種別が決定された場合に設定され難い特定第 2 演出態様と、を含む複数の演出態様から 1 の演出態様を設定可能であり、前記遊技機は、前記第 2 演出態様設定手段により設定された前記第 2 演出の態様種別に基づいて、前記第 1 演出態様設定手段により前記特定第 1 演出態様が設定される割合を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 K B 1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、複数の演出ステージが切り替わるように構成され、当たり抽選の結果を示すための変動演出の演出態様を、設定されている演出ステージに対応させて決定することで、変動演出が単調となることを抑制することが可能な遊技機が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 0 9 - 2 3 3 1 7 1 号公報 ) 。

40

また、複数の遊技状態を設定可能に構成し、設定されている遊技状態を遊技者に分かり難くするために、異なる遊技状態であっても設定可能な演出ステージを複数設け、設定されている遊技状態に応じて各演出ステージの選択割合を異ならせることで、切り替わった演出ステージの種別に基づいて現在の遊技状態を遊技者に予測させることが可能な遊技機も提案されている。

このような従来型の遊技機では、通常、設定されている遊技状態に応じて当たり当選時に付与される特典の内容を異ならせていることが一般的であり、当たり当選時における遊

50

技状態を遊技者はいち早く察知したいものであるが、何れの演出ステージが設定されている場合であっても、当たり抽選の結果を示すための表示態様として共通の表示態様が設定されることから実際に特典が付与されるまで当たり当選時における遊技状態を遊技者が把握できないといった問題があった。

遊技機 K B 1 によれば、第 1 演出の演出態様と、遊技状態を示唆可能な第 2 演出の演出態様と、を組み合わせることで特典付与手段により付与される特典の種別を遊技者に予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 K B 1 において、前記第 2 演出態様設定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第 1 遊技状態が設定された場合の方が、前記第 2 遊技状態が設定された場合よりも設定され易い第 1 態様種別と、前記第 1 遊技状態が設定された場合よりも、前記第 2 遊技状態が設定された場合の方が設定され易い第 2 態様種別と、を少なくとも設定可能であることを特徴とする遊技機 K B 2。

10

遊技機 K B 2 によれば、遊技機 K B 1 の奏する効果に加え、第 2 演出の演出態様として設定される態様種別に基づいて、設定されている遊技状態を予測させることが可能となるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 K B 1 または遊技機 K B 2 において、前記遊技状態設定手段により、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第 1 設定が実行される場合の方が、前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態へと前記遊技状態が切り替わる第 2 設定が実行される場合よりも、前記第 2 演出実行手段により前記第 2 演出を実行させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 K B 3。

20

遊技機 K B 3 によれば、遊技機 K B 1 または K B 2 の奏する効果に加え、遊技状態の移行パターンに応じて第 2 演出の実行のし易さを異ならせることができるため、第 2 演出が実行されるだけでも、新たに設定される遊技状態を遊技者に予測させることが可能となり、現在の遊技状態を予測させる楽しさを提供することができるという効果がある。

遊技機 K B 1 から K B 3 のいずれかにおいて、前記第 1 演出態様設定手段は、前記第 2 演出態様設定手段により設定される前記第 2 演出の態様種別に関わらず、共通の前記複数の演出態様から 1 の前記演出態様を設定可能であることを特徴とする遊技機 K B 4。

遊技機 K B 4 によれば、遊技機 K B 1 から K B 3 の何れかの奏する効果に加え、第 2 演出の態様種別に関わらず、第 1 演出の演出態様を共通化することができるため、第 1 演出を実行するための演出データの総量を削減することができるという効果がある。

30

#### 【 7 3 9 4 】

< 特徴 K C 群 > ( 同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定する )

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基いて、第 1 遊技状態とは異なる第 2 遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第 2 遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第 2 遊技状態中に前記終了条件が成立するまでの残期間情報を判別可能な情報判別手段と、前記第 2 遊技状態中に実行された前記判別の結果が前記特定の判別結果である場合に、前記情報判別手段により判別された前記残期間情報に基づいて前記第 1 演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機 K C 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報 ) 。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したこと

50

を示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第1期間よりも長い期間を残している状態で第1期間の有利状態が設定される当たりには、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第1期間よりも短い期間を残している状態で第1期間の有利状態が設定される当たりには、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり（第1期間の有利状態が設定される当たり）に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

遊技機KC1によれば、第2遊技状態中に実行された判別手段の判別結果が、第2遊技状態を設定可能な特定の判別結果である場合に、その特定の判別結果を示すための第1演出の演出態様を、既に設定されている第2遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第1演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第2遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第1演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機KC1において、前記演出態様設定手段は、前記残期間情報に基づいて、既に設定されている前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの期間よりも長いことを示す第1演出態様と、既に設定されている前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第2遊技状態の終了条件が成立するまでの期間の方が長いことを示す第2演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機KC2。

遊技機KC2によれば、遊技機KC1の奏する効果に加え、実行される第1演出の演出態様が第1演出態様であるか、第2演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機KC2において、前記終了条件決定手段は、第1終了条件と、その第1終了条件よりも成立し難い第2終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも1の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機KC3。

遊技機KC3によれば、遊技機KC2の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第2遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第2遊技状態の残期間情報が示す期間の長さ、新たに設定される第2遊技状態の終了条件が成立するまでの残期間情報が示す期間の長さ、に長短を設け易くすることができるため、第1演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機KC3において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第2遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第1終了条件は、前記第2遊技状態中に第1回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第2終了条件は、前記第1回数よりも少ない第2回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機KC4。

遊技機KC4によれば、遊技機KC3の奏する効果に加え、第1終了条件と第2終了条件とが第2遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第1終了条件と第2終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

#### 【7395】

<特徴KD群>（時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定する）

10

20

30

40

50

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記判別を実行し易い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第2遊技状態を終了させるための終了条件として、第1終了条件と、その第1終了条件よりも成立し易い第2終了条件と、を含む複数の終了条件の中から少なくとも1の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第2遊技状態に対して決定された前記終了条件の種別を示唆可能な第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第1演出実行手段は、前記第1終了条件が決定された場合、或いは、前記第2終了条件が決定された場合であって、且つ、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第1演出を実行可能であることを特徴とする遊技機KD1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能に構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

20

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機KD1によれば、成立し難い第1終了条件が決定された第2遊技状態を設定した場合と、成立し易い第2終了条件が決定された第2遊技状態を設定した場合であって、且つ、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第1演出を実行可能に構成しているため、第1演出が第1終了条件を示唆している場合も、第2終了条件を示唆している場合も、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機KD1において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第2遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であり、前記第1終了条件は、前記第2遊技状態中に第1回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立し、前記第2終了条件は、前記第1回数よりも少ない第2回数の前記判別が実行されたことに基づいて成立可能であることを特徴とする遊技機KD2。

40

遊技機KD2によれば、遊技機KD1の奏する効果に加え、第1終了条件と第2終了条件とが第2遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、第1終了条件と第2終了条件との成立のし易さが逆転すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機KD1またはKD2において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機KD3。

遊技機KD3によれば、遊技機KD1またはKD2の奏する効果に加え、第2終了条件が決定される第2遊技状態が設定された時点における事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第1演出を実行することができるため、遊

50

技者に対して、成立し難い第1終了条件では無く成立し易い第2終了条件が決定されたことを示す第1演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機KD3において、前記実行条件は、前記第2遊技状態が設定された後に実行される1回目の前記判別に対応する前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機KD4。

遊技機KD4によれば、遊技機KD3の奏する効果に加え、第2終了条件が決定される第2遊技状態が設定された後の1回目の判別に対応する事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第1演出を実行することができるため、遊技者に対して、成立し難い第1終了条件では無く成立し易い第2終了条件が決定されたことを示す第1演出が実行された場合であっても、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

#### 【7396】

<特徴KE群> (同一抽選結果を示すための演出図柄の表示態様を、当選時の遊技状況に応じて決定するの派生)

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて、第1遊技状態とは異なる第2遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、前記判別の結果が前記特定の判別結果であることを示すための第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技状態設定手段により設定される前記第2遊技状態の終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第2遊技状態中に前記終了条件が成立させるための情報を特定可能な情報特定手段と、前記情報特定手段により特定された前記情報に基づいて前記第1演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、を有することを特徴とする遊技機KE1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた(先行技術文献:特開2012-217766号公報)。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第1期間と、その第1期間よりも長い第2期間とを設定可能に構成し、第1期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第2期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

30

しかしながら、従来型の遊技機では、例えば、有利状態の残期間として第1期間よりも長い期間を残している状態で第1期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に不利となり、有利状態の残期間として第1期間よりも短い期間を残している状態で第1期間の有利状態が設定される当たりに当選した場合には、今回の当たり当選が遊技者に有利となる。つまり、同一の当たり(第1期間の有利状態が設定される当たり)に当選した場合であっても、既に設定されている有利状態の残期間によって、当たり当選によって遊技者に付与される特典の有利度合いが異なってしまうものであるにも関わらず、同一の当たり当選に対しては同一態様の演出が実行されてしまうため、今回の当たり当選が遊技者に有利な当たり当選であるか否かを実行される演出に基づいて把握し難いという問題があった。

40

遊技機KE1によれば、特定の判別結果を示すための第1演出の演出態様を、既に設定されている第2遊技状態の終了条件が成立するまでの情報に基づいて決定することができるため、第1演出の演出態様を異ならせることができる。よって、新たな第2遊技状態が設定されることが遊技者に有利であるか否かを第1演出の演出態様によって遊技者に把握させ易くすることができる、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機KE1において、前記演出態様設定手段は、前記情報に基づいて、既に設定されている前記第2遊技状態の終了条件の方が、前記遊技状態設定手段により新たに設定され

50

る前記第2遊技状態の終了条件が成立よりも成立し難いことを示す第1演出態様と、既に設定されている前記第2遊技状態の終了条件よりも、前記遊技状態設定手段により新たに設定される前記第2遊技状態の終了条件の方が成立し難いことを示す第2演出態様と、を少なくとも決定可能であることを特徴とする遊技機KE2。

遊技機KE2によれば、遊技機KE1の奏する効果に加え、実行される第1演出の演出態様が第1演出態様であるか、第2演出態様であるかによって、遊技者に有利な判別が実行されたか否かを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機KE2において、前記終了条件決定手段は、第1終了条件と、その第1終了条件よりも成立し難い第2終了条件と、を含む複数の終了条件のうち、少なくとも1の終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機KE3。

遊技機KE3によれば、遊技機KE2の奏する効果に加え、異なる終了条件が決定された第2遊技状態を設定可能であるため、既に設定されている第2遊技状態と、新たに設定される第2遊技状態と、に成立のし易さを設け易くすることができるため、第1演出に対する遊技者の興味をより強くすることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【7397】

<特徴KF群> (時短当選時の時短報知演出の実行有無を、設定される時短回数と先読み結果とに基づいて決定するの派生)

所定数を上限に判別情報を記憶可能な記憶手段と、所定の判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶された前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による前記判別の結果が特定の判別結果であることに基づいて遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記判別を実行し易い第2遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により設定される前記第2遊技状態を終了させるための終了条件を決定可能な終了条件決定手段と、前記第2遊技状態に対して決定された前記終了条件を示すための第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別が実行されるよりも前に前記記憶手段に記憶されている前記判別情報を事前判別可能な事前判別手段を有し、前記第1演出実行手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果が実行条件を満たしている場合に前記第1演出を実行可能であることを特徴とする遊技機KF1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、所定期間の有利状態を設定可能な構成が提案されていた(先行技術文献:特開2012-217766号公報)。

また、継続期間の長さを異ならせて有利状態を設定可能な構成された遊技機もあり、この場合、有利状態が設定されたことを報知するための報知演出を用いて継続期間の長さを示す情報を遊技者に報知可能な構成が提案されている。

このような従来型の遊技機では、有利状態の継続期間が長い方が遊技者に有利となるため、報知演出によって長い継続期間を示す情報が報知されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、報知演出の演出効果を高めることができるものであったが、短い継続期間を示す情報が報知された場合に遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利状態の継続期間を示すための情報を報知するための報知演出が実行された場合において、報知される継続期間の長さに関わらず遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機KF1によれば、事前判別手段による判別結果が実行条件を満たしている場合に、第1演出を実行可能に構成しているため、遊技者の遊技意欲が低下すること無く、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K F 1 において、前記終了条件決定手段は、少なくとも、第 2 遊技状態中に実行された前記判別の回数に基づいて成立する前記終了条件を決定可能であることを特徴とする遊技機 K F 2。

遊技機 K F 2 によれば、遊技機 K F 1 の奏する効果に加え、終了条件が第 2 遊技状態中に実行される判別手段による判別の回数に基づいて成立するため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 K F 1 または K F 2 において、前記実行条件は、前記事前判別の結果が前記特定の判別結果に対応する結果である場合に成立可能であることを特徴とする遊技機 K F 3。

遊技機 K F 3 によれば、遊技機 K F 1 または K F 2 の奏する効果に加え、事前判別の結果が、特典遊技が実行されることを示す事前判別の結果である場合に第 1 演出を実行することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

#### 【 7 3 9 8 】

##### < 特徴 K G 群 >

第 1 判別と第 2 判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第 1 判別に対応した第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 判別に対応した第 2 識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報を動的表示させた後に前記第 1 判別結果または前記第 2 判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第 1 判別結果または特定の前記第 2 判別結果を示すための態様で前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の第 2 判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第 1 判別または前記第 2 判別が実行され易い第 1 設定がされる第 1 状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 1 状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第 1 状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第 2 識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることによって前記終了条件が成立する前記第 2 識別情報の動的表示がされている期間中に実行させた前記第 1 判別による前記第 1 判別結果に対応して前記第 2 識別情報の動的表示が終了するまでに前記終了条件の成立がされないようにする設定を実行させることが可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K G 1。

20

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

40

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K G 1 によれば、第 2 識別情報に対応して特典が付与されることで第 1 状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、第 2 識別情報の動的表示期間中に第 1 判別を実行させることで、その第 1 判別結果により終了条件の成立を回避させることができるので、遊技者の遊技方法により第 1 状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K G 1 において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与され

50



たことにより成立するものであることを特徴とする遊技機 K G 2。

遊技機 K G 2 によれば、遊技機 K G 1 の奏する効果に加え、第 1 状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機 K G 1 または K G 2 において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第 2 識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機 K G 3。

遊技機 K G 3 によれば、遊技機 K G 1 または K G 2 の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

10

遊技機 K G 1 から K G 3 のいずれかにおいて、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第 2 識別情報の動的表示が実行される期間に特定演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機 K G 4。

遊技機 K G 4 によれば、遊技機 K G 1 から K G 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定演出が実行されることで、終了条件の成立が決定されていることを容易に判別でき、第 1 判別を実行させる遊技に切り替えるタイミングを容易に遊技者が認識できるという効果がある。

#### 【 7 3 9 9 】

< 特徴 K H 群 > ( K G 群の派生 )

第 1 判別と第 2 判別とを実行することが可能な判別手段と、その判別手段による前記第 1 判別に対応した第 1 判別結果を示すための第 1 識別情報と、前記第 2 判別に対応した第 2 識別情報と、が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報を動的表示させた後に前記第 1 判別結果または前記第 2 判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記第 1 判別結果または特定の前記第 2 判別結果を示すための態様で前記第 1 識別情報または前記第 2 識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記特定の前記第 2 判別結果に基づいて前記特典として特定の特典が付与されることにより前記判別手段による前記第 1 判別または前記第 2 判別が実行され易い第 1 設定がされる第 1 状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第 1 状態が設定されている状態で前記特定の特典が付与される場合に、前記特定の特典が付与された後の状態として終了条件が成立するまで前記第 1 状態を設定させることが可能な設定制御手段と、前記第 2 識別情報に対応して前記特定の特典が付与されることにより前記終了条件が成立する前記第 2 識別情報の動的表示がされている期間に前記終了条件を解除可能な解除設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K H 1。

20

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が特定当たりであった場合には、抽選結果が当たりであることを示すための演出を実行した後に、遊技者に有利となる特典遊技を実行し、その特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

40

また、特典遊技の終了後に設定される有利状態の継続期間として、第 1 期間と、その第 1 期間よりも長い第 2 期間とを設定可能に構成し、第 1 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、第 2 期間の有利状態が設定される当たりに当選したことを示す演出と、を実行することで、遊技者に抽選結果を分かり易く把握させることができるようにする構成も提案されている。

しかしながら、遊技が単調となり易く遊技の興趣が低下するという不具合があった。

上記例示した問題点等を解決し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K H 1 によれば、第 2 識別情報に対応して特典が付与されることで第 1 状態が継続して設定されない終了条件が成立することを、解除設定手段により回避させることがで

50



きるので、遊技者の遊技方法により第1状態の設定期間を延長させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機KH1において、前記終了条件は、前記特定の特典が連続して所定回数付与されたことにより成立するものであることを特徴とする遊技機KH2。

遊技機KH2によれば、遊技機KH1の奏する効果に加え、第1状態が連続して設定される回数を制限させることができ、射幸性が著しく過剰となることを抑制できるという効果がある。

遊技機KH1またはKH2において、前記終了条件が成立する前記特定の特典が付与されることとなる前記第2識別情報の動的表示期間として長い動的表示期間が決定され易く設定されているものであることを特徴とする遊技機KH3。

遊技機KH3によれば、遊技機KH1またはKH2の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間を長くすることができるので、遊技者に終了条件の成立を回避させる機会をより多く与えることができるという効果がある。

#### 【7400】

##### <特徴KI群>

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、前記第1期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて第1演出を実行可能であり、前記第1期間とは異なる第2期間に前記特定情報が記憶されていることに基づいて前記第1演出とは異なる第2演出を実行可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機KI1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機KI1によれば、第1期間と第2期間とで特定情報が記憶されていることで実行される演出が可変されるので、設定されている状態に合わせた演出を実行させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機KI1において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機KI2。

遊技機KI2によれば、遊技機KI1の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 K I 1 または K I 2 において、前記第 2 期間では、前記第 1 期間であるよりも前記判別手段による判別が遊技者に有利となる判別が実行され易く設定されるものであり、前記第 2 演出は、前記第 1 演出よりも前記特定情報が記憶されていることが識別し難くされる演出であることを特徴とする遊技機 K I 3。

遊技機 K I 3 によれば、遊技機 K I 1 または K I 2 の奏する効果に加え、第 2 期間では、特定情報が記憶されていることが識別し難くされるので、遊技者に有利な判別が実行され易い判別手段の判別に集中させることができ、遊技の状態に合わせた演出をより実行できるという効果がある。

#### 【 7 4 0 1 】

##### < 特徴 K J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な動的表示期間中に演出を実行可能な演出実行手段と、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記演出実行手段は、第 1 期間である場合には前記第 1 期間が経過した後に設定される第 2 期間である場合よりも前記特定情報が記憶されていることを示すための報知情報を識別し難く実行する第 1 演出を実行可能にされ、前記第 2 期間へ移行することで前記特定情報が記憶されたことで設定された情報を示すための第 2 演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 K J 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K J 1 によれば、第 1 期間である場合には特定情報が記憶されていることが識別し難くされ、その後の第 2 期間となると特定情報が記憶されていたことを第 2 演出により識別できるように構成したので、特定情報が記憶されたことを時間差で識別させることができ、判別手段による判別結果に対応する識別情報の動的表示に第 1 期間では集中させ、その後の第 2 期間では特定情報が記憶されたかを遊技者に意識させることができるので分かり易い遊技を提供することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K J 1 において、前記第 1 期間は、前記第 2 期間よりも遊技者に有利な期間に設定されているものであることを特徴とする遊技機 K J 2。

遊技機 K J 2 によれば、遊技機 K J 1 の奏する効果に加え、有利な第 1 期間である場合には、遊技者に判別結果に対応した第 1 演出に集中させることで第 1 期間をより有利な期間であるように思わせることができるといふ効果がある。

遊技機 K J 1 または K J 2 において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることに基づいて前記第 1 期間を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機 K J 3。

遊技機 K J 3 によれば、遊技機 K J 1 または K J 2 の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別されることで第 1 期間が設定されるので、遊技者に判別手段による判別で、有利な期間を設定することができ、遊技者に第 1 期間が設定されることを期待させて識別情報の動的表示に集中させることができるといふ効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、前記特定情報は、特定条件が成立した場合に判別されたカウント情報であり、前記第 1 期間から前記第 2 期間に移行した場合に、前記カウント情報に対応した報知態様が前記 2 演出として実行されるものであることを特徴とする遊技機 K J 4。

遊技機 K J 4 によれば、遊技機 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、カウント情報が第 1 期間では識別し難くされるので、第 1 期間をカウント情報に妨げられずに楽しませることができるという効果がある。

#### 【 7 4 0 2 】

##### < 特徴 K K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、有し、前記遊技機は、第 1 期間とその第 1 期間とは異なる第 2 期間とで、前記特定条件が成立したに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるものであることを特徴とする遊技機 K K 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K K 1 によれば、第 1 期間と第 2 期間とで、特定条件が成立したに基づいて実行される演出の実行条件が可変されるので、期間によって特定条件が成立したことを認識できる演出の実行タイミングを可変させることができ、遊技の状態に合わせて演出を実行させることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 K K 1 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したに基づいて前記特定条件の成立について判別を実行し、前記特定条件の成立に基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであることを特徴とする遊技機 K K 2。

遊技機 K K 2 によれば、入球手段に入球させることで特定条件を成立させることができるので、入球手段への入球意欲を高めて遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 K K 2 において、前記カウント情報を前記識別情報の動的表示回数に対応して更新させることが可能な更新手段と、前記カウント情報が所定の値であるに基づいて遊技者に有利となる設定をすることが可能な設定手段と、を有することを特徴とする遊技機 K K 3。

遊技機 K K 3 によれば、遊技機 K K 2 の奏する効果に加え、カウント情報が記憶されることで所定の動的表示回数まで遊技者に有利となる設定がされるので、特定条件の成立に対する価値を高めることができるという効果がある。

#### 【 7 4 0 3 】

##### < 特徴 K L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて第 1 状態と、その第 1 状態とは異なる第 2 状態とを含む複数の状態より 1 の状態を設定可能な状態設定手

10

20

30

40

50

段と、前記判別結果を示すための識別情報が表示される表示手段と、その表示手段に前記識別情報を動的表示させた後に前記判別結果を示すための態様で前記識別情報を表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件の成立を判別することが可能な特定条件判別手段と、その特定条件判別手段により前記特定条件の成立が判別されたことに基づいて特定情報が記憶される記憶手段と、記憶された前記特定情報の種別に対応する演出を前記状態設定手段により設定されている状態に対応させて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 K L 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知するための図柄が所定期間変動表示された後に、抽選結果を示す態様で図柄が停止表示され、外れを示す抽選結果が報知された場合には、次の抽選結果を示すための図柄の変動表示が開始される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合には、遊技状態を遊技者に有利となる遊技状態に変更可変させることが可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2012-217766 号公報）。

しかしながら、さらなる遊技の興趣向上が求められていた。

上記例示した問題点等を解決し、遊技の興趣をさらに向上させた遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 K L 1 によれば、記憶された特定情報の種別と設定されている状態とによって演出実行手段により対応する演出が実行可能であるので、遊技に状態に合わせた演出を実行可能であり、より遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 K L 1 において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記特定条件判別手段は、前記入球手段に遊技球が入球したことに基づいて前記特定条件の成立を判別するものであり、前記記憶手段は、前記特定条件の成立が判別されたことに基づいてカウント情報が前記特定情報として記憶されるものであり、前記カウント情報は、前記識別情報が動的表示された回数に対応して更新されるものであり、前記遊技機は、前記カウント情報が所定の情報である場合に遊技者に有利となる設定を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 K L 2。

遊技機 K L 2 によれば、遊技機 K L 1 の奏する効果に加え、特定条件の成立によりカウント情報が記憶され、そのカウント情報が所定の情報である期間には遊技者に有利な設定がされるので、判別手段に特定の判別結果と判別される以外にも、入球手段に遊技球を入球させて特定条件を成立させる意欲を増大させることができ、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 K L 2 において、前記演出実行手段は、前記カウント情報として特定のカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを識別可能な第 1 演出を実行可能であり、前記特定のカウント情報と異なるカウント情報が記憶されたことに基づいて前記カウント情報が記憶されたことを前記第 1 演出よりも識別し難い第 2 演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 K L 3。

遊技機 K L 3 によれば、遊技機 K L 2 の奏する効果に加え、記憶されるカウント情報の種別によってカウント情報が記憶されたことを遊技者が識別できる度合いを可変させることができるので、遊技者にカウント情報が記憶されたことに注意を向ける割合を可変させて、遊技に合わせて分かり易く遊技をさせることができるという効果がある。

#### 【 7 4 0 4 】

< 回転中に外形が変化する変位手段 >

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段を有する演出手段を備え、前記演出手段は、前記変位手段の傾倒中に、少なくとも前記回転軸から離れる方向に延びるような外形の変化を視認させることが可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 A 1。

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付

10

20

30

40

50

勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、変位手段が勢いよく傾倒するように演出したとしても、傾倒時に変位手段の外形が変化することはないので、迫力に欠け、演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 A 1 によれば、演出手段が、変位手段の傾倒中に外形を変化可能に構成されることから、変位手段が勢いよく傾倒している最中に外形を変化させるという迫力ある演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。

遊技機甲 A 1 において、前記変位手段の傾倒中に、傾倒中の前記変位手段の前記外形を維持させる第 1 状態から傾倒中の前記変位手段の前記外形を変化させる第 2 状態へ移行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 A 2。

遊技機甲 A 2 によれば、遊技機甲 A 1 の奏する効果に加え、変位手段の傾倒動作が進むほど、外形が維持される第 1 状態から外形が変化する第 2 状態へ移行されるので、傾倒し始めにおいて必要となる力を抑えることができ、傾倒動作をスムーズに開始し易くすることができる。

遊技機甲 A 2 において、前記変位手段は、傾倒を開始する側の変位終端位置において前記第 1 状態となるように構成されることを特徴とする遊技機甲 A 3。

遊技機甲 A 3 によれば、遊技機甲 A 2 の奏する効果に加え、傾倒開始時に外形を変化させるための力を不要とできるので、傾倒開始時に必要となる力を傾倒に必要な力のみでできることから、必要とされる力を低減することができる。

遊技機甲 A 2 又は甲 A 3 おいて、前記第 1 状態から前記第 2 状態へ移行する方向で前記変位手段が傾倒する過程で、前記変位手段の傾倒角度に対する前記外形の変化の度合いが増大する区間を備えることを特徴とする遊技機甲 A 4。

遊技機甲 A 4 によれば、遊技機甲 A 2 又は甲 A 3 の奏する効果に加え、第 2 状態における変位手段の傾倒中における外形の変化が、第 1 状態で配置されていた側から離れる程に（傾倒する程に）大きくなるので、変位手段の傾倒の度合いと、変位手段の外形の変化の度合いとを対応付けることができる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 4 のいずれかにおいて、前記変位手段は、前記所定の回転軸を中心に傾倒可能に支持される軸側手段と、その軸側手段に対して相対変位可能に構成される構成手段と、を備え、第 1 姿勢から傾倒することで第 2 姿勢となるよう構成され、前記第 1 姿勢よりも前記第 2 姿勢の方が、前記構成手段と前記所定の回転軸との距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 A 5。

遊技機甲 A 5 によれば、遊技機甲 A 1 から甲 A 4 のいずれかの奏する効果に加え、傾倒の方向に対応して、構成手段と所定の回転軸との距離の変化の方向が一方向に定められることで、傾倒の角度が大きくなるほど効果の度合いを大きくさせることができる。

即ち、変位手段が傾倒するほど、構成手段が所定の回転軸から離れていくことになるので、変位手段の重心位置を傾倒先端側に移動させることができ、傾倒の勢いを変位手段の自重により補助することができるので、勢いよく傾倒動作を実現できることから、演出効果を高めることができる。

更に、変位手段が傾倒の逆方向（起き上がり方向）に変位するほど、構成手段が所定の回転軸に近づいていくことになるので、変位手段の重心位置を回転軸側に移動させることができ、起き上がり動作に必要な力を減少させることができる。

遊技機甲 A 5 において、前記第 1 姿勢を終端姿勢とする所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いよりも、前記第 2 姿勢を終端姿勢とする前記所定角度の傾倒に対する前記構成手段と前記所定の回転軸との距離の変化の度合いを大きくさせる度合い変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 A 6。

遊技機甲 A 6 によれば、遊技機甲 A 5 の奏する効果に加え、第 2 姿勢付近において、小さな傾倒角度であっても構成手段の所定の回転軸との距離を大きく変化させることができることから、所定の回転軸に対する変位手段の配置を大きくは変えずに、変位手段の外形を大きく変化させるという演出を行うことができる。

10

20

30

40

50

更に、第2姿勢から第1姿勢へ起き上がる変位（傾倒とは逆方向の変位）を変位手段に生じさせる場合に、変位の開始後において構成手段と所定の回転軸との距離を大きく変化させる（短くする）ことができるので、変位手段の重心を早期に所定の回転軸側に寄せることができ、起き上がる変位に必要な力を低減することができる。

遊技機甲A5又は甲A6において、前記構成手段は、前記所定の回転軸を中心とする円の径方向に変位可能な第1構成手段と、前記径方向と直交する方向に変位可能な第2構成手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲A7。

遊技機甲A7によれば、遊技機甲A5又は甲A6の奏する効果に加え、第1姿勢と第2姿勢とで、変位手段の外形を更に異ならせることができる。

遊技機甲A7において、前記変位手段の傾倒中において、前記第1構成手段の変位開始から遅れて、前記第2構成手段の変位が開始されることを特徴とする遊技機甲A8。 10

遊技機甲A8によれば、遊技機甲A7の奏する効果に加え、第1構成手段の変位と第2構成手段の変位とが同時に開始される場合に比較して、必要とされる力を低減させることができる。

遊技機甲A7又は甲A8において、前記第2構成手段は、前記軸側手段に配設されることを特徴とする遊技機甲A9。

遊技機甲A9によれば、遊技機甲A7又は甲A8の奏する効果に加え、所定の回転軸側が膨らんだ外観形状で、変位手段を視認させることができる。

遊技機甲A7又は甲A8において、前記第2構成手段は、前記構成手段に配設されることを特徴とする遊技機甲A10。 20

遊技機甲A10によれば、遊技機甲A7又は甲A8の奏する効果に加え、構成手段側の広い外観形状で、変位手段を視認させることができる。

#### 【7405】

<回転軸から離れた位置で駆動力伝達>

所定の回転軸を中心に傾倒可能に構成される変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備え、前記所定の回転軸よりも前記変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して前記駆動手段の駆動力が前記変位手段に伝達されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲B1。

パチンコ機等の遊技機において、第1軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開2014-144283号公報を参照）。 30

しかし、上述した従来 of 遊技機では、第1軸線の側における変位手段の構造が大型化し易く、第1軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが困難となるという問題点があった。即ち、変位手段の配置に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲B1によれば、駆動手段の駆動力が、変位手段の傾倒先端側に配置される配置部を介して伝達されることから、第1軸線の側における変位手段の構造を簡素化することができ、第1軸線を配置空間の隅に寄せて変位手段を配置することが容易となる。これにより、変位手段の配置を改善することができる。

遊技機甲B1において、前記変位手段の傾倒中において、前記駆動手段による駆動力の方向を所定方向に維持しながら、前記配置部の変位方向を変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲B2。 40

遊技機甲B2によれば、遊技機甲B1の奏する効果に加え、駆動手段の駆動力の方向を維持している状態で、配置部の変位方向を変化可能に構成されるので、駆動手段の動作が単調であっても、配置部の変位を複雑にすることができる。

遊技機甲B1又は甲B2において、前記変位手段が傾倒側の変位終端位置に近づくほど、前記配置部に与えられる駆動力の方向が、前記所定の回転軸と前記配置部とを通る直線方向に近づくことを特徴とする遊技機甲B3。

遊技機甲B3によれば、遊技機甲B1又は甲B2の奏する効果に加え、傾倒中に配置部に与えられる駆動力の方向を変化させることにより、変位手段が傾倒側の変位終端位置に 50

近づく場合に、傾倒方向に生じる荷重が過大となることを避けることができる。

これにより、変位手段の傾倒が高速で生じる場合であっても、変位手段が傾倒側の変位終端位置に到達する際の衝撃を和らげ易くすることができるので、変位手段の耐久性を向上することができる。また、衝撃吸収用の緩衝材を不要とできる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 3 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力の方向は、前記変位手段に対して所定の直線方向の負荷を生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B 4。

遊技機甲 B 4 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 3 のいずれかの奏する効果に加え、駆動力を安定させ易くすることができる。また、駆動力のうち、変位手段の傾倒方向へ向く成分と変位手段の傾倒方向に対して直交する方向へ向く成分との比は、変位手段の位置（姿勢）に対応して定まるので、変位手段の傾倒方向への負荷の大きさを、変位手段の位置（姿勢）に対応させることができる。

10

遊技機甲 B 4 において、前記所定の直線方向と、前記配置部に当接される前記変位手段の当接部の移動方向のうちの前記所定の回転軸を中心とする回転方向成分との間の角度が大きくなるほど、前記配置部と、前記所定の回転軸との間の距離が長くなるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B 5。

遊技機甲 B 5 によれば、遊技機甲 B 4 の奏する効果に加え、駆動力の方向と傾倒する変位手段の変位方向との間の角度が大きいという、傾倒方向の負荷を伝達し難い状況であっても、駆動力が伝達される配置部と所定の回転軸との間の距離を長くすることにより、変位手段の傾倒のための駆動力が不足することを回避し易くすることができる。

20

即ち、変位手段の傾倒範囲において、傾倒に必要な駆動力が局所的に増減することを抑制することにより、必要となる駆動力の変化幅を小さく抑え、駆動手段の選定を容易とすることができる。

遊技機甲 B 4 又は甲 B 5 において、前記変位手段は、表示装置の前方位置と、表示装置の外方位置とで変位可能とされ、前記前方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度は、前記外方位置における前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度よりも大きいことを特徴とする遊技機甲 B 6。

遊技機甲 B 6 によれば、遊技機甲 B 4 又は甲 B 5 の奏する効果に加え、前方位置における回転方向の勢いを低減させることができるので、回転動作の停止を狙いの位置でさせ易い。そのため、回転途中では高速で回転動作させる一方、前方位置では回転をスムーズに止めるという動作を、容易に行うことができる。

30

遊技機甲 B 6 において、前記外方位置から前記前方位置へ向かう程、前記所定の回転軸を中心とする前記配置部の移動方向と前記所定の直線方向との間の角度が大きくなることを特徴とする遊技機甲 B 7。

遊技機甲 B 7 によれば、遊技機甲 B 6 の奏する効果に加え、回転動作を段階的に減速させることができる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 7 のいずれかにおいて、前記変位手段に接続させる電気配線は、前記所定の回転軸側から接続されることを特徴とする遊技機甲 B 8。

遊技機甲 B 8 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 7 のいずれかの奏する効果に加え、駆動手段の配置を傾倒先端側にずらしたことにより空いたスペースを、電気配線の配置スペースとして有効利用することができる。

40

遊技機甲 B 1 から甲 B 8 のいずれかにおいて、前記配置部は、第 2 の所定の直線方向で移動されることで前記所定の回転軸との距離が変化可能に構成され、前記配置部を通る前記第 2 の所定の直線方向は、前記所定の回転軸を通らないように構成されることを特徴とする遊技機甲 B 9。

遊技機甲 B 9 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 8 のいずれかの奏する効果に加え、配置部を第 2 の所定の直線方向で移動させるための力を、変位手段を所定の回転軸を中心に回転動作させるためにも利用することができる。

遊技機甲 B 1 から甲 B 9 のいずれかにおいて、前記駆動手段の駆動力を伝達可能な無端

50

ベルトを備えることを特徴とする遊技機甲 B 1 0。

遊技機甲 B 1 0 によれば、遊技機甲 B 1 から甲 B 9 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位幅を大きく確保し易くすることができる。

【 7 4 0 6 】

< 抵抗感を範囲ごとに変化させる >

変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させる駆動手段と、を備える遊技機において、変位中の前記変位手段が受ける力の態様を、前記変位手段の位置に対応して変化させる態様変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 C 1。

パチンコ機等の遊技機において、第 1 軸線を中心として回転動作可能に構成される変位手段と、その変位手段を動作させる駆動手段と、を備え、変位手段が終端位置において付勢力を受けて制動されるよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 4 - 1 4 4 2 8 3 号公報を参照）。

しかし、上述した従来 of 遊技機では、変位中の変位手段が受ける力について何ら考慮されておらず、変位途中において駆動手段に与えられる負荷が急激に変化する等する可能性があり、改良の余地があるという問題点があった。即ち、変位手段の変位について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C 1 によれば、態様変化手段により、変位中の変位手段が受ける力の態様を、変位手段の位置に対応して変化させることができることから、変位途中において変位手段に与えられる力を適切に調整することができ、駆動手段に与えられる負荷が急激に変化することを防止できる。これにより、変位手段の変位を改良することができる。

遊技機甲 C 1 において、前記変位手段は、第 1 範囲と、その第 1 範囲と異なる第 2 範囲とを変位可能であって、前記態様変化手段により前記変位手段が受ける力は、前記第 1 範囲に配置される場合よりも、前記変位手段が前記第 2 範囲に配置される場合の方が大きくなることを特徴とする遊技機甲 C 2。

遊技機甲 C 2 によれば、遊技機甲 C 1 の奏する効果に加え、変位手段が受ける力の態様を範囲ごとに変化させることができる。

遊技機甲 C 2 において、前記第 1 範囲または前記第 2 範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含む範囲とされることを特徴とする遊技機甲 C 3。

遊技機甲 C 3 によれば、遊技機甲 C 2 の奏する効果に加え、変位終端において変位手段が受ける力が変化することを防止することができる。

遊技機甲 C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の前記変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 4。

遊技機甲 C 4 によれば、遊技機甲 C 3 の奏する効果に加え、変位手段の変位終端からの変位に要する駆動力を低減させることができる。

遊技機甲 C 4 において、前記態様変化手段は、前記変位手段に対して相対変位可能な相対変位手段を備え、前記第 2 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数が、前記第 1 範囲において相対変位する前記相対変位手段の個数よりも多くされることを特徴とする遊技機甲 C 5。

遊技機甲 C 5 によれば、遊技機甲 C 4 の奏する効果に加え、相対変位する相対変位手段の個数を変化させることで演出効果を高めながら、態様変化手段から生じる力の増減を生じさせることができる。

遊技機甲 C 5 において、前記相対変位手段は、第 1 の態様で相対変位する第 1 相対変位手段と、第 2 の態様で相対変位する第 2 相対変位手段と、を備え、前記変位手段が一方の変位終端から変位開始する場合に、前記第 1 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲 C 6。

遊技機甲 C 6 によれば、遊技機甲 C 5 の奏する効果に加え、複数態様で相対変位する相対変位手段が同時に相対変位を開始するのではなく、相対変位のタイミングがずらされることにより、変位手段の変位を安定させることができる。

遊技機甲 C 6 において、前記変位手段が他方の変位終端から変位開始する場合に、前記



第 2 相対変位手段の相対変位から生じることを特徴とする遊技機甲 C 7。

遊技機甲 C 7 によれば、遊技機甲 C 6 の奏する効果に加え、変位手段が変位を開始する終端ごとに、先に相対変位する相対変位手段を異ならせることで、演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲 C 3 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の少なくとも一方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 8。

遊技機甲 C 8 によれば、遊技機甲 C 3 の奏する効果に加え、少なくとも一方の変位終端において、変位手段を減速させ易くすることができる。

遊技機甲 C 8 において、前記変位手段が受ける前記力は、所定の抵抗力であることを特徴とする遊技機甲 C 9。

遊技機甲 C 9 によれば、遊技機甲 C 8 の奏する効果に加え、変位手段が受ける所定の抵抗力を変位終端で大きくし、変位途中で小さくするように構成することで、変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機甲 C 8 又は甲 C 9 において、前記第 1 範囲は、前記変位手段の両方の変位終端を含むことを特徴とする遊技機甲 C 10。

遊技機甲 C 10 によれば、遊技機甲 C 8 又は甲 C 9 の奏する効果に加え、両変位終端において変位手段を減速させ易くすることができるので、両変位方向において変位手段の変位の迅速化を図ることができる。

遊技機甲 C 10 において、前記変位手段は一对で構成され、その一对の前記変位手段から前記駆動手段側に伝達される荷重は、前記両方の変位終端において同じとされることを特徴とする遊技機甲 C 11。

遊技機甲 C 11 によれば、遊技機甲 C 10 の奏する効果に加え、両方の変位終端からの変位開始に要する駆動力を同じにすることができる。

#### 【 7 4 0 7 】

< 基板に位置合わせされる導光板に平行に光を照射 >

板状部材から構成される第 1 手段と、その第 1 手段の所定面側に配設される第 1 発光手段と、その第 1 発光手段の光を受光可能な板状の第 1 受光手段と、を備え、前記第 1 受光手段は、前記所定面と対向配置される側面が前記第 1 手段の前記所定面と当接されることを特徴とする遊技機甲 D 1。

パチンコ機等の遊技機において、発光手段が配設される板状部材と、その板状部材の発光手段に対向配置され、発光手段の光が入射されるよう構成される板状部を有する受光手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2015 - 198675 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、受光手段を位置合わせするための他の部材が必要であり、構造が複雑化するという問題点があった。即ち、受光手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D 1 によれば、第 1 手段と第 1 受光手段との当接により第 1 受光手段の第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して改善することができる。

遊技機甲 D 1 において、前記第 1 手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第 2 発光手段と、前記第 2 発光手段の光を受光可能な板状の第 2 受光手段と、を備え、前記第 2 受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接されることを特徴とする遊技機甲 D 2。

遊技機甲 D 2 によれば、遊技機甲 D 1 の奏する効果に加え、第 2 受光手段についても第 1 手段との当接により第 1 手段に対する位置合わせを行うことができるので、第 1 受光手段および第 2 受光手段を位置合わせするための構造を簡素化することができる。即ち、受光手段の配置に関して更に改善することができる。

遊技機甲 D 2 において、前記第 1 受光手段および前記第 2 受光手段は、前記第 1 手段に、所定の押圧手段からの押圧により固定可能とされることを特徴とする遊技機甲 D 3。

遊技機甲 D 3 によれば、遊技機甲 D 2 の奏する効果に加え、押圧手段からの押圧により

10

20

30

40

50

3部材を固定可能とされるので、複数部材を固定するための固定箇所を減らすことができ、製造工数を削減できる。

遊技機甲D1から甲D3のいずれかにおいて、前記第1手段および前記第1受光手段を支持可能に構成される支持手段を備え、その支持手段は、前記第1手段に嵌合可能な第1突設部と、前記第1受光手段に嵌合可能な第2突設部と、を備えることを特徴とする遊技機甲D4。

遊技機甲D4によれば、遊技機甲D1から甲D3のいずれかの奏する効果に加え、支持手段によって第1手段および第1受光手段を支持することで、第1手段の板面と平行な方向における第1手段と第1受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

なお、第2受光手段が配設される場合において、第2突設部が第2受光手段にも嵌合可能に構成するようにしても良い。この場合、第1手段の板面と平行な方向における第1受光手段と第2受光手段との位置ずれを防ぐことができる。

遊技機甲D3又は甲D4において、前記第1手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第2発光手段と、前記第2発光手段の光を受光可能な板状の第2受光手段と、を備え、前記第2受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が前記反対面と当接され、前記第1手段は、前記第2突設部の外方に配置され、前記第1受光手段および前記第2受光手段は、前記第2突設部において所定の押圧手段により押圧され固定可能とされることを特徴とする遊技機甲D5。

遊技機甲D5によれば、遊技機甲D3又は甲D4の奏する効果に加え、手段からの押圧力が第1手段の端部にかけられるようにすることができる。これにより、押圧力が過大になった場合でも、第1手段の端部が破損することで留めることができ、発光手段が配設される中央部側が破損することを避け易くすることができる。

遊技機甲D5において、前記第1受光手段または前記第2受光手段は、第1手段と当接する当接部の形状が対応するように構成されることを特徴とする遊技機甲D6。

遊技機甲D6によれば、遊技機甲D5の奏する効果に加え、所定の押圧手段からの押圧により第1受光手段を介して第1手段に力がかけられる部分と、第2受光手段を介して第1手段に力がかけられる部分とを対応させることができるので、第1手段にかけられる力の方向を面直方向にやすく、表裏にかけられる力のバランスを良くすることができる。これにより、第1手段の面と傾斜する方向に力がかけられることによる第1手段の割れを防止することができる。

遊技機甲D3から甲D6のいずれかにおいて、前記第1手段の前記所定面側とは反対側の反対面側に配設される第2発光手段と、前記第2発光手段の光を受光可能な板状の第2受光手段と、を備え、前記第2受光手段は、前記反対面と対向配置される側面が、前記反対面と当接され、前記第1発光手段は、前記第2発光手段に対応する位置に配置され、前記第2発光手段の照射方向に対して平行な方向に光を照射するよう構成されることを特徴とする遊技機甲D7。

遊技機甲D7によれば、遊技機甲D3から甲D6のいずれかの奏する効果に加え、第1発光手段から第1受光手段に光が照射される位置と、第2発光手段から第2受光手段に光が照射される位置とを、対応させることができる。これにより、異なる発光部により照らされる位置を合わせることができるので、第1受光手段および第2受光手段の平面と直交する方向視における発光演出を良好とすることができる。

遊技機甲D7において、前記第1発光手段は、複数の発光部を備え、それら複数の発光部からの光の光軸方向が互いに平行とされることを特徴とする遊技機甲D8。

遊技機甲D8によれば、遊技機甲D7の奏する効果に加え、第1発光手段の光により第1手段を広範囲で均一に光らせることができる。

遊技機甲D1から甲D8のいずれかにおいて、前記第1手段および前記第1発光手段を支持可能に構成される支持手段、を備え、前記第1受光手段は、前記第1手段が配設される側の反対側の被支持面が前記支持手段の支持面に支持されるよう構成され、前記被支持面または前記支持面は、複数の突起部を備え、その複数の突起部は、所定の発光手段からの光を受けて演出可能に構成されることを特徴とする遊技機甲D9。

10

20

30

40

50

遊技機甲 D 9 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 8 のいずれかの奏する効果に加え、複数の突起部を、光を受けて演出する演出面と、押圧力を分割可能な構造面とで利用することができる。

遊技機甲 D 9 において、前記所定の発光手段は、前記第 1 発光手段に対する前記第 1 受光手段の反対側に配置されることを特徴とする遊技機甲 D 1 0。

遊技機甲 D 1 0 によれば、遊技機甲 D 9 の奏する効果に加え、所定の発光手段からの光と第 1 発光手段からの光とが干渉することを避けることができる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 1 0 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、複数枚の板状部材を備えることを特徴とする遊技機甲 D 1 1。

遊技機甲 D 1 1 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 受光手段へ光を照射する第 1 発光手段の配設箇所を増やすことができるので、第 1 受光手段の大きさの設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲 D 1 から甲 D 1 1 のいずれかにおいて、前記第 1 受光手段の受光側端部は、前記第 1 発光手段の照射方向側の前記第 1 手段の端部よりも前記発光手段側に配置されることを特徴とする遊技機甲 D 1 2。

遊技機甲 D 1 2 によれば、遊技機甲 D 1 から甲 D 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段を遮蔽部材として利用することで、第 1 受光手段に受光される前の光が漏れることを防止することができる。

#### 【 7 4 0 8 】

< 光を通す方向を制限する制限手段 >

前面側に遊技球が流下可能な領域を構成する流下手段と、その流下手段よりも正面側に設けられ、背面側に位置する前記領域を遊技球が流下する場合がある正面側手段と、を備え、前記正面側手段は、第 1 方向の方向視と、その第 1 方向の方向視よりも前記領域を流下する遊技球を視認し易い第 2 方向の方向視とで視認可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技球の流下経路の正面側に装飾用の文字や図形等が描かれた透明板が配設される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 3 5 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、装飾用の文字や図形越しに流下経路を流れる遊技球を視認することになるが、どちらか一方を見易くすると（例えば、装飾用の文字や図形を濃くすると）、他方の視認性が悪くなる（例えば、遊技球が見え難くなる）といった事態が生じ得ることになり、遊技中における遊技球の視認性について改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E 1 によれば、正面側手段は、見る方向によって、流下手段を流下する遊技球を視認し易い状態と、視認し難い状態とを構成できる。即ち、第 1 方向視においては正面側手段の正面側を視認させる一方で、第 2 方向視において正面側手段越しに遊技球を視認させるようにすることで、正面側手段を採用したまま、遊技中における遊技球の視認性を改善することができる。

遊技機甲 E 1 において、前記正面側手段は、光透過性の樹脂材料から形成され、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E 2。

遊技機甲 E 2 によれば、遊技機甲 E 1 の奏する効果に加え、方向選択手段により、光が透過可能な方向を制限することにより、方向の違いによる視認性の程度の違いをより明確にすることができる。

遊技機甲 E 2 において、前記流下手段よりも正面側に配置され、遊技球が流下する領域の前側面を構成する前側面構成手段を備え、前記方向選択手段は、前記正面側手段と前記前側面構成手段との間の領域に配置され所定の厚みを有するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 E 3。

遊技機甲 E 3 によれば、遊技機甲 E 2 の奏する効果に加え、方向視の違いによる視認性の変化を、正面側手段と前側面構成手段との間という厚みの薄い領域に配置される方向選択手段により実現できるので、方向選択手段自体による光の減衰の影響を受け難くするこ

10

20

30

40

50

とができ、第 1 方向の方向視と、第 2 方向の方向視との見え方の違いを顕著にすることができる。

遊技機甲 E 1 から甲 E 3 のいずれかにおいて、前記方向選択手段により視認される方向で遊技球の視認性が変化する第 1 の流路と、視認される方向で遊技球の視認性が変化しない第 2 の流路とが隣り合って設けられることを特徴とする遊技機甲 E 4。

遊技機甲 E 4 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定範囲を視認する遊技者の視線の方向の違いにより、第 2 の流路に注目させ易い状態と、第 1 の流路および第 2 の流路の両方に同程度に注目させ易い状態とを生じさせることができる。

遊技機甲 E 4 において、前記第 1 の流路を流下する遊技球を検出可能な検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E 5。 10

遊技機甲 E 5 によれば、遊技機甲 E 4 の奏する効果に加え、方向選択手段により遊技球が第 1 の流路を流下したことを視認できない事態が生じても、検出手段により遊技球の流下が検出された場合に遊技者側に報知を行うように制御することが可能となるので、第 1 の流路を遊技球が流下したか否かを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲 E 4 又は甲 E 5 において、前記第 1 の流路に流入した遊技球は、前記第 1 の流路を介して遊技領域から排出されることを特徴とする遊技機甲 E 6。

遊技機甲 E 6 によれば、遊技機甲 E 4 又は甲 E 5 の奏する効果に加え、遊技領域から排出される予定の第 1 の流路を流下する遊技球に比較して、流下した後も遊技領域を流下し得る第 2 の流路を流下する遊技球に対して、より注目させることができる。 20

遊技機甲 E 1 から甲 E 6 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、前記領域へ向かう前記第 1 方向の光を遮り、前記第 2 方向の光が前記領域へ向かうことを許容する方向選択手段を備え、その方向選択手段は、その表面側を覆うように光透過性の樹脂部材が配置され、その樹脂部材の表面に装飾図形が形成されることを特徴とする遊技機甲 E 7。

遊技機甲 E 7 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 方向から領域側へ視線を送る遊技者に対して、樹脂部材の表面の装飾図形を視認させることができるので、正面側手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 E 7 において、前記方向選択手段は、積層配置される複数の板状部を有する板状手段から形成されることを特徴とする遊技機甲 E 8。

遊技機甲 E 8 によれば、遊技機甲 E 7 の奏する効果に加え、前後方向の隙間寸法が大きい場合に、その隙間を方向選択手段により埋め易くすることができる。 30

遊技機甲 E 1 から甲 E 8 のいずれかにおいて、光照射手段を備え、その光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化されることを特徴とする遊技機甲 E 9。

遊技機甲 E 9 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 8 のいずれかの奏する効果に加え、光照射手段の光を点灯させる場合と、消灯させる場合とで、正面側手段の視認性に变化を生じさせることができるので、領域を流下する遊技球の視認性の切り替えを、演出に対応させて実行させることができる。

遊技機甲 E 9 において、前記光照射手段の光により前記正面側手段の視認性が変化される範囲を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 10。

遊技機甲 E 10 によれば、遊技機甲 E 9 の奏する効果に加え、光照射手段の照射態様を切り替えることにより、正面側手段の範囲ごとの視認性を变化させることができる。これにより、遊技球が流下する領域を視認性良く視認できる方向を、光照射手段により切り替えることができる。 40

遊技機甲 E 1 から甲 E 10 のいずれかにおいて、前記正面側手段は、変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 E 11。

遊技機甲 E 11 によれば、遊技機甲 E 1 から甲 E 10 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が視線を動かさなくても、正面側手段が変位することにより遊技者の視線と正面側手段との間の角度が変化する場合を生じさせることができ、領域の視認性を变化させることができる。

【 7 4 0 9 】

< 基板ボックス W 1 0 0 ~ W 3 1 0 0 , W 7 0 0 ~ W 9 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備え、前記係合部材が取り外されて、前記配設部材が取り外される遊技機において、前記係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同様の状況が形成可能とされることを特徴とする遊技機甲 W A 1 - 0。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W A 1 - 0 によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材が取り外されると、前記配設部材が取り外されたのと同様の状況が形成可能とされる。これにより、その状況に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

遊技機甲 W A 1 - 0 において、前記係合部材は、本体部と、前記第 1 部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記第 1 部材の前記配設部材が配設される部位には、前記連結部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲 W A 1 - 1。

遊技機甲 W A 1 - 1 によれば、第 1 部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第 1 部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、連結部に対応する位置に形成されるので、連結部が切断される際に、凹部（空間）を利用して（連結部を切断するための工具の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を破損させやすくできる。即ち、切断部が切断された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第 1 部材および第 2 部材から取り外されて、同一または別の第 1 部材および第 2 部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第 1 部材および第 2 部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第 1 部材および第 2 部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部座合である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲 W A 1 - 1 において、前記第 1 部材と前記第 2 部材とは、ねじの締結により連結され、前記ねじの頭部は、前記凹部に位置することを特徴とする遊技機甲 W A 1 - 2。

遊技機甲 W A 1 - 2 によれば、遊技機甲 W A 1 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部材と前記第 2 部材とは、ねじの締結により連結され、ねじの頭部は、凹部に位置するので、連結部が切断される際に形成される配設部材の痕跡を、ねじの頭部に対応する位置に形成することができる。よって、配設部材によりねじの頭部が隠れている場合でも、配設部材の痕跡に基づいて、ねじの位置を把握できる。その結果、ねじの締結を解除する作業の作業性を向上できる。

10

20

30

40

50

遊技機甲W A 1 - 1又は甲W A 1 - 2において、前記係合部材は、前記本体部と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記連結部と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 3。

遊技機甲W A 1 - 3によれば、遊技機甲W A 1 - 1又は甲W A 1 - 2の奏する効果に加え、係合部材は、本体部と配設部材との間の対向間隔よりも連結部と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、連結部を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、連結部が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 3のいずれかにおいて、前記連結部は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 4。

遊技機甲W A 1 - 4によれば、遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 3のいずれかの奏する効果に加え、連結片は、少なくとも一方の側面が傾斜して形成されるので、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を移動させることができる。よって、工具の先端を配設部材に当接させ、配設部材を破損させやすくできる。

例えば、一对の刃の間に連結片を挟み込んで（一对の刃を両側面に当接させて）、連結片を切断する工具を使用する場合には、連結片が切断される際に、側面の傾斜に沿って工具を回転させ、その回転に伴って、工具の先端を配設部材に当接させやすくできる。

遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 4のいずれかにおいて、前記連結部は、第1部分と、その第1部分よりも両側面間の距離が小さくされる第2部分とを備え、前記第1部分と前記配設部材との間の対向間隔よりも前記第2部分と前記配設部材との間の対向間隔が小さくされることを特徴とする遊技機甲W A 1 - 5。

遊技機甲W A 1 - 5によれば、遊技機甲W A 1 - 1から甲W A 1 - 4のいずれかの奏する効果に加え、第2部分は、第1の部分よりも両側面間の距離が小さくされるので、第2部分の切断により、連結部の切断を容易とできる。

この場合、第1部分と配設部材との間の対向間隔よりも第2部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされるので、第2部分を切断するための工具の先端を配設部材に近づけることができ、第2部分が切断される際に、配設部材を破損させやすくできる。

また、このように、第1部分と配設部材との間の対向間隔よりも第2部分と配設部材との間の対向間隔が小さくされる（即ち、第2部分を配設部材側へ延長できる）ことで、その分、第1部分と第2部分との横断面の面積の差を抑制できる。よって、係合部材を樹脂材料から形成する場合には、その成形性を確保できる。

#### 【7410】

<基板ボックスW 4 1 0 0 ~ W 6 1 0 0を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、前記第1部材に係合される係合部と、前記本体部および前記係合部を連結する連結部と、を備え、前記係合部材の係合部は、前記配設部材へ向けて突設される突部を備えることを特徴とする遊技機甲W A 2 - 1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

ここで、取り外した配設部材が再び配設される場合がある。この場合には、配設部材の状態を確認できることが好ましいが、上述した遊技機では、配設部材の状態を確認可能とする上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の状態を確認可能とすることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲W A 2 - 1によれば、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、係合部材は、配設部材へ向けて突設される突部を備えるので、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材との係合を解除しようとする、突部により配設部

10

20

30

40

50

材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

なお、配設部材に痕跡が無い場合には、その配設部材が新品である可能性が高いと判断できる。配設部材に痕跡が有る場合には、第1部材および第2部材から係合部材が取り外される際に配設部材に痕跡が形成され、第1部材および第2部材から取り外されて、同一または別の第1部材および第2部材に再度配設（再利用）された配設部材である、又は、第1部材および第2部材または収納物に対して不正な操作を行うために、第1部材および第2部材から係合部材のみが取り外され、その係合部材の取り外しの際に痕跡が形成された配設部材である可能性が高いと判断できる。

遊技機甲WA2-1において、前記突部は、前記係合部の外縁側に位置されることを特徴とする遊技機甲WA2-2。

遊技機甲WA2-2によれば、遊技機甲WA2-1の奏する効果に加え、突部は、係合部の外縁側に位置されるので、第1部材に係合部材が係合された状態であっても、配設部材の痕跡を視認しやすくできる。即ち、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）の確認を行いやすくできる。

遊技機甲WA2-1又は甲WA2-2において、前記第1部材の前記配設部材が配設される部位には、前記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲WA2-3。

遊技機甲WA2-3によれば、遊技機甲WA2-1又は甲WA2-2の奏する効果に加え、第1部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第1部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、連結部を切断せずに、係合部の操作（弾性変形）により第1部材との係合が解除される際には、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

遊技機甲WA2-3において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第1部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されていることを特徴とする遊技機甲WA2-4。

遊技機甲WA2-4によれば、遊技機甲WA2-3の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第1部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲に少なくとも形成されているので、配設部材の破損範囲を確保できる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

遊技機甲WA2-3において、前記係合部材は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、前記第1部材から取り外し可能とされ、前記凹部は、前記配設部材に近づく方向へ前記係合部が操作された状態で、前記係合部材が前記所定方向へ前記所定距離を変位される際の前記突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されていることを特徴とする遊技機甲WA2-5。

遊技機甲WA2-5によれば、遊技機甲WA2-3の奏する効果に加え、係合部材は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、所定方向へ所定距離を変位されることで、第1部材から取り外し可能とされ、凹部は、配設部材に近づく方向へ係合部が操作された状態で、係合部材が所定方向へ所定距離を変位される際の突部に対応する範囲のうちの前半部分のみに形成されているので、配設部材の破損範囲の確保と、係合部材が第1部材から不正に取り外されることの抑制とを図ることができる。

即ち、連結部を切断せずに、係合部の操作により第1部材と係合部材との係合が解除される際には、突部の先端が凹部に受け入れられた状態で、係合部材が所定方向へ変位されるので、その係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位される間、凹部に受け入れられた突部の先端により配設部材を破損し続けることができる。よって、配設部材の破損範囲を確保できる。

10

一方で、係合部材が所定方向へ所定距離の前半部分を変位された後は、凹部に受け入れられた突部の先端を凹部の終端に係合させることができる。これにより、係合部材の所定方向への変位を規制することができるので、係合部材が第1部材から不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【7411】

<基板ボックスWa100~Wc100,Wi100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が分離された前記本体部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WB1-1。

20

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WB1-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、係合部が分離された本体部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすいので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

30

遊技機甲WB1-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、前記連結部が切断された状態では、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接する位置まで前記本体部が前記第1部材および前記第2部材に対して変位可能とされることを特徴とする遊技機甲WB1-2。

40

遊技機甲WB1-2によれば、遊技機甲WB1-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

この場合、本体部は、配設部材の所定領域に対応する位置に配設される変更手段を備え、連結部が切断された状態では、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接する位置まで本体部が第1部材および第2部材に対して変位可能とされるので、連結部を切断した後であって、第1部材および第2部材から本体部を取り外す前に、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる（配設部材の配設状態を変更する）ことができる。即ち、連結部を切断し、本体部を第1部材および第2部材から取り外

50



す作業と、取り外した本体部（変更手段）を使用して配設部材の配設状態を変更する作業とを別々に行う必要がなく、これらの作業を一連の作業として効率的に行うことができるので、配設部材の配設状態の変更を容易に行うことができる。

また、変更手段が配設部材の所定領域に対応する位置に配設されるので、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け（取り外し）作業時、或いは、連結部材の切断により係合部が分離された本体部の廃棄処理時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機甲WB1-2において、前記本体部の前記変更手段は、前記配設部材の前記所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されていることを特徴とする遊技機甲WB1-3。 10

遊技機甲WB1-3によれば、遊技機甲WB1-2の奏する効果に加え、本体部の変更手段は、配設部材の所定領域に対して少なくとも一部が傾斜して形成されているので、本体部を変位させて、配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させた際に、配設部材の配設状態を変更しやすくできる。

遊技機甲WB1-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記本体部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB1-4。 20

遊技機甲WB1-4によれば、遊技機甲WB1-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

本体部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され係合部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、係合部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。 30

また、変更手段が本体部に形成される分、本体部の剛性を高めることができる。

遊技機甲WB1-4において、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記本体部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲WB1-5。

遊技機甲WB1-5によれば、遊技機甲WB1-4の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。 40

遊技機甲WB1-5において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲WB1-6。

遊技機甲WB1-6によれば、遊技機甲WB1-5の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

【7412】

<基板ボックスWe100~Wg100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部から分離された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WB2-1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。 10

遊技機甲WB2-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、本体部から分離された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記本体部 20  
部に対向する位置に配設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-2。

遊技機甲WB2-2によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され本体部に対向する位置に配設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、本体部に対向する位置に配設され、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部） 30  
から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成され前記配設部材へ向けて突設される変更手段を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-3。

遊技機甲WB2-3によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。 40

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成され配設部材へ向けて突設される変更手段を備えるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、変更手段は、配設部材へ向けて突設され（即ち、配設部材に対向する位置に配設され）、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされるので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

また、係合手段は、係合部から配設部材へ向けて突設されるので、連結部を切断せずに 50

、係合部の操作により第1部材との係合を解除しようとする、係合手段により配設部材を破損させることができる。即ち、係合が解除されたか否かに関わらず、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲WB2-2又は甲WB2-3において、前記第1部材または前記第2部材の少なくとも一方は、被当接部を備え、前記係合部は、前記被当接部に当接可能に形成される当接部を備え、前記被当接部に前記当接部が当接されると、前記配設部材の所定領域に前記変更手段が少なくとも当接されることを特徴とする遊技機甲WB2-4。

10

遊技機甲WB2-4によれば、遊技機甲WB2-2又は甲WB2-3の奏する効果に加え、被当接部に当接部が当接されると、配設部材の所定領域に変更手段が少なくとも当接されるので、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域に変更手段を少なくとも当接させる）際に、配設部材の所定領域の位置を探す手間を抑制できる。

遊技機甲WB2-4において、前記被当接部は、その被当接部に当接された前記当接部が前記被当接部に沿って変位可能に形成され、前記被当接部に沿って前記当接部が変位されると、前記配設部材の所定領域に沿って前記変更手段が変位されることを特徴とする遊技機甲WB2-5。

20

遊技機甲WB2-5によれば、遊技機甲WB2-4の奏する効果に加え、被当接部に沿って当接部が変位されると、配設部材の所定領域に沿って変更手段が変位されるので、被当接部をガイドとして利用して、配設部材の配設状態を変更する（配設部材の所定領域を変更手段で切断する）作業を容易とできる。

遊技機甲WB2-1において、前記係合部材は、前記本体部および前記係合部を連結する連結部を備え、前記係合部は、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、前記変更手段は、切断された前記連結部により形成されることを特徴とする遊技機甲WB2-6。

遊技機甲WB2-6によれば、遊技機甲WB2-1の奏する効果に加え、本体部および係合部が連結部により連結されるので、連結部を切断することにより、係合部を係合部材（本体部）から分離できる。これにより、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

30

係合部は、配設部材の配設状態を変更可能に形成される変更手段を備え、変更手段は、切断された連結部により形成されるので、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで、変更手段を使用して配設部材の配設状態を変更することが可能となる。

この場合、係合部材の係合部は、比較的小さく、連結部は係合部よりも更に小さいので、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できると共に、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を形成しやすい。よって、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすくなる。

また、係合部が係合部材（本体部）から分離されることで変更手段が使用可能とされる（即ち、切断された連結部が変更手段となる）ので、係合部が係合部材（本体部）から分離される前の状態では、作業者の手が変更手段に触れることを抑制できる。よって、係合部材の製造時やその運搬時、第1部材および第2部材への係合部材の取り付け作業時に、作業者が変更手段で負傷することを抑制できる。

40

遊技機甲WB2-6において、前記連結部は、前記係合部の一辺の一側の端部を前記本体部に連結する一側連結部と、前記係合部の前記一辺の前記一側と反対側の他側の端部を前記本体部に連結する他側連結部とを備えることを特徴とする遊技機甲WB2-7。

遊技機甲WB2-7によれば、連結部は、係合部の一辺の一側の端部を本体部に連結する一側連結部と、係合部の一辺の一側と反対側の他側の端部を本体部に連結する他側連結部とを備えるので、配設部材の所定領域における一側には一側連結部を使用して係合部を

50

一側へ変位させると共に、配設部材の所定領域における他側には他側連結部を使用して係合部を他側へ変位させることで、所定領域の配設状態を変更できる。即ち、係合部を持ち替えて係合部の向きを反転させなくても、周囲の部材（第1部材または第2部材）との干渉を抑制しつつ、所定領域の側の端部および他側の端部まで、その配設状態を変更（切断）できる。よって、配設部材の所定領域における配設状態を効率的に変更できる。

遊技機甲WB2-6又は甲WB2-7において、前記連結部は、前記本体部に連結される側と前記係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる部位を備えることを特徴とする遊技機甲WB2-8。

遊技機甲WB2-8によれば、遊技機甲WB2-6又は甲WB2-7の奏する効果に加え、連結部は、本体部に連結される側と係合部に連結される側との間に断面積が小さくされる所定部位を備えるので、所定部位の切断により、連結部の切断を容易とできる。また、配設部材の配設状態を変更することに適した形状（例えば、鋭利な形状）を、切断された連結部（所定部位）に形成しやすくできる。

10

#### 【7413】

<基板ボックスWd100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記本体部とその本体部から分離された前記係合部とが連結可能に形成され、前記本体部に連結された前記係合部を使用して、前記配設部材の配設状態を変更可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WB3-1。

20

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、第1部材および第2部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、配設部材の配設状態を変更する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WB3-1によれば、係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され第1部材に係合される係合部と、を備え、本体部とその本体部から分離された係合部とが連結可能に形成され、本体部に連結された係合部を使用して、配設部の配設状態を変更可能に形成されるので、配設部材の配設状態を変更するための工具（例えば、カッターナイフ）の携行を不要とできる。また、係合部材の本体部は、比較的大きく、把持がしやすい一方、係合部材の係合部は、比較的小さく、配設部材の周辺（第1部材または第2部材）との干渉を抑制できるので、配設部材の配設状態を変更する作業を行いやすい。よって、配設部材の配設状態の変更を好適に行うことができる。

30

遊技機甲WB3-1において、前記係合部は、前記第1部材に係合される部位が前記本体部に連結されることを特徴とする遊技機甲WB3-2。

遊技機甲WB3-2によれば、遊技機甲WB3-1の奏する効果に加え、係合部は、第1部材に係合される部位が本体部に連結されるので、本体部と連結するための部位を係合部に別途設ける必要がない。即ち、第1部材に係合される部位を、本体部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

40

遊技機甲WB3-1又は甲WB3-2において、前記係合部材は、前記第1部材と係合する姿勢を規定可能に前記本体部に形成される規定部を備え、前記本体部は、前記規定部が前記係合部に連結されることを特徴とする遊技機甲WB3-2。

遊技機甲WB3-3によれば、遊技機甲WB3-1又は甲WB3-2の奏する効果に加え、係合部材は、第1部材と係合する姿勢を規定可能に本体部に形成される規定部を備え、本体部は、規定部が係合部に連結されるので、係合部と連結するための部位を本体部に別途設ける必要がない。即ち、係合部材の姿勢を規定する部位（規定部）を、係合部に連結される部位としても兼用できる。よって、係合部の形状を簡素化できる。

#### 【7414】

50

< 基板ボックス W j 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも前記第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および前記第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部が前記第 1 部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記所定方向へ変位された前記係合部材に対し、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W C 1 - 1 によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、係合部材は、係合部が第 1 部材に係合された状態で、所定方向へ変位可能に形成され、第 1 部材または第 2 部材は、所定方向へ変位された係合部材に対し、第 1 部材との係合が解除される方向への係合部の変位を抑制可能に形成される抑制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W C 1 - 1 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記抑制手段による前記係合部の変位の抑制が可能な位置から前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 2。

遊技機甲 W C 1 - 2 によれば、遊技機甲 W C 1 - 1 の奏する効果に加え、第 1 部材または第 2 部材は、抑制手段による係合部の変位の抑制が可能な位置から係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制する規制手段を備えるので、係合部と第 1 部材との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W C 1 - 2 において、前記規制手段は、前記所定方向へ変位された前記係合部材の前記係合部と係合可能に形成され、前記係合部と係合することで、前記係合部材が前記所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 3。

遊技機甲 W C 1 - 3 によれば、遊技機甲 W C 1 - 2 の奏する効果に加え、規制手段は、所定方向へ変位された係合部材の係合部と係合可能に形成され、係合部と係合することで、係合部材が所定方向と反対方向へ変位することを規制可能とされるので、係合部材を所定方向へ変位させるだけで、係合部材の変位が規制手段により規制された状態を形成でき、係合部材の組み付け作業の作業性を向上できる。

遊技機甲 W C 1 - 3 において、前記第 1 部材または前記第 2 部材は、前記規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 1 - 4。

遊技機甲 W C 1 - 4 によれば、遊技機甲 W C 1 - 3 の奏する効果に加え、1 部材または第 2 部材は、規制手段を遮蔽する遮蔽手段を備えるので、係合部と規制手段との係合が不正に解除されることを抑制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

【 7 4 1 5 】

< 基板ボックス W k 1 0 0 , W l 1 0 0 , W r 1 0 0 を一例とする発明の概念について >

10

20

30

40

50

&gt;

第 1 部材および第 2 部材と、前記第 1 部材または前記第 2 部材の少なくとも一方に係合可能に形成される係合部材と、前記第 1 部材および前記第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機において、前記第 1 部材または前記第 2 部材の少なくとも一方と前記係合部材とは、複数箇所に係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されることを特徴とする遊技機甲 W C 2 - 1。

第 1 部材および第 2 部材と、少なくとも第 1 部材に係合可能に形成される係合部材と、第 1 部材および第 2 部材に配設される配設部材と、を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 1 - 2 4 4 9 0 0 号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 W C 2 - 1 によれば、第 1 部材または第 2 部材の少なくとも一方と係合部材とは、複数箇所に係合され、それら複数箇所の係合の相互作用により係合が解除され難く形成されるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W C 2 - 1 において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第 1 部材に係合される第 1 係合部および第 2 係合部と、を備え、前記第 1 係合部および前記第 2 係合部は、前記係合部材の変位に伴って、前記第 1 係合部材が前記第 1 部材に係合された後に、前記第 2 係合部が前記第 1 部材に係合可能に形成され、前記第 1 部材は、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記第 1 係合部の変位を規制する規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 W C 2 - 2。

遊技機甲 W C 2 - 2 によれば、本体部から第 1 係合部および第 2 係合部を分離（切断）することで、第 1 係合部および第 2 係合部が第 1 部材に係合された状態であっても、第 1 部材および第 2 部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第 1 部材との係合が解除される方向へ第 1 係合部および第 2 係合部を変位（弾性変形）させることで、第 1 部材と第 1 係合部および第 2 係合部との係合を解除して、第 1 部材および第 2 部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲 W C 2 - 2 によれば、遊技機甲 W C 2 - 1 の奏する効果に加え、第 1 係合部および第 2 係合部は、係合部材の変位に伴って、第 1 係合部材が第 1 部材に係合された後に、第 2 係合部が前記第 1 部材に係合可能に形成され、第 1 部材は、前記第 1 部材との係合が解除される方向への前記第 1 係合部の変位を規制する規制手段を備えるので、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

即ち、第 1 部材との係合が解除される方向への第 1 係合部の変位は、規制手段により規制でき、規制手段による第 1 係合部の変位の規制を解除する方向への係合部材の変位は、第 1 部材と第 2 係合部との係合により規制できる。その結果、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲 W C 2 - 2 において、前記第 1 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向と、前記第 2 係合部が前記第 1 部材に係合される際の前記係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であることを特徴とする遊技機甲 W C 2 - 3。

遊技機甲 W C 2 - 3 によれば、遊技機甲 W C 2 - 2 の奏する効果に加え、第 1 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向と、第 2 係合部が第 1 部材に係合される際の係合部材の変位の方向とは、略同一の方向であるので、例えば、第 1 の方向へ係合部材を変位させて、第 1 係合部を係合させた後、第 2 の方向へ係合部材を変位させて、第 2 係合部を係合させる 2 段階の操作を行う必要がなく、第 1 部材および第 2 部材へ係合部材を取り付ける際の一方方向への操作のみで第 1 係合部と第 2 係合部との係合を行うことができる。よって、係合部材の取り付け操作を簡素化して、作業効率を高めることができる。

また、2 段階の操作が必要となる構成では、第 2 の方向への操作を作業者が失念すると、第 2 係合部が係合されず、第 1 部材および第 2 部材から係合部材が不正に取り外され

10

20

30

40

50

る虞があるところ、第1部材および第2部材へ係合部材を取り付ける際の一方への操作のみで第1係合部と第2係合部との係合を行うことができることで、必要な操作を作業者が失念することを抑制でき、第2係合部を確実に係合させることができる。

遊技機甲WC2-1において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される第1係合部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第2部材に係合される第2係合部と、を備え、前記第1係合部と前記第1部材との係合が解除される前記第1係合部の変位の方向と、前記第2係合部と前記第2部材との係合が解除される前記第2係合部の変位の方向とが反対の方向とされることを特徴とする遊技機甲WC2-4。

遊技機甲WC2-4によれば、本体部から第1係合部および第2係合部を分離（切断）することで、第1係合部および第2係合部が第1部材に係合された状態であっても、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第1部材および第2部材との係合が解除される方向へ第1係合部および第2係合部を変位（弾性変形）させることで、第1部材および第2部材と第1係合部および第2係合部との係合を解除して、第1部材および第2部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲WC2-4によれば、遊技機甲WC2-1の奏する効果に加え、第1係合部と第1部材との係合が解除される第1係合部の変位の方向と、第2係合部と第2部材との係合が解除される第2係合部の変位の方向とが反対の方向とされるので、第1係合部または第2係合部の一方を係合が解除される方向へ変位させると、その一方の変位に伴う係合部材の変位によって、第1係合部または第2係合部の他方を係合が維持される方へ変位させることができる。その結果、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

遊技機甲WC2-1において、前記係合部材は、本体部と、前記本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記係合部は、前記係合部の第1部分および第2部分の2箇所が前記第1部材に係合され、前記第1部分または前記第2部分の一方と前記第1部材との係合が解除される方向へ前記係合部が変位されると、前記第1部分または前記第2部分の他方と前記第1部材との係合が維持される方向へ前記係合部が変位されることを特徴とする遊技機甲WC2-5。

遊技機甲WC2-5によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第1部材に係合された状態であっても、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第1部分および第2部分と第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第1部材と係合部（第1部分および第2部分）との係合を解除して、第1部材および第2部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、遊技機甲WC2-5によれば、遊技機甲WC2-1の奏する効果に加え、第1部分または第2部分の一方と第1部材との係合が解除される方向へ係合部が変位されると、第1部分または第2部分の他方と第1部材との係合が維持される方向へ係合部が変位されるので、第1部材と係合部との係合を解除し難くできる。その結果、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

#### 【7416】

<基板ボックスW0100~Wq100を一例とする発明の概念について>

第1部材および第2部材と、少なくとも前記第1部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機において、取付部材を備え、前記係合部材は、本体部と、その本体部から分離可能に形成され前記第1部材に係合される係合部と、を備え、前記取付部材は、前記係合部に取り付け可能に形成され、前記第1部材と前記係合部との係合が解除される方向への前記係合部の変位が前記取付部材により抑制可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WD1-1。

第1部材および第2部材と、少なくとも第1部材に係合可能に形成される係合部材と、を備えた遊技機が知られている（特開2011-244900号公報）。

上述した遊技機では、係合部材が不正に取り外されることを抑制する上で未だ改善の余

10

20

30

40

50

地がある。

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、係合部材が不正に取り外されることを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲WD1-1によれば、本体部から係合部を分離（切断）することで、係合部が第1部材に係合された状態であっても、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を取り外すことができる。

ここで、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位（弾性変形）させることで、第1部材と係合部との係合を解除して、第1部材および第2部材から係合部材を取り外す不正が行われる虞があるところ、取付部材は、係合部に取り付け可能に形成され、第1部材と係合部との係合が解除される方向への係合部の変位が取付部材により抑制可能に形成されるので、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

10

一方で、係合部に取付部材が取り付けられていても、本体部から係合部を分離（切断）することは可能であるので、正規の作業においては、係合部の分離（切断）により、第1部材および第2部材から係合部材（本体部）を容易に取り外すことができる。

遊技機甲WD1-1において、前記係合部は、前記第1部材との係合が解除される方向へ変位されると、前記係合部の第1面側が前記第1部材へ近接され、前記取付部材は、前記係合部に取り付けられると、前記取付部材の一部が前記係合部の前記第1面と前記第1部材との間に配置されることを特徴とする遊技機甲WD1-2。

遊技機甲WD1-2によれば、遊技機甲WD1-1の奏する効果に加え、係合部は、第1部材との係合が解除される方向へ変位されると、係合部の第1面側が第1部材へ近接され、取付部材は、係合部に取り付けられると、取付部材の一部が係合部の第1面と第1部材との間に配置されるので、第1部材との係合が解除される方向へ係合部が変位可能な距離を、取付部材の一部が配置される分、短くすることができる。その結果、第1部材と係合部との係合を解除され難くできるので、第1部材および第2部材から係合部材が不正に取り外されることを抑制できる。

20

遊技機甲WD1-2において、前記取付部材は、第1部材に係合された前記係合部に取り付け可能に形成されることを特徴とする遊技機甲WD1-3。

遊技機甲WD1-3によれば、遊技機甲WD1-2の奏する効果に加え、取付部材は、第1部材に係合された係合部に取り付け可能に形成されるので、第1部材に係合部を係合させる際に、係合部の変位が取付部材の一部によって阻害されない。よって、第1部材への係合部の係合（即ち、第1部材および第2部材への係合部材の装着）をスムーズに行うことができる。また、第1部材と係合部との係合代を大きくできるので、第1部材と係合部との係合が解除されることを抑制しやすくできる。

30

遊技機甲WD1-2又は甲WD1-3において、前記第1部材および前記第2部材に配設される配設部材を備え、前記係合部に取り付けられた前記取付部材の一部は、前記第1面から突設される突部として形成され、前記突部は、前記第1部材に配設される前記配設部材に向けて突設されることを特徴とする遊技機甲WD1-4。

遊技機甲WD1-4によれば、遊技機甲WD1-2又は甲WD1-3の奏する効果に加え、第1部材および第2部材に配設される配設部材を備え、係合部に取り付けられた取付部材の一部は、第1面から突設される突部として形成され、突部は、第1部材に配設される配設部材に向けて突設されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）と、突部により配設部材を破損させることができる。即ち、配設部材に痕跡を形成できる。これにより、配設部材の痕跡の有無に基づいて、配設部材の状態（配設部材が新品であるか再利用したものであるか、或いは、不正な操作の対象となったものか）を確認可能とできる。

40

また、配設部材に痕跡が形成されることで、係る配設部材が再利用されることを抑制できる。

遊技機甲WD1-4において、前記第1部材の前記配設部材が配設される部位には、前

50



記突部に対応する位置に凹部が形成されることを特徴とする遊技機甲WD1-5。

遊技機甲WD1-5によれば、遊技機甲WD1-4の奏する効果に加え、第1部材の配設部材が配設される部位には、凹部が形成されるので、配設部材と第1部材との間に空間を形成でき、また、凹部は、突部に対応する位置に形成されるので、本体部から係合部を分離（切断）せずに、第1部材と係合部との係合を解除しようとする（即ち、第1部材との係合が解除される方向へ係合部を変位させようとする）、凹部（空間）を利用して（突部の先端を凹部に受け入れ可能として）、配設部材を突部により破損させやすくできる。即ち、係合部が不正に操作された場合に、配設部材に痕跡を形成しやすくできる。

#### 【7417】

<無駄球を減らすための構成>

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記検出手段を通過した遊技球を前記動作手段まで所定経路で案内する案内手段を備えることを特徴とする遊技機甲YA1。

パチンコ機等の遊技機において、検出領域で遊技球の通過を検出してから規定の時間経過後に開閉動作する可動役物を備える遊技機がある（例えば、特開2017-000562号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、検出領域を通過した遊技球の流下経路は複数通りの流下態様で流下するので、遊技球の流下態様次第で、検出領域を通過した遊技球が可動役物に拾われる場合と、可動役物から零れる場合とがランダムに生じることになることから、可動役物から零れる遊技球が多い場合には、遊技者は遊技機店が遊技者に不利になる調整を行っているのではないかと誤解し易く、平等な環境で遊技することができていないと不満に思う可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲YA1によれば、検出手段を通過してからの遊技球の流下はランダムではなく、案内手段により遊技球が動作手段まで案内されるので、検出手段を通過した遊技球が動作手段に拾われるか、動作手段から零れるかの違いが、動作制御（入賞時に予め行われた抽選の当否に基づく制御）によるものであると遊技者に理解させることができる。即ち、案内手段の構成により規定される流下時間に基づいて、動作手段の動作制御のパターンが設定されているのであり、遊技機店の調整によるものではないと理解することができるので、平等な環境で遊技していると感じさせることができる。

なお、遊技領域は、流下した遊技球により遊技者に与えられる利益が確定するまでの遊技球の流下領域を意味し、例えば、遊技盤の正面側の領域に限られるものではない。例えば、遊技球の通過を検出することで第1図柄の抽選がされる検出装置の上流側に形成される流路であって、遊技盤の内部や遊技盤の背面側に配設される流路も遊技領域に含まれる。

遊技機甲YA1において、前記案内手段は、前記遊技領域の背面側を通るように配設されることを特徴とする遊技機甲YA2。

遊技機甲YA2によれば、遊技機甲YA1の奏する効果に加え、案内手段で案内される遊技球を、遊技領域で流下する遊技球により隠すことができるので、案内手段から動作手段までの領域における注目力を向上することができる。

遊技機甲YA2において、前記案内手段に案内される遊技球は、所定範囲において遊技領域を構成する遊技盤の正面側に向けて流下することを特徴とする遊技機甲YA3。

遊技機甲YA3によれば、遊技機甲YA2の奏する効果に加え、案内手段に案内される遊技球が遊技盤の正面側に流下することから、遊技者に遊技球が近づいてくるように視認させることができる。そのため、通常の下方に流下するだけの遊技球との比較において、案内手段に案内される遊技球を目立たせることができる。

遊技機甲YA1からYA3のいずれかにおいて、前記案内手段は、遊技球が前記検出手段から前記動作手段まで流下するのに要する時間を管理可能に構成されることを特徴とする遊技機甲YA4。

10

20

30

40

50

遊技機甲 Y A 4 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 3 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球を動作手段で拾うパターンの動作制御と、零すパターンの動作制御とを、容易に設定することができる。

遊技機甲 Y A 1 から Y A 4 のいずれかにおいて、前記動作手段は、閉鎖状態または開放状態において遊技球を転動させる態様で流下を案内するよう構成され、遊技球の流下方向の幅寸法が、遊技球の直径の 2 倍以下に設定される第 1 動作部を備え、その第 1 動作部に前記案内手段に案内された遊技球が誘導されることを特徴とする遊技機甲 Y A 5。

遊技機甲 Y A 5 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 動作部によって、遊技球が動作手段に案内される時間を短縮することができると共に、動作手段で遊技球を 1 球ずつ案内することができる。動作手段の幅を短くすることができる。

10

遊技機甲 Y A 5 において、前記動作手段は、第 1 動作部よりも長い第 2 動作部を備え、遊技球が前記第 1 動作部を転動するのに要する期間よりも、遊技球が前記第 2 動作部を転動するのに要する期間の方が長く構成されることを特徴とする遊技機甲 Y A 6。

遊技機甲 Y A 6 によれば、遊技機甲 Y A 5 の奏する効果に加え、同様に動作手段に到達した遊技球の案内態様として、動作手段が同様の動作パターンで動作している場合に、遊技球が第 1 動作部に到達するか、第 2 動作部に到達するかによって、遊技球が下流側にどのように流下するかを変えることができる。

遊技機甲 Y A 6 において、前記第 1 動作部に案内される遊技球と、前記第 2 動作部に案内される遊技球とは、異なる流下領域に案内されることを特徴とする遊技機甲 Y A 7。

20

遊技機甲 Y A 7 によれば、遊技機甲 Y A 6 の奏する効果に加え、一の動作手段を利用して、球の案内方向を複数方向構成することができるので、動作手段による遊技球の案内時の見映えを複数通りで実現することができる。

遊技機甲 Y A 7 において、前記検出手段を通過した遊技球は、前記第 1 動作部に案内され得るよう構成され、前記検出手段を通過せずに流下した遊技球は、前記第 2 動作部に案内され得ることを特徴とする遊技機甲 Y A 8。

遊技機甲 Y A 8 によれば、遊技機甲 Y A 7 の奏する効果に加え、検出手段を通過した遊技球が、その他の遊技球に弾かれて案内不良が生じる不具合を防止することができる。

遊技機甲 Y A 6 から Y A 8 のいずれかにおいて、前記第 1 動作部に案内される遊技球と、前記第 2 動作部に案内される遊技球とは、動作手段上での衝突が抑制されることを特徴とする遊技機甲 Y A 9。

30

遊技機甲 Y A 9 によれば、遊技機甲 Y A 6 から Y A 8 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段上を転動する遊技球が衝突して、流下態様の不均一が生じることを回避し易くすることができる。

なお、第 1 動作部上に配置される遊技球と、第 2 動作部上に配置される遊技球との間に壁が配置されることで隔離されても良いし、壁は無いとしても衝突しないような流下態様に管理されても良い。

遊技機甲 Y A 9 において、前記第 1 動作部に案内される遊技球は、前記第 2 動作部に案内される遊技球の流下方向とは逆側へ流下することを特徴とする遊技機甲 Y A 10。

遊技機甲 Y A 10 によれば、遊技機甲 Y A 9 の奏する効果に加え、第 1 動作部に案内される遊技球と、第 2 動作部に案内される遊技球とが、同方向に流下する場合と異なり、遊技球の流下速度に関わらず遊技球の衝突を回避することができる。

40

なお、遊技球の流下方向は、左右逆方向でも良いし、前後逆方向でも良い。また、所定軌跡（例えば、円形状軌跡）に沿う逆方向でも良い。

遊技機甲 Y A 1 から Y A 10 のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定経路として複数経路を備えることを特徴とする遊技機甲 Y A 11。

遊技機甲 Y A 11 によれば、遊技機甲 Y A 1 から Y A 10 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作パターンの種類は少なくしながら、遊技球の流下パターンを増やすことができる。

【 7 4 1 8 】

50

< 8 チャンスの経路にセンサが配置され不利側から有利側に球を引き抜く構成 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、遊技球の流下経路を構成する構成手段と、その構成手段の下流側に配設され遊技球が第 1 入球口に案内される第 1 経路と、前記構成手段の下流側に配設され遊技球が第 2 入球口に案内される第 2 経路と、を備える遊技機において、前記第 1 経路を流下する遊技球を前記第 2 経路側へ移動させる移動手段を備えることを特徴とする遊技機甲 Y B 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球口に遊技球が通る順番で、遊技球がどの経路に向かうかが周期的に変化する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来遊技機では、入球口への入球の有利不利は遊技球が入球する周期でのみ変化することになり、全般的に有利な状態や、全般的に不利な状態を形成することが困難であるという問題点があった。換言すれば、遊技者の有利度合いの変化幅が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y B 1 によれば、移動手段によって、構成手段に構成される経路を流下した遊技球が第 1 入球口に入球するか、第 2 入球口に入球するかを無秩序に生じさせることができるので、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲 Y B 1 において、前記構成手段に構成される経路は、分岐経路であることを特徴とする遊技機甲 Y B 2。

遊技機甲 Y B 2 によれば、遊技機甲 Y B 1 の奏する効果に加え、移動手段の作用により遊技球の流下態様に変化が生じるだけでなく、経路の分岐によっても遊技球の流下態様に変化を生じさせることができるので、構成手段に入球した遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y B 1 又は Y B 2 において、前記経路を流下する遊技球の通過を検出可能に構成される検出手段を備え、前記移動手段は、前記経路内における遊技球の流下に影響を与える態様で動作可能に構成される動作手段を備え、その動作手段は、第 1 状態の場合に遊技球が第 1 入球口へ向けて送球され、第 2 状態の場合に遊技球が第 2 入球口へ向けて送球されるよう構成され、前記検出手段で遊技球の通過が検出されることに基づいて動作制御可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 3。

遊技機甲 Y B 3 によれば、遊技機甲 Y B 1 又は Y B 2 の奏する効果に加え、動作手段の動作パターン次第で、構成手段に入球した遊技球が第 1 入球口に入球するか、第 2 入球口に入球するかが切り替えられるので、遊技球が入球する入球口の周期性を低くし易くすることができる。これにより、遊技球が入球する入球口が周期的に変化する場合に比較して、遊技者の有利度合いの変化幅を拡大することができる。

遊技機甲 Y B 3 において、前記動作手段は、前記構成手段の外側を流下する遊技球を案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 4。

遊技機甲 Y B 4 によれば、遊技機甲 Y B 3 の奏する効果に加え、構成手段に構成される流路を流下する遊技球を案内する手段と、構成手段に構成される流路外で流下する遊技球を案内する手段と、を動作手段で兼用することができる。

遊技機甲 Y B 3 又は Y B 4 において、前記構成手段の前記経路外に配設される第 2 検出手段を備え、前記検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、前記第 2 検出手段を通過した遊技球の前記動作手段への案内態様と、が異なることを特徴とする遊技機甲 Y B 5。

遊技機甲 Y B 5 によれば、遊技機甲 Y B 3 又は Y B 4 の奏する効果に加え、動作手段への案内態様を複数種類で構成することができる。

なお、案内態様の違いについては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の経路の違いであっても良いし、遊技球の流下速度の違いであっても良い。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 5 のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記第 1 状態と前記第 2 状態との切り替えにより、遊技球の流下方向を上下方向と左右方向とで変化させるこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする遊技機甲 Y B 6。

遊技機甲 Y B 6 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下方向の変化を遊技者が把握し易いようにすることができる。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 6 のいずれかにおいて、前記検出手段は、遊技球の通過に基づいて所定の図柄が所定期間変動するように制御され、前記所定期間は、遊技球が前記経路に入球してから前記検出手段を通過するまでに要する期間よりも短く設定されることを特徴とする遊技機甲 Y B 7。

遊技機甲 Y B 7 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 6 のいずれかの奏する効果に加え、構成手段の経路の入口から検出手段までの間に配置される遊技球が 1 個以下の状態を維持することにより、検出手段を遊技球が通過する時点において図柄が変動中であるという事態を回避することができる。従って、検出手段を遊技球が通過した直後に所定の図柄の変動を開始させることができる。

10

従って、遊技球が検出手段を通過するタイミングと、遊技球が検出手段を通過したことに基づく動作手段の動作制御を開始するタイミングと、を合わせることができる。

遊技機甲 Y B 7 において、前記動作手段は、前記検出手段で検出された遊技球を案内しない第 1 制御態様と、前記検出手段で検出された遊技球を案内する第 2 制御態様とで、制御態様が切替可能とされることを特徴とする遊技機甲 Y B 8。

遊技機甲 Y B 8 によれば、遊技機甲 Y B 7 の奏する効果に加え、動作手段の動作が実行されたとしても、制御態様の違いにより、動作手段に遊技球が案内される場合と、案内されない場合とを構成できるので、動作手段の動作に対する遊技者の注目力を向上させることができる。

20

遊技機甲 Y B 8 において、前記制御態様の切替は、前記検出手段での検出の度に実行可能に構成され、切替可能な前記制御態様の種類は、大当たり遊技の度に变化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y B 9。

遊技機甲 Y B 3 から Y B 9 のいずれかにおいて、遊技球が前記第 1 入球口に入球することで遊技者が得られる利益と、遊技球が前記第 2 入球口に入球することで遊技者が得られる利益とが異なることを特徴とする遊技機甲 Y B 10。

遊技機甲 Y B 10 によれば、遊技機甲 Y B 3 から Y B 9 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に対する注目力を向上させることができる。

30

#### 【 7 4 1 9 】

< 動作手段に複数位置で流下する構成 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、遊技球が流下可能な第 1 流下位置と、その第 1 流下位置とは異なる第 2 流下位置と、を備え、前記第 1 流下位置を流下する遊技球の流下態様と前記第 2 流下位置を流下する遊技球の流下態様とが異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 1。

パチンコ機等の遊技機において、検出手段に遊技球が検出されることに基づいて可動役物が開放し、その可動役物により遊技球が入賞口へ案内される遊技機がある（例えば、特開 2015 - 181572 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が可動役物に案内される態様は単調であり、可動役物の注目力を向上するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

40

これに対し、遊技機甲 Y C 1 によれば、動作手段が遊技球を流下させる複数の流下位置を備えており、遊技球がどの流下位置を流下するかで流下態様が異なるように構成されるので、遊技球が可動役物に案内される態様にバリエーションを設けることができ、可動役物の注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y C 1 において、前記流下態様は、遊技球の流下速度、流下方向または流下間隔であることを特徴とする遊技機甲 Y C 2。

遊技機甲 Y C 2 によれば、遊技機甲 Y C 1 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下

50

する遊技球の流れをばらつかせることができ、その遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 Y C 1 又は Y C 2 において、前記第 1 流下位置は、前記検出手段を通過した遊技球が流下可能な位置として設定されることを特徴とする遊技機甲 Y C 3。

遊技機甲 Y C 3 によれば、遊技機甲 Y C 1 又は Y C 2 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達していることを確認することで、遊技球が検出手段を通過したことを把握できるので、検出手段を視認する必要をなくすることができる。

また、検出手段を通過した遊技球と、検出手段を通過しなかった遊技球とが、動作手段の別位置で流下するようにすることで、動作手段に同時に乗せることができる遊技球の個数を、全球が検出手段を通過するように狙う発射態様か、一部の遊技球は検出手段を逸らすことを狙う発射態様かで、変化させることができる。

遊技機甲 Y C 3 において、前記検出手段を通過した遊技球の流下経路は、分岐しない経路として構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 4。

遊技機甲 Y C 4 によれば、遊技機甲 Y C 3 の奏する効果に加え、第 1 流下位置に遊技球が到達したことを確認することで、その遊技球が検出手段を通過したことを把握することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下した遊技球の流下経路と、前記第 2 流下位置を流下した遊技球の流下経路とは、前記動作手段の下流側における所定の合流位置において合流することを特徴とする遊技機甲 Y C 5。

遊技機甲 Y C 5 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段により流下された遊技球により遊技球が得られる利益を、その流下位置によらず同じとすることができる。

遊技機甲 Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段から離れた位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 Y C 6。

遊技機甲 Y C 6 によれば、遊技機甲 Y C 5 の奏する効果に加え、合流時に遊技球で生じる負荷が動作手段の動作に与える影響を小さくすることができる。これにより、動作手段の動作を円滑に実行することができる。

遊技機甲 Y C 5 において、前記合流位置は、前記動作手段に近接配置されることを特徴とする遊技機甲 Y C 7。

遊技機甲 Y C 7 によれば、遊技機甲 Y C 5 の奏する効果に加え、動作手段に沿って流下する遊技球の通過を検出する検出装置を、より上流側に配置することができるので、利益を早期に生じさせることができる。従って、動作手段に沿って遊技球が流下してから利益発生までの待ち時間を短縮することができる。

遊技機甲 Y C 5 から Y C 7 のいずれかにおいて、前記合流位置で遊技球が下方に落下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 8。

遊技機甲 Y C 8 によれば、遊技機甲 Y C 5 から Y C 7 のいずれかの奏する効果に加え、合流した後の球が逆流したり、球詰まりが生じたりする事態の発生を回避することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が同じように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 9。

遊技機甲 Y C 9 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段に到達した遊技球に注目する側を統一することができるので、遊技者が注目すべき箇所を容易に把握させることができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかにおいて、前記第 1 流下位置を流下する遊技球と、前記第 2 流下位置を流下する遊技球との、流下方向が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 10。

遊技機甲 Y C 10 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 8 のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下する方向を視認することで、遊技球が第 1 流下位置を流下したか、遊技球が第 2 流下位置を流下したかを、判断することができるので、動作手段に近接配置される

10

20

30

40

50

遊技球が前後に重なり見難い構成においても、動作手段よりも下流側において遊技球の流下方向を把握することができる。

遊技機甲 Y C 1 から Y C 1 0 のいずれかにおいて、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益を付与可能に構成される第 1 入球口と、遊技球が入球することで遊技者に第 1 の利益よりも大きな第 2 の利益を付与可能に構成される第 2 入球口と、を備え、前記第 1 流下位置は、前記第 1 入球口に入球した遊技球の流下経路に配置され、前記動作手段は、前記第 1 流下位置を流下する遊技球を前記第 2 入球口側に案内可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y C 1 1。

遊技機甲 Y C 1 1 によれば、遊技機甲 Y C 1 から Y C 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段によって、第 1 入球口に入球した遊技球により利益が付与される前に、その遊技球を第 2 入球口側に引き抜くことができる。

これにより、例えば、左右対称盤面の遊技機（特別図柄の抽選のための入賞口や、特別遊技において開閉する入賞口が、左右中央位置に縦並びに配置され、それらの入賞口に左打ちでも右打ちでも入球させることができる盤面構成の遊技機）であっても、動作手段の動作によって、第 1 入球口への入球により利益が生じる頻度を落とすことができる。

そのため、第 1 入球口への入球頻度を落とすために、第 1 入球口へ遊技球が案内されない右打ち経路を構成する必要性を下げることができ、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

#### 【 7 4 2 0 】

< 分岐手段で分岐する第 1 流路と第 2 流路との有利不利を変化可能 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、所定の入球領域の下流側に第 1 流路および第 2 流路を構成する構成手段と、を備え、遊技球が前記第 1 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 1 の利益と、遊技球が前記第 2 流路を流下する場合に遊技者が得られる第 2 の利益と、の大小関係を変化可能に構成される変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 Y D 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域を流下した遊技球が左側に流下した場合と、右側に流下した場合とで、遊技者が得られると期待される利益に違いがある遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 1 4 4 7 4 1 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、遊技球が流下した場合に有利な方向が固定されているため、分岐位置における遊技球の流下方向さえ確認できればその後で得られる利益が予想できてしまい、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が到達する前に遊技者の集中力のピークが来てしまうので、分岐位置から確定領域までの経路に対する注目力が低下することになり、遊技領域を演出領域として利用するという観点から改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y D 1 によれば、変化手段によって、第 1 の利益と第 2 の利益との大小関係が切替可能とされることから、遊技者の集中力のピークを、遊技球が第 1 流路または第 2 流路に入球する時点ではなく、実際に利益が確定する確定領域に遊技球が入球する時点に持ってくるので、分岐領域から確定領域までの経路に対する注目力を高く維持することができる。これにより、遊技領域を演出領域として有効利用することができる。

なお、利益が確定する時点としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、遊技球が検出口（検出領域、特定領域等）を通過する時点としても良いし、遊技球が検出口を通過したことで確定した利益が遊技者側に報知される時点（遊技者が利益を認識できる時）としても良い。

遊技機甲 Y D 1 において、前記第 1 の利益または前記第 2 の利益の内、大側の利益が遊技者に付与される場合に、遊技球を正面側に流下させる流下領域を備えることを特徴とする遊技機甲 Y D 2。

遊技機甲 Y D 2 によれば、遊技機甲 Y D 1 の奏する効果に加え、遊技球が通常の流下態様（下方に流下する流下態様）と異なる際に大側の利益が遊技者に付与されることから、遊技球を視認させることで、大側の利益が付与されたことを遊技者に把握させ易くするこ

10

20

30

40

50

とができる。

遊技機甲 Y D 1 又は Y D 2 において、前記第 1 流路および前記第 2 流路は合流可能に構成され、その合流位置への進入位置に上下方向の位置差があることを特徴とする遊技機甲 Y D 3。

遊技機甲 Y D 3 によれば、遊技機甲 Y D 1 又は Y D 2 の奏する効果に加え、第 1 流路および第 2 流路から、遊技球が合流位置に同時に進入した場合であっても、衝突時の負荷が上下方向（第 1 流路および第 2 流路と交差する方向）で生じるので、遊技球が逆流することを回避し易くすることができる。

遊技機甲 Y D 3 において、前記進入位置は、遊技球の通過頻度が高い側が下側配置されることを特徴とする遊技機甲 Y D 4。

遊技機甲 Y D 4 によれば、遊技機甲 Y D 3 の奏する効果に加え、高頻度で所定の進入位置を通過する遊技球が、他の進入位置に誤って入球することを避け易くすることができる。

遊技機甲 Y D 1 から Y D 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流路および前記第 2 流路は、遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて所定パターンで動作制御される動作手段と、を備え、前記第 1 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、前記第 2 流路における前記検出手段と前記動作手段との間隔と、が異なるように構成されることを特徴とする遊技機甲 Y D 5。

遊技機甲 Y D 5 によれば、遊技機甲 Y D 1 から Y D 4 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動作制御は同一としながら、第 1 流路を遊技球が流下する場合と、第 2 流路を遊技球が流下する場合とで、動作手段が遊技球に作用するか否かを異ならせることができる。

#### 【 7 4 2 1 】

##### < 3 状態で切替 >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第 1 入球口および第 2 入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段の動作態様に対応して、遊技球が第 1 入球口に入球し易い第 1 状態と、遊技球が第 2 入球口に入球し易い第 2 状態と、遊技球が第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、で状態を切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 Y E 1。

パチンコ機等の遊技機において、第 1 始動口および第 2 始動口を備える遊技機がある（例えば、特開 2015 - 144741 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、第 1 始動口および第 2 始動口（第 1 の第 2 始動口）に入球し易い状態と、第 2 始動口（第 2 の第 2 始動口）のみに入球し易い状態と、で状態を切り替えることはできるが、第 1 始動口のみに入球し易い状態に切り替えることはできず、遊技球の入球態様の自由度が制限されるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y E 1 によれば、動作手段の動作態様に対応して、第 1 入球口および第 2 入球口に入球し易い第 3 状態と、第 2 入球口に入球し易い第 2 状態だけでなく、第 1 入球口に入球し易い第 1 状態にも状態を切り替えることができるので、遊技球の入球態様の自由度を向上させることができる。

遊技機甲 Y E 1 において、前記第 3 状態では、流下した遊技球が第 1 入球口に入球する場合と、第 2 入球口に入球する場合とが、交互に生じることを特徴とする遊技機甲 Y E 2。

遊技機甲 Y E 2 によれば、遊技機甲 Y E 1 の奏する効果に加え、第 3 状態における第 1 入球口への入球個数と第 2 入球口への入球個数とを均一化することができる。

遊技機甲 Y E 1 又は Y E 2 において、流下した遊技球が、前記第 1 入球口または前記第 2 入球口に入球可能に形成される所定流路を備えることを特徴とする遊技機甲 Y E 3。

遊技機甲 Y E 3 によれば、遊技機甲 Y E 1 又は Y E 2 の奏する効果に加え、所定流路を

10

20

30

40

50

遊技球が流下している時点では、その遊技球は第1入球口に入球する可能性も、第2入球口に入球する可能性も残されているので、所定流路を流下している遊技球に対する注目を向上することができる。

#### 【7422】

< サポートで特1特2の両方が貯まる >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域を流下した遊技球が入球可能に構成される第1入球口および第2入球口と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作制御される動作手段と、を備える遊技機において、前記動作手段は、前記動作手段が配置される位置まで流下した遊技球の流下経路を、前記第1入球口側へ向かう第1経路と、前記第2入球口側へ向かう第2経路と、その他の経路と、に分岐可能に構成されることを特徴とする遊技機甲YF1。

10

パチンコ機等の遊技機において、第1始動口および第2始動口を備える遊技機がある（例えば、特開2015-144741号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動片の開状態において第2始動口（第2の第2始動口）に入球し易い状態を形成することができるが、第1始動口へ入球し易い状態を形成することはできず、可動片による遊技球の案内態様に改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲YF1によれば、動作手段から下流側の流下経路として、第1経路と第2経路とが形成されることで、第1入球口へ遊技球を案内することも第2入球口へ遊技球を案内することもできるので、動作手段による遊技球の案内態様を改良することができる。

20

遊技機甲YF1において、前記第1入球口に入球した場合に遊技者に付与可能な利益よりも、前記第2入球口に入球した場合に遊技者に付与可能な利益が大きく設定され、前記第1入球口は前記動作手段の中央側の下方に配置され、前記第2入球口は前記動作手段の端側の下方に配置されることを特徴とする遊技機甲YF2。

遊技機甲YF2によれば、遊技機甲YF1の奏する効果に加え、動作手段の端側まで遊技球が流れれば第2入球口に入球可能となるので、途中位置で落下する（タイミングよく動作手段が動作する）ことで第1入球口に入球する事態に比較して、第2入球口に入球する事態を発生しやすくすることができる。

30

遊技機甲YF1又はYF2において、動作手段の端部からの遊技球の零れを防止するための零れ防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲YF3。

遊技機甲YF3によれば、遊技機甲YF1又はYF2の奏する効果に加え、零れ防止手段によって動作手段から遊技球が勢い余って零れる事態を回避することができるので、動作手段に遊技球が到達した場合の遊技者の安心感を高めることができる。

また、零れ防止手段で遊技球が高反発で跳ね返るようにすることで、動作手段の上面における遊技球の転動速度を高め、動作手段の上面を遊技球が短時間で通過しやすくすることができる。

#### 【7423】

< 振分け左右で構成違い >

遊技球を発射する遊技球発射装置と、その遊技球発射装置により発射される遊技球が流下する遊技領域を形成する遊技領域構成手段と、前記遊技領域に配設され遊技球の通過を検出する複数の検出手段と、その検出手段で遊技球の通過が検出されたことに基づいて動作する動作手段と、その動作手段に案内された遊技球が入球可能に構成される被案内入球口と、を備える遊技機において、前記複数の検出手段は、前記動作手段の上流側に配設される第1検出手段と、その第1検出手段とは異なる位置に配設される第2検出手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲YG1。

40

パチンコ機等の遊技機において、普図始動口を備える遊技機がある（例えば、特開2016-54970号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、普図始動口に案内される経路と、開閉部材側に案内される経路とが、別経路とされ、それぞれの経路を遊

50



技球が交互に流下するため、普図始動口の真上に配置される釘に遊技球が衝突して普図始動口から逸れる事態が生じると、次に普図始動口に遊技球が案内されるまでに期間が開いてしまうことから、開閉部材が閉じている時に開閉部材側に遊技球が流下するという、期待感の薄い状態になり易い。この場合、遊技が間延びしてしまい、遊技者の興趣を低下させる可能性があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 Y G 1 によれば、動作手段の上流側に配設される第 1 検出手段と、動作手段の上流側とは異なる位置に配設される第 2 検出手段と、を備えるので、遊技球が検出手段に検出される状況を頻繁に生じさせることができる。これにより、動作手段の動作頻度を向上させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

遊技機甲 Y G 1 において、前記第 1 検出手段と前記動作手段との間に所定の流路が形成されることを特徴とする遊技機甲 Y G 2。 10

遊技機甲 Y G 2 によれば、遊技機甲 Y G 1 の奏する効果に加え、第 1 検出手段から動作手段への遊技球の流れを整流化することができる。

遊技機甲 Y G 1 又は Y G 2 において、前記動作手段は、前記第 2 検出手段を通過する遊技球の流下経路側へ延びるように形成されることを特徴とする遊技機甲 Y G 3。

遊技機甲 Y G 3 によれば、遊技機甲 Y G 1 又は Y G 2 の奏する効果に加え、第 2 検出手段側の注目力が第 1 検出手段側の注目力との比較において低くなり過ぎることを回避することができる。

#### 【 7 4 2 4 】

< 遊技球を案内する手段が長い > 20

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段と、その案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出する第 1 検出手段と、前記案内手段の下流側に配設され遊技球の通過を検出した場合に、前記第 1 検出手段に遊技球の通過が検出されることに基づいて遊技者に与え得る利益とは異なる利益を遊技者に与え得る第 2 検出手段と、を備え、前記案内手段は、前記入球領域から流下した遊技球を受けるための所定部と、その所定部よりも下流側に配置され前記所定部の変位に対応して変位する下流側部と、を備え、少なくとも前記下流側部の配置に応じて、遊技球を前記第 1 検出手段に案内し易い第 1 状態と、遊技球を前記第 2 検出手段に案内し易い第 2 状態と、で状態変化可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B A 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の検出領域（第 2 始動入賞口 2 7）において遊技球の通過が検出された場合において、一定確率で開放されて奥側に配設される賞球口への遊技球の案内が可能となる可動役物（第 2 可変入賞装置 3 1）が配設され、その可動役物の開放動作を頻繁に生じさせて賞球口への入球が頻繁に生じることにより多量の賞球の払い出しを遊技者が獲得できる遊技状態が、通常状態よりも有利な遊技状態として設定される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 1 6 9 6 3 0 号公報を参照）。 30

しかし、上述した従来 of 遊技機では、別の検出領域（可変始動入賞口 2 8 a）に可動部材（開閉部材 2 8 b）が配設されていることを理由に、所定の検出領域を開閉する可動部材が配設されておらず、常に遊技球を所定の検出領域に通過可能に構成されている。通常状態では遊技領域の左側に遊技球を流下させる遊技方法が推奨されているが、遊技初心者などは特に、誤って遊技領域の右側に遊技球を流下させるように発射してしまう場合がある。 40

所定の検出領域において遊技球の通過が検出された場合、可動役物の開放動作の抽選（小当たりの抽選）の他に、特別図柄の抽選（大当たりの抽選）も行われ、特別図柄の抽選による大当たりが発生すると、大当たり終了後の遊技状態としてペナルティが課され、通常状態よりも不利な遊技を強いられることとなる。遊技初心者からすれば、理由もわからずペナルティを課されたと疑念を抱きかねず、遊技機に対する興味関心が薄れ、新規の遊技者を獲得し損なう状況を生み出しかねない。即ち、遊技初心者に優しくなく、平等性に欠けるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B A 1 によれば、案内手段が第 1 状態で維持されることで、第 1 検出手段へ遊技球が案内され易い状態を構成することができ、この状態において第 2 検出 50

手段（所定の検出領域）への遊技球の案内を抑制することができる。これにより、案内手段を利用することで、第2検出手段に遊技球を通過させることを防ぐことができ、遊技の平等性を高めることができる。

なお、案内手段は、所定部と下流側部とが一体的に形成されるよう構成されても良いし、所定部と下流側部とが別体で形成されるよう構成されても良い。

遊技機甲B A 1において、前記下流側部は、前記第1状態において前記第2検出手段への遊技球の案内を防止可能とされ、前記第2状態において前記第1検出手段への遊技球の案内を防止可能とされるよう構成されることを特徴とする遊技機甲B A 2。

遊技機甲B A 2によれば、遊技機甲B A 1の奏する効果に加え、下流側部により、案内手段を介して流下する遊技球が通過する検出手段を切り替えることができる。

10

遊技機甲B A 1又はB A 2において、前記案内手段は、前記所定部が受けた遊技球を前記下流側部へ向けて流下させる中間部を備えることを特徴とする遊技機甲B A 3。

遊技機甲B A 3によれば、遊技機甲B A 1又はB A 2の奏する効果に加え、中間部により、案内手段を介して流下する遊技球が第1検出手段に案内されるのか、第2検出手段に案内されるのかが、不明確な状態を引き延ばすことができる。

なお、中間部は、下流側部の変位に対応して変位可能に構成しても良いし、下流側部の変位に関わらず変位しないように構成しても良い。

遊技機甲B A 3において、前記中間部は、前記第1状態でも前記第2状態でも遊技球の流下方向が変化しないよう構成され、下流側において前記第1検出手段または前記第2検出手段への案内が行われることを特徴とする遊技機甲B A 4。

20

遊技機甲B A 4によれば、遊技機甲B A 3の奏する効果に加え、入球領域に入球した後の遊技球が中間部を案内されている時に案内手段が第1状態と第2状態とで切り替わったとしても、中間部における遊技球の流下方向に影響を与えないので、中間部を案内されている遊技球の流下態様の変化から案内手段の状態変化を把握されるという事態の発生を避けることができる。

遊技機甲B A 1からB A 4のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記第1状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を制限する位置に配置され、前記第2状態において、前記所定部が前記入球領域から前記案内手段への入球を許容する位置に配置されることを特徴とする遊技機甲B A 5。

遊技機甲B A 5によれば、遊技機甲B A 1からB A 4のいずれかの奏する効果に加え、案内手段の状態の切り替えによって、案内手段への新たな遊技球の入球の可否を切り替えることができる。

30

また、所定部における遊技球の通過と、下流側部における遊技球の通過と、のそれぞれに注目させることができる。即ち、遊技者の視線を複数位置で集めることができ、案内手段の注目箇所を増加させることができる。

遊技機甲B A 5において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、同時に実行されることを特徴とする遊技機甲B A 6。

遊技機甲B A 6によれば、遊技機甲B A 5の奏する効果に加え、異なる位置で同時に切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えか、下流側部における切り替えか、いずれかを選択して視認させるという遊技性を付与することができる。

40

遊技機甲B A 5において、前記所定部の配置の切り替えと、前記下流側部の配置の切り替えとは、タイミングがずれて実行されることを特徴とする遊技機甲B A 7。

遊技機甲B A 7によれば、遊技機甲B A 5の奏する効果に加え、別タイミングで異なる位置における切り替えが実行されることから、遊技者に、所定部における切り替えと、下流側部における切り替えと、が視線をずらすことで視認することができるという遊技性を付与することができる。加えて、遊技者の視線の動きを誘導することができる。

遊技機甲B A 1からB A 7のいずれかにおいて、前記所定部は、前後方向にスライド変位することを特徴とする遊技機甲B A 8。

遊技機甲B A 8によれば、遊技機甲B A 1からB A 7のいずれかの奏する効果に加え、正面視における所定部の動きが目立つことを避けることができる。所定部は、案内手段

50

への入球の可否を切り替える部分であり、第1検出手段に案内されるか、第2検出手段に案内されるかが決定される箇所ではないので、目立つことを避けることで、相対的に下流側部の動作を目立たせることができる。

遊技機甲B A 1からB B A 8のいずれかにおいて、前記下流側部は、回転動作する態様で変位することを特徴とする遊技機甲B A 9。

遊技機甲B A 9によれば、遊技機甲B A 1からB B A 8のいずれかの奏する効果に加え、第1検出手段に案内されるか、第2検出手段に案内されるかが決定される箇所としての下流側部の動きを目立たせることができる。

遊技機甲B A 1からB B A 9のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部と前記下流側部との間の正面視における距離よりも、前記所定部から前記下流側部へ流下する遊技球の流下距離が長くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲B A 10。 10

遊技機甲B A 10によれば、遊技機甲B A 1からB B A 9のいずれかの奏する効果に加え、所定部から流れた遊技球が下流側部に到達する前に、遊技者が所定部から下流側部に視線を移動させ易くすることができる。

遊技機甲B A 1からB B A 10のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記所定部を介さない遊技球が前記下流側部へ到達することを防止するための防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲B A 11。

遊技機甲B A 11によれば、遊技機甲B A 1からB B A 10のいずれかの奏する効果に加え、防止手段により、下流側部へ到達する遊技球の流下経路を制限することができるので、遊技球が意図しない経路で下流側部に到達し、誤った検出手段に入球する事態の発生を避けることができる。 20

遊技機甲B A 1からB B A 11のいずれかにおいて、前記案内手段は、前記入球領域からの複数の遊技球を前記所定部が受ける第1期間よりも、その第1期間に前記所定部が受けた前記複数の遊技球が前記下流側部を通過する第2期間を短縮可能に構成されることを特徴とする遊技機甲B A 12。

遊技機甲B A 12によれば、遊技機甲B A 1からB B A 11のいずれかの奏する効果に加え、案内手段により、所定部が遊技球を受けるタイミングのずれよりも、下流側部における遊技球の通過タイミングのずれを小さくすることができるので、下流側部での遊技球の流下方向の切替の精度を保ちながら、所定部において遊技球を受けるタイミングのずれの許容幅を拡大することができ、快適な遊技を提供し易くすることができる。 30

遊技機甲B A 12において、前記所定部は、変位する際に、遊技球を加速させる方向の負荷を遊技球に負荷する形状から構成されることを特徴とする遊技機甲B A 13。

遊技機甲B A 13によれば、遊技機甲B A 12の奏する効果に加え、所定部の変位が生じる際に遊技球を加速させる方向の負荷が生じることになるので、所定部が変位する前に所定部を通過した遊技球へ向けて、所定部が変位する際に所定部上に配置された遊技球を加速させることで、遊技球同士の間隔が縮まる状況を生じさせることができる。

#### 【7425】

< 流下経路を引き延ばす >

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、遊技球を流下させる第1可動部と、その第1可動部よりも下流側に配置され遊技球を流下させる第2可動部と、前記第1可動部および前記第2可動部の間に配置され遊技球を流下させる所定部と、を備えることを特徴とする遊技機甲B B 1。 40

パチンコ機等の遊技機において、遊技球が入球可能な検出センサと、その検出センサに遊技球を案内する可動部材と、を備える遊技機がある（例えば、特開2015-181572号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、検出センサへ向けた遊技球の流下経路が可動部材の長さ限定されるので、遊技球の流下が単調となり易いので遊技者を飽きさせ易い可能性があることから、遊技球の流下態様について改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲B B 1によれば、検出手段の上流側に配置される流下手段が、所 50

定部を挟む複数の可動部を備えることから、可動部の長さや形状にバリエーションを持たせ易くでき、遊技球の流下態様について改良することができる。

遊技機甲 B B 1 において、前記第 1 可動部は、少なくとも下流側端部において前記所定部と上下方向で重なる重なり部を備えることを特徴とする遊技機甲 B B 2。

遊技機甲 B B 2 によれば、遊技機甲 B B 1 の奏する効果に加え、重なり部を介して所定部へ遊技球を流すことができるので、第 1 可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

遊技機甲 B B 1 又は B B 2 において、前記第 1 可動部は、少なくとも下流側端部において、遊技球の流下する向きを前記所定部側へ向けさせるための傾斜部を備えることを特徴とする遊技機甲 B B 3。

遊技機甲 B B 3 によれば、遊技機甲 B B 1 又は B B 2 の奏する効果に加え、傾斜部によって遊技球の流下向きを所定部側へ寄せることができるので、遊技球の流下が乱れた場合であっても、第 1 可動部と所定部との間で遊技球が脱落することを防止し易くすることができる。

#### 【 7 4 2 6 】

< 下流側において遊技球を密集させる >

入球領域と、その入球領域に入球した遊技球を下流側領域へ流下させる流下手段と、前記下流側領域を流下する遊技球の通過を検出する検出手段と、を備える遊技機において、前記流下手段は、前記入球領域に所定間隔で入球した複数の遊技球が、前記下流側領域を流下する間隔を、前記所定間隔よりも短くするための所定手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B B Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、所定の入球領域から遊技球が流下した場合において、その遊技球から与えられる負荷により第 1 検出手段または前記第 2 検出手段への遊技球の案内が可能となる 2 種類の開放状態を構成可能な複数の可動役物が配設され、その可動役物は、それぞれ賞球口に所定個数の遊技球が入球した場合に機械的な負荷の伝達により開放状態から閉鎖するよう構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 6 - 2 0 2 3 3 8 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、通常時は第 1 検出手段にも第 2 検出手段にも遊技球を案内しない状態で維持されているので、遊技球を第 1 検出手段に案内する第 1 状態と、遊技球を第 2 検出手段に案内する第 2 状態と、合計で 3 つの状態に切り替えられるが、いずれの状態においても、入球領域に入球した後の遊技球の流下経路は一本道とされており、入球領域に入球するタイミング（間隔）と、その入球に伴う賞球の払い出しのタイミング（間隔）とがほぼ同じとされるので、遊技者に与えられる利益が発生するタイミングが遊技球の発射間隔（一定間隔）に制限されてしまい、遊技に緩急をつけることが難しく、遊技者の興味を高めることが難しいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B B Z 1 によれば、流下手段の所定手段により、遊技球が入球領域に入球する間隔よりも、遊技球が下流側領域を流下する間隔が短くなる場合を生じさせることができるので、遊技球の発射間隔よりも短い間隔で遊技球が下流側領域を流下する場合を生じさせることができる。これにより、遊技球が入球領域に入球したことで遊技者に与えられる利益の発生タイミングが一定間隔となることを避け易くすることができ、遊技に緩急をつけることで、遊技者の興味を高めることができる。

遊技機甲 B B Z 1 において、前記所定手段は、前記入球領域側における遊技球の流下速度を、前記下流側領域側における遊技球の流下速度よりも大きくさせるように構成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 2。

遊技機甲 B B Z 2 によれば、遊技機甲 B B Z 1 の奏する効果に加え、所定手段により、下流側領域側を流下する遊技球が、入球領域側における遊技球に追いつかれるような状態を構成することができる。

遊技機甲 B B Z 1 又は B B Z 2 において、前記流下手段は、一方向または他方向に変位可能に構成され、前記一方向における変位または前記他方向における変位によって、前記入球領域に入球した遊技球に対して前記下流側領域へ向けた所定の負荷を与え得るよう構

10

20

30

40

50

成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 3。

遊技機甲 B B Z 3 によれば、遊技機甲 B B Z 1 又は B B Z 2 の奏する効果に加え、流下手段が往復変位可能に構成されており、遊技手段は、流下手段が一方向に変位する場合に流下手段を流下するか、流下手段が他方向に変位する場合に流下手段を流下するかによって、流下態様を変化させることができる。

遊技機甲 B B Z 3 において、前記流下手段を流下する遊技球は、遊技球の流下方向に分岐が生じない非分岐位置と、遊技球の流下方向に分岐が生じ得る分岐位置と、のいずれかに配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 4。

遊技機甲 B B Z 4 によれば、遊技機甲 B B Z 3 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を流下している間中において、遊技球が分岐位置に配置されている場合に比較して、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。 10

遊技機甲 B B Z 4 において、前記分岐位置は、前記非分岐位置よりも視認性が高くなる側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 5。

遊技機甲 B B Z 5 によれば、遊技機甲 B B Z 4 の奏する効果に加え、遊技球を注視する遊技者の疲労を軽減させることができる。

なお、視認性が高くなる側としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技者に近い側（前側）であっても良いし、遊技領域を流下する遊技球に隠され難い位置側であっても良いし、LED等の発光演出が生じた場合に眩しくならない側であっても良い。

遊技機甲 B B Z 4 又は B B Z 5 において、前記分岐位置は、前記入球領域側の第 1 位置と、その第 1 位置よりも下流側の第 2 位置と、に配置され、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間に前記非分岐位置が配置されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 6。 20

遊技機甲 B B Z 6 によれば、遊技機甲 B B Z 4 又は B B Z 5 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段上を流下する場合において、分岐位置に 2 回、間隔をあけて配置されることから、1 個の遊技球が流下手段に案内される場合に遊技者の注目力を 2 回のタイミングで向上させることができる。これにより、遊技球への注目力を効率よく向上させることができる。

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 6 のいずれかにおいて、前記流下手段は、前記入球領域側の水平面に対する傾斜角度が、前記下流側領域側の水平面に対する傾斜角度よりも大きくされることを特徴とする遊技機甲 B B Z 7。

遊技機甲 B B Z 7 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、流下手段を流下する遊技球が、入球領域側でより加速され、下流側領域側における遊技球との間隔と短くすることができる。 30

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 7 のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記下流側領域よりも大きいことを特徴とする遊技機甲 B B Z 8。

遊技機甲 B B Z 8 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 7 のいずれかの奏する効果に加え、入球領域に同時に複数の遊技球が入球し易くすることができ、それらの遊技球が下流側領域で密集する（連なる）状態が生じ易くなるようにすることができる。

遊技機甲 B B Z 8 において、前記入球領域は複数箇所に分割配置可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B B Z 9。

遊技機甲 B B Z 9 によれば、遊技機甲 B B Z 8 の奏する効果に加え、遊技球の流下手段への入球箇所が複数用意されているので、流下手段への遊技球の入球頻度を高めることができる。 40

遊技機甲 B B Z 9 において、遊技球が入球する前記入球領域の違いに対応して、前記流下手段に流下される遊技球の流下経路が異なることを特徴とする遊技機甲 B B Z 10。

遊技機甲 B B Z 10 によれば、遊技機甲 B B Z 9 の奏する効果に加え、遊技球が流下手段を通過するまでの期間や、流下手段上の遊技球の配置等が、遊技球がいずれの入球領域に入球するかに対応して変化し得ることから、流下手段に入球した遊技球が、いずれの入球領域から入球したかについての遊技者の興味関心を高めることができ、入球領域への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 10 のいずれかにおいて、前記流下手段を流下する遊技球 50

が、前記下流側領域へ向けた流下経路から外れないようにするための流下経路制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B B Z 1 1。

遊技機甲 B B Z 1 1 によれば、遊技機甲 B B Z 1 から B B Z 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、流下経路制限手段により、入球領域に入球した遊技球が確実に下流側領域に到達するように構成することができる。

#### 【 7 4 2 7 】

< 入球領域から離れた位置で遊技球を受ける技術思想 >

遊技球を入球領域へ案内可能とする第 1 状態と、前記入球領域への遊技球の入球を制限する第 2 状態とで状態を切り替え可能とされる切替手段と、その切替手段へ向けて遊技球が流下可能な流下領域と、を備え、前記流下領域は、前記切替手段の前記入球領域から離れた側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B C 1。

10

パチンコ機等の遊技機において、賞球口へ遊技球を案内可能とする状態と賞球口への遊技球の入球を制限する状態とで切り替えられる可動役物への、遊技球の着地位置が、賞球口付近の下流側位置と、その下流側位置よりも上流側の上流側位置とで複数あり、下流側位置に着地するか上流側位置に着地するに関わらず、遊技球が賞球口を通過可能に構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 7 - 0 2 9 5 3 1 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、上流側位置に着地した遊技球が賞球口に近接するタイミングで下流側位置に別の遊技球が着地して、複数の遊技球がかたまって賞球口を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりする可能性があるという問題点があった。換言すれば、遊技球の流下態様を向上するという観点

20

で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B C 1 によれば、入球領域から離れた側において遊技球が切替手段に流下されるよう構成されているので（切替手段への遊技球の着地位置が制限されているので）、切替手段を流下する間に遊技球を整列させることができ、入球領域を通過しようとする場合に、球詰まりが生じたり、遊技球の流下抵抗が大きくなったりすることを回避することができるので、遊技球の流下態様を向上するという観点で改良を図ることができる。

遊技機甲 B C 1 において、前記流下領域の外方における前記切替手段への流下を防止する防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 2。

遊技機甲 B C 2 によれば、遊技機甲 B C 1 の奏する効果に加え、防止手段によって、遊技球が流下領域の外方を通って切替手段へ到達することを防止することができる。

30

遊技機甲 B C 2 において、前記切替手段は、遊技領域を構成する遊技盤前面よりも後側に少なくとも一部が配設されることを特徴とする遊技機甲 B C 3。

遊技機甲 B C 3 によれば、遊技機甲 B C 2 の奏する効果に加え、遊技球が切替手段に着地する位置を少なくとも遊技領域側（遊技盤前面）に登場させ、その他の少なくとも一部を遊技盤前面よりも後側に配設することで、切替手段上の遊技球の流下長さを遊技盤前面よりも後側に確保しながら、切替手段が遊技領域を侵食する長さを狭めることができる。これにより、他の構成を配置する領域を広く確保し、遊技領域の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲 B C 1 から B C 3 のいずれかにおいて、前記切替手段は、遊技球が転動可能な第 1 部と、その第 1 部よりも下流側に配置される第 2 部とを備え、前記流下領域から前記切替手段に着地する遊技球は、前記第 1 部に着地し易く構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 4。

40

遊技機甲 B C 4 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 3 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段上を長距離で転動させることで遊技球の跳ねを抑え流下を落ち着かせることができると共に、入球領域までの流下長さを確保でき、遊技球への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B C 4 において、前記切替手段は、前記第 1 部と前記第 2 部との間に、前記第 1 状態および前記第 2 状態において遊技球を橋渡し可能な案内経路を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 5。

50

遊技機甲 B C 5 によれば、遊技機甲 B C 4 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部に着地した後の遊技球について、切替手段の状態に関係なく遊技球の転動を維持させる箇所としての案内経路が配設されることから、切替手段の状態切替と、遊技球の流下態様の変化とが一対一に対応する場合に比較して、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲 B C 5 において、前記案内経路における遊技球の流下長さが複数種類構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 6。

遊技機甲 B C 6 によれば、遊技機甲 B C 5 の奏する効果に加え、遊技球の流下のバリエーションを増加させることができる。

なお、案内経路における遊技球の流下長さが変化する要因としては、種々の態様が例示される。例えば、切替手段への入球位置の違いで変化するよう構成されても良いし、切替手段への入球のタイミングと切替手段の状態が切り替えられるタイミングとの相対的な関係により変化するよう構成されても良い。

遊技機甲 B C 5 又は B C 6 において、前記切替手段は、前記案内経路よりも上流側における所定範囲に亘って、遊技球を案内経路側に接近するように移動させる接近手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 7。

遊技機甲 B C 7 によれば、遊技機甲 B C 5 又は B C 6 の奏する効果に加え、接近手段により、案内経路に遊技球が乗るタイミングよりも事前に案内経路側に遊技球を寄せることができるので、案内経路への橋渡し部分における遊技球の滞留を回避することができる。

遊技機甲 B C 7 において、前記接近手段は、前記切替手段の第 1 部または前記案内経路における遊技球の流下方向と直交する方向に遊技球を移動させる傾斜面であることを特徴とする遊技機甲 B C 8。

遊技機甲 B C 8 によれば、遊技機甲 B C 7 の奏する効果に加え、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下方向と、傾斜面の傾斜方向とが直交することから、傾斜面により遊技球に与えられる負荷が、切替手段の第 1 部または案内内部における遊技球の流下速度を加速も減速もさせず、影響を最小限に抑えることができる。

遊技機甲 B C 4 から B C 8 のいずれかにおいて、前記第 2 部は、同時の複数個の遊技球の受入を制限するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B C 9。

遊技機甲 B C 9 によれば、遊技機甲 B C 4 から B C 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 部に想定以上の遊技球が入球する事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 B C 1 から B C 9 のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記流下領域側の端部側の所定区間に遊技球が着地してから、その遊技球が前記所定区間を通過するまでの間に状態が切り替えられた場合に、その遊技球が前記案内経路側に入球することを制限する入球制限手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 10。

遊技機甲 B C 10 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 9 のいずれかにおいて、切替手段が微小時間で状態切替を実行した場合に、遊技球が案内経路側に誤って入球することを回避し易くすることができる。

遊技機甲 B C 1 から B C 10 のいずれかにおいて、前記切替手段は、下流側部において遊技球の流下速度を減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B C 11。

遊技機甲 B C 11 によれば、遊技機甲 B C 1 から B C 10 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の下流側において遊技球の流下態様を落ち着かせる（整流させる）ことができる。

#### 【 7 4 2 8 】

< 複数個目の入球が、先の入球に影響されて検出手段を通過し易い >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通った遊技球が流下可能な第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域に遊技球が配置されていない状態で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第 1 の場合よりも、前記下流側領域に遊技球が配置されている状態

10

20

30

40

50

で前記流下領域から前記下流側領域に遊技球が流下する第2の場合の方が、遊技球が前記第2流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲BD1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により後の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開2015-150122号公報の段落0030～0032を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、開閉手段に遊技球が1個受け入れられた時点で特定入球口へ入球するものと考えられるので、遊技者が安心できてしまい、2個目以降の開閉手段への入球に注目させることが困難であるという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられる遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機甲BD1によれば、下流側領域に受け入れられた遊技球の内、複数個目に受け入れられた遊技球の方が、1個目に受け入れられた遊技球よりも、第2流下領域に受け入れられる可能性が高くなるよう構成されるので、下流側領域に流下した遊技球に対する注目力を持続させることができる。

遊技機甲BD1において、前記下流側領域に1球目に入球した遊技球よりも、2球目以降に入球した遊技球の方が、第2流下領域に入球し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲BD2。

20

遊技機甲BD2によれば、遊技機甲BD1の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を長い間維持することができる。

遊技機甲BD1又はBD2において、前記下流側領域に遊技球が複数個同時に配置されている場合に、前記第2流下領域を遊技球が流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲BD3。

遊技機甲BD3によれば、遊技機甲BD1又はBD2の奏する効果に加え、流下領域に流下した遊技球に対する遊技者の注目力を、遊技球が下流側領域に配置されている間において維持することができる。また、遊技球の発射態様を遊技者に意識させることができる。

30

遊技機甲BD1からBD3のいずれかにおいて、前記下流側領域に複数の遊技球が停留することで、第2流下領域に遊技球が受け入れられ易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲BD4。

遊技機甲BD4によれば、遊技機甲BD1からBD3のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の配置態様に注目させることができる。

遊技機甲BD1からBD4のいずれかにおいて、流下領域からの遊技球の流下経路を開放する第1状態とその第1状態よりも経路を狭める第2状態とで切り替え可能な開閉手段を備え、前記下流側領域は、前記開閉手段が前記第2状態から前記第1状態へ切り替えられた直後において、前記第2流下領域側に遊技球が案内され難いように構成されることを特徴とする遊技機甲BD5。

40

遊技機甲BD5によれば、遊技機甲BD1からBD4のいずれかの奏する効果に加え、開閉手段が第1状態に切り替えられた後における下流側領域に対する遊技者の注目力の維持期間を長くすることができる。

遊技機甲BD5において、前記開閉手段が前記第1状態に切り替えられた時点から、前記下流側領域に所定期間に入球した遊技球よりも、前記所定期間経過後に入球した遊技球の方が、第2流下領域を流下し易くなるように構成されることを特徴とする遊技機甲BD6。

遊技機甲BD6によれば、遊技機甲BD5の奏する効果に加え、下流側領域に対する注目力を開閉手段が第1状態に切り替えられた時点から長く持続させることができる。

遊技機甲BD6において、前記開閉手段が前記第1状態に切り替えられた時点から前記

50



所定期間が経過した後においては、前記流下領域を流下した遊技球が前記第 2 流下領域を流下するまでの期間の変化を抑制可能とされることを特徴とする遊技機甲 B D 7。

遊技機甲 B D 7 によれば、遊技機甲 B D 6 の奏する効果に加え、開閉手段が第 1 状態に切り替えられ所定期間が経過した後における遊技球の流下態様（流下期間）を一定とすることで、下流側領域における注目を下げ、遊技者をリラックスさせることができる。

遊技機甲 B D 5 から B D 7 のいずれかにおいて、前記流下領域に、前記開閉手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り替えられてから数えて 1 個目で入球した遊技球を、前記第 2 流下領域側へ案内しないように構成される案内球選択手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B D 8。

遊技機甲 B D 8 によれば、遊技機甲 B D 5 から B D 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に遊技球を受け入れさせるために、開閉手段の第 1 状態において複数の遊技球を入球させる必要が生じるので、開閉手段および開閉手段を通過する遊技球の個数に対する注目を向上させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 8 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域に受け入れられる遊技球の個数と、前記第 2 流下領域に受け入れられない遊技球の個数とを同等とするよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 9。

遊技機甲 B D 9 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 8 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域に全球入球する場合のように、過度に多くの遊技球が受け入れられる場合が生じることで、遊技者に過度な期待を持たせることを回避することができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 9 のいずれかにおいて、前記下流側領域が受入可能な遊技球の最大個数が設定され、その最大個数を越えた遊技球が前記第 2 流下領域に受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B D 10。

遊技機甲 B D 10 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 9 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域および第 2 流下領域に対する注目を向上させることができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 10 のいずれかにおいて、通過した遊技球が前記第 1 流下領域側に流入し易い位置に、流下領域を配置可能とされることを特徴とする遊技機甲 B D 11。

遊技機甲 B D 11 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 10 のいずれかの奏する効果に加え、下流側領域に配置された遊技球が第 1 流下領域側に流入し易い状態が構成され易い。

遊技機甲 B D 1 から B D 11 のいずれかにおいて、前記下流側領域に配置された遊技球を前記下流側領域で留めるための滞留手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B D 12。

遊技機甲 B D 12 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを滞留手段により制限することができる。

遊技機甲 B D 1 から B D 12 のいずれかにおいて、前記第 2 流下領域は、前記第 1 流下領域よりも上側に配置されることを特徴とする遊技機甲 B D 13。

遊技機甲 B D 13 によれば、遊技機甲 B D 1 から B D 12 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置された遊技球が第 2 流下領域側へ流れることを、配置の高低差で防止することができる。

#### 【 7 4 2 9 】

< 遊技球との当接、非当接の切り替え >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第 1 状態とその第 1 状態よりも経路を狭める第 2 状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第 1 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第 1 流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第 2 流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能な当接可能手段と、を備え、前記第 2 流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替え可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B E 1。

10

20

30

40

50

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材により開閉される入球口に入球した遊技球の流下経路において複数の可動部材が配設され、可動部材からの負荷を受けて遊技球の流下経路が変化し得る遊技機がある（例えば、特開2017-000562号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、可動部材は流下した遊技球と必ず当接し得るよう構成されているので、入球口に入球した遊技球の流下態様が変わり映えせず、遊技者を飽きさせる可能性が高く、遊技者の興趣を向上させる観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲BE1によれば、当接可能手段が、下流側領域を通った遊技球に当接可能な当接状態と、非当接となる非当接状態とで切り替え可能とされるので、遊技球が当接可能手段に当接する場合と、当接可能手段に当接しない場合とで、遊技球の流下態様を大きく異ならせることができる。これにより、遊技球の流下態様のバリエーションを多くすることができ、遊技者の興趣を向上させる観点で改良することができる。

10

遊技機甲BE1において、前記当接可能手段に当接している遊技球を介して負荷を受けた遊技球が、前記第2流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲BE2。

遊技機甲BE2によれば、遊技機甲BE1の奏する効果に加え、下流側領域における遊技球の流下態様に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲BE1又はBE2において、前記当接可能手段に遊技球が当接している状態で前記開閉手段が前記第2状態から前記第1状態に切り替えられた場合において、前記流下領域から前記下流側領域に流下した遊技球が前記第2流下領域を流下し得るよう構成されることを特徴とする遊技機甲BE3。

20

遊技機甲BE3によれば、遊技機甲BE1又はBE2の奏する効果に加え、開閉手段が開放されるタイミングで当接可能手段に遊技球が当接している場合に、開閉手段が開放された後で開閉手段を通過した遊技球が第2流下領域を流下し易くなることから、当接可能手段に対する注目力を向上させることができる。

#### 【7430】

< 遊技球の通過を止められる状態を経て第2遊技領域に遊技球が受け入れられる >

遊技球が流下可能な流下領域と、その流下領域を通過する遊技球の経路を開放する第1状態とその第1状態よりも経路を狭める第2状態とで切り替え可能な開閉手段と、前記流下領域の下流側に配設される下流側領域と、その下流側領域を通過した遊技球が流下可能に構成される第1流下領域と、前記下流側領域を通った遊技球であって前記第1流下領域を流下しない遊技球が流下可能に構成される第2流下領域と、を備え、前記第2流下領域を遊技球が流下した場合に所定の利益を遊技者に付与可能とされ、前記下流側領域の所定部における遊技球の通過が防止される状態から、前記第2流下領域に遊技球が流下可能な状態へ移行されることを特徴とする遊技機甲BEZ1。

30

パチンコ機等の遊技機において、開閉手段の奥に入球口と特定入球口とが配置され、その特定入球口は、スライド動作する板部材に塞がれる状態と、板部材が退避して遊技球の入球を許容する状態とで切り替えられるよう構成され、板部材が入球を許容する状態の場合には、開閉手段に受け入れられたほとんどの遊技球が特定入球口に入球するよう構成され、特定入球口への入球により遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態に設定される遊技機がある（例えば、特開2015-150122号公報の段落0030～0032を参照）。

40

しかし、上述した従来の遊技機では、入球口と特定入球口との位置が、左右の違いがあるだけでほとんど変わらないので、遊技球が特定入球口に入球したかどうかを開閉手段越しには一目で把握させ難い。特定入球口へ遊技球が入球したことに起因して液晶装置に報知がされる場合には、液晶装置での表示の方が分かり易いので、遊技者の注目力が液晶装置に集中してしまうという問題点があった。換言すれば、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることが困難であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲BEZ1によれば、下流側領域の所定部において遊技球の通過が防止される状態を経て、第2流下領域に遊技球が流下するように構成されるので、第2流

50

下領域への入球準備状態として下流側領域で停止している遊技球に遊技者の視線を集めることができ、開閉手段に受け入れられた遊技球への注目力を持続させることができる。

遊技機甲 B E Z 1 において、前記所定部は、前記第 1 流下領域に位置することを特徴とする遊技機甲 B E Z 2。

遊技機甲 B E Z 2 によれば、遊技機甲 B E Z 1 の奏する効果に加え、所定の利益の付与には影響しない領域としての第 1 流下領域への入球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 において、前記所定部は、所定の遊技球によって、遊技球の通過が防止されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 3。

遊技機甲 B E Z 3 によれば、遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 の奏する効果に加え、遊技球が第 2 流下領域から逸れて流下した場合であっても、所定部を塞ぐかもしれないという期待感から、その遊技球に対する注目力を高い状態で維持することができる。

遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 において、前記所定部は、遊技球とは異なる所定部材によって、遊技球の通過が防止され、前記所定部材の正面視における大きさは、遊技球の大きさよりも小さく設定されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 4。

遊技機甲 B E Z 4 によれば、遊技機甲 B E Z 1 又は B E Z 2 の奏する効果に加え、遊技球の通過を防止する所定部材が、遊技球よりも目立たないようにすることができるので、遊技球に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 4 のいずれかにおいて、前記第 1 流下領域が遊技球で満たされた状態を経て、後追いで到達する遊技球が前記第 2 流下領域へ受け入れられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B E Z 5。

遊技機甲 B E Z 5 によれば、遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の視線を第 1 流下領域に留める状態から、第 2 流下領域へ移行させることができるので、当初から第 2 流下領域に注目される場合に比較して、第 2 流下領域が視認される期間を長くすることができる。

更に、第 2 流下領域への入球時には、第 1 流下領域が遊技球で満たされることから、第 2 流下領域へ入球した遊技球を見失ったとしても、一目で第 2 流下領域へ入球可能な状態であると把握することができる。

遊技機甲 B E Z 5 において、前記第 1 流下領域に遊技球を留める滞留状態と、前記第 1 流下領域から遊技球を排出する排出状態と、で切替可能とされる状態切替手段を備え、前記開閉手段の状態の切り替えに対応して、前記状態切替手段の状態が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B E Z 6。

遊技機甲 B E Z 6 によれば、遊技機甲 B E Z 5 の奏する効果に加え、開閉手段と状態切替手段との状態の切り替えを関連付けることができるので、いずれか一方を視認することで、他方の状態を予測し易くすることができる。

遊技機甲 B E Z 5 又は B E Z 6 において、前記第 1 流下領域に受け入れ可能な遊技球の上限個数が設定されていることを特徴とする遊技機甲 B E Z 7。

遊技機甲 B E Z 7 によれば、遊技機甲 B E Z 5 又は B E Z 6 の奏する効果に加え、第 1 流下領域に配置されている遊技球の個数を確認することで、あと何球の遊技球を流下領域に通過させれば第 2 流下領域に遊技球が受け入れられるかの予測を立て易くすることができる。

遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 7 のいずれかにおいて、変位可能に構成される変位手段を備え、その変位手段は、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出可能な排出可能状態と、受け入れた遊技球を前記下流側領域に排出不能な排出不能状態とで状態を切り替えるように変位することを特徴とする遊技機甲 B E Z 8。

遊技機甲 B E Z 8 によれば、遊技機甲 B E Z 1 から B E Z 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 流下領域への遊技球の受入の前提として遊技者の注目力の高い下流側領域へ遊技球が排出されるか否かが、変位手段の状態により変化するように構成されることから、下流側領域および変位手段に対する注目力を向上させることができる。

即ち、流下領域を通過した遊技球が下流側領域に確実に流下する場合には、遊技球が流

10

20

30

40

50

下領域を通過する個数を把握すれば第2流下領域に遊技球が流下するタイミングを経験から予測することができるので、下流側領域にまでは視線をやらずに遊技をしても不利益は大きくない可能性があった。

これに対し、変位手段の状態次第で下流側領域への遊技球の流下の有無が切り替えられる状況下では、流下領域を通過する遊技球の個数と、下流側領域に流下する遊技球の個数にずれが生じることから、下流側領域にも視線を向ける必要がある。これにより、下流側領域に対する注目を向上させることができる。

遊技機甲BEZ8において、前記変位手段は、受け入れた遊技球の流下速度を、流下領域を流下する遊技球の流下速度と比較して減速可能に構成されることを特徴とする遊技機甲BEZ9。

10

遊技機甲BEZ9によれば、遊技機甲BEZ8の奏する効果に加え、変位手段に受け入れられた遊技球の流下速度を落とすことができるので、変位手段に受け入れられた遊技球を遊技者が見失う事態の発生を回避しやすくすることができる。

遊技機甲BEZ8又はBEZ9において、前記変位手段は、遊技球を所定数まで受け入れ可能な球受部を備え、前記変位手段の変位により前記球受部に受け入れられた遊技球が変位することを特徴とする遊技機甲BEZ10。

遊技機甲BEZ10によれば、遊技機甲BEZ8又はBEZ9の奏する効果に加え、変位手段の変位に伴い変位する遊技球の個数を、球受部に対して所定数までに制限することができるので、変位手段の変位速度を所定の範囲に設定することで、所定期間において変位手段から下流側領域に排出され得る遊技球の個数を所定の範囲に抑えることができる。

20

#### 【7431】

<エンディングにおいて終了時点を知らせる報知手段>

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲BG1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了したら特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある(例えば、特開2015-019743号公報を参照)。しかし、上述した従来遊技機では、大当たり遊技の終了時点が分かり難く、特図変動遊技が可能な状態に切り替わった直後に特別図柄の抽選を開始させたいという遊技者にとって、不満の元となっていた。

30

例えば、一般的な遊技進行として、特別図柄1の抽選で大当たりとなった後で、大当たり遊技終了後に特別図柄1よりも有利な特別図柄2の抽選を獲得容易な状態に移行する振分けが存在する遊技機があるが、このような遊技機では、大当たり遊技終了直後は特別図柄2の抽選が未獲得な状態で始まるので、特別図柄1の抽選が保留されていると、大当たり遊技終了後に特別図柄1の抽選が実行されてしまい、万が一その抽選で大当たりを獲得すると、遊技者に不利益が生じる可能性があった。

この事態を回避するため、大当たり終了後の特別図柄1の抽選による大当たりを獲得するよりも前に、大当たり終了後なるべく間隔を空けずに特別図柄2の抽選を獲得することが好ましいので、特別図柄2の抽選を獲得できる状態になるや否や遊技球の発射を開始することが望まれる。

40

一方で、特別図柄2の抽選を獲得するために入球口は電動役物により開閉される場合が一般的であるが、その電動役物は大当たり遊技中には閉鎖状態で維持されており、大当たり遊技終了後に開放可能な状態となる。そのため、電動役物が開放される前に遊技球を発射しても、その多くは無駄球となり易い。

このような事情から、大当たり遊技中に電動役物側へ遊技球を発射しても電動役物が閉鎖状態を維持しており特別図柄2の抽選を獲得できないので遊技球の発射は避けたいが、それにも増して特別図柄1の抽選による大当たりを獲得するよりも前に特別図柄2の抽選を獲得するために大当たり遊技が終了するや否や開放された電動役物の下流側にある入球口に遊技球を打ち込みたいと遊技者は思うと考えられる。

これに対し、従来遊技機では、いつ大当たり遊技が終了するのかが分かり難く、遊技

50

球を発射させるタイミングを図りがたいという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B G 1 によれば、所定の演出の終了時点を遊技者が把握可能に報知する報知手段を備えるようにしたので、その報知手段の報知を目安として遊技球を発射させるタイミングを図り易くすることができる。

遊技機甲 B G 1 において、前記所定の演出は、第 1 演出またはその第 1 演出とは報知の内容が異なる第 2 演出の少なくとも一方が実行され、報知の組み合わせによって前記継続期間が変化可能とされ、前記報知手段は、前記所定の演出の前記継続期間の違いを遊技者に伝達可能に構成され、所定の演出の終了時点を示す終了手段と、現時点から前記終了時点までに経過する時間を示す時間報知手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B G 2。

10

遊技機甲 B G 2 によれば、遊技機甲 B G 1 の奏する効果に加え、所定の演出の継続期間が複数種類用意されている場合においても、現在行われている所定の演出の継続期間と、その終了時点とを把握することができる。

遊技機甲 B G 2 において、前記時間報知手段は、現時点から前記所定の演出の終了時点までに経過する時間と、所定の時間差を設けた疑似時間を示す疑似時間報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B G 3。

遊技機甲 B G 3 によれば、遊技機甲 B G 2 の奏する効果に加え、疑似時間報知手段により、所定の演出の終了時点よりも前の好ましいタイミングを遊技者に報知することができる。これにより、例えば、遊技球が発射されてから所定の入球口に到達するまでに経過し得る時間を所定の演出の実行中に消化することができ、所定の演出の終了直後に所定の入球口に遊技球を流入させるという遊技を実現させ易くすることができる。

20

遊技機甲 B G 1 から B G 3 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、少なくとも所定の特典遊技の終了直前に実行可能とされるものであり、前記特典遊技の種別に対応して、実行の様相が変化されることを特徴とする遊技機甲 B G 4。

遊技機甲 B G 4 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 3 のいずれかの奏する効果に加え、特典遊技の種別と、所定の演出とを対応付けることができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 4 のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記所定の演出期間の終了時の所定期間前の時点を報知することを特徴とする遊技機甲 B G 5。

遊技機甲 B G 5 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 4 のいずれかの奏する効果に加え、報知手段により所定演出期間の終了時を前もって把握させることができる。

30

なお、所定の演出期間のタイミングは、何ら限定されるものではなく種々の態様が例示される。例えば、所定の特定遊技中でも良いし、図柄変動中でも良いし、図柄変動待機中でも良い。

遊技機甲 B G 1 から B G 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時に、表示手段の表示領域に遊技者を冷静にさせるための所定の静止画または動画が表示されることを特徴とする遊技機甲 B G 6。

遊技機甲 B G 6 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の遊技に対するのめり込みを効果的に抑制することができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 6 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時の後において、表示手段の表示が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B G 7。

40

遊技機甲 B G 7 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 6 のいずれかの奏する効果に加え、表示が切り替えられることにより所定の演出の終了時を過ぎたことを遊技者に把握させ易くすることができる。

遊技機甲 B G 7 において、前記所定の演出の終了時の後において、前記所定の演出から継続して特定の演出を実行可能とされることを特徴とする遊技機甲 B G 8。

遊技機甲 B G 8 によれば、遊技機甲 B G 7 の奏する効果に加え、所定の演出の終了時の後において新規で演出を実行する場合に比較して、所定の演出の実行中から特定の演出を実行することができるので、演出時間を長く確保することができる。

遊技機甲 B G 1 から B G 8 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、表示手段の表示領域の少なくとも一部において視認可能に実行されることを特徴とする遊技機甲 B G 9。

50

遊技機甲 B G 9 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 8 のいずれかの奏する効果に加え、表示手段の表示領域を視認すれば所定の演出を確認することができるので、表示手段の表示領域外（例えば、遊技領域の外方等）で所定の演出が実行される場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 B G 8 又は B G 9 において、表示手段の表示領域における表示の、所定のタイミングにおける態様が異なる場合を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 B G 1 0 。

遊技機甲 B G 1 0 によれば、遊技機甲 B G 8 又は B G 9 の奏する効果に加え、所定のタイミングにおける態様に対する注目を向上させることができる。

なお、所定のタイミングにおける異なる態様については、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定のタイミングで動作開始する場合と、所定のタイミングで停止維持される場合とで異なる場合や、所定のタイミングで操作可能となる場合と、所定のタイミングで操作不能とされる場合とで異なる場合等が例示される。

遊技機甲 B G 8 又は B G 9 において、前記所定の演出の終了時よりも前において、終了時であるように錯覚させる錯覚演出を実行させることを特徴とする遊技機甲 B G 1 1 。

遊技機甲 B G 1 1 によれば、遊技機甲 B G 8 又は B G 9 の奏する効果に加え、錯覚演出ごとに遊技者の集中力を高めることができる。

遊技機甲 B G 8 から B G 1 1 のいずれかにおいて、前記所定の演出の終了時から、所定の条件が満たされるまで表示手段の表示領域において遊技球の発射により所定の利益を獲得可能であることを示唆する示唆表示がされることを特徴とする遊技機甲 B G 1 2 。

遊技機甲 B G 1 2 によれば、遊技機甲 B G 8 から B G 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、表示領域を視認する遊技者に対して、示唆表示により遊技球の発射に適したタイミングを知らせることができるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

なお、所定の条件の態様は、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定期間が経過することでも良いし、所定の入球口を所定個数の遊技球が通過したことや、その通過を検出したことでも良い。

遊技機甲 B G 1 2 において、前記示唆表示は、所定の入球口またはその所定の入球口を開閉する電動役物の開閉の抽選を実行する開閉抽選入球口を狙うことを示唆する表示であることを特徴とする遊技機甲 B G 1 3 。

遊技機甲 B G 1 3 によれば、遊技機甲 B G 1 2 の奏する効果に加え、示唆表示により、発射した遊技球の狙いが明確にされるので、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲 B G 1 2 又は B G 1 3 において、前記所定の演出において、所定の発射可能タイミングまで継続される表示が構成され、前記所定の発射タイミングを過ぎても発射がされない場合または所定の検出口で遊技球が検出されない場合、そのいずれかがされるまで所定の報知が継続されることを特徴とする遊技機甲 B G 1 4 。

遊技機甲 B G 1 4 によれば、遊技機甲 B G 1 2 又は B G 1 3 の奏する効果に加え、所定の報知が継続されていることを確認すれば、所定の発射タイミングを過ぎてから、遊技球の発射がされていないか、所定の検出口で遊技球が検出されていないかのいずれかであることを、遊技者に把握させることができる。

遊技機甲 B G 1 2 から B G 1 4 のいずれかにおいて、前記所定の演出中に所定個数の入球または前記所定個数以上の入球を検出した場合に、所定の報知をすることを特徴とする遊技機甲 B G 1 5 。

遊技機甲 B G 1 5 によれば、遊技機甲 B G 1 2 から B G 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、所定の報知により、所定の演出中に所定個数以上に入球が生じていることを遊技者に知らせることができるので、それをヒントに遊技者は遊技球の発射強度の調整等を行うことができ、遊技負担を軽減させることができる。

なお、所定の報知の態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の四字熟語が表示されるものでも良いし、遊技球の発射を躊躇させるための表示がされるものでも良いし、所定の発光手段を発光させるものでも良いし、所定の音声を

10

20

30

40

50

出力するものでも良い。

遊技機甲 B G 1 から B G 1 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出は、遊技者により行われる音量の設定に関わらず所定の音量で実行されるか、又は、遊技者により行われる発光強度の設定に関わらず所定の発光強度や所定の発光色で実行されることを特徴とする遊技機甲 B G 1 6。

遊技機甲 B G 1 6 によれば、遊技機甲 B G 1 から B G 1 5 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者の設定により、音や光に遊技者が気づかない事態が発生することを防止することができる。

#### 【 7 4 3 2 】

＜エンディングにおいて音量光量の変更期間を設定する＞

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に、遊技に関わる所定の設定を変更可能な変更可能状態を構成可能な変更手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B H 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B H 1 によれば、所定の演出中に、変更可能状態を構成可能とされているので、所定の演出中における暇な時間を、所定の設定を変更させる時間に当てることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。即ち、遊技球を有効に利用するという観点で改良することができる。

遊技機甲 B H 1 において、前記所定の演出の継続期間の終わりを遊技者が把握可能に報知する報知手段を備え、前記変更可能状態において、前記報知手段による演出が継続されることを特徴とする遊技機甲 B H 2。

遊技機甲 B H 2 によれば、遊技機甲 B H 1 の奏する効果に加え、所定の設定を変更させた後で、ハンドルを再び握ることが好ましいタイミングを遊技者に知らせることができる。これにより、適切なタイミングで遊技球を発射しないことによる不利益を遊技者が受けられることを避け易くすることができる。

遊技機甲 B H 1 又は B H 2 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定が切り替え可能な状態を構成可能であることを特徴とする遊技機甲 B H 3。

遊技機甲 B H 3 によれば、遊技機甲 B H 1 又は B H 2 の奏する効果に加え、変更可能な所定の設定が複数あることで、遊技者が暇となる時間が長い場合であっても、遊技者が手持無沙汰となることを避け易くすることができる。

遊技機甲 B H 3 において、前記変更可能状態において、変更可能な前記所定の設定または変更中の前記所定の設定が表示手段により表示されることを特徴とする遊技機甲 B H 4。

遊技機甲 B H 4 によれば、遊技機甲 B H 3 の奏する効果に加え、遊技に関わる所定の設定の内の、変更される対象を表示により明確とすることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 B H 1 から B H 4 のいずれかにおいて、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域が変化することを特徴とする遊技機甲 B H 5。

遊技機甲 B H 5 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 4 のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が行った所定の操作により、表示手段における所定の表示の視認可能領域を変化させることで、遊技者が興味を持つと考えられる表示を遊技者の視線の先に配置させることができる。これにより、遊技者に視線を動かす煩わしさを感じさせることなく、遊技に集

10

20

30

40

50

中させることができる。

遊技機甲 B H 5 において、前記変更可能状態において実行された所定の操作により、表示手段の表示領域の一部が視認不能とされる状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 B H 6。

遊技機甲 B H 6 によれば、遊技機甲 B H 5 の奏する効果に加え、所定の操作により表示手段の表示領域の一部が視認不能となることから、視認不能となる可能性がある表示を視認できる状態で維持したいと考える遊技者に対して、所定の操作を行うか否かを考えさせることができる。これにより、遊技者がむやみに所定の操作を行う事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 B H 1 から B H 6 のいずれかにおいて、前記変更可能状態で前記所定の設定を変更した場合に、その変更が所定条件で戻される、又は前記変更が所定条件で無効化されるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B H 7。 10

遊技機甲 B H 7 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定条件の成立により所定の設定が戻される、又は無効化されるので、違和感から、所定条件が成立したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定条件としては、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、大当たり遊技が開始されることでも良いし、大当たり遊技が所定回数継続されることでも良いし、所定期間に所定個数以上の遊技球を所定の検出手段で検出することでも良いし、所定のタイミングで所定の操作手段を操作することでも良い。

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行するために操作した所定の操作手段の操作により達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 8。 20

遊技機甲 B H 8 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作をすることで所定の設定の変更を戻す、又は無効化することができるので、所定の設定の変更を戻す、又は無効化することを意図的に行うことを容易にすることができる。

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、前記所定の設定の変更を実行したタイミングによらず、所定のタイミングで達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 9。

遊技機甲 B H 9 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定条件が所定のタイミングで達成されるので、所定条件がいつまでたっても達成されないという事態を回避することができる。

なお、所定のタイミングは、何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、特図変動が所定回数実行された場合でも良いし、所定の内容の報知がされた場合でも良いし、正午など所定の時刻とされても良い。 30

遊技機甲 B H 7 において、前記所定条件は、所定の状態が所定時間経過することにより達成されることを特徴とする遊技機甲 B H 10。

遊技機甲 B H 10 によれば、遊技機甲 B H 7 の奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻ること、又は無効化されることにより、所定の状態が所定時間経過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定の状態については何ら限定されるものではない。例えば、大当たり遊技が連荘した場合において獲得した大当たりの大当たり種別が同じ（又は所定のラウンド数以上や以下）で繰り返されることでも良いし、操作手段の操作がされないことでも良いし、特図変動が実行されないことでも良い。 40

遊技機甲 B H 1 から B H 10 のいずれかにおいて、前記所定の設定に予め所定の目標量を設定可能とされ、前記変更可能状態において、前記所定の設定と前記目標量との差分を把握可能とする差分報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B H 11。

遊技機甲 B H 11 によれば、遊技機甲 B H 1 から B H 10 のいずれかの奏する効果に加え、所定の設定の変更が戻された、又は無効となった場合であっても、遊技を行う遊技者が同じであれば、差分報知手段により目標量との差分を把握しながら所定の設定を変更することで、所定の設定を戻される前、又は無効とされる前の状態に容易に戻すことができる。

これにより、遊技を行う遊技者が交代した場合に、所定の設定が前の遊技者の設定のま 50



まで維持されることで後の遊技者に与える遊技負担を考慮して所定の設定の変更が戻される、又は無効化されるよう遊技機が制御されている場合においても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができることから、遊技を行う遊技者が交代していても関わらず意図せず所定の設定が戻された、又は無効化されたとしても、所定の設定を前の状態に容易に戻すことができるので、遊技者に与える遊技負担を軽減することができる。

#### 【 7 4 3 3 】

< 同一の表示を状況によって表示態様変更 >

遊技に関する所定の表示演出を実行可能な演出実行手段を備え、前記所定の表示演出の実行中に前記所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 B I 1。

パチンコ機等の遊技機において、表示装置の正面側に配置される可動役物と、表示装置の表示とを組み合わせると一体的な形状を視認させることができる遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、可動役物の配置位置、大きさ及び形状に合わせて、表示の配置位置、大きさ及び形状を決める必要があるため、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B I 1 によれば、所定の表示演出の実行中に、所定の表示演出の表示位置または表示される大きさの変更が可能に構成されるので、可動役物の形状の影響を受けることなく、表示装置の表示領域を有効に活用する観点で改良することができる。

遊技機甲 B I 1 において、前記所定の表示演出は、表示領域の中央側に表示される場合よりも、表示領域の端側に表示される場合の方が、識別性が低下するよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B I 2。

遊技機甲 B I 2 によれば、遊技機甲 B I 1 の奏する効果に加え、表示領域のどの位置に表示されるかによって、所定の表示演出に対する注目力の調整を行うことができる。

なお、識別性を低下させる態様は何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、半透明で表示するようにしても良いし、表示の大きさを小さくするようにしても良い。

遊技機甲 B I 1 又は B I 2 において、前記変更は、所定の操作手段が操作されることにより実行されることを特徴とする遊技機甲 B I 3。

遊技機甲 B I 3 によれば、遊技機甲 B I 1 又は B I 2 の奏する効果に加え、所定の表示演出の表示態様の変更を実行するか否かを、遊技者に選択させることができる。これにより、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

#### 【 7 4 3 4 】

< ボタン操作絡み >

遊技に関する所定の演出を実行可能な演出実行手段と、前記所定の演出の実行中に所定の操作手段が操作されることにより、前記所定の演出を第 1 の状態から第 2 の状態に切り替え可能に構成される演出切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 B I Z 1。

パチンコ機等の遊技機において、大当たり遊技が終了して特図変動遊技が可能な状態へ移行する遊技機がある（例えば、特開 2 0 1 5 - 0 1 9 7 4 3 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の終了から特図変動遊技が可能な状態へ移行するまでの間に遊技者が手持無沙汰となるため、ハンドルを握ったままとなり易いが、この場合に誤って遊技球を発射してしまう事態が生じ易いという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 B I Z 1 によれば、所定の演出中に、所定の操作手段を操作することで実行される演出を切り替え可能とされるので、所定の演出中における暇な時間を、所定の操作手段を操作する時間に当てることができる。操作手段を操作することにより演出が切替可能とされるので、遊技者の操作手段の操作意欲を効果的に高めることができる。これにより、遊技者の手をハンドルから離させ易くすることができるので、遊技球の誤発射を防止し易くすることができる。

遊技機甲 B I Z 1 において、前記所定の操作手段を操作可能であることを報知可能な操

10

20

30

40

50

作報知手段を備え、前記操作報知手段の報知に従い前記所定の操作手段を操作することで、前記所定の演出の態様が切り替えられることを特徴とする遊技機甲 B I Z 2。

遊技機甲 B I Z 2 によれば、遊技機甲 B I Z 1 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が操作報知手段により補助されることから、不慣れな遊技者であっても迷うことなく所定の操作手段を操作することができる。

遊技機甲 B I Z 2 において、前記操作報知手段からの報知は、前記所定の演出の継続期間の一部の時間において実行されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 3。

遊技機甲 B I Z 3 によれば、遊技機甲 B I Z 2 の奏する効果に加え、操作報知手段からの報知が所定の演出の継続期間の一部の時間で実行されるので、その他の時間においては所定の演出を視認させる余裕を持たせることができる。

なお、操作報知手段からの報知のタイミングは何ら限定されるものではなく、種々の態様が例示される。例えば、所定の演出の途中から操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の途中まで操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良いし、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行されるようにしても良い。また、所定の演出の実行中に亘り操作報知手段からの報知が実行される場合において、その報知の実行中に亘って操作が有効となっても良いし、操作が無効となる時間を含むようにしても良い。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 3 のいずれかにおいて、前記所定の演出の後半の所定期間において、前記所定の操作手段の操作により演出が切り替えられないよう構成されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 4。

遊技機甲 B I Z 4 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 3 のいずれかの奏する効果に加え、所定の演出の後半の所定期間における所定の操作手段の操作を無効とすることで、後半の所定期間における所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲 B I Z 4 において、前記所定の演出の後半の前記所定期間において、表示手段の表示領域における前記操作報知手段の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機甲 B I Z 5。

遊技機甲 B I Z 5 によれば、遊技機甲 B I Z 4 の奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が無効となる期間に入ったことを、表示手段の表示領域を視認することで把握することができる。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 5 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作により切り替えられる演出が複数種類用意されている場合において、前記所定の操作手段の操作により実行される演出を予測させるための付属報知手段を備えることを特徴とする遊技機甲 B I Z 6。

遊技機甲 B I Z 6 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 5 のいずれかの奏する効果に加え、付属報知手段により所定の操作手段の操作により実行される演出が予測できるので、所定の操作手段を操作したにも関わらず予想外の演出に切り替えられたという残念感や徒労感を低減することができ、遊技者は好みの演出に切り替えられる時にのみ所定の操作手段を操作すれば良いので、繰り返し所定の操作手段を操作する煩わしさを解消することができる。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 6 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段の操作は、前記所定の演出の途中から可能となることを特徴とする遊技機甲 B I Z 7。

遊技機甲 B I Z 7 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 6 のいずれかの奏する効果に加え、所定の操作手段の操作が可能となるまでの間は、所定の演出に注目させることができる。

遊技機甲 B I Z 6 又は B I Z 7 において、前記付属報知手段は、特定の操作タイミングを示唆するための表示を備えており、前記特定の操作タイミングは、前記所定の演出の終了時点までに所定の調整期間を確保可能なタイミングとして設定されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 8。

遊技機甲 B I Z 8 によれば、遊技機甲 B I Z 6 又は B I Z 7 の奏する効果に加え、調整期間の長さ次第で特定の操作タイミングが変化し得るので、特定の操作タイミングから、

10

20

30

40

50

所定の操作手段を操作した後の演出の展開を予想させることができる。

遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 8 のいずれかにおいて、前記所定の操作手段を操作したことで切り替えられた演出の態様は、所定の条件で、切り替えられる前の態様に戻されることを特徴とする遊技機甲 B I Z 9。

遊技機甲 B I Z 9 によれば、遊技機甲 B I Z 1 から B I Z 8 のいずれかの奏する効果に加え、所定の条件で演出の態様が切り替えられる前の状態に戻されるので、再び所定の操作手段を操作させることができる。これにより、所定の操作手段の操作回数を多くすることができる。遊技者が遊技に参加している雰囲気が高めることができる。

遊技機甲 B I Z 2 から遊技機甲 B I Z 9 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、同時に操作される前記所定の操作手段の個数が異なる複数種類の態様が設けられていることを特徴とする遊技機甲 B I Z 10。

10

遊技機甲 B I Z 10 によれば、遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 9 のいずれかの奏する効果に加え、同時に操作される所定の操作手段の個数が1個の場合と、2個以上となる場合とが設けられることになるので、敢えて2個の所定の操作手段を操作させるようにすることで、遊技球を発射する必要のないタイミングでの暇を紛らわして遊技に熱中させることができる。この場合、遊技者の手を球発射用のハンドルから離させることができるので、遊技球の誤発射を抑制でき、発射した遊技球が無駄になることによる不要な不利益の発生を回避することができる。

遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 10 のいずれかにおいて、前記操作報知手段からの報知は、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となった場合に実行される報知を含むことを特徴とする遊技機甲 B I Z 11。

20

遊技機甲 B I Z 11 によれば、遊技機甲 B I Z 2 から B I Z 10 のいずれかの奏する効果に加え、操作報知手段からの報知を視認させることで、所定の入球口に入球した場合に得られる所定の利益が上限となったことを遊技者に把握させることができる。

#### 【 7 4 3 5 】

< 振分部材 C 1 7 0 ~ C 3 1 7 0 を一例とする発明の概念について >

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第1の球が前記変位部材に達すると、前記第1の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記第1の球が第1の通路へ案内され、前記変位部材が前記第1の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第1の球の後続となる第2の球が第2の通路へ案内され、前記変位部材は、前記球の重量が作用されていない状態では、前記所定位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 C A 1。

30

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第1の通路と第2の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 4 8 1 8 9 号公報）。しかしながら、上述した従来技術では、到達した遊技球の状態に関わらず、到達した順番に第1の通路と第2の通路へ交互に振り分けるのみであるので、かかる振り分け動作を遊技者に着目させることができず、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C A 1 によれば、通過経路を通過する第1の球が変位部材に達すると、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、第1の球が第1の通路へ案内され、変位部材が第1の球の重量で変位された状態では、第1の球の後続となる第2の球が第2の通路へ案内され、変位部材は、球の重量が作用されていない状態では、所定位置に配置されるので、第1の球に第2の球が所定量以下の間隔を隔てて連なる場合には、第1の球を第1の通路へ案内し、且つ、第1の球の重量で所定位置から変位されている変位部材により第2の球を第2の通路へ案内することができる一方、第1の球に第2の球が所定量を越える間隔を隔てて連なる場合には、第1の球を第1の通路へ案内し、且つ、第2の球が到達する前に変位部材が所定位置へ配置されることで、第2の球も第1の通路へ案内することができる。このように、球の連なり状態（先行の球と後行の球との間隔）に応じて案内する通路を変化させられるので、球の状態を遊技者に着目させて、遊技の興趣を向上することができる。

40

50

なお、第1の球の後続となる第2の球とは、第1の球に対して所定量よりも小さい間隔を隔てて後行する球を意味する。よって、第2の球は第1の球に当接した状態で転動や流下するものであっても良い。

遊技機甲CA1において、前記変位部材の前記所定位置への変位は、前記変位部材の重量により行われることを特徴とする遊技機甲CA2。

遊技機甲CA2によれば、遊技機甲CA1の奏する効果に加え、変位部材の前記所定位置への変位は、変位部材の重量により行われるので、付勢ばねを利用する場合と比較して、構造を簡素化できる。また、付勢ばねを利用する場合と比較して、変位部材への変位を低速とできるので、第2の球を第2の通路へ案内する前に変位部材が所定位置へ配置されることを抑制できる。更に、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を付与できる。

10

遊技機甲CA2において、前記変位部材は、前記球を前記第1の通路または第2の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され前記本体部を前記所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、前記錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされることを特徴とする遊技機甲CA3。

遊技機甲CA3によれば、遊技機甲CA2の奏する効果に加え、球を第1の通路または第2の通路へ案内する本体部と、その本体部に連結され本体部を所定位置へ変位させる錘として機能する錘部とを備え、錘部の少なくとも一部が遊技者から視認可能とされるので、錘部の位置(状態)に基づいて、球が案内される方向を遊技者に認識させることができる。また、本体部を変位させるための錘としての役割と球の案内方向を認識させる部位としての役割とを錘部に兼用させることができ、その分、製品コストを低減できる。

20

遊技機甲CA1からCA3において、前記変位部材は、前記第1の通路へ案内される前記第1の球が転動する第1面を備えることを特徴とする遊技機甲CA4。

遊技機甲CA4によれば、遊技機甲CA1からCA3のいずれかにおいて、変位部材は、第1の通路へ案内される第1の球が転動する第1面を備えるので、第1の球が第1面を転動している間、その球の重量を変位部材に作用させることができる。よって、第1の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態(即ち、第2の球を第2の通路へ案内可能な状態)を維持しやすくできる。

遊技機甲CA4において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第2面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲CA5。

30

遊技機甲CA5によれば、遊技機甲CA4の奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第2面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲CA4又はCA5において、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面が前記第2面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲CA6。

40

遊技機甲CA6によれば、遊技機甲CA4又はCA5の奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面が第2面よりも長くされるので、第2の球が第2面を転動する間、同時に、第1の球が第1面を転動する状態を形成しやすくできる。即ち、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。よって、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

遊技機甲CA4からCA6のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記

50

変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面は、前記軸から離間する方向へ延設されることを特徴とする遊技機甲CA7。

遊技機甲CA7によれば、遊技機甲CA4からCA6のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面は、軸から離間する方向へ延設されるので、第1の球が第1の通路へ向けて転動するに従って、その第1の球の重量を変位部材に効果的に作用させることができる。よって、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。

10

遊技機甲CA4からCA7のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面と第2面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲CA8。

遊技機甲CA8によれば、遊技機甲CA4からCA7のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面と第2面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

遊技機甲CA4からCA7のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が転動する第2面を備え、前記第1面と第2面とは、少なくとも一部が前記軸に対して同じ側に配置されることを特徴とする遊技機甲CA9。

20

遊技機甲CA9によれば、遊技機甲CA4からCA7のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第2の通路へ案内される第2の球が転動する第2面を備え、第1面と第2面とは、少なくとも一部が軸に対して同じ側に配置されるので、第1の球が第1面から排出されたとしても、第2の球の重量を利用して、変位部材の姿勢を、第2の球を第2の通路へ案内するための姿勢とすることができる。その結果、第1面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

30

遊技機甲CA4からCA9のいずれかにおいて、前記第1面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記第1面は、前記上流面から転動された前記第1の球の転動方向を反転させることを特徴とする遊技機甲CA10。

遊技機甲CA10によれば、遊技機甲CA4からCA9のいずれかの奏する効果に加え、第1面へ向けて第1の球が転動する上流面を備え、第1面は、上流面から転動された第1の球の転動方向を反転させるので、その反転に要する時間の分、第1の球が第1面に滞留する時間を確保できる。よって、第2の球が第2面を転動する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を転動する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位されることを抑制できる。従って、第2の球を安定して転動させることができる。また、第2の球の後続となる第3の球も第2の通路へ案内できる可能性を確保できる。更に、第1面の長さを短くすることができ、その分、変位部材の配置の自由度を高めることができる。

40

遊技機甲CA1からCA10のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第1面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記軸は、前記上流面を前記球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されることを特徴とする遊技機甲CA11。

遊技機甲CA11によれば、遊技機甲CA1からCA10のいずれかの奏する効果に加え、軸は、上流面を球が転動する方向と鉛直方向とに直交する姿勢で配設されるので、ベース部材に変位部材が配設されたユニットの小型化を図ることができる。特に、上流面を球が転動する方向を遊技機の幅方向に沿わせてベース部材を配設することで、遊技機の幅

50

方向を有効活用して、変位部材を配設するスペースを確保しやすくできる。

遊技機甲 C A 1 から C A 1 0 のいずれかにおいて、ベース部材を備え、そのベース部材に前記変位部材がスライド変位可能に配設されることを特徴とする遊技機甲 C A 1 2。

遊技機甲 C A 1 2 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、ベース部材に変位部材がスライド変位可能に配設されるので、例えば、変位部材が回転可能にベース部材に軸支される場合と比較して、変位部材を小型化でき、その分、ベース部材における他の部材の配設スペースを確保できる。

遊技機甲 C A 1 から C A 1 2 のいずれかにおいて、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸と、前記ベース部材に配設され前記第 1 面へ向けて球が転動する上流面とを備え、前記変位部材は、前記第 1 の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態で前記第 2 の通路へ案内される前記第 2 の球が転動する第 2 面を備え、前記第 1 の球の重量で前記変位部材が前記所定位置から変位された状態では、前記上流面の下流端よりも前記第 2 面の上流端が鉛直方向下方に位置することを特徴とする遊技機甲 C A 1 3。

ここで、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位されると、その変位された際の衝撃で変位部材が跳ね上がることがあり、この変位部材の跳ね上がりにより、上流面の下流端よりも第 2 面の上流端が上方に位置すると、第 2 の球を上流面から第 2 面へ転動させることができなくなる虞がある。特に、跳ね上がった変位部材の上流端（第 2 面の上流端）に第 2 の球が衝突すると、その衝撃で変位部材が更に跳ね上げられ（第 2 の球で変位部材が押し上げられ）、第 1 の球が転動するべき通路（第 1 面）へ第 2 の球が流入する虞がある。

これに対し、遊技機甲 C A 1 3 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位された状態では、上流面の下流端よりも第 2 面の上流端が鉛直方向下方に位置するので、その分、第 1 の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返った場合に、上流面の下流端よりも第 2 面の上流端が上方へ位置することを抑制できる。よって、第 2 の球を上流面から第 2 面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲 C A 1 3 において、前記第 2 面の上流端は、前記上流面へ向けて下降傾斜されることを特徴とする遊技機甲 C A 1 4。

遊技機甲 C A 1 4 によれば、遊技機甲 C A 1 3 の奏する効果に加え、第 2 面の上流端は、上流面へ向けて下降傾斜されるので、第 1 の球の重量で所定位置から変位された際の衝撃で変位部材が跳ね返り（跳ね上がり）、その跳ね上がった変位部材の上流端（第 2 面の上流端）に第 2 の球が衝突した際に、第 2 の球から変位部材へ作用する力を、変位部材を押し下げる方向の力として作用させることができる。その結果、第 2 の球を上流面から第 2 面へスムーズに転動させることができる。

遊技機甲 C A 1 から C A 1 4 のいずれかにおいて、前記第 1 面へ向けて球が転動する上流面を備え、前記変位部材は、前記第 1 の通路へ案内される前記第 1 の球が転動する第 1 面を備え、前記第 1 面は、前記上流面から転動された前記第 1 の球の転動方向を反転させ、前記変位部材が第 1 の球の重量で前記所定位置から変位される際には、前記第 1 面の反転する位置にある前記第 1 の球の前記上流面側の変位軌跡よりも前記変位部材の前記上流面側の変位軌跡が前記上流面から離間された位置とされることを特徴とする遊技機甲 C A 1 5。

遊技機甲 C A 1 5 によれば、遊技機甲 C A 1 から C A 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位される際には、第 1 面の反転する位置にある第 1 の球の上流面側の変位軌跡よりも変位部材の上流面側の変位軌跡が上流面から離間された位置とされるので、第 2 の球が第 1 面に誤って流入される（受け入れられる）ことを抑制できる。即ち、第 1 の球に第 2 の球を当接させて第 2 の球を第 1 面から離間させておくと共に、第 1 の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流面側の端部で第 2 の球を第 1 面から離間する方向へ押しのけることができる。

遊技機甲 C A 1 5 において、前記変位部材は、前記第 1 の球の重量で前記所定位置から

10

20

30

40

50

所定以上の変位がされるまでは、前記第1面の転動方向を反転させる位置に前記第1の球を留めることを特徴とする遊技機甲CA16。

遊技機甲CA16によれば、遊技機甲CA15の奏する効果に加え、変位部材は、第1の球の重量で所定位置から所定以上の変位がされるまでは、第1面の転動方向を反転させる位置に第1の球を留めるので、第2の球が第1面に誤って流入される（受け入れられる）ことをより確実に抑制できる。即ち、第1の球に第2の球を当接させて第2の球を第1面から離間させておくと共に、第1の球の重量で所定位置から変位する変位部材の上流側の端部で第2の球を第1面から離間する方向へ押しつける動作をより確実に実行できる。

遊技機甲CA1からCA16のいずれかにおいて、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、前記流出部が前記通過経路において前記変位部材よりも上流側に位置することを特徴とする遊技機甲CA17。

遊技機甲CA17によれば、遊技機甲CA1からCA16のいずれかの奏する効果に加え、流入部と、その流入部から流入された球が往復変位可能に転動する往復面と、その往復面から球を流出させる流出部とを備え、流出部が通過経路において変位部材よりも上流側に位置するので、第1の球と第2の球とを所定量以下の間隔で連らせ、これら第1の球と第2の球とを所定量以下の間隔で連なった状態で変位部材に到達させやすくできる。即ち、流入部から流入される際の第1の球と第2の球との間隔が所定量よりも大きな間隔であっても、往復面を往復変位されることで、これら第1の球と第2の球との間隔を詰まらせる（間隔を所定量以下とする）ことができる。

遊技機甲CA17において、前記往復面の幅寸法は、1の球が通過可能な幅寸法に設定されることを特徴とする遊技機甲CA18。

遊技機甲CA18によれば、遊技機甲CA17の奏する効果に加え、往復面の幅寸法は、1の球が通過可能な幅寸法に設定されるので、流入部から往復面へ流入され往復面を往復変位される第1の球と第2の球とがすれ違うことを抑制できる。よって、第1の球と第2の球とが往復面を往復変位される際に、それら第1の球と第2の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲CA18において、前記往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、前記流出部は、前記往復面の最下方に配置されることを特徴とする遊技機甲CA19。

遊技機甲CA19によれば、遊技機甲CA18の奏する効果に加え、往復面は、一側および他側のそれぞれへ向かうに従って上昇傾斜され、流出部は、往復面の最下方に配置されるので、往復面を往復変位される慣性が弱まった状態で第1の球と第2の球とを流出部から流出させることができる。即ち、第1の球と第2の球とを所定量以下の間隔で連らせた状態を維持して流出させやすくできる。

遊技機甲CA19において、前記往復面は、上面視直線状に形成されることを特徴とする遊技機甲CA20。

遊技機甲CA20によれば、遊技機甲CA19の奏する効果に加え、往復面は、上面視直線状に形成されるので、第1の球と第2の球とが往復面を往復変位される際に、それら第1の球と第2の球との間隔を詰まらせやすく（間隔を所定量以下としやすく）できる。

遊技機甲CA1からCA20のいずれかにおいて、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えることを特徴とする遊技機甲CA21。

遊技機甲CA21によれば、遊技機甲CA1からCA20のいずれかの奏する効果に加え、磁石の吸着力を球に作用可能に形成され少なくとも下面を下降傾斜させた姿勢で配設される吸着部材を備えるので、かかる吸着部材により球の通過経路を形成して、遊技の興趣を向上できる。即ち、吸着部材の下降傾斜した下面に球を吸着させると、球を自重により摺動させ吸着部材の下面に沿って変位させることができる。この場合、球の状態（球に作用される慣性力と吸着力との関係）によって、吸着部材の下面から球が落下する可能性

(即ち、通過経路(吸着部材の下面)の終端まで球が到達できない可能性)を持たせた不安定な状態とできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲C A 2 1において、前記吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えることを特徴とする遊技機甲C A 2 2。

遊技機甲C A 2 2によれば、遊技機甲C A 2 1の奏する効果に加え、吸着部材は、磁性体から板状に形成される下面形成部材と、その下面形成部材に磁力を作用させる磁石とを備えるので、球が摺動する面を下面形成部材の下面により形成する構造とすることで、吸着力の調整と摩擦力の適正化を容易として、球の通過経路を簡素な構造で確実に形成できる。

遊技機甲C A 2 1又はC A 2 2において、前記吸着部材は、前記第2の通路の少なくとも一部を形成することを特徴とする遊技機甲C A 2 3。

遊技機甲C A 2 3によれば、遊技機甲C A 2 1又はC A 2 2の奏する効果に加え、吸着部材は、第2の通路の少なくとも一部を形成するので、遊技の興趣を向上できる。即ち、第2の球が変位部材により案内されて第2の通路へ到達できるのは、第1の球に第2の球が所定量以下の間隔を隔てて連なった状態で変位部材に到達した場合のみであり、その可能性は比較的低い。そのような低い可能性を経て到達した第2の球を、落下する可能性(吸着部材の下面の終端まで到達できない可能性)がある不安定な状態で変位させることで、無事に通過することを遊技者に期待させて、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲C A 2 3において、ベース部材と、そのベース部材に前記変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、前記変位部材は、前記第1の通路へ案内される前記第1の球が回転する第1面と、前記第2の通路へ案内される前記第2の球が回転する第2面とを備え、前記第1面と第2面とは、少なくとも一部が前記軸を挟んで配置されることを特徴とする遊技機甲C A 2 4。

遊技機甲C A 2 4によれば、遊技機甲C A 2 3の奏する効果に加え、ベース部材と、そのベース部材に変位部材を回転可能に軸支する軸とを備え、変位部材は、第1の通路へ案内される第1の球が回転する第1面と、第2の通路へ案内される第2の球が回転する第2面とを備え、第1面と第2面とは、少なくとも一部が軸を挟んで配置されるので、変位部材が第1の球の重量で所定位置から変位される(第1面の位置が下方へ変位される)ことで、第2面の位置を上方へ変位させることができる。よって、第2面を回転する第2の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲C A 2 4において、前記第2面は、前記軸と鉛直方向において重なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲C A 2 5。

遊技機甲C A 2 5によれば、遊技機甲C A 2 4の奏する効果に加え、第2面は、軸と鉛直方向において重なる位置に配設されるので、第2面を回転する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される(第2面の位置が下方へ変位される)ことを抑制できる。よって、第2面を回転する第2の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

遊技機甲C A 2 4又はC A 2 5において、前記第1面が前記第2面よりも長くされることを特徴とする遊技機甲C A 2 6。

遊技機甲C A 2 6によれば、遊技機甲C A 2 4又はC A 2 5の奏する効果に加え、第1面が第2面よりも長くされるので、第2の球が第2面を回転する間、同時に、第1の球が第1面を回転する状態を形成しやすくできる。即ち、第2の球が第2面を回転する間、第1の球の重量を変位部材に作用させておくことで、第2面を回転する第2の球の重量によって変位部材が所定位置へ向けて変位される(第2の面の位置が下方へ変位される)ことを抑制できる。よって、第2面を回転する第2の球を吸着部材の下面に吸着させやすくできる。

#### 【7436】

<皿部材C 1 2 0, C 2 1 2 0, C 4 1 2 0を一例とする発明の概念について>

球の通路を備えた遊技機において、前記通路は、前後方向に球を往復動可能とする第1の通路と、その第1の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第2の通路と、

10

20

30

40

50



を備えることを特徴とする遊技機甲 C B 1。

ここで、球を往復動可能とする通路部材（ステージ）を備えた遊技機が知られている（特開 2016-198607号公報）。しかしながら、上述した遊技機では、遊技の興趣が十分ではないという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 C B 1 によれば、通路は、前後方向に球を往復動可能とする第 1 の通路と、その第 1 の通路に連通され、球を左右方向に沿って通過させる第 2 の通路と、を備えるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 1 において、前記第 2 の通路を第 1 の球とその第 1 の球の後続となる第 2 の球とが通過する場合に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔に応じて、前記第 1 の球および前記第 2 の球の案内先となる通路が変化されることを特徴とする遊技機甲 C B 2。

遊技機甲 C B 2 によれば、遊技機甲 C B 1 の奏する効果に加え、第 2 の通路を第 1 の球とその第 1 の球の後続となる第 2 の球とが通過する場合に、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔に応じて、第 1 の球および第 2 の球の案内先となる通路が変化されるので、球が所定の通路へ案内されること（即ち、第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定の間隔となること）を遊技者に期待させ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第 1 の通路における往復動によって第 1 の球と第 2 の球の間隔とが決定される場所、それら第 1 の球および第 2 の球が、球を左右方向に沿って通過させる第 2 の通路へ第 1 の通路から流下されるので、第 1 の球と第 2 の球との間隔を遊技者に視認させ易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 2 において、前記第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量以下の場合には、前記間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第 2 の球が案内され、前記第 1 の通路は、第 1 の球と第 2 の球とが前記往復動されることで、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を減少可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 C B 3。

遊技機甲 C B 3 によれば、遊技機甲 C B 2 の奏する効果に加え、第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔が所定量以下の場合には、間隔が所定量を超える場合に案内される通路よりも有利な通路へ少なくとも第 2 の球が案内され、第 1 の通路は、第 1 の球と第 2 の球とが往復動されることで、それら第 1 の球と第 2 の球との間隔を減少可能に形成されるので、第 2 の通路を通過する際の第 1 の球と第 2 の球との間隔を所定量以下とし易くできる。その結果、有利な通路へ案内されることを遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C B 1 から C B 3 のいずれかにおいて、中央が開口された遊技盤を備え、前記第 2 の通路は、前記遊技盤の開口に配置されることを特徴とする遊技機甲 C B 4。

遊技機甲 C B 4 によれば、遊技機甲 C B 1 から C B 3 のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、中央が開口された遊技盤を備え、第 2 の通路は、遊技盤の開口に配置されるので、前後方向のスペースを有効に活用できる。よって、第 2 の通路の全長を確保し易くできる。

#### 【7437】

< 磁性部 C 2 4 0 0 , c 5 4 0 0 , c 6 4 0 0 ( 通路部 C R t 2 0 0 4 ) を一例とする発明の概念について >

球の通過経路に少なくとも一部が配設され球の重量で変位可能に形成される変位部材を備えた遊技機において、前記通過経路を通過する第 1 の球が前記変位部材に達すると、前記第 1 の球の重量で前記変位部材が所定位置から変位され、前記変位部材が前記第 1 の球の重量で前記所定位置から変位された状態では、前記第 1 の球の後続となる第 2 の球が前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 1 の球とは異なる通路へ案内されることを特徴とする遊技機甲 C C 1。

ここで、遊技球の重さで動作して、遊技球を第 1 の通路と第 2 の通路とに振り分ける振分部材を備えた遊技機が知られている（特開 2017-148189号公報）。しかしながら、上述した従来技術では、球は重量方向下方へ流下するのみであるので、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

10

20

30

40

50

これに対し、遊技機甲 C C 1 によれば、通過経路を通過する第 1 の球が変位部材に達すると、第 1 の球の重量で変位部材が所定位置から変位され、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位された状態では、第 1 の球の後続となる第 2 の球が変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 1 の球とは異なる通路へ案内されるので、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 C C 1 において、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して前記第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されることを特徴とする遊技機甲 C C 2。

遊技機甲 C C 2 によれば、遊技機甲 C C 1 の奏する効果に加え、変位部材の上方へ持ち上げられる部分を通過して第 2 の球が案内される通路は、球を磁力により吸着可能な磁性部により形成されるので、かかる通路の途中で球が落下される態様を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

10

遊技機甲 C C 2 において、前記磁性部は、前記変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置することを特徴とする遊技機甲 C C 3。

遊技機甲 C C 3 によれば、遊技機甲 C C 2 の奏する効果に加え、磁性部は、変位部材の上方へ持ち上げられる部分よりも上方に位置するので、変位部材が第 1 の球の重量で所定位置から変位されていない場合には、上方へ持ち上げられるべき部分を第 2 の球が通過したとしても、その第 2 の球を磁性部に吸着させない態様を確実に形成できる。

遊技機甲 C C 2 又は C C 3 において、前記変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、前記第 1 の球の重量が作用される部分と、前記上方へ持ち上げられる部分とが位置することを特徴とする遊技機甲 C C 4。

20

遊技機甲 C C 4 によれば、遊技機甲 C C 2 又は C C 3 の奏する効果に加え、変位部材は、回転可能に軸支され、その回転軸を挟んで、第 1 の球の重量が作用される部分と、上方へ持ち上げられる部分とが位置するので、上方へ持ち上げられる部分を第 2 の球が通過する際に、第 1 の球の重量を利用して、第 2 の球が通過する部分を上方へ持ち上げられた状態に維持しやすくできる。

#### 【 7 4 3 8 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に変位され、前記通路への球の入球されやすさを変化させることを特徴とする遊技機甲 D A 1。

30

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D A 1 によれば、変位部材は、通路に球が入球された場合に変位され、通路への球の入球されやすさを変化させるので、よって、第 1 の球が通路へ入球され、更に、第 2 の球が通路へ入球されることを期待する場合、或いは逆に、第 1 の球が通路へ入球された状態では、第 2 の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、通路へ第 2 の球が入球されるか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

40

遊技機甲 D A 1 において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 2。

遊技機甲 D A 2 によれば、遊技機甲 D A 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。即ち、通路へ 1 の球が入球されれば、後行する球が連続して通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球されれば、その後行する球の通路への入球に起因して、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路へ

50

の球の入球により、通路へ入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D A 1 において、前記変位部材は、前記通路に球が入球された場合に、前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 3。

遊技機甲 D A 3 によれば、遊技機甲 D A 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路に球が入球された場合に、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、第 1 の球が通路へ入球された状態では、第 2 の球が通路へ入球されないことを期待する場合に、第 2 の球が通路へ入球され難くできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D A 1 から D A 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 4。

遊技機甲 D A 4 によれば、遊技機甲 D A 1 から D A 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲 D A 2 又は D A 3 において、前記通路に入球された球が転動可能とされ前記転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を前記変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、前記変位部材は、前記転動する球の重さで前記転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 5。

遊技機甲 D A 5 によれば、遊技機甲 D A 2 又は D A 3 の奏する効果に加え、通路に入球された球が転動可能とされ、転動される球の重さで変位される転動部材と、その転動部材の変位を変位部材へ伝達する伝達手段とを備え、変位部材は、転動する球の重さで転動部材が変位され、その転動部材の変位が前記伝達手段により伝達されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、球が転動部材を転動している間、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させておくことができる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 において、前記転動部材を複数備えることを特徴とする遊技機甲 D A 6。

遊技機甲 D A 6 によれば、遊技機甲 D A 5 の奏する効果に加え、転動部材を複数備えるので、その分、球が転動する区間（転動可能距離）を確保して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位されている期間を長くできる。即ち、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 又は D A 6 において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、前記転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における前記転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における前記転動部材の下降傾斜よりも小さくされることを特徴とする遊技機甲 D A 7。

遊技機甲 D A 7 によれば、遊技機甲 D A 5 又は D A 6 の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材をその転動部材の下降傾斜によって転動され、転動部材は、回転可能に軸支され、球が転動されている状態における転動部材の下降傾斜が、球が非転動の状態における転動部材の下降傾斜よりも小さくされるので、転動部材を転動する球に勢いが付与されることを抑制できる。よって、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

遊技機甲 D A 5 から D A 7 のいずれかにおいて、前記転動部材は、前記球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されることを特徴とする遊技機甲 D A 8。

10

20

30

40

50

遊技機甲 D A 8 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 7 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、球の重量で変位される前の状態に自重により復帰されるので、転動部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

遊技機甲 D A 5 から D A 8 のいずれかにおいて、前記転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲 D A 9 。

遊技機甲 D A 9 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 8 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材を転動する球に作用する作用手段を備えるので、球の転動に影響を与えることができる。即ち、作用手段の作用により球の転動に抵抗を付与し、その転動の速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

10

遊技機甲 D A 9 において、前記作用手段は、前記通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、前記転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されることを特徴とする遊技機甲 D A 10 。

遊技機甲 D A 10 によれば、遊技機甲 D A 9 の奏する効果に加え、作用手段は、通路の内側面から突設され鉛直方向に沿って延設される突部として形成され、転動面を転動する球の転動方向に沿って所定間隔を隔てつつ複数が配設されるので、球が転動面を転動する際には、突部（作用手段）が当接されることで、球の転動に抵抗を付与して、その転動速度を低くすることができる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

20

一方で、突部（作用手段）は、鉛直方向に沿って延設されるので、鉛直方向へ移動する球には抵抗が付与され難くできる。よって、転動部材の転動面から球が上方へ跳ね上がった場合には、その球を下方（転動面）へ速やかに落下させることができる。従って、球の上方への跳ね上がりに伴って、転動部材が上方へ変位した場合でも、かかる転動部材が球の重量により変位された状態に速やかに復帰させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

30

遊技機甲 D A 10 において、前記転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されることを特徴とする遊技機甲 D A 11 。

遊技機甲 D A 11 によれば、遊技機甲 D A 10 の奏する効果に加え、転動部材は、球が転動する転動面が球の転動方向に沿って滑らかに連なる平滑面として形成されるので、転動面を転動する球が上方（鉛直方向）へ跳ね上がることを抑制できる。よって、通路へ球が入球されやすくなる側へ球の重量によって変位されていた変位部材が、転動面からの球の跳ね上がりによって、初期位置（通路へ球が入球する前の位置）へ復帰される不具合の発生を抑制できる。

なお、転動面は、平坦面である必要はなく、起伏を有する面（断面形状が円弧を滑らかに連ねて形成される面）であっても良い。即ち、転動面は、少なくとも球の直径の  $1/10$  以上の高さの段差を有していなければ良い。

40

遊技機甲 D A 10 又は D A 11 において、前記突部は、前記通路の内側面であって前記転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが前記転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されることを特徴とする遊技機甲 D A 12 。

遊技機甲 D A 12 によれば、遊技機甲 D A 10 又は D A 11 の奏する効果に加え、突部は、通路の内側面であって転動面を挟んだ両側に形成され、一方の内側面の突部と他方の内側面の突部とが転動部材の転動面に沿って千鳥状に配置されるので、球が転動面を転動する際に、球を突部に当接させやすくできる。これにより、球が転動部材を通過するのに要する時間を長くできる。その結果、通路へ球が入球されやすい状態または通路へ球が入球され難い状態を維持しやすく（長く）できる。

50

遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲 D A 1 3。

遊技機甲 D A 1 3 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その初期段階において転動部材の変位を最大とできる。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側への変位部材の変位を、球が通路へ入球し転動部材に達した際に速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

10

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に小さくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側にあった変位部材を初期位置（通路へ球が入球され難くされる側）へ向けて徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

更に、通路へ入球された球が転動部材に落下される場合には、落下された球を、転動部材の変位量が大きい位置（軸支された部位から離れた位置）で受け止めることができる。よって、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、球が上方へ跳ね上がることを抑制できる。その結果、球の重量を転動部材に安定して作用させ、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球され難くされる側または通路へ球が入球され易くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

20

遊技機甲 D A 1 3 において、前記通路へ入球された球は、前記転動部材に落下されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 4。

遊技機甲 D A 1 4 によれば、遊技機甲 D A 1 3 の奏する効果に加え、通路へ入球された球は、転動部材に落下されるので、落下された球の運動エネルギーを利用して、転動部材を速やかに変位させることができる。その結果、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位を速やかに行わせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的小さい場合（例えば、両球が連なって流下される場合）でも、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

30

また、通路部材へ入球した球を、転動部材とは別の部材（固定された非変位の部材）に落下させる場合には、別の部材の破損を招きやすくなる場所、本発明によれば、落下された球の運動エネルギーを、転動部材の変位により吸収（消費）して、破損を抑制できる。よって、球の落下を許容できる分、通路の設計の自由度を高めることができる。

遊技機甲 D A 1 3 において、前記転動部材を転動する球は、少なくとも前記転動部材の前記軸支された部位まで転動されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 4。

遊技機甲 D A 1 4 によれば、遊技機甲 D A 1 3 の奏する効果に加え、転動部材を転動する球は、少なくとも転動部材の軸支された部位（回転軸）まで転動されるので、転動部材の軸支された部位（回転軸）に到達する前に球が排球される場合と比較して、球の排球に伴う慣性力の影響（球の重量が作用されなくなる影響）を抑制して、転動部材が回転方向にばたつくことを抑制できる。よって、変位部材の状態を安定させる（例えば、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が一時的に変位されることを抑制）できる。

40

遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかにおいて、前記転動部材は、回転可能に軸支され、前記通路へ入球された球は、前記軸支された部位から離間される方向へ向けて前記転動部材を転動することを特徴とする遊技機甲 D A 1 6。

遊技機甲 D A 1 6 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材は、回転可能に軸支され、通路へ入球された球は、軸支された部位から離間される方向へ向けて転動部材を転動するので、球が転動部材を転動する際には、その後期段階（所定量を越えて転動した段階）において転動部材の変位を最大とできる。即ち、

50

通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材が変位するタイミングを遅らせることができる。よって、通路へ入球された球と、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）との間の間隔が比較的大きい場合に、後行する球を通路へ入球されやすく又は通路へ入球され難くできる。

また、球の転動が進行するに従って、転動部材の変位量を徐々に大きくできる。即ち、球の転動が進行するに従って、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ向けて変位部材を徐々に変位させることができる。これにより、通路へ球が入球する期待を変化させ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 D A 5 から D A 1 6 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記通路へ球が入球がされやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 7。

10

遊技機甲 D A 1 7 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 6 の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、通路へ球が入球がされやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位が規制されるので、変位部材を、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ強制的に変位させる不正を抑制できる。

遊技機甲 D A 1 7 において、前記転動部材が球の重量により変位されていない状態では、前記伝達手段の変位が前記転動部材に規制されることで、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側への前記変位部材の変位が規制されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 8。

20

遊技機甲 D A 1 8 によれば、遊技機甲 D A 1 7 の奏する効果に加え、転動部材が球の重量により変位されていない状態では、伝達手段の変位が転動部材に規制されることで、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側への変位部材の変位が規制されるので、変位部材の強制的変位を規制するための部品を別途設ける必要がなく、伝達手段を流用することができる。即ち、変位部材を強制的に変位させる不正を抑制するための構造を簡素化できる。

遊技機甲 D A 5 から D A 1 8 のいずれかにおいて、前記転動部材と前記伝達手段との間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された前記転動部材は、前記隙間を埋めた後に前記伝達手段に当接されることを特徴とする遊技機甲 D A 1 9。

30

遊技機甲 D A 1 9 によれば、遊技機甲 D A 5 から D A 1 8 のいずれかの奏する効果に加え、転動部材と伝達手段の間には、所定の隙間が形成され、球の重量で変位された転動部材は、隙間を埋めた後に伝達手段に当接されるので、転動部材の変位が比較的小さい場合には、伝達手段を介して、転動部材の変位を変位部材へ伝達することができない。即ち、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位部材を変位させるためには、隙間を越える変位を転動部材に形成する必要があり、よって、遊技機を叩いて転動部材を変位させることや、針金等の異物で転動部材を変位させようとする不正を成功し難くできる。

#### 【 7 4 3 9 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

40

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材の変位速度が変化可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 D B 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D B 1 によれば、変位部材の変位速度が変化可能に形成されるので、通路への球の入球のされやすさの変化速度を変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

50

遊技機甲 D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされることを特徴とする遊技機甲 D B 2。

遊技機甲 D B 2 によれば、遊技機甲 D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも速くされるので、通路へ球が入りやすくされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。また、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度が相対的に遅くされることで、通路へ球が入りやすくされた状態の期間を確保して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、通路への入球が間に合うか否かを着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

10

遊技機甲 D B 1 において、前記変位部材は、前記通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、前記通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされることを特徴とする遊技機甲 D B 3。

遊技機甲 D B 3 によれば、遊技機甲 D B 1 の奏する効果に加え、変位部材は、通路へ球が入球されやすくなる側への変位速度が、通路へ球が入球され難くなる側への変位速度よりも遅くされるので、通路への球の入りやすさを徐々に増加させ、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、その期待を徐々に高まらせることができる。また、通路へ球が入球され難くされた状態を素早く形成して、通路への球の入球を期待する遊技者に対し、テンポの良い演出を行うことができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D B 1 から D B 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D B 4。

20

遊技機甲 D B 4 によれば、遊技機甲 D B 1 から D B 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

#### 【 7 4 4 0 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記変位部材を複数備え、前記複数の変位部材のうちの一の前記変位部材は、他の前記変位部材と変位態様が異なることを特徴とする遊技機甲 D C 1。

30

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D C 1 によれば、変位部材を複数備え、複数の変位部材のうちの一の変位部材は、通路他の変位部材と変位態様が異なるので、それら複数の変位部材の変位態様の組み合わせにより、通路への球の入球のされやすさの変化を大きくできる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

40

なお、変位態様としては、変位を開始する時期（タイミング）、変位方向、変位速度、これらの組み合わせが例示される。

遊技機甲 D C 1 において、前記一の変位部材の変位の開始は、前記他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされることを特徴とする遊技機甲 D C 2。

遊技機甲 D C 2 によれば、遊技機甲 D C 1 の奏する効果に加え、一の変位部材の変位の開始は、他の変位部材の変位が開始され、所定時間の経過後とされるので、通路への球の入球のされやすさが変化される位置を異ならせると共にそのタイミングを異ならせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D C 1 又は D C 2 において、前記通路へ球を流下させる上流通路を備え、前記

50



変位部材の変位方向は、前記上流通路における球の転動方向と略平行とされることを特徴とする遊技機甲 D C 3。

遊技機甲 D C 3 によれば、遊技機甲 D C 1 又は D C 2 の奏する効果に加え、通路へ球を流下させる上流通路を備え、変位部材の変位方向は、上流通路における球の転動方向と略平行とされるので、上流通路を転動する球の転動方向や転動位置と変位部材の変位方向や変位位置とを、通路への球の入球のしやすさに関係づけることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 D C 1 から D C 3 のいずれかにおいて、前記変位部材は、前記通路に入球された球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D C 4。

遊技機甲 D C 4 によれば、遊技機甲 D C 1 から D C 3 のいずれかの奏する効果に加え、変位部材は、通路に入球された球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるので、変位部材を駆動するためのアクチュエータやそのアクチュエータを制御するためのセンサを不要とでき、その分、製品コストを低減できる。

#### 【 7 4 4 1 】

< 下側フレーム D 8 6 b ~ D 8 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され前記通路への球の入球のされやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機において、前記通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側または前記通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、前記転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 D D 1。

球が入球可能な通路と、変位可能に形成され、通路への球の入球のしやすさを変化させる変位部材とを備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 7 - 1 2 4 1 6 9）。該先行文献には、電動式チューリップ（開閉爪 1 5 a）を開閉させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 D D 1 によれば、通路に入球された球が転動可能に形成される転動部材を備え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側または通路へ球が入球され難くなる側へ変位され、転動部材は、球の転動経路の途中で球が落下可能に形成されるので、球が転動経路を転動する距離に応じて、球の重量を利用できる期間を変化させることができる。即ち、転動部材を転動する球の状態に応じて、通路への球の入球のされやすさを変化させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D D 1 において、前記変位部材は、前記転動部材を転動する球の重量を利用して、前記通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されることを特徴とする遊技機甲 D A 2。

遊技機甲 D D 2 によれば、遊技機甲 D D 1 の奏する効果に加え、変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるので、通路へ入球された球が転動部材を転動する間、その球に後行する球（通路へ入球されていない他の球、後続の球）を通路へ入球されやすくなる。

即ち、通路へ 1 の球が入球され、その球が転動部材を転動している間は、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成でき、後行する球が通路へ入球され転動部材を転動すれば、次の後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できる。よって、通路への球の入球により、通路への入球の連鎖の発生を遊技者に期待させることができる。一方で、通路へ入球された球が転動部材の転動経路の途中で落下されると、球の重量を利用できなくなり、後行する球が通路へ入球されやすい状態を形成できなくなる。これにより、球の転動状態（転動経路の終端に達することができるか否か）を遊技者に注目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 D D 1 において、前記転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、前記転動

10

20

30

40

50



する球を前記転動部材から落下させやすくする落下手段を備えることを特徴とする遊技機甲 D D 3。

遊技機甲 D D 3 によれば、遊技機甲 D D 1 の奏する効果に加え、転動部材を所定数以上の球が転動する場合に、転動する球を転動部材から落下させやすくする落下手段を備えるので、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下されるか否かを遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、遊技機甲 D D 3 における変位部材は、転動部材を転動する球の重量を利用して、通路へ球が入球されやすくなる側へ変位されるものであっても良く、通路へ球が入球され難くなる側へ変位されるものであっても良い。前者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性が高くなるので、かかる別の球が通路へ流下されるか否かを進行方向を遊技者に着目させやすくできる。後者の場合には、転動部材を球が転動している状態において、別の球が更に通路へ流下される可能性を低くできるので、遊技者に安心感を付与できる。

遊技機甲 D D 2 又は D D 3 において、前記転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、前記落下通路を通過した球には、前記通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されることを特徴とする遊技機甲 D D 4。

遊技機甲 D D 4 によれば、遊技機甲 D D 2 又は D D 3 の奏する効果に加え、転動部材の転動経路の途中で落下した球が通過する落下通路を備え、落下通路を通過した球には、通路を通過した球よりも有利な遊技条件が付与されるので、転動部材の転動経路の途中で球が落下するか否かをより強く遊技者に着目させることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

#### 【 7 4 4 2 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：下降傾斜されたトゲトゲステージが往復駆動、ステージを下降傾斜に沿って流下する際にトゲトゲで流下先にランダム性を持たせる。トゲトゲによる球の保持を往復駆動で抑制 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E A 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E A 1 によれば、通路部材の少なくとも一部を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、変位手段により通路部材が変位されることで、通路部材を移動する球の移動方向の変化を多様化できる。これにより、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 E A 1 において、前記通路部材に配設され前記球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記付与手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲 E A 2。

遊技機甲 E A 2 によれば、遊技機甲 E A 1 の奏する効果に加え、通路部材に配設され球の移動方向に変化を付与する付与手段を備え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、付与手段は、通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向の変化を多様化して、球の移動方向の変化が単調となることを抑制できる。

また、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部または凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の移動方向が変化される態様を遊技者に視認させやすくでき、遊技の興趣を向

10

20

30

40

50

上できる。

遊技機甲 E A 2 において、前記変位手段は、前記通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に前記通路部材を変位させることを特徴とする遊技機甲 E A 3。

遊技機甲 E A 3 によれば、遊技機甲 E A 2 の奏する効果に加え、変位手段は、通路部材の転動部を転動する球の転動方向と平行な変位成分を少なくとも備える変位方向に通路部材を変位させるので、球の転動方向と平行な変位成分を突部に形成することができる。その結果、球の移動方向に変化を付与しやすくなる。また、球の移動方向の変化を多様とできる。

遊技機甲 E A 2 又は E A 3 において、前記突部は、前記突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されることを特徴とする遊技機甲 E A 4。 10

遊技機甲 E A 4 によれば、遊技機甲 E A 2 又は E A 3 の奏する効果に加え、突部は、突部どうしの間を球が移動可能な間隔を少なくとも備えて配置されるので、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制できる。よって、球が通路部材（転動部）に留まることを抑制するために、通路部材（転動部）を複雑な軌跡で変位させることや、大きな変位量や変位速度で変位させることを抑制できる。その結果、変位手段を簡素化できる。

#### 【 7 4 4 3 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：ステージを通過したら所定の価値付与 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、前記通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、前記通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 E B 1。 20

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、球が通過できるか否か（ステージを渡り切って終端に到達できるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができず、遊技の興味が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E B 1 によれば、通路部材の球の通過のしやすさを変化させる変化手段を備え、通路部材を通過した球に対して所定の価値を付与可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。 30

遊技機甲 E B 1 において、前記変化手段は、前記通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E B 2。

遊技機甲 E B 2 によれば、遊技機甲 E B 1 の奏する効果に加え、変化手段は、通路部材の少なくとも一部を変位させる変位手段を備えるので、球が通路部材を移動する際に、変位手段により通路部材が変位されることで、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。 40

遊技機甲 E B 2 において、前記通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、前記変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備えることを特徴とする遊技機甲 E B 3。

遊技機甲 E B 3 によれば、遊技機甲 E B 2 の奏する効果に加え、通路部材は、球が転動可能に形成される転動部を備え、変化手段は、前記通路部材の転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、転動部を転動する球の転動方向（移動方向）にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過する（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得る）ことを阻害する又は補助 50

する手段として突部や凹部を機能させることができるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を高めることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 E B 1 から E B 3 のいずれかにおいて、前記通路部材は、第 1 通路部材と、その第 1 通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備え、前記所定の価値は、前記第 2 通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、前記変化手段は、前記第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、前記第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 E B 4。

遊技機甲 E B 4 によれば、遊技機甲 E B 1 から E B 3 のいずれかの奏する効果に加え、通路部材は、第 1 通路部材と、その第 1 通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備え、所定の価値は、第 2 通路部材を通過した球に対して付与可能に形成され、変化手段は、第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とを異ならせることが可能に形成されるので、球が通路部材を通過できるか否か（通路部材を渡り切って、所定の価値が付与される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を、第 1 通路部材と第 2 通路部材とにおいて異なる態様として、遊技者に付与することができる。その結果、かかる遊技性を多様化して、遊技の興趣を向上できる。

なお、球の通過のしやすさを変化させる手段としては、例えば、通路部材の形状や姿勢（傾斜）、通路部材の変位態様（変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）など）、通路部材の球が移動する面（転動面）の態様（突部や凹部の有無、突部や凹部の態様（大きさ、形状、配置など））が例示される。即ち、第 1 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様と、第 2 通路部材において球の通過のしやすさを変化させる態様とが異なるとは、上述した手段の少なくとも一部または全部が、第 1 通路部材と第 2 通路部材とにおいて異なることを意味する。

#### 【 7 4 4 4 】

< 下側フレーム E 8 6 b ~ E 1 7 0 8 6 b を一例とする発明の概念について：球を滞留させる滞留手段 >

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機において、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、前記通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備え、前記通路部材および前記第 2 通路部材は、球の移動経路の途中で球が落下可能に形成され、前記第 2 通路部材を通過した球は、前記通路部材を通過した球よりも前記入球手段へ入球されやすくされることを特徴とする遊技機甲 E C 1

。球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、ステージの所定位置から流下された球は、入賞口（入球口）へ直接入球されるため、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 E C 1 によれば、入球された球に対して所定の価値を付与可能に形成される入球手段と、通路部材を通過した球が移動可能に形成される第 2 通路部材と、を備えるので、通路部材を通過した球が第 2 通路部材を移動することで、その分、入球手段に球が入球されるまでに要する時間を嵩ませることができる。即ち、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。特に、第 2 通路部材を通過した球は、通路部材を通過した球よりも入球手段へ入球されやすくされるので、入球手段へ球が今から入球されるといふ高揚感を遊技者に持たせて、球の行方を追わせることができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

遊技機甲 E C 1 において、前記第 2 通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または前記転動部に凹設される複数の凹部を備える

ことを特徴とする遊技機甲 E C 2。

遊技機甲 E C 2 によれば、遊技機甲 E C 1 の奏する効果に加え、第 2 通路部材は、球が転動可能に形成される転動部と、その転動部から突出される複数の突部または転動部に凹設される複数の凹部を備えるので、第 2 通路部材（転動部）を転動する際の球の移動方向を変化させ、球が第 2 通路部材を通過できるか否か（第 2 通路部材を渡り切って、入球手段に入球される可能性を得ることができるか否か）を楽しむ遊技性を遊技者に付与することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

また、球の移動を遊技者に視認させやすくできる。即ち、転動部を転動する球は比較的移動速度が低く、転動部の移動に比較的時間を要するところ、突部や凹部から受ける作用により球の移動に要する時間を更に嵩ませることができる。その結果、球の行方を遊技者に追わせやすくできると共に、入球手段への入球を期待できる期間を長くして、遊技者の期待感を盛り上げることができる。

10

遊技機甲 E C 1 又は E C 2 において、前記通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E C 3。

遊技機甲 E C 3 によれば、遊技機甲 E C 1 又は E C 2 の奏する効果に加え、通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第 2 通路部材に到達することを阻害する又は補助する手段として、変位手段（通路部材の変位）を機能させることができる。よって、球が通路部材を通過できるか否か（球が第 2 通路部材に到達できるか否か、ひいては、入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

20

遊技機甲 E C 3 において、前記第 2 通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第 2 変位手段を備えることを特徴とする遊技機甲 E C 4。

遊技機甲 E C 4 によれば、遊技機甲 E C 3 の奏する効果に加え、第 2 通路部材を変位させ球の移動方向に変化を付与可能に形成される第 2 変位手段を備えるので、球の移動方向にランダム性を付与することができる。即ち、球が通路部材を通過して第 2 通路部材に到達すること、及び、球が第 2 通路部材と通過して入球手段に入球すること、を阻害する又は補助する手段として、第 2 変位手段（第 2 通路部材の変位）を機能させることができる。よって、通路部材を通過した球が第 2 通路部材へ到達できるか否か、及び、その到達した球が第 2 通路部材を通過できるか否か（球が入球手段に入球できるか否か）を楽しむ遊技性を形成することができる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

30

遊技機甲 E C 4 において、前記変位手段による前記通路部材の変位態様と、前記第 2 変位手段による前記第 2 通路部材の変位態様とが異なる態様であることを特徴とする遊技機甲 E C 5。

遊技機甲 E C 5 によれば、遊技機甲 E C 4 の奏する効果に加え、変位手段による通路部材の変位態様と、第 2 変位手段による第 2 通路部材の変位態様とが異なる態様であるので、球の変位態様を多様化できる。その結果、遊技の興趣を向上できる。

なお、変位手段による通路部材の変位態様と、第 2 変位手段による第 2 通路部材の変位態様とが異なる態様であるとは、例えば、変位の種類（回転、直線変位、曲線変位、これらの組み合わせ）、変位方向、変位速度、往復動作の態様（周期、振幅）などの少なくとも一部または全部が、第 1 通路部材と第 2 通路部材とにおいて異なることを意味する。

40

#### 【 7 4 4 5 】

< 下側フレーム F 8 6 b ~ F 5 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第 1 手段と、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位される第 2 手段と、を備え、前記第 2 手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F A 1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来遊技機では、球の移動方向の変化が

50

単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F A 1 によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、第 2 手段が被流入部の大きさを変更する方向へ変位されるので、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F A 1 において、前記被流入部の大きさを変更する方向へ前記第 2 手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 2。

遊技機甲 F A 2 によれば、遊技機甲 F A 1 の奏する効果に加え、第 1 手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くした状態を維持できる。よって、球の流入を期待できる期間または期待し難い期間を確保でき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F A 2 において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、前記維持手段は、前記第 1 手段が受け取った球の重量により前記第 2 手段が前記被流入部の大きさを大きくする方向へ変位された状態を維持し、前記解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも 1 の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲 F A 3。

遊技機甲 F A 3 によれば、遊技機甲 F A 2 の奏する効果に加え、少なくとも 1 の球が被流入部に流入されるまでの間、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第 2 手段が変位された状態が維持されるので、被流入部への球の流入を確実化できる。よって、遊技者に安心感を付与できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F A 3 において、前記維持手段により維持された状態では、球を受け取ることによって変位された位置に前記第 1 手段が維持されることを特徴とする遊技機甲 F A 4。

遊技機甲 F A 4 によれば、遊技機甲 F A 3 の奏する効果に加え、維持手段による維持がされた状態（被流入部の大きさが大きくされる方向へ第 2 手段が変位された状態）であることを、第 1 手段の変位位置からも遊技者に理解させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段から球が流下することを遅延させる遅延手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 5。

遊技機甲 F A 5 によれば、遊技機甲 F A 1 から遊技機甲 F A 4 の奏する効果に加え、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲 F A 5 において、前記遅延手段は、前記第 1 手段に形成される開口と、その開口の周囲に沿って球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される第 1 転動部とを備え、前記第 1 転動部を転動し前記開口へ流入されることで、球が前記第 1 手段から流下されることを特徴とする遊技機甲 F A 6。

遊技機甲 F A 6 によれば、遊技機甲 F A 5 の奏する効果に加え、開口の周囲に沿って第 1 転動部を転動することで、球の速度を低下させられるので、その分、第 1 手段からの球の流下を遅延させられる。即ち、球の重量が第 1 手段に作用している期間（第 1 手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲 F A 6 において、前記第 1 転動部は、前記開口の周囲に沿って連続して形成され、前記遅延手段は、前記第 1 転動部における前記開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能とされ前記第 1 手段に形成される第 2 転動部を備えることを特徴とする遊技機甲 F A 7。

遊技機甲 F A 7 によれば、遊技機甲 F A 6 の奏する効果に加え、第 1 転動部が、開口の周囲に沿って連続して形成されるので、第 1 転動部において球を周回させることができる。また、第 2 転動部が、第 1 転動部における開口から偏心した位置へ向けて球が転動可能

10

20

30

40

50

とされるので、第1転動部における球の周回を形成しやすくできる。その結果、球の重量が第1手段に作用している期間（第1手段が所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間）を長くできる。よって、被流入部の大きさが大きくされている期間を長くできる。

遊技機甲FA7において、前記第1転動部を球が転動する状態では、前記第1転動部の鉛直方向における高さが前記開口の周囲に沿って略同一に設定されることを特徴とする遊技機甲FA8。

遊技機甲FA8によれば、遊技機甲FA7の奏する効果に加え、高低差が形成されることを抑制して、第1転動部において球を周回させやすくできる。

遊技機甲FA5から遊技機甲FA8のいずれかにおいて、前記遅延手段は、球が転動可能とされ前記第1手段に形成される転動部と、その転動部に球を保持する保持手段と、を備え、前記保持手段に保持された球は、前記第1手段が球の重量により所定量だけ変位されることで、前記保持手段を乗り越えて転動可能とされることを特徴とする遊技機甲FA9。

遊技機甲FA9によれば、遊技機甲FA5から遊技機甲FA8のいずれかの奏する効果に加え、球の転動を一時的に停止させることができる。よって、第1手段が球の重量により所定位置（球を受け取る前の位置、初期位置）から変位されている期間を長くできる。その分、被流入部が大きくされている期間を長くできる。また、第1手段の姿勢変化を利用して保持手段の保持が解除される（球が転動を再開する）ので、解除する手段を設けることを不要とできる。

遊技機甲FA9において、前記遅延手段は、前記第1手段が球の重量により所定量だけ変位された場合に、前記保持手段により保持された球に作用する作用手段を備えることを特徴とする遊技機甲FA10。

遊技機甲FA10によれば、遊技機甲FA9の奏する効果に加え、作用手段の作用により、保持手段による球の保持の解除を確実化できる（球が保持手段を乗り越えやすくすることができる）。

遊技機甲FA9又は遊技機甲FA10において、前記第1手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第1手段が変位される方向は、少なくとも前記転動部が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲FA11。

遊技機甲FA11によれば、遊技機甲FA9又は遊技機甲FA10の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球の衝突により、保持手段による保持が解除されることを抑制できる。

遊技機甲FA1から遊技機甲FA11のいずれかにおいて、前記第1手段の変位を前記第2手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲FA12。

遊技機甲FA12によれば、遊技機甲FA1から遊技機甲FA11のいずれかの奏する効果に加え、第1手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第2手段を変位させられる。よって、第2手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲FA12において、前記第1手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第1手段および前記第2手段の重量により、前記第1手段および前記第2手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲FA13。

遊技機甲FA13によれば、遊技機甲FA12の奏する効果に加え、第1手段および第2手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

#### 【7446】

< 下側フレームF6086b～F11086bを一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部と、その被流入部へ向けて球が移動可能に形成される経路と、を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成される第1手段と、前記第1手段が受け取った球の重量により変位され前記経路を移動する球に作用可能に形成される第2手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲FB1。

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開2016-198607号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させ

10

20

30

40

50

る技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F B 1 によれば、所定の球が経路を移動する場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、経路を移動する所定の球に第 2 手段が作用可能とされる。よって、経路を移動する所定の球の被流入部への流入の可能性が第 2 手段の作用により変化させることができる。その結果、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 1 において、前記第 1 手段球が受け取った球の重量により変位された位置から変位される前の位置へ向かう前記第 2 手段の変位方向には、前記経路を前記第 2 手段へ向けて移動する球の移動方向成分が含まれることを特徴とする遊技機甲 F B 2。

遊技機甲 F B 2 によれば、遊技機甲 F B 1 の奏する効果に加え、経路を第 2 手段へ向けて移動する球が第 2 手段へ当接した際に、その球の移動方向へ第 2 手段も変位（初期位置へ向けて後退）して、衝撃を吸収できる。よって、第 2 手段の破損を抑制できる。

遊技機甲 F B 2 において、前記第 1 手段が受け取った球の重量により変位された前記第 2 変位手段は、前記経路を移動する球に対して、前記被流入部へ流入され易くなるように作用することを特徴とする遊技機甲 F B 3。

遊技機甲 F B 3 によれば、遊技機甲 F B 2 の奏する効果に加え、被流入部へ球を流入させ易くできるので、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 2 又は F B 3 において、前記経路は、傾斜して形成される傾斜部を備え、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能とされることを特徴とする遊技機甲 F B 4。

遊技機甲 F B 4 によれば、遊技機甲 F B 2 又は F B 3 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球は徐々に速度を低下させるので、球の移動と、その球への第 2 手段の作用とを遊技者に視認させやすくできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 4 において、前記傾斜部は、傾斜して形成される第 1 傾斜部と、その第 1 傾斜部と反対方向へ傾斜して形成される第 2 傾斜部とを備え、前記第 1 傾斜部および前記第 2 傾斜部を球が往復移動可能に形成され、前記第 2 手段は、前記第 1 傾斜部または前記第 2 傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 5。

遊技機甲 F B 5 によれば、遊技機甲 F B 4 の奏する効果に加え、傾斜部（第 1 傾斜部および第 2 傾斜部）における球の往復移動により、第 2 手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 4 又は遊技機甲 F B 5 において、前記第 2 手段が前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされる位置は、前記傾斜部を上昇する球が到達可能な最大到達位置よりも下方となる位置であることを特徴とする遊技機甲 F B 6。

ここで、最大到達位置では、球の速度が低く（又は速度が 0 となり）、球の勢いが弱い  
ため、傾斜部を上昇する球に作用可能な位置に第 2 手段が変位され、第 2 手段に球が当接したとしても、被流入部へ流入されやすくなる方向へ球を案内できない虞がある。これに対し、遊技機甲 F B 6 によれば、遊技機甲 F B 4 又は遊技機甲 F B 5 の奏する効果に加え、最大到達位置よりも下方となる位置において、傾斜部を上昇する球に第 2 手段が作用可能とされることで、球の速度が確保されている状態で、球を第 2 手段に当接させることができる。よって、球の勢いを利用して、被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内しやす  
くできる。

また、第 1 傾斜部および第 2 傾斜部を球が往復移動する構成においては、第 2 手段からの作用を受けることが可能な位置に球を複数回到達させやすくできる。

遊技機甲 F B 6 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部を上昇する球に作用可能とされ

10

20

30

40

50



る位置に変位された状態では、前記傾斜部を下降する球に作用可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 7。

遊技機甲 F B 7 によれば、遊技機甲 F B 6 の奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球が通過した後に、第 2 手段が球に作用可能な位置に変位された場合であっても、傾斜部の頂部に達して下降する球に作用を与える可能性を形成できる。

遊技機甲 F B 4 から遊技機甲 F B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 手段は、円弧状の湾曲に沿って球を案内可能に形成される案内部を備え、前記傾斜部を上昇する球は、前記案内部に沿って移動されることで、前記被流入部へ流入されやすくなる方向へ案内されることを特徴とする遊技機甲 F B 8。

遊技機甲 F B 8 によれば、遊技機甲 F B 4 から遊技機甲 F B 7 のいずれかの奏する効果に加え、傾斜部を上昇する球を、湾曲に沿って徐々に案内（移動方向を転換）することができる。即ち、被流入部へ流入されやすくなる方向へ確実に案内できる。

遊技機甲 F B 8 において、前記第 2 手段は、前記傾斜部から突出可能に形成され、前記第 2 手段が前記傾斜部から非突出とされた状態では、前記第 2 手段が前記傾斜部の一部とされることを特徴とする遊技機甲 F B 9。

ここで、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）を収納するためのスペースとして傾斜部の幅と同等のスペースを傾斜部の側方に確保する必要があり、大型化する。これに対し、遊技機甲 F B 9 によれば、遊技機甲 F B 8 の奏する効果に加え、第 2 手段（案内部）の収容に必要なスペースを傾斜部の側方に確保する必要がなく、また、傾斜部の厚み方向のデッドスペースを有効に活用できるので、その分、小型化できる。

また、傾斜部の側方から傾斜部の幅方向（傾斜部を球が上昇する方向と直交する方向）に沿って第 2 手段（案内部）を突出させる構成では、第 2 手段（案内部）に必要な変位量が大きい分、第 2 手段を変位させるのに要する時間が嵩む。これに対し、遊技機甲 F B 8 によれば、遊技機甲 F B 7 の奏する効果に加え、第 2 手段（案内部）に必要な変位量が抑制できる分、第 2 手段を変位させるのに要する時間を短縮できるので、傾斜部を上昇する球に作用する位置に第 2 手段を速やかに配置できる。

遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 9 のいずれかにおいて、前記経路を移動する球に作用可能な位置に前記第 2 手段が変位された状態を維持する維持手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F B 10。

遊技機甲 F B 10 によれば、遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 9 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段に球の重量が作用しなくなっても、所定の球を被流入部へ流入させやすくした状態を維持できる。よって、球の流入を期待しやすくでき、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 10 において、前記維持手段による維持を解除する解除手段を備え、その解除手段による解除は、前記被流入部に少なくとも 1 の球が流入された場合に行われることを特徴とする遊技機甲 F B 11。

遊技機甲 F B 11 によれば、遊技機甲 F B 10 の奏する効果に加え、被流入部への球の流入を確実化できる。即ち、被流入部の大きさが大きくされる方向へ第 2 手段が変位されれば、少なくとも 1 の球が流入されるまでの間、安心感を付与できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 11 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の変位を前記第 2 手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F B 12。

遊技機甲 F B 12 によれば、遊技機甲 F B 1 から遊技機甲 F B 11 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 2 手段を変位させられる。よって、第 2 手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲 F B 12 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 2 手段の重量により、前記第 1 手段が前記所定位置へ変位可能に形成され、前記第 2 手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F B 1

10

20

30

40

50



3。

遊技機甲 F B 1 3 によれば、遊技機甲 F B 1 2 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 2 手段を復帰させるための手段を不要として、コストを抑制できる。

【 7 4 4 7 】

< 下側フレーム F 8 6 b ~ F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 1 手段と、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態で前記受け取った球とは別の球の影響を前記第 1 手段が受けることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 1。

10

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F C 1 によれば、所定の球が被流入部へ向かう場合に、第 1 手段が球（所定の球に先行または後行する球）を受け取ると、被流入部への所定の球の流入のし易さを変化させることができる。よって、第 1 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。この場合、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制手段で抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

20

遊技機甲 F C 1 において、前記第 1 手段へ向けて球が移動可能に形成される経路を備え、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第 1 手段へ向けて移動し難くする第 1 規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 2。

遊技機甲 F C 2 によれば、遊技機甲 F C 1 の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 1 規制手段により、経路を移動する球が第 1 手段へ向けて移動し難くすることができるので、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

30

遊技機甲 F C 2 において、球を受け取り可能に形成され前記受け取った球の重量により前記被流入部への球の流入のし易さを変化させるための第 2 手段を備え、前記経路は、前記第 1 手段および前記第 2 手段へ向けて球が移動可能に形成され、前記第 1 規制手段は、前記受け取った球の重量が前記第 1 手段に作用された状態において、前記経路を移動する球が前記第 1 手段よりも前記第 2 手段へ移動し易くすることを特徴とする遊技機甲 F C 3

。遊技機甲 F C 3 によれば、遊技機甲 F C 2 の奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 1 規制手段により、経路を移動する球を第 2 手段へ向けて移動し易くできるので、被流入部への所定の球の流入のし易さの変化を継続させ易くできる。即ち、第 1 手段に球の重量が作用されている状態では、その状態が中断される（例えば、経路を移動する球が第 1 手段に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制しつつ、経路を移動する球を第 2 手段に受け取らせ、その受け取った球の重量が第 2 手段に作用された状態を形成することで、第 2 手段によっても、被流入部への所定の球の流入のし易さが変化された状態を形成できる。よって、遊技の興趣を高めることができる。

40

遊技機甲 F C 3 において、前記第 1 手段または前記第 2 手段が受け取った球の重量により変位される第 3 手段を備え、前記第 3 手段は、前記被流入部の大きさを変更する方向へ

50

変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F C 4。

遊技機甲 F C 4 によれば、遊技機甲 F C 2 又は F C 3 の奏する効果に加え、第 3 手段の変位により球を被流入部へ流入させ易く又は流入させ難くできる。よって、第 1 手段および第 2 手段による球の受け入れの有無を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲 F C 1 から遊技機甲 F C 4 のいずれかにおいて、前記抑制手段は、前記受け取った球の重量が作用された状態において、前記第 1 手段の少なくとも側面に前記別の球が当接し難くする第 2 規制手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 5。

遊技機甲 F C 5 によれば、遊技機甲 F C 1 から遊技機甲 F C 3 のいずれかの奏する効果に加え、受け取った球の重量が第 1 手段に作用された状態では、第 2 規制手段により、第 1 手段の少なくとも側面に球が当接し難くすることができるので、第 1 手段が別の球の影響を受ける（例えば、別の球が第 1 手段の側面に衝突し、第 1 手段に重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落する）ことを抑制できる。よって、被流入部への球の流入のし易さの変化が途中で中断されることを抑制でき、遊技の興趣を高めることができる。

10

なお、第 1 手段に重量を作用させていた球に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球が第 1 手段から脱落しても、その球に代わって、別の球が第 1 手段に重量を作用させることができる場合がある。また、第 1 手段の上面（重量を作用させる球が保持または転動される部位）に別の球が当接する場合には、重量を作用させていた球に加え、別の球も第 1 手段に重量を作用させることができる場合がある。よって、別の球が少なくとも第 1 手段の側面へ当接し難くできれば有効となる。

20

遊技機甲 F C 2 において、前記第 1 手段の変位を前記第 1 規制手段へ伝達する伝達手段を備えることを特徴とする遊技機甲 F C 6。

遊技機甲 F C 6 によれば、遊技機甲 F C 2 の奏する効果に加え、第 1 手段の変位（即ち、球の重量）を利用して、第 1 規制手段を変位させられる。よって、第 1 規制手段を変位させるための駆動源を不要とできる。

遊技機甲 F C 6 において、前記第 1 手段に球の重量が非作用となる状態では、前記第 1 手段および前記第 1 規制手段の重量により、前記第 1 手段および前記第 1 規制手段が初期位置へ変位可能に形成されることを特徴とする遊技機甲 F C 7。

遊技機甲 F C 7 によれば、遊技機甲 F C 6 の奏する効果に加え、第 1 手段および第 1 規制手段を復帰させるための手段を不要として、製品コストを抑制できる。

30

遊技機甲 F C 5 において、前記第 1 手段へ球が流下可能に形成される流下部を備え、球の重量により前記第 1 手段が変位される方向は、少なくとも前記第 1 手段が前記流下部から離間される方向であることを特徴とする遊技機甲 F C 8。

遊技機甲 F C 8 によれば、遊技機甲 F C 5 の奏する効果に加え、流下部から流下した後行の球が第 1 手段の側面に当接することを抑制できる。

#### 【 7 4 4 8 】

< 下側フレーム F 1 1 0 8 6 b を一例とする発明の概念について >

球が流入可能な被流入部を備えた遊技機において、前記被流入部へ球が移動可能に形成される経路と、前記被流入部への球の流入のし易さを変化させる変化手段と、を備え、第 1 位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球が、第 2 位置から前記経路へ流入し前記経路を移動する球よりも前記被流入部へ流入し易くされることを特徴とする遊技機甲 F D 1。

40

球が移動可能に形成される通路部材を備えた遊技機が知られている（特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 0 7 号公報）。該先行文献には、ステージ（通路部材）に沿って球を往復転動させる技術が開示される。しかしながら、上述した従来の遊技機では、球の移動方向の変化が単調であり、遊技の興趣が不十分であるという問題点があった。本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上することができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機甲 F D 1 によれば、被流入部への球の流入のし易さを変化手段により変化させることができるので、経路を移動する球に対する変化手段の影響を遊技者に意識させること

50

ができ、遊技の興趣を高めることができる。

この場合、第1位置から経路へ流入し経路を移動する球が、第2位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるので、球が経路へ流入する位置(第1位置または第2位置)を遊技者に意識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

なお、第1位置からの球が入り易くする構成としては、例えば、当接部F6154が例示される。

遊技機甲FD1において、前記第1位置から前記経路へ流入する球を検出可能に形成される検出手段を備え、少なくとも前記検出手段により球が検出されることを条件に、前記被流入部へ球が流入し易くなるように前記変化手段による変化が行われることを特徴とする遊技機甲FD2。

10

遊技機甲FD2によれば、遊技機甲FD1が奏する効果に加え、遊技者に期待感を持たせて、遊技の興趣を高めることができる。即ち、第1位置から経路へ流入し経路を移動する球は、第2位置から経路へ流入し経路を移動する球よりも被流入部へ流入し易くされるどころ、更に、被流入部へ球が流入し易くなるように変化手段による変化が行われるので、被流入部への流入の期待を遊技者に持たせることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

なお、変化手段による変化(被流入部へ球が流入し易くなる動作)が行われる条件としては、検出手段により球が検出されることに加え、所定時間の経過、抽選の当選、或いは、これらの組み合わせを条件としても良い。また、変化手段による変化が行われる期間としては、所定時間で区切っても良く、動作の回数で区切っても良い。

20

遊技機甲FD2において、前記第1位置および前記第2位置が形成される形成手段を備え、前記形成手段は、前記第1位置と前記第2位置との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲FD3。

遊技機甲FD3によれば、遊技機甲FD2の奏する効果に加え、第1位置と第2位置との間を球が移動可能に形成されるので、第1位置または第2位置のどちらから経路へ球が流下するか、形成手段における球の移動を遊技者に注視させることができる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲FD2又はFD3において、前記経路は、前記第1位置から流下した球が移動可能に形成される第1経路と、前記第2位置から流下した球が移動可能に形成される第2経路とを備え、前記第1経路と前記第2経路との間を球が移動可能に形成されることを特徴とする遊技機甲FD4。

30

遊技機甲FD4によれば、遊技機甲FD2又は遊技機甲FD3の奏する効果に加え、第1経路と第2経路との間を球が移動可能に形成されるので、第1位置(第2位置)から流入した球が第1経路(第2経路)のみを移動可能に形成される場合と比較して、一定のスペース内に形成できる球の移動可能な経路の種類をより多く確保できる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

遊技機甲FD4において、前記第1経路または前記第2経路から突設され球が当接可能に形成される1又は複数の当接手段を備えることを特徴とする遊技機甲FD5。

遊技機甲FD5によれば、遊技機甲FD4の奏する効果に加え、第1経路または第2経路を移動する球が当接手段に当接されることで、球の移動方向に変化を付与して、第1経路と第2経路との間での球の移動を形成し易くできる。その結果、遊技の興趣を高めることができる。

40

#### 【7449】

<複数の手段を異なる契機で動作させる構造>

第1位置と第2位置とを変位可能な変位手段と、その変位手段を変位させ得る第1手段と、前記変位手段の変位を防止できる第1状態と前記変位手段の変位を防止できない第2状態とで状態変化可能な第2手段と、前記第1手段の動作に基づいて前記第2手段の状態を前記第1状態と前記第2状態とで変化可能に構成される変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲KA1。

50

パチンコ機等の遊技機において、変位手段を所定位置から変位させる演出を行う演出役物において、変位手段を所定位置に保持する保持手段と、変位手段を所定位置に変位させるための駆動力を伝達する伝達手段と、を備える遊技機がある（例えば、特開 2015-231434 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、保持手段と伝達手段とで、駆動装置が別であることから、例えば、伝達手段の駆動装置が故障している時に、保持手段の駆動装置が動かされ変位手段が所定位置から移動（落下）された場合に、変位手段を所定位置に復帰させることができなくなるので、変位手段の演出効果を低下させる可能性があるという問題点があった。即ち、上述した従来の遊技機では、変位手段の演出効果の面で改善の余地があるという問題点があった。

10

これに対し、遊技機甲 K A 1 によれば、変化手段により、第 2 手段の状態の変化が第 1 手段の動作に基づくので、第 1 手段が動作し得ない状態において、第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されることを防止することができる。これにより、変位手段が所定位置に復帰できないにも関わらず第 2 手段が第 1 状態から第 2 状態に変化されてしまい変位手段が所定位置から変位させられる事態が生じることを防止することができるので、変位手段の演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲 K A 1 において、前記第 1 位置は前記第 2 位置よりも上側に位置し、前記第 2 手段は、前記変位手段が所定位置よりも前記第 1 位置側に配置されている状態で前記所定位置よりも前記第 2 位置側に進入することで前記第 1 状態に変化されることを特徴とする遊技機甲 K A 2。

20

遊技機甲 K A 2 によれば、遊技機甲 K A 1 の奏する効果に加え、第 2 手段が第 1 状態にされる際に変位手段と第 2 手段との間に隙間を生じさせることで、摩擦力が生じることを回避でき、動作不良を防止することができる。

更に、変位手段と第 2 手段とは第 1 手段により連動することから、動作タイミングがずれることを避け易いことに加え、第 2 手段を別の駆動機構で動作させる場合には必要となる変位手段が所定位置よりも第 1 位置側に位置したことを検出する検出センサを不要とすることができる。

遊技機甲 K A 1 又は K A 2 において、前記第 2 手段は、所定の回転軸を中心に回転動作可能に構成され、前記第 1 状態において、前記変位手段からの荷重を前記回転軸へ向けさせる形状から構成されることを特徴とする遊技機甲 K A 3。

30

遊技機甲 K A 3 によれば、遊技機甲 K A 1 又は K A 2 の奏する効果に加え、変位手段からの荷重で第 2 手段の状態が変化される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段の状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化する場合に、前記変位手段と前記第 2 手段との間に隙間を空ける第 1 連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 K A 4。

遊技機甲 K A 4 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段を第 1 状態から第 2 状態へ変化させる場合における変位手段と第 2 手段との間の動作抵抗を小さくすることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段は、前記第 2 手段の状態が前記第 1 状態から前記第 2 状態へ変化する場合に、前記第 2 手段を前記変位手段に擦らせる第 2 連動状態を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 K A 5。

40

遊技機甲 K A 5 によれば、遊技機甲 K A 1 から K A 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段の位置を基準にして変位手段の位置を特定することができるので、変位手段の変位開始位置を安定させることができる。

遊技機甲 K A 4 又は遊技機甲 K A 5 において、前記第 1 連動状態と前記第 2 連動状態とは、前記第 1 手段の動作方向が反転されることを特徴とする遊技機甲 K A 6。

遊技機甲 K A 6 によれば、遊技機甲 K A 4 又は遊技機甲 K A 5 の奏する効果に加え、第 1 手段の停止状態から、第 1 連動状態での連動が生じるのか、第 2 連動状態での連動が生じるのかを遊技者に分からせ難くすることができる。

遊技機甲 K A 1 から K A 6 のいずれかにおいて、前記変位手段が前記第 1 位置に配置さ

50

れている状態において前記第2手段が前記第1状態から前記第2状態へ変化された場合に、変位手段は、前記第1手段に支持されない状態での非支持変位を実行可能に構成されることを特徴とする遊技機甲K A 7。

遊技機甲K A 7によれば、遊技機甲K A 1からK A 6のいずれかの奏する効果に加え、変化手段に支持されていないことから第2手段との連動ではない動作態様で変位手段を動作させることができる。

遊技機甲K A 7において、前記変位手段に前記非支持変位をさせる場合に、前記変位手段と前記第1手段との間を仕切るように配設される接触防止部を備えることを特徴とする遊技機甲K A 8。

遊技機甲K A 8によれば、遊技機甲K A 7の奏する効果に加え、非支持変位において第1手段と変位手段とが誤って接触し、破損することを避けることができる。 10

遊技機甲K A 1からK A 8のいずれかにおいて、前記第2手段を前記第1状態から前記第2状態に変化させる場合に、前記変化手段が重力方向に下降変位されることを特徴とする遊技機甲K A 9。

遊技機甲K A 9によれば、遊技機甲K A 1からK A 8のいずれかの奏する効果に加え、第2手段が第1状態から第2状態へ変化する際に、変化手段の変位に要する力を重力で補助させることができる。

遊技機甲K A 1からK A 9のいずれかにおいて、前記変位手段の変位量を、前記第1手段の変位量に対して第1の比で変化させる第1変位量変化手段と、前記第2手段の変位量を、前記第1手段の変位量に対して第2の比で変化させる第2変位量変化手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲K A 10。 20

遊技機甲K A 10によれば、遊技機甲K A 1からK A 9のいずれかにおいて、第1手段の変位に伴う変位手段の変位量と第2手段の変位量とを異ならせることができるので、連動の設計自由度を向上させることができる。

#### 【7450】

<付勢力での移動の停止位置が複数あるように構成>

移動可能な第1移動手段と、その第1移動手段の移動に連動して第1位置から第2位置へ移動可能な第2移動手段と、その第2移動手段を前記第1位置から前記第2位置へ向けて付勢する付勢手段と、を備える遊技機において、前記第2移動手段が前記第1位置と前記第2位置との間の所定位置に配置された場合の前記第1移動手段の移動を防止可能な防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲K B 1。 30

パチンコ機等の遊技機において、付勢力により液晶表示装置の前側に張り出す移動手段を備える遊技機がある（例えば、特開2009-240386号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、移動手段の配置は、液晶表示装置の前側か、液晶表示装置の前側とは異なる位置かの2位置に限定されており、取り得る状態のバリエーションが少ないことから遊技者が飽きてしまう可能性があり、移動手段を利用した演出効果に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲K B 1によれば、防止手段が第1移動手段の移動を防止することにより、第2移動手段を第1位置と第2位置との間の所定位置で止めることができるので、第2移動手段の停止位置として、第1位置または第2位置の2種類だけでなく、所定位置も使うことができる。これにより、第2移動手段の取り得る状態のバリエーションを増やすことができ、第2移動手段の演出効果を向上させることができる。 40

遊技機甲K B 1において、駆動手段と、その駆動手段の駆動力を前記第1移動手段に伝達可能な伝達手段と、を備え、前記伝達手段は、前記第2移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持しながら所定範囲で動作可能に構成されることを特徴とする遊技機甲K B 2。

遊技機甲K B 2によれば、遊技機甲K B 1の奏する効果に加え、所定範囲においては伝達手段の配置が定まっていなくても第2移動手段を所定位置に維持することができるので、駆動手段の制御を簡素化することができる。

遊技機甲K B 2において、前記伝達手段は、駆動手段の駆動方向に因らず、前記所定範 50

囲における動作が生じた場合に前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態を維持させるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K B 3。

遊技機甲 K B 3 によれば、遊技機甲 K B 2 の奏する効果に加え、付勢手段の付勢力に沿う方向の動作か、付勢力に抗する方向の動作かによらず、第 2 移動手段を所定位置に維持し易くすることができる。これにより、第 2 移動手段を高速移動させた後に所定位置で急速停止させる動作態様を、動作方向に因らず、簡素な制御で実現可能とすることができる。

遊技機甲 K B 2 又は K B 3 において、前記伝達手段は、前記第 1 移動手段側に配設される第 1 伝達手段と、前記駆動手段側に配設される第 2 伝達手段と、を備え、前記第 2 伝達手段は、前記第 1 伝達手段の凹設部に進入した状態において第 1 伝達手段の動作を停止させる動作停止手段を備え、前記遊技機は、前記動作停止手段の配置を検出する検出手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K B 4。

10

遊技機甲 K B 4 によれば、遊技機甲 K B 2 又は K B 3 の奏する効果に加え、動作停止手段に複数の機能を兼用させることができ、動作停止手段の形状を簡素化させることができる。

遊技機甲 K B 4 において、前記第 2 移動手段が所定位置に配置されるか否かで、前記検出手段の出力が切り替えられるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K B 5。

遊技機甲 K B 5 によれば、遊技機甲 K B 4 の奏する効果に加え、検出手段の出力から第 2 移動手段が所定位置に配置されているか否かを判定することができる。

遊技機甲 K B 1 から K B 5 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 1 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲 K B 6。

20

遊技機甲 K B 6 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 5 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 1 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 1 位置で停止させることができる。

遊技機甲 K B 1 から K B 6 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記第 2 位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが直交することを特徴とする遊技機甲 K B 7。

遊技機甲 K B 7 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 6 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 移動手段が第 2 位置に配置された状態における、第 2 移動手段からの力による第 1 移動手段の移動を防止することができる。これにより、第 2 移動手段を第 2 位置で停止させることができる。

30

遊技機甲 K B 1 から K B 7 のいずれかにおいて、前記第 2 移動手段が前記所定位置に配置された状態において、前記第 1 移動手段の移動可能方向と、前記第 2 移動手段の移動可能方向とが平行となることを特徴とする遊技機甲 K B 8。

遊技機甲 K B 8 によれば、遊技機甲 K B 1 から K B 7 のいずれかの奏する効果に加え、所定位置に配置された第 2 移動手段への力の伝達効率を向上させることができる。

#### 【 7 4 5 1 】

< スライド移動する部材のスライド開始時までの助走範囲を構成 >

40

所定軸を中心に回転移動可能に支持される第 1 手段と、その第 1 手段の回転移動と連動して第 1 位置から第 2 位置へ移動可能な第 2 手段と、を備え、前記第 2 手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第 1 手段の移動方向が、前記第 2 手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 1。

パチンコ機等の遊技機において、回転移動する第 1 手段と移動する第 2 手段とを備え、第 1 手段の周方向の力を第 2 手段に伝達させることで、第 2 手段を移動させる遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 7 - 0 9 8 0 2 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、第 2 手段としての扉部材に力を伝達させる第 1 手段としてのピニオンは、第 2 手段の配置に関係なく荷重を与えるものであり、扉部材およ

50

び自身の慣性に打ち勝って回転するために必要な駆動力が大きいことから、駆動装置が励磁されてからピニオンの回転が開始されるまでの時間差が長くなり易いという問題点があった。即ち、第2手段の動作に改善の余地があるという問題点があった。

そのため、遊技機の演出に合わせたタイミングで駆動装置が励磁されても、ピニオン及び扉部材の動作タイミングが遅れることになるので、演出に合致しないタイミングでピニオン及び扉部材が動作することになり、演出効果が低下する可能性がある。即ち、上述した従来の遊技機では、第2手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲KC1によれば、第2手段を第1位置から第2位置へ移動させる際に、第1手段の移動方向が第2手段の移動方向に沿うので、第1手段の回転の勢いを利用して第2手段の慣性に容易に打ち勝つことができ、第2手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第2手段の動作を改善することができ、第2手段の演出効果を改善することができる。

10

遊技機甲KC1において、前記第1手段の移動方向が前記第2手段の移動方向に沿う場合に、前記第1手段の回転先端が前記所定軸よりも下側に位置するよう構成されることを特徴とする遊技機甲KC2。

遊技機甲KC2によれば、遊技機甲KC1の奏する効果に加え、第1手段の移動方向が第2手段の移動方向に沿う姿勢で第1手段を安定させ易くすることができる。

遊技機甲KC1又はKC2において、前記第1手段に所定方向で当接し得る当接手段を備え、前記第1手段が前記当接手段と当接し停止されることに基づいて、前記第2手段が前記第2位置に維持可能とされることを特徴とする遊技機甲KC3。

20

遊技機甲KC3によれば、遊技機甲KC1又はKC2の奏する効果に加え、第1手段が当接手段と当接し停止されることに基づいて、第2手段が第2位置に配置されることから、第2手段を係止する必要を無くすることができるので、第2手段を第2位置で停止させるために第2手段に大きな荷重がかけられるという事態を避けることができ、第2手段の破損を防止することができる。

遊技機甲KC3において、前記当接手段は、前記第1手段に回転方向から当接する面であって、前記第2手段の移動方向に対して傾斜する傾斜面として構成されることを特徴とする遊技機甲KC4。

遊技機甲KC4によれば、遊技機甲KC3の奏する効果に加え、傾斜面に第1手段が当接している状態で、第1手段に第2手段の移動方向の荷重が加えられた場合に、その荷重を、所定軸へ向かう方向と、第1手段の回転方向とに分散させることができる。これにより、所定軸が受ける荷重を低減することができる。

30

遊技機甲KC1からKC4のいずれかにおいて、前記第1手段が所定方向に回転動作され前記第2手段が前記第1位置から前記第2位置まで移動された後に継続される前記第1手段の回転動作により、前記第2手段が移動されないように構成されることを特徴とする遊技機甲KC5。

遊技機甲KC5によれば、遊技機甲KC1からKC4のいずれかの奏する効果に加え、第1手段の過回転による第2手段の配置のずれを回避し易くすることができる。

遊技機甲KC1からKC5のいずれかにおいて、前記第2手段を前記第2位置から前記第1位置へ移動開始させる場合に、予め移動を開始されている前記第1手段の移動方向が、前記第2手段の移動方向に沿う方向になるよう構成されることを特徴とする遊技機甲KC6。

40

遊技機甲KC6によれば、遊技機甲KC1からKC5のいずれかの奏する効果に加え、第1移動手段の移動方向に因らず第2手段の移動タイミングの時間遅れを短くすることができるので、第2手段の演出効果を改善することができる。

遊技機甲KC1からKC6のいずれかにおいて、前記第1手段の回転量に比例して前記第2手段の移動方向で移動可能とされる第3手段を備えることを特徴とする遊技機甲KC7。

遊技機甲KC7によれば、遊技機甲KC1からKC6のいずれかの奏する効果に加え、第2手段の移動を開始させる前に予め第1手段を回転させている状態において、第3手段

50

を移動させることができるので、遊技機の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K C 3 から K C 7 のいずれかにおいて、前記第 1 手段の回転量には、前記第 3 手段の移動が生じない程度の限界値が設定されており、前記第 2 手段が前記第 2 位置に到達してから前記第 1 手段が前記当接手段に当接するまでの回転量は、前記限界値以下となるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 8。

遊技機甲 K C 8 によれば、遊技機甲 K C 3 から K C 7 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段の過回転により第 3 手段が位置ずれすることを回避することができる。

遊技機甲 K C 7 又は K C 8 において、前記第 2 手段を移動させない範囲における前記第 1 手段の往復動作を可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K C 9。

遊技機甲 K C 9 によれば、遊技機甲 K C 7 又は K C 8 の奏する効果に加え、第 2 手段の移動が生じる場合に比較して、第 3 手段を抵抗少なく移動させることができる。

遊技機甲 K C 9 において、前記第 1 手段への駆動力伝達が、第 1 手段の所定量の移動を待たずに停止されるよう制御されることを特徴とする遊技機甲 K C 10。

遊技機甲 K C 10 によれば、遊技機甲 K C 9 の奏する効果に加え、駆動力による勢いで移動した第 1 手段が、第 2 手段の慣性抵抗（静止摩擦）により停止されることになるので、第 1 手段の所定量の移動中において駆動力伝達を生じさせ続ける場合に比較して、第 2 手段の誤動作を回避し易くすることができる。

#### 【 7 4 5 2 】

< 球に対する光の見え方を演出に利用するように発光手段を配置する >

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態を形成可能な形成手段と、所定の照射範囲に光を照射可能な光照射手段と、を備え、前記入球領域へ向かう第 1 流下態様または前記入球領域へ向かわない第 2 流下態様で遊技球を流下させ得るよう構成され、遊技球が前記第 1 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様と、遊技球が前記第 2 流下態様で流下している場合における前記所定の照射範囲における視認態様とを異ならせるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K D 1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域に遊技球を案内可能な状態と案内不能な状態とを切り替える可動体よりも上流側の下側領域に光照射手段を配置し、発光演出を行う遊技機がある（例えば、特開 2016-120220 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、光照射手段の上側に形成される坂の上を遊技球が流下するものであり、光照射手段からの光が照射される領域には遊技球が入り込まないよう構成されているので、遊技球が流下した場合に光の見え方が変化することは無く光照射手段の付近では遊技球が明るく見えるのだが、可動体と光照射手段との間に若干の距離があるために可動体側に光が届きにくく、可動体付近が暗く視認されてしまい、通常の注目力で行う遊技では入球領域に遊技球が入っているのかが判別し難い。

そのため、遊技者に可動体付近を覗き込む遊技を強いることになり、遊技者の遊技負担を大きくさせ、興趣の向上を図れなくなる可能性があった。即ち、上述した従来の遊技機では、遊技者の興趣の向上の観点で改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K D 1 によれば、遊技球が入球領域へ向かう第 1 流下態様で流下しているか、遊技球が入球領域へ向かわない第 2 流下態様で流下しているかによって、光照射手段からの光の見え方を異ならせることができるので、光照射手段からの光を視認することにより、遊技球が入球領域へ向かっているか否かを遊技者に把握させることができる。これにより、遊技者の遊技負担を低減させることができ、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

遊技機甲 K D 1 において、前記光照射手段は、前記第 1 流下態様で流下する遊技球に光が遮蔽されない位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K D 2。

遊技機甲 K D 2 によれば、遊技機甲 K D 1 の奏する効果に加え、遊技球が入球領域に入球を継続している場合においても、光照射手段からの光による演出効果を維持することができる。

遊技機甲 K D 1 又は K D 2 において、前記光照射手段は、前記形成手段を光で照らす位



置に配置されることを特徴とする遊技機甲KD3。

遊技機甲KD3によれば、遊技機甲KD1又はKD2の奏する効果に加え、形成手段の視認性が低下することを回避し易くすることができる。

遊技機甲KD3において、前記形成手段よりも正面側に配置され遊技球の流下経路を覆う覆設手段を備え、前記覆設手段の正面側に描かれる形状は、前記形成手段の形状に沿う形状とされることを特徴とする遊技機甲KD4。

遊技機甲KD4によれば、遊技機甲KD1からKD3のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の視認性が向上されることに伴って、覆設手段の視認性を向上させることができる。即ち、形成手段を介して視認される光により覆設手段の正面側に描かれる形状を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲KD4において、前記覆設手段に描かれる前記形状は、後方を視認し易い第1視認部と、その視認容易部よりも視認性が劣る第2視認部とから形成され、前記第1視認部は、少なくとも前記第1流下態様における遊技球の流下経路の前方に形成され、前記形成手段を介して進行する光は、前記第1視認部を通過することを特徴とする遊技機甲KD5。

遊技機甲KD5によれば、遊技機甲KD4の奏する効果に加え、第1流下態様で流下する遊技球に対する注目力を向上させることができると共に、第1視認部を明るくすることで後方の視認性を向上させることができる。

遊技機甲KD1からKD5のいずれかにおいて、形成手段を支持する支持手段を備え、その支持手段は、形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能に形成される反射部を備えることを特徴とする遊技機甲KD6。

遊技機甲KD6によれば、遊技機甲KD1からKD5のいずれかの奏する効果に加え、形成手段の色味が反射部を介しても視認されるように構成することができる。

遊技機甲KD6において、前記反射部は、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせる状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射可能とされ、前記形成手段が遊技球を前記入球領域へ向かわせない状態では形成手段から反射する光を正面側へ向けて反射不可能とされることを特徴とする遊技機甲KD7。

遊技機甲KD7によれば、遊技機甲KD6の奏する効果に加え、反射部の視認態様と、形成手段の状態とが対応づけられる。これにより、形成手段の状態の変化が分かり難い場合であっても、反射部を視認することで形成手段の状態を把握することができるので、遊技者の遊技負担を軽減させることができる。

遊技機甲KD6又はKD7において、前記反射部は、遊技球の流下経路よりも上側に形成されることを特徴とする遊技機甲KD8。

遊技機甲KD8によれば、遊技機甲KD6又はKD7の奏する効果に加え、流下経路を流下する遊技機により反射部が隠される事態を回避し易くすることができる。

遊技機甲KD3からKD8のいずれかにおいて、前記覆設手段は、前記形成手段を背景として視認可能な位置に前記形成手段よりも小さな形状部を備えることを特徴とする遊技機甲KD9。

遊技機甲KD9によれば、遊技機甲KD3からKD8のいずれかの奏する効果に加え、形成手段を背景とした形状部の視認態様と、形成手段を背景としない形状部の視認態様とを異ならせることで、固定の覆設手段の見え方を変化させることができる。

遊技機甲KD9において、前記形状部が、前記形成手段の上流側位置に配置されることを特徴とする遊技機甲KD10。

遊技機甲KD10によれば、遊技機甲KD9の奏する効果に加え、形状部により注目させる箇所を形成手段の上流側位置とすることで、形状部付近で遊技者に視認された遊技球が入球領域に入球するまでの時間を長く確保することができる。これにより、遊技者に入球領域への入球を確認させる時間的余裕を与えることができる。

#### 【7453】

<化粧板の背後の変位手段の見え方が配置によって異なる>

遊技球が入球可能な入球領域と、遊技球を前記入球領域へ向かわせる第1位置と遊技球

10

20

30

40

50

を前記入球領域へ向かわせない第2位置とに変位可能な変位手段と、光透過性材料から形成され、所定方向視で前記変位手段の少なくとも一部と重なるよう配置される透過手段と、を備え、前記透過手段には所定の装飾が施され、前記変位手段が前記第1位置に配置されるか前記第2位置に配置されるかによって、前記所定方向視における前記変位手段と前記透過手段との重なる領域が変化し得ることを特徴とする遊技機甲KE1。

パチンコ機等の遊技機において、入球領域の正面側に覆設される化粧部材が可動とされ、その化粧部材を動かすことで入球領域付近の見え方を変化させる遊技機がある(例えば、特開2015-107293号公報を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、化粧部材を動作させるための駆動手段や伝達機構が別途必要となることから、入球領域付近の領域が駆動手段や伝達機構により圧迫され易く、入球領域付近の設計自由度が低くなるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲KE1によれば、透過手段を通して変位手段が視認される構造において、変位手段の配置が変化することで透過手段と変位手段とが重なる領域が変化することから、透過手段を動作させなくても透過手段の所定の装飾を異なる態様で視認させることができる。これにより、駆動手段や伝達機構が配設されるスペースを空けることができ、入球領域付近の設計自由度を向上させることができる。

遊技機甲KE1において、前記変位手段が前記第1位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の背景とされることで、前記変位手段が前記第2位置に配置された状態と比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲KE2。

遊技機甲KE2によれば、遊技機甲KE1の奏する効果に加え、変位手段が第1位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲KE1又はKE2において、前記所定の装飾は、前記入球領域と関連する形状とされることを特徴とする遊技機甲KE3。

遊技機甲KE3によれば、遊技機甲KE1又はKE2の奏する効果に加え、所定の装飾への注目を、入球領域への注目へと誘導させ易くすることができる。

遊技機甲KE1からKE3のいずれかにおいて、前記入球領域は、前記所定方向視とは異なる方向視であって、前記所定の装飾と前記変位手段とが重ならない方向視において視認可能な位置に配置されることを特徴とする遊技機甲KE4。

遊技機甲KE4によれば、遊技機甲KE1からKE3のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾における視認態様の变化を煩わしく感じる遊技者に対して、遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲KE1において、前記変位手段が前記第1位置に配置された状態で、前記変位手段が前記所定の装飾の後方から退避されることで、前記変位手段が前記第2位置に配置された状態と比較して前記所定の装飾を判別し易いように構成されることを特徴とする遊技機甲KE5。

遊技機甲KE5によれば、遊技機甲KE1の奏する効果に加え、変位手段が第1位置に配置された状態で所定の装飾を判別し易くなるので、所定の装飾に注目することで、変位手段の状態を把握し易くすることができる。更に、判別し易い状態において変位手段が遊技球を入球領域に向かわせることで、更に入球領域付近への注目力を上昇させることができる。

遊技機甲KE1からKE5のいずれかにおいて、前記入球領域を複数備え、前記所定の装飾が、各入球領域に対応して複数設けられることを特徴とする遊技機甲KE6。

遊技機甲KE6によれば、遊技機甲KE1からKE5のいずれかの奏する効果に加え、所定の装飾を視認することで、複数の入球領域のどこに遊技球が案内されるのかを把握し易くすることができる。

遊技機甲KE6において、複数の前記所定の装飾は、異なる大きさで形成されることを

10

20

30

40

50

特徴とする遊技機甲 K E 7。

遊技機甲 K E 7 によれば、遊技機甲 K E 6 の奏する効果に加え、所定の装飾による遊技球の入球先の判別をしやすくすることができる。また、複数の入球領域の利益差に応じて、所定の装飾の大小関係が設定されることで、遊技者に直感的に得られる利益を把握させることができる。

遊技機甲 K E 6 又は K E 7 において、複数の前記所定の装飾は、一方の内部に他方が配置される態様で設けられることを特徴とする遊技機甲 K E 8。

遊技機甲 K E 8 によれば、遊技機甲 K E 6 又は K E 7 の奏する効果に加え、複数の所定の装飾に注目させる場合に、遊技者が視線を変えることを不要することができる。これにより、遊技者の遊技負担を軽減することができる。

10

遊技機甲 K E 1 から K E 8 のいずれかにおいて、前記透過手段は、前記変位手段の位置を合わせる位置合わせ部を備えることを特徴とする遊技機甲 K E 9。

遊技機甲 K E 9 によれば、遊技機甲 K E 1 から K E 8 のいずれかの奏する効果に加え、位置合わせ部により、変位手段が第 1 状態とされた場合における変位手段と所定の装飾との位置ずれを抑制することができる。

遊技機甲 K E 9 において、前記位置合わせ部は、前記所定の装飾とは異なる位置に配設されることを特徴とする遊技機甲 K E 10。

遊技機甲 K E 10 によれば、遊技機甲 K E 9 の奏する効果に加え、所定の装飾の視認性を確保することができる。

20

#### 【 7 4 5 4 】

< 複数の層を組み合わせて一連の装飾となる構造 >

第 1 の層に第 1 手段が配置可能とされ、所定方向視において前記第 1 の層と重なる第 2 の層に第 2 手段が配置可能とされる遊技機において、前記第 2 手段と、前記第 1 手段とは、独立して変位可能であり、前記所定方向視において所定領域に配置される前記第 1 手段および前記第 2 手段が、一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲 K F 1。

パチンコ機等の遊技機において、はさみの刃を模した形状から形成される第 1 手段および第 2 手段を備え、第 1 手段および第 2 手段により一連の視認態様で視認される遊技機がある（例えば、特開 2011-110255 号公報を参照）。

しかし、上述した従来遊技機では、第 1 手段および第 2 手段が互いに連動しているため、動作速度が遅くなり、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の外方に配置された状態から、第 1 手段および第 2 手段が液晶表示装置の前方に配置されて一連の視認態様で視認させる状態に変化するまでに時間が長くかかることになり、演出の自由度が低くなる可能性があるという問題点があった。即ち、第 1 手段および第 2 手段の演出効果に改善の余地があるという問題点があった。

30

これに対し、遊技機甲 K F 1 によれば、第 1 手段が、第 2 手段に対して独立して変位可能に構成されているので、第 1 手段の動作速度が第 2 手段の重さにより制限されることを避けることができ、第 1 手段および第 2 手段の動作の迅速化を図ることができ、第 1 手段および第 2 手段の演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K F 1 において、前記第 1 手段が視認態様の異なる可動状態と非可動状態とを切替可能に構成され、非可動状態において前記一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲 K F 2。

40

遊技機甲 K F 2 によれば、遊技機甲 K F 1 の奏する効果に加え、第 1 手段で動的に演出する状態と、第 1 手段を非可動として一連の形状に注目させる状態とを切り替えることができる。

遊技機甲 K F 1 又は K F 2 において、前記第 1 手段は、動作手段と被動作手段とを備え、動作手段の変位が、被動作手段の状態に対応して生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K F 3。

遊技機甲 K F 3 によれば、遊技機甲 K F 1 又は K F 2 のいずれかの奏する効果に加え、動作手段と被動作手段とが独立動作する場合のように互いに衝突することを防止すること

50

ができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段が非可動状態とされる場合において前記第 2 手段が可動とされることを特徴とする遊技機甲 K F 4。

遊技機甲 K F 4 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 手段についても第 1 手段に独立して変位可能とされることから、動作演出のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 4 のいずれかにおいて、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが一連の視認態様で視認されない状態から、前記第 1 手段と前記第 2 手段とが移動することで互いに近づいた近接状態において一連の視認態様で視認されることを特徴とする遊技機甲 K F 5。

遊技機甲 K F 5 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 4 のいずれかの奏する効果に加え、一連の視認態様で視認される範囲を狭めることができるので、遊技者の遊技負担を低減することができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 5 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段は、前記所定領域で動作が停止され、前記所定領域以外の領域では動作が継続され得ることを特徴とする遊技機甲 K F 6。

遊技機甲 K F 6 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 5 のいずれかの奏する効果に加え、所定領域において一連の視認態様で視認される場合以外における第 1 手段または第 2 手段の視認態様を継続動作により変化させることができるので、一連の視認態様で視認される態様への注目力を向上させることができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 手段で囲われる領域に前記第 2 手段が配置され、前記第 2 手段の発光態様に対応して、前記第 1 手段の発光態様が変化されることを特徴とする遊技機甲 K F 7。

遊技機甲 K F 7 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 6 のいずれかの奏する効果に加え、発光態様に対応させることにより第 1 手段および第 2 手段による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K F 1 から K F 7 のいずれかにおいて、前記所定方向視において前記第 1 手段または前記第 2 手段と重なり得る位置に表示領域を有する表示装置を備え、前記表示領域からの光が、前記第 1 手段または前記第 2 手段に対応する領域で照らされることを特徴とする遊技機甲 K F 8。

遊技機甲 K F 8 によれば、遊技機甲 K F 1 から K F 7 のいずれかの奏する効果に加え、表示装置の表示領域からの光により第 1 手段または第 2 手段を明るく照らすことができ、演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K F 8 において、前記表示領域からの光の態様が、前記第 1 手段または前記第 2 手段の変位中と、前記第 1 手段または前記第 2 手段の非変位中とで変化可能とされることを特徴とする遊技機甲 K F 9。

遊技機甲 K F 9 によれば、遊技機甲 K F 8 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の見せ方を、変位中と非変位中とで異ならせることができるので、一連の視認態様で視認させる状態と、それ以外の状態とで、第 1 手段または第 2 手段の見せ方にバリエーションを設けることができる。

遊技機甲 K F 8 又は K F 9 において、前記表示領域で、前記第 1 手段または前記第 2 手段の視認態様に対応した表示がされることを特徴とする遊技機甲 K F 10。

遊技機甲 K F 10 によれば、遊技機甲 K F 8 又は K F 9 の奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段が透過性材料で構成されている場合に、表示領域における表示と第 1 手段または第 2 手段自体の装飾とが組み合わされた視認態様で視認させることができる。

また、第 1 手段または第 2 手段に動作不良が生じた場合であっても、表示領域における表示を第 1 手段または第 2 手段に代替させることができ、演出効果の低下を最小限に留めることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 10 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示と、前記第 1 手段または前記第 2 手段とが連動されることを特徴とする遊技機甲 K F 11。

10

20

30

40

50

遊技機甲 K F 1 1 によれば、第 1 手段または第 2 手段が配置されていない層における表示装置の表示領域全体を利用して、第 1 手段または第 2 手段に連動される対象を遊技者に視認させることができる。これにより、遊技者に注目させる領域を広げられる。

遊技機甲 K F 8 から K F 1 1 のいずれかにおいて、前記表示装置による表示を視認させる第 1 視認範囲と、前記第 1 視認範囲とは異なる態様で視認させる第 2 視認範囲と、を備え、前記第 2 視認範囲は、前記第 1 視認範囲よりも前側の層に形成されることを特徴とする遊技機甲 K F 1 2。

遊技機甲 K F 1 2 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 視認範囲と、第 2 視認範囲とを、前後配置の関係する視認態様で視認させることができるので、立体感または積層感のある演出を実現できる。

遊技機甲 K F 1 2 において、前記第 1 視認範囲と、前記第 2 視認範囲との隙間を狭める隙間防止手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K F 1 3。

遊技機甲 K F 1 3 によれば、遊技機甲 K F 1 2 の奏する効果に加え、第 1 視認範囲における視認態様と、第 2 視認範囲における視認態様とを一連の視認態様で視認させ易くすることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 1 3 のいずれかにおいて、前記第 1 手段または前記第 2 手段の変位に伴って変位される発光手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K F 1 4。

遊技機甲 K F 1 4 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 1 3 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 手段または第 2 手段の変位に対する、光演出の時間遅れを回避し易くすることができる。

遊技機甲 K F 8 から K F 1 4 のいずれかにおいて、前記第 1 の層における視認態様は、電圧制御に基づく前記第 2 の層における状態に対応して変化し得ることを特徴とする遊技機甲 K F 1 5。

遊技機甲 K F 1 5 によれば、遊技機甲 K F 8 から K F 1 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 2 の層における第 2 手段の状態に対応して第 1 手段の視認態様の变化を生じさせることができる。

遊技機甲 K F 1 5 において、前記第 2 の層における状態に対応して、所定の光を遮断する遮断範囲と、所定の光を遮断しない非遮断範囲と、を構成可能とされることを特徴とする遊技機甲 K F 1 6。

遊技機甲 K F 1 6 によれば、遊技機甲 K F 1 5 の奏する効果に加え、第 2 の層における状態によって背面からの光の透過態様を変化させることにより、第 2 の層および第 1 の層とを重ねた視認態様を変化させることができる。

#### 【 7 4 5 5 】

< ベース板の裏側に基板を配置 >

正面側に遊技領域が形成される遊技盤と、その遊技盤に光を照射する光照射手段と、を備え、前記光照射手段は、前記遊技盤の厚さ方向に対して交差する方向で光が前記遊技盤に進入し得る位置に配置されることを特徴とする遊技機甲 K G 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤の背面側に発光基板が配設され、発光基板に配設される LED 等の発光手段から正面側へ向けて光が照射されることで、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材を明るく照らすように構成される遊技機がある（例えば、特開 2 0 0 6 - 3 3 3 8 8 7 号公報を参照）。

しかし、上述した従来の遊技機では、限られた発光手段で遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材の広い範囲を明るく照らすために、発光基板を遊技盤からある程度離して配設する必要があるため、そのためのスペースを遊技盤の背面側に確保する必要がある一方で、発光基板と遊技盤との間に演出用の可動役物を配設してしまうと、遊技盤や遊技盤に組み付けられる光透過性の部材に可動役物の影が映ることで暗くなってしまうため、この観点からは発光手段を遊技盤側に寄せて可動役物の配設スペースを作りたいという、相反する課題があった。即ち、光照射手段の配置に関して改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K G 1 によれば、光照射手段からの光は遊技盤の厚さ方向に対し

10

20

30

40

50

て交差する方向で遊技盤に進入し得る位置に配置されることから、遊技盤の厚さ幅の内側で光の照射範囲を拡げられ、光により照らす面積を増大させることができることから遊技盤を明るく視認させることができると共に、光照射手段を遊技盤の後方に離して配置する必要がないので、遊技盤の背面側に可動役物の配設スペースを十分確保することができる。即ち、光照射手段の配置を改善することができる。

遊技機甲 K G 1 において、前記光照射手段は、前記遊技盤の後方に配設されることを特徴とする遊技機甲 K G 2。

遊技機甲 K G 2 によれば、遊技機甲 K G 1 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤で隠すように配設することができ、見栄えを良くすることができる。

遊技機甲 K G 1 又は K G 2 において、前記遊技盤は前記遊技領域が形成される範囲外において背面側に凹設される凹設部を備え、その凹設部により形成される空間に前記光照射手段が配置されることを特徴とする遊技機甲 K G 3。

遊技機甲 K G 3 によれば、遊技機甲 K G 1 又は K G 2 の奏する効果に加え、光照射手段を遊技盤の厚み寸法内に収めることができるので、遊技盤の背面側のスペースを確保し易くすることができる。

遊技機甲 K G 1 から K G 3 のいずれかにおいて、前記遊技盤は、背面側面に前記光照射手段からの光を正面側へ向けさせるための変化部を備えることを特徴とする遊技機甲 K G 4。

遊技機甲 K G 4 によれば、遊技機甲 K G 1 から K G 3 のいずれかの奏する効果に加え、変化部の配置により正面視における光の見え方を容易に設計することができる。

遊技機甲 K G 4 において、前記遊技盤は、前記変化部にシボ加工が形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 5。

遊技機甲 K G 5 によれば、遊技機甲 K G 4 の奏する効果に加え、変化部で光を拡散させることができ、変化部を明るく視認させるための LED 等の光照射部の個数を削減させることができる。

遊技機甲 K G 4 又は K G 5 において、前記変化部は、前記光照射手段から所定の光軸で発射される光が到達し得る複数位置に形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 6。

遊技機甲 K G 6 によれば、遊技機甲 K G 4 又は K G 5 の奏する効果に加え、所定の光軸で発射される光により変化部が明るく視認される範囲を広げることができる。

遊技機甲 K G 4 から K G 6 のいずれかにおいて、前記変化部は、前記遊技盤の内側の開口部の縁部に周状に形成されることを特徴とする遊技機甲 K G 7。

遊技機甲 K G 7 によれば、遊技機甲 K G 4 から K G 6 のいずれかの奏する効果に加え、遊技盤の内側の開口部の縁部を略円環状に照らすことができる。これにより、開口部内側に配置される表示装置への視線誘導をし易くすることができる。

遊技機甲 K G 7 において、前記変化部は、前記開口部の縁部前端よりも縁部後端の方が開口が大きくなるように構成されることを特徴とする遊技機甲 K G 8。

遊技機甲 K G 8 によれば、遊技機甲 K G 7 の奏する効果に加え、開口部の縁部前端を基準として遊技盤にセンターフレームを配設することができ、変化部を介する光によりセンターフレームを明るく照らすことができる。

遊技機甲 K G 1 から K G 8 のいずれかにおいて、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光の進行方向が正面側へ向けられるまでの間、その光は前記遊技盤の厚み寸法内を進行することを特徴とする遊技機甲 K G 9。

遊技機甲 K G 9 によれば、遊技機甲 K G 1 から K G 8 のいずれかの奏する効果に加え、正面側へ向けられる前の光が遊技領域内を進行する場合と異なり、遊技領域を流下する球に光が遮られることを回避することができる。

遊技機甲 K G 9 において、前記光照射手段から前記遊技盤に進入した光は、前記遊技領域に配設される入球領域に入球した遊技球の通過経路を通過可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K G 1 0。

遊技機甲 K G 1 0 によれば、遊技機甲 K G 9 の奏する効果に加え、光照射手段から進入した光が遮蔽された場合と、遊技球が入球領域に入球したことを対応付けることができ

10

20

30

40

50

るので、光照射手段から照射される光に対する注目力を向上させることができる。

#### 【7456】

<視認部の視認態様が変化し得る回転動作手段>

視認態様変化し得る所定の視認部を有する動作手段を備え、前記所定の視認部が回転移動し得ることを特徴とする遊技機甲KKH1。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある(例えば、特開2007-98027号公報を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して連動される動作手段が、遊技機中央部に固定された表示装置の手前側で開閉される動作をするに過ぎず、この場合、表示装置への注目力は向上されるが、動作手段を目で追わせるように注目させることは難しい。即ち、動作手段の演出効果について改善の余地があった。 10

これに対し、遊技機甲KKH1によれば、所定の視認部が回転移動し得ることから、動作手段の回転動作が所定の一点を中心に継続される場合に、所定の視認部の視認態様の変化を確認するために、動作手段への注目力を向上させることができる。その場合に、回転中心からある程度の範囲を視界に収めておけば済むので、所定の視認部の視認態様の変化を確認しようとする遊技者の遊技負担を低減させることができる。

遊技機甲KKH1において、前記動作手段は、回転移動することに伴って前記所定の視認部を通した視認態様変化されることを特徴とする遊技機甲KKH2。

遊技機甲KKH2によれば、遊技機甲KKH1の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様の変化に注目させるタイミングを動作手段の回転移動中に限定させることができるので、所定の視認部の視認態様の変化がいつ生じるか分からない場合に比較して、遊技者の遊技負担を低減させることができる。 20

遊技機甲KKH1又はKKH2において、前記所定の視認部の視認態様は、前記動作手段の回転軸を挟んで位置する第1位置および第2位置で少なくとも変わり得ることを特徴とする遊技機甲KKH3。

遊技機甲KKH3によれば、遊技機甲KKH1又はKKH2の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様変化する箇所が1箇所である場合に比較して、所定の視認部の視認態様変化の確認の難易度を上げることができるので、遊技者の動作手段に対する注目力をより向上させることができる。

遊技機甲KKH3において、前記第1位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合と、前記第2位置での前記所定の視認部の視認態様の変化が生じた場合とで、遊技者が得られる利益が変化し得ることを特徴とする遊技機甲KKH4。 30

遊技機甲KKH4によれば、遊技機甲KKH3の奏する効果に加え、所定の視認部の視認態様変化に対する遊技者の興味関心を向上させることができ、動作手段に対する注目力を増大させることができる。

遊技機甲KKH1からKKH4のいずれかにおいて、前記所定の視認部の視認態様が、第1の視認態様で変化する場合と、第2の視認態様で変化する場合とがあることを特徴とする遊技機甲KKH5。

遊技機甲KKH5によれば、遊技機甲KKH1からKKH4のいずれかの奏する効果に加え、所定の視認態様が、どのように変化するかに対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技者の動作手段に対する注目力を向上させることができる。 40

#### 【7457】

<球流下と回転動作手段とを関連させる演出>

遊技機甲KKH1からKKH5のいずれかにおいて、遊技者に視認され得るよう構成され、遊技球の流下に対応して動かされ得る動作手段を備える遊技機甲KKH1。

パチンコ機等の遊技機において、演出効果を高める動きを生じ得る動作手段を備える遊技機がある(例えば、特開2007-98027号公報を参照)。

しかし、上述した従来の遊技機では、図柄の変動に対応して動作手段の演出動作が実行されることに留まり、その動作態様から実際の遊技球の流下についての情報を得ることは難しかった。そのため、遊技者の視線が動作手段に注目している場合には遊技球の流下態 50

様を把握することはできず、遊技球の流下の感じを見ながら遊技球の発射強度の調整をリアルタイムで行うことが困難であった。

この場合、液晶表示装置でのロングリーチを視認しながら遊技球の発射を継続することが困難であり、特別図柄の保留を満タンまで溜めた状態で遊技を行いたい遊技者の遊技負担を増加させる可能性が高く、興味が低下する可能性がある。このように、上述した従来の遊技機では、動作手段に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲KH1によれば、遊技機甲KKH1からKKH5のいずれかの奏する効果に加え、動作手段の動きを遊技者が視認することにより、遊技球の流下について遊技者に把握させることができる。これにより、動作手段を改善することができる。

遊技機甲KH1において、遊技球の流下に基づく所定条件が成立した場合に前記動作手段が動かされることを特徴とする遊技機甲KH2。 10

遊技機甲KH2によれば、遊技機甲KH1の奏する効果に加え、遊技領域に遊技球が流下してさえいれば動作手段に動きが生じる場合に比較して、動作手段の動きから、遊技者が遊技球の流下態様を予測し易くすることができる。

遊技機甲KH1又はKH2において、前記動作手段が動き得る状態で支持され、一側端部を支点とする変位が可能に構成される支持手段と、その支持手段の変位を許容する許容状態と、前記支持手段の変位を規制する規制状態とを構成可能な規制手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲KH3。

遊技機甲KH3によれば、遊技機甲KH1又はKH2の奏する効果に加え、支持手段の配置に対応して、動作手段の配置にバリエーションを持たせることができるので、流下態様の状態の把握を容易にすることができる。 20

遊技機甲KH2又はKH3において、遊技領域を流下する遊技球が所定部位を通過した場合に前記前記所定条件が成立し得ることを特徴とする遊技機甲KH4。

遊技機甲KH4によれば、遊技機甲KH2又はKH3の遊技機の奏する効果に加え、動作手段の動きを視認することで、遊技球が所定部位を通過したことを遊技者に把握させることができる。

なお、所定部位としては、種々の態様が例示される。例えば、遊技球の流下が検出されることで所定の賞球の払い出しが実行される賞球口であっても良いし、賞球の払い出しは生じないが何らかの抽選が実行される開口でも良いし、賞球の払い出しも何らかの抽選も実行されず単に遊技球の流下を検出する検出センサであっても良いし、遊技球からのエネルギーの伝達により動作される動作部材の被衝突部であっても良い。 30

遊技機甲KH4において、前記動作手段の上側の第1所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされない一方、前記第1所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が動かされ得ることを特徴とする遊技機甲KH5。

遊技機甲KH5によれば、遊技機甲KH4の奏する効果に加え、動作手段を視認することで、動作手段を基準にして、遊技球が左右どちら側を流下しているのかを遊技者に把握させることができる。これにより、例えば、右打ち遊技を実行しているつもり遊技者に対して、遊技球が左側に流下していることに気付かせ易くすることができる。

遊技機甲KH4において、前記動作手段の上側の第2所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が右方側に動かされる一方、前記第2所定部位よりも左側を遊技球が流下する場合には、前記動作手段が左方側に動かされ得ることを特徴とする遊技機甲KH6。 40

遊技機甲KH6によれば、遊技機甲KH4の奏する効果に加え、動作手段の動きの方角と、遊技球の流下する方角とが対応しているため、動作手段を視認した遊技者に対して、遊技球の流下について直感的に理解させ易くすることができる。

遊技機甲KH6において、前記第2所定部位よりも上側に位置する第3所定部位を遊技球が右方に通過する場合には、前記動作手段が動かされないことを特徴とする遊技機甲KH7。

遊技機甲KH7によれば、遊技機甲KH6の奏する効果に加え、動作手段との離間幅と、動作手段の動きの有無とが対応しているため、動作手段が動いていないことを視認した 50



遊技者に対して、遊技球が動作手段と離れた位置を流下していることを把握させ易くすることができる。

遊技機甲KH4から遊技機甲KH7のいずれかにおいて、前記所定部位を遊技球が通過したことに基づいて前記動作手段が動いている状態において、前記所定部位を遊技球が通過した場合に、前記動作手段の動く速度が変化されることを特徴とする遊技機甲KH8。

遊技機甲KH8によれば、遊技機甲KH4からKH7のいずれかの奏する効果に加え、頻度や流下方向にランダム性を有する遊技球の流下を動作手段の動きに反映させることで、ランダム性の高い演出を動作手段で実行させることができる。更に、動作手段の動く速度の変化を視認した遊技者に対して、所定部位を再び遊技球が通過したことを把握させることができるので、遊技球の流下のパターン（流下態様のばらつきの程度）を遊技者が把握し易くすることができる。

10

遊技機甲KH3からKH8のいずれかにおいて、前記支持手段は、前記規制手段が前記許容状態か前記規制状態かに関わらず、前記動作手段が動き得る状態で支持することを特徴とする遊技機甲KH9。

遊技機甲KH9によれば、遊技機甲KH3からKH8のいずれかの奏する効果に加え、支持手段が変位される状態か、支持手段の変位が規制される状態かのいずれかでのみ動作手段が動き得る場合に比較して、動作手段による見映えの向上の効果を生じさせることができる状態を増やすことができる。

遊技機甲KH3からKH9のいずれかにおいて、前記規制手段の前記許容状態から前記規制状態への変化は、前記支持手段の変位に連動して生じることを特徴とする遊技機甲KH10。

20

遊技機甲KH10によれば、遊技機甲KH3からKH9のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の状態の変化が支持手段の変位に連動して生じることから、規制手段と支持手段とがそれぞれ独立の基準で動作し得る場合に比較して、誤動作（例えば、動作タイミングが合わずに、干渉し合う等）の発生を回避し易くすることができる。

遊技機甲KH3からKH9のいずれかにおいて、前記規制手段が前記許容状態とされる場合に、前記支持手段が前記規制手段の前記規制状態において配置される上下位置に、前記支持手段を維持可能に構成されることを特徴とする遊技機甲KH11。

遊技機甲KH11によれば、遊技機甲KH3からKH9のいずれかの奏する効果に加え、規制手段の許容状態からの支持手段の変位と、規制手段の規制状態からの支持手段の変位とを、同じ上下位置から開始させることができるので、遊技者に注目させる高さ位置を統一することができ、遊技者の遊技負担を低減させることができる。

30

遊技機甲KH3からKH11のいずれかにおいて、前記動作手段は、前記支持手段の変位に基づいて変位することを特徴とする遊技機甲KH12。

遊技機甲KH12によれば、遊技機甲KH3からKH11のいずれかの奏する効果に加え、遊技球の流下に対応する動きの他に、支持手段の変位に基づく変位による動きをも生じさせることができるので、動作手段の視認態様のバリエーションを増加させることができる。

遊技機甲KH3からKH12のいずれかにおいて、前記支持手段の前記一側端部を支点とする変位は、前記動作手段が、前記支持手段の中心位置よりも前記一側端部側に配置された状態で生じることを特徴とする遊技機甲KH13。

40

遊技機甲KH13によれば、遊技機甲KH3からKH12のいずれかの奏する効果に加え、支持手段の変位時における変位が小さい側に動作手段が配置されることから、支持手段が急に停止される等の衝撃が生じた場合に動作手段が受ける衝撃（荷重）を小さくすることができる。

#### 【7458】

<遊技球の流下範囲の正面側に装飾を形成するポイント>

遊技球が流下する所定の流下領域の正面側に配設され所定の厚みを有する光透過部を備え、前記光透過部は、第1の光の透過率で構成される第1透過率部と、その第1透過率部よりも高い透過率で光を透過する第2透過率部と、を備え、正面視で前記第1透過率部と

50

重なる遊技球の一部は、前記第2透過率部と重なるように構成されることを特徴とする遊技機甲K I 1。

パチンコ機等の遊技機において、遊技盤に模様が形成される遊技機がある（例えば、特開2011-83381号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、流下する遊技球により模様が隠されることで演出効果の妨げとなる可能性があるところ、単純に遊技領域の前側に模様を形成するだけでは、今度は逆に模様により遊技球が隠されてしまい遊技球を見失う事態を生じさせる可能性があることから、遊技球を見失わせることなく演出効果を向上させる観点から改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲K I 1によれば、遊技球が第1透過率部と重なる場合に、第2透過率部とも重なるように構成されているので、第1透過率部に遊技球が完全に覆われる状況  
10  
を避けることにより遊技者が遊技球を見失う事態が生じることを避け易くしながら、光透過部の背面側を遊技球が流下する場合と流下しない場合とで視認態様を変化させることにより演出効果を向上させることができる。

遊技機甲K I 1において、前記第1透過率部は、所定の記号の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲K I 2。

遊技機甲K I 2によれば、遊技機甲K I 1の奏する効果に加え、流下領域における遊技球の流下の有無に関わらず、所定の記号による何らかの意味合いを遊技者に認識させることができるので、演出性の向上を図ることができる。

遊技機甲K I 2において、前記第1透過率部は、前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成することを特徴とする遊技機甲K I 3。  
20

遊技機甲K I 3によれば、遊技機甲K I 2の奏する効果に加え、所定の記号の識別を容易とさせることができる。

遊技機甲K I 1からK I 3のいずれかにおいて、前記第1透過率部の、遊技球の流下方向の寸法または遊技球の流下方向に対して交差する方向の寸法の少なくとも一方は、遊技球の直径よりも短くされることを特徴とする遊技機甲K I 4。

遊技機甲K I 4によれば、遊技機甲K I 1からK I 3のいずれかの奏する効果に加え、第1透過率部の設計自由度を向上させることができ、構成される模様の種類を増加させることによる演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲K I 4において、前記第1透過率部が前記所定の記号の輪郭の少なくとも一部を構成する場合に、前記輪郭の幅が遊技球の半径未満とされることを特徴とする遊技機甲  
30  
K I 5。

遊技機甲K I 5によれば、遊技機甲K I 4の奏する効果に加え、所定の記号の輪郭が複数近接して隣り合うような場合においても、遊技球が輪郭により完全に隠される事態を避けることができる。

即ち、複数の輪郭が隙間なく並べられる場合には、複数の輪郭の外側において遊技球を視認させることができる一方で、複数の輪郭の間に隙間が生じる場合には、その隙間を通して遊技球を視認させることができる。

遊技機甲K I 1からK I 5のいずれかにおいて、前記所定の流下領域における遊技球の流下方向は、水平方向成分を有することを特徴とする遊技機甲K I 6。

遊技機甲K I 6によれば、遊技機甲K I 1からK I 5のいずれかの奏する効果に加え、自由落下する遊技球に比較して、所定の流下領域における遊技球の流下速度を遅くすることができるので、光透過部を介して遊技球を視認させる期間を長くすることができる。これにより、第1透過率部および第2透過率部により構成される模様の見え方が変化する状態を長く保ち易くすることができる。  
40

遊技機甲K I 1からK I 6のいずれかにおいて、前記所定の流下領域は、第1流下領域と、その第1流下領域とは異なる方向に遊技球を流下させる第2流下領域と、を備えることを特徴とする遊技機甲K I 7。

遊技機甲K I 7によれば、遊技機甲K I 1からK I 6のいずれかの奏する効果に加え、遊技球が第1流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位する方向と、遊技球が第2流下領域を流下している場合において光透過部と重なる遊技球が変位  
50

する方向とが異なることから、光透過部に視認される模様に対する遊技球による影響の変位方向を複数種類生じさせることができるので（模様が動的に変化する状態における光透過部の視認態様を複数種類構成することができるので）、光透過部による演出効果の向上を図ることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 7 のいずれかにおいて、前記第 1 透過率部により構成される輪郭の内側に、前記第 1 透過率部よりも低い透過率で構成される構成部を備えることを特徴とする遊技機甲 K I 8。

遊技機甲 K I 8 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 7 のいずれかの奏する効果に加え、構成部を配置することにより、第 1 透過率部を通して視認される光の視認性を相対的に向上させることができ、構成部の識別性を向上させることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 8 のいずれかにおいて、前記光透過部の前方に向けて光を照射する光照射装置を備え、前記光透過部を透過した前記光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K I 9。

遊技機甲 K I 9 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 8 のいずれかの奏する効果に加え、光透過部を透過した光照射装置から照射される光により視認される模様を変更可能に構成されることにより、光透過部による演出効果を向上させることができる。

遊技機甲 K I 9 において、遊技球が前記光照射装置から照射される光により前記第 2 透過率部に影を映しながら流下する場合があることを特徴とする遊技機甲 K I 10。

遊技機甲 K I 10 によれば、遊技機甲 K I 9 の奏する効果に加え、光照射装置から光が照射されることにより第 2 透過率部に映される遊技球の影を濃くすることができ、遊技者が遊技球を見失う事態を避け易くすることができる。

遊技機甲 K I 1 から K I 10 のいずれかにおいて、正面視で前記所定の流下領域と重ならない所定範囲に配設される補助部を備え、その補助部により形成される模様は、前記第 1 透過率部により形成される模様と一連の視認態様で視認され得ることを特徴とする遊技機甲 K I 11。

遊技機甲 K I 11 によれば、遊技機甲 K I 1 から K I 10 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 透過率部と一連の視認態様で視認され得る補助部により演出効果を向上させることができると共に、遊技球の流下によらず補助部の視認性を高く維持することができる。

#### 【 7 4 5 9 】

< 変位手段に光を照射する照射手段を備えるポイント >

所定の領域を開閉可能な開閉部材と、その開閉部材の所定面側の領域を照らし得る光を照射可能な照射手段と、前記所定面側を変位可能な変位手段と、を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 1。

パチンコ機等の遊技機において、開閉部材を備える遊技機がある（例えば、特開 2007-98027 号公報を参照）。しかし、上述した従来の遊技機では、閉じた状態における開閉部材に対して背面側の表示装置から光が照射されることで開閉部材の視認態様の変化し得るところ、開閉部材の正面側を変位する他の部材があるわけではなく、開閉部材の視認態様のパリエーションが少ないことから、開閉部材の視認態様に改善の余地があるという問題点があった。

これに対し、遊技機甲 K J 1 によれば、照射手段から光が照射される所定の開閉部材の所定面側において変位可能な変位手段を備えるので、変位手段が開閉部材と重なって視認される状態と、変位手段が開閉部材と重ならず視認される状態とを構成できることから、開閉部材の視認態様のパリエーションを増加させることができ、開閉部材の視認態様を改善することができる。

遊技機甲 K J 1 において、前記変位手段は、所定の直線に沿う方向で変位可能に構成されることを特徴とする遊技機甲 K J 2。

遊技機甲 K J 2 によれば、遊技機甲 K J 1 の奏する効果に加え、変位手段の変位を予測し易くすることで、変位手段を視認する遊技者の遊技負担を軽減することができる。

遊技機甲 K J 1 又は K J 2 において、前記変位手段と前記開閉部材とが連動され得ることを特徴とする遊技機甲 K J 3。

10

20

30

40

50

遊技機甲 K J 3 によれば、遊技機甲 K J 1 又は K J 2 の奏する効果に加え、開閉部材の変位と変位手段の変位とを、独立したのではなく、互いに関連し合うものとして遊技者に視認させることができることから、開閉部材の視認態様の改善を図ることができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 3 のいずれかにおいて、前記開閉部材が開閉移動されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様の変化されることを特徴とする遊技機甲 K J 4。

遊技機甲 K J 4 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 3 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材の開閉移動と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が開閉部材の開閉移動に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 4 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向が変化されることに基づいて、前記照射手段から照射される光の視認態様の変化されることを特徴とする遊技機甲 K J 5。 10

遊技機甲 K J 5 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 4 のいずれかの奏する効果に加え、変位手段の変位の方向の変化と、照射手段から照射される光の視認態様の変化とを関連づけることにより、遊技者が変位手段の変位の方向の変化に気付き易い状態を構成することができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 5 のいずれかにおいて、前記開閉部材を閉鎖状態から開放状態に変化させる方向の荷重に対する抵抗を生じさせる抵抗発生手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 6。

遊技機甲 K J 6 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 5 のいずれかの奏する効果に加え、開閉部材に予期せぬ荷重がかけられたとしても開閉部材を閉鎖状態で維持し易くすることができるので、開閉部材の視認態様が予期せず変化されることを回避し易くすることができる。 20

遊技機甲 K J 1 から K J 6 のいずれかにおいて、前記変位手段が所定位置を所定方向に通過可能な第 1 状態と、前記変位手段が前記所定位置を前記所定方向に通過不能な第 2 状態と、を構成し得る切替手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 7。

遊技機甲 K J 7 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 6 のいずれかの奏する効果に加え、切替手段の状態を視認することで、変位手段の変位を予想させることができる。これにより、切替手段に対する注目力を向上させることができる。

遊技機甲 K J 7 において、前記切替手段の状態変化は、前記所定方向に通過する前記変位手段が到達する前に生じるよう構成されることを特徴とする遊技機甲 K J 8。 30

遊技機甲 K J 8 によれば、遊技機甲 K J 7 の奏する効果に加え、変位手段が所定位置に到達する前から切替手段の状態変化を把握させることができるので、切替手段の注目力を長期間に亘り向上させることができる。

遊技機甲 K J 1 から K J 8 のいずれかにおいて、前記変位手段の変位の方向を、第 1 の方向から、その第 1 の方向に対して交差する第 2 の方向に変化させる方向変化手段を備えることを特徴とする遊技機甲 K J 9。

遊技機甲 K J 9 によれば、遊技機甲 K J 1 から K J 8 のいずれかの奏する効果に加え、方向変化手段により変位手段の変位の方向をずらし得るので、変位手段の変位の方向が一定とされる場合に比較して、変位手段の視認態様のバリエーションを増やすことができる。 40

遊技機甲 K J 9 において、前記方向変化手段は変位手段を挟むようにして両側に配設されることを特徴とする遊技機甲 K J 10。

遊技機甲 K J 10 によれば、遊技機甲 K J 9 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に両側から作用することにより、方向変化手段による変位手段の変位の方向の変化を複数態様で生じさせることができる。

遊技機甲 K J 10 において、前記両側に配置される前記方向変化手段は、変位手段に対して交互に作用することを特徴とする遊技機甲 K J 11。

遊技機甲 K J 11 によれば、遊技機甲 K J 10 の奏する効果に加え、方向変化手段が変位手段に作用するタイミングがずらされることにより、方向変化手段による変位手段の変 50

位の方向の変化が高頻度で生じるようにすることができる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 1 0、甲 B 1 から甲 B 1 0、甲 C 1 から甲 C 1 1、甲 D 1 から甲 D 1 2、甲 E 1 から甲 E 1 1、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 1 1、甲 Y B 1 から甲 Y B 1 0、甲 Y C 1 から甲 Y C 1 1、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 1 3、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 1 1、甲 B C 1 から甲 B C 1 1、甲 B D 1 から甲 B D 1 3、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 1 0、甲 B G 1 から甲 B G 1 6、甲 B H 1 から甲 B H 1 1、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 1 1、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 2 6、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 1 9、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 1 3、甲 F B 1 から甲 F B 1 2、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 1 0、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 1 0、甲 K D 1 から甲 K D 1 0、甲 K E 1 から甲 K E 1 0、甲 K F 1 から甲 K F 1 6、甲 K G 1 から甲 K G 1 0、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 1 3、甲 K I 1 から甲 K I 1 1 及び甲 K J 1 から甲 K J 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機甲 Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 1 0、甲 B 1 から甲 B 1 0、甲 C 1 から甲 C 1 1、甲 D 1 から甲 D 1 2、甲 E 1 から甲 E 1 1、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 1 1、甲 Y B 1 から甲 Y B 1 0、甲 Y C 1 から甲 Y C 1 1、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 1 3、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 1 1、甲 B C 1 から甲 B C 1 1、甲 B D 1 から甲 B D 1 3、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 1 0、甲 B G 1 から甲 B G 1 6、甲 B H 1 から甲 B H 1 1、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 1 1、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 2 6、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 1 9、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 1 3、甲 F B 1 から甲 F B 1 2、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 1 0、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 1 0、甲 K D 1 から甲 K D 1 0、甲 K E 1 から甲 K E 1 0、甲 K F 1 から甲 K F 1 6、甲 K G 1 から甲 K G 1 0、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 1 3、甲 K I 1 から甲 K I 1 1 及び甲 K J 1 から甲 K J 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機甲 Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配

設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

遊技機甲 A 1 から甲 A 1 0、甲 B 1 から甲 B 1 0、甲 C 1 から甲 C 1 1、甲 D 1 から甲 D 1 2、甲 E 1 から甲 E 1 1、甲 W A 1 - 0 から甲 W A 1 - 5、甲 W A 2 - 1 から甲 W A 2 - 5、甲 W B 1 - 1 から甲 W B 1 - 6、甲 W B 2 - 1 から甲 W B 2 - 8、甲 W B 3 - 1 から甲 W B 3 - 3、甲 W C 1 - 1 から甲 W C 1 - 4、甲 W C 2 - 1 から甲 W C 2 - 5 及び甲 W D 1 - 1 から甲 W D 1 - 5、遊技機甲 Y A 1 から甲 Y A 1 1、甲 Y B 1 から甲 Y B 1 0、甲 Y C 1 から甲 Y C 1 1、甲 Y D 1 から甲 Y D 5、甲 Y E 1 から甲 Y E 3、甲 Y F 1 から甲 Y F 3 及び甲 Y G 1 から甲 Y G 3、遊技機甲 B A 1 から甲 B A 1 3、甲 B B 1 から甲 B B 3、甲 B B Z 1 から甲 B B Z 1 1、甲 B C 1 から甲 B C 1 1、甲 B D 1 から甲 B D 1 3、甲 B E 1 から甲 B E 3、甲 B E Z 1 から甲 B E Z 1 0、甲 B G 1 から甲 B G 1 6、甲 B H 1 から甲 B H 1 1、甲 B I 1 から甲 B I 3 及び甲 B I Z 1 から甲 B I Z 1 1、遊技機甲 C A 1 から甲 C A 2 6、甲 C B 1 から甲 C B 4、甲 C C 1 から甲 C C 4、甲 D A 1 から甲 D A 1 9、甲 D B 1 から甲 D B 4、甲 D C 1 から甲 D C 4、甲 D D 1 から甲 D D 4、甲 E A 1 から甲 E A 4、甲 E B 1 から甲 E B 4 及び甲 E C 1 から甲 E C 5、遊技機甲 F A 1 から甲 F A 1 3、甲 F B 1 から甲 F B 1 2、甲 F C 1 から甲 F C 8 又は甲 F D 1 から甲 F D 5、遊技機甲 K A 1 から甲 K A 1 0、甲 K B 1 から甲 K B 8、甲 K C 1 から甲 K C 1 0、甲 K D 1 から甲 K D 1 0、甲 K E 1 から甲 K E 1 0、甲 K F 1 から甲 K F 1 6、甲 K G 1 から甲 K G 1 0、甲 K K H 1 から甲 K K H 5、甲 K H 1 から甲 K H 1 3、甲 K I 1 から甲 K I 1 1 及び甲 K J 1 から甲 K J 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機甲 Z 3。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

#### 【 7 4 6 0 】

< 5 0 7 9 系の特徴群 >

< 特徴 L A 群 >

所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記特定の遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合いに設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、次に当たりとなるまで継続する特定遊技状態を設けることにより、特定の遊技状態へと移行した時点で当たり当選まで確定させ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、特定の遊技状態へと移行した場合に確定するのはあくまでも当たりのみであり、当たり後の遊技状態として有利な遊技状態が設定さ

れるか否かについては不定であるため、特定の遊技状態において当たりとなった場合に、当たりとなったタイミングによらず、有利度合いが比較的低い遊技状態に設定される可能性が常にあるため、遊技者に対して安心感を抱かせることが難しいという問題点があった。

これに対して遊技機 L A 1 によれば、特定条件の成立前後で特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 において、前記第 2 の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定されている前記特定の遊技状態よりも、少なくとも所定の特典が付与され易くなる構成であることを特徴とする遊技機。

10

遊技機 L A 2 によれば、遊技機 L A 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立すると所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して特定の遊技状態における遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 又は L A 2 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を備え、前記特定条件は、前記特典遊技の実行とは少なくとも異なる条件であることを特徴とする遊技機 L A 3。

遊技機 L A 3 によれば、遊技機 L A 1 又は L A 2 の奏する効果に加え、特典遊技を介さずに特定の遊技状態の有利度合いを可変させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 L A 3 において、前記特定条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立することを特徴とする遊技機 L A 4。

遊技機 L A 4 によれば、遊技機 L A 3 の奏する効果に加え、特定の遊技状態が設定された場合に、外れ判別結果が連続することを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L A 3 又は L A 4 において、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態と、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第 1 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定可能であり、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となつて前記特典遊技が実行された場合に、前記遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定され易い構成であることを特徴とする遊技機 L A 5。

30

遊技機 L A 5 によれば、遊技機 L A 3 又は L A 4 の奏する効果に加え、特定条件が成立して第 2 の有利度合いに設定されることにより、特典遊技が実行された場合に有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される可能性が高くなるため、特定条件が成立した後で特定の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

40

遊技機 L A 5 において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示において動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示期間において予め定められた停止条件が成立したに基づいて、実行中の前記識別情報の動的表示に対応する前記判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果を示すための前記識別情報を強制停止させる強制停止手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報が停止表示されたことに基づいて前記特典遊技を実行可能に構成され、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態は、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記識別情報の動的表示期間において前記停止条件が成立し易くなる構

50

成であることを特徴とする遊技機 L A 6。

遊技機 L A 6 によれば、遊技機 L A 5 の奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態では、有利度合いが低い第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する識別情報の動的表示の実行中に停止条件が成立し易くなることで、特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示を外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示に変更することができ、第 1 遊技状態が設定される可能性を低くすることができるので、相対的に、第 1 の有利度合いに設定された特定の遊技状態よりも、有利度合いが高い特定の遊技状態が設定される特典遊技の実行割合を高くすることができる。よって、特定条件が成立することをより強く期待させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 L A 6 において、前記動的表示期間決定手段は、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態の方が、前記第 1 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態よりも、前記第 1 遊技状態が設定される前記特典遊技に対応する前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間として長い動的表示期間を決定する割合が高く構成されていることを特徴とする遊技機 L A 7。

遊技機 L A 7 によれば、遊技機 L A 6 の奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態において、第 1 遊技状態が設定される特典遊技に対応する特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示における動的表示期間を長くしておくことにより、動的表示期間が終了する前に停止条件が成立する可能性を高くすることができるので、第 1 遊技状態を設定され難く構成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 L A 1 から L A 7 のいずれかにおいて、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第 2 特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを前記第 1 の有利度合いに設定する第 2 設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L A 8。

遊技機 L A 8 によれば、遊技機 L A 1 から L A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 の有利度合いに設定された特定の遊技状態において第 2 特定条件が成立した場合に再度第 1 の有利度合いに戻すことができるので、特定の遊技状態における遊技性をより多様化することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L A 1 から L A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 の有利度合いに設定された前記特定の遊技状態において予め定められた第 3 特定条件が成立したことに基づいて、当該特定の遊技状態の有利度合いを、前記第 1 の有利度合いとも第 2 の有利度合いとも異なる第 3 の有利度合いに設定する第 3 設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L A 9。

30

遊技機 L A 9 によれば、遊技機 L A 1 から L A 8 のいずれかが奏する効果に加え、特定の遊技状態における有利度合いを 3 段階に可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 1 】

##### < 特徴 L B 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態よりも前記判別手段による 1 の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易い第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第 1 状態よりも、前記第 2 状態の方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 L B 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、当たり遊技の終了後に、遊技者にとって有利度合いが高い遊技状態を設定することで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する

50



(例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選が実行される毎に、抽選結果を示すための図柄の変動表示を実行するものも広く一般的に知られている。また、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に変動表示の変動時間を異ならせることで、遊技にメリハリをつける制御を採用しているものも知られている。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、有利度合いが低い遊技状態ほど長い変動時間が設定されるため、変動時間が長くなることで遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点がある。

これに対して遊技機LB1では、1の判別が実行されてから新たな判別が実行可能となるまでの期間が長い第2状態の方が、期間が短い第1状態よりも有利度合いが高くなり易くなる斬新な制御を採用しているため、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

10

遊技機LB1において、前記第2状態は、前記判別手段の判別結果が少なくとも第1の判別結果となった場合に、前記第1状態よりも前記新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなる状態であることを特徴とする遊技機LB2。

遊技機LB2によれば、遊技機LB1の奏する効果に加え、第1の判別結果となった場合に、第1状態よりも第2状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるので、第2状態において、第1の判別結果とならないことを期待させることができるという効果がある。

20

遊技機LB2において、前記第1状態は、前記第1の判別結果となる前と、前記第1の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、異なる遊技状態となり易い状態であり、前記第2状態は、前記第1の判別結果となる前と、前記第1の判別結果となった後で新たな判別が実行可能となった時点とで、遊技状態が同一となり易い状態であることを特徴とする遊技機LB3。

遊技機LB3によれば、遊技機LB2が奏する効果に加え、第2状態では、第1の判別結果になっても遊技状態が維持され易くなる一方で、第1状態では、第1の判別結果となることで遊技状態が変更され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機LB2又はLB3において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも有利度合いが低い第2特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段と、前記第2特典遊技の終了後の遊技状態として、少なくとも前記第2状態よりも有利度合いが低い特定遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第1の判別結果は、前記特定の判別結果のうち、前記種別決定手段によって前記第2特典遊技が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機LB4。

30

遊技機LB4によれば、遊技機LB2又はLB3の奏する効果に加え、有利度合いが低い第2特典遊技に対応する判別結果となった場合に、第2状態の方が新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機LB4において、少なくとも前記第1の判別結果となってから前記第2特典遊技が実行されるまでの間に成立し得る予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第2特典遊技の実行を抑制可能な構成であることを特徴とする遊技機LB5。

遊技機LB5によれば、遊技機LB4の奏する効果に加え、第2状態の方が、第1の判別結果となった場合に、新たな判別が実行可能となるまでの期間が長くなり易いので、有利度合いが低い第2特典遊技が実行されるよりも前に特定条件を成立して第2特典遊技の実行が抑制される可能性を高くすることができる。よって、第1状態よりも第2状態の方が、第2特典遊技が実行され難くなる分、相対的に有利度合いが高い第1特典遊技が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

50

遊技機 L B 5 において、前記第 1 状態は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となった場合に、前記第 2 特典遊技が実行されるまでの期間として予め定められた第 1 期間が設定される状態であり、前記第 2 状態は、前記判別手段の判別結果が前記第 1 の判別結果となった場合に、前記第 2 特典遊技が実行されるまでの期間として前記第 1 期間よりも長い第 2 期間が設定される状態であり、前記特定条件は、前記判別手段の判別が実行された後の経過期間が前記第 1 期間よりも長く、前記第 2 期間よりも短い特定期間となった時点で成立し易い条件で構成されていることを特徴とする遊技機 L B 6。

遊技機 L B 6 によれば、遊技機 L B 5 の奏する効果に加え、第 1 状態で第 1 の判別結果となった場合は特定条件が成立するよりも前に第 2 特典遊技が実行される一方で、第 2 状態で第 1 の判別結果となった場合は第 2 特典遊技が実行されるよりも前に特定条件が成立して第 2 特典遊技の実行が抑制されるため、第 2 状態では、実質的に、第 2 特典遊技が実行され得ない極めて有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 6 において、前記判別手段は、第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、で少なくとも構成されており、前記第 1 判別手段の判別が実行されてから前記第 1 判別手段の判別結果が示されるまでの間に前記第 2 判別手段の判別結果が示されたことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別結果によらず、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果が前記第 1 判別手段の判別結果として示される構成であり、前記第 2 判別手段の判別が実行されてから前記第 2 判別手段の判別結果が示されるまでの期間は、前記特定期間に設定される構成であることを特徴とする遊技機 L B 7。

遊技機 L B 7 によれば、遊技機 L B 6 の奏する効果に加え、第 2 状態においては、第 1 判別手段の判別で第 1 の判別結果になったとしても、第 2 判別手段の判別が実行されていれば、特定期間の経過時に、第 1 判別手段の判別結果として第 1 の判別結果でなく外れ判別結果が示されるので、有利度合いが低い第 2 特典遊技を実行させずに有利な第 2 状態を継続させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 7 において、第 1 の取得条件が成立したことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別に用いる第 1 判別情報を取得する第 1 判別情報取得手段と、前記第 1 の取得条件とは異なる第 2 の取得条件が成立したことに基づいて、前記第 2 判別手段の判別に用いる第 2 判別情報を取得する第 2 判別情報取得手段と、を備え、少なくとも前記第 2 状態は、前記第 1 取得条件と前記第 2 取得条件との両方を成立させることが可能な状態であることを特徴とする遊技機 L B 8。

遊技機 L B 8 によれば、遊技機 L B 7 の奏する効果に加え、第 2 状態において第 1 の判別結果となった場合に、第 2 の判別条件が成立せずに第 2 特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるので、第 2 状態においてより確実に、有利度合いが低い第 2 特典遊技の実行を抑制することができるという効果がある。

遊技機 L B 4 から L B 8 のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記第 1 特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定遊技状態よりも有利度合いが高い第 1 遊技状態を設定可能であり、前記第 1 遊技状態は、予め定められた第 1 条件が成立している間、前記第 1 状態に設定され、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立している間、前記第 2 状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機 L B 9。

遊技機 L B 9 によれば、遊技機 L B 4 から L B 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 状態も第 2 状態も有利度合いが高い第 1 遊技状態を構成する状態であるものの、第 2 状態に設定されている方が、有利度合いが高くなるという斬新な遊戯し絵を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L B 9 において、前記第 1 遊技状態は、前記特典遊技が実行されるまで継続可能な遊技状態であることを特徴とする遊技機 L B 10。

遊技機 L B 10 によれば、遊技機 L B 9 の奏する効果に加え、有利度合いが高い第 1 遊

10

20

30

40

50

技状態が次の特典遊技の実行まで継続するので、第1遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな安心感を抱かせることができるという効果がある。

【7462】

<特徴LC群>

所定の設定条件の成立に基づいて特定の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、予め定められた第1の実行条件が成立したに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として第1演出を実行可能な第1演出実行手段と、予め定められた第2の実行条件が成立したに基づいて、前記特定の遊技状態における演出として、前記第1演出によって示唆される有利度合いよりも高い有利度合いを遊技者に示唆可能な第2演出を実行可能な第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機LC1。

10

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、それぞれの遊技状態に対応する有利度合いを遊技者に対して示唆可能な演出を実行可能に構成されているものも存在する。

20

しかしながら、係る従来型の遊技機では、同一の遊技状態が継続する限り、有利度合いが変更されないことにより演出態様を変更することもできないため、同一の遊技状態が長く継続するほど、演出態様が単調になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機LC1では、特定の遊技状態において第1演出が実行された場合と、第2演出が実行された場合とで、異なる有利度合いを遊技者に対して示唆することができるので、同一の遊技状態であるにもかかわらず、あたかも異なる遊技状態であるかのように遊技者に対して認識させることができ、演出態様が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機LC1において、1の前記特定の遊技状態において、前記第1演出と前記第2演出とのうち一方を実行した後で、他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機LC2。

30

遊技機LC2によれば、遊技機LC1の奏する効果に加え、1の特定の遊技状態が継続している間に遊技者に対して異なる有利度合いを示唆することができるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機LC2において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記遊技状態設定手段は、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、前記特定の遊技状態を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能であり、前記特定の遊技状態において前記第1演出と前記第2演出とのうち一方を実行した後で、前記特典遊技の実行を介さずに他方を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機LC3。

40

遊技機LC3によれば、遊技機LC2の奏する効果に加え、特典遊技が実行されていないにもかかわらず、有利度合いが変化したかのような演出を実行することができるので、特定の遊技状態が継続している間における遊技が単調となってしまうことをより確実に抑制することができるという効果がある。

遊技機LC3において、前記第2の実行条件は、前記特定の遊技状態が設定された後で、予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機LC4

50

遊技機 L C 4 によれば、遊技機 L C 3 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別を実行することにより、高い有利度合いを示唆する第 2 演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L C 4 において、前記特定の遊技状態が設定されたことに基づいて第 1 状態を設定し、前記特定の遊技状態が設定された後で前記特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった場合に、前記特定の遊技状態を維持したまま前記第 1 状態よりも有利度合いが高くなる第 2 状態を設定することが可能な状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L C 5。

遊技機 L C 5 によれば、遊技機 L C 4 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において特定回数の判別に渡って特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 L C 5 において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技とは異なる種別の前記特典遊技であって、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記特定の遊技状態が設定される第 2 特典遊技を、を少なくとも含む複数のうち 1 の前記特典遊技の種別を決定する種別決定手段を備え、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として予め定められた第 1 回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第 2 状態が設定される構成であり、前記第 2 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態は、前記特定回数として前記第 1 回数よりも多い第 2 回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に前記状態設定手段によって前記第 2 状態が設定される構成であることを特徴とする遊技機 L C 6。

遊技機 L C 6 によれば、遊技機 L C 5 の奏する効果に加え、第 2 状態が設定されるタイミングを特典遊技の種別に応じて異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L C 6 において、前記特典遊技の実行中における演出態様として、少なくとも前記第 1 特典遊技と前記第 2 特典遊技とを遊技者が区別困難となる演出態様を設定する演出態様設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L C 7。

遊技機 L C 7 によれば、遊技機 L C 6 の奏する効果に加え、第 1 特典遊技であるか第 2 特典遊技であるかを区別し難くすることができるので、第 2 特典遊技が終了した後においても、外れ判別結果の連続回数が第 1 回数に近づくにつれて第 2 状態を期待させることができるという効果がある。

遊技機 L C 6 又は L C 7 において、前記特定の遊技状態が設定された後で前記第 1 回数の判別が実行されたことに基づいて、前記第 2 状態に設定される可能性を示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備え、前記示唆演出は、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第 2 状態に設定されないことを示唆する第 1 演出態様に設定され、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の前記特定の遊技状態において、前記第 1 回数目の判別結果に応じて、前記第 1 演出態様と、前記第 2 状態に設定されることを示唆する第 2 演出態様と、のどちらかに設定される構成であることを特徴とする遊技機 L C 8。

遊技機 L C 8 によれば、遊技機 L C 6 又は L C 7 の奏する効果に加え、特定の遊技状態に設定されてから第 1 回数目の判別が実行された場合に、示唆演出を実行することができるので、第 2 状態に設定されるか否かを遊技者に対して分かり易く報知することができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 3 】

##### < 特徴 L D 群 >

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特

10

20

30

40

50

典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利度合いが高い第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、遊技の制御に用いる特定のカウンタのカウンタ値に所定の初期値を設定する初期値設定制御を実行可能な第1制御手段と、前記特定のカウンタのカウンタ値を所定の更新規則に従って更新する更新制御を実行可能な第2制御手段と、を備え、前記第1遊技状態において、前記遊技状態設定手段によって前記第2遊技状態が設定され得る特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって前記初期値設定制御が実行され得る構成であり、前記第2遊技状態において前記特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記第1制御手段によって初期値設定制御が実行される第1の状況と、前記第2制御手段によって前記更新制御が実行される第2の状況と、のどちらかが成立し得る構成であることを特徴とする遊技機LD1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、所定契機で所定のカウンタ（例えば、時短回数をカウントするカウンタ）に対して所定の初期値を設定し、カウンタ値が特定値となるまで更新処理を行うものが存在する（例えば、特許文献1：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、より好適なカウンタ値の更新方法が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、カウンタ値が特定値となることで遊技者にとって不利となる遊技機が知られている。より具体的には、遊技者に有利な第1遊技状態と当たりとが繰り返される毎に、所定のカウンタの更新処理が実行され、カウンタ値が特定値となった場合に、当たり遊技の終了後の遊技状態を強制的に有利度合いが比較的低い第2遊技状態に設定する遊技機が知られているが、係る従来型の遊技機においては、特定値に更新されるまでの更新回数が固定であり、有利な第1遊技状態の連続回数の上限も固定化されるため、特定値に更新される（即ち、遊技者にとって不利となる）タイミングを比較的容易に遊技者が把握可能であり、遊技に対する興味を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機LD1によれば、有利な第2遊技状態において特定特典遊技が実行された場合に、必ずしも所定の更新規則に従った更新制御が実行されるわけではなく、初期値にリセットされる場合を設けることができるため、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に予測し難くすることができる。よって、カウンタ値をより好適に更新することができるという効果がある。

遊技機LD1において、前記特定のカウンタのカウンタ値が予め定められた特定値に更新され、所定の判別タイミングになったことに基づいて予め定められた特定制御を実行する第3制御手段を備えることを特徴とする遊技機LD2。

遊技機LD2によれば、遊技機LD1の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に、特定制御が実行されるのか否かを遊技者に対して予測し難く構成することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機LD2において、前記特定制御は、前記第1遊技状態を設定する制御であることを特徴とする遊技機LD3。

遊技機LD3によれば、遊技機LD2の奏する効果に加え、所定の判別タイミングとなった場合に有利度合いが低い第1遊技状態に設定されるか否かを分かり難くすることができるので、第1遊技状態に設定される可能性が高い更新回数だったとしても、有利な第2遊技状態が設定されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機LD1からLD3のいずれかにおいて、前記特定特典遊技として、第1特定特典遊技と、第2特定特典遊技と、が少なくとも設けられており、前記第1制御手段は、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記初期値設定制御を実行し、前記第2制御手段は、前記第2遊技状態において前記第2特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記更新制御を実行することを特徴とする遊技機LD4。

遊技機LD4によれば、遊技機LD1からLD3のいずれかが奏する効果に加え、同じ

ように第2遊技状態が設定され得る特定特典遊技でも、第1特定特典遊技であるか、第2特定特典遊技であるかによって特定のカウンタのカウンタ値が異なる値に更新され得るので、特定のカウンタのカウンタ値を遊技者に対して予測し難く構成することができるという効果がある。

遊技機LD4において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を備え、前記特典遊技の実行条件は、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となった場合に成立する条件であり、前記特典遊技実行手段は、前記特定の判別結果となることで前記特典遊技の実行条件が成立した後で予め定められた特定の設定条件が成立した場合に前記特典遊技の実行を設定可能であり、前記第1制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第1遊技状態である場合に前記初期値設定制御を実行可能であり、前記第2制御手段は、前記特典遊技の実行が設定された時点の遊技状態が前記第2遊技状態である場合に前記更新制御を実行可能であり、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、前記特定の設定条件が成立するよりも前に前記第1遊技状態に変更可能であることを特徴とする遊技機LD5。

10

遊技機LD5によれば、遊技機LD4の奏する効果に加え、第2遊技状態において第1特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するよりも前に第1遊技状態に変更しておくことで、確実に、第1制御手段による初期値設定制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機LD5において、前記第2遊技状態において前記第2特定特典遊技の実行条件が成立した場合に、少なくとも前記特定の設定条件が成立するまで前記第2遊技状態を維持可能であることを特徴とする遊技機LD6。

20

遊技機LD6によれば、遊技機LD5の奏する効果に加え、第2遊技状態において第2特定特典遊技の実行条件が成立した場合には、特典遊技の実行を設定するまで第2遊技状態を維持することで、確実に、第2制御手段による更新制御を実行させることができるという効果がある。

遊技機LD4からLD6のいずれかにおいて、前記第2遊技状態において前記第1特定特典遊技の実行条件が成立して前記初期値設定制御が実行された場合に、所定タイミングで、前記初期値設定制御が実行されたことを示唆する示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機LD7。

遊技機LD7によれば、遊技機LD4からLD6のいずれかが奏する効果に加え、示唆演出により初期値設定制御が実行されたことを遊技者に対して示唆することができるので、所定タイミングで実行される演出に遊技者を注目させることができるという効果がある。

30

#### 【7464】

##### <特徴LE群>

所定の設定条件の成立に基づいて、予め定められた特定期間に渡って遊技者に有利な特定制御が設定される特定状態を設定する特定状態設定手段と、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記決定されたタイミングとは少なくとも異なる所定タイミングで、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することを遊技者に対して示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機LE1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが異なる複数の遊技状態が設けられていると共に、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況の連続回

50

数に上限値を設定されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、見た目上、特定の遊技状態において当たり遊技の実行が設定されたという状況が上限値を超えて継続したかのような動作となる場合があり、演出態様を好適に設定することが困難となってしまう場合がある。

これに対して遊技機 L E 1 では、所定タイミングで特定演出を実行することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 L E 1 において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特定期間が終了するまでに渡る第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 L E 2。

遊技機 L E 2 によれば、遊技機 L E 1 の奏する効果に加え、特定状態が設定されてから特定期間が経過するまでの間、共通の演出を実行することができるので、演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 L E 2 において、前記特定演出実行手段は、前記特定制御が前記特定期間を超えて継続することが決定された場合に、前記特定期間の終了条件が成立してから前記特定期間が実際に終了されるまでの間の期間において前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機 L E 3。

遊技機 L E 3 によれば、遊技機 L E 2 の奏する効果に加え、特定制御が特定期間を超えて継続することが決定されていたとしても、特定期間の終了条件が成立するまで特定演出による示唆が行われないので、特定期間の終盤まで、特定制御が特定期間を超えることに対する期待感を遊技者に対して持続的に抱かせ続けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L E 1 から L E 3 のいずれかにおいて、前記特定期間を超えて前記特定制御が継続した後において、前記特定制御が終了されるか否かを示唆可能な第 1 演出を所定契機で実行する第 1 演出実行手段を備え、前記特定制御は、第 1 条件と、その第 1 条件とは異なる第 2 条件と、の両方が成立したに基づいて終了される構成であり、前記第 1 演出実行手段は、前記所定契機として、前記第 1 条件が成立したに基づいて前記第 1 演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 L E 4。

遊技機 L E 4 によれば、遊技機 L E 1 から L E 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件が成立する毎に、第 1 演出によって特定制御が継続するか否かを遊技者に対して示唆することができるので、遊技者に対して定期的にドキドキ感を抱かせることができ、遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L E 4 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 条件は、前記特定制御が設定されている間に前記特典遊技が実行された場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機 L E 5。

遊技機 L E 5 によれば、遊技機 L E 4 の奏する効果に加え、特定期間を超えて特定制御が永続した後は、特典遊技が実行される毎に第 1 演出によって特定制御が継続するか否かを示唆することができるので、特典遊技の実行中における遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 L E 5 において、前記特定状態設定手段は、前記特定状態として、予め定められた特定回数の前記特典遊技が実行されるまで、前記特典遊技の終了後の遊技状態として遊技者に有利な特定遊技状態が設定される状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 L E 6。

遊技機 L E 6 によれば、遊技機 L E 5 が奏する効果に加え、特定状態が設定されると、特定回数の特典遊技の実行が終了するまで、有利な特定遊技状態と特典遊技とが繰り返され易くなるので、特定状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな満足感や喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機 L E 6 において、前記特定状態が設定されたことに基づいて、前記特典遊技の実行回数に応じたカウンタ値が設定される特定のカウンタに対して特定回数に対応する特定

10

20

30

40

50



の初期値を設定する初期値設定手段と、前記特定状態が設定された後で前記特典遊技が実行されたことに基づいて、前記特定のカウンタのカウンタ値を更新する更新手段と、を備えることを特徴とする遊技機 L E 7。

遊技機 L E 7 によれば、遊技機 L E 6 の奏する効果に加え、特定のカウンタを用いて特定状態の継続期間を正確に判別することができるという効果がある。

遊技機 L E 7 において、前記特定状態において予め定められた初期化条件が成立したことに基づいて、前記特定のカウンタに対して前記特定の初期値を設定する第 2 初期値設定手段を備えることを特徴とする遊技機 L E 8。

遊技機 L E 8 によれば、遊技機 L E 7 の奏する効果に加え、特定の初期値が設定された場合、そこから更に特定回数分の特典遊技が実行されるまで特典遊技と特定遊技状態とが繰り返される有利な状況となるため、特定状態において、遊技者に対して初期化条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 5 】

##### < 特徴 L F 群 >

第 1 の実行条件の成立に基づいて第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、第 2 の実行条件の成立に基づいて前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行可能な第 2 演出実行手段と、を備え、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが重複して実行された場合に、前記第 1 演出の演出期間が先に経過するよりも、前記第 2 演出の演出期間が先に経過した方が、遊技者に有利となり易い構成であることを特徴とする遊技機 L F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、より好適な演出態様を実現することが求められていた。

これに対して遊技機 L F 1 では、第 1 演出と第 2 演出とが重複して実行された場合に、第 1 演出の演出期間が先に終了するか、第 2 演出の演出期間が先に終了するかによって、遊技者の有利度合いが変わる斬新な演出動作を実現することができるので、好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 L F 1 において、予め定められた特定条件が成立したことを契機として、前記第 1 の実行条件と前記第 2 の実行条件との両方が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 L F 2。

遊技機 L F 2 によれば、遊技機 L F 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に、第 1 演出と第 2 演出とが共に実行されるので、特定条件が成立する毎に、どちらの演出期間が早く経過するのかに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L F 1 又は L F 2 において、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが重複して実行された場合に、一方の演出の演出期間が経過したことに基づいて他方の演出が終了される構成であることを特徴とする遊技機 L F 3。

遊技機 L F 3 によれば、遊技機 L F 1 又は L F 2 の奏する効果に加え、一方の演出期間が経過して遊技者に有利となり易いか否かが判明した後において、他方の演出が長く継続してしまい、遊技者に退屈感を抱かせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 L F 3 において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技の種別として、第 1 特典遊技と、その第 1 特典遊技よりも有利度合いが高い第 2 特典遊技と、を少なくとも含む複数のうち 1 の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第 1 演出は、前記第 1 特典遊技が実行されることを示唆する演出であることを特徴

10

20

30

40

50



とする遊技機 L F 4。

遊技機 L F 4 によれば、遊技機 L F 1 から L F 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出によって有利度合いが低い第 1 特典遊技が実行されることが示唆されるため、第 1 演出により第 1 特典遊技の実行が示唆されるよりも前に第 2 演出の演出期間が先に経過して第 1 演出が終了されることを期待させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 L F 4 において、前記第 1 特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として第 1 遊技状態を設定する第 1 遊技状態設定手段と、前記第 2 特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として前記第 1 遊技状態よりも有利度合いが高い第 2 遊技状態を設定する第 2 遊技状態設定手段と、を備え、前記特定条件は、前記第 2 遊技状態において少なくとも成立する条件であり、前記第 2 演出は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる判別結果となったことを示唆する演出であることを特徴とする遊技機 L F 5。

10

遊技機 L F 5 によれば、遊技機 L F 4 の奏する効果に加え、第 1 演出で第 1 特典遊技の実行が示唆されるよりも、第 2 演出で特典遊技が実行されないことが示唆される演出が実行されることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 6 】

< 5 0 8 0 系の特徴群 >

< 特徴 M A 群：時短ストック >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、前記第 2 設定手段により前記第 2 特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M A 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

30

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

40

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M A 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている状態で、第 2 特定設定を設定するための情報が記憶され、設定条件の成立に基づいて第 2 特定設定を設定可能とすることで、第 2 特定設定の設定を設定条件が成立するまで遅延させることができ、第 1 特定設定が設定されている期間をより長くすることができ、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M A 1 において、前記第 1 特定設定は、終了条件が成立したことに基づいて解除されるものであり、前記設定条件は、設定されている前記第 1 特定設定の終了条件が成立

50

した以降に成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機 M A 2。

遊技機 M A 2 によれば、遊技機 M A 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定が設定されている状態で、設定条件が成立してしまい、設定されていた第 1 特定設定の終了条件が成立する前に、記憶された情報が消化されてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M A 1 または M A 2 において、前記第 1 特定設定が設定された場合に、前記終了条件が成立するまでの期間に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段を有し、前記記憶手段に記憶された前記情報に対応して前記示唆手段により示唆された情報を可変させることが可能な可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M A 3。

遊技機 M A 3 によれば、遊技機 M A 1 または M A 2 の奏する効果に加え、終了条件が成立するまでの期間に対応した情報が記憶手段に記憶された情報により可変されるので、示唆手段により示唆される情報により、記憶手段に記憶された情報に対しても認識させることが可能となり、第 1 特定設定が設定されている期間に情報が記憶されることへの期待を持たせて遊技を行わせることができるという効果がある。

10

#### 【 7 4 6 7 】

< 特徴 M B 群：ストックまとめて報知 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を終了条件が成立するまで設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に、情報が記憶されることが可能な記憶手段と、前記記憶手段に情報が複数回記憶されている場合に、記憶されている複数回記憶された情報に対応した示唆態様を実行することが可能な示唆手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 M B 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

30

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M B 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている状態で複数回、第 2 特定設定に対応した情報が記憶手段に記憶され、複数回記憶された情報に対応した示唆態様が実行されるので、第 1 特定設定が設定されている期間にも、情報が記憶されることを期待させ、情報が記憶された回数を示唆態様により容易に識別できるので、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 M B 1 において、前記記憶手段に記憶される情報は、前記第 2 特定設定が設定された場合に終了条件が成立するまでの期間に対応して設定されるものであり、前記示唆態様は、前記記憶手段に複数回記憶された前記情報の前記期間に対応した態様で設定されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 M B 2。

遊技機 M B 2 によれば、遊技機 M B 1 の奏する効果に加え、複数回、複数回の第 2 特定設定が設定されることが可能にされている状態となった場合に、示唆態様により、最終の

50

第 2 特定設定が設定されるまでの期間を示唆態様により識別できるので、遊技をわかりやすく実行させることができるという効果がある。

遊技機 M B 1 または M B 2 において、前記情報は、終了条件が成立するまでの期間に対応しており、設定されていない第 2 特定設定に対応した情報が前記記憶手段に記憶されている場合には、次に記憶される第 2 特定設定の終了条件が成立するまでの期間が加算された情報が記憶手段に記憶されるものであることを特徴とする遊技機 M B 3。

遊技機 M B 3 によれば、遊技機 M B 1 または M B 2 の奏する効果に加え、第 2 特定設定における終了条件が成立するまでの期間が、複数回の第 2 特定設定が設定される期間に跨がって加算された情報が記憶されるので、1 の特定設定に対応した終了条件が成立するまでの期間よりもより長くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 8 】

< 特徴 M C 群 : 時短ストックの切替 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に通常遊技状態から第 1 遊技状態へと移行させることが可能な第 1 遊技状態移行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記特定遊技を実行せずに前記通常遊技状態とは異なる第 2 遊技状態へと移行させることが可能な第 2 遊技状態移行手段と、前記第 1 遊技状態が設定されている期間に前記判別手段による判別結果に基づいて前記第 2 遊技状態へと移行させずに、前記第 2 遊技状態へと移行させるための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応させて前記第 2 遊技状態へと移行させることが可能な特定移行手段と、を有し、前記遊技機は、前記第 2 遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記情報が記憶されないものであることを特徴とする遊技機 M C 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M C 1 によれば、第 1 遊技状態が設定されている場合には、判別結果に基づいて、情報が記憶され、設定条件が成立するまで、第 2 遊技状態の設定が保留され、第 2 遊技状態が設定されている場合には、特殊判別結果となっても第 2 遊技状態へと移行させるための情報が記憶されないことで、設定されている遊技状態によって、情報が記憶されることへの価値を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M C 1 において、前記設定条件は、前記第 1 遊技状態を終了させる終了条件が成立した後に成立するようにされていることを特徴とする遊技機 M C 2。

遊技機 M C 2 によれば、遊技機 M C 1 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態を終了条件が成立するまで継続させた後に、第 2 遊技状態へと移行させることができ、第 1 遊技状態の

10

20

30

40

50

期間が短くなってしまう不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M C 1 または M C 2 において、前記記憶手段に前記情報が記憶されている状態で、次に前記情報が記憶される場合には、先に記憶されている情報が保持された状態で、次に記憶される情報が記憶されるものであることを特徴とする遊技機 M C 3。

遊技機 M C 3 によれば、遊技機 M C 1 または M C 2 の奏する効果に加え、複数の情報がそれぞれ記憶されることが可能であるので、第 1 遊技状態中に特殊判別結果が判別された回数分、情報が記憶されることが可能であり、第 1 遊技状態中に特殊判別結果と判別される期待を高めることができるという効果がある。

#### 【 7 4 6 9 】

< 特徴 M D 群 : ストック報知制御 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第 1 特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて成立可能な特定条件の成立に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第 2 特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記第 1 特定設定が設定された場合に、前記特定設定が解除されるまでの期間に対応した示唆情報を示唆することが可能な示唆手段と、前記第 1 特定設定が設定されている期間に前記特定条件が成立したに基づいて、前記第 2 特定設定が解除されるまでの期間を更新条件の成立に基づいて更新することが可能な更新手段と、を有し、前記示唆手段は、前記更新手段により期間が更新された場合に、前記更新手段により更新された期間に対応して前記示唆情報を示唆する第 1 状態と、前記更新手段により更新される前の期間に対応して示唆情報を示唆する第 2 状態とが設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M D 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M D 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている状態で特定条件が成立することで期間が更新されても、更新される前の期間に対応して示唆がされることで、第 2 特定設定が新たに設定されたという複雑な情報ではなく、あたかも設定されていた第 1 特定設定が継続して実行されているかのように思わせることができ、遊技の興味を向上できるという効果がある。

遊技機 M D 1 において、更新手段は、前記第 1 特定設定が設定されている場合に、特定条件の成立に基づいて設定される前記第 2 特定設定が解除されるまでの期間が先に設定されている前記第 1 特定設定が解除されるまでの期間よりも長い場合に、期間を次に設定される前記第 2 特定設定に対応した期間に更新するものであることを特徴とする遊技機 M D 2。

遊技機 M D 2 によれば、遊技機 M D 1 の奏する効果に加え、第 2 特定設定が解除されるまでの期間が長くなる場合に期間が更新されることで、遊技者にとって特定条件が成立す

10

20

30

40

50

ること遊技者が不利となる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M D 1 または M D 2 において、前記特定条件が成立した場合に、設定されている前記第 1 特定設定が解除されるまでの期間よりも短い期間で解除される第 2 特定設定が設定されるのであれば、前記特定条件が成立したことが無効とされるものであることを特徴とする遊技機 M D 3。

遊技機 M D 3 によれば、遊技機 M D 1 または M D 2 の奏する効果に加え、特定条件が成立する、遊技者が不利益となることを抑制できるという効果がある。

#### 【 7 4 7 0 】

< 特徴 M E 群：確変中の時短図柄 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、第 1 設定がされる第 1 遊技状態と、第 1 設定とは異なる第 2 設定がされる第 2 遊技状態とを含む複数の遊技状態より 1 の遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに特定設定を設定可能な特定設定手段と、前記第 1 遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果と判別されたことに基づいて前記特定設定を設定するための情報が記憶される記憶手段と、設定条件の成立に基づいて前記記憶手段に記憶されている情報に対応して前記特定設定を設定させることが可能な後設定手段と、前記第 2 遊技状態が設定されている場合に、前記特定設定が設定されることを規制させることが可能な規制手段と、を有し、前記第 2 遊技状態は、前記第 1 遊技状態が設定されている期間に前記特殊判別結果が判別されていない状態で移行条件が成立したことに基づいて設定されることが可能にされ、前記第 1 遊技状態が設定されている状態で前記特定設定が設定された場合には、前記移行条件とは異なる特定条件が成立した後に、前記第 2 遊技状態へと移行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 M E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を含む複数の遊技状態のうち何れかが設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技の終了後に設定される遊技状態は、所定の終了条件が成立した場合に必ず異なる遊技状態へと移行するように構成されていたため、複数の遊技状態を設定可能に構成された遊技機であっても、その遊技状態の移行内容が単調となってしまう、遊技者が遊技機飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、特定の遊技状態が設定されている場合において、特定の終了条件が成立した場合であっても、異なる遊技状態へと移行可能に構成することで、遊技状態の移行内容をバリエーションに富んだものとし、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 M E 1 によれば、移行条件が成立するまでに特定設定が設定されると、移行条件が変更されるので、遊技者が期待する条件を変更させて遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M E 1 において、前記移行条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立することが可能にされていることを特徴とする遊技機 M E 2。

遊技機 M E 2 によれば、遊技機 M E 1 の奏する効果に加え、特殊判別結果と判別されるよりも前に所定の判別結果となることで、第 2 遊技状態へ移行させることができるので、所定の判別結果となることへの期待感を高めることができるという効果がある。

遊技機 M E 1 または M E 2 において、前記特定条件は、所定回数の判別が実行されたことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機 M E 3。

遊技機 M E 3 によれば、遊技機 M E 1 の奏する効果に加え、所定回数の判別が実行され

るまで特定条件が成立しないので、一定期間以上、第2遊技状態が設定されることを規制することができ、第2遊技状態が設定される期間を短くすることができるという効果がある。

#### 【7471】

<特徴MF群：変動パターンテーブル切替>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により実行される前記識別情報の動的表示態様が決定された動的表示態様決定手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定される場合に設定される第1情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第1情報に更新されたことに基づいて、前記第1特定設定を解除することが可能な第1解除手段と、前記第2特定設定が設定される場合に設定される第2情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第2情報に更新されたことに基づいて、前記第2特定設定を解除することが可能な第2解除手段と、を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記第2情報が設定されている場合に、前記所定の第2情報となるまでの期間に対応した期間情報に基づいて動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機MF1

。従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が所定期間設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

また、上述した従来型の遊技機では、遊技の当否抽選の抽選結果を示唆可能な変動演出を所定期間実行することで、遊技の当否抽選が実行されてから、その抽選結果が報知されるまでの間、当たり当選を期待しながら変動演出に注視することで演出効果を高めるものが一般的である。

さらに、所定期間の遊技が実行され、有利状態の終了条件が成立する場合には、変動演出を用いて遊技の当否抽選の結果に加え、有利状態が終了することを示唆する演出も実行するために、他の変動演出が実行される期間よりも長めの期間を設定するように構成される遊技機もある。この場合、特典遊技が終了してから実行された抽選の回数に基づいて有利状態が終了し得るタイミングを特定し、有利状態が終了し得るタイミングに対応する変動演出の実行期間として、他のタイミングに対応する変動演出の実行期間よりも長い期間が設定されるように予め変動パターンが決定されるように構成されているものが一般的である。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特典遊技が終了してからの抽選回数に基づいて変動パターンが規定されているため、有利状態が終了するタイミングが不定の場合には、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定することができず、有利状態が終了することを遊技者に確実に報知すること無く有利状態が終了してしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が終了するタイミングが不定の場合であっても、有利状態が終了し得るタイミングに合わせて長い変動期間の変動パターンを決定可能に構成することで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機MF1によれば、第2情報が設定されている場合に、所定の第2情報となるまでの期間情報に基づいて動的表示態様が決定されることで、第2特定設定が継続して設定さ

れる期間に対応した演出を識別情報の動的表示で実行させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機MF1において、複数の動的表示態様が設定されることが可能な動的表示態様群が複数記憶された記憶手段を有し、前記動的表示態様決定手段は、前記期間情報に対応した動的表示態様群より動的表示態様を決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機MF2。

遊技機MF2によれば、遊技機MF1の奏する効果に加え、期間情報に対応して動的表示態様群が切替られるので、容易に期間情報によって動的表示態様を切替えて決定することが可能にできるという効果がある。

遊技機MF1またはMF2において、第1特定設定が設定されている状態で前記特殊判別結果と判別された場合には、前記第1特定設定が解除された後に、前記第2特定設定が前記期間情報に対応する期間で設定されるものであることを特徴とする遊技機MF3。

10

#### 【7472】

<特徴MG群：時短ストック制御>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第2設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第3設定手段と、前記第2特定設定が設定されている場合に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて新たに判別された前記特殊判別結果に対応した第2特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機MG1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

30

しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にすることで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機MG1によれば、第1特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となることで第2特定設定が設定されることが保留されて記憶される一方で、第2特定設定が設定されている場合には、特殊判別結果となったタイミングで新たに第2特定設定がされるので、状態によって、第2特定設定が設定されるタイミングを異ならせることで、第1特定設定中に特殊判別結果となる回数に興味を持たせて遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機MG1において、前記設定条件は、前記第1特定設定が解除される解除条件が成立したに基づいて成立することが可能にされるものであることを特徴とする遊技機M

50



G 2。

遊技機 M G 2 によれば、遊技機 M G 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定を解除条件まで設定させた後に第 2 特定設定を設定させることができるので、第 1 特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機 M G 2 において、前記解除条件は、前記判別手段により所定の判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機 M G 3。

遊技機 M G 3 によれば、遊技機 M G 1 または M G 2 の奏する効果に加え、所定の判別結果と判別された後に、記憶手段に記憶されている情報に対応した第 2 特定設定が設定されるので、所定の判別結果が第 2 特定設定の設定契機とすることができ、所定の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

10

【 7 4 7 3 】

< 特徴 M H 群 : 複数の時短当選制御 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に特定設定を設定可能な第 1 設定手段と、前記判別手段により判別結果が前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果である場合に、前記特定遊技を実行せずに前記特定設定を設定可能な第 2 設定手段と、前記特定設定が設定されている期間に、前記特殊判別結果が判別されることに基づいて、前記第 2 設定手段により前記特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した前記特定設定を設定することが可能な第 3 設定手段と、を有し、前記設定条件が成立するまでに複数の前記情報が前記記憶手段に記憶される場合には、前記複数の情報のうち、特定条件に対応した情報に基づく第 2 特定設定が設定されるものであることを特徴とする遊技機 M H 1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。しかしながら、特典遊技が実行されない限り、有利状態が設定されることが無かったため、遊技の当否抽選の結果が当たりにならない遊技が長時間継続した遊技者に対して、遊技が単調となる問題点があった。

30

また、有利状態中に有利状態を設定させる契機（特典遊技の実行）が成立した場合には、設定中の有利状態がクリアされ、特典遊技の終了後に、特典遊技に対応した期間の有利状態が設定されるだけであることから、有利状態が継続する期間の長さが固定されてしまい遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が継続する期間の長さを不定にしながらも、過剰に継続してしまうことを抑制することで、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機 M H 1 によれば、第 1 特定設定が設定されている期間に複数の情報が記憶手段に記憶された場合には、特定条件に対応した情報に対応して特定設定が設定されるので、特定設定が過剰に設定される不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 M H 1 において、前記設定条件は、前記第 1 特定設定を解除する解除条件が成立した場合に設定可能にされていることを特徴とする遊技機 M H 2。

遊技機 M H 2 によれば、遊技機 M H 1 の奏する効果に加え、第 1 特定設定を解除条件まで設定させた後に第 2 特定設定を設定させることができるので、第 1 特定設定が設定される期間をより長くすることができるという効果がある。

遊技機 M H 1 または M H 2 において、前記第 2 特定設定が設定される場合に設定される第 2 情報が前記識別情報の動的表示が終了する毎に更新され、所定の第 2 情報に更新され

50



たことに基づいて、前記第2特定設定を解除することが可能な第2解除手段を有し、設定される第2情報は、異なる情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機MH3。

遊技機MH3によれば、遊技機MH1またはMH2の奏する効果に加え、第2特定設定が設定される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【7474】

##### <特徴MI群>

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第1制御と、その第1制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第2制御と、を少なくとも含む複数のうち1の制御を設定する制御設定手段と、前記第2制御が設定されている状態で予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第2制御から前記第1制御に切り替えることが可能な切替手段と、を備え、特定の遊技状態において、第1の状況と、その第1の状況よりも前記特定条件が成立した場合の有利度合いが高くなる第2の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機MI1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。しかしながら、所定期間の有利状態が設定されている状態で新たな当たり

に当選した場合において、有利状態中であればどのタイミングで当たり当選した場合であっても付与される特典が同一であるため、当たり当選したタイミングについて遊技者に興味を持たせることができない単調な遊技となり、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、同一の有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機MI1によれば、第1の状況の特定の遊技状態であるか、第2の状況の特定の遊技状態であるかに応じて、第2制御から第1制御に切り替えられた場合の有利度合いが可変するので、特定の遊技状態において、第2の状況であるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機MI1において、少なくとも前記第2の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが高い第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機MI2。

遊技機MI2によれば、遊技機MI1の奏する効果に加え、第2の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが高い第1遊技状態に設定されるので、第2の状況となっている間に特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機MI遊技機MI1又はMI2において、少なくとも前記第1の状況の前記特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特定の遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機MI3。

遊技機MI3によれば、遊技機MI1又はMI2の奏する効果に加え、第1の状況の特定の遊技状態において特定条件が成立すると、有利度合いが低い第2遊技状態に設定されるので、第1の状況となっている間に特定条件が成立しないことを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

40

50

遊技機 M I 1 から M I 3 のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 2 の状況は、前記第 1 の状況において前記第 1 の判別結果とは異なる第 2 の判別結果となったことに基づいて成立し得る状況であることを特徴とする遊技機 M I 4。

遊技機 M I 4 によれば、遊技機 M I 1 から M I 3 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 の状況において特定条件が成立する前に第 2 の判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 M I 4 において、前記制御設定手段は、前記第 1 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となったことに基づいて、前記第 2 制御を設定可能であることを特徴とする遊技機 M I 5。

10

遊技機 M I 5 によれば、遊技機 M I 4 の奏する効果に加え、第 1 制御が設定されている状態において第 2 の判別結果となることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 M I 5 において、前記第 2 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となった場合に、前記第 2 制御が重複して設定されることを回避する回避手段と、前記第 2 制御が設定されている状態で前記判別手段の判別結果が前記第 2 の判別結果となった場合に、前記第 2 の判別結果となったことを示す特定情報を前記特定条件が成立するまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第 1 の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されていない状況であり、前記第 2 の状況は、前記記憶手段に前記特定情報が記憶されている状況であることを特徴とする遊技機 M I 6。

20

遊技機 M I 6 によれば、遊技機 M I 5 の奏する効果に加え、特定情報が記憶手段に対して記憶されることを 1 つの目標として特定の遊技状態における遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 M I 6 において、前記制御設定手段は、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したに基づいて、前記第 2 制御を設定可能であることを特徴とする遊技機 M I 7。

遊技機 M I 7 によれば、遊技機 M I 6 の奏する効果に加え、記憶手段に対して特定情報が記憶されていれば、特定の遊技状態において特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられたとしても、即座に第 2 制御が設定されるため、特定条件の成立後も第 2 制御を維持することができるという効果がある。

30

遊技機 M I 7 において、前記記憶手段に対して前記特定情報が記憶されている状態で前記特定条件が成立したに基づいて前記第 2 制御が設定された後の状態は、前記特定条件の成立前よりも、前記特定条件が成立し難くなる構成であることを特徴とする遊技機 M I 8。

遊技機 M I 8 によれば、遊技機 M I 7 の奏する効果に加え、特定条件の成立に基づいて第 2 制御が設定された場合、特定条件が成立し難い状態を形成するため、第 2 制御が長く継続し易い有利な状態を形成することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 4 7 5 】

40

##### < 特徴 M J 群 >

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、第 1 の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する第 1 制御設定手段と、第 2 の設定条件の成立に基づいて、前記第 1 状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第 3 制御と、その第 3 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる制御であって前記第 1 状態設定手段により設定される制御と並列して実行可能な第 4 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する第 2 制御設定手段と、少なくとも前記第 1 制御設定手段により前記第 2 制御が設定さ

50

れ、前記第2制御設定手段により前記第4制御が設定される第1遊技状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第2制御を前記第1制御に切り替える切替手段と、を備えることを特徴とする遊技機M J 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態を所定期間設定可能な構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。しかしながら、有利状態が所定期間継続し、終了条件が成立した場合には、有利状態から通常状態へと移行してしまうため、状態の移行内容が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。

10

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、有利状態が設定されている状態において、当たり当選した場合の有利度合いを異ならせることが可能な状況を創出することで、当たり当選するタイミングについても遊技者に興味を持たせ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機M J 1によれば、第2制御と第4制御との両方が設定されている第1遊技状態において特定条件が成立した場合に、第4制御を維持したまま第2制御のみを第1制御に切り替えることができる斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機M J 1において、前記第1遊技状態において前記切替手段により前記第1制御に切り替えられた場合に、前記第1遊技状態よりも有利度合いが高い状態を形成する構成であることを特徴とする遊技機M J 2。

20

遊技機M J 2によれば、遊技機M J 1の奏する効果に加え、判別手段の判別が実行され難くなる制御に切り替えられたにもかかわらず有利度合いが高くなるという斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機M J 1又はM J 2において、前記第1遊技状態において前記特定条件とは異なる第2特定条件が成立したことに基づいて、前記第4制御を前記第3制御に切り替える第2切替手段を備えることを特徴とする遊技機M J 3。

遊技機M J 3によれば、遊技機M J 1又はM J 2の奏する効果に加え、第1遊技状態において特定条件が成立すると第4制御を維持したまま第1制御に切り替わる一方で、第2特定条件が成立すると、第2制御を維持したまま第3制御に切り替わるという、極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機M J 1からM J 3のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第1位置と、その第1位置よりも遊技球が入球困難となる第2位置と、に可変可能な可変手段と、予め定められた第1の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第1判別手段と、その第1判別手段の判別結果が予め定められた第1の判別結果となったことに基づいて、前記可変手段が所定の可変パターンで可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、その可変遊技実行手段により実行される可変遊技の種別として、第1の可変パターンで前記可変手段が可変される第1可変遊技と、前記第1の可変パターンよりも遊技球が前記入球手段へと入球し易くなる第2の可変パターンで前記可変手段が可変される第2可変遊技と、を少なくとも含む複数のうち1の種別を決定する種別決定手段と、を備え、前記第2制御は、前記第1制御よりも前記第1の判別結果となる確率が高くなる制御と、前記第1制御よりも前記種別決定手段により前記第2可変遊技が決定され易くなる制御と、のうちどちらかであることを特徴とする遊技機M J 4。

40

遊技機M J 4によれば、遊技機M J 1からM J 3のいずれかが奏する効果に加え、第2制御では、第1制御よりも、可変遊技が実行される確率が高くなるか、または入球手段へと入球し易い種別の可変遊技が実行され易くなるので、第2制御が設定された場合に遊技者の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機M J 4において、前記第2制御は、前記第1制御よりも前記第1の判別結果とな

50

る確率が高くなる制御であり、前記第4制御は、前記第3制御よりも前記種別決定手段により前記第2可変遊技が決定され易くなる制御であることを特徴とする遊技機M J 5。

遊技機M J 5によれば、遊技機M J 4の奏する効果に加え、切替手段により第1制御に切り替えられると、第2可変遊技が決定され易くなる制御が維持されたまま、第1の判別結果となる確率が低下するという極めて特殊、且つ、斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機M J 5において、少なくとも前記第1遊技状態において前記特定条件とは異なる第3特定条件が成立したことに基づいて、前記第2制御を前記第1制御に切り替え、前記第4制御を前記第3制御に切り替える第3切替手段と、前記第1制御と前記第4制御とに設定される第2遊技状態において前記特定条件とも前記第3特定条件とも異なる第4特定条件が成立したことに基づいて、前記第4制御を前記第3制御に切り替える第4切替手段と、を備え、前記第3特定条件は、前記第4特定条件よりも成立し易い条件であることを特徴とする遊技機M J 6。

10

遊技機M J 6によれば、遊技機M J 5の奏する効果に加え、第1遊技状態よりも第2遊技状態の方が、第1制御と第3制御とに設定される不利な状態へと移行する可能性が低くなるため、第1遊技状態において特定条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機M J 6において、前記第1遊技状態において第3特定条件が成立した時点で所定の設定条件が成立している場合に、前記第3切替手段による切り替え後に前記第2遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機M J 7。

20

遊技機M J 7によれば、遊技機M J 6の奏する効果に加え、第1遊技状態において所定の設定条件が成立した後で第3特定条件が成立することを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機M J 7において、前記第2制御設定手段は、前記第3制御に設定される状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1の判別結果となったことに基づいて、前記第4制御を設定可能であり、前記所定の設定条件は、前記第1遊技状態において前記第3特定条件が成立するよりも前に前記第1の判別結果となった場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機M J 8。

遊技機M J 8によれば、遊技機M J 7の奏する効果に加え、第1遊技状態において第3特定条件が成立するよりも前に判別手段の判別結果が第1の判別結果となることを遊技者に期待させるという、極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

#### 【7476】

##### <特徴M K群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第1演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される前記第1演出の演出態様を決定可能な演出態様決定手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定されている期間に、前記第2設定手段により前記第2特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第2設定手段は、前記第1特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第2特定設定を設定可能であり、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第1演出の演出態様を決定可能であることを特徴とする遊技機M K 1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利

50

となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

また、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出の内容に基づいて当たり当選したか否かを遊技者に予測させる楽しさを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、変動演出の内容によって抽選結果を遊技者に予測させることは可能であるが、当たり当選の有無以外の情報に基づいて変動演出の演出態様を可変させていないため、当たり当選の有無以外の要素によって遊技内容を可変させることが可能に構成された遊技機では、変動演出の内容に遊技者が興味を持たなくなってしまう虞があった。

10

また、従来型の遊技機では、当たり当選した場合に付与される特典の内容として、有利度合いの異なる特典を設定可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。しかしながら、付与される特典の内容や、当たり当選時における有利状態の設定有無に関わらず、抽選結果が当たりであることを示唆可能な変動演出として同一の演出が実行されるため、場合によっては当たり当選したことによって遊技者に不利な遊技を実行させてしまうにも関わらず、当たり当選を祝福する変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、当たり当選した場合に付与される特典の内容と、遊技状況とに基づいて変動演出の演出内容を決定可能に構成することで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 M K 1 によれば、特定の判別結果となることを示すための第 1 演出の演出態様を、記憶手段に記憶されている情報に基づいて決定することができるため、同一の特定遊技が実行される場合であっても、異なる演出態様の第 1 演出を実行することが可能となる。よって、第 1 演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容だけで無く記憶手段に記憶されている情報も把握することが可能となるため、遊技者が興味を持つ演出を実行することができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M K 1 において、前記特定遊技実行手段により前記特定遊技が実行される場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 M K 2。

30

遊技機 M K 2 によれば、遊技機 M K 1 の奏する効果に加え、特定遊技が実行される場合に記憶手段に記憶されている情報が消去されることから、第 1 特定設定が設定されている状態にて実行される第 1 演出の演出態様を把握することで、特定遊技の内容と、消去されてしまう情報の内容と、を遊技者に予測させることが可能となる。よって、実行される第 1 演出の演出態様に基づいて特定遊技が実行されることを期待させたり、特定遊技が実行されないことを期待させたりすることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 M K 2 において、前記演出態様決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が第 1 状態である場合に前記第 1 演出として遊技者に有利であることを示すための第 1 演出態様と、前記 1 状態とは異なる第 2 状態である場合に遊技者に不利であることを示すための第 2 演出態様と、を決定可能であることを特徴とする遊技機 M K 3。

40

遊技機 M K 3 によれば、遊技機 M K 2 の奏する効果に加え、第 1 演出態様で第 1 演出が実行された場合には、特定遊技が実行されることを遊技者に期待させながら第 1 演出を実行し、第 2 演出態様で第 1 演出が実行された場合には、特定遊技が実行されないことを遊技者に期待させながら第 1 演出を実行することができる。よって、遊技者に分かり易い演出を実行することができるという効果がある。

#### 【 7 4 7 7 】

< 特徴 M L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表

50

示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定の判別結果となることを示唆可能な第1演出と、前記特定の判別結果とは異なる第2判別結果となることを示唆可能な第2演出とを実行可能な演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段による判別結果が前記第2判別結果となったことに基づいて、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定されている期間に、前記第2設定手段により前記第2特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、を有し、前記第2設定手段は、前記第1特定設定が終了した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応した前記第2特定設定を設定可能であり、前記演出実行手段は、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記第1演出を実行させた後に前記第2演出を実行させる第1特定演出と、前記第2演出を実行させた後に前記第1演出を実行させる第2特定演出と、を実行可能であることを特徴とする遊技機ML1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

このような従来型の遊技機では、当たり当選した場合において、特典遊技の終了後に有利状態を設定する第1特典、又は、特典遊技の終了後に有利状態が設定されない第2特典を付与可能に構成することで、当たり当選だけで無く付与される特典の内容に対しても遊技者に興味を持たせる構成が提案されていた。

20

さらに、遊技の抽選結果を示唆可能な変動演出を実行可能に構成し、実行される変動演出によって当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測させる楽しさを提供する構成が知られている。しかしながら、従来型の遊技機では、当たり当選した場合のみ特典遊技の終了後に有利状態を設定可能に構成していることから、変動演出によって、当たり当選の有無、及び、付与される特典の内容を遊技者に予測可能に構成したとしても、当たり当選していないことが報知された場合には、実行される変動演出の内容に関わらず、特典が付与されないことが確定してしまうため、演出効果が低下してしまうという問題があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ML1によれば、判別手段の判別結果に基づいて、第1演出と第2演出の実行順序を切り替えた特定演出を実行することができるため、先に実行される側の演出結果によって後に実行され得る演出の結果が事前に把握されてしまうことを抑制することができる。よって、実行される演出に対して遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができる、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機ML1において、前記遊技機は、前記判別手段による判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記第2判別結果である場合よりも前記第2特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ML2。

遊技機ML2によれば、遊技機ML1の奏する効果に加え、実行される演出の後半にて判別手段による判別結果を報知し易くすることができるため、実行される演出に対して遊技者に継続して興味を持たせることができる。よって、実行される変動演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機ML1又はML2において、前記遊技機は、前記第1特定設定が設定されている期間と、前記第2特定設定が設定されている期間とで、同一の有利状態を付与可能に構成

50

しており、前記演出実行手段は、前記特定の判別結果として、前記特定遊技の終了後に前記第1特定設定が設定される判別結果となった場合には、前記第1演出と前記第2演出との演出期間の少なくとも一部が重複する第3特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機ML3。

遊技機ML3によれば、遊技機ML1又はML2の奏する効果に加え、第3特定演出が実行された場合には、何れの特典も付与されることを分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることが出来るという効果がある。

【7478】

<特徴MM群>

判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記判別情報が記憶される情報記憶手段と、その情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記判別手段により判別が実行されるよりも前に前記情報記憶手段に記憶されている前記判別情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段による事前判別結果に基づいた事前演出を実行することが可能な事前演出実行手段と、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて、前記特定遊技を実行せずに第2特定設定を設定可能な第2設定手段と、前記第1特定設定が設定されている期間に、前記第2設定手段により前記第2特定設定を設定させることが可能な情報を記憶させることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に基づいて、設定条件の成立に基づいて、記憶されている前記情報に対応した特典を付与する特典付与手段と、記憶手段に記憶されている前記情報に対応した示唆演出を実行することが可能な示唆演出実行手段と、を有し、前記示唆演出実行手段は、前記事前演出実行手段により実行されている前記事前演出が所定の条件を満たす場合に、特定の示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機MM1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球したことに基づいて抽選情報を取得し、取得した抽選情報が所定数を上限に記憶される構成を有し、抽選条件が成立した場合に、記憶された抽選情報を用いて当否が抽選され、その抽選結果が停止表示され、停止表示された抽選結果が当たり当選である場合に特典遊技が実行される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

さらに、当否抽選に用いられるよりも前に記憶されている抽選情報を事前判別し、事前判別結果を示唆可能な示唆演出を実行することにより、当たり当選の期待度を示す演出の実行期間をより長くすることで演出効果を高める構成が提案されていた。しかしながら、従来型の遊技機では、示唆演出により当たり当選の期待度のみが遊技者に報知されるため、例えば、抽選情報に基づく抽選の結果として当たり当選以外の抽選結果によって遊技者に有利な特典を付与可能に構成された遊技機においては、示唆演出の演出内容に対する遊技者の興味が低下してしまう虞があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、実行される演出の演出効果を高めることにより、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機MM1によれば、事前演出と示唆演出とを対応させて特定の示唆演出を実行させることができるので、特定の示唆演出と事前演出とを関連して報知することができ、遊技の興味を向上できるという効果がある。

遊技機MM1において、前記第2設定手段は、前記第1特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第2特定設定を設定することが可能にされているものであることを特徴とする遊技機MM2。

遊技機MM2によれば、遊技機MM1の奏する効果に加え、第1特定設定に引き続き第



2 特定設定が設定されるので、第1特定設定が継続して長く設定されているかのように思わせ易くできるという効果がある。

遊技機MM1またはMM2において、前記示唆演出実行手段は、前記第1特定設定が解除される場合に示唆演出を実行するものであることを特徴とする遊技機MM3。

遊技機MM3によれば、遊技機MM1またはMM2の奏する効果に加え、第1特定設定が解除される場合に記憶手段に記憶されている情報に対応する示唆演出が実行されるので、示唆演出により設定される第2特定設定の情報を報知でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【7479】

##### <特徴MN群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記表示手段に特定の判別結果を示すための識別情報が表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技が実行された後に、所定条件が成立している場合に第1特定設定を設定可能な第1設定手段と、前記第1特定設定が設定されている場合に、前記判別手段により前記特定の判別結果とは異なる特殊判別結果と第1回数判別されたことに基づいて前記第1特定設定を解除させることが可能な第1解除手段と、特定条件の成立に基づいて、前記第1回数を増加させる演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機MN1。

従来より、パチンコ機などの遊技機では、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合に、遊技者に有利となる特典遊技が実行されるものがあつた。さらに、特典遊技の終了後に遊技者に有利となる有利状態を設定可能に構成されているものがある（例えば、特開2015-13075号公報）。また、このような遊技機においては、予め定められた特定の終了条件が成立した場合に有利状態が終了するように構成しているため、有利状態が終了するタイミングを遊技者に容易に把握されてしまい、有利状態の終了が近づくにつれ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があつた。上記した遊技機において、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することで、遊技の興趣を向上させた遊技を提供することを目的とする。

遊技機MN1によれば、特定条件が成立することで、第1回数が増加される演出がされるので、特定条件が成立することで、第1特定設定が設定される期間を長くさせる期待を持たせることができ、特定の判別結果だけでなく、特定条件が成立するか否かにも興味を持たせて遊技を行わせて遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機MN1において、前記特定条件は、前記判別手段により第2特定設定が設定されるための第2判別結果と判別されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機MN2。

遊技機MN2によれば、遊技機MN1の奏する効果に加え、第2判別結果と判別手段により判別されることで特定条件が成立することが可能にされるので、特定の判別結果以外にも、遊技の状態が可変されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機MN1またはMN2において、前記判別手段により前記第2判別結果と判別されることに基づいて前記第2特定設定を設定させるための情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて第2特定設定を設定することが可能な第2設定手段と、前記特殊判別結果と第2回数判別されたことに基づいて前記第2特定設定を解除させる第2解除手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機MN3。

遊技機MN3によれば、遊技機MN1またはMN2の奏する効果に加え、第2特定設定が設定された場合に、特殊判別結果が第2回数判別されたことで第2特定設定が解除されることで、第1特定設定が再度設定されたかのように思わせることができ、第1特定設定が長く設定されているかのように思わせることができるという効果がある。

遊技機MN1からMN3のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記記憶手段に記憶された情報に対応した前記第2回数に基づいて前記第1回数が増加したことを示すための演出を実行するものであることを特徴とする遊技機MN4。

10

20

30

40

50



遊技機MN4によれば、遊技機MN1からMN3のいずれかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報に対応した第2回数に基づいて演出が実行されるので、特殊判別結果となる回数を第2回数と対応させて識別させることができるという効果がある。

遊技機MN1からMN4のいずれかにおいて、前記第2設定手段は、前記第1特定設定が解除されたことに基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記第2特定設定を設定可能にされていることを特徴とする遊技機MN5。

遊技機MN5によれば、遊技機MN1からMN4のいずれかの奏する効果に加え、第1特定設定に引き続き第2特定設定がされるので、第1特定設定が継続して設定されているかのように見せやすくできるという効果がある。

#### 【7480】

<5080系の特徴群その2>

<特徴NA群>外れる演出

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1の図柄を動的表示させ、その1の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、その有利状態である場合に、前記特定の組み合わせ以外となるように前記1の図柄以外が停止表示されるように示唆することが可能な第1示唆実行手段と、前記有利状態である場合に、前記特定の組み合わせとなるように前記1の図柄が停止表示されるように示唆することが可能な第2示唆実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NA1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた(先行技術文献:特開2012-217766号公報)。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されていまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NA1によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を可変させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NA1において、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記第2遊技状態が設定されている状態において、前記第1示唆実行手段により示唆が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機NA2。

遊技機NA2によれば、遊技機NA1の奏する効果に加え、第2遊技状態である場合に、第1示唆態様による示唆が実行可能にされることで、遊技者に第1示唆態様により、遊技状態を識別させることが可能にでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NA1またはNA2において、前記第1示唆実行手段は、前記特定の組み合わせで図柄が表示された場合に、遊技者に不利となる特定の設定がされる場合に、示唆を実行することが可能なものであることを特徴とする遊技機NA3。

遊技機NA3によれば、遊技機NA1またはNA2の奏する効果に加え、遊技者に不利

10

20

30

40

50

となる特定の設定がされることを回避されるように第1示唆実行手段によりされる示唆態様により期待することができ、特定の組み合わせとなった後の状態も合わせて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【7481】

##### <特徴NA群変形例>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1の図柄を動的表示させ、その1の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させることが可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第1示唆態様を実行する第1状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利となる第2示唆態様を実行する第2状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NAQ1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

20

しかしながら、当否抽選が当たり当選であることを示す演出結果が表示されることを遊技者に期待させるためだけの変動演出が実行されることとなるため、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NAQ1によれば、第1条件が成立している場合に、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

#### 【7482】

##### <特徴NB群>

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記表示手段に表示される表示態様を第1表示態様から複数の表示態様に可変させることが可能な表示可変手段と、第1条件の成立に基づいて前記第1表示態様に表示態様を可変させることが可能な第1表示態様可変手段と、前記複数の表示態様のうち、特定の表示態様に可変された場合に、前記第1条件の成立に基づいて前記第1表示態様へ可変させることを規制することが可能な規制手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NB1。

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

50

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NB1によれば、第1表示態様から複数の表示態様に可変させ、第1条件が成立すると、第1表示態様に戻って表示される構成である一方で、特定の表示態様が表示されると、第1条件が成立したとしても、第1表示態様に戻って表示がされないのので、所定の表示態様から切り替わって表示される表示態様の順序をランダムにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NB1において、前記第1表示態様および複数の表示態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で表示されるものであることを特徴とする遊技機NB2。

遊技機NB2によれば、遊技機NB1の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機NB1またはNB2において、前記第1条件は、前記複数の表示態様のうち、1の表示態様である所定の表示態様が表示されている状態で成立可能にされているものであることを特徴とする遊技機NB3。

遊技機NB3によれば、遊技機NB1またはNB2の奏する効果に加え、所定の表示態様が表示されることで第1表示態様の戻ることができ、周期性のある表示をすることができ、遊技を分かり易くできるという効果がある。

遊技機NB1またはNB2において、判別を実行可能な判別手段を有し、前記演出態様は、前記判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示した後に、前記判別結果を示すための態様で表示させることが可能に構成されており、前記第1条件は、前記識別情報が前記判別結果を示すための態様で表示されたことに基づいて成立可能にされていることを特徴とする遊技機NB4。

遊技機NB4によれば、遊技機NB1またはNB2の奏する効果に加え、1の判別結果を遊技者に報知する毎に、第1表示態様へと移行させることができ、遊技者に周期的に判別結果を報知することができるという効果がある。

#### 【7483】

##### <特徴NB変形例>

第1演出態様を実行可能な第1演出態様実行手段と、前記第1演出態様とは異なる第2演出態様を実行可能な第2演出態様実行手段と、を有した遊技機において、第1条件の成立に基づいて前記第1演出態様と前記第2演出態様とを同期させた演出として実行させることが可能な同期演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機NBQ1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NBQ1によれば、第1条件の成立に基づいて第1演出態様と第2演出態様とが同期させて実行されるので、第1条件の成立を第1演出態様と第2演出態様とを組み合わせた態様より識別することが可能となり、第1演出態様と第2演出態様とを組み合わせた態様に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NBQ1において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結

10

20

30

40

50

果を示すための態様で前記識別情報が停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、前記第1演出態様は、前記識別情報が動的表示される期間に前記判別結果に基づいた演出が実行されるものであり、前記第2演出態様は、前記第1演出態様とは独立して決定された演出態様を前記識別情報が動的表示される期間に実行可能にされていることを特徴とする遊技機NBQ2。

遊技機NBQ2によれば、遊技機NBQ1の奏する効果に加え、第2演出態様は、第1演出態様とは独立して決定された演出態様を識別情報が動的表示されている期間に実行可能にされているので、判別結果に基づいた第1演出態様と、組み合わせて独立して決定された第2演出態様とで、識別情報が動的表示される期間に実行される演出を多様にすることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機NBQ1またはNBQ2において、前記第1演出態様は、前記識別情報に対応した図柄を所定方向に動的表示させる演出が含まれているものであり、前記第1条件の成立に基づいて、前記図柄を動的表示させる方向を可変させることで前記第2演出態様と同期させる演出とさせることが可能にされているものであることを特徴とする遊技機NBQ3

遊技機NBQ3によれば、遊技機NBQ1またはNBQ2の奏する効果に加え、第1演出態様における図柄の動的表示方向を第2演出態様に同期させるように可変させることで第1条件の成立を報知することが可能となり、図柄の動的表示方向が可変されることを期待して遊技を行わせることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

20

#### 【7484】

##### <特徴NC群>

第1判別を実行可能な第1判別手段と、その第1判別手段による第1判別結果を示すための第1識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の第1判別結果を示すための態様で第1識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる第1設定を設定可能な第1設定手段と、第2判別を実行可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果が特定の第2判別結果であることに基づいて第2設定を設定することが可能な第2設定手段と、を有した遊技機において、第1遊技状態と、その第1遊技状態とは異なる第2遊技状態とを設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記第2遊技状態が設定された場合に、前記特定の第2判別結果と判別される確率を高く設定することが可能な確率設定手段と、前記第1遊技状態が設定されている場合に、前記特定の第2判別結果が判別されたことに基づいて次に前記識別情報が停止表示されるタイミングに基づいて特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第2遊技状態が設定される場合に、前記識別情報の停止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機NC1。

30

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するまでの期間に演出を実行することができる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

40

しかしながら、演出が抽選結果を報知するためのものに偏りがちで遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NC1によれば、識別情報が停止表示されるタイミングで特定演出がされることで、特定の第2判別結果に基づくものか、第2遊技状態が設定されたものかを予測させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NC1において、前記遊技状態設定手段は、前記識別情報の動的表示期間が終了した場合に、特定条件が成立していることに基づいて前記第2遊技状態を設定することが可能にされ、前記特定演出実行手段は、特定条件が成立している場合に前記識別情報の停

50

止表示されるタイミングに基づいて前記特定演出を実行するものであることを特徴とする遊技機NC2。

遊技機NC2によれば、遊技機NC1の奏する効果に加え、第2遊技状態が設定されるタイミングに合わせて特定演出を実行させることができ、特定演出が実行されたことで、第2遊技状態が設定されたことを期待させることができ、遊技を継続して実行させることができるという効果がある。

#### 【7485】

##### <特徴ND群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から1の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機ND1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機ND1によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

遊技機ND1において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものであることを特徴とする遊技機ND2。

遊技機ND2によれば、遊技機ND1の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機ND1またはND2において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機ND3。

遊技機ND3によれば、遊技機ND1またはND2の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

遊技機ND2またはND3において、前記可変手段は、前記操作手段が操作された回数に基づいて前記演出に対応した情報を複数回、可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機ND4。

遊技機ND4によれば、遊技機ND2またはND2の奏する効果に加え、操作手段が操作された回数によって、複数回情報を可変させることができるので、操作手段を複数回遊技者に操作させることができ、操作手段を操作した遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

遊技機ND1からND4において、前記判別手段により特定の判別結果が判別されることに基づいて前記演出決定手段により決定される演出の種類を増加させること可能にされていることを特徴とする遊技機ND5。

遊技機ND5によれば、遊技機ND1からND4のいずれかの奏する効果に加え、特定

10

20

30

40

50

の判別結果と判別されることに基づいて決定される演出の種類を増加させることができることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 4 8 6 】

< 特徴 N D 群変形例 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出態様を決定することが可能な演出態様決定手段と、更新条件の成立に基づいて、複数の演出態様のうち、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様を選択することが可能な選択手段と、特定条件の成立に基づいて、前記演出態様決定手段により決定することが可能な演出態様として、特定の組み合わせの演出態様を選択可能に設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N D Q 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N D Q 1 によれば、特定条件の成立により、特定の組み合わせの演出態様を選択可能にさせることができるので、更新条件が成立されて選択される演出態様が可変する構成に加えて、意外性のある演出を実行させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 4 8 7 】

< 特徴 N E 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立することに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記特定条件が成立可能な期間であることを示唆可能な示唆態様を前記表示手段に表示させることが可能な示唆手段と、を有し、前記演出実行手段は、表示された前記示唆態様に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 N E 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N E 1 によれば、特定条件が成立する前に表示される示唆態様に対応した演出を実行可能にされているので、遊技者に特定条件が成立する前から実行される演出の内容について期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N E 1 において、前記示唆態様は、複数の示唆態様より 1 の示唆態様が決定され

るものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したことに基づいて前記特定の示唆態様が第1態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされていることを特徴とする遊技機NE2。

遊技機NE2によれば、遊技機NE1の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後も第1態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NE1またはNE2において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第2示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第2示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機NE3。

遊技機NE3によれば、遊技機NE1またはNE2の奏する効果に加え、第2示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後も第2示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

#### 【7488】

##### <特徴NF群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されることが可能な期間に演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第1演出態様とその第1演出態様とは異なる第2演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第1演出態様と前記第2演出態様とを組み合わせた条件が第1条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機NF1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた(先行技術文献:特開2012-217766号公報)。

30

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NF1によれば、第1演出態様と第2演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機NF1において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第1演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機NF2。

40

遊技機NF2によれば、遊技機NF1の奏する効果に加え、第1演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第1演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機NF2において、前記第2演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機NF3。

遊技機NF3によれば、遊技機NF2の奏する効果に加え、第2演出態様が停止表示態

50



様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、1の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第1条件の成立を期待させ、第1演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機NF3において、前記第1条件は、前記第1演出態様が実行される期間と、前記第2演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機NF4。

遊技機NF4によれば、遊技機NF3の奏する効果に加え、1の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第1条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第1演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興味を向上させることができるという効果がある。

10

#### 【7489】

##### <特徴NG群>

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された情報が記憶されたことに対応して識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別図柄が表示されたことに基づいて演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行された演出態様が特定演出態様に可変されたタイミングに対応した報知態様を実行させることが可能な報知実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NG1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、始動口に遊技球が入球した際に、抽選結果の報知をするための演出が実行されており、新たな抽選結果をすぐに報知できない場合に、抽選が実行される権利が保留され、保留されていることを示す図柄が表示される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

30

しかしながら、保留されていることを示す図柄が表示されるのみであり、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NG1によれば、識別図柄が表示されたことに基づいて実行された演出態様が特定演出態様に可変するタイミングに興味を持たせることができ、判別手段の判別結果以外にも興味を持たせることで、遊技の興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機NG1において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、前記演出態様実行手段は、前記事前判別手段による判別結果に基づいて前記演出態様の実行をするものであることを特徴とする遊技機NG2。

40

遊技機NG2によれば、遊技機NG1の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいて演出態様の実行がされるので、演出態様が実行されることで事前判別手段による判別結果に対して興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機NG1またはNG2において、前記演出態様は、その演出態様が実行された際に判別された前記情報に対応する前記識別情報の動的表示が開始されるまでの期間表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機NG3。

遊技機NG3によれば、遊技機NG1またはNG2の奏する効果に加え、対応する識別情報が動的表示されるまでの期間で演出態様が表示されるので、演出態様が表示されてい

50



ことで、その後実行されている識別情報の動的表示の報知される判別結果について期待を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 4 9 0 】

< 特徴 N H 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示される期間に複数の絵柄を表示させることが可能な絵柄表示手段と、その絵柄表示手段により表示された複数の絵柄のうち、1の絵柄を決定することが可能な絵柄決定手段と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄に対応した演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N H 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

20

遊技機 N H 1 によれば、複数の絵柄のうち、決定された絵柄に対応した演出が実行されることで、どの絵柄が決定されるかに興味を持たせることで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N H 1 において、前記複数の絵柄が表示される場合に、1の絵柄に対して複数の図柄のうち、1の図柄を表示させることが可能な図柄表示手段と、前記図柄が表示された場合に、表示された図柄とその図柄表示された前記絵柄とに対応した情報を決定することが可能な情報決定手段と、を有し、前記演出実行手段は、情報決定手段により決定された情報に対応した演出を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 N H 2。

遊技機 N H 2 によれば、遊技機 N H 1 の奏する効果に加え、図柄と絵柄との組み合わせに対応した情報に基づいた演出が実行されるので、遊技者に絵柄と図柄との組み合わせについて興味を持たせて実行される演出態様を事前に予測させることができるという効果がある。

30

遊技機 N H 2 において、前記絵柄とは異なる第 2 絵柄を表示させることが可能な第 2 絵柄表示手段と、その第 2 絵柄表示手段により表示された複数の第 2 絵柄のうち、1の第 2 絵柄を決定することが可能な第 2 絵柄決定手段と、前記第 2 絵柄決定手段により決定された前記第 2 絵柄と、前記絵柄決定手段により決定された前記絵柄とに対応した複合演出を実行することが可能な複合演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N H 3。

遊技機 N H 3 によれば、遊技機 N H 2 の奏する効果に加え、絵柄と第 2 絵柄との組合せに対応した複合演出を実行することができるため、さらにバリエーションに富んだ演出を実行させることができるという効果がある。

40

【 7 4 9 1 】

< 特徴予備 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第 1 示唆態様と、その第 1 示唆態様とは異なる第 2 示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第 1 示唆態様が実行されている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情

50

報が表示された場合に、前記特典として第1特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第2示唆態様が行われている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第1特典と、前記第1特典とは異なる第2特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機NK1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が行われる構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が行われることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。 10

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NK1によれば、第1示唆態様が行われている状態と第2示唆態様が行われている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NK1において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が行われるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第2示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機NK2。 20

遊技機NK2によれば、遊技機NK1の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第2示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NK2において、前記第2示唆態様が行われるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第2特典が付与される確率が異なるように設定されているものを特徴とする遊技機NK3。 30

遊技機NK3によれば、遊技機NK1またはNK2の奏する効果に加え、第2示唆態様が行われるタイミングにより第2特典が付与される確率が異なるので、第2示唆態様が行われるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機NK1からNK3のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第1示唆態様から前記第2示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NK4。

遊技機NK4によれば、遊技機NK1からNK3のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。 40

#### 【7492】

##### <特徴NI群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から1の演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定されることが可能な演出に対応した情報を示唆することが可能な示唆手段と、を有したことを特徴とする遊技機NI1。 50

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N I 1 によれば、演出決定手段により決定される演出の種別を示唆手段により示唆される内容により識別することができ、どの演出が決定されるかの予測をさせ易くできるという効果がある。

10

遊技機 N I 1 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記演出に対応した情報を可変させることが可能な可変手段と、を有し、遊技者に有利となる特典が付与され易い場合に、前記可変手段により特定の情報に可変され易くされているものを特徴とする遊技機 N I 2。

遊技機 N I 2 によれば、遊技機 N I 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した情報を可変させることができ、特定の情報に可変されることで、特典が付与されることを期待できるので、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

20

遊技機 N I 1 または N I 2 において、前記示唆手段により示唆される示唆態様は、設定情報に基づいて前記複数の演出より所定数の演出に対応した情報を示唆するもので構成されることを特徴とする遊技機 N I 3。

遊技機 N I 3 によれば、遊技機 N I 1 または N I 2 の奏する効果に加え、設定情報に基づいて複数の演出より所定数の演出に対応した情報が示唆されるので、遊技者に示唆される演出により興趣を可変させることができるという効果がある。

【 7 4 9 3 】

< 特徴 N J 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別が実行されるよりも前に、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な事前判別手段と、その事前判別手段により判別された事前判別結果に基づいた演出態様を実行することが可能な演出態様実行手段と、移行条件の成立に基づいて第 1 遊技状態よりも前記特定の判別結果と判別される確率が高く設定される第 2 遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記移行条件の成立に基づいて前記演出態様を実行させることが可能な特定設定を実行可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N J 1。

30

40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選が開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して、遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興

50

趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N J 1 によれば、移行条件の成立により演出態様が実行されるように特定設定が設定されることで、特定の判別結果と判別される確率が可変することに対応した演出態様を実行することができ、遊技者に正確な事前判別の結果を報知することで、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N J 1 において、前記情報記憶手段に記憶された前記情報毎に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段を有し、前記演出態様実行手段は、前記識別図柄表示されるタイミングに基づいて前記識別図柄を可変させる演出を前記演出態様として実行することが可能にされ、前記特定設定は、表示されている前記識別図柄が新たに表示されたものとする設定を実行させるものであることを特徴とする遊技機 N J 2。 10

遊技機 N J 2 によれば、遊技機 N J 1 の奏する効果に加え、移行条件の成立に基づいて表示されていた識別図柄が新たに表示されたものとする設定がされることで、演出態様実行手段により識別図柄を可変させ易くでき遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N J 2 において、前記移行条件が成立する前に特定遊技が実行されるものであり、前記特定遊技が開始されることに基づいて可変されていた前記識別図柄は、通常の識別図柄に可変されて表示されるものであることを特徴とする遊技機 N J 3。

遊技機 N J 3 によれば、遊技機 N J 2 の奏する効果に加え、特定遊技中は、識別図柄が通常の識別図柄で表示されることで、第 2 遊技状態で事前判別されて可変されていた識別図柄が第 1 遊技状態に移行しても継続して表示されて、実際の判別と異なる事前判別結果が誤って報知される不具合を抑制できるという効果がある。 20

#### 【 7 4 9 4 】

##### < 特徴 N L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段の特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有する遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その前記操作手段を操作されることに基づいて第 1 演出とその第 1 演出とは異なる第 2 演出とを実行可能な演出実行手段と、前記判別手段による判別結果に基づいて前記第 1 演出の態様と前記第 2 演出の態様とを決定することが可能な演出決定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N L 1。 30

遊技機 N L 1 によれば、第 1 演出と第 2 演出との態様が判別手段による判別結果に基づいて決定されるので、操作手段を操作して、第 1 演出と第 2 演出との組み合わせから早期に判別結果を予測することが可能となり、操作手段を操作した遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N L 1 において、前記第 1 演出と前記第 2 演出とが実行された後に、前記操作手段が操作されたことに基づいて新たに前記演出決定手段により決定された態様で前記第 1 演出の態様と前記第 2 演出の態様とを可変させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機 N L 2。

遊技機 N L 2 によれば、遊技機 N L 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで実行されている第 1 演出の態様と第 2 演出の態様とを可変させることができるので、操作手段を連続して操作することへの意欲を持たせることができるという効果がある。 40

遊技機 N L 2 において、前記第 1 演出の演出態様として、少なくとも第 1 演出態様と、第 2 演出態様とを含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な第 1 演出態様決定手段と、前記第 2 演出の演出態様として、少なくとも第 3 演出態様と、第 4 演出態様とを含む複数の演出態様の中から 1 の演出態様を決定可能な第 2 演出態様決定手段と、を有し、前記第 1 演出態様と、前記第 3 演出態様とが決定された場合と、前記第 1 演出態様と、前記第 4 演出態様とが決定された場合とで、前記特典付与手段により前記特典が付与される期待度を異ならせて報知可能であることを特徴とする遊技機 N L 3。

遊技機 N L 3 によれば、遊技機 N L 2 の奏する効果に加え、第 1 演出の演出態様と、第 50

2 演出の演出態様とを組み合わせることによって、特典付与の期待度を異ならせた演出を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【 7 4 9 5 】

< 特徴 N O 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記複数の図柄のうち、1の図柄を動的表示させ、その1の図柄が停止表示されることで特定の組み合わせで図柄を表示させる可能な有利状態とさせることが可能な有利動的表示手段と、前記有利状態である場合に前記特定の組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第1示唆態様を実行する第1状態と、前記特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示されることで遊技者に有利であることを示唆する第2示唆態様を実行する第2状態と、を設定することが可能な設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N O 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

20

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまったりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N O 1 によれば、有利状態が設定されている場合に示唆態様が切り替えられることで、特定の組み合わせとなることへの期待度を反転させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 N O 1 において、前記1の図柄を停止表示させた後に、停止表示された図柄の組み合わせと異なる組み合わせとなるように異なる図柄を表示させることが可能な可変手段を有することを特徴とする遊技機 N O 2。

遊技機 N O 2 によれば、遊技機 N O 1 の奏する効果に加え、1の図柄を停止表示させて所定の図柄の組み合わせが表示された後に、可変手段により異なる組み合わせとなるように図柄が可変されることが可能にされているので、一度、特定の組み合わせと異なる組み合わせで表示された後にも、組み合わせが可変することを期待させて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N O 1 または N O 2 において、前記特定の組み合わせとなった後に設定情報を設定することが可能な設定手段と、前記設定情報に対応して第1状態または第2状態を設定することが可能な状態設定手段と、を有することを特徴とする遊技機 N O 3。

40

遊技機 N O 3 によれば、遊技機 N O 1 または N O 2 の奏する効果に加え、特定の組み合わせとなることで第1状態と第2状態とを切り替えて設定することが可能であるので、特定の組み合わせとなった場合に設定される設定情報に興味を持たせて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 4 9 6 】

< 特徴 N P 群 >

演出態様が表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の演出態様が実行された後に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊

50

技機において、第1演出パターンで第1演出態様を実行させることが可能な第1演出態様実行手段と、前記第1演出パターンとは異なる第2演出パターンで第2演出態様を実行させることが可能な第2演出態様実行手段と、特定条件の成立に基づいて前記第2演出態様が行われる演出パターンを可変させることが可能な演出パターン可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、同一の演出態様の変動演出が連続して実行されてしまうことで演出効果が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NP1によれば、特定条件が成立することで第2演出態様が行われる演出パターンが可変されるので、同様の演出パターンが繰り返されて遊技者が飽きてしまう不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機NP1において、前記第2演出態様は、前記表示手段で実行される演出態様の背面側で実行される背景演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機NP2。

遊技機NP2によれば、遊技機NP1の奏する効果に加え、演出態様の背面側で表示されることで、演出態様を妨げることを抑制でき、分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機NP1またはNP2において、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果に基づいて特典を付与することが可能な特典付与手段と、前記判別手段による判別結果を前記判別手段により判別が行われるよりも前に判別した事前判別情報に基づいて前記第1演出態様と前記第2演出態様との演出パターンを特定の演出パターンに設定することが可能な演出パターン設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NP3。

遊技機NP3によれば、遊技機NP1またはNP2の奏する効果に加え、第1演出態様と第2演出態様との演出パターンの組み合わせにより事前の判別結果を識別でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【7497】

##### <特徴NQ群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、第1示唆態様と、その第1示唆態様とは異なる第2示唆態様とを示唆することが可能な示唆手段を有し、前記遊技機は、前記示唆手段により前記第1示唆態様が行われている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記特典として第1特典が付与され易くされ、前記示唆手段により前記第2示唆態様が行われている場合には、前記特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に、前記第1特典と、前記第1特典とは異なる第2特典とが付与され易くされていることを特徴とする遊技機NQ1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）

10

20

30

40

50

。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N Q 1 によれば、第 1 示唆態様が示唆されている状態と第 2 示唆態様が示唆されている状態とで付与される特典の種別を遊技者が予測し易くすることで、特定の判別結果への期待を示唆される示唆態様で可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N Q 1 において、前記判別手段により判別されることが可能な情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に前記情報が記憶された場合に、その記憶された前記情報を前記判別手段により判別が実行されるよりも前に判別を実行することが可能な事前判別手段と、を有し、前記第 2 示唆態様は、前記事前判別手段により前記判別手段により前記特定の判別結果と判別される情報であると判別された場合に示唆されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N Q 2。 10

遊技機 N Q 2 によれば、遊技機 N Q 1 の奏する効果に加え、特定の判別結果と判別される情報が記憶されていることを第 2 示唆態様で識別することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 N Q 2 において、前記第 2 示唆態様が示唆されるタイミングにより前記特定の判別結果を示す態様が表示された場合に前記第 2 特典が付与される確率が異なるように設定されているものを特徴とする遊技機 N Q 3。 20

遊技機 N Q 3 によれば、遊技機 N Q 1 または N Q 2 の奏する効果に加え、第 2 示唆態様が示唆されるタイミングにより第 2 特典が付与される確率が異なるので、第 2 示唆態様が実行されるタイミングについても興味を持たせることが可能となり、遊技の興趣をより向上させることができる。

遊技機 N Q 1 から N Q 3 のいずれかにおいて、前記示唆手段は、前記識別情報が動的表示されてから前記判別結果を示すための態様で表示されるまでの期間で、前記第 1 示唆態様から前記第 2 示唆態様へと可変して示唆させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N Q 4。 30

遊技機 N Q 4 によれば、遊技機 N Q 1 から N Q 3 のいずれかの奏する効果に加え、識別情報が動的表示されている期間に示唆される態様が可変するので、識別情報が判別結果を示すための態様で表示されるタイミングで示唆されている内容にも興味を持たせることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 4 9 8 】

##### < 特徴 N R 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から 1 の演出を決定することが可能な演出決定手段と、前記演出決定手段により演出が決定された場合に決定された演出に対応する情報が記憶される記憶手段と、を有し、前記遊技機は、前記演出決定手段により前記記憶手段に記憶されている前記情報に対応する演出が決定された場合に、決定された演出の態様を異ならせた演出を実行させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N R 1。 40

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるまでの期間で演出を実行させる遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）

。

しかしながら、さらに多様な演出が実行されることで遊技の興趣を向上させる遊技機が 50

求められていた。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N R 1 によれば、同じ演出が複数回決定された場合に、異なる演出態様に可変させて実行されるので、遊技者が同じ演出態様を複数回実行されることで遊技に飽きてしまうという不具合を抑制して遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N R 1 において、前記演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別は、特定条件の成立に基づいて増加されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N R 2。

遊技機 N R 2 によれば、遊技機 N R 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立することで演出決定手段により決定されることが可能な演出の数が増えていくので、遊技者に同じ演出が実行される頻度を低減することができるという効果がある。 10

遊技機 N R 1 または N R 2 において、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を示唆することが示唆手段を有することを特徴とする遊技機 N R 3。

遊技機 N R 3 によれば、遊技機 N R 1 または N R 2 の奏する効果に加え、演出決定手段により決定されることが可能な演出の種別を容易に把握できるので、再度決定された場合にどの演出が決定されたのかを分かり易くできるという効果がある。

#### 【 7 4 9 9 】

##### < 特徴 N S 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の前記判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される第 1 演出態様とその第 1 演出態様とは異なる第 2 演出態様とを決定することが可能な演出態様決定手段と、を有し、前記第 1 演出態様と前記第 2 演出態様とを組み合わせた条件が第 1 条件を満たす場合に、遊技者に有利となる報知態様が実行され易いものであることを特徴とする遊技機 N S 1。 20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。 30

しかしながら、複数の演出を実行する場合であっても、重複して実行される演出の種別によって期待度を異ならせることができず、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N S 1 によれば、第 1 演出態様と第 2 演出態様とをくみあわせた条件を識別することで実行される報知態様への期待度を可変させて遊技を行わせることができるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N S 1 において、前記識別情報は、複数の図柄で構成されており、図柄を組み合わせた態様により前記判別結果を示すことが可能にされ、前記第 1 演出態様は、前記識別情報が動的表示されることが可能となる期間から一定期間、動的表示させずに前記図柄を停止表示させた停止表示態様を継続させる演出であることを特徴とする遊技機 N S 2。 40

遊技機 N S 2 によれば、遊技機 N S 1 の奏する効果に加え、第 1 演出態様は、識別情報が動的表示可能な期間が開始されても図柄を停止表示態様で継続させる演出であるので、遊技者は、動的表示期間の開始から第 1 演出態様が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 N S 2 において、前記第 2 演出態様は、前記停止表示態様で表示される前記図柄の組み合わせ態様であることを特徴とする遊技機 N S 3。

遊技機 N S 3 によれば、遊技機 N S 2 の奏する効果に加え、第 2 演出態様が停止表示態 50



様で表示される図柄の組み合わせ態様であることから、1の判別結果を示す態様で図柄が停止表示され、その図柄組み合わせにより第1条件の成立を期待させ、第1演出態様の実行への期待度を可変させることができるという効果がある。

遊技機NS3において、前記第1条件は、前記第1演出態様が実行される期間と、前記第2演出態様における図柄の組み合わせとが成立条件として設定されているものであることを特徴とする遊技機NS4。

遊技機NS4によれば、遊技機NS3の奏する効果に加え、1の判別結果を示す組み合わせで図柄が表示された場合に、その図柄の組み合わせが第1条件の成立条件に該当するものであれば、次の識別情報の動的表示の開始時に第1演出態様が実行される期間に対して興味を集中させることができ、段階的に期待を持たせて興味を向上させることができるという効果がある。

10

#### 【7500】

##### <特徴NT群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための複数の図柄を動的表示させた後に、前記判別結果を示すための組み合わせで前記図柄を停止表示させることが可能な動的表示手段と、を有した遊技機において、前記判別結果に基づいて前記複数の図柄のうち、少なくとも1の図柄の態様を可変させることが可能な図柄可変手段と、その図柄可変手段に図柄の態様が可変されている場合に遊技者に有利となる第1演出と、その第1演出とは異なる第2演出を設定情報に基づいて実行することが可能な演出実行手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NT1。

20

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行され、さらに、当たり種別が有利種別である場合には特典遊技の終了後に遊技の当否抽選が実行され易い有利状態が設定され、有利種別とは異なる当たり種別である場合には特典遊技の終了後に有利状態よりも不利な遊技状態が設定される構成が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。さらに、遊技の当否抽選の結果を示唆可能な変動演出を実行することで遊技者に対して当たり当選への期待感を持たせながら長時間遊技を行わせる構成が提案されていた。

しかしながら、従来型の遊技機では、設定されている遊技状態や当たり種別に関わらず、当たり当選している場合には当たり当選の期待度が高いことを示唆する変動演出が実行されてしまうため、例えば、有利状態が設定されている状態で有利状態が終了してしまう当たりに当選した場合であっても、遊技者を祝福してしまう変動演出が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

30

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NT1によれば、図柄の態様が可変された場合に、設定されている設定情報によって有利な第1演出態様と、第2演出態様とが切り替わって実行されるので、判別結果と設定されている設定情報とを合わせて識別させることができ、遊技の興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機NT1において、前記特定の判別結果を示すための組み合わせで図柄が表示された後に、前記設定情報を可変して設定させることが可能な設定手段を有することを特徴とする遊技機NT2。

40

遊技機NT2によれば、遊技機NT1の奏する効果に加え、特定の判別結果と示すための図柄の組み合わせとなることで、設定情報が新たに設定されるので、特定の組み合わせとなるだけでなく、設定される設定情報に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機NT1またはNT2において、前記設定手段は、前記設定情報として第1設定情報と、その第1設定情報よりも遊技者に不利となる第2設定情報を設定するものであり、演出実行手段は、前記第1設定情報が設定されている場合に、前記第2設定情報が設定されることが決定されている場合に前記第2演出を実行するものであることを特徴とする遊

50

技機 N T 3。

遊技機 N T 3 によれば、遊技機 N T 1 の奏する効果に加え、遊技者に特定の判別結果となることで不利となる場合に有利な演出が実行されることを抑制して、遊技に対する意欲が低下することを抑制できるという効果がある。

#### 【 7 5 0 1 】

< 特徴 N U 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、複数の演出から演出を決定することが可能な演出決定手段と、その演出決定手段により決定することが可能な演出に対応した示唆情報を表示させることが可能な示唆情報表示手段と、複数の前記示唆情報が表示される場合に、表示される前記複数の示唆情報の表示位置を可変させることが可能な可変手段と、を有することを特徴とする遊技機 N U 1。

10

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

20

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N U 1 によれば、複数の示唆情報が表示される場合にもその表示位置が可変されることで、遊技者により多くの示唆情報を視認させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 N U 1 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、その操作手段が操作されることに基づいて前記示唆情報を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N U 2。

遊技機 N U 2 によれば、遊技機 N U 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで、示唆されている演出に対応した示唆情報を可変させることができ、操作手段を操作させて演出に対応した情報を可変させて遊技をする意欲を増大させることができるという効果がある。

30

遊技機 N U 1 または N U 2 において、前記可変手段は、新たに前記演出決定手段により決定可能な演出が増加することにより前記示唆情報が追加される場合に、前記表示位置を可変させることが可能にされており、遊技者に有利な特典が付与されることが決定されている場合に、特定の前記示唆情報を表示させる位置に表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N U 3。

遊技機 N U 3 によれば、遊技機 N U 1 または N U 2 の奏する効果に加え、示唆情報の表示される位置により、特典が付与されることを事前に認識させることが可能となり、遊技者に示唆情報が表示される位置に対しても興味を持たせることができるという効果がある。

40

#### 【 7 5 0 2 】

< 特徴 N V 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な動的表示手段と、特定の前記判別結果を示すための態様で前記識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、所定のパターンで実行されることが可能な演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により実行される演出が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段に記憶されている複数の前記演出に対応して選択情報を表示させることが可能な選択情報表示手段と、その選択情報表示手段により表示された前記選択情報に対応した報知態様

50

を報知させることが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機 N V 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、遊技が単調となる問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N V 1 によれば、選択情報に対応して報知態様が報知されるので、複数の選択情報が表示される場合にも、表示されている選択情報の種別を識別し易くでき、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N V 1 において、前記報知態様は、前記選択情報に対応する演出における一部の演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機 N V 2。

遊技機 N V 2 によれば、遊技機 N V 1 の奏する効果に加え、報知態様により選択情報に対応して実行される演出の内容を判別することができ、実行される演出を早期に把握することができるという効果がある。

遊技機 N V 1 または N V 2 において、表示される前記選択情報が所定の条件を満たす場合に対応する報知態様が報知されるものであることを特徴とする遊技機 N V 3。

遊技機 N V 3 によれば、遊技機 N V 1 または N V 2 の奏する効果に加え、所定の条件を満たしている選択情報の報知態様が報知されるように構成されているので、選択情報に対応する報知態様を識別し易くできるという効果がある。

#### 【 7 5 0 3 】

##### < 特徴 N W 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報が記憶される記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記情報に対応した識別図柄を表示させることが可能な識別図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段により前記特典が付与された後に、表示される前記識別図柄のうち、少なくとも 1 の識別図柄を動的表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 N W 1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、抽選に必要な情報が取得され、その取得された情報に基づいて遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果が報知されるための演出が実行されており、すぐに新たな抽選を開始できない場合には、取得された情報が記憶される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 2 1 7 7 6 6 号公報）。

しかしながら、報知が実行されている抽選結果が外れであることが遊技者が予測できてしまうと、その抽選結果が報知されるまでの期間遊技者が退屈して、遊技の興趣が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 N W 1 によれば、特典が付与された後に、表示される識別図柄のうち、少なくとも 1 の識別図柄を動的表示させることで、遊技者に特典が付与された後に記憶されている情報について興味を持たせることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N W 1 において、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段に

10

20

30

40

50

判別されるよりも前に判別を実行可能な事前判別手段と、前記特典が付与された後に、前記識別図柄が動的表示された後に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄が表示されることが可能であることを特徴とする遊技機NW2。

遊技機NW2によれば、遊技機NW1の奏する効果に加え、事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されることが可能な識別図柄を動的表示されることで識別でき、事前判別手段による判別結果を見逃すことを抑制できるという効果がある。

遊技機NW2において、新たに前記識別図柄が表示される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で前記識別図柄を表示させることが可能にされ、前記特典が付与される場合に、前記事前判別手段による判別結果に基づいた態様で表示されている前記識別図柄の態様を前記事前判別手段による判別結果が判別困難となるように可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機NW3。

遊技機NW3によれば、遊技機NW2の奏する効果に加え、特典が付与されることを表示されている識別図柄に注意を奪われて気づかない不具合を抑制することができるという効果がある。

#### 【7504】

##### <特徴NX群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報が動的表示されることが可能な表示手段と、その表示手段に特定の判別結果を示すための態様で識別情報が表示された場合に遊技者に有利な特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されたことに基づいて演出を実行することが可能な演出実行手段と、前記操作手段が操作可能な期間であることを示唆可能な示唆手段と、その示唆手段により示唆される示唆態様に対して前記操作手段が操作された場合に実行されることが可能となる演出に対応した情報を報知することが可能な報知手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機NX1。

従来より、パチンコ機などの遊技機として、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される構成において、抽選結果を報知するための演出として複数の演出が用意され、所定の選択条件によって選択された演出が実行される遊技機が提案されていた（先行技術文献：特開2012-217766号公報）。

しかしながら、複数種類の演出を実行可能とすることで遊技者に対してバリエーションに富んだ演出を提供することができる一方で、後に実行される演出の内容を遊技者に予測させ難くなることから、遊技者に実行される演出の内容を予測させながら継続して遊技を楽しませ難くなり遊技意欲が低下してしまうという問題点があった。

上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機NX1によれば、前記情報は、特定の表示態様で構成され、その特定の表示態様を可変させることで実行されることが可能な演出態様を報知することが可能にされていることを特徴とする遊技機NX2。

遊技機NX2によれば、遊技機NX1の奏する効果に加え、特定の表示態様の態様によって、操作手段を操作した場合に実行される演出を識別できるので、遊技者が操作手段を操作する意欲を増大させることができるという効果がある。

遊技機NX1またはNX2において、前記示唆手段により示唆される示唆態様と、前記報知手段により報知される情報とを組み合わせることで実行されることが可能な演出を識別可能にされていることを特徴とする遊技機NX3。

遊技機NX3によれば、遊技機NX1またはNX2の奏する効果に加え、示唆態様と報知される情報とを組み合わせることで、報知できる演出の数を増やすことができるという効果がある。

前記示唆態様は、複数の示唆態様より1の示唆態様が決定されるものであり、特定の示唆態様が実行されている場合に、前記特定条件が成立したに基づいて前記特定の示唆態様が第1態様に可変されることで遊技者に有利となる演出が実行され易くされているこ

10

20

30

40

50

とを特徴とする遊技機 N X 2。

遊技機 N X 2 によれば、遊技機 N X 1 の奏する効果に加え、特定の示唆態様が実行されることで特定条件が成立した後も第 1 態様に可変されるかについて興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 N X 1 または N X 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記特定条件は、前記示唆態様が表示されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて成立することが可能にされているものであり、第 2 示唆態様が表示されている期間に、前記操作手段が操作された場合に、前記第 2 示唆態様が継続して表示されることにより、前記操作手段を操作して前記特定条件が成立する機会が付与されるものであることを特徴とする遊技機 N X 3。

遊技機 N X 3 によれば、遊技機 N X 1 または N X 2 の奏する効果に加え、第 2 示唆態様が表示されていることで操作手段が操作されて、特定条件が成立した後も第 2 示唆態様が継続して表示されることで、短期間に特定条件を連続して成立させることが可能となり、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 5 0 5 】

< 5 0 8 2 系特徴群 >

< 特徴 O A 群 > ( 時短状態が長く継続し易い遊技方法と、長く継続し難い遊技方法と、がある )

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記判別手段の判別が実行され易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、前記第 2 制御が設定される状態において予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 制御から前記第 1 制御に切替可能な切替手段と、を備え、前記第 2 制御が設定されている場合に、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が、前記第 1 の遊技方法とは異なる第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも、前記特定条件が成立するまでの期間が長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 O A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に応じて有利度合いが高くなる遊技方法 ( 例えば、遊技球の発射方向 ) を異ならせることで、遊技にメリハリをつけ、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に遊技方法が固定化されてしまい、遊技者が遊技方法を選択する余地がなく、遊技者の興趣を向上させ難くなってしまいう問題点がある。

これに対して遊技機 O A 1 によれば、第 2 制御が設定されている場合に、第 1 の遊技方法で遊技を行うか、第 2 の遊技方法で遊技を行うかによって第 1 制御に切り替えられるまでの期間の長さを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 O A 1 において、前記第 2 制御が設定される第 1 遊技状態では、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 O A 2。

遊技機 O A 2 によれば、遊技機 O A 1 の奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている状況下においては、第 1 の遊技方法で遊技を行うことで有利な第 2 制御が継続する期間を長くできるものの、仮に、第 1 遊技状態が設定されていた場合には、第 2 の遊技方法で有

10

20

30

40

50

利を行った方が有利度合いが高くなるため、第2制御に設定されている場合に、第1遊技状態であるか否かを判断して第1の遊技方法で遊技を行うか第2の遊技方法で遊技を行うかを異ならせる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OA2において、第1の設定条件の成立に基づいて、前記第1遊技状態と、前記第2制御が少なくとも設定される遊技状態であって前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第2の遊技方法で遊技を行うよりも前記第1の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機OA3。

遊技機OA3によれば、遊技機OA2の奏する効果に加え、第1遊技状態に設定されている場合は、第2制御が短い期間で終了され易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなる一方で、第2遊技状態に設定されている場合は、第2制御が長く継続し易い遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなるので、第2制御が設定された場合に、第1遊技状態であるか第2遊技状態であるかを判断して、対応する遊技方法を選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

10

遊技機OA1からOA3のいずれかにおいて、遊技球を第1方向と、その第1方向とは異なる第2方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段を備え、前記入球手段は、前記第1方向へと発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第2方向へと発射された遊技球が入球困難な位置に設けられており、前記第1の遊技方法は、前記第1方向へと遊技球を発射する遊技方法であり、前記第2の遊技方法は、前記第2方向へと遊技球を発射する遊技方法であることを特徴とする遊技機OA4。

20

遊技機OA4によれば、遊技球の発射方向を調節することで、第2制御が設定される状態において特定条件が成立するまでの期間の長さも調節することができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

遊技機OA4において、前記発射手段によって前記第1方向へと発射された遊技球が入球困難となる位置であって前記第2方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態と、に可変可能な可変入球手段と、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定個数の遊技球を払い出すことが可能な払出手段と、を備え、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技として、前記可変入球手段を所定期間、前記第2状態から前記第1状態へと可変させることが可能であり、前記遊技機は、前記第2制御が設定されている場合に、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも、前記第2方向へと遊技球を発射した方が、所定期間の間に前記払出手段によって払い出される賞球の個数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機OA5。

30

遊技機OA5によれば、遊技機OA4の奏する効果に加え、第2制御が設定されている場合に第2方向へと遊技球を発射すると、特定条件が成立するまでの期間が短くなるが、所定期間の間に払い出される賞球の個数が多くなるというメリットがあるため、第2方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機OA5において、前記第2制御が設定されている間に前記特定の判別結果となった場合に、前記特典遊技の終了後の遊技状態を、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態と同一とさせる手段を備え、前記第2制御が設定されている場合に、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも、前記第2方向へと遊技球を発射した方が、前記特典遊技が実行され易くなる構成であることを特徴とする遊技機OA6。

40

遊技機OA6によれば、遊技機OA5の奏する効果に加え、第2制御が設定されている状況下で第2方向へと遊技球を発射することで、第2制御を維持したまま、特典遊技を高頻度で実行させることができるので、第2制御が設定されている状況下において第2方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機OA5又はOA6において、前記第2制御が設定されている状態は、前記第2方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記第1状態に設定される期間は、前記第1方向へと

50

発射された遊技球が前記入球手段へと入球可能となる期間よりも短くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機 O A 7。

遊技機 O A 7 によれば、遊技機 O A 5 又は O A 6 が奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている状態では、第 1 方向へと遊技球を発射して入球手段へと入球する機会の方が、第 2 方向へと遊技球を発射して可変入球手段へと入球する機会よりも多くなり易いため、第 2 制御が設定されている状況下において第 1 方向へと遊技球を発射するという選択を遊技者に対してより行わせ易くすることができるという効果がある。

遊技機 O A 1 から O A 7 のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 1 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 1 特定条件と、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が成立し易い第 2 特定条件と、で少なくとも構成されていることを特徴とする遊技機 O A 8。

10

遊技機 O A 8 によれば、遊技機 O A 1 から O A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 制御が設定された後で第 1 の遊技方法で遊技を続けると第 1 特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられる一方で、第 2 の遊技方法で遊技を続けた場合は第 2 特定条件が成立して第 1 制御に切り替えられるので、第 1 の遊技方法で遊技を行ったとしても第 2 の遊技方法で遊技を行ったとしても第 1 制御に切り替えることができる。よって、第 2 制御が延々と継続してしまい、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 O A 1 から O A 8 のいずれかにおいて、前記第 2 制御が設定されている場合に、前記第 2 の遊技方法で遊技を続けると、前記第 1 の遊技方法で遊技を続けた方が、前記特定条件が成立するまでに実行され得る判別の回数が多くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 O A 9。

20

遊技機 O A 9 によれば、遊技機 O A 1 から O A 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 制御が設定されている場合は、第 1 の遊技方法で遊技を行った方が第 1 制御に切り替えられるまでに実行可能な判別の回数が増えるので、第 2 制御の間に第 1 の遊技方法で遊技を行うことで特定の判別結果となる可能性を高くする遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 O A 3 において、前記第 1 遊技状態において特定の演出態様を少なくとも含む第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 2 遊技状態において前記特定の演出態様を少なくとも含む第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 O A 10。

30

遊技機 O A 10 によれば、遊技機 O A 3 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態と第 2 遊技状態とで、共に特定の演出態様が実行される演出が実行されるため、第 1 遊技状態であるか否かを遊技者に対して把握し難くすることができる。よって、第 1 遊技状態であるか第 2 遊技状態であるかを遊技者に予測させて、遊技方法を遊技者に選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 O A 10 において、前記第 1 遊技状態で前記第 1 制御に切り替えられた場合に、前記第 1 遊技状態よりも遊技者に不利な第 3 遊技状態を形成し、前記第 2 遊技状態で前記第 1 制御に切り替えられた場合に、前記第 2 遊技状態よりも遊技者に有利な第 4 遊技状態を形成することを特徴とする遊技機 O A 11。

40

遊技機 O A 11 によれば、遊技機 O A 10 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態であるか、第 2 遊技状態であるかによって、特定条件が成立した場合に形成する遊技状態を異ならせることができるという効果がある。

遊技機 O A 11 において、前記第 3 遊技状態は、前記第 2 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 1 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であり、前記第 4 遊技状態は、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が有利度合いが高くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機 O A 12。

遊技機 O A 12 によれば、遊技機 O A 11 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態が設定されるか、第 4 遊技状態が設定されるかで、遊技方法を異ならせる遊技性を実現することができるという効果がある。

50



遊技機 O A 1 2 において、前記特典遊技は、前記第 1 の遊技方法で遊技を行うよりも、前記第 2 の遊技方法で遊技を行った方が実行され易い構成であり、前記第 3 遊技状態は、前記第 4 遊技状態よりも、前記第 2 の遊技方法で遊技を行った場合に前記特典遊技の実行間隔が長くなり易くなる遊技状態であることを特徴とする遊技機 O A 1 3。

遊技機 O A 1 3 によれば、遊技機 O A 1 2 の奏する効果に加え、第 3 遊技状態では、特典遊技の実行間隔が長くなり易くなるので、第 4 遊技状態の有利度合いをより高めることができるという効果がある。

#### 【 7 5 0 6 】

< 特徴 O B 群 > ( 大当たりの終了後、特定条件が成立するまで大当たり終了後の遊技状態に対応する発射方向を秘匿する演出 )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、その第 1 状態よりも遊技球が入球困難となる第 2 状態と、に可変可能な可変入球手段と、所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の前記可変遊技の実行が終了したに基づいて、当該可変遊技の実行が終了した後の遊技状態によらない特定の演出態様を少なくとも含む第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 O B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、遊技者に有利な当たり遊技の実行中等に、当たり遊技が終了した後における有利度合いを遊技者に示唆する演出を実行するものも存在する。この従来型の遊技機では、有利度合いが高い遊技状態が示唆されることを期待して当たり遊技中の遊技を行わせることができるので、当たり遊技が単に賞球を獲得するための作業のようになってしまふことを抑制できる。

しかしながら、当たり遊技の実行が終了した後における遊技状態を常に示唆する構成としてしまうと、当たり遊技の実行中に有利度合いが低い遊技状態が示唆されてしまうと、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 O B 1 によれば、第 1 演出が実行されている間、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を遊技者に対して分かり難くすることができるので、可変遊技の実行が終了した後の遊技状態を予測させる楽しみを遊技者に対して与えることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 O B 1 において、遊技球を第 1 方向と、その第 1 方向とは異なる第 2 方向と、を少なくとも含む複数のうちいずれかの方向へと発射可能な発射手段と、前記第 1 方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第 2 方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な第 1 取得手段と、前記第 2 方向へと発射された遊技球が到達可能な位置であって前記第 1 方向へと発射された遊技球が到達困難な位置に設けられている第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したに基づいて、前記判別情報を取得可能な第 2 取得手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記第 2 方向よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第 1 遊技状態と、前記第 1 方向よりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機 O B 2。

遊技機 O B 2 によれば、遊技機 O B 1 の奏する効果に加え、第 1 演出が実行されている

10

20

30

40

50



間、設定されている遊技状態を予測して遊技球を発射する流路を遊技者に選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OB2において、所定条件の成立に基づいて、第1制御と、その第1制御よりも前記第1入球手段へと遊技球が入球し易くなる第2制御と、を少なくとも含む複数のうち1の制御を設定可能な制御設定手段を備え、前記第1遊技状態と前記第2遊技状態とは、共に前記第2制御に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機OB3。

遊技機OB3によれば、遊技機OB2からOB5のいずれかが奏する効果に加え、第1遊技状態も第2遊技状態も第2制御に設定されることから、第1入球手段への入球し易さが共通となるため、第1演出が実行されている間に遊技者が遊技状態を予測することをより困難とすることができるという効果がある。

10

遊技機OB2又はOB3において、前記第1演出の実行中に予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる発射方向を遊技者に対して示唆可能な特定演出態様を少なくとも含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機OB4。

遊技機OB4によれば、遊技機OB2又はOB3の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合に有利度合いが高くなる発射方向が第2演出によって示唆されるので、遊技者に対して特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機OB4において、前記特定条件は、前記第1演出の実行中に前記第1方向へと遊技球を発射した場合も、前記第2方向へと遊技球を発射した場合も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OB5。

20

遊技機OB5によれば、遊技機OB4の奏する効果に加え、特定条件は遊技球の発射方向によらず成立し得る条件なので、遊技者に対して有利となる発射方向をより純粋に選択させることができるという効果がある。

遊技機OB2からOB5のいずれかにおいて、所定の払出条件の成立に基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、少なくとも前記可変遊技が終了してから前記特定条件が成立するまでの間よりも、前記特定条件が成立した後の所定期間の方が、前記第1方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数と、前記第2方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球の個数との差が大きくなり易い構成であることを特徴とする遊技機OB6。

30

遊技機OB6によれば、少なくとも特定条件が成立するまでは、第1方向へと遊技球を発射しても第2方向へと遊技球を発射しても払い出される賞球数の面での有利度合いに大差無いため、第1方向と第2方向とのいずれの発射方向をも選択し易く構成することができるので、可変遊技の終了後における発射方向を遊技者に対してより気軽に選択させることができるという効果がある。

遊技機OB3において、前記第2制御が設定されている状態において、前記第1流路を遊技球が流下するよりも前記第2流路を遊技球が流下した方が成立し易い所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記第1制御に切り替える制御切替手段を備え、前記第1遊技状態は、前記第1制御に切り替えられた場合に遊技者に不利な第3遊技状態を形成し、前記第2遊技状態は、前記第1制御に切り替えられた場合に遊技者に有利な第4遊技状態を形成することを特徴とする遊技機OB7。

40

遊技機OB7によれば、遊技機OB3の奏する効果に加え、第1遊技状態であるか、第2遊技状態であるかを予測して、第2流路へと遊技球を発射して切替条件を成立させるか、第1流路へと遊技球を発射してなるべく長く第2制御に維持するかを選択させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OB7において、前記第1演出の実行中に予め定められた切替条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態に対応する演出に切り替える演出切替手段を備え、前記切替条件は、前記第1制御に切り替えられた場合に成立する条件であることを特徴とする遊技機OB8。

50

遊技機 O B 8 によれば、遊技機 O B 7 の奏する効果に加え、第 1 制御に切り替えられることで設定されている遊技状態に応じた演出に切り替えられるので、第 3 遊技状態が設定されているのか第 4 遊技状態が設定されているのかを遊技者に対して容易に理解させることができるという効果がある。

遊技機 O B 1 から O B 8 のいずれかにおいて、前記第 1 演出の実行中に所定の実行条件が成立したことに基づいて、設定されている遊技状態を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機 O B 9。

遊技機 O B 9 によれば、遊技機 O B 1 から O B 8 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出の実行中に示唆演出によって遊技状態を推測することができるので、示唆演出が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

10

#### 【 7 5 0 7 】

< 特徴 O C 群 > ( 電サボ有り状態でも小当たりアタッカーへと球が到達可能な小当たり R U S H 機 )

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行可能な判別手段と、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に可変可能に構成された可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が予め定められた第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第 2 状態から前記第 1 状態へと所定期間可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、その第 1 位置よりも遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に可変可能な可変手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、第 1 制御と、その第 1 制御よりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第 2 制御と、を少なくとも含む複数のうち 1 の制御を設定する制御設定手段と、予め定められた特定条件の成立に基づいて、前記第 1 制御が設定される第 1 遊技状態と、前記第 2 制御が設定される第 2 遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、少なくとも前記第 2 遊技状態において前記第 1 の判別結果となって前記可変遊技が実行された場合に、当該可変遊技の実行中に前記特定方向へと発射された遊技球が前記可変入球手段へと到達可能な構成であることを特徴とする遊技機 O C 1。

20

30

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例え、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 )。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態として、遊技状態に対応する遊技方法を行い続けることにより、特定の入賞口への入賞に基づく賞球が払い出され易くなる特定遊技 ( 例え、小当たり遊技 ) が頻繁に実行されることにより、大当たりに当選しなくても持ち球が増加し続ける極めて有利な特定の遊技状態を設けているものも

40

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定遊技が行われたとしても賞球が払い出されることがないように、特定の遊技状態以外の遊技状態において特定の入賞口へと遊技球が入球し難くさせるための制御をおこなうものが一般的であるため、特定の入賞口への入賞を強引に避けているような見た目となってしまう、遊技機の動作に不信感を抱かせてしまう虞があった。

これに対して遊技機 O C 1 によれば、有利な第 2 制御が実行されている第 2 遊技状態において実行された可変遊技においても可変入球手段へと遊技球を入球させることができ、第 2 遊技状態の有利度合いをより向上させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

50

遊技機OC1において、前記第1の判別結果となった時点の遊技状態と、当該第1の判別結果に基づく前記可変遊技の実行が終了した後の遊技状態と、を同一とさせる手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記可変遊技が実行され易い構成であることを特徴とする遊技機OC2。

遊技機OC2によれば、可変遊技の前後で遊技状態を維持することができるので、特に、有利な第2遊技状態において可変遊技となった場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させる機会を得ることができる上に、有利な遊技状態も維持されることとなり、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OC2において、前記遊技状態設定手段は、前記特定条件の成立に基づいて、前記第1遊技状態と、前記第2遊技状態と、前記第2遊技状態よりも前記可変遊技が実行され易い遊技状態である第3遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能であることを特徴とする遊技機OC3。

10

遊技機OC3によれば、遊技機OC2の奏する効果に加え、第3遊技状態が設定されると、第2遊技状態よりも可変遊技が実行され易くなるため、第3遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機OC2又はOC3において、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて、前記第2遊技状態とは少なくとも異なる所定の遊技状態を設定可能な第2遊技状態設定手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第2の判別結果となるまで継続し得る構成であることを特徴とする遊技機OC4。

20

遊技機OC3によれば、遊技機OC2又はOC3の奏する効果に加え、第1の判別結果となっても第2遊技状態が維持される一方で、第2の判別結果となることで所定の遊技状態に変更されてしまうので、第2の判別結果とならずにより多くの回数、第1の判別結果となることを強く期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OC4において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基いて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記払出手段によって払い出される賞球数が多くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機OC5。

遊技機OC5によれば、遊技機OC4の奏する効果に加え、第2遊技状態では、第1遊技状態よりも有利な制御が実行される上に、可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を到達させて賞球を獲得することができるため、第2遊技状態が設定された場合に遊技者に対してより大きな喜びや満足感を抱かせることができるという効果がある。

30

遊技機OC5において、前記第2遊技状態となってから前記判別手段の判別結果が前記第2の判別結果となるまでの間、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射される遊技球の数よりも前記払出手段によって払い出される賞球の数の方が多くなり易く構成されていることを特徴とする遊技機OC6。

遊技機OC6によれば、遊技機OC5の奏する効果に加え、第2遊技状態において特定方向へと遊技球を発射し続けることで、発射した遊技球の個数以上の賞球を獲得可能となる極めて有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機OC1からOC6のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記特定方向とは異なる第2方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第2入球手段を備え、前記取得手段は、前記入球手段へと遊技球が入球した場合と前記第2入球手段へと遊技球が入球した場合とに、前記判別情報を取得可能な構成であり、前記第2遊技状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けるよりも、前記第2方向へと遊技球を発射し続けた方が、前記第2遊技状態が長い期間継続し易い構成であることを特徴とする遊技機OC7。

遊技機OC7によれば、遊技機OC1からOC6のいずれかが奏する効果に加え、前記第2遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けることで可変遊技の実行中に可変入球手段へと遊技球を入球させることができる一方で、第2方向へと遊技球を発射し続ける

50

ことで第2遊技状態をより長く継続させることができるので、特定方向へと遊技球を発射するか、第2方向へと遊技球を発射するかを遊技者に対して選択させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OC3において、前記第3遊技状態は、前記第1制御が設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機OC8。

遊技機OC8によれば、遊技機OC3の奏する効果に加え、第3遊技状態では、入球手段へと入球し難いが可変遊技が実行され易い遊技性となり、第2遊技状態では、入球手段へと入球し易くなるが可変遊技が実行され難い遊技性となるため、多様な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機OC3又はOC8において、少なくとも前記可変入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、所定数の賞球を払い出す払出手段を備え、前記第3遊技状態は、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記発射手段によって発射される遊技球の個数よりも、前記払出手段によって払い出される遊技球の個数の方が多くなり易い遊技状態であることを特徴とする遊技機OC9。

遊技機OC9によれば、遊技機OC3又はOC8が奏する効果に加え、第3遊技状態では、特定方向へと遊技球を発射し続けるだけで発射する遊技球以上の個数の遊技球を払い出させることができるので、第3遊技状態が設定された場合に、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OC3又はOC8又はOC9において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示時間を決定する動的表示時間決定手段と、を備え、前記第3遊技状態は、前記第2遊技状態よりも、少なくとも前記第1の判別結果となった場合に前記動的表示時間決定手段により短い動的表示時間が決定され易い構成であることを特徴とする遊技機OC10。

遊技機OC10によれば、遊技機OC3又はOC8又はOC9のいずれかが奏する効果に加え、第3遊技状態では、第2遊技状態よりも可変遊技の実行頻度が高くなるため、可変入球手段へと遊技球が入球する頻度も高くすることができるという効果がある。

遊技機OC3又はOC8からOC10のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、所定の前記第2遊技状態において前記第1の判別結果となったこととは少なくとも異なる予め定められた第1条件が成立したことに基づいて、前記可変遊技を介さずに前記第3遊技状態を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機OC11。

遊技機OC11によれば、遊技機OC3又はOC8からOC10のいずれかが奏する効果に加え、第2遊技状態において第1条件が成立することにより、可変遊技の実行頻度が高くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7508】

<特徴OD群> (同一の時短状態で当たりとは異なる抽選結果となった場合に、特図2保留の貯め易さが可変する)

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として記憶可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、所定の設定条件の成立に基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第2遊技状態において第1条件が成立したことに基づいて、第1制御と、その第1制御よりも前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる第2制御と、を少なくとも含む複数のうち1の制御を実行する制御実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機OD1。

10

20

30

40

50

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技者に有利な第1遊技状態から有利度合いが低い第2遊技状態へと移行する移行条件として、第1遊技状態が設定された契機（当たり種別、当たり当選時の遊技状態等）に応じて異なる移行条件を設定可能に構成されているものも存在し、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第1遊技状態が設定された契機毎に移行条件が固定化されてしまうため、移行条件が成立する前から、移行条件の種別を遊技者が比較的容易に察知可能となってしまう、興趣を向上させ難くなってしまふという問題点があった。

これに対して遊技機OD1によれば、第1制御が実行されるか、第2制御が実行されるかに応じて、記憶手段に記憶される判別情報の数が異なるため、制御実行手段によって実行される制御に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機OD1において、前記第2制御は、前記第1制御よりも、前記第1条件が成立してから予め定められた第2条件が成立するまでの間の期間において、前記取得手段によって前記判別情報が取得され易くなる制御であることを特徴とする遊技機OD2。

遊技機OD2によれば、遊技機OD1の奏する効果に加え、第2制御が実行されると、第1条件が成立してから第2条件が成立するまでの間、取得手段によって判別情報が取得され易い状態が継続されるので、第1制御と第2制御との有利度合いの差をより大きくすることができるという効果がある。

遊技機OD1又はOD2において、前記第2条件が成立した場合に、前記取得手段によって前記判別情報が取得され難くなる特定の状態を形成可能な構成であることを特徴とする遊技機OD3。

遊技機OD3によれば、遊技機OD1又はOD2の奏する効果に加え、第2条件が成立した後は判別情報が取得され難くなるので、第1条件が成立した場合に第2制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD3のいずれかにおいて、前記第1制御は、前記第1条件が成立した後の所定期間に含まれる第1タイミングで前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であり、前記第2制御は、前記所定期間に含まれるタイミングであって前記第1タイミングよりも遅いタイミングである第2タイミングで前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機OD4。

遊技機OD4によれば、遊技機OD1からOD3のいずれかが奏する効果に加え、第1制御よりも第2制御の方が、第1条件が成立した後においてより長く判別情報が取得され易い第2遊技状態が継続されるので、第2制御が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD4のいずれかにおいて、前記第1条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機OD5。

遊技機OD5によれば、遊技機OD1からOD4のいずれかが奏する効果に加え、外れ判別結果を契機として判別情報の取得され易さを可変させることができる斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD5において、前記第2遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となったことに基づいて前記第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備え、前記第1条件は、第2遊技状態が設定

10

20

30

40

50

された後の前記特定回数目の前記判別手段の判別が前記外れ判別結果となった後で少なくとも成立可能な条件であることを特徴とする遊技機OD6。

遊技機OD6によれば、遊技機OD5の奏する効果に加え、第1遊技状態が設定される直前における判別情報の取得され易さを、第1制御が実行されるか第2制御が実行されるかによって異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD5又はOD6において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を前記表示手段で動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第1条件は、前記外れ判別結果に対応する前記識別情報の動的表示が開始された後で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD7。

10

遊技機OD7によれば、遊技機OD5又はOD6の奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に、判別情報の取得され易さが可変される斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OD7において、前記外れ判別結果に対応する動的表示期間の長さは、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の実行中に前記第1条件が成立して前記第2制御が実行された場合に、前記外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示が終了されるよりも前に前記第2制御を終了させることが可能な長さで構成されていることを特徴とする遊技機OD8。

20

遊技機OD8によれば、遊技機OD7が奏する効果に加え、外れ判別結果に対応する識別情報の動的表示の途中で第2制御が開始され、識別情報の動的表示が終了するよりも前に第2制御が終了されるので、判別情報が取得され易い期間を限ることができ、第2制御となったか第1制御となったかに対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OD4において、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、を備え、前記所定期間は、前記判別手段の判別が実行されてから当該判別の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が終了されるまでの期間であり、前記第1制御は、所定の前記識別情報の動的表示の開始時に前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に切り替える制御であることを特徴とする遊技機OD9。

30

遊技機OD9によれば、遊技機OD4の奏する効果に加え、第1制御が実行されると、識別情報の動的表示の開始と共に第1遊技状態に切り替えられるため、第2制御が実行されることをより強く遊技者に期待させることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD9のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第1状態と、遊技球が入球困難な第2状態と、に可変可能な可変入球手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第1の判別結果となったことに基づいて、前記可変入球手段が前記第2状態から前記第1状態に可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第1の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技も前記可変遊技も介さずに新たな前記判別手段の判別を実行可能とさせる手段と、を備え、前記第1条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記外れ判別結果となった場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD10。

40

遊技機OD10によれば、遊技機OD1からOD9のいずれかが奏する効果に加え、第2の判別結果となった場合に、第2制御が実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機OD10において、前記可変入球手段へと入球した遊技球が入球可能な位置に設けられている特定領域と、少なくとも前記可変遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球したことに基づいて、前記特典遊技を実行する第2特典遊技実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第2遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果

50

と前記外れ判別結果とのどちらかとなった場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機OD11。

遊技機OD11によれば、遊技機OD10の奏する効果に加え、第1の判別結果となった場合は、特定領域へと遊技球を入球させることで特典遊技が実行される可能性があるが、外れ判別結果となった場合は、特典遊技が実行される可能性が無いため、第1制御が実行されたと遊技者が認識した場合に、第1の判別結果となったことに基づく第1制御であることをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機OD11において、第1の判別結果となって前記第1制御が実行される割合は、前記第2の判別結果となって前記第1制御が実行される割合よりも高くなる構成であることを特徴とする遊技機OD12。

遊技機OD12によれば、遊技機OD11の奏する効果に加え、第1制御が実行された場合には、第1の判別結果となって可変遊技が実行される期待度が高くなるため、第1制御が実行されたと遊技者が認識した場合であっても、遊技者を落胆させ難くすることができるという効果がある。

遊技機OD1からOD12において、前記取得手段は、第1の取得条件と、その第1の取得条件とは異なる第2の取得条件と、のどちらかが成立したことに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第1の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報よりも、前記第2の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記第2遊技状態は、前記第1遊技状態よりも前記第2の取得条件が成立し易くなる遊技状態であり、前記第2制御は、前記第1条件が成立した後の所定期間において前記2の取得条件が成立し易くなる制御であることを特徴とする遊技機OD13。

遊技機OD13によれば、遊技機OD1からOD12のいずれかが奏する高価に加え、第2制御の方が、第1制御よりも、第2の取得条件が成立し易くなるため、有利度合いが高い判別が実行され易くなる。よって、第2制御が実行されることをより強く期待させることができるという効果がある。

#### 【7509】

<特徴OE群> (1変動内で貯めることが可能な保留球数を示唆する演出)

所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段と、所定の判別条件の成立に基づいて、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えた遊技機において、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該実行された判別の判別結果を示すための第1演出を実行する第1演出実行手段と、所定の第1演出の実行中に、前記判別情報記憶手段に対して記憶させることが可能な前記判別情報の数を少なくとも遊技者が把握可能な特定演出態様を含んで構成される第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機OE1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特許文献1:特開2003-325886号公報)。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、所定の始動口へと遊技球が入球したことに基づいて当たりか否かの抽選に用いるための抽選情報を取得可能に構成されていると共に、取得した抽選情報を、所定数を上限として抽選に用いられるまで記憶可能なものも存在する。この従来型の遊技機においては、更に、特定の遊技状態において、取得できる抽選情報の数が、当該特定の遊技状態が設定される契機(当たり種別、当たり当選時の遊技状態等)

10

20

30

40

50



に応じて可変されるものも存在し、特定の遊技状態で取得できる抽選情報の数を演出によって遊技者に把握可能に構成することで興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態が設定される契機毎に、演出態様が固定化されてしまうため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

これに対して遊技機OE1によれば、所定の第1演出の実行中において、特定演出態様を確認することで、判別情報記憶手段に対して追加で判別情報を記憶させるべきであるかを遊技者に対して判別させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機OE1において、前記特定演出態様として第1演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第1演出態様とは異なる第2演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となることを特徴とする遊技機OE2。

10

遊技機OE2によれば、遊技機OE1の奏する効果に加え、第1演出態様が設定されるか、第2演出態様が設定されるかに応じて、判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の個数が可変するので、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OE2において、前記特典遊技の種別として、特定特典遊技を少なくとも含む複数のうち1の種別を決定する種別決定手段を備え、前記特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、前記特定演出態様として前記第1演出態様が設定される第1の状況と、前記第2演出態様が設定される第2の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機OE3。

20

遊技機OE3によれば、遊技機OE2の奏する効果に加え、特定特典遊技の実行が終了した後の所定期間において、第1演出態様が設定される場合も第2演出態様が設定される場合もあるので、特定特典遊技の実行が終了した後において、特定演出態様の種別により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OE1からOE3のいずれかにおいて、前記第2演出実行手段は、少なくとも前記所定の第1演出よりも前に実行される第2の第1演出と前記所定の第1演出とに渡って前記第2演出を実行可能であることを特徴とする遊技機OE4。

30

遊技機OE4によれば、遊技機OE1からOE3のいずれかが奏する効果に加え、所定の第1演出が実行されるよりも前から、所定の第1演出が実行された場合に判別情報記憶手段に記憶させることができる判別情報の数を遊技者に対して把握させることができる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機OE1からOE4のいずれかにおいて、前記特典遊技の実行が終了した後の遊技状態として遊技者に有利な第1遊技状態を設定可能な第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記第1遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、を備え、前記所定の第1演出は、前記第1遊技状態において前記特定回数目に実行される前記第1演出であることを特徴とする遊技機OE5。

40

遊技機OE5によれば、遊技機OE1からOE4のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが低い第1遊技状態が設定される前により多くの判別を実行させたいと考える遊技者に対して、特定演出態様によって示唆される判別情報の数により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機OE5において、前記取得手段は、第1の取得条件と、その第1の取得条件とは異なる第2の取得条件と、のどちらかが成立したに基づいて前記判別情報を取得可能であり、前記第1の取得条件が成立したに基づいて取得された前記判別情報よりも、

50



前記第2の取得条件が成立したことに基づいて取得された前記判別情報の方が、前記判別手段によって有利度合いが高い判別が実行される構成であり、前記特定演出態様は、前記特定回数目に実行される前記第1演出の実行中に前記第2の取得条件が成立し得る回数を少なくとも遊技者が把握可能な演出態様であることを特徴とする遊技機OE6。

遊技機OE6によれば、遊技機OE5の奏する効果に加え、有利度合いが高い第2の取得条件が成立する回数を特定演出態様によって示唆することができるので、遊技者に対して第2演出態様により注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機OE6において、前記第1遊技状態は、前記第2遊技状態よりも前記第2の取得条件が成立し易い遊技状態であることを特徴とする遊技機OE7。

遊技機OE7によれば、遊技機OE6の奏する効果に加え、第1遊技状態は、第2遊技状態よりも、有利度合いが高い判別が実行され易くなるので、第1遊技状態が設定された場合に、遊技者に対して大きな喜びを抱かせることができるという効果がある。

遊技機OE1からOE7のいずれかにおいて、前記第2演出は、前記判別情報記憶手段に対して既に記憶されている前記判別情報が前記判別に用いられた場合に前記特典遊技が実行される期待度を示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機OE8。

遊技機OE8によれば、遊技機OE1からOE7のいずれかが奏する効果に加え、第2演出によって、追加で記憶させることができる判別情報の個数だけでなく、特典遊技が実行される期待度についても遊技者に対して示唆することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機OE1からOE8のいずれかにおいて、前記特定演出態様として第1演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して特定数の前記判別情報を記憶させることが可能であることを遊技者が把握可能となり、前記特定演出態様として前記第1演出態様とは異なる第2演出態様が設定されている場合に、前記所定の第1演出の実行中に前記判別情報記憶手段に対して前記判別情報を記憶させることが困難であることを遊技者が把握可能となり、前記第2演出態様を伴う前記第2演出は、前記第1演出態様を伴う前記第2演出よりも、前記特典遊技が実行される期待度が高いことが示唆され易い構成であることを特徴とする遊技機OE9。

遊技機OE9によれば、遊技機OE1からOE8のいずれかが奏する効果に加え、第2演出態様を伴う第2演出が実行された場合に、遊技者を落胆させてしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【7510】

<5085系特徴群>

<特徴PA群> (可動手段を複数回可動させる第1制御が完了した後に第2制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第1位置に位置した場合には第1制御を途中で止めて第2制御を実行可能+終了条件が成立した後に実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能)

第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第1位置に位置させる制御を複数回実行する第1制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段による前記第1制御が終了した後に前記第1制御とは異なる第2制御を実行可能な第2制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第1制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第2制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第1制御の実行中であっても前記第1制御を終了させて前記第2制御を実行させることが可能であり、前記所定条件が成立した後に実行条件が成立した場合に特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機PA1。

従来より、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある(先行技術文献:特開2012-1

10

20

30

40

50

30802号公報)。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステップモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステップモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

10

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機PA1によれば、第1制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第2制御を早く実行させることができるため、いち早く第2制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第1制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、終了条件が成立してから特定条件が成立するまでの間に実行条件を成立させることで特定演出が実行されるため、終了条件が成立してから実際に第1制御が終了するまでの期間に対して遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機PA1において、前記所定条件は、前記第1位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第1位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第1条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機PA2。

遊技機PA2によれば、遊技機PA1の奏する効果に対して、特定期間中における第1条件の成立回数が特定回数となった場合に終了条件を成立させることができるため、第1制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、特定期間内における第1条件の成立回数を把握しようとする興味を持たせ易くすることができるという効果がある。

30

遊技機PA2において、前記第1条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機PA3。

遊技機PA3によれば、遊技機PA2の奏する効果に加え、第1条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第1制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第1条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機PA3によれば、終了条件が成立するために必要となる3つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第1条件の成立回数、実際に成立した第1条件の成立回数のうち、1の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は1つに限ること無く、2つ以上としても良い。また、実際に成立した第1条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

40

遊技機PA3において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記遊技機は、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて、前記第1条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機PA4。

遊技機PA4によれば、遊技機PA3の奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作す

50

ることに基づいて第1条件を成立させることが可能となるため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

遊技機PA4において、前記実行条件は、前記所定条件が成立してから前記特定条件が成立するまでの間に前記第1条件が成立した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機PA5。

遊技機PA5によれば、遊技機PA4の奏する効果に加え、終了条件を成立させるために行った操作手段への操作を継続することで実行条件を成立させることができるため、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作した遊技者に対して、実行条件を成立させ易くすることができるという効果がある。

10

遊技機PA1からPA5の何れかにおいて、前記第2制御を実行することで、前記可動手段を前記第1制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機PA6。

遊技機PA6によれば、遊技機PA1からPA5の何れかの奏する効果に加え、第2制御によって第1制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

20

遊技機PA1からPA6の何れかにおいて、前記特定演出は、少なくとも前記第1制御が実行されている期間を含む第1期間を演出期間として実行可能であることを特徴とする遊技機PA7。

遊技機PA7によれば、遊技機PA1からPA6の何れかの奏する効果に加え、第1制御の実行期間中に特定演出を実行することができるため、終了条件が成立してから第2制御が実行されるまでの間に遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機PA1からPA7の何れかにおいて、前記可動手段が前記第1位置に位置している状態で前記第1制御が終了するように前記動作シナリオが規定されていることを特徴とする遊技機PA8。

30

遊技機PA8によれば、遊技機PA1からPA7の何れかの奏する効果に加え、終了条件が成立した場合も、第1制御が終了した場合も、可動手段が第1位置に位置している状態で第2制御を実行することができるため、終了条件の成立有無に関わらず、同一内容の第2制御を実行させることができる。よって、終了条件の成立有無に応じて第2制御の内容を変える必要が無くなるため第2制御の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

#### 【7511】

<特徴PB群> (可動手段を可動させる第1制御が完了した後に第2制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第1位置に位置した場合には第1制御を途中で止めて第2制御を実行可能+操作手段への操作に基づいて終了条件が成立)

40

第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第1位置に位置させる制御を複数回実行する第1制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段による前記第1制御が終了した後に前記第1制御とは異なる第2制御を実行可能な第2制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第1制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第2制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第1制御の実行中であっても前記第1制御を終了させて前記第2制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第1制御を規定回数実行させる特定期間中において、前記操作手段へと所定の操作を実行したことに基づいて成立し得る第1条件が特定回数

50

成立した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 P B 1。

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成す

10

ことで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

20

遊技機 P B 1 によれば、第 1 制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第 2 制御を早く実行させることができるため、いち早く第 2 制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第 1 制御を楽しませることができるという効果がある。加えて、遊技者が操作手段を操作したことに基づいて成立し得る第 1 条件が特定期間内にて所定回数成立した場合に、終了条件が成立するように構成しているため、終了条件を成立させようとする遊技者に対して、操作手段を意欲的に操作させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。

また、終了条件を成立させるか否かが遊技者による操作手段への操作内容によって決定されるため、終了条件を成立させないことを遊技者が任意に選択することができるという効果がある。

30

遊技機 P B 1 において、前記第 1 条件が成立したことを報知可能な報知手段を有することを特徴とする遊技機 P B 2。

遊技機 P B 2 によれば、遊技機 P B 1 の奏する効果に加え、第 1 条件が成立したことが報知手段により報知されるため、第 1 制御が終了するよりも前に終了条件が成立したか否かを把握しようとする遊技者に対して、第 1 条件の成立回数を分かり易く把握させることができる。よって、終了条件の成立有無を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

つまり、遊技機 P B 2 によれば、終了条件が成立するために必要となる 3 つの要素、具体的には、特定期間の範囲、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数、実際に成立した第 1 条件の成立回数のうち、1 の要素に関する情報を遊技者に把握させ易くすることで終了条件の成立有無を予測させ易くするものであるが、遊技者に報知する要素の数は 1 つに限ること無く、2 つ以上としても良い。また、実際に成立した第 1 条件の成立回数を報知するのでは無く、他の要素に関する情報を報知するように構成しても良い。

40

遊技機 P B 2 において、前記所定条件を成立させるために必要となる前記第 1 条件の成立回数に関連する第 1 情報を表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 P B 3。

遊技機 P B 3 によれば、遊技機 P B 1 の奏する効果に加え、第 1 情報を表示することで終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の残成立回数を遊技者に予測させ易くすることができるという効果がある。

50

ここで、第1情報としては、終了条件を成立させるために必要となる第1条件の成立回数を数値で示す情報以外に、例えば、第1条件が成立する毎に付与される特定情報を合算した値を示す情報を用いても良い。この場合、第1条件が成立する毎に付与される特定情報が常に一定である場合には、表示手段に表示されている第1情報が示す値と、第1条件が成立する毎に付与される特定情報の値と、を比較することで、終了条件を成立させるために必要となる第1条件の成立回数を遊技者に予測させることができる。

なお、第1情報としては、上述したように値を用いた情報以外にも、例えば、第1条件が成立した場合に段階的に可変させることが可能な表示態様を表示可能な構成において、その表示態様が特定表示態様へと可変された場合に終了条件が成立したことを報知する演出を実行可能な場合であれば、その特定表示態様を示す情報を第1情報として用いても良い。この場合は、第1条件が成立する毎に表示態様が可変していく過程を視覚的に認識させることで終了条件が成立するまでの期間を楽しませることができる。

10

遊技機PB3において、前記特定期間中に成立した前記第1条件の累積回数に関連する第2情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機PB4。

遊技機PB4によれば、遊技機PB3の奏する効果に加え、表示手段に表示された第1情報と第2情報とを比較することで、終了条件が成立するまでに必要となる第1条件の成立回数の残回数を遊技者により詳細に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機PB4において、所定期間内に複数回の第1制御が実行された場合に、前記所定期間中に成立した前記第1条件の累積回数に関連する第3情報を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機PB5。

20

遊技機PB5によれば、遊技機PB4の奏する効果に加え、所定期間中に成立した第1条件の累積回数に関連する第3情報を複数回の第1制御を跨いで累積表示可能に構成しているため、第1条件がどの程度成立し得るものであるかを遊技者に把握させることができる。

遊技機PB1からPB5の何れかにおいて、前記第1制御は、前記可動手段が前記第1位置に位置している状態から次に前記第1位置へと位置させるまでの可動期間として、第1可動期間と、その第1可動期間よりも長い第2可動期間と、を少なくとも含む可動期間で前記可動手段を可動制御可能であることを特徴とする遊技機PB6。

遊技機PB6によれば、遊技機PB1からPB5の何れかの奏する効果に加え、特定期間の長さを異ならせることができるため、特定期間中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、終了条件を成立させようと意欲的に操作手段を操作している遊技者に対して、操作手段への操作内容と終了条件の成立度合いとの関係性が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

30

#### 【7512】

<特徴PC群> (可動手段を可動させる第1制御が完了した後に第2制御を実行可能であって、終了条件が成立している状態で可動手段が第1位置に位置した場合には第1制御を途中で止めて第2制御を実行可能+終了条件を成立させるための第1条件の成立に関する情報を表示)

第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段が前記第1位置に複数回位置するように所定期間の第1制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段による前記第1制御が終了した後に前記第1制御とは異なる第2制御を実行可能な第2制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段に対して第1制御が実行されている場合には成立可能であり、前記第2制御が実行されている場合では成立し得ない特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、所定条件が成立している状態で前記特定条件が成立した場合には、前記第1制御の実行中であっても前記第1制御を終了させて前記第2制御を実行させることが可能であり、前記所定条件は、前記第1位置に位置している前記可動手段が可動してから前記第1位置へと位置する回数が規定回数となるまでの特定期間中において第1条件が特定回数成立した場合に成立し得るものであり、前記第1条件の成立に基づいて表示手段に第1表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機PC1。

40

50

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステッピングモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステッピングモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。 10

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

そこで、上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。 20

遊技機 P C 1 によれば、第 1 制御が実行されている期間中に終了条件を成立させた場合の方が、終了条件を成立させない場合よりも第 2 制御を早く実行させることができるため、いち早く第 2 制御を実行させようとする遊技者に対して終了条件が成立することを期待させながら第 1 制御を楽しませることができるといふ効果がある。加えて、第 1 条件の成立に基づいて表示態様を可変表示することができるため、表示態様の可変状況を把握することで終了条件が成立するか否かを予測しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 P C 1 において、前記特定回数に対応する第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 P C 2。

遊技機 P C 2 によれば、終了条件を成立させるための第 2 表示態様が表示手段に表示されるため、終了条件を成立させるために必要となる第 1 条件の成立回数を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果を奏する。 30

遊技機 P C 1 または P C 2 において、前記第 1 表示態様を、前記第 1 条件が成立する毎に可変表示可能な表示制御手段を有することを特徴とする遊技機 P C 3。

遊技機 P C 3 によれば、第 1 条件が成立する毎に第 1 表示態様が可変表示されるため、第 1 条件の成立回数を、第 1 表示態様を把握することで予測し易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果を奏する。

遊技機 P C 1 から P C 3 の何れかにおいて、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P C 4。 40

遊技機 P C 4 によれば、遊技機 P C 1 から P C 3 の何れかの奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 7 5 1 3 】

< 特徴 P D 群 >（第 1 制御が終了するまでに成立した条件に応じて異なる第 2 制御を実行可能 + 第 1 終了条件が成立した場合の方が第 2 終了条件が成立した場合よりも実行され易い第 2 制御がある）

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第 1 制御を所定条件が成立するまで実行 50

可能な第1制御手段と、前記第1制御が終了した後に前記第1制御とは異なる第2制御を実行可能な第2制御手段と、を有した遊技機において、記第1制御の実行中に第1条件が成立した場合の前記第2制御中における態様と、前記第1制御の実行中に前記第1条件が成立せず前記第1条件とは異なる第2条件が成立した場合の態様とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機PD1。

従来より、第1位置と、その第1位置とは異なる第2位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある（先行技術文献：特開2012-130802号公報）。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステップモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステップモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、バリエーションに富んだ可動制御を実行することができないため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

遊技機PD1によれば、第1制御が終了するまでに成立している条件に応じて第2制御の内容を異ならせることができるため、可動手段を可動させるための第1制御が終了した後に第2制御を実行可能に構成した場合において、制御パターンが単調になってしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果を奏する。

遊技機PD1において、前記遊技機は、前記所定条件として、第1所定条件とその第1所定条件とは異なる第2所定条件とを少なくとも成立させることが可能に構成され、前記第1条件は前記第1所定条件が成立した場合に成立可能であり、前記第2条件は前記第2所定条件が成立した場合に成立可能であることを特徴とする遊技機PD2。

遊技機PD2によれば、遊技機PD1の奏する効果に加え、成立した終了条件の種別に応じて第2制御の内容を異ならせることができるため、成立した終了条件についても遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏する。

遊技機PD1またはPD2において、前記第2制御を実行することで、前記可動手段を前記第1制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機PD3。

遊技機PD3によれば、遊技機PD1またはPD2の奏する効果に加え、第2制御によって第1制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機PD1からPD3の何れかにおいて、前記特定第2制御が実行された場合の方が、前記特定第2制御が実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段を有することを特徴とする遊技機PD4。

遊技機PD4によれば、遊技機PD1からPD3の何れかの奏する効果に加え、特定第2制御が実行された場合の方が、実行されなかった場合よりも遊技者に有利な特典が付与されるため、特定第2制御が実行されることを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機PD2からPD4の何れかにおいて、前記遊技機は、成立した前記終了条件の種別に関わらず、前記可動手段が前記第1位置に位置している状態で前記第1制御を終了させるように構成し、前記可動手段が前記第1位置に位置している状態で前記第2制御を実

10

20

30

40

50



行可能に構成していることを特徴とする遊技機 P D 5。

遊技機 P D 5 によれば、遊技機 P D 1 から P D 4 の何れかの奏する効果に加え、成立した終了条件に関わらず、可動手段が第 1 位置に位置している状態で第 1 制御を終了させることができるため、第 2 制御を実行し易くすることができるという効果がある。

遊技機 P D 5 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第 2 所定条件よりも前記第 1 所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第 1 所定条件よりも前記第 2 所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 P D 6。

遊技機 P D 6 によれば、遊技機 P D 5 の奏する効果に加え、操作手段への操作に応じて異なる種別の終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

10

#### 【 7 5 1 4 】

< 特徴 P E 群 > ( 第 1 制御が終了した後に第 2 制御を実行可能 + 複数の終了条件の何れを成立させるかを遊技者が選択可能 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を可動させるための第 1 制御を所定条件が成立するまで実行可能な第 1 制御手段と、前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記所定条件として、第 1 所定条件とその第 1 所定条件とは異なる第 2 所定条件とを少なくとも含む複数の所定条件のうち何れかの所定条件を前記操作手段への操作に基づいて成立させることが可能であり、前記第 2 制御手段は、成立した前記所定条件の種別に応じた前記第 2 制御を実行可能であることを特徴とする遊技機 P E 1。

20

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 ) 。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステップモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステップモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

30

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、予め定められた動作内容でしか可動手段を動作させることができないため、パリエーションに富んだ可動制御を実行することができなため、可動手段の動作が単調になってしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、可動手段への可動制御が終了するまでに成立した条件に応じて次に実行される制御の内容を異ならせることで、遊技者の遊技に対する興味を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

40

遊技機 P E 1 によれば、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果を奏する。

遊技機 P E 1 において、前記操作手段に対して所定の操作を実行した場合は前記第 2 所定条件よりも前記第 1 所定条件の方が成立し易く、前記所定の操作を実行しなかった場合は前記第 1 所定条件よりも前記第 2 所定条件の方が成立し易くなるように構成していることを特徴とする遊技機 P E 2。

遊技機 P E 2 によれば、遊技機 P E 1 の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて異なる終了条件を成立させることができるため、遊技者に様々な終了条件で第 1 制御を終了させる遊技を選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができ

50



るという効果を奏する。

遊技機 P E 2 において、前記第 1 所定条件は、前記第 2 所定条件よりも先に成立し得るものであり、前記第 1 所定条件が成立した場合の方が、前記第 2 所定条件が成立した場合よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 P E 3。

遊技機 P E 3 によれば、第 1 終了条件を成立させた場合の方が、遊技者に有利な特典が付与され易くなるため、第 1 終了条件を成立させようと遊技者により意欲的に操作手段を操作させることができるという効果を奏する。

遊技機 P E 3 において、前記第 1 所定条件が成立した場合の方が前記第 2 所定条件を成立させた場合よりも、前記第 1 制御を早く終了させることが可能であることを特徴とする遊技機 P E 4。

遊技機 P E 4 によれば、第 1 終了条件を成立させた場合の方が、第 2 終了条件を成立させた場合よりも第 1 制御を早く終了させることができるため、第 2 制御をいち早く実行させることが可能となるという効果を奏する。

遊技機 P E 1 から P E 4 の何れかにおいて、前記第 2 制御を実行することで、前記可動手段を前記第 1 制御とは異なる可動範囲で可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P E 5。

遊技機 P E 5 によれば、遊技機 P E 1 から P E 4 の奏する効果に加え、第 2 制御によって第 1 制御とは異なる可動範囲で可動手段を可動させることができるため、様々な可変態様で可動手段を可動させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

#### 【 7 5 1 5 】

< 特徴 P F 群 > ( 所定制御の実行条件が成立した場合に、出力中の音声は所定条件を満たすまで所定制御の実行を抑制する )

所定の実行条件が成立したに基づいて、予め定められた第 1 制御を実行する第 1 制御実行手段と、操作可能な操作手段と、その操作手段に対して所定の操作が行われた場合に少なくとも成立し得る第 1 条件が前記第 1 制御の実行中に成立したに基づいて、前記第 1 制御とは少なくとも異なる第 2 制御を実行する第 2 制御実行手段と、を備え、前記第 2 制御実行手段は、前記第 1 制御の実行中に前記第 1 条件が成立した場合に、当該第 1 条件が成立した後で予め定められた第 2 条件が成立するまで前記第 1 制御を継続して実行させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機 P F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報 ) 。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、楽曲等の音声を出力させることによる音声演出や、役物等の可動部材の可動動作による可動演出等が表示演出に加えて実行されるものも知られている。しかしながら、表示演出、音声演出、および可動演出が複合した場合に、演出を好適に設定することが困難になってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 P F 1 によれば、第 1 制御の実行中において第 1 条件が成立したとしても、第 2 条件を満たすまで第 1 制御を継続させることができるので、第 2 制御を第 2 条件が成立して実行することができ、第 1 制御と第 2 制御とが連動しているかのような印象を遊技者に抱かせることができる。よって、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機 P F 1 において、前記所定の実行条件は、前記操作手段に対して第 1 の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P F 2。

遊技機 P F 2 によれば、遊技機 P F 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで所定の実行条件を成立させて第 1 制御を実行させることも、第 1 制御の実行中に第 1 条件

10

20

30

40

50

を成立させて第2制御を実行させることもできるので、遊技者の利便性を頼向上させることができるという効果がある。

遊技機PF1又はPF2において、所定の再生データを再生可能な再生手段と、その再生手段によって再生された前記再生データに対応する音声出力可能な音声出力手段と、を備え、前記第1制御実行手段は、前記第1制御として、前記再生手段に対して予め定められた特定の音声に対応する特定再生データを再生させるための制御を実行可能であることを特徴とする遊技機PF3。

遊技機PF3によれば、遊技機PF1又はPF2の奏する効果に加え、特定の音声出力させるための制御を実行することができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

10

遊技機PF3において、前記第2条件は、前記特定再生データにおける所定範囲が再生された場合に成立し得る条件であり、前記所定範囲が再生された場合に前記音声出力手段によって特定の音声出力される構成であることを特徴とする遊技機PF4。

遊技機PF4によれば、第2制御の実行タイミングを所定範囲が再生されている状況下に限ることができるので、第2制御が実行されるタイミングにおいて出力される音声を特定の音声に固定化することができ、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機PF4において、前記第1制御の実行中に、前記所定範囲が複数回再生され得る構成であることを特徴とする遊技機PF5。

遊技機PF5によれば、遊技機PF4の奏する効果に加え、第1制御の実行中に特定再生データの所定範囲が複数回再生されるので、所定範囲の再生が終了した後で第1条件が成立した場合に、次の所定範囲の再生が行われることで第2制御を実行させることができ、第2制御の実行自体がキャンセルされてしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機PF4又はPF5において、前記所定範囲は、前記音声出力手段によって新たな音階の音声出力される再生範囲であることを特徴とする遊技機PF6。

遊技機PF6によれば、遊技機PF5の奏する効果に加え、新たな音階の音声出力タイミングに合わせて第2制御が実行されるので、音声と第2制御とが同期しているかのような興趣性の高い演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機PF1からPF6のいずれかにおいて、前記第1制御の実行中に所定の示唆画像を表示させることが可能な示唆画像表示手段を備え、前記所定の示唆画像は、前記特定演出の実行中に前記第1条件が成立しない場合よりも、前記第1条件が成立した場合の方が、有利度合いが高いことを示唆する表示態様に設定され易く構成されていることを特徴とする遊技機PF7。

30

遊技機PF7によれば、遊技機PF1からPF6のいずれかが奏する効果に加え、第1制御の実行中において、第1条件が成立することを期待しながら遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機PF1からPF7のいずれかにおいて、前記第1制御の実行中に予め定められた特定条件が成立したに基づいて、前記第1条件を成立させるか否かを判別する成立判別手段を備え、前記成立判別手段は、前記第1制御の実行期間に含まれる第1期間の間に前記特定条件が成立した場合に予め定められた第1確率で前記第1条件を成立させ、前記第1期間とは異なる第2期間の間に前記特定条件が成立した場合に前記第1確率よりも低い第2確率で前記第1条件を成立させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機PF8。

40

遊技機PF8によれば、遊技機PF1からPF7が奏する効果に加え、第2期間よりも第1期間において特定条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。

#### 【7516】

<特徴PG群> (所定条件を満たした状態で役物が演出位置に到達したとしても、変位部材の変位動作を実行する場合と、実行しない場合とがある)

50

所定範囲を変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段の変位動作を伴う第1演出を実行する第1演出実行手段と、前記第1演出の実行中に予め定められた特定条件が成立した後で、前記変位手段が前記所定範囲に含まれる所定の演出位置に到達したことに基づいて、前記変位手段に対して所定の变位動作を実行させるための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記特定条件が成立した後において、予め定められた第1の状況の成立下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が実行され、前記第1の状況とは異なる第2の状況下で前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した場合に前記特定制御が抑制される構成であることを特徴とする遊技機PG1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献1：特開2008-012194号公報）。

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第1の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第1の可変動作とは異なる第2の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第1の可変動作が継続するのか、第2の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。しかしながら、係る従来型の遊技機では、第1の可変動作から第2の可変動作に切り替わる際に、可変動作が不自然になってしまう可能性があると問題点がある。

これに対して遊技機PG1によれば、所定の演出位置に到達したとしても、特定制御が実行される場合と抑制される場合とを設けることができるので、演出態様をより多様化させることができるという効果がある。

遊技機PG1において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記第1演出は、前記判別手段の判別結果を示すための演出であり、前記第1の状況と、前記第2の状況とは、いずれも前記特定の判別結果を示すための前記第1演出の実行中において成立し得る構成であることを特徴とする遊技機PG2。

遊技機PG2によれば、遊技機PG1の奏する効果に加え、特定の判別結果を示すための第1演出の実行中に第1の状況と、第2の状況と、のいずれもが成立し得るので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機PG1又はPG2において、前記第1の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作が予め定められた第1条件を満たした動作である場合に成立する状況であり、前記第2の状況は、前記変位手段が前記所定の演出位置に到達した際の前記変位手段の動作前記第1条件とは異なる第2条件を満たした動作である場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機PG3。

遊技機PG3によれば、遊技機PG1又はPG2の奏する効果に加え、変位手段が所定の演出位置に到達する際の動作内容によって、特定制御を実行するか否かを可変させることができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機PG3において、前記演出位置に到達した際の前記変位手段の変位方向を判別可能な変位方向判別手段を備え、前記第1の状況は、前記変位手段が第1の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であり、前記第2の状況は、前記変位手段が前記第1の変位方向とは異なる第2の変位方向の変位動作を行っている間に前記所定の演出位置に到達したと判別された場合に成立する状況であることを特徴とする遊技機PG4。

遊技機PG4によれば、変位手段が所定の演出位置に到達した場合の変位方向に応じて、特定制御を実行するか抑制するかを異ならせることができるので、変位部材の動作態様をより好適に設定することができるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 P G 1 から P G 4 のいずれかにおいて、前記第 1 演出の実行中に前記特定条件が成立しなかった場合に、前記第 1 の状況が成立しているか否かによらず、少なくとも前記特定制御の実行が抑制される構成であることを特徴とする遊技機 P G 5。

遊技機 P G 5 によれば、遊技機 P G 1 から P G 4 のいずれかが奏する効果に加え、特定条件が成立しなかった場合は特定制御が実行されないので、特定制御が実行されて所定の変位動作が行われることを希望する遊技者に対して、特定条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機 P G 1 から P G 5 のいずれかにおいて、前記所定の演出位置に到達した際の状況が前記第 2 の状況となって前記特定制御が抑制された場合に、前記特定条件が新たに成立しなくても、その後前記第 1 の状況が成立したことに基づいて前記特定制御を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 P G 6。

10

遊技機 P G 6 によれば、遊技機 P G 1 から P G 5 のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定制御が抑制されたとしても、その後第 1 の状況が成立することで特定制御を実行することができるので、より好適な変位動作を実現することができるという効果がある。

遊技機 P G 4 において、前記所定の変位動作は、前記変位手段が前記所定の演出位置から前記第 1 の変位方向へと変位する変位動作を少なくとも含んで構成されていることを特徴とする遊技機 P G 7。

遊技機 P G 7 によれば、遊技機 P G 4 の奏する効果に加え、第 1 の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合に、特定制御を実行してそのまま第 1 の変位方向へと変位させる一方で、第 2 の変位方向の変位動作を行って所定の演出位置に到達した場合は、特定制御を抑制することができるので、第 2 の変位方向に変位していた変位部材が所定の演出位置に到達した際に唐突に第 1 の変位方向への変位を行ってしまい、変位動作が不自然な見た目となってしまふことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機 P G 1 から P G 7 のいずれかにおいて、操作可能な操作手段を備え、前記特定条件は、前記操作手段に対する所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P G 8。

遊技機 P G 8 によれば、遊技機 P G 1 から P G 7 の奏する効果に加え、所定の操作内容の操作を行うか否かによって、遊技者に対して特定の制御を行わせるか否かを選択させることができるという効果がある。

遊技機 P G 8 において、前記第 1 演出は、前記変位手段が前記所定の演出位置に複数回到達し得る演出で構成されており、前記特定条件は、前記変位手段が前記第 1 の状況で前記所定の演出位置に到達してから、次に前記第 1 の状況で前記所定の演出位置に到達するまでの間に前記操作手段に対して前記所定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 P G 10。

30

遊技機 P G 10 によれば、遊技機 P G 8 の効果に加え、変位手段の変位位置を加味して操作手段を操作させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 1 7 】

< 特徴 P H 群 > ( 変位部材の変位条件が成立してから変位タイミングとなるまでの間に特定条件が成立した場合に、変位部材の変位動作を抑制する )

40

所定範囲を変位可能な変位手段と、第 1 条件の成立に基づいて、前記変位手段が特定の変位パターンで変位する特定変位動作の実行を決定する決定手段と、その実行決定手段によって前記特定変位動作の実行が決定された後で第 2 条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作を実行する実行手段と、前記第 1 条件が成立してから前記第 2 条件が成立するまでの間に少なくとも成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、前記特定変位動作の実行を抑制可能な抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機 P H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、可変部材に対して複数の異なる動作を設定可能に構成することによって、多種多様な演出動作を実行することができるものがある ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 8 - 0 1 2 1 9 4 号公報 )。

50

しかしながら、かかる従来型の遊技機では、可変部材に対して好適に動作を設定することが困難となる虞があった。また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出として、可変部材が第1の可変動作を既に行っている状況下において、当該可変部材に対して、第1の可変動作とは異なる第2の可変動作を設定するための設定条件が成立し得る構成のものも存在し、第1の可変動作が継続するのか、第2の可変動作に切り替わるかに注目させることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、第2の可変動作を設定するための設定条件が一旦成立してしまうと、第1の可変動作を継続させることができないため、演出の自由度が狭まってしまい、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点がある。

これに対して遊技機PH1によれば、第1条件が成立したとしてもその後特定条件が成立してしまふと特定変位動作の実行が抑制されてしまふため、第1条件の成立後に特定条件が成立しないことを期待させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機PH1において、変位可能な変位手段を備え、前記特定条件は、前記変位手段が予め定められた所定の変位を行った場合に少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機PH2。

遊技機PH2によれば、遊技機PH1の奏する効果に加え、変位手段に所定の変位を行わせるか否かによって、特定変位動作を行わせるか、抑制させるかを遊技者に対して選択させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機PH2において、前記第1条件は、特定期間の間に前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であり、前記特定条件は、前記第1条件が成立した後の前記特定期間において前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が行われた場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機PH3。

遊技機PH3によれば、遊技機PH2の奏する効果に加え、特定期間において特定の操作内容の操作を行うことで第1条件が成立し得ると共に、第1条件の成立後は特定条件が成立し得るため、第1条件を成立させつつ特定条件が成立しないように操作手段に対する操作回数を調節する遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機PH1からPH3のいずれかにおいて、前記第1条件は、前記特定条件が成立した後も成立し得る条件であることを特徴とする遊技機PH4。

遊技機PH4によれば、遊技機PH1からPH3のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立してしまっても、再度第1条件が成立することで特定変位動作が実行されるので、特定条件が成立した後に、第1条件が成立することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機PH1からPH4のいずれかにおいて、前記第1条件は、予め定められた第3条件が成立する毎に、所定確率で成立し得る条件であることを特徴とする遊技機PH5。

遊技機PH5によれば、遊技機PH1からPH4のいずれかが奏する効果に加え、第3条件が成立する毎に第1条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

遊技機PH1からPH3のいずれかにおいて、前記第1条件は、少なくとも前記特定条件が成立してから前記第2条件が成立するまでの間は成立し得ない構成であることを特徴とする遊技機PH6。

遊技機PH6によれば、遊技機PH1からPH3のいずれかが奏する効果に加え、一旦特定条件が成立すると、特定変位動作を実行させることができなくなるため、第1条件を成立させつつ特定条件は成立しないように集中して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機PH3において、前記第1条件として、前記操作手段に対して前記特定の操作内容の操作が第1回数行われた場合に成立する第1種別と、前記特定の操作内容の操作が前記第1回数よりも多い第2回数行われた場合に成立する第2種別と、を少なくとも含む複

10

20

30

40

50

数のうちいずれかの種別が設定される構成であることを特徴とする遊技機 P H 7。

遊技機 P H 7 によれば、遊技機 P H 3 の奏する効果に加え、第 1 条件にバリエーションを持たせることができ、演出態様を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 P H 7 において、前記第 1 種別の前記第 1 条件が設定されているか前記第 2 種別の前記第 1 条件が設定されているかを秘匿する秘匿手段を備えることを特徴とする遊技機 P H 8。

遊技機 P H 8 によれば、遊技機 P H 7 の奏する効果に加え、第 1 条件が第 1 種別であるか第 2 種別であるかを予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

10

#### 【 7 5 1 8 】

< 特徴 P I 群 > ( 可動手段を複数回可動させる第 1 制御が完了した後に第 2 制御を実行可能であって、終了条件が成立していると判別する位置が原点位置 )

第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動可能な可動手段と、その可動手段を前記第 1 位置から前記第 2 位置へと移動させる制御を複数回実行する第 1 制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した後に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記可動手段が前記第 1 位置に位置している状態で特定条件が成立したことを判別可能な判別手段を有し、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合には、前記第 1 制御の実行中であっても前記第 1 制御を終了させて前記第 2 制御を実行させることが可能であることを特徴とする遊技機 P I 1。

20

従来より、第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とを少なくとも含む可動範囲で可動手段を可動させる可動制御として、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオを設定可能に構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 2 - 1 3 0 8 0 2 号公報 )。

具体的には、可動手段への可動制御が実行されてからの経過時間に対応させてステップモータの回転方向、回転速度を異ならせた動作シナリオを設定することにより、ステップモータの回転状況に対応させて可動手段を様々な方向や速度で可動させることができるように構成している。

このように、可動手段を様々な動作内容で可動させる可動制御を実行する場合において、一連の動作内容に対応した動作シナリオを設定可能に構成することで、可動手段に対する可動制御の処理負荷を簡素化できるものであった。

30

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段を一連の動作内容で可動させるための動作シナリオが設定された場合には、設定された動作シナリオが完了するまで、設定された動作シナリオに応じた可動制御が実行されてしまうため、例えば、可動手段に対して新たな可動制御を実行するための実行条件が成立した場合であっても、実行中の可動制御が終了するまで新たな可動制御を実行することが出来ないという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、設定された動作シナリオに対応する可動制御が最後まで実行されるよりも前に新たな制御を実行可能に構成することにより、実行条件が成立した各種制御を遅滞なく実行させることで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機の提供することを目的とする。

40

遊技機 P I 1 によれば、可動手段の可動開始位置である第 1 位置にて特定条件の成立を判別可能に構成しているため、特定条件を成立させた場合であっても可動開始位置にて第 1 制御を終了させることができる。よって、第 1 制御を終了させるために第 1 位置とは異なる位置を設定する必要が無くなり、可動手段の可動制御に係る処理負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機 P I 1 において、前記可動手段は、第 1 制御手段による前記第 1 制御が終了した時点で前記第 1 位置に位置することを特徴とする遊技機 P I 2。

遊技機 P I 2 によれば、遊技機 P I 1 の奏する効果に加え、第 1 制御を途中で終了させた場合も、最後まで実行した場合も、可動手段を第 1 位置に位置した状態で第 1 制御を終

50

了させることができるため、可動手段を第 1 位置に位置させた状態で確実に第 2 制御を実行することができる。よって、第 2 制御の制御内容を簡素化することができるという効果がある。

遊技機 P I 2 において、前記可動手段は前記第 1 位置から前記第 2 位置へと向かう第 1 方向と、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと向かう第 2 方向と、の何れかの方向へと可動可能であり、前記第 1 位置に位置している前記可動手段が前記第 2 方向へと可動することを規制するための規制部材を有することを特徴とする遊技機 P I 3。

遊技機 P I 3 によれば、遊技機 P I 2 の奏する効果に加え、可動手段が第 1 位置から第 2 方向へと移動してしまうことを規制部材によって規制することができるため、第 1 制御手段によって実行される第 1 制御に不具合が生じた場合であっても、可動手段を第 1 位置に位置させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 3 において、前記第 1 位置に位置している前記可動手段と前記規制部材との距離である第 1 距離が、前記第 1 位置と前記第 2 位置との距離である第 2 距離よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 P I 4。

遊技機 P I 4 によれば、遊技機 P I 3 の奏する効果に加え、第 2 距離を第 1 距離よりも長くすることができるため、第 1 制御によって可動される可動手段の可動範囲を広くし易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 2 から P I 4 の何れかにおいて、前記可動手段は、前記第 1 位置から前記第 1 方向に向けて前記第 2 位置よりも離間した第 3 位置へと可動可能であり、前記第 2 制御が実行されることで、前記第 1 位置から前記第 3 位置へと前記可動手段を可動させることが可能であることを特徴とする遊技機 P I 5。

遊技機 P I 5 によれば、遊技機 P I 2 から P I 4 の何れかの奏する効果に加え、第 2 制御として第 1 制御よりも可動範囲の広い可動を実行することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

遊技機 P I 2 から P I 5 の何れかにおいて、前記第 1 位置に位置している前記可動手段を外部から視認可能に構成されていることを特徴とする遊技機 P I 6。

遊技機 P I 6 によれば、遊技機 P I 2 から P I 5 の何れかの奏する効果に加え、第 1 位置に位置している可動手段を視認することができるため、可動手段に対する第 1 制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

遊技機 P I 6 において、前記第 1 位置に位置している前記可動手段と、前記規制部材との少なくとも一部が当接するように構成し、前記可動手段の有する所定の面と、その面と連続する位置に形成される前記規制部材の所定の面とを跨がるように特定の表示態様が形成されていることを特徴とする遊技機 P I 7。

遊技機 P I 7 によれば、遊技機 P I 6 の奏する効果に加え、可動手段が第 1 位置に位置している状況を、特定の表示態様を目視することで容易に把握することができるため、可動手段に対する第 1 制御に異常が生じていないかを目視確認し易くすることができるという効果がある。

#### 【 7 5 1 9 】

< 5 0 8 3 系特徴群 >

< 特徴 Q A 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 第 1 期間が経過した後の第 2 期間では、賞球情報を受信した回数に応じた第 2 表示態様が表示手段に表示される )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含

10

20

30

40

50

まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第1期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第1表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記第1期間よりも後に設定される第2期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第1期間中に表示された前記第1表示態様とは異なる第2表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機QA1。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある（先行技術文献：特開2017-35242号公報）。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機QA1によれば、第1期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第1表示態様が表示され、第2期間中は第1表示態様とは異なる第2表示態様が表示されるため、第1表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第2表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機QA1において、前記表示制御手段は、前記第2表示態様として、前記記憶手段に前記情報が記憶された数に対応した個別の特定態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機QA2。

遊技機QA2によれば、遊技機QA1の奏する効果に加え、特典の付与回数に対応した個数の特定態様が第2表示態様として表示されるため、表示手段に表示されている特定態様の個数を把握するだけで特典が付与された回数を遊技者により分かり易く把握させることができる。

遊技機QA2において、前記表示制御手段は、前記第2表示態様として、複数個の前記特定態様を、前記記憶手段に記憶された順序を識別可能な態様で前記表示手段へと表示させることが可能であることを特徴とする遊技機QA3。

遊技機QA3によれば、遊技機QA2の奏する効果に加え、表示手段に表示されている複数個の特定態様を把握することで、特典が付与された順序も把握することが可能となる。よって、特典の付与内容をより分かり易く遊技者に把握させることができる。

遊技機QA2またはQA3において、前記複数の入球手段として、第1入球手段と、その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1賞球を付与可能な第1特典と、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1賞球とは異なる価値の第2賞球を付与可能な第2特典とを付与可能であり、前記表示制御手段は

10

20

30

40

50



、前記第1特典に関する情報に基づく表示態様と、前記第2特典に関する情報に基づく表示態様と、を異ならせて表示可能であることを特徴とする遊技機Q A 4。

遊技機Q A 4によれば、遊技機Q A 2またはQ A 3の奏する効果に加え、価値の異なる賞球が特典として付与された場合に、それぞれの特典に対応する表示態様を表示することができるため、付与された特典の内容をより分かり易く把握させることができる。

遊技機Q A 1からQ A 4の何れかにおいて、消去条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機Q A 5。

遊技機Q A 5によれば、遊技機Q A 1からQ A 4の何れかの奏する効果に加え、消去条件が成立した場合に、消去手段により記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部が消去されるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機Q A 5において、前記記憶手段は、特定個数を上限に前記情報を記憶可能であることを特徴とする遊技機Q A 6。

遊技機Q A 6によれば、遊技機Q A 6の奏する効果に加え、記憶手段に記憶させることが可能な情報の個数に制限を設けることができるため、表示制御手段により表示手段に表示される表示態様の種類が増加してしまうことを抑制することができる。

遊技機Q A 6において、前記消去条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報が前記特定個数となった状態で所定期間が経過した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機Q A 7。

遊技機Q A 7によれば、記憶手段に記憶されている情報の個数が上限に到達した場合であっても、時間経過によって消去条件を成立させることができる。よって、新たな情報が記憶されない状況が長時間継続してしまうことを抑制することができる。

#### 【7520】

<特徴Q B群> (記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第1期間中は更新された賞球情報に基づいた第1態様が表示手段に表示される+特定期間が経過した後に、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出を実行)

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第1制御手段と、その第1制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第2制御手段と、を有した遊技機において、前記第1制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第2制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第2制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第1期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第1表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じた特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機Q B 1。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある(先行技術文献:特開2017-35242号公報)。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

10

20

30

40

50

しかしながら、近年の遊技機では、大入賞装置以外の別入賞口へと遊技球を入賞させることで、大入賞装置への入賞に基づく賞球の払い出しと、別入賞口への入賞に基づく賞球の払い出しと、を大当たり遊技中に実行することで、大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球数を多くするように構成されたものがある。このような従来型の遊技機において、大当たり遊技中に獲得した賞球数に対応する払出コマンドを受信したことに基づいて獲得済みの賞球数を加算表示してしまうと、大入賞装置へと入賞させたことに基づいて獲得した賞球数を遊技者に把握させ難くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において、複数の入賞口への入賞に基づいて賞球が払い出される場合であっても、大当たり遊技にて開放制御される入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数を遊技者に分かり易く報知すると共に、最終的に大当たり遊技中に獲得した別入賞口への入賞に基づく賞球数も含めた合算賞球数を遊技者に報知することで、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

遊技機 Q B 1 によれば、特定期間中は更新情報に基づいた第 1 表示態様が表示され、特定期間経過後には、記憶手段に記憶されている情報に応じた特定演出が実行されるので、特典が付与されたことに基づいた演出を長時間実行し易くすることができ、演出効果を高めることができる。

遊技機 Q B 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q B 2。

遊技機 Q B 2 によれば、遊技機 Q B 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q B 1 または Q B 2 において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記特定演出の演出期間として異なる長さの演出期間を決定可能な演出期間決定手段を有することを特徴とする遊技機 Q B 3。

遊技機 Q B 3 によれば、特定期間が経過した時点にて記憶されている情報の数に応じて特定演出の演出期間の長さを異ならせることができるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、記憶手段に記憶されている情報の数についてより興味を持たせることができる。

遊技機 Q B 3 において、前記演出期間決定手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも多い場合の方が、前記特定数よりも少ない場合よりも、前記第 1 期間よりも長い第 2 期間の前記演出期間を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機 Q B 4。

遊技機 Q B 4 によれば、遊技機 Q B 3 の奏する効果に加え、記憶手段に情報を多く記憶させている場合の方が、少ない場合よりも特定演出の演出期間として第 2 期間が決定され易くなるため、特定演出をより長く実行させようとする遊技者に対して、入球手段へと多くの遊技球を入球させようとする意欲的に遊技を行わせ易くすることができる。

遊技機 Q B 1 から Q B 4 の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第 1 入球手段と、その第 1 入球手段とは異なる第 2 入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第 1 賞球を付与可能な第 1 特典と、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 賞球とは異なる価値の第 2 賞球を付与可能な第 2 特典とを付与可能であり、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第 1 特典に関する情報に応じた前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 Q B 5。

遊技機 Q B 5 によれば、遊技機 Q B 1 から Q B 4 の何れかの奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている複数種類の情報のうち、第 1 特典に関する情報の個数に応じた特定演出が実行されるため、記憶手段に記憶されている全情報の個数では無く、記憶されている

10

20

30

40

50

情報の種類に対しても遊技者に興味を持たせることができる。

遊技機 Q B 1 から Q B 5 の何れかにおいて、前記特定演出の演出結果が特定の演出結果となった場合に前記特典とは異なる第 2 特典を付与可能な第 2 特典付与手段を有し、前記遊技機は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数に応じて、前記第 2 特典付与手段により前記第 2 特典が付与される期待度を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 Q B 6。

遊技機 Q B 6 によれば、遊技機 Q B 1 から Q B 5 の何れかの奏する効果に加え、特定期間が終了した時点で記憶手段に記憶されている特典情報の数に応じて、第 2 特典が付与される期待度を異ならせることができるため、第 2 特典が付与されることを期待している遊技者に対して、記憶手段に記憶されている特典情報についてより興味を持たせることができる。

10

遊技機 Q B 6 において、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が特定数よりも少ない場合よりも、前記特定数よりも多い場合の方が、前記第 2 特典が付与される期待度が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 Q B 7。

遊技機 Q B 7 によれば、遊技機 Q B 6 の奏する効果に加え、特定期間経過後に記憶手段に記憶されている情報の個数が多いほど、第 2 特典が付与される期待度を高めることができるため、より多くの情報が記憶手段に記憶されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【 7 5 2 1 】

20

< 特徴 Q C 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 入球手段へと遊技球が入球した場合に情報が更新される期間と、更新されない期間とがある )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第 1 期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、第 1 条件が成立した場合に前記更新手段による前記情報の更新が行われない制限状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 Q C 1。

30

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 2 号公報 ) 。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

40

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから、液晶表示画面に表示される加算表示の表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、大当たり遊技中において加算表示される表示態様にバ

50

リエーションを持たせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機QC1によれば、第1条件が成立したことに基づいて更新手段による情報の更新が行われない制限状態を設定することができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機QC1において、前記特定期間のうち前記第1期間よりも後に設定される第2期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第1期間中に表示された前記第1表示態様とは異なる第2表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機QC2。

10

遊技機QC2によれば、遊技機QC1の奏する効果に加え、第1期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第1表示態様が表示され、第2期間中は第1表示態様とは異なる第2表示態様が表示されるため、第1表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第2表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機QC1またはQC2において、前記第1条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数となった場合に成立することを特徴とする遊技機QC3。

遊技機QC3によれば、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となった場合に第1条件が成立し制限状態が設定されるため、過剰に情報が更新されてしまうことを抑制することができる。

20

遊技機QC3において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機QC4。

遊技機QC4によれば、遊技機QC3の奏する効果に加え、記憶手段に記憶された情報の一部を消去手段により消去することができるため、制限状態を解除することが可能となる。よって、更新手段による情報の更新を再開させることができるため、入球手段へと遊技球が入球した場合に表示手段に表示される表示態様にバリエーションを持たせることができ、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機QC1からQC4の何れかにおいて、前記制限状態が設定されている間は、前記特典付与手段により付与される前記特典の少なくとも一部が付与されないことを特徴とする遊技機QC5。

30

遊技機QC5によれば、遊技機QC1からQC4の何れかの奏する効果に加え、制限状態が設定されている間は、更新手段による情報の更新だけでなく、特典付与手段による特典の付与も一部制限することができるため、遊技者に過剰に特典を付与されてしまう事態が発生することを抑制することができる。

遊技機QC2からQC5の何れかにおいて、前記複数の入球手段として、第1入球手段と、その第1入球手段とは異なる第2入球手段と、を少なくとも有し、前記特典付与手段は、前記特典として、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第1賞球を付与可能な第1特典と、前記第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1賞球とは異なる価値の第2賞球を付与可能な第2特典とを付与可能であり、前記第1条件は、前記特定期間が経過した後に前記記憶手段に記憶されている前記第1特典に関する情報の数、又は、前記第2特典に関する情報の数の何れかが所定数に到達した場合に成立し得ることを特徴とする遊技機QC6。

40

遊技機QC3からQC6の何れかにおいて、前記消去手段は、前記記憶手段に2以上の前記情報が記憶されている状態で1の前記情報を消去可能であり、前記記憶手段に記憶されている前記2以上の情報を消去可能な第2消去手段を有することを特徴とする遊技機QC7。

遊技機QC7によれば、遊技機QC3からQC6の何れかの奏する効果に加え、消去手段によって消去される情報の個数と、第2消去手段によって消去される情報の個数と、を異ならせることができるため、記憶手段に記憶されている情報の個数がどの程度消去されるかを予測させ難くすることができる。

50

## 【 7 5 2 2 】

< 特徴 Q D 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中は更新された賞球情報に基づいた第 1 態様が表示手段に表示される + 記憶手段が上限に到達する前と後とで付与される特典の内容を異ならせる )

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち第 1 期間では前記更新手段により更新された更新情報に基づいた第 1 表示態様を前記表示手段に表示可能であり、前記遊技機は、特定条件が成立している第 1 状態と、前記特定条件が成立していない第 2 状態とで、前記特典付与手段により付与される前記所定の特典の内容を異ならせることが可能であることを特徴とする遊技機 Q D 1。

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 2 号公報 ) 。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、大入賞装置へと遊技球が入球した場合に毎回同一数の賞球数が払い出されることから遊技が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた場合に付与される特典の内容を異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることを提供することを目的とする。

遊技機 Q D 1 によれば、特定条件の成立有無に応じて、特典付与手段により付与される特典の内容を異ならせることができるため、付与される特典を遊技者に予測させ難くすることができる。遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q D 1 において、前記特定期間のうち前記第 1 期間よりも後に設定される第 2 期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第 1 期間中に表示された前記第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機 Q D 2。

遊技機 Q D 2 によれば、遊技機 Q D 1 の奏する効果に加え、第 1 期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第 1 表示態様が表示され、第 2 期間中は第 1 表示態様とは異なる第 2 表示態様が表示されるため、第 1 表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第 2 表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機 Q D 1 または Q D 2 において、前記特典付与手段は、前記第 1 状態にて付与する前記特典として、前記第 2 状態にて付与する前記特典よりも遊技者に有利な特典を付与可能であることを特徴とする遊技機 Q D 3。

遊技機 Q D 3 によれば、遊技機 Q D 1 または Q D 2 の奏する効果に加え、第 1 状態の方が第 2 状態よりも遊技者に有利な特典を付与することができるため、特定条件を成立させ

ようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機 Q D 3 において、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報に応じて成立し得ることを特徴とする遊技機 Q D 4。

遊技機 Q D 4 によれば、遊技機 Q D 3 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報に応じて特定条件を成立させることが可能となるため、記憶手段に記憶されている情報に対して遊技者に興味を持たせ易くすることができる。

遊技機 Q D 4 において、前記記憶手段は、前記情報を複数記憶可能に構成され、前記特定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定数である場合に成立し得ることを特徴とする遊技機 Q D 5。

遊技機 Q D 5 によれば、遊技機 Q D 4 の奏する効果に加え、記憶手段に記憶されている情報の数が所定数となることで特定条件を成立させることができるため、遊技者に対して、記憶手段に記憶させる情報数に興味を持たせ易くすることができる。 10

遊技機 Q D 4 または Q D 5 において、前記記憶手段に記憶されている前記情報の少なくとも一部を消去可能な消去手段を有することを特徴とする遊技機 Q D 6。

遊技機 Q D 6 によれば、遊技機 Q D 4 または Q D 5 の奏する効果に加え、消去手段によって記憶手段に記憶されている情報の少なくとも一部を消去することができるため、特定条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、特定条件が成立しない期間が長時間継続してしまうことを抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

遊技機 Q D 1 から Q D 6 の何れかにおいて、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定数の賞球を付与可能であり、前記遊技機は、前記第 2 状態にて前記特典として付与される賞球数よりも、多くの賞球数を前記第 1 状態における前記特典として付与させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q D 7。 20

遊技機 Q D 7 によれば、遊技機 Q D 1 から Q D 6 の何れかの奏する効果に加え、特定条件が成立している第 1 状態の方が、特定条件が成立していない第 2 状態よりも多くの賞球を獲得し易くすることができるため、特定条件を成立させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

### 【 7 5 2 3 】

< 特徴 Q E 群 > ( 記憶手段に記憶されている賞球情報に対応する情報を表示可能であって、大当たり遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に賞球を獲得した場合には、獲得した賞球に対応する特定表示態様を第 1 期間中に表示し、第 2 期間中に賞球を獲得した場合には、少なくとも第 2 期間経過した後に特定表示態様を表示する ) 30

遊技球が入球可能な複数の入球手段と、遊技に関する制御を実行可能な第 1 制御手段と、その第 1 制御手段から出力された所定信号に基づいた制御を実行可能な第 2 制御手段と、を有した遊技機において、前記第 1 制御手段は、前記複数の入球手段の何れかに遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、その特典付与手段により付与された前記特典の少なくとも一部に関する情報が含まれる情報信号を、前記第 2 制御手段へと出力可能な出力手段と、を有し、前記第 2 制御手段は、前記出力手段によって出力された前記情報信号を受信可能な受信手段と、その受信手段が受信した前記情報信号に含まれる前記情報を記憶可能な記憶手段と、前記受信手段が新たに受信した前記情報信号に含まれる前記情報に基づいて前記記憶手段に記憶されている前記情報を更新可能な更新手段と、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて所定の表示態様を表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、を有し、前記表示制御手段は、遊技者に有利となる遊技期間を含む特定期間のうち、第 1 期間中に前記情報が前記記憶手段に記憶された場合には、前記第 1 期間中に前記特定表示態様を表示可能であり、前記特定期間のうち前記第 1 期間とは異なる第 2 期間中に前記情報が記憶された場合には、少なくとも前記第 2 期間が終了した後に前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 1。 40

従来より、大当たり遊技中に賞球数を獲得する毎に、獲得した賞球数を液晶表示画面に加算表示するように構成している遊技機がある ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 7 - 3 5 2 4 50

2号公報)。具体的には、大当たり遊技として、大入賞装置を開放させる制御が実行され、大入賞装置へと遊技球が入球したことで払い出された賞球数を示す払出コマンドを受信したことに基づいて、獲得済みの賞球数を加算表示するように構成している。このように、大当たり遊技中に獲得した賞球数を随時加算表示するように構成することで、獲得した賞球数を遊技者に把握させ易くすることができるものであった。

しかしながら、常に大入賞装置へと遊技球が入球した場合に随時賞球数が加算表示されるため、加算表示される表示態様が単調となり遊技者が遊技に飽きてしまうという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、特定の入球手段へと遊技球を入球させた期間に応じて表示態様が加算表示されるタイミングを異ならせることで、遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制し、遊技者の遊技に対する興味を向上させることを提供することを目的とする。

従来より、特別図柄抽選の結果に基づいて、大当たり遊技と、その大当たり遊技よりも価値の低い小当たり遊技と、を実行可能に構成し、小当たり遊技が頻繁に実行される有利遊技状態を設定可能に構成している遊技機がある(先行技術文献:特開2018-110662号公報)。そして、有利遊技状態が設定されている状態において、小当たり遊技が実行される毎に小当たり遊技にて獲得した賞球数を遊技者に報知可能な小当たり遊技演出を実行するように構成しているものがある。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、特別図柄抽選の結果に応じて小当たり遊技の実行有無が決定されることから、有利遊技状態が設定されているにも関わらず、特別図柄抽選で小当たり当選せず、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

加えて、有利遊技状態が設定される期間に制限を設けた場合には、小当たり遊技演出の実行間隔が空いてしまうことで、有利遊技状態中に実行される小当たり遊技の回数が減少してしまうことを遊技者に容易に把握させてしまうことから、遊技者の遊技意欲が更に低下してしまうという問題があった。また、小当たり遊技中に獲得した賞球数が随時液晶表示画面に表示されることから、液晶表示画面を見るだけで小当たり遊技の実行有無を遊技者が容易に把握できてしまうため、遊技者の遊技意欲がより低下し易くなるという問題があった。

上記例示した問題点等を解決し、有利遊技状態中に実行された小当たり遊技にて獲得した賞球数を表示するタイミングを異ならせることにより、小当たり遊技の実行タイミングを遊技者に把握させ難くすることで、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機QE1によれば、情報が記憶された期間に応じて、特定表示態様が表示されるタイミングを異ならせることができるため、どのタイミングで情報が記憶されたのかを遊技者に把握させ難くすることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

遊技機QE1において、前記特定期間のうち前記第1期間よりも後に設定される第2期間では、前記更新情報に基づいた表示態様として、前記第1期間中に表示された前記第1表示態様とは異なる第2表示態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機QE2。

遊技機QE2によれば、遊技機QE1の奏する効果に加え、第1期間中は付与された特典に関する更新情報に対応した第1表示態様が表示され、第2期間中は第1表示態様とは異なる第2表示態様が表示されるため、第1表示態様が表示されたことに気付かなかった遊技者に対して第2表示態様を表示させることで更新情報の内容を分かり易く把握させることができる。

遊技機QE2において、前記特定期間は、前記第2期間が経過した後に前記第1期間が設定される期間を少なくとも含むことを特徴とする遊技機QE3。

遊技機QE3によれば、遊技機QE2の奏する効果に加え、第2期間が経過した後に第1期間を設定することで、第2期間中に情報が記憶された場合と、第1期間中に情報が記

10

20

30

40

50



憶された場合の、何れにおいても第 1 期間中に特定表示態様を表示することができるため、第 1 期間中に特定表示態様を表示させ易くすることができる。よって、演出効果を高めることができる。

遊技機 Q E 3 において、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記情報が記憶される毎に前記特定表示態様を表示可能であり、前記第 2 期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第 2 期間が経過した後に前記記憶手段に記憶された前記情報の個数に対応した個数の前記特定表示態様を含む表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 4。

遊技機 Q E 4 によれば、遊技機 Q E 3 の奏する効果に加え、第 2 期間中に記憶手段へと複数個の情報を記憶させた場合には、第 1 期間中には実行されることの無い表示態様を表示することができるため、演出効果を高めることができる。

10

遊技機 Q E 4 において、前記特典付与手段は、前記特典として、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて賞球を付与可能であり、前記表示制御手段は、前記第 1 期間中に前記記憶手段に前記情報が記憶された場合には、前記記憶された前記情報に応じた前記賞球数に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であり、前記第 2 期間中に前記記憶手段に前記情報が複数個記憶された場合には、前記第 2 期間が経過した後に前記加算手段によって加算された前記加算情報に対応する態様で前記特定表示態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 Q E 5。

遊技機 Q E 5 によれば、遊技機 Q E 4 の奏する効果に加え、第 2 期間中に複数個の情報を記憶させた場合には、記憶された複数の情報に対応する賞球数を加算した態様で特定表示態様を表示することができるため、第 2 期間中に付与された賞球数の合計を遊技者に分かり易く把握させることができる。

20

遊技機 Q E 1 から Q E 5 の何れかにおいて、前記遊技者に有利となる遊技期間中に有利演出を実行可能な有利演出実行手段を有し、前記有利演出実行手段は、前記第 2 期間の一部を少なくとも含む演出期間にて前記有利演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 Q E 6。

遊技機 Q E 6 によれば、遊技機 Q E 1 から Q E 5 の奏する効果に加え、特定表示態様が表示されない第 2 期間中に有利演出を実行することができるため、遊技者に有利演出を注視させ易くすることができる。よって演出効果を高めることができる。

遊技機 Q E 6 において、前記有利演出実行手段は、前記有利演出として前記表示手段に前記有利演出に対応する有利表示態様を表示させることが可能であることを特徴とする遊技機 Q E 7。

30

遊技機 Q E 7 によれば、遊技機 Q E 6 の奏する効果に加え、表示手段に特定表示態様が表示されない第 2 期間中に、表示手段に有利表示態様を表示させる有利演出を実行することができるため、有利表示態様が表示される表示領域を大きく確保し易くすることができる。よって、有利演出の演出効果を高めることができる。

#### 【 7 5 2 4 】

< 5 0 8 6 系特徴群 >

< 特徴 S A 群 > ( 有利な遊技状態に移行した後で特定回数の特図抽選が実行されるまで不利な遊技状態へと移行しない )

40

第 1 の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 の判別条件とは異なる第 2 の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果と前記第 2 判別手段の判別結果とのいずれかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な第 1 遊技を実行する第 1 遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の実行条件が成立したことに基づいて、遊技者が所定の特典を獲得し得る第 2 遊技を実行する第 2 遊技実行手段と、所定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の判別条件よりも前記第 2 の判別条件の方が成立し易い状態であって前記所定の特典を獲得し得る状態である第 1 状態を設定可能な第 1 設定手段と、少なくとも前記第 1 状態の所定の遊技回において前記第 1 の判別条件が成立し得る所定の遊技方法で遊技を行って前記第 1 状態における前記判別の回数が予め定められ

50



た特定回数以下の状況下で前記第1遊技が実行された場合に、当該第1遊技の実行が終了した後の状態を前記第1状態に設定可能な第2設定手段と、少なくとも前記第1設定手段、または前記第2設定手段によって設定された前記第1状態において前記第1遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第1状態よりも有利度合いが低い第2状態を設定する第2状態設定手段と、を備え、前記第2状態は、前記第1遊技が実行された場合に当該第1遊技の実行が終了した後の状態として前記第1状態とは異なる状態が設定され得る状態であることを特徴とする遊技機S A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利な遊技状態として、遊技に用いる遊技球の数を上回る数の賞球が払い出され易くなる極めて有利な状態を形成可能に構成されている特定の遊技状態を設けているものも知られている。この従来型の遊技機では、特定の遊技状態が長く継続するほどに持ち球が増えていくため、抽選で当たりとならないことを期待させる遊技性を実現することができ、遊技者の遊技に対する興趣向上を図っていた。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技状態において比較的短時間（少ない抽選回数）で当たりに当選してしまうと、特定の遊技状態を十分に楽しむことができな  
いまま特定の遊技状態よりも不利な遊技状態に設定されてしまう可能性があるため、特定の遊技状態において短時間で当たりに当選した場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを著しく低下させてしまうという問題点があった。

これに対して遊技機S A 1によれば、特定の判別結果にならない場合は特定回数の判別が終了するまで有利度合いが低い第2状態に設定されることが無い上に、特定回数以内の判別で特定の判別結果となった場合は、第1状態が再度設定されるので、第1状態に設定された後、少なくとも特定回数の判別を保証することができる。よって、第1状態を長く楽しみたいと希望する遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機S A 1において、前記第1遊技実行手段によって実行される前記第1遊技の種別として、少なくとも前記第1状態において前記特定の判別結果となった場合に前記第1遊技の実行が終了した後の状態として前記第1状態が設定される特定第1遊技を少なくとも含む複数のうち1の前記第1遊技の種別を決定可能な種別決定手段と、前記第1状態に設定された後における前記判別手段の判別の回数が特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第1遊技が決定された場合に、当該特定第1遊技を実行させるための第1制御を実行し、前記種別決定手段によって前記特定第1遊技とは異なる種別が決定された場合に、前記第1制御とは少なくとも異なる第2制御を実行する制御手段を備えることを特徴とする遊技機S A 2。

遊技機S A 2によれば、遊技機S A 1又の奏する効果に加え、第1遊技が実行されたとしても再度第1状態が設定される特定第1遊技が決定された場合に、当該特定第1遊技を確実に実行させることができるので、遊技者の有利度合いをより向上させることができるという効果がある。

遊技機S A 2において、前記第2状態設定手段は、前記第1状態において前記特定の判別結果となり、前記種別決定手段によって前記特定第1遊技が決定された場合に、当該第1遊技が決定される前の前記第1状態において実行された前記判別の回数と前記第1遊技が実行された後の前記第1状態において実行された前記判別の回数との合計が前記特定回数になったとしても前記第2状態を設定せず、前記第1遊技が実行された後の前記第1状態において実行された前記判別の回数が前記特定回数となったことに基づいて前記第2状態を設定することが可能な構成であることを特徴とする遊技機S A 3。

遊技機S A 3によれば、遊技機S A 2の奏する効果に加え、第1状態において特定の判

10

20

30

40

50

別結果となって特定第1遊技が決定されると、当該特定第1遊技の終了から更に特定回数  
の判別が実行されるまで、第2状態へと移行しなくなるため、第1状態において特定第1  
遊技が実行された場合に、遊技者に対してより大きな満足感を抱かせることができるとい  
う効果がある。

遊技機S A 1からS A 3のいずれかにおいて、前記第1状態において前記所定の遊技回  
において前記第1の判別条件が成立したことに基づいて特定の報知を実行する報知手段を  
備えることを特徴とする遊技機S A 4。

遊技機S A 4によれば、遊技機S A 1からS A 3のいずれかが奏する効果に加え、所定  
の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行った場合に特定の報知が実行されるので、遊  
技者に対して所定の遊技回において所定の遊技方法で遊技を行わせ易くすることができる  
という効果がある。

10

遊技機S A 1からS A 4のいずれかにおいて、前記第1状態は、前記第2状態よりも、  
前記所定の特典を獲得し易い状態であることを特徴とする遊技機S A 5。

遊技機S A 5によれば、遊技機S A 1からS A 4のいずれかが奏する効果に加え、第1  
状態では、第2状態よりも第1遊技が実行された場合に設定される状態が有利となる上に  
、所定の特典を獲得し易くなるので、第2状態に対する第1状態の優位性をより高めるこ  
とができるという効果がある。

遊技機S A 2又はS A 3において、前記第2制御は、前記特定第1遊技とは異なる種別  
の前記第1遊技の実行を回避させるための制御であることを特徴とする遊技機S A 6。

遊技機S A 6によれば、遊技機S A 2又はS A 4の奏する効果に加え、第1状態におい  
て、特定回数以下の判別回数で特定の判別結果となって種別決定手段によって特定第1遊  
技以外の第1遊技が決定された場合に、第1遊技の実行を回避することができる斬新な遊  
技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることがで  
きるという効果がある。

20

遊技機S A 6において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第1方  
向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第1入球手段と、を備え、前  
記遊技機は、前記第1状態に設定された後における前判別の回数が特定回数以下の状況下  
で前記特定の判別結果となって前記種別決定手段によって前記特定第1遊技とは異なる種  
別が決定された場合に、前記特定の判別結果となってから所定期間が経過するまでの間に  
前記第1入球手段へと遊技球が入球することで、前記第1遊技の実行が回避され得る構成  
であることを特徴とする遊技機S A 8。

30

遊技機S A 8によれば、遊技機S A 7の奏する効果に加え、第1状態において特定の判  
別結果になって特定第1遊技以外の種別が決定されたとしても、第1入球手段へと遊技球  
を入球させることで第1遊技の実行を回避させて第1状態を継続させることができるので  
、第1状態を継続させるか第1遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自  
身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊  
技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機S A 1において、前記第3状態設定手段は、前記第1状態が設定された後で実行  
された前記判別の回数が前記特定回数以下の状況下で前記特定の判別結果となって前記第  
1遊技が実行された場合に、前記第1遊技の種別にかかわらず前記第1遊技の実行が終了  
した後の状態を前記第1状態に設定可能な構成であることを特徴とする遊技機S A 9。

40

遊技機S A 9によれば、遊技機S A 1の奏する効果に加え、特定回数以下の判別回数で  
特定の判別結果となった場合に、第1遊技の実行が終了した後の状態が第1状態に固定化  
されるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

#### 【7525】

<特徴S B群> (大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法で遊技を行った方が有利な  
遊技状態が終了されるまでの期間が長くなり易くなる遊技性)

遊技球を発射可能な発射手段と、前記発射手段によって第1方向へと遊技球が発射され  
た場合に成立し得る条件であって前記第1方向とは異なる第2方向へと遊技球が発射され  
た場合に成立困難な条件である第1の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行可能

50

な第1判別手段と、前記発射手段によって前記第2方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第1方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である第2の判別条件が成立したことに基づいて前記判別を実行可能な第2判別手段と、前記第1判別手段の判別結果と前記第2判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段によって実行される前記特典遊技として、第1特典遊技と、その第1特典遊技よりも有利度合いが高い第2特典遊技と、を少なくとも含む複数のうちの1の前記特典遊技を決定する決定手段と、を有した遊技機において、第1条件が成立したことに基づいて、前記第2方向よりも前記第1方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第1遊技状態を設定する第1遊技状態設定手段と、前記第1遊技状態において前記特典遊技が実行されずに予め定められた特定回数の前記判別が実行されたことに基づいて、前記第1方向よりも前記第2方向へと遊技球を発射した方が前記判別が実行され易くなる第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段と、所定の払出条件が成立したことに基づいて所定数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第1遊技状態が開始された後において、前記第1方向へと遊技球を発射する第1の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第1遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第1の遊技方法から前記第1の遊技方法とは異なる第2の遊技方法に切り替えた方が、前記第1遊技状態が開始されてから次に前記特典遊技が実行されるまでの期間が長くなり易くなり、前記第1遊技状態が開始された後において、前記第1の遊技方法で遊技を行い続けるよりも、前記第1遊技状態が開始された後における所定の遊技回で前記第1の遊技方法から前記第2の遊技方法に切り替えた方が、前記所定の払出条件を成立させずに排出される遊技球の数が多くなり易くなり、前記第1遊技状態において前記第1判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第1特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機S B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態毎に有利度合いが高い遊技方法が固定化されており、遊技者が遊技方法を選択する余地がないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機S B 1によれば、第1遊技状態において第1の遊技方法で遊技を行い続けた場合、特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易い上に払出条件を成立させることができずに排出されてしまう無駄球を少なく抑えることもできる一方で、有利度合いが低い第1特典遊技が実行される可能性がある遊技性となるのに対し、所定の遊技回で第2の遊技方法に切り替えた場合は、無駄球が多くなり易くなる一方で第2遊技状態へと移行する可能性を高くすることができる遊技性となるため、遊技者に対して好みの遊技性を選択させることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機S B 1において、少なくとも前記第2遊技状態において前記第2判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となった場合に、前記第2特典遊技が実行され得る構成であることを特徴とする遊技機S B 2。

遊技機S B 2によれば、遊技機S B 1の奏する効果に加え、第1遊技状態において第1判別手段の判別で特定の判別結果となるよりも、第2遊技状態に移行した後において第2判別手段の判別で特定の判別結果となった方がメリットがあると遊技者に思わせることが

できるので、特典遊技が実行され難い第2の遊技方法に切り替える遊技方法をより選択させ易くすることができるという効果がある。

遊技機S B 1又はS B 2において、前記第1遊技状態に設定された後における前記判別の回数が所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記特典遊技が実行されずに前記特定回数の前記判別が実行されて前記第2遊技状態が設定された場合よりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機S B 3。

遊技機S B 3によれば、遊技機S B 1又はS B 2の奏する効果に加え、第1遊技状態において所定回数以下の判別回数の範囲では、特典遊技が実行されることを期待させる遊技性となる一方で、所定回数を超えた後においては、特定回数にわたって特典遊技が実行されないことを期待させる遊技性となるので、第1遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

10

遊技機S B 3において、前記第1遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記所定回数以下の状況下で前記特典遊技が実行された方が、前記判別の回数が前記所定回数を超えてから前記特典遊技が実行されるよりも、有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機S B 4。

遊技機S B 4によれば、遊技機S B 3の奏する効果に加え、判別の回数が所定回数を超えた後においては、特典遊技が実行されないことをより強く期待させることができるという効果がある。

遊技機S B 1からS B 4のいずれかにおいて、前記第1遊技状態が開始された後において実行された前記判別の回数に応じた情報を少なくとも含む特定表示態様を前記第1遊技状態において表示可能な表示制御手段を備えることを特徴とする遊技機S B 5。

20

遊技機S B 5によれば、遊技機S B 1からS B 4のいずれかが奏する効果に加え、特定表示態様により示される判別回数を加味して、第1の遊技方法で遊技を行い続けるか第2の遊技方法に切り替えるかを判断させることができるという効果がある。

遊技機S B 1からS B 5のいずれかにおいて、前記第1遊技状態に設定された後における前記判別の回数が前記特定回数以下で、且つ、所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果に基づく前記特典遊技の実行を回避することで、少なくとも前記特定回数の前記判別が実行されるまで前記第1遊技状態を維持可能な構成であることを特徴とする遊技機S B 6。

遊技機S B 6によれば、遊技機S B 1からS B 5のいずれかが奏する効果に加え、第1遊技状態において、特定回数以下、且つ、所定回数よりも多い判別回数で特定の判別結果となっても特典遊技の実行を回避することができるので、第2遊技状態へと意図的に移行させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機S B 6において、前記発射手段によって第2方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第1入球手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第1動的表示手段と、前記第2判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる第2動的表示手段と、を備え、前記遊技機は、前記第1遊技状態に設定された後における前記判別の回数が特定回数以下で、且つ、前記所定回数よりも多い状況下で前記特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が開始されてから所定期間が経過するまでの間に前記第1入球手段へと遊技球が入球することで、前記特典遊技の実行が回避され得る構成であることを特徴とする遊技機S B 7。

40

遊技機S B 7によれば、遊技機S B 6の奏する効果に加え、第1遊技状態において特定の判別結果になったとしても、第1入球手段へと遊技球を入球させることで特典遊技の実行を回避させて第1遊技状態を継続させることができるので、第1遊技状態を継続させるか特典遊技を実行させるかを遊技球の発射方向によって遊技者自身に選択させることができる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機S B 7において、前記発射手段によって前記第2方向へと発射された遊技球が入

50

球困難な位置であって前記第 1 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている第 2 入球手段を備え、前記第 1 の判別条件は、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記第 2 の判別条件は、前記第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記第 1 判別手段の判別が実行されてから当該判別に基づく前記識別情報が停止表示されるまでの間に、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とは異なる第 1 判別結果を示すための前記識別情報が示された場合に、前記第 2 判別手段の判別結果を示すための前記識別情報として前記特定の判別結果とも前記第 1 判別結果とも異なる第 2 判別結果を示すための前記識別情報が停止表示される構成であることを特徴とする遊技機 S B 8。

10

遊技機 S B 8 によれば、遊技機 S B 7 の奏する効果に加え、第 1 判別手段の判別結果が示されるよりも前に第 2 判別手段の判別結果として第 1 判別結果に対応する識別情報が停止表示された場合に第 1 判別手段の判別結果が第 2 判別結果に固定化されるため、特定の判別結果となっても特典遊技が実行されずに第 1 遊技状態を継続させることができるという効果がある。

遊技機 S B 8 において、前記第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第 1 判別手段の判別に用いるための判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として前記第 1 判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を備え、前記遊技機は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されていない場合に、前記第 1 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも前記第 2 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が長くなり易くなり、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている場合に、前記第 1 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間の方が前記第 2 動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間よりも長くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S B 9。

20

遊技機 S B 9 によれば、遊技機 S B 8 の奏する効果に加え、第 1 遊技状態において特典遊技の実行を回避したいと考える遊技者に対して、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報を記憶させる遊技方法を行わせることができるという効果がある。

30

#### 【 7 5 2 6 】

< 特徴 S C 群 > ( 大当たり遊技が実行され難くなる遊技方法を遊技者に促す演出 )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第 1 方向に発射された遊技球が入球可能な位置であって前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に発射された遊技球が入球困難な位置に設けられた第 1 入球手段と、その第 1 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第 1 判別手段と、前記発射手段によって前記第 1 方向に発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第 2 方向に発射された遊技球が入球可能な位置に設けられた第 2 入球手段と、その第 2 入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 1 判別手段の判別結果と前記第 2 判別手段の判別結果とのどちらかが予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 判別手段の判別よりも前記第 2 判別手段の判別を実行させ易くするための特定制御が少なくとも実行される特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 方向へと遊技球を発射することを遊技者に対して促す演出態様を少なくとも含む特定演出を、前記特定制御が実行されている状況下で実行する特定演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 S C 1。

40

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣

50

演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機 S C 1 によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立した場合に、第 2 判別手段の判別が実行され易い遊技状態であるにもかかわらず第 1 方向へと遊技球を発射して第 1 判別手段の判別の実行契機である第 1 入球手段へと遊技球を入球させることを促す斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 S C 1 において、前記特定の遊技状態において前記特定演出の実行中に前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 2 方向へと遊技を発射するよりも有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S C 2。

遊技機 S C 2 によれば、遊技機 S C 1 の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第 1 方向へと遊技球を発射した場合に、特定制御が実行されているにもかかわらず第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 S C 1 又は S C 2 において、前記特定の遊技状態は、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が前記特定の遊技状態が設定されてから前記特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S C 3。

遊技機 S C 3 によれば、遊技機 S C 1 又は S C 2 が奏する効果に加え、特定の遊技状態では、第 2 方向へと遊技球を発射した方が特典遊技が実行されるまでの期間が短くなり易くなるにもかかわらず特定演出によって第 1 方向へと遊技球を発射することを促す斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

30

遊技機 S C 1 から S C 3 のいずれかにおいて、前記特定演出は、当該特定演出の演出結果として所定の特典遊技に当選したことが示される第 1 の演出結果と、その第 1 の演出態様とは異なる演出結果であって遊技者の有利度合いが高いことを示す第 2 の演出結果と、を少なくとも含む複数のうち 1 の演出結果が示される構成であることを特徴とする遊技機 S C 4。

遊技機 S C 4 によれば、遊技機 S C 1 から S C 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の特典遊技に当選したことが示されるよりも、所定の特典遊技に当選したことが示されない方が有利度合いが高くなる斬新な演出態様を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

40

遊技機 S C 1 から S C 4 のいずれかにおいて、前記特定条件は、前記特定の遊技状態において前記第 2 判別手段の判別結果が前記特定の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 S C 5。

遊技機 S C 5 によれば、遊技機 S C 1 から S C 4 のいずれかが奏する効果に加え、特定の判別結果となった場合に、特定演出によって第 1 方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S C 5 において、前記第 2 判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該第 2 判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記特定演出実行手段は、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示が行われ

50

ている間の演出として前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 S C 6。

遊技機 S C 6 によれば、遊技機 S C 5 の奏する効果に加え、第 2 判別手段の判別で特定の判別結果となった場合に、当該特定の判別結果を示すための演出として特定演出を実行して第 1 方向へと遊技球を発射することを促す斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S C 3 において、前記第 2 の演出結果は、前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことが示される演出結果であり、前記遊技機は、前記特定演出の実行中に前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射しない場合よりも前記第 2 の判別結果が示され易くなる構成であることを特徴とする遊技機 S C 7。

遊技機 S C 7 によれば、遊技機 S C 3 の奏する効果に加え、特定演出の実行中に第 1 方向へと遊技球を発射するか否かに応じて演出結果を異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 2 7 】

< 特徴 S D 群 > ( 所定の遊技状態において、保留球数が上限まで貯まった状態で発射停止するよりも、始動口に入球し得る方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなる )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって遊技球が特定方向へと発射された場合に成立し得る第 1 条件が成立したことに基づいて、所定の判別に用いるための判別情報を取得する第 1 判別情報取得手段と、その第 1 判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第 1 判別手段と、前記第 1 判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を、所定数を上限として、前記第 1 判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な判別情報記憶手段と、を有した遊技機において、前記第 1 条件とは異なる第 2 条件が成立したことに基づいて、前記判別情報を取得可能な第 2 判別情報取得手段と、前記第 2 判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する第 2 判別手段と、所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利な有利遊技状態を設定する有利遊技状態設定手段と、前記有利遊技状態において、少なくとも前記第 2 判別手段の判別が実行されることを抑制する特定制御を実行する制御手段と、を備え、前記有利遊技状態は、前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下であっても、遊技球の発射を停止するよりも前記特定方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い構成であることを特徴とする遊技機 S D 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特開 2 0 0 1 - 0 3 8 0 0 7 号公報 ) 。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態の種別に応じて有利度合いが高くなる遊技方法を異ならせているものも存在し、遊技状態に応じて遊技方法を異ならせることにより遊技にメリハリをつけているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、始動入賞口への入賞に基づく始動記憶を保留可能な記憶数に上限を設けているのが通常であるため、遊技状態に応じた始動入賞口に対する始動記憶が上限数まで記憶されている場合に、遊技球を発射することで無駄球が発生してしまい、遊技球を発射しない方が有利になる可能性が高くなってしまっていた。このため、遊技状態に応じた遊技方法を行い続ける遊技者が損をってしまう可能性があり、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することが困難になってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機 S D 1 によれば、有利遊技状態においては、判別情報記憶手段に対して上限数である所定数の判別情報が記憶されていたとしても、第 1 判別情報取得手段に

10

20

30

40

50



よって判別情報が取得され得る第1方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなるので、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数を気にせず特定方向へと遊技球を発射すれば良く、遊技者の遊技に対するモチベーションを高く維持することができるという効果がある。

遊技機SD1において、前記第2条件は、前記有利遊技状態とは少なくとも異なる所定の状態において、前記発射手段によって前記特定方向へと遊技球が発射され続けている状況下で少なくとも成立し得る条件であることを特徴とする遊技機SD2。

遊技機SD2によれば、遊技機SD1の奏する効果に加え、発射手段によって特定方向へと遊技球を発射することで第1条件も第2条件も成立させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機SD1又はSD2において、前記有利遊技状態において設定され得る期間として、第1期間と、少なくとも前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において前記第1期間よりも前記特定方向へと遊技球を発射した場合の有利度合いが低くなり易い第2期間と、を少なくとも含む複数の期間を設定可能な期間設定手段を備えることを特徴とする遊技機SD3。

遊技機SD3によれば、遊技機SD1又はSD2の奏する効果に加え、第1期間であるか第2期間であるかによって遊技球を特定方向へと発射するか否かを切り替えさせることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機SD3において、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて対応する数の賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記遊技機は、前記第1期間において前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、発射された遊技球の数を上回る数の賞球が前記払出手段によって払い出され易くなる構成であることを特徴とする遊技機SD4。

20

遊技機SD4によれば、遊技機SD3の奏する効果に加え、第1期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を発射し続けることで発射した遊技球の数を上回る賞球が払い出される極めて有利な状態を形成するので、第1期間が設定されることを遊技者に対して強く期待させることができるという効果がある。

遊技機SD4において、前記第1期間において、前記特定方向へと遊技球を発射することで獲得可能な賞球の数に応じた情報を遊技者に示唆可能な演出態様を少なくとも含んで構成される特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機SD5。

30

遊技機SD5によれば、遊技機SD4の奏する効果に加え、有利遊技状態において第1期間が設定された場合に、当該第1期間において特定方向へと遊技球を発射した場合に獲得可能な賞球の数を特定演出によって示唆することができるので、特定演出に注目して遊技を行わせることができ、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機SD1からSD5のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記有利遊技状態よりも有利度合いが低い第1遊技状態を設定可能な第1遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、少なくとも前記第1遊技状態よりも前記第2判別手段の判別結果が示され難くなる制御であることを特徴とする遊技機SD6。

40

遊技機SD6によれば、遊技機SD1からSD5のいずれかが奏する効果に加え、特定制御が実行されている場合に、有利度合いが低い第1遊技状態よりも更に第2判別手段の判別結果が出難くなるため、有利遊技状態において特定制御が実行されている間は、特定方向へと遊技球を発射して第1判別手段の判別を実行させることができるという効果がある。

遊技機SD3からSD5のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記第1判別手段の判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段を備え、前記期間設定手段は、前記識別情報の動

50



的表示における動的表示期間として、前記第 1 期間と前記第 2 期間とを少なくとも含む複数のうち前記第 1 判別手段の判別結果に応じた 1 の期間を設定可能な構成であり、前記第 1 期間は、前記第 2 期間よりも長い期間であることを特徴とする遊技機 S D 6。

遊技機 S D 6 によれば、第 1 期間が設定されている間に第 1 判別情報記憶手段に対して特定数以上の判別情報を記憶させることにより、特定方向へと遊技球を発射することで有利度合いが高くなる状態を形成することができるので、第 1 期間が設定された場合に、特定方向へと遊技球を積極的に発射させることができるという効果がある。

遊技機 S D 1 から S D 6 のいずれかにおいて、前記有利遊技状態において前記判別情報記憶手段に対して前記所定数の前記判別情報が記憶されている状況下において、前記特定制御が実行されている場合よりも前記第 2 判別手段の判別が実行され易くなる第 2 特定制御を実行する第 2 制御手段を備えることを特徴とする遊技機 S D 7。

遊技機 S D 7 によれば、遊技機 S D 1 から S D 6 のいずれかが奏する効果に加え、判別情報記憶手段に対して所定数の判別情報が記憶されることで第 2 判別手段の判別が実行され易くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 S D 7 において、遊技球が入球可能な第 1 状態と遊技球が入球困難な第 2 状態とに変位可能に構成され、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている変位入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基いて所定数の賞球を払い出す払出手段と、前記第 2 判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基いて、前記変位入球手段が所定期間、前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定の判別結果となった時点の遊技状態が、前記変位遊技の実行が終了した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機 S D 8。

遊技機 S D 8 によれば、遊技機 S D 7 の奏する効果に加え、有利遊技状態において判別情報記憶手段に所定数の判別情報が記憶された場合に、第 2 判別手段の判別が実行され易くなり、有利遊技状態を維持したまま賞球を払い出させることが可能な変位遊技が実行される可能性があるため、第 2 判別手段の判別結果が特定の判別結果になるか否かに注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 2 8 】

< 特徴 S E 群 > ( 特定の遊技状態において特定条件が成立したことに基いて、特定の遊技状態を維持したまま、特定条件の成立前よりも賞球が獲得し易くなる状態を所定期間形成する )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基いて所定数の賞球を払い出すことが可能な払出手段と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基いて、所定の状態を設定する状態設定手段と、遊技に関する特定データを定期的に更新可能な更新手段と、少なくとも前記所定の状態において、前記特定データを少なくとも用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段により所定の判別がされた場合に、前記変位手段を所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位させる手段と、を備え、前記所定の状態は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けたとしても前記変位手段が少なくとも特定の長さの期間前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位されない第 1 の状況と、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定の長さの期間において前記変位手段が複数回前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位され得る第 2 の状況と、が成立し得る構成であることを特徴とする遊技機 S E 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基いて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、遊技者に有利となる当たり遊技が実行されるものがある。かかる遊技機の中には、遊技者にとって有利度合いが異なる複数の状態を設定可

10

20

30

40

50

能にすることで遊技者の遊技に対する興趣向上を図っているものも存在する（例えば、特許文献1：特開2001-038007号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、有利度合いが高い遊技状態から、当たり遊技を介さずに、他の有利な遊技状態へと移行し得る構成とすることで興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機では、遊技状態が変更される条件が成立しない限り有利度合いが変化することがないため、同一の遊技状態が長く継続してしまうと、たとえ有利な遊技状態であっても遊技が単調となってしまうという問題点があった。

これに対して遊技機SE1によれば、所定の状態において、特定方向へと遊技球を発射しても特定の長さの期間に渡って変位手段が第1位置に変位されない第1の状況と、特定方向へと遊技球を発射することで特定の長さの期間の間に変位手段が複数回第1位置に変位され、入球手段へと遊技球を入球させることが可能となる有利な第2の状況と、が成立し得るので、所定の状態において第1の状況と第2の状況とのいずれが設定されているかによって特定方向へと遊技球を発射するか否かを異ならせることができる。よって、所定の状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SE1において、前記第1の状況は、前記所定の状態が開始された時点で成立する状況であることを特徴とする遊技機SE2。

遊技機SE2によれば、遊技機SE1の奏する効果に加え、所定の状態が第1の状況から開始されるので、第2の状況に変更されることを強く期待させることができるという効果がある。

遊技機SE1又はSE2において、前記第1の状況と、前記第2の状況とは、少なくとも前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記判別手段による判別の実行頻度が互いに異なる状況であることを特徴とする遊技機SE3。

遊技機SE3によれば、遊技機SE1又はSE2の奏する効果に加え、判別手段による判別の実行頻度を異ならせることにより、第1の状況と第2の状況とを切り替える斬新な制御を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SE1からSE3のいずれかにおいて、前記第1の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数よりも発射される遊技球の数の方が多くなり易い状況であり、前記第2の状況は、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に、前記払出手段によって払い出される遊技球の数の方が発射される遊技球の数よりも多くなり易い状態であることを特徴とする遊技機SE4。

遊技機SE4によれば、遊技機SE1からSE3のいずれかが奏する効果に加え、同一の所定の状態であるにもかかわらず、第1の状況であるか第2の状況であるかに応じて、入球手段に向けて遊技球を発射した場合の有利度合いを大きく異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機SE1からSE4のいずれかにおいて、前記特定方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている特定入球手段と、その特定入球手段へと遊技球が入球可能となる第3位置と、前記第1入球手段へと遊技球が入球困難となる第4位置と、に変位可能な特定変位手段と、前記特定方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて判別を実行する特定判別手段と、その特定判別手段により特定の判別がされたことに基づいて、前記特定変位手段を所定期間、前記第4位置から前記第3位置へと変位させる変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、所定条件の成立に基づいて、第1制御が実行される第1制御状態と、前記第1制御よりも前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段へと入球し難くなる第2制御が実行される第2制御状態と、を少なくとも含む複数のうち1の制御状態を設定する制御状態設定手段と、を備え、前記所定の状態は、前記第2制御状態に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機SE5。

10

20

30

40

50

遊技機 S E 5 によれば、遊技機 S E 1 から S E 4 のいずれかが奏する効果に加え、所定の状態では、特定入球手段へと遊技球が入球し難い第 2 制御実行されるにもかかわらず、特定条件が成立することで前記変位手段が前記第 1 位置へと複数回変位され得る有利な状態を形成するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S E 5 において、前記入球手段は、前記特定入球手段へと入球しなかった遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機 S E 6。

遊技機 S E 6 によれば、遊技機 S E 5 の奏する効果に加え、第 2 制御が実行されている方が入球手段へと遊技球が入球し易くなる斬新な制御を実現することができるという効果がある。

10

遊技機 S E 6 において、前記第 2 制御状態は、前記特定方向へと発射された遊技球が前記特定入球手段にも前記入球手段にも到達可能な状態であり、前記第 1 制御状態は、前記第 2 制御状態よりも、前記特定方向へと発射された遊技球が前記入球手段へと到達し難くなる状態であることを特徴とする遊技機 S E 7。

遊技機 S E 7 によれば、遊技機 S E 6 の奏する効果に加え、第 1 制御状態が設定されていると、特定入球手段へは遊技球が入球し易くなるものの、払出手段によって賞球が払い出され難くなる一方で、第 2 制御状態では、変位手段が第 1 位置に変位した場合に容易に入球手段へと遊技球を入球させることができ、払出手段によって賞球が払い出され易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S E 1 から S E 7 のいずれかにおいて、所定の取得条件の成立に基づいて、前記特定データを取得可能な取得手段と、その取得手段によって取得された前記特定データを前記判別手段の判別において参照されるまで記憶可能な記憶手段と、を備え、前記第 2 の状況は、前記記憶手段に対して予め定められた特定数以上の前記特定データが記憶されている状況であり、前記第 1 の状況は、前記記憶手段に対して記憶されている前記特定データの数が前記特定数未満の状況であることを特徴とする遊技機 S E 8。

20

遊技機 S E 8 によれば、遊技機 S E 1 から S E 8 のいずれかが奏する効果に加え、記憶手段に対して特定数以上の特定データを記憶させることで第 2 の状況を形成することができるので、記憶手段に記憶されている特定データの数に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 2 9 】

30

< 特徴 S F 群 > ( 所定の遊技状態において特定の抽選結果となったことを契機として、保留球が貯まり易い遊技方法を遊技者に対して促す演出を実行する )

遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第 1 方向へと遊技球が発射された場合に成立し得る条件であって前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球が発射された場合に成立困難な条件である特定の取得条件が成立したことに基づいて判別情報取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、前記第 1 方向へと発射された遊技球が入球困難な位置であって前記第 2 方向へと発射された遊技球が入球可能な位置に設けられている入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段と、前記判別手段の判別結果が第 1 の判別結果となったことに基づいて、前記変位手段が所定期間、前記第 2 位置から前記第 1 位置へと変位する変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、を有した遊技機において、特定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 方向へと遊技球を発射するよりも前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が有利度合いが高くなり易い特定の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、少なくとも前記特定の遊技状態が設定されてから所定条件が成立するまでの間の演出として第 1 演出を実行可能な第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出の実行中に前記所定条件が成立したことに基づいて、前記第 1 演出に含まれない演出態様であって前記第 1 演出の実行中よりも前記第 1 方向へと遊技球を発射するべきであることを遊技者が把握し易くなる演出態様である特定演出態様を少なくとも含んで構成される第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備え、前記所定条件は、前記第 1 演出の実行中に行われた所定の判別の

40

50

判別結果が前記第1の判別結果とは異なる第2の判別結果となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機SF1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられたものがある。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、予め定められた図柄が停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特許文献1：特開2003-325886号公報）。

しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。

また、係る従来型の遊技機の中には、遊技状態に対応する遊技方法を演出によって遊技者に対して促すことにより、遊技者に対して遊技方法を理解し易く構成しているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において演出によって促される遊技方法は、常に、遊技状態に対応する遊技方法であるため、演出を多様化することが困難となってしまうという問題点がある。

これに対して遊技機SF1によれば、特定の遊技状態において第2の判別結果となった場合に第2演出を実行することで第1方向へと遊技球を発射させることができるので、より好適な演出態様を実現することができるという効果がある。

遊技機SF1において、前記取得手段によって取得された前記判別情報を、特定の数を上限として記憶可能な判別情報記憶手段を備え、前記第2演出は、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数に応じて態様に変化し得る所定の演出態様を伴う演出であることを特徴とする遊技機SF2。

遊技機SF2によれば、遊技機SF1の奏する効果に加え、第2演出の実行中に第1方向へと遊技球を発射して判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数が変化することにより第2演出の演出態様も変化するので、演出態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SF1又はSF2において、前記遊技機は、前記判別手段の判別で前記第2の判別結果となってから前記判別手段による新たな判別が実行可能となるまでの間、前記変位手段が前記第2位置に維持される構成であることを特徴とする遊技機SF3。

遊技機SF3によれば、遊技機SF1又はSF2の奏する効果に加え、変位手段が第1位置へと変位され得ない第2の判別結果となったことに基づいて、第2演出によって発射方向を遊技者に報知するという斬新な演出動作を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機SF1からSF3のいずれかにおいて、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記識別情報の動的表示における動的表示期間を決定する動的表示期間決定手段と、を備え、前記第2の判別結果は、前記動的表示期間決定手段によって予め定められた特定期間以上の動的表示期間が決定される判別結果であることを特徴とする遊技機SF4。

遊技機SF4によれば、遊技機SF1からSF3のいずれかが奏する効果に加え、動的表示期間が特定期間以上となる場合に特定演出を実行することができるので、動的表示期間の間により多くの特定の取得条件を成立させることができるという効果がある。

遊技機SF4において、前記第2演出実行手段は、前記第1演出の実行中に実行された所定の前記判別手段の判別結果が前記第1の判別結果となり、前記動的表示期間決定手段によって前記特定期間以上の長さの動的表示期間が決定された場合にも前記第2演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機SF5。

遊技機SF5によれば、遊技機SF4の奏する効果に加え、第2演出が実行された場合に、変位遊技が実行される可能性もあるため、遊技者に対して変位遊技が実行されることにも期待しつつ第1方向へと遊技球を発射させることができるという効果がある。

遊技機SF2において、前記遊技機は、前記特定の遊技状態において前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が所定数以上である場合に遊技者に有利な第1状

10

20

30

40

50

態を形成し、前記判別情報記憶手段に記憶されている前記判別情報の数が前記所定数未満である場合に前記第 1 状態よりも有利度合いが低い第 2 状態を形成する構成であり、前記第 2 演出は、前記第 2 状態の間に実行される演出であることを特徴とする遊技機 S F 6。

遊技機 S F 6 によれば、遊技機 S F 2 の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、判別情報記憶手段に記憶されている判別情報の数に応じて有利度合いを異ならせることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 S F 1 から S F 6 のいずれかにおいて、前記第 1 演出は、前記第 1 方向へと遊技球を発射することが少なくとも促されない演出態様の演出であることを特徴とする遊技機 S F 7。

遊技機 S F 7 によれば、遊技機 S F 1 から S F 6 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 演出の実行中に第 2 の判別結果となるまでは、第 1 方向へと遊技球を発射することが促されない一方で、第 2 の判別結果となることにより第 1 方向へと遊技球を発射するべきであることを把握可能な第 2 演出が実行されるので、特定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 5 3 0 】

< 5 0 8 7 系特徴群 >

< 特徴 R A 群 >

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第 1 解除条件の成立に基づいて、前記第 1 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記特定作動状態が解除されている場合には、前記特定作動状態で前記第 1 作動手段が作動されている場合よりも前記移動体が前記駆動体に当接し易くすることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2 0 1 2 - 2 3 9 6 3 1）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることによるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R A 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

さらに、第1解除条件の成立に基づいて、第1期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第1解除条件が成立しているにも関わらず、第1作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。しかしながら、複数の装飾役物のそれぞれに対応するステップングモータに対して電力を供給する必要があることから、遊技機全体で用いられる消費電力量が一時的に上昇してしまうという問題があった。

これに対して、遊技機 R A 1 では、駆動体（一方の装飾役物）を駆動させるための第1作動手段の特定作動状態が解除されている場合に、移動体（他方の装飾役物）を移動させ易くするように構成しているため、複数の装飾役物を用いた演出を実行する場合において、消費電力量が一時的に上昇してしまうという不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 R A 1 において、第2解除条件の成立に基づいて、前記第2期間が経過するよりも前に前記第1作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 2。

遊技機 R A 2 によれば、遊技機 R A 1 の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第2期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第2位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機 R A 1 または R A 2 において、前記移動体は、前記駆動体に当接した場合に前記駆動体の位置が可変するよりも小さい負荷となるように前記駆動体に当接するように構成されていることを特徴とする遊技機 R A 3。

遊技機 R A 3 によれば、遊技機 R A 1 または R A 2 の奏する効果に加え、特定作動状態が解除されている状態で前記駆動体に移動体が当接した場合に、駆動体の位置が可変することで不具合が生じることを抑制できるという効果がある。

遊技機 R A 1 から R A 3 のいずれかにおいて、前記作動制御手段は、前記特定作動状態を解除させ、前記所定の期間が経過した後に前記第2期間で前記特定作動状態を設定する制御を終了条件が成立するまで所定回数繰り返し実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R A 4。

遊技機 R A 4 によれば、遊技機 R A 1 から R A 3 のいずれかの奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定期間が経過した後に第2期間で特定作動状態を実行する制御を終了条件が成立するまで実行することができるので駆動体を第2位置で維持するための電力消費を抑制しながら駆動体の駆動制御を行うことができるという効果がある。

#### 【7531】

##### <特徴 R B 群>

電氣的に作動される第1作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第1作動手段とは異なる第2作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第1作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第1位置からその第1位置とは異なる第2位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第1期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第2期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第1位置から前記第2位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、予め定められた第1解除条件の成立に基づいて、前記第1期間が経過するよりも前に前記第1作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされており、前記移動体は、前記駆動体が前記第1位置から前記第2位置へと駆動される状態において前記駆動体の所定部に当接することが可能となり易くされていることを特徴

10

20

30

40

50

とする遊技機 R B 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R B 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機 R B 1 では、第 1 位置から第 2 位置へと駆動している駆動体（一方の装飾役物）と移動体（他方の装飾役物）とを当接させることができるため、駆動体と移動体とを組み合わせた演出のパリエーションを増加させることで演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 R B 1 において、第 2 解除条件の成立に基づいて、前記第 2 期間が経過するよりも前に前記第 1 作動手段の前記特定作動状態を解除させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 R B 2。

遊技機 R B 2 によれば、遊技機 R B 1 の奏する効果に加え、特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除することができるので、駆動体を第 2 位置から可動させることが可能となるタイミングを多様化させることができるという効果がある。

遊技機 R B 1 または R B 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R B 3。

遊技機 R B 3 によれば、遊技機 R B 1 または R B 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【7532】

< 特徴 R C 群 >

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第 1 作動装置と、その第 1 作動装

10

20

30

40

50



置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第1作動制御手段と、を有した遊技機において、前記所定の制御データには、前記第1作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定期間毎に前記第1作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す待機データが含まれており、前記遊技機は、特定条件の成立に基づいて前記第1作動装置が待機状態となる場合の制御データとして前記第1作動装置が作動状態となる期間を可変させた特殊待機データを設定することが可能にされていることを特徴とする遊技機RC1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機RC1によれば、第1作動装置が所定の状態で待機状態となる場合の制御データとして所定期間毎に第1作動装置を作動状態と非作動状態とを繰り返す制御を実行できるため、待機状態中の第1作動装置が作動状態となる期間を短くすることができ、第1作動装置への負荷を軽減することができるという効果がある。

遊技機RC1において、前記特定条件は、前記待機データに基づいて前記第1作動装置が作動されてから所定期間が経過した場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機RC2。

遊技機RC2によれば、遊技機RC1の奏する効果に加え、待機データに基づいて第1作動装置が作動されてから所定時間が経過した場合に特定条件が成立し得るため、所定時間が経過するまでの第1作動装置に係る制御を簡素化できるという効果がある。

遊技機RC1またはRC2において、前記待機データに基づいて前記第1作動装置が非作動状態となったことを遊技者から識別困難されていることを特徴とする遊技機RC3。

遊技機RC3によれば、遊技機RC1またはRC2の奏する効果に加え、待機データに基づいて第1作動装置が非作動となったことを遊技者から識別困難に構成されているため、遊技者に違和感を与えることなく第1作動装置を作動させるための電力を削減することができるという効果がある。

遊技機RC1からRC3のいずれかにおいて、終了条件が成立するまで前記特殊待機データに基づく前記第1作動装置の制御を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機RC4。

遊技機RC4によれば、遊技機RC1からRC3の何れかが奏する効果に加え、特殊待機データに基づく第1作動装置の制御を終了条件が成立するまで継続させることができるため、特殊待機データに基づいて実行される第1作動装置の制御に係る制御処理を簡素化することができるという効果がある。

#### 【7533】

<特徴RD群>

所定の制御データに基づいて作動されることが可能な第1作動装置と、その第1作動装

10

20

30

40

50



置を前記所定の制御データに基づいて作動させることが可能な第1作動制御手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第1作動装置に対する負荷を可変させることが可能な負荷可変手段と、前記操作手段が操作された回数に対応して前記第1作動制御手段が前記第1作動装置を制御するための前記所定の制御データを可変させて設定することが可能な制御データ設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機RD1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、可動部材を可動させることが可能な作動装置を用いて可動部材を演出位置に維持することで、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動装置に対する負荷を可変させることなく作動させ続けることになる。よって、作動装置が破損し易いという問題があった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、作動装置に対する負荷を可変させることで好適な遊技を遊技者に行わせることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機RD1によれば、操作手段が操作されることに基づいて第1作動装置に対する負荷を可変させることができるため、第1作動装置が破損してしまうことを抑制し好適な遊技を遊技者に行わせることができるという効果がある。

さらに、操作手段が操作された回数に対応して第1作動装置の作動内容を異ならせることができるので、演出効果を高めると共に、遊技者に対して意欲的に操作手段を操作させることができるという効果がある。

遊技機RD1において、前記所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別可能に構成されていることを特徴とする遊技機RD2。

遊技機RD2によれば、遊技機RD1の奏する効果に加え、所定の制御データを可変させて設定されたことを遊技者が識別できるので、遊技者に分かりやすい演出を提供できるという効果がある。

遊技機RD1またはRD2において、前記制御データ設定手段は、予め定められた規制条件が成立した状態で前記操作手段が操作された場合には前記所定の制御データを可変させて設定しないことを特徴とする遊技機RD3。

遊技機RD3によれば、遊技機RD1またはRD2の奏する効果に加え、規制条件が成立した状態で操作手段が操作された場合には制御データを可変させて設定しないので、操作手段がいたずらに操作されたことによって処理負荷が増加する不具合を抑制することができる。

#### 【7534】

##### <特徴RE群>

電氣的に作動される第1作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第1作動手段とは異なる第2作動手段が作動することで移動することが可能な移動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第1作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第1位置からその第1位置とは異なる第2位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第1期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第2期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第1位置から前記第2位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記駆動体は、前記移動体が前記駆動体の所定部に当接している状態で前記第2位置側から第1位置側へと駆動することが可能にされていることを特徴とする遊技機

10

20

30

40

50

R E 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R E 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

また、従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な装飾役物を複数設け、複数の装飾役物が可動される演出を実行することで演出効果を高めた遊技機がある。このように構成された従来型の遊技機では、一連の演出が実行されている間に複数の装飾役物が可動することとなるため、遊技者に対してインパクトのある演出を実行することができるものであった。ここで、複数の装飾役物を用いた演出の演出効果をより高めることが所望されていた。

遊技機 R E 1 では、駆動体（一方の装飾役物）の所定部に移動体（他方の装飾役物）を当接させた状態で、駆動体を第 2 位置側から第 1 位置側へと駆動させることができるため、演出効果を高めることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 R E 1 において、記第 1 期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第 2 位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機 R E 2。

遊技機 R E 2 によれば、遊技機 R E 1 の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 R E 1 または R E 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R E 3。

遊技機 R E 3 によれば、遊技機 R E 1 または R E 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【7535】

<特徴 R F 群>

電氣的に作動される第 1 作動手段によって駆動されることが可能であり、電氣的に作動する前記第 1 作動手段とは異なる第 2 作動手段が作動することで移動することが可能な移

10

20

30

40

50

動体が当接することが可能な駆動体を有した遊技機において、前記第 1 作動手段を特定作動状態で作動させることで前記駆動体を第 1 位置からその第 1 位置とは異なる第 2 位置に駆動させた状態で維持させるための特定作動制御を第 1 期間で実行可能な作動制御手段を有し、前記作動制御手段は、前記特定作動制御を実行した後に前記特定作動状態を解除させ、所定の期間が経過した後に、予め定められた第 2 期間で前記特定作動制御を実行することで前記駆動体を前記第 1 位置から前記第 2 位置に駆動させた状態で維持させることが可能であり、前記遊技機は、前記第 2 位置に前記駆動体を駆動させた状態で維持される期間を第 1 状態よりも長く設定させる第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 R F 1。

従来より、演出位置を含む所定の可動範囲で可動可能な役物等の可動部材を有し、可動部材を演出位置に維持するための制御として、可動部材を可動させることが可能な作動手段を用いて可動部材を演出位置に維持する制御を実行する遊技機がある（先行技術文献：2012-239631）。

具体的には、可動部材を演出位置に維持させる期間において、可動部材を可動させるためのステッピングモータに対して励磁をかけ続けることによって、演出位置に維持させることが可能に構成されている。このように、ステッピングモータに対して励磁をかけた状態で可動部材を演出位置に維持させることで、ステッピングモータを非励磁とした場合よりも可動部材が演出位置から変位し難くさせることができるため、自重等によって可動部材が演出位置から変位してしまうことを抑制できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動部材を演出位置に維持する場合に、作動手段（ステッピングモータ）を作動させ続けることになるため、例えば、作動手段であるモータ等が発熱することによって故障してしまう不具合が起こり得るものであった。

上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、一時的に作動手段への作動を解除しながら可動部材を演出位置に維持させることで作動手段への負荷を軽減させることを目的とする。

遊技機 R F 1 によれば、特定作動状態を解除させながらも駆動体を第 2 位置で維持することができるため、第 1 作動手段への負荷を軽減させることができるという効果がある。さらに、第 1 解除条件の成立に基づいて、第 1 期間が経過するよりも前に特定作動状態を解除させることができるため、第 1 解除条件が成立しているにも関わらず、第 1 作動手段の作動が継続してしまい不要な電力が消費されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

さらに、駆動体を第 2 位置に駆動させた状態で維持させる期間の長さを設定されている状態に応じて異ならせることができるため、駆動体が第 2 位置に位置する期間の長さを容易に変化させることができ、作動制御手段の処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機 R F 1 において、記第 1 期間を通常状態よりも長く設定させる特別状態を設定可能であり、前記移動体は、特別状態である場合に前記通常状態よりも前記第 2 位置に駆動された前記駆動体に当接し易くされるものであることを特徴とする遊技機 R F 2。

遊技機 R F 2 によれば、遊技機 R F 1 の奏する効果に加え、駆動体が特定作動状態で作動されている期間に移動体と当接し易くでき、移動体からの負荷により駆動体の位置が可変することによる不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 R F 1 または R F 2 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記第 2 作動手段は、遊技者の操作に基づいて作動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 R F 3。

遊技機 R F 3 によれば、遊技機 R F 1 または R F 2 の奏する効果に加え、移動体を遊技者の操作タイミングに合わせて移動させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【 7 5 3 6 】

< 5 0 9 0 系特徴群 >

10

20

30

40

50

< 特徴 T A 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 T A 1。 10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。 20

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T A 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。 30

遊技機 T A 1 において、前記可動手段の一端部に前記移動体が当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機 T A 2。

遊技機 T A 2 によれば、遊技機 T A 1 の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。 40

遊技機 T A 1 または T A 2 において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 3。

遊技機 T A 3 によれば、遊技機 T A 1 または T A 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興趣を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 3 のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接する 50

ことで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 4。

遊技機 T A 4 によれば、遊技機 T A 1 から T A 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T A 4 において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が行われ易くされていることを特徴とする遊技機 T A 5。

遊技機 T A 5 によれば、遊技機 T A 4 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が行われ易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 5 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 T A 6。

遊技機 T A 6 によれば、遊技機 T A 1 から T A 5 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様を示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が行われることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 6 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 7。

遊技機 T A 7 によれば、遊技機 T A 1 から T A 6 いずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 7 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T A 8。

遊技機 T A 8 によれば、遊技機 T A 1 から T A 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 8 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T A 9。

遊技機 T A 9 によれば、遊技機 T A 1 から T A 8 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 9 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 10。

遊技機 T A 10 によれば、遊技機 T A 1 から T A 9 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動される

10

20

30

40

50

ことが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 1 0 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 1 1。

遊技機 T A 1 1 によれば、遊技機 T A 1 から T A 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 1 1 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 T A 1 2。

遊技機 T A 1 2 によれば、遊技機 T A 1 から T A 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T A 1 から T A 1 2 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T A 1 3。

遊技機 T A 1 3 によれば、遊技機 T A 1 から T A 1 2 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接しやすくでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 3 7 】

##### < 特徴 T B 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第 1 当接位置とその第 1 当接位置とは異なる第 2 当接位置とで当接することが可能にされており、前記遊技機は、前記可動手段と前記移動体とが前記第 1 当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第 2 当接位置で当接する場合とで前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動する期間が異なるようにされていることを特徴とする遊技機 T B 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献： 2 0 1 4 - 1 3 2 9 3 7 ）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移

10

20

30

40

50

動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T B 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することで第 2 駆動手段を駆動され、第 2 駆動手段が駆動されたことで可動手段と移動体とが当接した場合に、可動手段と移動体とが当接した当接位置によって可動手段が第 1 位置から第 2 位置へと可動する期間が異なるため、遊技者の操作によって可動手段が可動する期間を可変させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T B 1 において、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 T B 2。

遊技機 T B 2 によれば、遊技機 T B 1 の奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T B 1 または T B 2 において、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T B 3。

遊技機 T B 3 によれば、遊技機 T B 1 または T B 2 の奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 T B 1 から T B 3 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T B 4。

遊技機 T B 4 によれば、遊技機 T B 1 から T B 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T B 1 から T B 4 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T B 5。

遊技機 T B 5 によれば、遊技機 T B 1 から T B 4 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T B 1 から T B 5 いずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T B 6。

遊技機 T B 6 によれば、遊技機 T B 1 から T B 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 T B 1 から T B 6 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T B 7。

遊技機 T B 7 によれば、遊技機 T B 1 から T B 6 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

10

20

30

40

50

遊技機 T B 1 から T B 7 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 T B 8。

遊技機 T B 8 によれば、遊技機 T B 1 から T B 7 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後も、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T B 1 から T B 8 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T B 9。

遊技機 T B 9 によれば、遊技機 T B 1 から T B 8 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接しやすくでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 3 8 】

##### < 特徴 T C 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示す表示態様を表示可能な表示手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による判別結果が特定の判別結果であることを示す表示態様が前記表示手段に表示された場合に、前記可動手段が可動されることに関連した特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段と、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接しやすくされていることを特徴とする遊技機 T C 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T C 1 によれば、特定の判別結果であることを示す表示態様が表示された場合に、可動手段が可動される演出を含む特定演出が実行されるので、可動手段が可動されるよりも前に、遊技者を可動手段に注目させ易くなり、遊技者にとって分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50



遊技機 T C 1 において、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接することで前記可動手段の移動範囲が規制され得ることを特徴とする遊技機 T C 2。

遊技機 T C 2 によれば、遊技機 T C 1 の奏する効果に加え、可動手段の一端部に移動体が当接することで移動範囲を規制され得るものであるため、可動手段の移動パターンを増加させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 または T C 2 において、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 3。

遊技機 T C 3 によれば、遊技機 T C 1 または T C 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 3 のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 4。

遊技機 T C 4 によれば、遊技機 T C 1 から T C 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 5。

遊技機 T C 5 によれば、遊技機 T C 1 から T C 4 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T C 6。

遊技機 T C 6 によれば、遊技機 T C 1 から T C 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T C 7。

遊技機 T C 7 によれば、遊技機 T C 1 から T C 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際のおける移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 8。

遊技機 T C 8 によれば、遊技機 T C 1 から T C 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されるこ

とが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 9。

遊技機 T C 9 によれば、遊技機 T C 1 から T C 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 9 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 T C 10。

遊技機 T C 10 によれば、遊技機 T C 1 から T C 9 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後にも、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T C 1 から T C 10 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T C 11。

遊技機 T C 11 によれば、遊技機 T C 1 から T C 10 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接しやすくでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 3 9 】

##### < 特徴 T D 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、を有した遊技機において、前記第 2 駆動手段を所定の動作で 1 回駆動させる状態と前記第 2 駆動手段を所定の周期で駆動させる状態とを選択されることが可能にされており、前記第 2 駆動手段が前記所定の周期で駆動された場合に、前記第 1 位置から前記第 2 位置側へ可動された前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 T D 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

20

30

40

50

遊技機 T D 1 によれば、第 2 駆動手段が所定の周期で駆動された場合に、可動手段と移動体とが当接し易くされているので、第 2 駆動手段により移動される移動体の動作態様から可動手段と移動体とが当接するか否かを遊技者に予測させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 において、遊技者が操作可能な操作手段を有し、前記操作手段が操作されることにより成立する第 1 終了条件の成立に基づいて、前記第 1 終了条件とは異なる第 2 終了条件の成立よりも前に前記第 2 駆動手段を前記所定の周期で駆動させる制御を終了させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 2。

遊技機 T D 2 によれば、遊技機 T D 1 の奏する効果に加え、操作手段が操作されることにより成立する第 1 終了条件の成立に基づいて、第 2 終了条件の成立よりも前に第 2 駆動手段を所定の周期で駆動させる制御を終了させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 または T D 2 において、前記可動手段と前記移動体との当接位置を視認可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 3。

遊技機 T D 3 によれば、遊技機 T D 1 または T D 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体との当接位置を遊技者が視認可能にされているので、遊技者に対して分り易い演出を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 3 のいずれかにおいて、前記可動手段と前記移動体とが当接することで前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に停止可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 4。

遊技機 T D 4 によれば、遊技機 T D 1 から T D 3 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで可動手段が途中位置に停止可能にされているので、可動手段の動作態様を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 4 のいずれかにおいて、前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接する場合に、前記移動体が前記可動手段に当接することで前記移動体が第 1 方向とその第 1 方向とは異なる第 2 方向とに可動可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 5。

遊技機 T D 5 によれば、遊技機 T D 1 から T D 4 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接することで移動体が第 1 方向へ可動する場合と、第 2 方向に可動する場合と、があるため、移動体が可動体に当接した後も移動体がどの方向へ可動するかに興味を持たせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 5 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側に可動する場合において、前記可動手段と前記移動体とが当接した場合の方が前記可動手段と前記移動体とが当接しなかった場合よりも遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされていることを特徴とする遊技機 T D 6。

遊技機 T D 6 によれば、遊技機 T D 1 から T D 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した場合に、遊技者に有利となる演出態様が実行され易くされているので、遊技者の可動手段と移動体との動作態様に対する関心をより向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 T D 7。

遊技機 T D 7 によれば、遊技機 T D 1 から T D 6 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興味を向上できるという効

果がある。

遊技機 T D 1 から T D 7 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 8。

遊技機 T D 8 によれば、遊技機 T D 1 から T D 7 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T D 9。

10

遊技機 T D 9 によれば、遊技機 T D 1 から T D 8 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 9 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T D 1 0。

20

遊技機 T D 1 0 によれば、遊技機 T D 1 から T D 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 1 0 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 1 1。

遊技機 T D 1 1 によれば、遊技機 T D 1 から T D 1 0 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

30

遊技機 T D 1 から T D 1 1 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 1 2。

遊技機 T D 1 2 によれば、遊技機 T D 1 から T D 1 1 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 1 2 のいずれかにおいて、前記可動手段と移動体が当接した場合に、前記第 1 駆動手段からの駆動力が継続して加わることで、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T D 1 3。

40

遊技機 T D 1 3 によれば、遊技機 T D 1 から T D 1 2 の奏する効果に加え、可動手段と移動体が当接した後も、可動手段が可動されることが可能にされて、可動手段と移動体との当接状態が維持される期間をランダムにでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T D 1 から T D 1 3 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T D 1 4。

遊技機 T D 1 4 によれば、遊技機 T D 1 から T D 1 3 の奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者

50

が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

【 7 5 4 0 】

< 特徴 T E 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接した場合と、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動される途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接した場合とで前記第 1 位置から前記可動手段が可動した可動量が異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T E 1。

10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

20

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 T E 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、で可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T E 1 において、前記可動手段と前記移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、前記可動手段が前記第 2 位置へと可動されることを特徴とする遊技機 T E 2。

遊技機 T E 2 によれば、遊技機 T E 1 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接している当接状態が解除した場合に、可動手段が第 2 位置へと可動されるので、途中位置から第 2 位置までの可動量を多様にすることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

40

遊技機 T E 2 において、前記可動手段が前記移動体の前記第 1 特定位置に当接する場合には、前記可動手段が前記移動体の前記第 2 特定位置に当接する場合よりも前記可動手段と前記移動体とが当接している当接期間が長くなり易いことを特徴とする遊技機 T E 3。

遊技機 T E 3 によれば、遊技機 T E 2 の奏する効果に加え、可動手段が移動体の第 1 特定位置に当接する場合に、当接期間が長くなり易いので、可動手段が途中位置に位置している期間の長さを多様化することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機 T E 1 から T E 3 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すた

50

めの示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 T E 4。

遊技機 T E 4 によれば、遊技機 T E 1 から T E 3 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態様を示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様を示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T E 5。

遊技機 T E 5 によれば、遊技機 T E 1 から T E 4 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T E 6。

遊技機 T E 6 によれば、遊技機 T E 1 から T E 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動を開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T E 7。

遊技機 T E 7 によれば、遊技機 T E 1 から T E 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T E 8。

遊技機 T E 8 によれば、遊技機 T E 1 から T E 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を変化させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T E 9。

遊技機 T E 9 によれば、遊技機 T E 1 から T E 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

遊技機 T E 1 から T E 9 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T E 10。

遊技機 T E 10 によれば、遊技機 T E 1 から T E 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 7 5 4 1 】

## &lt; 特徴 T F 群 &gt;

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段には、前記移動体と当接することが可能な傾斜面が形成されており、前記遊技機は、前記移動体の所定位置と前記傾斜面とが当接する場合に、前記移動体が当接した前記傾斜面の位置によって、前記可動手段が前記第 1 位置から可動した可動量が可変されるように構成されていることを特徴とする遊技機 T F 1。 10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。 20

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T F 1 によれば、移動体が当接した可動手段の傾斜面の位置によって、可動手段が第 1 位置から可動した可動量が可変されるので、可動手段と移動体とが当接した場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。 30

遊技機 T F 1 において、前記移動体が前記傾斜面に当接した状態で前記可動手段が可動することが可能にされていることを特徴とする遊技機 T F 2。

遊技機 T F 2 によれば、遊技機 T F 1 の奏する効果に加え、可動手段と移動体とが当接した状態で可動手段が可動することが可能にされているので、可動手段と移動体とを連動させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

遊技機 T F 2 において、前記第 2 駆動手段の駆動力を可変させることが可能にされており、前記第 2 駆動手段の駆動力に応じて前記移動体と前記傾斜面とが当接し得る期間が可変することを特徴とする遊技機 T F 3。 40

遊技機 T F 3 によれば、遊技機 T F 2 の奏する効果に加え、第 2 駆動手段の駆動力に応じて移動体と傾斜面とが当接し得る期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接している長さのバリエーションを増加させることができる。よって、遊技者の遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 T F 1 から T F 3 のいずれかにおいて、前記可動手段が可動されることを示すための示唆態様を示唆可能な示唆手段、を有し、前記示唆態様に基づいて前記操作手段を操作することで前記可動手段と前記移動体とが当接し易くされることを特徴とする遊技機 T F 4。

遊技機 T F 4 によれば、遊技機 T F 1 から F 3 のいずれかの奏する効果に加え、示唆態 50

様が示唆されることで、可動体と移動体とを当接し易くできるので、遊技者に示唆態様が示唆されることを期待させることができる。よって、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 T F 1 から T F 4 のいずれかにおいて、前記第 2 駆動手段は、前記操作手段が操作されることに基づいて所定の周期で駆動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T F 5。

遊技機 T F 5 によれば、遊技機 T F 1 から T F 4 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 2 駆動手段が所定の周期で駆動されることが可能にされているので、移動体を周期的に移動させることができ、可動体と当接し易くできるという効果がある。

10

遊技機 T F 1 から T F 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 駆動手段により前記可動手段が可動されることが可能な可動速度と、前記第 2 駆動手段により前記移動体が移動されることが可能な移動速度とが異なるように構成されていることを特徴とする遊技機 T F 6。

遊技機 T F 6 によれば、遊技機 T F 1 から T F 5 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段と移動体の速度が異なるように構成されているので、移動体と可動体を当接させる際の困難性を高めることができ、遊技者が操作手段を操作するタイミングの興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 T F 1 から T F 6 のいずれかにおいて、前記可動手段が前記第 1 位置から前記移動体と当接するまでに可動する可動量よりも、前記移動体が前記第 2 駆動手段により移動が開始される位置から前記可動手段と当接する位置までに移動する移動量の方が大きくなるように構成されていることを特徴とする遊技機 T F 7。

20

遊技機 T F 7 によれば、遊技機 T F 1 から T F 6 のいずれかの奏する効果に加え、移動体と可動体が当接する際における移動体の移動量と可動体の可動量とが異なるようにされていることで、移動体と可動体とを当接させる困難性を高めることができるという効果がある。

遊技機 T F 1 から T F 7 のいずれかにおいて、前記可動手段は、前記第 2 位置に可動された後に所定の可動条件の成立に基づいて前記第 1 位置へと可動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T F 8。

遊技機 T F 8 によれば、遊技機 T F 1 から T F 7 のいずれかの奏する効果に加え、可動手段は、第 2 位置へ可動された後に第 1 位置へと可動条件が成立することで可動されることが可能にされているので、遊技者に可動手段を利用した演出が再度実行されることを期待させることができるという効果がある。

30

遊技機 T F 1 から T F 8 のいずれかにおいて、前記可動手段は、表示手段の表示領域の前面側と重なる位置に配置されることが可能な装飾部を有し、装飾部の可動に対応して前記表示手段の表示態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T F 9。

遊技機 T F 9 によれば、遊技機 T F 1 から T F 8 のいずれかの奏する効果に加え、装飾部と表示態様とを組み合わせた演出をすることが可能となり、遊技者により可動手段を可動させた演出をわかり易くできるという効果がある。

40

遊技機 T F 1 から T F 9 のいずれかにおいて、前記移動体が所定の移動軌跡で移動可能となるように前記移動体を誘導することが可能な誘導路を有することを特徴とする遊技機 T F 10。

遊技機 T F 10 によれば、遊技機 T F 1 から T F 9 のいずれかの奏する効果に加え、移動体が所定の移動軌跡で誘導路により移動することで可動手段と移動体を当接し易くでき、遊技者が可動手段に当接させる意欲を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 4 2 】

##### < 特徴 T G 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接する

50



ことが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、特定領域に前記移動体が位置している状態において、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の一端部と前記移動体とが当接し易くされていることを特徴とする遊技機 T G 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T G 1 によれば、特定領域に移動体が移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、可動手段と移動体とが当接し易さを移動体が移動した領域によって可変させることで、可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【7543】

##### <特徴 T H 群>

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 駆動手段が駆動されることで可動が開始された前記可動手段と前記移動体とが第 1 当接位置とその第 1 当接位置とは異なる第 2 当接位置とで当接することが可能にされており、前記可動手段と前記移動体とが前記第 1 当接位置で当接する場合と、前記可動手段と前記移動体とが前記第 2 当接位置で当接する場合と、前記可動手段が前記第 1 位置と前記第 2 位置との間の途中位置に位置している期間が可変し得ることを特徴とする遊技機 T H 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

10

遊技機 T H 1 によれば、可動手段と移動体とが当接する当接位置に応じて、可動手段が第 1 位置と第 2 位置との間の途中位置に位置している期間が可変するので、可動手段と移動体とが当接する場合における可動手段の動作が単調となってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 4 4 】

##### < 特徴 T I 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から第 1 可動量が可動された第 1 途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から前記第 1 可動量よりも大きい第 2 可動量が可動された第 2 途中位置に前記可動手段が可動された状態で前記移動体と当接可能に構成されていることを特徴とする遊技機 T I 1。

20

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

30

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

40

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T I 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動

50

手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 5 4 5 】

< 特徴 T J 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を所定の方向に移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記可動手段と前記移動体とは、遊技者に視認可能にされており、前記第 1 位置と前記第 2 位置との間を含む特定領域を前記移動体が通過している状態において、前記特定領域以外を前記移動体が通過している場合と比べて前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置側へと可動される場合に前記可動手段の所定部と前記移動体とが当接し易くされており、前記可動手段の所定部が接触した前記移動体の接触位置によって前記可動手段の可動が前記移動体により制限される期間が異なるものであることを特徴とする遊技機 T J 1。

10

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

20

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興趣が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

30

遊技機 T J 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することに基づいて移動体が特定領域に移動した場合に、第 1 位置から第 2 位置側へ可動された可動手段の一端部と移動体とが当接し易くされているので、遊技者の操作によって移動体を特定領域で可動手段の一端部と当てることで可動手段の可動を制限することで可動手段の可動を制限する演出を遊技者の操作によって実行できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【 7 5 4 6 】

40

< 特徴 T K 群 >

電氣的に駆動される第 1 駆動手段と、その第 1 駆動手段が駆動されることで第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに可動可能な可動手段と、その可動手段に当接することが可能な移動体を移動させることが可能な電氣的に駆動される第 2 駆動手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、を有した遊技機において、前記操作手段の操作に基づいて前記第 2 駆動手段を駆動させることが可能な駆動制御手段、を有し、前記遊技機は、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の第 1 特定位置に当接する場合には、前記第 1 位置から第 1 可動量が可動された第 1 途中位置で前記移動体と当接可能であり、前記可動手段が前記第 1 位置から前記第 2 位置へと可動されている途中位置で前記移動体の前記第 1 特定位置とは異なる第 2 特定位置に当接する場

50

合には、前記第 1 位置から前記第 1 可動量よりも大きい第 2 可動量が可動された第 2 途中位置で前記移動体と当接可能に構成されており、前記移動体は、前記可動手段の可動が開始されるよりも前の期間で前記操作手段が操作された場合に前記第 2 駆動手段により移動されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 T K 1。

従来より、駆動手段を駆動させることで可動可能な可動手段を有し、可動している可動手段と当接可能な当接部材に対して可動手段を当接させることで、可動している可動手段を所定の停止位置で停止させる遊技機がある（先行技術文献：2014-132937）。

具体的には、電氣的に駆動される駆動手段を用いて可動手段を可動させることが可能な構成において、自重により可動している可動手段を所定の停止位置に設けられた当接部材に対して当接させることで可動手段の移動範囲を制限し、可動手段を所定位置に停止させることが可能に構成されている。

このように、自重により可動している可動手段を当接部材に当接させることで可動手段を所定位置に停止可能に構成することで、可動手段を所定の停止位置に停止させる制御を簡素化できるものであった。

しかしながら、上述した従来型の遊技機によれば、可動手段が可動される場合には可動手段と当接部材とが必ず当接するようにされているため、可動手段の動作が単調となり、遊技者の遊技に対する興味が低下してしまう虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解消するためになされたものであり、可動手段と移動体との当接し易さを可変可能に構成することで、可動手段の動作が単調となることを抑制し、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 T K 1 によれば、移動体の第 1 特定位置に可動手段が当接する場合と、移動体の第 2 特定位置に可動手段が当接する場合と、可動手段が可動される可動量を異ならせることができるので、可動手段と移動体とが当接する場合の可動量が一定となることで可動手段の動作が単調となることを抑制することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【7547】

<5070系特徴群>

<特徴 U A 群>（特図の変動中に実行される特定演出が、変動終了後も所定期間継続するものであって、特定演出の実行期間中に新たな入賞があった場合であっても特定演出を継続して実行可能。）

遊技球が入球可能な入球手段（第 1 入球口 6 4）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、前記取得手段により取得された前記情報を、特定数を上限に記憶することが可能な記憶手段（特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a）を有し、その記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、前記識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させるために第 1 図柄（第 3 図柄）を第 1 方向に動的表示させる第 1 動的表示態様を含む変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理 S 2 1 1 3 D）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示期間中に前記第 1 図柄とは異なる第 2 図柄（疑似図柄）を表示させる特定演出（疑似変動演出）を実行可能な特定演出実行手段（液晶演出実行管理処理 S 2 1 1 0 D）を有し、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記識別情報の動的表示期間中に表示された前記第 2 図柄を、該識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間にて前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと移動表示させることが可能であり、前記演出期間中に新たな前記情報を取得した場合であっても、前記第 2 図柄の移動表示を継続して実行することが可能であることを特徴とする遊技機 U A 1。

10

20

30

40

50

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開2010-207618号公報）。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機U A 1によれば、識別情報の動的表示が終了した場合に、識別情報の動的表示終了後も所定期間第2図柄を移動表示させることで遊技者を第2図柄の移動表示に注目させ、遊技球を入球手段に入球させて情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、第2図柄の移動表示中に新たな情報を取得した場合に、第2図柄の移動表示を継続して実行可能であるため、第2図柄の移動表示が演出期間の途中で終了し遊技者に違和感を与えることを抑制することができるという効果がある。

遊技機U A 1において、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の方が、前記特定の判別結果ではない場合よりも決定され易い第1演出態様と、その第1演出態様よりも前記動的表示されている前記識別情報に対応する前記判別結果が前記特定の判別結果ではない場合に決定され易い第2演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段（演出態様設定処理S 2 4 2 5 D）を有し、前記遊技機は、前記第1演出態様の前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第2演出態様の前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機U A 2。

遊技機U A 2によれば、遊技機U A 1が奏する効果に加えて、次の効果を奏する。即ち、第1演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行される可能性が高いため特定演出の演出効果は低く、一方で、第2演出態様の変動演出が実行される場合には、その変動演出に対応する識別情報の動的表示終了後に記憶手段に情報が記憶されていなければ、新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いため、遊技者を第2図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機U A 1またはU A 2のいずれかにおいて、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機U A 3。

遊技機U A 3によれば、遊技機U A 1またはA 2が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された情報数が特定数である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が実行されるため特定演出の演出効果が低く、一方で、記憶手段に特定数まで情報が記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況が生起し易いので、遊技者を第2図柄の移動表示に注目させ、情報を取得するための時間を稼ぐ必要がある。よって、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機U A 1からU A 3のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット1 1 2 a）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機U A 4。

遊技機U A 4によれば、遊技機U A 1からU A 3が奏する効果に加え、次の効果を奏す

10

20

30

40

50

る。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合には特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 U A 1 において、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2）を有し、前記特定演出実行手段は、前記操作手段が操作されたことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 U A 5。

遊技機 U A 5 によれば、遊技機 U A 1 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。 10

遊技機 U A 2 において、前記特定演出の実行条件が成立したことを判定することが可能な実行判定手段（仮停止設定処理 S 2 2 5 7 D）を有し、前記特定演出実行手段は、前記実行判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行することが可能であり、前記遊技機は、前記第 1 演出態様で前記変動演出が実行されている場合に、前記特定演出の実行条件が成立しても前記特定演出の実行を規制することが可能であることを特徴とする遊技機 U A 6。

遊技機 U A 6 によれば、遊技機 U A 2 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出態様の変動演出が実行されることで遊技者に特定の判別結果となることを期待させることが可能であり、特定演出が実行されて第 1 演出態様の変動演出の実行を妨げると 20  
いう不具合が生起することを抑制することができるという効果がある。

遊技機 U A 6 において、前記実行判定手段は、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機 U A 7。

遊技機 U A 7 によれば、遊技機 U A 6 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。 30

遊技機 U A 6 または U A 7 において、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合に、前記第 1 演出態様の前記変動演出が終了した後に前記特定演出の演出結果に対応する特殊演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 U A 8。

遊技機 U A 8 によれば、遊技機 U A 6 または U A 7 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定演出の実行が規制された場合であっても、本来特定演出の演出結果で遊技者に伝えるはずであった演出情報を、特定の変動演出が終了した後の期間で特殊演出を実行することにより報知可能であるため、特定演出を好適に実行しつつ遊技者に付与される演出情報が減少することを抑制することができるという効果がある。

遊技機 U A 6 から U A 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行が規制された場合には、前記第 1 演出態様の実行期間中に前記特殊演出が実行されることを示 40  
唆する示唆態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 U A 9。

遊技機 U A 9 によれば、遊技機 U A 6 から U A 8 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、示唆態様が表示されることにより、前記特定演出の実行条件が成立したにもかかわらず、特定演出が実行されないことで遊技者に違和感を与える不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機 U A 1 から U A 9 において、前記遊技機は、前記演出期間に新たな前記情報を取得し、その前記情報の前記判別結果が前記特定の判別結果である場合に、移動表示後の前記第 2 図柄の表示態様を可変させることが可能であることを特徴とする遊技機 U A 1 0。

遊技機 U A 1 0 によれば、第 2 図柄が移動表示されている演出期間に新たに取得した情報の判別結果が特定の判別結果である場合には移動表示後の第 2 図柄の表示態様が可変す 50

るため、遊技者を第2図柄により注目させることが可能となり、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機U A 1からU A 1 0のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出の実行条件が成立したことに伴って特典を付与することが可能であることを特徴とする遊技機U A 1 1。

遊技機U A 1 1によれば、遊技機U A 1からU A 1 0が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典が付与されることにより、特定演出が短期間で頻繁に実行される状況となった場合であっても、遊技者に対して特定演出が実行されることを嬉しく感じさせることが可能となり、特定演出の演出効果を高めることができるという効果がある。

前記遊技機U A 1からU A 1 1において、前記入球手段とは異なる第2入球手段（スルーゲート67）と、その第2入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて第2情報を取得することが可能な第2取得手段（スルーゲート通過処理S 1 1 2 D）と、前記第2取得手段により取得された前記第2情報を、特定数を上限に記憶することが可能な第2記憶手段（普通図柄保留球格納エリア203db）を有し、その第2記憶手段に記憶されている前記第2情報に基づいて判別を実行することが可能な第2判別手段と、その第2判別手段による第2判別結果を示すための第2識別情報を動的表示させることが可能な第2動的表示手段と、その第2動的表示手段により動的表示された前記第2識別情報が特定の第2判別結果を示すための第2特定表示態様で停止表示された場合に前記特典遊技とは異なる第2特典遊技を実行することが可能な第2特典遊技実行手段と、前記第2記憶手段に記憶されている前記第2情報に基づいて、前記第2判別手段による判別が実行されるよりも前に事前判別する事前判別手段（普図先読み処理S 2 2 6 1 D）と、を有し、前記遊技機は、前記演出期間において、前記事前判別手段による前記事前判別の結果、前記特定の第2判別結果と判別される前記第2情報が記憶されていると判別した場合に、特殊報知演出を実行可能であることを特徴とする遊技機U A 1 2。

遊技機U A 1 2によれば、遊技機U A 1からU A 1 1が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第2入球手段に入球させることで第2判別結果が判別可能に構成され、特定の第2判別結果である場合には第2特典遊技が実行されるため、入球手段と第2入球手段とで遊技球の入球に対する価値を変化させることができ、遊技を多様にすることで遊技の興趣を向上できるという効果がある。また、事前判別手段により特定の第2判別結果と判別される第2情報が記憶されていると事前判別された場合には、第2図柄の演出期間中に特殊報知態様が表示されるため、遊技者に特殊報知態様が表示されることを期待させて第2図柄により注目させることが可能となるため、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機U A 1からU A 1 2において、前記第2図柄の演出期間を設定することが可能な演出期間設定手段（疑似変動開始処理S 2 2 3 5 D）と、その演出期間設定手段により設定された演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が実行される場合に、該識別情報の動的表示期間に応じて該演出期間を更新することが可能な更新手段（特殊演出追加設定処理S 2 4 2 6 D）と、を有することを特徴とする遊技機U A 1 3。

遊技機U A 1 3によれば、遊技機U A 1からU A 1 2が奏する効果に加え、次の効果を奏する。設定された演出期間を新たに動的表示が開始された識別情報の動的表示期間に応じて更新可能であるため、1の第2図柄の演出期間中に過度に複数の識別情報の動的表示が実行されるという不具合を抑制することができるという効果がある。

遊技機U A 1からU A 1 3において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機U A 1 4。

遊技機U A 1 4によれば、遊技機U A 1からU A 1 3が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間であっても特定演出が実行可能であるため、新たに遊技を開始した遊技者に対して変動演出が実行されるまでの期間を特定演出により繋ぐことが可能となり、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができるという効果がある。

10

20

30

40

50



## 【 7 5 4 8 】

< 特徴 U B 群 > ( 特図変動中に開始され、特図停止期間にも継続して実行可能な特定演出を、変動演出を実行した状態で変動演出を隠すように実行する。 )

遊技球が入球可能な入球手段 ( 第 1 入球口 6 4 ) と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、表示手段において該識別情報に対応する前記判別結果を該識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段 ( 変動表示設定処理 S 2 1 1 3 D ) と、前記動的表示手段により動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で停止表示された場合に特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段 ( 枠ボタン 2 2 ) と、を有した遊技機において、前記変動演出実行手段により前記変動演出が実行されている期間中に前記表示手段の該変動演出が実行されている表示部のうち少なくとも一部の特定表示部の前面側で実行され、その特定表示部を遊技者が視認困難な第 1 状態 ( 装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 のスタンバイ状態 ) とする特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有し、その特定演出実行手段は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部を前記第 1 状態とした場合に、該変動演出が終了した後の該変動演出が実行されていない所定期間を含む演出期間で該第 1 状態を継続することが可能であり、前記遊技機は、前記変動演出の実行期間中に前記特定表示部が前記第 1 状態である場合に前記操作手段が操作されたことに対応して、前記演出期間が経過するよりも前に前記特定表示部を遊技者が視認可能な第 2 状態 ( 装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2 の収納状態 ) とすることが可能であることを特徴とする遊技機 U B 1。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である ( 先行技術文献 : 特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報 )。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機 U B 1 によれば、特定演出の演出期間中は特定表示部が遊技者から視認困難な第 1 状態となり、その第 1 状態が変動演出の終了後も所定期間継続するので、変動演出が終了したことを遊技者に気付かせ難くし、遊技者が特定演出に注目している間に遊技球を入球手段に入球させ新たな情報を取得する時間を稼ぐことが可能となり、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

また、特定演出の演出期間中であっても、変動演出を楽しみたい遊技者が操作手段を操作した場合には、特定表示部を視認可能な第 2 状態とする簡単な制御だけで変動演出を遊技者に視認させることが可能であり、特定演出と変動演出を途中で切り替えるための複雑な表示制御は不要であるため、遊技機の制御負荷を軽減しつつ、遊技者の好みに応じた演出を楽しませることができるといえる効果がある。



遊技機 U B 1 において、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記特定表示部が前記第 1 状態とされている場合に、示唆態様により実行中の前記変動演出の演出態様を示唆することが可能であることを特徴とする遊技機 U B 2。

遊技機 U B 2 によれば、遊技機 U B 1 の奏する効果に加え、特定表示部が第 1 状態である場合に、示唆態様により変動演出の演出態様を推測し、その演出態様から判別結果を予測させるといった新たな楽しみを遊技者に提供することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 U B 2 において、前記遊技機は、前記第 1 状態から前記第 2 状態へと可変する場合に、前記第 1 状態における前記示唆態様に対応する報知態様を前記表示画面に表示することが可能であることを特徴とする遊技機 U B 3。

10

遊技機 U B 3 によれば、遊技機 U B 2 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第 1 状態において示唆態様を見逃した遊技者に対して、第 2 状態では示唆態様に対応する報知態様が表示されるので、実行中の変動演出の演出態様をより推測させ易くなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 U B 1 から U B 3 のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段（特別図柄 1 保留球格納エリア 2 0 3 d a）を有し、前記遊技機は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 U B 4。

遊技機 U B 4 によれば、遊技機 U B 1 から U B 3 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

20

遊技機 U B 1 から U B 4 のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第 1 演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第 2 演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から 1 の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段を有し、前記遊技機は、前記第 1 演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第 2 演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 U B 5。

30

遊技機 U B 5 によれば、遊技機 U B 1 から U B 4 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第 2 演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が実行され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

40

前記遊技機 U B 1 から U B 5 のいずれかにおいて、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段（球発射ユニット 1 1 2 a）を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 U B 6。

遊技機 U B 6 によれば、遊技機 U B 1 から U B 5 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。発射手段により遊技球が発射されていない状況で特定演出が実行されても、特定演出の実行期間中に新たな情報を取得することができないため、特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に特定演出が実行され難くすることで、無闇に特定

50

演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機 U B 1 から U B 6 において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段（仮停止設定処理 S 2 2 5 7 D）を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 U B 7。

遊技機 U B 7 によれば、遊技機 U B 6 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない可能性が高いので特定演出の演出効果が高い。したがって、特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機 U B 1 から U B 3 のいずれかにおいて、前記特定演出実行手段は、遊技者が前記操作手段を操作したことに対応して前記特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 U B 8。

遊技機 U B 8 によれば、遊技機 U B 1 から U B 3 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、操作手段の操作により特定演出を実行するか否かを遊技者が選択可能であるため、遊技者の好みに合わせた演出を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機 U B 1 から U B 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報の動的表示中に前記特定演出が実行された場合に、該識別情報の動的表示終了後に実行される前記特典遊技の実行期間の一部期間において前記第 1 状態を継続することが可能であることを特徴とする遊技機 U B 9。

遊技機 U B 9 によれば、遊技機 U B 1 から U B 8 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。特定の判別結果を示すための識別情報の動的表示中に表示手段が第 1 状態となり、第 1 状態がその識別情報の動的表示終了後に実行される特典遊技の実行期間の一部期間で継続するため、識別情報の動的表示終了から特典遊技が開始されるまでの期間に識別情報が停止表示されていることを遊技者に感じさせず、テンポの良い遊技を提供することが可能となるという効果がある。

遊技機 U B 1 から U B 9 のいずれかにおいて、前記第 1 状態を継続する状態継続期間を設定することが可能な状態継続期間設定手段（疑似変動開始処理 S 2 2 4 5 D）を有し、その状態継続期間設定手段は、動的表示中の前記識別情報に対応する前記判別結果が特定の前記判別結果である場合に、特定の前記判別結果ではない場合よりも長い状態継続期間を設定可能であることを特徴とする遊技機 U B 1 0。

遊技機 U B 1 0 によれば、遊技機 U B 1 から U B 9 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第 1 状態が長く継続した方が特定の判別結果である可能性が高いと遊技者に思わせることで、第 1 状態が長期間継続し変動演出が視認できないことに対して違和感を与え難くし、特定演出の演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機 U B 1 0 において、特定の前記判別結果ではない前記識別情報の動的表示中に前記状態継続期間設定手段により設定された前記状態継続期間を、該識別情報の動的表示終了後、新たに実行される前記識別情報に対応する前記変動演出の演出態様に応じて更新することが可能な更新手段（疑似変動実行中処理 S 2 2 4 6 D）を有することを特徴とする遊技機 U B 1 1。

遊技機 U B 1 1 によれば、遊技機 U B 1 0 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。新たな変動演出が実行される前に設定された状態継続期間を、その変動演出の演出態様に応じて更新可能であるため、遊技者に違和感のない演出を提供することができるという効果がある。

遊技機 U B 1 から U B 1 1 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定演出実行手段により前記第 1 状態とされている場合に、前記変動演出が特定の演出態様で実行されたことに対応して前記演出期間が経過する前に前記第 2 状態とすることが可能であることを特

10

20

30

40

50

徴とする遊技機 U B 1 2。

遊技機 U B 1 2 によれば、遊技機 U B 1 から U B 1 1 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第 1 状態とされている場合であっても、特定の演出態様で変動演出が実行される場合には第 2 状態となり、特定の演出態様の変動演出を遊技者が視認可能となるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機 U B 1 から U B 1 2 において、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機 U B 1 3。

遊技機 U B 1 3 によれば、遊技機 U B 1 から U B 1 2 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において特定演出が実行され第 1 状態となることで、変動演出が実行されていないことを遊技者に分かり難くすることができるため、新たな情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。

前記遊技機 U B 1 から U B 1 3 において、前記遊技機は、前記第 1 状態である場合に、前記操作手段において前記操作とは異なる第 2 操作が実行されている期間は前記第 2 状態へと可変させないことを特徴とする遊技機 U B 1 4。

遊技機 U B 1 4 によれば、遊技機 U B 1 3 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 状態において遊技者が第 2 操作を実行している期間は第 1 状態から第 2 状態へと可変しないので、第 1 状態と第 2 状態のどちらの状態でも遊技を行うかを遊技者が任意に選択できるので、遊技の興趣を向上させることができる。

遊技機 U B 1 から U B 1 4 のいずれかにおいて、前記表示手段の前面側の第 1 位置と、その第 1 位置とは異なる第 2 位置とに駆動可能な駆動手段（装飾用可動役物 Y m 1、Y m 2）を有し、前記特定演出は、前記駆動手段を前記第 1 位置に駆動させることで前記第 1 状態とすることを特徴とする遊技機 U B 1 5。

遊技機 U B 1 5 によれば、遊技機 U B 1 から U B 1 4 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。駆動手段を第 1 位置に駆動させる特定演出により第 1 状態とすることにより、変動演出と並行して特定演出を実行する場合であっても複雑な表示制御を行う必要が無いので、処理負荷を軽減することができるという効果を奏する。

#### 【 7 5 4 9 】

< 特徴 U C 群 >（特図変動中に開始され、特図変動終了後も所定期間継続して実行される特定演出において、次変動の演出態様に関する要素の少なくとも一部を遊技者が選択可能な演出を実行する）

遊技球が入球可能な入球手段（第 1 入球口 6 4）と、その入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて情報を取得することが可能な取得手段と、その取得手段により取得された前記情報に基づいて判別を実行することが可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、前記識別情報の動的表示期間を設定することが可能な動的表示期間設定手段と、前記識別情報が動的表示される場合に、該識別情報に対応する前記判別結果を前記識別情報が停止表示されるよりも前に遊技者に識別させることが可能な変動演出を実行することが可能な変動演出実行手段（変動表示設定処理 S 2 1 1 3 D）と、前記動的表示手段より動的表示された前記識別情報が特定の判別結果を示すための特定表示態様で表示された場合に、特典遊技を実行することが可能な特典遊技実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン 2 2）と、を有した遊技機において、前記識別情報の動的表示中に表示手段において前記操作手段の操作により複数の態様情報（ミッション種別アイコン）のうち 1 の態様情報を遊技者に選択させるための第 1 特定演出（ミッション選択演出）を表示することが可能な特定演出表示手段（液晶演出実行管理処理 S 2 1 2 6 D）を有し、前記態様情報は、前記第 1 特定演出が終了した後に実行される演出に関する態様を示唆するものであり、前記第 1 特定演出は、選択された前記態様情報を遊技者が識別可能に構成されており、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示中に表示した前記第 1 特定演出を、前記識別情報の動的表示が終了した後の所定期間を含む演出期間で継続して表示可能であり、前記遊技機は、前記識別情報の動的表示が終了した後の前記識別情報が停止表示されている期間で実行さ

10

20

30

40

50

れている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された後に新たな前記識別情報の動的表示が開始されない場合には、選択された前記態様情報を反映させた態様で第2特定演出（ミッション演出の外れ結果報知演出）を実行することが可能であり、その第2特定演出が実行されている期間に新たな前記識別情報の動的表示が開始された場合には、前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様で前記新たな前記識別情報の前記判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機UC1。

従来より、始動口への遊技球の入賞に伴って抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行され、遊技の興趣向上が図られている。そして、変動演出の実行中に、さらに始動口へ遊技球が入賞した場合には、抽選遊技を実行する権利が所定回数まで保留され、実行中の変動演出終了後に保留されている実行権利に基づいて抽選遊技が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開2010-207618号公報）。このようにすることで、変動演出の終了後にすぐに次の変動演出が開始されるため、変動演出と変動演出の間が間延びせず遊技者はテンポ良く遊技を行うことができる。

しかしながら、遊技者が継続して遊技球を発射しているにも関わらず、発射した遊技球が遊技機の盤面上に設けられた釘等に弾かれて始動口へ入賞し難い状況が続いた場合、変動演出中に保留球が保留されていない状態が発生し易くなり、変動演出終了後にすぐに次の変動演出が開始されず遊技のテンポが悪くなることで、遊技者がストレスを感じて遊技意欲を低下させる虞があった。

これに対して、遊技機UC1によれば、識別情報の動的表示が終了した後も所定期間継続して表示されている第1特定演出において遊技者が操作手段を操作して態様情報を選択している期間で入球手段に遊技球を入球させ新たな情報を取得させることが可能となり、遊技者が1の態様情報を選択するまでに新たな情報を取得できなかった場合でも、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の第2特定演出が識別情報の動的表示されていない期間で実行されるため、遊技者が選択した態様情報を反映させた演出が実行されるまでの期間を短くし、その態様情報を反映させた演出が実行される前に遊技者が遊技を止めてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、第2特定演出の実行期間中に遊技球が入球手段に入球し新たな情報を取得できれば、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様で新たな変動演出が実行されるため、第1特定演出の表示が終了してから新たな変動演出が開始されるまでに識別情報の動的表示が実行されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されているような印象を遊技者に与えることが可能となり、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機UC1において、前記遊技機は、前記新たな識別情報が動的表示されている期間に継続して表示されている前記第1特定演出において1の前記態様情報が選択された場合に、該第1特定演出の表示が終了した後の前記新たな識別情報の残りの動的表示期間で選択された前記態様情報を反映させた態様で該新たな識別情報の判別結果に対応する前記変動演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機UC2。

遊技機UC2によれば、遊技機UC1が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が態様情報を選択する前に新たな識別情報の動的表示が開始された場合であっても実行中の第1特定演出を継続して表示し、第1特定演出が終了した後の動的表示中の識別情報の残りの動的表示期間で実行される変動演出において遊技者が選択した態様情報が反映されるので、第1特定演出において遊技者が態様情報を選択する前に第1特定演出の表示を打ち切られてしまい遊技意欲を低下させてしまうことを抑制できるとともに、識別情報の動的表示が終了してから新たな識別情報の動的表示が開始されるまでに識別情報が動的表示されていない期間を挟んでいる場合であっても一連の演出が実行されて

10

20

30

40

50

いるという印象を遊技者に与えることにより、識別情報の動的表示が実行されていない期間が含まれていたことを遊技者に気付かせ難くし、変動演出が開始されずに遊技者が退屈に感じる時間を減少させることができるという効果がある。

遊技機UC1またはUC2において、遊技者の操作により遊技球を発射させることが可能な発射手段を有し、前記遊技機は、前記発射手段が操作されている場合の方が、前記発射手段が操作されていない場合よりも、前記第1特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機UC3。

遊技機UC3によれば、遊技機UC1またはUC2が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射されていない状況で第1特定演出が表示されても、第1特定演出の演出期間中に新たな情報を取得することができないため、第1特定演出の演出効果が低くなる。したがって、演出効果が低い場合に第1特定演出が実行され難くすることで、無闇に第1特定演出が実行され遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC3のいずれかにおいて、前記変動演出実行手段により実行される前記変動演出の演出態様として、前記判別結果が前記特定の判別結果である場合の一部に対応する第1演出態様と、前記判別結果が前記特定の判別結果とは異なる前記判別結果である場合の一部に対応する第2演出態様と、を少なくとも含む複数の前記演出態様の中から1の前記演出態様を決定可能な演出態様決定手段(演出態様設定処理S2431D)を有し、前記特定演出表示手段は、前記第1演出態様で前記変動演出が実行されている場合よりも、前記第2演出態様で前記変動演出が実行されている場合の方が、前記特定演出を表示させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機UC4。

遊技機UC4によれば、遊技機UC1からUC3が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に特典遊技が実行されるため遊技者を退屈させないが、第2演出態様で変動演出が実行されている場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなければ、遊技者が退屈してしまうため、特定演出が表示され易くなることで遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを気付かれにくくし新たな情報を取得させる時間を稼ぐことが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機UC1からUC4のいずれかにおいて、前記取得手段により取得された前記情報を上限値である特定数まで記憶することが可能な記憶手段(特別図柄1保留球格納エリア203da)を有し、前記特定演出実行手段は前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数である場合よりも、前記特定数よりも少ない所定数である場合の方が、前記特定演出を実行させ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機UC5。

遊技機UC5によれば、遊技機UC1からUC4が奏する効果に加え、次の効果を奏する。取得した情報を記憶手段に記憶可能であるため、識別情報の動的表示終了後に記憶された情報に対応する新たな識別情報の動的表示を開始することで、テンポの良い遊技を提供することができる。また、記憶手段に情報が特定数まで記憶されていない場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されない状況となる可能性が高いため、特定演出を実行し易くすることで識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始されなくても遊技者に気付かれ難くすることが可能となり、特定演出を好適に実行することができるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC5において、予め定められた規定期間における前記入球手段への遊技球の入球回数が規定数以下であることに対応して前記第1特定演出の実行条件が成立したと判定することが可能な判定手段(仮停止設定処理S2257D)を有し、前記特定演出実行手段は、前記判定手段により前記実行条件が成立したと判定されたことに対応して前記第1特定演出を実行可能であることを特徴とする遊技機UC6。

遊技機UC6によれば、遊技機UC1からUC5が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、規定期間における遊技球の入球回数が規定数以上である場合には、識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表示が開始され易いので第1特定演出の演出効果が低く、規定数以下である場合には識別情報の動的表示終了後に新たな識別情報の動的表

10

20

30

40

50

示が開始されない可能性が高いので第1特定演出の演出効果が高い。したがって、第1特定演出をより好適に実行させることができるという効果がある。

遊技機UC1またはUC2において、前記特定演出表示手段は、前記識別情報の動的表示期間中における特定期間において前記操作手段が操作されたことに対応して前記第1特定演出を表示可能であることを特徴とする遊技機UC7。

遊技機UC7によれば、遊技機UC1またはUC2が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、後に実行される演出に関する態様を選択可能な第1特定演出を表示させるか否かを操作手段の操作によって遊技者が任意に選択することが可能であり、遊技者の好みの演出を提供し易くすることで遊技者が遊技に飽きにくくなるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC7のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第2特定演出の演出期間中に新たな前記識別情報の動的表示が開始されなかった場合には、該第2特定演出の演出期間経過後に該第2特定演出が実行される前に停止表示された前記識別情報に対応する前記判別結果を識別させるための識別態様を前記表示手段に表示可能であることを特徴とする遊技機UC8。

遊技機UC8によれば、遊技機UC1からUC7が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示期間が経過した後も第1特定演出が継続して表示され、第1特定演出終了後に実行される第2特定演出の演出期間が経過した後に識別態様が表示されるので、第2特定演出が終了するまでは、第1特定演出の演出期間中に遊技者に識別情報の動的表示が終了したことを遊技者に気付かせ難くすることができるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC8のいずれかにおいて、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第1特定演出が表示された場合に、該識別情報が終了した後に実行される前記特典遊技の実行期間中に前記第1特定演出において選択された前記態様情報を反映させた態様の演出を実行可能であることを特徴とする遊技機UC9。

遊技機UC9によれば、遊技機UC1からUC8が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者が選択した態様情報を反映させた態様の演出が特典遊技の実行期間中に実行されるので、単調になりがちな特典遊技中の演出を多様化させることが可能となる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC9において、前記遊技機は、特定の前記判別結果であることを示すための前記識別情報が動的表示されている期間で前記第1特定演出が表示された場合に、特殊態様情報を表示することが可能であることを特徴とする遊技機UC10。

遊技機UC10によれば、遊技機UC1からUC9が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1特定演出において特殊態様情報が表示されることにより動的表示中の識別情報の判別結果が特定の判別結果であると遊技者が予測可能となるため、第1特定演出に更に興味を持たせ、演出効果を高めることが可能となるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC10のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第1特定演出において選択された前記態様情報に対応する報知態様を、該第1特定演出終了後に表示可能であることを特徴とする遊技機UC11。

遊技機UC11によれば、遊技機UC1からUC10が奏する効果に加え、次の効果を奏する。第1特定演出終了後に報知態様が表示されるため、第1特定演出においてどの態様情報が選択されたかを遊技者に分かり易くすることができるという効果がある。

前記遊技機UC1からUC11のいずれかにおいて、前記第1特定演出において選択された前記態様情報に対応する情報を記憶することが可能な態様情報記憶手段(カーソル位置記憶手段223d h c)を有し、前記特定演出表示手段は、新たな前記第1特定演出において遊技者が前記操作手段を操作しなかった場合には、前記態様情報記憶手段に記憶されている情報に対応する前記態様情報を決定可能であることを特徴とする遊技機UC12。

遊技機UC12によれば、第1特定演出において遊技者が操作手段を操作できなかった場合であっても、遊技者が前回選択した態様情報を選択可能であるため、遊技者の好みの

10

20

30

40

50

態様情報を反映した演出が実行され易くなるという効果がある。

前記遊技機 U C 1 から U C 1 2 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記変動演出が実行されていない期間において予め定められた特定条件が成立した場合に、前記第 1 特定演出を実行することが可能であることを特徴とする遊技機 U C 1 3。

遊技機 U C 1 3 によれば、遊技機 U C 1 から U C 1 2 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変動演出が実行されていない期間において第 1 特定演出が実行されることで、遊技者を第 1 特定演出に注目させることができるため、新たな情報を取得するための時間を稼ぐことが可能となるという効果がある。

前記遊技機 U C 1 から U C 1 3 において、前記遊技機は、前記第 1 特定演出が実行されている場合に、前記操作手段において前記操作が実行されている期間は前記第 1 特定演出を継続させることが可能であることを特徴とする遊技機 U C 1 4。

遊技機 U C 1 4 によれば、遊技機 U C 1 から U C 1 3 が奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 特定演出において操作手段が操作されている期間は第 1 特定演出が継続するため、遊技者が選択したい態様情報を選択する前に第 1 特定演出が終了してしまい、遊技意欲が低下する不具合を抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 5 5 0 】

< 5 0 8 8 系特徴群 >

< 特徴 V A 群 > ( V 入賞させるか否かで、保留内の有利度合いが可変する )

所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第 1 状態 ( 電動役物 6 4 0 V A の作動状態 ) と、遊技球が入球困難な第 2 状態 ( 電動役物 6 4 0 V A の非作動状態 ) と、に変位可能な変位入球手段 ( 電動役物 6 4 0 V A が付設された第 2 入球口 6 4 0 ) と、前記判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果 ( 小当たり当選 ) となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変位される変位遊技を実行する変位遊技状態実行手段 ( 小当たり制御処理 S 1 8 0 5 V F ) と、前記変位遊技の実行中に前記変位入球手段へと入球した遊技球が前記変位入球手段の内部の特定領域 ( 特定領域 6 5 0 v ) へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特定状態を設定する特定状態設定手段 ( S 2 8 1 5 V F : Y V E s 以降の処理 ) と、所定の取得条件が成立したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いるための判別情報を取得可能な取得手段 ( 始動入賞処理 S 1 0 5 ) と、その取得手段によって取得された前記判別情報を、予め定められた特定の数を上限として、前記判別手段の判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段 ( 第 2 特別図柄保留球格納エリア 2 0 3 V B ) と、を備え、前記記憶手段に対して予め定められた特定の判別情報が少なくとも記憶されている特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させた場合と、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合とで、前記特定の判別情報を用いた判別に基づいて前記特定領域へと遊技球を入球させることが可能な所定の前記変位遊技が実行されるか否かが可変する構成であることを特徴とする遊技機 V A 1。

従来より、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行するものがある。また、遊技状態として第 1 状態と、その第 1 遊技状態よりも遊技者に不利となる第 2 状態とを少なくとも設定可能に構成されている遊技機では、小当たり当選した時点で設定されている遊技状態の種別に応じて、当該小当たり当選を介して実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態の種別を異ならせることが可能な遊技機が知られている。このように構成された遊技機では、特別図柄抽選で小当たり当選した時点で、当該小当たり当選を介して実行される大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態が決定してしまうため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができないという問題があった。

これに対して、遊技機 V A 1 では、小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと入球させた場合と、特定領域へと入球させなかった場合とで、後に特定領域へと遊技球を入球させることが可能な変位遊技が実行されるか否かを可変することができるため、変位遊技を行っ

10

20

30

40

50



ている期間中であっても、後に実行される遊技の内容を切り替えることができ、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。さらに、後に実行される遊技の内容が、変位遊技中における特定領域への遊技球の入球有無、即ち、遊技者が任意に選択可能な事象によって後に実行される遊技の内容を変化させることができるため、遊技者に意欲的に遊技に参加させることができるという効果がある。

遊技機 V A 1 において、少なくとも前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において、特定の遊技方法で遊技を行うことを遊技者に対して示唆可能な特定の演出態様を少なくとも含む特定演出を実行する特定演出実行手段を備え、前記遊技機は、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定の遊技方法で遊技を行うことで少なくとも成立し得る特定条件が成立した後で前記特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記所定の前記変位遊技が実行される構成であることを特徴とする遊技機 V A 2

10

遊技機 V A 2 によれば、遊技機 V A 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技中に実行される特定演出に含まれる特定の演出態様に従って特定の遊技方法で遊技を行うことで、次に所定の遊技を実行させ易くすることができる。よって、所定の遊技を実行させ易くするための遊技を遊技者に選択させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 V A 1 又は V A 2 において、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させた場合も、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合も、前記特定の判別情報を用いた判別の判別結果が前記特定の判別結果となる構成であることを特徴とする遊技機 V A 3。

20

遊技機 V A 3 によれば、遊技機 V A 1 または V A 2 の奏する効果に加え、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させた場合も、させなかった場合も、変位遊技を実行させることができるため、遊技者が選択可能な遊技のうち、遊技者に不利となる遊技を選択した場合であっても、過剰に遊技者が不利となることを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V A 1 から V A 3 のいずれかにおいて、前記特定の状況下で実行されている前記変位遊技において前記特定領域へと遊技球を入球させなかった場合に、前記特定の判別情報を用いた判別に基づいて前記所定の前記変位遊技が実行される構成であることを特徴とする遊技機 V A 4。

30

遊技機 V A 4 によれば、遊技機 V A 1 から V A 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させなかった場合に、後に所定の遊技が実行されるため、変位遊技中に特定領域へと遊技球を入球させるか否かを遊技者に選択させるという斬新な遊技性を提供することができるという効果がある。

#### 【 7 5 5 1 】

< 特徴 V B 群 > ( 当たり遊技中に少なくとも成立し得る条件であって右打ちにより成立し得る特定条件の成立状況に応じて特定の表示態様を表示させる )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段 ( 特別図柄判定処理 S 2 0 8 V F ) と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態 ( 小当たり遊技状態 ) を設定する特典遊技状態設定手段 ( 小当たり開始設定処理 S 2 2 2 V F ) と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したに基づいて、予め定められた第 1 制御 ( S 2 1 0 4 V F ) が実行される第 1 状態を設定する第 1 状態設定手段 ( 大当たり終了処理 S 1 9 1 0 ) と、遊技球を発射可能な発射手段 ( 球発射ユニット 1 1 2 V A ) と、その発射手段によって予め定められた第 1 方向 ( 右側領域 ) へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段 ( スルーゲート 6 7 ) と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御が実行される第 2 状態を設定する第 2 状態設定手段 ( 普図時短更新処理 S 8 5 1 V F ) と、少なくとも前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態において第 1 の表示態様 ( 図 1 5 1 1

40

50



(VA)の表示領域V D m 1 3の「残り2回」)を少なくとも含んで構成される第1演出(図1511(VA)に表示されている演出)を実行する第1演出実行手段と、その第1演出実行手段により前記第1演出が実行されている状態において前記特定条件が成立する毎に前記第1の表示態様を更新する更新手段(S7212VF)と、前記特定条件が前記特定回数成立したことに基づいて前記第1演出を終了させ、前記第1方向へと遊技球を発射することを促す第2の表示態様(図1511(VB)に表示されているYVG, VGV A1)を少なくとも含む演出である前記第1演出とは異なる第2演出(図1511(VB)に表示されている演出)を実行する第2演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第2状態に設定された後の所定期間において前記第1方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向とは異なる第2方向(左側領域)へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第2状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第2方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機VB1。

10

従来より、1種2種の小当たりV仕様の遊技機において、時短状態中にV入賞可能な小当たりに当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「Vを狙え演出」を実行し、V入賞しない小当たりに当選した場合には、「Vを狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がV入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

20

これに対して、遊技機VB1では、開始された時点ではV入賞し難い第1状態である小当たり遊技中に、V入賞可能な第2状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がV入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

さらに、遊技機VB1では、小当たり遊技の開始に合わせて「Vを狙え演出」を実行するのでは無く、小当たり遊技中に第2状態を設定するための条件が成立したことに基づいて「Vを狙え演出」を実行するように構成しているため、第2状態が設定されていないにも関わらず「Vを狙え演出」が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機VB1では、小当たり遊技中に第1演出が実行されるため、第1演出に含まれる第1の表示態様の更新状況を把握することで、第2状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第2状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

30

遊技機VB1において、前記第1の表示態様は、前記特定条件が成立したことに基づいて変化され得る数値情報を少なくとも含む態様で構成されていることを特徴とする遊技機VB2。

遊技機VB2によれば、遊技機VB1の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件が成立したことに基づいて変化され得る数値情報を含む態様で第1の表示態様が構成されるため、第1の表示態様を含む第1演出が実行されている期間にて特定条件が成立した回数を遊技者に把握させ易くすることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

40

遊技機VB2において、前記遊技機は、前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第1の表示態様が示す前記数値情報を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機VB3。

遊技機VB3によれば、遊技機VB2の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第1の表示態様が示す数値情報を異ならせることができるため、第1の表示態様が表示されてから第1状態を第2状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を異ならせることができる。よって、最初に表示される第1の表示態様としてどの数値情報を示す態様が表示されるかについて遊技者に興味を持たせ易くすることができ、演出効果を高めることができるとい

50

う効果がある。

遊技機 V B 2 において、前記遊技機は、前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第 1 の表示態様として、同一の前記数値情報を示す前記第 1 の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V B 4。

遊技機 V B 4 によれば、遊技機 V B 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第 1 の表示態様が示す数値情報として、同一の数値情報を示す第 1 の表示態様が表示されるため、最初に第 1 の表示態様が表示されてから第 1 状態を第 2 状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を固定することができる。よって、第 1 の表示態様が表示されてから第 2 状態が設定されるまでの期間を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。また、第 1 状態が設定されている特典遊技状態が実行されてからどのタイミングで第 1 の表示態様が表示されるかに対して遊技者に興味を持たせることができるため、特典遊技状態中の遊技を行っている遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができるという効果がある。

10

遊技機 V B 2 から V B 4 のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第 1 の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、1 の前記特典遊技状態が終了した時点で前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を用いて、前記 1 の特典遊技状態が終了した後に設定される前記特典遊技状態における前記第 1 演出を実行可能であることを特徴とする遊技機 V B 5。

遊技機 V B 5 によれば、遊技機 V B 2 から V B 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶されている更新済みの数値情報を用いて、複数の特典遊技状態にて関連した第 1 演出を実行することができるため、長期間に渡って第 2 状態が設定されることを目指す遊技を行わせ易くすることができるという効果がある。

20

遊技機 V B 2 から V B 4 のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第 1 の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、前記第 1 の表示態様が表示されていない状況で前記特定条件が成立した場合でも前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を更新可能であることを特徴とする遊技機 V B 6。

遊技機 V B 6 によれば、遊技機 V B 2 から V B 4 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様が表示されていない状況であっても特定条件が成立した場合には記憶手段に記憶されている数値情報を更新することができるため、記憶手段に記憶されている数値情報を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、次に第 1 の表示態様が表示される時点において記憶手段に記憶されている数値情報を予測する楽しみを遊技者に提供することができるという効果がある。

30

遊技機 V B 1 から V B 6 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態の方が、前記第 2 状態が設定されている前記特典遊技状態よりも前記通過手段に遊技球を通過させ易い構成であることを特徴とする遊技機 V B 7。

遊技機 V B 7 によれば、遊技機 V B 1 から V B 6 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 状態が設定されている特典遊技状態の方が、第 2 状態が設定されている特典遊技状態よりも通過手段に遊技球を通過させ易くすることができるため、第 1 状態にて特定回数の特定条件を成立させ易くすることができる。よって、いち早く第 2 状態を設定させようとする遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

40

遊技機 V B 1 から V B 6 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 2 状態が設定されている前記特典遊技状態の方が、前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態よりも前記通過手段に遊技球を通過させ易い構成であることを特徴とする遊技機 V B 8。

遊技機 V B 8 によれば、遊技機 V B 1 から V B 6 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 状態が設定されている特典遊技状態の方が、第 1 状態が設定されている特典遊技状態よりも通過手段に遊技球を通過させ易くすることができるため、第 2 状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを参考にしても、第 1 状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを把握させ難くすることができる。よって、第 1 状

50

態にて特定条件を特定回数成立させようとしている遊技者に対して、特定条件が成立する頻度が容易に把握されてしまい遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V B 1 から V B 8 のいずれかにおいて、前記第 1 状態が設定されている状況の方が、前記第 2 状態が設定されている状況よりも遊技球が入球し易くなる可変入球手段を備え、前記通過手段は、前記可変入球手段へと入球した遊技球が通過可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機 V B 9。

遊技機 V B 9 によれば、遊技機 V B 1 から V B 8 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 状態が設定されている状況の方が、第 2 状態が設定されている状況よりも遊技球が入球し易くなる可変入球手段へと入球した遊技球が通過手段を通過可能に構成されているため、第 1 状態と第 2 状態とで遊技状態が通過手段を通過する可能性を物理的に乖離させることができる。よって、第 1 状態が設定されていない遊技者に対して、第 1 状態中における通過手段への遊技球の通過のし易さを事前に把握させ難くすることができるという効果がある。

10

遊技機 V B 1 から V B 9 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特定条件以外の第 2 特定条件が成立したことに基づいても前記第 1 状態を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V B 10。

遊技機 V B 9 によれば、遊技機 V B 1 から V B 8 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件以外の第 2 特定条件が成立したことに基づいても第 1 状態を終了させて第 2 状態を設定することができるため、第 1 状態にて特定条件が成立した回数が少ない状況であっても、第 1 状態が終了する可能性を残すことができる。よって、第 1 状態中の遊技を行っている遊技者の遊技意欲が著しく低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機 V B 10 において、前記特定条件は、前記第 2 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 1 方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第 2 特定条件は、前記第 1 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機 V B 11。

遊技機 V B 11 によれば、遊技機 V B 10 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球を発射させる方向によって成立し易い条件を異ならせることができるため、第 1 状態が設定されている特典遊技状態中において、何れの条件を成立させるかを遊技者に任意に選択させることができ、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができるという効果がある。

30

遊技機 V B 10 または V B 11 において、前記遊技機は、前記第 2 特定条件を成立させるための要素が更新されたとしても前記第 1 の表示態様が更新されないように構成されていることを特徴とする遊技機 V B 12。

遊技機 V B 12 によれば、遊技機 V B 10 または V B 11 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 特定条件を成立させるための要素が更新された場合であっても、第 1 の表示態様が更新されないように構成されているため、第 1 演出中に表示される第 1 の表示態様は、第 1 状態を終了させることが可能となる複数種類の特定条件のうち一部条件の成立状況に基づいて更新されることになる。よって、第 1 演出に含まれる第 1 の表示態様の更新状況を把握しながら遊技を行っている遊技者に対して、意外性のあるタイミングで第 1 状態を終了させることができるという効果がある。加えて、上述した遊技機 V B 11 の構成を有する遊技機によれば、表示されている第 1 の表示態様を把握することで特定条件を特定回数成立させるための第 1 方向への遊技球の発射を行うか、或いは、第 2 特定条件の成立を目指して第 2 方向への遊技球の発射を行うかを遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

40

#### 【 7 5 5 2 】

< 特徴 V C 群 > ( 電サポ中に実行された小当たり遊技の種別に応じて、小当たり遊技中に時短終了条件の成立に関する示唆演出の実行有無を決定 )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段 ( 特別図柄判定処理 S 2 0 8

50

V F)と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態(小当たり遊技状態)を設定する特典遊技状態設定手段(小当たり開始設定処理S 2 2 2 V F)と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したに基づいて、予め定められた第1制御(S 2 1 0 4 V F)が実行される第1状態を設定する第1状態設定手段(大当たり終了処理S 1 9 1 0)と、遊技球を発射可能な発射手段(球発射ユニット1 1 2 V A)と、その発射手段によって予め定められた第1方向(右側領域)へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段(スルーゲート6 7)と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第1制御とは異なる第2制御が実行される第2状態を設定する第2状態設定手段(普図時短更新処理S 8 5 1 V F)と、少なくとも前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態において第1の表示態様(図1 5 1 1(V A)の表示領域V D m 1 3の「残り2回」)を少なくとも含んで構成される第1演出(図1 5 1 1(V A)に表示されている演出)を実行する第1演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態中に前記特定条件が成立した場合に前記第1の表示態様が更新表示される第1状況(S 7 4 0 2 V F: Y V E s)と、前記第1状態が設定されている前記特典遊技状態中に前記特定条件が成立した場合に前記第1の表示態様が更新表示されない第2状況(S 7 4 0 1 V F: N o)と、を構成することが可能であり、前記特典遊技状態中に前記第2状態に設定された後の所定期間において前記第1方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向とは異なる第2方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第2状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第2方向へと遊技球を発射した方が、前記第1方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機V C 1。

従来より、1種2種の小当たりV仕様の遊技機において、時短状態中にV入賞可能な小当たりに当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「Vを狙え演出」を実行し、V入賞しない小当たりに当選した場合には、「Vを狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がV入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

これに対して、遊技機V C 1では、開始された時点ではV入賞し難い第1状態である小当たり遊技中に、V入賞可能な第2状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技がV入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機V C 1では、小当たり遊技中に第1演出が実行されるため、第1演出に含まれる第1の表示態様の更新状況を把握することで、第2状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第2状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機V C 1において、前記特典遊技状態中に実行される特典遊技の種別として、第1種別と、その第1種別とは異なる第2種別と、を少なくとも含む複数の前記種別の中から1の前記種別を決定可能な決定手段を備え、前記遊技機は、前記決定手段によって前記第1種別が決定された場合の方が前記第2種別が決定された場合よりも前記第1状況となり易く、前記第2種別が決定された場合には、前記第1種別が決定された場合よりも前記第2状況となり易く構成されていることを特徴とする遊技機V C 2。

遊技機V C 2によれば、遊技機V C 1の奏する効果に加え、実行された特典遊技の種別に応じて、第1演出の実行有無を決定可能に構成しているため、時短状態中に実行される全ての小当たり遊技に対して第1演出が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、例えば、小当たり遊技の種別として、小当たり遊技期間が極端に短い小当たり遊技の種別が決定された場合、即ち、小当たり遊技中に第2状態が設定されることが無い場合には、第1演出を実行させないように構成することができる。これにより、第1演出が実行されることによって小当たり遊技中に第2状態が設定されることに対して遊技者を過

度に期待させてしまうことを抑制することができる。

遊技機 V C 1 または V C 2 において、前記第 1 演出実行手段によって前記第 1 演出が実行されている状態において前記第 1 状況と、前記第 2 状況とを切り替えることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V C 3。

遊技機 V C 3 によれば、遊技機 V C 1 または V C 2 の奏する効果に加え、第 1 演出が実行されている最中において、特定条件が成立する毎に第 1 の表示態様が更新される状況と、更新されない状況とを切り替えることが可能となるため、特定条件が成立した回数を遊技者に予測させ難くすることができる。

遊技機 V C 1 から V C 3 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記更新手段によって更新された前記第 1 の表示態様に含まれる数値情報が第 1 条件を満たした場合には、前記第 1 条件を満たしていない場合とは異なる態様で前記第 1 の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V C 4。

10

遊技機 V C 4 によれば、遊技機 V C 1 から V C 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様が第 1 条件を満たしている場合と、満たしていない場合とで、異なる態様で第 1 の表示態様を表示することができるため、第 1 の表示態様の態様を見るだけで、第 2 状態が設定されるまでの特定条件の残成立回数を予測させ易くすることができるという効果がある。

遊技機 V C 4 において、前記遊技機は、前記数値情報が前記第 1 条件を満たした場合に、前記第 1 の表示態様とは異なる特殊表示態様を用いて、前記第 1 条件を満たしたことを所定期間報知可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V C 5。

20

遊技機 V C 5 によれば、遊技機 V C 4 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、数値情報が第 1 条件を満たした場合には、第 1 の表示態様とは異なる特殊表示態様が所定期間報知されるため、第 1 条件を満たしたことを遊技者に分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機 V C 5 において、前記遊技機は、前記特殊表示態様による報知が行われている前記所定期間中も、前記更新手段によって前記第 1 の表示態様を更新可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V C 6。

遊技機 V C 6 によれば、遊技機 V C 5 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段によって第 1 の表示態様が更新されている間も、特殊表示態様を継続して表示させることができるため、頻繁に第 1 の表示態様が更新される状況であったとしても数値情報が第 1 条件を満たしたことを遊技者が見逃してしまうことを抑制し易くすることができるという効果がある。

30

遊技機 V C 5 または V C 6 において、前記遊技機は、前記特殊表示態様に対応する前記数値情報は、前記第 1 の表示態様に対応する前記数値情報よりも大きく表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機 V C 7。

遊技機 V C 7 によれば、遊技機 V C 5 または V C 6 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様に対応する数値情報よりも特殊表示態様に対応する数値情報の方が大きく表示されることで、遊技者に第 1 条件を満たしたことをより分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機 V C 1 から V C 7 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記特典遊技状態が設定されている前記第 1 状態中の方が、前記特典遊技状態が設定されていない前記第 1 状態よりも前記特定条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 V C 8。

40

遊技機 V C 8 によれば、遊技機 V C 1 から V C 7 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技状態が設定されていない状況では、特典遊技状態中における特定条件の成立度合いを遊技者に把握されることが無いため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V C 1 から V C 8 のいずれかにおいて、前記更新手段により更新された前記第 1 の表示態様が示す前記数値情報を記憶可能な記憶手段を有し、前記遊技機は、前記第 2 状況において前記特定条件が成立した場合でも前記記憶手段に記憶されている前記数値情報を更新可能であることを特徴とする遊技機 V C 9。

50

遊技機 V C 9 によれば、遊技機 V C 1 から V C 8 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様が表示されていない状況であっても特定条件が成立した場合には記憶手段に記憶されている数値情報を更新することができるため、記憶手段に記憶されている数値情報を遊技者に把握させ難くすることができる。よって、次に第 1 の表示態様が表示される時点において記憶手段に記憶されている数値情報を予測する楽しみを遊技者に提供することができるという効果がある。

### 【 7 5 5 3 】

< 特徴 V D 群 > ( 電サボ中に実行された小当たり遊技中に非電サボ状態となった場合、或いは、電サボ状態のまま普図ロング変動が実行された場合に、V を狙え演出を実行する )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段 ( 特別図柄判定処理 S 2 0 8 V F ) と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態 ( 小当たり遊技状態 ) を設定する特典遊技状態設定手段 ( 小当たり開始設定処理 S 2 2 2 V F ) と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したに基づいて、予め定められた第 1 制御 ( S 2 1 0 4 V F ) が実行される第 1 状態を設定する第 1 状態設定手段 ( 大当たり終了処理 S 1 9 1 0 ) と、遊技球を発射可能な発射手段 ( 球発射ユニット 1 1 2 V A ) と、その発射手段によって予め定められた第 1 方向 ( 右側領域 ) へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段 ( スルーゲート 6 7 ) と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御が実行される第 2 状態を設定する第 2 状態設定手段 ( 普図時短更新処理 S 8 5 1 V F ) と、少なくとも前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態において第 1 の表示態様 ( 図 1 5 1 1 ( V A ) の表示領域 V D m 1 3 の「残り 2 回」) を少なくとも含んで構成される第 1 演出 ( 図 1 5 1 1 ( V A ) に表示されている演出) を実行する第 1 演出実行手段と、その第 1 演出実行手段により前記第 1 演出が実行されている状態において前記特定条件が成立する毎に前記第 1 の表示態様を更新する更新手段 ( S 7 2 1 2 V F ) と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第 2 状態に設定された後の所定期間において前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第 2 状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、前記特定条件とは異なる第 2 特定条件 ( 第 2 スルーゲート 6 7 V A へと遊技球が入球した場合に成立する条件) が成立した場合にも前記第 1 の表示態様を更新させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V D 1。

従来より、遊技状態として第 1 状態と、その第 1 状態とは異なる第 2 状態とを設定可能に構成し、その第 1 状態が設定された場合に特別図柄抽選が所定回数実行されるまで第 1 状態を継続可能に構成された遊技機がある。また、上述した従来型の遊技機では、第 1 状態が継続する残期間を遊技者に報知するものがある。このように構成された遊技機では、特別図柄抽選が実行されない期間、例えば、当たり遊技期間の途中で第 1 状態が終了することが無いため、当たり遊技期間中の遊技が単調となるという問題があった。

これに対して、遊技機 V D 1 では、特典遊技状態中の第 1 状態において、特定条件が特定回数成立した場合に第 1 状態から第 2 状態へと切り替えることが可能に構成している。このように構成することで、特典遊技状態中の遊技が単調になることを抑制することができるという効果がある。さらに、第 1 状態の残期間に対応して更新される第 1 の表示態様を、第 1 状態を終了させるための特定条件が成立しない場合 ( 第 2 特定条件が成立した場合) にも更新させることができるため、第 1 状態が終了するタイミングを遊技者に予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 において、前記特定条件は、前記第 2 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 1 方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第 2 特定条件は、前記第 1 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 2 方向へと遊技球を発射させた方

10

20

30

40

50

が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機 V D 2。

遊技機 V D 2 によれば、遊技機 V D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件を成立させるために第 1 方向へと遊技球を発射させる遊技を行った場合には、第 2 特定条件が成立し難くなるため、特典遊技状態中の第 1 状態において適正な遊技（第 1 方向へと遊技球を発射させる遊技）を続けている遊技者に対しては、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングを予測させ易くすることができると共に、特典遊技状態中の第 1 状態において不適正な遊技（第 2 方向へと遊技球を発射させる遊技）を行っている遊技者に対しては、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングを予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 において、前記特定条件は、前記第 2 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 1 方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であり、前記第 2 特定条件は、前記第 2 方向へと遊技球を発射させるよりも、前記第 1 方向へと遊技球を発射させた方が成立し易い条件であることを特徴とする遊技機 V D 3。

遊技機 V D 3 によれば、遊技機 V D 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定条件を成立させるために第 1 方向へと遊技球を発射させる遊技を行った場合に、特定条件も、第 2 特定条件も成立し易くなるため、特定条件のみを成立させようとする遊技を行わせ難くすることができる、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 から V D 3 のいずれかにおいて、前記第 2 状態設定手段は、前記第 2 特定条件が第 2 特定回数成立した場合にも前記第 2 状態を設定可能であることを特徴とする遊技機 V D 4。

遊技機 V D 4 によれば、遊技機 V D 1 から V D 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 特定条件が成立したことに基づいても第 2 状態を設定することができるため、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 から V D 3 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 2 特定条件の成立に基づいて前記第 2 状態が設定され得ないように構成されていることを特徴とする遊技機 V D 5。

遊技機 V D 5 によれば、遊技機 V D 1 から V D 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 2 特定条件の成立に基づいては第 2 状態が設定されることが無いため、第 2 特定条件の成立に基づいて第 1 の表示態様が更新された場合には、第 1 の表示態様の表示内容を把握した場合に第 1 状態が終了するタイミングが分かり難くなるだけとなる。よって、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 から V D 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 方向へと発射させた 1 の遊技球によって、前記特定条件と前記第 2 特定条件との何れも成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V D 6。

遊技機 V D 6 によれば、遊技機 V D 1 から V D 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 方向に向けて発射された 1 の遊技球によって特定条件と第 2 特定条件との何れも成立させることができるため、特定条件のみを成立させようとする遊技を行わせ難くことができ、第 1 の表示態様の表示内容に基づいて第 1 状態が終了するタイミングをより予測させ難くすることができるという効果がある。

遊技機 V D 1 から V D 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第 1 方向へと発射させた 1 の遊技球によって、前記特定条件または前記第 2 特定条件の何れかのみ成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V D 7。

遊技機 V D 7 によれば、遊技機 V D 1 から V D 5 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 方向に向けて発射された 1 の遊技球によって成立させることが可能な条件を 1 種類とすることができるため、第 1 の表示態様が過剰に更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、上述した遊技機 V D 4 の構成を用いた場合には、第 1 状態を過剰に終了させ易くしてしまうことを抑制することができる

10

20

30

40

50



いう効果がある。

遊技機 V D 1 から V D 7 のいずれかにおいて、前記第 1 の表示態様は、数値情報を少なくとも含む態様で構成されていることを特徴とする遊技機 V D 8。

遊技機 V D 8 によれば、遊技機 V D 1 から V D 7 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様が数値情報を少なくとも含む態様で構成されているため、第 1 の表示態様が更新される毎に、第 1 状態が終了するタイミングを数値で予測することができるという効果がある。

遊技機 V D 8 において、前記遊技機は、前記特定条件が成立した場合と、前記第 2 特定条件が成立した場合とで、前記更新手段によって更新される前記数値情報を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V D 9。

遊技機 V D 9 によれば、遊技機 V D 8 の奏する効果に加え、特定条件が成立した場合と、第 2 特定条件が成立した場合とで、更新される数値情報を異ならせることができるため、第 1 の表示態様の更新内容を把握することで、特定条件が成立したのか第 2 特定条件が成立したのかを遊技者に把握させ易くすることができる。よって、第 1 の表示態様の更新結果だけでなく更新内容についても遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

#### 【 7 5 5 4 】

< 特徴 V E 群 > ( 時短種別に対応して設定された時短状態に応じて、右打ち継続した場合における V 入賞可能な小当たりに当選する可能性が変わる )

遊技球が入球可能な第 1 状態と、遊技球が入球困難な第 2 状態と、に変位可能な変位入球手段 ( 第 2 可変入賞装置 6 5 0 ) を有した遊技機において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって特定方向へと発射された遊技球が少なくとも入球可能な位置に設けられている入球手段 ( 第 2 入球手段 6 4 0 ) と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第 1 位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第 2 位置と、に変位可能な変位手段 ( 電動役物 6 4 0 V A ) と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて判別 ( 第 2 特別図柄抽選 ) を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、前記変位入球手段が所定期間、前記第 2 状態から前記第 1 状態へと変位される変位遊技 ( 小当たり遊技 ) を実行する変位遊技実行手段と、前記変位遊技の実行中に前記変位入球手段へと入球した遊技球が前記変位入球手段の内部の特定領域 ( 特定領域 6 5 0 v ) へと入球したことに基づいて遊技者に有利な特定状態を設定する ( V フラグ 2 0 3 V F V E をオンに設定する ) 特定状態設定手段と、第 1 の実行条件と、その第 1 の実行条件とは異なる第 2 の実行条件と、を少なくとも含む複数のうち 1 の実行条件が成立したことに基づいて、前記入球手段へと遊技球が入球可能となるように前記変位手段が制御される第 1 制御 ( 電サポ制御 ) を実行する第 1 制御実行手段と、記第 1 の実行条件が成立したことに基づく前記第 1 制御の実行中であるか前記第 2 の実行条件が成立したことに基づく前記第 1 制御の実行中であるかによらず成立する共通の終了条件 ( 時短カウンタ 2 0 3 h の値が 0 となった場合に成立する条件 ) が成立したことに基づいて前記第 1 制御を終了させることが可能な第 1 制御終了手段と、を備え、前記遊技機は、前記第 1 の実行条件が成立した後に前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合よりも、前記第 2 の実行条件が成立した後に前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合の方が、前記変位遊技が実行されて当該変位遊技の実行中に前記特定領域へと遊技球が入球する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機 V E 1。

従来より、特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に遊技球を特定領域へと通過させることで、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を実行するものがある。また、遊技状態として小当たり当選させ易い第 1 状態と、その第 1 遊技状態よりも小当たり当選させ難い第 2 状態として、小当たり当選させ易い特別図柄抽選の実行回数を異ならせた遊技状態を設定可能に構成した遊技機がある。このように構成された遊技機では、設定された回数によって小当たり当選する確率を異ならせているだけであり、小当たり当選させ易い特別図柄抽選の実行回数が少ない第 2 状態が設定された時点で、今回の遊技状態が小当たり当選させ難い遊技状態であることを遊技者が容易に把握でき

10

20

30

40

50



てしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうといった問題があった。

これに対して、遊技機 V E 1 では、第 1 制御が開始された後における変位遊技中に特定領域へと遊技球が入球する可能性を、第 1 制御を実行させるために成立した実行条件の種別に応じて異ならせることができるため、第 1 制御が実行されたことを遊技者が把握したとしても遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 において、前記遊技機は、成立した前記実行条件の種別に対応させて前記第 1 制御の内容を異ならせて決定することが可能であることを特徴とする遊技機 V E 2。

遊技機 V E 2 によれば、遊技機 V E 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて第 1 制御の内容を異ならせることで第 1 制御が開始された後における変位遊技中に特定領域へと遊技球が入球する可能性を異ならせることができるため、第 1 制御の内容によって成立した実行条件の種別を遊技者に予測させることができるという効果がある。

遊技機 V E 1 または V E 2 において、前記遊技機は、前記第 1 の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第 1 制御は、前記第 2 の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第 1 制御よりも前記終了条件が成立し難くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 V E 3。

遊技機 V E 3 によれば、遊技機 V E 1 または V E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて、第 1 制御中における終了条件の成立のし易さを異ならせることができる。よって、第 1 制御中に終了条件が成立するのか、又は、終了条件が成立すること無く第 1 制御を終了させることができるのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第 1 制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 または V E 2 において、前記遊技機は、前記第 1 の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第 1 制御は、前記第 2 の実行条件が成立したことに基づいて実行される前記第 1 制御よりも、前記終了条件が成立するよりも前に前記第 1 制御を終了させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 V E 4。

遊技機 V E 4 によれば、遊技機 V E 1 または V E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の実行条件が成立したことに基づいて実行される第 1 制御は、第 2 の実行条件が成立したことに基づいて実行される第 2 制御よりも、終了条件が成立するよりも前に第 1 制御を終了させ易くすることができる。よって、成立した実行条件の種別に応じて、第 1 制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第 1 制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第 1 制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 または V E 2 において、前記遊技機は、前記第 1 制御を実行させるための前記実行条件として、前記第 1 の実行条件が成立した場合、或いは、前記第 2 の実行条件が成立した場合の何れにおいても、前記終了条件が成立するよりも前に前記第 1 制御を終了させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 V E 5。

遊技機 V E 5 によれば、遊技機 V E 1 または V E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の実行条件が成立した場合、或いは、第 2 の実行条件が成立した場合の何れにおいても、終了条件が成立するよりも前に第 1 制御を終了させ易くすることができるため、成立した実行条件の種別に応じて、第 1 制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第 1 制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第 1 制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 または V E 2 において、前記遊技機は、前記第 1 制御を実行させるための前記実行条件として、前記第 1 の実行条件が成立した場合、或いは、前記第 2 の実行条件が成立した場合の何れにおいても、前記第 1 制御が終了するよりも前に前記終了条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 V E 6。

遊技機 V E 6 によれば、遊技機 V E 1 または V E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の実行条件が成立した場合、或いは、第 2 の実行条件が成立した場合の何れにおいても、第 1 制御が終了するよりも前に終了条件を成立させ易くすることができるため、成立した実行条件の種別に応じて、第 1 制御が終了する契機を異ならせることができ、どのように第 1 制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第 1 制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 または V E 2 において、前記遊技機は、前記第 1 制御を実行させるための前記実行条件として、前記第 1 の実行条件が成立した場合は、前記終了条件が成立するよりも前に前記第 1 制御を終了させ易く、前記第 2 の実行条件が成立した場合は、前記第 1 制御が終了するよりも前に前記終了条件を成立させ易く構成されていることを特徴とする遊技機 V E 7。

10

遊技機 V E 7 によれば、遊技機 V E 1 または V E 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、成立した実行条件の種別に応じて、第 1 制御を終了させるための契機を異ならせることができるため、どのように第 1 制御が終了するのかを遊技者に予測され難くすることができるため、第 1 制御が実行されている期間中の遊技を行っている遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V E 1 から V E 7 のいずれかにおいて、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第 2 特定の判別結果となったことに基づいて、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有し、前記遊技機は、前記特典遊技が終了したことに基づいて前記実行条件を成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V E 8。

20

遊技機 V E 8 によれば、遊技機 V E 1 から V E 7 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技が終了したことに基づいて実行条件を成立させることができるため、特典遊技中の遊技と第 1 制御中の遊技とを一連の遊技として遊技者に提供することができる。よって、遊技者が興味を持つ様々な遊技を遊技者に連続して楽しませることができるため、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 V E 1 から V E 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、1 の前記変位遊技が終了してから次の前記変位遊技が実行されるまでの期間において前記実行条件を 1 回のみ成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V E 9。

30

遊技機 V E 9 によれば、遊技機 V E 1 から V E 8 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技が終了してから次の変位遊技が実行されるまでの期間においては、第 1 制御が 1 回しか実行されないようにすることができるため、遊技者に対して過剰に第 1 制御が実行されてしまい遊技に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、第 1 制御が複数回実行されるように次の変位遊技が実行されることを目指して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 V E 1 から V E 8 のいずれかにおいて、前記遊技機は、1 の前記変位遊技が終了してから次の前記変位遊技が実行されるまでの期間において前記実行条件を複数回成立させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V E 10。

遊技機 V E 10 によれば、遊技機 V E 1 から V E 9 のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変位遊技が終了してから次の変位遊技が実行されるまでの期間において、第 1 制御を複数回実行させることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

40

遊技機 V E 1 から V E 10 のいずれかにおいて、前記終了条件は、前記第 1 制御の実行中に前記判別手段の判別の実行回数が特定回数となったことに基づいて成立する条件であることを特徴とする遊技機 V E 11。

遊技機 V E 11 によれば、遊技機 V E 1 から V E 10 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 制御の実行中に判別手段の判別の実行回数が特定回数となったことに基づいて終了条件が成立するため、第 1 制御中に過剰に判別手段の判別が実行されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

50

遊技機 V E 1 1 において、前記第 1 の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御が実行されるよりも、前記第 2 の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御が実行された場合の方が、前記特定方向へと遊技球を発射し続けた場合に前記特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる所定の前記変位遊技が実行される確率が高くなる構成であることを特徴とする遊技機 V E 1 2。

遊技機 V E 1 2 によれば、遊技機 V E 1 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御が実行される場合よりも、第 2 の実行条件が成立したことに基づいて第 1 制御が実行された場合の方が、特定領域へと遊技球を入球させることが可能となる所定の遊技が実行される確率が高くなるため、第 1 制御が実行されるか否かだけでなく、第 1 制御の実行契機についても遊技者に興味を持たせることができるという効果がある。

10

#### 【 7 5 5 5 】

< 特徴 V F 群 > ( 当たり遊技中に少なくとも成立し得る条件であって右打ちにより成立し得る特定条件の成立状況に応じて特定の表示態様を表示させる )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段を有し、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典状態へと移行可能に構成された遊技機において、遊技球を少なくとも第 1 方向、又は前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと発射可能な発射手段と、前記第 1 方向へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段と、第 1 状態が設定されている状況において前記通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第 1 状態とは異なる第 2 状態を設定可能な設定手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典状態中における前記第 1 状態において第 1 の表示態様を少なくとも含んで構成される第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記特定条件が前記特定回数成立したことに基づいて前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、前記特定条件が成立する毎に前記第 1 の表示態様に含まれる数値情報を更新可能な更新手段と、を有し、前記特典遊技状態中に前記第 2 状態に設定された後の所定期間において前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第 2 状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機 V F 1。

20

30

#### 【 7 5 5 6 】

< 特徴 V G 群 > ( 電サポ状態の小当たり遊技中に、時短終了条件が成立するまでの期間 ( 残普図変動回数 )、又は、普図ロング変動が実行されるまでの残期間を報知する演出を実行。 )

所定の判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段 ( 特別図柄判定処理 S 2 0 8 V F ) と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技状態 ( 小当たり遊技状態 ) を設定する特典遊技状態設定手段 ( 小当たり開始設定処理 S 2 2 2 V F ) と、を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、予め定められた第 1 制御 ( S 2 1 0 4 V F ) が実行される第 1 状態を設定する第 1 状態設定手段 ( 大当たり終了処理 S 1 9 1 0 ) と、遊技球を発射可能な発射手段 ( 球発射ユニット 1 1 2 V A ) と、その発射手段によって予め定められた第 1 方向 ( 右側領域 ) へと発射された遊技球が通過可能な位置に設けられている通過手段 ( スルーゲート 6 7 ) と、その通過手段を遊技球が通過したことに基づいて成立し得る特定条件が予め定められた特定回数成立した場合に前記第 1 制御とは異なる第 2 制御が実行される第 2 状態を設定する第 2 状態設定手段 ( 普図時短更新処理 S 8 5 1 V F ) と、少なくとも前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態において第 1 の表示態様 ( 図 1 5 1 1 ( V A ) の表示領域 V D m 1 3 の「残り 2 回」) を少なくとも含んで構成される第 1 演出 ( 図 1 5 1 1 ( V A ) に表示されている演出) を実行する第 1 演出実行手段と、その第 1 演出実行手段により前記第 1 演出が実行されている状態において前記第 1 の表示態様を更

40

50

新する更新手段（普図時短更新処理 S 8 5 1 V F）と、前記第 1 演出が終了した後に、前記第 1 方向へと遊技球を発射することを促す第 2 の表示態様を少なくとも含む演出である前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行する第 2 演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特典遊技状態中に前記第 2 状態に設定された後の所定期間において前記第 1 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成され、少なくとも前記第 2 状態に設定されているが前記特典遊技状態には設定されていない所定の状態においては、前記第 2 方向へと遊技球を発射した方が、前記第 1 方向へと遊技球を発射するよりも有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機 V G 1。

従来より、1 種 2 種の小当たり V 仕様の遊技機において、時短状態中に V 入賞可能な小当たりで当選した場合には、小当たり遊技の開始に合わせて「V を狙え演出」を実行し、V 入賞しない小当たりで当選した場合には、「V を狙え演出」を実行しないように構成された遊技機がある。このように構成された遊技機では、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技が V 入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうという問題があった。

これに対して、遊技機 V G 1 では、開始された時点では V 入賞し難い第 1 状態である小当たり遊技中に、V 入賞可能な第 2 状態を設定することができるため、小当たり遊技が開始された時点で今回の小当たり遊技が V 入賞可能な小当たりであるか否かを遊技者に容易に把握されてしまうことを抑制することができる。

さらに、遊技機 V G 1 では、小当たり遊技の開始に合わせて「V を狙え演出」を実行するのでは無く、小当たり遊技中に第 2 状態を設定するための条件が成立したことに基づいて「V を狙え演出」を実行するように構成しているため、第 2 状態が設定されていないにも関わらず「V を狙え演出」が実行されてしまい、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

加えて、遊技機 V G 1 では、小当たり遊技中に第 1 演出が実行されるため、第 1 演出に含まれる第 1 の表示態様の更新状況を把握することで、第 2 状態が設定されるまでの残期間を遊技者に把握させることができる。よって、小当たり遊技中に第 2 状態が設定されることを目指して遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

遊技機 V G 1 において、前記遊技機は、前記第 1 状態が設定されている前記特典遊技状態において最初に表示される前記第 1 の表示態様として、同一の前記第 1 の表示態様を表示可能に構成されていることを特徴とする遊技機 V G 2。

遊技機 V G 2 によれば、遊技機 V G 1 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 状態が設定されている特典遊技状態において最初に表示される第 1 の表示態様が示す数値情報として、同一の数値情報を示す第 1 の表示態様が表示されるため、最初に第 1 の表示態様が表示されてから第 1 状態を第 2 状態へと切り替えるために必要となる特定条件の成立回数を固定することができる。よって、第 1 の表示態様が表示されてから第 2 状態が設定されるまでの期間を遊技者に予測させ易くすることができるため、分かり易い遊技を遊技者に提供することができるという効果がある。また、第 1 状態が設定されている特典遊技状態が実行されてからどのタイミングで第 1 の表示態様が表示されるかに対して遊技者に興味を持たせることができるため、特典遊技状態中の遊技を行っている遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機 V G 1 または V G 2 において、前記更新手段は、時間経過に基づいて前記第 1 の表示態様を更新可能であることを特徴とする遊技機 V G 3。

遊技機 V G 3 によれば、遊技機 V G 1 または V G 2 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第 1 の表示態様が時間経過に基づいて更新されるため、第 1 状態が終了するまで待つという斬新な遊技性を遊技者に提供することができ、遊技者が遊技に早期に飽きしてしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 V G 1 から V G 3 のいずれかにおいて、前記更新手段は、前記特定条件が成立する毎に前記第 1 の表示態様を更新可能であることを特徴とする遊技機 V G 4。

遊技機 V G 4 によれば、遊技機 V G 1 から V G 3 のいずれかの奏する効果に加え、次の

10

20

30

40

50

効果を奏する。即ち、特定条件が成立する毎に第1の表示態様を更新させることができるため、第1状態を終了させるために必要となる特定条件の残成立回数を更新後の第1の表示態様を把握することで遊技者に予測させ易くすることができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機V G 1からV G 4のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第1の表示態様が表示されてから所定期間が経過した場合に、前記更新手段により前記第1の表示態様を更新させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機V G 5。

遊技機V G 5によれば、遊技機V G 1からV G 4のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1の表示態様が表示されてから所定期間が経過するまでは、更新手段によって第1の表示態様が更新されてしまうことを抑制することができる。このように構成することで、表示された直後の第1の表示態様を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

10

遊技機V G 1からV G 5のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第1状態が終了する第1タイミングとは異なる第2タイミングで前記第1演出を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機V G 6。

遊技機V G 6によれば、遊技機V G 1からV G 5のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1状態が終了する第1タイミングとは異なる第2タイミングで第1演出を終了させることができるため、第1演出の演出内容を注視している遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。

遊技機V G 6において、前記遊技機は、前記第1タイミングよりも後の前記第2タイミングが経過するまで前記第1演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機V G 7。

20

遊技機V G 7によれば、遊技機V G 6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1状態が終了する第1タイミングよりも後の第2タイミングが経過するまで第1演出を継続させることができるため、第2状態が設定されている状況となった場合であっても、第1状態中と同様に第1方向へと遊技球を発射させ易くすることができるという効果がある。

遊技機V G 6において、前記遊技機は、前記第1タイミングよりも前の前記第2タイミングが経過するまで前記第1演出を継続させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機V G 8。

30

遊技機V G 8によれば、遊技機V G 6の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1状態が終了するよりも前に第1演出を終了させることができるため、実際に第1状態が終了するよりも前に、第1状態が終了し、第2状態が設定されることを遊技者に把握させ易くすることができるという効果がある。

遊技機V G 3において、遊技球が入球可能な第1入球手段を有し、前記遊技機は、特定時間が経過した場合、或いは、前記第1入球手段へと遊技球が入球した場合に、前記第1演出を終了させることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機V G 8。

遊技機V G 8によれば、遊技機V G 3の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、時間経過する前に第1入球手段へと遊技球が入球した場合にも第1演出を終了させることが可能となるため、第1演出が実行されている遊技中において、遊技球を発射する遊技を行うか否かを遊技者に選択させる楽しみを提供することができるという効果がある。

40

遊技機V G 8において、前記遊技機は、前記第1入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて前記第1演出が終了する場合には、前記特定時間が経過した場合には表示されない特定表示態様が表示されるように構成されていることを特徴とする遊技機V G 9。

遊技機V G 9によれば、遊技機V G 8の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第1入球手段へと遊技球を入球させたことに基づいて第1演出を終了させた場合には、特定表示態様が表示されるため、第1演出が終了した契機を遊技者に分かり易く把握させることができるという効果がある。

遊技機V G 9において、前記遊技機は、前記特典遊技状態が設定されている状況の方が、前記特典遊技状態が設定されていない状況よりも前記第1入球手段へと遊技球を入球さ

50

せ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機 V G 1 0。

遊技機 V G 1 0 によれば、遊技機 V G 9 の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特典遊技状態が設定されていない状況では、特典遊技状態中に実行される第 1 演出を終了させるための契機となる第 1 入球手段への遊技球の入球度合いを遊技者に把握されることが無いため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【 7 5 5 7 】

< 5 0 9 2 シリーズ >

< 特徴 W A 群 > ( 電源投入後の通常状態において設定変更操作を介さずに、少なくとも所定期間、現状よりも高い段階の設定値に変更する )

操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を所定の遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記複数段階の設定値として第 1 の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において第 1 条件が成立したに基づいて、前記第 1 の設定値よりも高い段階に対応する第 2 の設定値に変更する第 1 変更手段と、その第 1 変更手段によって前記第 2 の設定値に変更された後で第 2 条件が成立したに基づいて、前記第 2 の設定値よりも低い段階に対応する設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、を備え、前記第 1 条件と前記第 2 条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機 W A 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが困難になる場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機 W A 1 によれば、所定の報知によって第 1 条件が成立して第 2 の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 において、特定の制御条件が成立したに基づいて、設定されている前記設定値を用いて特定制御を実行する特定制御手段と、その特定制御手段による前記特定制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 W A 2。

遊技機 W A 2 によれば、遊技機 W A 1 の奏する効果に加え、特定制御手段による設定値を加味した単一の特定制御によって特定演出の演出態様を決定することができるので、特定演出の演出態様を決定するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 において、所定の制御条件が成立したに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第 1 の制御を実行する第 1 制御手段と、設定されている前記設定値と前記第 1 の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第 2 の制御を実行する第 2 制御手段と、前記第 2 の制御の結果として実行される演出

10

20

30

40

50

であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 W A 3。

遊技機 W A 3 によれば、遊技機 W A 1 の奏する効果に加え、第 1 制御手段の制御と設定されている設定値とを加味した第 2 制御手段の制御によって特定演出の演出態様を決定することができるので、特定演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 3 のいずれかにおいて、前記所定の報知は、前記第 1 条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機 W A 4。

遊技機 W A 4 によれば、遊技機 W A 1 から W A 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、第 1 条件が成立したと確信させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 3 のいずれかにおいて、前記所定の報知は、前記第 1 条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において第 3 条件が成立したことに基づいて第 1 の割合で実行される報知であり、前記所定の遊技状態において前記第 1 条件が成立したことに基づいて前記第 1 の割合よりも高い第 2 の割合で実行される報知であり、前記遊技機は、前記第 3 条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記第 3 条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機 W A 5。

遊技機 W A 5 によれば、遊技機 W A 1 から W A 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知の実行状況に応じて単に第 3 条件が成立したのか、第 1 条件が成立して設定値が上昇したのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記遊技機の電源が遮断される際に第 1 特定条件が成立していれば、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値と同一の設定値が設定され、前記遊技機の電源が遮断される際に前記第 1 特定条件とは異なる第 2 特定条件が成立していれば、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定される構成であることを特徴とする遊技機 W A 6。

遊技機 W A 6 によれば、遊技機 W A 1 から W A 5 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 特定条件が成立しているか、第 2 特定条件が成立しているかによって、設定値が変更されるか否かが可変するので、特に、遊技機に対して電源が投入された後において遊技を行われていない可能性が高い遊技機で遊技を開始しようとする遊技者に対して、前回の電源の遮断時に第 2 特定条件が成立していたのか否かを予測して遊技機を選択する遊技性を実現することができる。

遊技機 W A 1 から W A 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記遊技機の電源が遮断される毎に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機 W A 7。

遊技機 W A 7 によれば、遊技機 W A 1 から W A 5 のいずれかが奏する効果に加え、遊技機の電源が遮断される毎に異なる設定値に設定される可能性があるため、特に、遊技機に対して電源が投入された後において遊技を行われていない可能性が高い遊技機で遊技を開始しようとする遊技者に対して、前回の電源の遮断時における設定値を予測して現在の設定値が有利な設定値に変更されている可能性があるか否かも予測させる遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 7 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記第 2 条件が成立した後においても再度成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 W A 8。

遊技機 W A 8 によれば、遊技機 W A 1 から W A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 2 条件が成立して第 1 の設定値に戻った後においても、再度第 1 条件が成立して第 2 の設定値に変更される可能性があるため、第 2 条件が成立した場合に遊技者の遊技に対するモチ

10

20

30

40

50



バージョンが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 7 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記遊技機が初期化されるまでの間において 1 回のみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 W A 9。

遊技機 W A 9 によれば、遊技機 W A 1 から W A 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件が 1 回のみしか成立しないので、初期化後一度も第 1 条件が成立していない可能性が高い遊技機において遊技を行いたいと思わせることができる。よって、初期化後の可能性が高い遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 9 のいずれかにおいて、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件の成立時点において設定されている設定値に応じて、前記第 2 の設定値として設定され得る設定値が異なり得る構成であることを特徴とする遊技機 W A 10。

10

遊技機 W A 10 によれば、遊技機 W A 1 から W A 9 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件の成立前における設定値に応じて、第 2 の設定値として設定され得る設定値が異なるので、設定されている設定値をより正確に推測したいと遊技者に対して思わせることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 9 のいずれかにおいて、前記第 1 変更手段は、前記第 1 条件の成立時点において設定されている設定値によらず、共通の設定値として前記第 2 の設定値に変更可能な構成であることを特徴とする遊技機 W A 11。

遊技機 W A 11 によれば、遊技機 W A 1 から W A 9 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件の成立前における設定値によらず、共通して第 2 の設定値に変更することができるので、第 1 条件の成立時点で低い段階の設定値に設定されているほど、第 1 条件が成立した場合における利益を相対的に高めることができる。よって、第 1 条件が成立することをより強く期待させることができるという効果がある。

20

遊技機 W A 1 から W A 11 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態においてのみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 W A 12。

遊技機 W A 12 によれば、遊技機 W A 1 から W A 11 のいずれかが奏する効果に加え、一般的名遊技機において不利となる初期化後の所定の遊技状態においてのみ、第 1 条件が成立し得るので、不利な所定の遊技状態が少なくとも第 1 条件が成立するまで継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 11 のいずれかにおいて、前記第 1 条件は、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが高い特定の遊技状態においても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 W A 13。

30

遊技機 W A 13 によれば、遊技機 W A 1 から W A 11 のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態以外の遊技状態においても第 1 条件が成立し得るので、第 1 条件が成立する頻度をより向上させることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 13 のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第 1 の制御を実行する第 1 制御手段と、設定されている前記設定値と前記第 1 の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第 2 の制御を実行する第 2 制御手段と、前記第 2 の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記特定演出実行手段は、前記第 2 の制御の結果に対応する前記特定演出が実行不可能となり得る所定の異常が発生した場合に、前記第 1 の制御の結果に対応する前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 W A 14。

40

遊技機 W A 14 によれば、遊技機 W A 1 から W A 13 のいずれかが奏するようかに加え、設定値を用いた第 2 の制御を実行することができない所定の異常が発生したとしても、第 1 の制御の結果のみを用いて特定演出を実行することができるので、特定演出を実行することができなくなる重篤な不具合の発生を抑制することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 13 のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の制御条件が成立

50



したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いず、所定の判別に対応する第1の制御を実行する第1制御手段と、設定されている前記設定値と前記第1の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第2の制御を実行する第2制御手段と、前記第2の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記第2の制御の結果に対応する前記特定演出が実行不可能となり得る所定の異常が発生した場合に、新たに設定値を特定する特定手段と、を有し、前記第2制御手段は、前記所定の以上が発生した場合に、前記特定手段によって特定された前記設定値を少なくとも用いて前記第2の制御を実行可能であることを特徴とする遊技機WA15。

10

遊技機WA15によれば、遊技機WA1からWA13のいずれかが奏する効果に加え、所定の異常が発生したとしても、設定値を新たに特定して第2の制御を実行することができるので、所定の異常の発生有無によらず、第2の制御を確実に実行することができるという効果がある。

遊技機WA1からWA15のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて、所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第2条件は、予め定められた第1回数の前記特定演出が実行されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WA16。

20

遊技機WA16によれば、遊技機WA1からWA15のいずれかが奏する効果に加え、第1条件が成立した場合に、第1回数の特定演出が実行されるまでに特定の判別結果が報知されることを強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WA1からWA15のいずれかにおいて、前記遊技機は、操作可能な特定操作手段を有し、前記第2条件は、少なくとも前記特定操作手段に対して特定の操作内容の操作を行った場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WA17。

遊技機WA17によれば、遊技機WA1からWA15のいずれかが奏する効果に加え、特定の操作内容の操作を行うことで設定値が低い設定値に変更される可能性があるため、特定の操作内容の操作をなるべく行わずに遊技を進行したいと思わせることができるという効果がある。

30

遊技機WA1からWA17のいずれかにおいて、前記所定の遊技状態は、遊技者にとって有利度合いが最も低い遊技状態であることを特徴とする遊技機WA18。

遊技機WA18によれば、遊技機WA1からWA17のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが最も低い所定の遊技状態においてのみ、第2の設定値に設定され得るので、第1条件が成立するまで低い有利度合いの状態が継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機WA1からWA17のいずれかにおいて、前記所定の遊技状態は、遊技者にとって有利度合いが最も高い遊技状態であることを特徴とする遊技機WA19。

遊技機WA19によれば、遊技機WA1からWA17のいずれかが奏する効果に加え、有利度合いが最も高い所定の遊技状態において、第1条件が成立することで更に有利度合いが高くなるので、所定の遊技状態における期待感をより向上させることができるという効果がある。

40

遊技機WA1からWA19のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第1条件として、第1の第1条件と、その第1の第1条件とは少なくとも異なる第2の第1条件と、を少なくとも有しており、前記報知手段は、前記所定の報知として、前記第1の第1条件が成立した場合には実行されない特定の報知を、前記第2の第1条件が成立したことに基づいて実行可能な構成であることを特徴とする遊技機WA20。

遊技機WA20によれば、遊技機WA1からWA19のいずれかが奏する効果に加え、第2の第1条件が成立した場合には特定の報知が実行されるが、第1の第1条件が成立し

50

た場合には特定の報知が実行されないので、第2の第1条件が成立することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機WA1からWA19のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記第1条件として、第1の第1条件と、その第1の第1条件とは少なくとも異なる第2の第1条件と、を少なくとも有しており、前記報知手段は、前記所定の報知として、複数の異なる種別のうち1の種別の前記所定の報知を実行可能な構成であり、前記所定の報知として、前記第1の第1条件が成立したか、前記第2の第1条件が成立したかによらず、前記複数の異なる種別の全てが実行され得る構成であることを特徴とする遊技機WA21。

遊技機WA21によれば、遊技機WA1からWA19のいずれかが奏する効果に加え、成立した第1条件の種別によらず、全ての所定の報知の種別が設定され得るので、成立した第1条件の種別によらず所定の報知に対して期待させることができるという効果がある。

10

遊技機WA1からWA21のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて、所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記第1条件は、予め定められた第2回数の前記特定演出が実行されたことに基づいて成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WA22。

遊技機WA22によれば、遊技機WA1からWA21のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態において、第2回数の特定演出が実行されることを強く期待させることができるので、所定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

遊技機WA1からWA21のいずれかにおいて、前記遊技機は、操作可能な特定操作手段を有し、前記第1条件は、少なくとも前記特定操作手段に対して所定の操作内容の操作を行った場合に成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WA23。

遊技機WA23によれば、遊技機WA1からWA21のいずれかが奏する効果に加え、特定の操作内容の操作を行うことで設定値が第2の設定値に変更される可能性があるため、遊技者に対して積極的に特定の操作内容の操作を行わせることができるという効果がある。

遊技機WA1からWA23のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記第2の設定値が設定され得る構成であることを特徴とする遊技機WA24。

30

遊技機WA24によれば、遊技機WA1からWA23のいずれかが奏する効果に加え、電源が投入された直後にも第1条件が成立した場合と同様に第2の設定値に設定される可能性があるため、電源が投入された後の状態である可能性が高い遊技機において遊技を行いたいと思わせることができるという効果がある。

遊技機WA1からWA23のいずれかにおいて、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入され、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値が設定される場合に、前記第2の設定値よりも低い段階に対応する設定値が設定される構成であることを特徴とする遊技機WA25。

40

遊技機WA25によれば、遊技機WA1からWA23のいずれかが奏する効果に加え、電源が投入された直後に過剰に有利となり過ぎることを抑制できると共に、第1条件が成立した場合における遊技者の期待感をより高めることができるという効果がある。

遊技機WA1からWA25のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記報知手段は、前記特定演出の実行中において前記所定の報知を実行可能であり、前記特定演出の演出結果によらない共通の態様で前記所定の報知を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機WA26。

遊技機WA26によれば、遊技機WA1からWA25のいずれかが奏する効果に加え、

50

特定演出の演出結果とは無関係に所定の報知を実行することができるので、特定演出の種類によって所定の報知が実行されなくなってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 2 5 のいずれかにおいて、前記遊技機は、所定の実行条件が成立したことに基づいて特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有し、前記報知手段は、前記特定演出の実行中において前記所定の報知を実行可能であり、前記所定の報知は、前記特定の判別結果が報知される前記特定演出において実行が回避される構成であることを特徴とする遊技機 W A 2 7。

遊技機 W A 2 7 によれば、遊技機 W A 1 から W A 2 5 のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知を確認したいと考える遊技者に対して、特定演出において特定の判別結果が報知されないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 2 7 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機 W A 2 8。

遊技機 W A 2 8 によれば、遊技機 W A 1 から W A 2 7 のいずれかが奏する効果に加え、所定の設定条件が成立した場合に、最初から比較的高い段階である第 2 の設定値に設定される場合もあるため、遊技者に対して第 2 の設定値に設定されていることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 W A 1 から W A 2 7 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記第 2 の設定値よりも低い段階に対応する設定値を設定する構成であることを特徴とする遊技機 W A 2 9。

遊技機 W A 2 9 によれば、遊技機 W A 1 から W A 2 7 のいずれかが奏する効果に加え、第 1 条件が成立した場合に設定値が上昇する余地を残すことができるので、所定の設定条件が成立した場合に設定される設定値によらず、第 1 条件が成立することを期待させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 5 8 】

< 特徴 W B 群 > (ある状態では、所定条件が成立する毎に有利度合いに関する所定の計数値を更新し、別の状態では所定条件が成立しても所定の計数値を更新しない)

所定の表示態様を表示可能な表示手段を有した遊技機において、所定の設定条件が成立したことに基づいて、第 1 状態と、その第 1 状態とは異なる第 2 状態と、を少なくとも含む複数のうち 1 の状態を設定する状態設定手段と、所定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の計数値を更新することが可能な更新手段と、少なくとも前記第 1 状態において、前記所定の計数値の更新が第 1 所定数となった場合に少なくとも成立し得る第 1 条件が成立する毎に、前記所定の計数値が更新されたことを示す第 1 の報知を実行可能な第 1 報知手段と、少なくとも前記第 1 状態において、前記所定の計数値の更新が前記第 1 所定数よりも多い第 2 所定数となった場合に少なくとも成立し得る第 2 条件が成立する毎に、遊技者の有利度合いに関連する第 2 の報知を実行する第 2 報知手段と、を備え、前記更新手段は、前記第 1 状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新し、前記第 2 状態において前記所定条件が成立した場合に前記所定の計数値を更新しない構成であり、前記遊技機は、前記第 2 報知手段によって実行される前記第 2 の報知の種類別として、第 1 報知種別と、その第 1 報知種別よりも高い有利度合いに対応する第 2 報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有していることを特徴とする遊技機 W B 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた(例えば、特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報)。

また、係る従来型の遊技機の中には、興趣演出の一環として、有利度合いを報知する演

10

20

30

40

50

出を実行可能に構成されているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機において、有利度合いの報知を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機WB1によれば、有利度合いを好適に報知することができるという効果がある。

遊技機WB1において、前回の第2の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下していたとしても、前記第2の報知において遊技者の有利度合いが低下したことが示されない構成であることを特徴とする遊技機WB2。

遊技機WB2によれば、遊技機WB1の奏する効果に加え、有利度合いが低下したとしても有利度合いが低下したことを示さない構成としているので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。 10

遊技機WB2において、前記第2報知手段は、前回の第2の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下している状況下において前記第2の報知が実行される場合に、前記第1報知種別の前記第2の報知を実行可能であって前記第2報知種別の前記第2報知を実行しない構成であり、前記第1報知種別は、有利度合いが維持されたことを遊技者に対して示唆可能な報知であり、前記第1報知種別は、有利度合いが上昇したことを遊技者に対して示唆可能な報知であることを特徴とする遊技機WB3。

遊技機WB3によれば、遊技機WB2の奏する効果に加え、有利度合いが低下したとしても、有利度合いが維持されていることを示唆することができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。 20

遊技機WB3において、前記遊技機は、前記第2報知手段によって実行される前記第2の報知の種別として、前記第1報知種別と、前記第2報知種別と、前記第1報知種別とも前記第2報知種別とも異なる第3報知種別と、を少なくとも含む複数の種別を有しており、前記第2報知手段は、前回の第2の報知が実行された時点よりも遊技者の有利度合いが低下している状況下において前記第2の報知が実行される場合に、前記第1報知種別の前記第2の報知と前記第3報知種別の前記第2の報知とを実行可能な構成であり、前記第3報知種別は、有利度合いが変更されたことを遊技者に対して示唆可能な報知であって有利度合いが低下したのか上昇したのかを特定することが困難な報知であることを特徴とする遊技機WB4。

遊技機WB4によれば、遊技機WB3の奏する効果に加え、有利度合いが低下した状況下で第3報知種別の第2の報知が実行されることで、有利度合いが変更されたことのみを報知することができ、有利度合いが低下したにもかかわらず有利度合いが上昇したのかもしれないと遊技者に対して期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。 30

遊技機WB1からWB4のいずれかにおいて、特定回数の前記第2の報知が行われた後は、少なくとも前記第1状態が継続している間において前記第2条件が成立したとしても前記第2の報知が行われなくなる構成であることを特徴とする遊技機WB5。

遊技機WB5によれば、遊技機WB1からWB4のいずれかが奏する効果に加え、特定回数第2の報知が行われるまでの間に限り、第2条件が成立する毎に第2の報知が実行されるので、第2の報知の回数が特定回数未満の範囲において、第2条件の成立有無に対して頼注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興味をより向上させることができるという効果がある。 40

遊技機WB1からWB5のいずれかにおいて、前記遊技機に対して電源が投入された際に所定条件が成立していた場合に、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記第1状態において前記第2条件が成立する毎に、前記設定値を予め定められた特定の順序で切り替えることが可能な設定値切替手段と、を備え、前記第2の報知は、設定されている前記設定値を示唆可能な報知であることを特徴とする遊技機WB6。

遊技機WB6によれば、遊技機WB1からWB5のいずれかが奏する効果に加え、設定 50

されている設定値を第2の報知によって示唆することができるので、第2の報知の内容に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WB6において、前記第2報知手段は、当該第2の報知の実行契機となった前記第2条件が成立する前の前記設定値と前記第2条件が成立した後の設定値との差分に応じた種別の前記第2の報知を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機WB7。

遊技機WB7によれば、遊技機WB6の奏する効果に加え、第2条件の成立前後における設定値の変化を第2の報知によって推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WB7において、前記第1状態において第3条件が成立したことに基づいて、当該第3条件の成立時点で設定されている設定値を示唆する所定の示唆演出を実行する示唆演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機WB8。

遊技機WB8によれば、遊技機WB7の奏する効果に加え、所定の示唆演出の内容から設定値を推測させる遊技性を実現することができる上に、第2の報知の内容と合わせて、設定値がどのように推移しているのかも推測させる遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7559】

<特徴WC群>（遊技中に特定条件が成立する毎に、有利度合いを予め定められた順番で変更する）

所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技に関する所定の設定値を、第1設定値と、その第1設定値よりも前記特典遊技が実行され易くなる第2設定値と、を少なくとも含む複数のうち1の設定値に設定可能な設定手段と、操作可能な操作手段と、前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、を備え、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において、予め定められた特定条件が成立する毎に、予め定められた順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機WC1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技状態として、有利度合い等が異なる複数を設けているものも存在する（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

また、係る従来型の遊技機の中には、抽選結果が当たりとなる確率として、互いに異なる確率に対応する複数段階の設定値のうち1の設定値を設定可能なものも知られており、設定値に応じて有利度合いを異ならせることにより、より高い設定値が設定されていることに期待させる遊技性をも実現可能に構成することで、興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、少なくとも遊技を継続している間において設定値が変更されることがないため、遊技機に設定されている設定値が低い段階の設定値であると遊技者に推測されてしまうと、当該遊技機での遊技を継続したいと思わせ難くなってしまふという問題点があった。

これに対して遊技機WC1によれば、特定条件が成立する毎に、特典遊技の実行されやすさに対応する設定値を切り替えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機WC1において、前記設定手段によって前記所定の設定値を設定する順序を規定した規定情報を少なくとも記憶した規定情報記憶手段を備え、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において前記特定条件が成立する毎に、前記規定情報に規定された順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機WC2。

遊技機WC2によれば、遊技機WC1の奏する効果に加え、所定の設定値を設定する順

10

20

30

40

50

序が規定情報に規定されているので、所定の設定値をより正確に設定することができるという効果がある。

遊技機WC2において、前記規定情報記憶手段は、前記規定情報として、第1規定情報と、その第1規定情報とは異なる第2規定情報と、を少なくとも含む複数の前記規定情報が記憶されており、前記遊技機は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化されたことに基づいて、前記複数の前記規定情報のうち1の前記規定情報を選択する選択手段を有し、前記設定手段は、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において前記特定条件が成立する毎に、前記選択手段によって選択された前記規定情報に規定された順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機WC3。

遊技機WC3によれば、遊技機WC2の奏する効果に加え、選択手段によって選択された規定情報に応じた順序で所定の設定値を設定していくことができるので、所定の設定値の推移を多様化させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WC3において、操作可能な第2操作手段を備え、前記選択手段は、前記第2操作手段に対する操作内容に応じて1の前記規定情報を選択可能な構成であることを特徴とする遊技機WC4。

遊技機WC4によれば、遊技機WC3の奏する効果に加え、遊技機の初期化時に第2操作手段を操作することで任意の規定情報を選択することができるので、ホールの経営方針等に応じた規定情報をホールの店員等が反映させることができる。よって、ホールにとって扱い易い遊技機を実現することができるという効果がある。

遊技機WC1からWC3のいずれかにおいて、前記特定条件が成立したことに基づいて、前記設定手段によって設定された前記所定の設定値を示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機WC4。

遊技機WC4によれば、遊技機WC1からWC3の奏する効果に加え、特定演出の内容によって設定された所定の設定値を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WC4において、前記特定演出は、前記特定条件が成立する前の前記所定の設定値と、前記特定条件が成立した後の前記所定の設定値との差分を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機WC5。

遊技機WC5によれば、遊技機WC4の奏する効果に加え、特定条件の成立前後における設定値の変化を第2の報知によって推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WC1からWC5のいずれかにおいて、前記設定手段は、初期化手段によって前記遊技機が初期化された後において、前記特定条件の成立回数が特定回数となるまでの間において、前記特定条件が成立する毎に、予め定められた順序で前記所定の設定値を設定可能な構成であることを特徴とする遊技機WC6。

遊技機WC6によれば、遊技機WC1からWC5のいずれかが奏する効果に加え、設定手段によって所定の設定値が設定される回数が特定回数までに限定されているので、所定の設定値を設定する順序を規定したデータが膨大となってしまうことを抑制することができるという効果がある。

遊技機WC6において、前記特定条件の成立回数が前記特定回数となって設定される前記所定の設定値は、前記特典遊技が最も実行され易くなる設定値であることを特徴とする遊技機WC7。

遊技機WC7によれば、遊技機WC6の奏する効果に加え、特定回数の特定条件が成立することで最も有利度合いが高くなるため、特定回数の特定条件が成立することを期待して遊技を継続させることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

遊技機WC1からWC7のいずれかにおいて、所定の設定条件が成立したことに基づいて、第1遊技状態と、その第1遊技状態よりも有利度合いが高い第2遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち1の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を備え、前記特定条件

10

20

30

40

50

は、前記第1遊技状態でのみ成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WC8。

遊技機WC8によれば、有利度合い低い第1遊技状態において所定の設定値が設定される可能性があるため、第1遊技状態がより長く継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機WC8において、前記第1の遊技状態は、少なくとも前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に設定される遊技状態であることを特徴とする遊技機WC9。

遊技機WC9によれば、遊技機WC8の奏する効果に加え、初期化後の遊技状態が長く継続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

#### 【7560】

<特徴WD群> (高い有利度合いに対応する設定よりも低い有利度合いに対応する設定の方が成立し易い所定条件が成立したことに基づいて、有利度合いが高くなる特定制御を実行する)

遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第1の有利度合いに対応する第1状態と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な特定要素設定手段を有した遊技機において、遊技に関する特定値を定期的に更新可能な更新手段と、所定の識別条件が成立したことに基づいて、前記特定値を識別する識別手段と、その識別手段によって識別された前記特定値を少なくとも用いて判別を実行可能な判別手段と、少なくとも所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で所定の判別結果と判別されたことに基づいて、当該所定の判別結果となる前の状態よりも遊技者に有利となり易いことを示す状態にするための特定制御を実行可能な制御手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定要素が前記第2状態に設定されている場合よりも前記第1状態に設定されている場合の方が前記特定制御が実行され易くなる構成であり、前記所定の遊技状態において前記所定の判別結果となって前記特定制御が実行された場合に、当該特定制御が実行された後の遊技状態が前記所定の遊技状態に維持され得る構成であることを特徴とする遊技機WD1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある (例えば、特許文献1：特許第2514417号公報)。

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

しかしながら、上述した従来型の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。

これに対して遊技機WD1によれば、有利な第2遊技状態においては、特定要素が有利度合いの低い第1状態に設定されている方が特定制御が実行され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機WD1において、前記特定要素設定手段は、前記第1状態と、前記第2状態と、前記第2の有利度合いよりも高い第3の有利度合いに対応する第3状態と、を少なくとも含む複数のうち1の状態に設定することが可能な構成であり、前記遊技機は、前記特定要素が前記第3状態に設定されている場合に前記特定制御が実行されない構成であることを特徴とする遊技機WD2。

遊技機WD2によれば、遊技機WD1の奏する効果に加え、有利度合いが高い第3状態に設定されていると、特定制御が実行されなくなるので、特定制御が実行されることを期待する遊技者に対して、第3状態に設定されていないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

遊技機WD1又はWD2において、第1の設定条件が成立したことに基づいて、第1遊

10

20

30

40

50



技状態を設定する第1遊技状態設定手段を備え、前記所定の遊技状態は、少なくとも前記第1遊技状態よりも有利度合いが高い遊技状態であることを特徴とする遊技機WD3。

遊技機WD3によれば、遊技機WD1又はWD2の奏する効果に加え、有利度合いが低い状態に設定されているほど、有利度合いが高い所定の遊技状態となることをより強く期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機WD3において、前記所定の遊技状態において第2の設定条件が成立したことに基づいて、前記所定の遊技状態よりも有利度合いが低い第2遊技状態を設定する第2遊技状態設定手段を備え、前記特定制御は、当該特定制御が終了するまで前記第2の設定条件が成立し難くなる制御であることを特徴とする遊技機WD4。

10

遊技機WD4によれば、遊技機WD3の奏する効果に加え、特定制御が実行されると第2遊技状態に設定される可能性が低くなるため、特定制御が実行されることを強く期待させることができる。よって、所定の遊技状態における遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機WD1からWD4のいずれかにおいて、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果と1回判別されるよりも、前記所定の判別結果が2回連続した場合の方が、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機WD5。

遊技機WD5によれば、遊技機WD1からWD4のいずれかが奏する効果に加え、所定の遊技状態において所定の判別結果が連続することを期待させる斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

20

遊技機WD5において、前記制御手段は、前記所定の遊技状態において、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果が連続した回数が多くなるほど、前記特定制御を実行する可能性が高くなる構成であることを特徴とする遊技機WD6。

遊技機WD6によれば、遊技機WD5の奏する効果に加え、特定制御の連続回数が多くなるほど特定制御が実行される可能性が高くなる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

遊技機WD1からWD6のいずれかにおいて、前記判別手段の判別で前記所定の判別結果とは異なる特定の判別結果と判別されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段を備え、前記第2状態は、前記第1状態よりも、前記特定の判別結果と判別される確率が高い状態であることを特徴とする遊技機WD7。

30

遊技機WD7によれば、遊技機WD1からWD6のいずれかが奏する効果に加え、第2状態は第1状態よりも特定の判別結果と判別される確率が高いので、第2状態に設定されていることをより強く期待させることができるという効果がある。

#### 【7561】

<特徴WE群> (特定演出の実行期間において、遊技機の正面とは少なくとも異なる所定方向へ向けて出力される所定の音声と、遊技機の正面から視認可能な演出態様と、を少なくとも設定する)

所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で特定の判別結果と判別されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機の正面方向から視認可能な表示画面を少なくとも有する表示手段と、所定の音声を、前記遊技機の正面方向を視認している遊技者に対して直接的に到達し難くなる所定方向に向けて出力することが可能な音声出力手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記表示手段の表示画面に表示される特定の表示態様と前記音声出力手段により出力される特定の音声の出力とによって前記判別手段の判別の有利度合いを示唆可能な特定演出を実行する特定演出実行手段と、を備え、前記遊技機は、前記特定演出の種別として、前記判別手段の判別の有利度合いが第1の有利度合いに対応する第1特定演出と、前記第1の有利度合いよりも高い第2の有利度合いに対応する第2特定演出と、を少なくとも有しており、前記特定の音声の種別として、少なくとも前記第1特定演出において出力される第1特定音声と、少なくとも前記

40

50



第 2 特定演出において出力される音声であって前記第 1 特定音声とは異なる音声である第 2 特定音声と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機 W E 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な当たり遊技が付与される。また、かかる従来型の遊技機には、スピーカ等の音声出力装置が設けられたものも存在し、視覚的な演出だけでなく、聴覚的な演出を実行可能に構成することで演出の態様を多様化し、興趣向上を図っていた（例えば、特許文献 1：特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、更なる興趣向上が求められている。

これに対して遊技機 W E 1 によれば、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 W E 1 において、前記第 1 特定演出と前記第 2 特定演出とは、前記特定の表示態様として共通の表示態様が表示される構成であることを特徴とする遊技機 W E 2。

遊技機 W E 2 によれば、遊技機 W E 1 の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に、音声態様を把握したいとより強く考えさせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 W E 1 において、前記特定演出実行手段は、前記第 1 特定演出において第 1 の表示態様を表示させ、前記第 2 特定演出において前記第 1 の表示態様とは異なる第 2 の表示態様を表示させることが可能な構成であることを特徴とする遊技機 W E 3。

遊技機 W E 3 によれば、遊技機 W E 1 の奏する効果に加え、表示態様から特定演出の種類を予測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 W E 1 から W E 3 のいずれかにおいて、所定の設定条件が成立したことに基づいて、前記判別手段の判別の有利度合いに対応する複数段階の設定値のうち 1 の設定値を設定可能な設定値設定手段を備え、前記特定演出実行手段は、設定されている前記設定値を示唆可能な演出であることを特徴とする遊技機 W E 4。

遊技機 W E 4 によれば、遊技機 W E 1 から W E 3 のいずれかが奏する効果に加え、特定演出によって設定値を示唆することができるので、特定演出に対してより注目して遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 W E 1 から W E 4 のいずれかにおいて、前記特定の表示態様は、第 1 の有利度合いを示唆可能な第 1 の表示態様と、前記第 1 の有利度合いとは異なる第 2 の有利度合いを示唆可能な第 2 の表示態様と、を少なくとも含む複数の表示態様を含んで構成され、前記特定の音声は、前記複数の表示態様のうち 1 の表示態様を特定し得る音声態様で構成されていることを特徴とする遊技機 W E 5。

遊技機 W E 5 によれば、遊技機 W E 1 から W E 4 のいずれかが奏する効果に加え、表示態様と音声態様との両方を把握することで正確な示唆内容を把握することができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 6 2 】

< 特徴 W F 群 > ( 所定要素を加味しない判別を実行した後で、所定要素を加味した判別を実行することで最終的な判別結果を決定する )

操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いずに所定の判別に対応する第 1 の制御を実行する第 1 制御手段と、設定されている前記設定値と前記第 1 の制御の結果とを少なくとも用いて前記所定の判別に対応する第 2 の制御を実行する第 2 制御手段と、

10

20

30

40

50

前記第 2 の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機 W F 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開 2 0 0 3 - 3 2 5 8 8 6 号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機において、演出を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機 W F 1 によれば、演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機 W F 1 において、前記所定の制御条件が成立した際に特定条件が成立していた場合に、前記第 2 制御手段による前記第 2 の制御の実行を抑制する抑制手段を備えることを特徴とする遊技機 W F 2。

遊技機 W F 2 によれば、遊技機 W F 1 の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて、第 2 の制御を実行するか否かを異ならせることができるので、特定演出を多様化させることができるという効果がある。

遊技機 W F 2 において、前記特定演出実行手段は、前記抑制手段によって前記第 2 の制御の実行が抑制された場合に、前記第 1 の制御の結果のみに基づく前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機 W F 3。

遊技機 W F 3 によれば、遊技機 W F 2 の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて、設定されている設定値が反映された特定演出を実行するか、設定されている設定値が反映されない特定演出を実行するかを異ならせることができるので、特定演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機 W F 1 から W F 3 のいずれかにおいて、所定の変更条件が成立したことに基づいて、前記設定値を変更することが可能な変更手段を備えることを特徴とする遊技機 W F 4

。遊技機 W F 4 によれば、遊技機 W F 1 から W F 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の変更条件が成立する毎に設定値を異ならせることができるので、遊技に関する所定の結果の出力の設定を多様化させることができるという効果がある。

遊技機 W F 4 において、前記所定の変更条件は、前記遊技機が初期化されなくても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機 W F 5。

遊技機 W F 5 によれば、遊技機 W F 4 の奏する効果に加え、遊技機が初期化されなくても設定値が変更され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

### 【 7 5 6 3 】

< 特徴 W G 群 > ( 所定要素を加味した判別が実行される場合と、所定要素を加味しない判別が実行される場合と、を状況に応じて切り替える )

操作可能な操作手段を有した遊技機において、前記遊技機に対して電源が投入された際に前記操作手段に対して特定の操作が行われたことに基づいて、前記遊技機を初期化する初期化手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る所定の設定条件が成立したことに基づいて、遊技に関する所定の結果の出力の設定に用いる複数段階の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、所定の制御条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を少なくとも用いた第 1 の制御を実行する第 1 制御手段と、前記第 1 の制御の結果として実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される第 1 演出を実行する第 1 演出実行手段と、前記第 1 演出において予め定められた特定の判別結果が報知された場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行

10

20

30

40

50

する特典遊技実行手段と、少なくとも前期所定の制御条件が成立する際に成立した状態となり得る特定条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値を用いない第2の制御を実行する第2制御手段と、前記第2の制御の結果として実行される演出であって前記第1演出とは少なくとも異なる演出である第2演出を実行する第2演出実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機WG1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開2003-325886号公報）。

10

しかしながら、係る従来型の遊技機において、演出を好適に実行することが困難になってしまう場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機WG1によれば、演出を好適に実行することができるという効果がある。

遊技機WG1において、前記第2演出が実行されている間は前記第1演出が実行されない構成であることを特徴とする遊技機WG2。

遊技機WG2によれば、遊技機WG1の奏する効果に加え、演出をより好適に実行することができるという効果がある。

遊技機WG1又はWG2において、前記特典遊技実行手段は、前記第2演出の実行中に前記特定の判別結果が報知された場合に、前記特典遊技を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機WG3。

20

遊技機WG3によれば、遊技機WG1又はWG2の奏する効果に加え、第1演出で特定の判別結果が報知された場合も第2演出で特定の判別結果が報知された場合も特典遊技が実行されるので、第1演出が実行されるか第2演出が実行されるかによらず、特典遊技に対する期待感を抱かせることができるという効果がある。

遊技機WG1からWG3のいずれかにおいて、所定の変更条件が成立したことに基づいて、前記設定値を変更することが可能な変更手段を備えることを特徴とする遊技機WG4。

遊技機WG4によれば、遊技機WG1からWG3のいずれかが奏する効果に加え、所定の変更条件が成立する毎に設定値を異ならせることができるので、遊技に関する所定の結果の出力の設定を多様化させることができるという効果がある。

30

遊技機WG4において、前記所定の変更条件は、前記遊技機が初期化されなくても成立し得る条件であることを特徴とする遊技機WG5。

遊技機WG5によれば、遊技機WG4の奏する効果に加え、遊技機が初期化されなくても設定値が変更され得る斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

#### 【7564】

<特徴WH群>（初期化を伴わずに電源が投入された場合に、設定値が変更され得る）

所定の設定条件が成立したことに基づいて、複数段階の設定値のうち1の設定値に設定することが可能な設定手段を有した遊技機において、前記設定値として第1の設定値が設定されている状況下において予め定められた第1の切替条件が成立したことに基づいて、前記設定値を前記第1の設定値とは異なる段階に対応する第2の設定値に切り替えることが可能な第1切替手段と、前記第2の設定値に切り替えられた後で第2の切替条件が成立したことに基づいて、前記設定値を前記第2の設定値とは少なくとも異なる設定値に切り替えることが可能な第2切替手段と、前記第1の切替条件が成立したことに基づいて、特定の報知演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、前記第1の切替条件と前記第2の切替条件とは、少なくとも前記遊技機が初期化された後で前記遊技機の電源が遮断されず、且つ、前記遊技機が初期化されたことに基づいて設定される所定の遊技状態から変更されていなくても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記遊技機が初期化されずに前記遊

40

50

技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値に切り替えられ得る構成であることを特徴とする遊技機W H 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する（例えば、特許文献1：特許第2514417号公報）。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが困難になる場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機W H 1によれば、特定の報知演出によって第1の切替条件が成立して第2の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。

10

遊技機W H 1において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第1の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機W H 2。

遊技機W H 2によれば、遊技機W H 1が奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、第1の切替条件が成立したと確信させることができるという効果がある。

遊技機W H 1において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第1の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において特定条件が成立したに基づいて所定確率で実行される演出であり、前記第1の切替条件が成立したに基づいて前記所定確率よりも高い確率で実行される演出であり、前記遊技機は、前記特定条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記特定条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機W H 3。

20

遊技機W H 3によれば、遊技機W H 1の奏する効果に加え、特定の報知演出の実行状況に応じて単に特定条件が成立したのか、第1切替条件が成立して設定値が切り替わったのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

遊技機W H 1からW H 3のいずれかにおいて、所定の判別条件が成立したに基づいて、第1判定を実行する第1判定手段と、前記第1判定の判定結果を少なくとも用いて第2判定を実行する第2判定手段と、前記第2判定の判定結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される動的表示演出を実行する動的表示演出実行手段と、前記動的表示演出において特定の判別結果に対応する演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第1判定手段は、前記第1判定として設定されている前記設定値によらない判定を実行可能な構成であり、前記第2判定手段は、前記第2判定として設定されている前記設定値に応じて判定結果が異なり得る判定を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機W H 4。

30

遊技機W H 4によれば、遊技機W H 1からW H 3のいずれかが奏する効果に加え、第1判定の判定結果と設定されている設定値とを加味した第2判定によって動的表示演出の演出態様を決定することができるので、動的表示演出の演出態様を好適に設定することができるという効果がある。

遊技機W H 1からW H 3のいずれかにおいて、特定の判別条件が成立したに基づいて、所定の判定を実行する所定判定手段と、その所定判定手段の判定結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される動的表示演出を実行する動的表示演出実行手段と、前記動的表示演出において特定の判別結果に対応する演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記所定判定手段は、前記設定値に応じて判別結果が異なり得る判定を実行可能な構成であることを特徴とする遊技機W H 5。

40

遊技機W H 5によれば、遊技機W H 1からW H 3のいずれかが奏する効果に加え、所定判定手段による設定値を加味した単一の判定によって動的表示演出の演出態様を決定することができるので、動的表示演出の演出態様を決定するための処理負荷を軽減させることができるという効果がある。

50

遊技機 W H 1 から W H 5 のいずれかにおいて、前記第 2 の設定値は、前記第 1 の設定値よりも高い段階に対応する設定値であることを特徴とする遊技機 W H 6。

遊技機 W H 6 によれば、遊技機 W H 1 から W H 5 のいずれかが奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、高い段階に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができるという効果がある。

遊技機 W H 1 から W H 5 のいずれかにおいて、前記第 2 の設定値は、前記第 1 の設定値よりも低い段階に対応する設定値であることを特徴とする遊技機 W H 7。

遊技機 W H 7 によれば、遊技機 W H 1 から W H 5 のいずれかが奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、低い段階に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

#### 【 7 5 6 5 】

< 特徴 W I 群 > ( 設定値によらない抽選の抽選結果を用いて、設定値に応じた抽選を実行する )

遊技機を初期化する初期化手段を有した遊技機において、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に成立し得る特定条件が成立したことに基づいて、互いに異なる複数の設定値のうち 1 の設定値に設定することが可能な設定手段と、前記初期化手段によって前記遊技機が初期化された場合に、前記遊技機の遊技状態を遊技者にとって不利な不利遊技状態に設定する不利遊技状態設定手段と、前記複数の設定値として第 1 の設定値が設定されている前記所定の遊技状態において予め定められた第 1 の変更条件が成立したことに基づいて、前記第 1 の設定値とは異なる数値に対応する第 2 の設定値に変更する第 1 変更手段と、その第 1 変更手段によって前記第 2 の設定値に変更された後で予め定められた第 2 の変更条件が成立したことに基づいて、前記第 2 の設定値とは異なる数値に対応する設定値に変更する第 2 変更手段と、少なくとも前記不利遊技状態において前記第 1 の変更条件が成立したことに基づいて、所定の報知を実行可能な報知手段と、所定の判別条件が成立したことに基づいて、設定されている前記設定値によらない第 1 の判別を実行する第 1 判別手段と、設定されている前記設定値と前記第 1 の判別の判別結果とを少なくとも用いて第 2 の判別を実行する第 2 判別手段と、前記第 2 の判別の判別結果に応じて実行される演出であって所定の動的表示が少なくとも実行される所定演出を実行する所定演出実行手段と、前記所定演出において所定の演出結果となった場合に、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第 1 の変更条件と前記第 2 の変更条件とは、少なくとも前記遊技機の電源が遮断されずに前記所定の遊技状態が継続していたとしても成立し得る条件であり、前記遊技機は、前記初期化手段による前記遊技機の初期化を伴わずに前記遊技機に対して電源が投入された場合に、前記遊技機の電源が遮断される前の設定値とは異なる設定値に変更され得る構成であることを特徴とする遊技機 W I 1。

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、遊技機の状態として、有利度合い等が異なる複数の状態を設けているものも存在する ( 例えば、特許文献 1 : 特許第 2 5 1 4 4 1 7 号公報 )。

しかしながら、係る従来型の遊技機においては、遊技機の状態を好適に報知することが困難になる場合があるという問題点がある。

これに対して遊技機 W I 1 によれば、所定の報知によって第 1 条件が成立して第 2 の設定値に変更されたということを遊技者に対して報知することができるので、遊技機の状態を好適に報知することができるという効果がある。

遊技機 W I 1 において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第 1 の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態では実行されない報知であることを特徴とする遊技機 W I 2。

遊技機 W I 2 によれば、遊技機 W I 1 が奏する効果に加え、特定の報知演出が実行された場合に、第 1 の切替条件が成立したと確信させることができるという効果がある。

遊技機 W I 1 において、前記特定の報知演出は、前記遊技機が初期化されてから最初に前記第 1 の切替条件が成立するよりも前の前記所定の遊技状態において特定条件が成立したことに基づいて所定確率で実行される演出であり、前記第 1 の切替条件が成立したことに基づいて前記所定確率よりも高い確率で実行される演出であり、前記遊技機は、前記特定条件が成立する前の前記所定の遊技状態における設定値が、前記特定条件が成立した後も維持される構成であることを特徴とする遊技機 W I 3。

遊技機 W I 3 によれば、遊技機 W I 1 の奏する効果に加え、特定の報知演出の実行状況に応じて単に特定条件が成立したのか、第 1 切替条件が成立して設定値が切り替わったのかを予測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができるという効果がある。

10

遊技機 W I 1 から W I 3 のいずれかにおいて、前記第 2 の設定値は、前記第 1 の設定値よりも高い数値に対応する設定値であることを特徴とする遊技機 W I 4。

遊技機 W I 4 によれば、遊技機 W I 1 から W I 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、高い数値に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができるという効果がある。

遊技機 W I 1 から W I 3 のいずれかにおいて、前記第 2 の設定値は、前記第 1 の設定値よりも低い数値に対応する設定値であることを特徴とする遊技機 W I 5。

遊技機 W I 5 によれば、遊技機 W I 1 から W I 3 のいずれかが奏する効果に加え、所定の報知が実行された場合に、低い数値に対応する設定値に切り替えられたということを遊技者に対して理解させることができるので、遊技者が遊技にのめり込み過ぎてしまうことを抑制することができるという効果がある。

20

#### 【 7 5 6 6 】

< 5 0 9 5 シリーズ >

< 特徴 X A 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間が開始されたことに基づいて、所定の態様で識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な可変表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、前記期間が開始される毎に前記複数の図柄列のうち、少なくとも 1 の図柄列の図柄を予め定められた順序で更新して停止表示させることが可能な図柄制御手段と、を有し、前記期間において前記複数の図柄を組み合わせた前記識別情報の態様により前記期間が終了した後の状態が遊技者に有利な状態であるかを識別可能とすることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X X A 1。

30

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

40

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興味を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X A 1 によれば、複数の図柄列のうち、1 の図柄列で予め定められた順序で期間が設定される毎に更新されて停止されるので、遊技者に有利な状態となることを事前に遊技者に識別し易くすることが可能となり、遊技の興味を向上することができるという効果がある。

遊技機 X A 1 において、前記図柄には、数値情報が付与されており、前記図柄制御手段は、前記期間が開始される毎に、予め定められた前記図柄に付与された数値情報の更新順序で前記図柄を更新させて停止表示させるものであることを特徴とする遊技機 X A 2。

遊技機 X A 2 によれば、遊技機 X A 1 の奏する効果に加え、図柄に付与された数値情報

50

が予め定められた順序で更新されるので、遊技者に次にどの図柄が更新されて停止表示されるかをわかり易くすることができるという効果がある。

遊技機 X A 1 または X A 2 において、前記図柄制御手段は、特定条件が成立することで次に前記期間が開始された場合に前記予め定めた順序とは異なる前記図柄を停止表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X A 3。

遊技機 X A 3 によれば、遊技機 X A 1 または X A 2 の奏する効果に加え、特定条件が成立することで図柄の停止順序を通常とは異なるようにすることができるので、図柄の停止により特定条件の成立を遊技者に認識させることができるので、図柄の停止種別に対してより興味を持たせることができるという効果がある。

遊技機 X A 1 から X A 3 において、前記複数の図柄が表示されない状態が設定可能にされていることを特徴とする遊技機 X A 4。 10

遊技機 X A 4 によれば、遊技機 X A 1 から X A 3 のいずれかの奏する効果に加え、複数の図柄が表示されない状態となることで、停止表示される図柄を識別する遊技性から遊技者を離脱させることができ、他の遊技性に移行させ易くできるという効果がある。

遊技機 X A 1 から X A 4 のいずれかにおいて、前記図柄制御手段は、予め定められた図柄列に規則的な順序で配列された図柄を 1 つずつずらして更新させるものであることを特徴とする遊技機 X A 5。

遊技機 X A 5 によれば、遊技機 X A 1 から X A 4 のいずれかの奏する効果に加え、1 つずつずらして更新されることで、配列された図柄を有効に利用することができるという効果がある。 20

遊技機 X A 1 から X A 5 のいずれかにおいて、前記図柄制御手段は、特定期間が設定されている場合に、複数回の前記期間に跨がって前記図柄を予め定められた順序で更新させるものであることを特徴とする遊技機 X A 6。

遊技機 X A 6 によれば、遊技機 X A 1 から X A 5 の奏する効果に加え、特定期間が設定されている場合に、複数回の期間に跨がって図柄を予め定められた順序で更新させる演出が連続して実行されるように構成されていることで、常に図柄制御手段が更新することを抑制でき、遊技が単調となることを抑制できるという効果がある。

遊技機 X A 6 において、前記特定期間が設定された期間を示す態様が報知可能にされていることを特徴とする遊技機 X A 7。

遊技機 X A 7 によれば、遊技機 X A 6 の奏する効果に加え、特定期間が設定された期間を容易に識別できるので、遊技をわかり易くできるという効果がある。 30

遊技機 X A 6 または X A 7 において、前記図柄列が所定の図柄まで更新された場合に特殊演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 X A 8。

遊技機 X A 8 によれば、遊技機 X A 6 または X A 7 の奏する効果に加え、図柄列が所定の図柄まで更新されることで特殊演出が実行されることで遊技者にどの程度図柄が更新されたかを識別させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 6 7 】

##### < 特徴 X B 群 >

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で識別情報を表示手段に表示させることが可能な識別情報表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせ構成されており、前記遊技機は、前記情報が新たに記憶手段に記憶され前記報知図柄が表示され、その表示された前記報知図柄が特定条件を満たした場合に表示されている前記識別情報の図柄の組み合わせを更新することが可能な図柄制御手段を有することを特徴とする遊技機 X B 1。 40



従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2010 - 207618 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X B 1 によれば、情報が記憶され報知図柄が表示されることで、表示されている識別情報の組み合わせが更新されるので、より入球手段に遊技球を入球させる意欲を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

10

遊技機 X B 1 において、前記識別情報は、複数の図柄列で構成されており、前記図柄制御手段は、前記特定条件を満たした場合に前記複数の図柄列のうち、1 の図柄列における図柄を予め定められた順序で更新することが可能にされていることを特徴とする遊技機 X B 2 。

遊技機 X B 2 によれば、遊技機 X B 1 の奏する効果に加え、特定条件を満たした場合に、予め定めた順序に従って 1 の図柄列の図柄が規則的に更新されるので、遊技者に次に特定条件を満たした場合の図柄の組み合わせを早期に予測させて遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 X B 1 または X B 2 において、前記図柄には、数値情報が付与されており、前記図柄制御手段は、前記期間が開始される毎に、予め定められた前記図柄に付与された数値情報の更新順序で前記図柄を更新させて停止表示させるものであることを特徴とする遊技機 X B 3 。

20

遊技機 X B 3 によれば、遊技機 X B 1 または X B 2 の奏する効果に加え、図柄に付与された数値情報が予め定められた順序で更新されるので、遊技者に次にどの図柄が更新されて停止表示されるかをわかり易くすることができるという効果がある。

遊技機 X B 1 から X B 3 において、前記図柄の組み合わせには、遊技者に不利となる組み合わせが設定されており、前記不利となる組み合わせが表示された場合にも遊技者に有利となる特典遊技を実行可能にされていることを特徴とする遊技機 X B 4 。

遊技機 X B 4 によれば、遊技機 X B 1 から X B 3 のいずれかの奏する効果に加え、不利となる組み合わせが表示された場合にも遊技者に有利となる特典遊技が実行可能にされているので、不利となる組み合わせが表示されることで極端に遊技者を落胆させる不具合を抑制でき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

#### 【 7 5 6 8 】

##### < 特徴 X C 群 >

遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記演出は、前記判別の結果を示唆することが可能な演出図柄を表示させることが可能にされており、前記遊技機は、表示されている前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされており、前記報知図柄の態様が可変されている場合に表示されている前記報知図柄の態様に対応した前記演出図柄を選択して表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X C 1 。

40

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2010 - 207618 号公報）。

50



しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X C 1 によれば、報知図柄の態様に対応して演出図柄が表示されるので、情報を記憶させる意欲を向上させて遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X C 1 において、複数の報知図柄が表示された場合に、表示されている報知図柄の態様が所定の条件を満たした場合に、表示されている前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X C 2。

遊技機 X C 2 によれば、遊技機 X C 1 の奏する効果に加え、表示されている報知図柄の態様により報知図柄が可変されることが可能になるので、表示されている報知図柄の態様に興味を持たせることができるという効果がある。 10

遊技機 X C 1 または X C 2 において、複数の前記報知図柄が表示されている場合には、所定位置に表示されている報知図柄の態様が可変されている場合に前記演出図柄の態様が可変されている前記報知図柄の態様に対応して選択されるものであることを特徴とする遊技機 X C 3。

遊技機 X C 3 によれば、遊技機 X C 1 または X C 2 の奏する効果に加え、所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応して演出図柄が選択されるので、遊技者にどの位置に表示されている報知図柄に対応した演出図柄が表示されるかをわかり易くできるという効果がある。

遊技機 X C 1 から X C 3 のいずれかにおいて、態様が可変された前記報知図柄は、その報知図柄に対応する前記判別結果が報知されるまで態様が可変された状態で表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X C 4。 20

遊技機 X C 4 によれば、遊技機 X C 1 の奏する効果に加え、報知図柄と判別結果とを組み合わせることで楽しむことができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 5 6 9 】

##### < 特徴 X D 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための報知期間を決定することが可能な報知期間決定手段と、その報知期間決定手段により決定された報知期間において所定の演出を実行することが可能な演出実行手段と、を有した遊技機において、前記所定の演出として第 1 表示演出を複数の表示演出から 1 の表示演出を決定して表示させることが可能な第 1 表示演出手段と、その第 1 表示演出手段により報知された前記第 1 表示演出と組み合わせることで前記所定の演出として第 2 表示演出を複数の表示演出から 1 の表示演出を決定して表示させることが可能な第 2 表示演出手段と、前記第 1 表示演出で特定の第 1 表示演出が決定されて表示された場合に、表示された前記特定の第 1 表示演出に対して特定の第 2 表示演出が決定される特定期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機 X D 1。 30

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。 40

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X D 1 によれば、特定の第 1 表示演出が決定された場合には、特定の第 2 表示演出が決定される特定期間が設定されるので、第 1 表示演出の種別に対して遊技者に興味を持たせることができ、特定の第 2 表示演出が実行される特定期間が設定されることを期待させることで、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X D 1 において、前記第 1 表示演出は、第 1 図柄とその第 1 図柄に対応して表示される第 1 付与態様で構成されており、前記第 1 図柄と第 1 付与態様との組み合わせにより前記判別結果が特定の判別結果である期待度を示唆可能にされていることを特徴とする 50

遊技機 X D 2。

遊技機 X D 2 によれば、遊技機 X D 1 の奏する効果に加え、第 1 表示演出の種類を多様にすることができ、多様な期待度を報知することができるという効果がある。

遊技機 X D 1 または X D 2 において、前記第 1 表示演出が表示されている状態で、前記第 2 表示演出が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X D 3。

遊技機 X D 3 によれば、遊技機 X D 1 または X D 2 の奏する効果に加え、第 1 表示演出と第 2 表示演出とを組み合わせ合わせた演出とすることができ、遊技の演出を多様にすることができるという効果がある。

遊技機 X D 1 から X D 3 のいずれかにおいて、前記特定の第 2 表示演出が表示された場合に、特定の第 2 表示演出が表示される表示領域を拡大することが可能な領域拡大手段を有することを特徴とする遊技機 X D 4。

遊技機 X D 4 によれば、遊技機 X D 1 から X D 3 の奏する効果に加え、特定の第 2 表示演出が表示された場合に、表示領域が拡大されることで、特定の第 2 表示演出が表示されたことを識別し易くできるという効果がある。

遊技機 X D 1 から X D 4 のいずれかにおいて、前記特定の第 2 表示演出が表示された場合に、表示されている前記特定の第 1 表示演出の表示領域を縮小して表示させることが可能な領域縮小手段を有することを特徴とする遊技機 X D 5。

遊技機 X D 5 によれば、遊技機 X D 1 から X D 4 の奏する効果に加え、特定の第 1 表示演出の領域が縮小されることで特定の第 2 表示演出に対して興味を増大させることができ、特定の第 2 表示演出が表示された効果を増大させることができるという効果がある。

#### 【 7 5 7 0 】

##### < 特徴 X E 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報のそれぞれに対応した報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、を有した遊技機において、前記期間において前記判別の結果を報知するための複数の演出図柄を組み合わせ表示させることが可能な演出図柄表示手段と、特定の前記演出図柄の組み合わせが報知された場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記記憶手段に情報が記憶された場合に、その記憶された情報に対応して表示される前記報知図柄の態様を決定する報知図柄態様決定手段と、を有し、前記演出図柄表示手段は、複数の報知図柄が表示されている場合に所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応した前記演出図柄を表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X E 1 によれば、所定位置に表示されている報知図柄の態様に対応した演出図柄が判別の結果が報知される期間に表示されることで、表示される演出図柄を事前に期待させることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X E 1 において、前記報知図柄は、可変条件の成立に基づいて可変されることが可能にされており、前記所定位置に表示された報知図柄が可変されている場合には、可変された報知図柄の態様に対応した前記演出図柄が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 2。

遊技機 X E 2 によれば、遊技機 X E 1 の奏する効果に加え、可変された報知図柄の態様

10

20

30

40

50

が所定位置に表示されることで、可変された報知図柄に対応した演出図柄が表示されるので、どの態様で報知図柄が所定位置に表示されるかを期待させることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X E 1 または X E 2 において、前記報知図柄は、複数の図柄を組み合わせて構成されているものであることを特徴とする遊技機 X E 3。

遊技機 X E 3 によれば、遊技機 X E 1 または X E 2 の奏する効果に加え、報知図柄が複数の図柄を組み合わせて構成されていることで、報知図柄の態様を多様に可変させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X E 1 から X E 3 において、前記記憶手段は、予め定められた上限数の前記情報を記憶可能にされており、前記上限数まで情報が前記記憶手段に記憶されている場合に前記情報が取得される取得条件が成立したことに基づいて前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 4。

10

遊技機 X E 4 によれば、遊技機 X E 1 から X E 3 の奏する効果に加え、情報が記憶されない場合にも遊技者に特典を付与することができ、取得条件を成立させる意欲が低下する不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 X E 1 から X E 4 において、前記報知図柄の態様が所定条件を満たす場合に、表示されている報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 5。

遊技機 X E 5 によれば、遊技機 X E 1 から X E 4 の奏する効果に加え、表示されている報知図柄の態様によって所定条件を成立させることができるので、報知図柄の態様をより楽しませることができるとい効果がある。

20

遊技機 X E 1 から X E 5 において、複数の前記報知図柄の組み合わせが特定条件を満たした場合に遊技者に有利となる特典が付与されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 6。

遊技機 X E 6 によれば、遊技機 X E 1 から X E 5 の奏する効果に加え、複数の報知図柄の組み合わせによって、遊技者に特典が付与されることにより特典が付与される機会を増大させることができるという効果がある。

遊技機 X E 1 から X E 6 において、特殊条件が成立した場合に表示されている報知図柄に対応する前記期間が開始された後に前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X E 7。

30

遊技機 X E 7 によれば、遊技機 X E 1 から X E 6 の奏する効果に加え、特殊条件が成立することで、報知図柄の態様が可変されるタイミングを期間が開始された後にすることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 5 7 1 】

##### < 特徴 X F 群 >

演出を実行可能な演出実行手段と、その演出実行手段により特定の演出が実行された場合に遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記演出として所定の音声データに基づいて音声を出力させることが可能な音声出力手段と、複数の音声データを設定することが可能な音声データ設定手段と、を有し、前記音声出力手段は、前記音声データ設定手段により設定されている前記複数の音声データの内の、出力させる音量を設定されている音声データに対して可変させて出力させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X F 1。

40

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示し、効果音等が出力されるパチンコ機が知られている。かかる演出では、効果音等を多様にするために多くの音声データを切り替えて設定する演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技機の制御負荷が多くなるという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X F 1 によれば、複数の音声データを設定しておき、音量を可変させることがで

50

きるので、出力したい音声を音量の調整により制御することができ、制御負荷を軽減できるという効果がある。

遊技機 X F 1 において、複数の音声データを同時に再生処理させることが可能な再生手段を有し、音声出力手段は、成立している条件に対応した音量に設定することで複数の前記音声データのうち、1の音声データの音声を出力させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X F 2。

遊技機 X F 2 によれば、遊技機 X F 1 の奏する効果に加え、複数の音声データを同時に再生しておくことで、音量のみを可変させることで出力させる音声を切替易くすることができるという効果がある。

遊技機 X F 1 または X F 2 において、設定される前記複数の音声データには、第 1 音声データと、その第 1 音声データと調の異なる第 2 音声データとが含まれることを特徴とする遊技機 X F 3。 10

遊技機 X F 3 によれば、遊技機 X F 1 または X F 2 の奏する効果に加え、調の異なる音声データを設定可能とすることで、音声の雰囲気を変化させることができ、多様な演出を実行することができるという効果がある。

遊技機 X F 3 において、前記第 1 音声データと前記第 2 音声データとは、特定期間で設定可能にされており、前記第 2 音声データは、前記特定期間以外でも設定可能にされていることを特徴とする遊技機 X F 4。

遊技機 X F 4 によれば、遊技機 X F 3 の奏する効果に加え、第 2 音声データは、特定期間以外でも使用されることで、特定期間外であっても特定期間であるかのように思わせることができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。 20

#### 【 7 5 7 2 】

##### < 特徴 X G 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、その判別手段により特定の判別結果と判別されたことに基づいて遊技者に有利となる特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、通常遊技状態と、その通常遊技状態よりも前記判別手段により遊技者に有利となる判別結果が判別され易い特別遊技状態とのうち、一方を設定することが可能な状態設定手段と、前記状態設定手段により前記特別状態が設定された場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて前記判別手段により判別された場合における判別結果を前記判別手段により判別されるよりも前に判別した事前判別結果を示すための示唆態様を第 1 特定条件の成立に基づいて表示させることが可能な示唆態様表示手段と、前記特定の判別結果と前記判別手段により判別されることに対応した前記事前判別結果に対応しない前記示唆態様が表示された場合に、第 2 特定条件の成立に基づいて、第 1 特定演出を実行させることが可能な第 1 手段と、前記第 2 特定条件とは異なる第 3 特定条件の成立に基づいて第 3 特定演出を実行させることが可能な第 2 手段と、を有することを特徴とする遊技機 X G 1。 30

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。 40

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X G 1 によれば、事前判別結果として有利な結果が報知されなかった場合にもその後成立する条件により第 1 特定演出または第 2 特定演出が実行可能にされているので、どちらの演出が実行されるかを期待することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。 50

遊技機 X G 1 において、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段が操作されることに基づいて前記第 1 特定条件が成立可能にされていることを特徴とする遊技機 X G 2。

遊技機 X G 2 によれば、遊技機 X G 1 の奏する効果に加え、操作手段が操作されることで第 1 特定条件が成立することで示唆態様が報知されたくない遊技者には示唆態様が表示されないようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X G 1 または X G 2 において、前記第 2 特定条件は、前記操作手段が操作された場合に成立可能であり、前記第 3 特定条件は、前記操作手段が操作されなかった場合に成立可能にされていることを特徴とする遊技機 X G 3。

遊技機 X G 3 によれば、遊技機 X G 1 または X G 2 の奏する効果に加え、遊技者の選択により成立させる条件を切り替えることができ、遊技者の好みの演出を実行させることができるという効果がある。

遊技機 X G 1 から X G 3 のいずれかにおいて、前記第 2 特定演出よりも前記第 3 特定演出の方が遊技者に有利となる演出が実行され易く設定されていることを特徴とする遊技機 X G 4。

遊技機 X G 4 によれば、遊技機 X G 1 から X G 3 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作しないことで遊技者に有利となる第 3 特定演出が実行され易いので、操作手段を操作するか否かの選択により遊技者に報知される演出を可変させることができ、遊技者の好みに合わせた遊技を行わせることができるという効果がある。

遊技機 X G 1 から X G 4 において、前記示唆態様表示手段は、前記報知図柄に対応する前記判別結果が報知されるまでに前記第 1 特定条件が成立しなかった場合には示唆態様の表示をしないものであることを特徴とする遊技機 X G 5。

遊技機 X G 5 によれば、遊技機 X G 1 から X G 4 のいずれかの奏する効果に加え、第 1 特定条件が成立しないことで示唆態様が表示されないので、遊技者に示唆態様が表示されるかをより期待させることができるという効果がある。

遊技機 X G 1 から X G 5 のいずれかにおいて、前記前記第 3 特定演出は、前記報知図柄が非表示に設定されるものであることを特徴とする遊技機 X G 6

遊技機 X G 6 によれば、遊技機 X G 1 から X G 5 のいずれかにおいて、第 3 特定演出が実行された場合に報知図柄が非表示にされることで、第 3 特定演出が実行される領域を拡大することができるという効果がある。

#### 【 7 5 7 3 】

##### < 特徴 X H 群 >

情報を取得可能な情報取得手段と、その情報取得手段により取得された情報が記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報に対応して報知図柄を表示手段に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、前記記憶手段に記憶された情報に基づいて判別を実行可能な判別手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、特定期間を設定することが可能な特定期間設定手段と、その特定期間設定手段により特定期間が設定されており、複数の情報が前記記憶手段に記憶されている場合に、前記操作手段を操作することに基づいて前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて前記判別手段により判別された判別結果に対応した演出を実行することが可能な操作演出実行手段と、を有し、前記操作演出実行手段は、前記演出が実行されている期間に前記操作手段が操作されることに基づいて前記実行されている演出に対応した情報とは異なる前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて判別された判別結果に対応した演出を実行することが可能にされていることを特徴とする遊技機 X H 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を

10

20

30

40

50

向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X H 1 によれば、特定期間における複数の情報が記憶されている状態で操作手段が操作されることで、実行されている演出に対応する情報とは異なる情報に基づいた情報の判別結果に対応した演出が実行されるので、遊技者が早期に記憶されている情報の判別結果を識別することができ遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X H 1 において、前記特定期間が開始される前に情報を記憶手段に記憶させるための取得期間が設定されるものであることを特徴とする遊技機 X H 2。

遊技機 X H 2 によれば、遊技機 X H 1 の奏する効果に加え、特定期間に複数の情報が記憶されておらず、特定期間の効果が薄れてしまい遊技の興趣が低下する不具合を抑制できるという効果がある。

10

遊技機 X H 1 または X H 2 において、前記記憶手段に情報が記憶されていない場合には前記特定期間は設定されないものであることを特徴とする遊技機 X H 3。

遊技機 X H 3 によれば、遊技機 X H 1 または X H 2 の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されていない状態で特定期間が設定されないので、操作手段を操作しても演出が実行されない不具合を抑制できるという効果がある。

遊技機 X H 1 から X H 3 において、前記判別手段により前記特定の判別結果と判別されることに対応した前記判別結果に対応しない前記演出が表示された場合に、第 1 特定条件の成立に基づいて、第 1 特定演出が実行され、前記第 2 特定条件とは異なる第 2 特定条件の成立に基づいて第 3 特定演出が実行されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X H 4。

20

遊技機 X H 4 によれば、遊技機 X H 1 から X H 3 のいずれかの奏する効果に加え、判別結果として有利な結果が報知されなかった場合にもその後成立する条件により第 1 特定演出または第 2 特定演出が実行可能にされているので、どちらの演出が実行されるかを期待することができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 5 7 4 】

##### < 特徴 X I 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、遊技者が操作可能な操作手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作することに基づいて設定されることが可能な設定情報が表示される設定演出を実行可能な設定演出実行手段と、表示された前記設定情報に対応した演出を前記識別情報の動的表示期間において実行することが可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 X I 1。

30

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

40

遊技機 X I 1 によれば、識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作する設定演出が実行されることで、その後の識別情報の動的表示期間に設定された設定情報に対応した演出に可変させて実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X I 1 において、前記設定演出において予め定められた期間において前記操作手段が操作されずに経過したことに基づいて予め設定されている設定情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機 X I 2。

遊技機 X I 2 によれば、遊技機 X I 1 の奏する効果に加え、操作手段を操作しない遊技者に対しても設定情報が設定可能にされているので、動的表示期間における演出を可変さ

50

せるようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X I 1 または X I 2 のいずれかにおいて、操作手段が操作されたことに基づいて設定される設定情報を示す示唆態様が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X I 3。

遊技機 X I 3 によれば、遊技機 X I 1 または X I 2 の奏する効果に加え、操作手段を操作することで設定される設定情報を分かり易く識別できるので、遊技を容易に行うことができるという効果がある。

遊技機 X I 1 から X I 3 のいずれかにおいて、前記操作手段を操作した回数によって、異なる設定情報を設定可能にされていることを特徴とする遊技機 X I 4。

遊技機 X I 4 によれば、遊技機 X I 1 から X I 3 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作した回数によって設定される設定情報を可変させることができるので、遊技者が操作手段をより多く操作する意欲を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X I 1 から X I 4 のいずれかにおいて、前記操作手段を操作する毎に可変図柄を表示可能な可変図柄表示手段を有し、前記設定情報は、前記表示された可変図柄に対応した設定情報が設定可能にされていることを特徴とする遊技機 X I 5。

遊技機 X I 5 によれば、遊技機 X I 1 から X I 4 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段が操作される毎に可変図柄を表示して、表示された可変図柄に対応した設定情報が設定可能にされていることで、操作手段を操作して可変図柄をいくつ表示させることができるかを楽しむことができるという効果がある。

#### 【 7 5 7 5 】

##### < 特徴 X J 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、遊技者が操作可能な操作手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に前記操作手段が操作されたことに基づいて可変態様を可変させる可変演出を実行可能な可変演出実行手段と、その可変演出において可変された前記可変態様に対応する設定情報を設定する設定手段と、前記識別情報が動的表示されている期間に前記設定手段により設定された前記設定情報に対応する演出を実行可能な演出実行手段を有することを特徴とする遊技機 X J 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X J 1 によれば、識別情報が動的表示されている期間に操作手段を操作することで可変させた可変態様に対応する設定情報が設定され、その設定情報に対応した演出をその後の識別情報の動的表示期間に実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機 X J 1 において、前記可変演出は、複数個の前記可変態様を表示し、前記操作手段を操作した回数に対応する個数の前記可変態様を可変可能であることを特徴とする遊技機 X J 2。

遊技機 X J 2 によれば、遊技機 X J 1 の奏する効果に加え、可変演出では、操作手段を操作した回数によって可変する可変態様の個数が異なるため、多くの可変態様を可変させようと遊技者に積極的に操作手段を操作させることが可能となり、演出効果を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X J 1 または X J 2 において、前記可変演出において予め定められた期間において前記操作手段が操作されずに経過したことに基づいて予め設定されている設定情報を設

10

20

30

40

50

定可能にされていることを特徴とする遊技機 X J 3。

遊技機 X J 3 によれば、遊技機 X J 1 または X J 2 の奏する効果に加え、操作手段を操作しない遊技者に対しても設定情報が設定可能にされているので、動的表示期間における演出を可変させるようにすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機 X J 1 から X J 3 のいずれかにおいて、操作手段が操作されたことに基づいて設定される設定情報を示す示唆態様が表示されることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X J 4。

遊技機 X J 4 によれば、遊技機 X J 1 から X J 3 のいずれかの奏する効果に加え、操作手段を操作することで設定される設定情報を分かり易く識別できるので、遊技を容易に行うことができるという効果がある。

10

#### 【 7 5 7 6 】

##### < 特徴 X K 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段により選択することが可能な複数の選択情報を前記識別情報が動的表示されている期間に表示させることが可能な選択情報表示手段と、前記操作手段が操作されたことに基づいて選択された前記選択情報に基づいて対応付けされた表示領域の情報を更新することが可能な更新手段と、その更新手段により更新された情報に対応した前記判別結果を示すための演出態様を実行させることが可能な演出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機 X K 1。

20

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X K 1 によれば、遊技者が操作手段を操作することで選択した選択情報により対応する表示領域の情報を更新し、その更新された情報に対応した演出態様が行われるように構成されていることで、識別情報の表示だけでなく、遊技者が操作することで判別結果を示すための演出態様を多様に実行させることができるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

遊技機 X K 1 において、前記更新手段は、前記表示手段の表示領域を複数の表示領域に区切って設定された複数の小表示領域のうち、前記選択された選択情報に基づいて対応付けされた前記小表示領域の情報を更新するものであることを特徴とする遊技機 X K 2。

遊技機 X K 2 によれば、遊技機 X K 1 の奏する効果に加え、選択された選択情報によって更新される小表示領域が可変されるので、遊技者はどの小表示領域が更新されるか楽しむことができ、操作手段を操作することで演出態様が行われるまでの過程を段階をおって楽しむことができるという効果がある。

40

遊技機 X K 1 または X K 2 において、前記選択情報表示手段は、複数の選択情報より表示させる選択情報を複数決定することが可能にされていることを特徴とする遊技機 X K 3。

遊技機 X K 3 によれば、遊技機 X K 1 または X K 2 の奏する効果に加え、表示される選択情報を多様にするので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

#### 【 7 5 7 7 】

##### < 特徴 X L 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記

50



識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有し、複数の報知図柄を前記識別情報が動的表示されている期間に表示させることが可能な報知図柄表示手段と、その報知図柄表示手段により表示されている複数の報知図柄のうち、少なくとも1の報知図柄の態様を変化させることが可能な態様可変手段と、前記表示されている複数の報知図柄を選択して対応する情報を前記表示手段の表示領域に設定された専用表示領域に表示させることが可能な情報表示手段と、その情報表示手段に表示された情報に対応した演出態様を実行させることが可能な演出態様実行手段と、を有し、前記報知図柄表示手段は、複数回の前記識別情報が動的表示される期間に跨がって前記複数の報知図柄を表示させることが可能にされていることを特徴とする遊技機X L 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開2010-207618号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機X L 1によれば、報知図柄が可変された状態で複数回の動的表示に跨がって表示されることが可能にされているので、選択されて情報が専用表示領域に表示されなくとも報知図柄が可変された態様を楽しませて遊技を行わせることができるので、複数回の識別情報を動的表示させる期間をより楽しませて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

遊技機X L 1において、前記態様可変手段は、前記報知図柄が選択された場合に特定の前記情報が前記専用表示領域に表示される期待度を示す態様で前記報知図柄を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機X L 2。

遊技機X L 2によれば、遊技機X L 1の奏する効果に加え、報知図柄が可変されることでどのような情報が専用表示領域に表示されるかを事前に期待することができるので、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

#### 【7578】

##### <特徴X M群>

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間において所定の態様で識別情報を表示手段に表示させることが可能な識別情報表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせ構成されており、前記表示手段に停止表示されている前記複数の図柄のうち、1の図柄の態様を変化させて表示させることが可能な図柄態様可変手段と、その図柄態様可変手段により前記1の図柄の態様が可変された後に、その可変された図柄の態様に対応した演出を実行させることが可能な演出実行手段と、を有することを特徴とする遊技機X M 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開2010-207618号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機X M 1によれば、1の図柄が可変された後に、可変された図柄の態様に対応した演出が実行されることで、図柄が可変されたことをより遊技者がわかりやすくでき、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

遊技機X M 1において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球したことに基づいて情報を取得可能な取得手段と、その取得手段により取得された情報が

記憶されることが可能な記憶手段と、その記憶手段に記憶されている情報の数を示すための報知図柄を表示させることが可能な報知図柄表示手段と、を有し、前記演出実行手段は、前記演出が実行される期間に前記報知図柄の態様を可変させることが可能にされていることを特徴とする遊技機 X M 2。

遊技機 X M 2 によれば、遊技機 X M 1 の奏する効果に加え、情報の数を示す報知図柄の態様が演出が実行される期間に可変されることが可能にされていることで、演出として報知図柄の態様が可変されることを遊技者に楽しませることができるといった効果がある。

#### 【 7 5 7 9 】

##### < 特徴 X N 群 >

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な動的表示手段と、特定の判別結果を示すための前記識別情報が表示された場合に、遊技者に特典を付与することが可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせられて構成されており、前記遊技機は、所定の範囲でカウンタ値を更新することが可能な更新手段と、前記複数の図柄を前記カウンタ値に基づいて表示することが可能な第 1 制御と、前記複数の図柄のうち、特定の図柄列の図柄を、その特定の図柄列に前回表示された図柄と同一の態様で表示することが可能な第 2 制御と、を実行可能な図柄制御手段と、を有し、前記図柄制御手段は、前記特定の判別結果ではない場合よりも、前記特定の判別結果である場合に前記第 2 制御を実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機 X N 1。

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X N 1 によれば、特定の図柄列に連続して同一の態様で図柄が停止表示された場合には、遊技者に特定の判別結果である期待感を持たせることが可能となるため、特定の図柄列に表示される図柄の態様に対して興味を持たせることができるといった効果がある。

遊技機 X A 1 において、前記特定の図柄列に前記図柄が表示されるよりも前に前記第 2 制御が実行されることを示唆する示唆態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 X N 2。

遊技機 X N 2 によれば、遊技機 X N 1 の奏する効果に加え、特定の図柄列に前回表示された図柄を遊技者が覚えていなかった場合であっても、示唆態様によって事前に第 2 制御が実行されることを遊技者に認識させることが可能となるため、演出効果を向上させることができるといった効果がある。

遊技機 X N 1 または X N 2 において、前記図柄制御手段は、前記第 2 制御を複数回連続して実行可能であり、前記特定の判別結果ではない場合よりも、前記特定の判別結果である場合の方が、前記第 2 制御を連続して実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機 X N 3。

遊技機 X N 3 によれば、遊技機 X N 1 または X N 2 の奏する効果に加え、第 2 制御が実行されたにも関わらず特定の判別結果であることを示す識別情報が表示されなかった場合であっても、次の識別情報の動的表示において再度第 2 制御が実行されるかもしれないという期待感を遊技者に持たせることにより、遊技者が落胆して遊技意欲が低下することを抑制することができるという効果がある。

遊技機 X N 3 において、前記第 2 制御が実行された場合に、前記特定の図柄列に連続して同一の態様で前記図柄が表示された回数を報知する報知態様を表示可能であることを特徴とする遊技機 X N 4。

遊技機 X N 4 によれば、遊技機 X N 3 の奏する効果に加え、報知態様により第 2 制御が連続して実行された回数を遊技者に分かり易くすることができるという効果がある。

10

20

30

40

50

## 【 7 5 8 0 】

## &lt; 特徴 X O 群 &gt;

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別が実行された場合に、前記判別の結果を報知するための期間を決定することが可能な期間決定手段と、その期間決定手段により決定された期間が開始されたことに基づいて、所定の態様で識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な可変表示手段と、を有した遊技機において、前記識別情報は、複数の図柄を組み合わせて構成されており、前記遊技機は、前記期間が開始される毎に前記複数の図柄列のうち、1の図柄列以外の図柄列を固定して停止表示した状態で前記1の図柄列における図柄を更新させることが可能な第1図柄制御手段と、その第1図柄制御手段により前記1の図柄列の図柄が更新されることにより予め定められた特定の図柄の組み合わせに更新された場合に、前記1の図柄列とは異なる図柄列の図柄を更新させることが可能な手段と、を有することを特徴とする遊技機 X O 1。

10

従来より、抽選を行い、その抽選結果に応じた変動演出や大当たり演出を、液晶画面上に表示するパチンコ機が知られている。かかる演出では、遊技者に期待感を持たせるための演出や、遊技者の遊技への参加意欲を高めるための演出など、様々なパターンの演出が実行されるものが一般的である（先行技術文献：特開 2 0 1 0 - 2 0 7 6 1 8 号公報）。

しかしながら、遊技が退屈となり飽きてしまうという虞があった。

本発明は、上記例示した問題点を解決するためになされたものであり、遊技の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的とする。

遊技機 X O 1 によれば、判別の結果を報知するための期間が開始される毎に、複数の図柄列のうち、1の図柄列以外は停止表示されたままで、1の図柄列が更新され、所定の組み合わせとなるまで、期間の開始毎に更新されることで、遊技者に特定の図柄の組み合わせとなるまで、他の図柄列も更新されることを期待させることができ、判別の結果を報知する期間を複数回に跨がって楽しませて、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

20

遊技機 X O 1 において、前記複数の図柄列の組み合わせにより前記期間の終了後の遊技状態として遊技者に有利な遊技状態であるか識別可能にされていることを特徴とする遊技機 X O 2。

遊技機 X O 2 によれば、遊技機 X O 1 の奏する効果に加え、複数の図柄の組み合わせが有利な遊技状態となるように期待させることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

30

遊技機 X O 1 または X O 2 において、遊技者に有利な遊技状態が設定されている状態で、前記図柄の組み合わせが所定の組み合わせとなることで遊技者に不利な遊技状態となることを識別可能にされていることを特徴とする遊技機 X O 3。

遊技機 X O 3 によれば、遊技機 X O 1 または X O 2 の奏する効果に加え、複数の図柄の組み合わせにより、有利な遊技状態が終了することを識別できるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

## 【 7 5 8 1 】

## &lt; 共通群 &gt;

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機 Z 1。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

40

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機 Z 2。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、そ

50

の操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機 23。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

10

【符号の説明】

【 7 5 8 2 】

- 1 0                      パチンコ機（遊技機）
- 6 4                      第 1 入球口（第 1 通過領域）
- 6 7                      スルーゲート（第 2 通過領域）
- 2 0 3 b j                特別図柄 2 保留球格納エリア（記憶手段）
- 6 4 0                    第 2 入球口（特定通過領域）
- S 2 1 8 J                特典付与手段
- S 9 0 8 J                判別手段
- S 1 7 0 6 J              可動制御手段

20

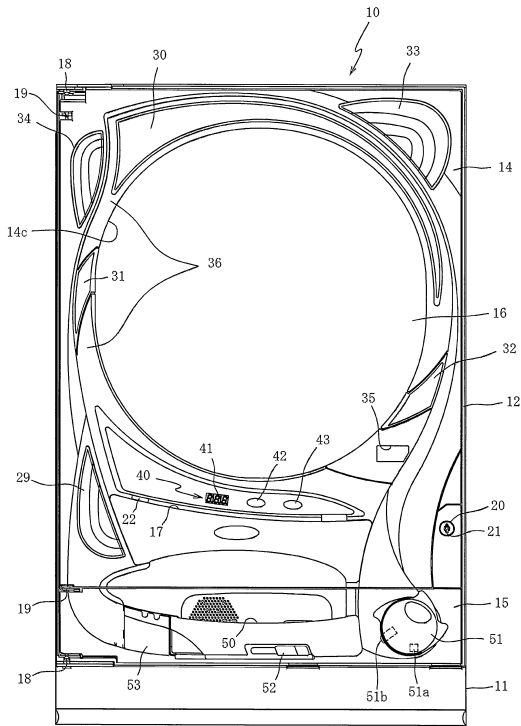
30

40

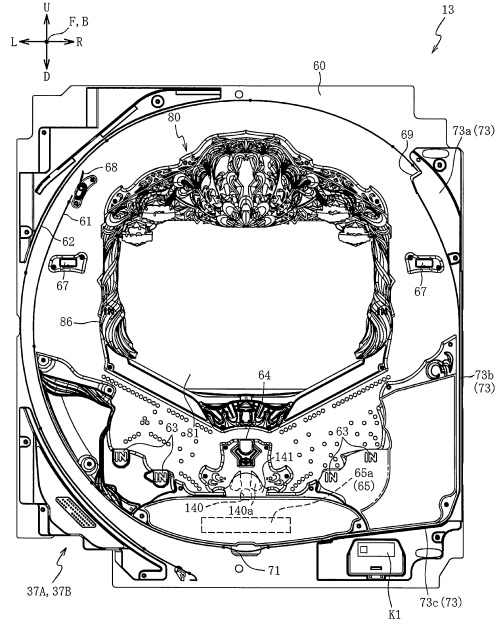
50

【 図面 】

【 図 1 】



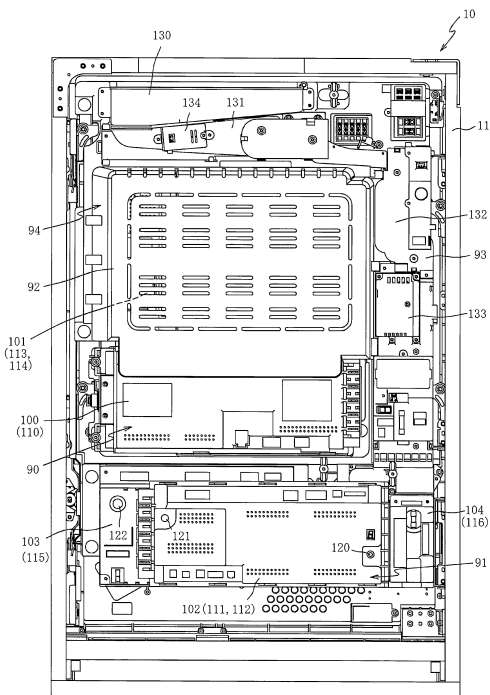
【 図 2 】



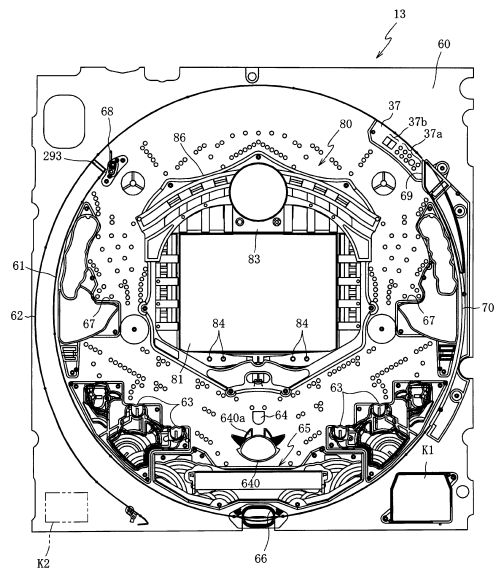
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

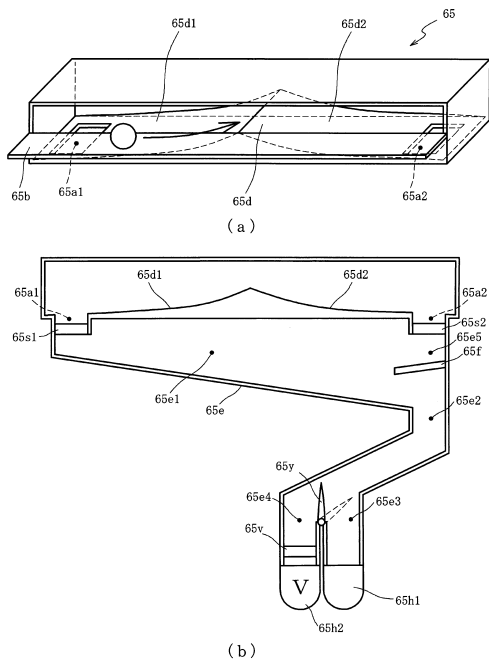


30

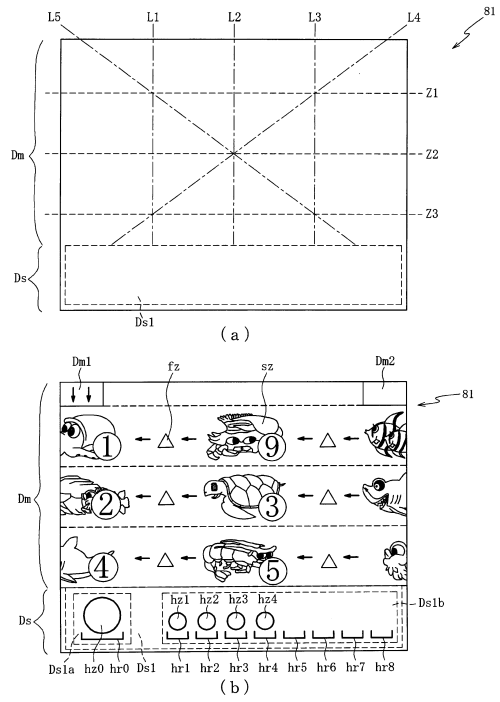
40

50

【 図 5 】



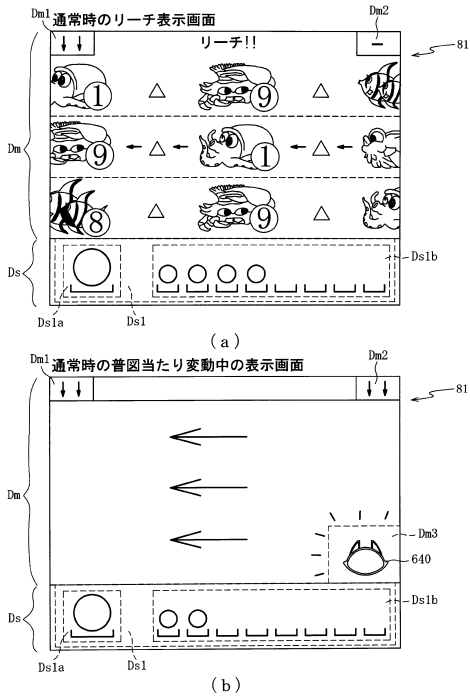
【 図 6 】



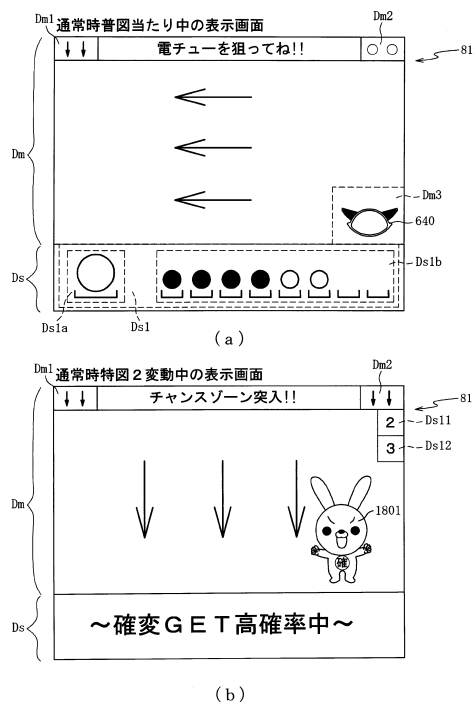
10

20

【 図 7 】



【 図 8 】

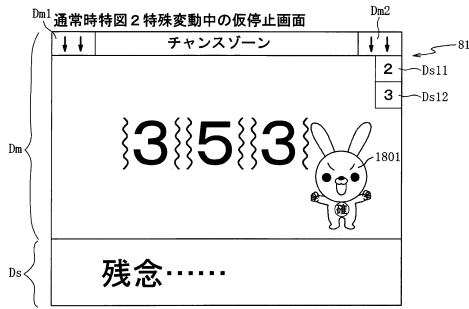


30

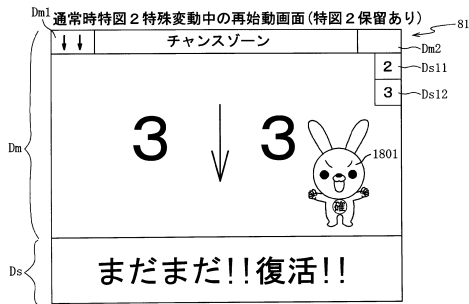
40

50

【 図 9 】

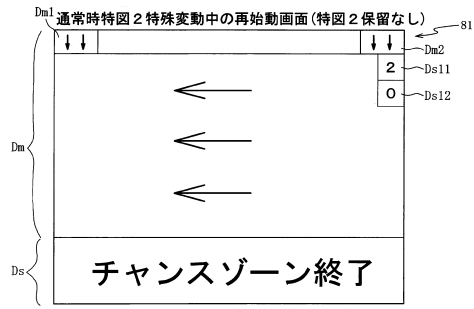


(a)



(b)

【 図 10 】

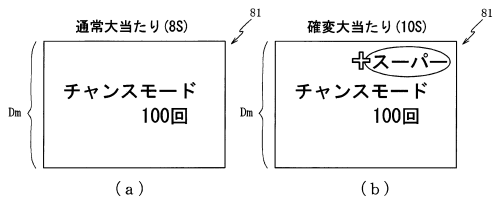


10

20

【 図 11 】

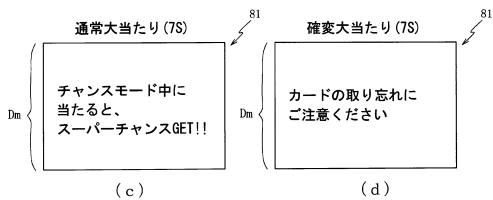
大当たり遊技のエンディング期間(前半)の表示画面



(a)

(b)

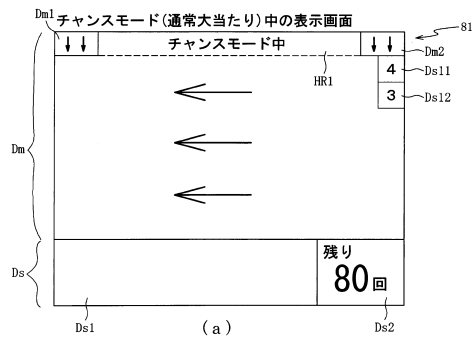
大当たり遊技のエンディング期間(後半)の表示画面



(c)

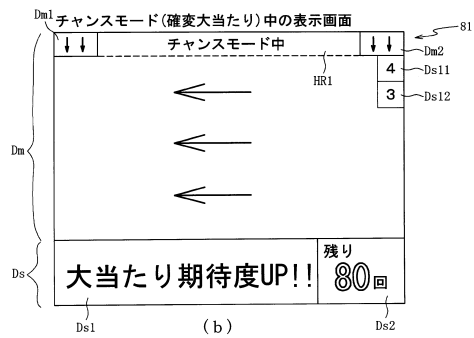
(d)

【 図 12 】



(a)

30

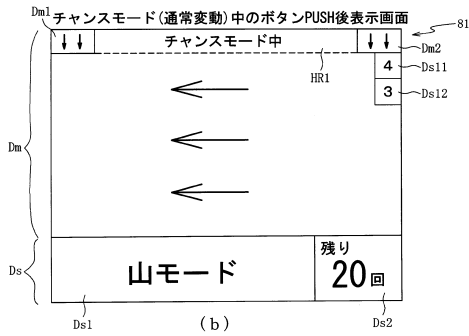
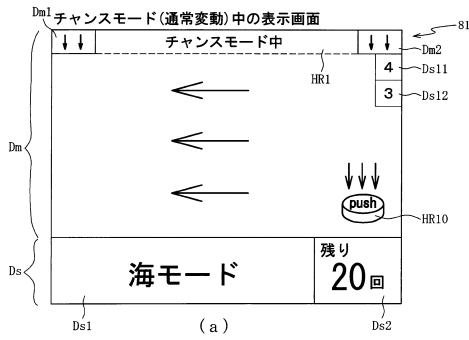


(b)

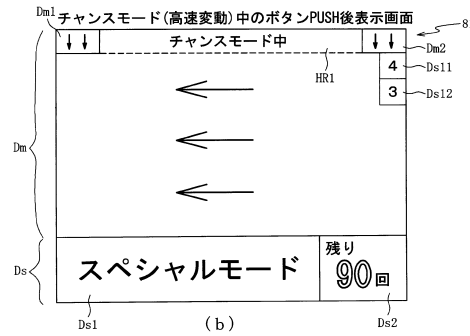
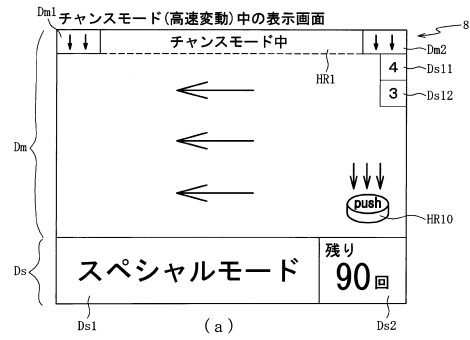
40

50

【 図 1 3 】



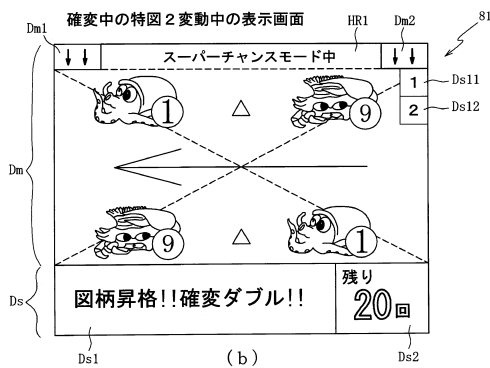
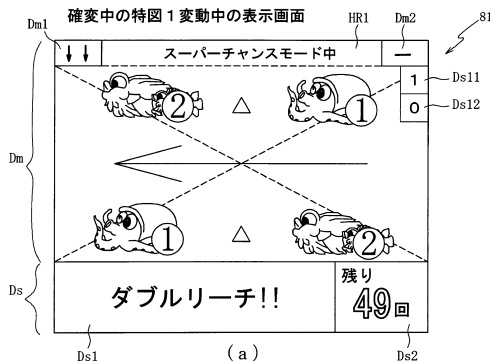
【 図 1 4 】



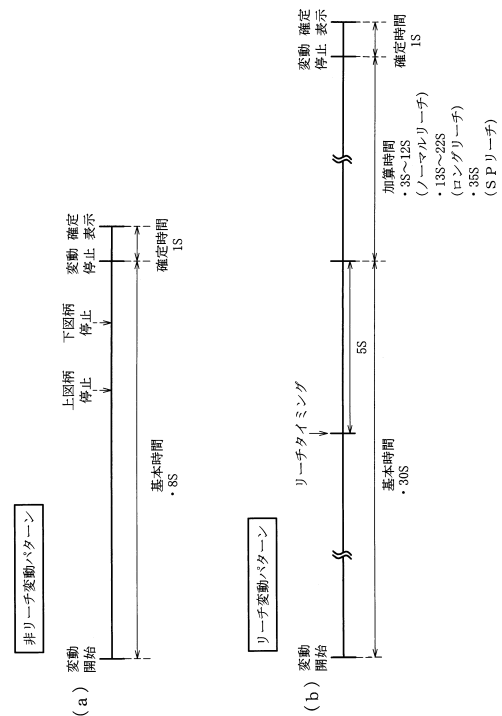
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



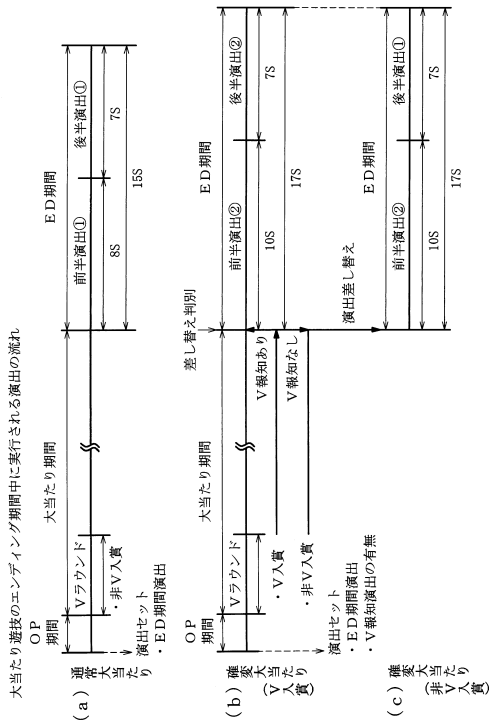
30

40

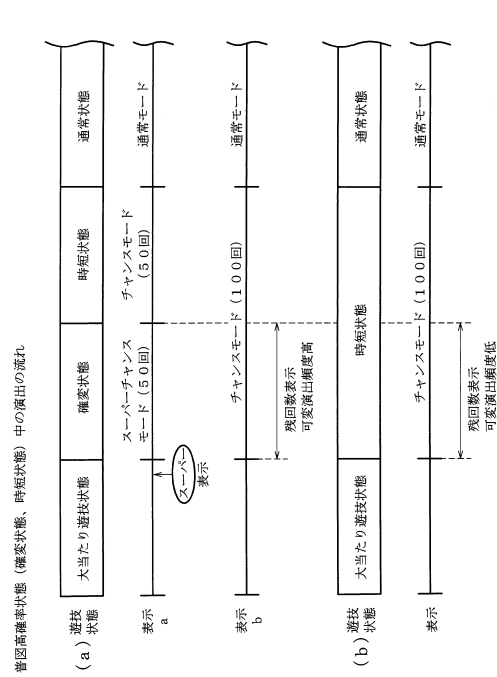
50



【 図 1 7 】



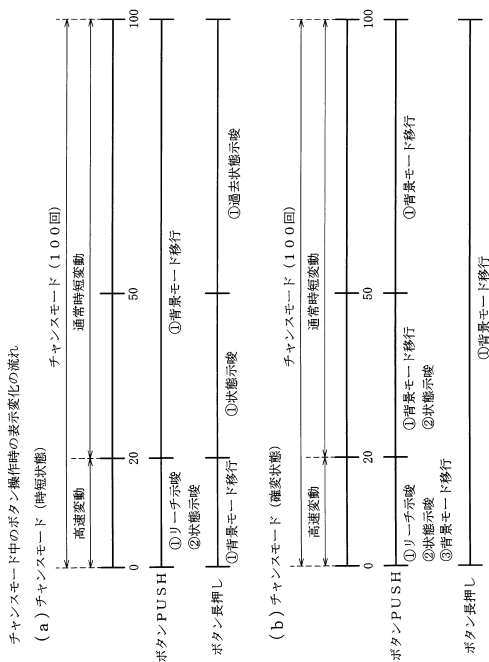
【 図 1 8 】



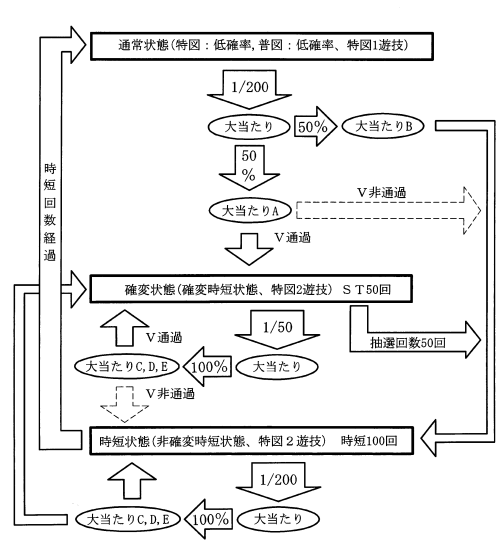
10

20

【 図 1 9 】



【 図 2 0 】

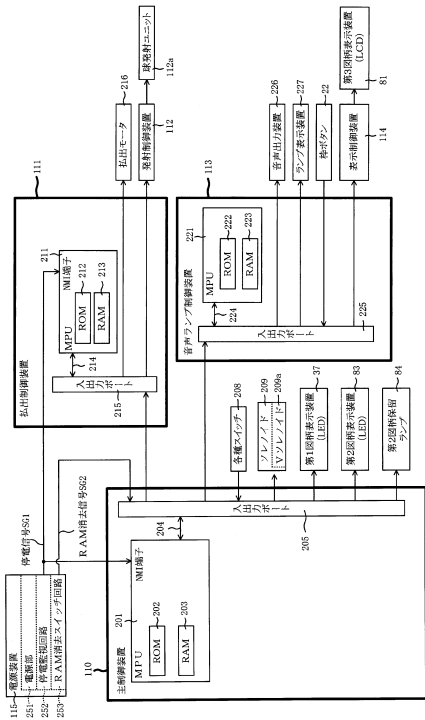


30

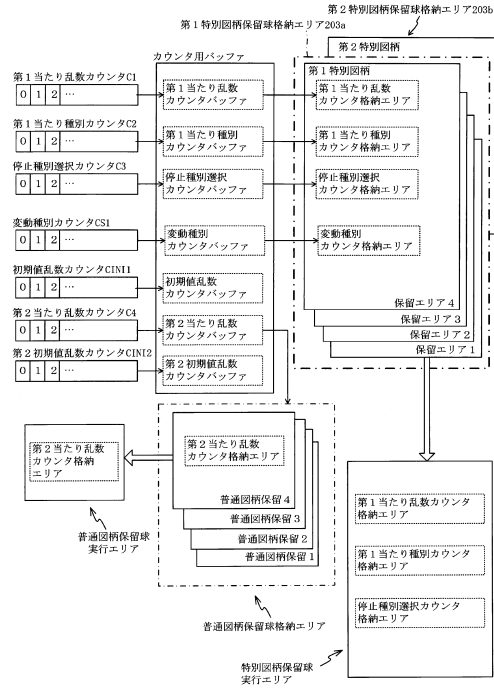
40

50

【図 2 1】



【図 2 2】



10

20

【図 2 3】

ROM (主制御装置)

第1当たり乱数テーブル	202a
変動パターン選択テーブル	202b
第2当たり乱数テーブル	202c
第1当たり種別選択テーブル	202d

(a)

RAM (主制御装置)

第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞回数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出回数カウンタ	203t
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 2 4】

第1当たり乱数テーブル202a

遊技状態	第1当たり乱数カウンタC1 (0~999)
特別図柄の低確率状態	0~4
特別図柄の高確率状態	0~19

(a)

第2当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第2当たり乱数カウンタC4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~2
普通図柄の高確率状態	0~149

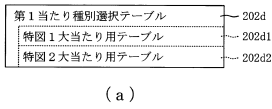
(b)

30

40

50

【 図 2 5 】



(a)

特図1大当たり用テーブル202d1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i	エンディング 期間(S)
大当たりA (7R確変大当たり)	0~49	100	50(非V時は0)	17
大当たりB (7R通常大当たり)	50~99	100	0	15

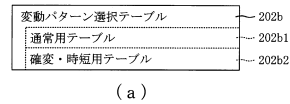
(b)

特図2大当たり用テーブル202d2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i	エンディング 期間(S)
大当たりC (4R確変大当たり)	0~29	100	50(非V時は0)	17
大当たりD (7R確変大当たり)	30~69	100	50(非V時は0)	
大当たりE (16R確変大当たり)	70~99	100	50(非V時は0)	

(c)

【 図 2 6 】



(a)

通常用テーブル202b1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図1	当たり	0~19	ノーマル	30	3~12
		20~169	スーパー	30	13~22
		170~198	S P	55	35
特図1	外れ	0~179	外れ	8	-
		180~198	リーチ外れ	30	3~22
		0~99	特殊リーチ	10	30
特図2	当たり	100~198	特殊外れ	10	-
		0	特殊リーチ	10	30
		1~198	特殊外れ	10	-

(b)

10

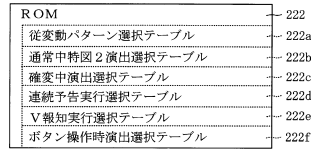
20

【 図 2 7 】

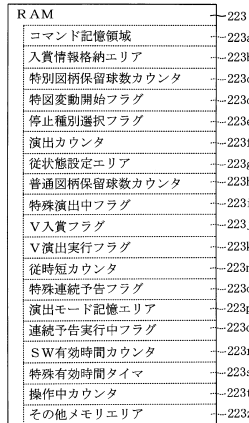
確変・時短用テーブル202b2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図1	1~20	共通	0~198	短変動	5	-
		当たり	0~198	当たり	30	-
	21~49	外れ	0~179	長外れ	30	-
		外れ	180~198	短外れ	5	-
	50	共通	0~198	中変動	20	-
		当たり	0~198	長変動	30	-
51~100	外れ	0~179	長変動	30	-	
		180~198	第2長変動	60	-	
	共通	0~198	中変動	20	-	
特図2	1~20	共通	0~198	短変動	5	-
		当たり	0~149	第2短変動	10	-
		当たり	150~198	長変動	30	-
	21~49	外れ	0~191	第2短変動	10	-
			192~198	長変動	30	-
		共通	0~198	中変動	20	-
	50	共通	0~149	第2短変動	10	-
			150~198	長変動	30	-
		外れ	0~191	短変動	5	-
	51~100	外れ	192~198	長変動	30	-
			共通	0~198	中変動	20

【 図 2 8 】



(a)



(b)

30

40

50

【 図 2 9 】

222

通常中特図 2 演出選択テーブル222b

抽選結果	特図 2 保留数	特図 1 保留数	演出カウンタ 223f (0~99)	演出内容
大当たり	3	-	0~79	擬似 3 演出 (10S×3)
			80~99	特殊擬似 2 演出 (20S→10S)
	2	-	0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
			0~89	擬似 1 演出 (30S×1)
	1	-	90~99	擬似 4 演出 (10S×2→5S×2)
			0~99	特殊終了演出
0	1~4	0~99	擬似無し演出	
	0	0~99	擬似無し演出	
外れ	3	-	0~99	擬似 3 演出 (10S×3)
			0~99	擬似 2 演出 (15S×2)
	1	-	0~99	擬似 1 演出 (30S×2)
			0	-

【 図 3 0 】

222

確変中演出選択テーブル222c

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	演出内容	
特図 1	確変大当たり	0~49	確変シングルリーチ	
		50~99	ダブルリーチ	
	通常大当たり	0~99	ダブルリーチ	
特図 2	外れ	0~99	非リーチ	
		確変大当たり	0~49	特殊ダブルリーチ
	外れ	50~99	0~4	ダブルリーチ
			5~10	確変ダブルリーチ
			11~99	非リーチ
			0~99	確変ダブルリーチ

10

20

【 図 3 1 】

222

連続予告実行選択テーブル222d

抽選結果	特図 2 保留数	演出カウンタ 223f (0~198)	連続予告有無
大当たり	3	0~79	有
		80~198	無
	4	0~149	有
		150~198	無
外れ	3	0~194	無
		195~198	有
	4	0~189	無
		190~198	有

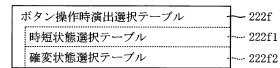
( a )

V 報知実行選択テーブル222e

大当たり種別	演出カウンタ 223f (0~198)	V 報知有無
大当たり A	0~149	有
	150~198	無
大当たり C, D, E	0~189	有
	190~198	無

( b )

【 図 3 2 】



( a )

222

時短状態選択テーブル222f1

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f (0~198)	実行演出
第 1 期間 (高速変動)	1~20	長押し	0~198	背景モード移行
			0~149	無
		通常押し	150~189	リーチ示唆
			190~198	状態示唆
第 2 期間 (通常時短変動)	21~49	長押し	0~198	状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行
特定期間 (特定時短変動)	50	-	-	-
第 3 期間 (通常時短変動)	51~100	長押し	0~198	過去状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行

( b )

30

40

50

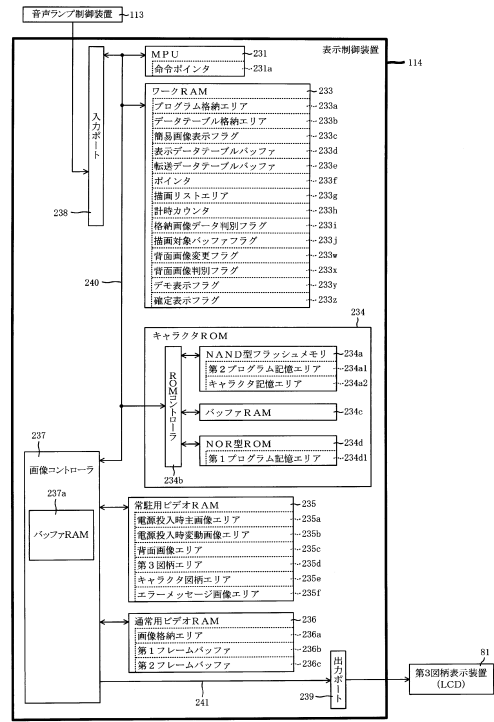
【 図 3 3 】

223

種変状態選択テーブル222f2

操作タイミング	特図変動回数	操作方法	演出カウンタ 223f (0~198)	実行演出
第1期間 (高速変動)	1~20	長押し	0~198	背景モード移行
			0~119	無
		通常押し	120~139	リーチ示唆
			140~189	状態示唆
			190~198	背景モード移行
第2期間 (通常時短変動)	21~49	長押し	0~198	状態示唆
		通常押し	0~169	背景モード移行
特定期間 (特定時短変動)	50	-	-	-
第3期間 (通常時短変動)	51~100	長押し	0~198	過去状態示唆
		通常押し	0~198	背景モード移行

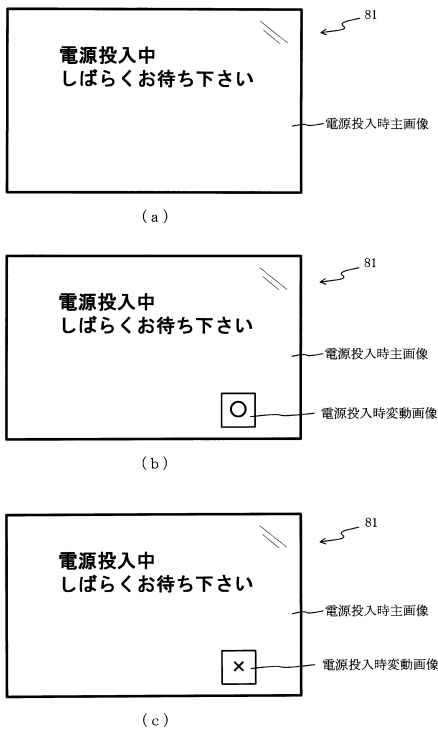
【 図 3 4 】



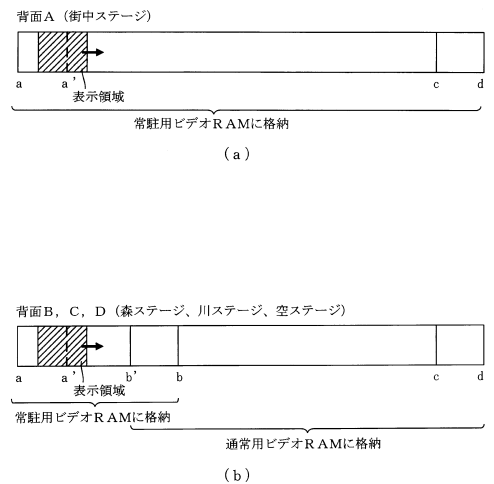
10

20

【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



30

40

50

【 図 3 7 】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄 1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄 2 : ... : : エフェクト 1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト 2 : ... : : キャラクタ 1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ 2 : ... : : : : 0002H : 0003H : : : 02F0H End

【 図 3 8 】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	
...	...
0097H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
...	...
02F0H	End

10

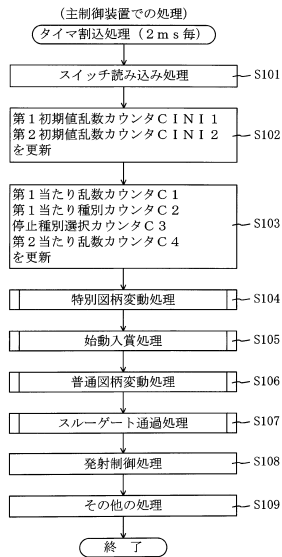
20

【 図 3 9 】

描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト (表示物) のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄 1	...
図柄 2	...
...	...
エフェクト 1	...
エフェクト 2	...
...	...
キャラクタ 1	...
キャラクタ 2	...
...	...
保留球数図柄 1	...
...	...
エラー図柄 1	...
...	...
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス

【 図 4 0 】

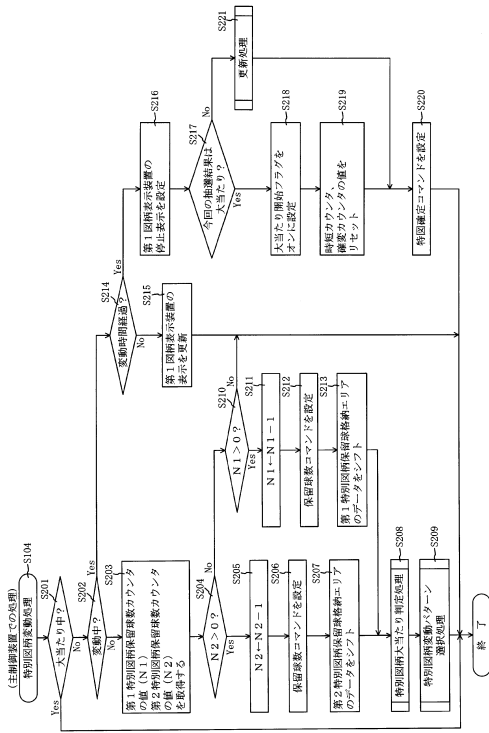


30

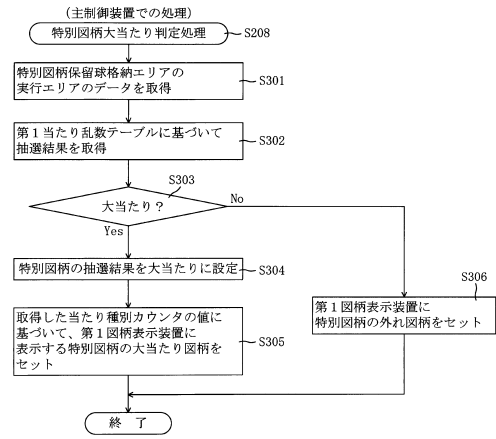
40

50

【 図 4 1 】



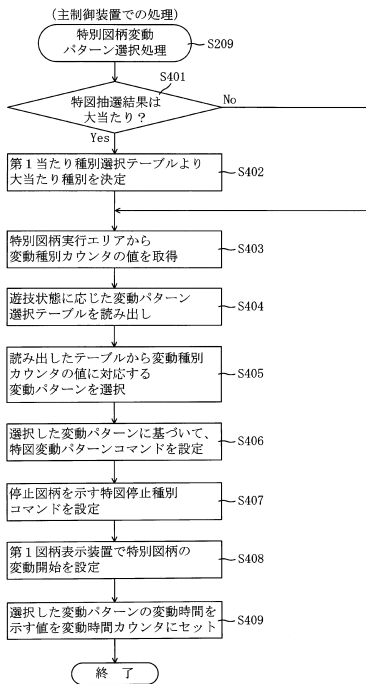
【 図 4 2 】



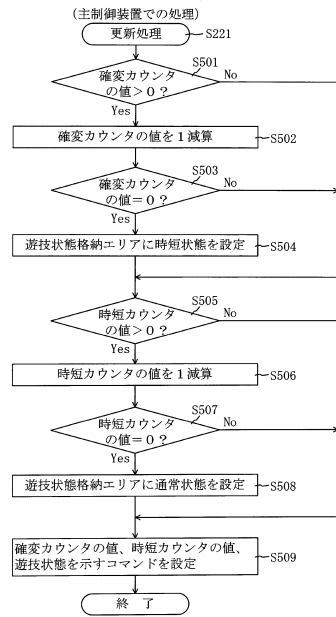
10

20

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

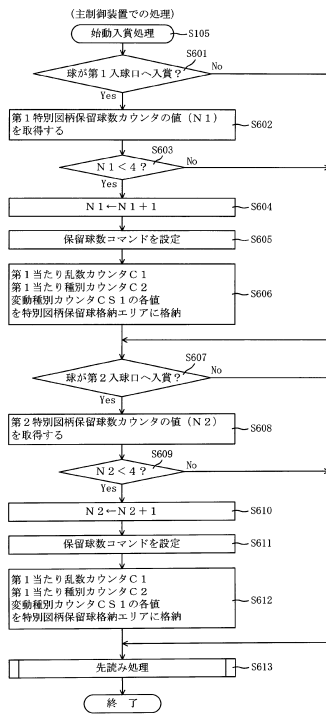


30

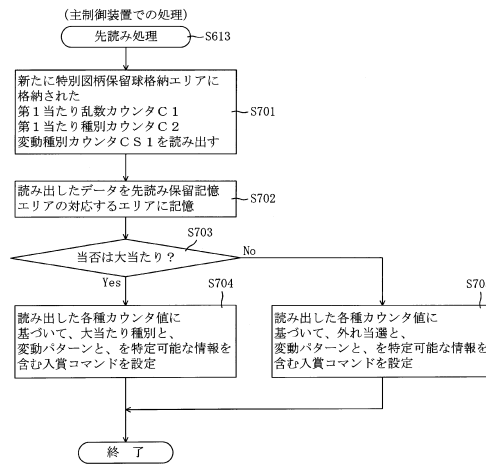
40

50

【 図 4 5 】



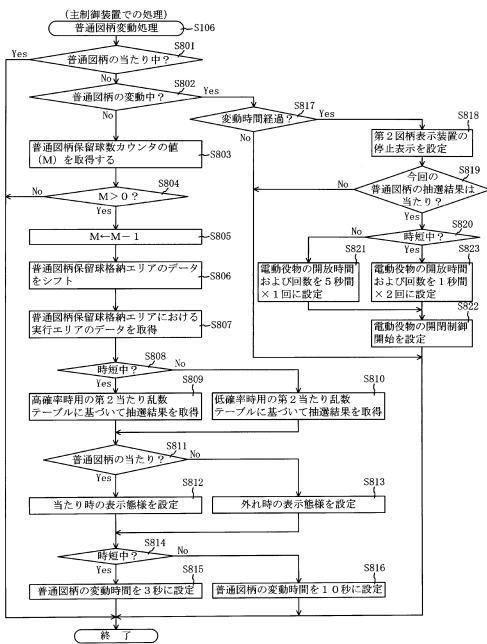
【 図 4 6 】



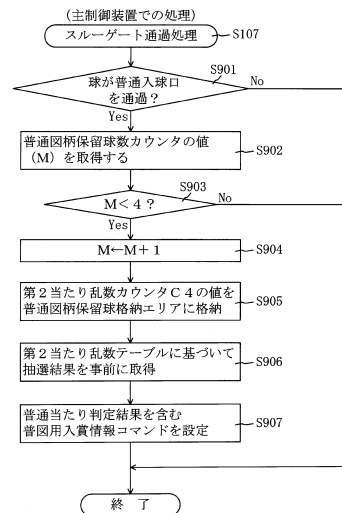
10

20

【 図 4 7 】



【 図 4 8 】



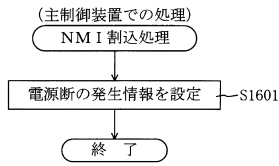
30

40

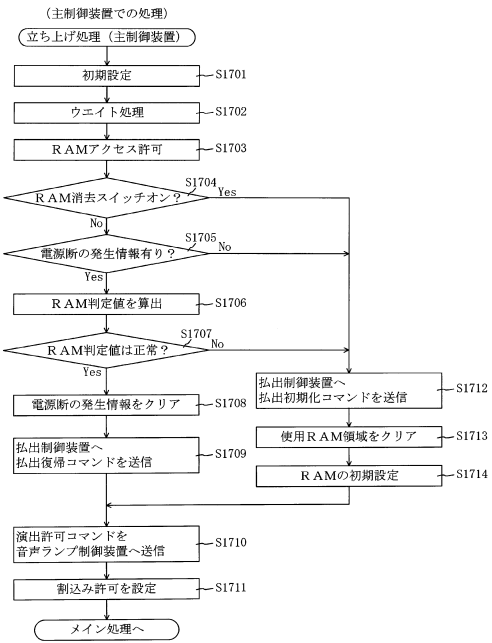
50



【 図 4 9 】



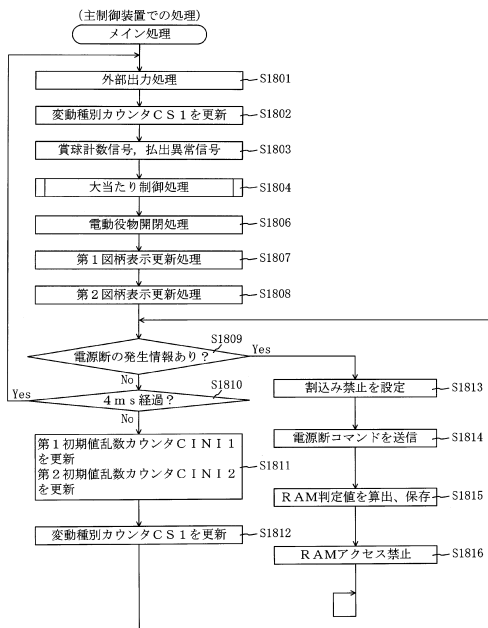
【 図 5 0 】



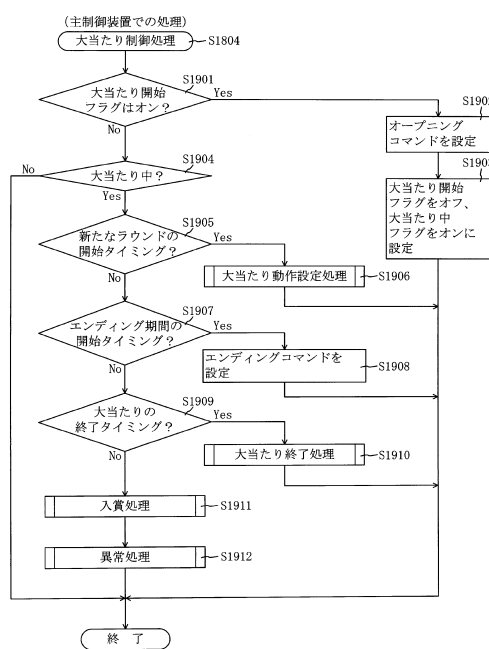
10

20

【 図 5 1 】



【 図 5 2 】

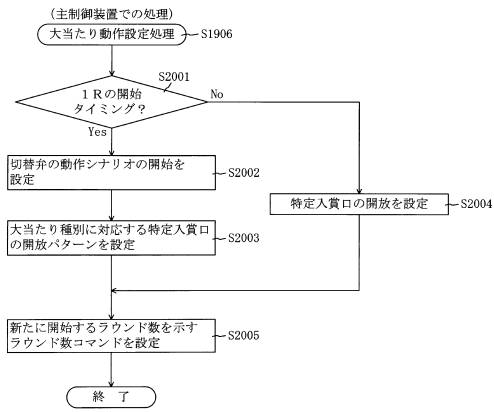


30

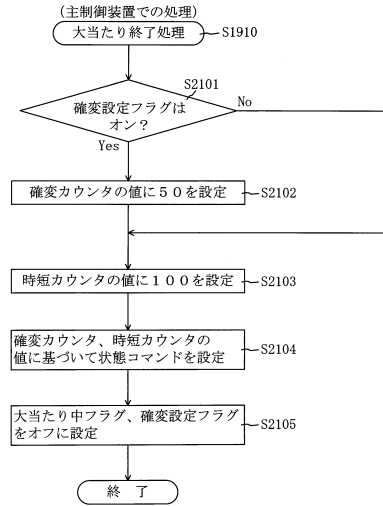
40

50

【 図 5 3 】



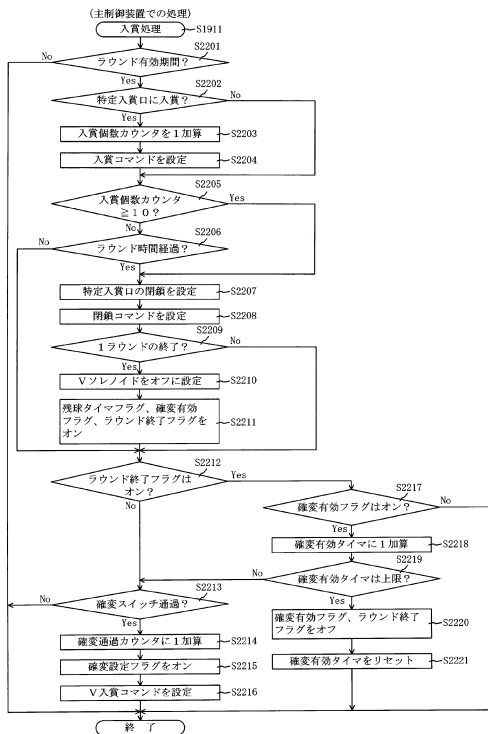
【 図 5 4 】



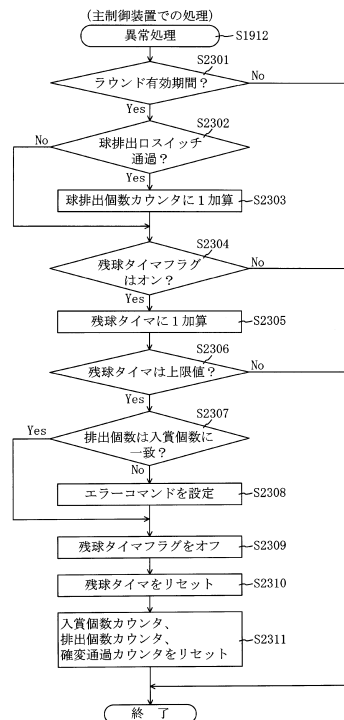
10

20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

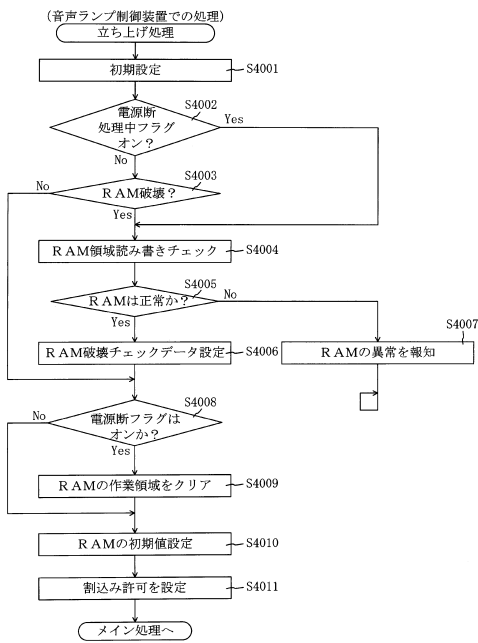


30

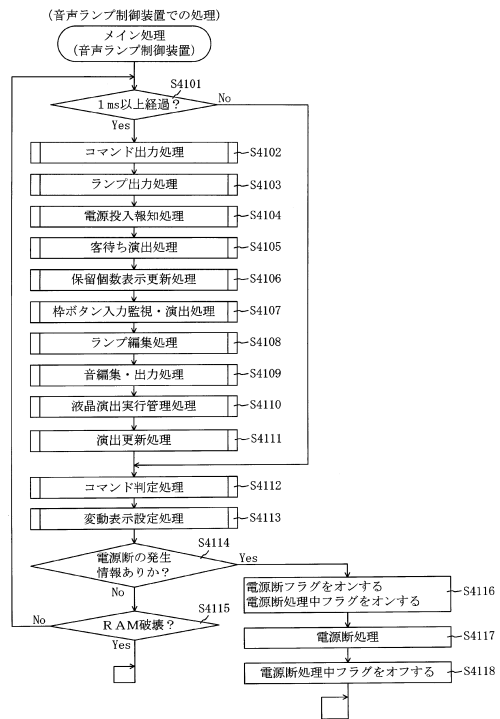
40

50

【 図 5 7 】



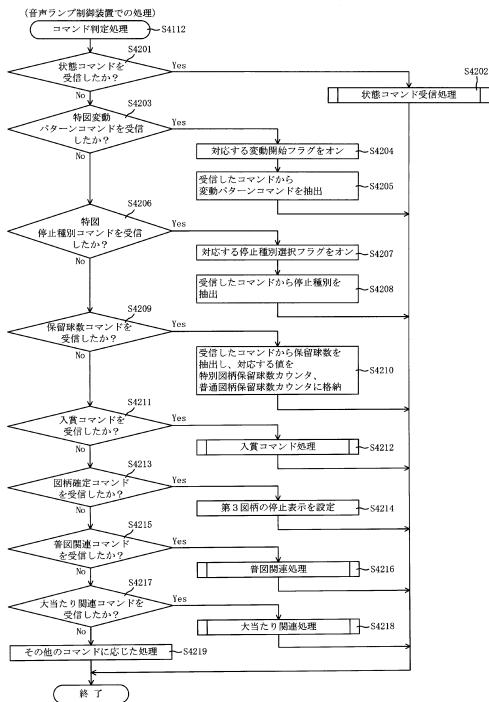
【 図 5 8 】



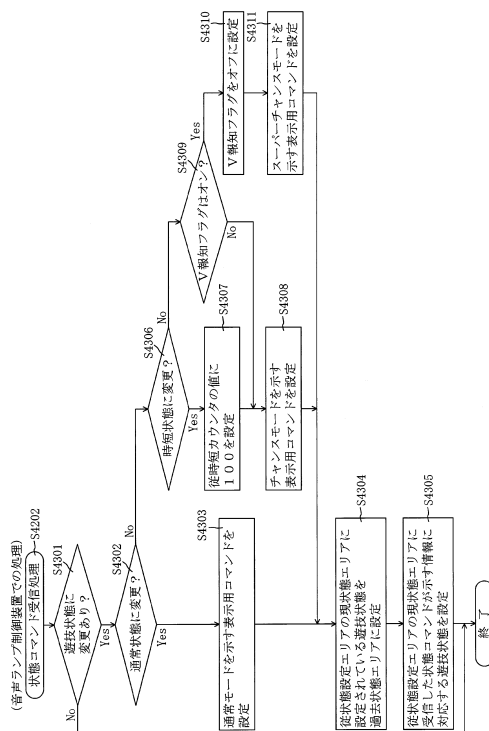
10

20

【 図 5 9 】



【 図 6 0 】

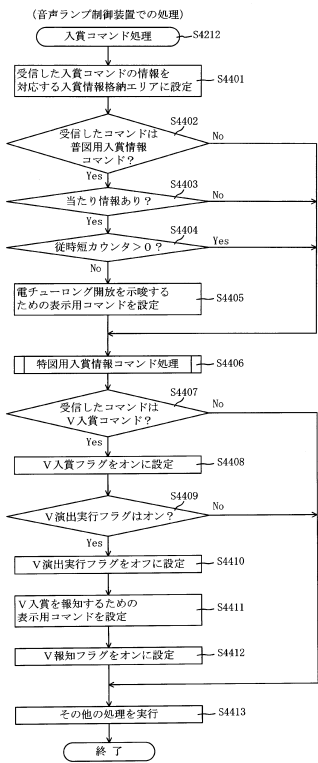


30

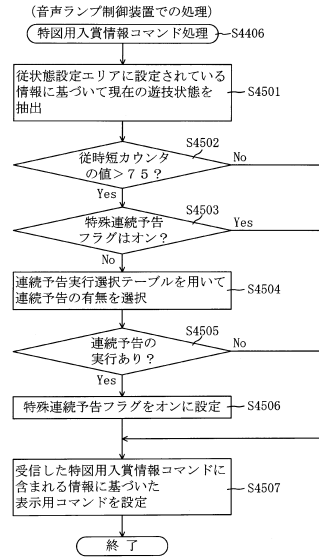
40

50

【図 6 1】



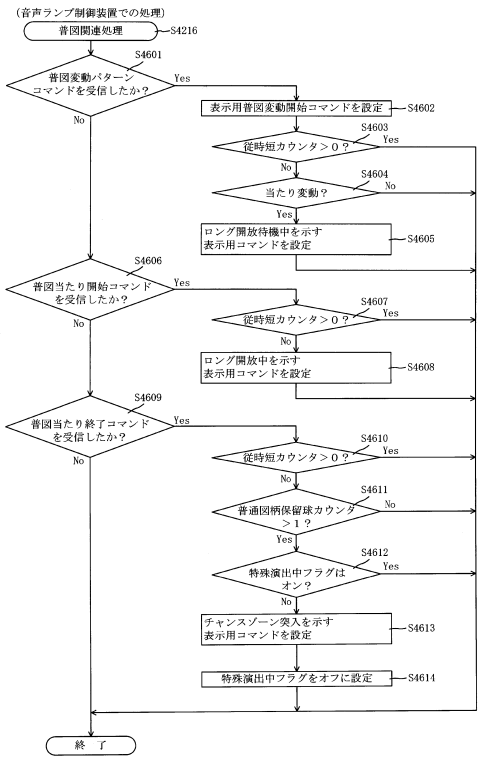
【図 6 2】



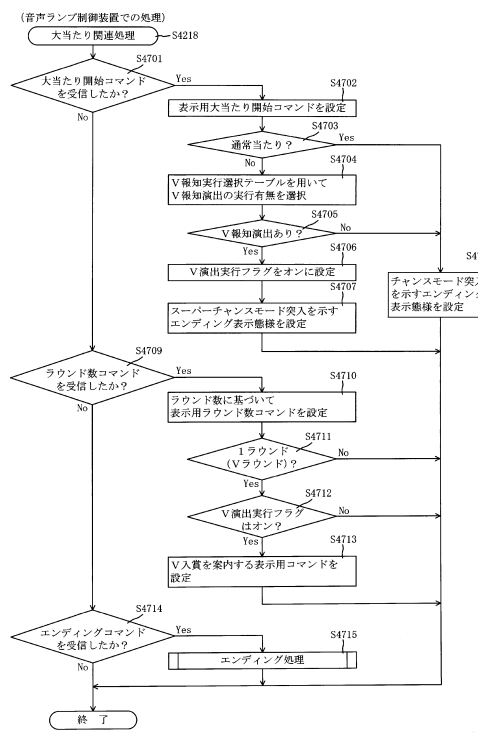
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

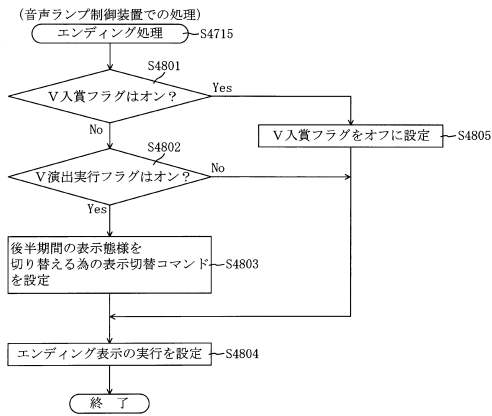


30

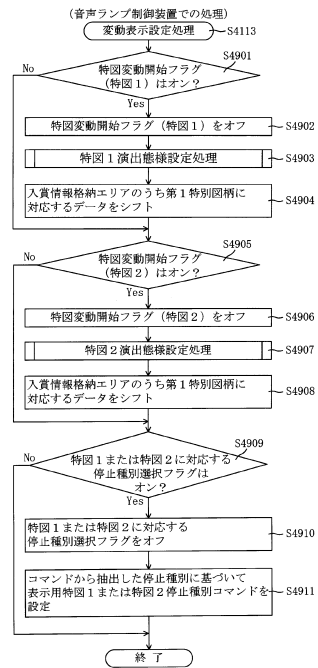
40

50

【 図 6 5 】



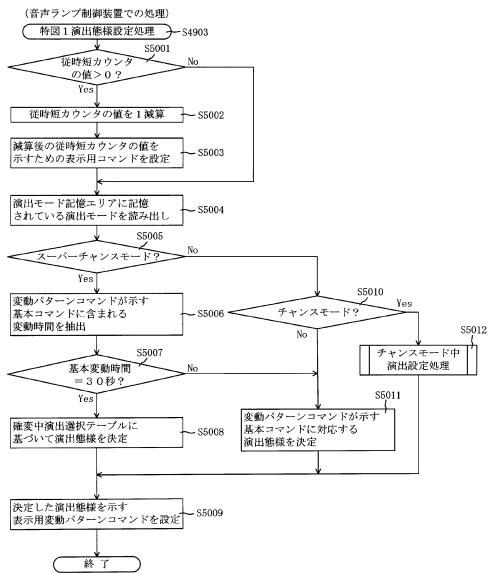
【 図 6 6 】



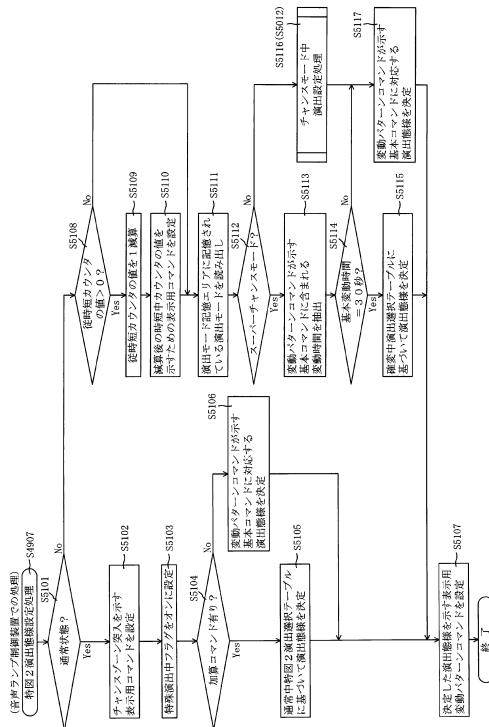
10

20

【 図 6 7 】



【 図 6 8 】

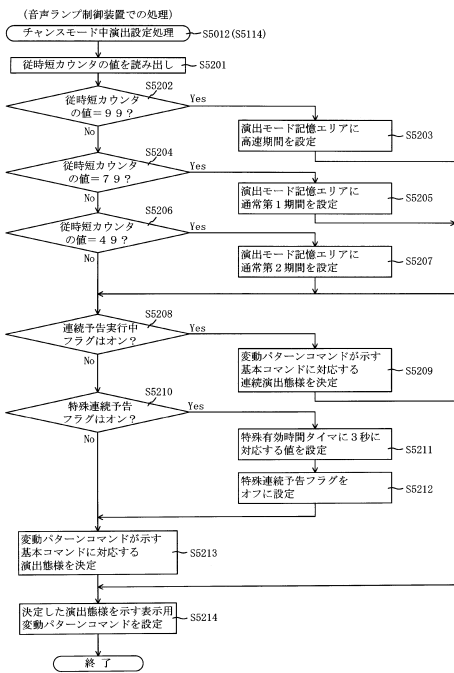


30

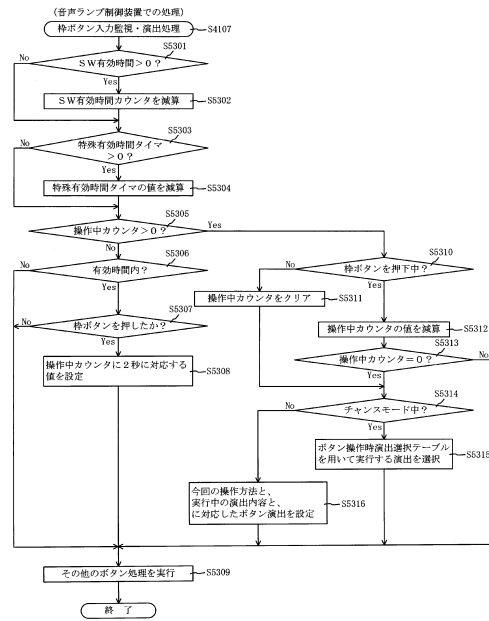
40

50

【図 69】



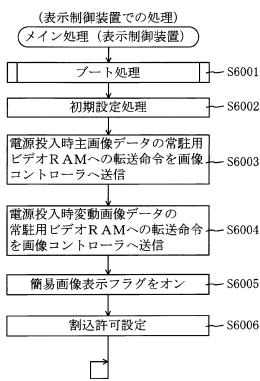
【図 70】



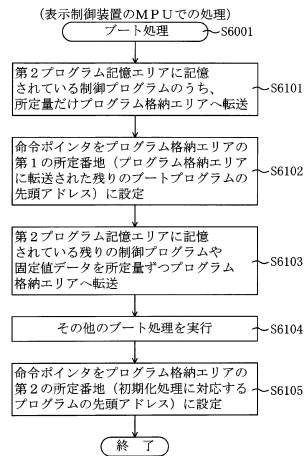
10

20

【図 71】



【図 72】

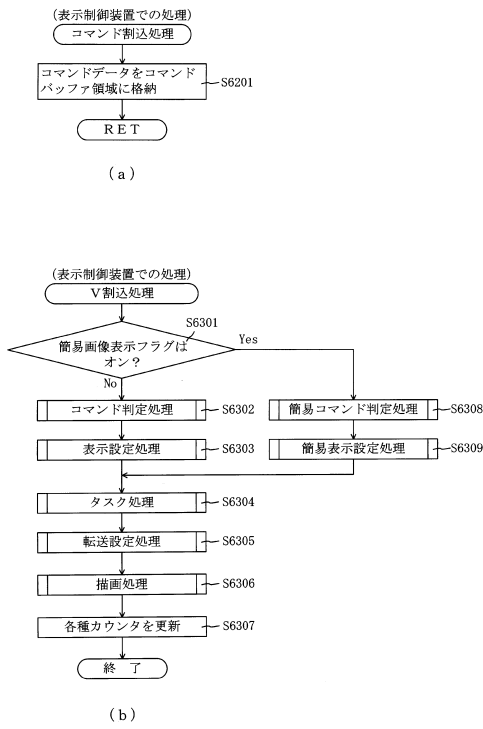


30

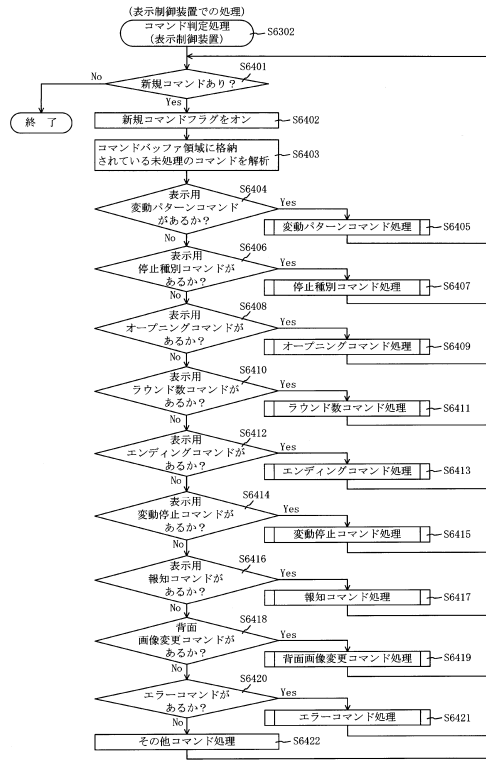
40

50

【 図 7 3 】



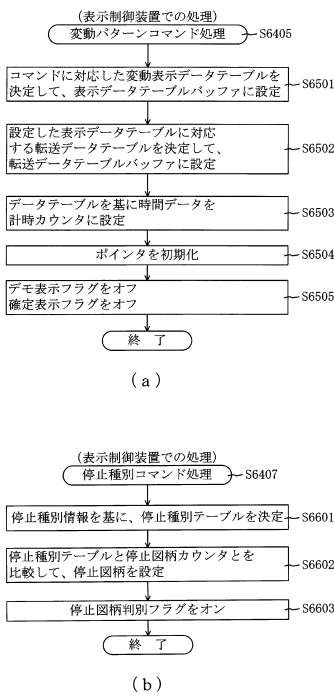
【 図 7 4 】



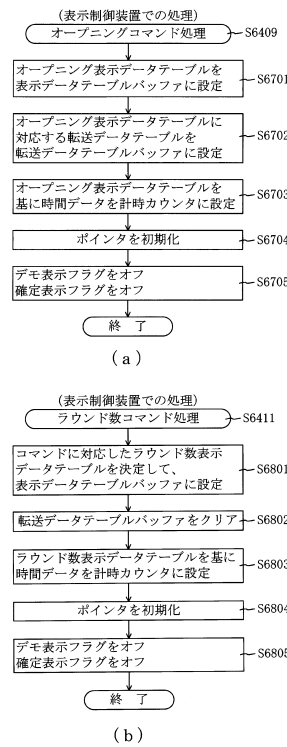
10

20

【 図 7 5 】



【 図 7 6 】

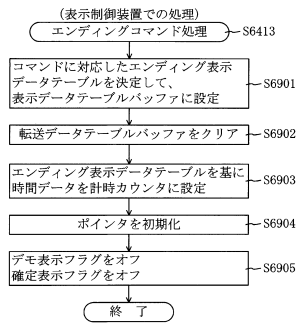


30

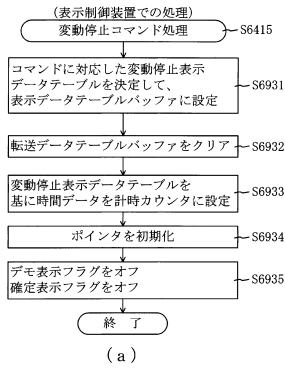
40

50

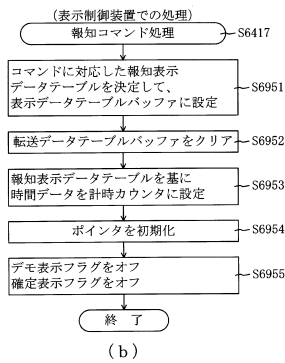
【 図 7 7 】



【 図 7 8 】

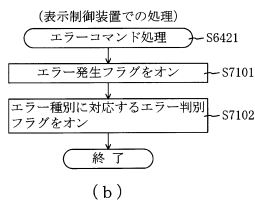
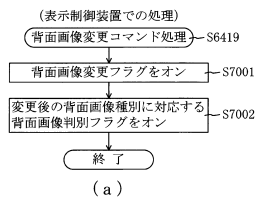


10

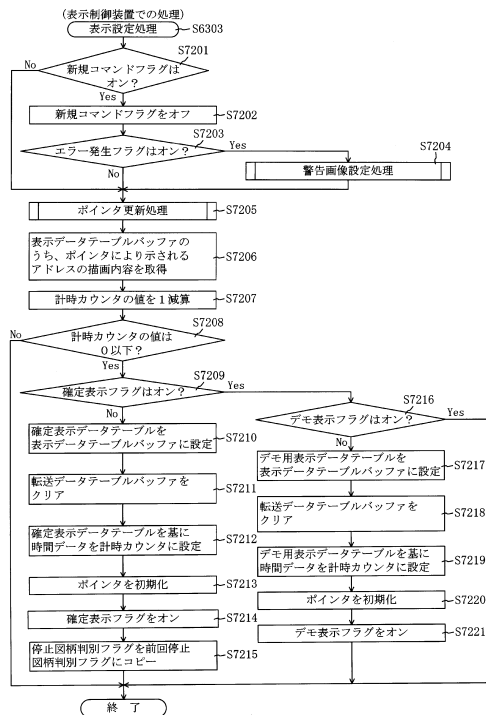


20

【 図 7 9 】



【 図 8 0 】



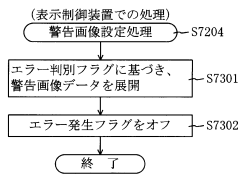
30

40

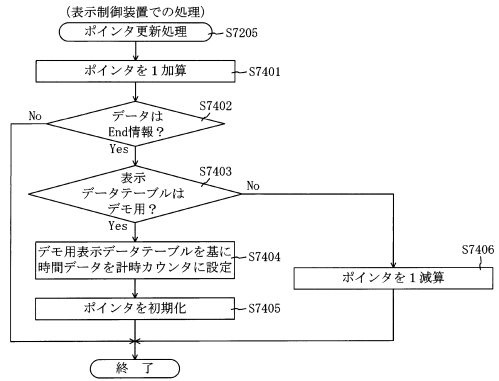
50



【 図 8 1 】



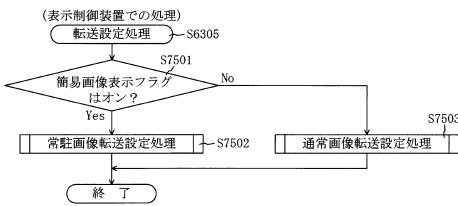
【 図 8 2 】



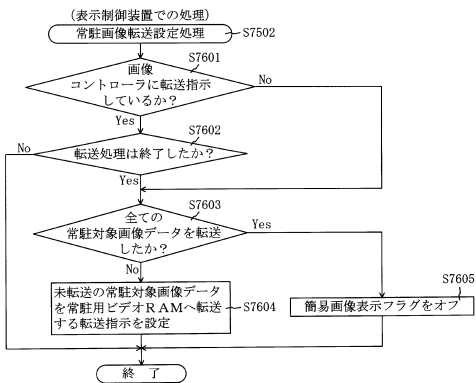
10

20

【 図 8 3 】

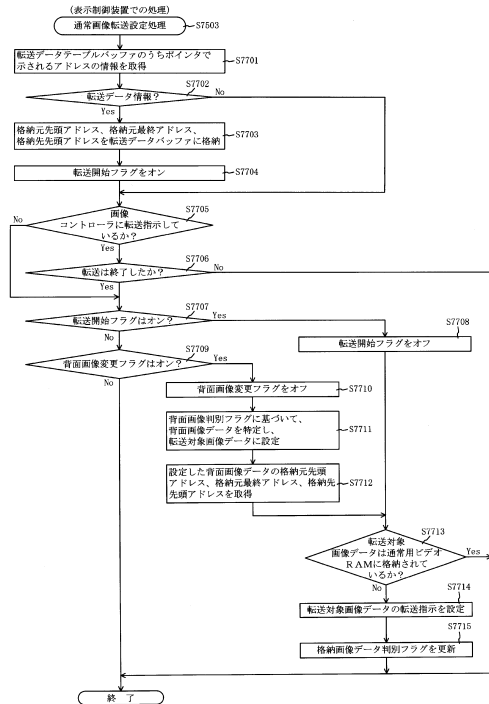


(a)



(b)

【 図 8 4 】

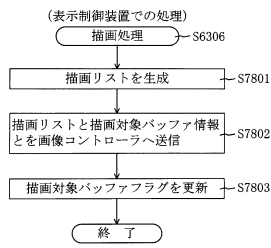


30

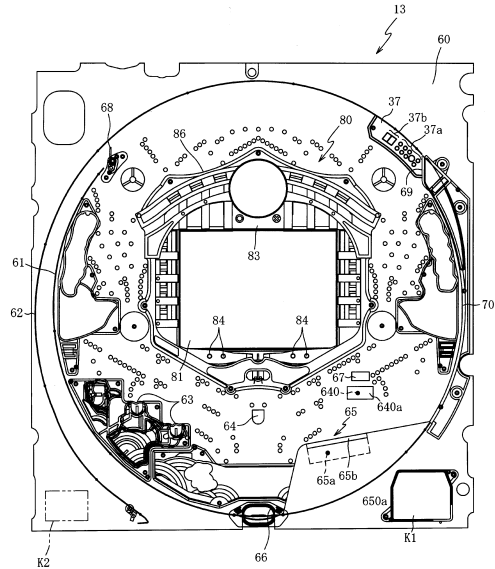
40

50

【 図 8 5 】



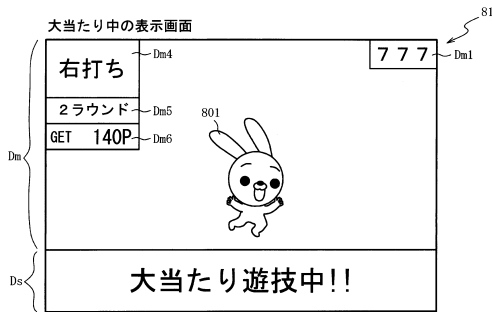
【 図 8 6 】



10

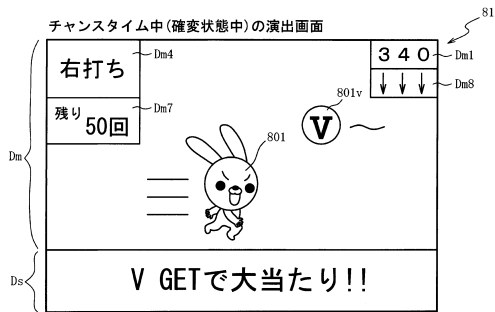
20

【 図 8 7 】



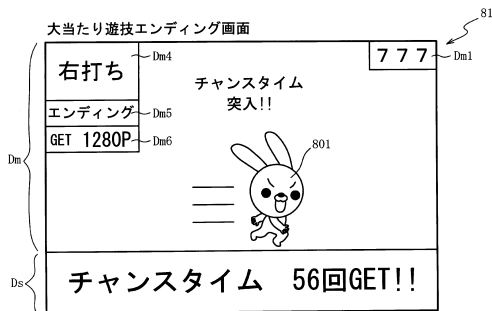
(a)

【 図 8 8 】

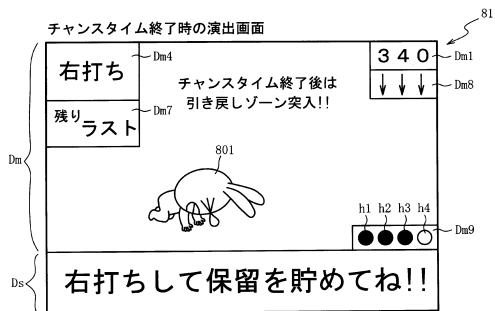


(a)

30



(b)

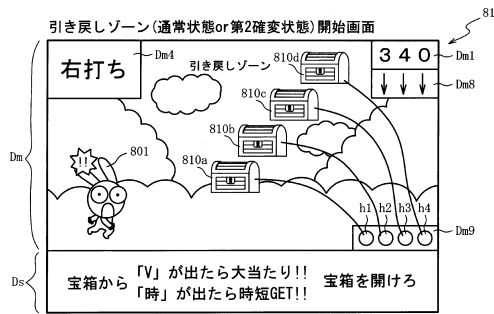


(b)

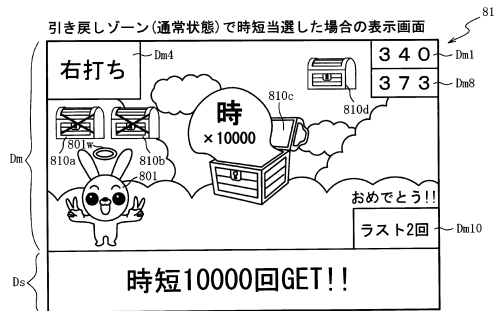
40

50

【 図 8 9 】

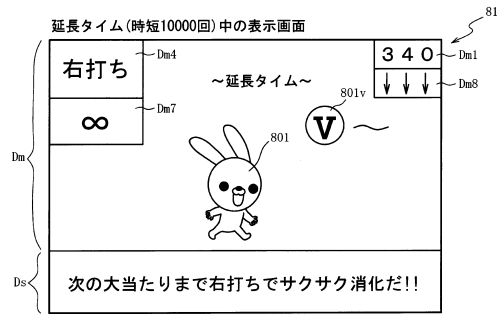


(a)

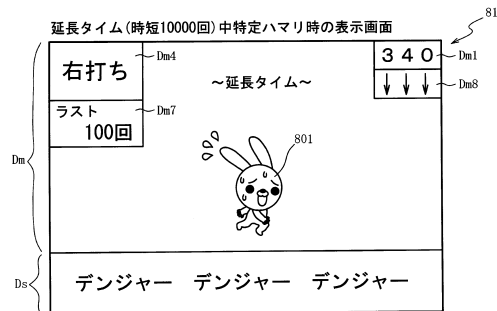


(b)

【 図 9 0 】



(a)

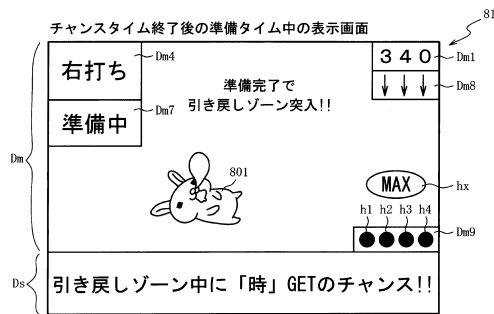


(b)

10

20

【 図 9 1 】



【 図 9 2 】

引き戻しモードのモード種別説明

モード種別	背景	モード内容
モードA	天国	引き戻しモード中に大当たり当選又は時短当選の可能性極大
モードB	夜	引き戻しモード中に大当たり当選又は時短当選の可能性大
モードC	夕	引き戻しモード中に大当たり当選又は時短当選の可能性中
モードD	昼	引き戻しモード中に大当たり当選又は時短当選の可能性小

(a)

引き戻しモード中の示唆態様説明

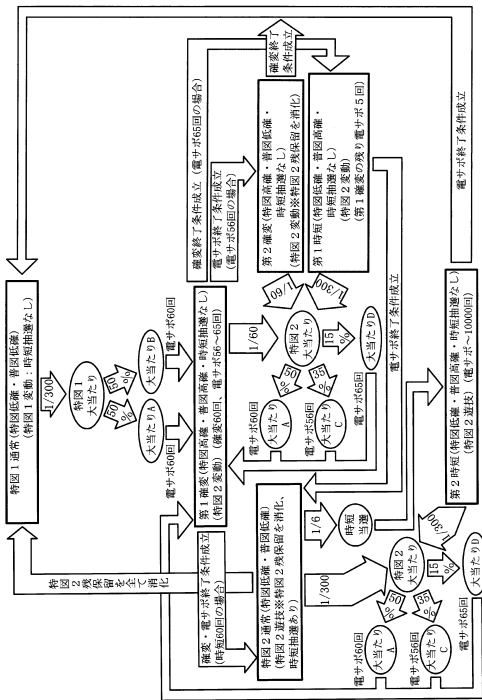
示唆種別	表示態様	示唆内容
示唆A	金宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選可能性大
示唆B	デカ宝箱	当該変動で大当たり当選又は時短当選可能性中
示唆C	天使の輪	通常状態示唆大
示唆D	チャンス文字	通常状態示唆中

(b)

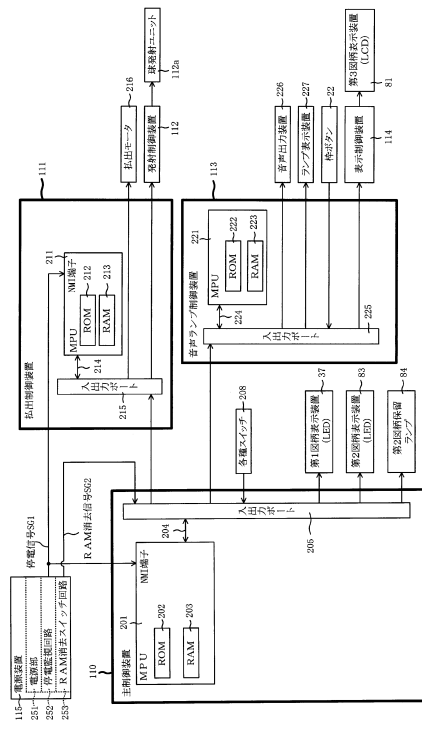
30

40

【図 9 3】



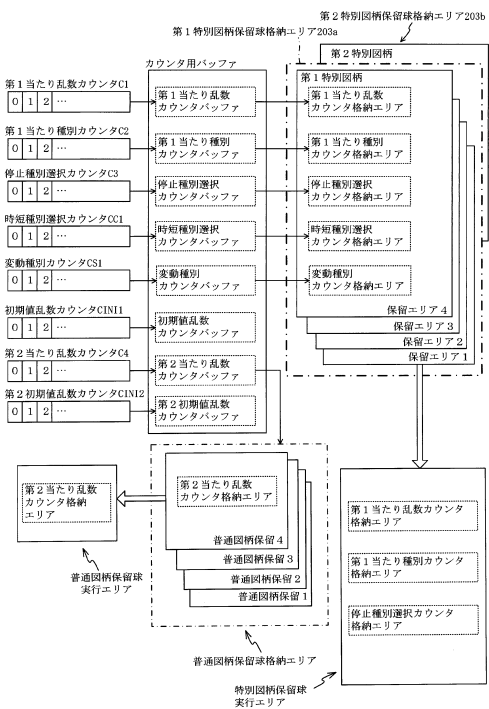
【図 9 4】



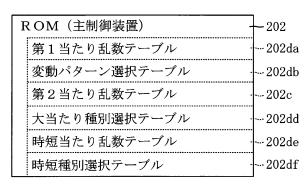
10

20

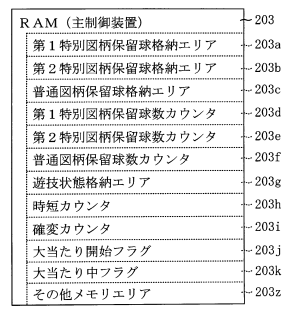
【図 9 5】



【図 9 6】



(a)



(b)

30

40

50

【図 97】

202

(a) 第1当たり乱数テーブル202da

遊技状態	第1当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~14

(b) 第2当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~2
普通図柄の高確率状態	0~149

(c) 時短当たり乱数テーブル202da

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタ C 1 (0~899)
第1特別図柄	共通	—
第2特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~200
	それ以外	—

【図 98】

202

(a) 大当たり種別選択テーブル

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 (16R 確変大当たり)	0~49	60	60
大当たり B 5 (6R 確変大当たり)	50~99	60	60

(b) 特図1大当たり用テーブル202dd1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 (16R 確変大当たり)	0~49	60	60
大当たり C 5 (6R 確変大当たり)	50~84	56	60
大当たり D 5 (6R 確変大当たり)	85~99	65	60

(c) 特図2大当たり用テーブル202dd2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 (16R 確変大当たり)	0~49	60	60
大当たり C 5 (6R 確変大当たり)	50~84	56	60
大当たり D 5 (6R 確変大当たり)	85~99	65	60

10

20

【図 99】

202

(a) 変動パターン選択テーブル

通常・第2確変用テーブル
確変・時短用テーブル

(b) 通常・第2確変用テーブル202db1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間
				基本(S)
特図1	当たり	0~19	ノーマル	30
		20~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
	外れ	0~179	外れ	8
		180~198	リーチ外れ	30
		0~149	スーパー	30
特図2	当たり	150~198	S P	55
		0~169	スーパー	30
		170~198	S P	55
	外れ (時短)	0~19	リーチ外れ	30
		20~198	外れ	8
		0~19	リーチ外れ	30

【図 100】

202

(a) 確変・時短用テーブル202db2

時短種別	図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
大当たり後時短	共通	1~60	当たり	0~198	ミドル変動	15
			外れ	0~189	ショート変動	5
		61~65	外れ	190~198	ミドル変動	15
			共通	0~198	特殊変動	5
時短A	特図1	—	共通	0~198	ロング変動	20
			当たり	0~198	ミドル変動	15
		1~99	外れ	0~189	ショート変動	5
			外れ	190~198	ミドル変動	15
	特図2	100	共通	0~198	特殊変動	10
		101~200	共通	0~198	超短変動	2
		201~10000	共通	0~198	特殊短変動	0.5
			共通	0~198	ロング変動	20
時短B	特図1	—	共通	0~198	ロング変動	20
			当たり	0~198	ミドル変動	15
	特図2	1~99	外れ	0~189	ショート変動	5
			外れ	190~198	ミドル変動	15
		100	共通	0~198	特殊変動	10
			共通	0~198	特殊変動	10

(b) 時短種別選択テーブル202df

時短種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ 203h
時短A	0~89	10000
時短B	90~99	100

30

40

50

【 図 1 0 1 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード選択テーブル	222da
示唆態様選択テーブル	222db

(a)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
時短抽選回数カウンタ	223db
モード種別格納エリア	223dc
ロング時短中フラグ	223dd
初回設定フラグ	223de
その他メモリエリア	223z

(b)

【 図 1 0 2 】

引き戻しモード選択テーブル 222da	モード種別	演出カウンタ 223f (0~99)	保留内時選の 有無	保留内 大当たりの 有無	時短抽選回数 カウンタ 223db	保留数
	モードA	0~49	-	有		
	モードB	50~99	有	無	4	
	モードC	0~79	無	有	0	
	モードD	80~99	有	無		4
	モードE	0~19	-	有		
	モードF	20~59	有	無		
	モードG	60~99	無	有		
	モードH	0~59	-	有		
	モードI	60~99	有	無		
	モードJ	0~19	-	有		
	モードK	20~59	有	無		
	モードL	60~99	無	有		
	モードM	0~49	有	無		
	モードN	50~99	無	有		
	モードO	0~19	-	有		
	モードP	20~99	有	無		
	モードQ	0~19	-	有		
	モードR	20~99	有	無		

10

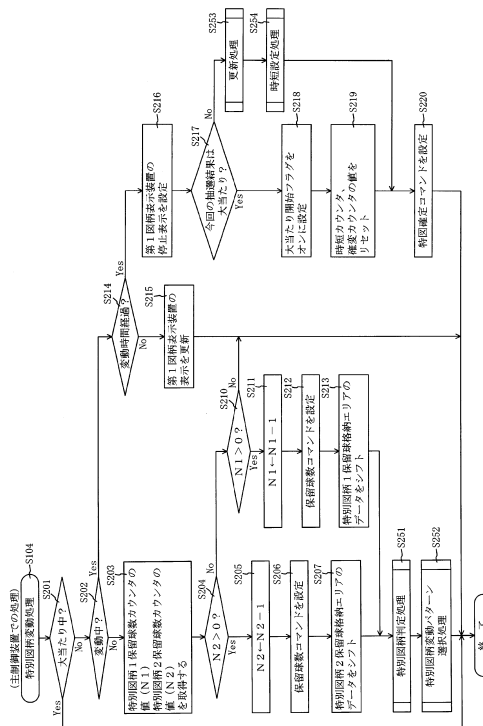
20

【 図 1 0 3 】

示唆態様選択テーブル 222db

モード種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	示唆態様
モード A	当たり	0~79	示唆 B
	外れ (時短)	80~99	示唆 A
	外れ	0~89	示唆 B
	外れ	90~99	示唆 A
モード B	当たり	0~39	示唆 B
	外れ (時短)	40~99	-
	外れ	0~29	示唆 A
	外れ	30~99	示唆 B
モード C	当たり	0~19	示唆 B
	外れ (時短)	20~99	-
	外れ	0~39	示唆 B
	外れ	40~99	示唆 D
モード D	当たり	0~9	示唆 B
	外れ (時短)	10~99	-
	外れ	0~19	示唆 B
	外れ	20~99	示唆 C

【 図 1 0 4 】

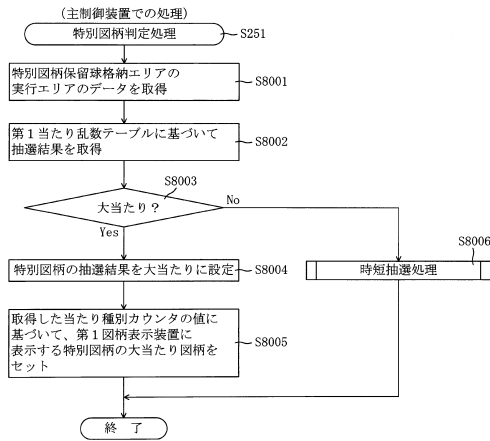


30

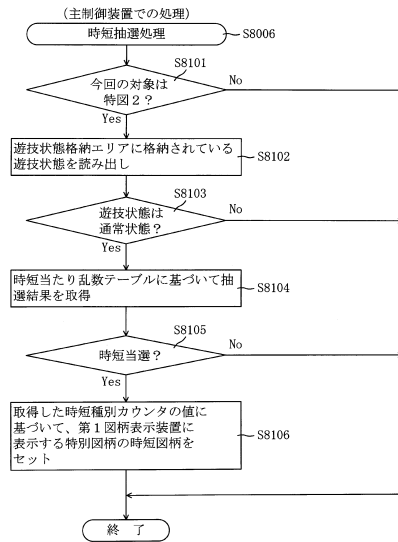
40

50

【 図 1 0 5 】



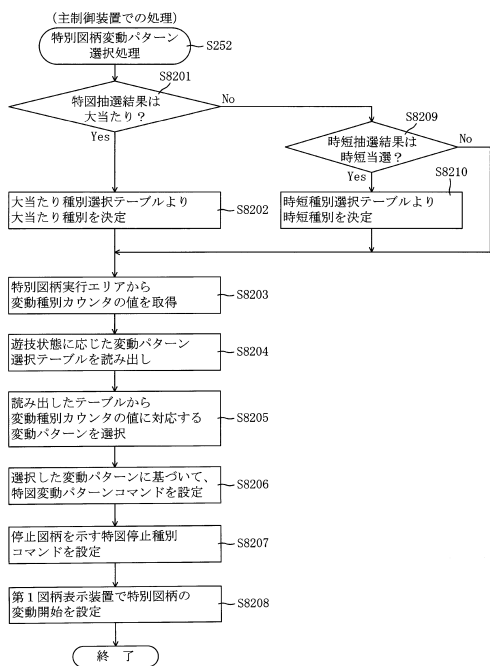
【 図 1 0 6 】



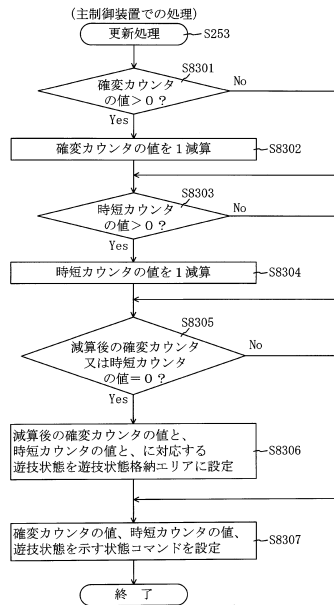
10

20

【 図 1 0 7 】



【 図 1 0 8 】

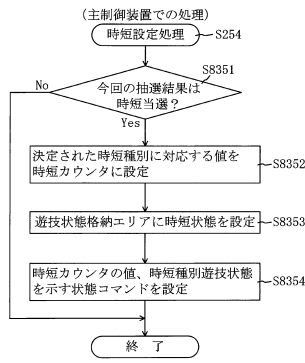


30

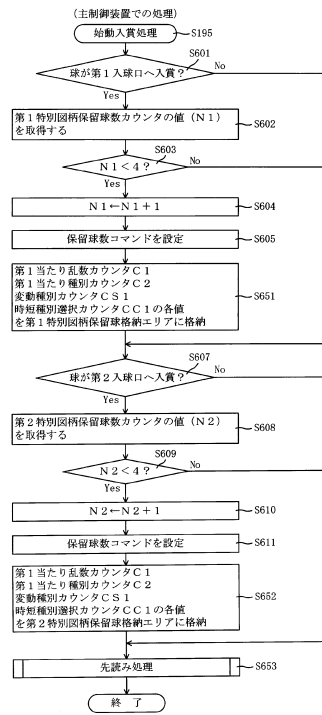
40

50

【 図 1 0 9 】



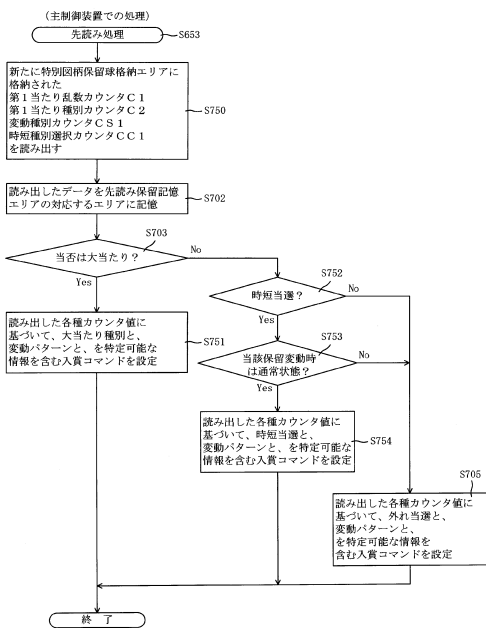
【 図 1 1 0 】



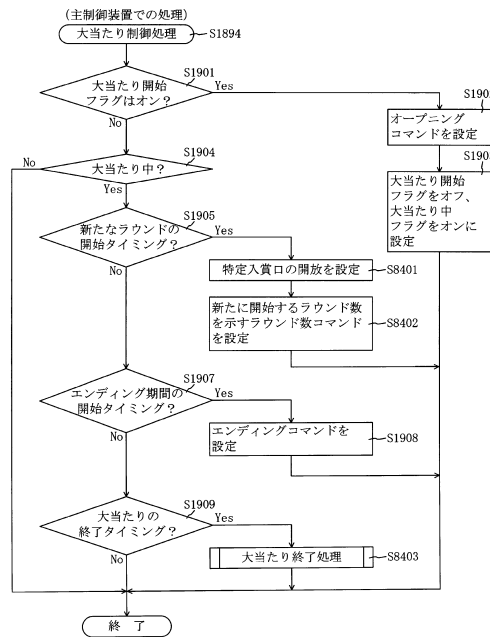
10

20

【 図 1 1 1 】



【 図 1 1 2 】



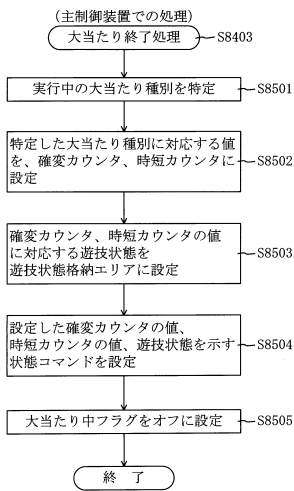
30

40

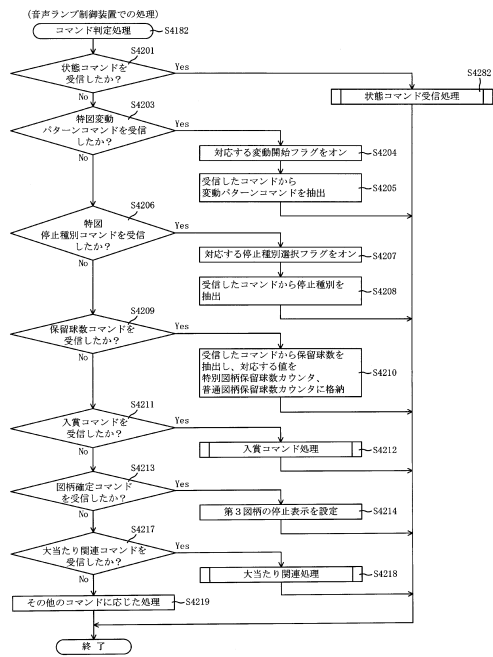
50



【 図 1 1 3 】



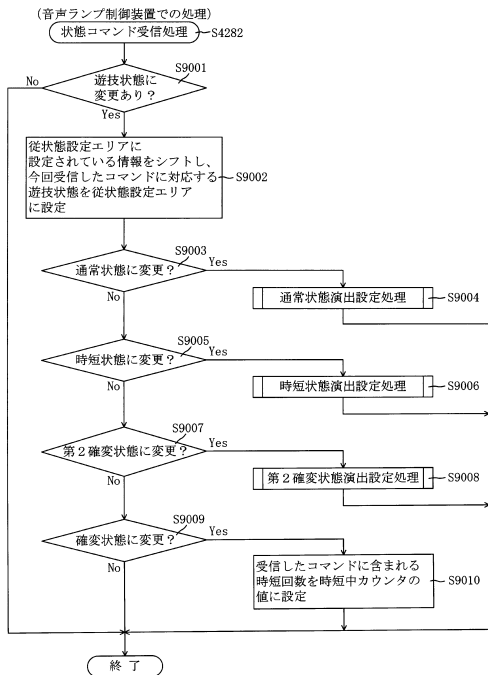
【 図 1 1 4 】



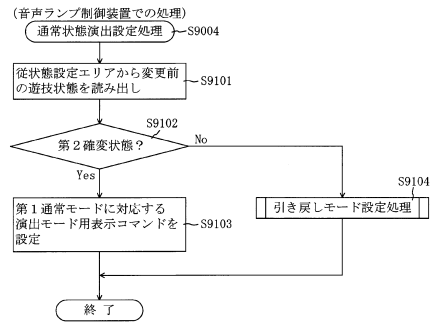
10

20

【 図 1 1 5 】



【 図 1 1 6 】

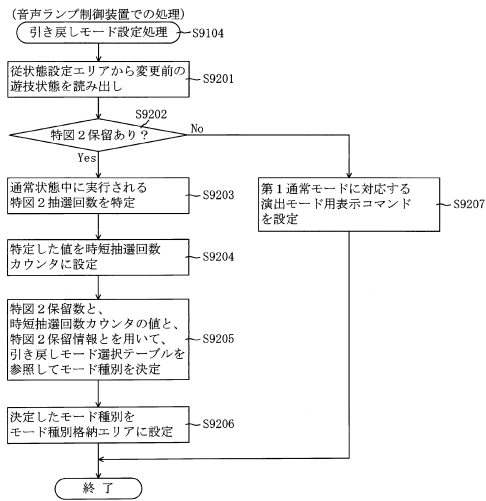


30

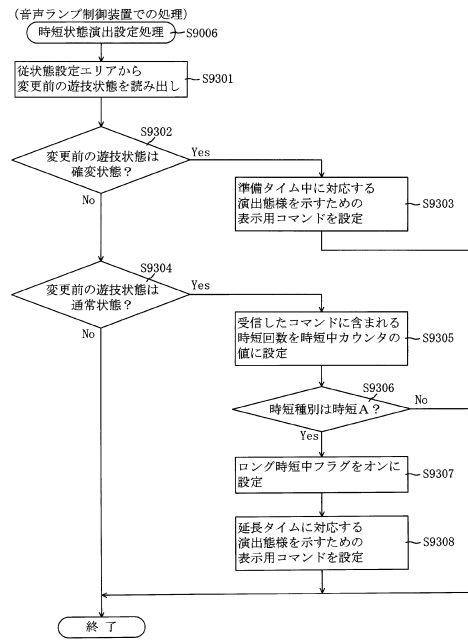
40

50

【 図 1 1 7 】



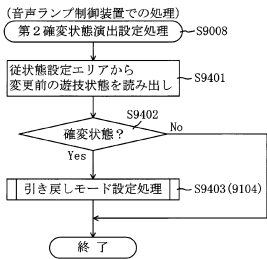
【 図 1 1 8 】



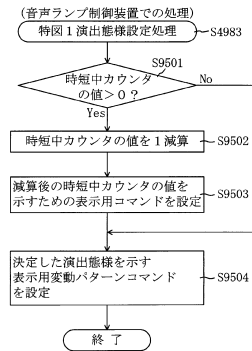
10

20

【 図 1 1 9 】



【 図 1 2 0 】

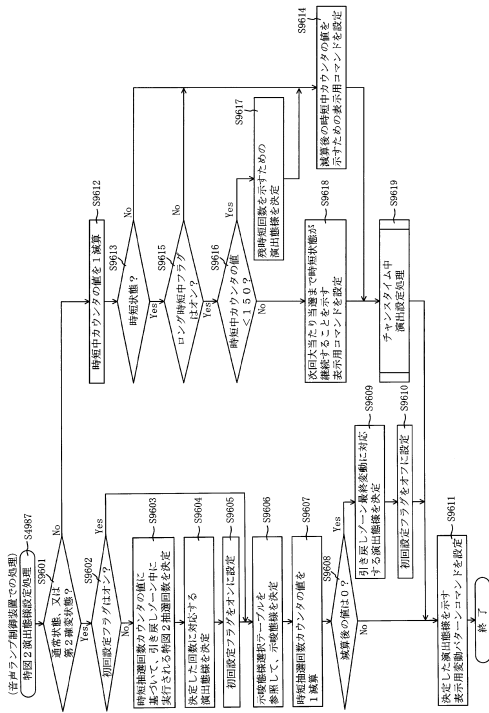


30

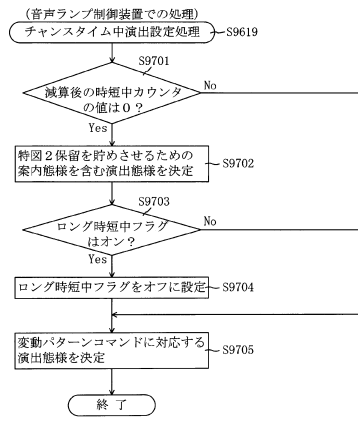
40

50

【 図 1 2 1 】



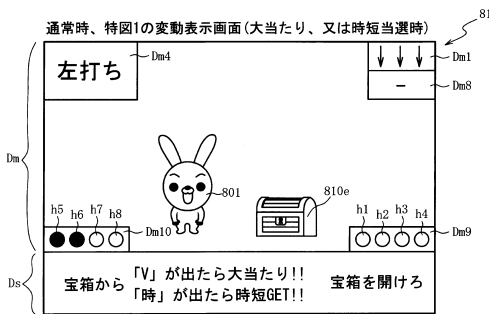
【 図 1 2 2 】



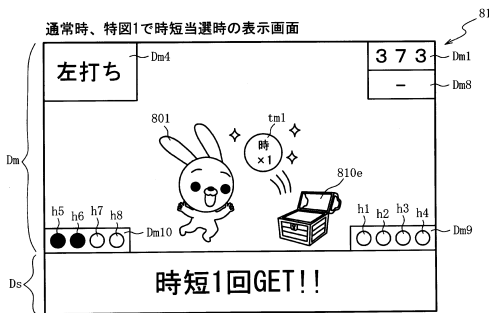
10

20

【 図 1 2 3 】

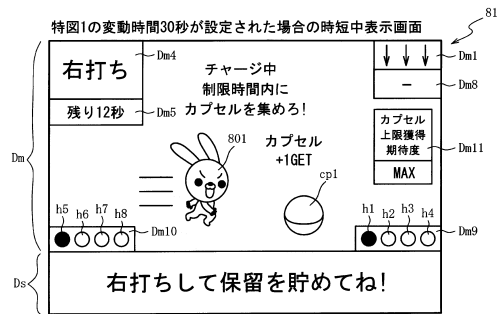


(a)

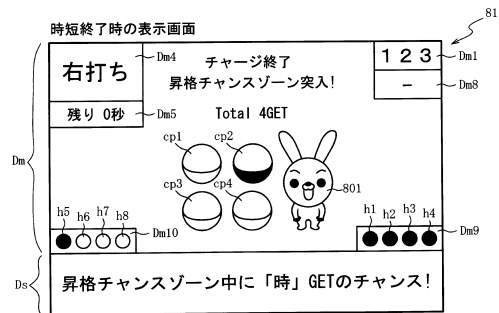


(b)

【 図 1 2 4 】



(a)



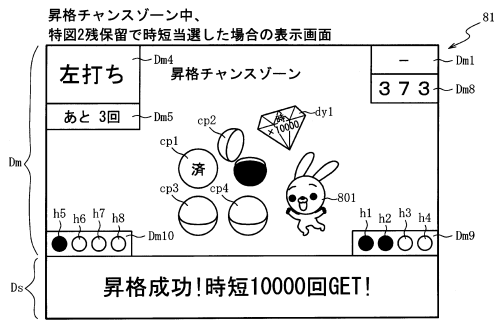
(b)

30

40

50

【図 1 2 5】



【図 1 2 6】

時短当たり乱数テーブル202dae

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
第1特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~54
	それ以外	—
第2特別図柄	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	51~200
	それ以外	—

(a)

時短種別選択テーブル202daf

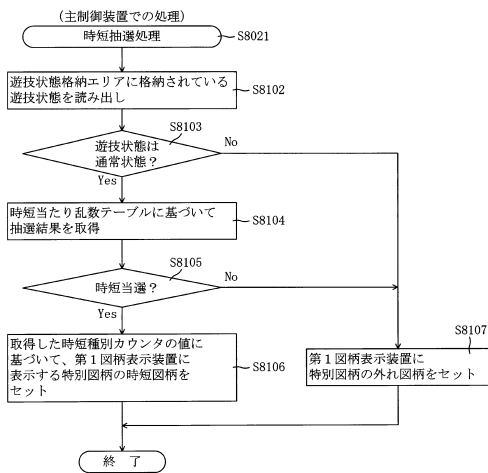
特図 種別	時短 種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ203h
第1特別図柄	時短C	0~99	1
	時短A	0~89	10000
第2特別図柄	時短B	90~99	100

(b)

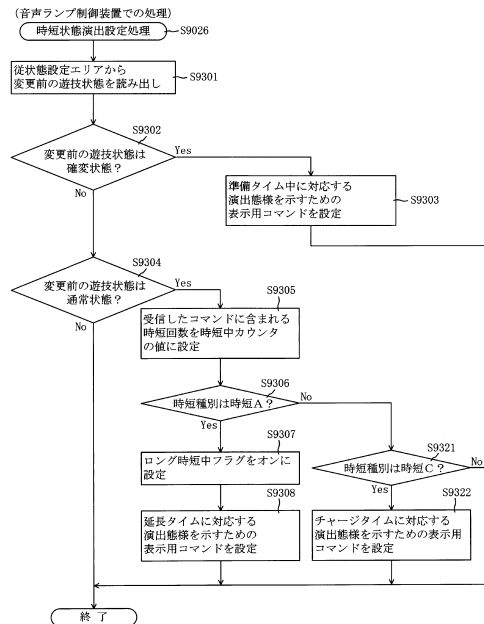
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

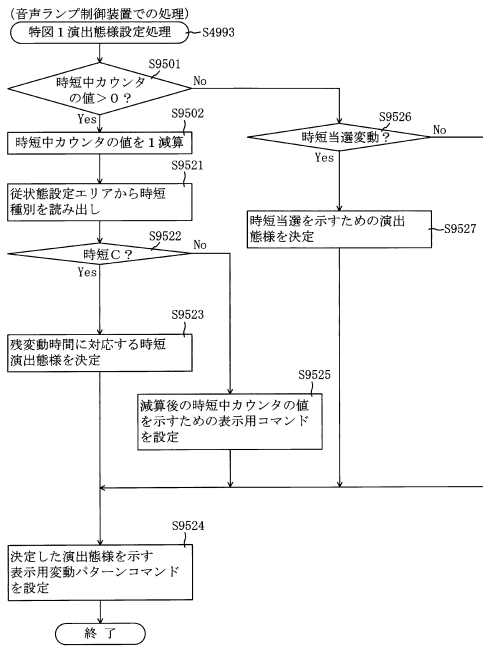


30

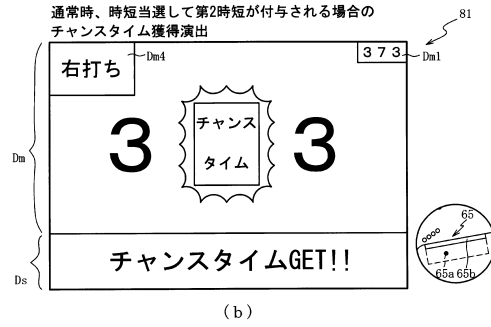
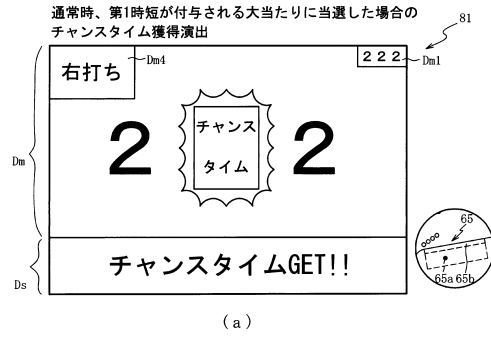
40

50

【図 1 2 9】



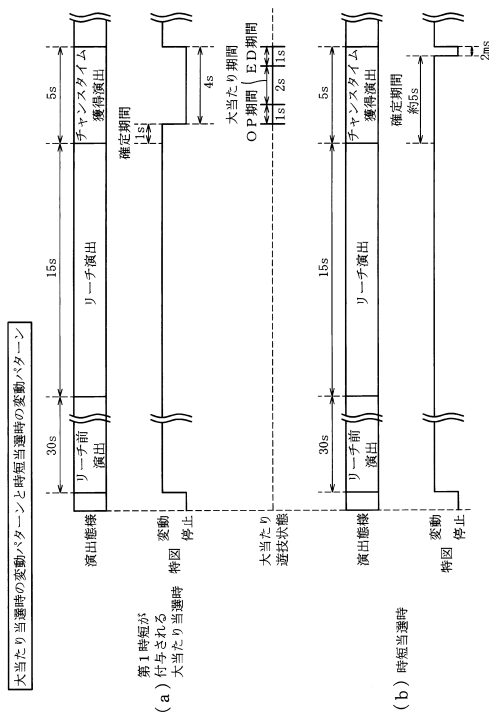
【図 1 3 0】



10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

時短当たり乱数テーブル202dbe

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
共通	特別図柄及び普通図柄の低確率状態	51~54
	それ以外	-

(a)

大当たり用テーブル202dbd1

大当たり種別	当選時の遊技状態	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりA5b (16R確変大当たり)	第1時短	0~49	100	60
	第2時短	0~24	200	60
		25~49	10000	60
大当たりB5b (2R時短大当たり)	第1時短	0~49	60	60
		50~74	100	0
	第2時短	75~79	200	0
		50~94	200	0
		95~99	10000	0
		それ以外	50~64	50
65~84	200		0	
85~99	10000		0	

(b)

30

40

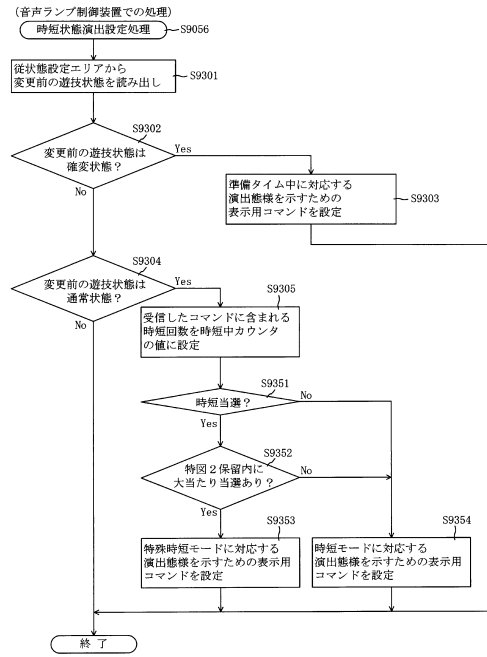
50

【図133】

時短種別選択テーブル202df

特図種別	時短種別	時短種別選択カウンタ C C 1 (0~99)	時短カウンタ 203h
共通	時短 A b	0~29	50
	時短 B b	30~59	200
	時短 C b	60~99	10000

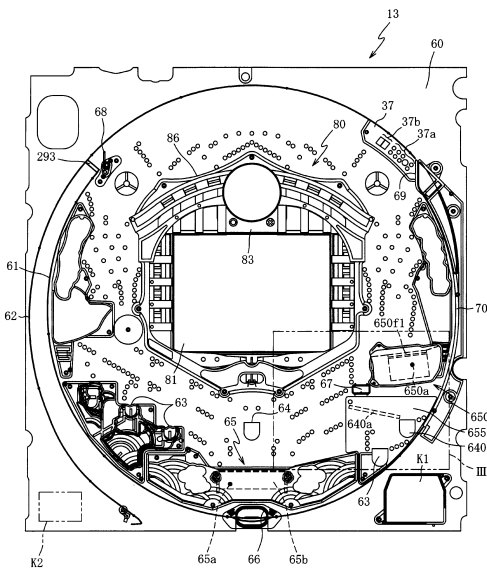
【図134】



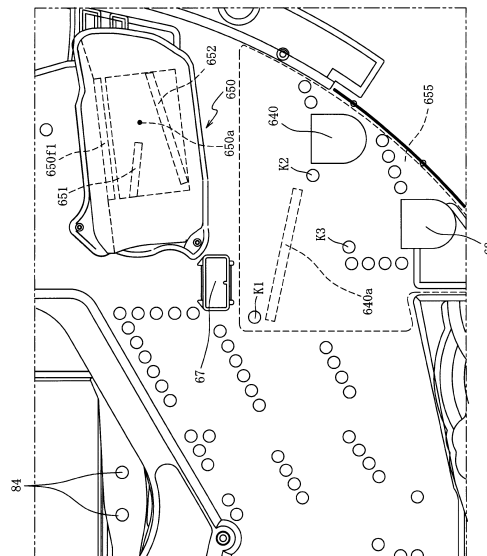
10

20

【図135】



【図136】

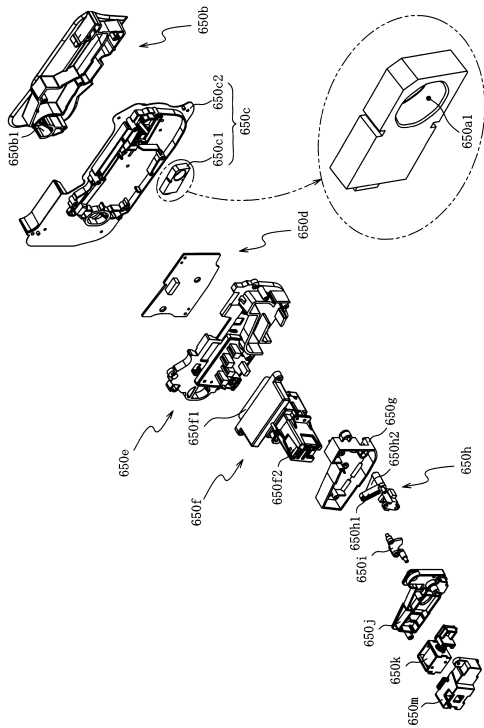


30

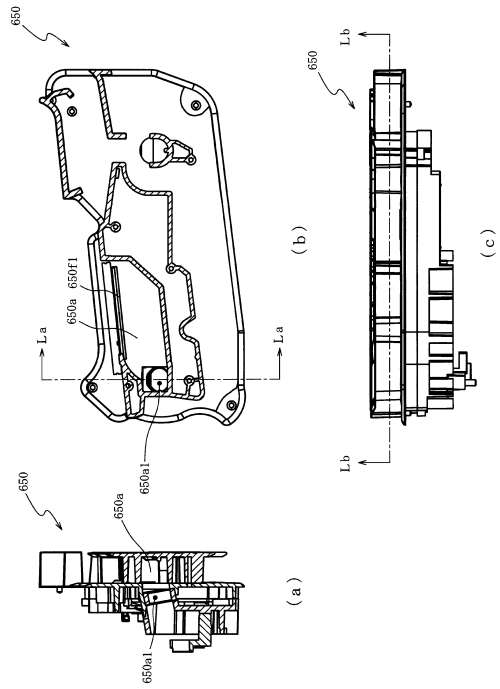
40

50

【 図 1 3 7 】



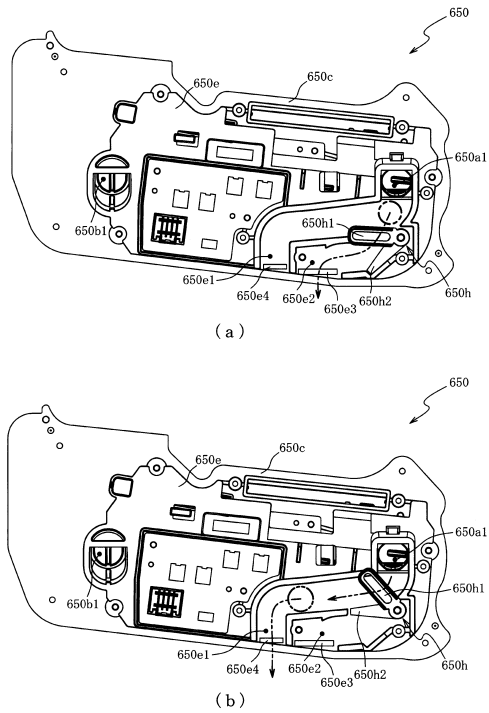
【 図 1 3 8 】



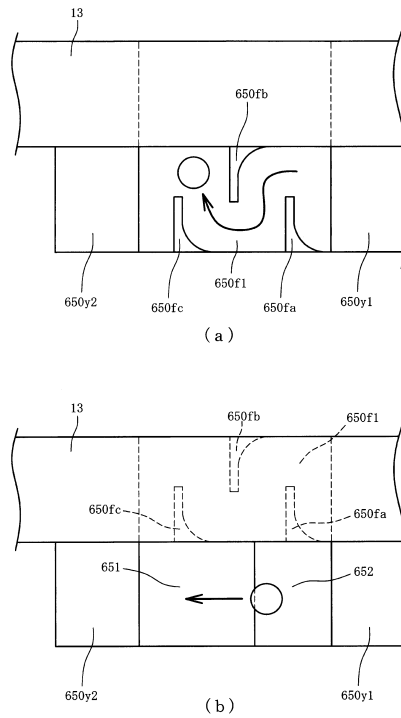
10

20

【 図 1 3 9 】



【 図 1 4 0 】

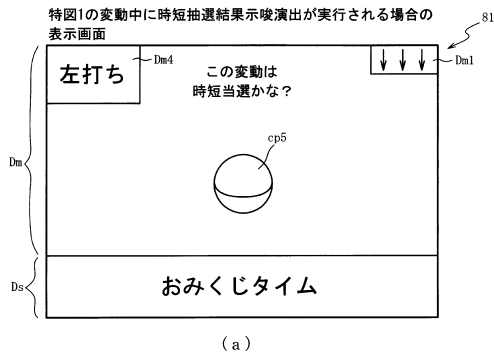


30

40

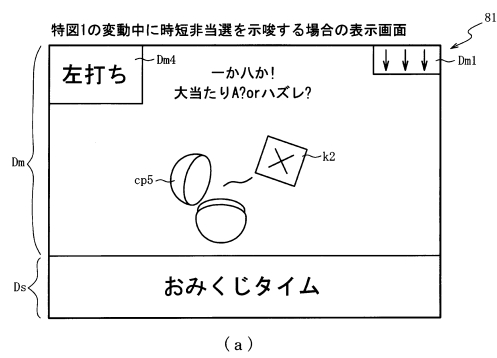
50

【 図 1 4 1 】



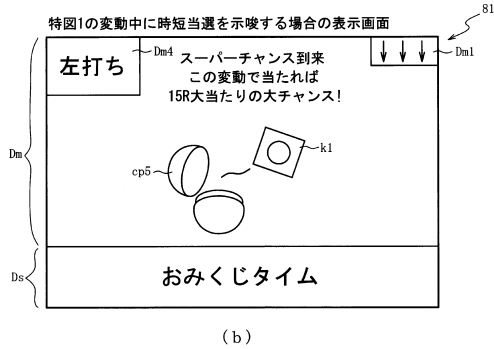
(a)

【 図 1 4 2 】

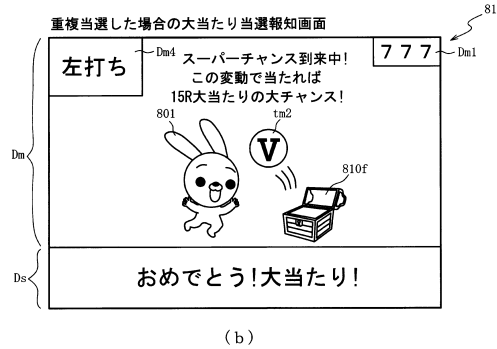


(a)

10



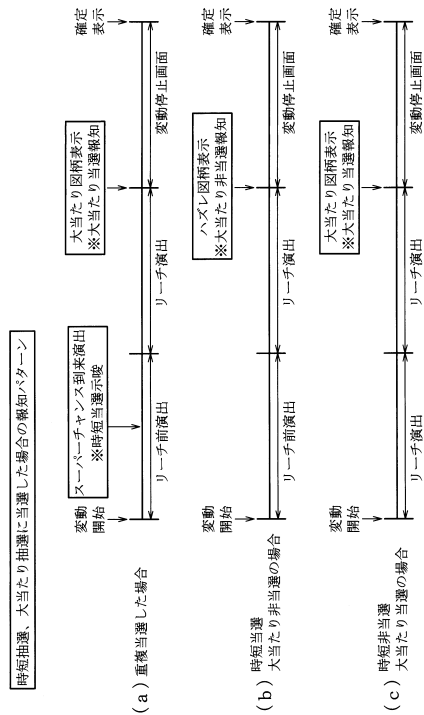
(b)



(b)

20

【 図 1 4 3 】

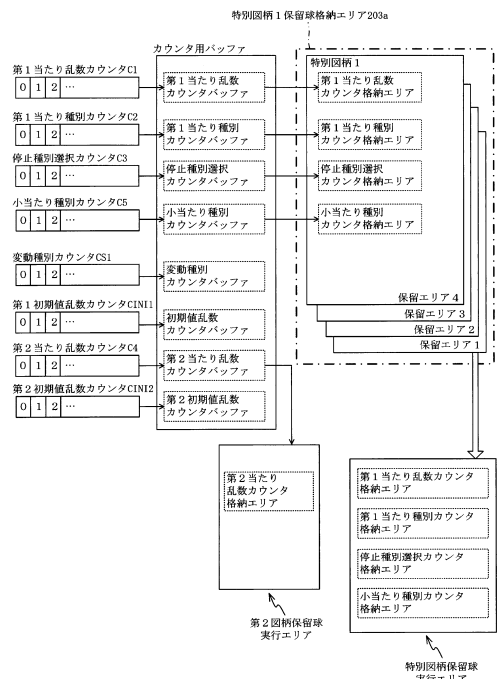


(a)

(b)

(c)

【 図 1 4 4 】



30

40

50



【 図 1 4 5 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202fa
大当たり種別選択テーブル	202fb
第2当たり乱数テーブル	202fc
変動パターン選択テーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe
小当たり種別選択テーブル	202ff
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202fh
時短種別選択テーブル	202fi

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
小当たりAカウンタ	203fg
小当たりBカウンタ	203fh
その他メモリアrea	203z

(b)

【 図 1 4 6 】

第1当たり乱数テーブル	202fa
特別図柄1乱数テーブル	202fa1
特別図柄2乱数テーブル	202fa2

(a)

特別図柄1乱数テーブル202fa1	
判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
大当たり判定値	0~4

(b)

特別図柄2乱数テーブル202fa2	
判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~999)
大当たり判定値	0~4
小当たり判定値	5~144

(c)

10

20

【 図 1 4 7 】

大当たり種別選択テーブル	202fb
特図1大当たり種別選択テーブル	202fb1
特図2大当たり種別選択テーブル	202fb2

(a)

特図1大当たり種別選択テーブル202fb1		
遊技状態	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
通常状態	大当たりA (15R時短有大当たり)	0~9
	大当たりB (5R時短有大当たり)	10~49
	大当たりC (5R時短無大当たり)	50~99
時短状態	大当たりD (15R時短有大当たり)	0~9
	大当たりA (15R時短有大当たり)	10~49
	大当たりB (5R時短有大当たり)	50~99

(b)

特図2大当たり種別選択テーブル202fb2		
遊技状態	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
共通	大当たりD (15R時短有大当たり)	0~99

(c)

時短付与テーブル202fe			
大当たり種別	時短付与内容 (回数)		
	時短カウンタ 203h	小当たりAカウンタ 203fg	小当たりBカウンタ 203fh
大当たりA (15R)	100	1	3
大当たりB (5R)	100	1	3
大当たりC (5R)	—	—	—
大当たりD (15R)	100	2	10

(d)

【 図 1 4 8 】

小当たり種別選択テーブル202ff	
小当たり種別	小当たり種別カウンタ値C5 (0~99)
小当たりA (V通過時大当たりA)	0~89
小当たりB (V通過時大当たりB)	90~99

30

40

50

【図 1 4 9】



(b)

通常用変動パターンテーブル202fd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特 1	外れ	短外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ (80秒)	180~198
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
特 2	スペシャルリーチ (140秒)	190~198	
	外れ	ロング外れ (180秒)	0~198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (180秒)	0~198

【図 1 5 0】

時短用変動パターンテーブル202fd2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特 1	1~4	外れ	短外れ(2秒)	0~198
		大当たり	短大当たり(2秒)	0~198
特 1	5~	外れ	外れ(20秒)	0~198
		大当たり	当たり(20秒)	0~198
特 2	1~	外れ	中外れ(30秒)	0~198
		小当たり	短小当たり(10秒)	0~160
		大当たり	中小当たり(30秒)	161~198
			中大当たり(30秒)	0~198

10

20

【図 1 5 1】

(a)

時短当たり乱数テーブル202fh

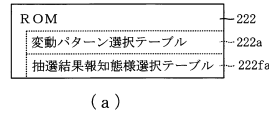
特別図柄種別	遊技状態	第 1 当たり乱数 カウンタ C 1 (0~999)
共通	特別図柄及び 普通図柄の 低確率状態	3, 4, 140~287
	それ以外	-

(b)

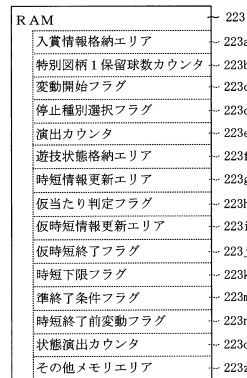
時短種別選択テーブル202fi

時短 種別	時短種別選択カウンタ CC 1 (0~99)	時短カウンタ203h
時短A	0~99	1

【図 1 5 2】



30



40

50

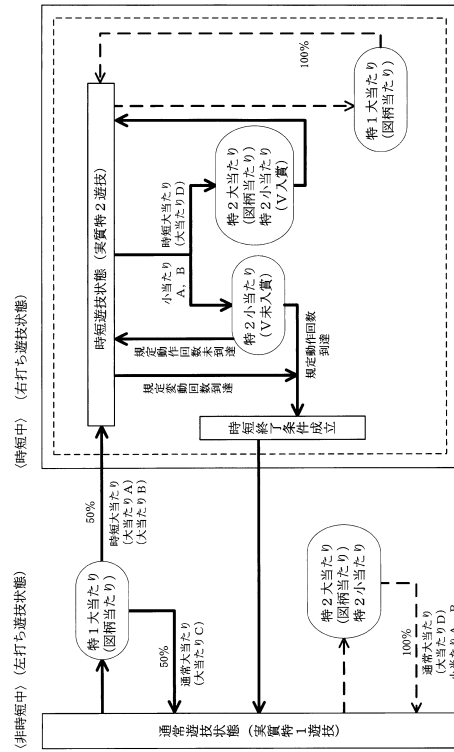
【 図 1 5 3 】

222

抽選結果報知態様選択テーブル222fa

遊技状態	抽選結果	演出カウンタ 223F (0~99)	報知態様
通常状態	大当たり A	0~64	時短当選示唆+大当たり当選報知
		65~79	時短非当選示唆+大当たり非当選報知
		80~99	大当たり当選報知
	大当たり B, C	0~4	時短当選示唆+大当たり当選報知
		5~99	大当たり当選報知
外れ	0~98	大当たり非当選報知	
	99	時短非当選示唆+大当たり非当選報知	
時短状態	大当たり A, D	0~89	時短当選示唆+大当たり当選報知
		90~99	大当たり当選報知
	大当たり B, C	0~79	時短当選示唆+大当たり当選報知
		80~99	大当たり当選報知
	外れ	0~9	時短当選示唆+大当たり非当選報知
10~99		大当たり非当選報知	

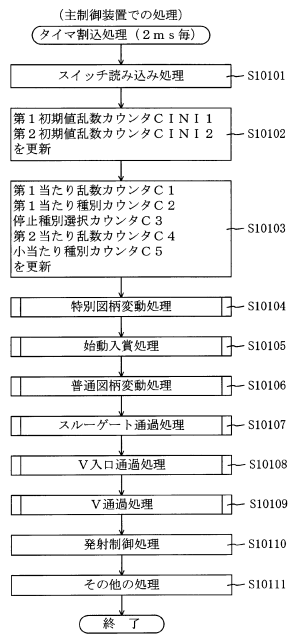
【 図 1 5 4 】



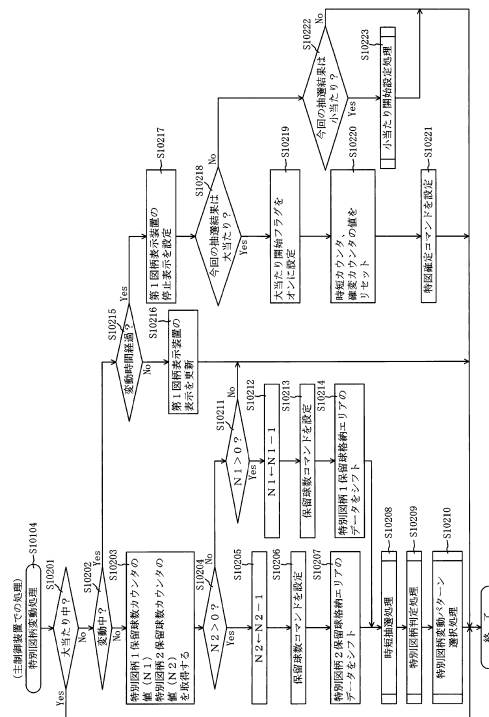
10

20

【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】

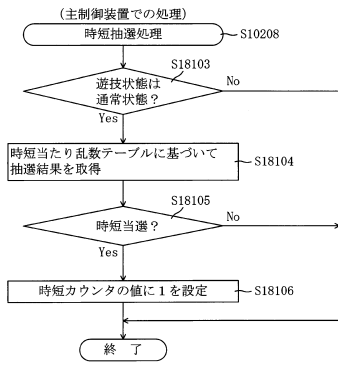


30

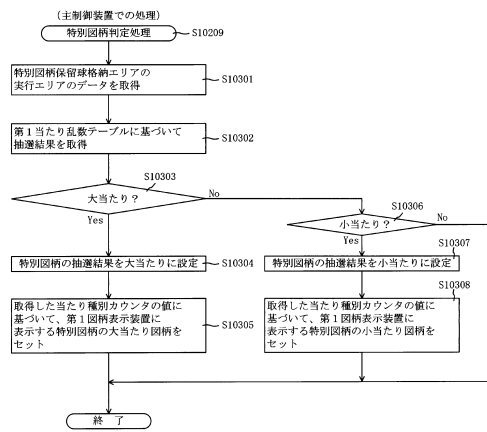
40

50

【 図 1 5 7 】



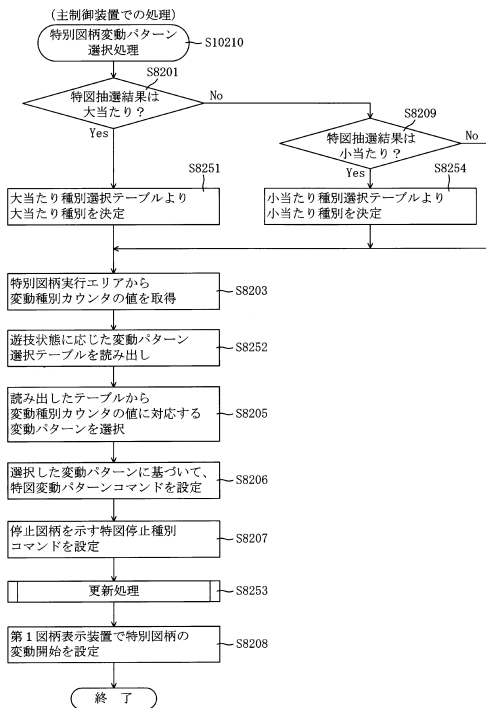
【 図 1 5 8 】



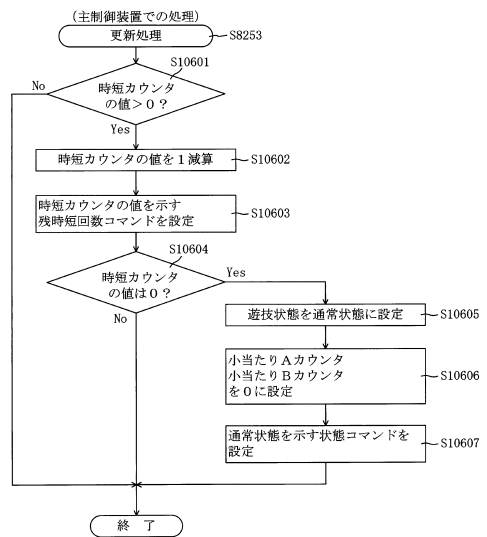
10

20

【 図 1 5 9 】



【 図 1 6 0 】

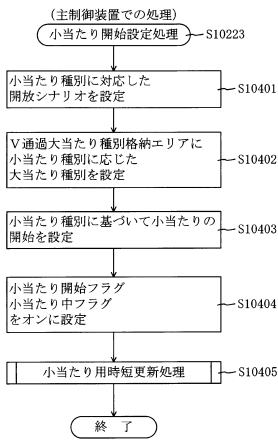


30

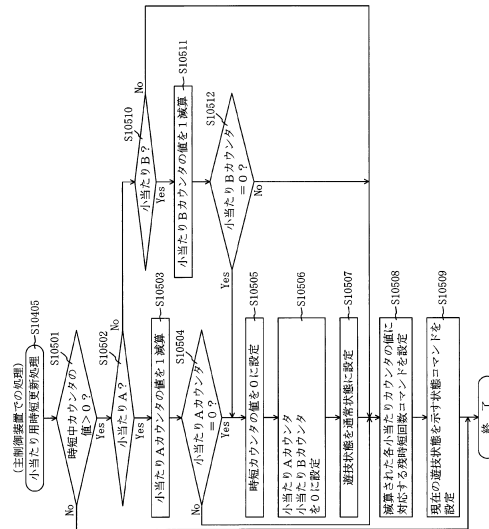
40

50

【 図 1 6 1 】



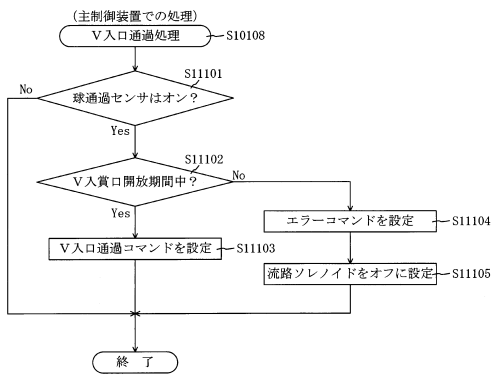
【 図 1 6 2 】



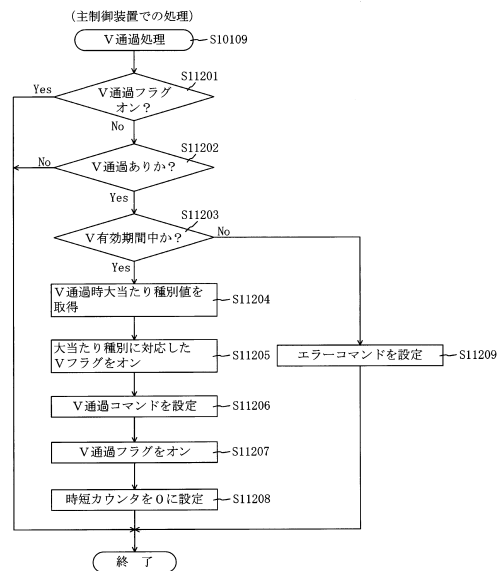
10

20

【 図 1 6 3 】



【 図 1 6 4 】

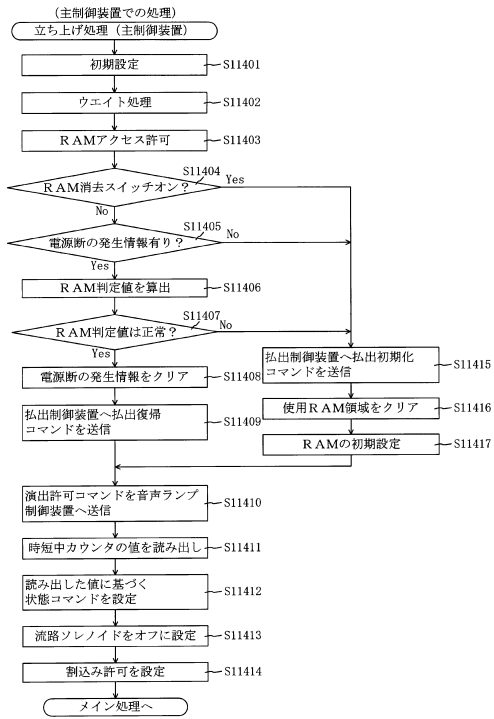


30

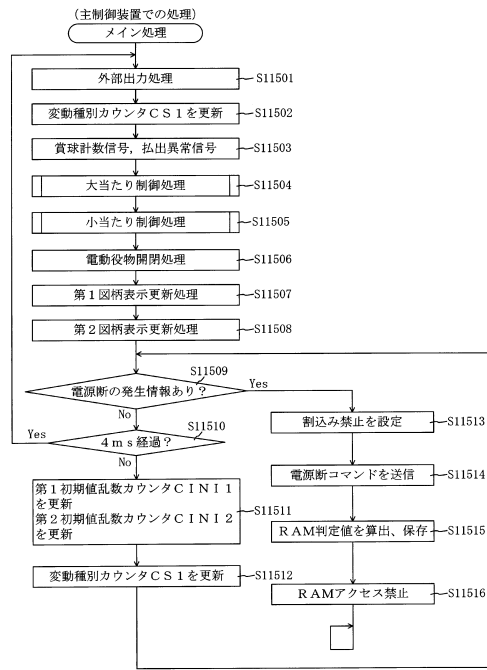
40

50

【 図 1 6 5 】



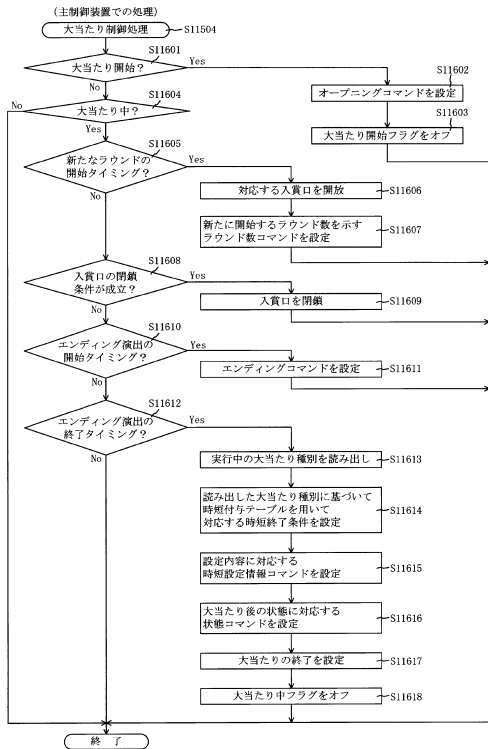
【 図 1 6 6 】



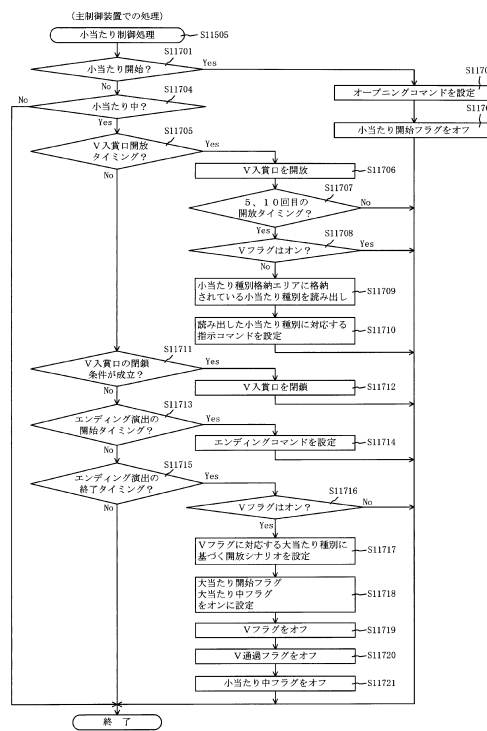
10

20

【 図 1 6 7 】



【 図 1 6 8 】

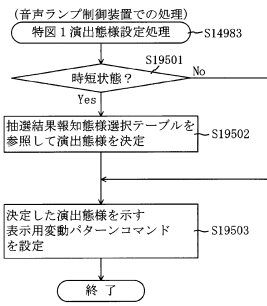


30

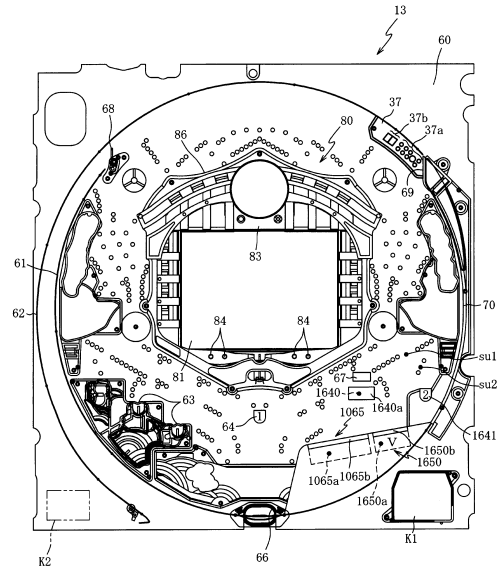
40

50

【図 169】



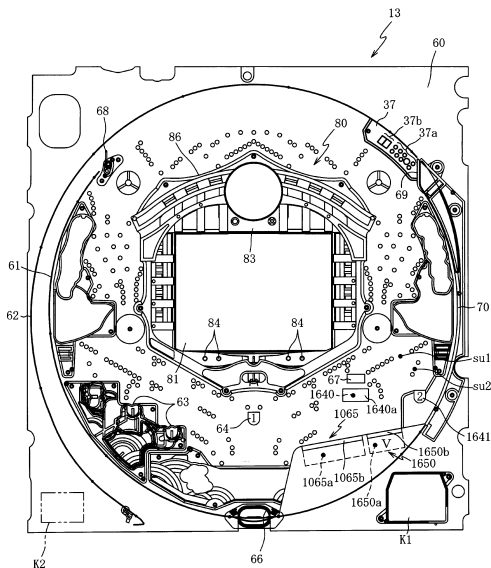
【図 170】



10

20

【図 171】



【図 172】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数テーブル	202
大当たり種別選択テーブル	202ka
第2当たり乱数テーブル	202kb
変動パターンテーブル	202kc
小当たり乱数テーブル	202kd
小当たり種別選択テーブル	202ke
開放シナリオテーブル	202kf
時短当たり乱数テーブル	202kg
	202kh

30

40

50

【図 173】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
小当たりAカウンタ	203fg
小当たりBカウンタ	203fh
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図1仮停止フラグ	203kc
特図2仮停止フラグ	203kd
特図1変動停止フラグ	203ke
特図2変動停止フラグ	203kf
時短当選変動状態フラグ	203kg
時短リミット到達フラグ	203kh
その他メモリエリア	203z

【図 174】

(a) 第1当たり乱数テーブル202ka

特別図柄種別	第1当たり乱数カウンタC1 (0~899)
第1特別図柄 第2特別図柄 共通	0~17

(b) 第2当たり乱数テーブル202kc

遊技状態	第2当たり乱数カウンタC4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~2
普通図柄の高確率状態	0~149

(c) 時短当たり乱数テーブル202kh

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数カウンタC1 (0~899)
第1特別図柄 第2特別図柄 共通	通常状態	100~117
	時短状態	-

(d) 小当たり乱数テーブル202ke

特別図柄種別	第1当たり乱数カウンタC1 (0~899)
第2特別図柄	500~517

【図 175】

(a)

大当たり種別選択テーブル	202kb
特図1大当たり用テーブル	202kb1
特図2大当たり用テーブル	202kb2

(b) 特図1大当たり用テーブル202kb1

大当たり種別	第1当たり種別カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ203h
大当たりA (5R時短A大当たり)	0~99	5

【図 176】

特図2大当たり用テーブル202kb2

遊技状態	変動回数	大当たり種別	第1当たり種別カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ203h
通常状態	0~	大当たりA (5R時短A大当たり)	0~99	5
	0~	大当たりB (1.0R時短B大当たり)	0~99	10000
	0~	大当たりC (1.0R時短B大当たり)	0~49	10000
時短状態	0~50	大当たりB (5R時短B大当たり)	50~99	10000
	51~	大当たりB (1.0R時短B大当たり)	0~49	10000
		大当たりD (1.0R時短B大当たり)	50~99	10000

10

20

30

40

50



【 図 1 7 7 】

202

小当たり種別選択テーブル202kf

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ C 5 (0~99)
小当たり A (V通過時大当たり C)	0~79
小当たり B (V通過時大当たり B)	80~99

【 図 1 7 8 】

変動パターンテーブル	→202kd
通常状態用変動パターンテーブル	→202kd1
時短状態用変動パターンテーブル	→202kd2
時短当選変動状態用変動パターンテーブル	→202kd3

10

20

【 図 1 7 9 】

202

通常状態用変動パターンテーブル202kd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	短外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	時短当選	ロング時短当たり (300秒)	0~198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (40秒)	0~29
スーパーリーチ (80秒)		30~189	
スペシャルリーチ (140秒)		190~198	
第2特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	時短当選	時短当たり (600秒)	0~198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (600秒)	0~198

【 図 1 8 0 】

202

時短状態用変動パターンテーブル202kd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2特別図柄	外れ	短外れ (3秒)	0~198
	大当たり 小当たり	短当たり (3秒)	0~198

30

40

50

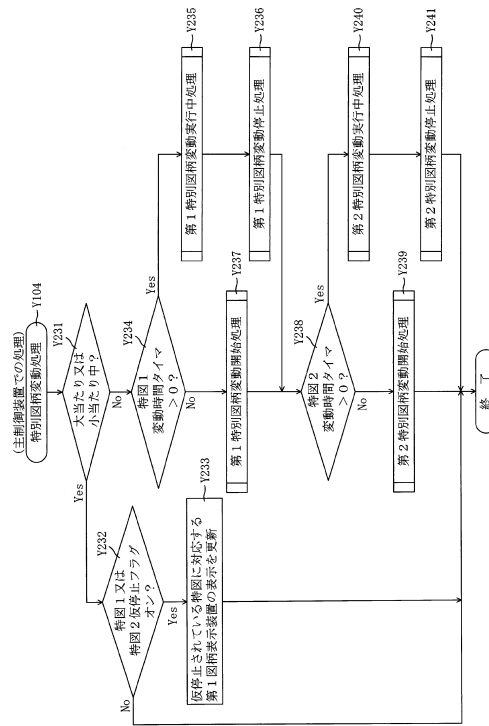
【 図 1 8 1 】

202

時短当選変動状態用変動パターンテーブル202k43

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第2特別図柄	外れ	短外れ (0.5秒)	0~198
	時短当選	短時短当たり (0.5秒)	0~198
	大当たり 小当たり	短当たり (0.5秒)	0~198

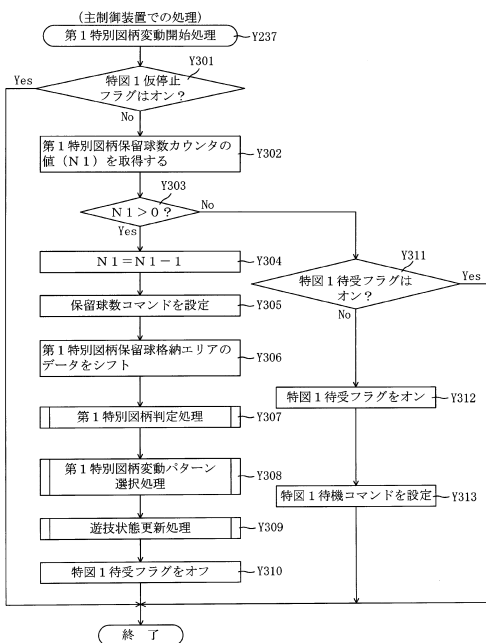
【 図 1 8 2 】



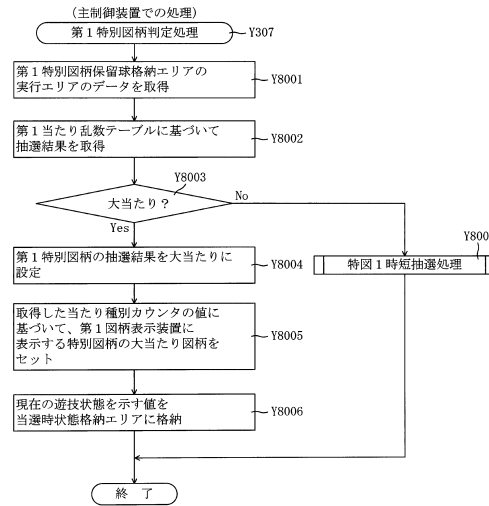
10

20

【 図 1 8 3 】



【 図 1 8 4 】

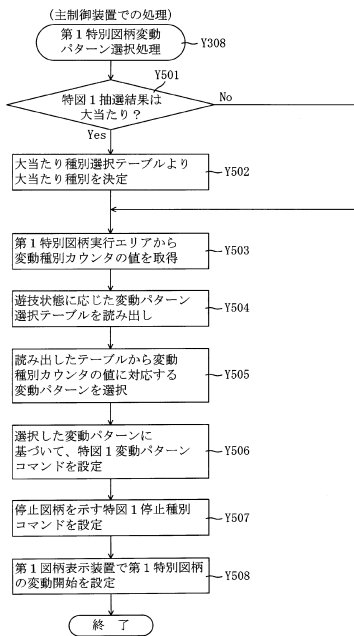


30

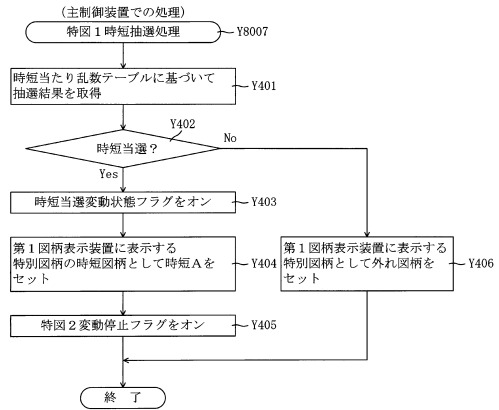
40

50

【 図 1 8 5 】



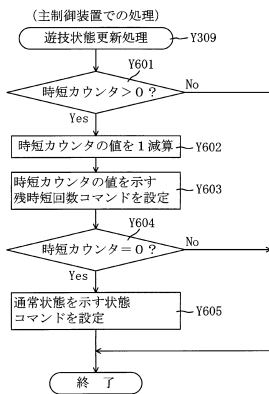
【 図 1 8 6 】



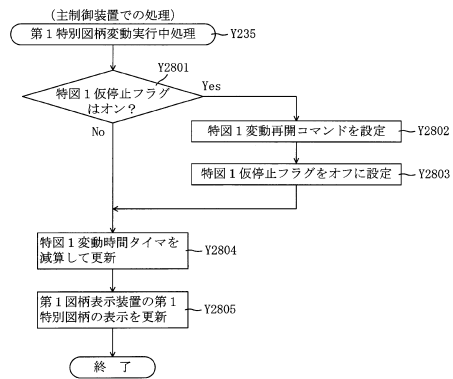
10

20

【 図 1 8 7 】



【 図 1 8 8 】

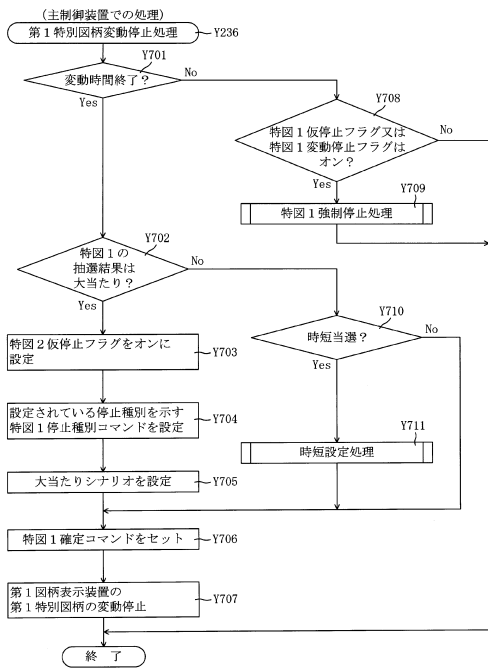


30

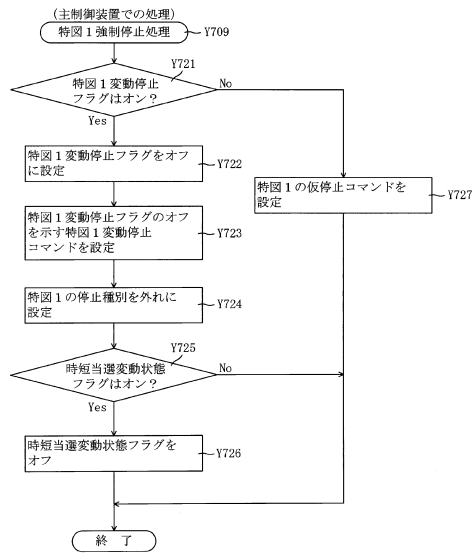
40

50

【図 189】



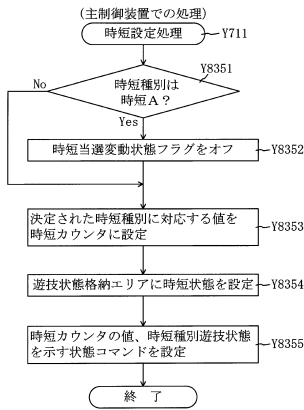
【図 190】



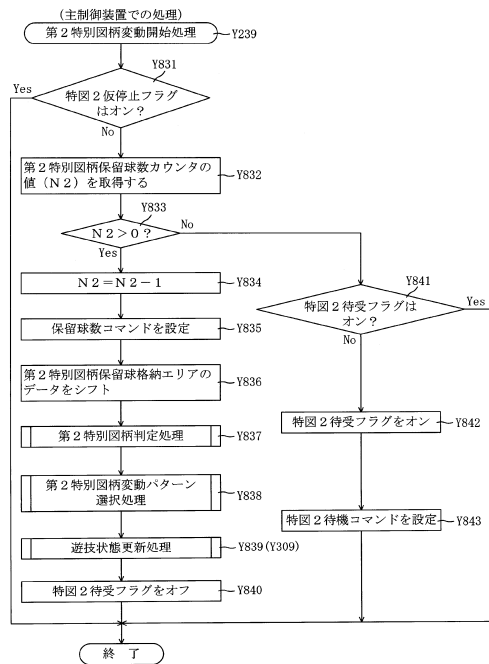
10

20

【図 191】



【図 192】

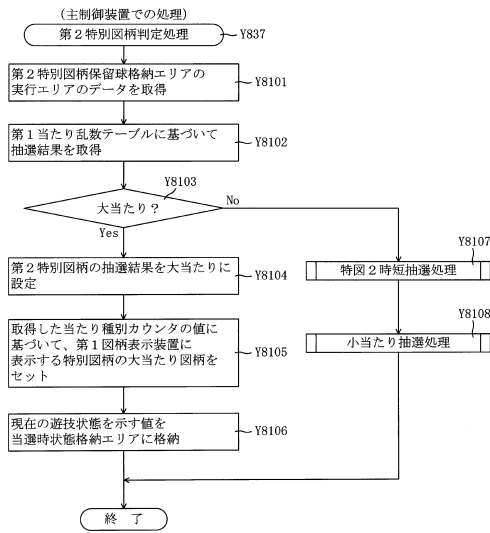


30

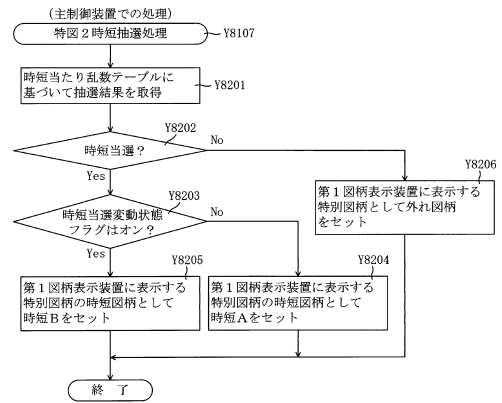
40

50

【 図 1 9 3 】



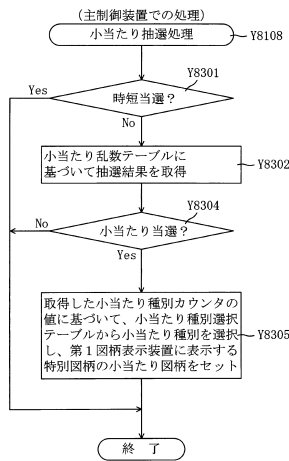
【 図 1 9 4 】



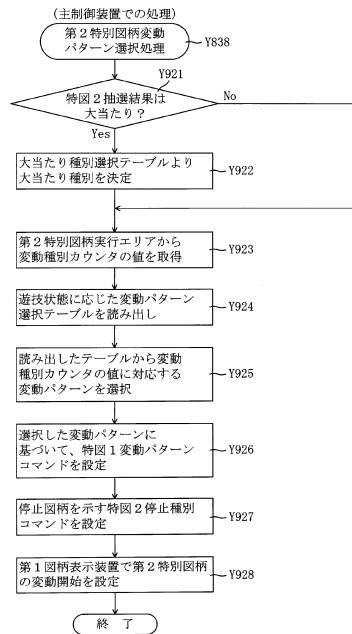
10

20

【 図 1 9 5 】



【 図 1 9 6 】

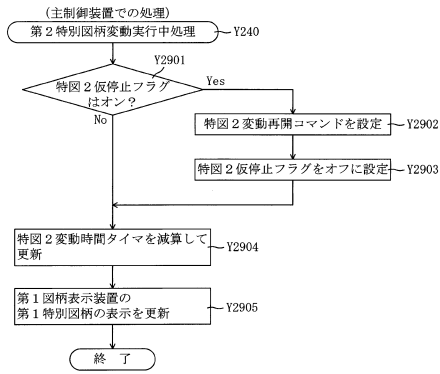


30

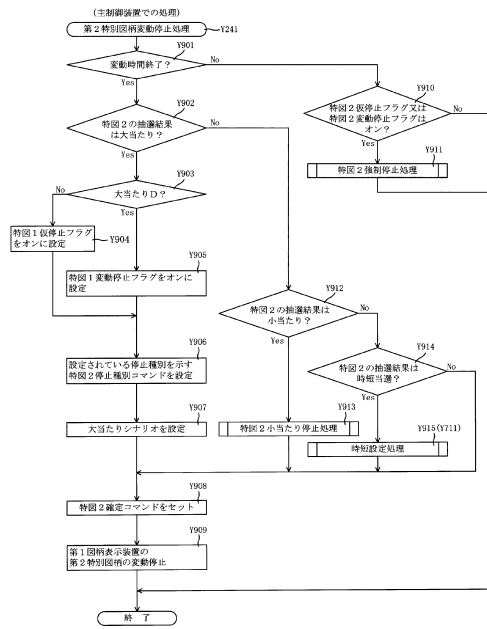
40

50

【 図 1 9 7 】



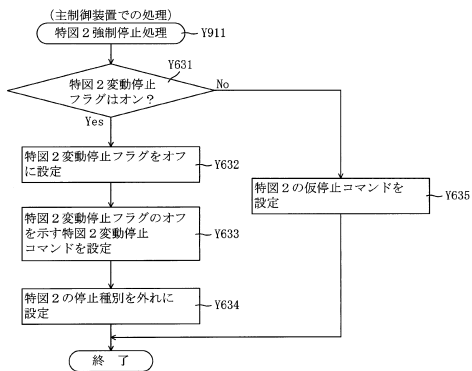
【 図 1 9 8 】



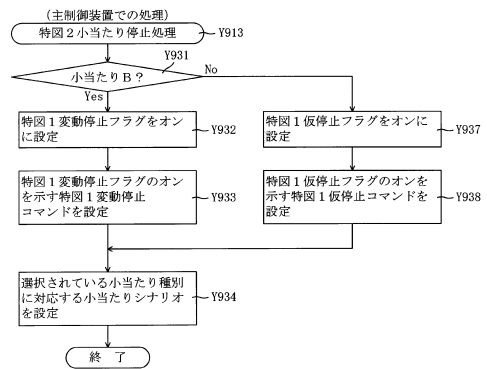
10

20

【 図 1 9 9 】



【 図 2 0 0 】

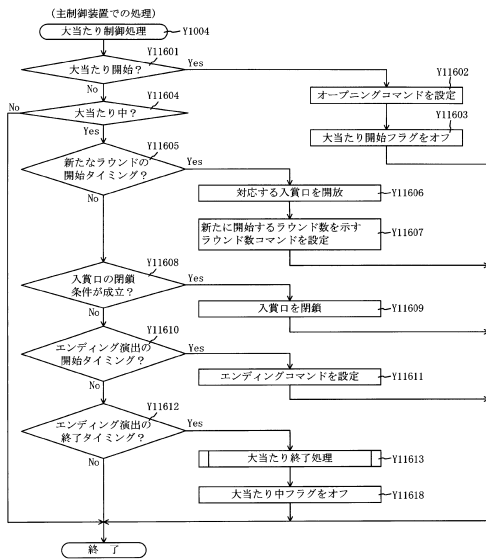


30

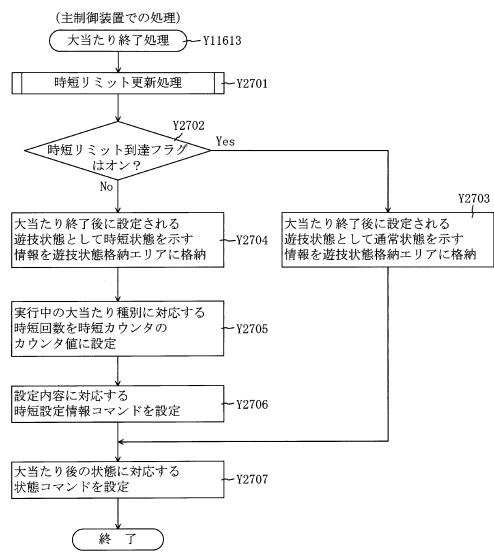
40

50

【図 201】



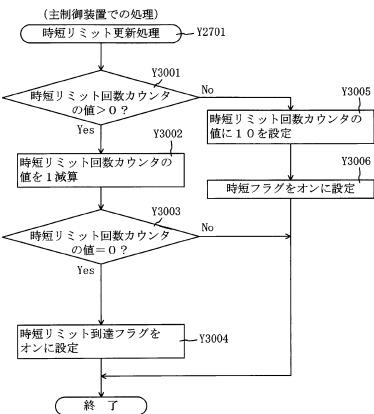
【図 202】



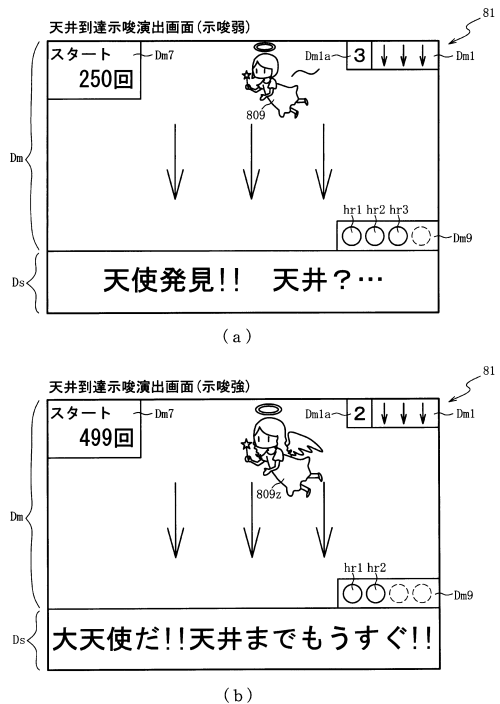
10

20

【図 203】



【図 204】

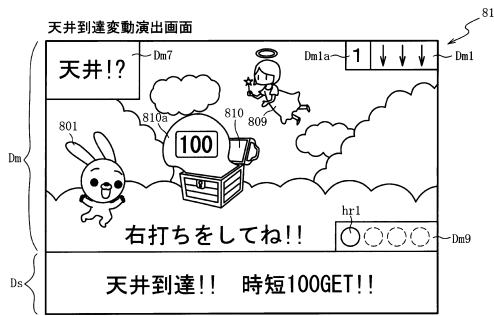


30

40

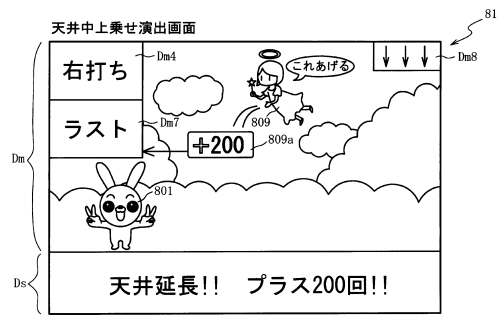
50

【図 205】

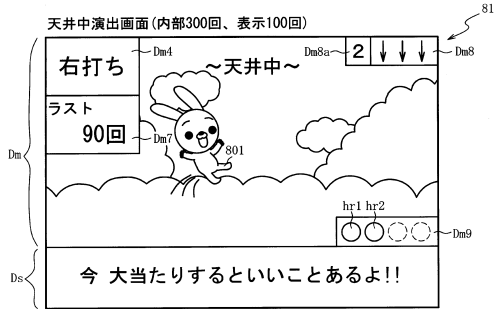


(a)

【図 206】



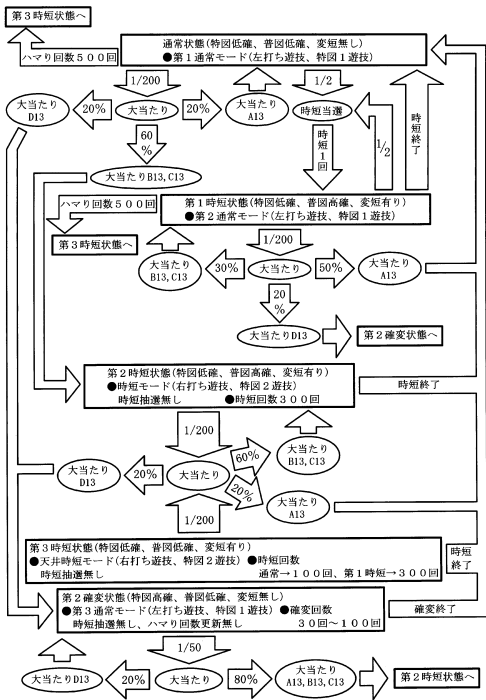
10



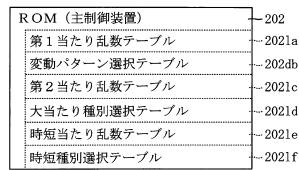
(b)

20

【図 207】



【図 208】



(a)



(b)

30

40

50



【図 2 0 9】

202

第1当たり乱数テーブル2021a

遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~999)
特別図柄の 低確率状態	0~4
特別図柄の 高確率状態	0~19

(a)

202

第2当たり乱数テーブル2021c

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

(b)

202

時短当たり乱数テーブル2021e

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~999)
共通	通常 第1時短	500~999
	それ以外	-

(c)

【図 2 1 0】

202

大当たり種別選択テーブル2021d

大当たり 当選時 遊技状態	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短 カウンタ 203h	確変 カウンタ 203i	大当たり後の 遊技状態
通常状態 (第1通常)	大当たりA13 (10R通常大当たり)	0~19	0	0	通常 (第1通常)
	大当たりB13 (10R時短大当たり)	20~49	100	0	第2時短 (時短)
	大当たりC13 (2R時短大当たり)	50~79	300	0	第2時短 (時短)
	大当たりD13 (10R確変大当たり)	80~99	0	30	第2確変
第1時短状態 (第2通常)	大当たりA13 (10R通常大当たり)	0~49	0	0	通常 (第1通常)
	大当たりB13 (10R時短大当たり)	50~69	100	0	第1時短 (第2通常)
	大当たりC13 (2R時短大当たり)	70~79	300	0	第1時短 (第2通常)
	大当たりD13 (10R確変大当たり)	80~99	0	30	第2確変
第2時短状態 第3時短状態 (時短)	大当たりA13 (10R通常大当たり)	0~9	0	0	通常 (第1通常)
	大当たりB13 (10R時短大当たり)	10~59	100	0	第2時短 (時短)
	大当たりC13 (2R時短大当たり)	60~79	300	0	第2時短 (時短)
	大当たりD13 (10R確変大当たり)	80~99	0	30	第2確変
第2確変状態	大当たりA13 (10R通常大当たり)	0~29	0	0	通常 (第1通常)
	大当たりB13 (10R時短大当たり)	30~49	100	0	第2時短 (時短)
	大当たりC13 (2R時短大当たり)	50~79	300	0	第2時短 (時短)
	大当たりD13 (10R確変大当たり)	80~89	0	30	第2確変
	大当たりE13 (10R確変大当たり)	90~99	0	100	第2確変

10

20

【図 2 1 1】

2021f

2021f1

2021f2

(a)

202

時短当選用テーブル2021f1

時短 種別	時短種別選択カウンタ C C1 (0~999)	時短カウンタ203h
第1時短	0~998	1
第2時短	999	300

(b)

202

天井用テーブル2021f2

時短 種別	天井到達時の遊技状態	時短カウンタ203h
第3時短	通常	100
	第1時短	300

(c)

【図 2 1 2】

222

222a

2221a

2221b

(a)

223

223a

223b

223c

223d

223e

223f

223g

223h

223da

2231a

2231b

2231c

223z

(b)

30

40

50

【図 2 1 3】

天井到達示唆演出選択テーブル222a

特図抽選回数 カウンタ2231c	先読み結果	演出カウンタ 223f (0~99)	示唆態様
0~200	大当たりC13	0~79	天井示唆(強)
	それ以外	80~99	-
201~460	大当たりC13	0~79	天井示唆(強)
		80~99	-
	時短当選	0~19	天井示唆(強)
		20~39	天井示唆(弱)
		40~99	-
それ以外	0~4	天井示唆(弱)	
5~99	-		
461~495	大当たりC13	0~19	天井示唆(強)
		20~99	-
	時短当選	0~39	天井示唆(弱)
		40~99	天井示唆(強)
		0~49	天井示唆(弱)
それ以外	50~69	天井示唆(強)	
70~99	-		
496~500	共通	0~9	-
		10~39	天井示唆(弱)
		40~99	天井示唆(強)

【図 2 1 4】

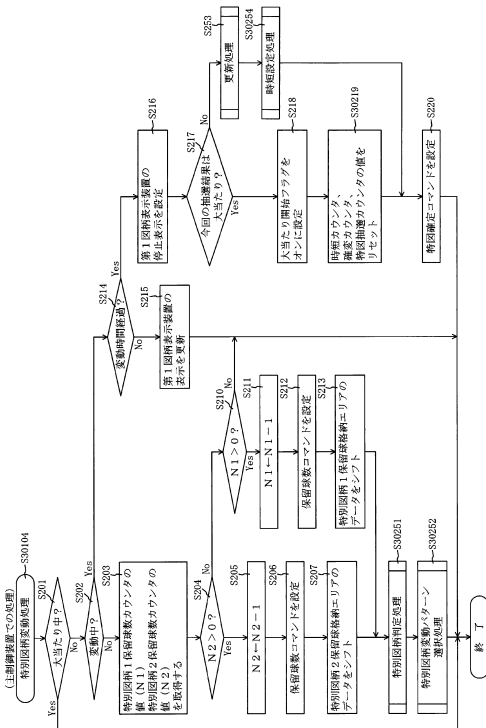
天井到達時抽選演出選択テーブル2221b

天井特典	当否判定	演出カウンタ223f (0~99)	演出態様	天井時短 カウンタ 2231a	後乗せフラグ 2231b
時短100	大当たり	0~99	演出A(天井未到態様)	-	オフ
	外れ	0~19	演出A(天井未到態様)	1	オン
時短300	大当たり	20~99	演出B(天井到達100)	101	オフ
		0~99	演出A(天井未到態様)	-	オフ
	外れ	0~19	演出A(天井未到態様)	1	オン
		20~49	演出B(天井到達100)	101	オン
		50~99	演出C(天井到達300)	301	オフ

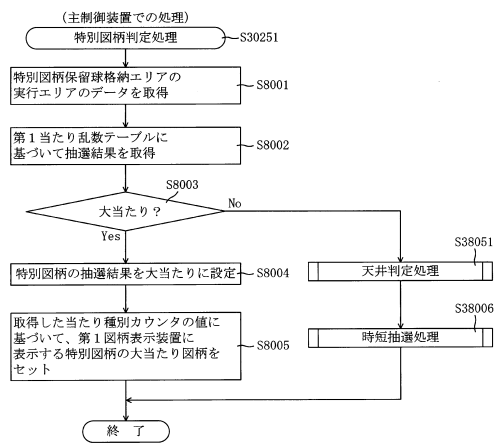
10

20

【図 2 1 5】



【図 2 1 6】

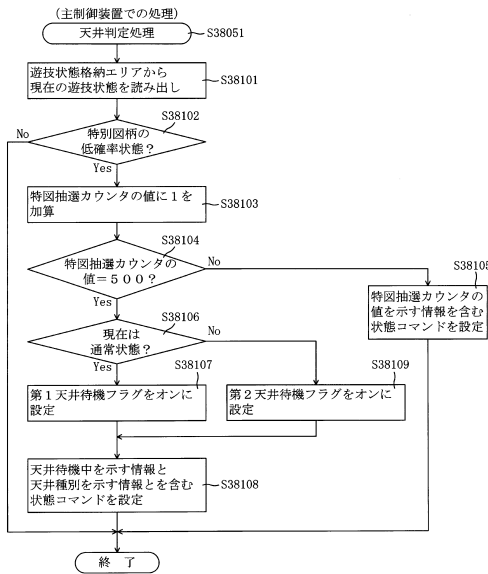


30

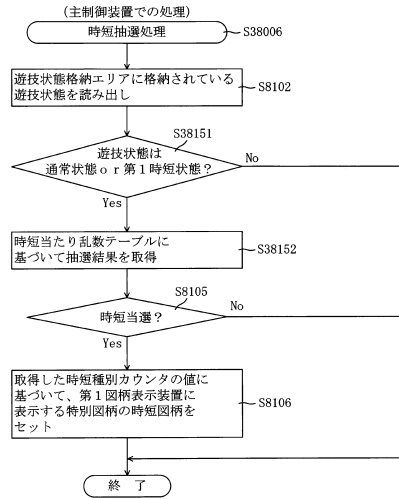
40

50

【 図 2 1 7 】



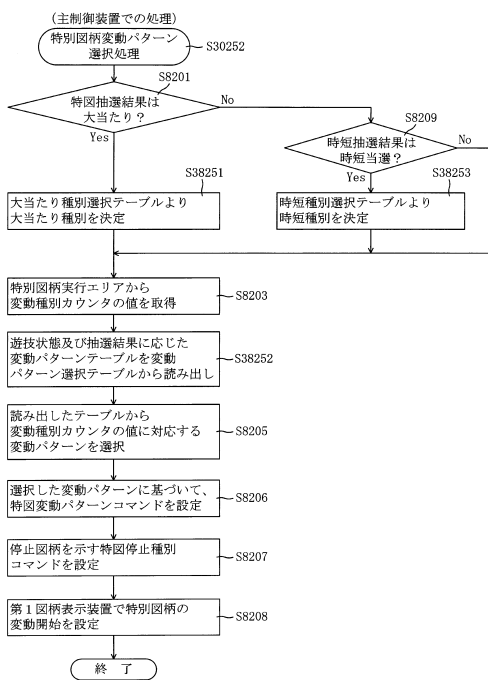
【 図 2 1 8 】



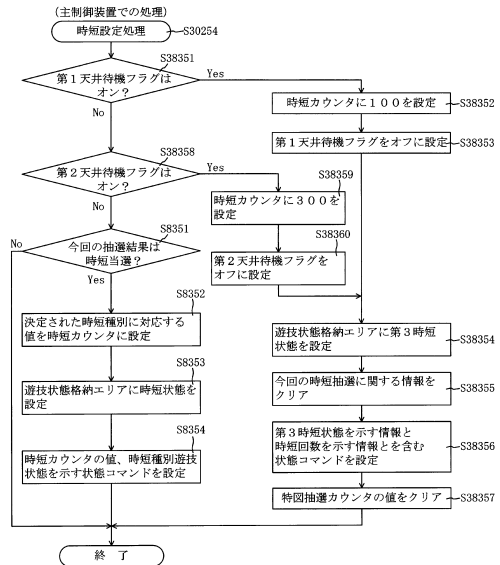
10

20

【 図 2 1 9 】



【 図 2 2 0 】

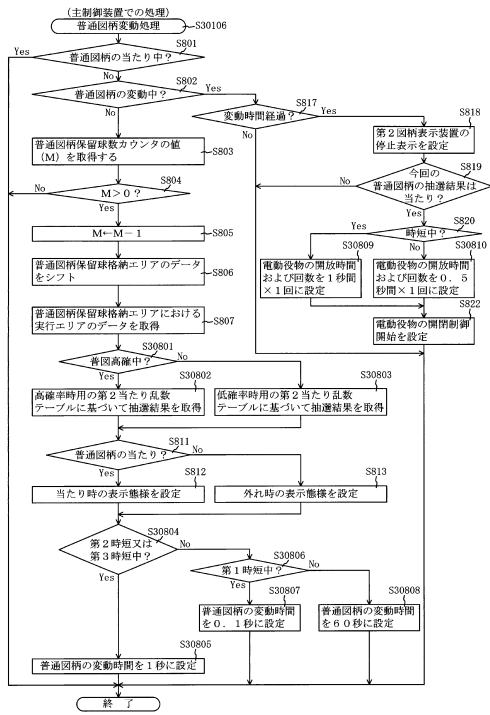


30

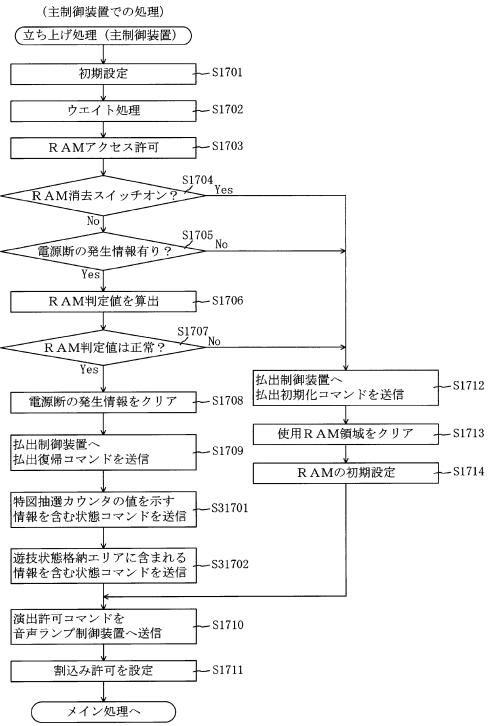
40

50

【図 2 2 1】



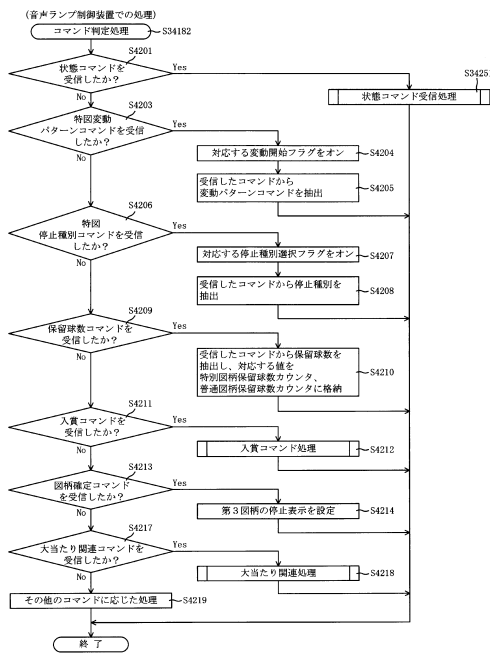
【図 2 2 2】



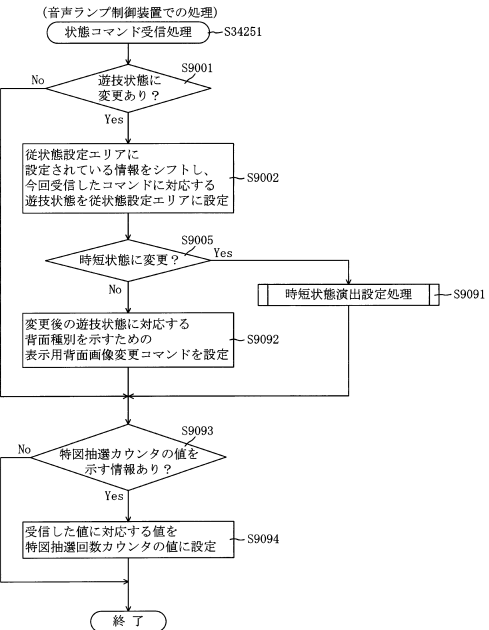
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

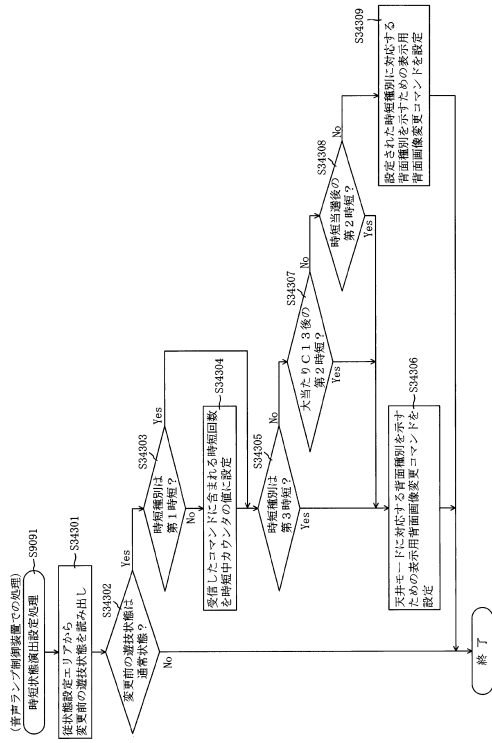


30

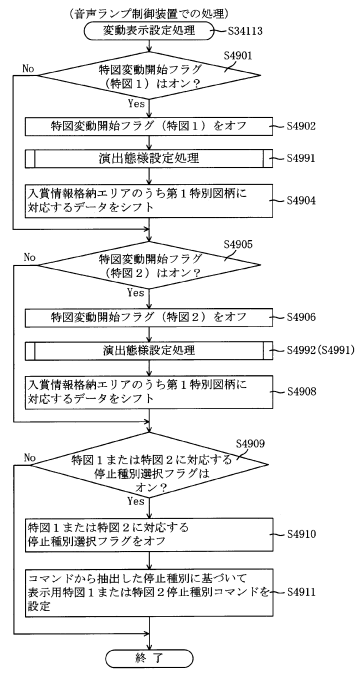
40

50

【 図 2 2 5 】



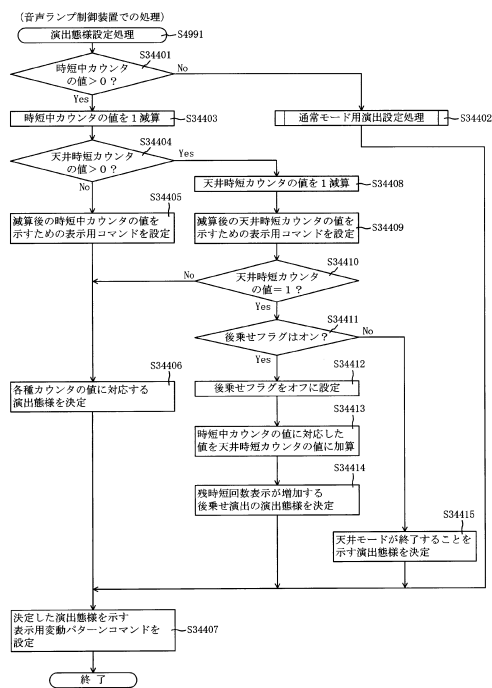
【 図 2 2 6 】



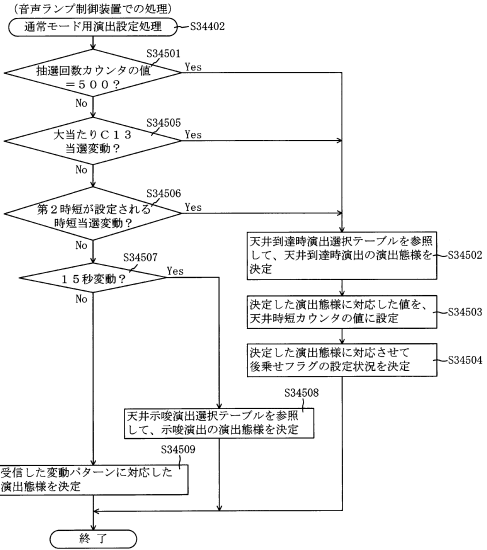
10

20

【 図 2 2 7 】



【 図 2 2 8 】

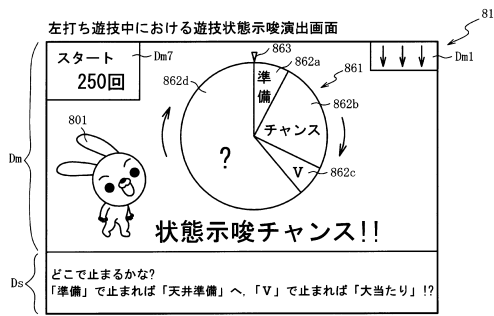


30

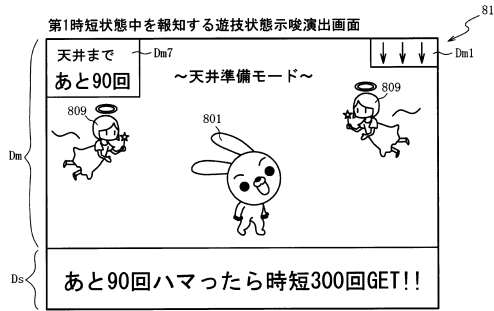
40

50

【図 2 2 9】



(a)



(b)

【図 2 3 0】

時短当たり乱数テーブル2021ae

特別図柄種別	遊技状態	第1当たり乱数カウンタC1 (0~999)
共通	通常	998, 999
	それ以外	-

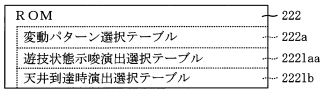
時短当選用テーブル2021af1

時短種別	時短種別選択カウンタC1 (0~999)	時短カウンタ203h
第1時短	0~998	1000
第2時短	999	300

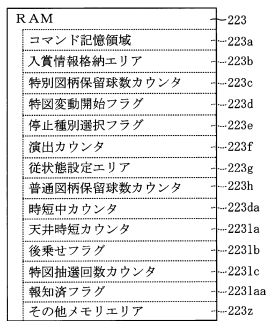
10

20

【図 2 3 1】



(a)



(b)

【図 2 3 2】

遊技状態示唆演出選択テーブル2221aa

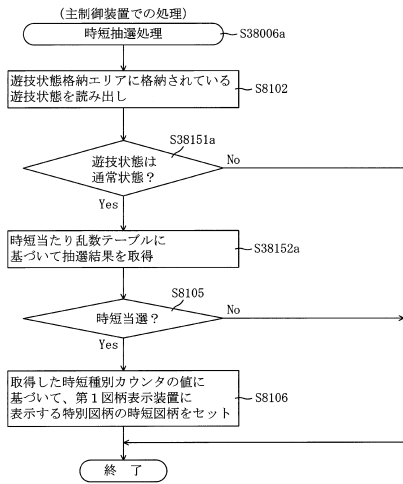
特図抽選回数カウンタ2231c	遊技状態	抽選結果	演出カウンタ223f (0~99)	示唆態様
1~200までの50の倍数以外	第1通常 (通常)	大当たり	0~79	V
		それ以外	80~99	チャンス
		それ以外	0~89	?
	第2通常 (第1時短)	大当たり	0~79	V
		それ以外	80~99	チャンス
		それ以外	0~49	?
50, 100, 150, 200	第1通常 (通常)	大当たり	0~99	V
		それ以外	0~39	?
		それ以外	40~99	チャンス
	第2通常 (第1時短)	大当たり	0~99	V
		それ以外	0~19	?
		それ以外	20~99	チャンス
201~490までの50の倍数以外	第1通常 (通常)	大当たり	0~89	V
		それ以外	90~99	チャンス
		それ以外	0~69	?
	第2通常 (第1時短)	大当たり	0~89	V
		それ以外	90~99	チャンス
		それ以外	0~19	?
250, 300, 350, 400, 450	第1通常 (通常)	大当たり	0~99	V
		それ以外	0~49	?
		それ以外	50~99	チャンス
	第2通常 (第1時短)	大当たり	0~99	V
		それ以外	0~49	?
		それ以外	50~99	チャンス
491~500	第1通常 (通常)	大当たり	0~69	V
		それ以外	70~99	チャンス
		それ以外	0~79	?
	第2通常 (第1時短)	大当たり	0~99	V
		それ以外	80~99	チャンス
		それ以外	0~98	準備

30

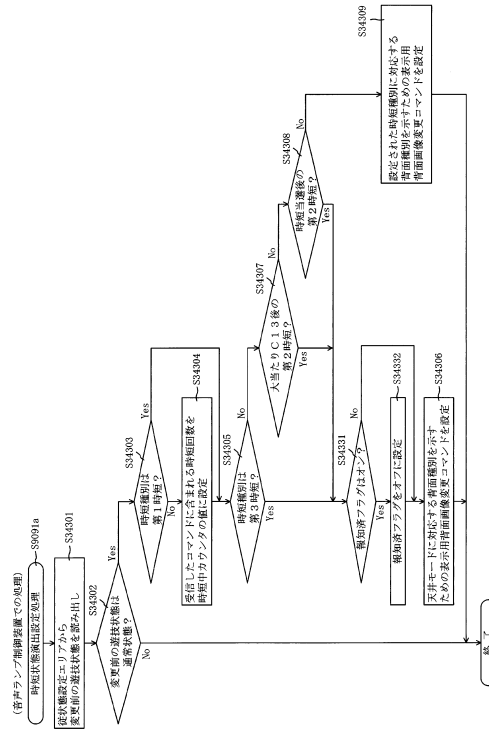
40

50

【 図 2 3 3 】



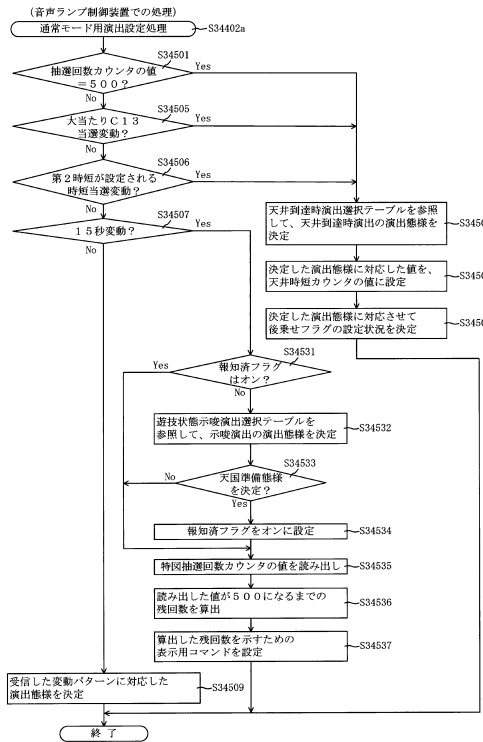
【 図 2 3 4 】



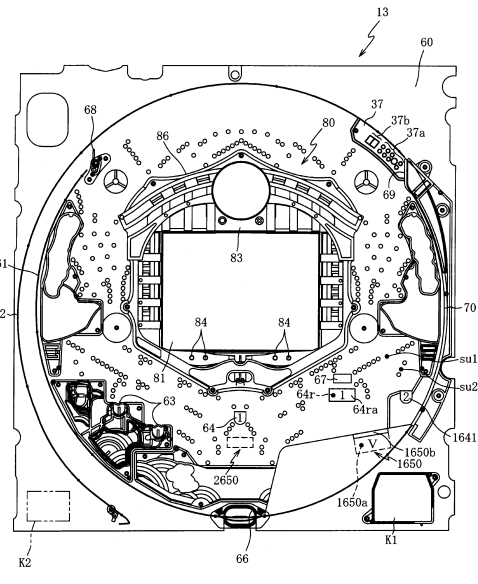
10

20

【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】

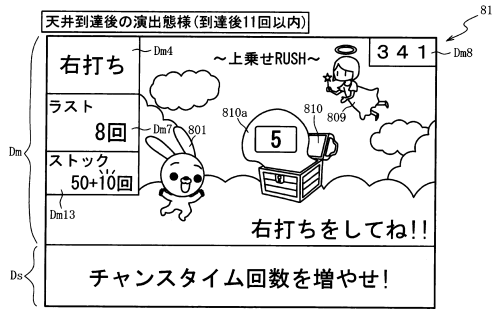


30

40

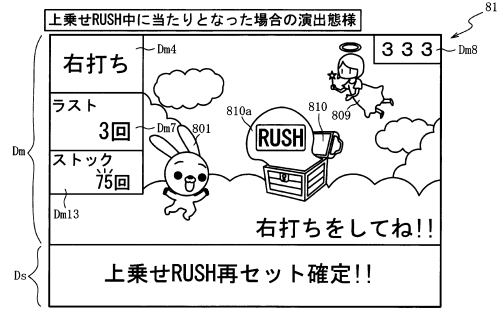
50

【図 2 3 7】

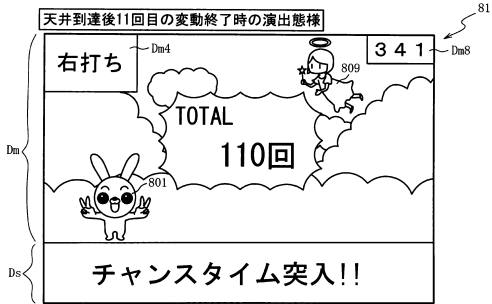


(a)

【図 2 3 8】



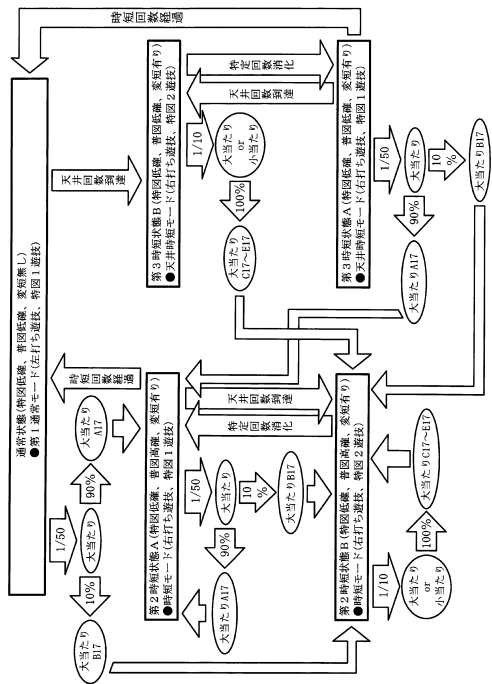
10



(b)

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数テーブル	202ka
大当たり種別選択テーブル	202qb
第2当たり乱数テーブル	202qc
変動パターンテーブル	202qd
小当たり乱数テーブル	202qe
小当たり種別選択テーブル	202qf
開放シナリオテーブル	202fg
時短当たり乱数テーブル	202qh
時短当たり種別選択テーブル	202qi
変動パターンシナリオテーブル	202qj

30

40

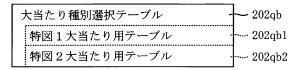
50



【 図 2 4 1 】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
時短リミット回数カウンタ	203ja
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図1変動停止フラグ	203ke
特図2変動停止フラグ	203kf
特図抽選カウンタ	203qa
大当たりフラグ	203qb
特図1小当たりフラグ	203qc
特図2小当たりフラグ	203qd
その他メモリエリア	203z

【 図 2 4 2 】



(a)

特図1大当たり用テーブル202qb1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h
大当たりA17 (5R特図1時短大当たり)	0~89	51
大当たりB17 (5R特図2時短大当たり)	90~99	56

(b)

特図2大当たり用テーブル202qb2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h
大当たりC17 (15R特図2時短大当たり)	0~84	86
大当たりD17 (8R特図2時短大当たり)	85~89	86
大当たりE17 (4R特図2時短大当たり)	90~99	86

(c)

10

20

【 図 2 4 3 】

第2当たり乱数テーブル202qc

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

(a)

変動パターンテーブル

通常用テーブル	202qd
特1時短用テーブル	202qd1
特2時短用テーブル	202qd2
	202qd3

(b)

特1時短用テーブル202qd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり)	短外れ (3秒)	0~198
	大当たり	短当たり (5秒)	0~198
第2特別図柄	時短当選	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり 小当たり	ロング当たり (600秒)	0~198

(c)

【 図 2 4 4 】

小当たり乱数テーブル202qe

特別図柄種別	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
第1特別図柄	18~899
第2特別図柄	18~89

(a)

小当たり種別選択テーブル202qf

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタC5 (0~99)
第1特別図柄	小当たりA17 (V通過不可能)	0~99
第2特別図柄	小当たりB17 (V通過時大当たりC17)	0~49
	小当たりC17 (V通過時大当たりD17)	50~69
	小当たりD17 (V通過時大当たりE17)	70~99

(b)

時短当たり乱数テーブル202qh

特別図柄種別	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
第1特別図柄	-
第2特別図柄	90~899

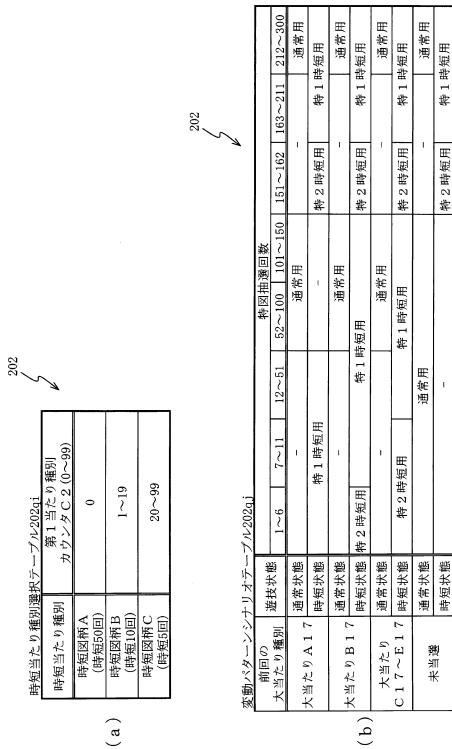
(c)

30

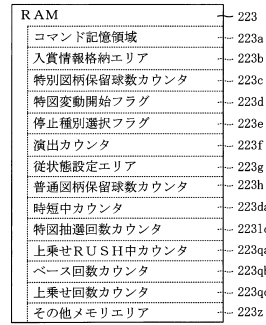
40

50

【 図 2 4 5 】



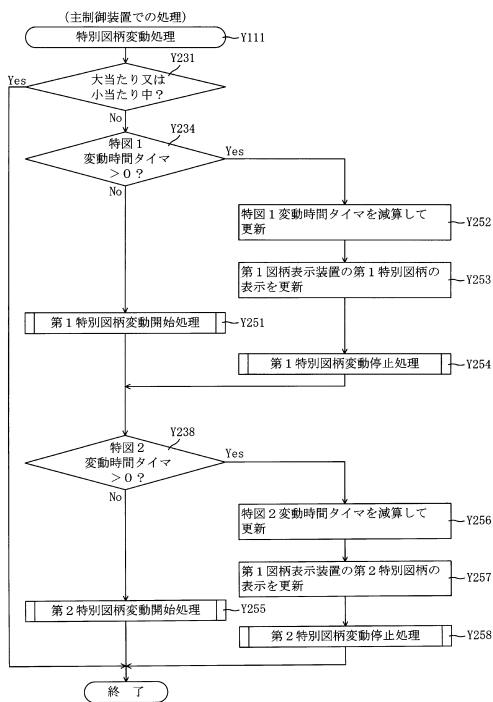
【 図 2 4 6 】



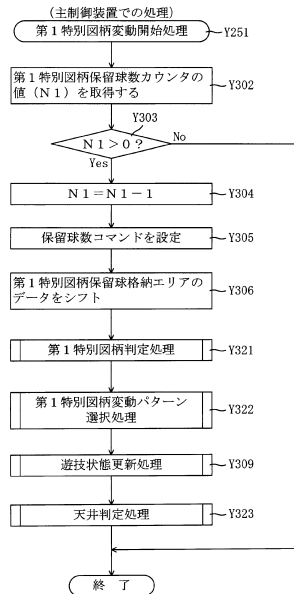
10

20

【 図 2 4 7 】



【 図 2 4 8 】

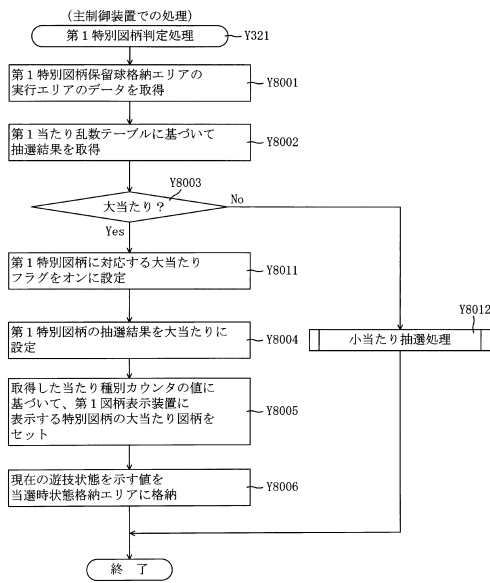


30

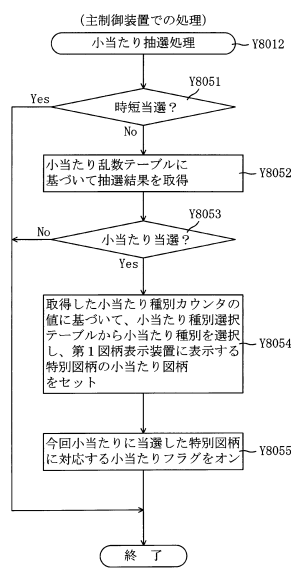
40

50

【 図 2 4 9 】



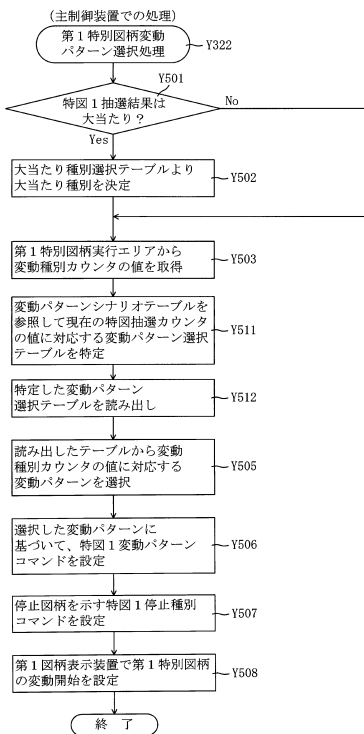
【 図 2 5 0 】



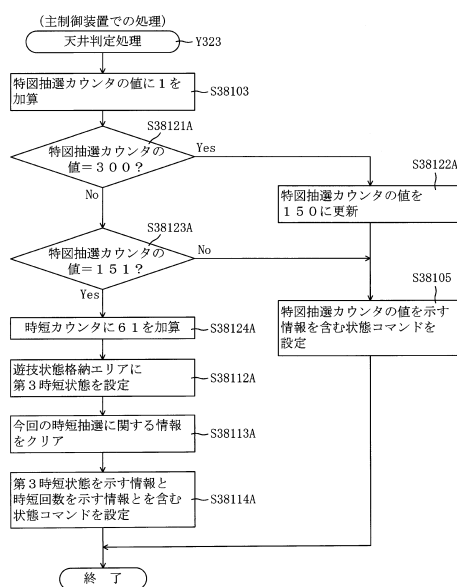
10

20

【 図 2 5 1 】



【 図 2 5 2 】

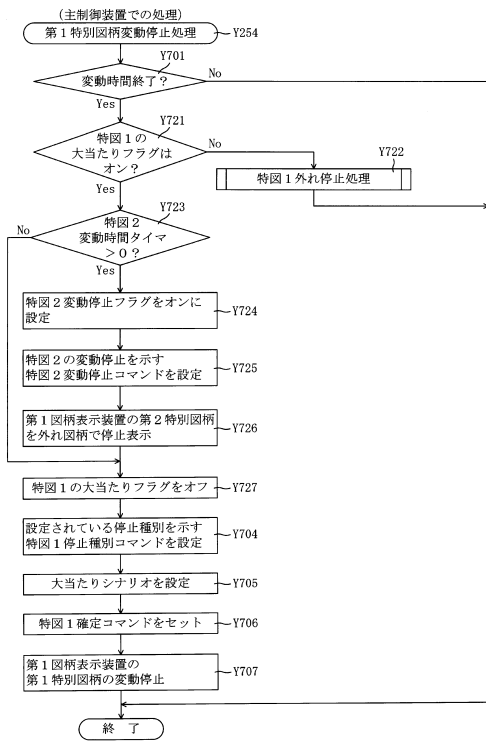


30

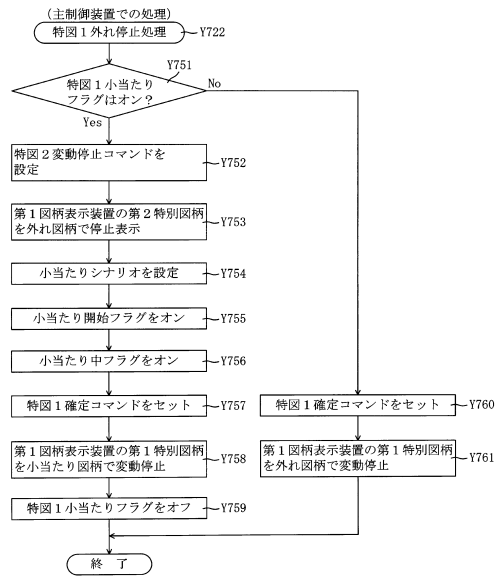
40

50

【図 2 5 3】



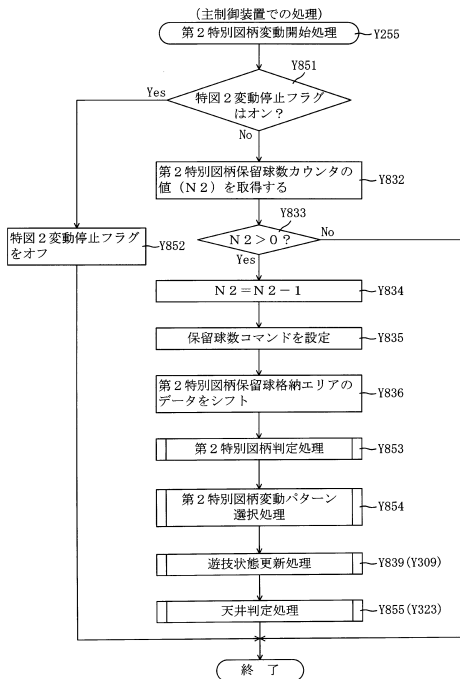
【図 2 5 4】



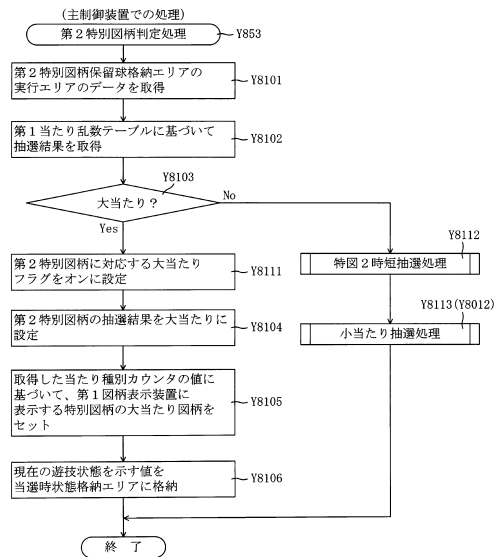
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

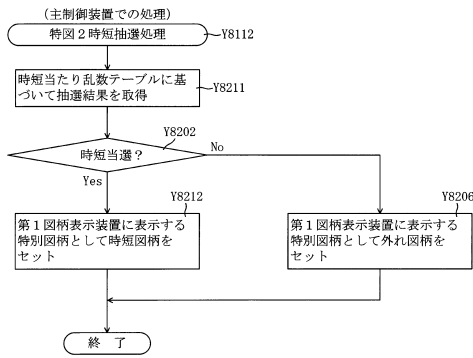


30

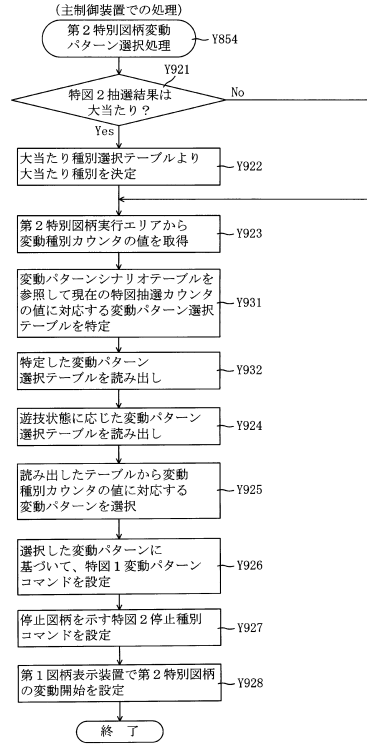
40

50

【 図 2 5 7 】



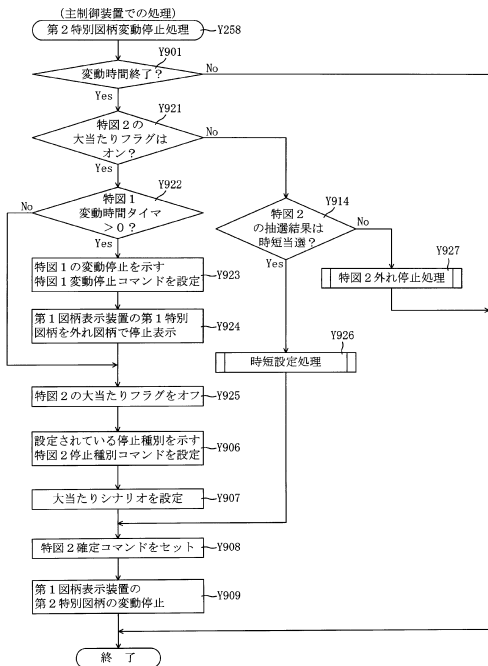
【 図 2 5 8 】



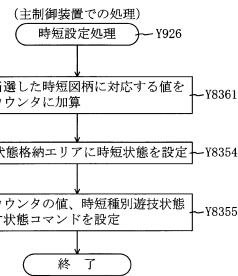
10

20

【 図 2 5 9 】



【 図 2 6 0 】

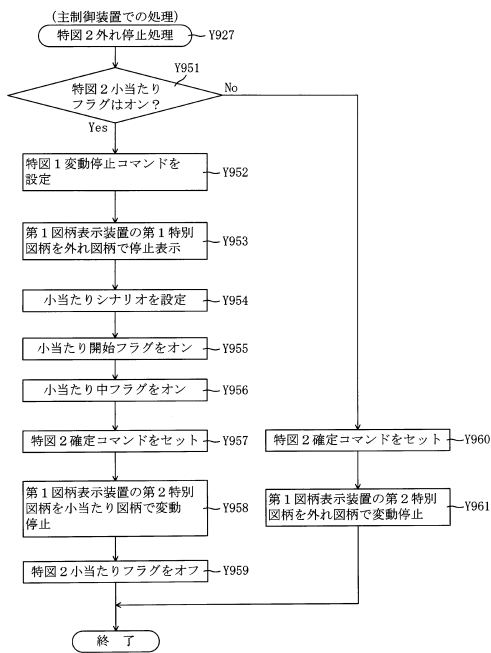


30

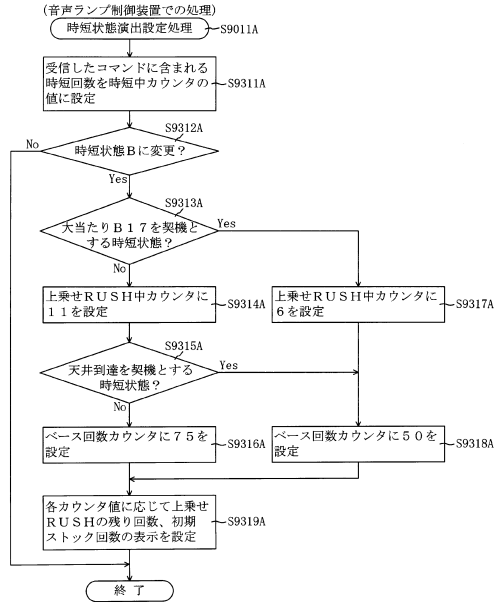
40

50

【図 2 6 1】



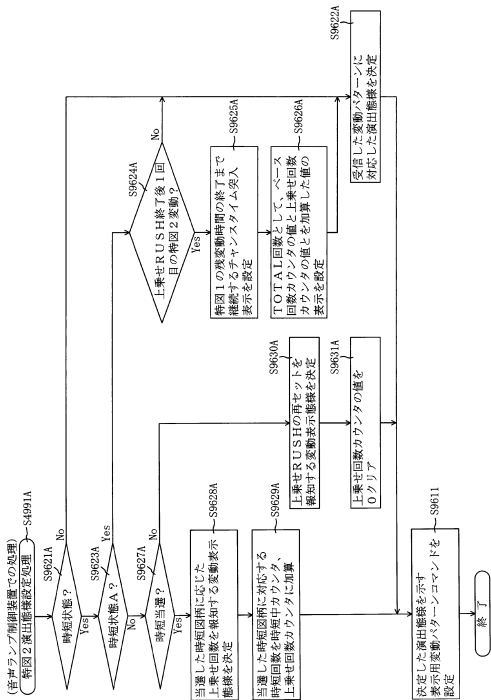
【図 2 6 2】



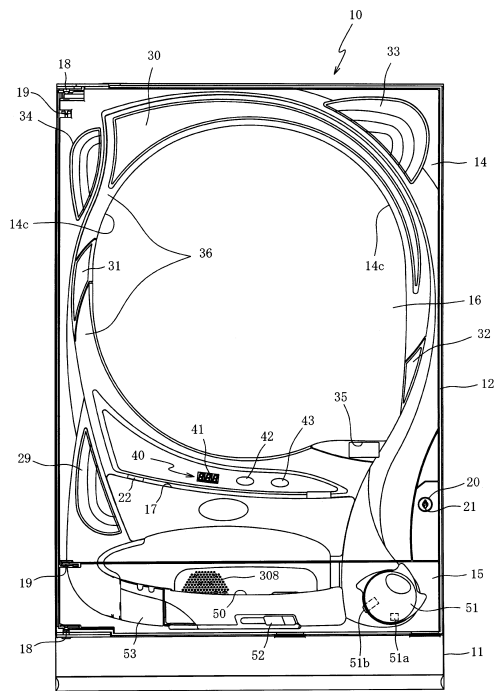
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】

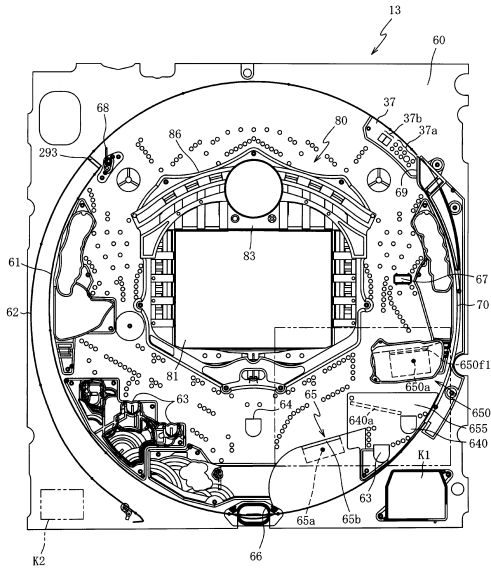


30

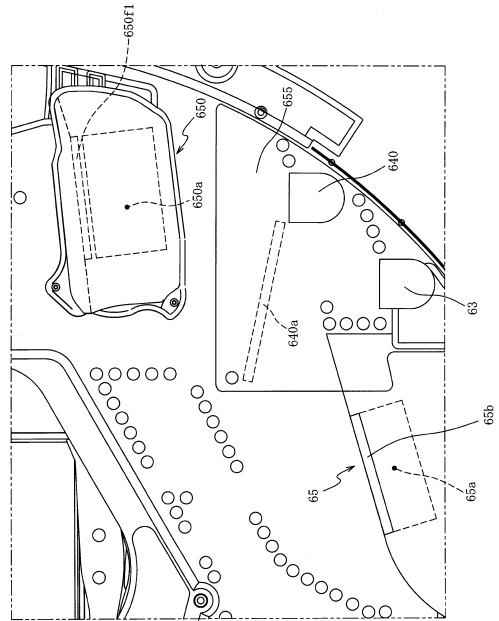
40

50

【 図 2 6 5 】



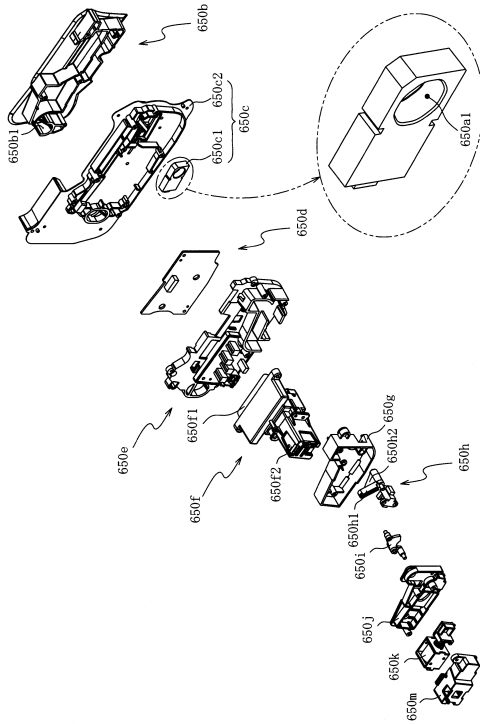
【 図 2 6 6 】



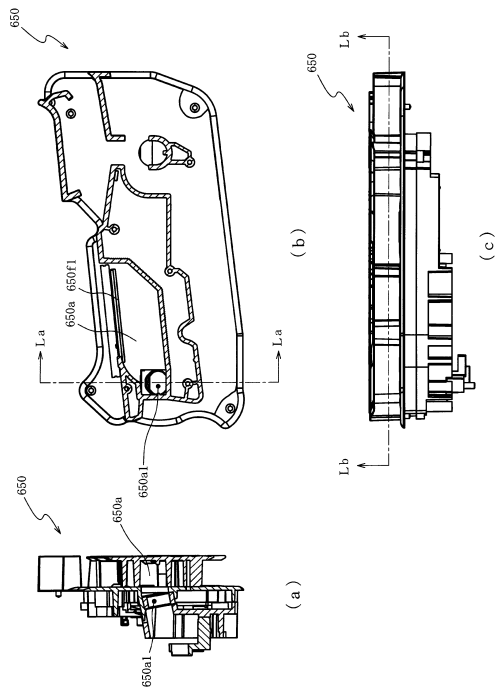
10

20

【 図 2 6 7 】



【 図 2 6 8 】

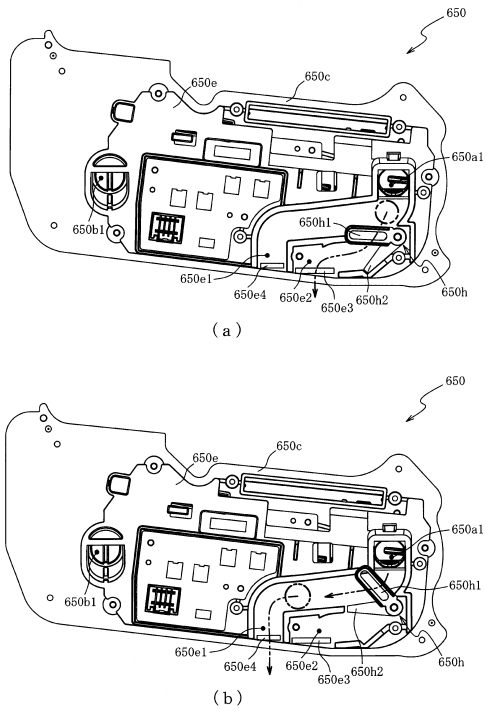


30

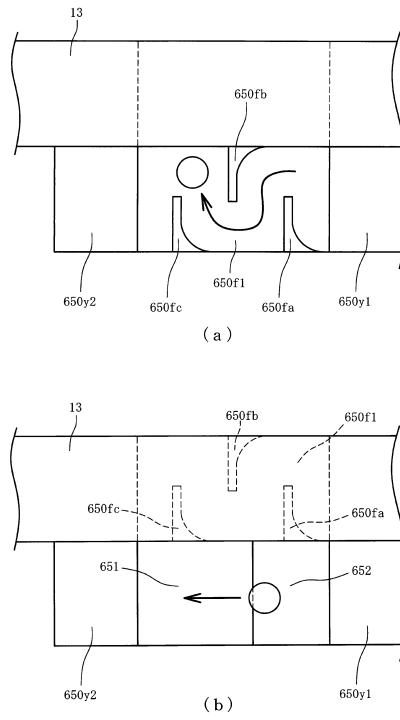
40

50

【 図 2 6 9 】



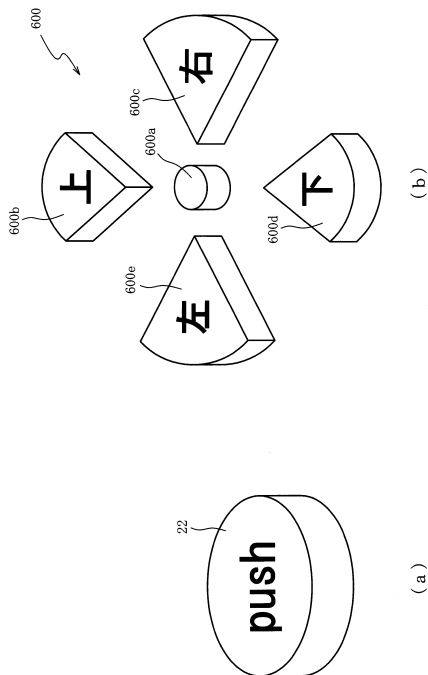
【 図 2 7 0 】



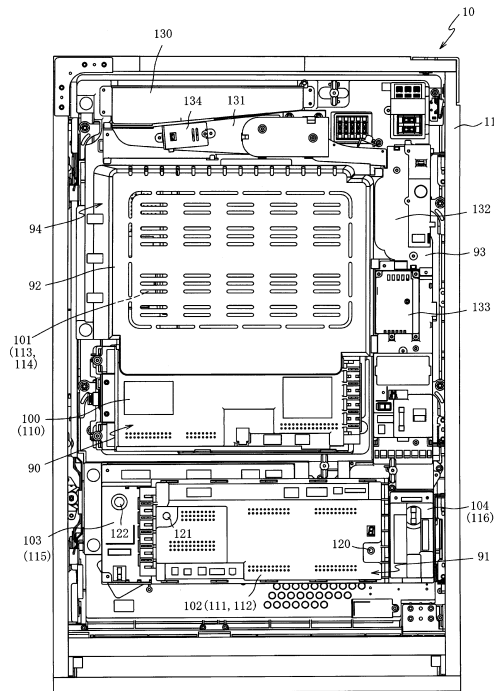
10

20

【 図 2 7 1 】



【 図 2 7 2 】



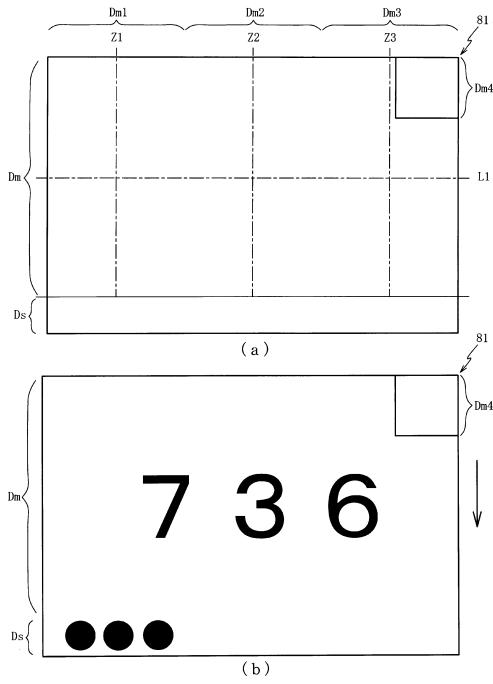
30

40

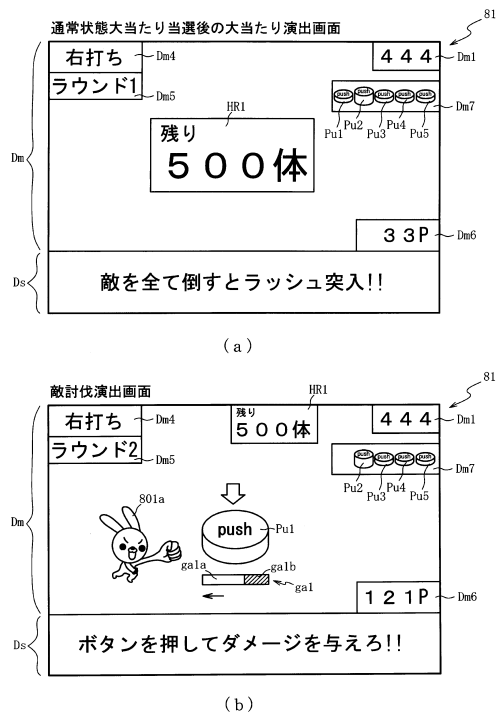
50



【図 273】



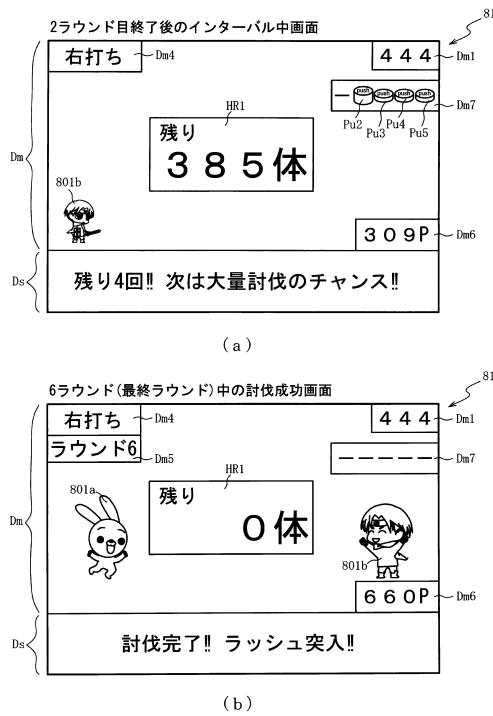
【図 274】



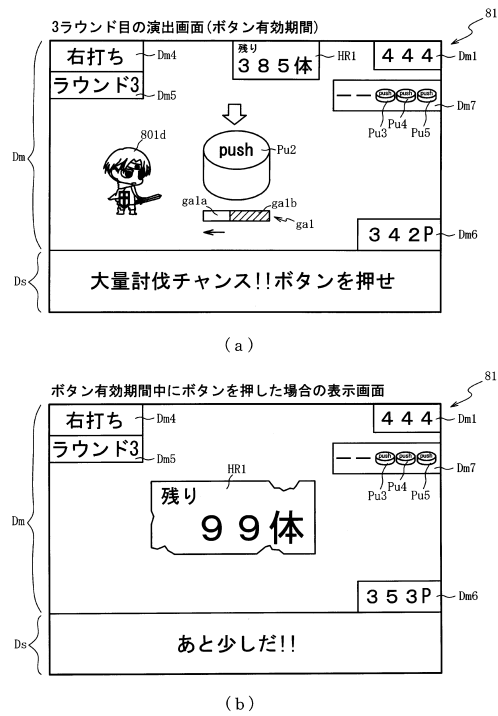
10

20

【図 275】



【図 276】

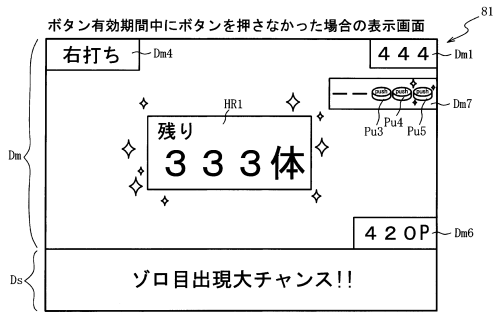


30

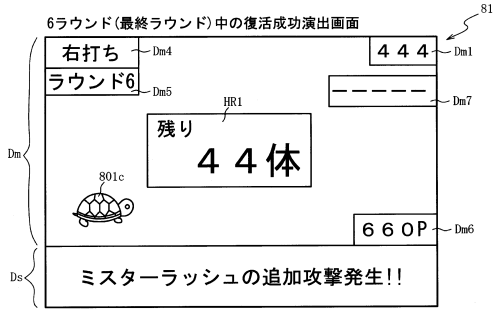
40

50

【図 277】

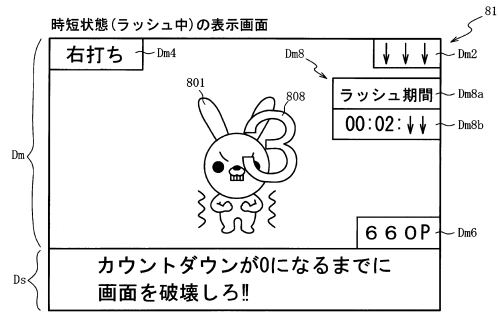


(a)

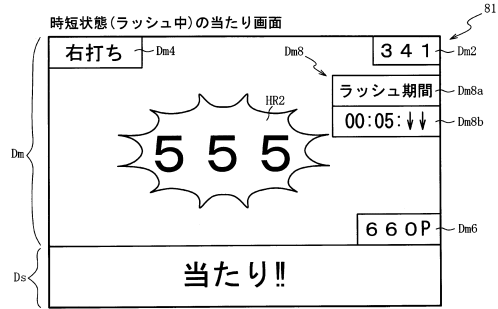


(b)

【図 278】



(a)

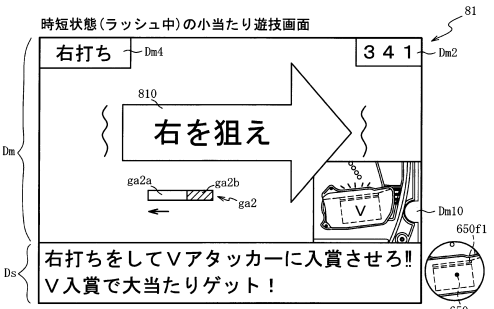


(b)

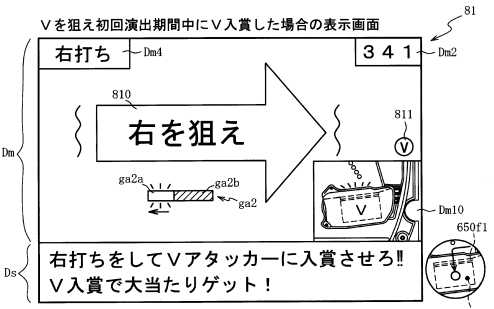
10

20

【図 279】

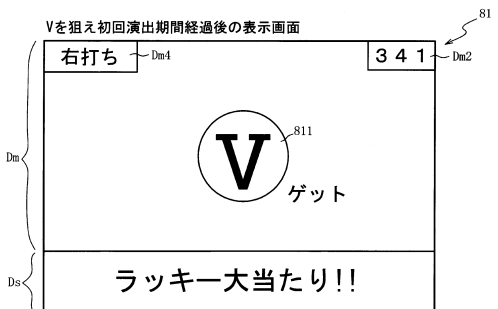


(a)



(b)

【図 280】

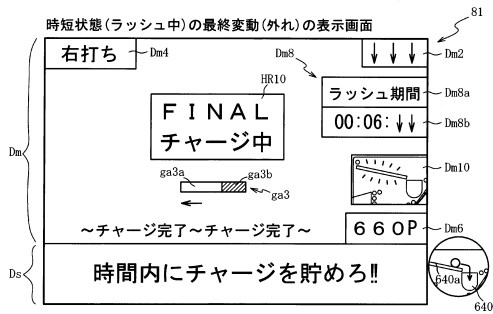


30

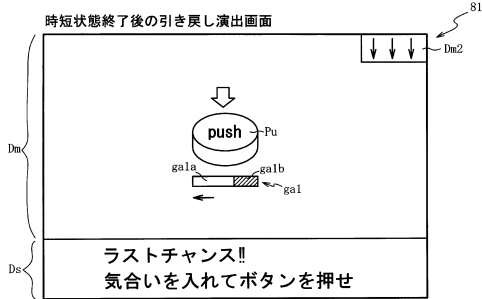
40

50

【図 281】

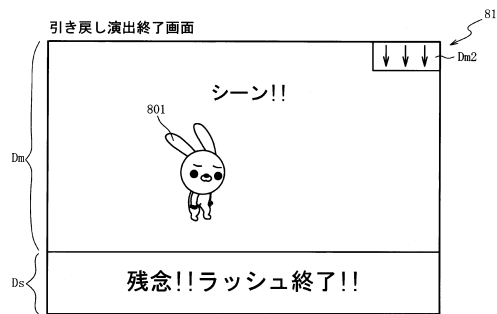


(a)

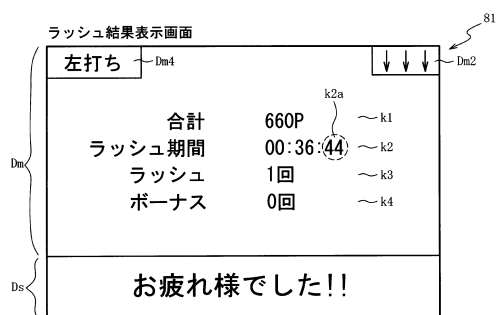


(b)

【図 282】



(a)

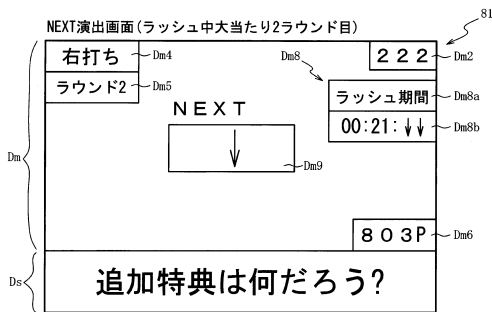


(b)

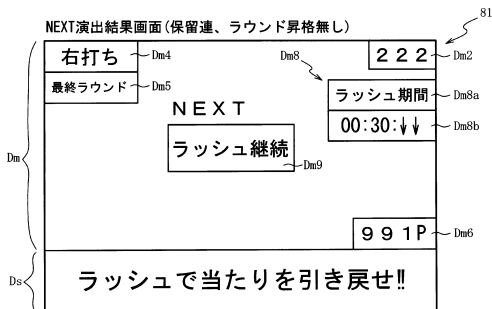
10

20

【図 283】

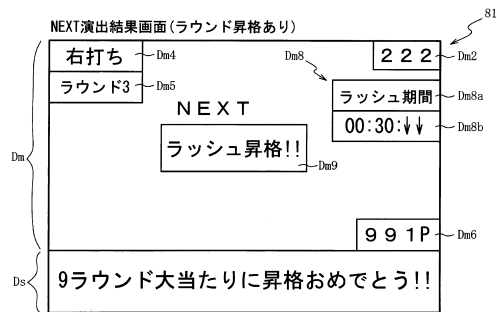


(a)

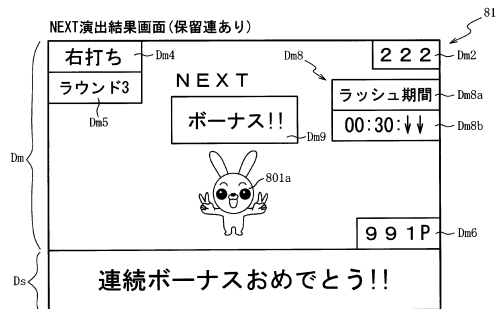


(b)

【図 284】



(a)



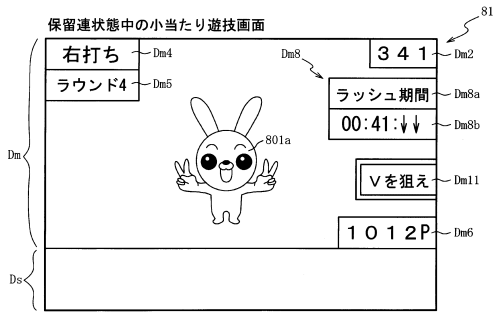
(b)

30

40

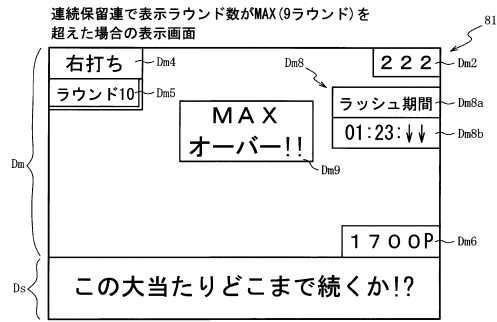
50

【図 285】

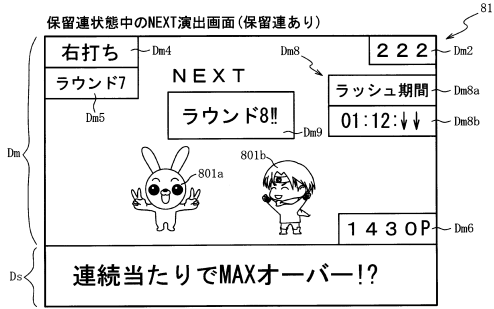


(a)

【図 286】



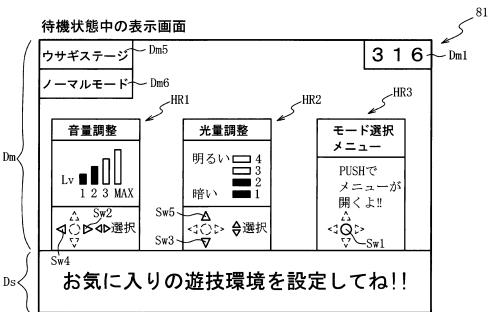
10



(b)

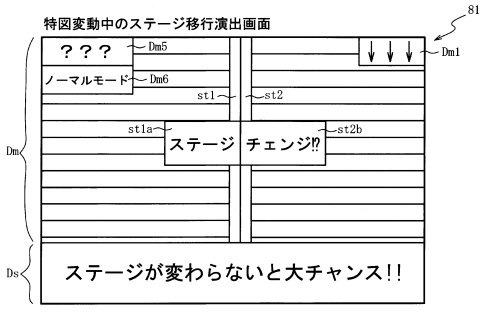
20

【図 287】



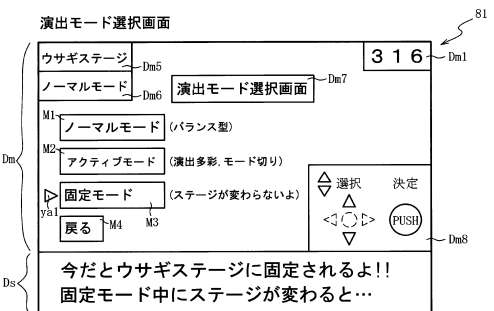
(a)

【図 288】

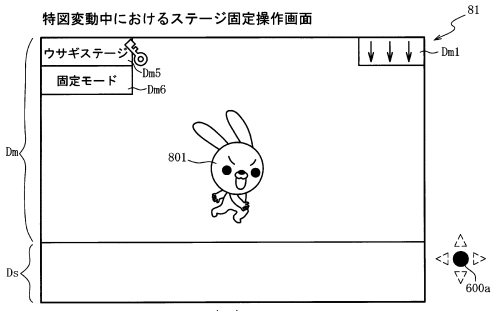


(a)

30



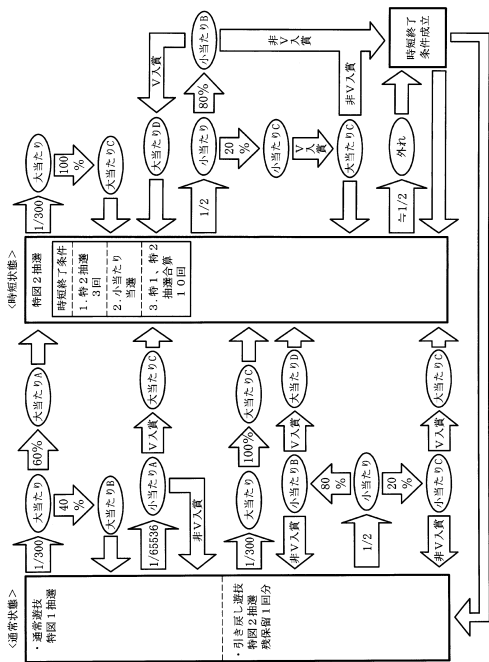
(b)



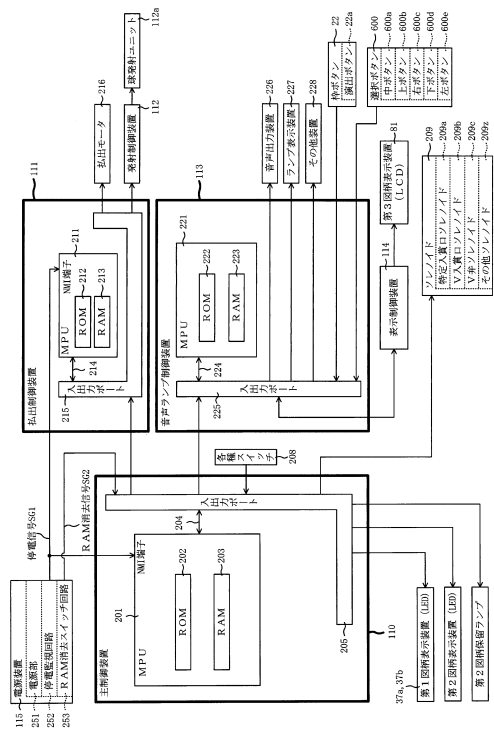
(b)

40

【図 289】



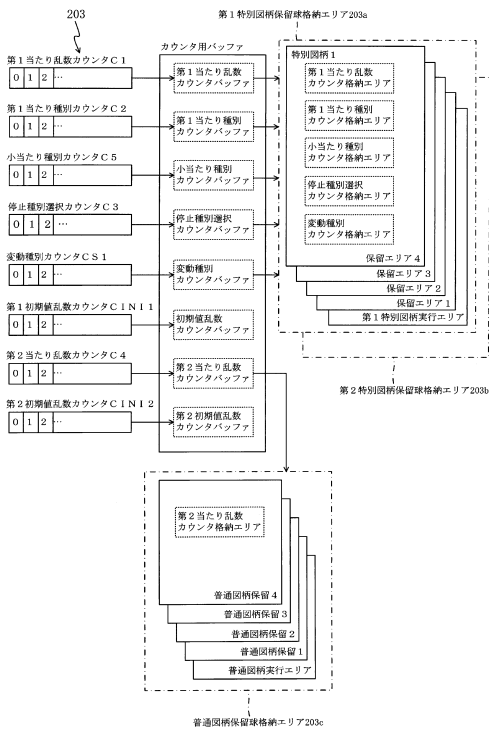
【図 290】



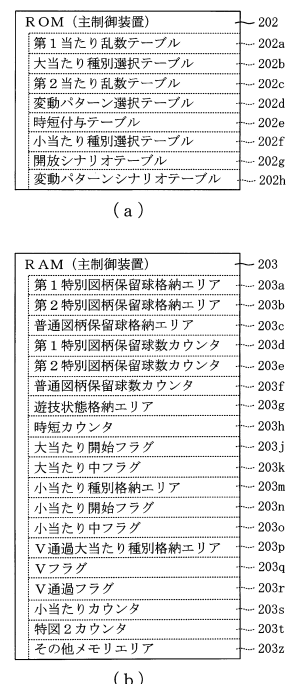
10

20

【図 291】



【図 292】

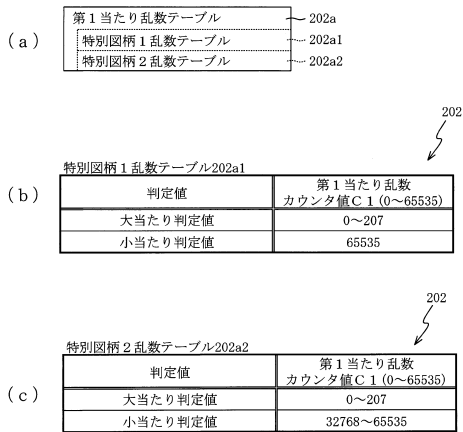


30

40

50

【図 2 9 3】



【図 2 9 4】

大当たり種別選択テーブル202b

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA (6R時短3回大当たり)	0~59
	大当たりB (6R時短無し大当たり)	60~99
特図2	大当たりC (9R時短3回大当たり)	0~99

(a)

時短付与テーブル202e

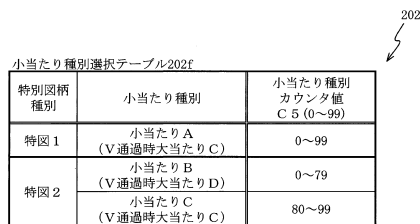
大当たり種別	時短付与内容 (回数)		
	時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図2 カウンタ 203t
大当たりA (6R)	10	1	3
大当たりB (6R)	-	-	-
大当たりC (9R)	10	1	3
大当たりD (3R)	10	1	3

(b)

10

20

【図 2 9 5】



【図 2 9 6】

変動パターン選択テーブル

通常用変動パターンテーブル	202d1
時短用変動パターンテーブル	202d2
特殊時短用変動パターンテーブル	202d3
時短最終変動パターンテーブル	202d4

(a)

通常用変動パターンテーブル202d1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150~179
		スーパーリーチ (80秒)	180~198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
小当たり	スペシャルリーチ (140秒)	190~198	
特図2	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198
	外れ	外れ (20秒)	0~198
大当たり	大当たり 小当たり	当たり (20秒)	0~198

(b)

30

40

50

【図 2 9 7】

202

時短用変動パターンテーブル202d2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ (0.5秒)	0~198
	大当たり	短大当たり (2秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198
特図 2	外れ	短外れ (1秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (1秒)	0~198
	大当たり	超短大当たり (1秒)	0~198

(a)

202

特殊時短用変動パターンテーブル202d3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ(20秒)	0~198
	大当たり	当たり(20秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (90秒)	0~198

(b)

202

時短最終変動パターンテーブル202d4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 2	外れ	外れ (30秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり (1秒)	0~99
		小当たり (20秒)	100~198
大当たり	大当たり (20秒)	0~198	

(c)

【図 2 9 8】

202

変動パターンシナリオテーブル202h

変動パターン	大当たり遊技終了後の変動回数	合算変動	大当たり終了後の遊技状態	時短状態	通常状態
特図 1 変動	1~4回	1~10回	1~10回	時短用	通常用
特図 2 変動	1, 2回	5~10回	11回~	時短最終変動用	通常用
特図 1	時短用	3回	通常用	通常用	通常用
特図 2	時短用	通常用	通常用	通常用	通常用
特図 1	通常用	通常用	通常用	通常用	通常用
特図 2	通常用	通常用	通常用	通常用	通常用

10

20

【図 2 9 9】

222

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
討伐数選択テーブル	222b
討伐演出態様選択テーブル	222c
追加減少値選択テーブル	222d
演出ステージデータテーブル	222e
遊技環境データテーブル	222f

(a)

223

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
討伐回数カウンタ	223i
残討伐数カウンタ	223j
特定数表示済フラグ	223k
ラッシュ期間計測カウンタ	223m
賞球数カウンタ	223n
保留連フラグ	223o
ラウンド数カウンタ	223p
SW有効時間カウンタ	223q
右打ちフラグ	223r
V入賞済フラグ	223s
演出固定フラグ	223t
遊技環境格納エリア	223u
その他メモリエリア	223z

(b)

【図 3 0 0】

222

討伐数選択テーブル222b

大当たり種別	第 1 演出 カウンタ 223f1 (0~99)	討伐数
時短大当たり ・大当たり A ・大当たり C	0~44	1000
	45~89	777
	90~99	500
通常大当たり ・大当たり B	0~79	1000
	80~99	500

(a)

222

討伐演出態様選択テーブル222c

大当たり種別	討伐数	第 2 演出 カウンタ 223f2 (0~99)	討伐演出シナリオ					最終	
			シナ リオ 種別	攻撃 1 回 目	攻撃 2 回 目	攻撃 3 回 目	攻撃 4 回 目		攻撃 5 回 目
時短大当たり ・大当たり A ・大当たり C	1000	0~49	1	700	500	300	100	0	0
		50~79	2	500	400	300	100	0	
		80~99	3	500	400	300	100	1	
	500	0~49	4	555	333	111	0	0	
		50~79	5	385	220	100	50	0	
		80~99	6	100	50	20	10	0	
通常大当たり ・大当たり B	1000	0~59	7	100	50	20	10	1	1
		60~99	8	700	500	300	100	1	
		90~99	9	500	400	300	100	1	
	500	0~59	10	500	400	350	200	1	
		60~79	11	385	220	100	50	1	
		80~99	12	385	200	80	50	1	

(b)

30

40

50

【図 301】

222

追加減少値選択テーブル222d

シナリオ種別	差分値	特定数の有無	第1演出カウンタ223f1 (0~99)	追加減少値	
1, 8	401以上	有り	0~99	特定数まで減少	
		無し	0~99	決定値まで減少	
	400~101	有り	0~49	特定数まで減少	
		無し	50~99	現状-50	
	100以下	有り	0~29	決定値まで減少	
		無し	30~99	決定値+10	
2, 3, 9, 10	51以上	有り	0~49	特定数まで減少	
		無し	50~99	現状-20	
	50以下	有り	0~29	決定値まで減少	
		無し	30~99	決定値+10	
	5, 11, 12	21以上	有り	0~49	特定数まで減少
			無し	50~99	現状-5
20以下		有り	0~99	決定値まで減少	
		無し	0~99	決定値まで減少	
-		有り	0~99	減少無し	
		無し	0~19	減少無し	
4	-	-	0~99	決定値まで減少	

【図 302】

演出ステージデータテーブル222e

モード種別	ステージ種別	移行条件
通常	ウサギ	特図変動50回 or 大当たり変動開始の一部(低確率)
	勇者	特図変動50回 or 大当たり変動開始の一部(低確率)
アクティブ	ウサギ	特図変動20回 or 大当たり変動開始の一部(高確率) or 特図移行条件が成立した特図変動開始から5秒後
	勇者	特図変動20回 or 大当たり変動開始の一部(高確率)
固定	ウサギ	保留連確定時における大当たり遊技終了後の一部
	勇者	移行無し

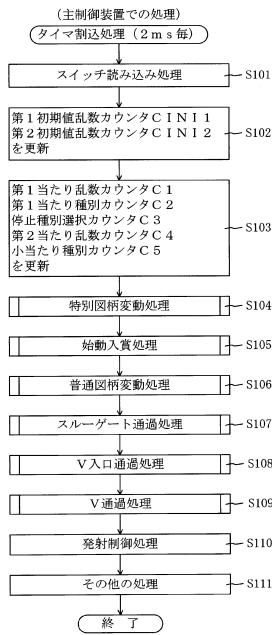
(a)

遊技環境データテーブル222f

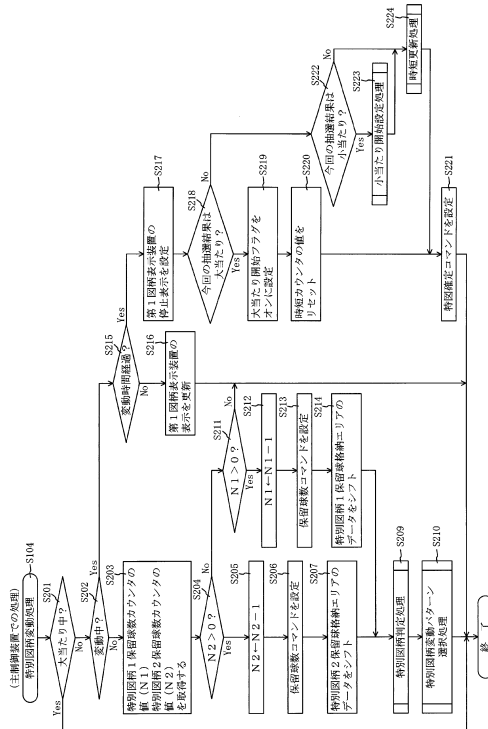
環境種別	内容	データ内容
モード	通常	ステージ変更あり(頻度低) 演出固定フラグ223tオフ
	アクティブ	ステージ変更あり(頻度高) 演出固定フラグ223tオン
	固定	ステージ変更無し 演出固定フラグ223tオン
音量	1	音量最低値
	2	...
	3	...
	4(MAX)	音量最大値
光量	1	光量最低値
	2	...
	3	...
	4(MAX)	光量最大値

(b)

【図 303】



【図 304】



10

20

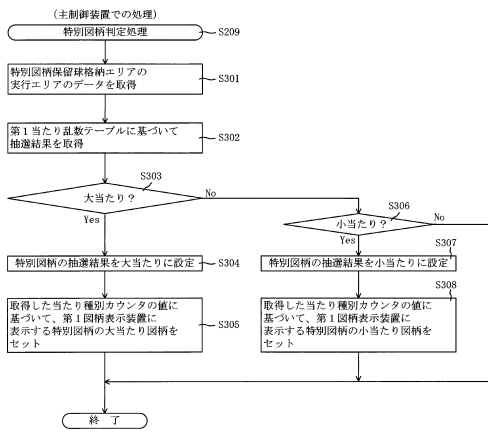
30

40

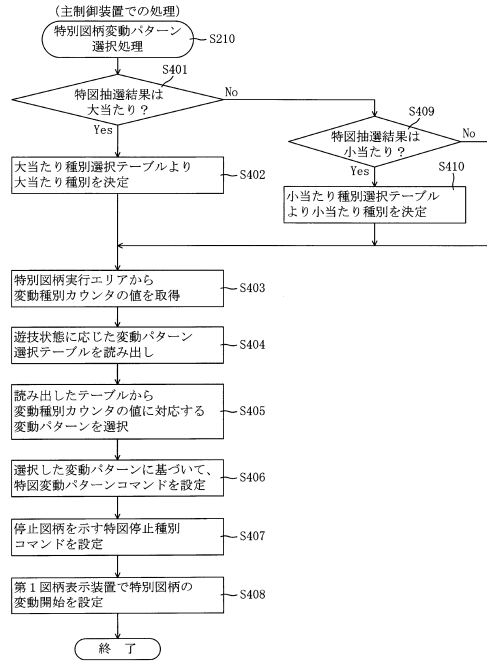
50



【図 305】



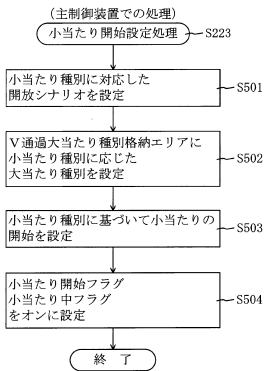
【図 306】



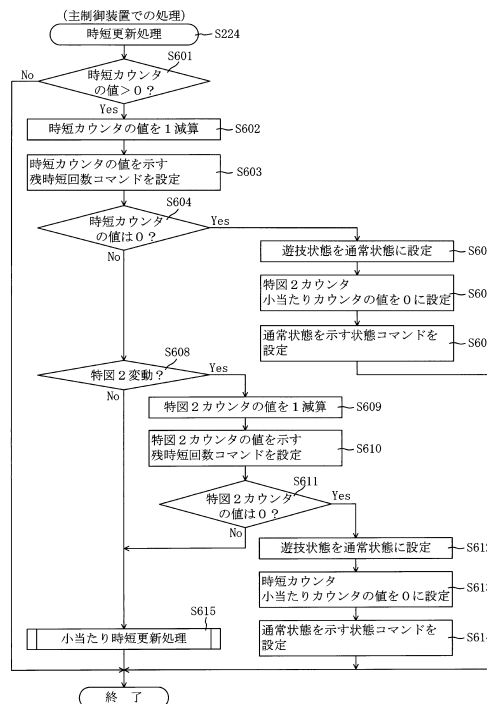
10

20

【図 307】



【図 308】

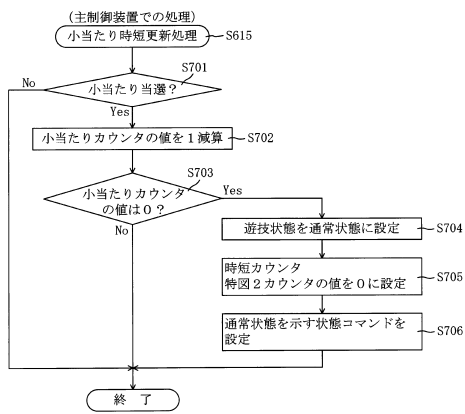


30

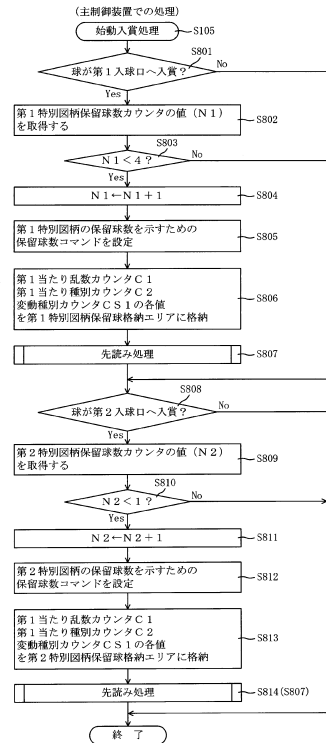
40

50

【図 3 0 9】



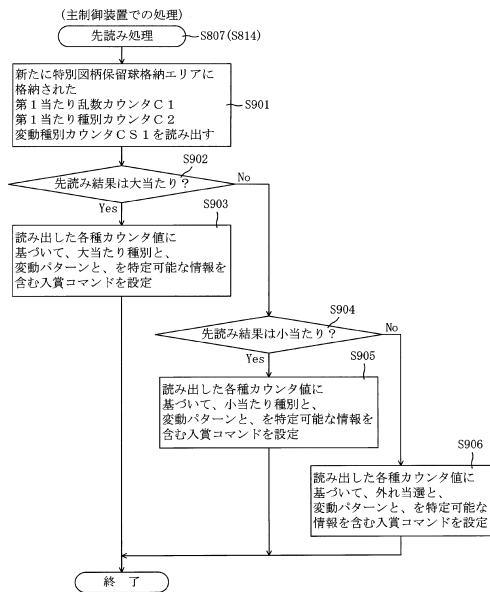
【図 3 1 0】



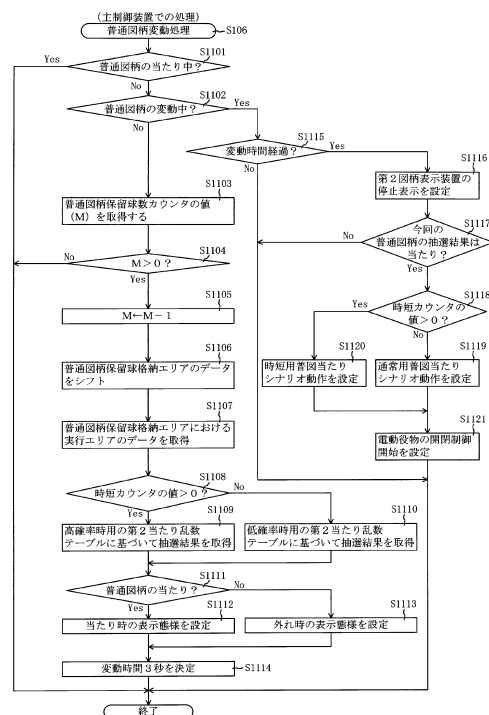
10

20

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】

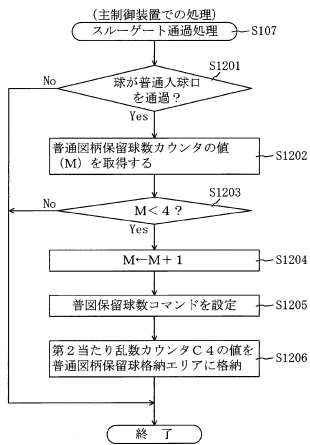


30

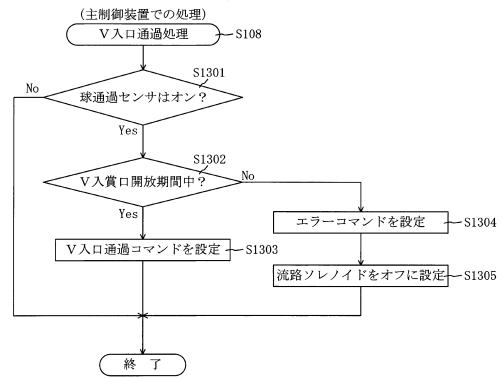
40

50

【 図 3 1 3 】



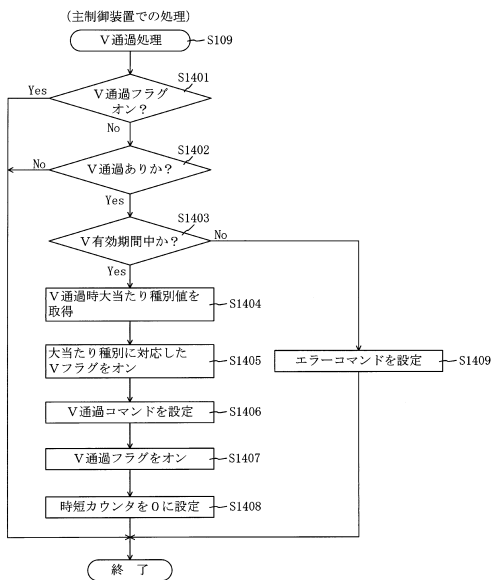
【 図 3 1 4 】



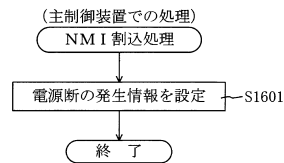
10

20

【 図 3 1 5 】



【 図 3 1 6 】

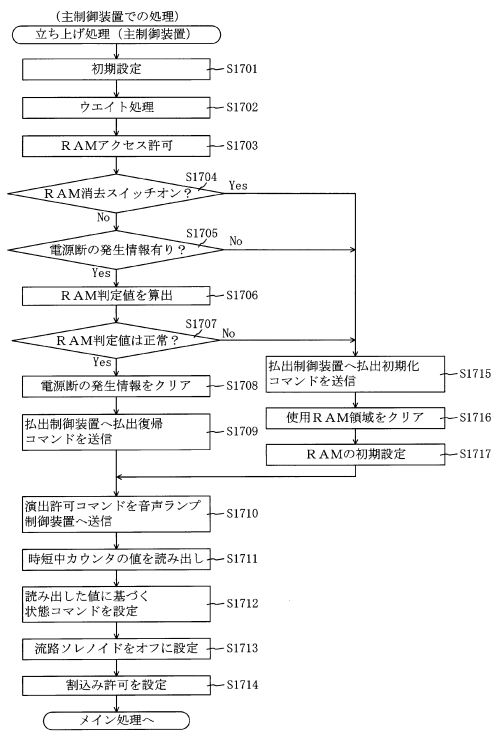


30

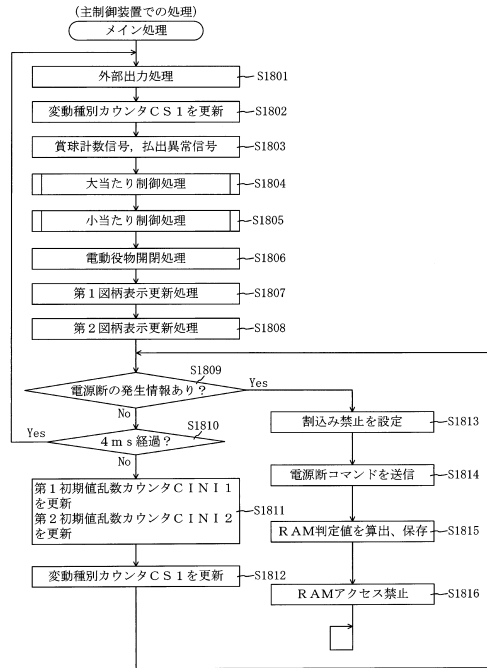
40

50

【 図 3 1 7 】



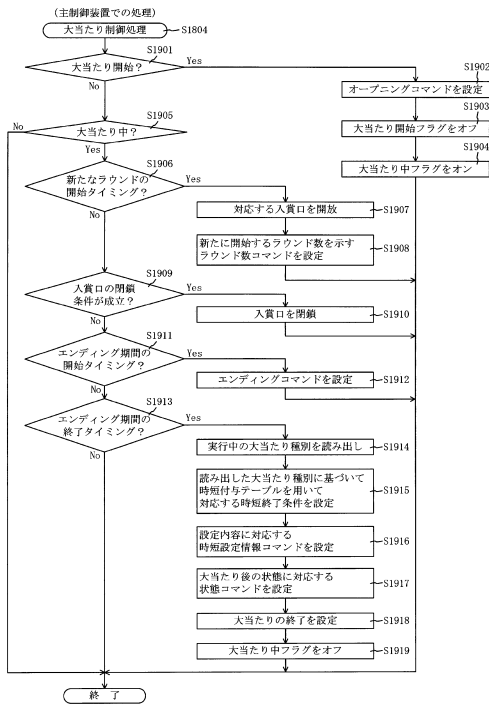
【 図 3 1 8 】



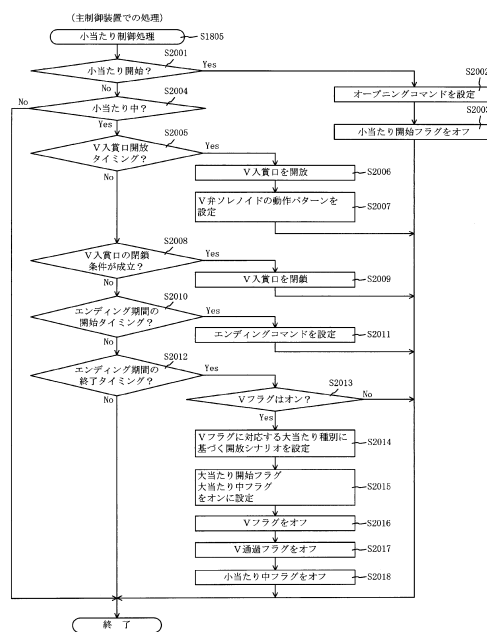
10

20

【 図 3 1 9 】



【 図 3 2 0 】

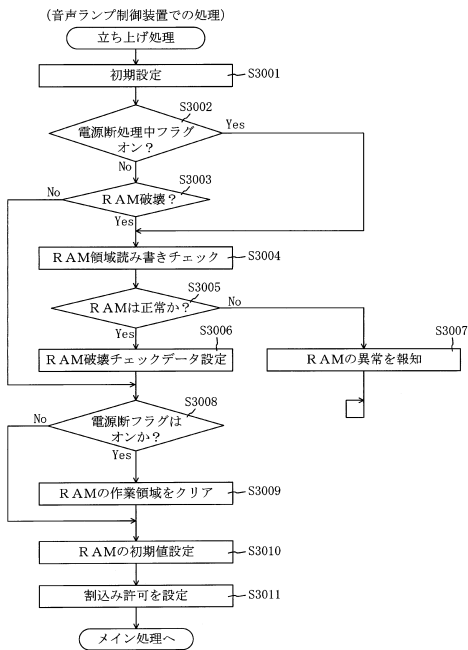


30

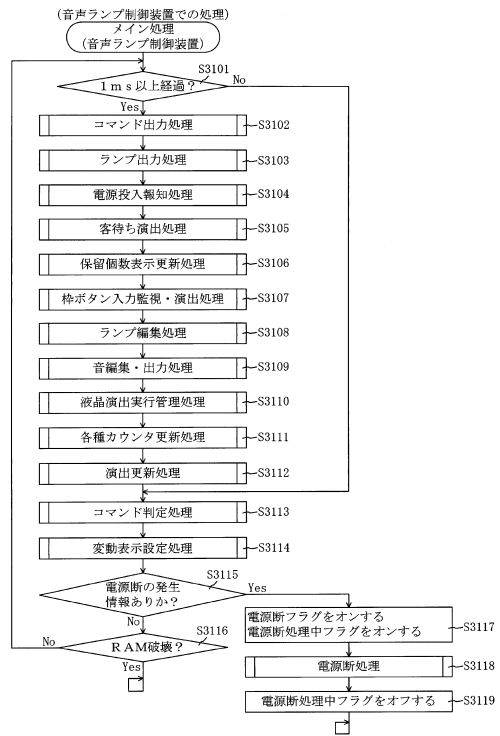
40

50

【図 3 2 1】



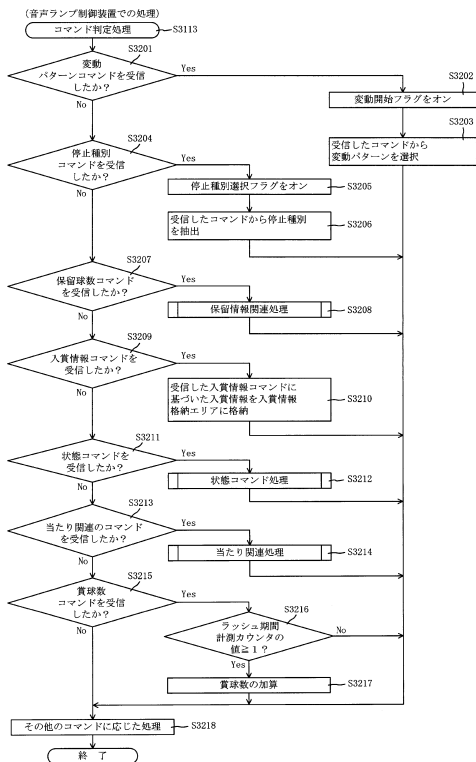
【図 3 2 2】



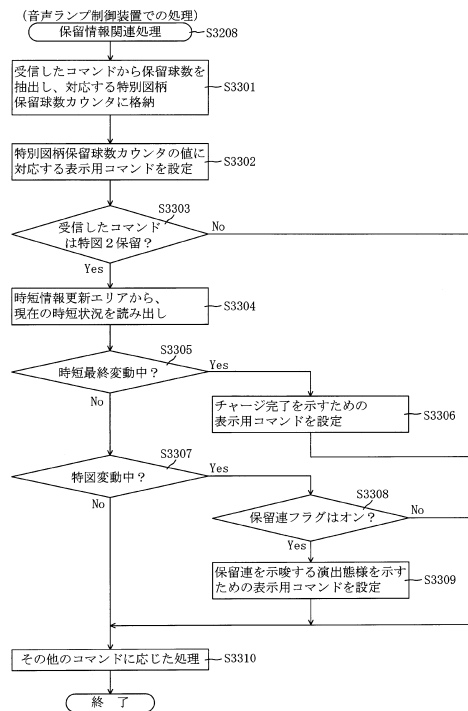
10

20

【図 3 2 3】



【図 3 2 4】

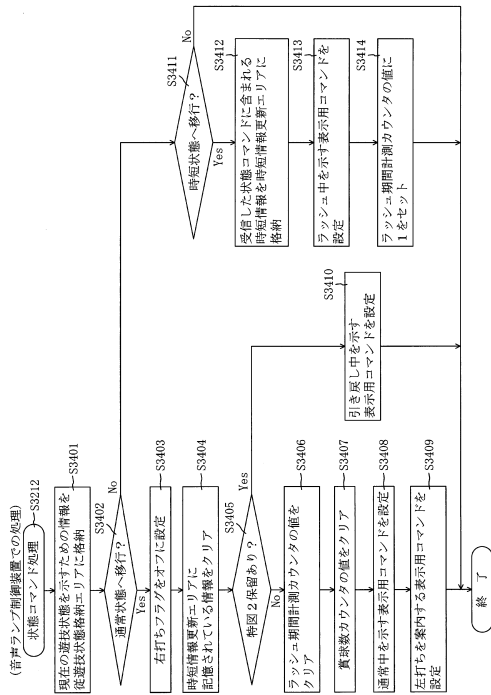


30

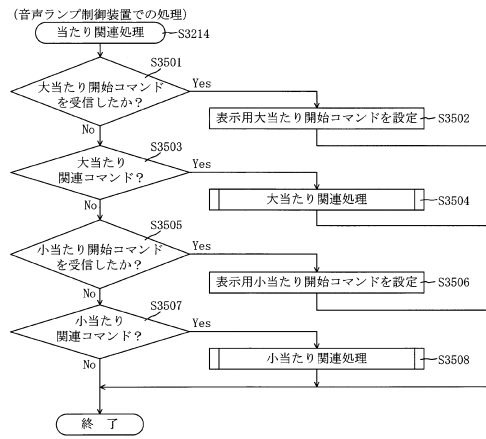
40

50

【 図 3 2 5 】



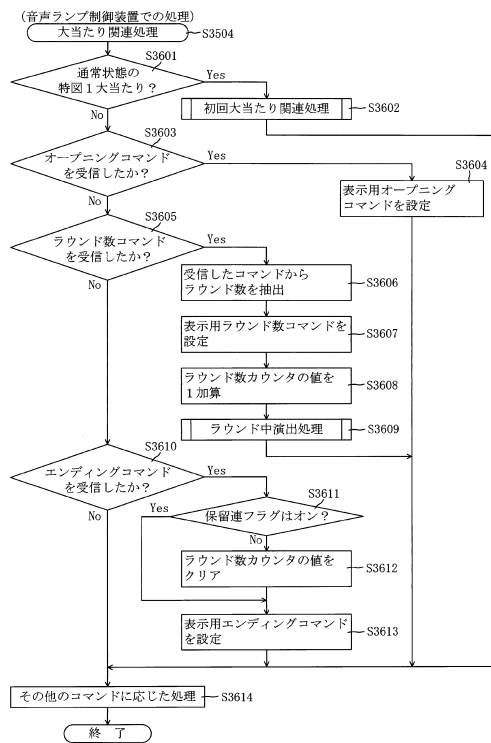
【 図 3 2 6 】



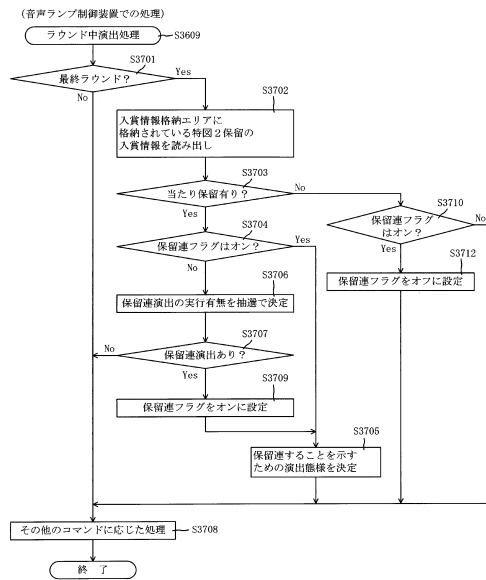
10

20

【 図 3 2 7 】



【 図 3 2 8 】

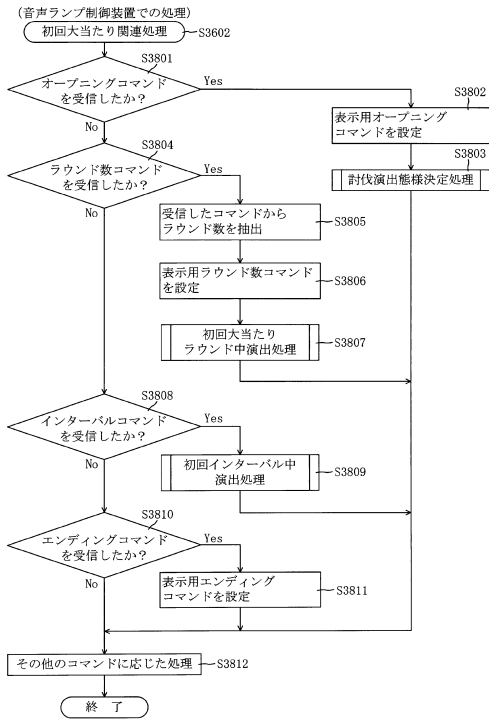


30

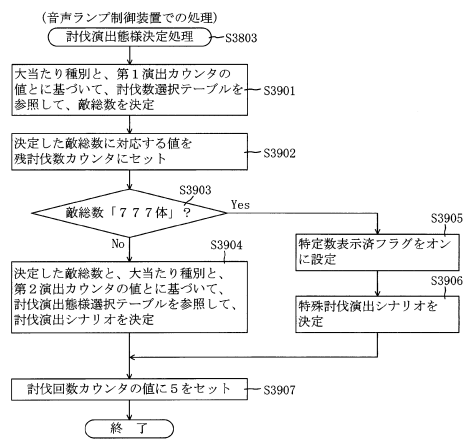
40

50

【図 3 2 9】



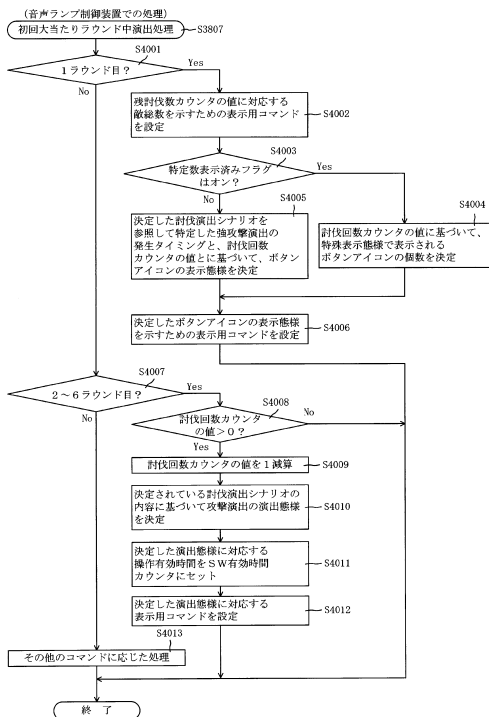
【図 3 3 0】



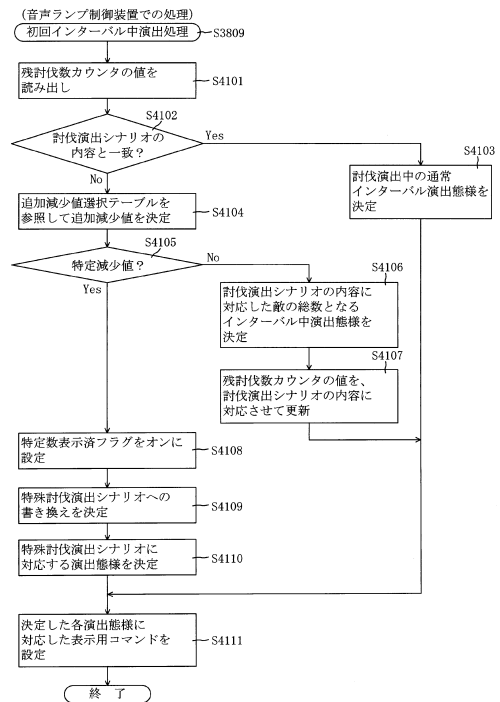
10

20

【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

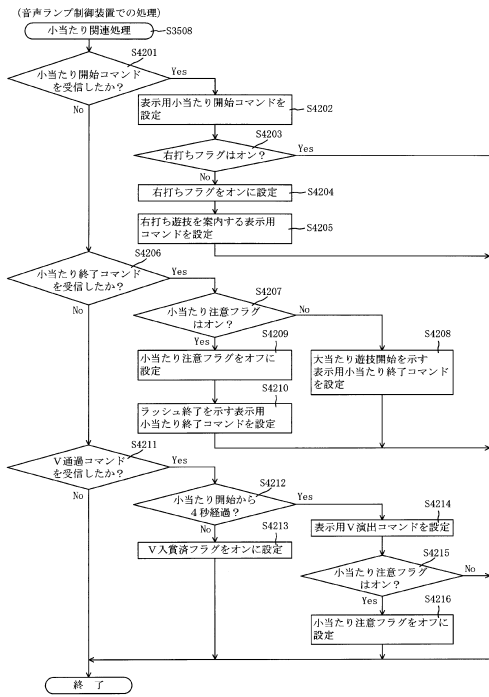


30

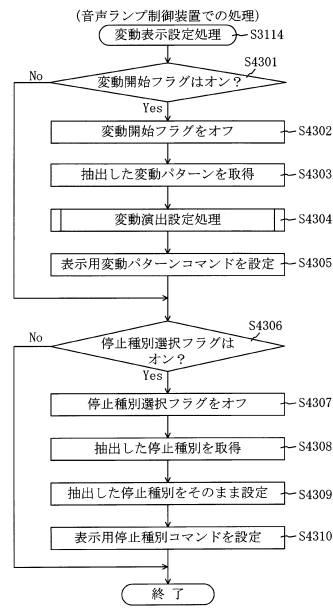
40

50

【 図 3 3 3 】



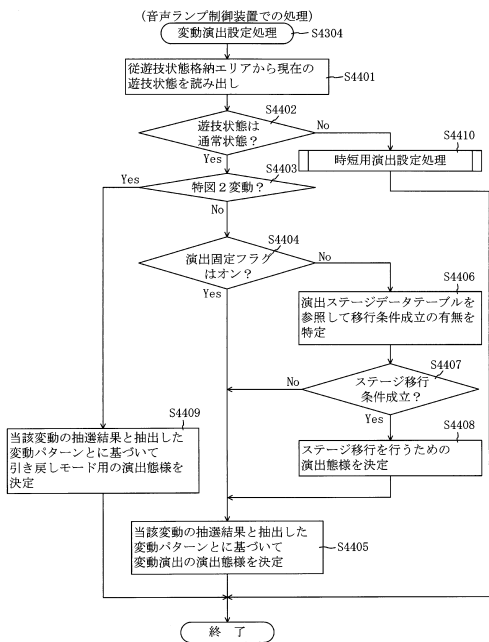
【 図 3 3 4 】



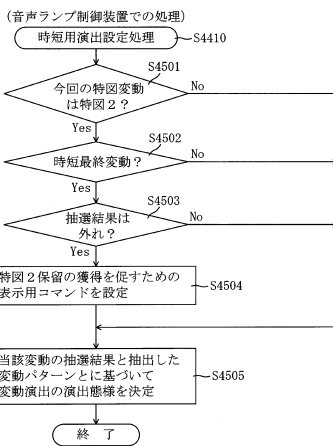
10

20

【 図 3 3 5 】



【 図 3 3 6 】



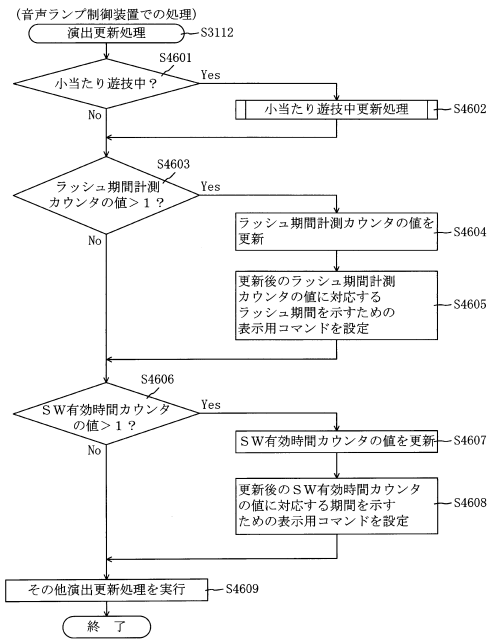
30

40

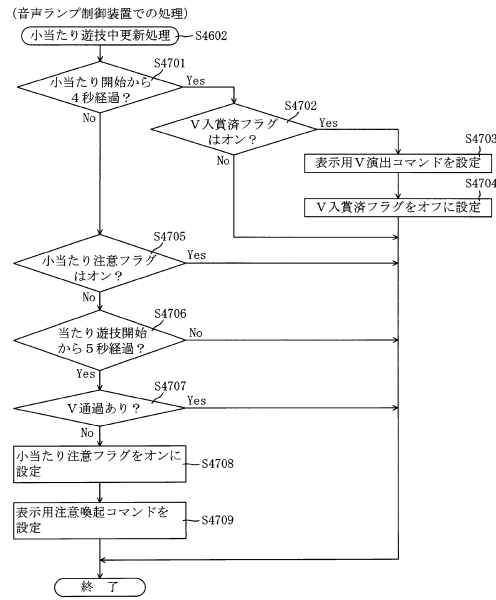
50



【 図 3 3 7 】



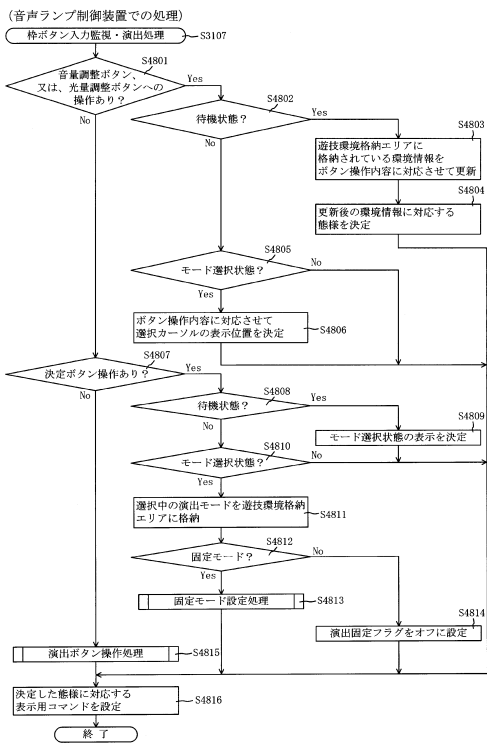
【 図 3 3 8 】



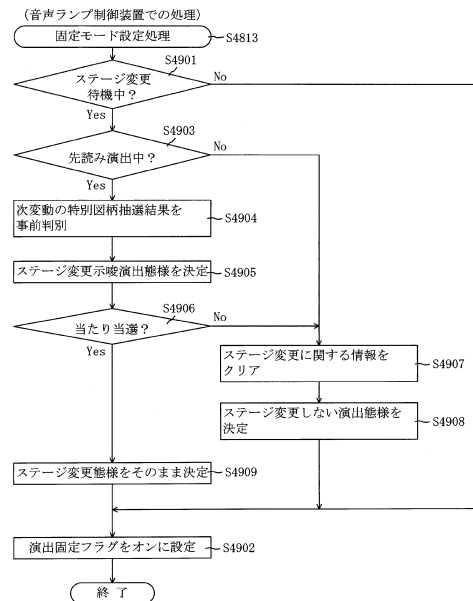
10

20

【 図 3 3 9 】



【 図 3 4 0 】

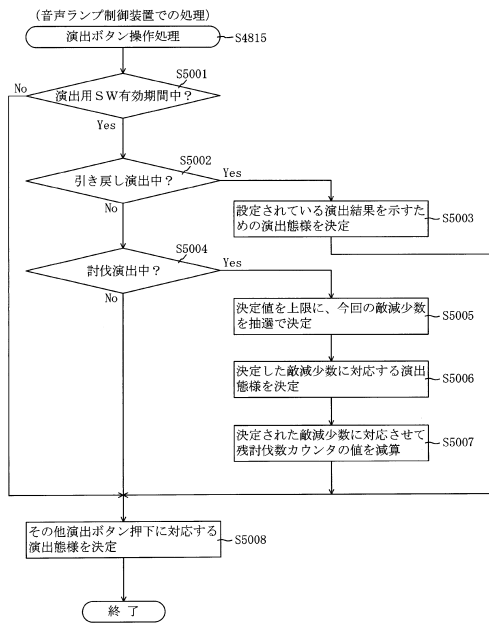


30

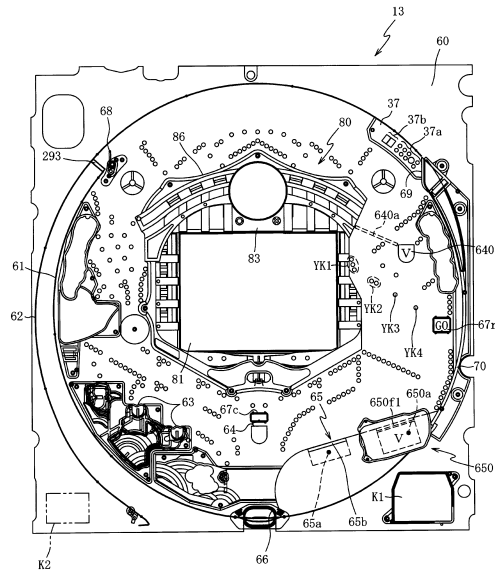
40

50

【図 3 4 1】



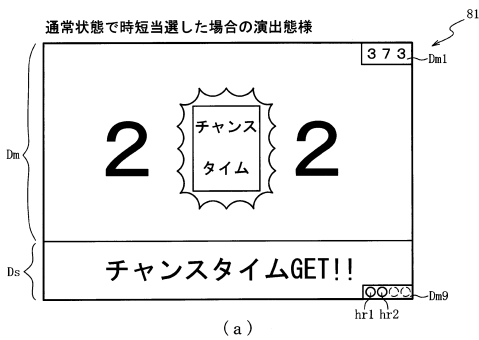
【図 3 4 2】



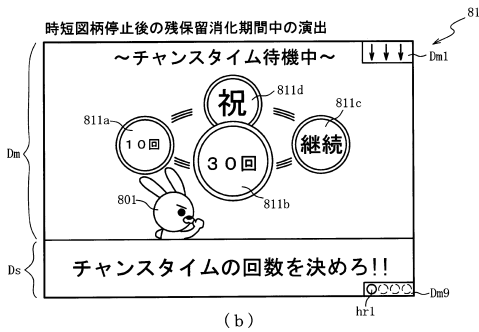
10

20

【図 3 4 3】

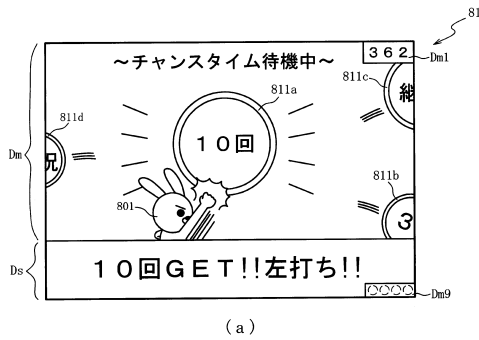


(a)

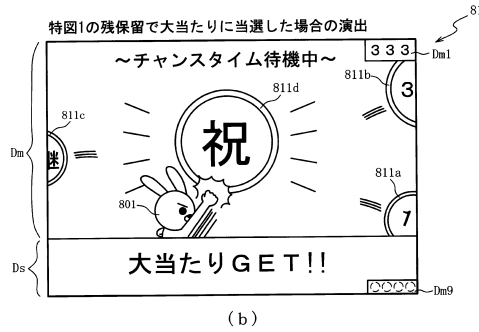


(b)

【図 3 4 4】



(a)



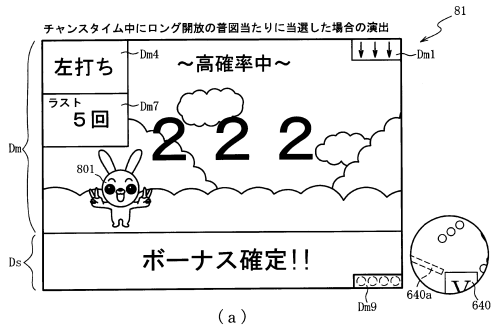
(b)

30

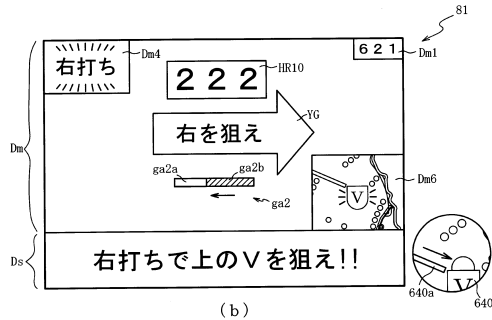
40

50

【 図 3 4 5 】

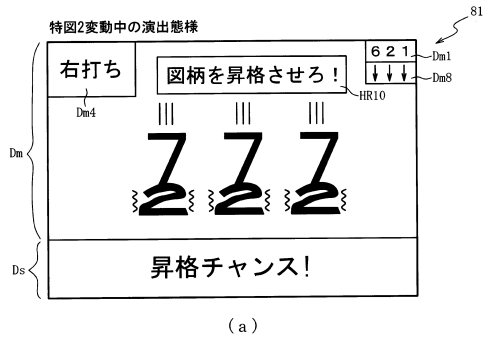


(a)

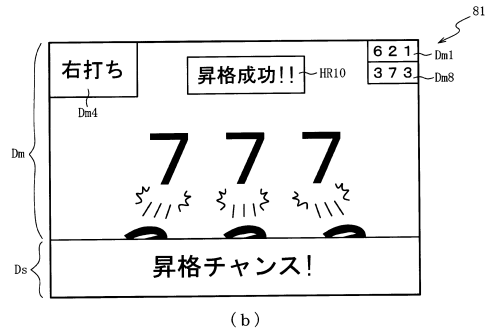


(b)

【 図 3 4 6 】



(a)

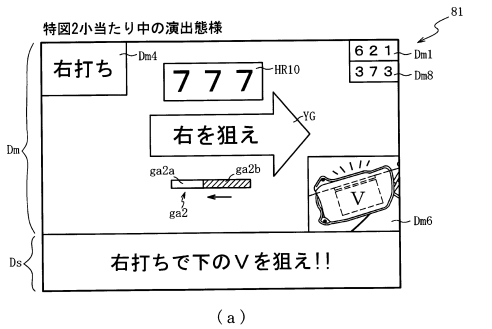


(b)

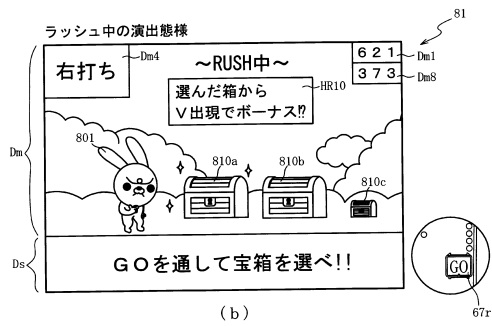
10

20

【 図 3 4 7 】

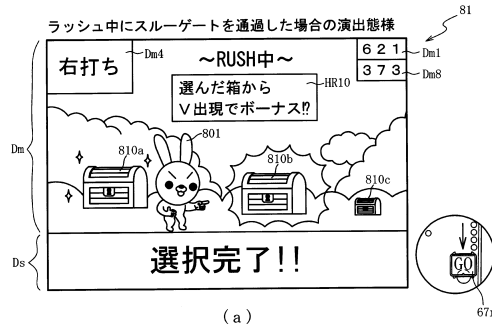


(a)

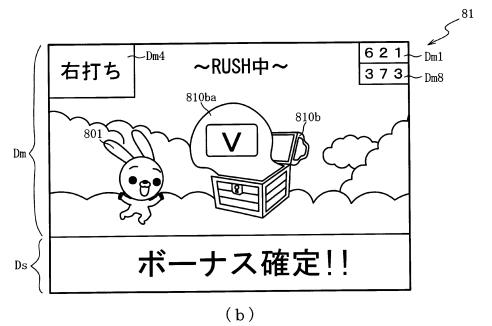


(b)

【 図 3 4 8 】



(a)



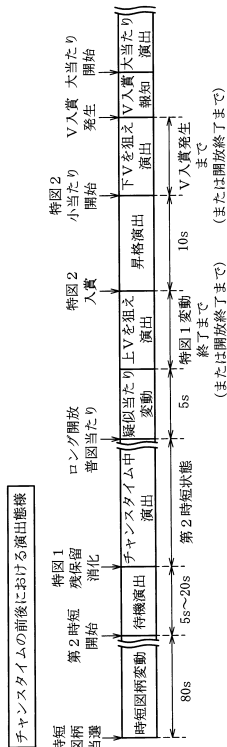
(b)

30

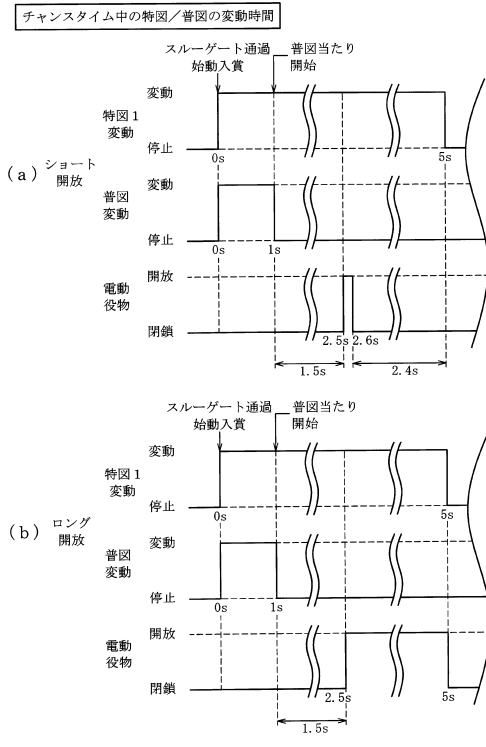
40

50

【 図 3 4 9 】



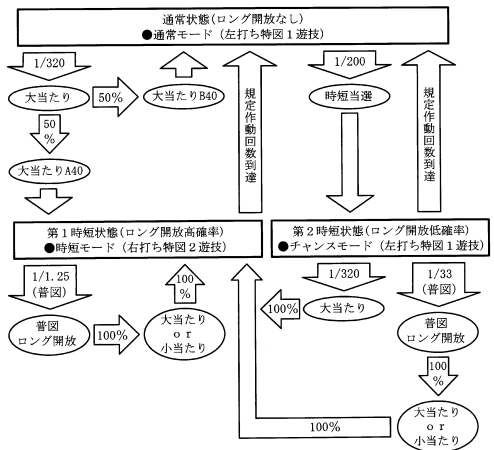
【 図 3 5 0 】



10

20

【 図 3 5 1 】



【 図 3 5 2 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202a,j
大当たり種別選択テーブル	202b,j
第2当たり乱数テーブル	202c,j
変動パターン選択テーブル	202d,j
時短付与テーブル	202e,j
小当たり種別選択テーブル	202f,j
開放シナリオテーブル	202g
時短種別選択テーブル	202ja
普図当たり種別選択テーブル	202jb
(a)	
RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
普電作動カウンタ	203ja
その他メモリア	203z
(b)	

30

40

50

【 図 3 5 3 】

202

特別図柄 1 乱数テーブル 202a*j*

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	-
時短図柄判定値	205~532

(a)

202

特別図柄 2 乱数テーブル 202a*j*2

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~65535
時短図柄判定値	-

(b)

202

大当たり種別選択テーブル 202b*j*

特別図柄 種別	大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
特図 1	大当たり A 4 0 (4R 時短 1 回大当たり)	0~49
	大当たり B 4 0 (4R 時短無し大当たり)	50~99
特図 2	大当たり C 4 0 (10R 時短 1 回大当たり)	0~99

(c)

【 図 3 5 4 】

202

第 2 当たり乱数テーブル 202c*j*

遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の通常状態	0~299
普通図柄の時短状態	0~299

(a)

202d*j*

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202d <i>j</i> 1
時短用テーブル	202d <i>j</i> 2

(b)

202

通常用テーブル 202d*j*1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ (80秒)	180~198
		ノーマルリーチ 各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
時短図柄	スペシャルリーチ (140秒)	190~198	
	スーパーリーチ (80秒)	0~198	
特図 2	大当たり	当たり (10秒)	0~198
	小当たり	小当たり (10秒)	0~198

(c)

10

20

【 図 3 5 5 】

202

時短用テーブル 202d*j*2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	短外れ (5秒)	0~198
	大当たり	短当たり (5秒)	0~198
	時短図柄	短突時 (5秒)	0~198
特図 2	大当たり	当たり (10秒)	0~198
	小当たり	小当たり (10秒)	0~198

(a)

202

時短付与テーブル 202e*j*

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)		
		時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	普電作動 カウンタ 203ja
大当たり A 4 0 (4R), C 4 0 (10R), D 4 0 (3R)	共通	10	1	1
大当たり B 4 0 (4R)	通常状態	-	-	-
	時短状態	10	1	1
時短図柄 A 4 0	通常状態	14	1	10
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄 B 4 0	通常状態	34	1	30
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄 C 4 0	通常状態	54	1	50
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄 D 4 0	通常状態	104	1	100
	時短状態	1004	1	1000
時短図柄 E 4 0	共通	1004	1	1000

(b)

【 図 3 5 6 】

202

小当たり種別選択テーブル 202f*j*

特別図柄 種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
特図 2	小当たり A 4 0 (V 通過時大当たり C 4 0)	0~79
	小当たり B 4 0 (V 通過時大当たり D 4 0)	80~99

(a)

202

時短種別選択テーブル 202ja

時短図柄種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
時短図柄 A 4 0 (時短 10 回)	0~89
時短図柄 B 4 0 (時短 30 回)	90~94
時短図柄 C 4 0 (時短 50 回)	95~97
時短図柄 D 4 0 (時短 100 回)	98
時短図柄 E 4 0 (時短 1000 回)	99

(b)

202

普図当たり種別選択テーブル 202ib

遊技状態	普図当たり種別	第 2 当たり種別 カウンタ値 C 6 (0~99)
通常状態	普図当たり A (ショット開放)	0~99
	普図当たり B (ロング開放)	-
第 1 時短状態	普図当たり A (ショット開放)	0~19
	普図当たり B (ロング開放)	20~99
第 2 時短状態	普図当たり A (ショット開放)	0~96
	普図当たり B (ロング開放)	97~99

(c)

30

40

50

【図 3 5 7】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
待機演出選択テーブル	222ja

(a)

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
待機演出フラグ	223ja
待機演出回数カウンタ	223jb
待機期間タイマ	223jc
その他メモリアrea	223z

(b)

【図 3 5 8】

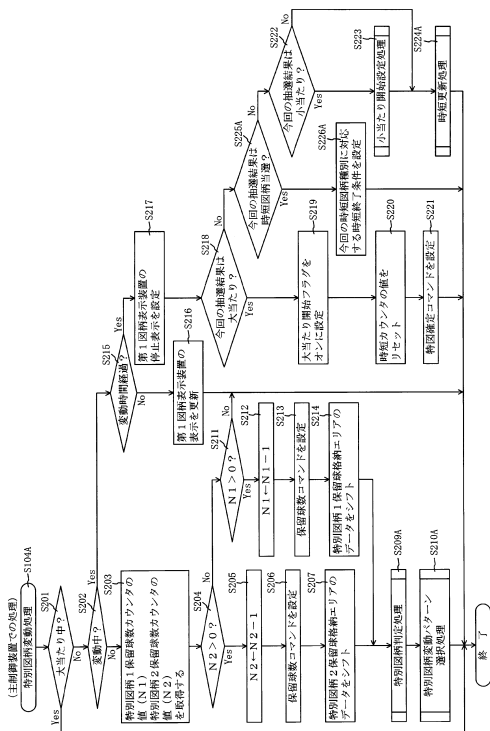
待機演出選択テーブル222ja

時短回数	開始時の状況	報知アイコン	アイコンの組合せ	第1演出カウンタ223f1 (0~99)	
共通	当たり変動開始	祝	10回 / 30回 / 継続 / 祝	0~49	
			100回 / ∞ / 継続 / 祝	50~89	
			∞ / ∞ / 祝 / 祝	90~99	
10回	外れ変動開始 (保留無し) / 変動停止状態	10回	10回 / 30回 / 継続 / 祝	0~79	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	80~98	
10回	外れ変動開始 (保留有り)	継続	10回 / 10回 / 10回 / 継続	0~94	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	95~99	
30回	外れ変動開始 (保留無し) / 変動停止状態	30回	10回 / 10回 / 30回 / 継続	0~39	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	40~98	
			30回 / ∞ / 継続 / 祝	99	
30回	外れ変動開始 (保留有り)	継続	10回 / 10回 / 10回 / 継続	0~94	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	95~98	
			30回 / 100回 / 継続 / 祝	99	
50回	外れ変動開始 (保留無し) / 変動停止状態	30回	10回 / 30回 / 継続 / 祝	0~9	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	10~12	
			30回 / ∞ / 継続 / 祝	13, 14	
	50回	50回	10回 / 30回 / 50回 / 継続	15~89	
			50回 / 100回 / ∞ / 継続	90~99	
			10回 / 10回 / 10回 / 継続	0~79	
50回	外れ変動開始 (保留有り)	継続	10回 / 30回 / 50回 / 継続	80~94	
			30回 / 100回 / 継続 / 祝	95~99	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	0~14	
100回	外れ変動開始 (保留無し) / 変動停止状態	50回	50回 / 100回 / ∞ / 継続	15~24	
			10回 / 100回 / ∞ / 継続	25~69	
			50回 / 100回 / ∞ / 継続	70~99	
	100回	100回	10回 / 10回 / 10回 / 継続	0~49	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	50~89	
			30回 / 100回 / 継続 / 祝	90~98	
100回	外れ変動開始 (保留有り)	継続	100回 / ∞ / 継続 / 祝	99	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	0~49	
			10回 / 30回 / 50回 / 継続	50~89	
1000回	外れ変動開始 (保留無し) / 変動停止状態	100回	50回 / 100回 / ∞ / 継続	0~49	
			10回 / 100回 / ∞ / 継続	50~64	
			50回 / 100回 / ∞ / 継続	65~98	
	1000回	∞	∞ / ∞ / 祝 / 祝	99	
				10回 / 10回 / 10回 / 継続	0~49
				10回 / 30回 / 50回 / 継続	50~74
1000回	外れ変動開始 (保留有り)	継続	30回 / 100回 / 継続 / 祝	75~94	
			100回 / ∞ / 継続 / 祝	95~99	

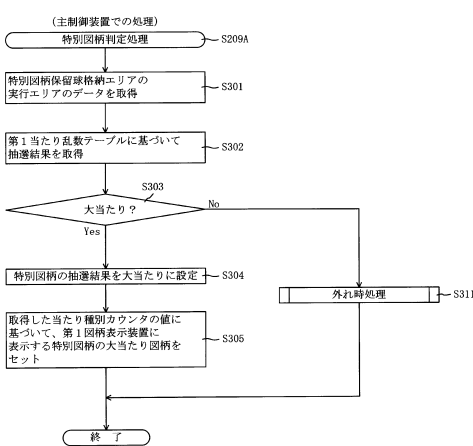
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

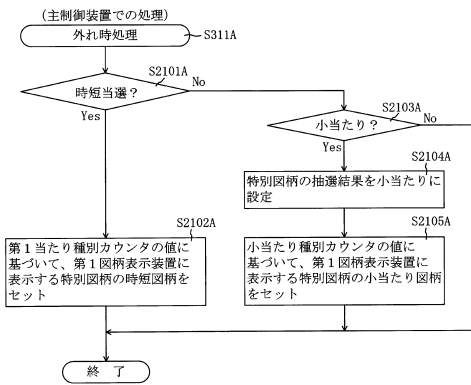


30

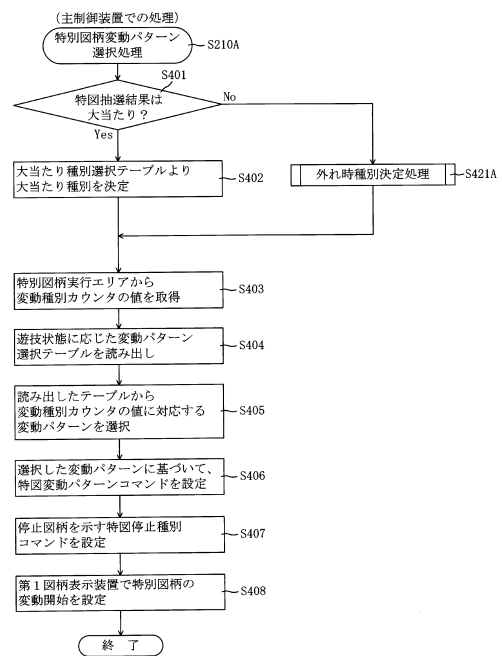
40

50

【 図 3 6 1 】



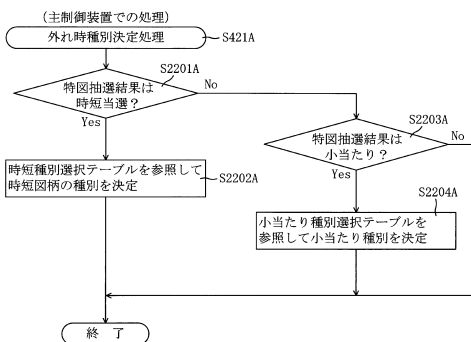
【 図 3 6 2 】



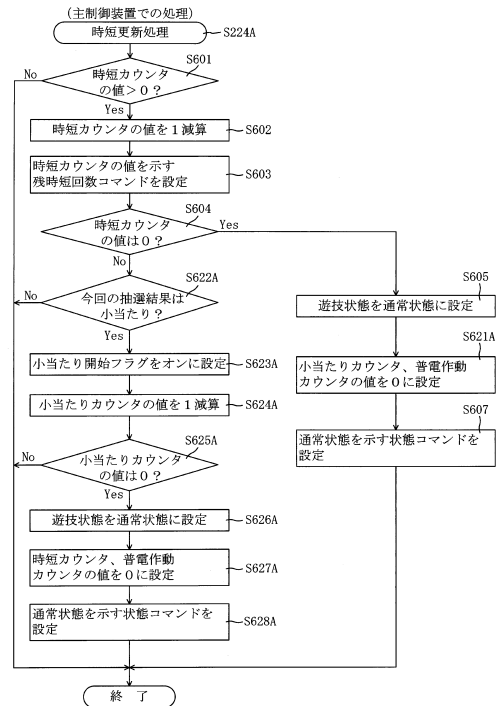
10

20

【 図 3 6 3 】



【 図 3 6 4 】

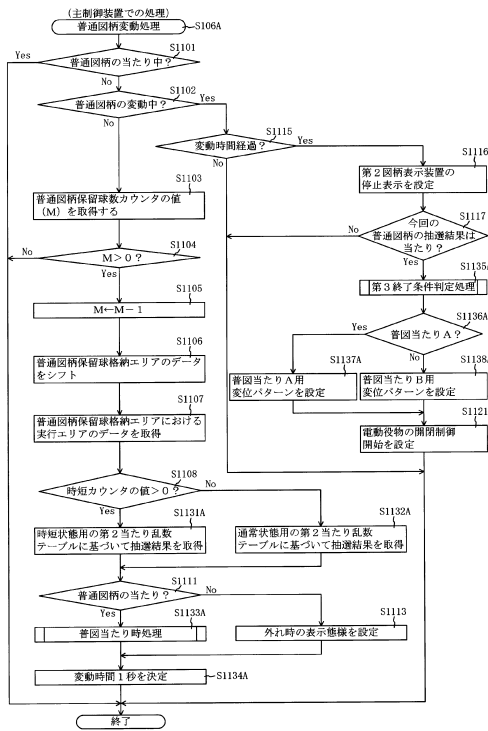


30

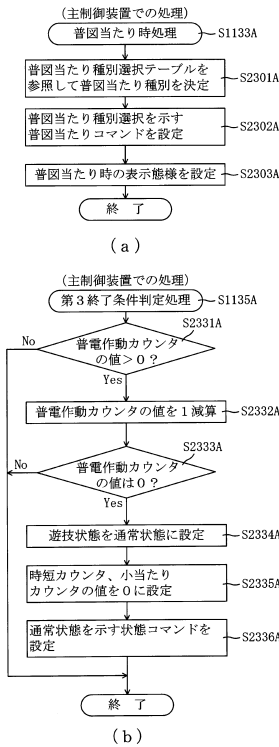
40

50

【 図 3 6 5 】



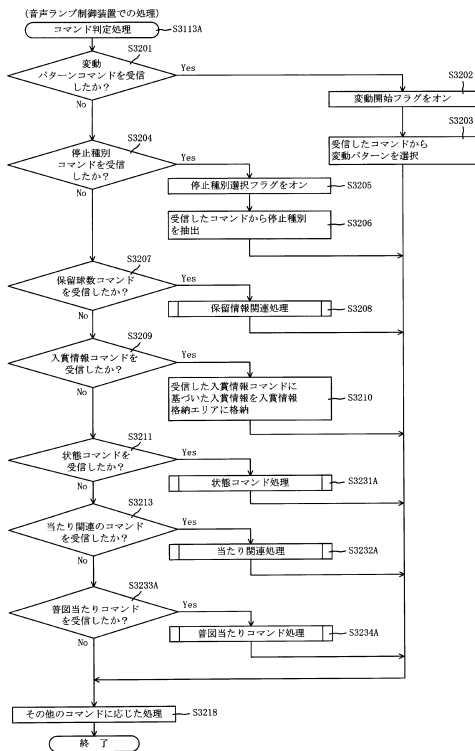
【 図 3 6 6 】



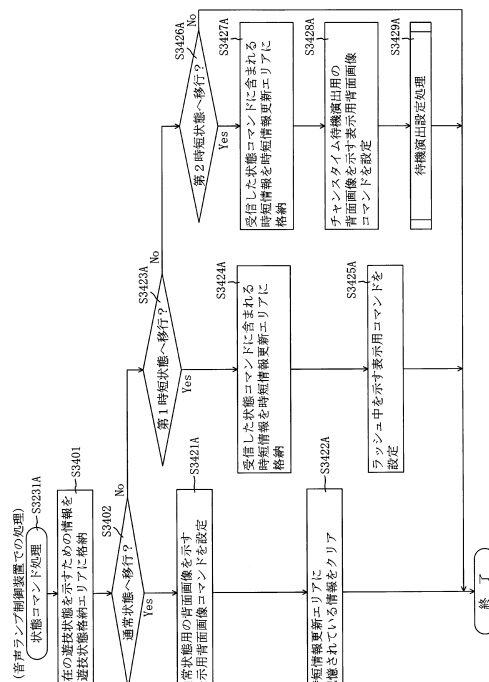
10

20

【 図 3 6 7 】



【 図 3 6 8 】



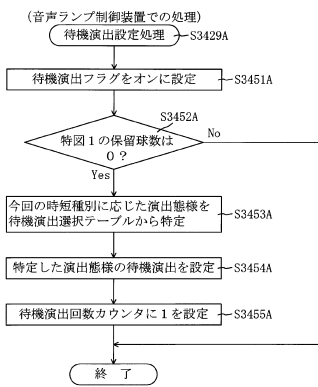
30

40

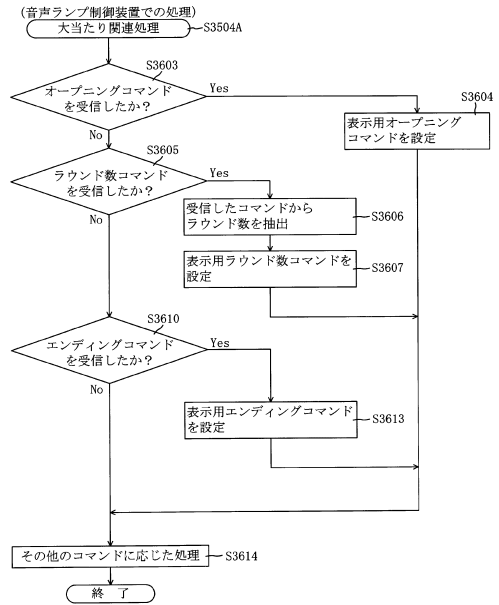
50



【 図 3 6 9 】



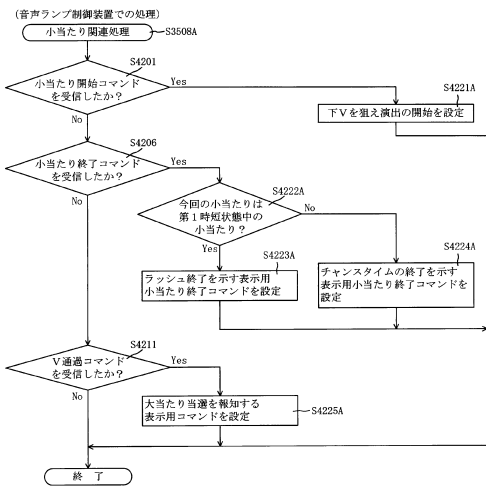
【 図 3 7 0 】



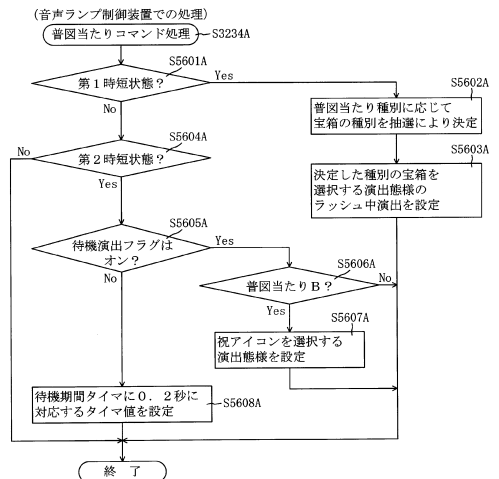
10

20

【 図 3 7 1 】



【 図 3 7 2 】

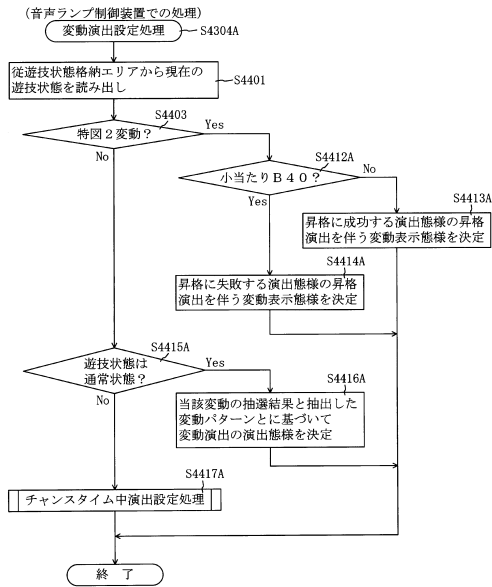


30

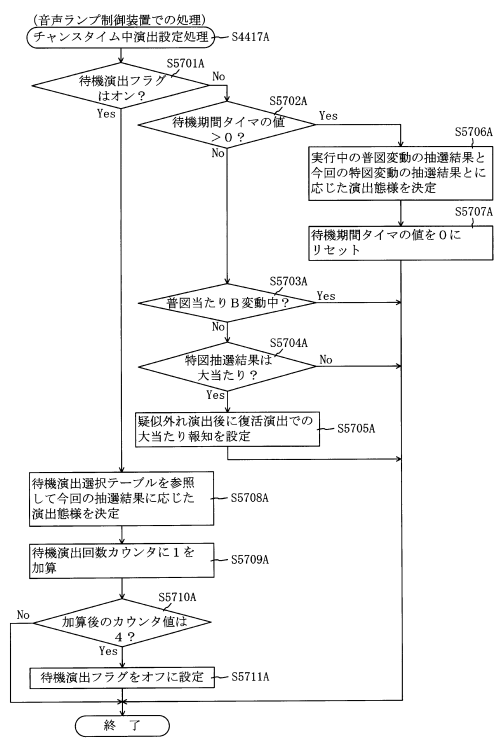
40

50

【図 373】



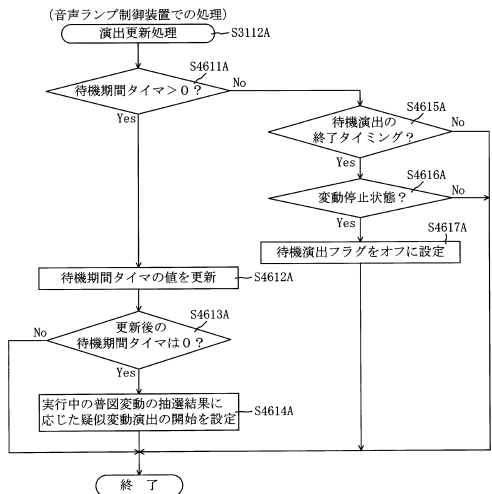
【図 374】



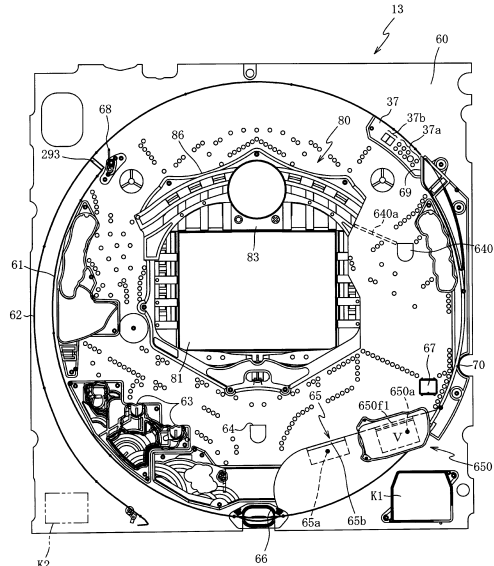
10

20

【図 375】



【図 376】

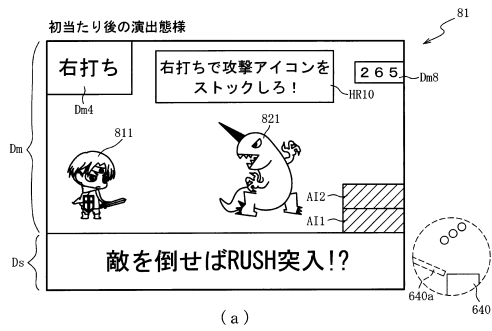


30

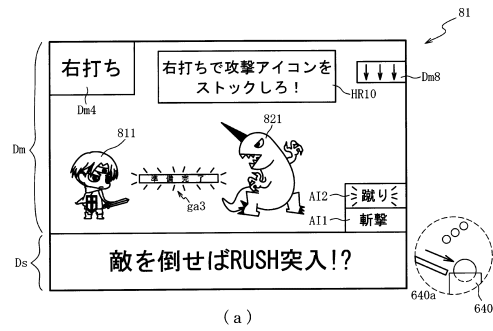
40

50

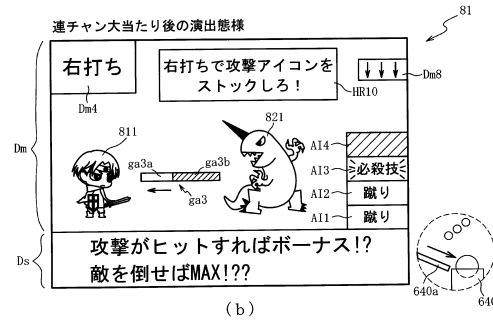
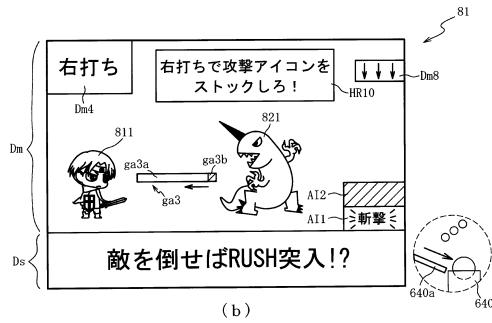
【図 377】



【図 378】

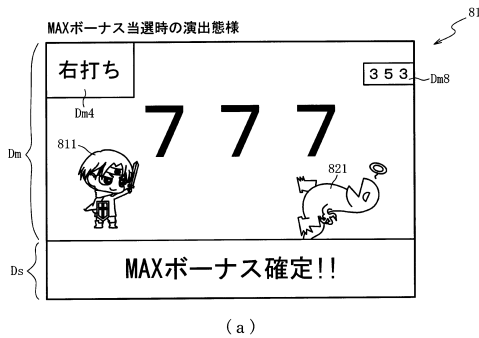


10

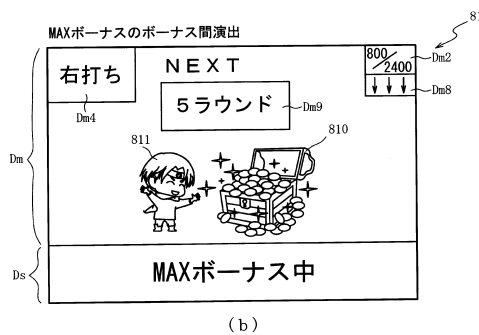


20

【図 379】

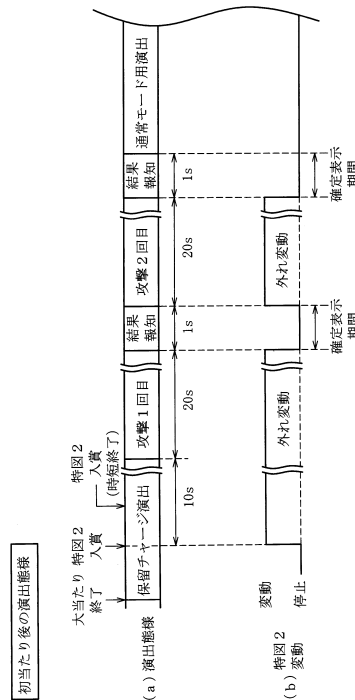


30



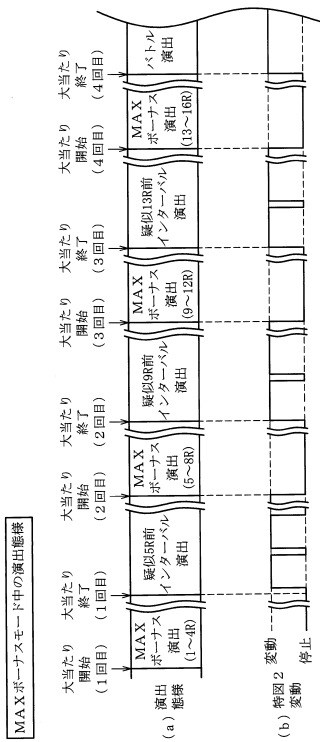
40

【図 380】

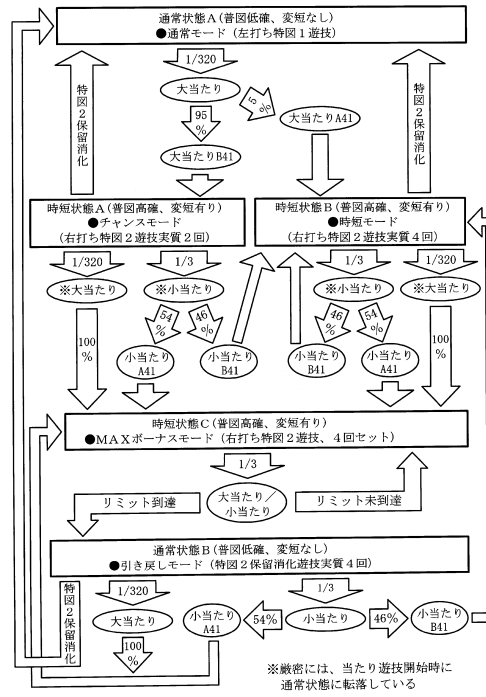


50

【図 3 8 1】



【図 3 8 2】



10

20

【図 3 8 3】

ROM (主制御装置)

- 202 第1当たり乱数テーブル
- 202ak 大当たり種別選択テーブル
- 202ck 第2当たり乱数テーブル
- 202dk 変動パターン選択テーブル
- 202ek 時短付与テーブル
- 202fk 小当たり種別選択テーブル
- 202g 開放シナリオテーブル

(a)

RAM (主制御装置)

- 203a 第1特別図柄保留球格納エリア
- 203b 第2特別図柄保留球格納エリア
- 203c 普通図柄保留球格納エリア
- 203d 第1特別図柄保留球数カウンタ
- 203e 第2特別図柄保留球数カウンタ
- 203f 普通図柄保留球数カウンタ
- 203g 遊技状態格納エリア
- 203h 時短カウンタ
- 203j 大当たり開始フラグ
- 203k 大当たり中フラグ
- 203m 小当たり種別格納エリア
- 203n 小当たり開始フラグ
- 203o 小当たり中フラグ
- 203p V通過大当たり種別格納エリア
- 203q Vフラグ
- 203r V通過フラグ
- 203s 小当たりカウンタ
- 203t 特図2カウンタ
- 203ka 規定保留球数カウンタ
- 203kb 時短リミットカウンタ
- 203kc 減算待機フラグ
- 203kd 当選時状態格納エリア
- 203z その他メモリエリア

(b)

【図 3 8 4】

特別図柄1乱数テーブル202ak1

判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	-

(a)

特別図柄2乱数テーブル202ak2

判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~22049

(b)

大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA41 (4R時短1回大当たり)	0~4
	大当たりB41 (4R時短1回大当たり)	5~99
特図2	大当たりC41 (4R時短100回大当たり)	0~99

(c)

30

40

50

【 図 3 8 5 】

第2当たり乱数テーブル202ck

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の通常状態	0
普通図柄の時短状態	0~299

(a)

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202dk1
時短用テーブル	202dk2
MAXボーナス用テーブル	202dk3

(b)

通常用テーブル202dk1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ(80秒)	180~198
		ノーマルリーチ各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ(80秒)	30~189
特図 2	外れ	ガセ外れ(20秒)	0~198
	大当たり	当たり(20秒)	0~198
	小当たり	小当たり(20秒)	0~198

(c)

【 図 3 8 6 】

時短用テーブル202dk2

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図 2	外れ	ロング外れ(30秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり(30秒)	0~198
	小当たり	ロング小当たり(30秒)	0~198

(a)

MAXボーナス用テーブル202dk3

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図 2	外れ	短外れ(5秒)	0~198
	大当たり	短当たり(5秒)	0~198
	小当たり	短小当たり(5秒)	0~198

(b)

10

20

【 図 3 8 7 】

時短付与テーブル202ek

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容(回数)			
		時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図 2 カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たり A 4 1 (4R)	通常	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たり B 4 1 (4R)	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たり C 4 1 (4R)	共通	100	1	100	65535
大当たり D 4 1 (4R)	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535

(a)

小当たり種別選択テーブル202fk

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 C 5 (0~99)
特図 2	小当たり A 4 1 (V通過時大当たり C 4 1)	0~53
	小当たり B 4 1 (V通過時大当たり D 4 1)	54~99

(b)

【 図 3 8 8 】

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
攻撃アイコン選択テーブル	222ka

(a)

攻撃アイコン選択テーブル222ka

抽選結果	アイコン種別	第1演出カウンタ 223f1 (0~99)
大当たり / 小当たり A 4 1	必殺技	0~19
	斬撃	20~89
	蹴り	90~99
小当たり B 4 1	必殺技	0~4
	斬撃	5~49
	蹴り	50~84
	パンチ	85~99
外れ	斬撃	0~9
	蹴り	10~49
	パンチ	50~99

(b)

30

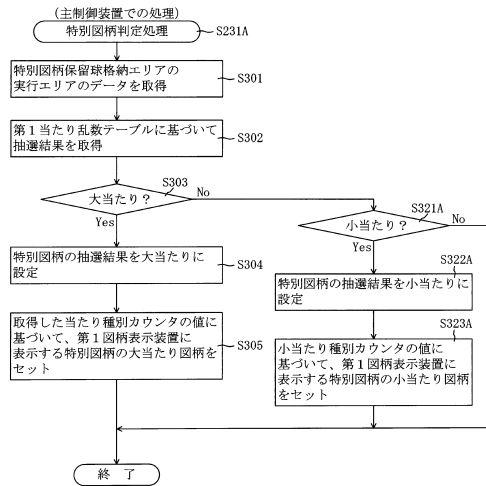
40

50

【 図 3 8 9 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
アイコン情報格納エリア	223ka
残当たり回数カウンタ	223kb
その他メモリエリア	223z

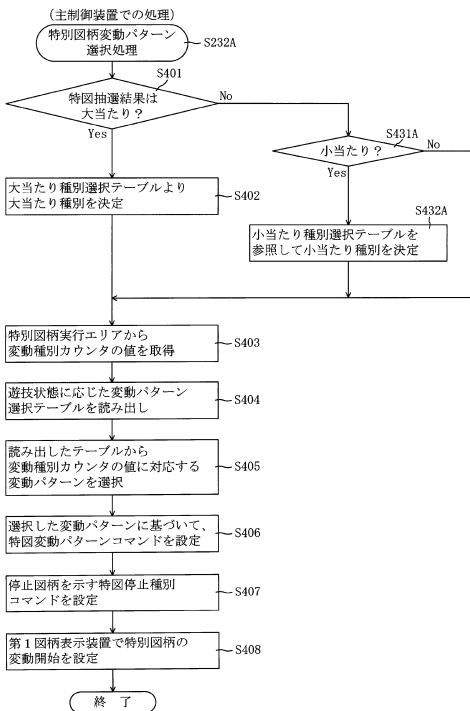
【 図 3 9 0 】



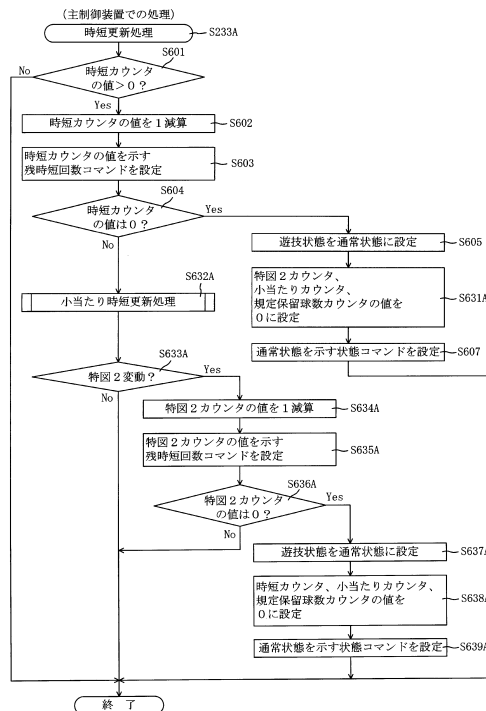
10

20

【 図 3 9 1 】



【 図 3 9 2 】

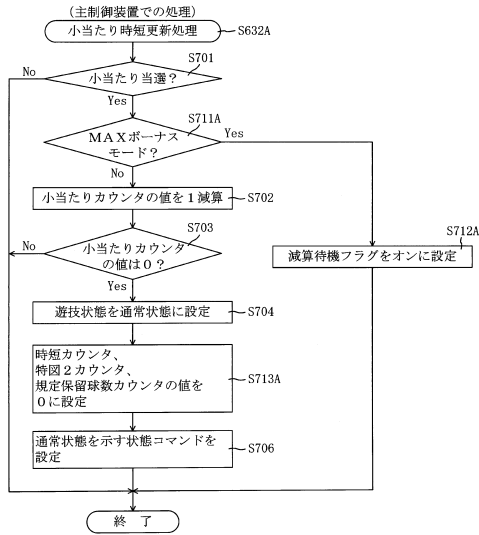


30

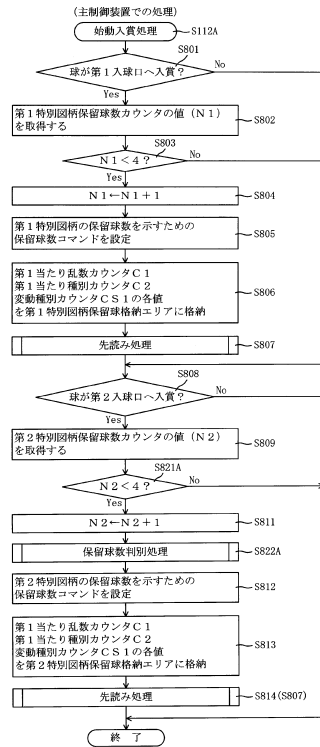
40

50

【図 3 9 3】



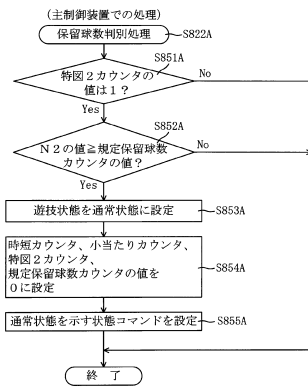
【図 3 9 4】



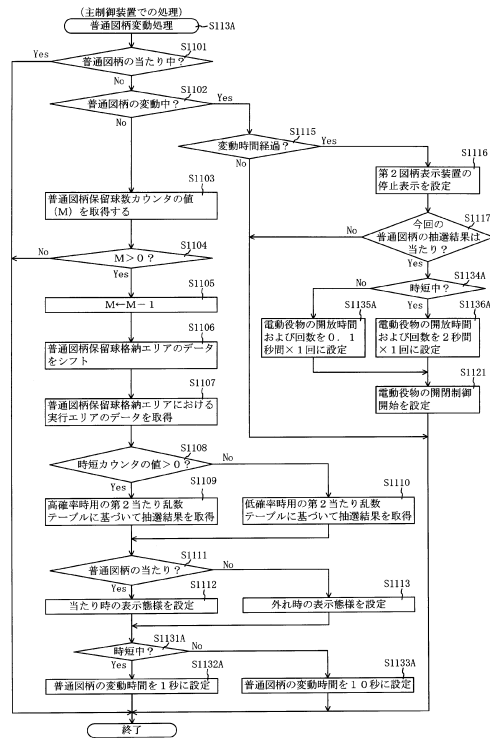
10

20

【図 3 9 5】



【図 3 9 6】

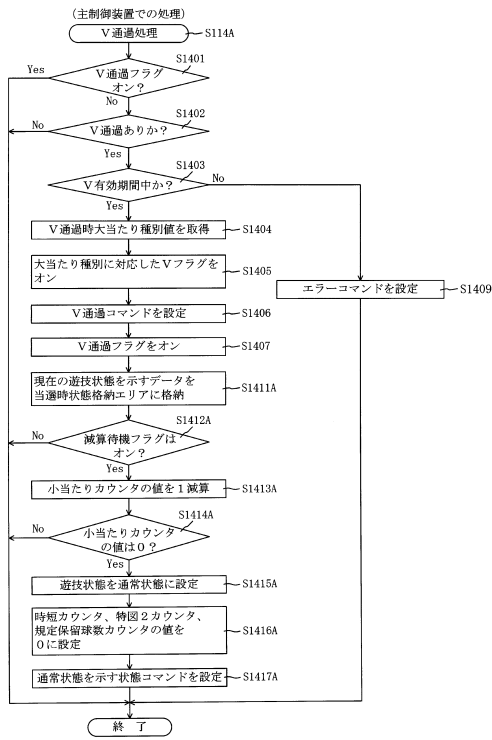


30

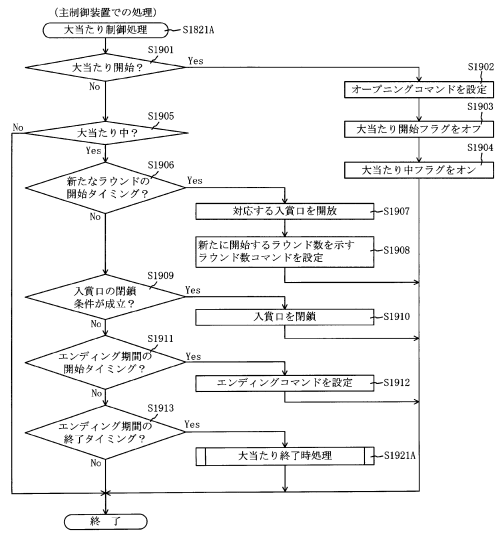
40

50

【 図 3 9 7 】



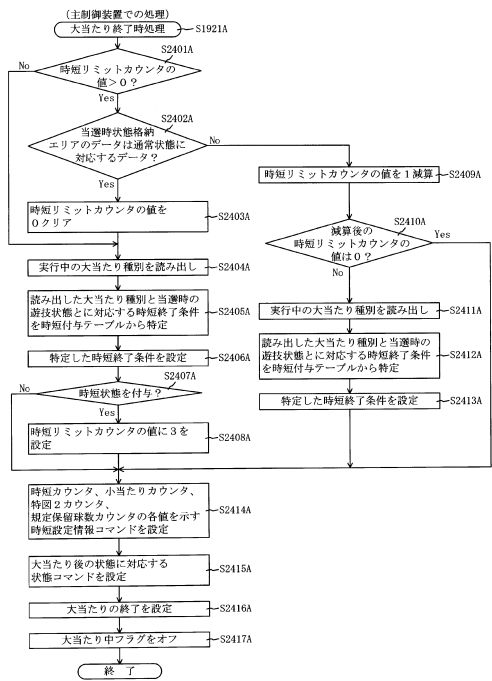
【 図 3 9 8 】



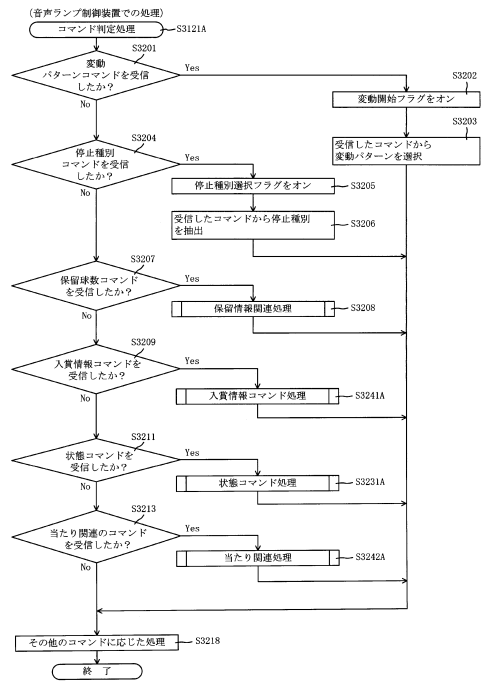
10

20

【 図 3 9 9 】



【 図 4 0 0 】



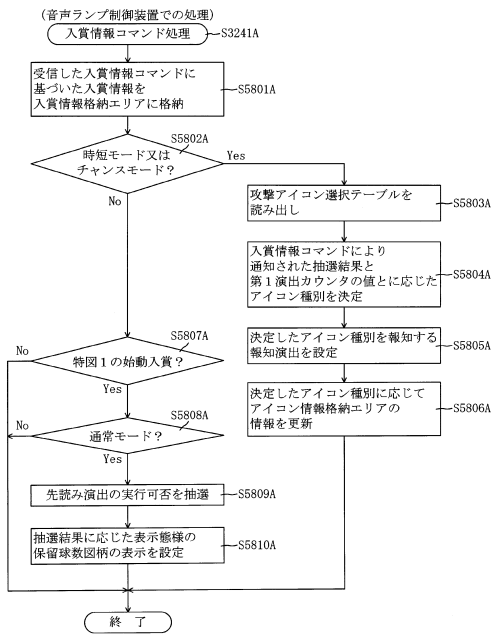
30

40

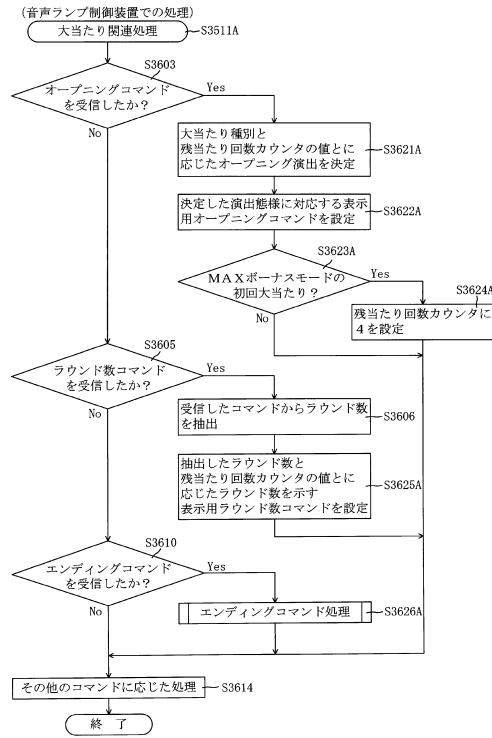
50



【 図 4 0 1 】



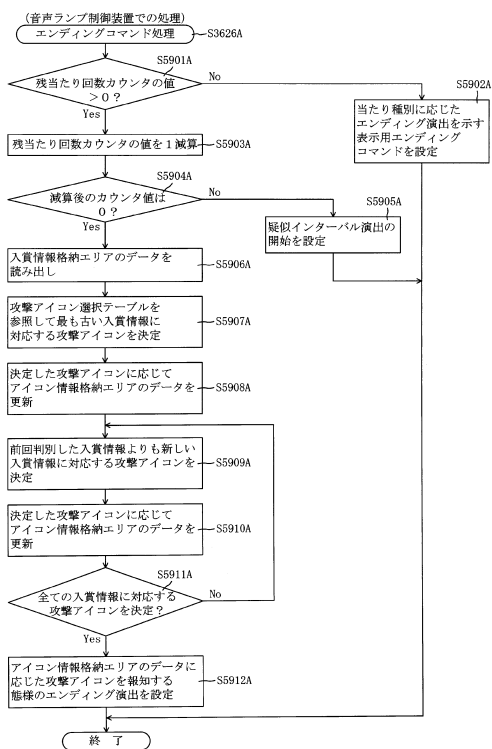
【 図 4 0 2 】



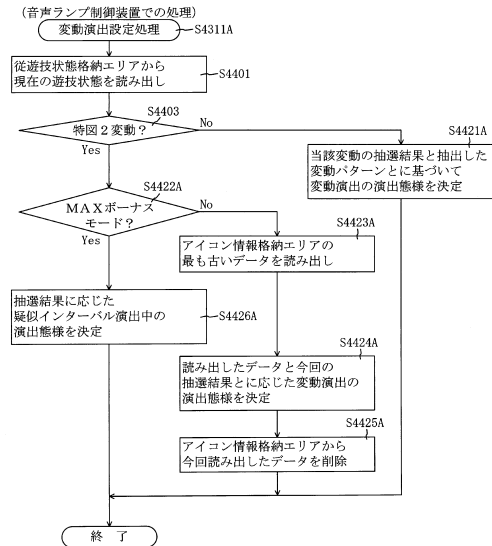
10

20

【 図 4 0 3 】



【 図 4 0 4 】

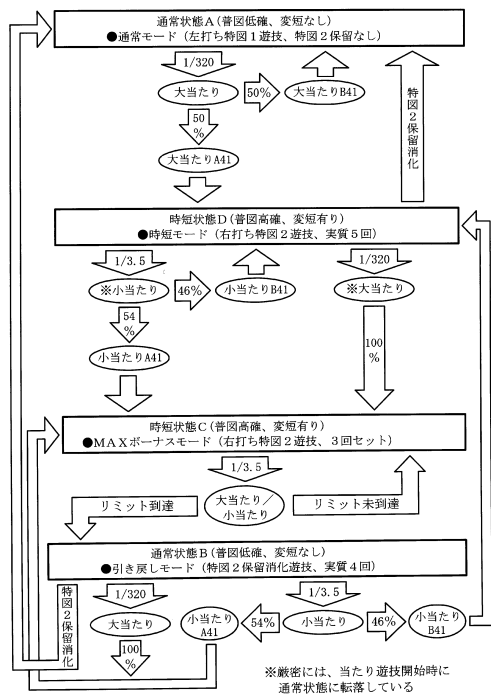


30

40

50

【図 4 0 5】



【図 4 0 6】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留格納エリア	203a
第2特別図柄保留格納エリア	203b
普通図柄保留格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203m
小当たり開始フラグ	203n
小当たり中フラグ	203o
V通過大当たり種別格納エリア	203p
Vフラグ	203q
V通過フラグ	203r
小当たりカウンタ	203s
特図2カウンタ	203t
時短リミットカウンタ	203kb
減算待機フラグ	203kc
当選時状態格納エリア	203kd
その他メモリエリア	203z

10

20

【図 4 0 7】

(a) 特別図柄2乱数テーブル202ak

判定値	第1当たり乱数カウンタ値C1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~18929

(b) 大当たり種別選択テーブル202bk

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA41 (4R時短1回大当たり)	0~49
	大当たりB41 (4R時短1回大当たり)	50~99
特図2	大当たりC41 (10R時短100回大当たり)	0~99

【図 4 0 8】

時短付与テーブル202ek

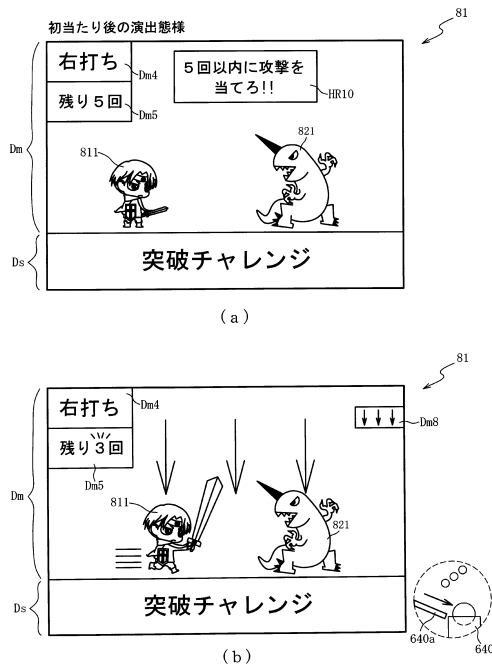
大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容 (回数)		
		時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図2カウンタ 203t
大当たりA41 (4R)	通常	10	1	1
	時短状態	100	1	100
大当たりB41 (4R)	通常状態	0	0	0
	時短状態	100	1	100
大当たりC41 (4R)	共通	100	1	100
大当たりD41 (4R)	通常状態	10	1	1
	時短状態	100	1	100

30

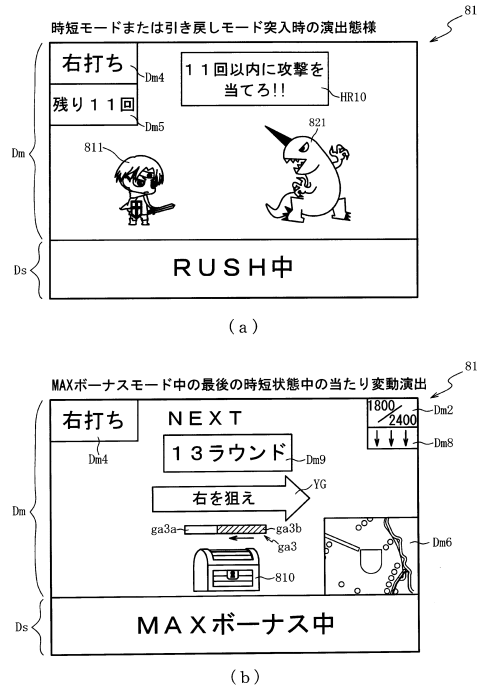
40

50

【図 4 0 9】



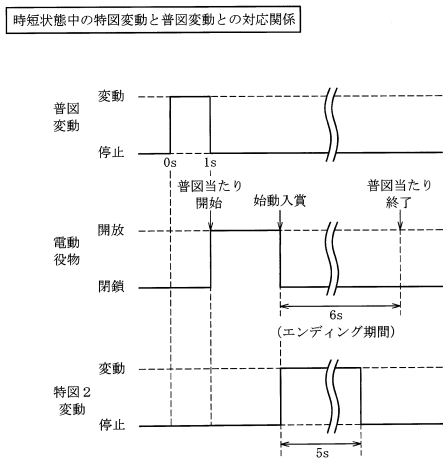
【図 4 1 0】



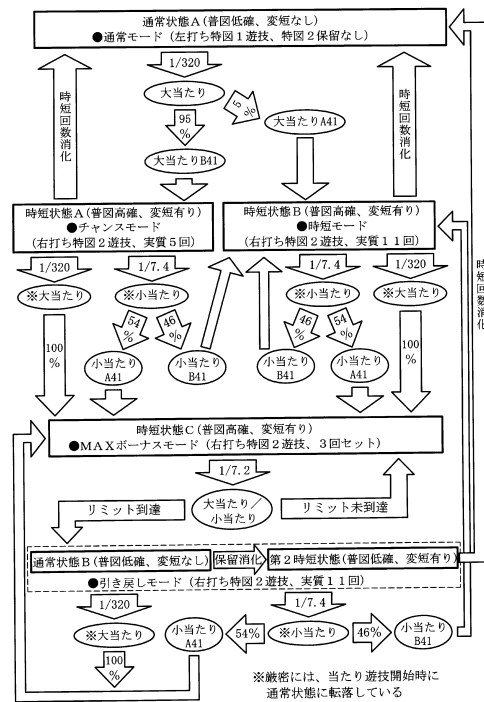
10

20

【図 4 1 1】



【図 4 1 2】



30

40

50

【 図 4 1 3 】

202

特別図柄 2 乱数テーブル 202ak2

判定値	第 1 当たり乱数 カウンタ値 C 1 (0~65535)
大当たり判定値	0~204
小当たり判定値	205~9060
時短図柄判定値	9061~65535

(a)

202

第 2 当たり乱数テーブル 202ck

遊技状態	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

(b)

【 図 4 1 4 】

202

通常用テーブル 202dk1

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ (80秒)	180~198
		ノーマルリーチ 各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
特図 2	大当たり	スペシャルリーチ (140秒)	190~198
	小当たり	当たり (5秒)	0~198
	時短図柄	小当たり (5秒) 突時 (5秒)	0~198

10

20

【 図 4 1 5 】

202

時短用テーブル 202dk2

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図 2	大当たり	当たり (5秒)	0~198
	小当たり	小当たり (5秒)	0~198
	時短図柄	突時 (5秒)	0~198

(a)

202

MAX ボーナス用テーブル 202dk3

特別図柄 種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	超短当たり(0.5秒)	0~198
特図 2	大当たり	長当たり (15秒)	0~198
	小当たり	長小当たり (15秒)	0~198
	時短図柄	突時 (5秒)	0~198

(b)

【 図 4 1 6 】

202

時短付与テーブル 202ek

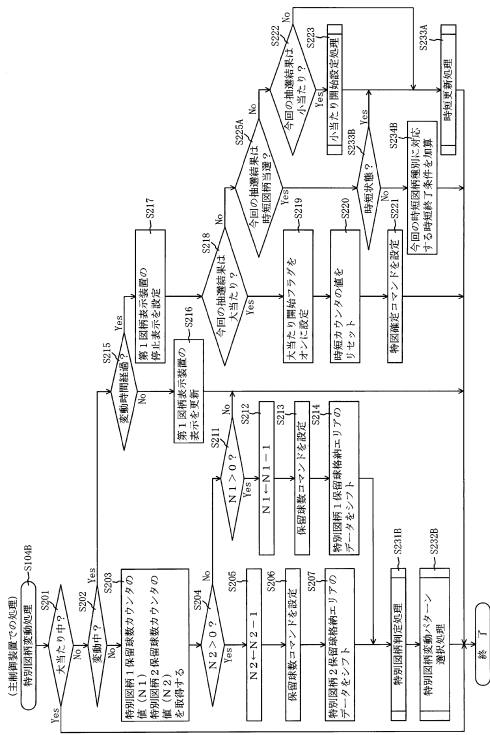
大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)		
		時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図 2 カウンタ 203t
大当たり A 4 1 (4R)	通常	20	1	11
	時短状態	100	1	100
大当たり B 4 1 (4R)	通常状態	10	1	5
	時短状態	100	1	100
大当たり C 4 1 (4R)	共通	100	1	100
大当たり D 4 1 (4R)	通常状態	20	1	11
	時短状態	100	1	100
時短図柄	通常状態	20	1	10
	時短状態	0	0	0

30

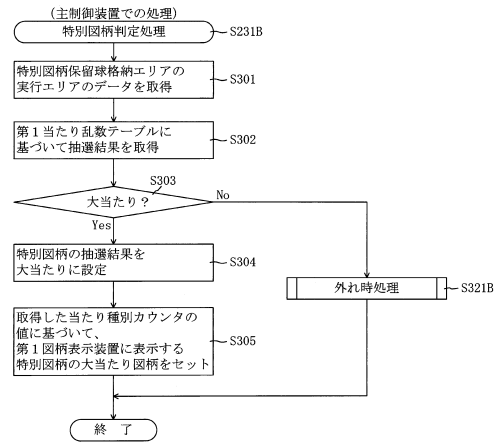
40

50

【 図 4 1 7 】



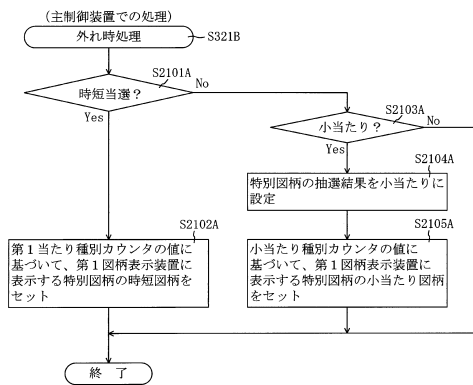
【 図 4 1 8 】



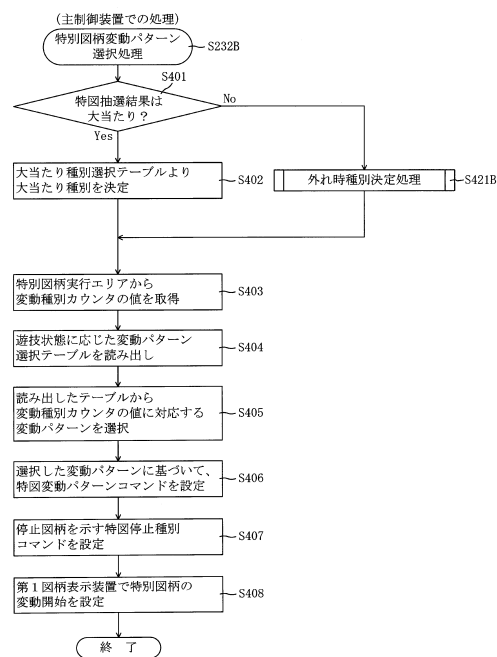
10

20

【 図 4 1 9 】



【 図 4 2 0 】

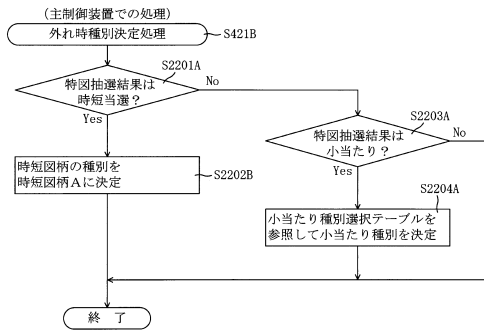


30

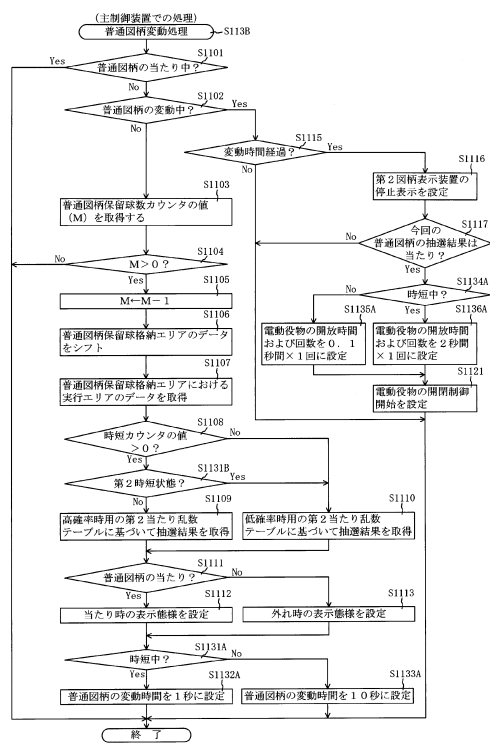
40

50

【図 4 2 1】



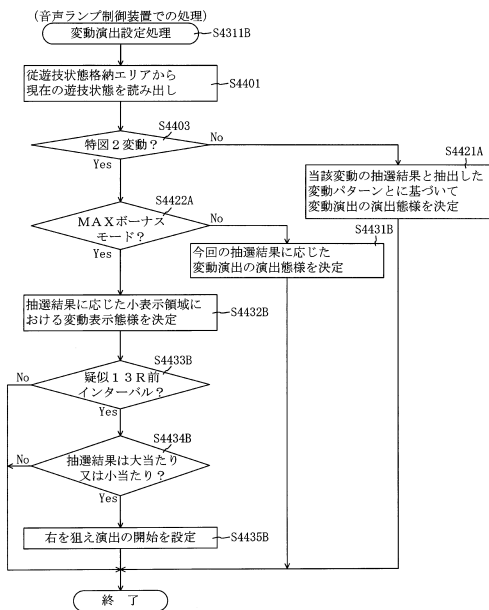
【図 4 2 2】



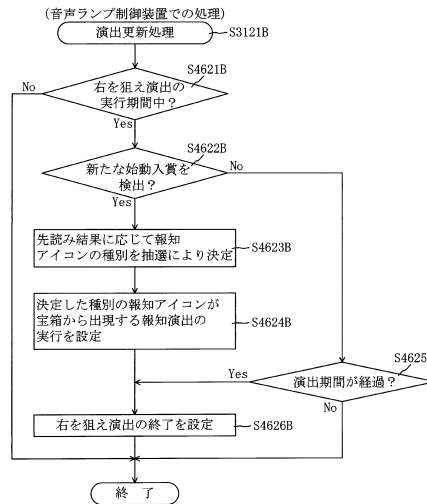
10

20

【図 4 2 3】



【図 4 2 4】

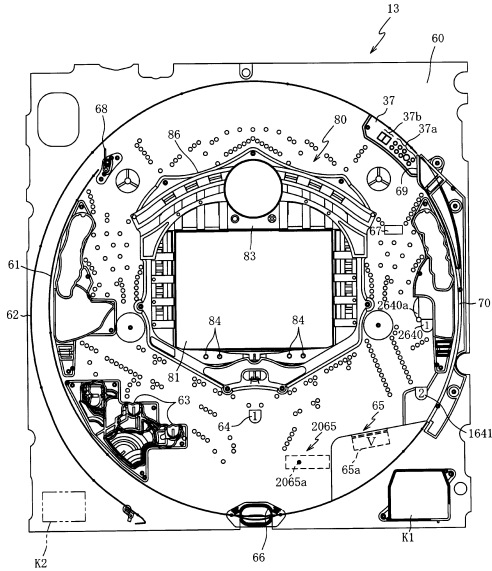


30

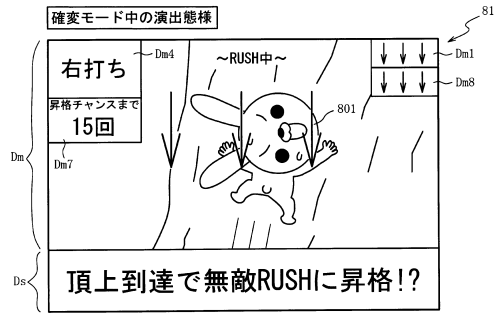
40

50

【図 4 2 5】

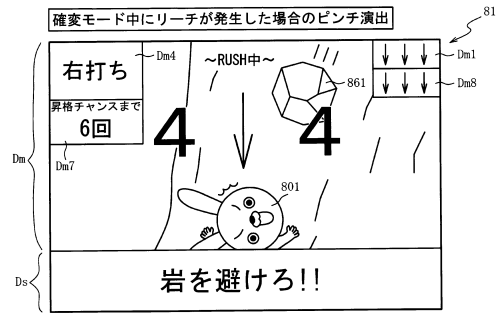


【図 4 2 6】



(a)

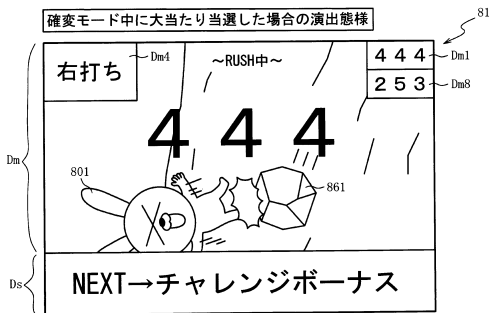
10



(b)

20

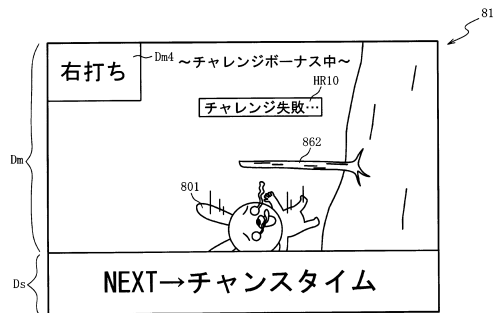
【図 4 2 7】



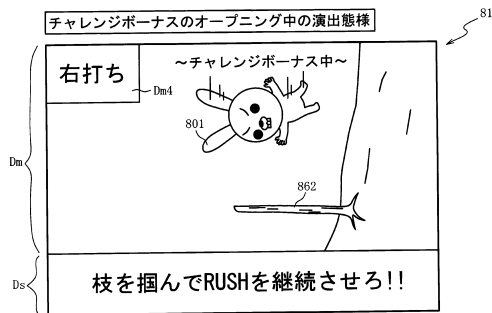
(a)

30

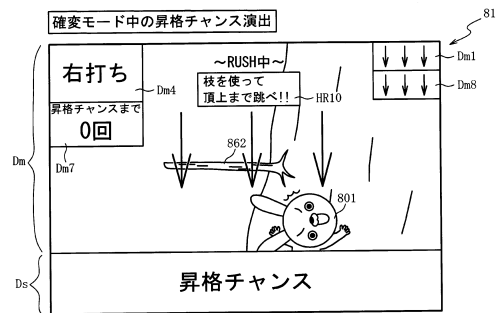
【図 4 2 8】



(a)



(b)

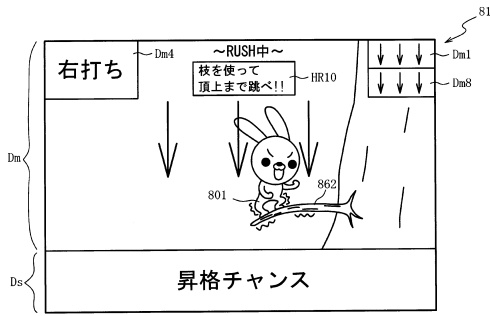


(b)

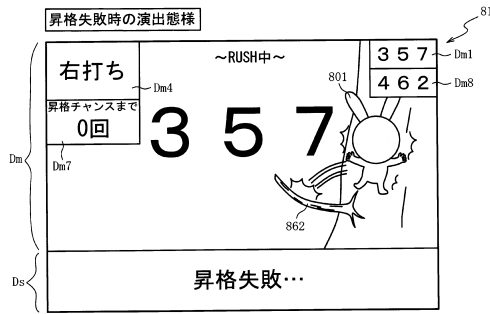
40

50

【図 4 2 9】

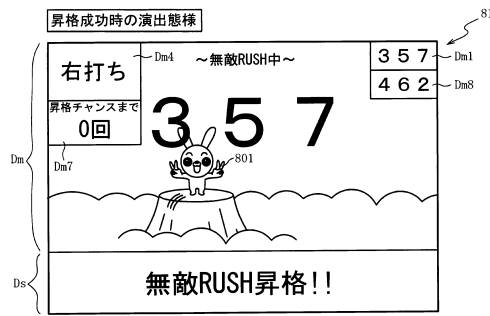


(a)

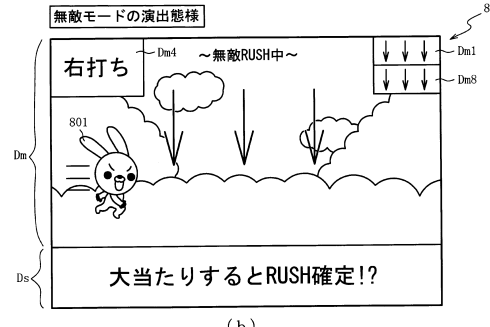


(b)

【図 4 3 0】



(a)

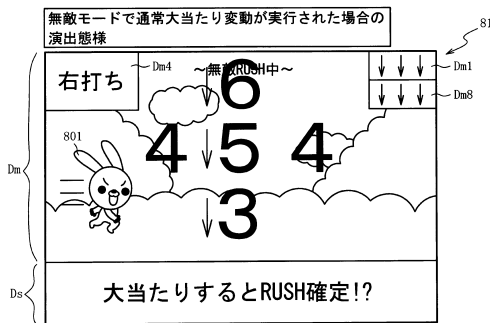


(b)

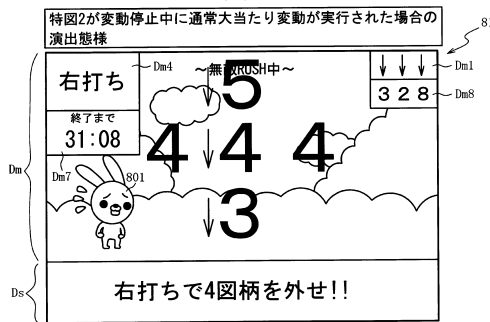
10

20

【図 4 3 1】

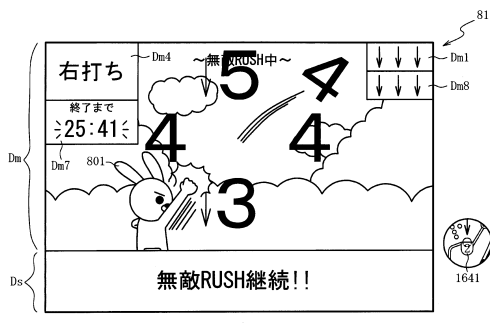


(a)

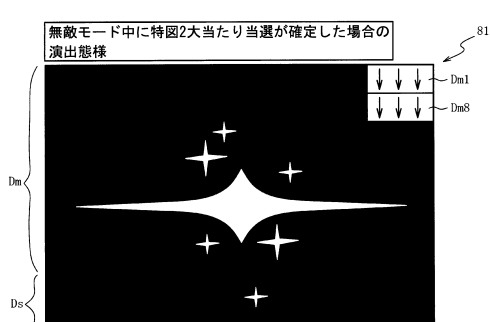


(b)

【図 4 3 2】



(a)



(b)

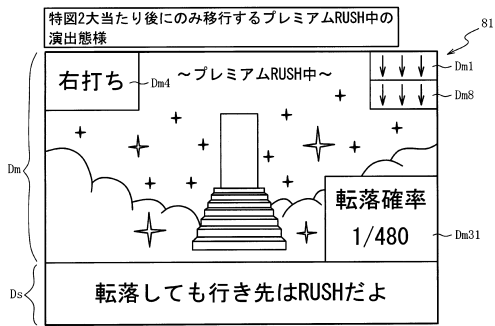
30

40

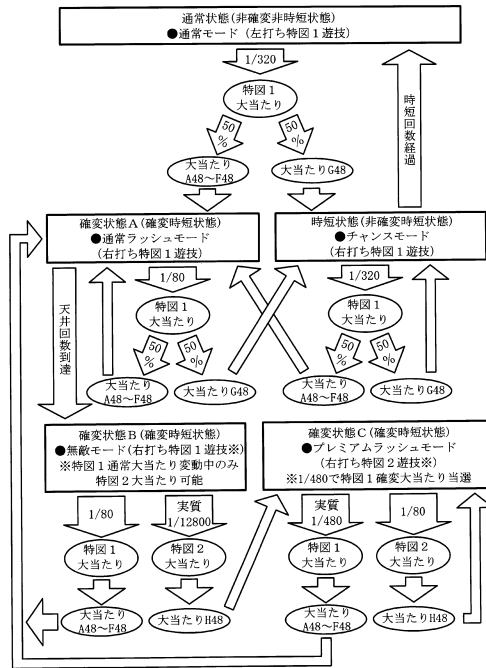
50



【 図 4 3 3 】



【 図 4 3 4 】



10

20

【 図 4 3 5 】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数テーブル	202Ga
大当たり種別選択テーブル	202Gb
第2当たり乱数テーブル	202Gc
変動パターンテーブル	202Gd
小当たり乱数テーブル	202Ge
開放シナリオテーブル	202Gf
変動パターンシナリオテーブル	202Gj

【 図 4 3 6 】

RAM (主制御装置)	
第1特別図柄保留格納エリア	203a
第2特別図柄保留格納エリア	203b
普通図柄保留格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図1時短カウンタ	203h1
特図2時短カウンタ	203h2
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fe
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図2変動停止フラグ	203kf
大当たりフラグ	203qb
特図1小当たりフラグ	203qc
特図2小当たりフラグ	203qd
特図1抽選カウンタ	203Ga
シナリオ格納エリア	203Gb
確変フラグ	203Gc
確変設定フラグ	203Gd
確変通過カウンタ	203Ge
入賞回数カウンタ	203Gf
動作カウンタ	203Gg
残球タイマフラグ	203Gi
残球タイマ	203Gj
確変有効フラグ	203Gk
確変有効タイマ	203Gm
排出回数カウンタ	203Gn
その他メモリエリア	203z

30

40

50

【図 4 3 7】

202

第1当たり乱数テーブル202Ga

状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~65535)
特別図柄の 低確率状態	0~204
特別図柄の 高確率状態	0~818

(a)

202

大当たり種別選択テーブル202Gb

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)
第1特別図柄	大当たりA48 (10R確変大当たり)	0~4
	大当たりB48 (10R確変大当たり)	5~8
	大当たりC48 (10R確変大当たり)	9
	大当たりD48 (6R確変大当たり)	10~17
	大当たりE48 (6R確変大当たり)	18~37
	大当たりF48 (6R確変大当たり)	38~49
	大当たりG48 (6R時短大当たり)	50~99
第2特別図柄	大当たりH48 (4R確変大当たり)	0~99

(b)

【図 4 3 8】

202

第2当たり乱数テーブル202Gc

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0
普通図柄の高確率状態	0~299

(a)

202Gd

202Gd1

202Gd2

202Gd3

202Gd4

202Gd5

変動パターンテーブル
通常用テーブル
時短・確変A用テーブル
確変B用テーブル
確変C用テーブル
昇格演出用テーブル

(b)

202

通常用テーブル202Gd1

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (7秒)	0~139
		ガセ外れ (20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ (80秒)	180~198
		ノーマルリーチ各種 (40秒)	0~29
		スーパーリーチ (80秒)	30~189
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	スペシャルリーチ (140秒)	190~198
		ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198

(c)

10

20

【図 4 3 9】

202

時短・確変A用テーブル202Gd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種(20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種(25秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(20秒)	0~149
スーパーリーチ 各種(25秒)		150~198	
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

【図 4 4 0】

202

確変B用テーブル202Gd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ 各種(20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種(25秒)	197, 198
	確変大当たり	ノーマルリーチ 各種(20秒)	0~149
		スーパーリーチ 各種(25秒)	150~198
第2特別図柄	通常大当たり	ロングリーチ (80秒)	0~198
		外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)
大当たり	長当たり (30秒)	0~198	

30

40

50

【 図 4 4 1 】

202

確変C用テーブル202G4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
		短当たり (5秒)	0~65
	確変大当たり	長当たり (30秒)	66~198
		通常大当たり	長当たり (30秒)
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	ガセ外れ (10秒)	0~189
		ノーマルリーチ各種 (20秒)	190~196
		スーパーリーチ各種 (25秒)	197, 198
	大当たり	ノーマルリーチ各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ各種 (25秒)	150~198

(a)

202

昇格演出用テーブル202G5

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	特殊外れ (15秒)	0~198
	大当たり	特殊当たり (15秒)	0~198
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

(b)

【 図 4 4 2 】

202

小当たり乱数テーブル202G6

特別図柄種別	第1当たり乱数カウンタCS1 (0~65535)
共通	819~65535

(a)

202

変動パターンシナリオテーブル202G1

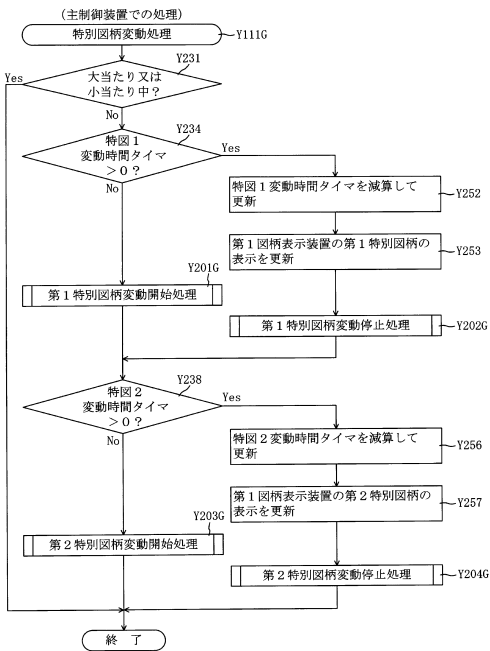
遊技状態	前回の当たり種別	第1特別図柄の抽選回数	通常状態	通常用	通常用
通常状態	共通	0~19	0	時短・確変Δ用	通常用
		20	21~39	時短・確変Δ用	通常用
		40	41~50	時短・確変Δ用	通常用
		51~59	60	時短・確変Δ用	通常用
確変状態	共通	61~	62	時短・確変Δ用	通常用
		63	64	時短・確変Δ用	通常用
		65	66	時短・確変Δ用	通常用
		67	68	時短・確変Δ用	通常用

(b)

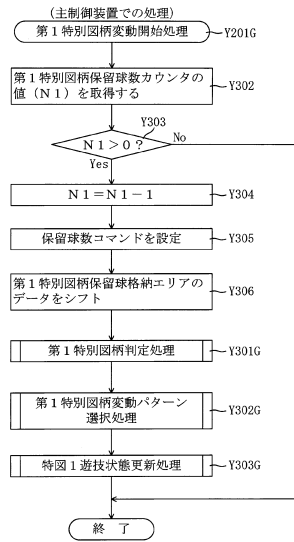
10

20

【 図 4 4 3 】



【 図 4 4 4 】

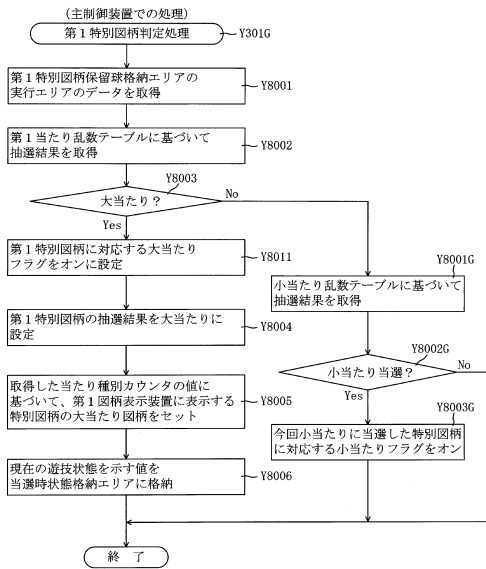


30

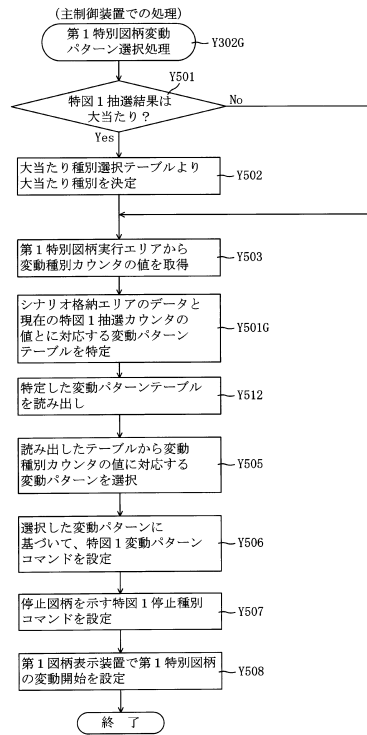
40

50

【 図 4 4 5 】



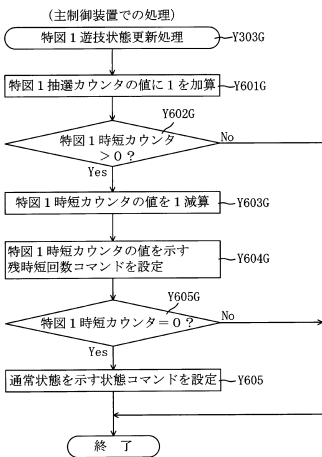
【 図 4 4 6 】



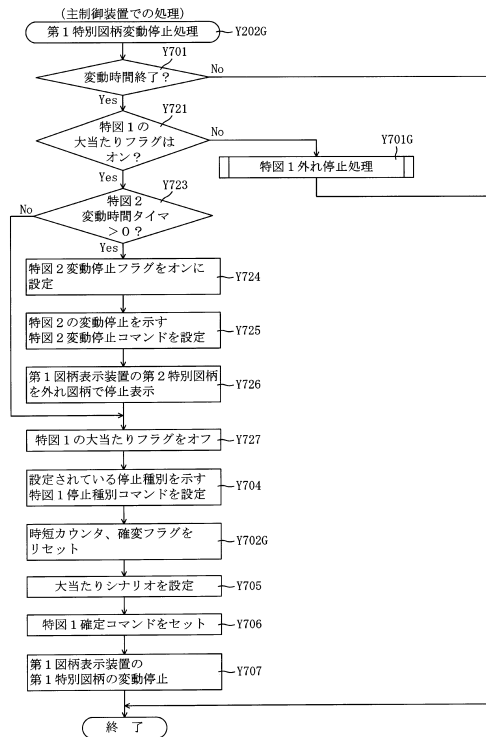
10

20

【 図 4 4 7 】



【 図 4 4 8 】

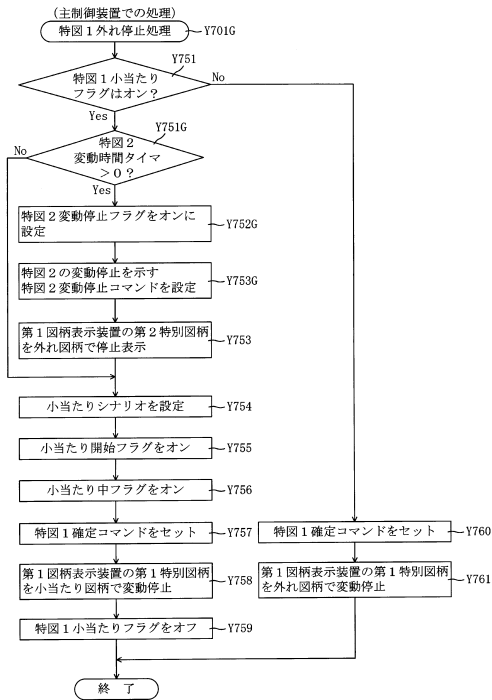


30

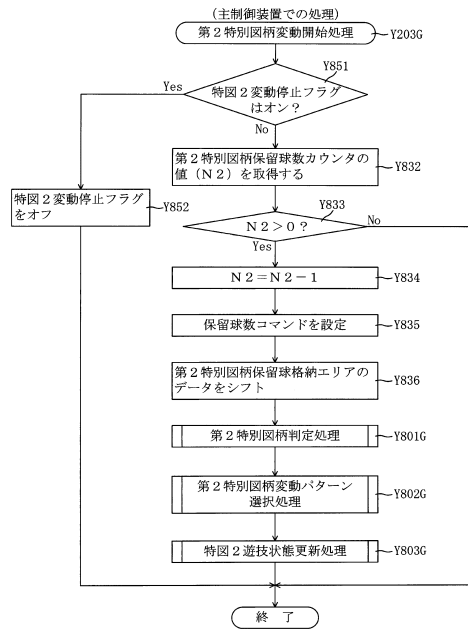
40

50

【 図 4 4 9 】



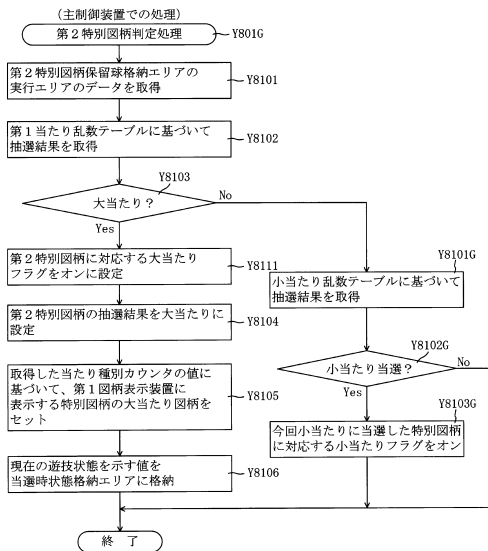
【 図 4 5 0 】



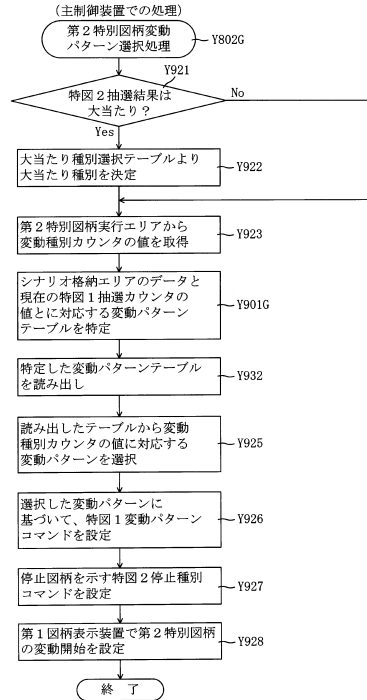
10

20

【 図 4 5 1 】



【 図 4 5 2 】

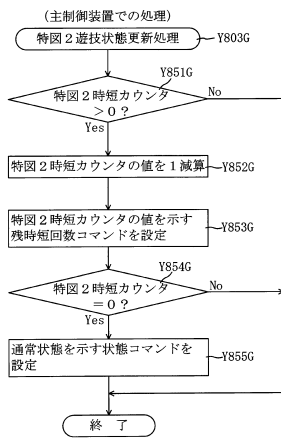


30

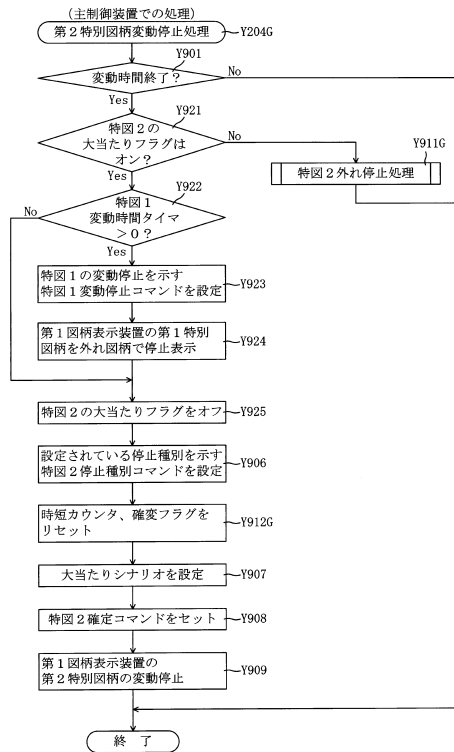
40

50

【 図 4 5 3 】



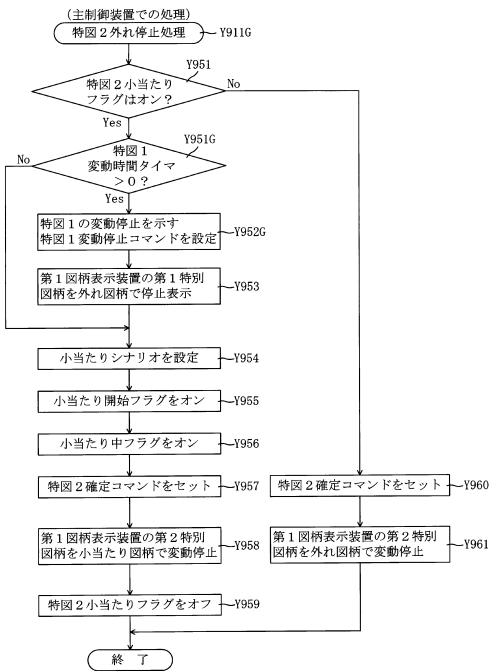
【 図 4 5 4 】



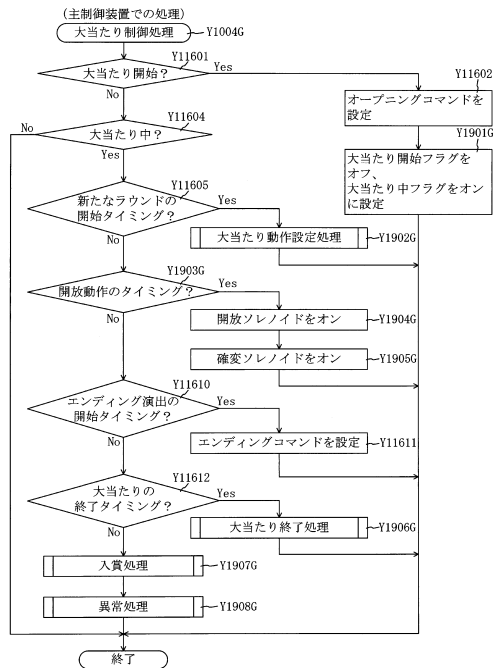
10

20

【 図 4 5 5 】



【 図 4 5 6 】

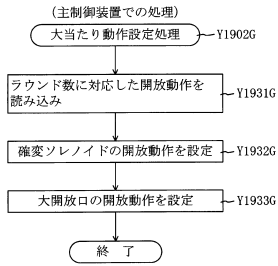


30

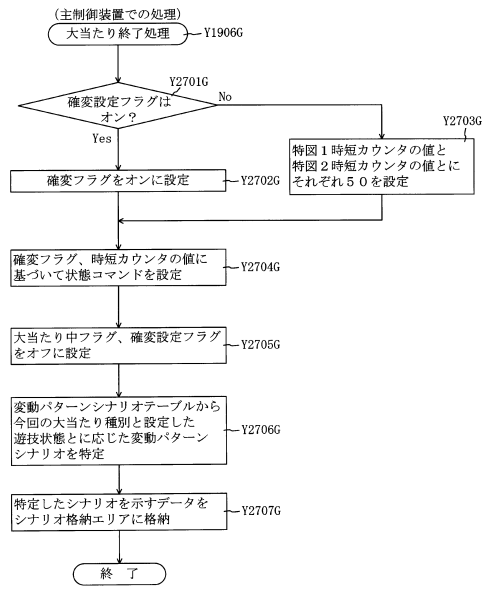
40

50

【 図 4 5 7 】



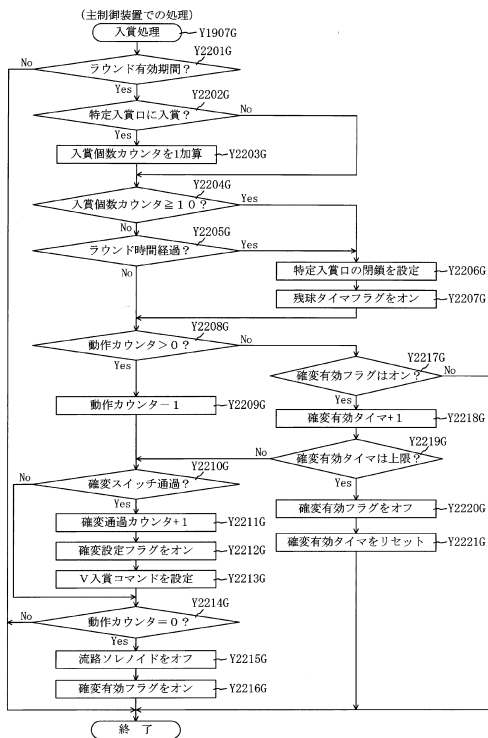
【 図 4 5 8 】



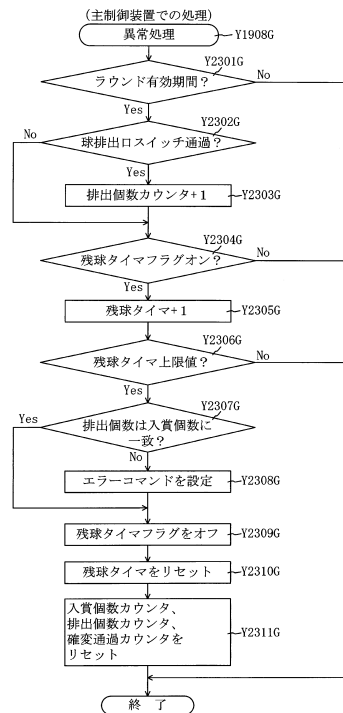
10

20

【 図 4 5 9 】



【 図 4 6 0 】

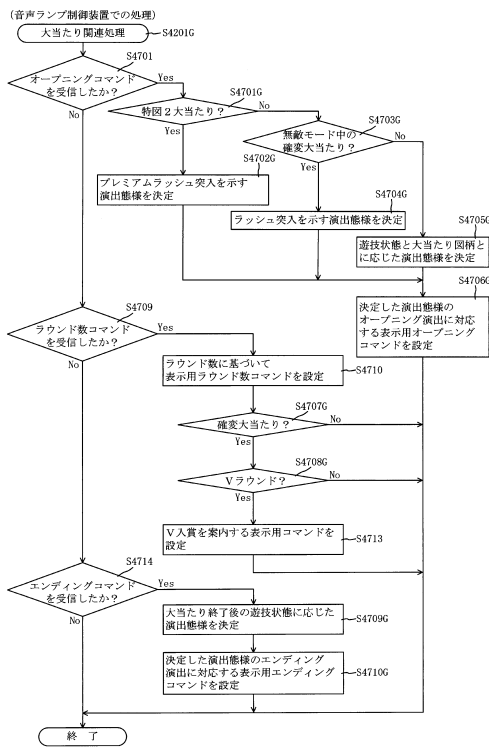


30

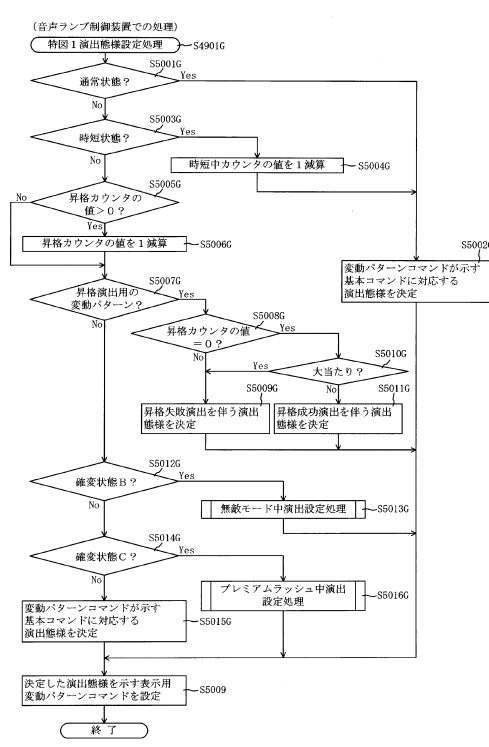
40

50

【図 4 6 1】



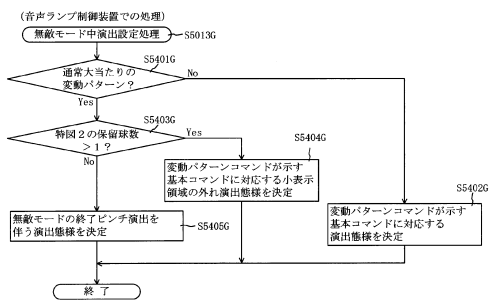
【図 4 6 2】



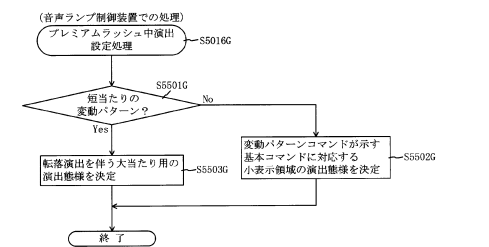
10

20

【図 4 6 3】

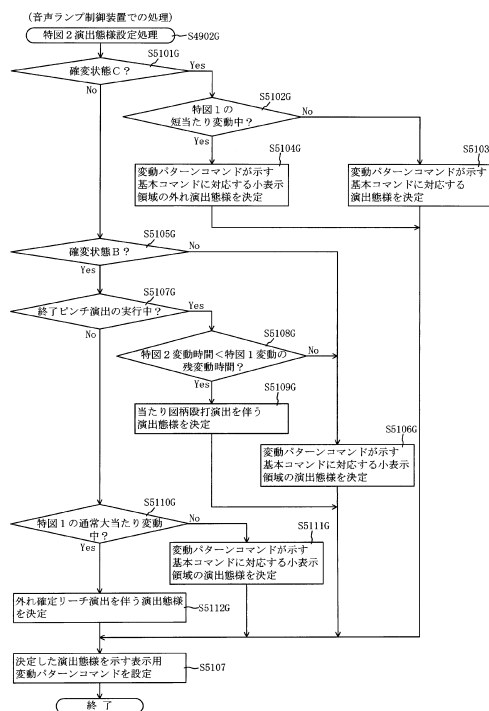


(a)



(b)

【図 4 6 4】



30

40

50



【図 4 6 5】

変動パターンテーブル	202Gd
通常用テーブル	202Gd1
時短・確変A用テーブル	202Gd2
確変B1用テーブル	202Gd31
確変B2用テーブル	202Gd32
確変C用テーブル	202Gd4
昇格演出用テーブル	202Gd5

(a)

202

確変B1用テーブル202Gd31

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
		ノーマルリーチ各種 (20秒)	190~196
	確変大当たり	スーパーリーチ各種 (25秒)	197, 198
		ノーマルリーチ各種 (20秒)	0~149
		スーパーリーチ各種 (25秒)	150~198
		ノーマルリーチ各種 (20秒)	0~49
通常大当たり	スーパーリーチ各種 (25秒)	50~65	
	ロングリーチ (80秒)	66~198	
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	長外れ (30秒)	0~198
	大当たり	長当たり (30秒)	0~198

(b)

【図 4 6 6】

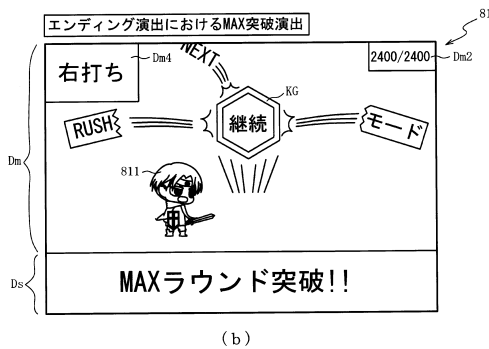
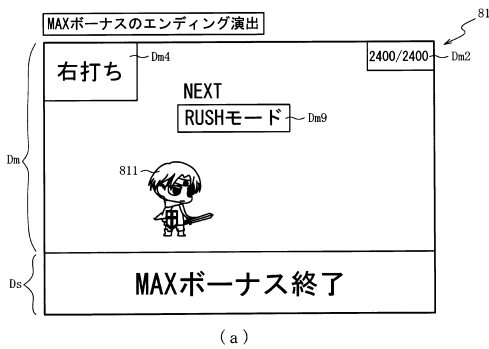
202

変動パターンシナリオテーブル202G51	前回の 大当たり種別	-	共通	大当たり H4.8以外	大当たりH4.8
	遊技状態	通常状態	時短状態	確変状態	
	抽選回数	0~24	25	26~50	51~59
	第1特別図柄の抽選回数	0~24	25	26~50	51~59
		通常用	通常用	通常用	通常用
			時短・確変入用	時短・確変入用	時短・確変入用
				昇格演出用	昇格演出用
				確変B1用	確変B2用
				確変C用	確変C用

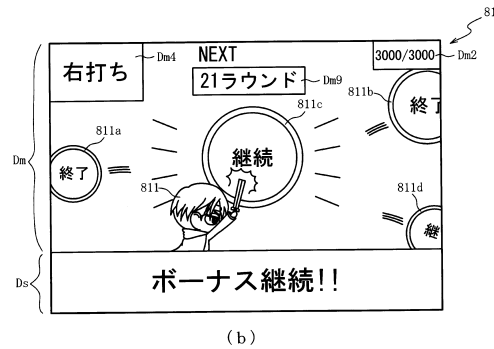
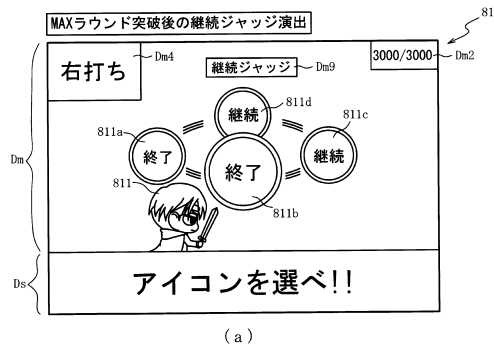
10

20

【図 4 6 7】



【図 4 6 8】

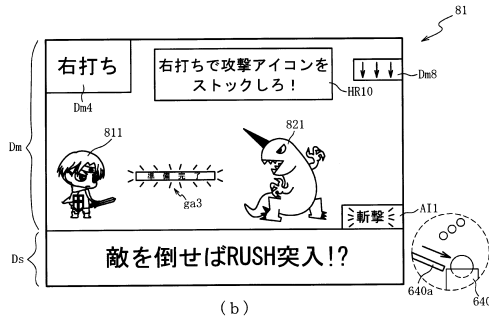
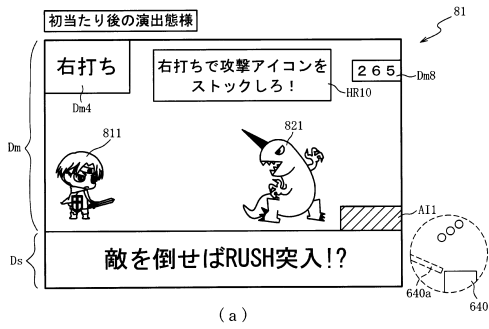


30

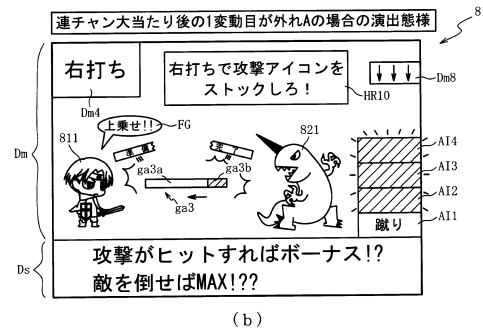
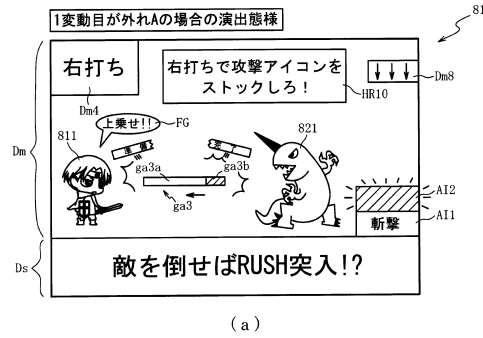
40

50

【図 4 6 9】



【図 4 7 0】



10

20

【図 4 7 1】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ak
大当たり種別選択テーブル	202bh
第2当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dk
時短付与テーブル	202eh
小当たり種別選択テーブル	202fh
外れ種別選択テーブル	202ha
開放シナリオテーブル	202g

(a)

大当たり種別選択テーブル202bh

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA49 (4R時短1回大当たり)	0~4
	大当たりB49 (4R時短1回大当たり)	5~99
特図2	大当たりC49 (10R時短100回大当たり)	0~99

(b)

【図 4 7 2】

時短付与テーブル202eh

大当たり種別	当選時の 遊技状態	時短付与内容 (回数)			
		時短 カウンタ 203h	小当たり カウンタ 203s	特図2 カウンタ 203t	規定保留 球数カウンタ 203ka
大当たりA49 (4R)	通常	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たり B49, D49 (4R)	通常状態	10	1	1	3
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりC49 (4R)	共通	100	1	100	65535

(a)

小当たり種別選択テーブル202fh

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C5 (0~99)
特図2	小当たりA49 (V通過時大当たりC49)	0~48
	小当たりB49 (V通過時大当たりD49)	49~94
	小当たりC49 (V通過時大当たりC49)	95~99
	小当たりC49 (V通過時大当たりC49)	95~99

(b)

外れ種別選択テーブル202ha

特別図柄種別	外れ種別	外れ種別 カウンタ値 C7 (0~99)
特図1	外れA (変動停止時に時短回数更新)	0~99
	外れA (変動開始時に時短回数更新)	0~89
特図2	外れA (変動開始時に時短回数更新)	0~89
	外れB (変動開始時に時短回数更新)	90~99

(c)

30

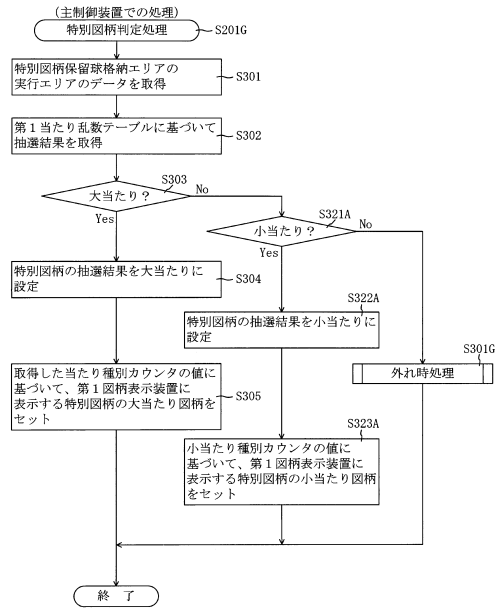
40

50

【 図 4 7 3 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄1保留球数カウンタ	223b
特別図柄2保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
アイコン情報格納エリア	223ka
残当たり回数カウンタ	223kb
残突破回数カウンタ	223Ha
突破演出フラグ	223Hb
初回入賞済フラグ	223Hc
その他メモリア	223z

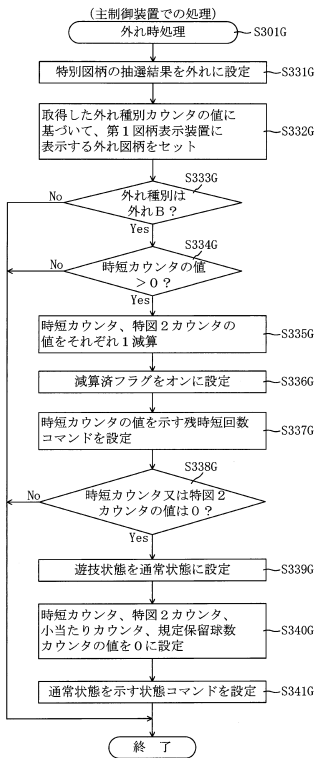
【 図 4 7 4 】



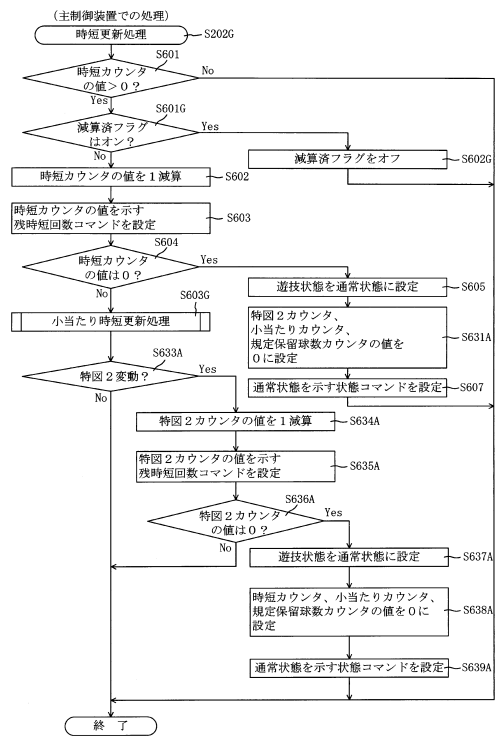
10

20

【 図 4 7 5 】



【 図 4 7 6 】

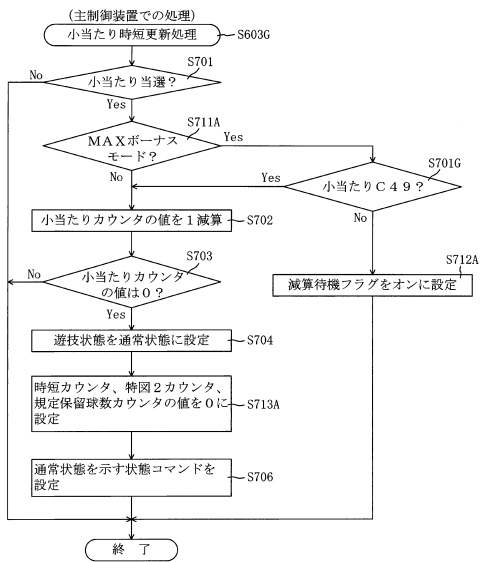


30

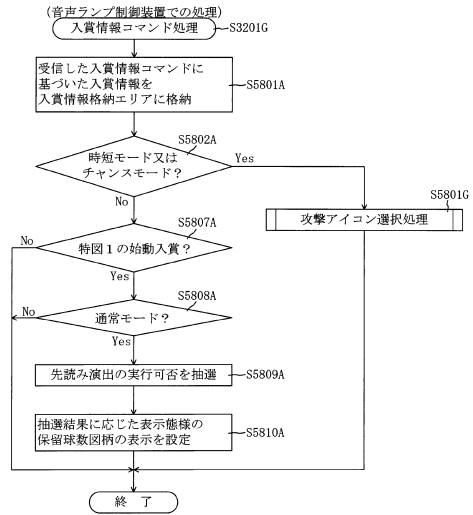
40

50

【図 477】



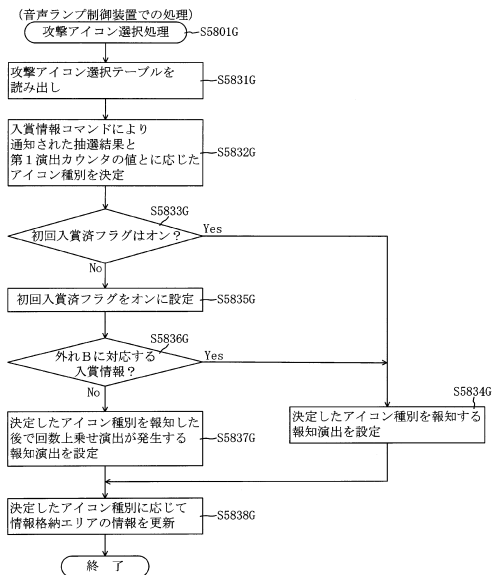
【図 478】



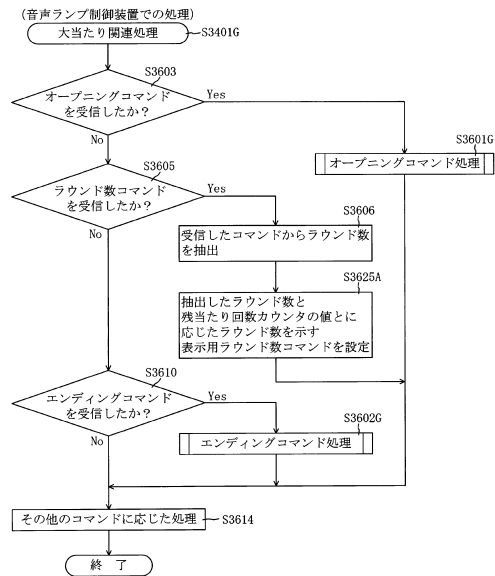
10

20

【図 479】



【図 480】

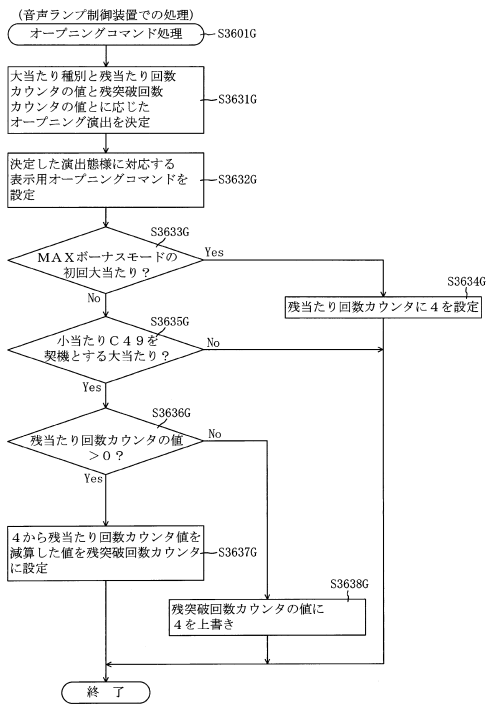


30

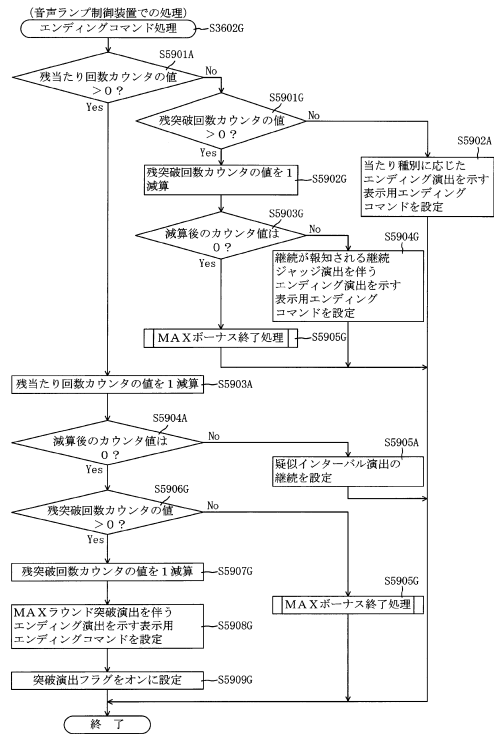
40

50

【図 481】



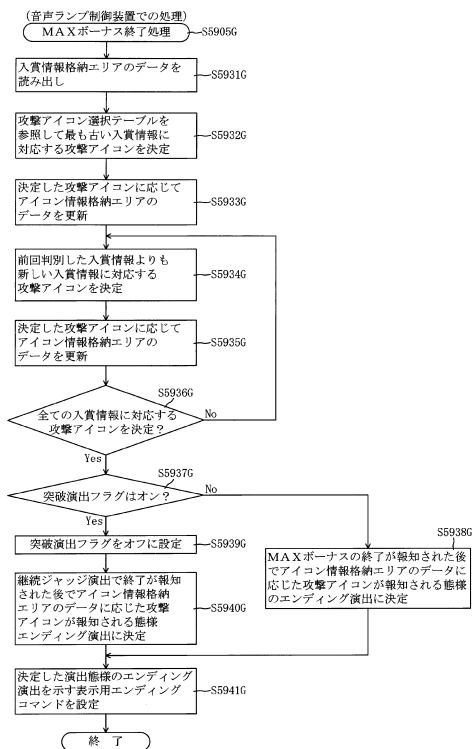
【図 482】



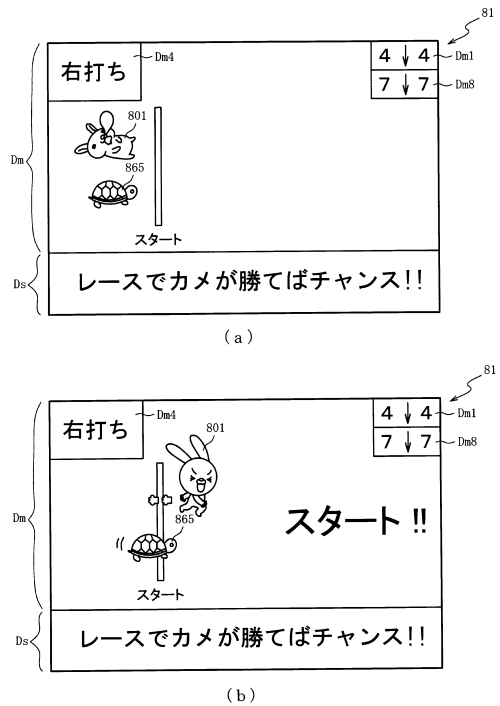
10

20

【図 483】



【図 484】

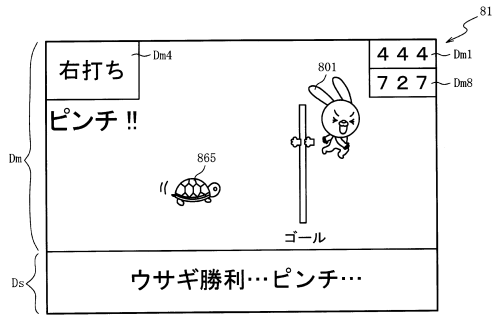


30

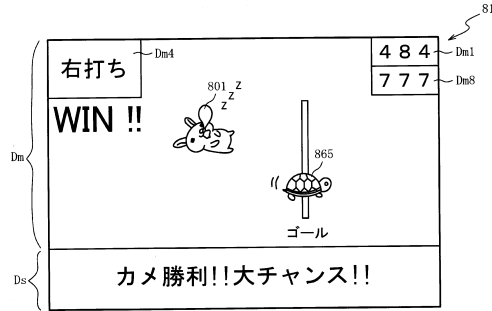
40

50

【図 485】

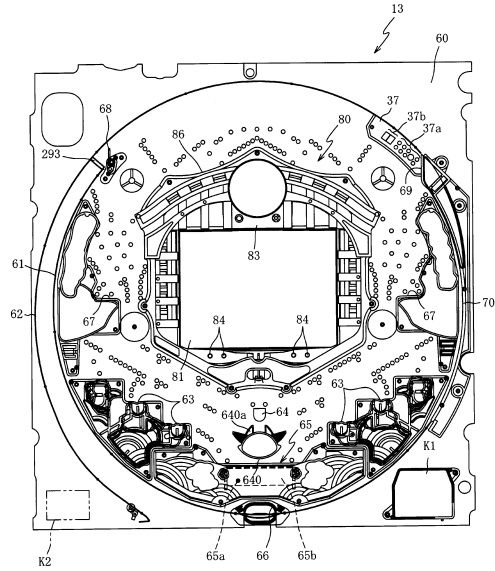


(a)



(b)

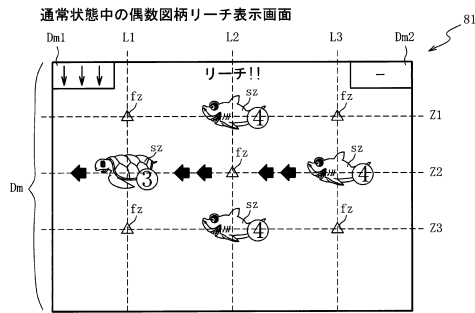
【図 486】



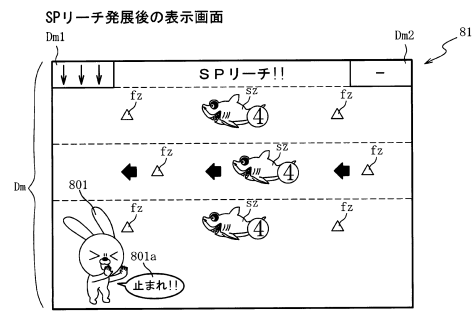
10

20

【図 487】

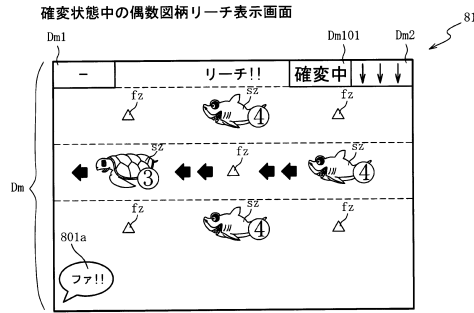


(a)

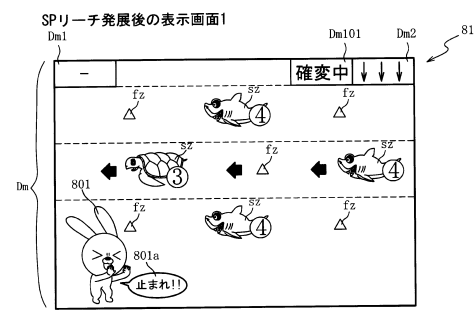


(b)

【図 488】



(a)



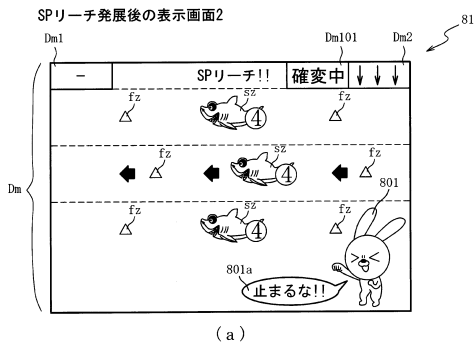
(b)

30

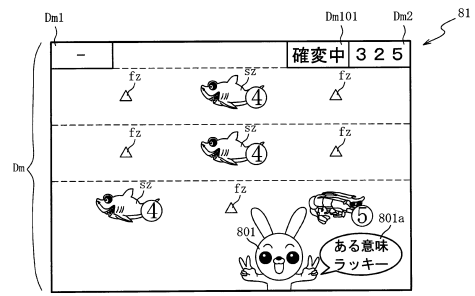
40

50

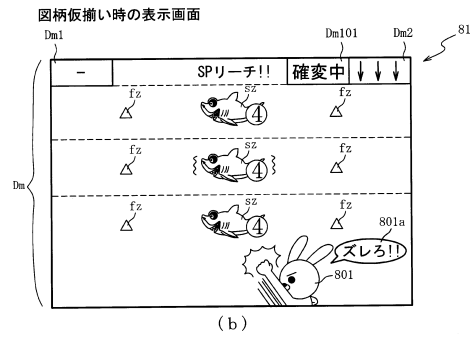
【図 4 8 9】



【図 4 9 0】

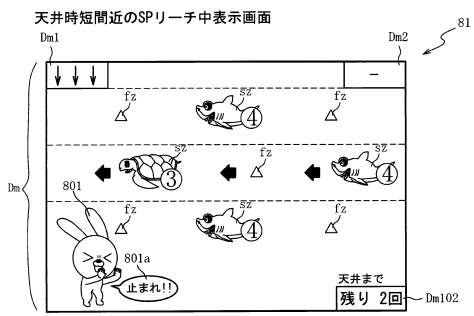


10

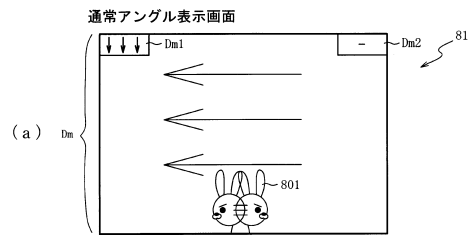


20

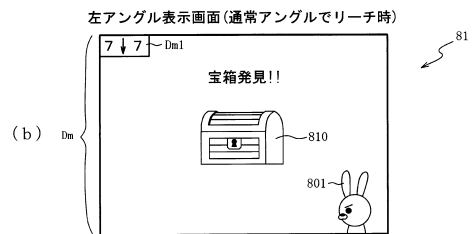
【図 4 9 1】



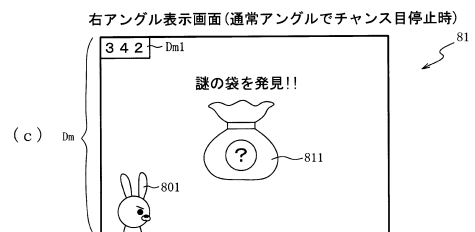
【図 4 9 2】



30

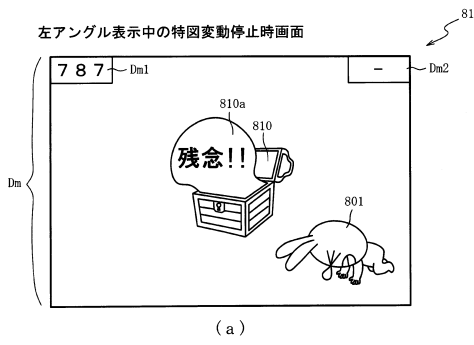


40

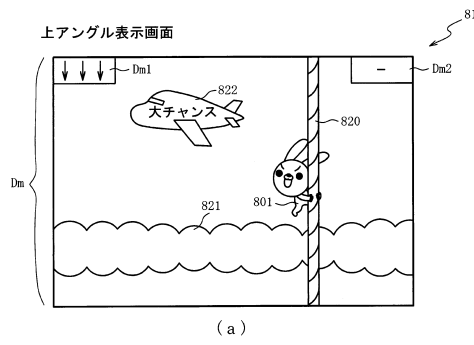


50

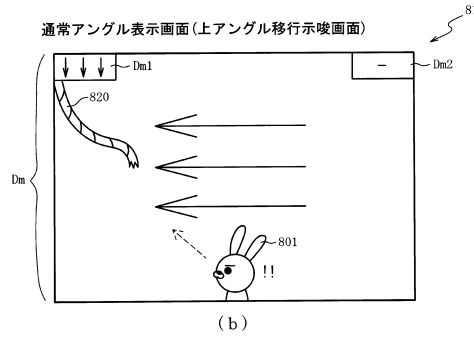
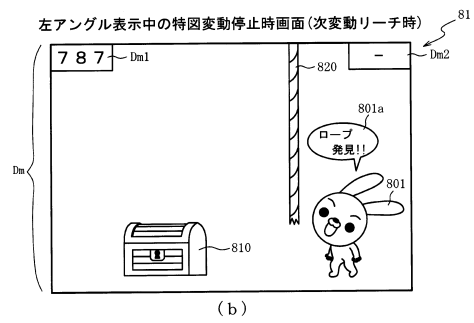
【 図 4 9 3 】



【 図 4 9 4 】

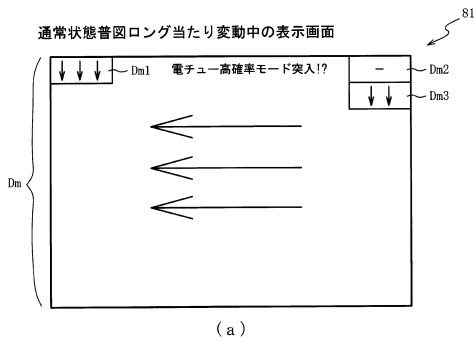


10

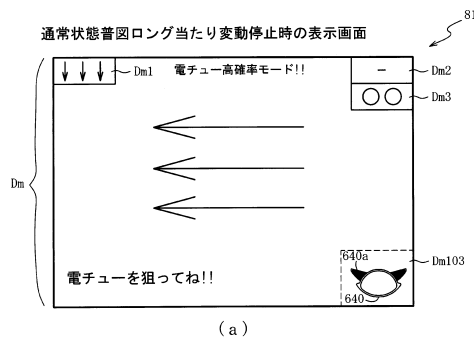


20

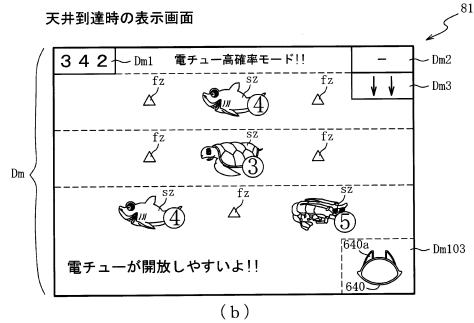
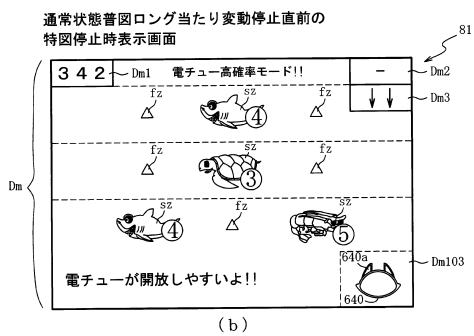
【 図 4 9 5 】



【 図 4 9 6 】



30

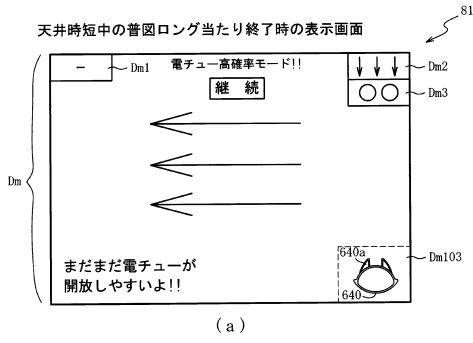


40

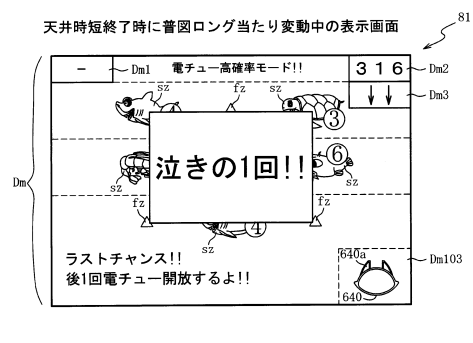
50



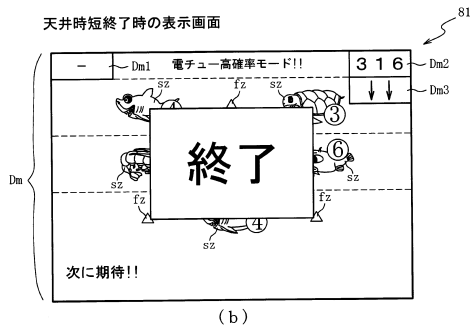
【図 4 9 7】



【図 4 9 8】

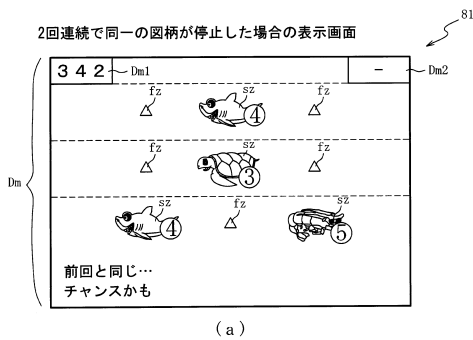


10

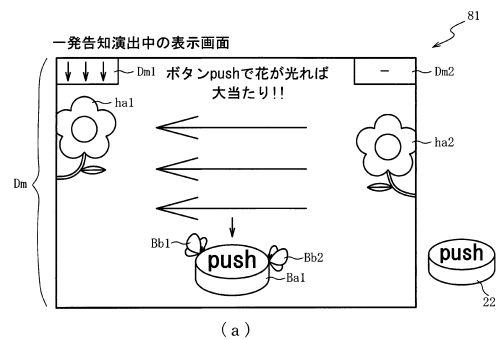


20

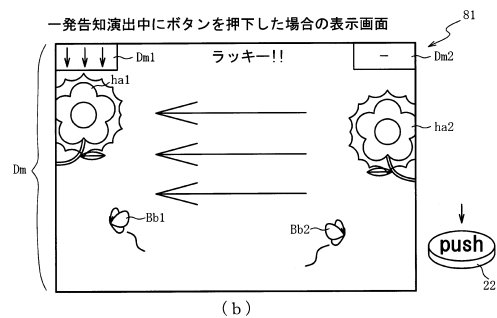
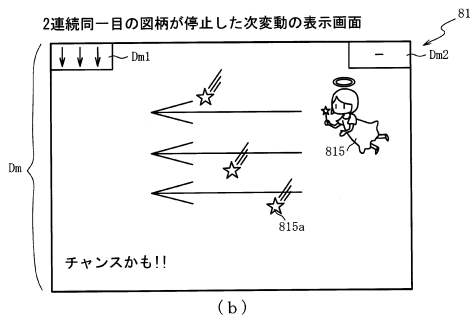
【図 4 9 9】



【図 5 0 0】



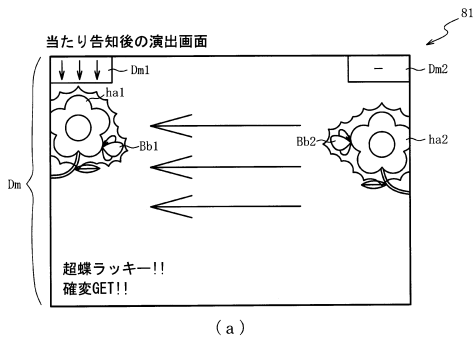
30



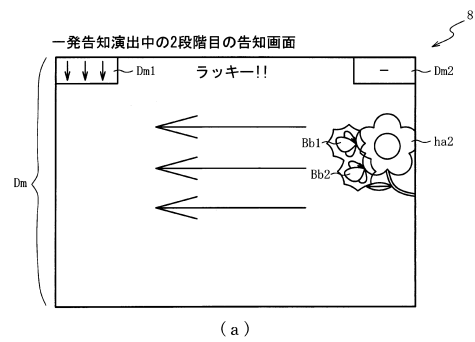
40

50

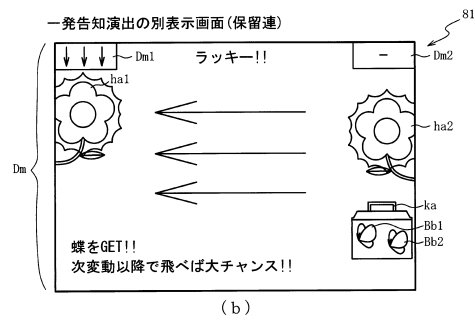
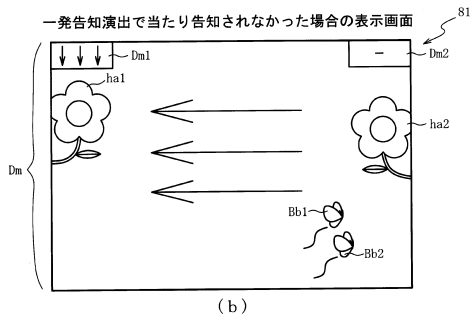
【図501】



【図502】



10



20

【図503】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202ja
変動パターン選択テーブル	202jb
第2当たり乱数テーブル	202jc
大当たり種別選択テーブル	202jd
第2当たり種別選択テーブル	202je

(a)

【図504】

第1当たり乱数テーブル202ja	
遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~19

(a)

30

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
天井待機フラグ	203jb
天井時短カウンタ	203jc
天井付与済フラグ	203jd
その他メモリア	203z

(b)

第2当たり乱数テーブル202jc	
遊技状態	第2当たり乱数 カウンタC4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~279
普通図柄の高確率状態	0~289

(b)

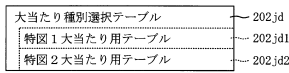
40

第2当たり種別選択テーブル202je				
遊技状態	時短カウンタ203h	普図当たり種別	第2当たり種別 カウンタC5 (0~99)	電動役物動作
普通図柄の 低確率状態	0 (通常状態)	普図当たりA	0~98	ショート (0.1S×1)
		普図当たりB	99	ロング (1S×3)
	1以上 (第2時短状態)	普図当たりA	0	ショート
		普図当たりB	1~99	ロング
普通図柄の 高確率状態	1以上 (第1時短状態)	普図当たりB	0~99	ロング

(c)

50

【図505】



(a)

特図1大当たり用テーブル202jd1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりA50 (10R確変大当たり)	0~39	10000	10000
大当たりB50 (2R確変大当たり)	40~59	10000	10000
大当たりC50 (10R通常大当たり)	60~99	100	0

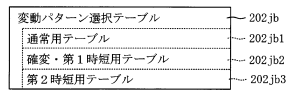
(b)

特図2大当たり用テーブル202jd2

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たりA50 (10R確変大当たり)	0~52	10000	10000
大当たりB50 (2R確変大当たり)	53~59	10000	10000
大当たりC50 (10R通常大当たり)	60~99	100	0

(c)

【図506】



(a)

通常用テーブル202jb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)		
					基本(S)	加算(S)	
特図1	1~890, 1001~	当たり	0~14	ノーマル	20	0	
			15~18			2	
			19			5	
			20~149			0	
			150~159			スーパー	30
		160~169	5				
		170~189	SP	60			
		190~197		5			
		198	6				
		0~174	外れ	5			
	175~179	2					
	180~194	0					
	195~197	リーチ外れ			20, 30		
	198				5		
	891~900	当たり (大当たり A)	0~6	ノーマル	20	2	
			7~14			5	
			15~19			5	
			20~99			0	
			100~124			スーパー	30
		125~169	5				
—		SP	60				
170~198			6				
0~6		外れ	20				
7~14				2			
15~19	5						
20~119	0						
120~144	スーパー			30			
145~169		2					
170~189	SP	60					
190~198		5					
—	6						
0~169	外れ	5					
170~179			2				
180~194			0				
195, 196			リーチ外れ	20, 30			
197, 198				2			
特図2	1~	当たり	0~4	ノーマル	20	0	
			5~198			スーパー	30
		0~149	外れ	5			
		150~198			リーチ外れ	30	0

(b)

【図507】

確変・第1時短用テーブル202jb2

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
特図1	1~	当たり	0~198	ロング	30	0
		外れ	0~198	ロング	30	0
特図2	1~99 101~	当たり	0~6	ノーマル	20	0
			7~14			2
			15~99			0
			100~124			30
			125~179			2
	180~198	SP	60			
	190~198		2			
	100	外れ	0~189	短外れ	2	0
			190~198			リーチ外れ
	100	外れ	0~198	スーパー	30	0
0~198			外れ			30

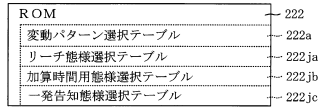
(a)

第2時短用テーブル202jb3

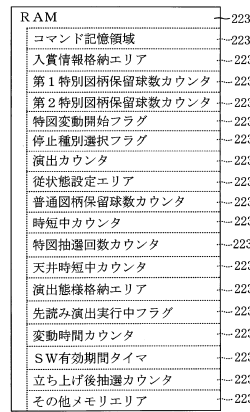
図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)			
					基本(S)	加算(S)		
特図1	1~	当たり	0~198	ロング	30	0		
		外れ	0~198	ロング	30	0		
特図2	1~79	当たり	0~189	短当たり	5	0		
			190~198			スーパー	30	0
			0~194			短外れ	2	
			195~198					リーチ外れ
			80~94			外れ	0~129	ノーマル
	130~198	スーパー		30	0			
	0~196	外れ		5				
	197, 198				リーチ外れ		20, 30	
	95~99	外れ		0~14	ノーマル		20	
			15~99	スーパー		30		0
100~198			SP	60		0		
0~169			ミドル外れ	10		0		
170~198			リーチ外れ	20, 30		0		

(b)

【図508】



(a)



(b)

10

20

30

40

50

【図509】

【図510】

リーチ態様選択テーブル222ja

遊技状態	抽選結果	特図抽選回数 カウンタ223ja	演出カウンタ 223f	リーチ態様
通常	大当たりA	-	0~99	態様A
		0~849	0~99	態様A
	大当たりB	850~900	0~19	態様A
			20~99	態様B
	外れ	0~849	0~99	態様A
		850~900	0~49	態様A
		50~99	態様B	
確変	大当たりA	-	0~99	態様A
	大当たりB	-	0~99	態様B
	外れ	-	0~49	態様A
			50~99	態様B
第1時短 第2時短	大当たりA、B	-	0~99	態様A
	外れ	-	0~99	態様A

※態様A…図柄が揃うことを期待させる演出態様  
 ※態様B…図柄が揃わないことを期待させる演出態様

加算時間用態様選択テーブル222jb

変動 パターン	加算時間(s)	変動回数	演出カウンタ 223f	演出態様
ノーマル (20s)	2	-	0~89	演出A
			90~99	演出B
	5	-	0~19	演出C
			20~99	演出D
スーパー (30s)	2	-	0~49	演出A
			50~99	演出B
	5	-	0~89	演出C
			90~99	演出D
SP (60s)	5	-	0~49	演出C
			50~99	演出D
	6	1	0~99	演出E
		2~	0~79	演出F
			80~99	演出E

※演出A…フリーズ0s+高速変動+2s  
 演出B…フリーズ+2s  
 演出C…フリーズ+2s+高速変動+3s  
 演出D…フリーズ5s  
 演出E…フリーズ6s(プレミア)  
 演出F…フリーズ5s+高速変動+1s

10

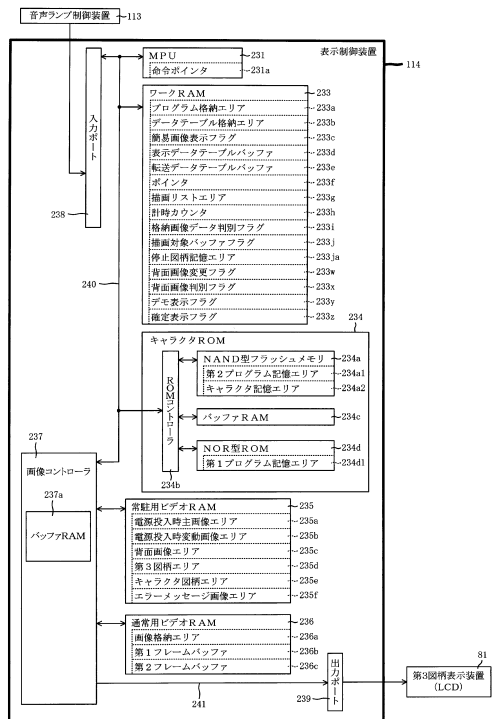
20

【図511】

【図512】

一発告知態様選択テーブル222jc

抽選 結果	当たり 保留	演出 カウンタ 223f	花告知態様	ボタン押下 タイミング (s)	蝶告知態様
当たり	有り	0~49	開始3s後に 告知	0~3	今回当たり告知
				3~5	次当たり告知
			無	告知せず	
	無し	50~99	ボタン押下時に 告知	0~5	次当たり告知
無				今回当たり告知	
外れ	有り	0~49	非告知	0~3	今回当たり告知
				3~5	次当たり告知
			無	告知せず	
	無し	50~99	ボタン押下時に 告知	0~5	次当たり告知
無				告知せず	
無し	0~99	非告知	0~5	告知せず	
			無	告知せず	

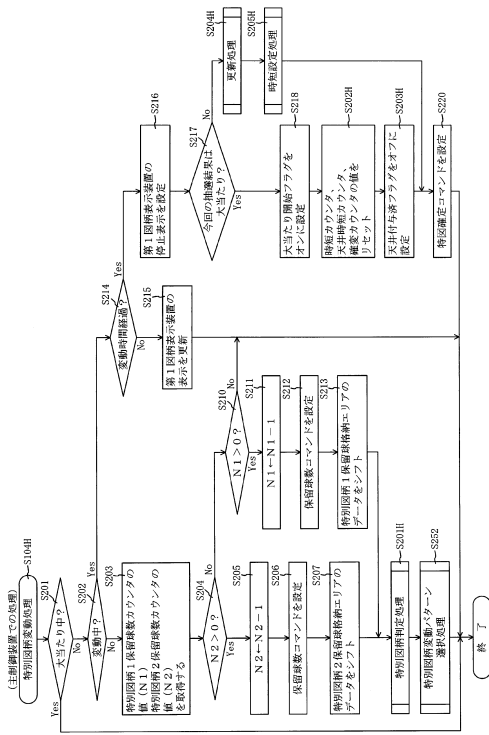


30

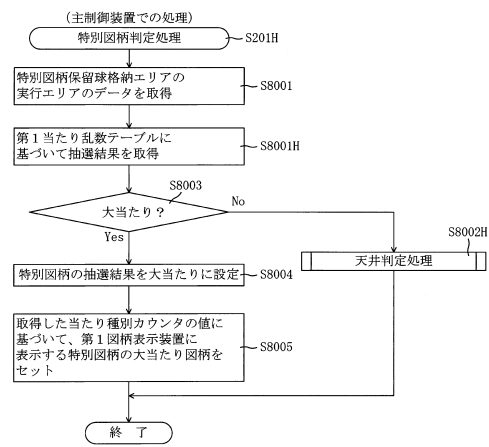
40

50

【 図 5 1 3 】



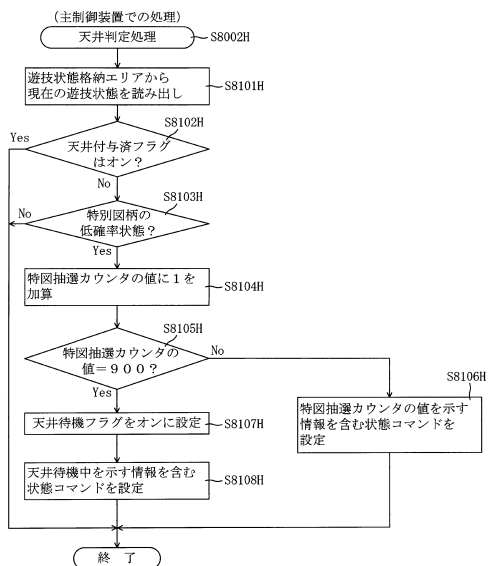
【 図 5 1 4 】



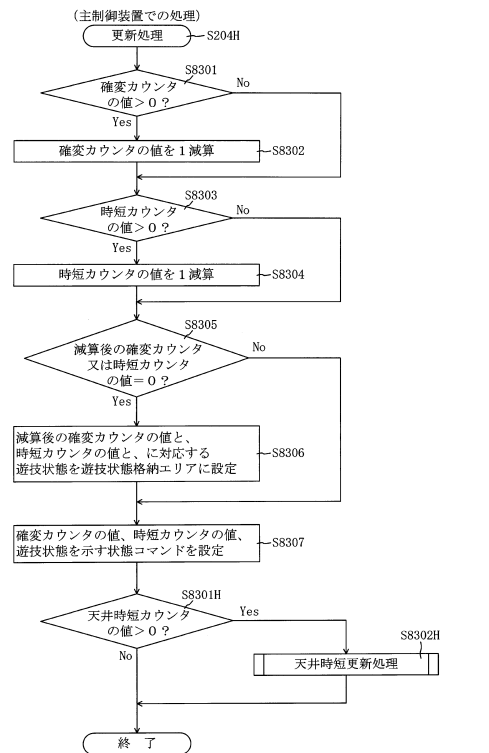
10

20

【 図 5 1 5 】



【 図 5 1 6 】

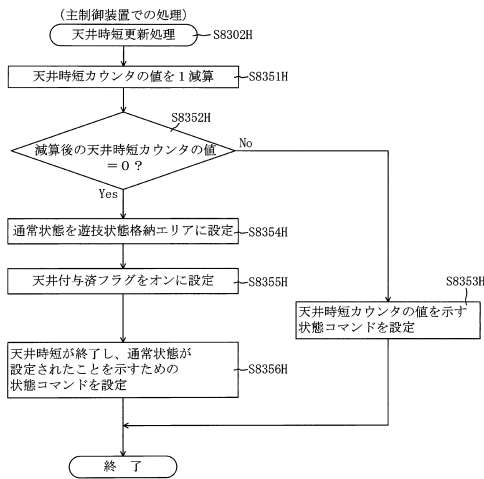


30

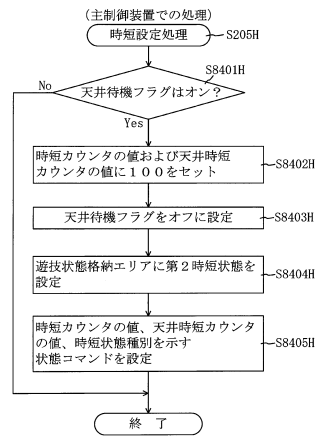
40

50

【 図 5 1 7 】



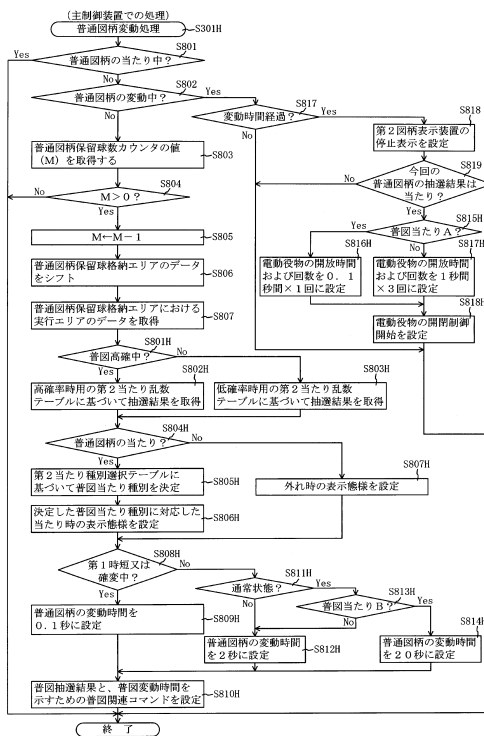
【 図 5 1 8 】



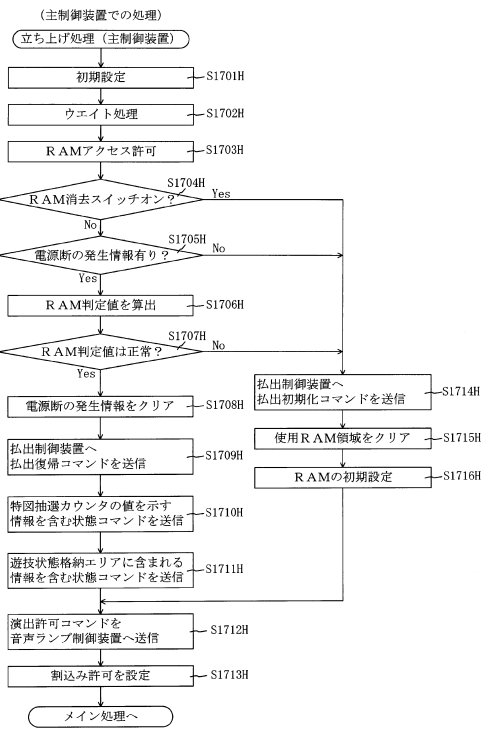
10

20

【 図 5 1 9 】



【 図 5 2 0 】

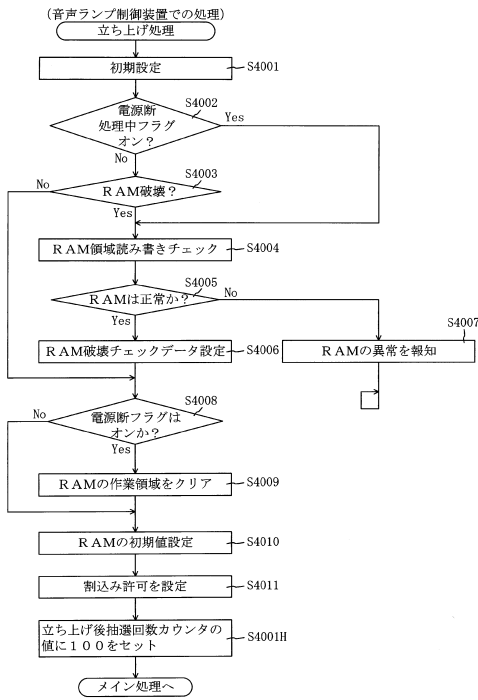


30

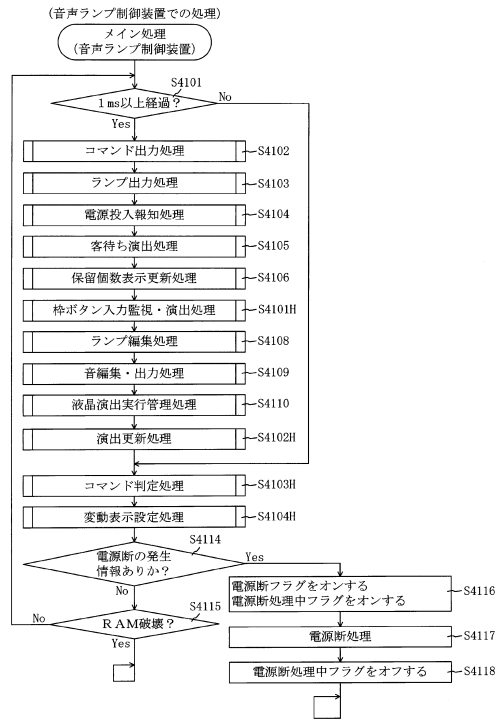
40

50

【図 5 2 1】



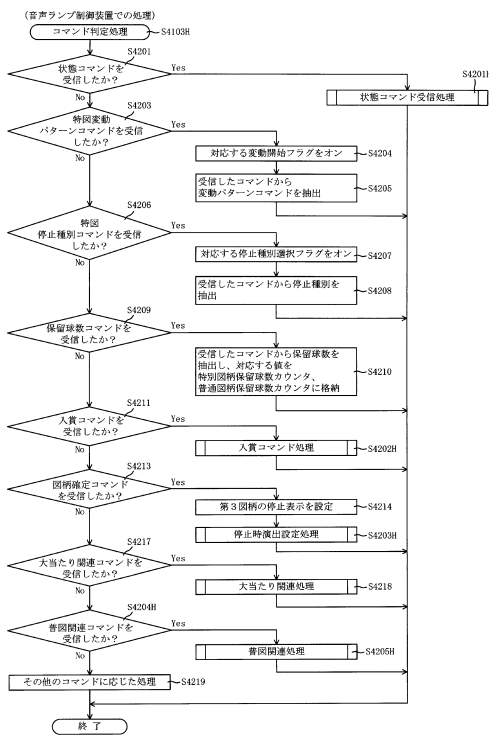
【図 5 2 2】



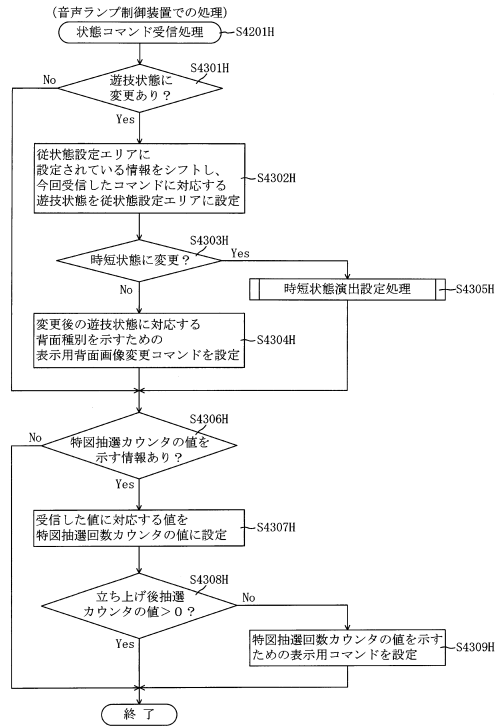
10

20

【図 5 2 3】



【図 5 2 4】

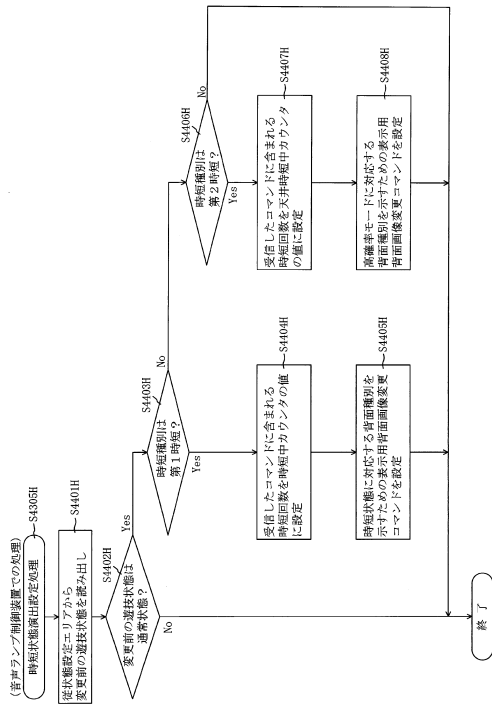


30

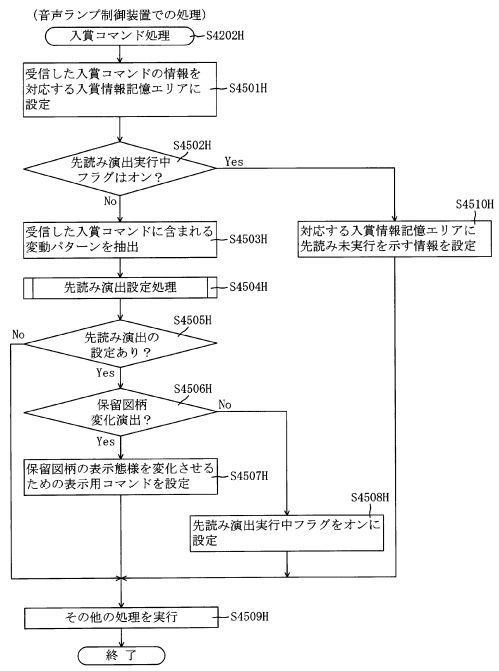
40

50

【 図 5 2 5 】



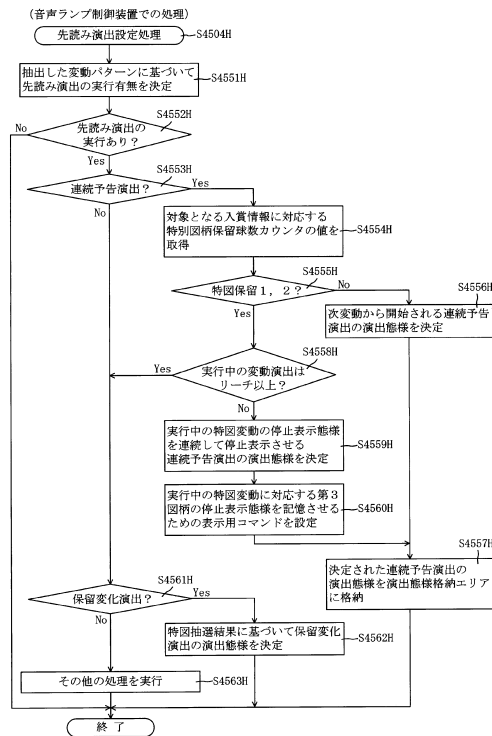
【 図 5 2 6 】



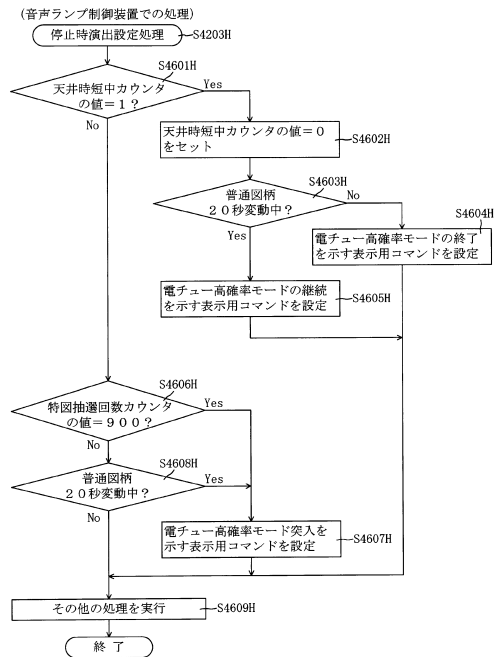
10

20

【 図 5 2 7 】



【 図 5 2 8 】



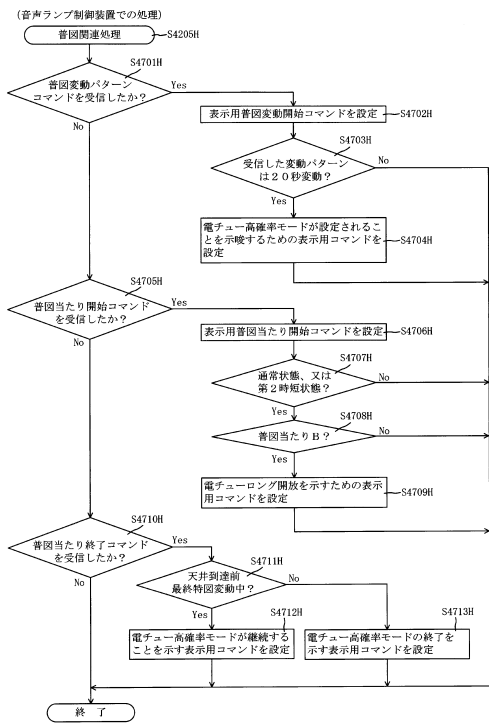
30

40

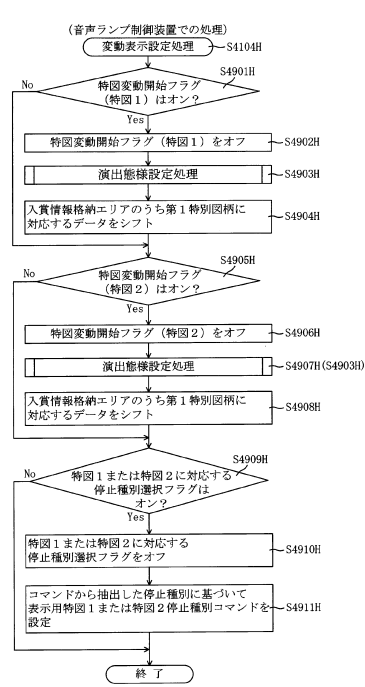
50



【 図 5 2 9 】



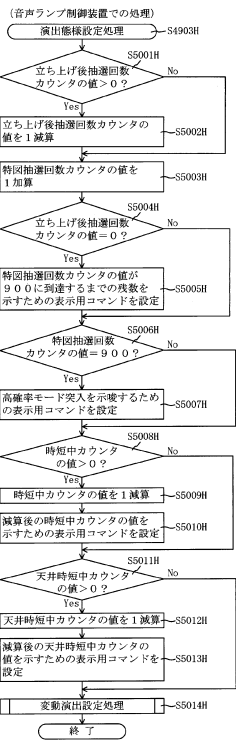
【 図 5 3 0 】



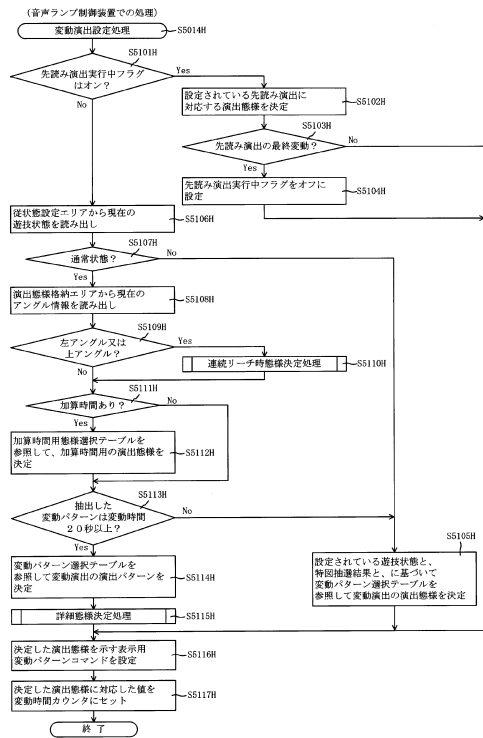
10

20

【 図 5 3 1 】



【 図 5 3 2 】

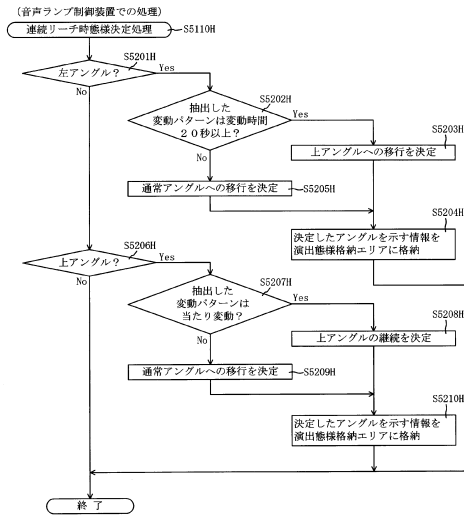


30

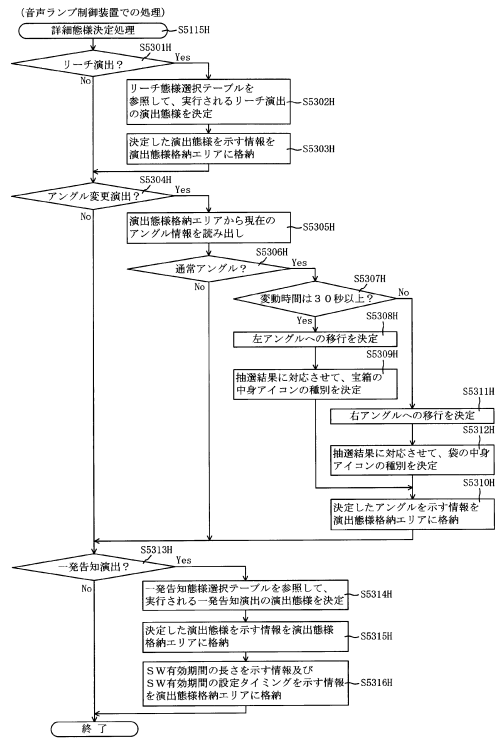
40

50

【 図 5 3 3 】



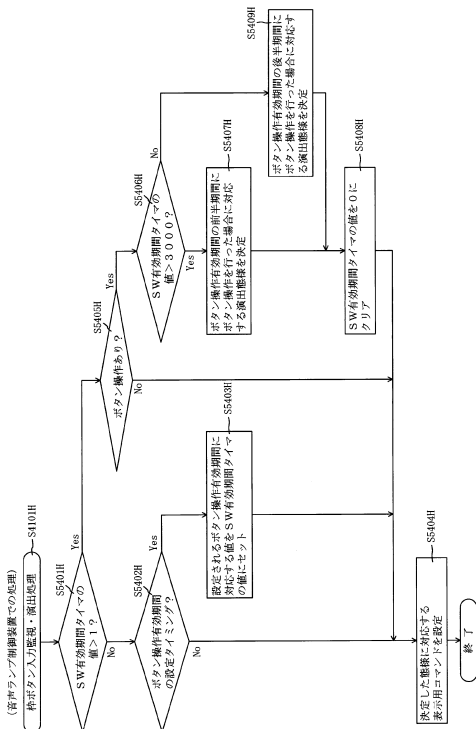
【 図 5 3 4 】



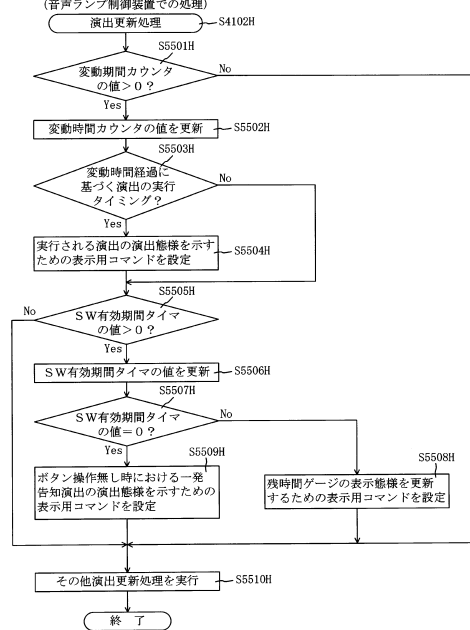
10

20

【 図 5 3 5 】



【 図 5 3 6 】

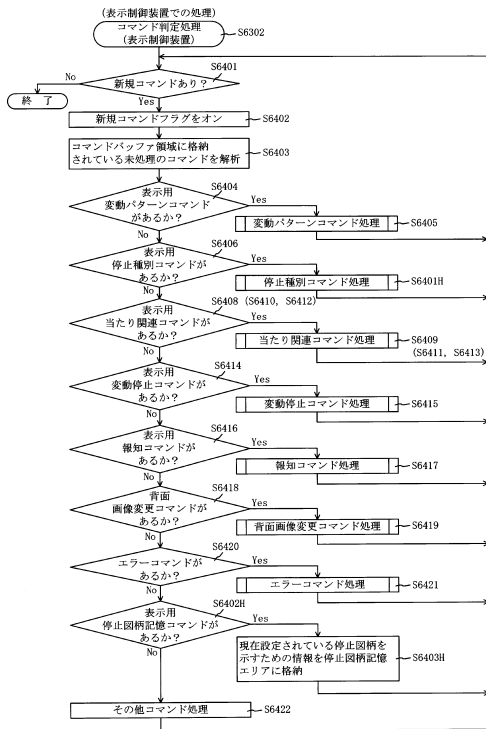


30

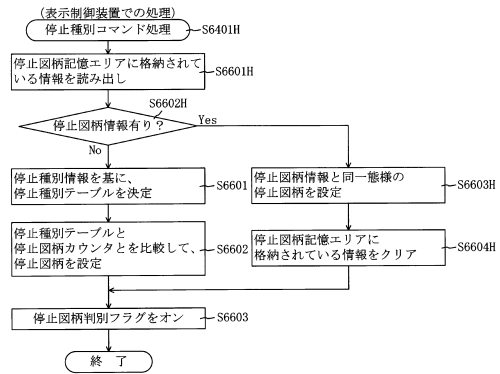
40

50

【図 5 3 7】



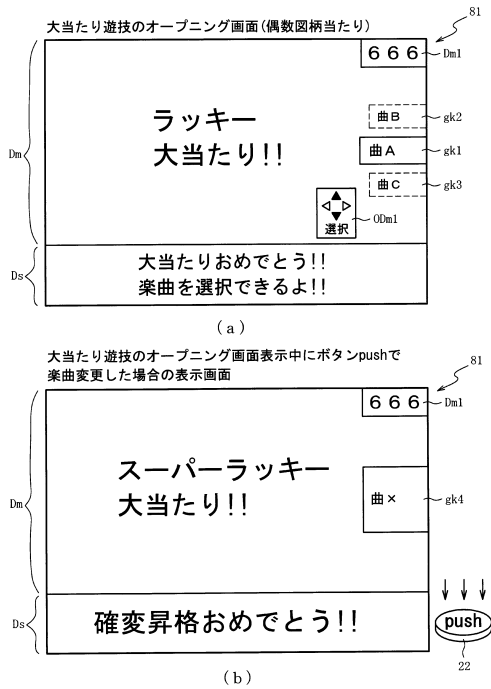
【図 5 3 8】



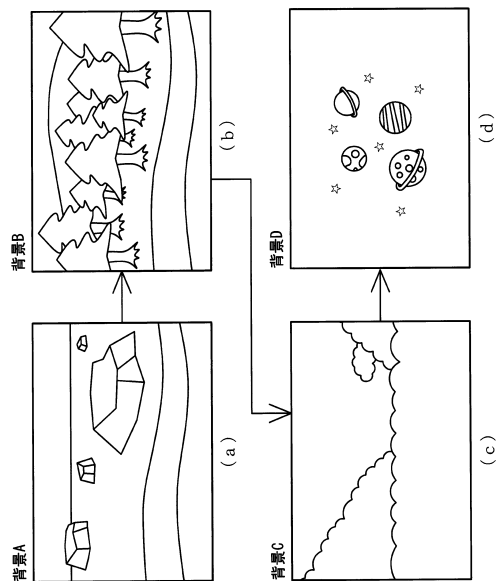
10

20

【図 5 3 9】



【図 5 4 0】

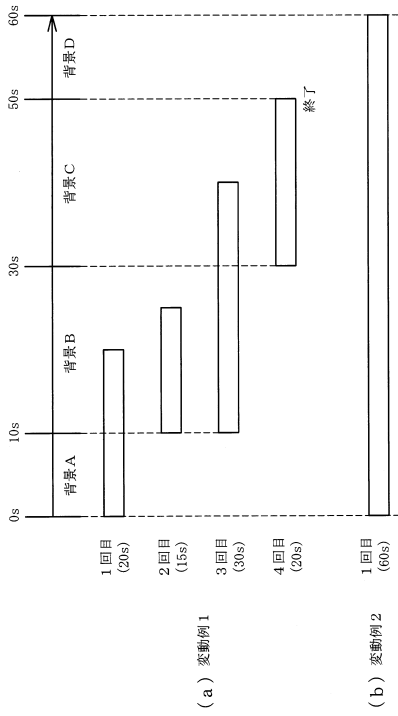


30

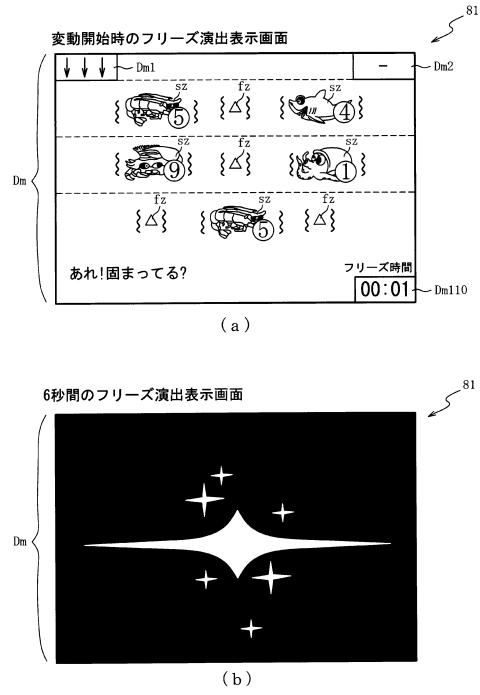
40

50

【図 5 4 1】



【図 5 4 2】



10

20

【図 5 4 3】

フリーズ演出の態様と当たり期待度の組み合わせ

演出パターン	停止図柄パターン	フリーズ時間 (s)	当たり期待度
1	※1 図柄揃い	—	特大
2	—	6	特大
3	7 図柄あり	5	大
4	奇数図柄 4 個以上	5	中
5	7 図柄あり	2	中
6	奇数図柄 4 個以上	2	小
7	その他	5	小
8	その他	2	特小

※1…大当たり終了後1回転目のみ

【図 5 4 4】

特図 1 大当たり用テーブル 202kd1

大当たり種別	第1当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A 5 1 (10R 確変大当たり)	0~29	10000	10000
大当たり B 5 1 (2R 確変大当たり)	30~49	10000	10000
大当たり C 5 1 (10R 通常大当たり)	50~89	100	0
大当たり D 5 1 (7R 確変大当たり)	90~99	10000	10000

30

40

50

【 図 5 4 5 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
一発告知態様選択テーブル	222jc
楽曲用データ種別格納エリア	222ka
昇格抽選テーブル	222kb
加算時間用態様選択テーブル	222kc
背景変化抽選テーブル	222kd

( a )

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
楽曲選択期間カウンタ	223ka
楽曲情報格納エリア	223kb
枠ボタン押下カウンタ	223kc
停止図柄情報格納エリア	223kd
背景情報格納エリア	223ke
背景変化中フラグ	223kf
その他メモリエリア	223z

( b )

【 図 5 4 6 】

昇格抽選テーブル222kb

枠ボタン 押下カウンタ 223kc	大当たり種別		
	大当たり A	大当たり C	大当たり D
	当選率 (%)		
1	30%	0%	10%
3	10%	0%	0%
5	10%	0%	10%
10	80%	0%	50%

( a )

背景変化抽選テーブル222kd

演出カウンタ 223f	結果
0~2	実行する
3~99	実行しない

( b )

10

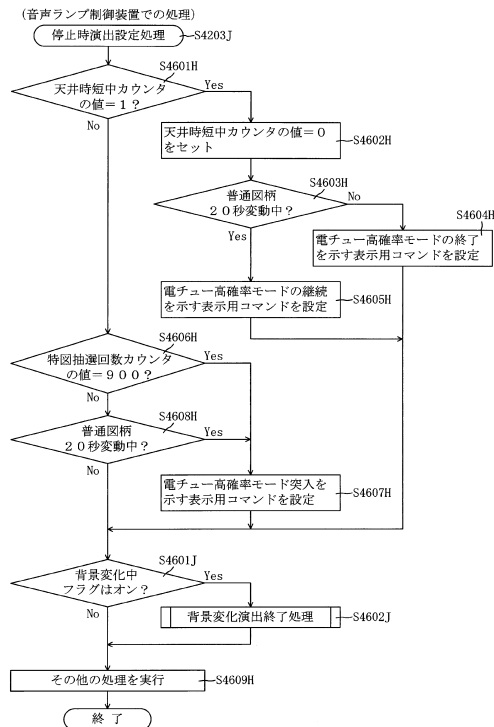
20

【 図 5 4 7 】

加算時間用態様選択テーブル222kc

加算時間 (s)	抽選結果	停止図柄種別	演出カウンタ 223f	演出態様
2	当たり	種別A	0~99	フリーズ2s
		種別B	0~49	フリーズ2s
		種別C	50~99	フリーズ0s
		種別D	0~29	フリーズ2s
	外れ	種別A	30~99	フリーズ0s
		種別B	0~99	フリーズ2s
		種別C	30~99	フリーズ0s
		種別D	0~19	フリーズ2s
5	当たり	種別A	0~99	フリーズ5s
		種別B	0~29	フリーズ5s
		種別C	30~69	フリーズ2s
		種別D	70~99	フリーズ0s
		種別A	0~19	フリーズ5s
		種別B	20~39	フリーズ2s
		種別C	40~99	フリーズ0s
		種別D	0~49	フリーズ5s
	外れ	種別A	50~99	フリーズ0s
		種別B	0~4	フリーズ5s
		種別C	5~29	フリーズ2s
		種別D	30~99	フリーズ0s
		種別A	0~9	フリーズ5s
		種別B	10~19	フリーズ2s
		種別C	20~99	フリーズ0s
		種別D	0~14	フリーズ5s
6	当たり	全種別	0~99	フリーズ6s

【 図 5 4 8 】

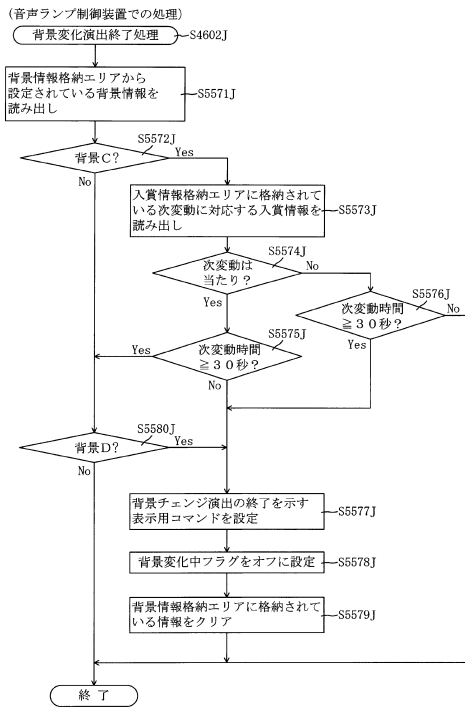


30

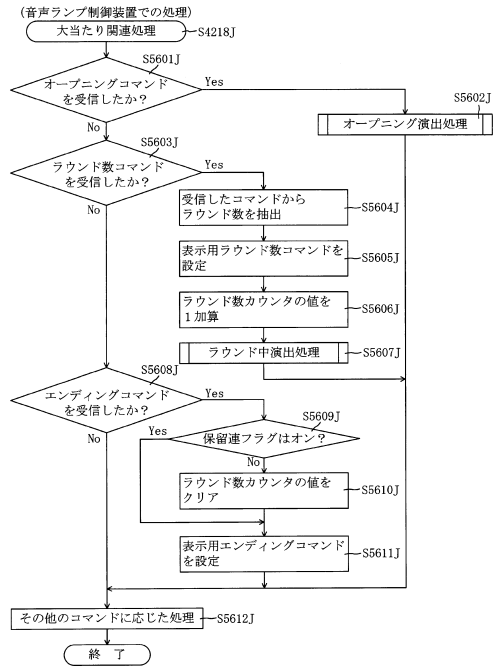
40

50

【図 5 4 9】



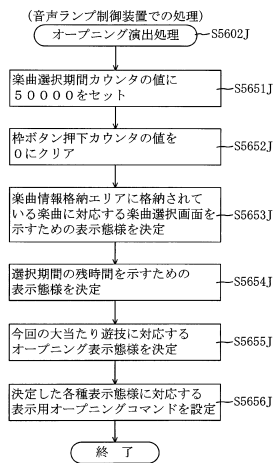
【図 5 5 0】



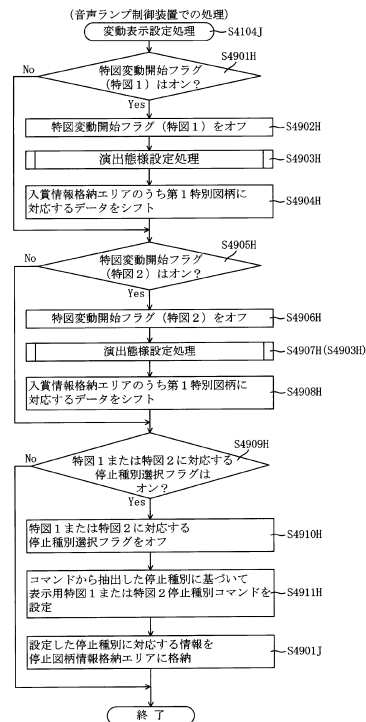
10

20

【図 5 5 1】



【図 5 5 2】

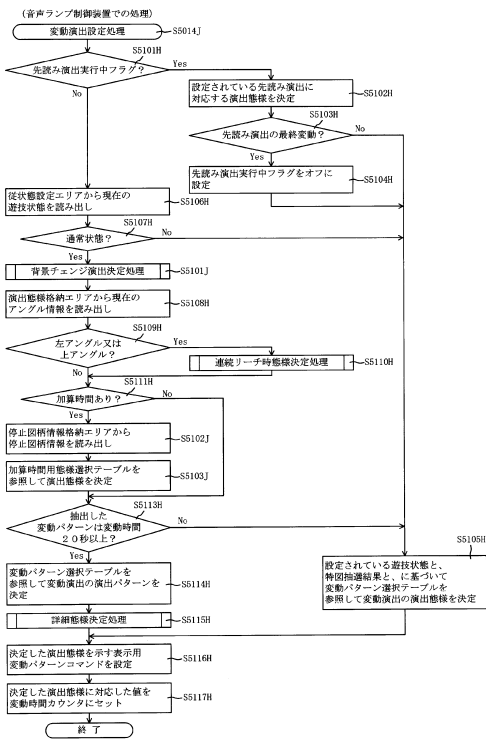


30

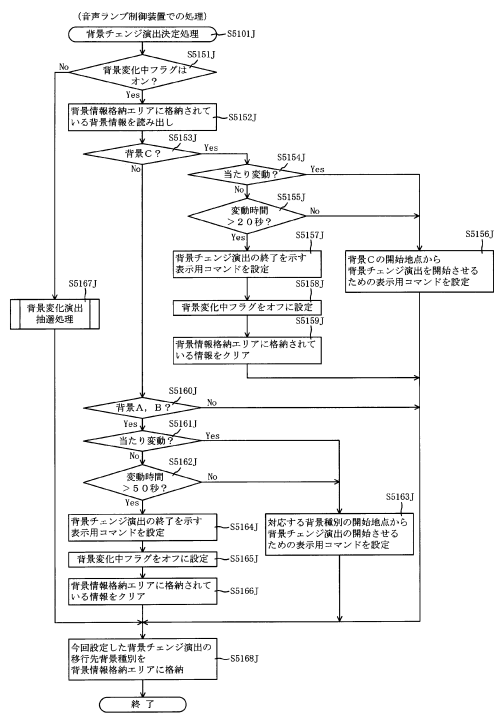
40

50

【図 5 5 3】



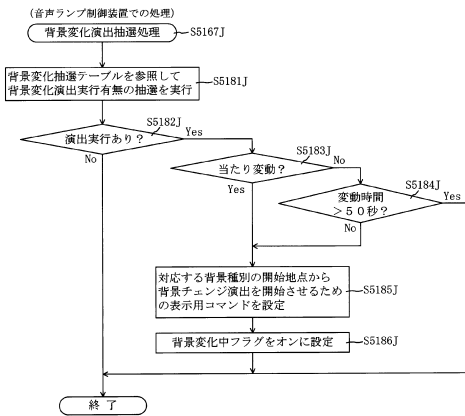
【図 5 5 4】



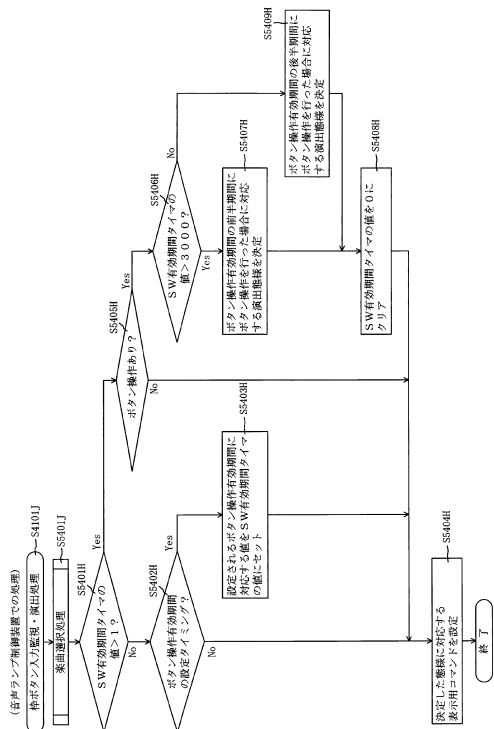
10

20

【図 5 5 5】



【図 5 5 6】

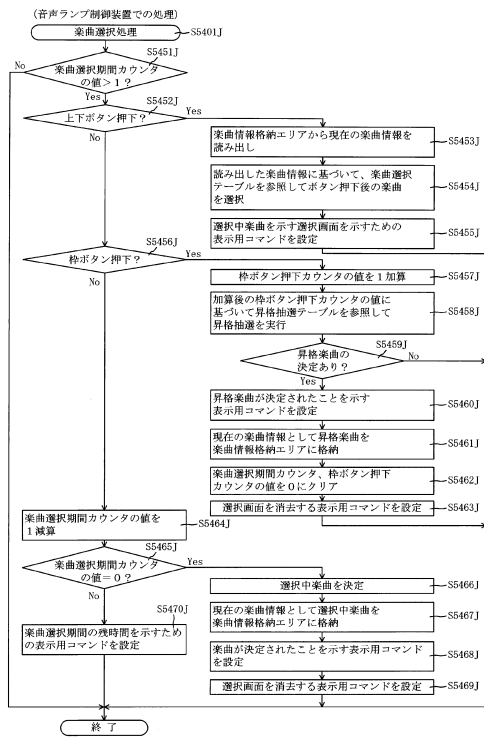


30

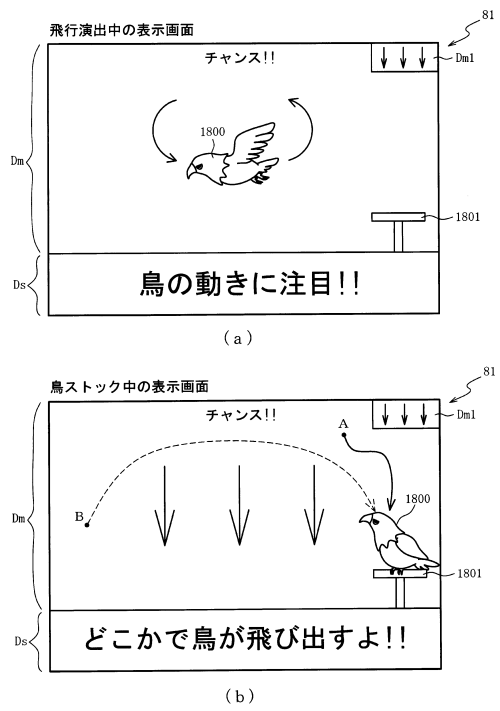
40

50

【 図 5 5 7 】



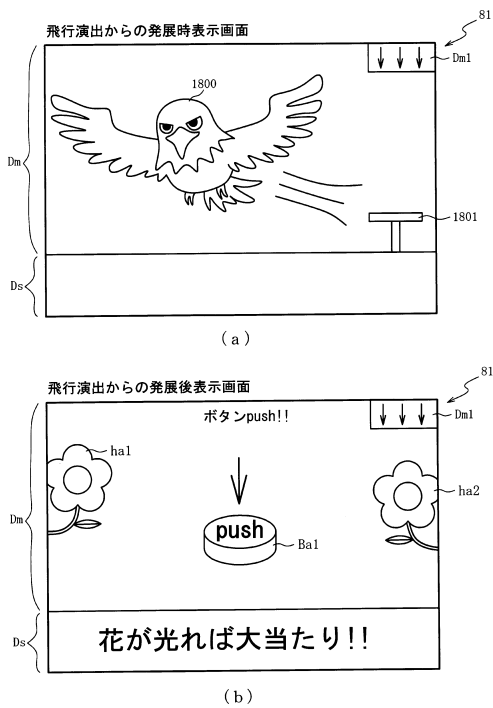
【 図 5 5 8 】



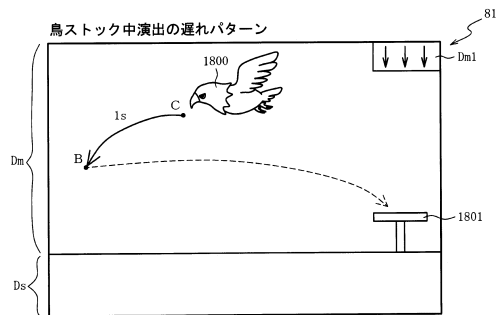
10

20

【 図 5 5 9 】



【 図 5 6 0 】



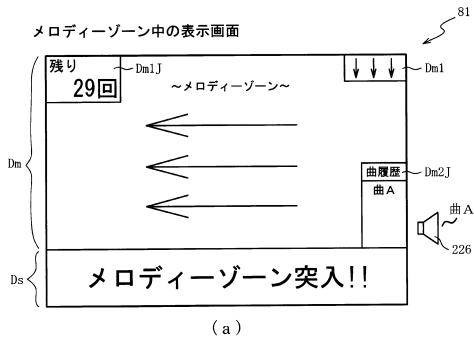
30

40

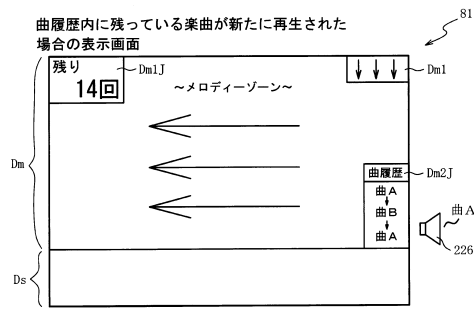
50



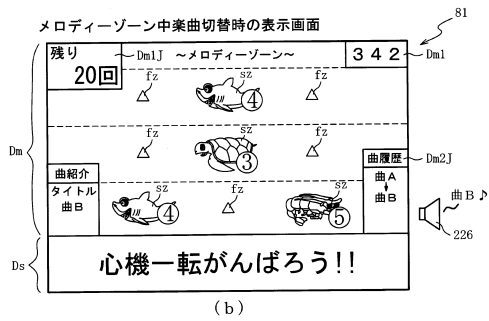
【 図 5 6 1 】



【 図 5 6 2 】

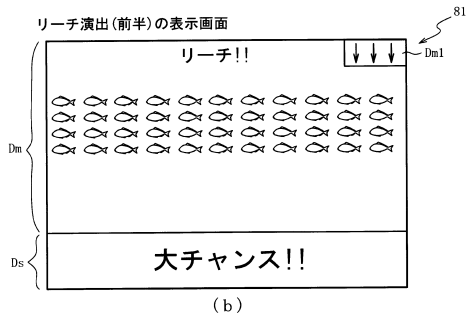
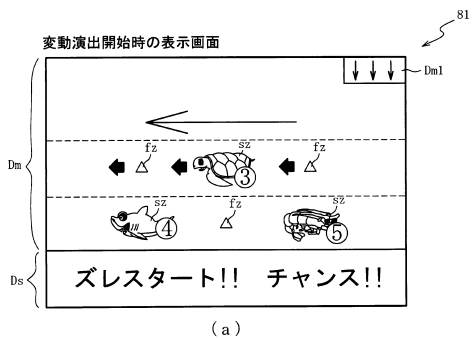


10

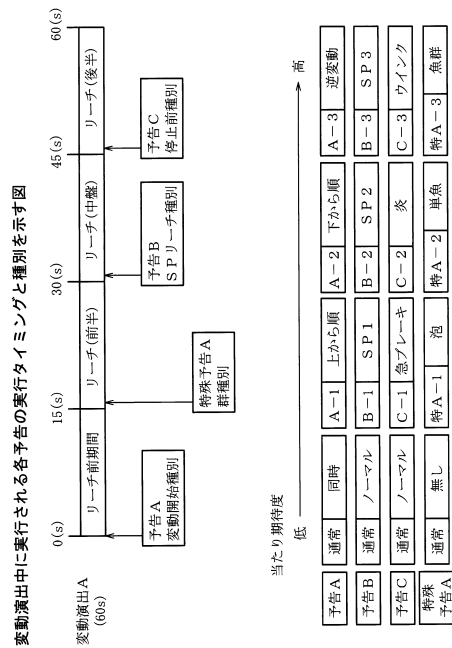


20

【 図 5 6 3 】



【 図 5 6 4 】



30

40

50

【 図 5 6 5 】

確変状態中に実行される変動演出の流れ

確変残回数	時短残回数	変動演出種別
74~65	70~61	鳥ストックゾーン
64~25	60~21	確変演出ゾーン
24~5	20~1	メロディーゾーン
4~1	-	引き戻しゾーン

【 図 5 6 6 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202La
変動パターン選択テーブル	202Lb
第2当たり乱数テーブル	202Lc
大当たり種別選択テーブル	202Ld
第2当たり種別選択テーブル	202Le

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
特図抽選カウンタ	203ja
変動実行フラグ	203La
変動順格納エリア	203Lb
その他メモリエリア	203z

(b)

10

20

【 図 5 6 7 】

第1当たり乱数テーブル202La

遊技状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~899)
特別図柄の 低確率状態	0~2
特別図柄の 高確率状態	0~17

(a)

大当たり種別選択テーブル202Ld

特別図柄 種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
共通	大当たりA52 (10R確変大当たり)	0~34	70	74
	大当たりB52 (7R確変大当たり)	35~69	70	74
	大当たりC52 (4R確変大当たり)	70~99	70	74

(b)

【 図 5 6 8 】

変動パターン選択テーブル	202Lb
通常用テーブル	202Lb1
種変用テーブル	202Lb2
第2種変用テーブル	202Lb3

(a)

通常用テーブル202Lb1

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)					
					基本(S)	加算(S)				
共通	1~	当たり	0~6	ノーマル	20	0				
			7~14			5				
			15~19			0				
			20~89	2						
			90~124	5						
			125~159	0						
		外れ	160~169	S P	160~169	60	6	5		
					170~198			6		
					0~169			0		
					170~179			2		
				外れ	180~194	リーチ外れ	20, 30	0	2	
									195, 196	0
									197, 198	5

(b)

第2種変用テーブル202Lb3

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)	
					基本(S)	加算(S)
共通	1~4	当たり	0~198	特殊当たり	20	0
		外れ	0~198	特殊外れ	20	0
	5~	当たり	0~198	異常当たり	200	0
		外れ	0~198	異常外れ	200	0

(c)

30

40

50

【図 5 6 9】

202

種要用テーブル202Lb

図柄種別	変動回数	抽選結果	変動種別 カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)		
					基本(S)	加算(S)	
共通	1~10	当たり	0~6	ノーマル	20	0	
			7~14		2		
			15~19		5		
			20~49		0		
			90~124		2		
		125~159	5				
		160~169	0				
		170~198	S P	60	5		
		0~169		0			
		170~179		5	2		
	180~194	外れ		0	0		
	195,196			20, 30	2		
	197,198		5	5			
	0~49		ノーマル	20	0		
	50~198		スーパー	30	0		
	11~50	当たり	0~189	外れ	5	0	
			190~198		リーチ外れ	20, 30	0
			0~69		0	0	
			70~84		短当たり	5	2
			85~90		0	5	
		100~114	0	0			
		115~124	ノーマル	20	2		
		125~159	0	5			
		160~169	0	0			
		-	スーパー	30	5		
	51~70	当たり	170~198	短外れ	2	6	
			0~169		0	0	
			170~179		0	2	
			180~194		0	0	
			195,196		リーチ外れ	20	2
197,198		0	5				

【図 5 7 0】

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
予告態様選択テーブル	222La
予告態様シナリオ選択テーブル	222Lb
楽曲選択テーブル	222Lc

(a)

RAM

コマンド記憶領域	223
入賞情報格納エリア	223a
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ群	223f1~F4
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
予告情報格納エリア	223La
楽曲情報格納エリア	223Lb
メロディーゾーン中フラグ	223Lc
確委中カウンタ	223Ld
その他メモリエリア	223z

(b)

10

20

【図 5 7 1】

222

予告態様選択テーブル222La

予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1~f4 (0~99)	表示態様	
予告A	大当たり	0~19	通常	
		20~69	A-1	
		70~94	A-2	
		95~99	A-3	
		0~89	通常	
	外れ	90~98	A-1	
		99	A-2	
		-	A-3	
		0~9	通常	
		10~59	B-1	
予告B	大当たり	60~79	B-2	
		80~99	B-3	
		0~59	通常	
		60~98	B-1	
		99	B-2	
	外れ	-	B-3	
		0~29	通常	
		30~39	C-1	
		40~79	C-2	
		80~99	C-3	
予告C	大当たり	0~79	通常	
		80~89	C-1	
		90~99	C-2	
		-	C-3	
		0~4	通常	
	特殊予告A	大当たり	5~49	特A-1
			50~69	特A-2
			70~99	特A-3
		外れ	0~79	通常
			80~89	特A-1
90~99			特A-2	
-	特A-3			

【図 5 7 2】

222

予告態様シナリオ選択テーブル222Lb

特殊予告種別	抽選結果	演出カウンタ群 223f1~f4 (0~99)	シナリオ種別	設定予告種別		
				予告A	予告B	予告C
特A-1	大当たり	0~49	シナリオ1	通常	通常	通常
		50~99	シナリオ2	通常	通常	C-3
		0~89	シナリオ1	通常	通常	通常
特A-2	大当たり	90~99	シナリオ3	A-2	B-1	通常
		0~69	シナリオ1	通常	通常	通常
		70~99	シナリオ4	通常	B-3	C-3
特A-3	大当たり	0~49	シナリオ1	通常	通常	通常
		50~89	シナリオ3	A-2	B-1	通常
		90~99	シナリオ5	通常	B-3	C-3
特A-3	外れ	-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-
		-	-	-	-	-

30

40

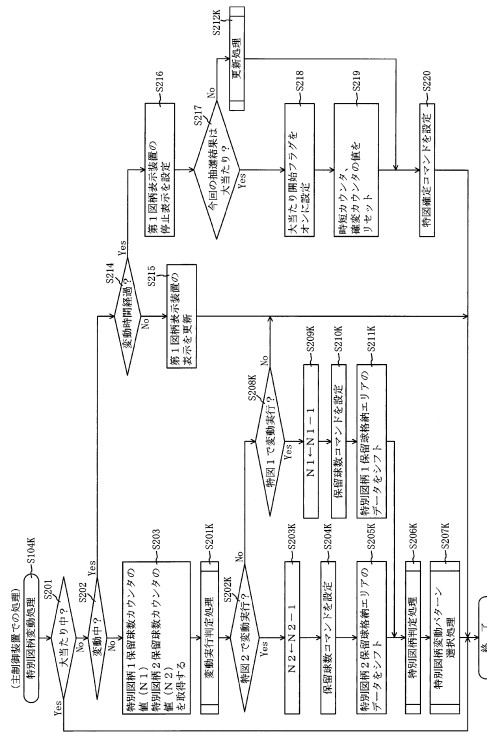
50

【 図 5 7 3 】

楽曲選択テーブル222Lc

設定中楽曲	抽選結果	演出カウンタ群 223f1~f4 (0~99)	選択楽曲
曲 A	大当たり	0~24	曲 A
		25~39	曲 B
		40~69	曲 C
	外れ	70~99	曲 D
		0~9	曲 A
		10~49	曲 B
曲 B	大当たり	50~74	曲 C
		75~99	曲 D
		0~29	曲 A
	外れ	30~54	曲 B
		55~69	曲 C
		70~99	曲 D
曲 C	大当たり	0~24	曲 A
		25~34	曲 B
		35~74	曲 C
	外れ	75~99	曲 D
		0~29	曲 A
		30~59	曲 B
曲 D	大当たり	60~84	曲 C
		85~99	曲 D
		0~24	曲 A
	外れ	25~49	曲 B
		50~59	曲 C
		60~99	曲 D

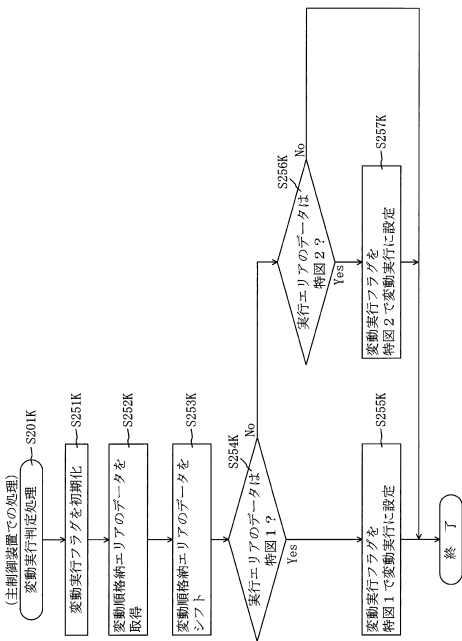
【 図 5 7 4 】



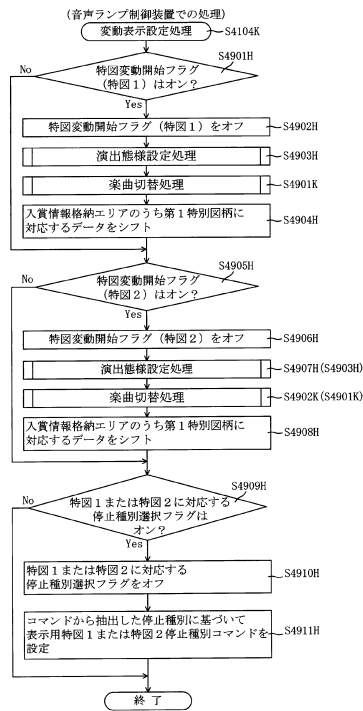
10

20

【 図 5 7 5 】



【 図 5 7 6 】

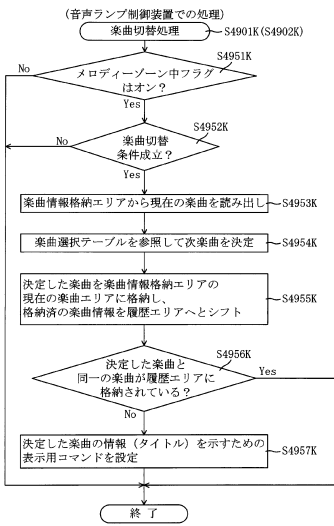


30

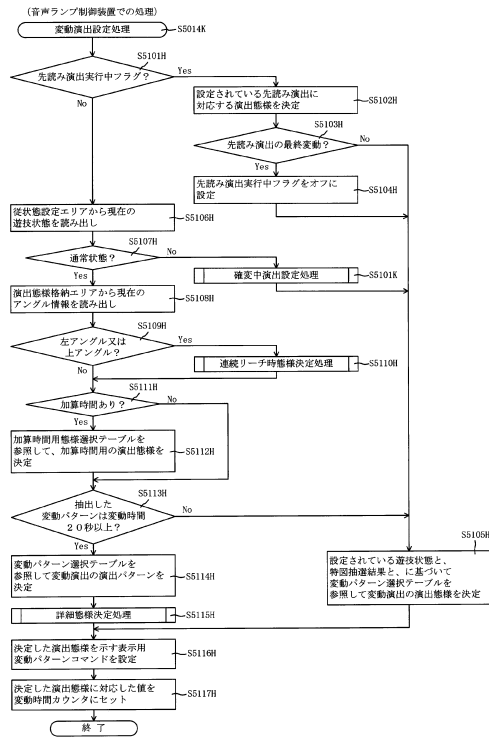
40

50

【 図 5 7 7 】



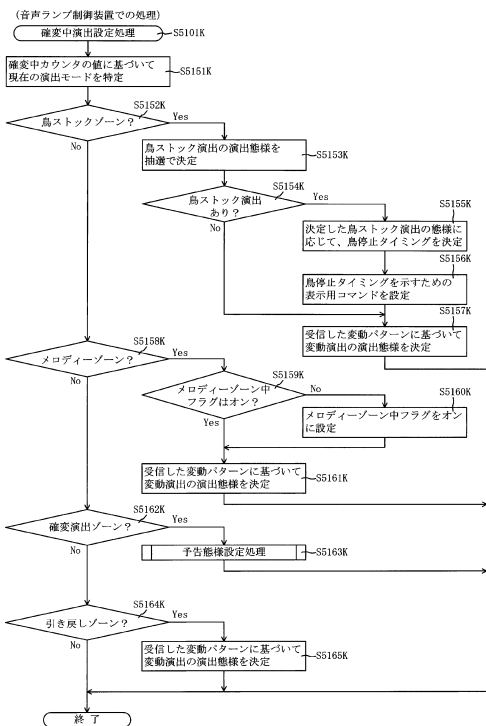
【 図 5 7 8 】



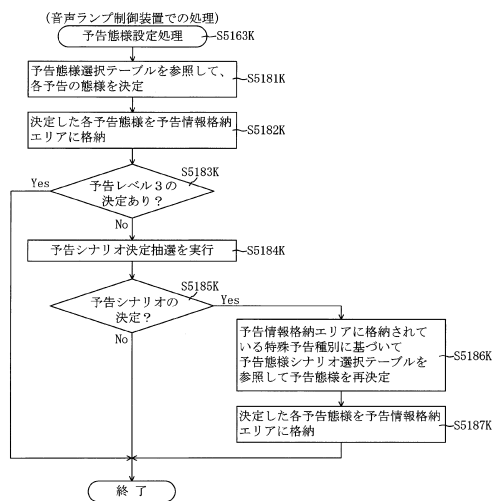
10

20

【 図 5 7 9 】



【 図 5 8 0 】

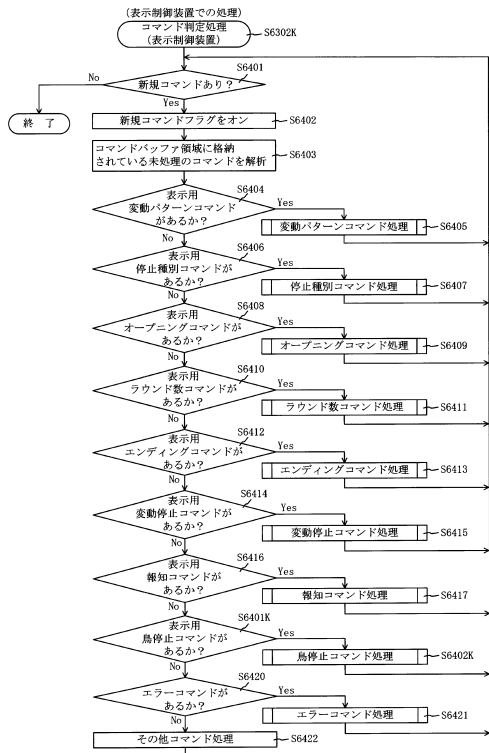


30

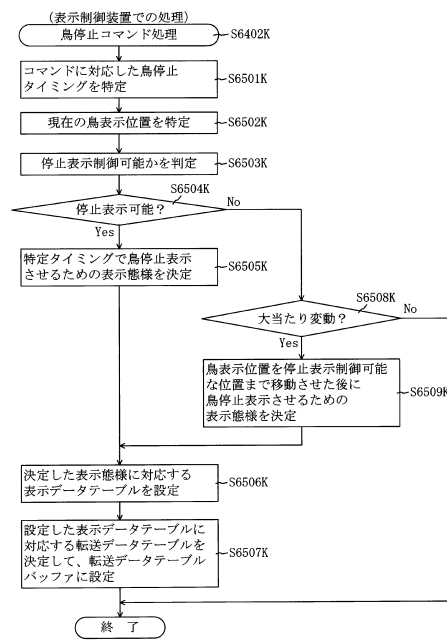
40

50

【図581】



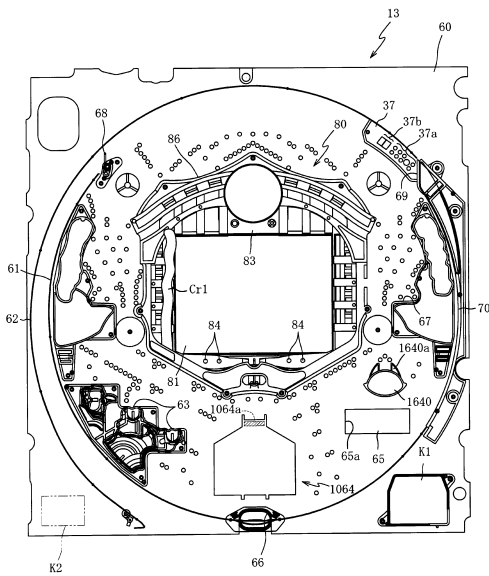
【図582】



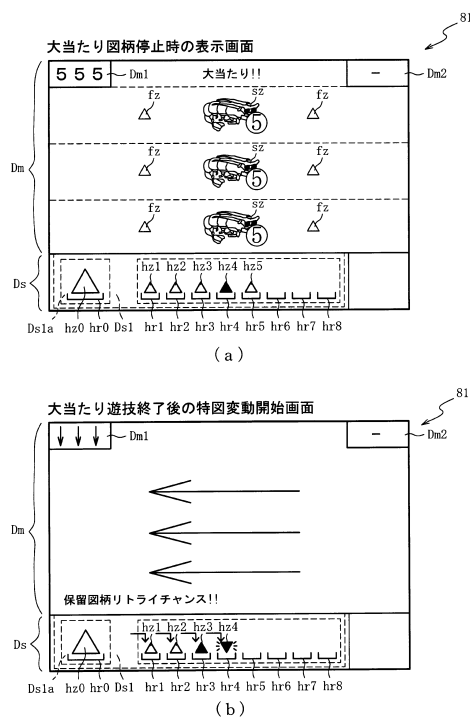
10

20

【図583】



【図584】

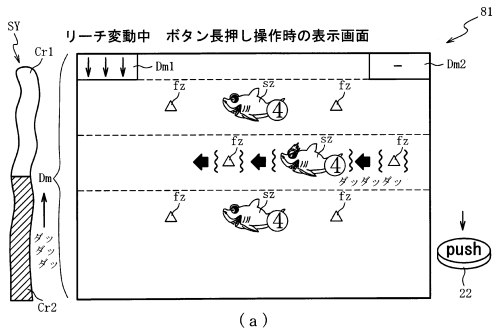


30

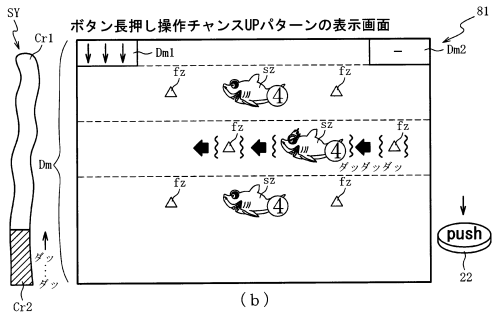
40

50

【図 5 8 5】



(a)



(b)

【図 5 8 6】

図柄停止アクションと役物発光パターンの組合せ

停止アクション (予告C)	発光パターン	当たり期待度
通常 (ノーマル)	通常 (ダッ…ダッ)	低
	高速 (ダッダッダッ)	高
C-1 (急ブレーキ)	低速 (ダ…)	中
	高速 (ダッダッダッ)	低
C-2 (炎)	通常 (ダッ…ダッ)	超高
	高速 (ダッダッダッ)	高
C-3 (ウインク)	通常 (ダッ…ダッ)	確 確変 低
	高速 (ダッダッダッ)	確 確変 中
	最速 (バーン)	確 確変 高

10

20

【図 5 8 7】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
演出パターン選択テーブル	2221a

【図 5 8 8】

演出パターン選択テーブル 2221a

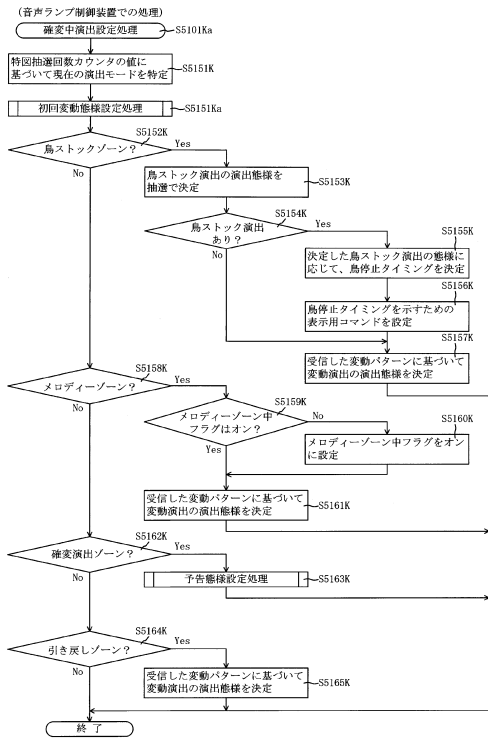
抽選結果	演出カウンタ 223f	演出パターン	図柄停止アクション	発光パターン	
当たり	0~9	パターン1	ノーマル	通常	
	30~49	パターン2		高速	
	10~19	パターン3		低速	
	当たり	50~69	パターン4	急ブレーキ	高速
		20~29	パターン5	炎	通常
	70~89	パターン6	高速		
	当たり	90~95	パターン7	ウインク	通常
		96, 97	パターン8		高速
		98, 99	パターン9		最速
外れ	0~69	パターン1	ノーマル	通常	
	92~96	パターン2		高速	
	70~89	パターン3	急ブレーキ	低速	
	97, 98	パターン4		高速	
	90, 91	パターン5	炎	通常	
	99	パターン6		高速	

30

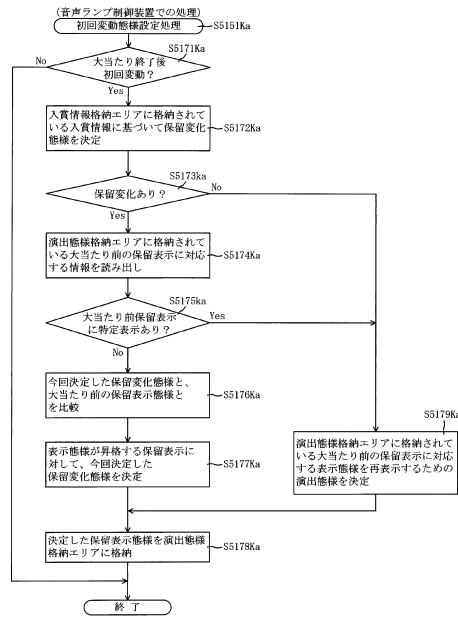
40

50

【図 5 8 9】



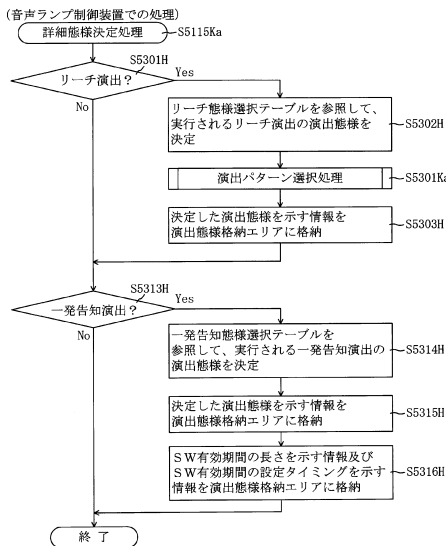
【図 5 9 0】



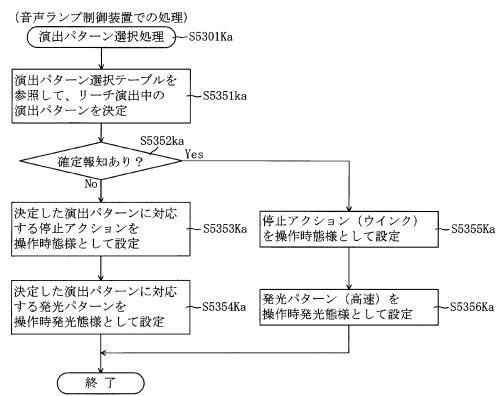
10

20

【図 5 9 1】



【図 5 9 2】



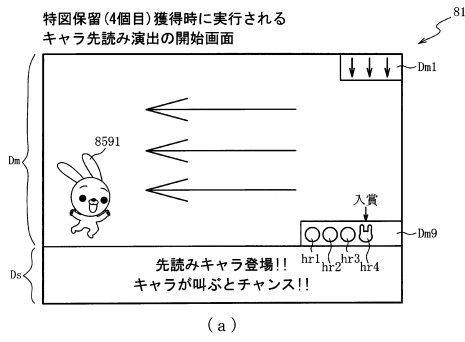
30

40

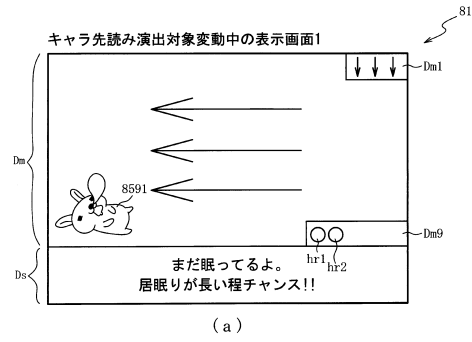
50



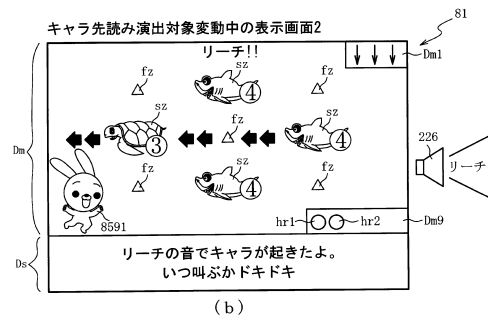
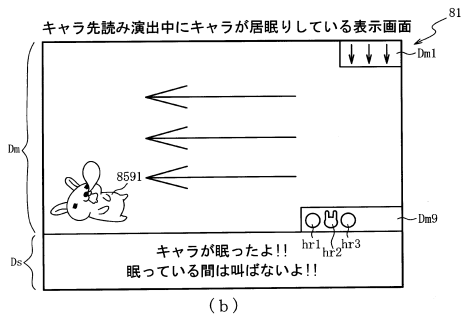
【図 5 9 3】



【図 5 9 4】

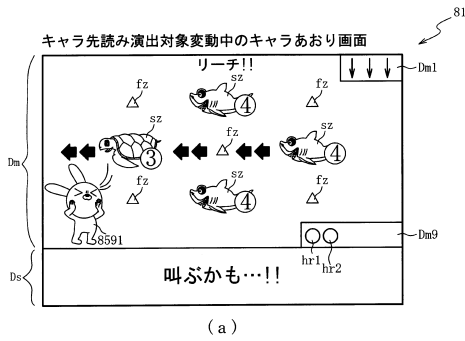


10

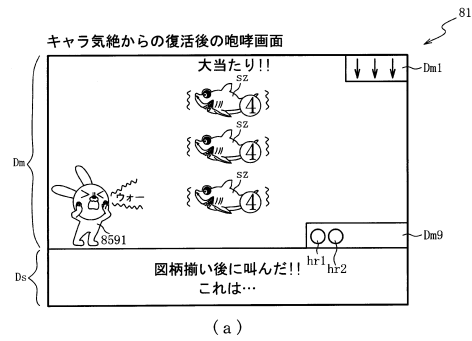


20

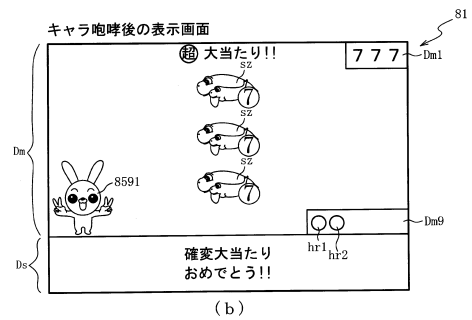
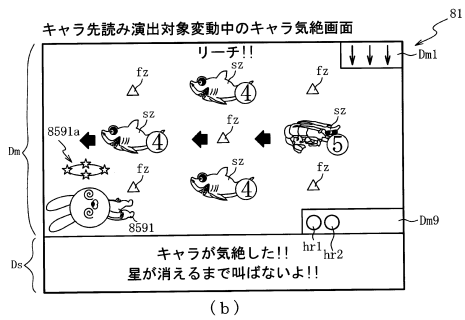
【図 5 9 5】



【図 5 9 6】



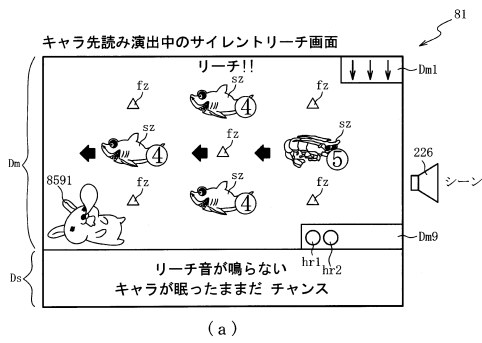
30



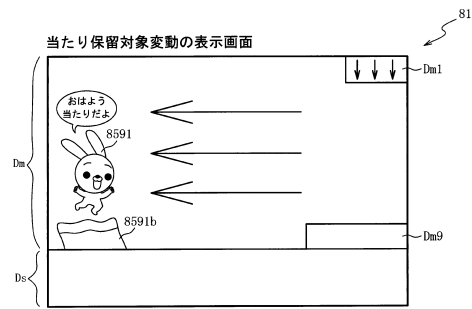
40

50

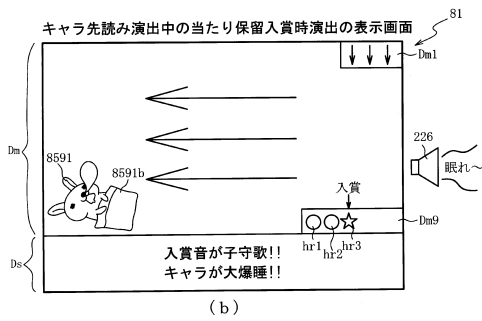
【図 5 9 7】



【図 5 9 8】

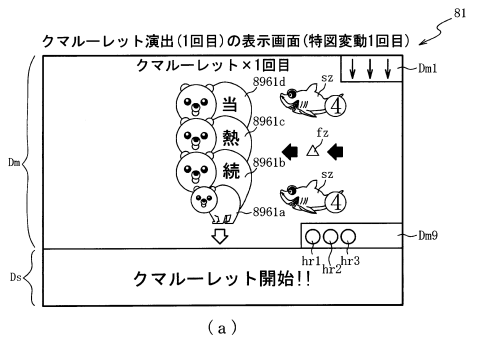


10

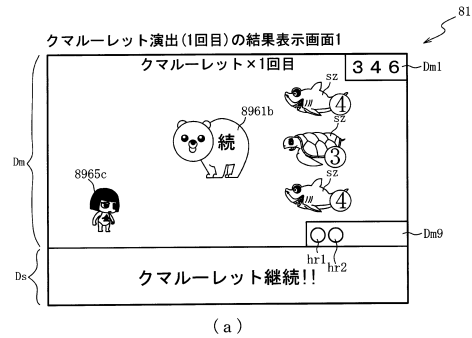


20

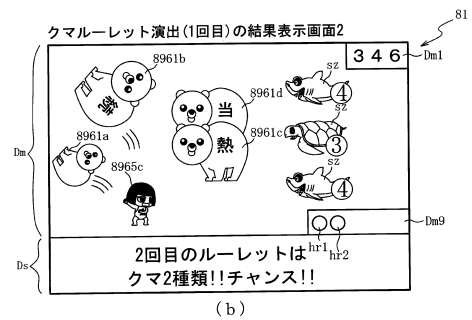
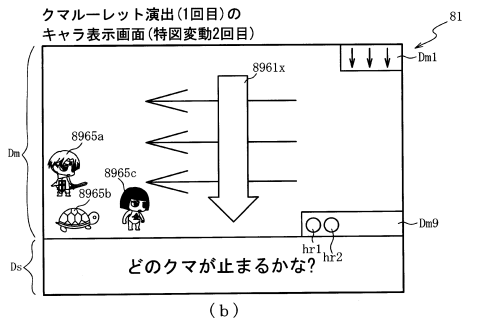
【図 5 9 9】



【図 6 0 0】



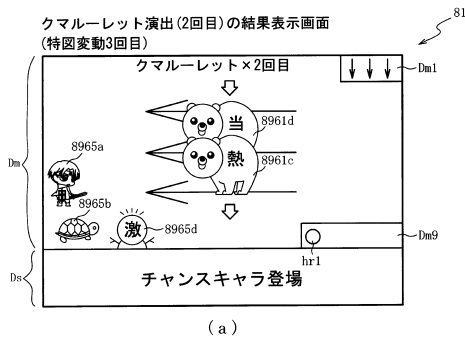
30



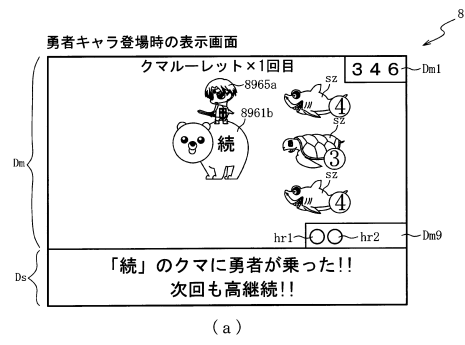
40

50

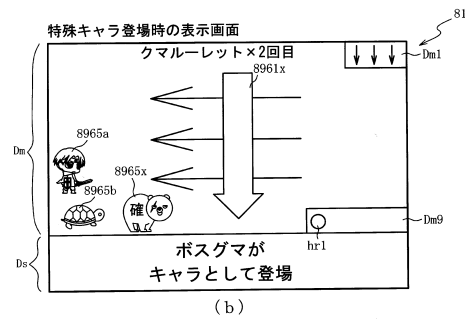
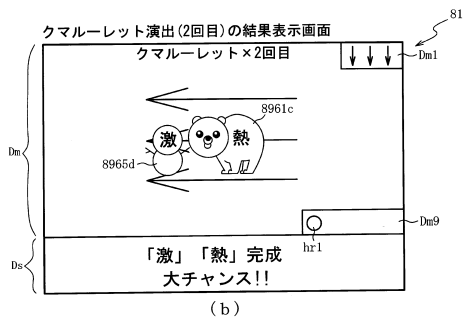
【図 601】



【図 602】

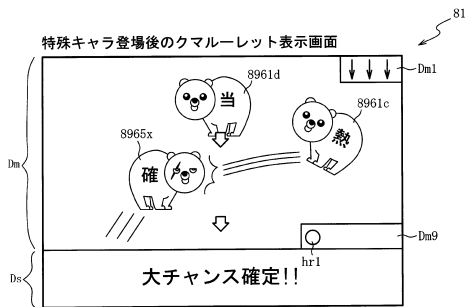


10

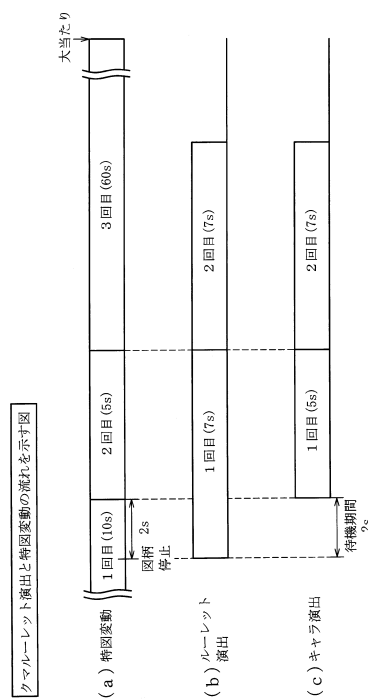


20

【図 603】



【図 604】



30

40

50

【 図 6 0 5 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
リーチ態様選択テーブル	222ja
加算時間用態様選択テーブル	222jb
一発告知態様選択テーブル	222jc
キャラ態様選択テーブル	222jd
音声種別選択テーブル	222je
ルーレットシナリオ選択テーブル	222jf
ルーレット態様決定テーブル	222jg

【 図 6 0 6 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c1
第2特別図柄保留球数カウンタ	223c2
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
時短中カウンタ	223da
特図抽選回数カウンタ	223ja
天井時短中カウンタ	223jb
演出態様格納エリア	223jc
先読み演出実行中フラグ	223jd
変動時間カウンタ	223je
SW有効期間タイマ	223jf
立ち上げ後抽選カウンタ	223jg
キャラ先読み実行中カウンタ	223jh
特殊演出中フラグ	223jj
キャラ態様格納エリア	223jk
ルーレット演出実行中フラグ	223ji
その他メモリエリア	223z

10

20

【 図 6 0 7 】

キャラ態様選択テーブル222jd	第1演出カウンタ 222fa	態様種別	変動開始時	擬似演出中	リーチ中	停止後
	0~19	態様A	通常	咆哮	—	—
	20~39	態様B	通常	通常	咆哮	—
	40~59	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
	60~79	態様D	通常	通常	咆哮	—
	80~99	態様E	居眠り	通常	咆哮	—
	0~24	態様A	通常	通常	咆哮	咆哮
	25~49	態様B	通常	通常	咆哮	—
	50~74	態様C	居眠り	通常	咆哮	—
	75~99	態様D	通常	通常	咆哮	—
	0~24	態様A	通常	通常	咆哮	—
	25~49	態様D	通常	通常	咆哮	咆哮
	50~99	態様F	居眠り	通常	咆哮	咆哮
0~79	態様A	通常	通常	咆哮	—	
80~89	態様B	通常	通常	咆哮	—	
90~99	態様G	居眠り	通常	咆哮	—	
—	—	特殊態様	咆哮	—	—	
抽選結果	抽選結果	—	—	—	—	
キャラ態様	キャラ態様	—	—	—	—	

【 図 6 0 8 】

音声種別選択テーブル222je		
態様種別	変動開始音	リーチ音
態様A	通常	通常
態様B	通常	通常
態様C	子守歌	通常
態様D	通常	通常
態様E	子守歌	衝撃音
態様F	消音	衝撃音
態様G	消音	通常
特殊	特殊音	通常

30

40

50

【図 6 0 9】

222

抽選結果	対象保留	演出カウンタ 223f	シナリオ	変動1	変動2	変動3	変動4
大当たり A 5 0	保 2	0~49	シナリオ 1	続	確	-	-
大当たり B 5 0、C 5 0	保 2	50~99	シナリオ 2	続	当	-	-
	保 3	0~69	シナリオ 2	続	当	-	-
大当たり 共通	保 1	70~99	シナリオ 3	続	熱	熱	-
	保 1	0~79	シナリオ 4	続	熱	当	-
外れ	保 2	80~99	シナリオ 5	無	-	-	-
	保 2	0~9	シナリオ 6	続	熱	-	-
	保 1	10~99	シナリオ 7	続	無	-	-
	保 1	0~4	シナリオ 8	熱	-	-	-
		5~99	シナリオ 5	無	-	-	-
			シナリオ 6	無	-	-	-

【図 6 1 0】

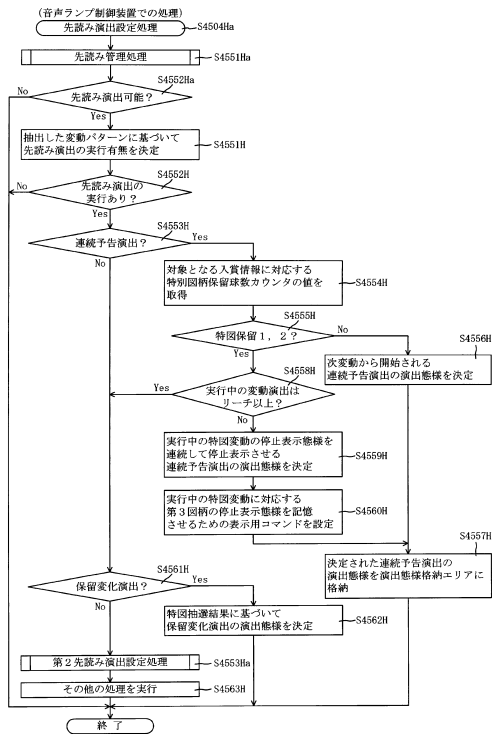
222

ルーレット シナリオ	第2演出 カウンタ 223fb	演出 回数	第1キャラ	第2キャラ	第3キャラ	ルーレット種別	
						停止アイコン	残りアイコン
シナリオ 1	0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	[続]	[無]、[当]
		2回目	勇者	カメ	コマ(確)	[続]	[無]、[当]
	50~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[当]	[無]、[熱]
シナリオ 2	0~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	コマ(確)	[熱]	[無]、[熱]、[当]
	0~19	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		3回目	勇者	カメ	特殊(激)	[当]	[無]、[熱]、[当]
シナリオ 3、4	20~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		3回目	勇者	カメ	金太郎	[当]	[無]、[熱]、[当]
シナリオ 5、6	0~99	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		3回目	勇者	カメ	特殊(激)	[熱]	[無]、[熱]、[当]
シナリオ 7、8	0~49	1回目	勇者	カメ	金太郎	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	特殊(激)	[熱]	[無]、[熱]、[当]
	50~99	1回目	勇者	カメ	コマ(確)	[熱]	[無]、[熱]、[当]
		2回目	勇者	カメ	コマ(確)	[熱]	[無]、[熱]、[当]

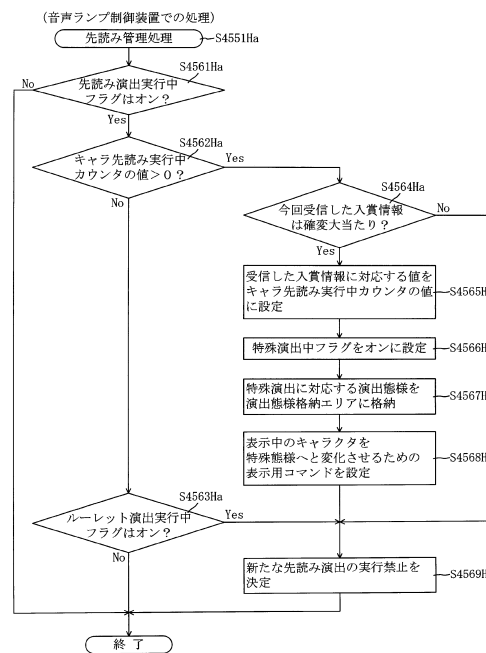
10

20

【図 6 1 1】



【図 6 1 2】

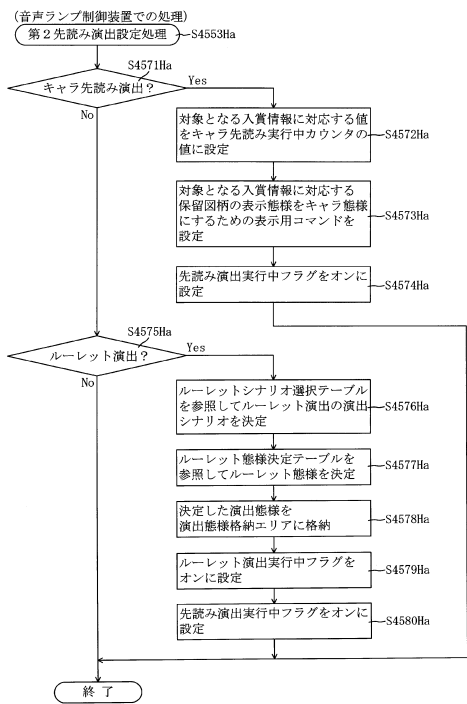


30

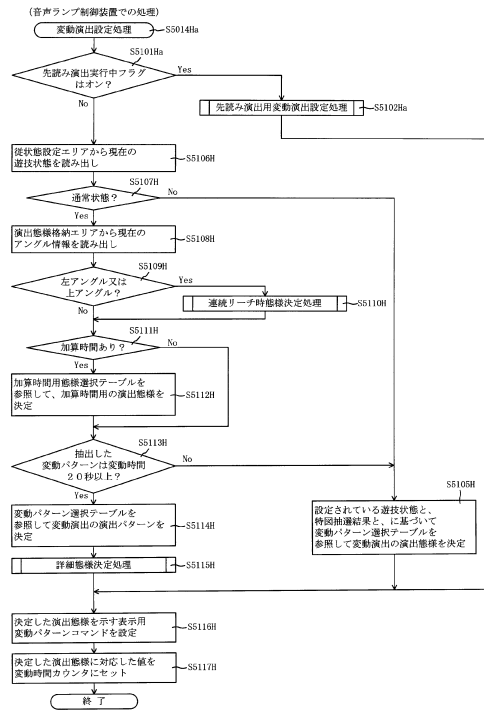
40

50

【図 6 1 3】



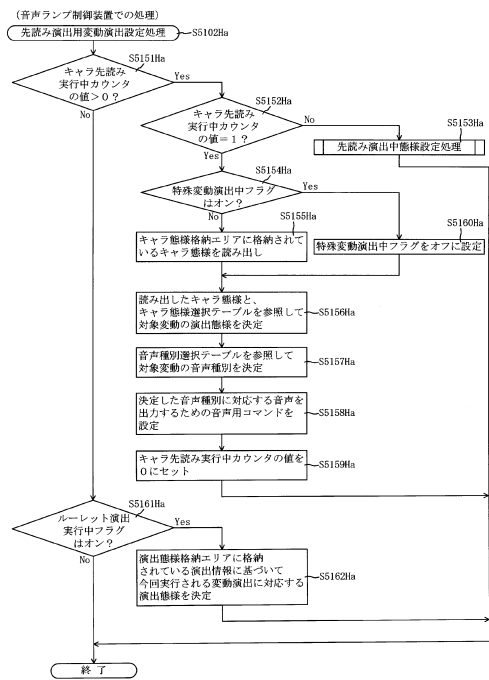
【図 6 1 4】



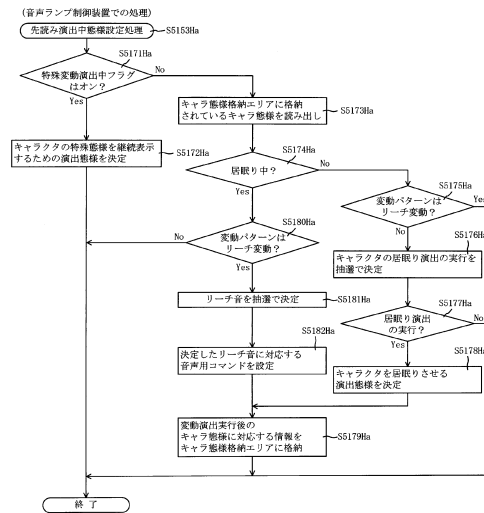
10

20

【図 6 1 5】



【図 6 1 6】

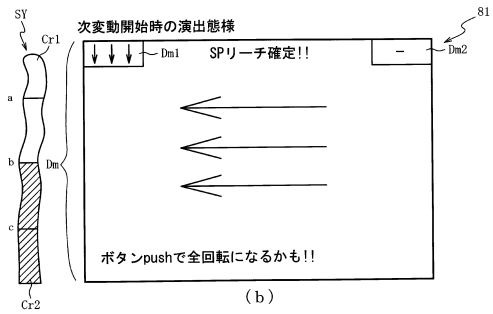
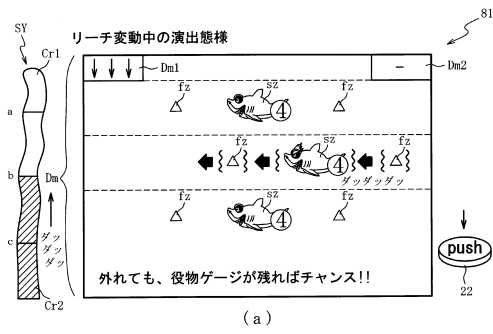


30

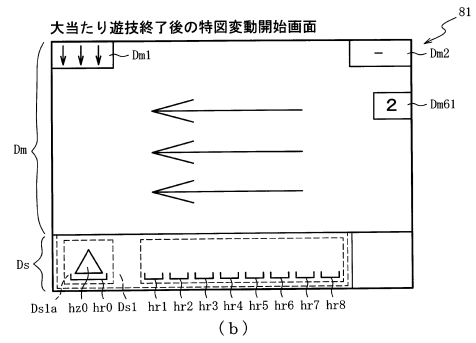
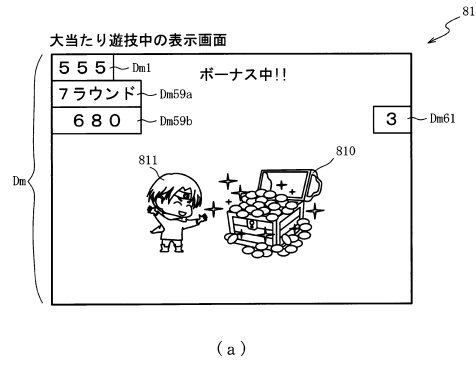
40

50

【 図 6 1 7 】



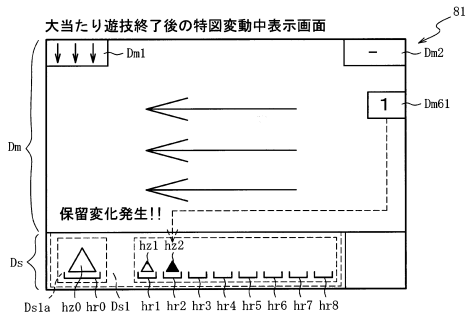
【 図 6 1 8 】



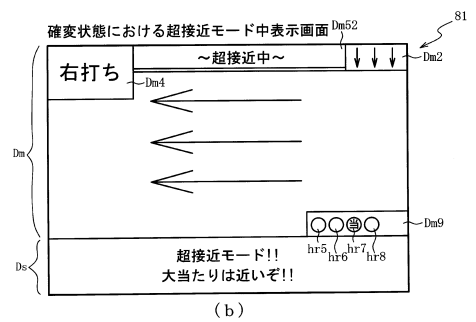
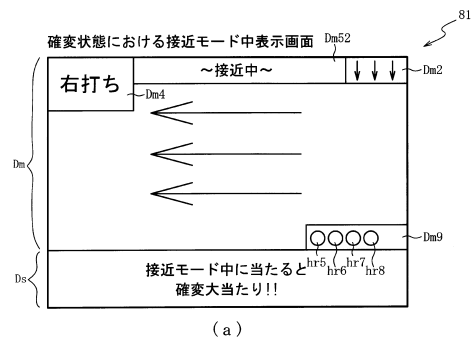
10

20

【 図 6 1 9 】



【 図 6 2 0 】

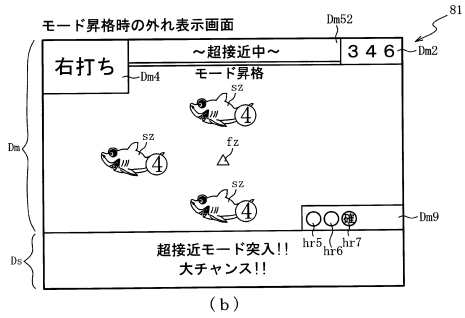
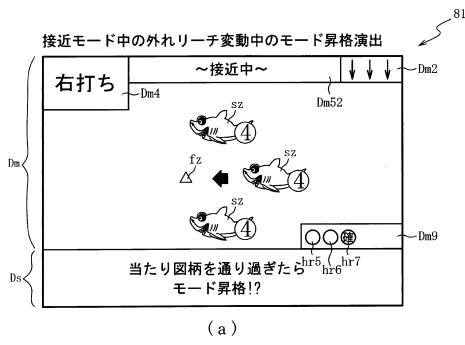


30

40

50

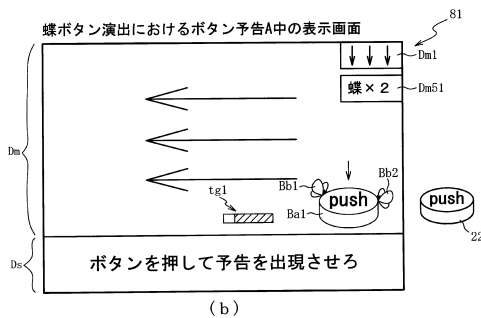
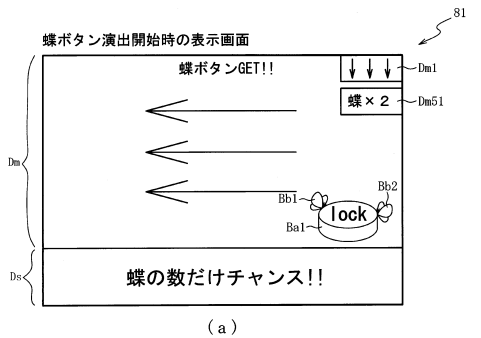
【 図 6 2 1 】



10

20

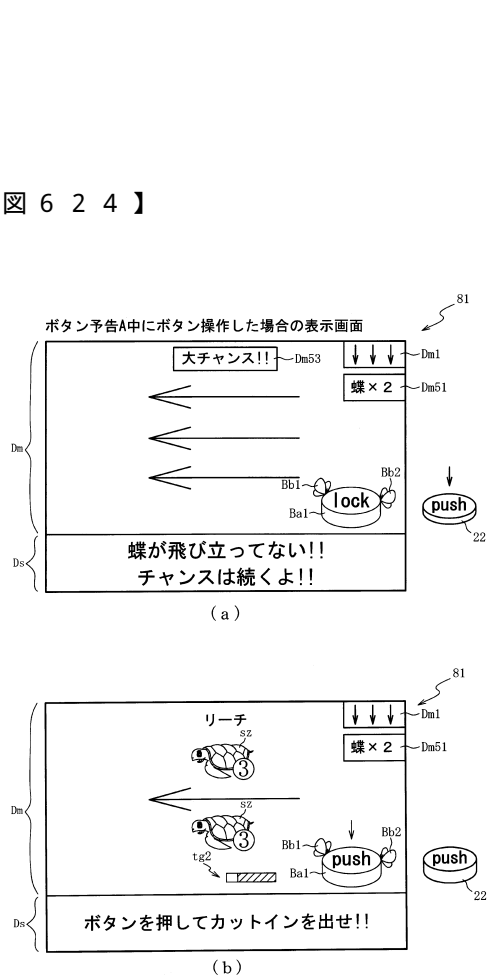
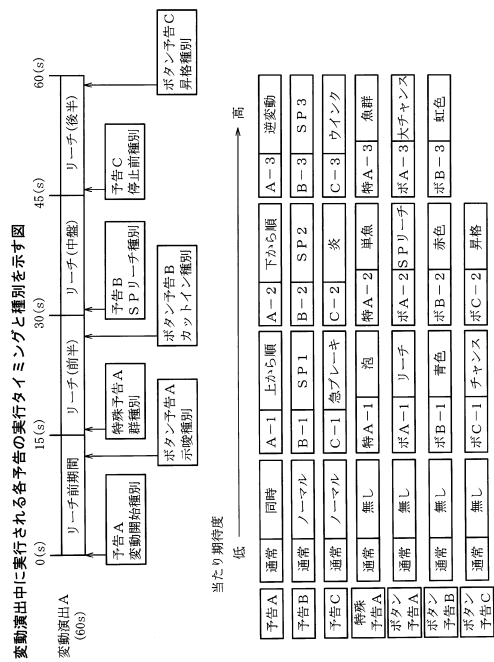
【 図 6 2 3 】



30

40

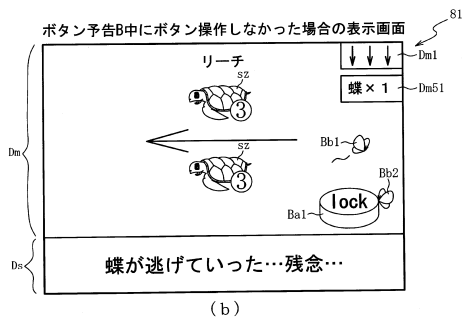
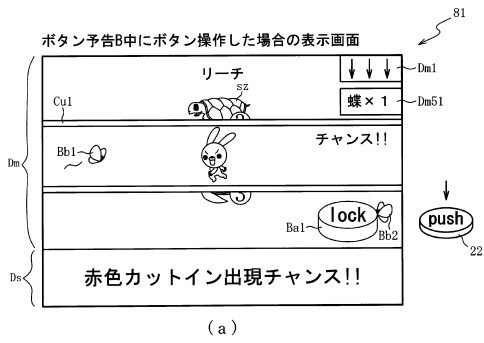
【 図 6 2 2 】



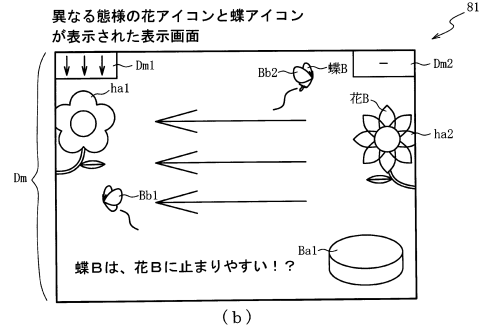
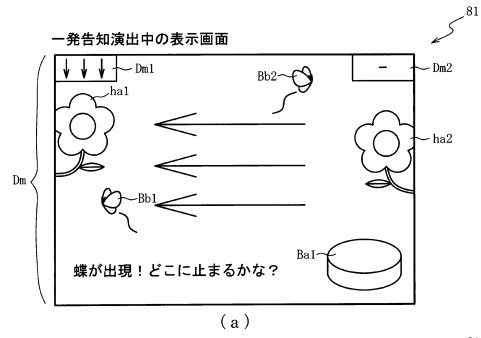
50



【図 6 2 5】



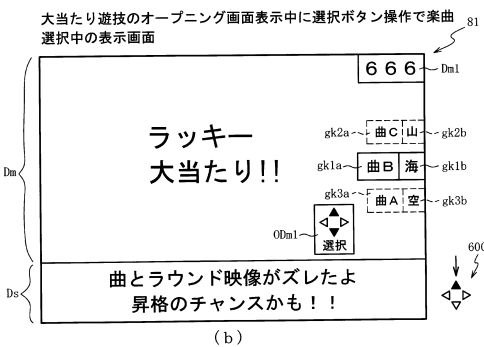
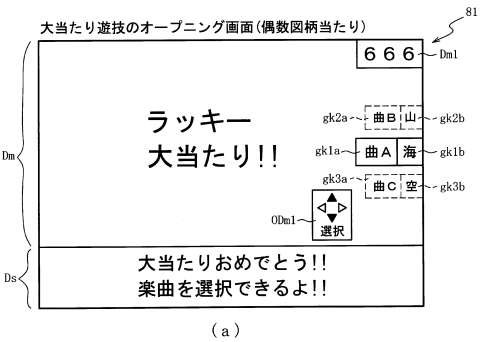
【図 6 2 6】



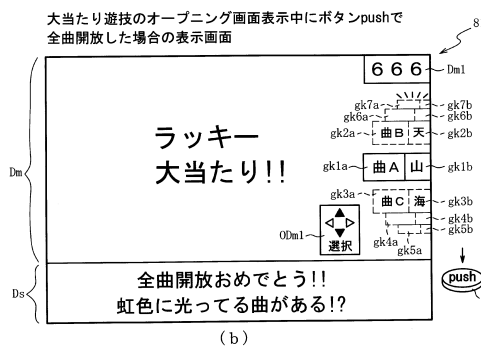
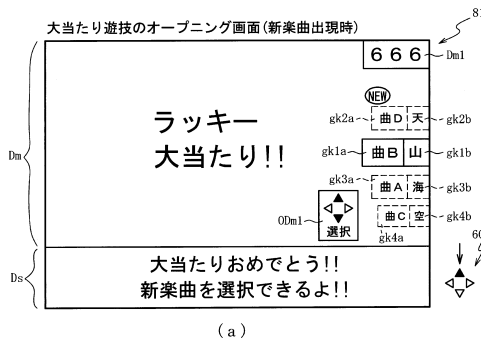
10

20

【図 6 2 7】



【図 6 2 8】

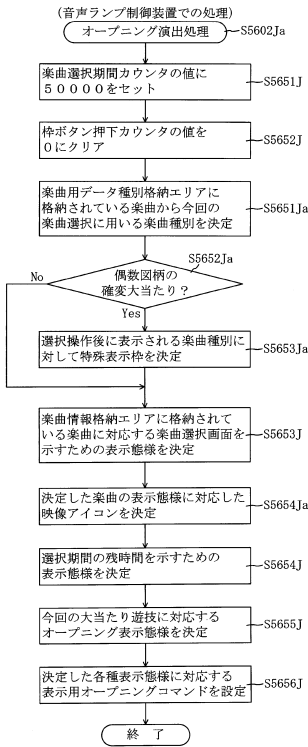


30

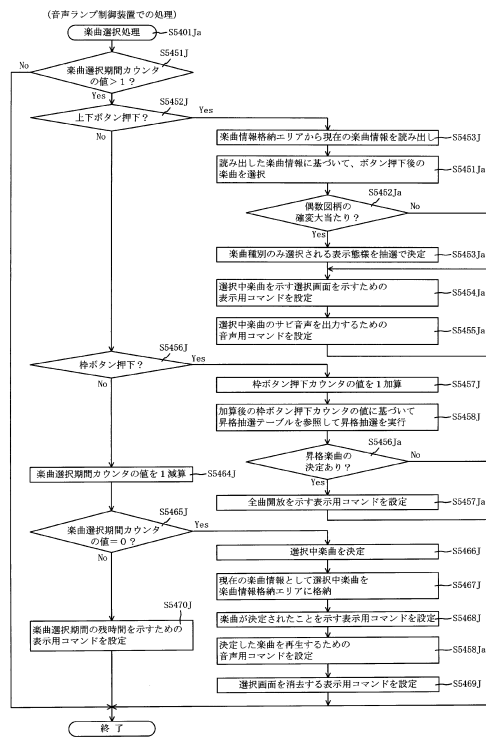
40

50

【 図 6 2 9 】



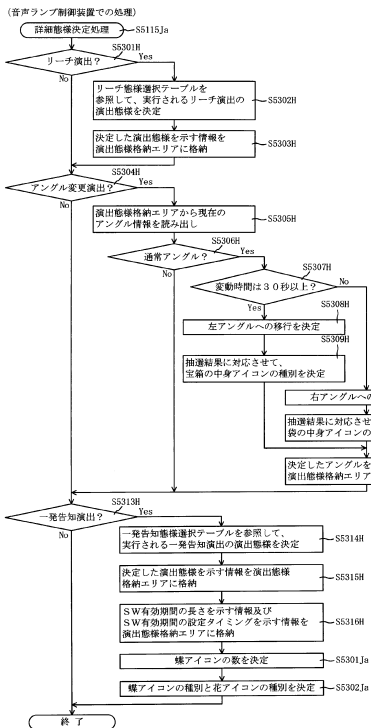
【 図 6 3 0 】



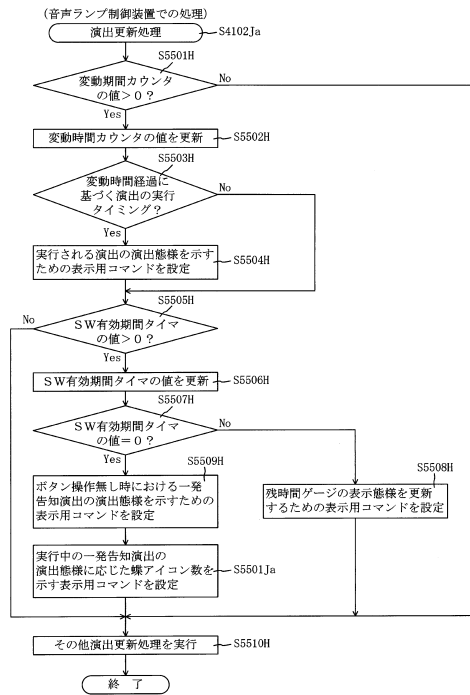
10

20

【 図 6 3 1 】



【 図 6 3 2 】

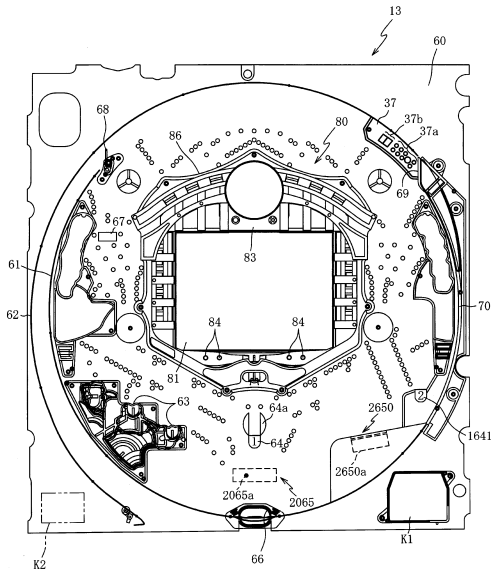


30

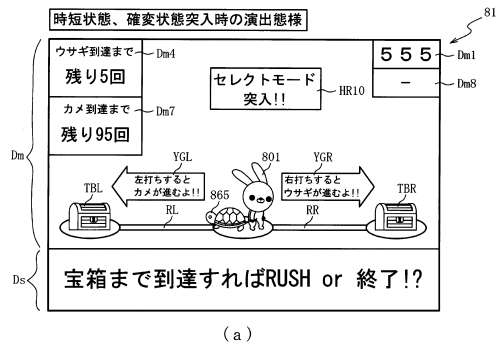
40

50

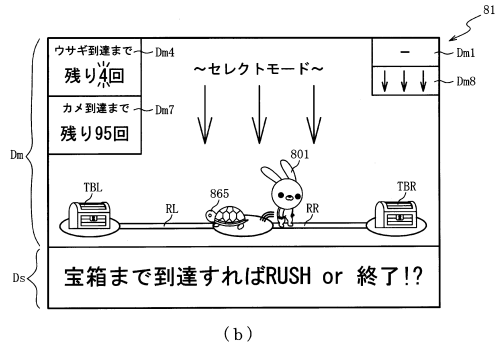
【 図 6 3 3 】



【 図 6 3 4 】

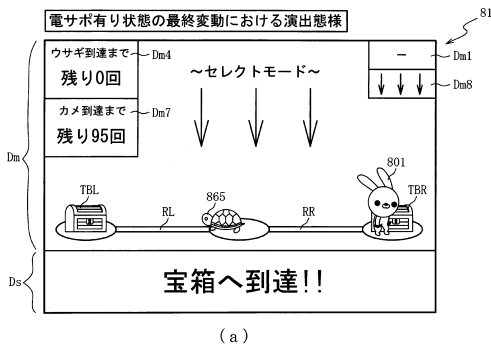


10

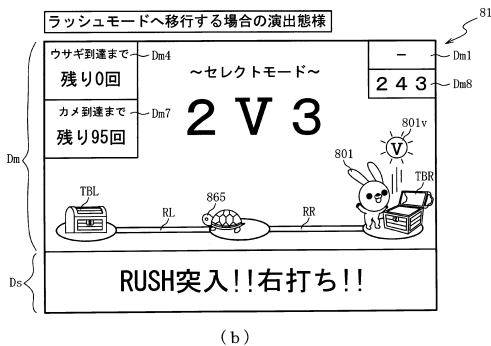


20

【 図 6 3 5 】

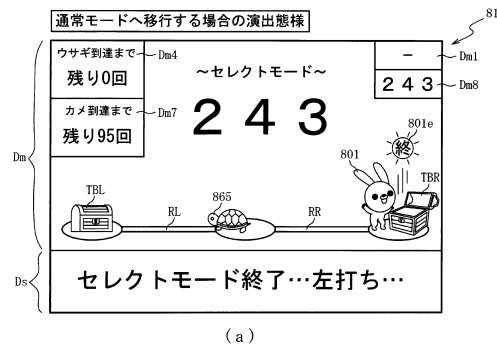


(a)

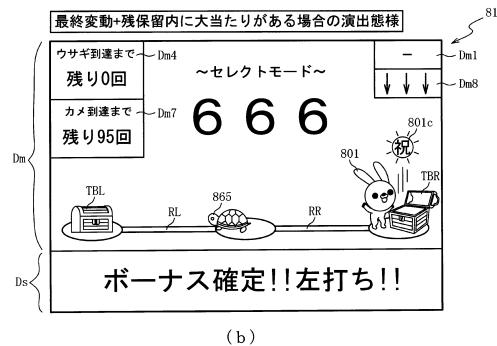


(b)

【 図 6 3 6 】



(a)



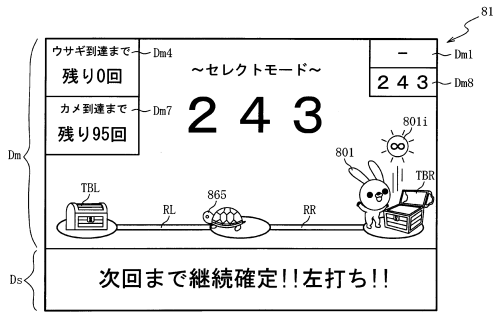
(b)

30

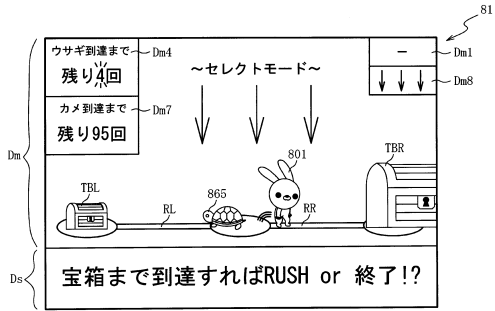
40

50

【図 6 3 7】

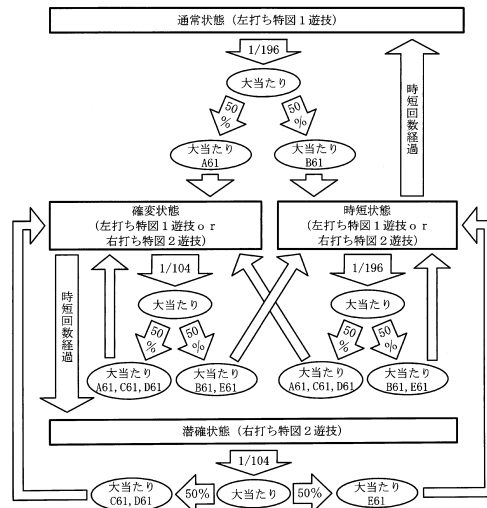


(a)



(b)

【図 6 3 8】



10

20

【図 6 3 9】

ROM (主制御装置)	
第1当たり乱数テーブル	202sa
当たり種別選択テーブル	202sb
第2当たり乱数テーブル	202sc
変動パターンテーブル	202sd
小当たり乱数テーブル	202se
開放シナリオテーブル	202fg
変動パターンシナリオテーブル	202sj

【図 6 4 0】

RAM (主制御装置)	
第1特別図柄保留格納エリア	203a
第2特別図柄保留格納エリア	203b
普通図柄保留格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
特図1時短カウンタ	203h1
特図2時短カウンタ	203h2
当たり開始フラグ	203j
当たり中フラグ	203k
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
特図1変動時間タイマ	203ka
特図2変動時間タイマ	203kb
特図2変動停止フラグ	203kf
当たりフラグ	203qb
特図2小当たりフラグ	203qd
シナリオ格納エリア	203Gb
確定フラグ	203Gc
その他メモリエリア	203z

30

40

50

【 図 6 4 1 】

第1当たり乱数テーブル202sa

状態	第1当たり乱数 カウンタC1 (0~65535)
特別図柄の 低確率状態	0~334
特別図柄の 高確率状態	0~629

(a)

大当たり種別選択テーブル202sb

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)
第1特別図柄	大当たりA61 (5R確定大当たり)	0~49
	大当たりB61 (5R時短大当たり)	50~99
第2特別図柄	大当たりC61 (5R確定大当たり)	0~9
	大当たりD61 (5R確定大当たり)	10~49
	大当たりE61 (5R時短大当たり)	50~99

(b)

【 図 6 4 2 】

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確定用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
潜確用テーブル	202sd4

(a)

時短・確定用テーブル202sd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~149
		ガセ外れ (10秒)	150~189
	大当たり	ノーマルリーチ 各種(20秒)	190~196
		スーパーリーチ 各種(25秒)	197, 198
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	ノーマルリーチ 各種(20秒)	0~149
		スーパーリーチ 各種(25秒)	150~198
	大当たり	長外れ (15秒)	0~198
		長当たり (15秒)	0~198

(b)

10

20

【 図 6 4 3 】

時短最終変動用テーブル202sd3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	長外れ (15秒)	0~198
	大当たり	長当たり (15秒)	0~198
第2特別図柄	外れ	長外れ (15秒)	0~198
	大当たり	長当たり (15秒)	0~198

(a)

潜確用テーブル202sd4

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2特別図柄	外れ (小当たり含む)	短外れ (3秒)	0~189
		ノーマルリーチ 各種(20秒)	190~196
	大当たり	スーパーリーチ 各種(40秒)	197, 198
		ノーマルリーチ 各種(20秒)	0~149
	スーパーリーチ 各種(40秒)	150~198	

(b)

【 図 6 4 4 】

変動パターン	抽選回数	変動種別
前回の 大当たり種別	特別図柄の抽選回数	通常用
大当たり A61, D61	特図1抽選回数<95 特図1抽選回数=95 特図2抽選回数<5 特図2抽選回数=5	時短・確定用
大当たり B61, E61	時短・確定用	通常用
大当たり C61	時短・確定用	時短・確定用
初期化後		通常用

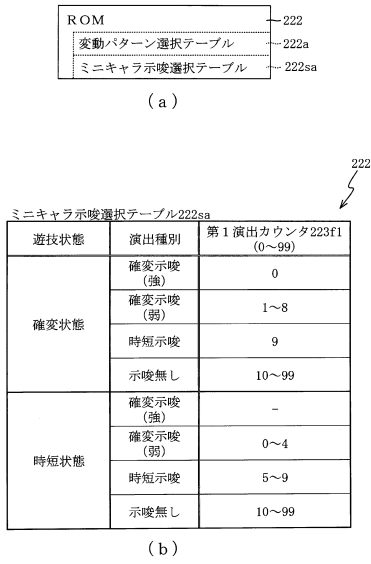
(b)

30

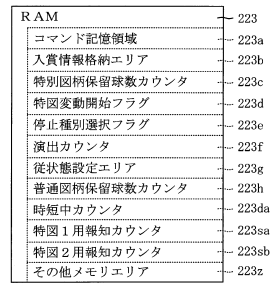
40

50

【 図 6 4 5 】



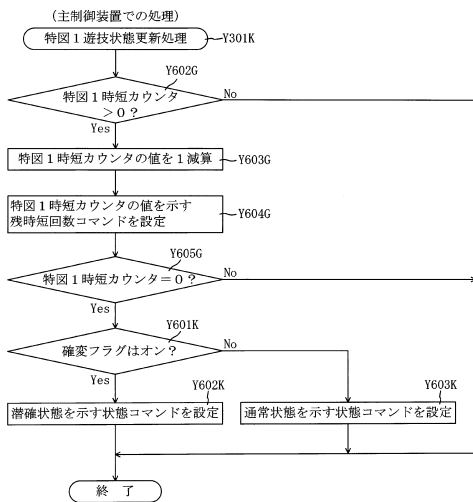
【 図 6 4 6 】



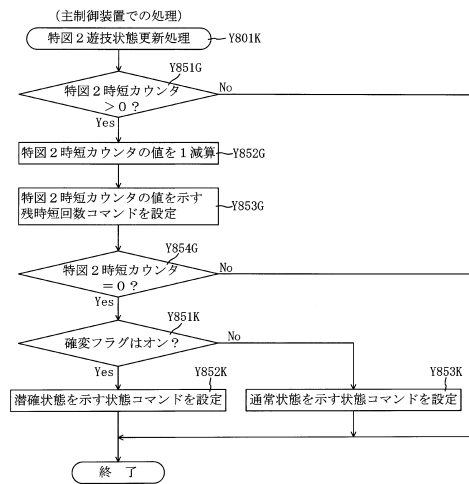
10

20

【 図 6 4 7 】



【 図 6 4 8 】

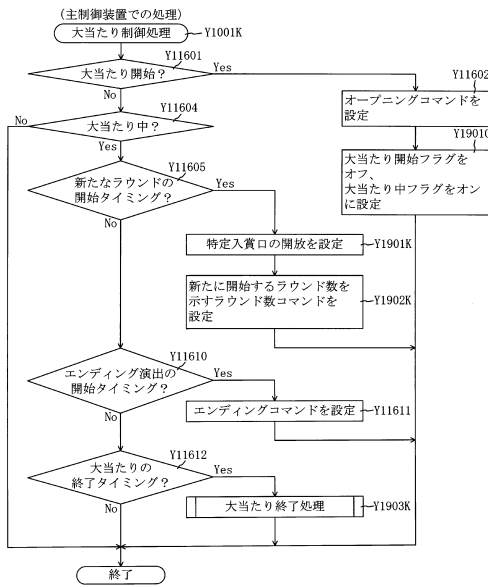


30

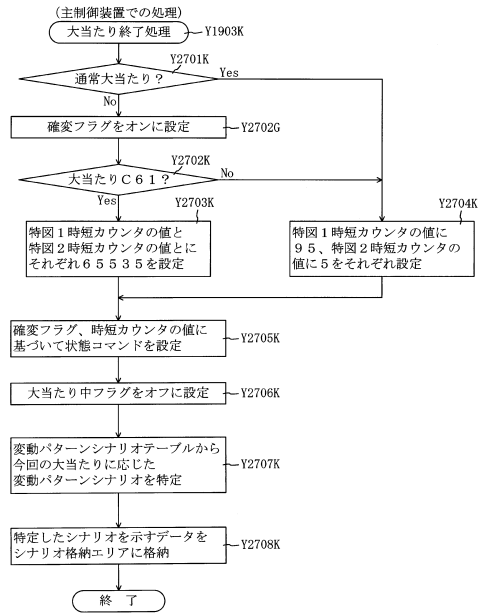
40

50

【 図 6 4 9 】



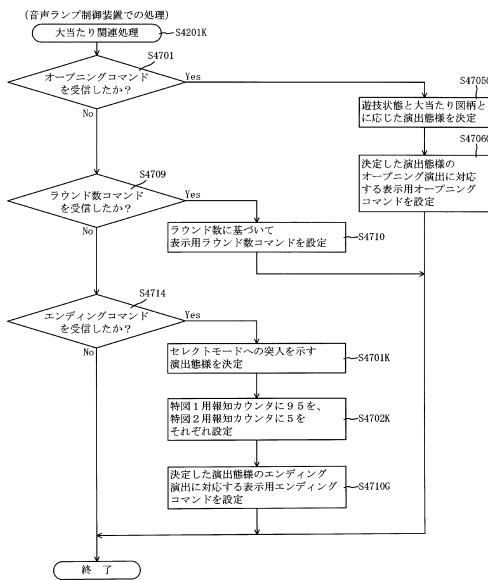
【 図 6 5 0 】



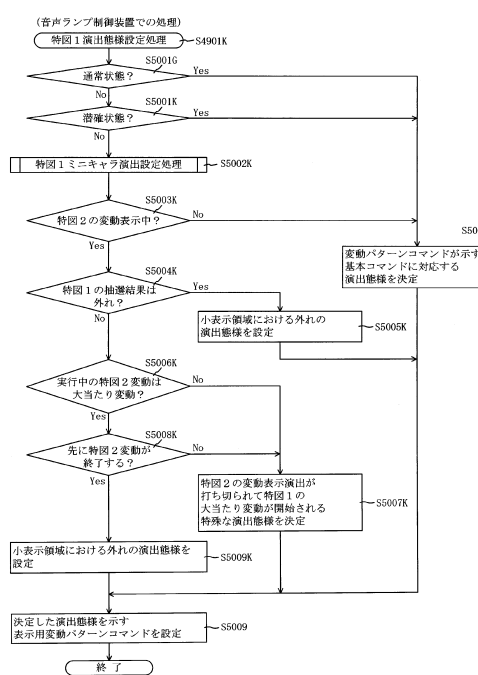
10

20

【 図 6 5 1 】



【 図 6 5 2 】

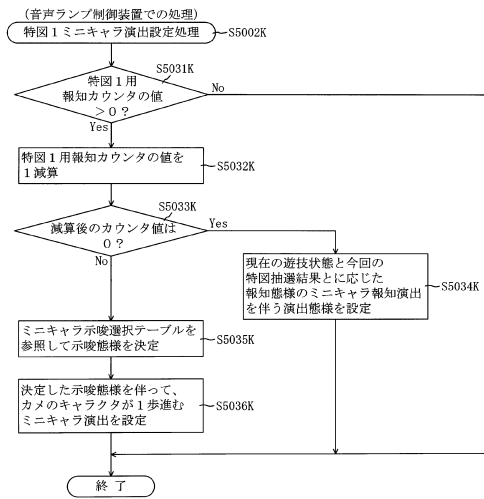


30

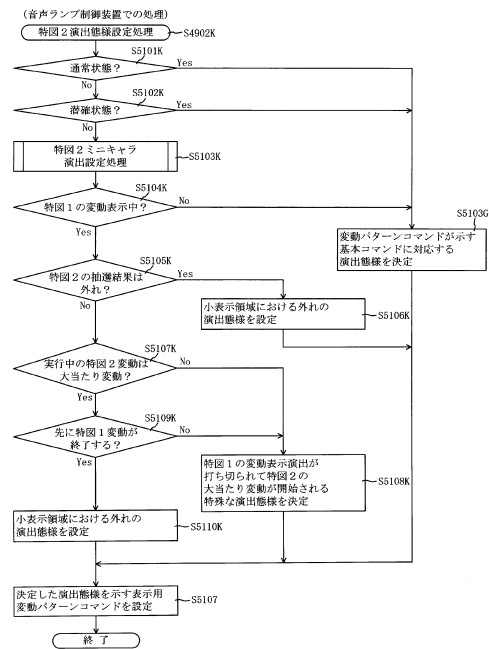
40

50

【 図 6 5 3 】



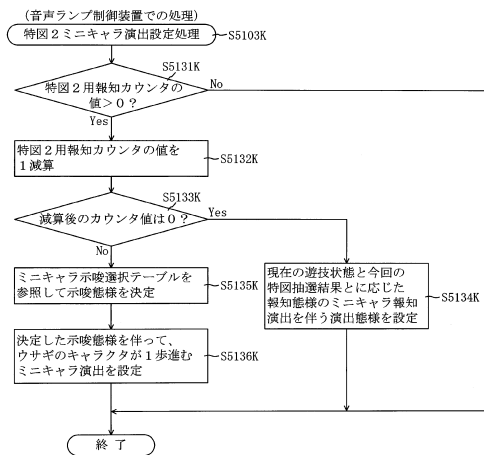
【 図 6 5 4 】



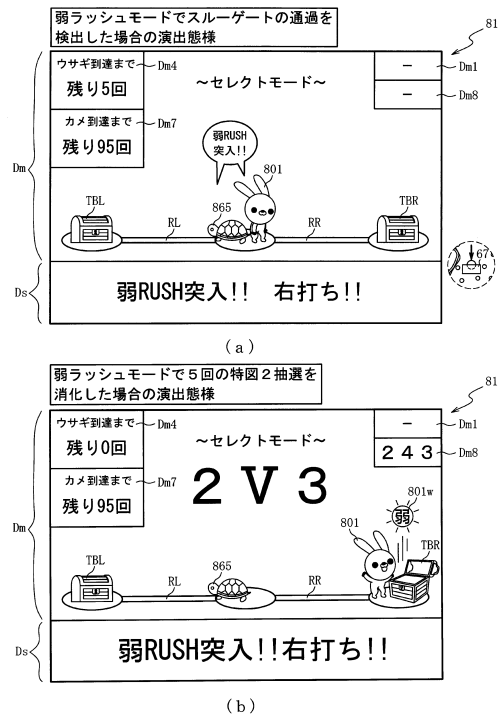
10

20

【 図 6 5 5 】



【 図 6 5 6 】



30

40

50



【 図 6 5 7 】

202

大当たり種別選択テーブル202sb

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)
第1特別図柄	大当たりA61A (5R確変大当たり)	0~49
	大当たりB61A (5R時短大当たり)	50~99
第2特別図柄	大当たりC61A (5R確変大当たり)	0~9
	大当たりD61A (5R確変大当たり)	10~14
	大当たりE61A (5R確変大当たり)	15~49
	大当たりF61A (5R時短大当たり)	50~99

(b)

変動パターンテーブル	202sd
通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
潜確用テーブル	202sd4
弱ラッシュ用テーブル	202sd5

【 図 6 5 8 】

202

弱ラッシュ用テーブル202sd5

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	ロング外れ (600秒)	0~198
	大当たり	ロング当たり (600秒)	0~198
第2特別図柄 (小当たり含む)	外れ (小当たり含む)	長外れ (10秒)	0~195
		スーパーリーチ 各種 (40秒)	196~198
	大当たり	スーパーリーチ 各種 (40秒)	0~198

10

20

30

40

50

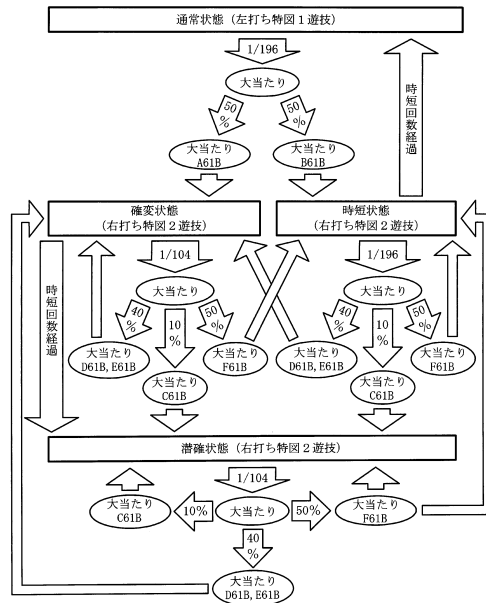
【 図 6 5 9 】

202

変動パターンシナリオテーブル202s1

前回の 大当たり種別	特別図柄の抽選回数				特別図柄の抽選回数 > 50
	特別1抽選回数 < 9.5 且つ 特別2抽選回数 < 5	特別1抽選回数 = 9.5 又は 特別2抽選回数 = 5	時短・確変用	時短・確変用	
A61A, E61A	時短・確変用	時短・確変用	通常用	通常用	通常用
B61A, F61A	時短・確変用	時短・確変用	通常用	通常用	通常用
C61A	時短・確変用	時短・確変用	通常用	通常用	通常用
D61A	時短・確変用	時短・確変用	通常用	通常用	通常用
初動化後	通常用				通常用

【 図 6 6 0 】



30

40

50

【図 6 6 1】

大当たり種別選択テーブル202sb

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別 カウンタC2 (0~99)
第1特別図柄	大当たりA61B (5R確変大当たり)	0~49
	大当たりB61B (5R時短大当たり)	50~99
第2特別図柄	大当たりC61B (5R確変大当たり)	0~9
	大当たりD61B (5R確変大当たり)	10~14
	大当たりE61B (5R確変大当たり)	15~49
	大当たりF61B (5R時短大当たり)	50~99

第2当たり乱数テーブル202sc

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~65535)
普通図柄の低確率状態	0~99
普通図柄の高確率状態	0~100

【図 6 6 2】

変動パターンテーブル

通常用テーブル	202sd1
時短・確変用テーブル	202sd2
時短最終変動用テーブル	202sd3
残保留消化用テーブル	202sd4
潜確用テーブル	202sd5

(a)

時短・確変用テーブル202sd2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
第1特別図柄	外れ	長外れ (60秒)	0~198
	大当たり	長当たり (60秒)	0~198
第2特別図柄 (小当たり含む)	外れ	長外れ (10秒)	0~183
	大当たり	スーパーリーチ 各種 (40秒)	184~198

(b)

時短付与テーブル202sk

大当たり種別	時短付与内容	
	特図1 時短カウンタ 203h1	特図2 時短カウンタ 203h2
大当たり A61B, B61B, E61B, F61B	10	50
大当たりC61B	0	0
大当たりD61B	65535	65535

(c)

10

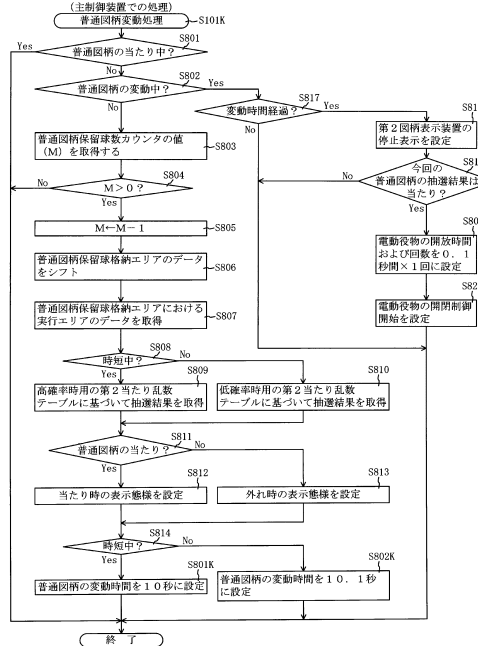
20

【図 6 6 3】

変動パターンシナリオテーブル202si

前回の 大当たり種別	特別図柄の抽選回数		特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用
	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50							
大当たり A61B, E61B	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50	特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用
大当たり B61B, F61B	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50	特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用
大当たり C61B	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50	特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用
大当たり D61B	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50	特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用
初轉化後	特別1抽選回数 が10	特別2抽選回数 が50	特別図柄の抽選回数 が50	普通用	潜確用	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	通常用

【図 6 6 4】

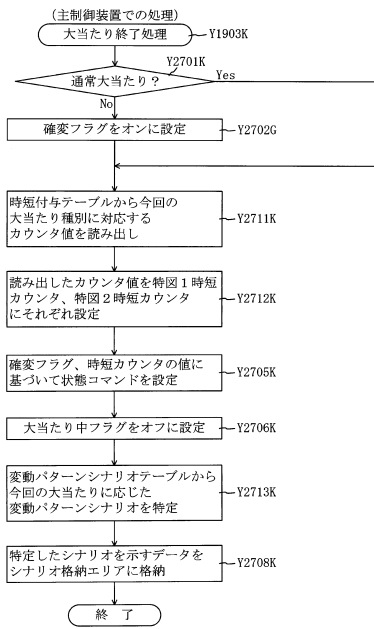


30

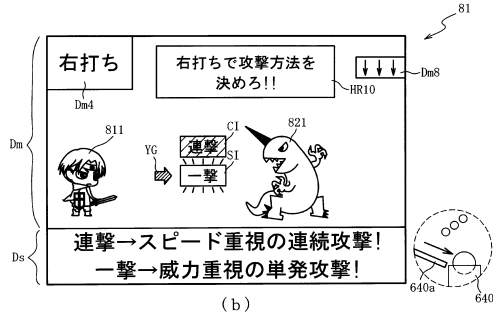
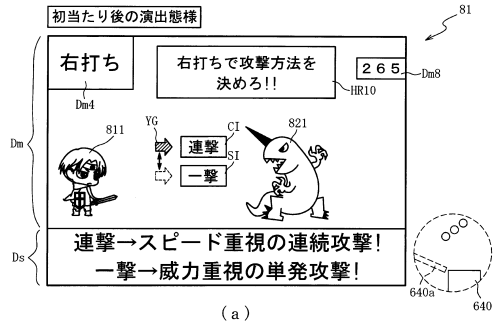
40

50

【 図 6 6 5 】



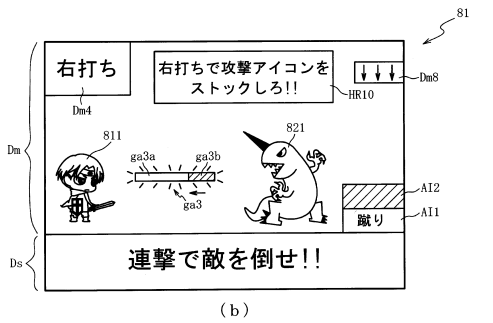
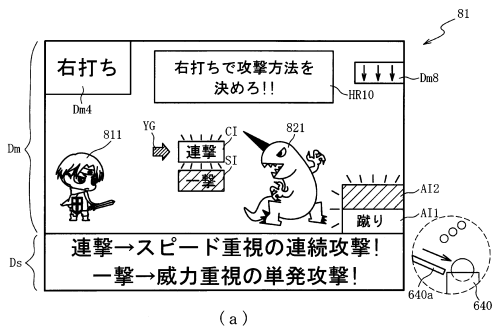
【 図 6 6 6 】



10

20

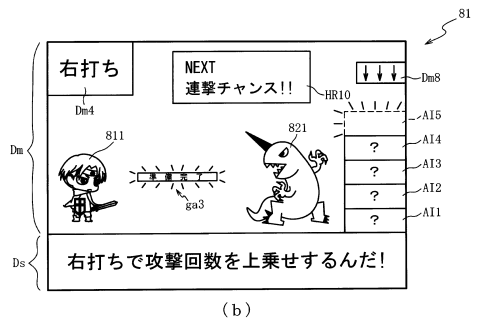
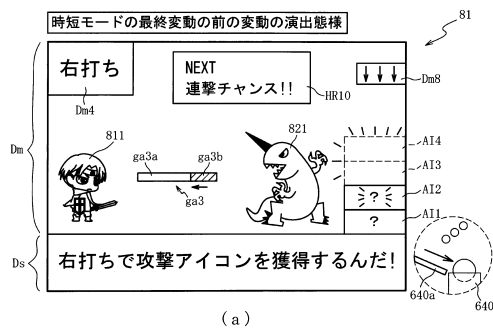
【 図 6 6 7 】



30

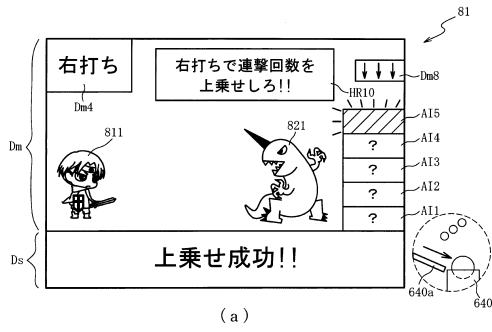
40

【 図 6 6 8 】

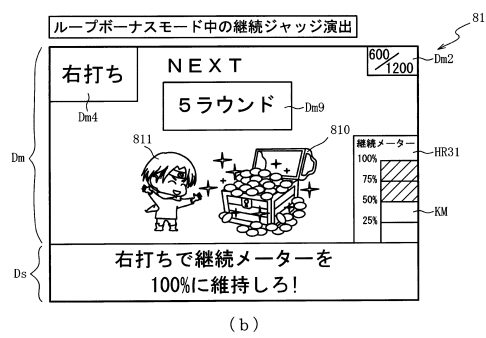
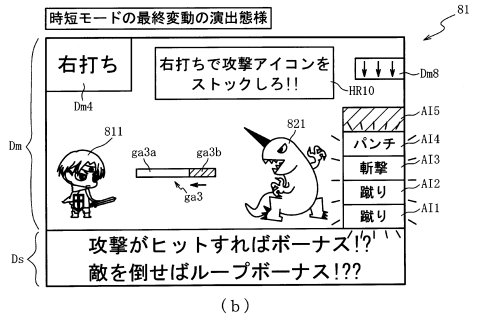
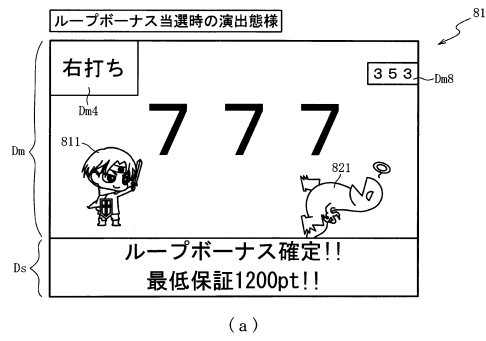


50

【図 669】



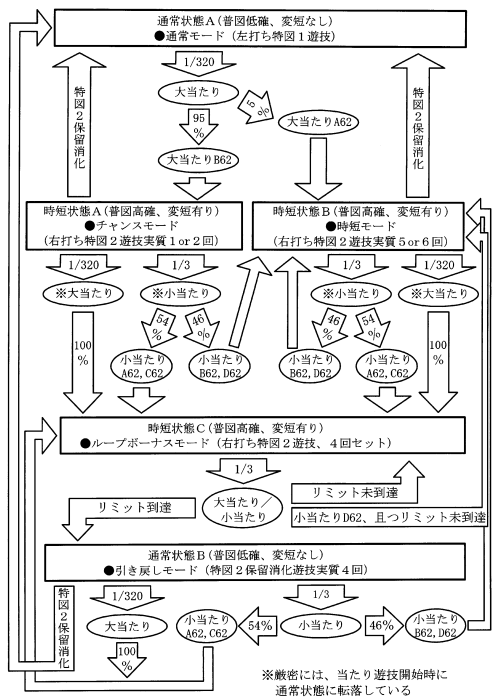
【図 670】



10

20

【図 671】



【図 672】

ROM (主制御装置)

第1当たり乱数テーブル	202ak
当たり種別選択テーブル	202tb
第2当たり乱数テーブル	202ck
変動パターン選択テーブル	202dk
時短付与テーブル	202te
小当たり種別選択テーブル	202tf
外れ種別選択テーブル	202tHa
開放シナリオテーブル	202g

当たり種別選択テーブル202tb

特別図柄種別	当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA62 (4R時短1回大当たり)	0~4
	大当たりB62 (4R時短1回大当たり)	5~99
特図2	大当たりC62 (4R時短100回大当たり)	0~99

30

40

50

【図 6 7 3】

202 ↙

時短付与テーブル202te

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短付与内容(回数)			
		時短カウンタ 203h	小当たりカウンタ 203s	特図2カウンタ 203t	規定保留球数カウンタ 203ka
大当たりA62, D62 (4R)	通常	10	1	2	65535
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりB62 (4R)	通常状態	10	1	1	1
	時短状態	100	1	100	65535
大当たりC62 (4R)	共通	100	1	100	65535

(a)

【図 6 7 4】

202 ↙

外れ種別選択テーブル202tHa

特別図柄種別	外れ種別	外れ種別カウンタ値 C7(0~99)
特図1	外れA (変動停止時に時短回数更新)	0~99
	外れA (変動停止時に時短回数更新)	0~97
特図2	外れA (変動開始時に時短回数更新)	98,99
	外れB (変動開始時に時短回数更新)	98,99

10

202 ↙

小当たり種別選択テーブル202tF

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値 C5(0~99)
特図2	小当たりA62 (V通過時大当たりC62)	0~43
	小当たりB62 (V通過時大当たりD62)	44~84
	小当たりC62 (V通過時大当たりC62)	85~94
	小当たりD62 (V通過時大当たりD62)	95~99
	小当たりD62 (V通過時大当たりD62)	95~99

(b)

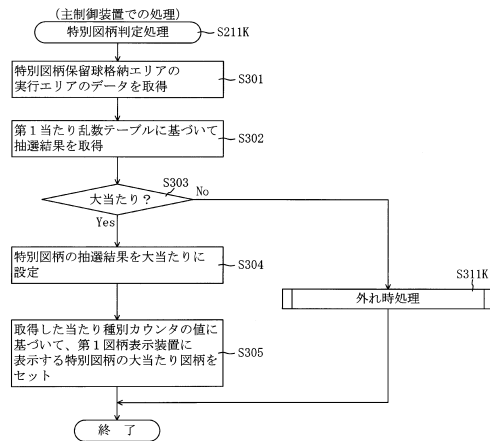
20

【図 6 7 5】

RAM

入賞情報格納エリア	223a
特別図柄1保留球数カウンタ	223b
特別図柄2保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従遊技状態格納エリア	223g
時短情報更新エリア	223h
アイコン情報格納エリア	223ka
突破演出フラグ	223Hb
初回入賞済フラグ	223Hc
ループ回数カウンタ	223tHa
その他メモリア	223z

【図 6 7 6】

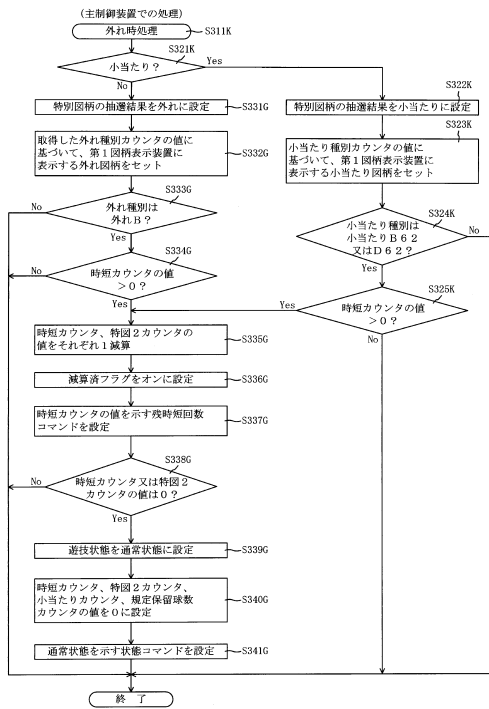


30

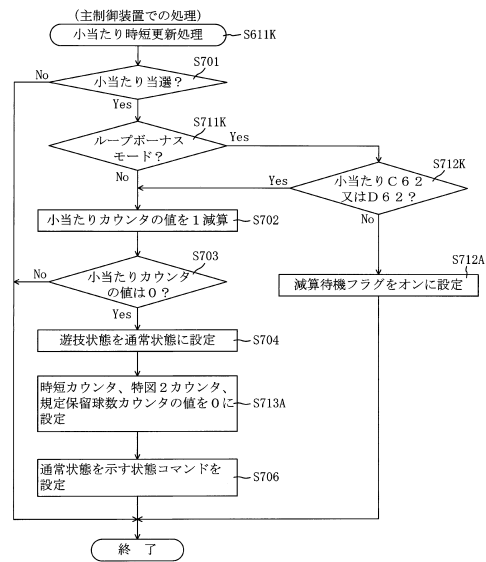
40

50

【図 677】



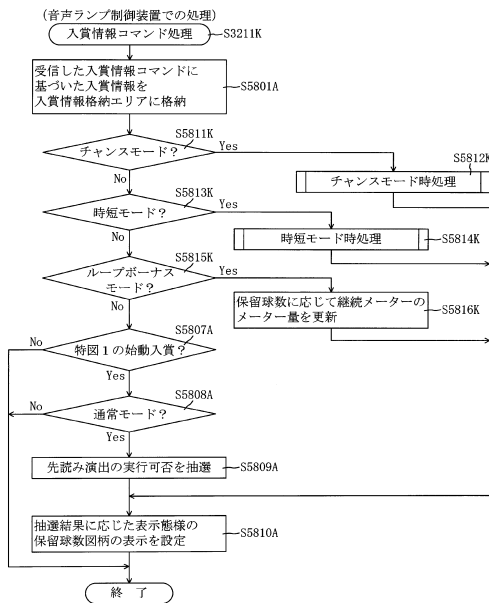
【図 678】



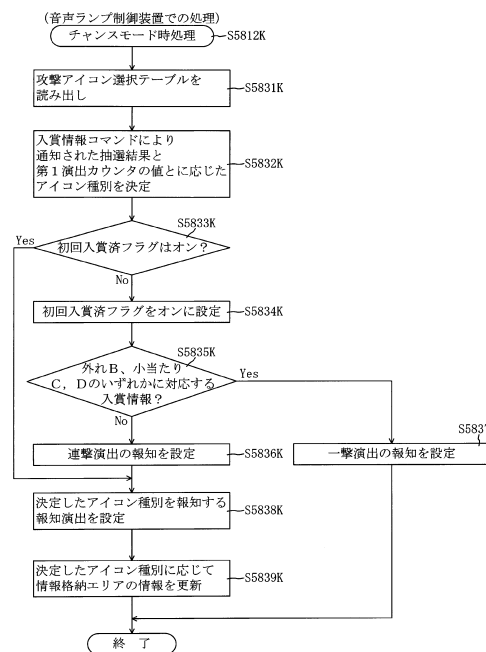
10

20

【図 679】



【図 680】

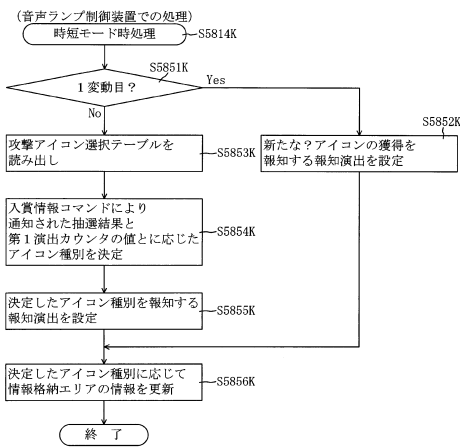


30

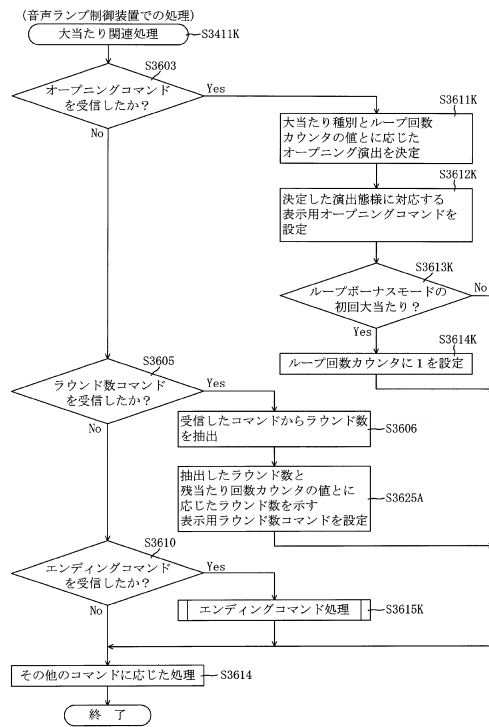
40

50

【図 681】



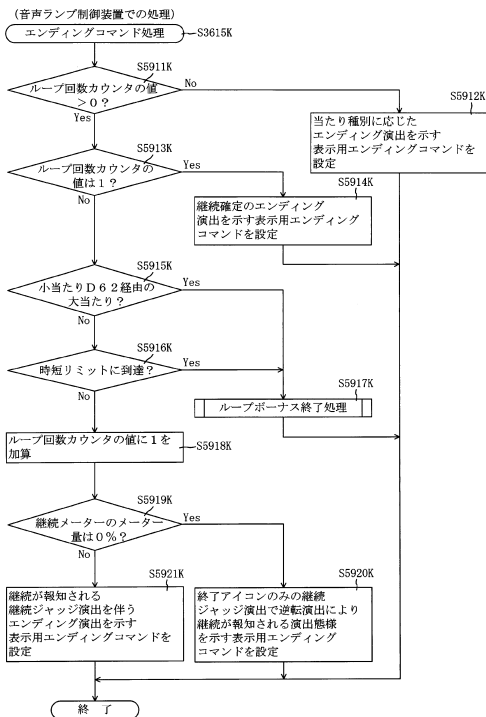
【図 682】



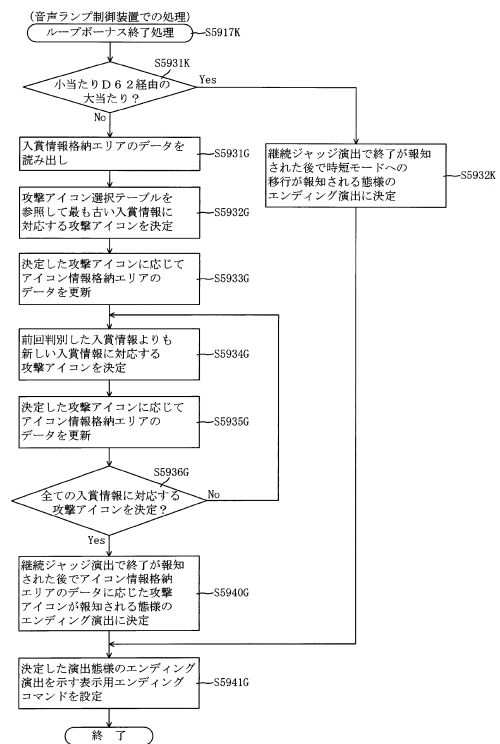
10

20

【図 683】



【図 684】

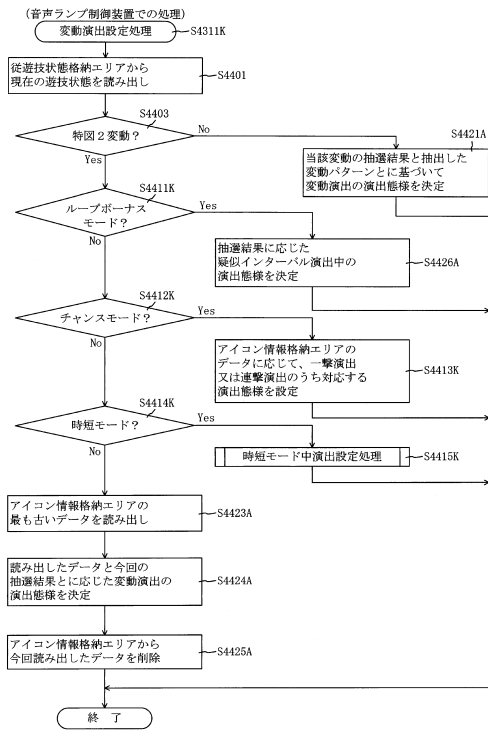


30

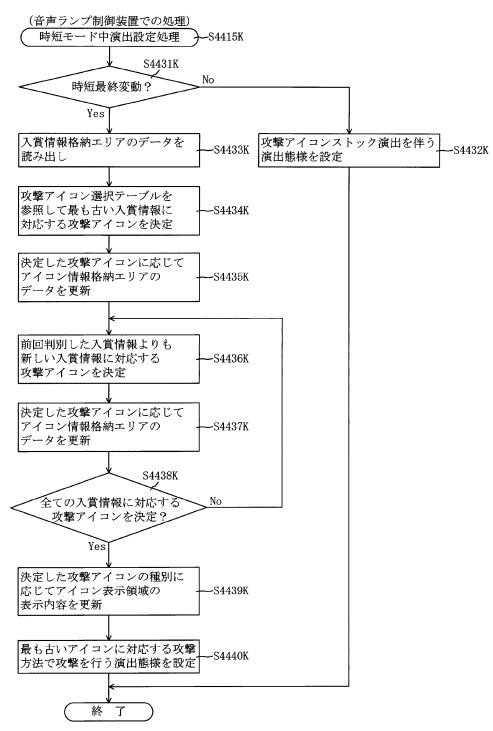
40

50

【 図 6 8 5 】



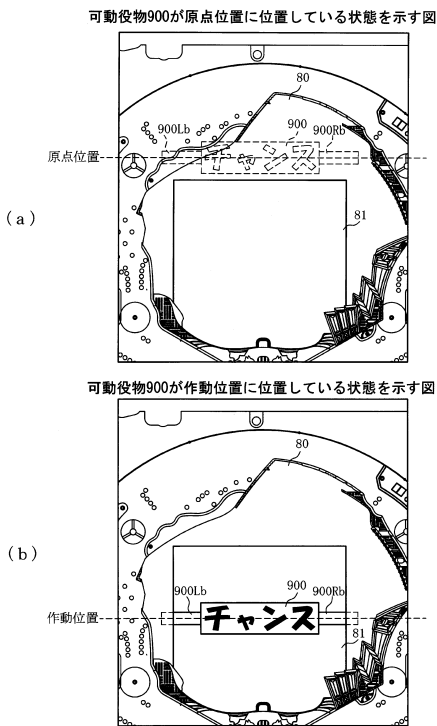
【 図 6 8 6 】



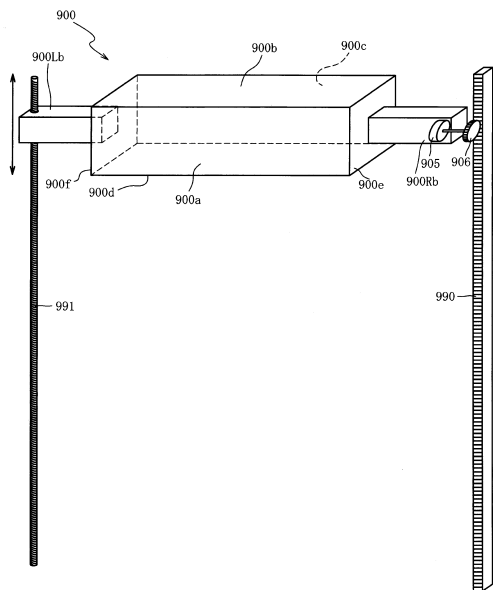
10

20

【 図 6 8 7 】



【 図 6 8 8 】



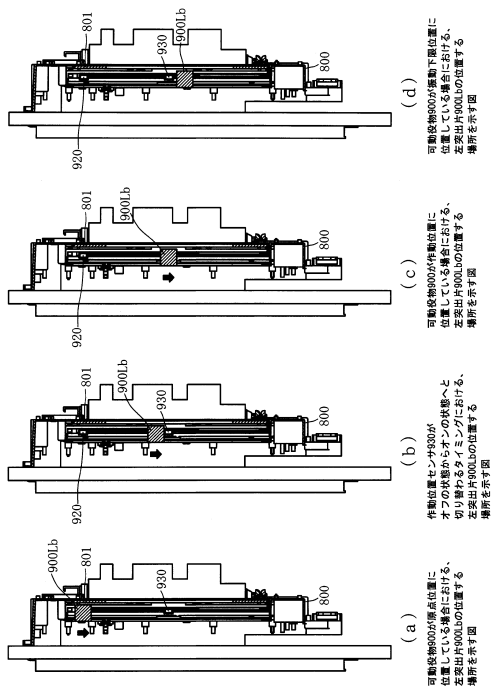
30

40

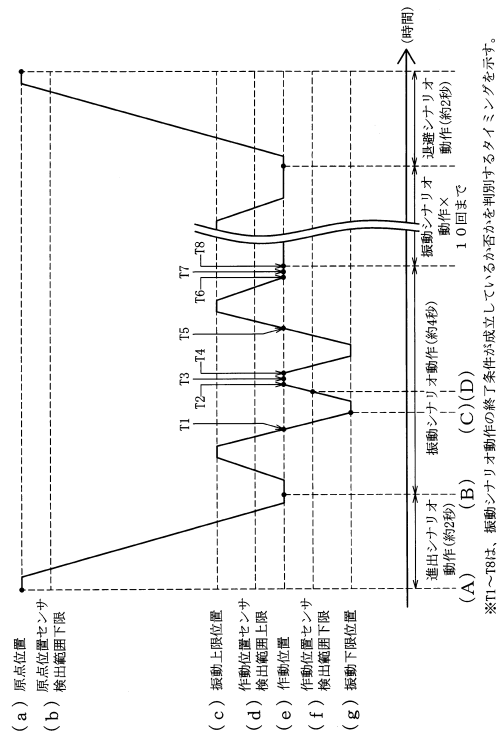
50



【 図 6 8 9 】



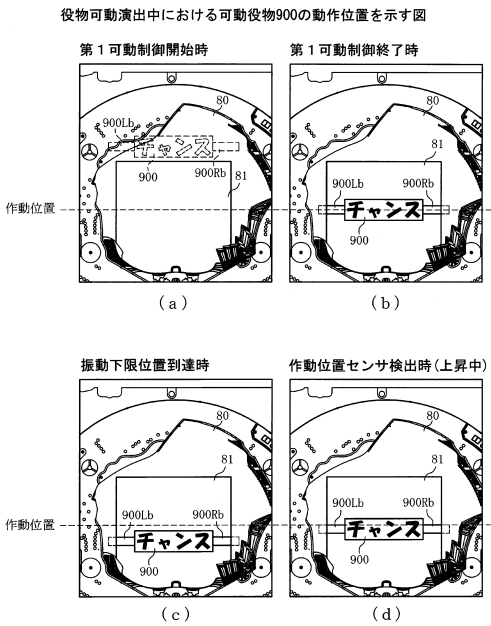
【 図 6 9 0 】



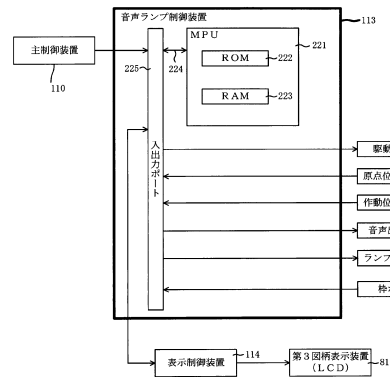
10

20

【 図 6 9 1 】



【 図 6 9 2 】



30

40

50

【図 6 9 3】

ROM (音声ランプ制御装置)	
進出シナリオテーブル	222ua
振動シナリオテーブル	222ub
退避シナリオテーブル	222uc
第1復帰対応シナリオテーブル	222ud
第2復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf

(a)

RAM	
特別図柄保留球数カウンタ	223a
変動開始フラグ	223ub
停止種別選択フラグ	223uc
変動パターン格納エリア	223ud
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイマ	223uh
励磁タイマ	223ui
駆動タイマ	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
その他記憶エリア	223z

(b)

【図 6 9 4】

進出シナリオテーブル222ua

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	-	-	17	4	正回転
4	40	-	-	-	保持

(a)

退避シナリオテーブル222uc

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
3	-	-	17	4	逆回転
4	40	-	-	-	保持

(b)

第1復帰対応シナリオテーブル222ud

復帰対応カウンタ223ul	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
3	40	-	-	-	保持

(c)

第2復帰対応シナリオテーブル222ue

復帰対応カウンタ223ul	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(d)

※時間データの「-」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ及びスピードデータの「-」は、0が規定されていることを示す。

10

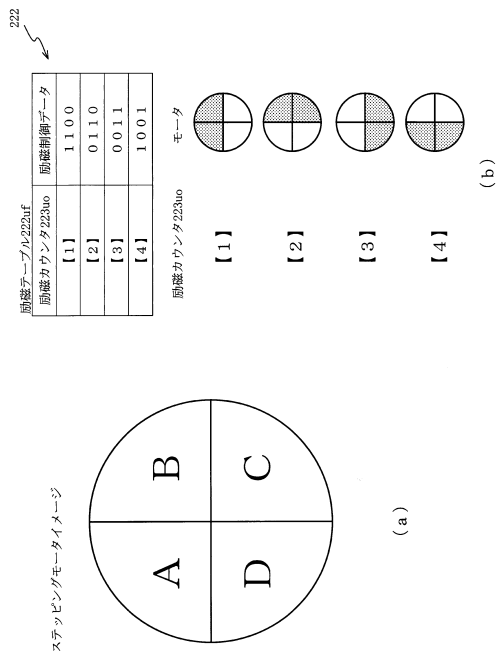
20

【図 6 9 5】

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
2	10	-	-	-	保持	
3	-	-	72	4	逆回転	
4	40	-	-	-	保持	
5	-	作動位置センサ	-	4	正回転	
6	-	-	17	4	正回転	
7	-	-	17	4	正回転	※1回目に振動シナリオを終了するフラグ223urのオンであることを示す。
8	40	-	-	-	保持	
9	-	-	-	-	保持	
10	-	作動位置センサ	-	4	逆回転	
11	-	-	17	4	逆回転	
12	-	-	17	4	逆回転	
13	40	-	-	-	保持	
14	500	-	-	-	保持	
15	10	-	-	-	保持	
16	-	-	72	4	逆回転	
17	40	-	-	-	保持	
18	-	-	8	4	逆回転	
19	-	作動位置センサ	-	4	逆回転	
20	-	-	17	4	逆回転	
21	40	-	-	-	保持	
22	-	-	72	4	逆回転	
23	-	-	8	4	逆回転	
24	-	作動位置センサ	-	4	正回転	
25	-	-	17	4	正回転	
26	40	-	-	-	保持	
27	500	-	-	-	保持	

※時間データの「-」は、駆動タイマ223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 6 9 6】

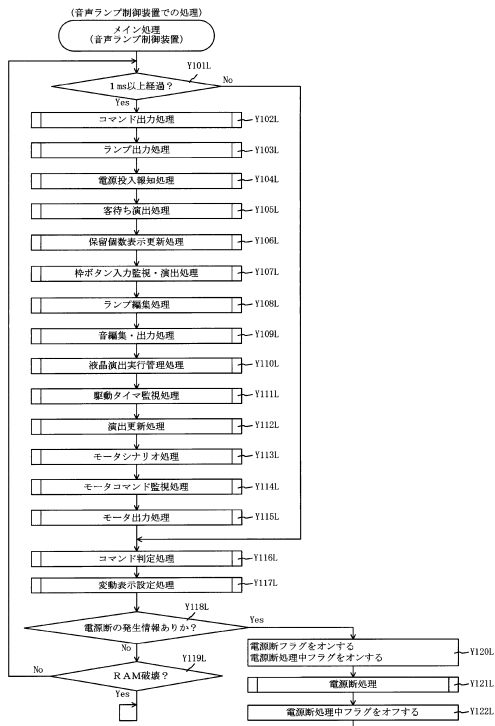


30

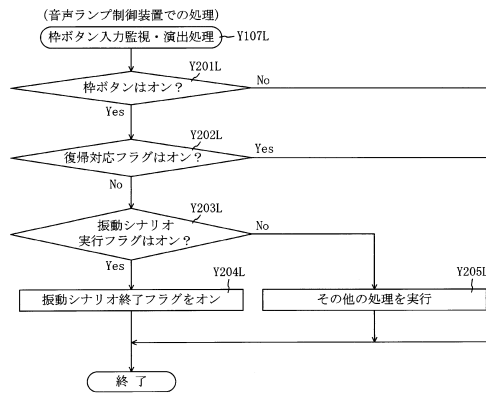
40

50

【 図 6 9 7 】



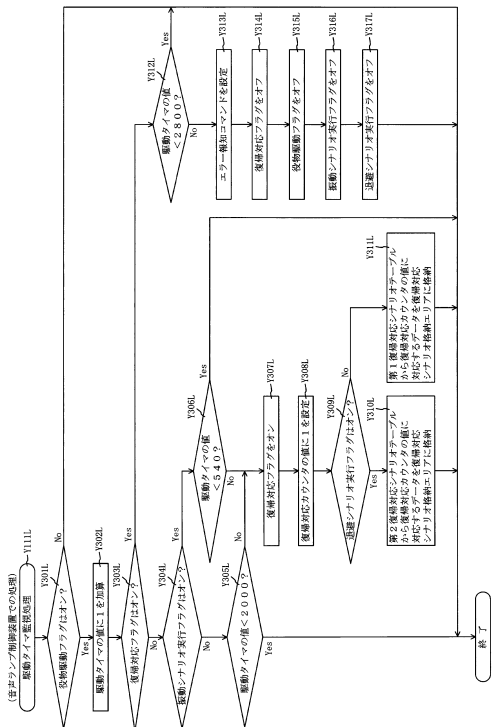
【 図 6 9 8 】



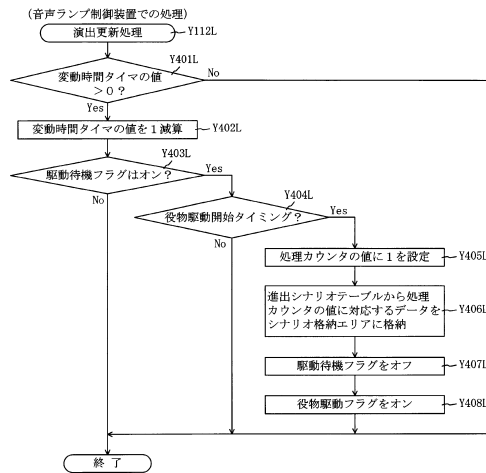
10

20

【 図 6 9 9 】



【 図 7 0 0 】

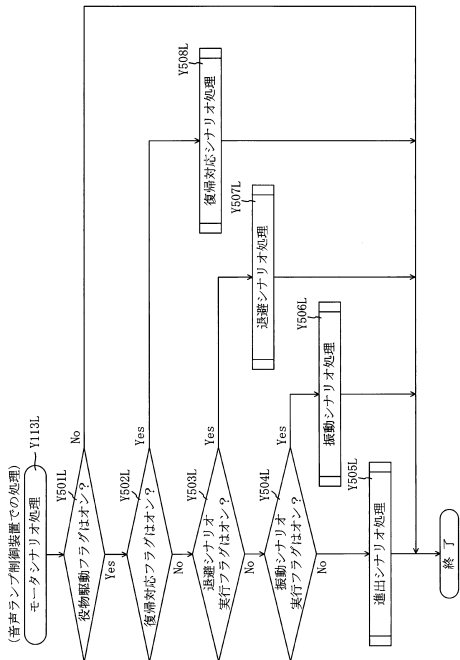


30

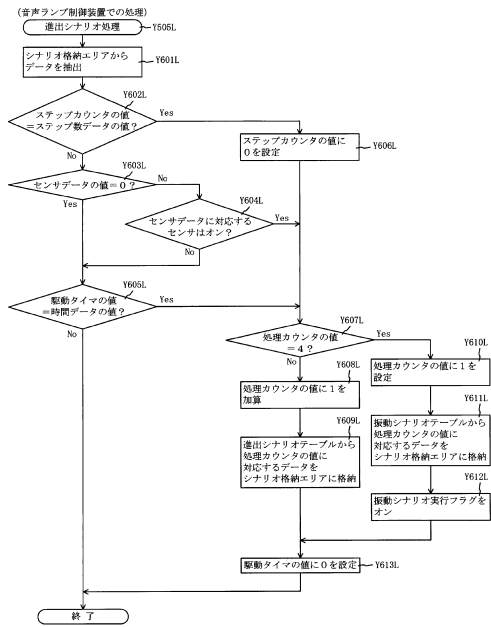
40

50

【図 701】



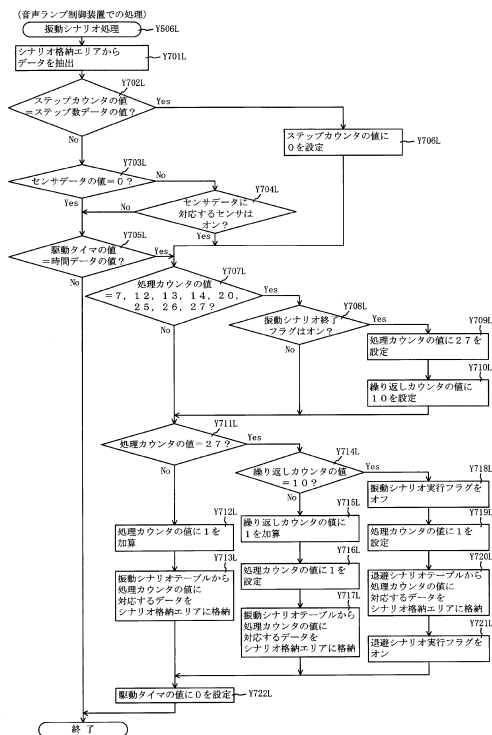
【図 702】



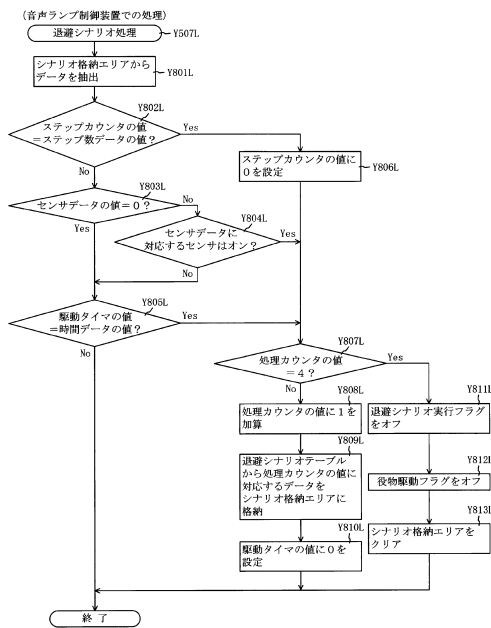
10

20

【図 703】



【図 704】

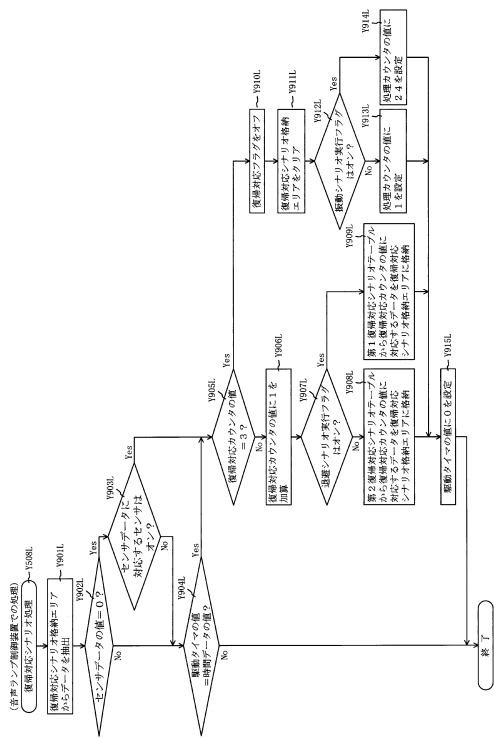


30

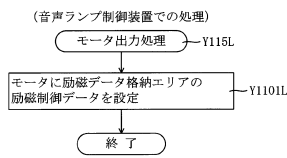
40

50

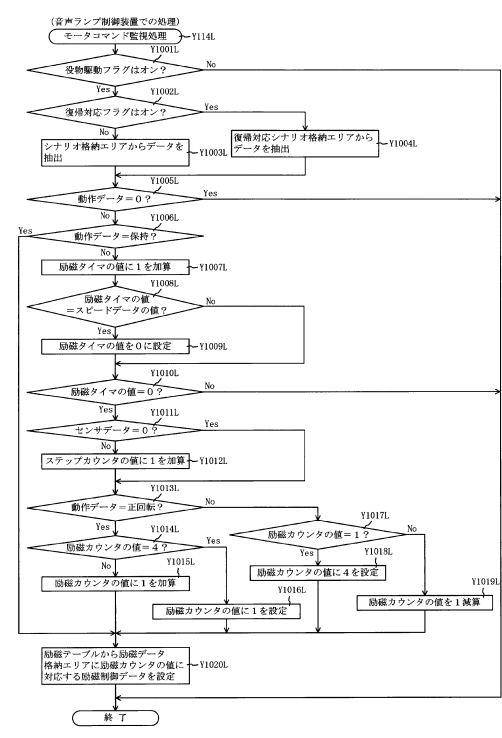
【図 705】



【図 707】



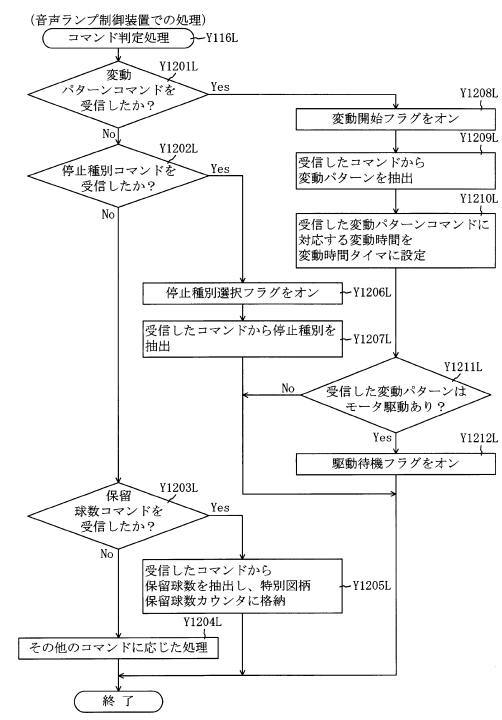
【図 706】



10

20

【図 708】

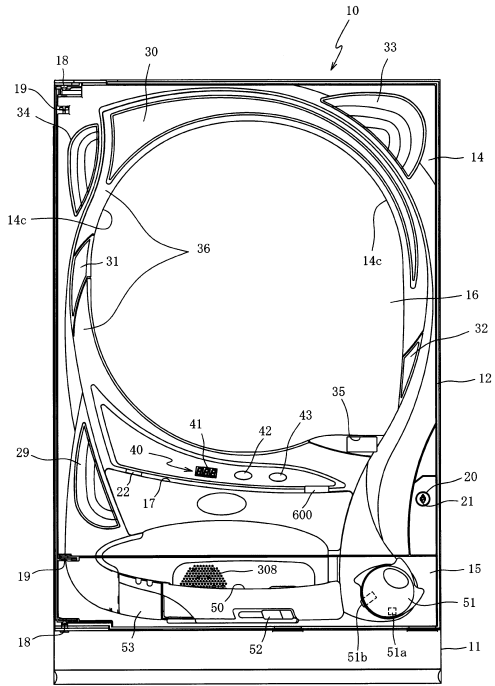


30

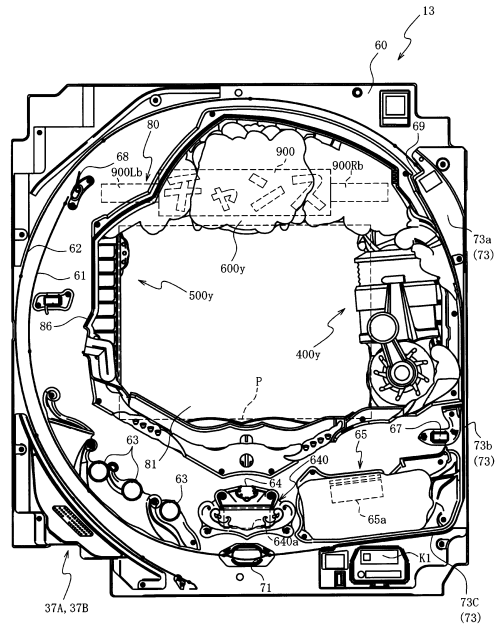
40

50

【 図 7 0 9 】



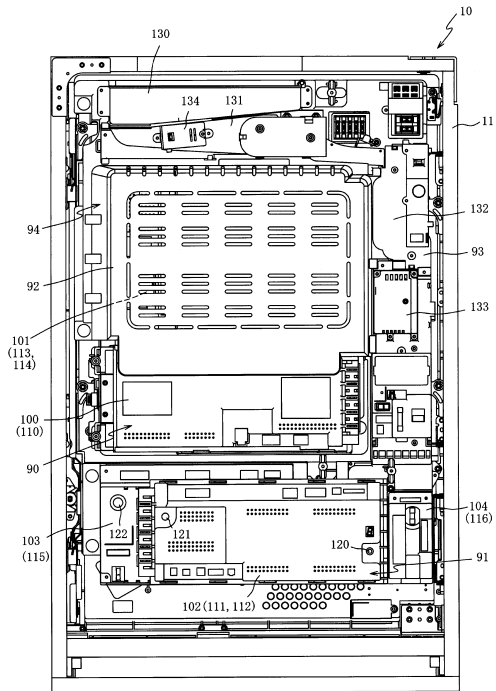
【 図 7 1 0 】



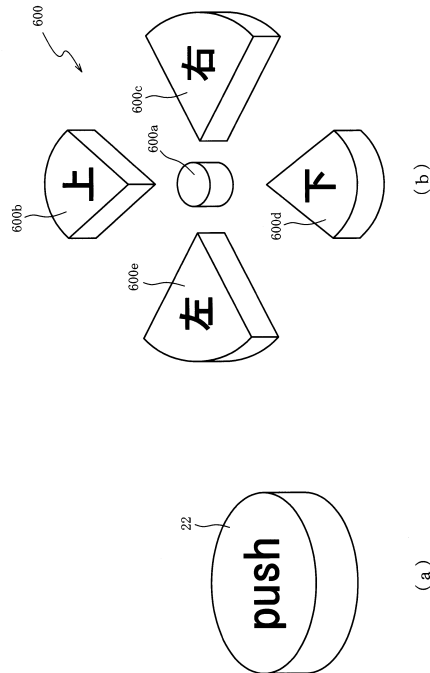
10

20

【 図 7 1 1 】



【 図 7 1 2 】

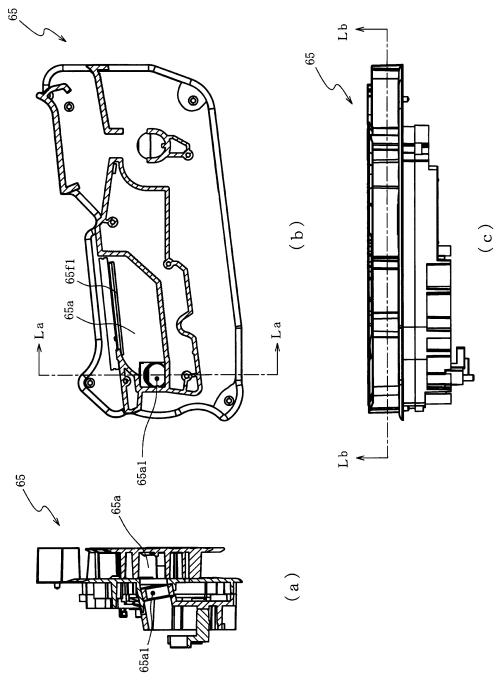


30

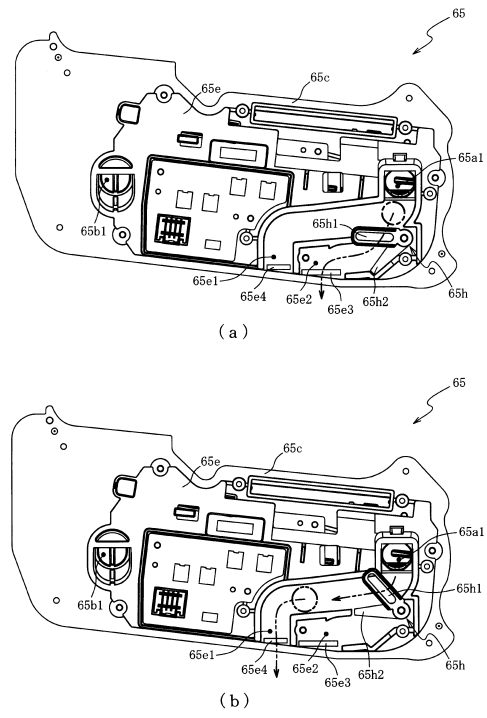
40

50

【図 7 1 3】



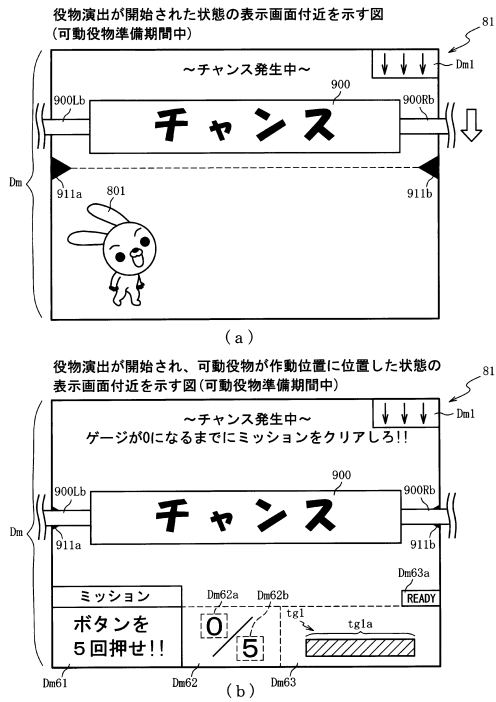
【図 7 1 4】



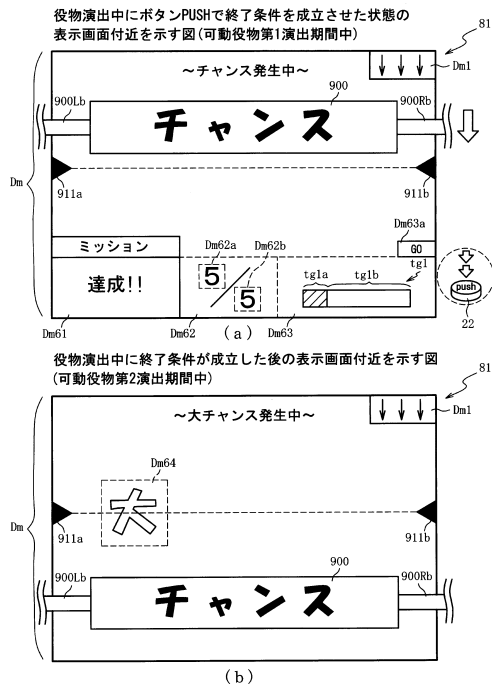
10

20

【図 7 1 5】



【図 7 1 6】

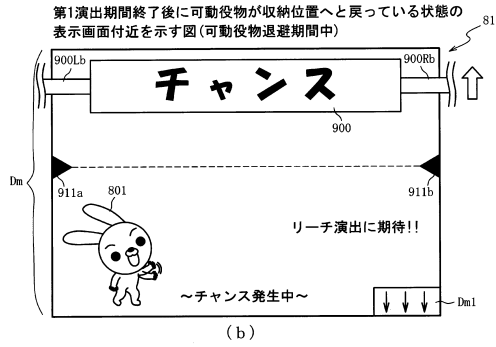
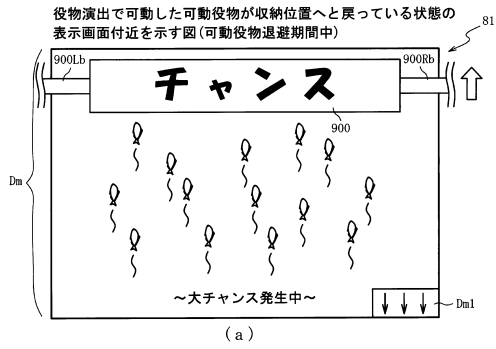


30

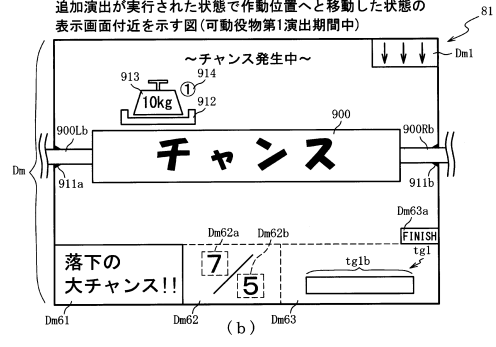
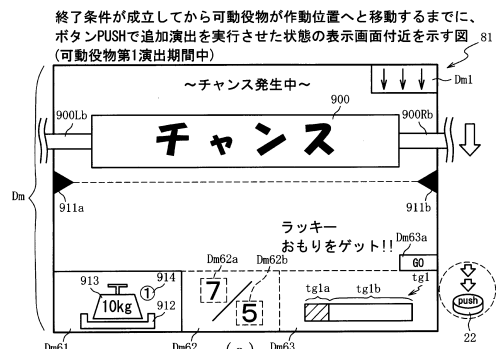
40

50

【 図 7 1 7 】



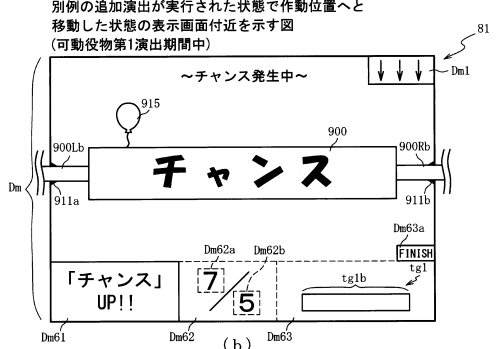
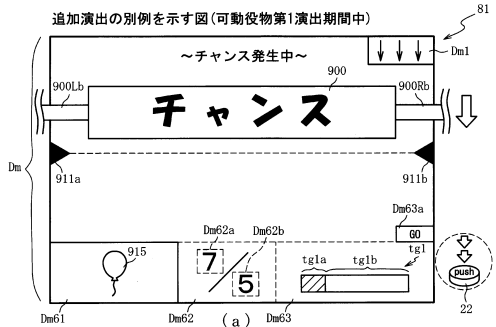
【 図 7 1 8 】



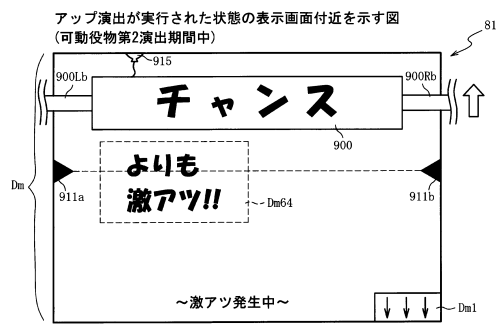
10

20

【 図 7 1 9 】



【 図 7 2 0 】



30

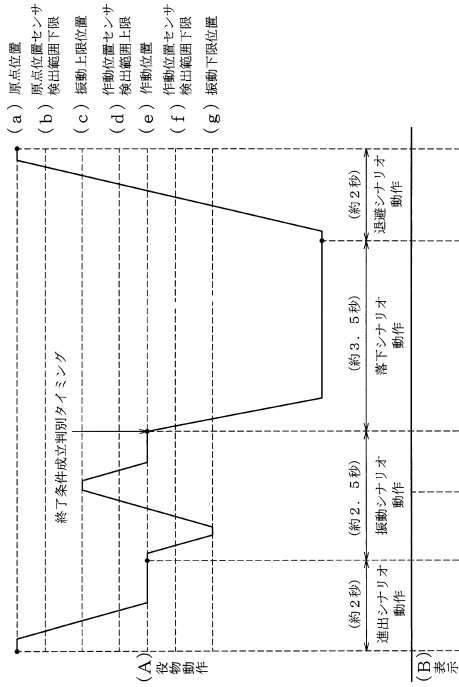
40

50



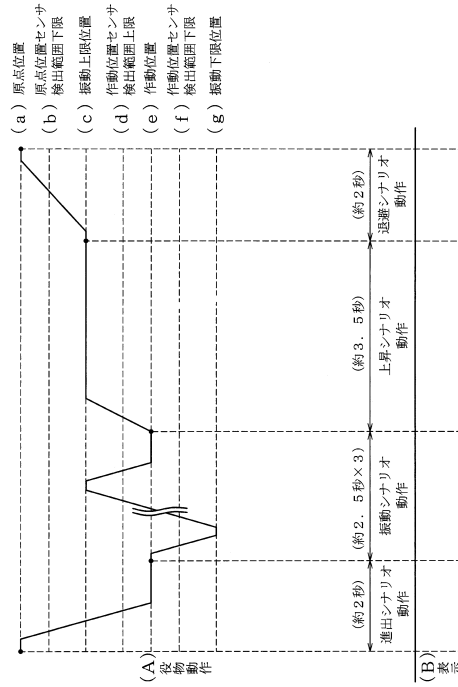
【 図 7 2 1 】

後物演出が実行され1周目目の振動動作中に終了条件が成立して落下動作が実行された場合の演出の流れを示す図



【 図 7 2 2 】

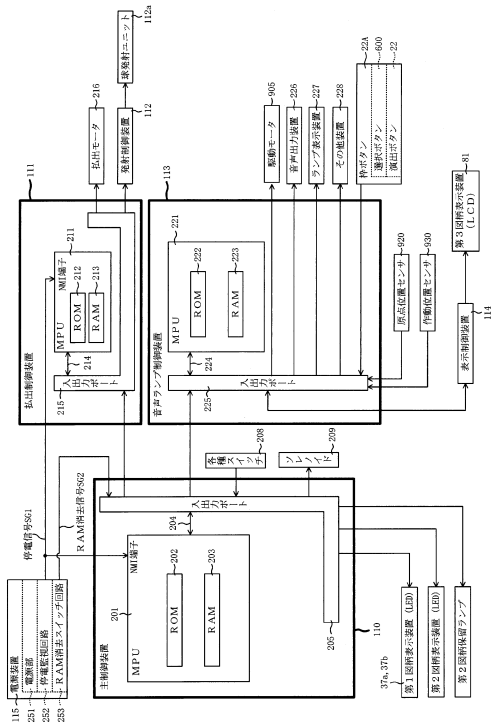
後物演出が実行され3周目目の振動動作中に終了条件が成立して上昇動作が実行された場合の演出の流れを示す図



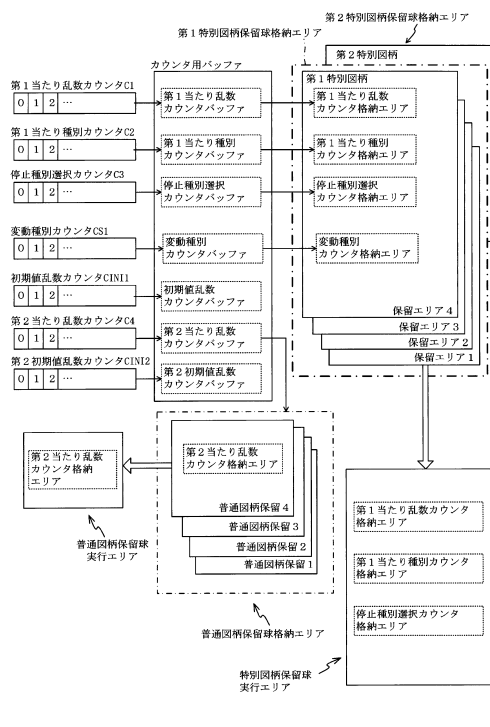
10

20

【 図 7 2 3 】



【 図 7 2 4 】



30

40

50

【 図 7 2 5 】

ROM	
第1当たり乱数テーブル	202uua
第1当たり種別選択テーブル	202uub
変動パターン選択テーブル	202uuc
第2当たり乱数テーブル	202uud

(a)

RAM	
特別図柄1保留球格納エリア	203uua
特別図柄2保留球格納エリア	203uub
普通図柄保留球格納エリア	203uuc
特別図柄1保留球数カウンタ	203uud
特別図柄2保留球数カウンタ	203uue
普通図柄保留球数カウンタ	203uuf
確変設定フラグ	203uuh
確変通過カウンタ	203uui
入賞回数カウンタ	203uuj
動作カウンタ	203uuk
報知カウンタ	203uul
残球タイムフラグ	203uum
残球タイマ	203uun
確変有効フラグ	203uuo
確変有効タイマ	203uup
排出回数カウンタ	203uqq
時短カウンタ	203uur
確変カウンタ	203uus
大当たり中フラグ	203uut
大当たり開始フラグ	203uuu
遊技状態格納エリア	203uuv
その他メモリア	203z

(b)

【 図 7 2 6 】

第1当たり乱数テーブル202uua		
遊技状態	抽選結果	第1当たり乱数カウンタ値(0~999)
特別図柄の低確率状態	大当たり	0~4
	外れ	5~999
特別図柄の高確率状態	大当たり	0~19
	外れ	20~999

10

20

【 図 7 2 7 】

第1当たり種別選択テーブル202uub				
特別図柄の種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値(0~99)	時短カウンタ203uur	確変カウンタ203uus
第1特別図柄	大当たりA (10R確変大当たり)	0	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりB (3R確変大当たり)	1	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりC (3R時短大当たり)	2~99	100 (V通過時エラー)	0 (V通過時エラー)
第2特別図柄	大当たりA (10R確変大当たり)	0~24	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりB (3R確変大当たり)	25~41	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりD (2R確変大当たり)	42~51	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりE (4R確変大当たり)	52~68	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりF (5R確変大当たり)	69~82	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりG (6R確変大当たり)	83~90	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりH (7R確変大当たり)	91~97	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりI (8R確変大当たり)	98	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)
	大当たりJ (9R確変大当たり)	99	120 (V非通過時100)	120 (V非通過時0)

(a)

第2当たり乱数テーブル202uud		
遊技状態	抽選結果	第2当たり乱数カウンタ値(0~299)
普通図柄の通常状態	当たり	0~2
	外れ	3~299
普通図柄の高確率状態	当たり	0~149
	外れ	150~299

(b)

【 図 7 2 8 】

変動パターン選択テーブル			
大当たり用変動パターンテーブル	202uuc	202uuc1	202uuc2
外れ用(通常)変動パターンテーブル	202uuc3		
外れ用(確変・時短)変動パターンテーブル			

(a)

大当たり用変動パターンテーブル202uuc1			
変動種別カウンタCS1	0~50	51~179	180~198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

(b)

外れ用(通常)変動パターンテーブル202uuc2				
変動種別カウンタCS1	0~98	99~149	150~197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)	

(c)

外れ用(確変・時短)変動パターンテーブル202uuc3			
変動種別カウンタCS1	0~190	191~197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)	
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

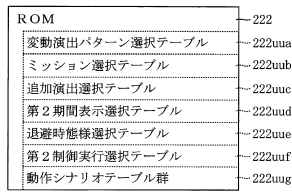
(d)

30

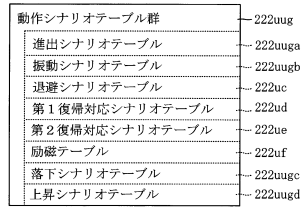
40

50

【図729】



【図730】



10

20

【図731】

変動演出パターン選択テーブル222uua

遊技状態	当否判定	変動パターン (変動時間)	第1演出 カウンタ223uuf (0~198)	変動演出パターン
通常	当たり	ノーマルリーチ (3.0秒)	0~198	各種当たり ノーマル演出
		スーパーリーチ (6.0秒)	0~119	各種スーパーリーチ演出
			120~198	各種役物スーパー演出
		スペシャルリーチ (9.0秒)	0~189	各種スペシャルリーチ 演出
			190~198	各種役物スペシャル演出
	外れ	短外れ各種	0~198	各種短外れ演出
		リーチ外れ (3.0秒)	0~198	各種リーチ外れ演出
		スーパーリーチ (6.0秒)	0~149	各種スーパーリーチ外れ 演出
			150~198	各種役物スーパー外れ 演出
		スペシャルリーチ (9.0秒)	0~197	各種スペシャルリーチ 外れ演出
198	各種役物スペシャル外れ 演出			
確変時短	当たり	各種当たり 変動パターン	0~198	各種当たり 変動演出
	外れ	各種外れ 変動パターン	0~198	各種外れ 変動演出

(a)

ミッション選択テーブル222uub

当否判定	第2演出 カウンタ223uug (0~198)	ミッション パターン	ミッション内容
当たり	0~99	1A	枠ボタン押下5回
	100~119	1B	枠ボタン押下5回
	120~149	2A	枠ボタン押下3回
	150~159	2B	枠ボタン押下3回
	160~179	3A	枠ボタン押下1回
	180~189	3B	枠ボタン押下1回
	190~198	4	3秒待て
	外れ	0~174	1A
175~179		1B	枠ボタン押下5回
180~188		2A	枠ボタン押下3回
189		2B	枠ボタン押下3回
190~198		3A	枠ボタン押下1回
		3B	枠ボタン押下1回

(b)

【図732】

追加演出選択テーブル222uuc

当否判定	ミッション パターン 記憶エリア 223uur	第1演出 カウンタ 223uuf (0~198)	追加演出 態様	表示画面に表示される態様
当たり (共通)	1A	0~119	1	「1Kg」のおもり
		120~169	2	「10Kg」のおもり
		170~198	3	「V」のおもり
	2A	0~149	1	「1Kg」のおもり
		150~189	2	「10Kg」のおもり
		190~198	3	「V」のおもり
		3A	0~99	1
	100~198		2	「10Kg」のおもり
	1B, 2B, 3B		0~198	5
	当たり (時短)	4	0~198	3
0~99	3		「V」のおもり	
100~198	4		「超V」のおもり	
外れ	1	0~169	1	「1Kg」のおもり
		170~198	2	「10Kg」のおもり
	2	0~169	1	「1Kg」のおもり
		170~198	2	「10Kg」のおもり
	3	0~169	1	「1Kg」のおもり
		170~198	2	「10Kg」のおもり
1B, 2B, 3B	0~198	5	「風船」	

30

40

50

【 図 7 3 3 】

第2制御実行選択テーブル222uuf

当否判定	第1演出カウンタ 223uuf (0~198)	第2制御実行有無
当たり	0~89	実行する
	90~198	実行しない
外れ	0~29	実行する
	30~198	実行しない

【 図 7 3 4 】

第2期間表示選択テーブル222aud	当否判定	当たり種別	駆動状況 格闘エリア 222uy	第1演出カウンタ223auf (0~198)	表示態様
当たり	大当たりA, B (種数)	-	0.8H	0~99	「少し」
			1.0H	100~198	「大」
			1.0H	0~149	「大チャンス」
	大当たりC (時短)	-	0.8H	150~198	「激アツ」
			1.0H	190~198	「確変おめでとう」
			1.0H	0~99	「少し」
外れ	-	0.8H	100~198	「大」	
		1.0H	0~99	「大チャンス」	
		1.0H	100~198	「激アツ」	
	-	-	0.8H	150~198	「少し」
			1.0H	0~149	「大」
			1.0H	150~198	「大チャンス」

10

20

【 図 7 3 5 】

退避時態様選択テーブル222uee

当否判定	第2期間表示態様	第1演出 カウンタ223uuf (0~198)	表示態様
当たり	落下	「少し」	泡
		「大」	魚群
		「大チャンス」	魚群
	上昇	「大チャンス」	魚群
		「激アツ」	魚群
		「確変おめでとう」	金の魚群
外れ	落下	「少し」	泡
		「大」	魚群
		「大チャンス」	魚群
	上昇	「大チャンス」	泡
		「激アツ」	魚群
		「激アツ」	魚群

【 図 7 3 6 】

進出シナリオテーブル222uuga

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	作動位置センサ	-	4	正回転
3	-	-	17	4	正回転
4	40	-	-	-	保持
5	1000	-	-	-	-

(a)

落下シナリオテーブル222uugc

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	400	2	正回転
3	40	-	-	-	保持
4	3000	-	-	-	-

(b)

上昇シナリオテーブル222uugd

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	200	4	逆回転
3	40	-	-	-	保持
4	3000	-	-	-	-

(c)

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujiにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

30

40

【 図 7 3 7 】

振動シナリオデータ222uugb

処理カウンタ223uk	時間 (m s)	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	-	-	-	-	-
2	10	-	-	-	保持	-
3	-	-	72	4	正回転	-
4	40	-	-	-	保持	-
5	-	-	8	4	逆回転	-
6	-	作動位置センサ	-	-	逆回転	-
7	-	-	17	4	逆回転	-
8	-	-	72	4	逆回転	-
9	40	-	-	-	保持	-
10	-	-	8	4	正回転	-
11	-	作動位置センサ	-	-	正回転	-
12	-	-	17	4	正回転	-
13	40	-	-	-	保持	-
14	500	-	-	-	-	-

※時間データの「1」は、駆動タイム222ujにおいて更新され得る最大値を指すことを示す。  
 ※ステップ数データの「1」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を指すことを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「1」は、0が規定されていることを示す。

【 図 7 3 8 】

RAM

入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄1保留球数カウンタ	223uub
特別図柄2保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第1演出カウンタ	223uuf
第2演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
V演出実行フラグ	223uuk
V入賞フラグ	223uul
V報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
SW有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイム	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uq
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uut
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
その他メモリア	223z

10

20

【 図 7 3 9 】

役物可動関連エリア	223uuy
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイム	223uh
励磁タイム	223ui
駆動タイム	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
第2動作シナリオ実行フラグ	223uv
役物異常フラグ	223uw
次回禁止フラグ	223ux
駆動状況格納エリア	223uy

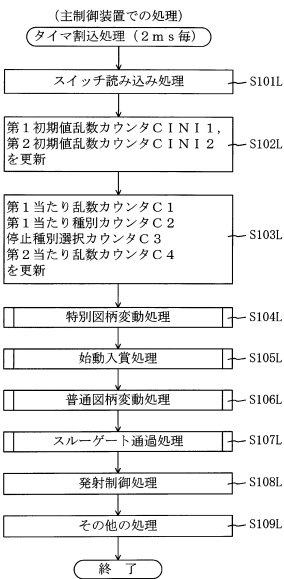
(a)

駆動状況格納エリア223uy

動作状況	初期 (非制動)	進出動作 (処理5)	進出動作	振動動作	終了条件 成立	振動動作 (処理14)	振動動作 終了 (シナリオ)	振動動作 終了 (終了条件)
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第2動作 (落下)	第2動作 (落下)	第2動作 (上昇)	第2動作 (振動後)	退避動作 (振動後)	退避動作 (落下後)	退避動作 (上昇後)	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他					
格納データ	16H	17H	18H					

(b)

【 図 7 4 0 】

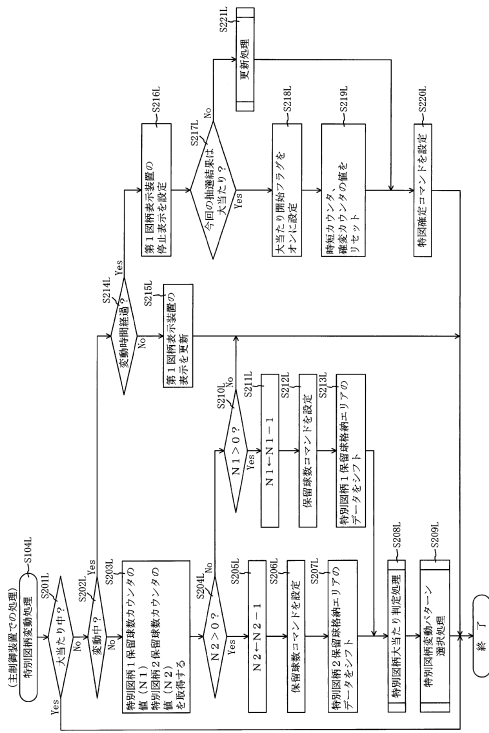


30

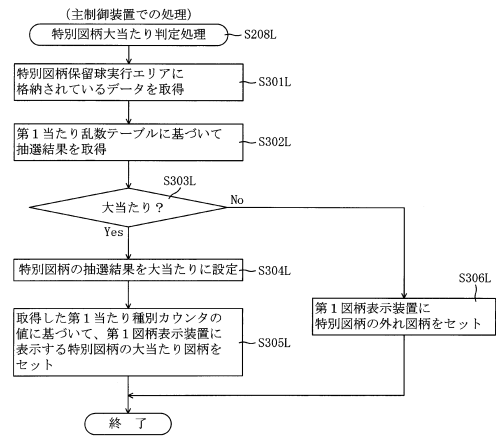
40

50

【 図 7 4 1 】



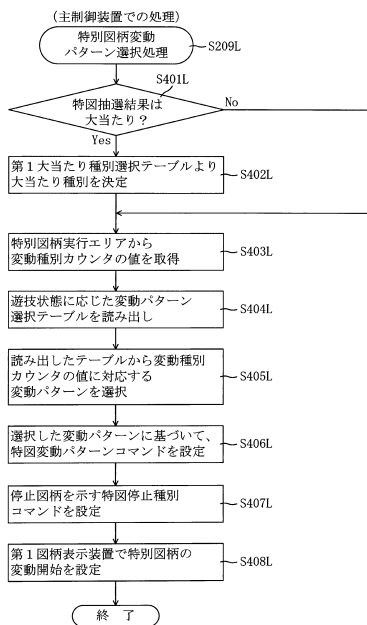
【 図 7 4 2 】



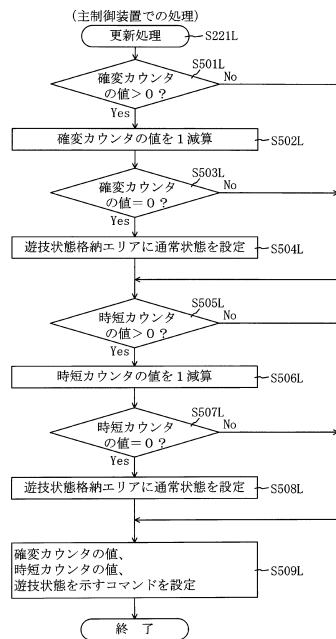
10

20

【 図 7 4 3 】



【 図 7 4 4 】

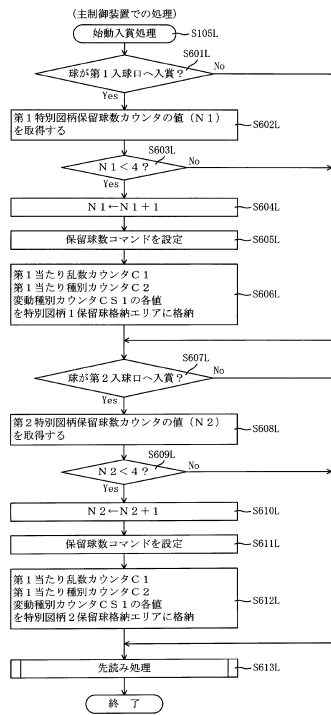


30

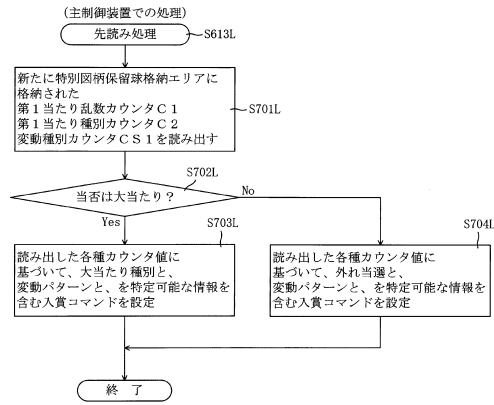
40

50

【図 7 4 5】



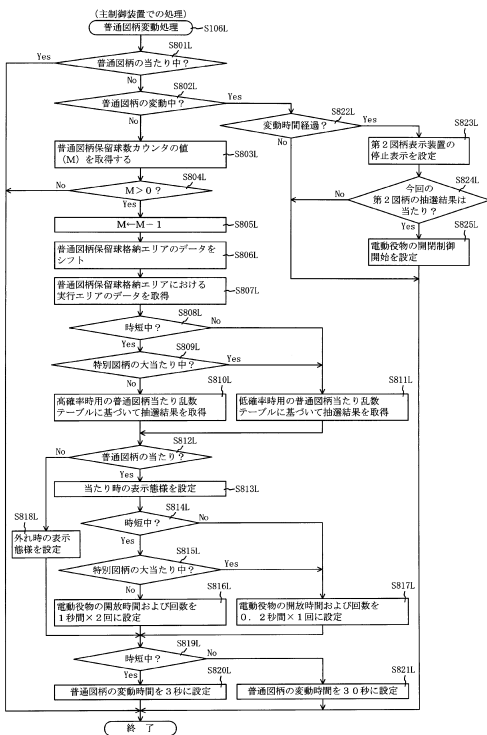
【図 7 4 6】



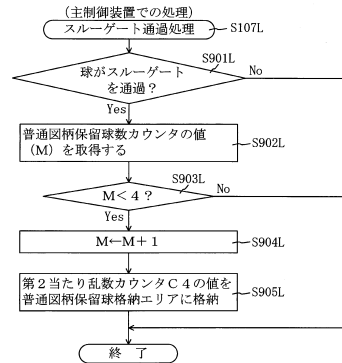
10

20

【図 7 4 7】



【図 7 4 8】

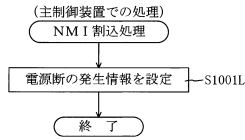


30

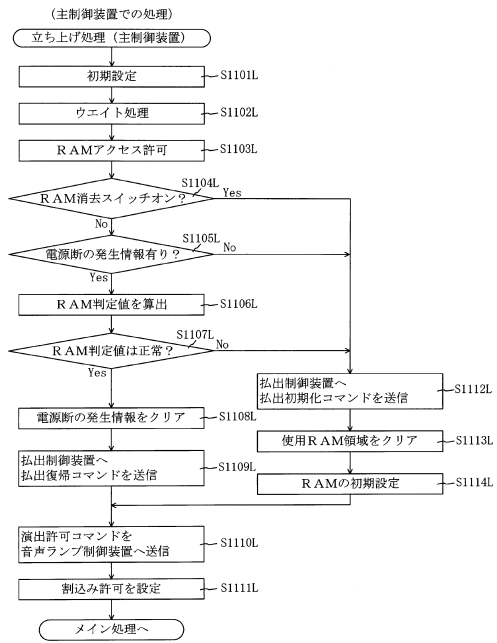
40

50

【 図 7 4 9 】



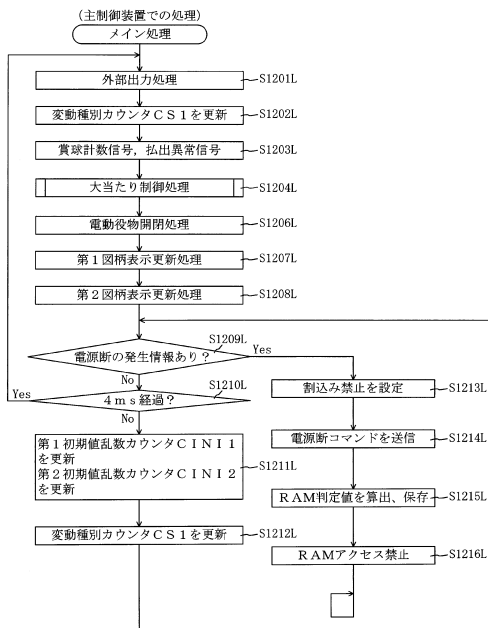
【 図 7 5 0 】



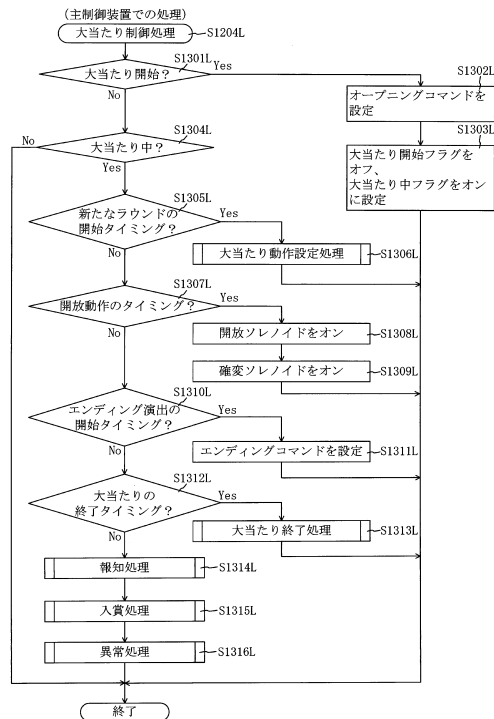
10

20

【 図 7 5 1 】



【 図 7 5 2 】



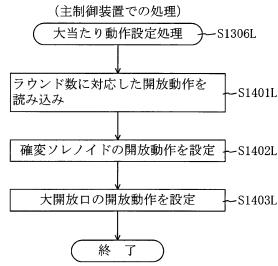
30

40

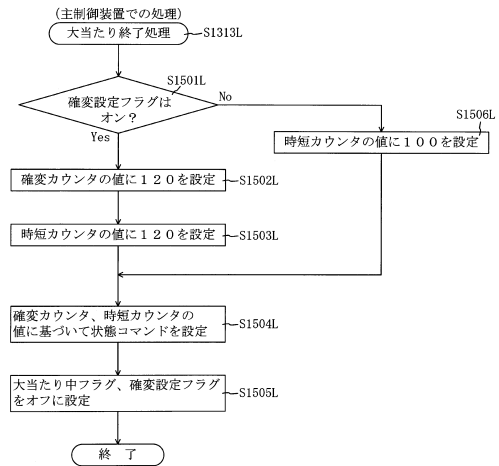
50



【 図 7 5 3 】



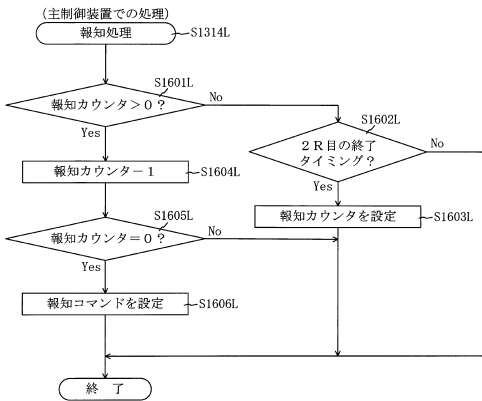
【 図 7 5 4 】



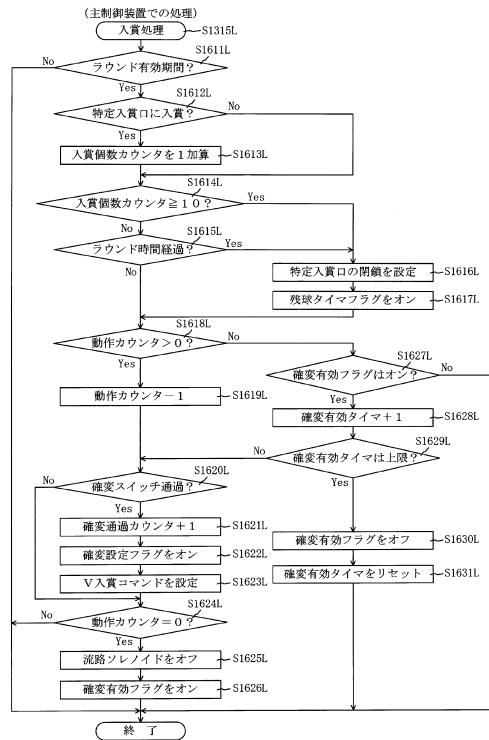
10

20

【 図 7 5 5 】



【 図 7 5 6 】

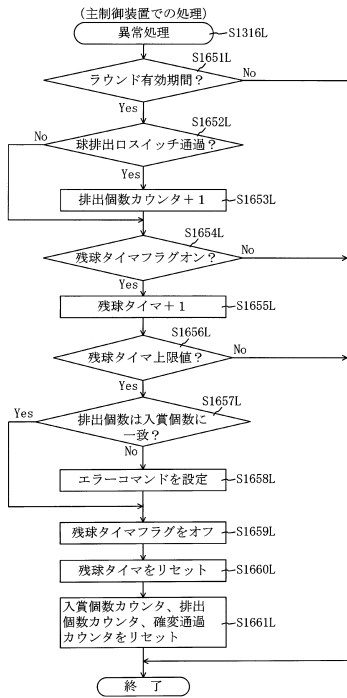


30

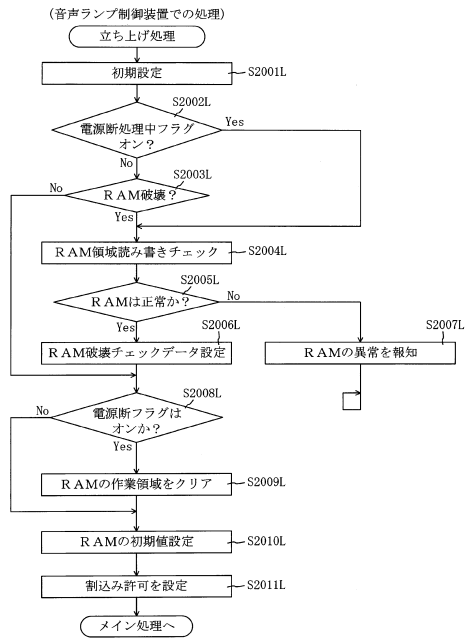
40

50

【図 7 5 7】



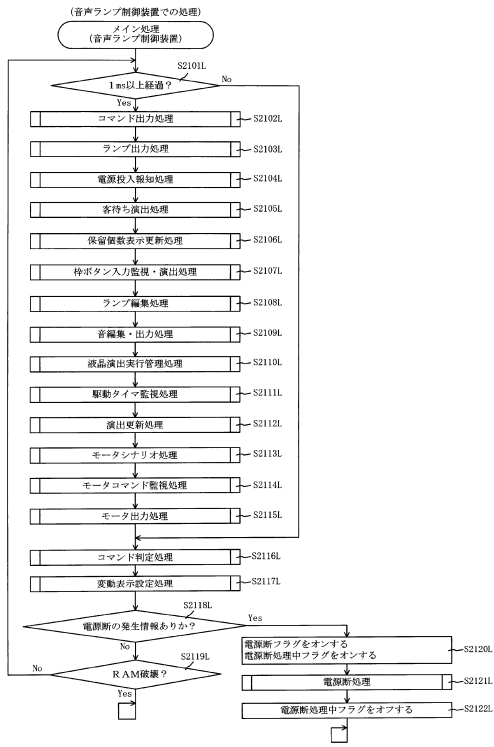
【図 7 5 8】



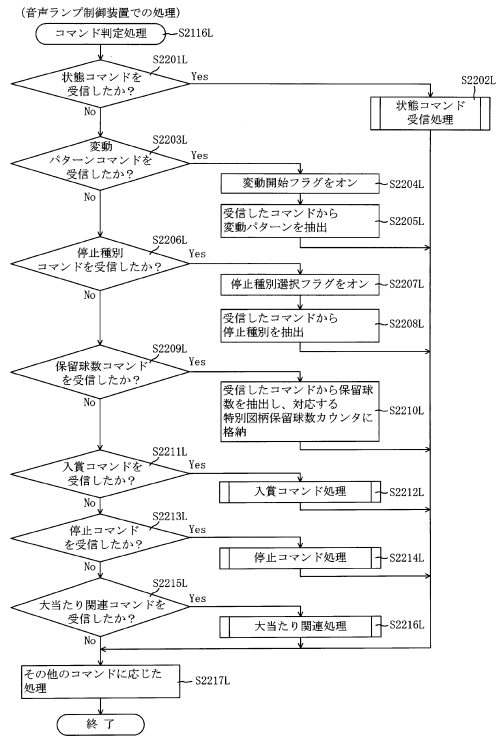
10

20

【図 7 5 9】



【図 7 6 0】

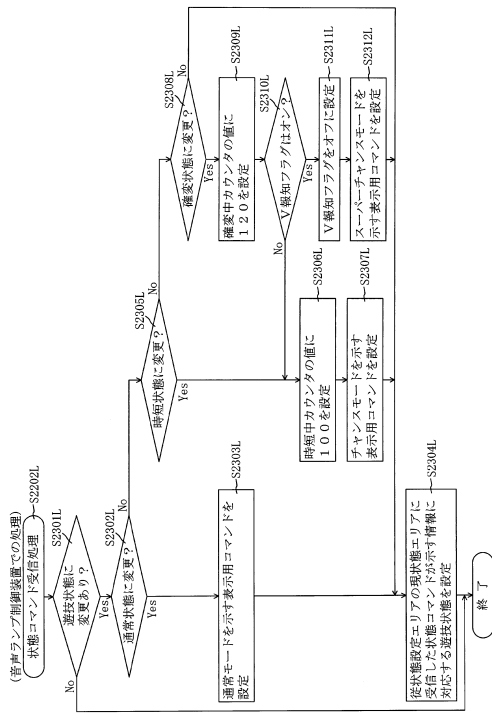


30

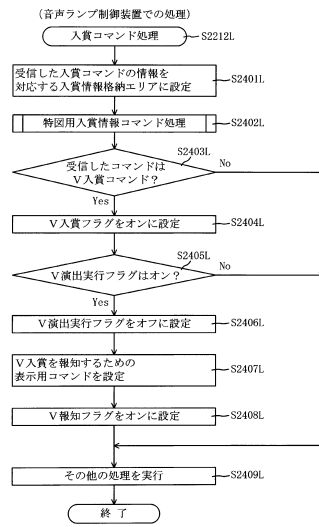
40

50

【 図 7 6 1 】



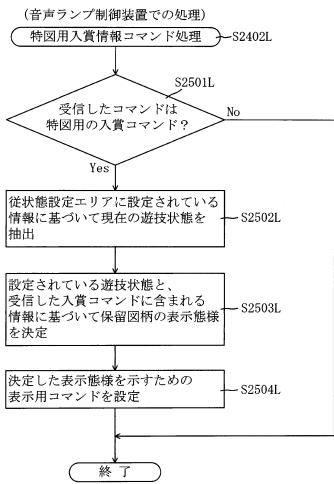
【 図 7 6 2 】



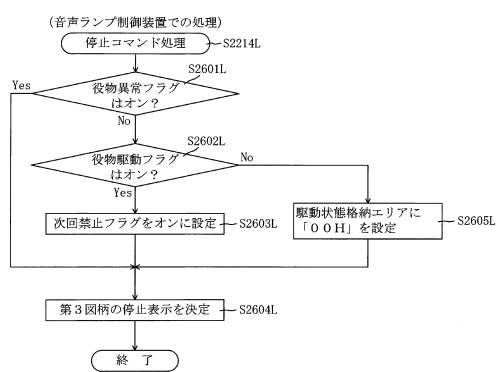
10

20

【 図 7 6 3 】



【 図 7 6 4 】

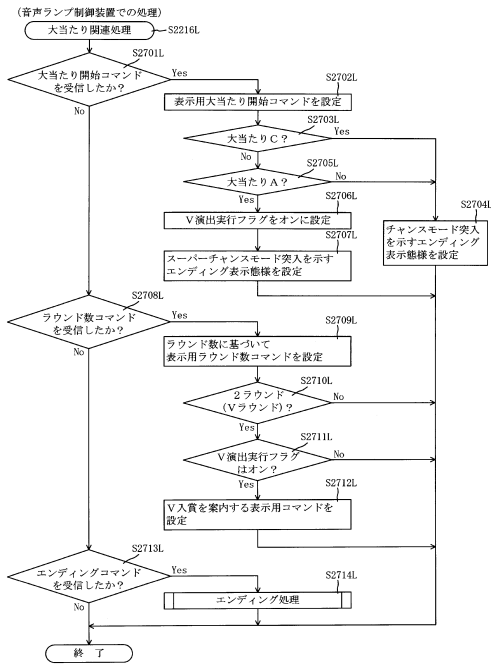


30

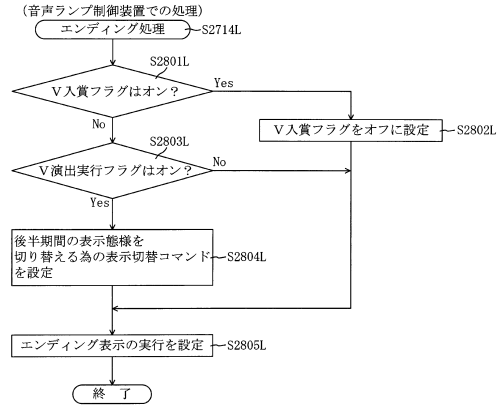
40

50

【 図 7 6 5 】



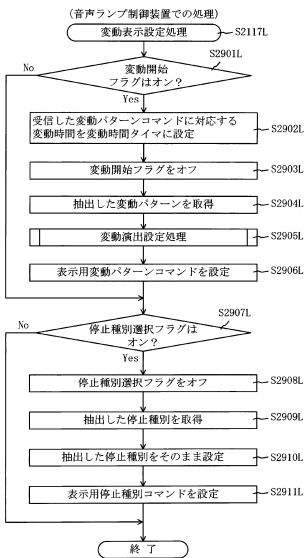
【 図 7 6 6 】



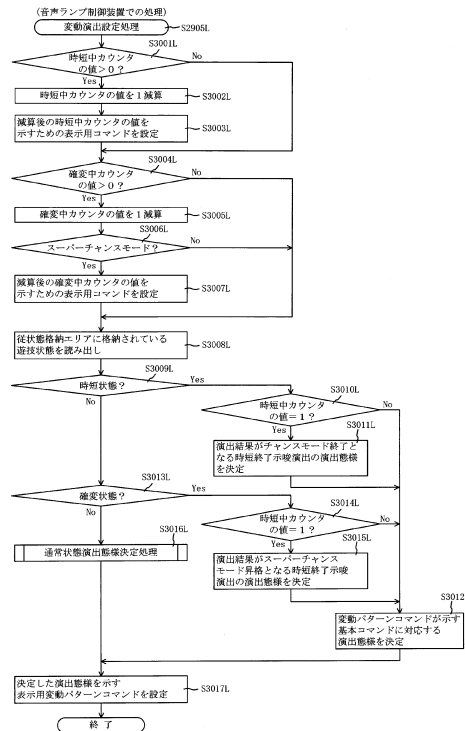
10

20

【 図 7 6 7 】



【 図 7 6 8 】

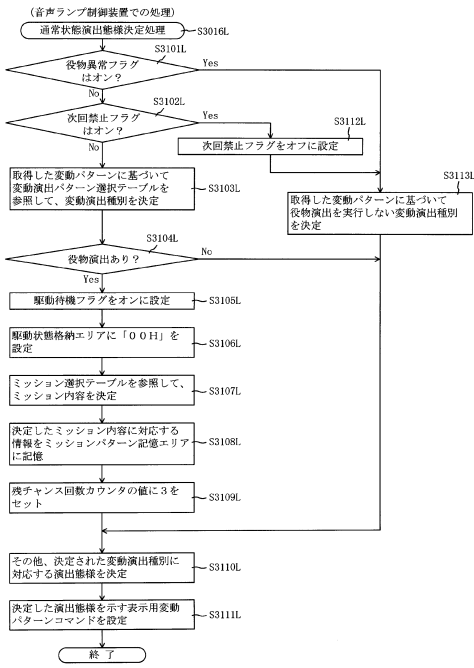


30

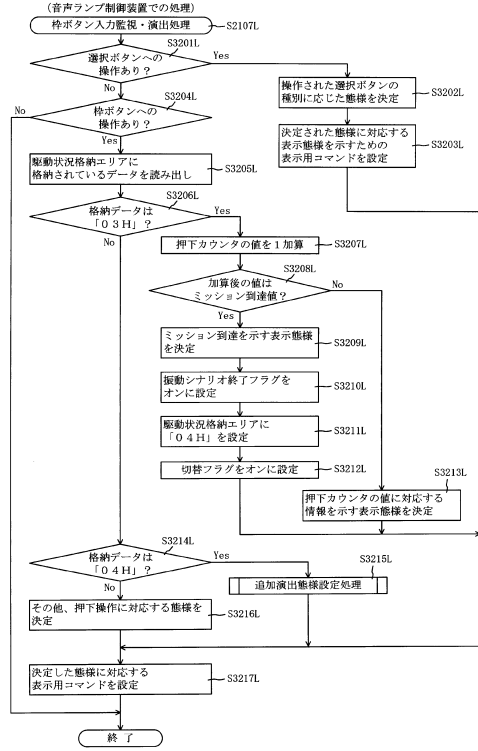
40

50

【図769】



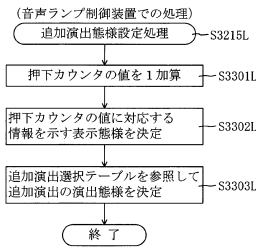
【図770】



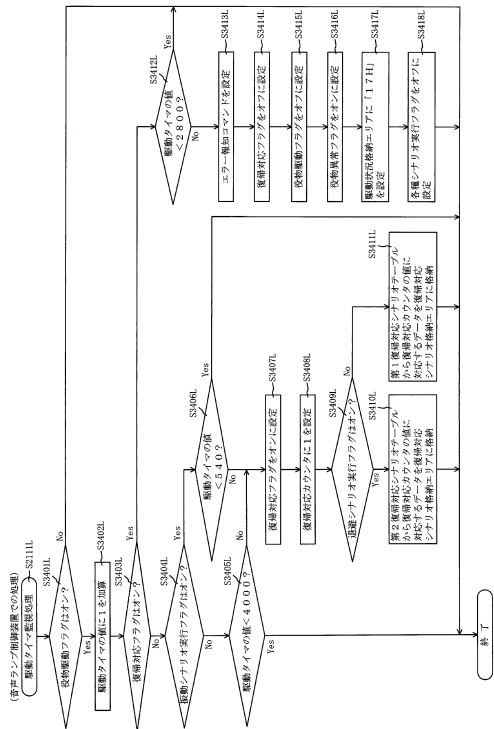
10

20

【図771】



【図772】

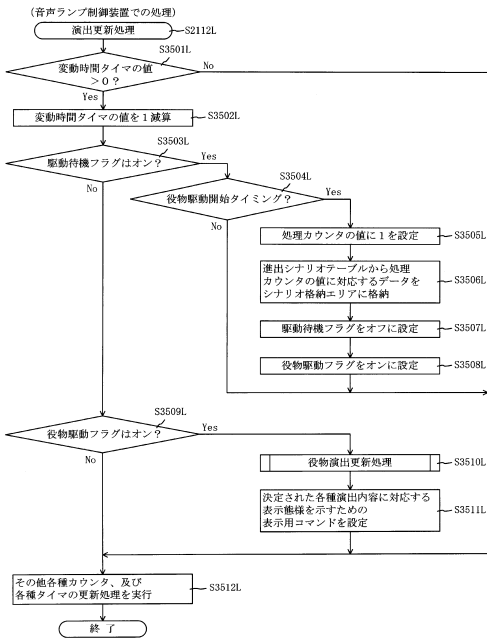


30

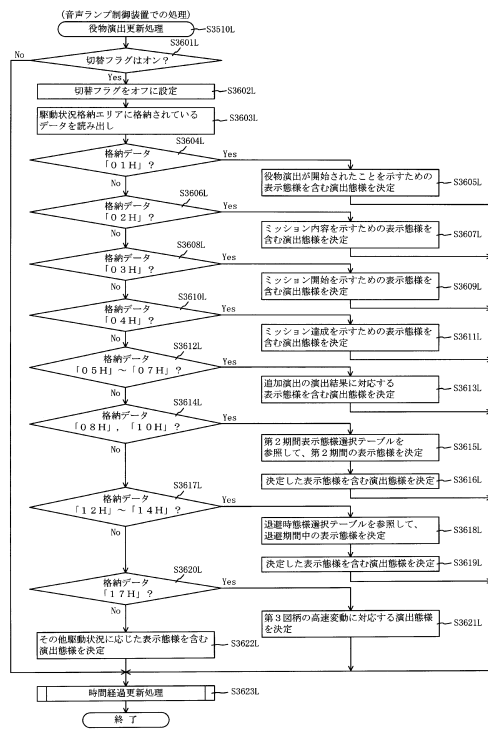
40

50

【 図 7 7 3 】



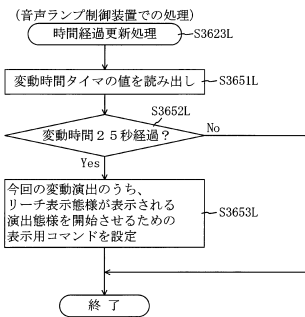
【 図 7 7 4 】



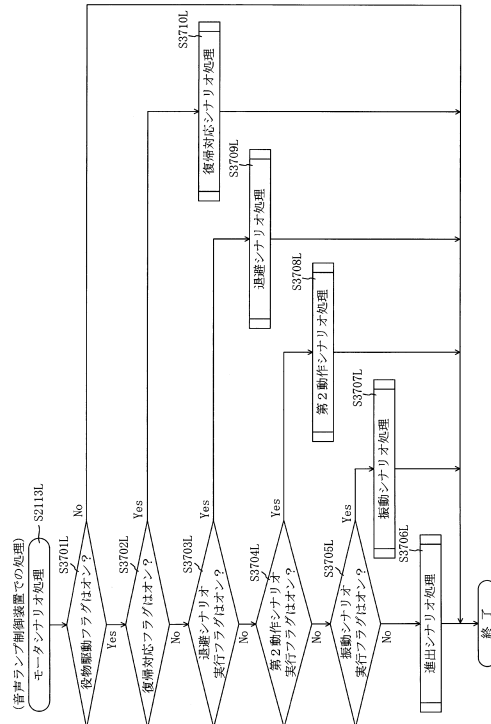
10

20

【 図 7 7 5 】



【 図 7 7 6 】

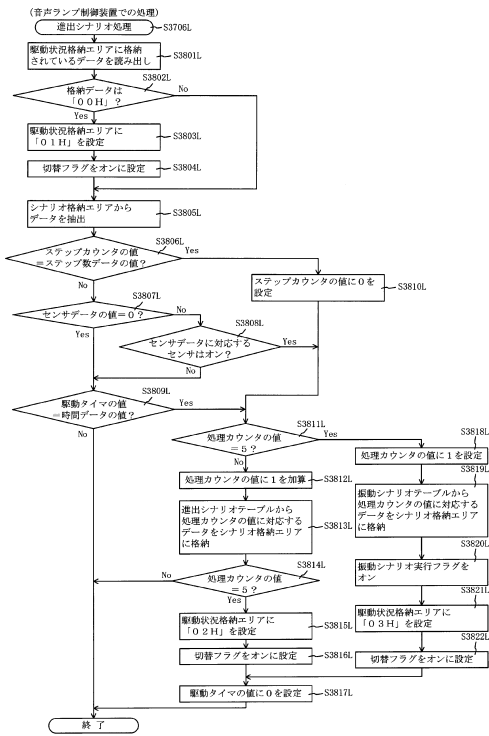


30

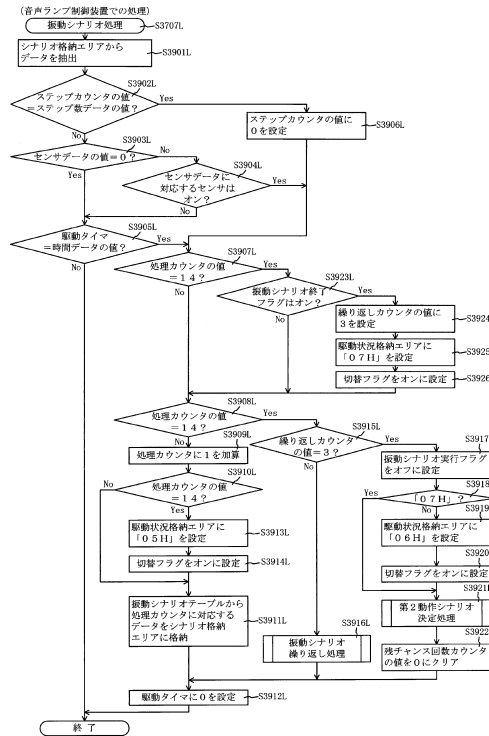
40

50

【図 777】



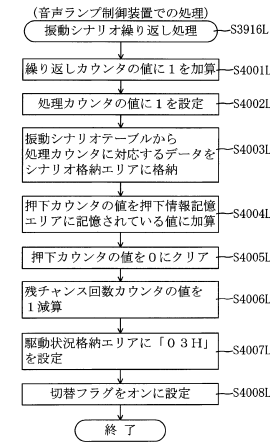
【図 778】



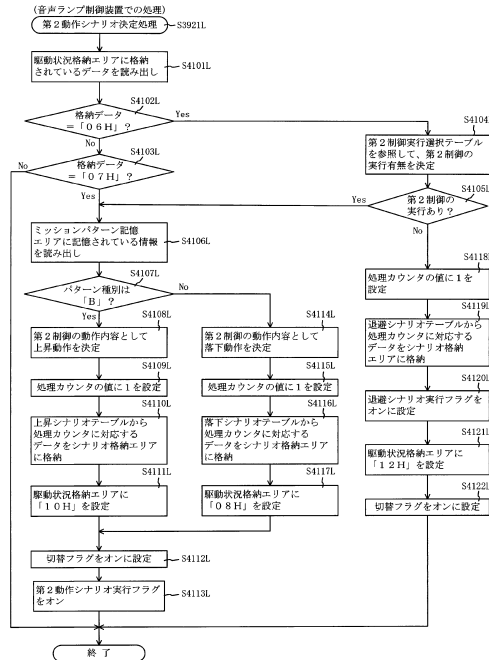
10

20

【図 779】



【図 780】

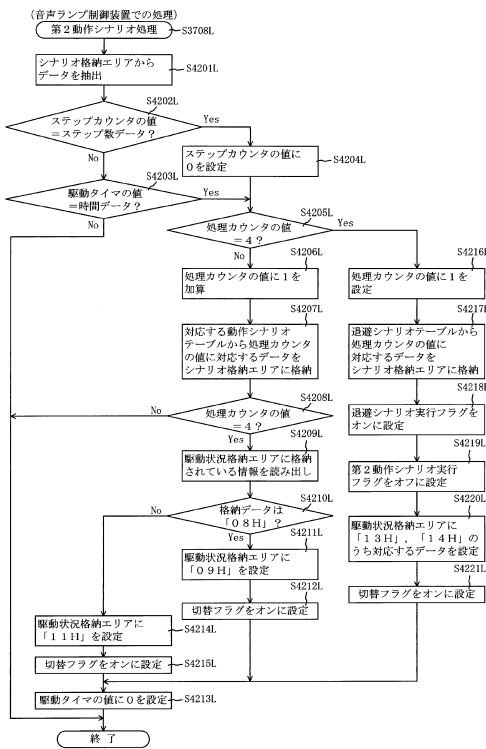


30

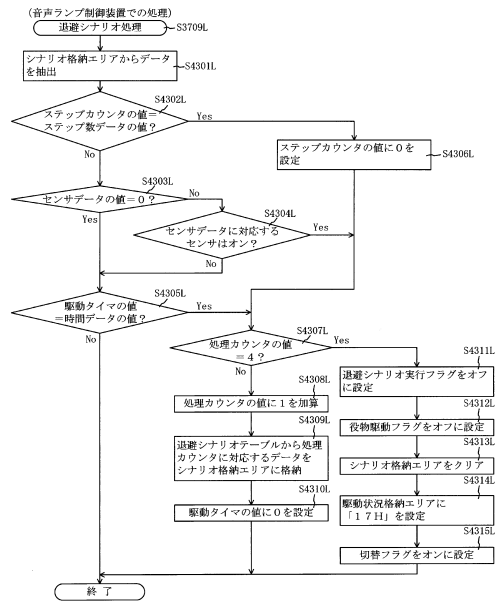
40

50

【図781】



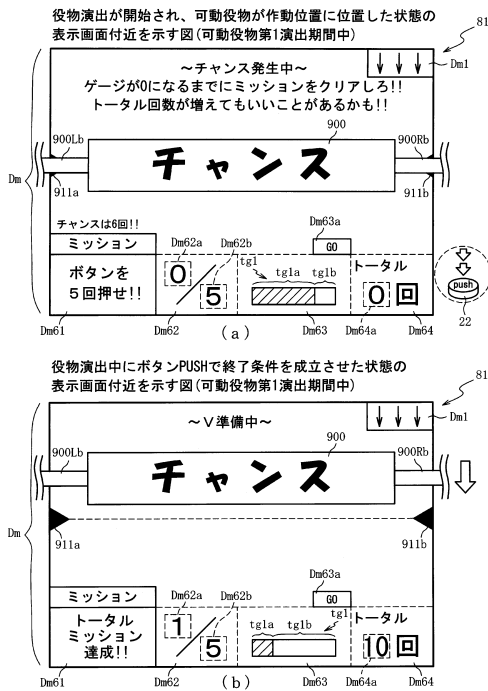
【図782】



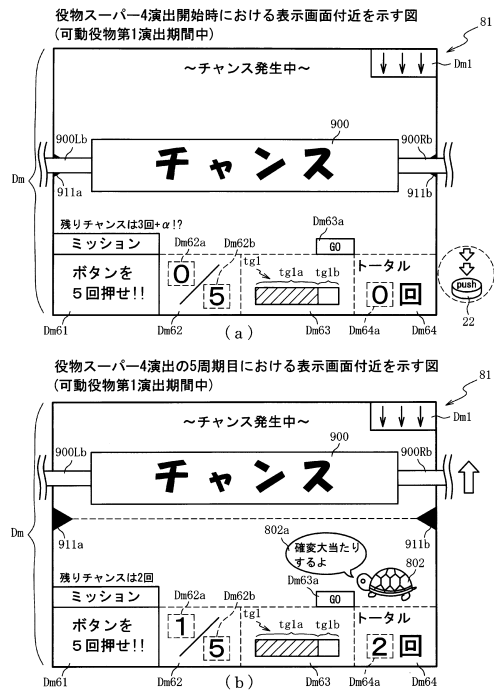
10

20

【図783】



【図784】



30

40

50



【 図 7 8 5 】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uva
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第2期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第2制御実行選択テーブル	222uuf
全体ミッション選択テーブル	222uub
経過演出態様選択テーブル	222uvc
第1期間示唆演出テーブル	222uud
動作シナリオテーブル群	222uve

【 図 7 8 6 】

動作シナリオテーブル群	222uve
進出シナリオテーブル	222uuga
振動シナリオテーブル	222uugb
退避シナリオテーブル	222uc
第1復帰対応シナリオテーブル	222ud
第2復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222uugc
上昇シナリオテーブル	222uugd
第1振動シナリオテーブル	222uvea
第2振動シナリオテーブル	222uveb
第3振動シナリオテーブル	222uvec

10

20

【 図 7 8 7 】

222

変動演出パターン選択テーブル222uva

遊技状態	当否判定	変動パターン(変動時間)	第1演出カウンタ222uuf(0~198)	変動演出パターン	振動シナリオ種別
通常	当たり	ノーマルリーチ(30秒)	0~198	各種当たりノーマル演出	—
			0~119	各種スーパーリーチ演出	—
		スーパーリーチ(60秒)	120~149	役物スーパー1	振動シナリオ6 4
			150~179	役物スーパー2	第1振動シナリオ6 5
			180~198	役物スーパー3	第2振動シナリオ6 5
			スペシャルリーチ(90秒)	0~149	各種スペシャルリーチ演出
	150~169	役物スーパー1		振動シナリオ6 4	
	170~189	役物スーパー2		第1振動シナリオ6 5	
	190~198	役物スーパー4		第3振動シナリオ6 5	
	外れ	短外れ各種	0~198	各種短外れ変動	—
			0~198	各種リーチ外れ演出	—
		スーパーリーチ(60秒)	0~149	各種スーパーリーチ外れ演出	—
150~169			役物スーパー1	振動シナリオ6 4	
170~189			役物スーパー2	第1振動シナリオ6 5	
190~198			役物スーパー3	第2振動シナリオ6 5	
スペシャルリーチ(90秒)	0~189	各種スペシャルリーチ外れ演出	—		
	190~194	役物スーパー1	振動シナリオ6 4		
	195~197	役物スーパー2	第1振動シナリオ6 5		
	198	役物スーパー4	第3振動シナリオ6 5		
確変時短	当たり	各種当たり変動パターン	0~198	各種当たり変動演出	—
	外れ	各種外れ変動パターン	0~198	各種外れ変動演出	—

【 図 7 8 8 】

222

全体ミッション選択テーブル222uub

当否判定	選択振動シナリオ	第3演出カウンタ222uva(0~198)	全体ミッションパターン	全体ミッション内容
当たり外れ共通	振動シナリオ6 4 第2振動シナリオ6 5	0~198	—	無し
		0~19	全体1	枠ボタン押下1 0回
	第1振動シナリオ6 5	20~99	全体2	枠ボタン押下1 5回
		100~198	全体3	枠ボタン押下2 0回
		0~49	全体1	枠ボタン押下1 0回
		50~99	全体3	枠ボタン押下2 0回
第3振動シナリオ6 5	100~198	全体4	枠ボタン押下2 5回	

( a )

222

第1期間示唆演出テーブル222uud

当否判定	選択振動シナリオ	第5演出カウンタ222uvc(0~198)	示唆パターン	示唆内容	
当たり外れ共通	第1振動シナリオ6 5 第2振動シナリオ6 5	0~198	1	無し	
		0~149	1	無し	
	振動シナリオ6 4	150~189	2	示唆弱	
		190~198	3	示唆強	
		第3振動シナリオ6 5	0~99	1	無し
			100~169	2	示唆弱
170~198	3	示唆強			

( b )

30

40

50

【図 7 8 9】

経過演出態様選択テーブル222uvc

当否判定	選択振動シナリオ	第4演出 カウンタ2224uvb (0~198)	演出 パターン	演出態様
当たり (時短)	第3振動シナリオ65	0~19	1	無し
		20~109	2	激アツ
		110~198	3	V準備中
当たり (確変)	第3振動シナリオ65	それ以外	0~198	無し
		0~2	1	無し
		3~101	3	V準備中
外れ	第3振動シナリオ65	102~198	4	確変おめでとう
		それ以外	0~198	無し
		0~149	1	無し
外れ	第3振動シナリオ65	0~198	1	無し
		150~198	2	激アツ
外れ	第3振動シナリオ65	0~198	1	無し
		150~198	2	激アツ

222

【図 7 9 0】

第1振動シナリオテーブル222bven

処理カウンタ2225uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	-	-	-	-	-
2	10	-	-	-	保持	-
3	10	-	-	72	正回転	-
4	40	-	-	-	保持	-
5	-	作動位置センサ	8	2	逆回転	-
6	-	作動位置センサ	17	2	逆回転	-
7	-	-	72	2	逆回転	-
8	-	-	-	-	保持	-
9	40	-	-	8	正回転	-
10	-	作動位置センサ	-	2	正回転	-
11	-	-	17	2	正回転	-
12	40	-	-	-	保持	-
13	250	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-

222

※振動演出...1秒周期×6回  
 ※振動演出期間...MAX2.0秒  
 ※センサデータ「1」は、駆動タイム222b1において更新される値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ2225umにおいて更新される最大値を駆える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

10

20

【図 7 9 1】

第2振動シナリオテーブル222aveb

処理カウンタ2223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	-	-	-	-	-
2	10	-	-	-	保持	-
3	10	-	-	72	正回転	-
4	40	-	-	-	保持	-
5	-	作動位置センサ	8	6	逆回転	-
6	-	作動位置センサ	17	6	逆回転	-
7	-	-	72	6	逆回転	-
8	-	-	-	-	保持	-
9	40	-	-	8	正回転	-
10	-	作動位置センサ	-	6	正回転	-
11	-	-	17	6	正回転	-
12	40	-	-	-	保持	-
13	750	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-

222

※振動演出...1秒周期×6回  
 ※振動演出期間...MAX2.0秒  
 ※センサデータ「1」は、駆動タイム222a1において更新される値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ2223umにおいて更新される最大値を駆える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

【図 7 9 2】

第3振動シナリオテーブル222bvec

処理カウンタ2223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作	備考
1	200	-	-	-	-	-
2	10	-	-	-	保持	-
3	10	-	-	72	正回転	-
4	40	-	-	-	保持	-
5	-	作動位置センサ	8	4	逆回転	-
6	-	作動位置センサ	17	4	逆回転	-
7	-	-	72	4	逆回転	-
8	-	-	-	-	保持	-
9	40	-	-	8	正回転	-
10	-	作動位置センサ	-	4	正回転	-
11	-	-	17	4	正回転	-
12	40	-	-	-	保持	-
13	500	-	-	-	-	-
14	-	-	-	-	-	-

222

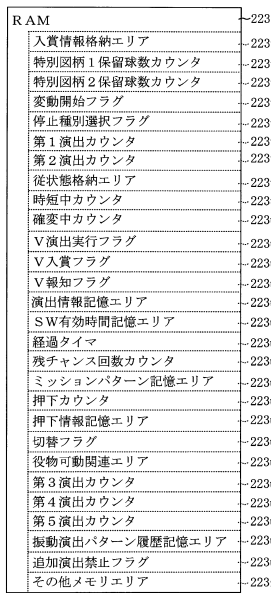
※振動演出...2秒周期×6回  
 ※振動演出期間...MAX2.6秒  
 ※センサデータ「1」は、駆動タイム222a1において更新される最大値を駆える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ2223umにおいて更新される最大値を駆える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

30

40

50

【 図 7 9 3 】



【 図 7 9 4 】



(a)

駆動状況格納エリア 223uz

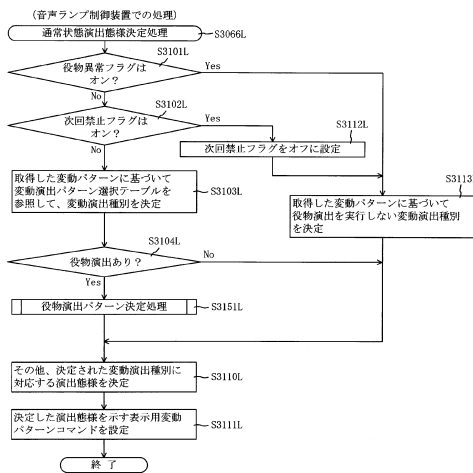
動作状況	初期 (非制御)	進出動作	進出動作 (処理 5)	振動動作	終了条件 成立	振動動作 (処理 1 4)	振動動作 終了 (シナリオ)	振動動作 終了 (終了条件)
格納データ	00H	01H	02H	03H	04H	05H	06H	07H
動作状況	第 2 動作 (落下)	第 2 動作 (落下) (処理 4)	第 2 動作 (上昇)	第 2 動作 (上昇) (処理 4)	進避動作 (振動後)	進避動作 (落下後)	進避動作 (上昇後)	復帰動作
格納データ	08H	09H	10H	11H	12H	13H	14H	15H
動作状況	動作終了	異常	その他	繰り返し 処理 (5 回目)				
格納データ	16H	17H	18H	19H				

(b)

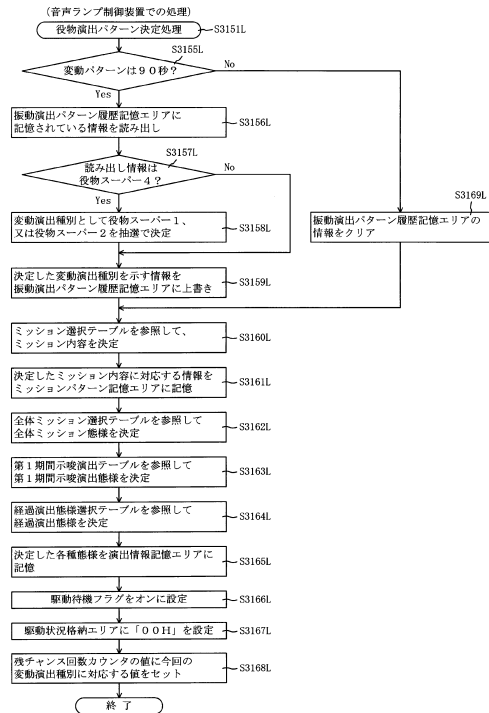
10

20

【 図 7 9 5 】



【 図 7 9 6 】

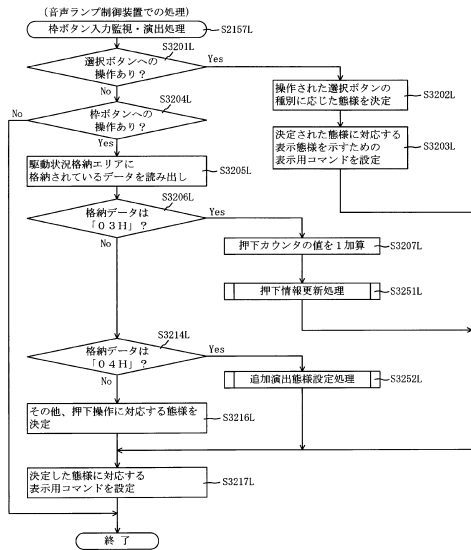


30

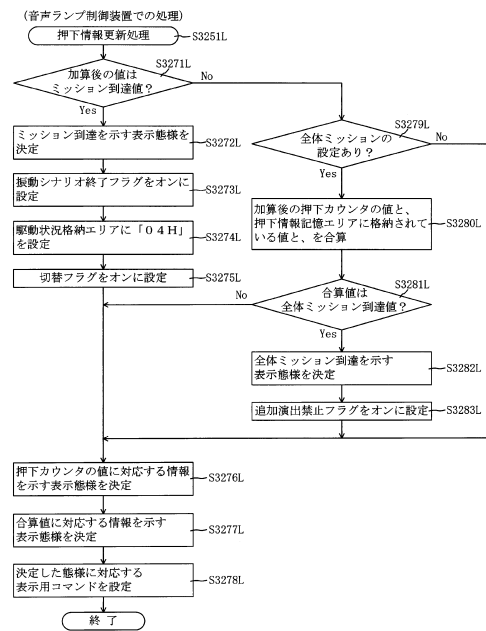
40

50

【図 797】



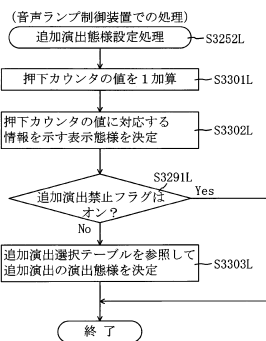
【図 798】



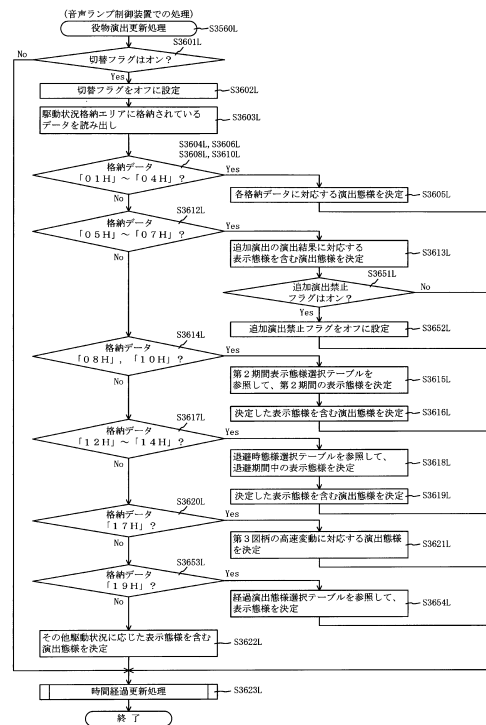
10

20

【図 799】



【図 800】

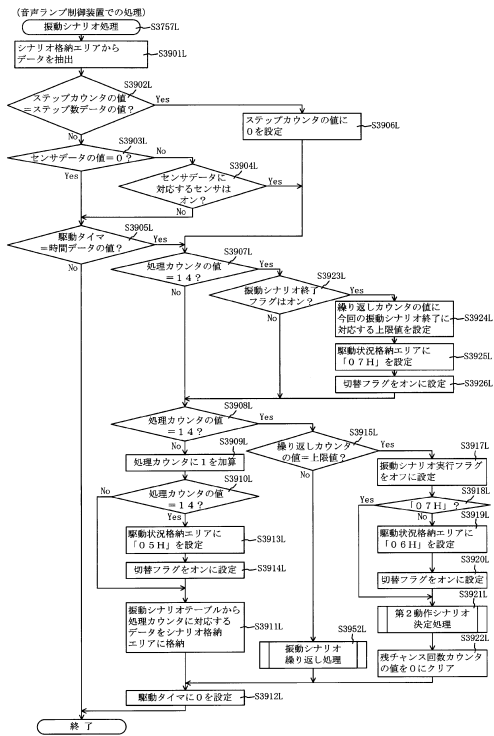


30

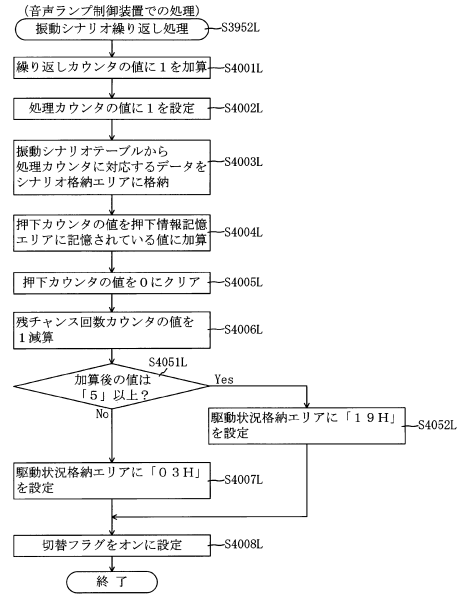
40

50

【図 801】



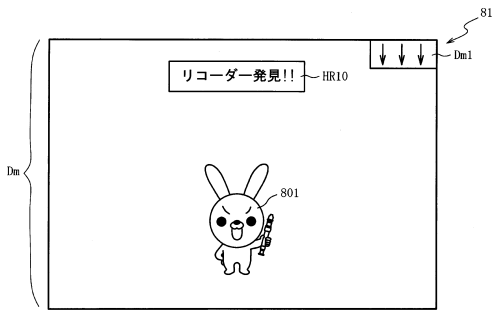
【図 802】



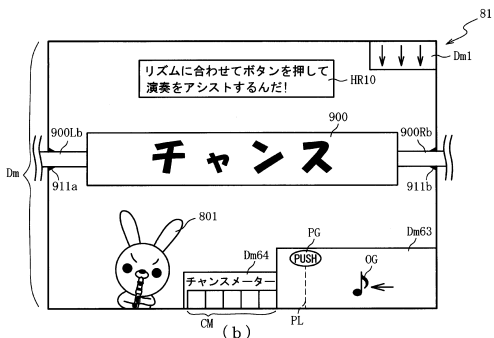
10

20

【図 803】

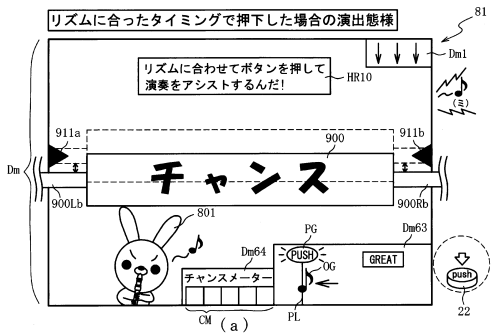


(a)

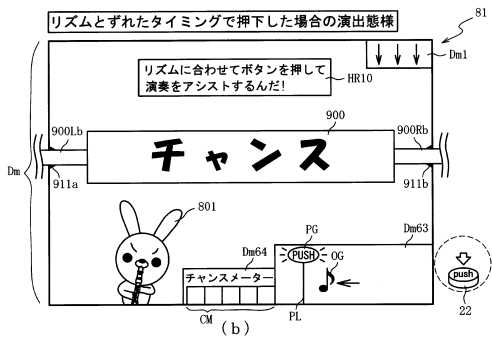


(b)

【図 804】



(a)



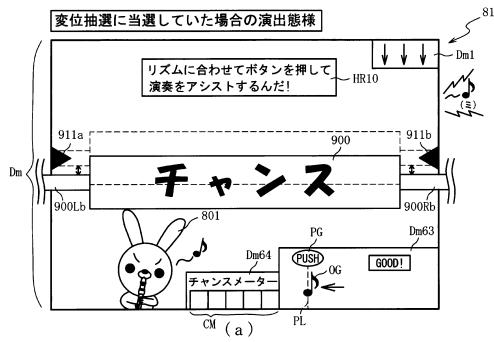
(b)

30

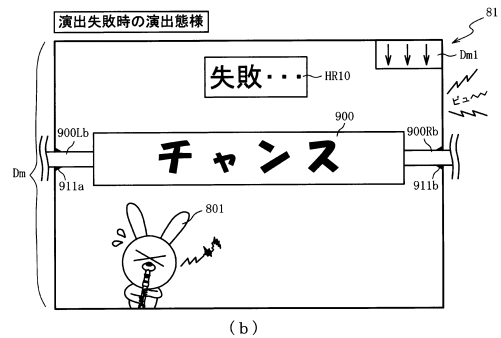
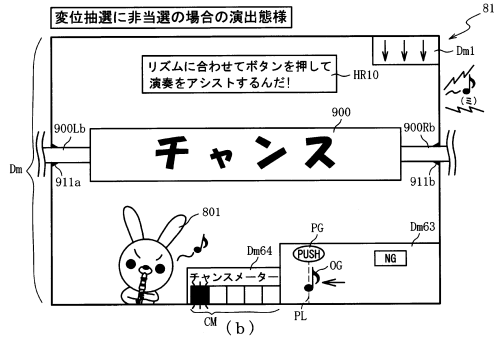
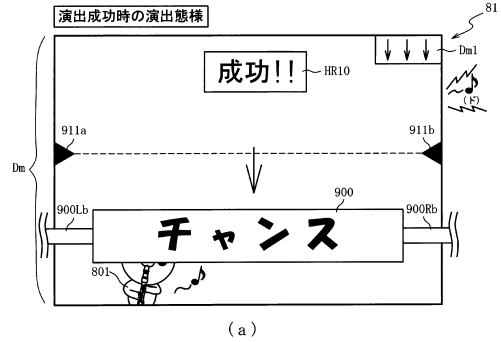
40

50

【図 805】



【図 806】



10

20

【図 807】

ROM	222
変動演出パターン選択テーブル	222uaa
ミッション選択テーブル	222uab
追加演出選択テーブル	222uac
第2期間表示選択テーブル	222uad
退避時態様選択テーブル	222uae
第2制御実行選択テーブル	222uaf
動作シナリオテーブル群	222uwa
押下期間種別テーブル	222uwb
成功抽選テーブル	222uwc
演出結果選択テーブル	222uwd
発展先選択テーブル	222uwe

【図 808】

動作シナリオテーブル群	222uwa
進出シナリオテーブル	222uuga
退避シナリオテーブル	222uc
第1復帰対応シナリオテーブル	222ud
第2復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
落下シナリオテーブル	222ugc
第2退避シナリオテーブル	222uwa1
当選時動作テーブル	222uwa2

(a)

当選時動作テーブル222uwa2

処理カウンタ223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	17	2	正回転
3	10	-	-	-	保持
4	-	-	17	2	逆回転
5	10	-	-	-	-

※時間データの「-」は、駆動タイム223ujにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ223umにおいて更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0が規定されていることを示す。

(b)

30

40

50

【 図 8 0 9 】

222

押下期間種別テーブル222uwb

経過時間[ミリ秒]	押下期間種別
0~999 (0000H~03E7H)	抽選期間 A
1000~1999 (03E8H~07CFH)	抽選期間 B
2000~2499 (07D0H~09C3H)	成功期間
2500~3499 (09C4H~0DABH)	抽選期間 A
3500~4499 (0DACH~1193H)	抽選期間 B
4500~4999 (1194H~1387H)	成功期間
5000~5999 (1388H~176FH)	抽選期間 A
⋮	⋮
⋮	⋮
⋮	⋮

【 図 8 1 0 】

222

成功抽選テーブル	222uwc
期間 A 用テーブル	222uwc1
期間 B 用テーブル	222uwc2
押下成功後テーブル	222uwc3

( a )

222

期間 A 用テーブル222uwc1

抽選結果	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
大当たり	0~24
外れ	0~19

( b )

222

期間 B 用テーブル222uwc2

抽選結果	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
大当たり	0~54
外れ	0~39

( c )

222

押下成功後テーブル222uwc3

抽選結果	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
共通	0~4

( d )

10

20

【 図 8 1 1 】

222

演出結果選択テーブル222uwd

メーター数	演出結果	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
5	成功	0~99
4	成功	0~74
	失敗	75~99
3	成功	0~49
	失敗	50~99
2	成功	0~24
	失敗	25~99
1	成功	0~14
	失敗	15~99
0	成功	0~4
	失敗	5~99

【 図 8 1 2 】

222

発展先選択テーブル222uwe

演出結果	抽選結果	発展先	第 1 演出カウンタ 223uuf (0~99)
成功	大当たり	星 5 リーチ	0
		星 4 リーチ	1~24
		星 3 リーチ	25~99
	外れ	星 4 リーチ	0~9
		星 3 リーチ	10~99
		星 2 リーチ	10~94
失敗	大当たり	星 3 リーチ	0~9
		星 2 リーチ	10~94
		星 1 リーチ	95~99
	外れ	星 3 リーチ	0
		星 2 リーチ	1~79
		星 1 リーチ	80~99

30

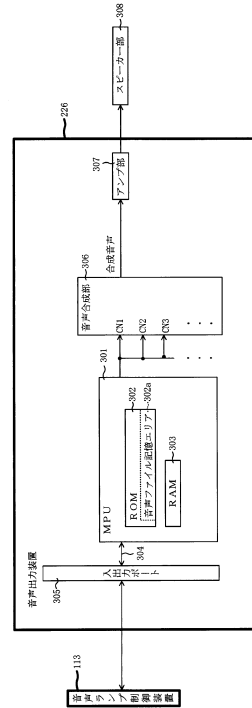
40

50

【 図 8 1 3 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uaa
特別図柄1保留球数カウンタ	223uub
特別図柄2保留球数カウンタ	223uc
変動開始フラグ	223ud
停止種別選択フラグ	223ue
第1演出カウンタ	223uuf
第2演出カウンタ	223ug
従状態格納エリア	223uh
時短中カウンタ	223ui
確変中カウンタ	223uj
V演出実行フラグ	223uk
V入賞フラグ	223ul
V報知フラグ	223um
演出情報記憶エリア	223un
SW有効時間記憶エリア	223uo
経過タイマ	223up
残チャンス回数カウンタ	223uq
ミッションパターン記憶エリア	223ur
押下カウンタ	223us
押下情報記憶エリア	223ut
切替フラグ	223uu
役物可動関連エリア	223uy
演奏演出フラグ	223wa
押下済フラグ	223wb
抽選結果格納エリア	223wc
演奏演出タイマ	223wd
メーター数カウンタ	223we
その他メモリエリア	223z

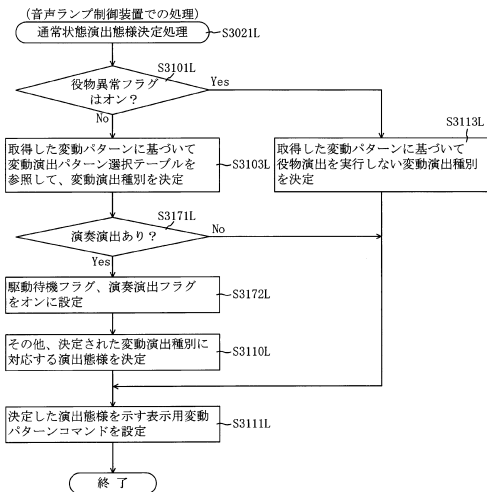
【 図 8 1 4 】



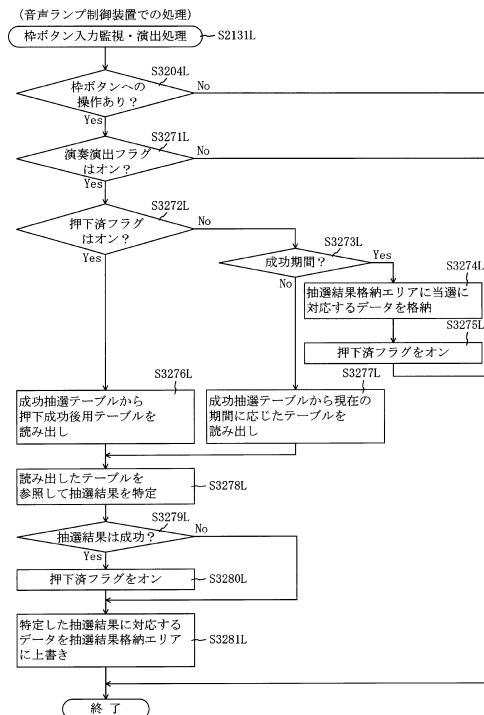
10

20

【 図 8 1 5 】



【 図 8 1 6 】



30

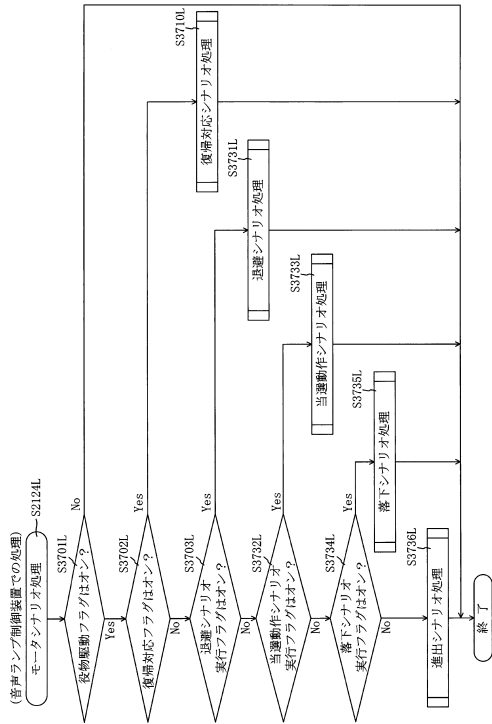
40

50

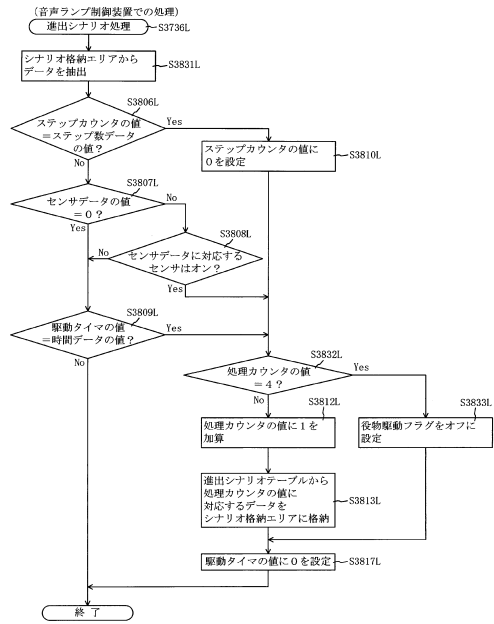




【 図 8 2 1 】



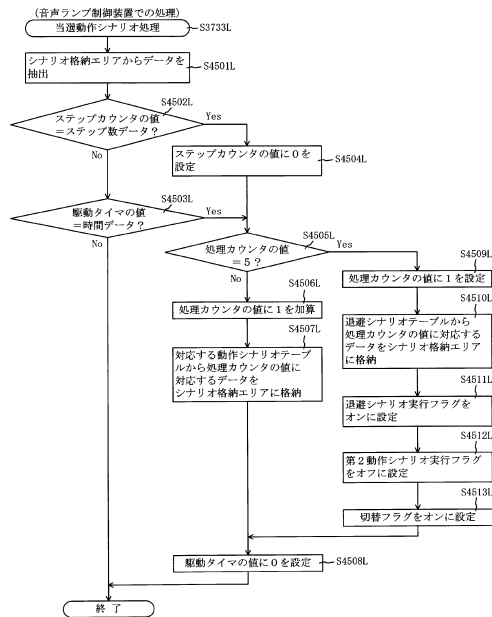
【 図 8 2 2 】



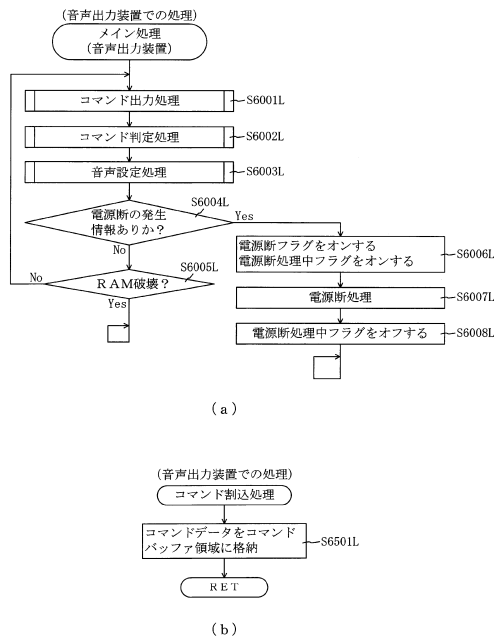
10

20

【 図 8 2 3 】



【 図 8 2 4 】

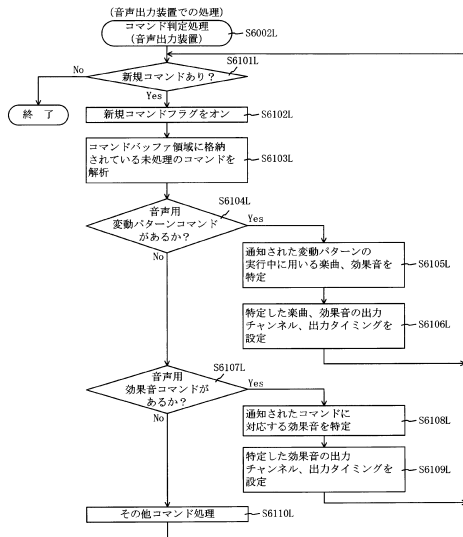


30

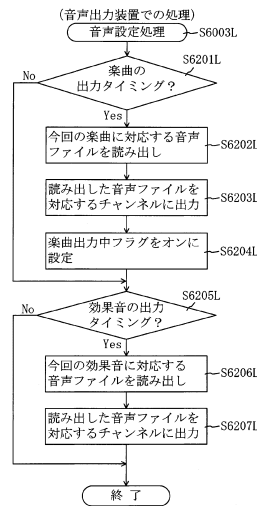
40

50

【 図 8 2 5 】



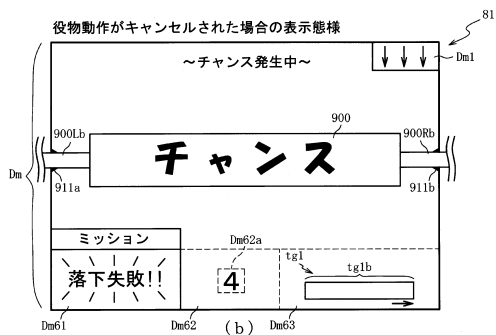
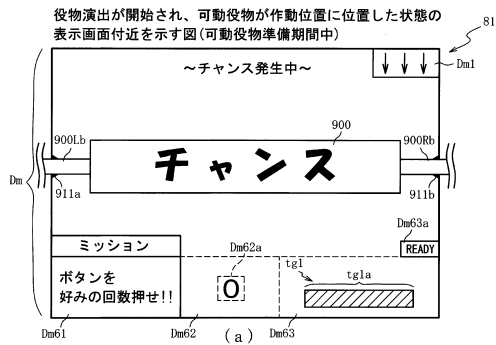
【 図 8 2 6 】



10

20

【 図 8 2 7 】



【 図 8 2 8 】

ROM

変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第2期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222uue
第2制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uug
キャンセル抽選テーブル	222uxa

(a)

キャンセル抽選テーブル222uxa

抽選結果	ミッション パターン	第1演出カウンタ 223uuf(0~99)
大当たり	1A, 1B (5回)	0~2
	2A, 2B (3回)	0~39
	3A, 3B (1回)	0~24
外れ	1A, 1B (5回)	0~14
	2A, 2B (3回)	0~4
	3 (1回)	0~4

(b)

30

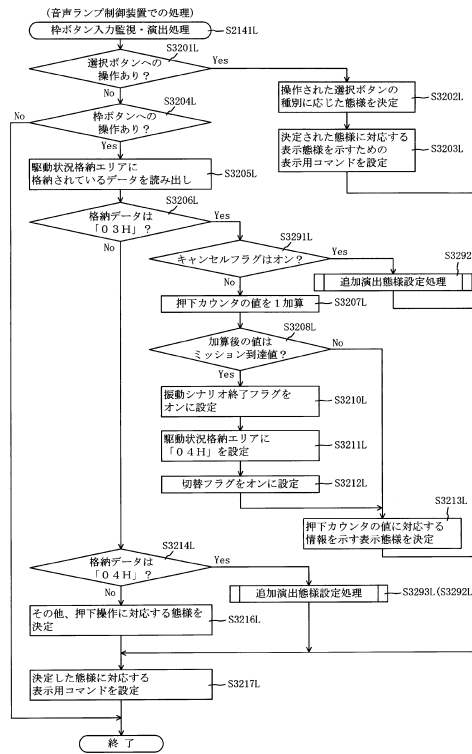
40

50

【 図 8 2 9 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223uua
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223uub
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223uuc
変動開始フラグ	223uud
停止種別選択フラグ	223uue
第 1 演出カウンタ	223uuf
第 2 演出カウンタ	223uug
従状態格納エリア	223uuh
時短中カウンタ	223uui
確変中カウンタ	223uuj
V 演出実行フラグ	223uuk
V 入賞フラグ	223uul
V 報知フラグ	223uum
演出情報記憶エリア	223uun
SW 有効時間記憶エリア	223uuo
経過タイマ	223uup
残チャンス回数カウンタ	223uup
ミッションパターン記憶エリア	223uur
押下カウンタ	223uus
押下情報記憶エリア	223uus
切替フラグ	223uuu
役物可動関連エリア	223uuy
キャンセルフラグ	223uxa
その他メモリエリア	223z

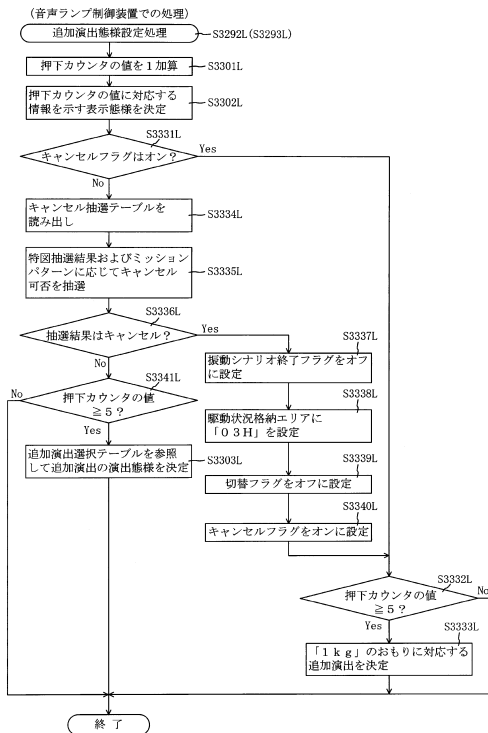
【 図 8 3 0 】



10

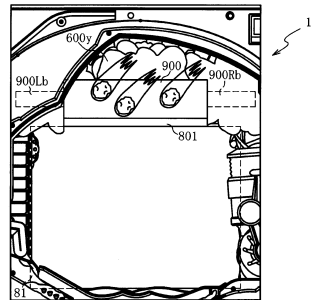
20

【 図 8 3 1 】



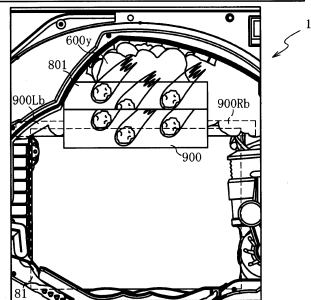
【 図 8 3 2 】

可動役物が原点位置(可動上限位置)にある状態を示す図



(a)

役物攻撃演出において、可動役物が最も下降した状態を示す図



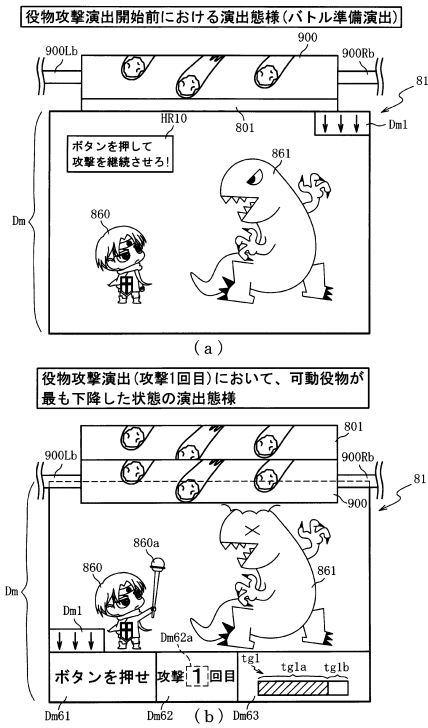
(b)

30

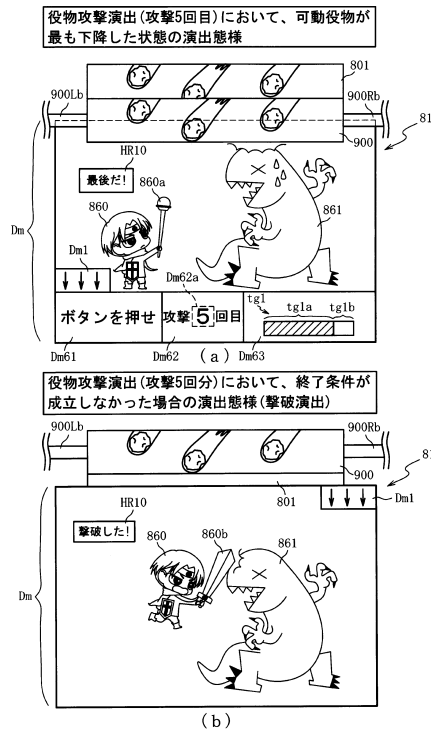
40

50

【 図 8 3 3 】



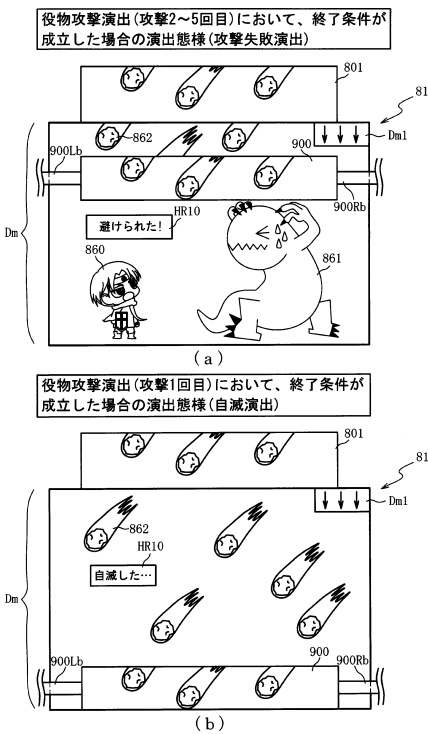
【 図 8 3 4 】



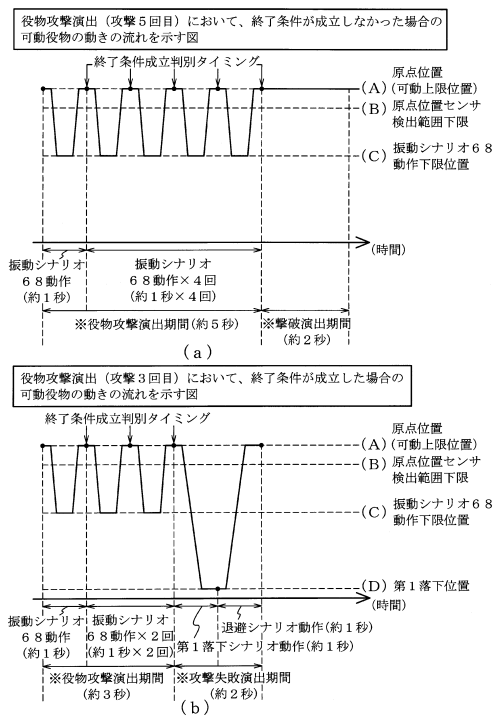
10

20

【 図 8 3 5 】



【 図 8 3 6 】

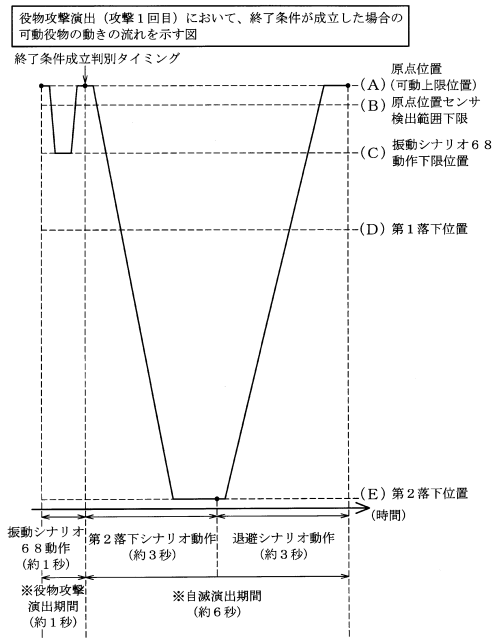


30

40

50

【 図 8 3 7 】



【 図 8 3 8 】

ROM	
変動演出パターン選択テーブル	222uua
ミッション選択テーブル	222uub
追加演出選択テーブル	222uuc
第 2 期間表示選択テーブル	222uud
退避時態様選択テーブル	222ue
第 2 制御実行選択テーブル	222uuf
動作シナリオテーブル群	222uya
振動シナリオ終了抽選テーブル	222uyb

10

20

【 図 8 3 9 】

動作シナリオテーブル群	222uya
退避シナリオテーブル	222uc
第 1 復帰対応シナリオテーブル	222ud
第 2 復帰対応シナリオテーブル	222ue
励磁テーブル	222uf
振動シナリオテーブル	222uya1
第 1 落下シナリオテーブル	222uya2
第 2 落下シナリオテーブル	222uya3

【 図 8 4 0 】

振動シナリオテーブル 222uya1

処理カウンタ 223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	72	4	正回転
3	40	-	-	-	保持
4	500	-	-	-	-
5	-	-	8	4	逆回転
6	-	原点位置センサ	-	4	逆回転
7	-	-	17	4	逆回転
8	40	-	-	-	保持

(a)

第 1 落下シナリオテーブル 222uya2

処理カウンタ 223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	200	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(b)

第 2 落下シナリオテーブル 222uya3

処理カウンタ 223uk	時間 (ms)	センサ	ステップ数	スピード	動作
1	10	-	-	-	保持
2	-	-	600	4	正回転
3	40	-	-	-	保持

(c)

※時間データの「-」は、駆動タイム 223ujj において更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※ステップ数データの「-」は、ステップカウンタ 223um において更新され得る最大値を超える値が規定されていることを示す。  
 ※センサデータ、スピードデータ及び動作データの「-」は、0 が規定されていることを示す。

30

40

50

【 図 8 4 1 】

222

振動シナリオ終了抽選テーブル222uyb

当否判定	役物攻撃回数	第1演出カウンタ223uuf (0~198)	役物攻撃終了判定結果
当たり	1	0~9	終了
		10~198	継続
	2	0~19	終了
		20~198	継続
	3	0~49	終了
		50~198	継続
	4	0~99	終了
		100~198	継続
	5	0~149	終了
		150~198	継続
外れ	1	0~19	終了
		20~198	継続
	2	0~49	終了
		50~198	継続
	3	0~99	終了
		100~198	継続
	4	0~179	終了
		180~198	継続
	5	0~198	終了

【 図 8 4 2 】

RAM	アドレス
入賞情報格納エリア	223
特別図柄1保留球数カウンタ	223uua
特別図柄2保留球数カウンタ	223uub
変動開始フラグ	223uuc
停止種別選択フラグ	223uud
第1演出カウンタ	223ue
第2演出カウンタ	223uuf
従状態格納エリア	223uug
時短中カウンタ	223uuh
確変中カウンタ	223ui
V演出実行フラグ	223uuj
V入賞フラグ	223uuk
V報知フラグ	223ul
演出情報記憶エリア	223um
SW有効時間記憶エリア	223un
経過タイム	223uo
残チャンス回数カウンタ	223up
ミッションパターン記憶エリア	223uq
押下カウンタ	223ur
押下情報記憶エリア	223us
切替フラグ	223ut
役物可動関連エリア	223uu
バトル演出待機フラグ	223uya
バトル演出タイム	223uyb
バトル演出実行フラグ	223uyc
押下完了フラグ	223uyd
その他メモリエリア	223uye
	223z

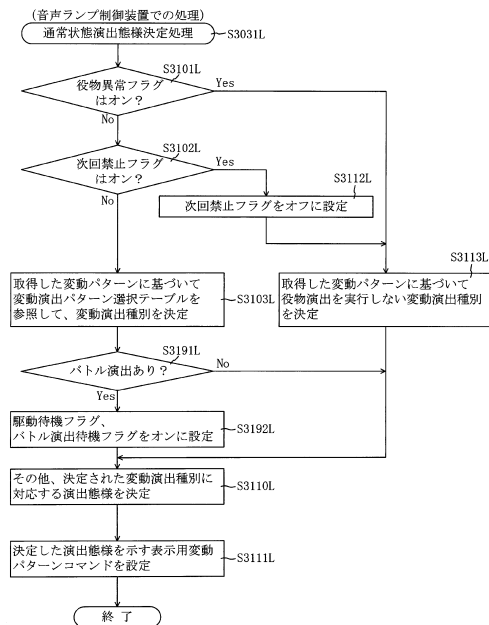
10

20

【 図 8 4 3 】

役物可動関連エリア	223uya
シナリオ格納エリア	223ue
復帰対応シナリオ格納エリア	223uf
励磁データ格納エリア	223ug
変動時間タイム	223uh
励磁タイム	223ui
駆動タイム	223uj
処理カウンタ	223uk
復帰対応カウンタ	223ul
ステップカウンタ	223um
繰り返しカウンタ	223un
励磁カウンタ	223uo
駆動待機フラグ	223up
役物駆動フラグ	223uq
振動シナリオ実行フラグ	223ur
退避シナリオ実行フラグ	223us
振動シナリオ終了フラグ	223ut
復帰対応フラグ	223uu
第2動作シナリオ実行フラグ	223uv
役物異常フラグ	223uw
次回禁止フラグ	223ux
駆動状況格納エリア	223uy
振動シナリオ完了フラグ	223uya1
第1落下シナリオ実行フラグ	223uya2
第2落下シナリオ実行フラグ	223uya3

【 図 8 4 4 】

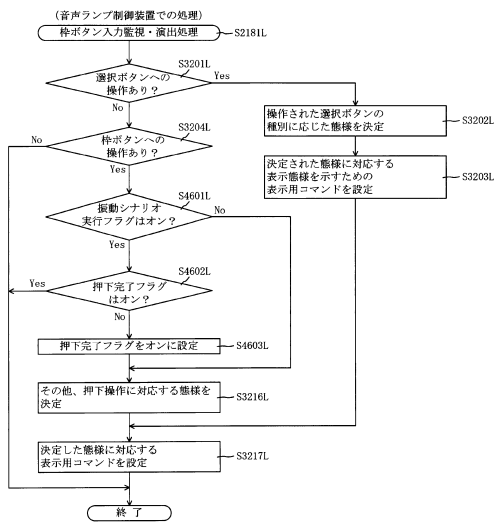


30

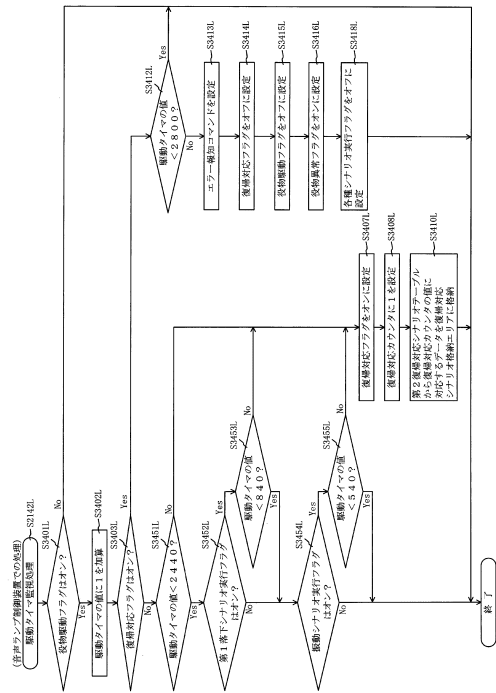
40

50

【 図 8 4 5 】



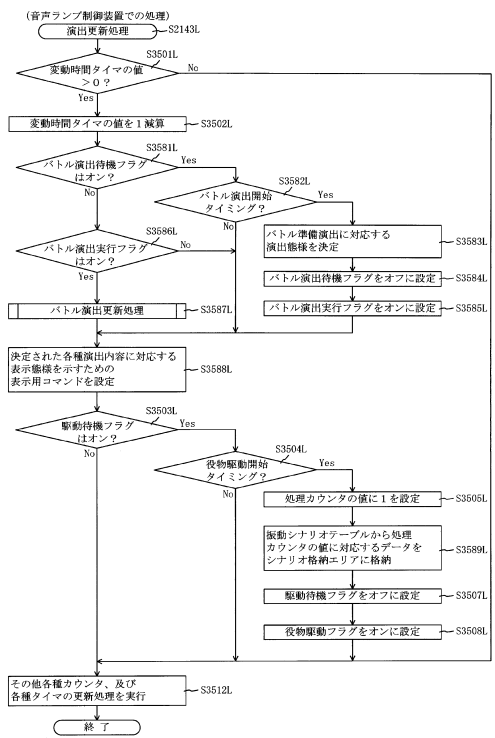
【 図 8 4 6 】



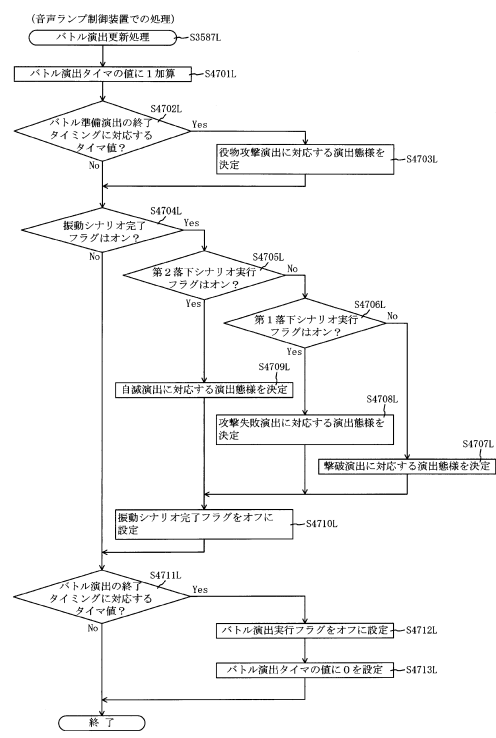
10

20

【 図 8 4 7 】



【 図 8 4 8 】



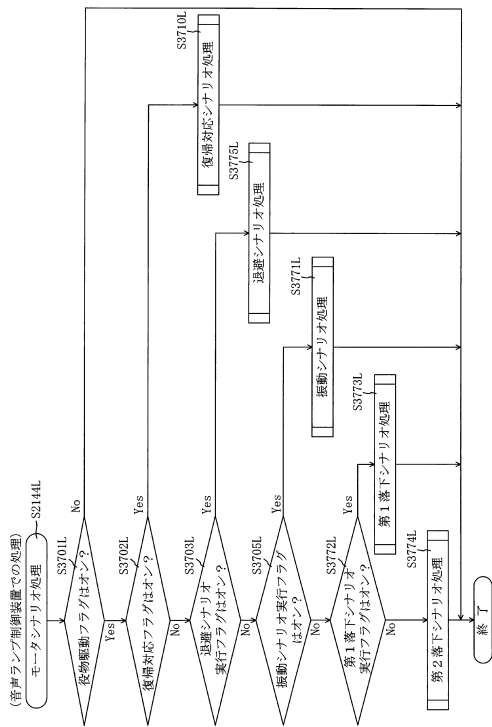
30

40

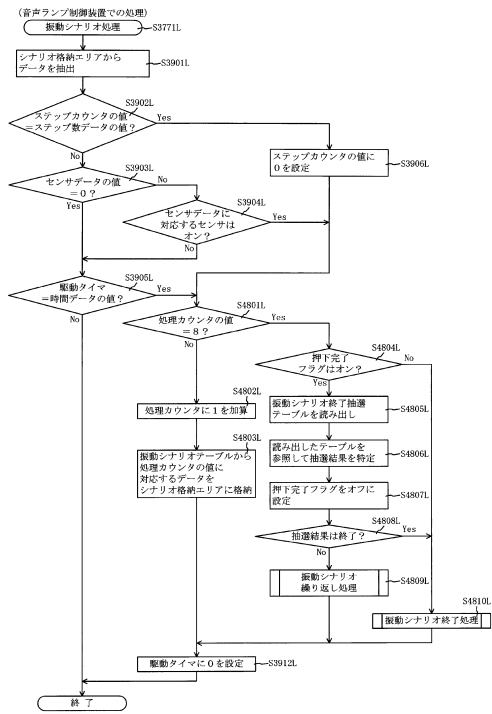
50



【 図 8 4 9 】



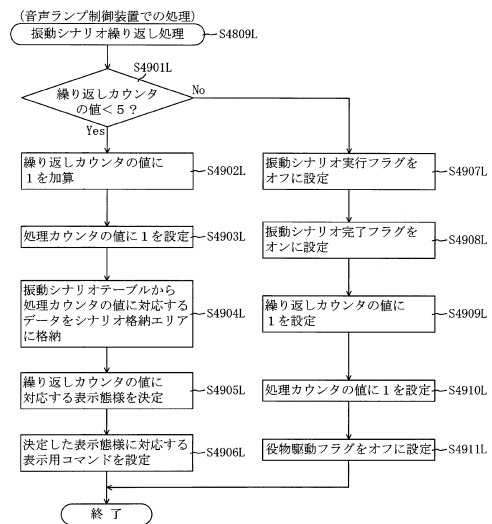
【 図 8 5 0 】



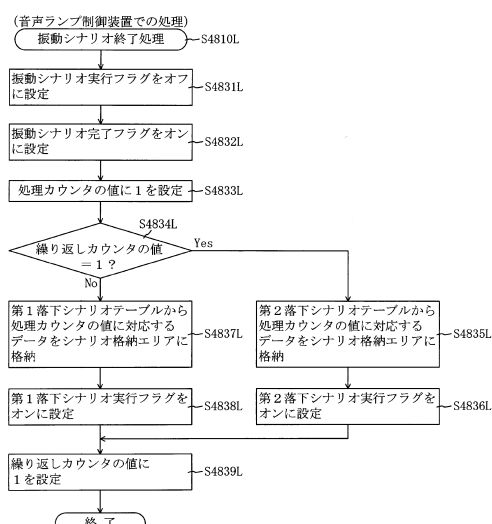
10

20

【 図 8 5 1 】



【 図 8 5 2 】

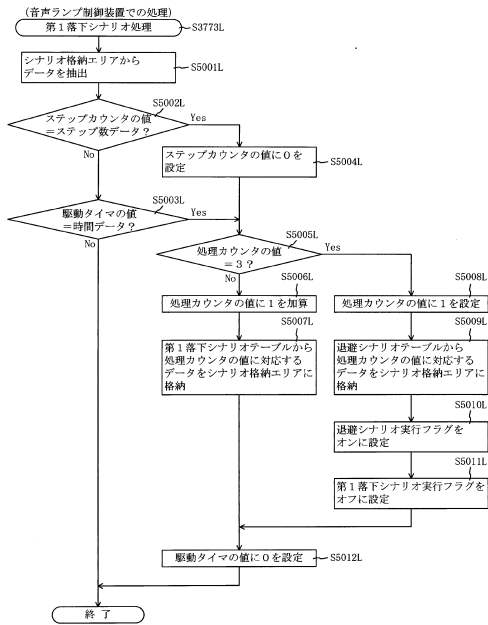


30

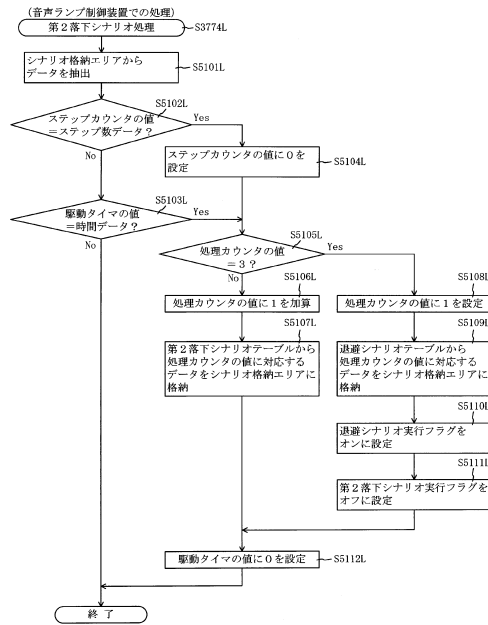
40

50

【 図 8 5 3 】



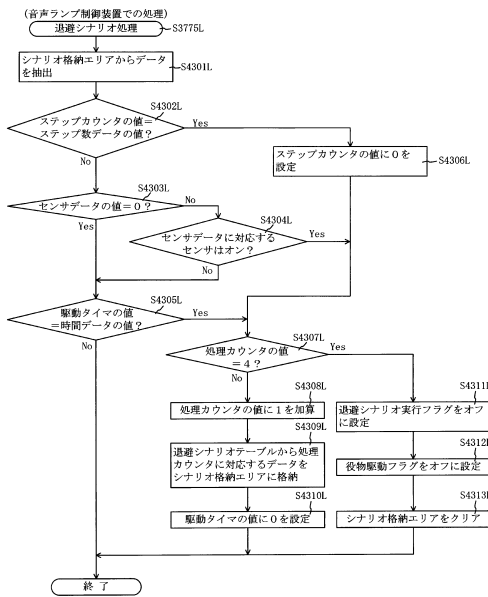
【 図 8 5 4 】



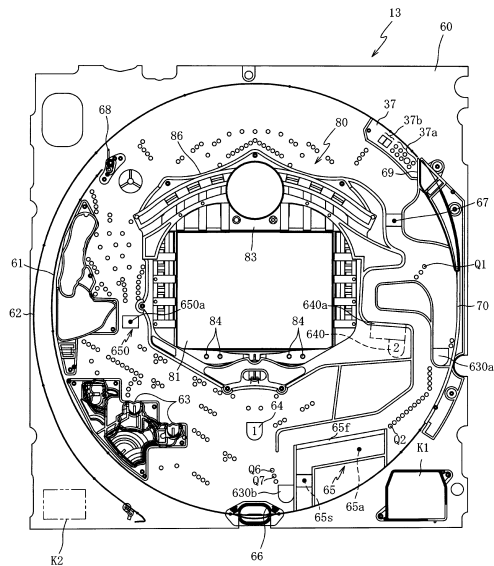
10

20

【 図 8 5 5 】



【 図 8 5 6 】

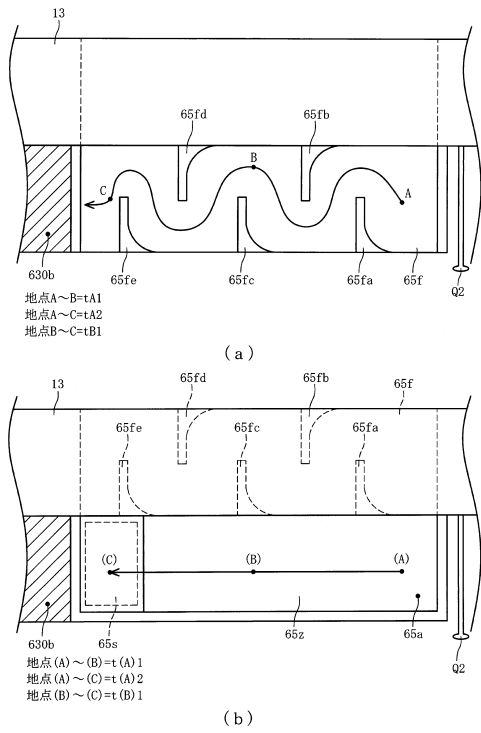


30

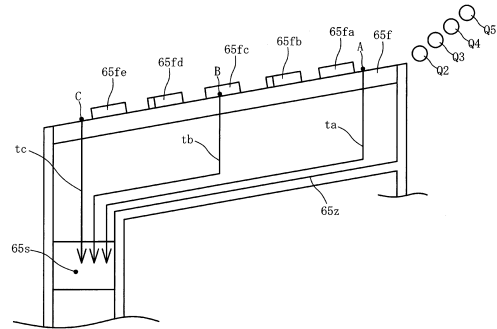
40

50

【 図 8 5 7 】



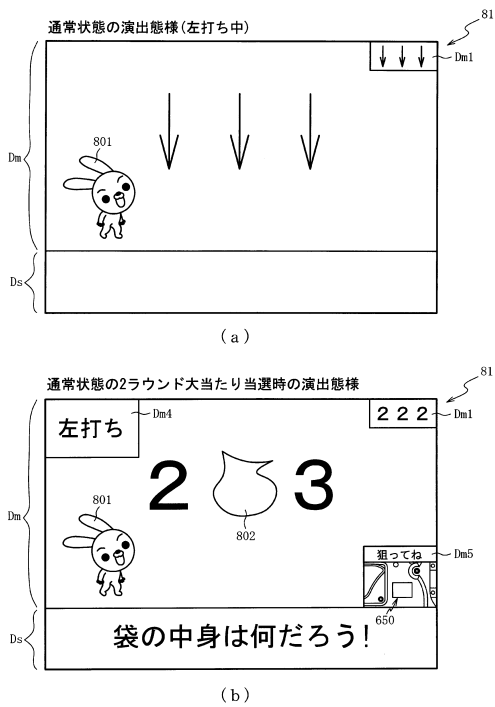
【 図 8 5 8 】



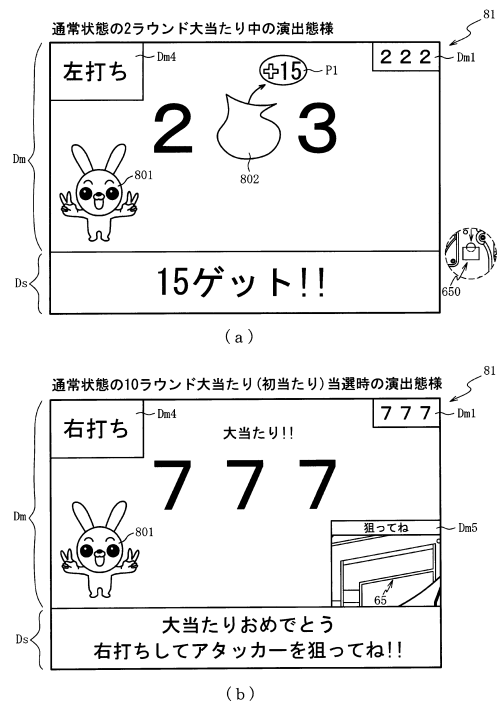
10

20

【 図 8 5 9 】



【 図 8 6 0 】

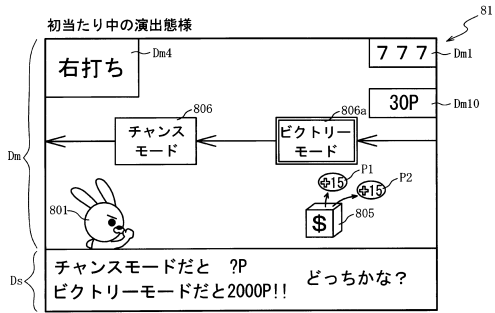


30

40

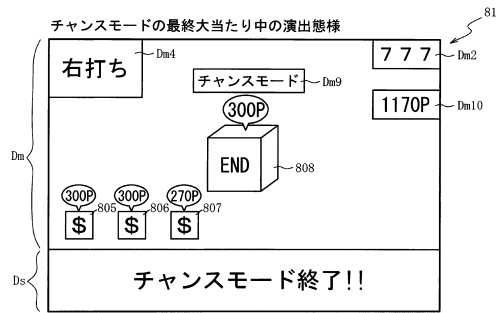
50

【 図 8 6 1 】



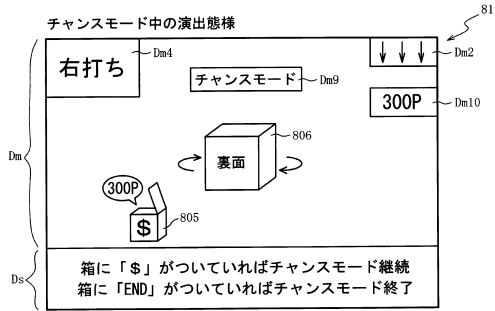
(a)

【 図 8 6 2 】

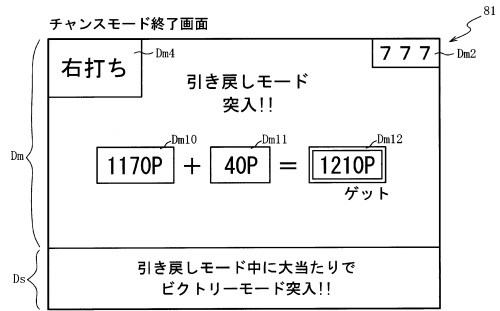


(a)

10



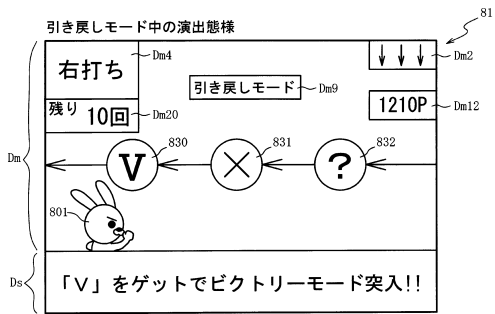
(b)



(b)

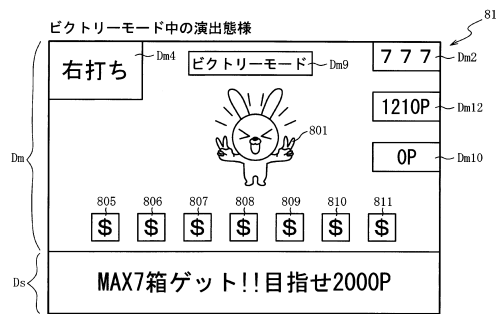
20

【 図 8 6 3 】



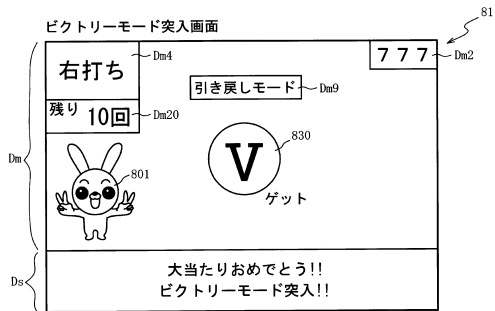
(a)

【 図 8 6 4 】

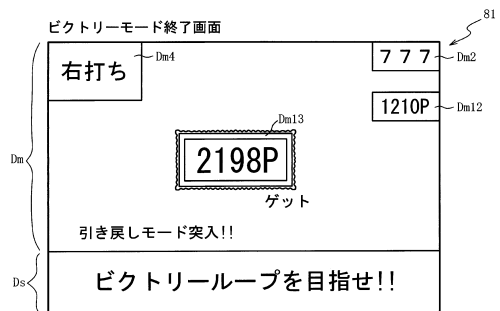


(a)

30



(b)



(b)

40

50



【 図 8 6 9 】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202aa
変動パターン選択テーブル	202ab
第 2 当たり乱数テーブル	202c
第 1 当たり種別選択テーブル	202ad

【 図 8 7 0 】

RAM (主制御装置)	203
第 1 特別図柄保留球格納エリア	203a
第 2 特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第 1 特別図柄保留球数カウンタ	203d
第 2 特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
入賞個数カウンタ	203ab
その他メモリエリア	203z

10

20

【 図 8 7 1 】

202

第 1 当たり乱数テーブル202aa

遊技状態	抽選結果	第 1 当たり乱数 カウンタ値(0~999)
特別図柄の 低確率状態	大当たり	0~47
	外れ	48~999
特別図柄の 高確率状態	大当たり	0~51
	外れ	52~999

(a)

第 1 当たり種別選択テーブル	202ad
特図 1 大当たり用テーブル	202ad1
特図 2 大当たり用テーブル	202ad2

(b)

【 図 8 7 2 】

202

特図 1 大当たり用テーブル202ad1

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	確変リミット カウンタ203aa	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり A (10R 確変大当たり)	0~3	1~6 (リミット未到達時)	10000	10000
		0 (リミット到達時)	23	0
大当たり B (10R 確変大当たり)	4~6	1~6 (リミット未到達時)	14	10000
		0 (リミット到達時)	14	0
大当たり C (2R 確変大当たり)	7	1~6 (リミット未到達時)	10000	10000
		0 (リミット到達時)	0	0
大当たり D (2R 確変大当たり)	8~99	1~6 (リミット未到達時)	0	10000
		0 (リミット到達時)	0	0

(a)

202

特図 2 大当たり用テーブル202ad2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	確変リミット カウンタ203aa	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203i
大当たり E (10R 確変大当たり)	0~99	1~6 (リミット未到達時)	10000	10000
		0 (リミット到達時)	23	0

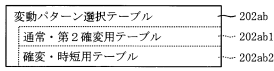
(b)

30

40

50

【 図 8 7 3 】



(a)

通常・第2種変用テーブル202ab1

図柄種別	抽選結果	遊技状態移行後の変動回数	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	大当たり A 大当たり B	-	0~19	ノーマル	30
			20~169	スーパー	60
	170~198		S P	90	
	大当たり C 大当たり D 外れ		0~179	外れ	5
180~198		リーチ外れ各種	30~60		
特図 2	当たり	1~4	0~198	特殊	1
		5~	0~198	ロング	200
	外れ	1~4	0~198	特殊	1
		5~	0~198	ロング	200

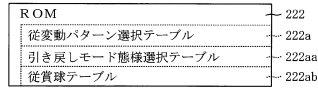
(b)

確変・時短用テーブル202ab2

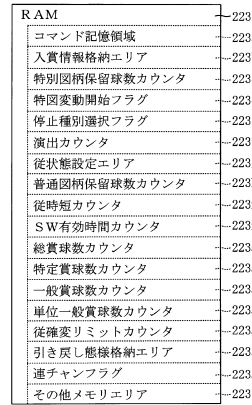
図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	確変	共通	0~198	超短変動	0.5
			0~99	短変動	2
	時短	大当たり	100~198	中変動	10
			0~198	短変動	2
特図 2	確変	共通	0~198	超短変動	0.5
			0~99	短変動	2
	時短	大当たり	100~198	中変動	10
			0~189	短変動	2
		外れ	190~198	中変動	10

(c)

【 図 8 7 4 】



(a)



(b)

10

20

【 図 8 7 5 】

引き戻しモード態様選択テーブル222aa

総賞球数カウンタ	一般賞球数カウンタ	演出カウンタ	態様
1~6000	-	0~89	通常ノーマル
6001~10000	1~600	90~99	天国ノーマル
		0~79	通常ノーマル
10001~	601~	80~99	天国ノーマル
		0~69	通常ノーマル
1~8000	1~450	70~99	天国ノーマル
		0~49	通常ノーマル
1~8000	451~700	50~99	天国ノーマル
		0~94	通常ノーマル
8001~10000	701~	95~99	天国ノーマル
		0~89	通常ノーマル
10001~	1~700	90~99	天国ノーマル
		0~89	通常ノーマル
1~700	901~	0~99	天国ノーマル
		0~19	通常ノーマル
		20~99	天国ノーマル
		0~99	天国ノーマル

222

【 図 8 7 6 】

従賞球テーブル222ab

入賞種別	賞球情報	加算対象
第1特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第2特定入賞口	15	特定賞球数カウンタ223ab
第1入球口	2	-
第2入球口	1	-
左一般入球口	5	-
右上一般入球口	10	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad
右下一般入球口	1	一般賞球数カウンタ223ac 単位一般賞球数カウンタ223ad

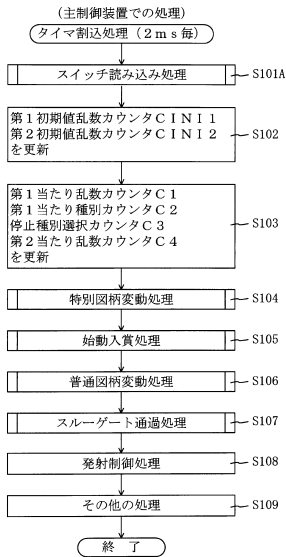
222

30

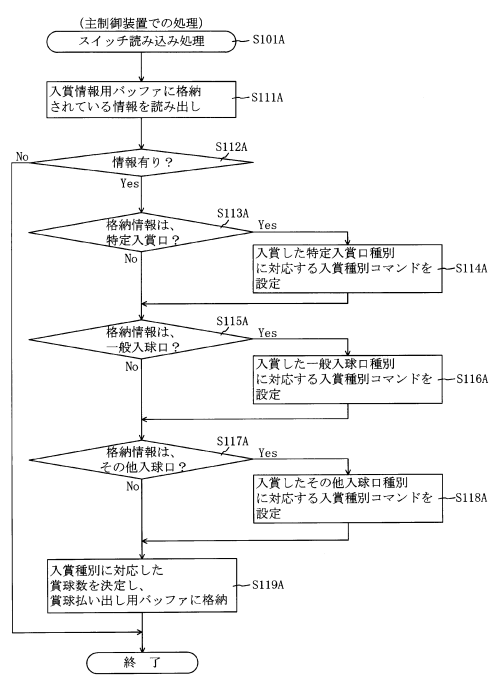
40

50

【図 877】



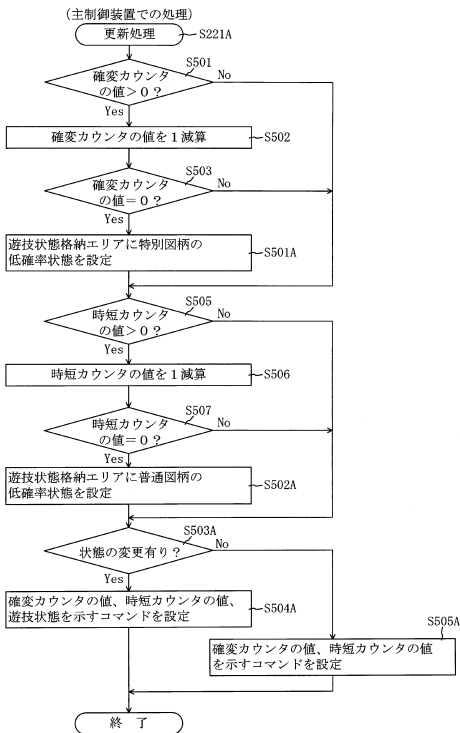
【図 878】



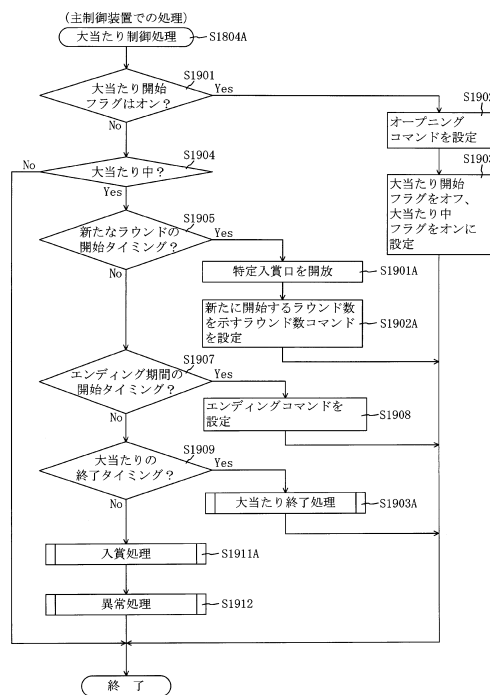
10

20

【図 879】



【図 880】



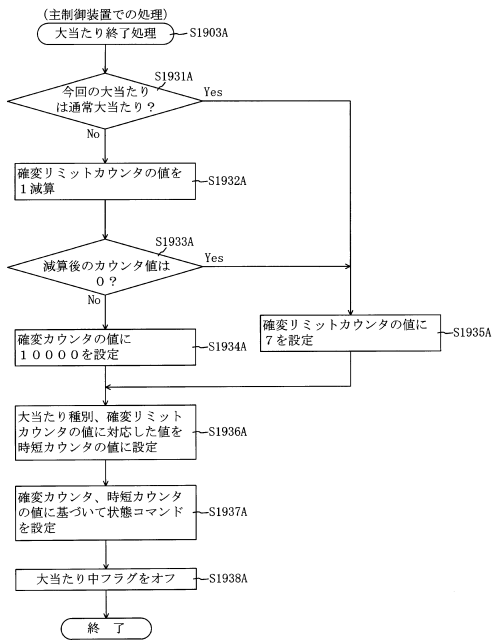
30

40

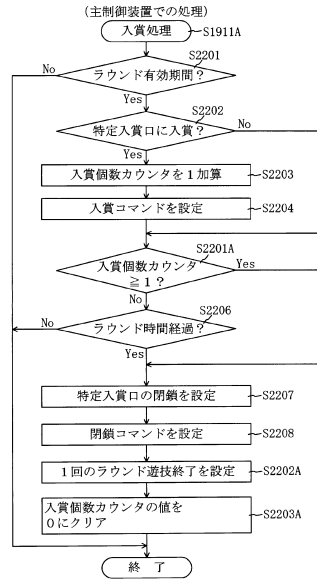
50



【 図 8 8 1 】



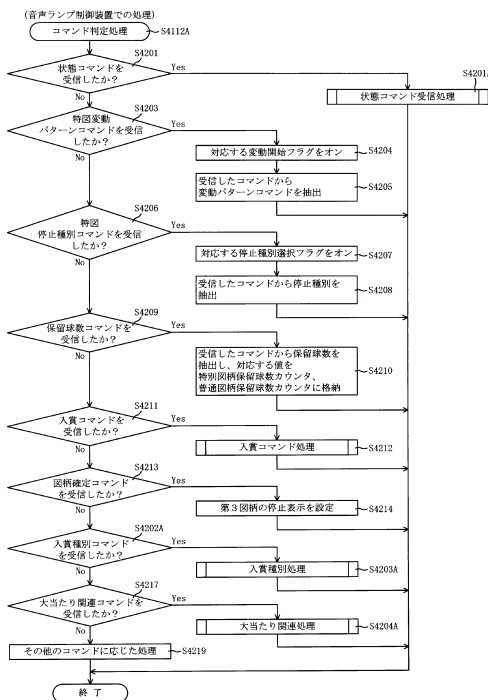
【 図 8 8 2 】



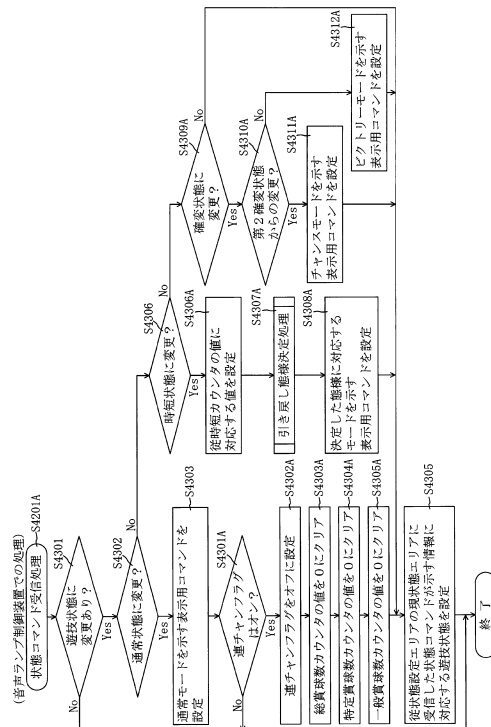
10

20

【 図 8 8 3 】



【 図 8 8 4 】

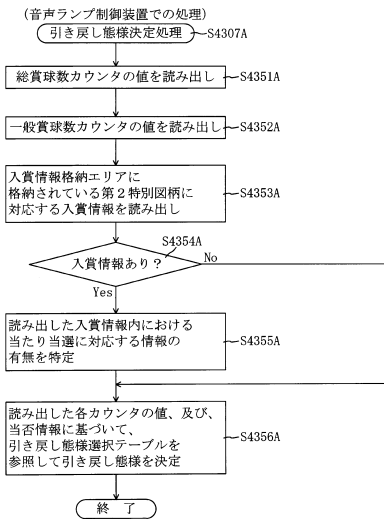


30

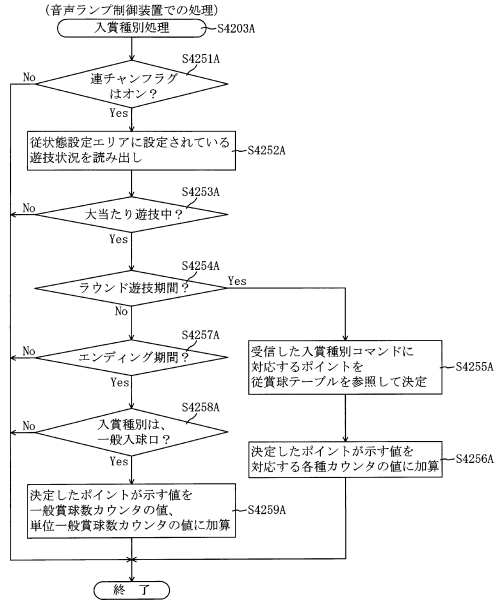
40

50

【 図 8 8 5 】



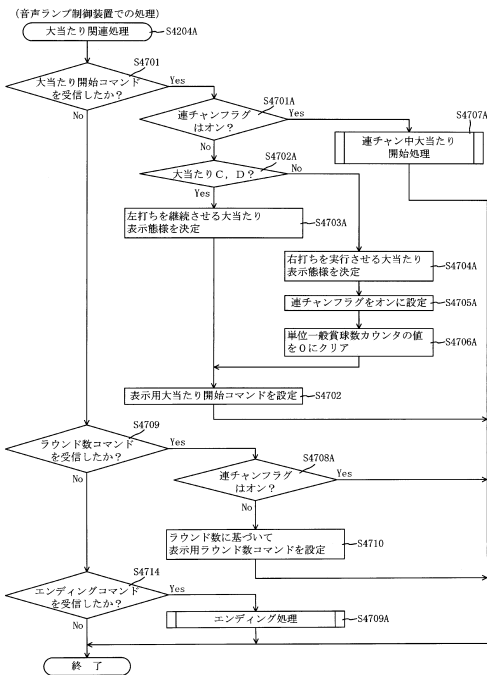
【 図 8 8 6 】



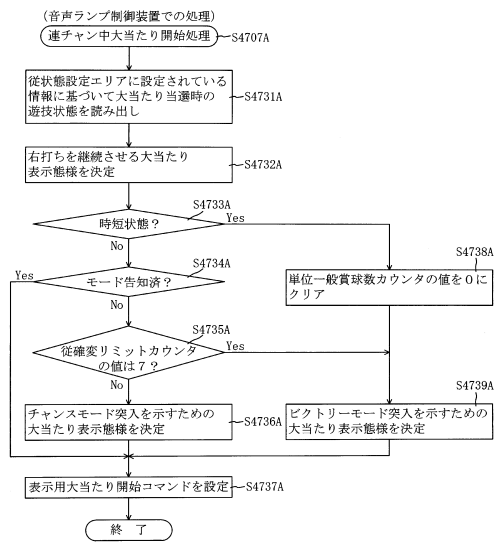
10

20

【 図 8 8 7 】



【 図 8 8 8 】

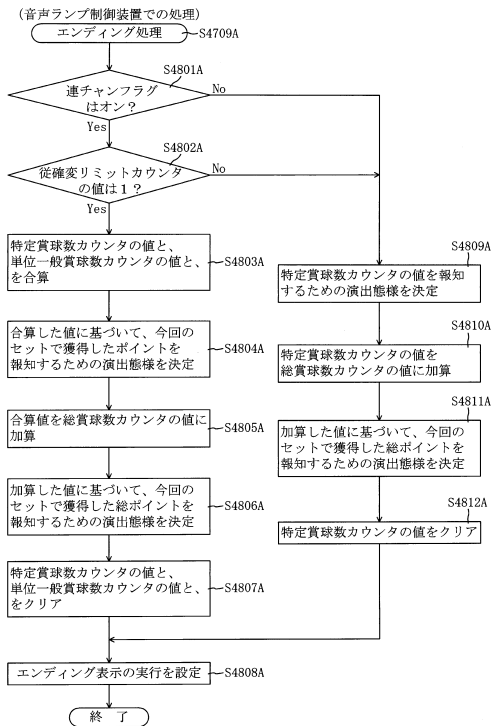


30

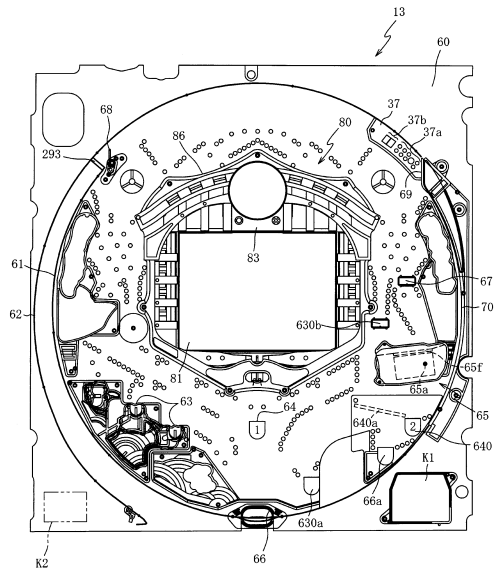
40

50

【図 889】



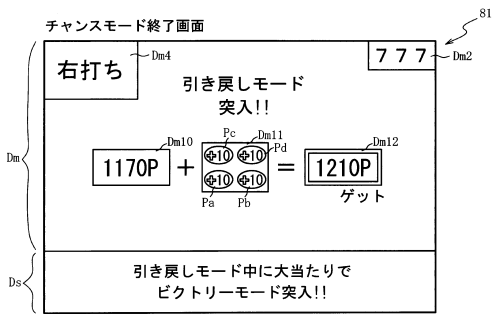
【図 890】



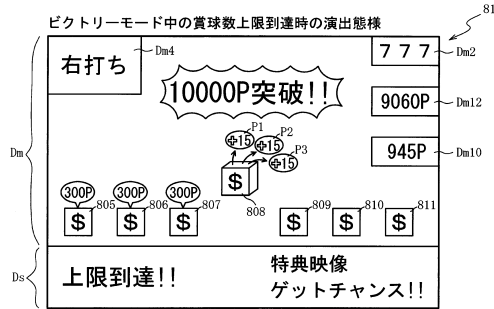
10

20

【図 891】

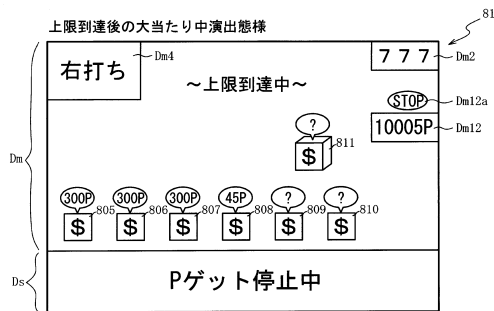


【図 892】



30

(a)

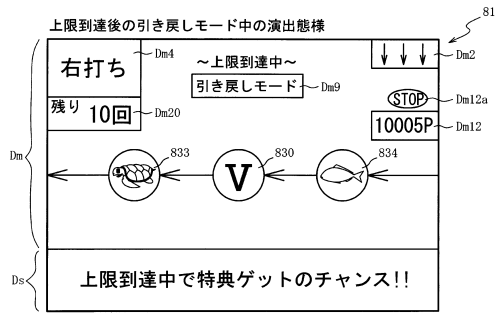


40

(b)

50

【 図 8 9 3 】



【 図 8 9 4 】

RAM (主制御装置)	
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
その他メモリエリア	203z

10

20

【 図 8 9 5 】

ROM	
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab
特典付与テーブル	222aaA

(a)

【 図 8 9 6 】

RAM	
コマンド記憶領域	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
SW有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
従上限フラグ	223aaA
その他メモリエリア	223z

(b)

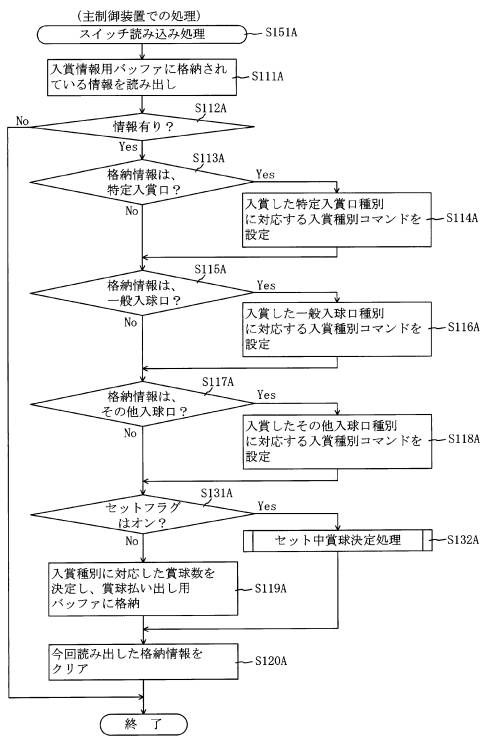
特典付与テーブル222aaA	演出カウンタ 223f (0~99)	付与特典概要
当否判定	0~49	無し
大当たり	50~79	魚背高設定可能
	80~99	隣背高設定可能
外れ	0~99	無し
	90~94	魚背高設定可能
	95~99	隣背高設定可能

30

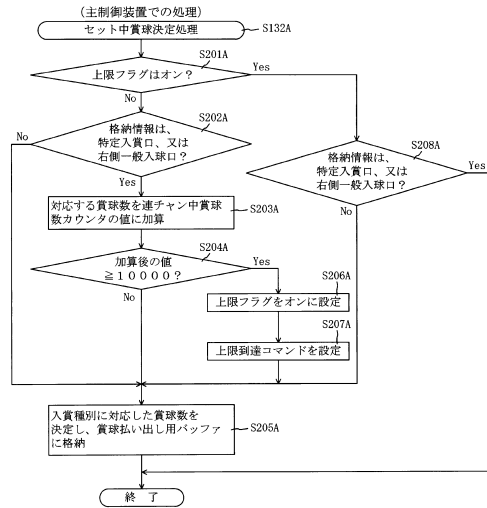
40

50

【図 897】



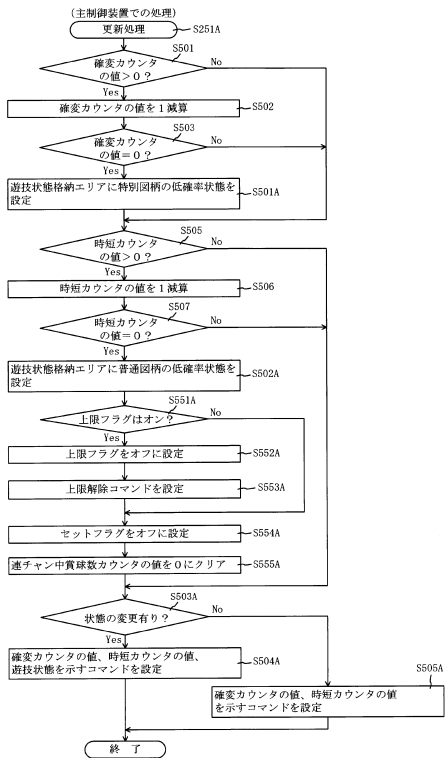
【図 898】



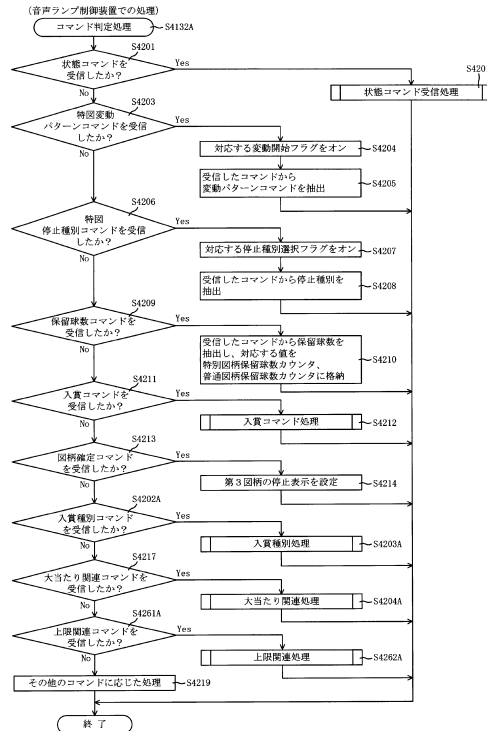
10

20

【図 899】



【図 900】

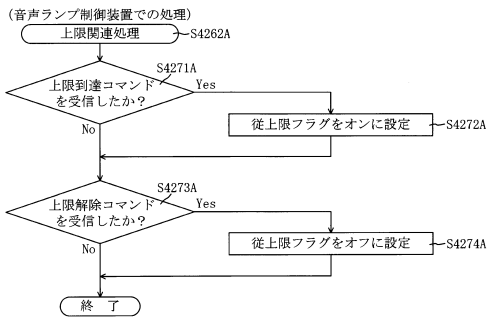


30

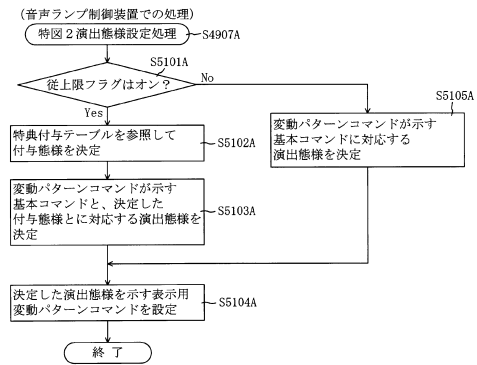
40

50

【 図 9 0 1 】



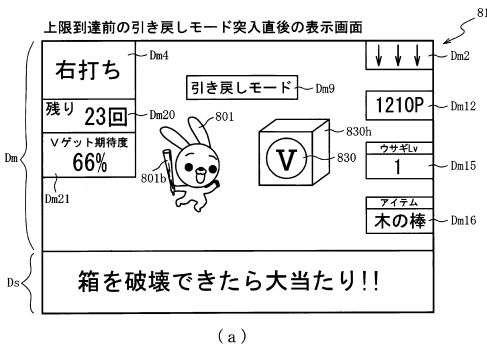
【 図 9 0 2 】



10

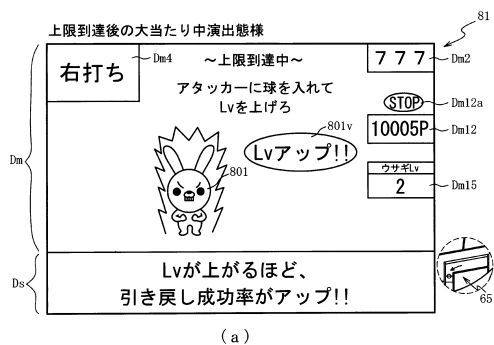
20

【 図 9 0 3 】



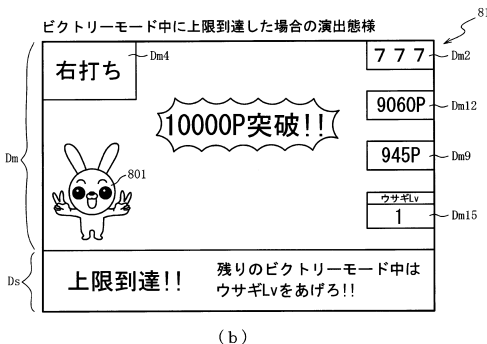
(a)

【 図 9 0 4 】

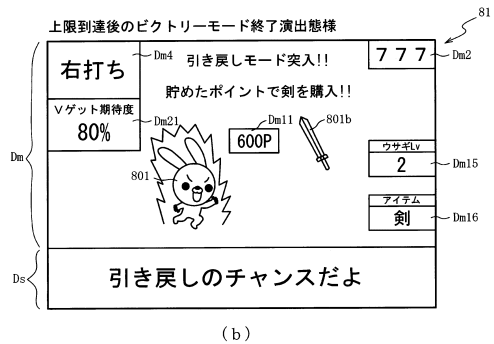


(a)

30



(b)



(b)

40

50

【 図 9 0 5 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202aaB
変動パターン選択テーブル	202ab
第2当たり乱数テーブル	202c
第1当たり種別選択テーブル	202ad
確率情報選択テーブル	202abB

【 図 9 0 6 】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203i
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変リミットカウンタ	203aa
セットフラグ	203aaA
連チャン中賞球数カウンタ	203abA
上限フラグ	203acA
確率情報格納エリア	203aaB
上限後特定入賞カウンタ	203abB
上限後一般入球カウンタ	203acB
その他メモリエリア	203z

10

20

【 図 9 0 7 】

202

第1当たり乱数テーブル202aaB

遊技状態	確率情報	抽選結果	第1当たり乱数カウンタ値(0~999)
特別図柄の低確率状態	LV1	大当たり	0~47
		外れ	48~999
	LV2	大当たり	0~49
		外れ	50~999
	LV3	大当たり	0~65
		外れ	66~999
LV4	大当たり	0~99	
	外れ	100~999	
特別図柄の高確率状態	-	大当たり	0~51
		外れ	52~999

【 図 9 0 8 】

202

確率情報選択テーブル202abB

上限後特定入賞カウンタ 203abB	上限後一般入球カウンタ 203acB	確率情報
0~10	-	LV1
11~20	0~20	LV1
	21~	LV2
21~40	0~20	LV3
	21~	LV4
41~	-	LV4

30

40

50

【 図 9 0 9 】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
引き戻しモード態様選択テーブル	222aa
従賞球テーブル	222ab
キャラレベル選択テーブル	222aaB
アイテム選択テーブル	222abB

(a)

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
SW有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
一般賞球数カウンタ	223ac
単位一般賞球数カウンタ	223ad
従確変リミットカウンタ	223ae
引き戻し態様格納エリア	223af
連チャンフラグ	223ag
従上限フラグ	223aaA
従上限後特定入賞カウンタ	223aaB
継続率格納テーブル	223abB
その他メモリア	223z

(b)

【 図 9 1 0 】

キャラレベル選択テーブル222aaB

上限後入賞数	演出カウンタ 223f (0~99)	可変態様			
		現状LV1	現状LV2	現状LV3	現状LV4
~10	0~89	UP無し			
	90~99	LV2	UP無し		
11~20	0~79	LV2	UP無し		
	80~99	LV2	LV3	UP無し	
21~40	0~69	LV2	LV3	UP無し	
	70~99	LV3	LV3	LV4	UP無し
41~	0~19	LV2	LV3	LV4	UP無し
	20~99	LV3	LV4	UP無し	

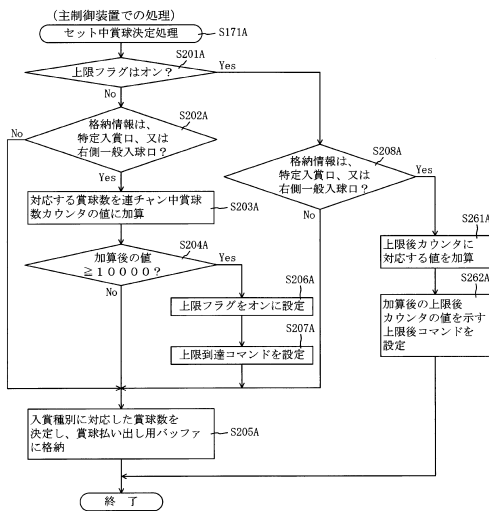
(a)

アイテム選択テーブル222abB

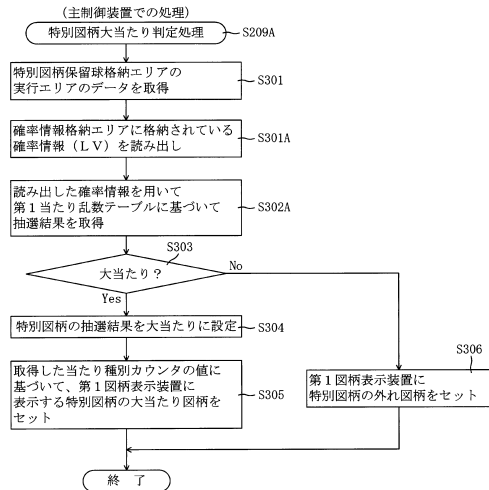
一般賞球数カウンタ 223ac	演出カウンタ 223f (0~99)	アイテム態様
~600	0~49	剣
	50~99	剣
601~800	0~49	爆弾
	50~99	爆弾
801~950	0~49	伝説の杖
	50~99	伝説の杖
951~	0~99	伝説の杖

(b)

【 図 9 1 1 】



【 図 9 1 2 】



10

20

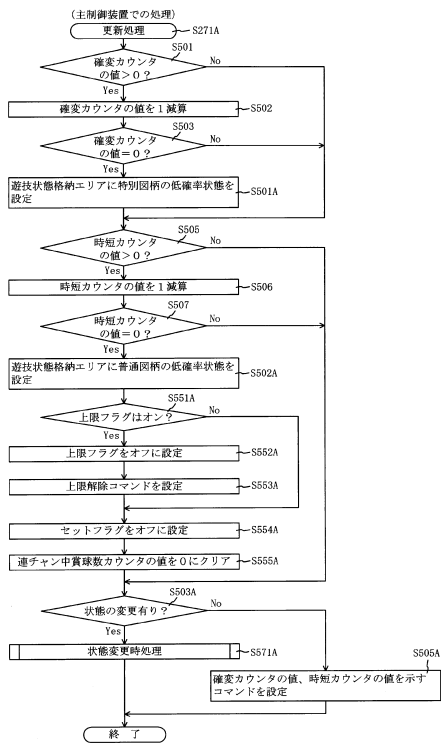
30

40

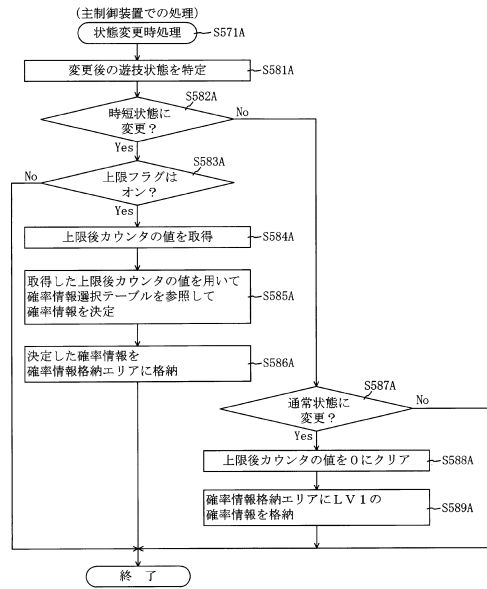
50



【図 9 1 3】



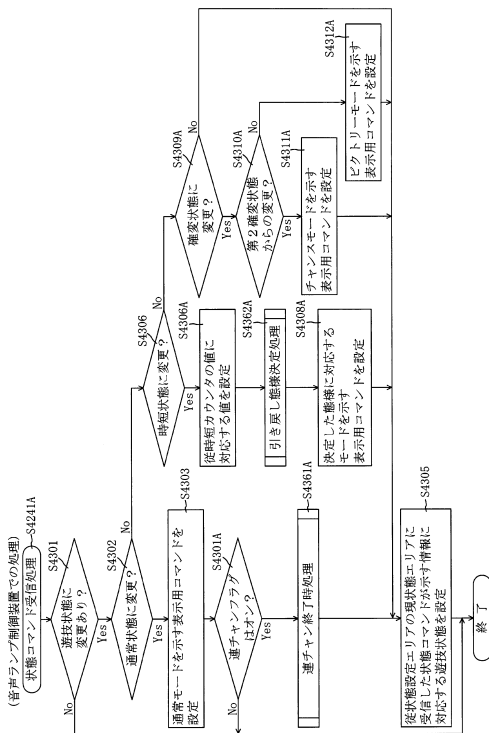
【図 9 1 4】



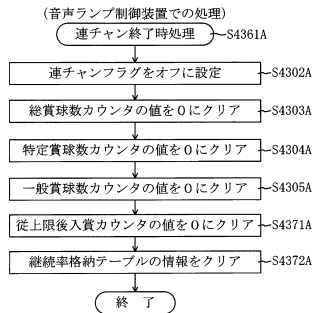
10

20

【図 9 1 5】



【図 9 1 6】

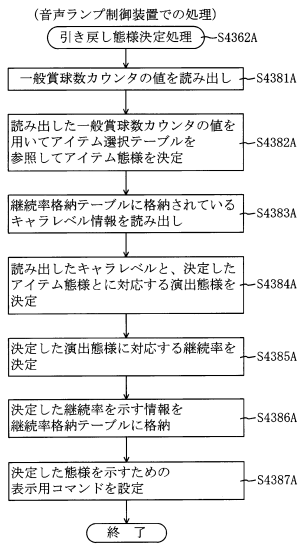


30

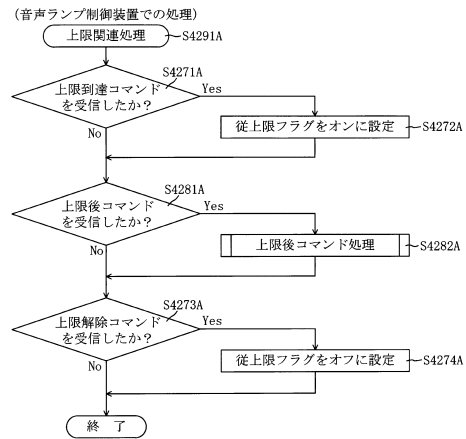
40

50

【図 9 1 7】



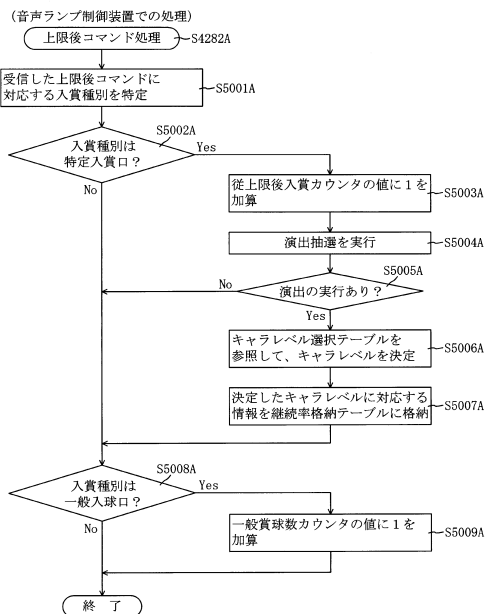
【図 9 1 8】



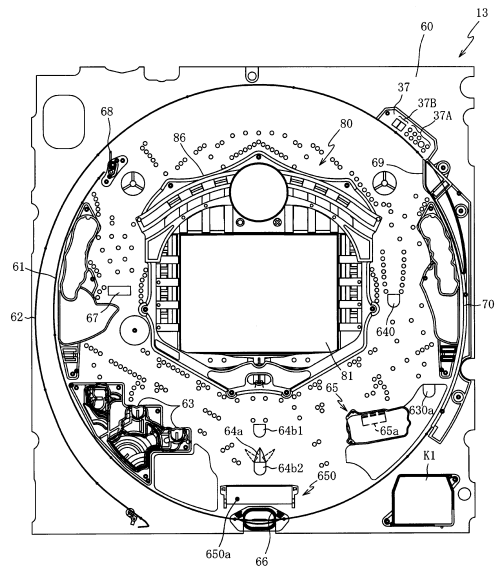
10

20

【図 9 1 9】



【図 9 2 0】

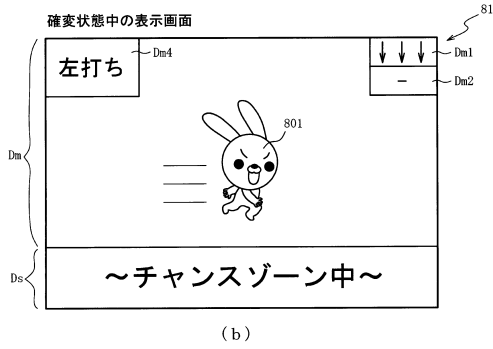
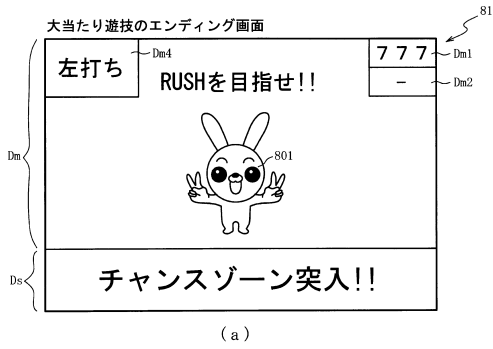


30

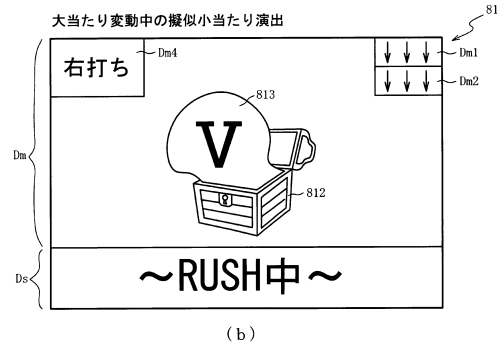
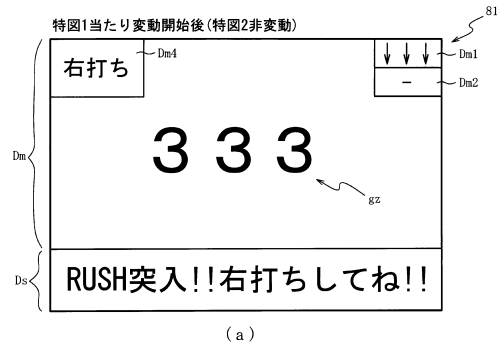
40

50

【図 9 2 1】



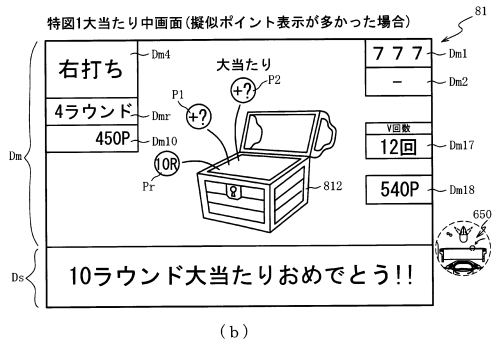
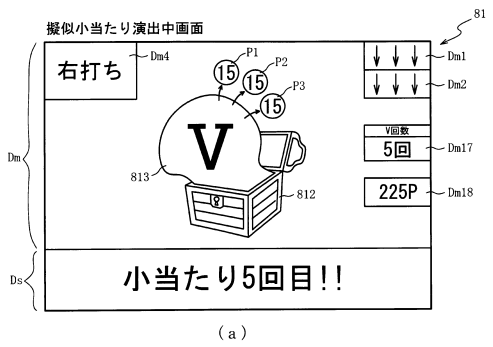
【図 9 2 2】



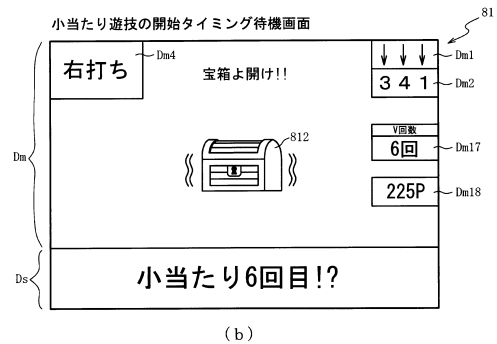
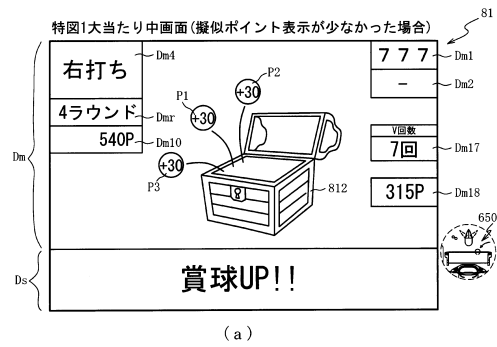
10

20

【図 9 2 3】



【図 9 2 4】

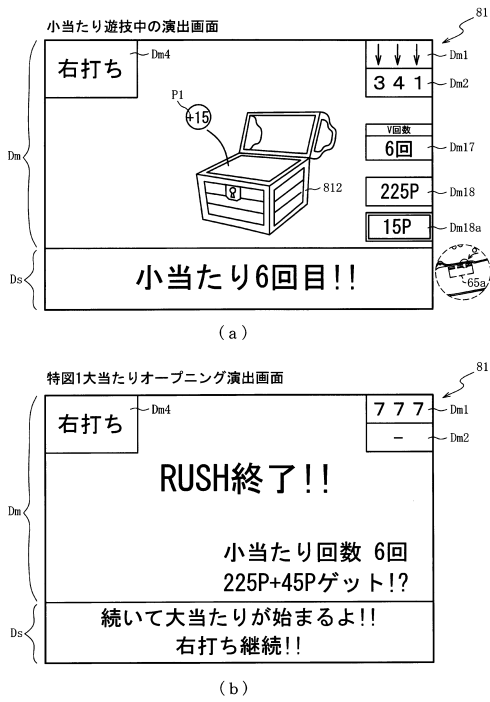


30

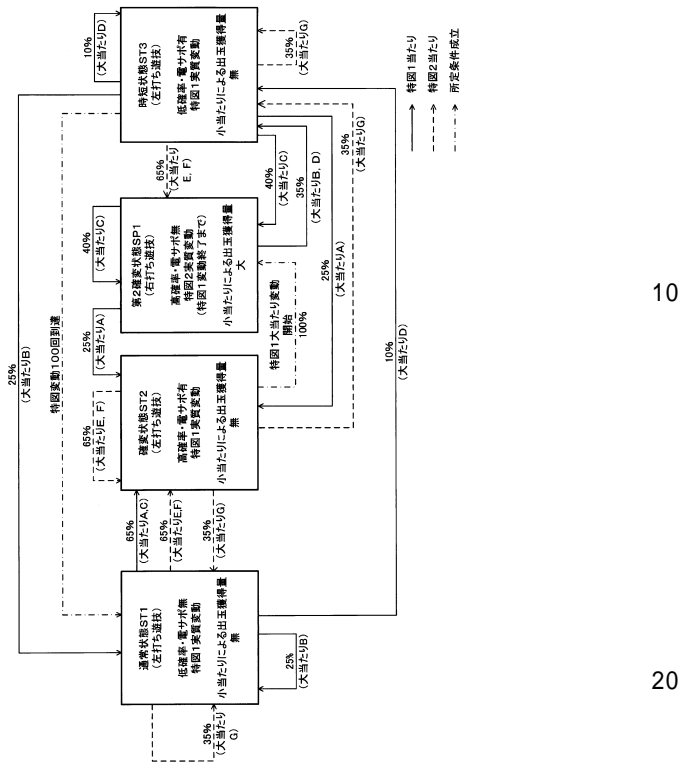
40

50

【図 9 2 5】



【図 9 2 6】



【図 9 2 7】

ROM	202
第1当たり乱数テーブル	202aaC
変動パターン選択テーブル	202abC
第2当たり乱数テーブル	202acC
第1当たり種別選択テーブル	202adC

【図 9 2 8】

(a)

第1当たり乱数テーブル202aaC			
遊技状態	図柄種別	抽選結果	第1当たり乱数カウンタ C1 (0~479)
特別図柄の低確率状態	第1特別図柄	大当たり	0, 1
		外れ	2~479
	第2特別図柄	大当たり	0, 1
		小当たり	212~432
特別図柄の高確率状態	第1特別図柄	大当たり	0~5
		外れ	6~479
	第2特別図柄	大当たり	0~5
		小当たり	212~432
	外れ	6~211, 433~479	

(b)

第2当たり乱数テーブル202acC	
乱数テーブル	第2当たり乱数カウンタ C4 (0~232)
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~10
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0~231

10

20

30

40

50

【 図 9 2 9 】

第1 当たり種別選択テーブル202ab2c

図柄種別	当たり種別	大当たり動作内容		時短カウンタ		確変フラグ 202ab2c	第1 当たり種別カウンタ C 2 (0~99)
		開放対象	開放動作 時間 (秒)	時短時間 203h	時短回数 203h		
特図 1	大当たり A (15R)	第 2 アタック	30	10000	10000	オン	0~24
	大当たり B (15R)	第 2 アタック	30	0	100	オフ	25~49
	大当たり C (2R)	第 1 アタック	1.5	10	10000	オン	50~89
	大当たり D (2R)	第 1 アタック	1.5	10	0	オフ	90~99
	大当たり E (15R)	第 2 アタック	30	10	10000	10000	0~4
特図 2	大当たり F (2R)	第 1 アタック	1.5	10	10000	10000	5~64
	小当たり	第 1 アタック	1.5	10	0	オフ	65~99

【 図 9 3 0 】

変動パターン選択テーブル

通常用テーブル	202ab3C
時短・確変用テーブル	202ab1C
第 2 確変用テーブル	202ab2C
	202ab3C

10

20

【 図 9 3 1 】

通常用テーブル202ab1c

図柄種別	当否判定結果	保留数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	-	当たりノーマルリーチ	20000	0~50
			当たりスーパーリーチ A	30000	51~100
			当たりスーパーリーチ B	30000	101~150
	当たりスーパーリーチ C	30000	151~198		
	外れ	短外れ	8000	-	-
特図 2	当たり	0, 1	長外れ	12000	0~70
			外れノーマルリーチ	20000	71~150
			外れスーパーリーチ A	30000	151~170
	外れスーパーリーチ B	30000	171~198		
	外れ	短外れ	8000	0~70	-
特図 2	当たり	2, 3	長外れ	12000	71~130
			外れノーマルリーチ	20000	131~170
			外れスーパーリーチ A	30000	171~185
	外れスーパーリーチ B	30000	186~198		
	外れ	当たりロング変動 A	60000	0~198	-
特図 2	小当たり	-	小当たりロング変動 A	600000	0~198
	外れ	-	外れロング変動 A	600000	0~198

【 図 9 3 2 】

時短・確変用テーブル202ab2c

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~99
		当たりスーパー変動	180000	100~179
	外れ	当たりスーパー変動	600000	180~198
	外れ	外れ変動	12000	0~198
特図 2	当たり	当たりロング変動	60000	0~198
	小当たり	小当たりロング変動	60000	0~198
	外れ	外れロング変動	60000	0~198

( a )

第 2 確変用テーブル202ab3c

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	60000	0~39
		当たりスーパー変動	180000	40~119
	外れ	当たりスーパー変動	600000	120~198
	外れ	外れミッド変動	30000	0~198
特図 2	当たり	当たりショート変動	1000	0~198
	外れ	小当たりショート変動	1000	0~198

( b )

30

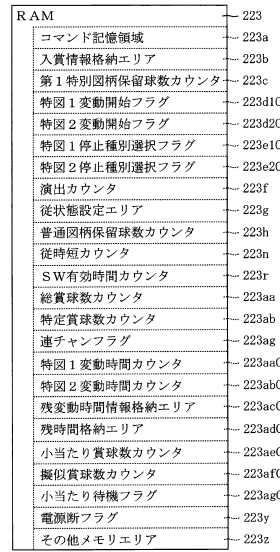
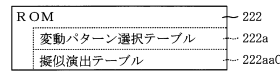
40

50

【 図 9 3 3 】

RAM	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄実行エリア	203b1
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203aaC
特図1大当たりフラグ	203abC
特図2大当たりフラグ	203acC
当選時状態格納エリア	203adC
小当たりフラグ	203aeC
特図1変動時間カウンタ	203afC
特図2変動時間カウンタ	203agC
小当たり中フラグ	203ahC
特図2変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
特図1仮停止フラグ	203amC
その他メモリア	203z

【 図 9 3 4 】



10

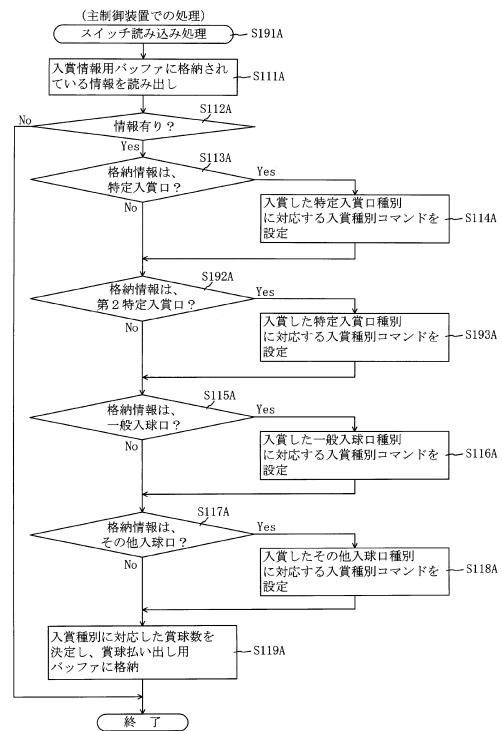
20

【 図 9 3 5 】

擬似演出テーブル222aaC

大当たり変動時間 (ms)	演出カウンタ223f (0~99)	擬似演出態様		
		演出種別	実行頻度	実行間隔
60000	0~19	擬似演出A	低	1.0秒
	20~79	擬似演出B	中	7秒
	80~99	擬似演出C	高	5秒
180000	0~19	擬似演出D	低	1.0秒
	20~79	擬似演出E	中	7秒
	80~99	擬似演出F	高	5秒
300000	0~19	擬似演出G	低	1.0秒
	20~79	擬似演出H	中	7秒
	80~99	擬似演出I	高	5秒

【 図 9 3 6 】

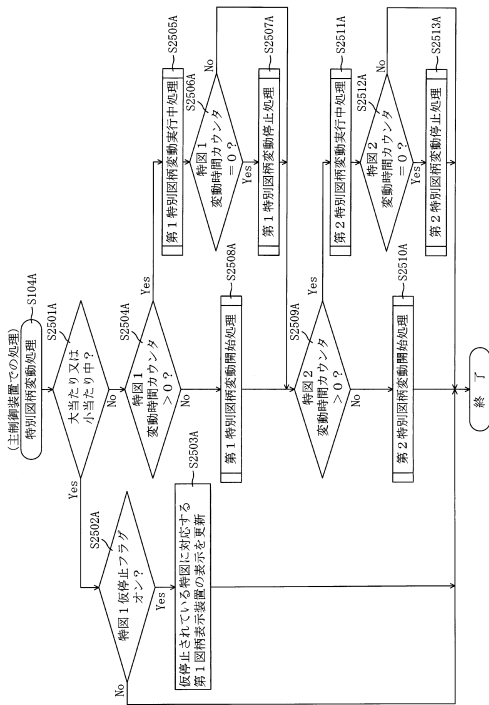


30

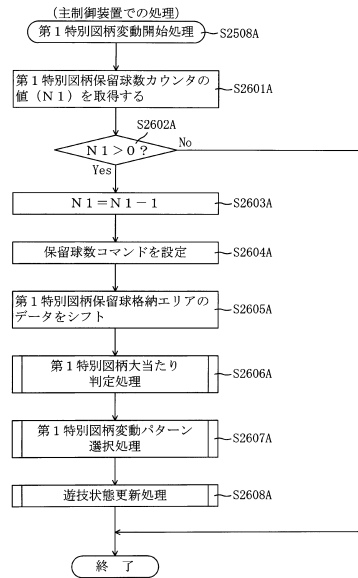
40

50

【 図 9 3 7 】



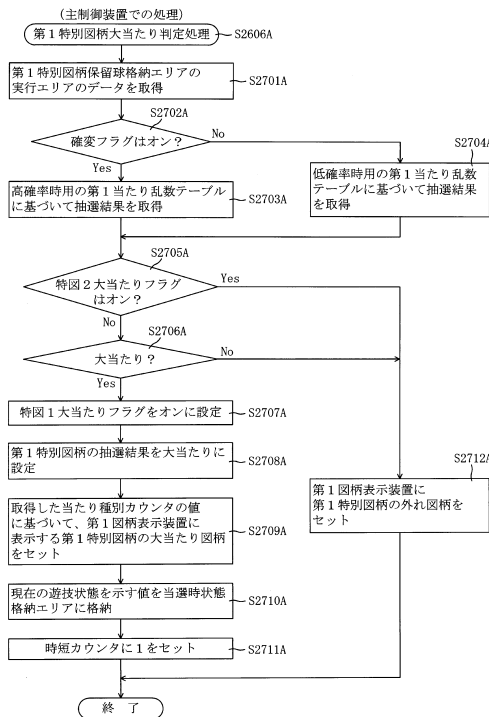
【 図 9 3 8 】



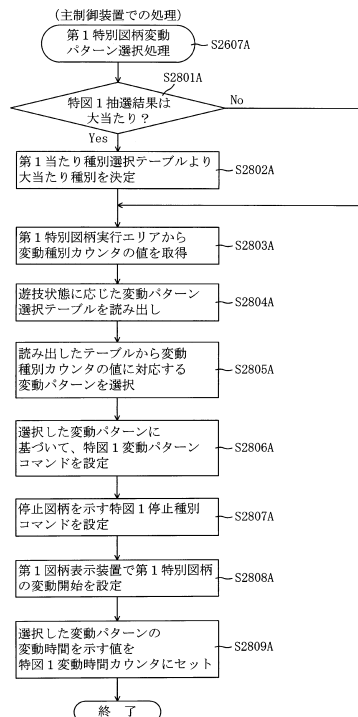
10

20

【 図 9 3 9 】



【 図 9 4 0 】

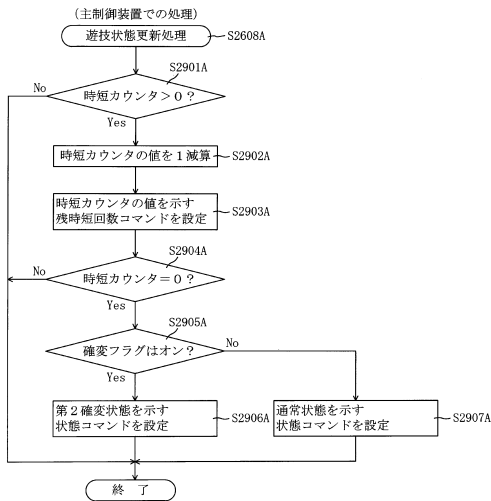


30

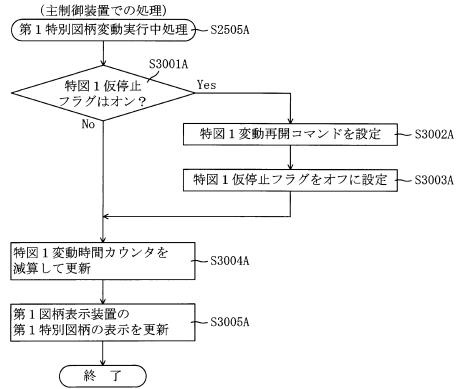
40

50

【 図 9 4 1 】



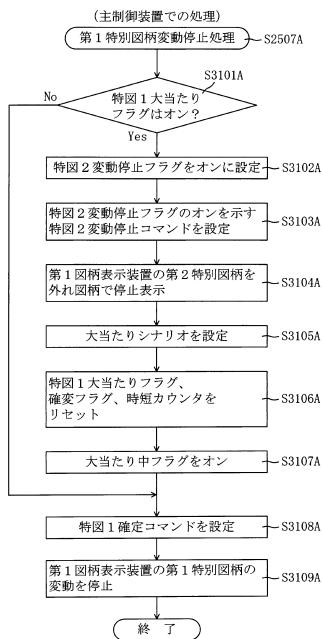
【 図 9 4 2 】



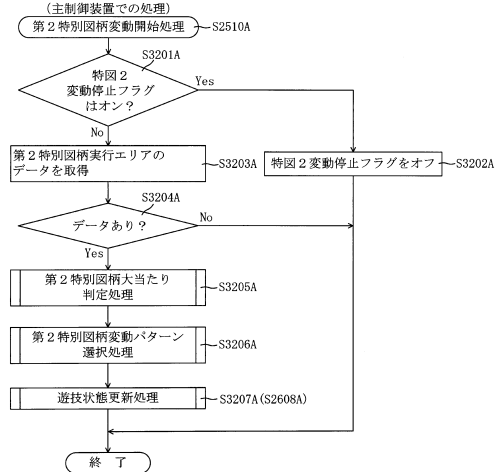
10

20

【 図 9 4 3 】



【 図 9 4 4 】



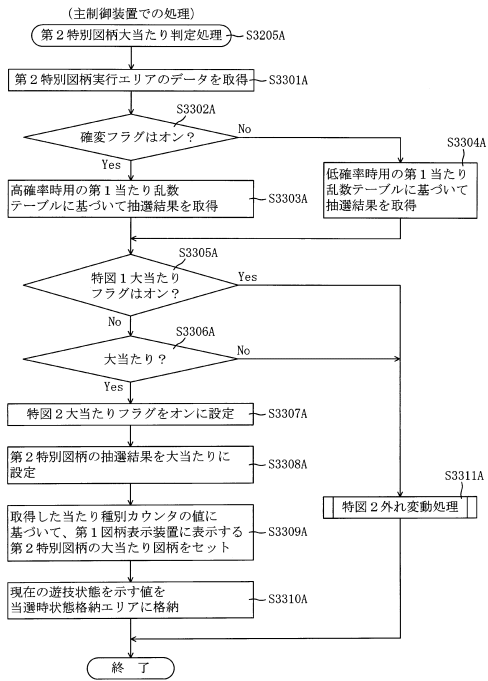
30

40

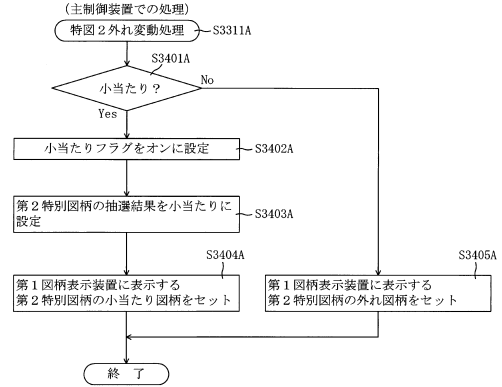
50



【 図 9 4 5 】



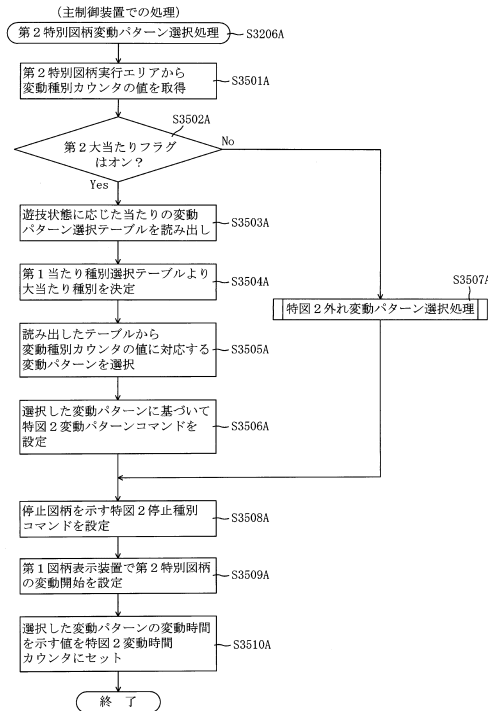
【 図 9 4 6 】



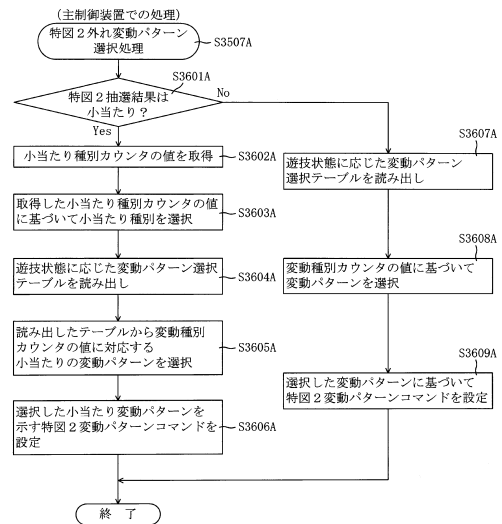
10

20

【 図 9 4 7 】



【 図 9 4 8 】

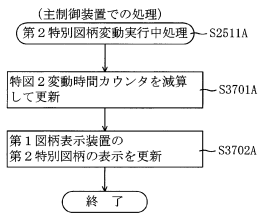


30

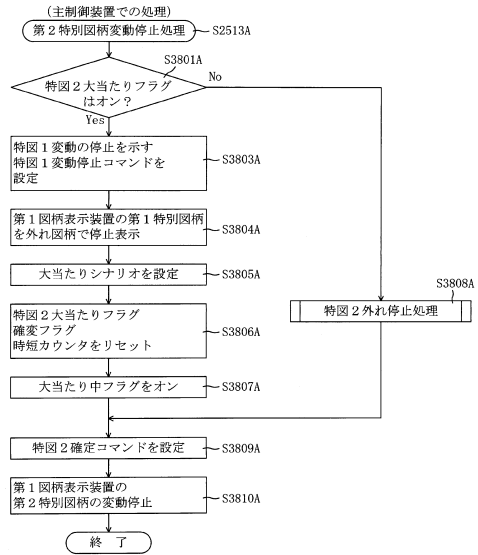
40

50

【 図 9 4 9 】



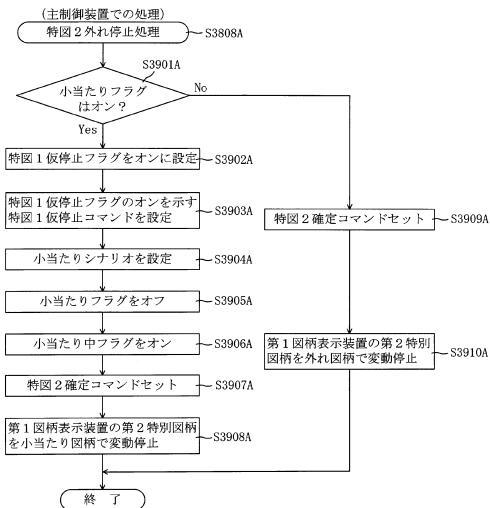
【 図 9 5 0 】



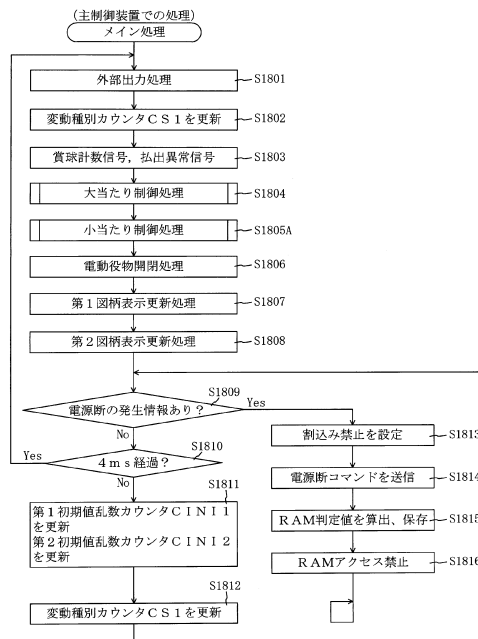
10

20

【 図 9 5 1 】



【 図 9 5 2 】

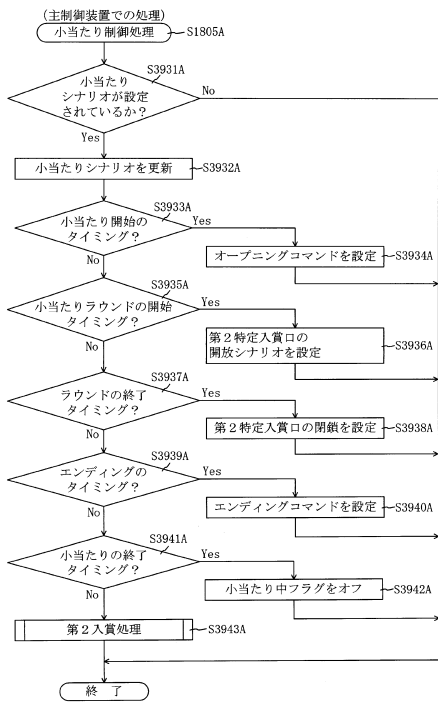


30

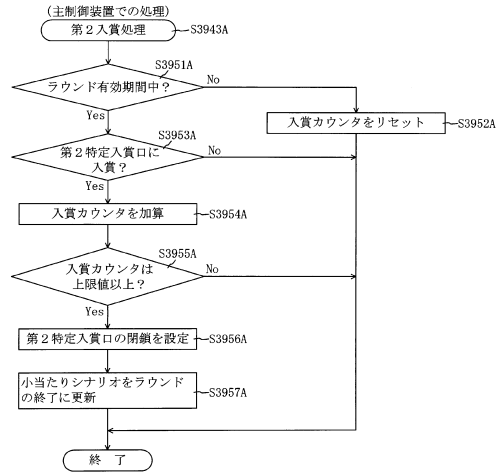
40

50

【図 9 5 3】



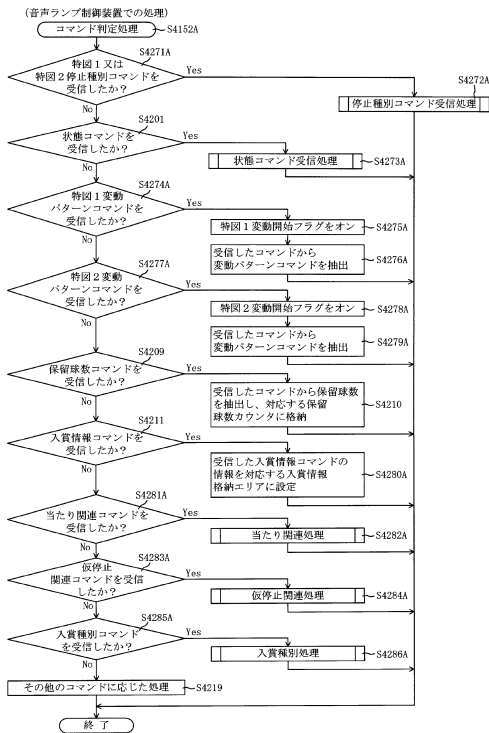
【図 9 5 4】



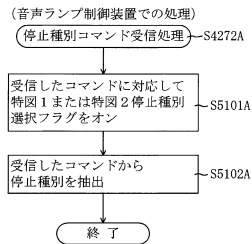
10

20

【図 9 5 5】



【図 9 5 6】

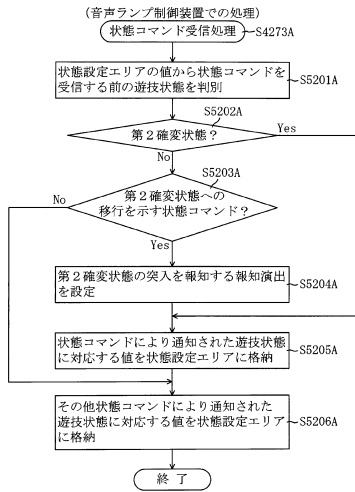


30

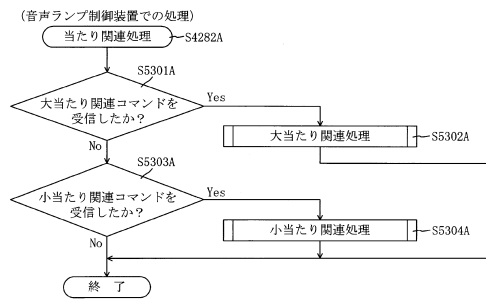
40

50

【図 9 5 7】



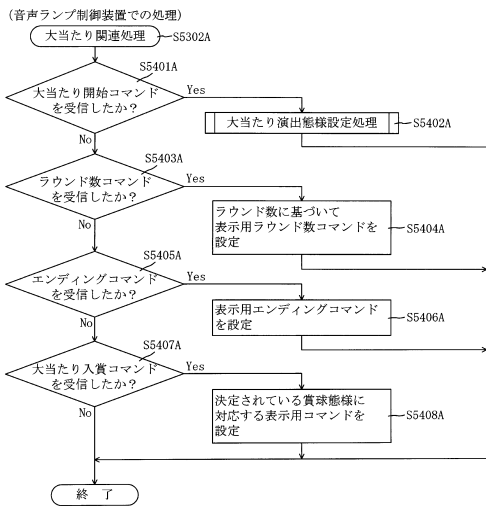
【図 9 5 8】



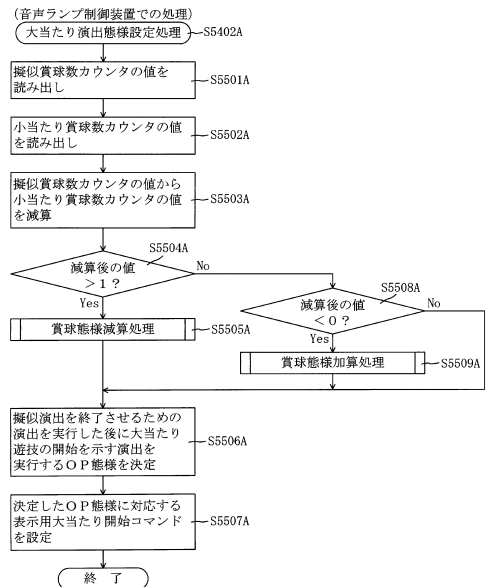
10

20

【図 9 5 9】



【図 9 6 0】

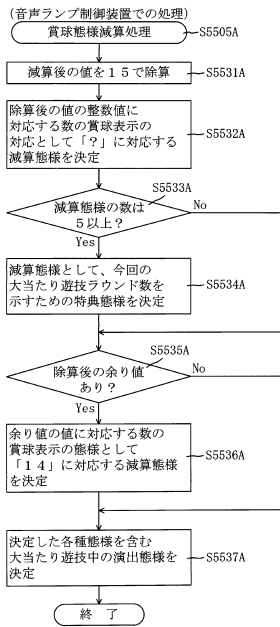


30

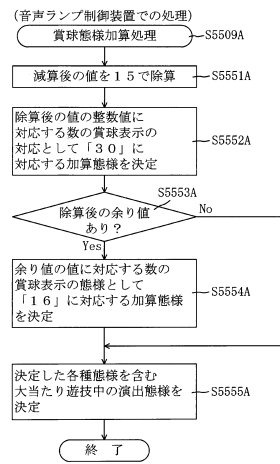
40

50

【図 9 6 1】



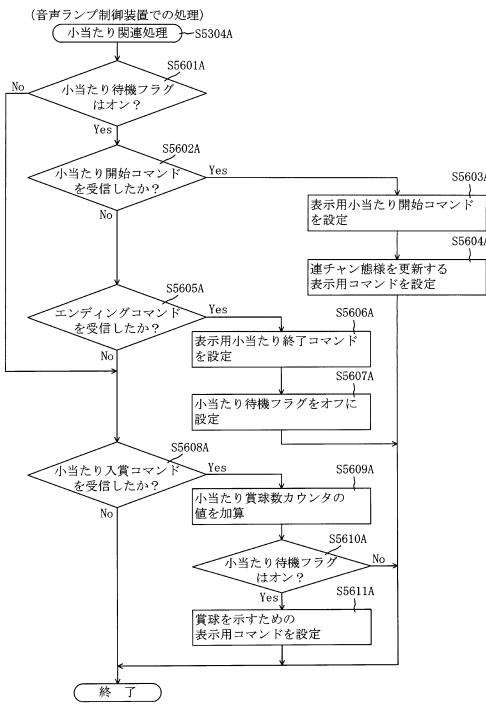
【図 9 6 2】



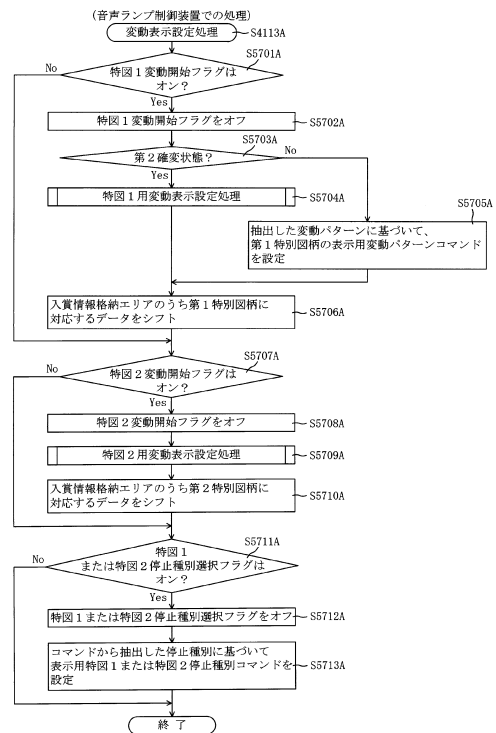
10

20

【図 9 6 3】



【図 9 6 4】

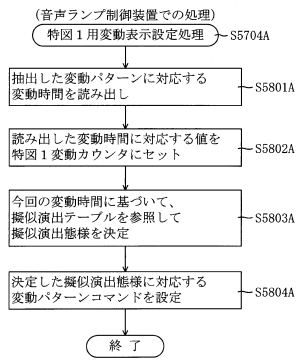


30

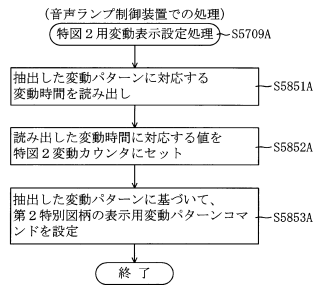
40

50

【 図 9 6 5 】



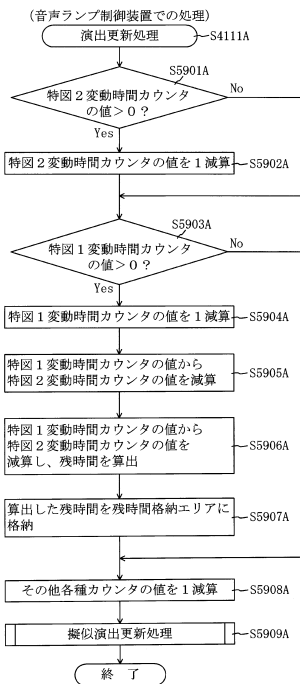
【 図 9 6 6 】



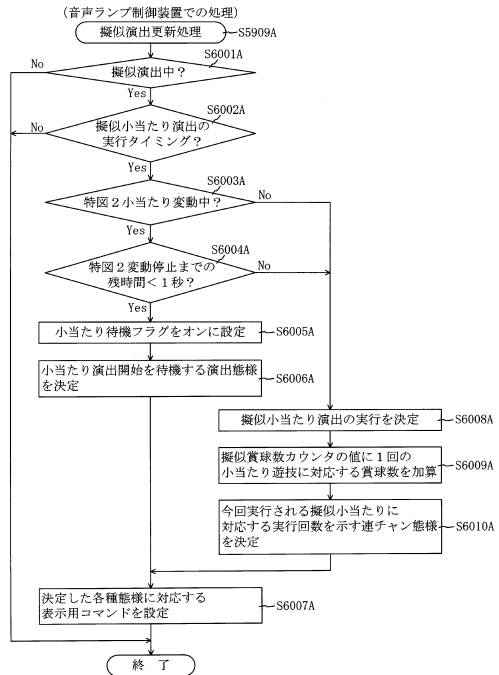
10

20

【 図 9 6 7 】



【 図 9 6 8 】

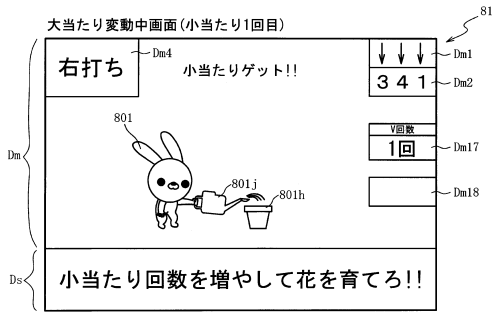


30

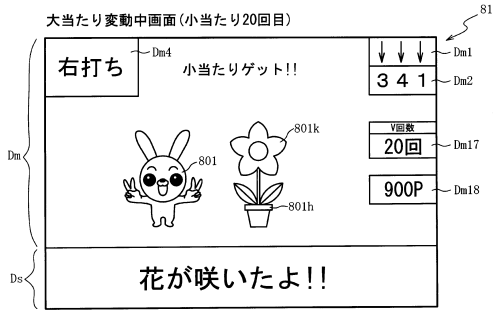
40

50

【図 9 6 9】

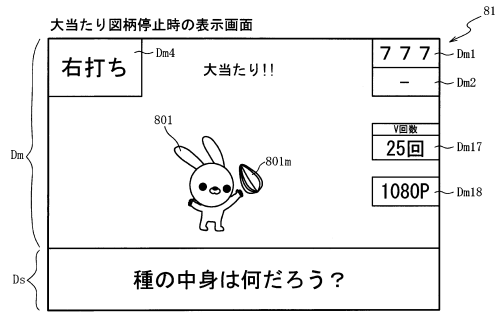


(a)

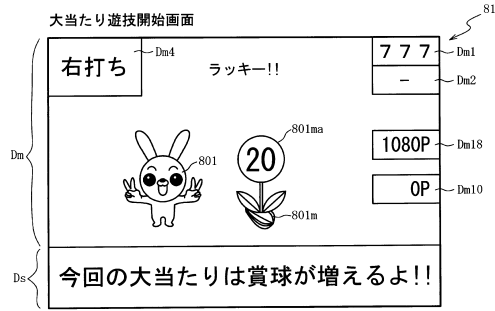


(b)

【図 9 7 0】



(a)

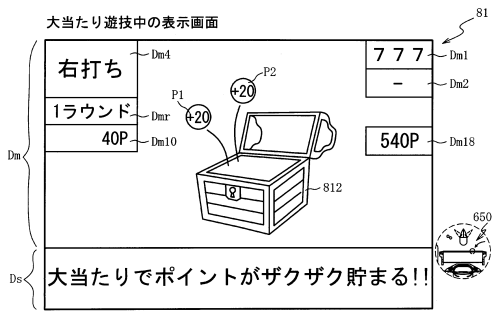


(b)

10

20

【図 9 7 1】



【図 9 7 2】

ROM	202
第1当たり乱数テーブル	202aaC
変動パターン選択テーブル	202abC
第2当たり乱数テーブル	202acC
第1当たり種別選択テーブル	202adC
賞球数選択テーブル	202aab

30

40

50

【図 9 7 3】

賞球数選択テーブル202aaD

小当たり賞球数カウンタ 203aaD	一般賞球数カウンタ 203abd	賞球数 ※第2確変終了後の大当たり賞球数
0~900	0~75	15
901~1350	76~	16
	0~75	15
1351~	76~100	16
	101~	20
	0~75	20
	76~	15

【図 9 7 4】

RAM

第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄実行エリア	203b1
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり中フラグ	203k
確変フラグ	203aaC
特図1大当たりフラグ	203abC
特図2大当たりフラグ	203acC
当選時状態格納エリア	203adC
小当たりフラグ	203aeC
特図1変動時間カウンタ	203afC
特図2変動時間カウンタ	203agC
小当たり中フラグ	203ahC
特図2変動停止フラグ	203aiC
入賞カウンタ	203ajC
当選時状態格納エリア	203akC
特図1仮停止フラグ	203amC
小当たり賞球数カウンタ	203aaD
一般賞球数カウンタ	203abd
賞球数格納エリア	203acD
その他メモリエリア	203z

10

20

【図 9 7 5】

ROM

変動パターン選択テーブル	222a
従賞球テーブル	222ab
小当たり態様選択テーブル	222aaD

【図 9 7 6】

小当たり態様選択テーブル222aaD

小当たり回数	期間一般賞球数カウンタ223aaD	可変態様 (現状)			
		種	芽	つぼみ	花
5	~10	種	-	-	-
	11~	芽	-	-	-
10	~20	種	芽	-	-
	21~	芽	つぼみ	-	-
15	~40	種	芽	つぼみ	-
	41~	芽	つぼみ	花	-
20	~50	種	つぼみ	つぼみ	花
	51~	花	花	花	花

30

40

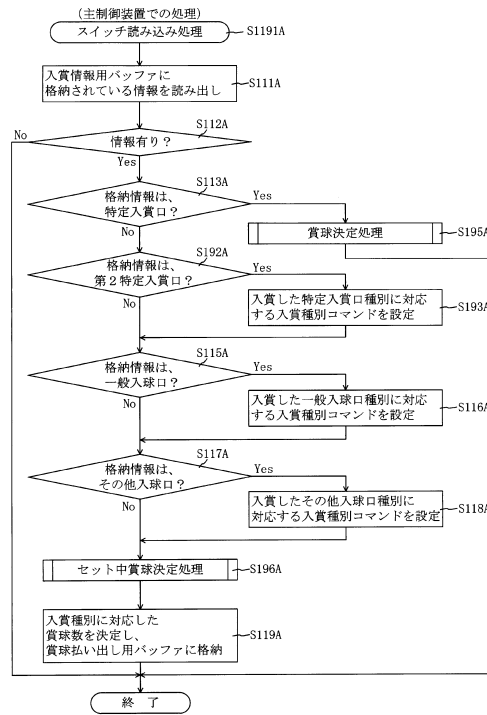
50



【 図 9 7 7 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
第1特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図1変動開始フラグ	223d1C
特図2変動開始フラグ	223d2C
特図1停止種別選択フラグ	223e1C
特図2停止種別選択フラグ	223e2C
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
SW有効時間カウンタ	223r
総賞球数カウンタ	223aa
特定賞球数カウンタ	223ab
連チャンフラグ	223ag
特図1変動時間カウンタ	223aaC
特図2変動時間カウンタ	223abC
残変動時間情報格納エリア	223acC
残時間格納エリア	223adC
小当たり賞球数カウンタ	223aeC
期間一般賞球数カウンタ	223aad
決定賞球数格納エリア	223abD
電源断フラグ	223y
その他メモリエリア	223z

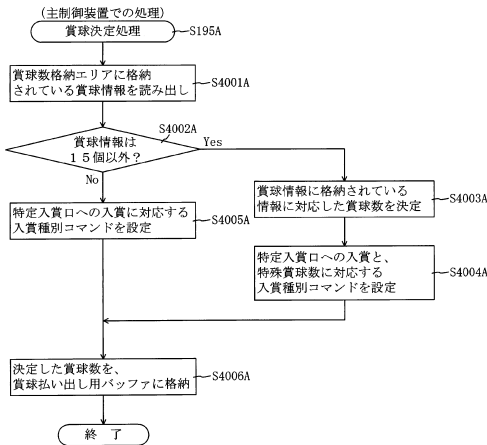
【 図 9 7 8 】



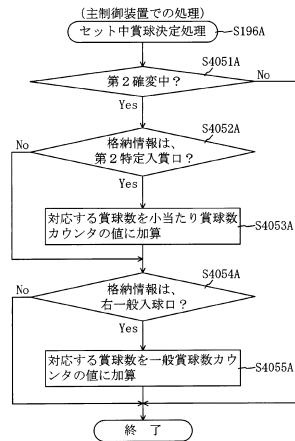
10

20

【 図 9 7 9 】



【 図 9 8 0 】

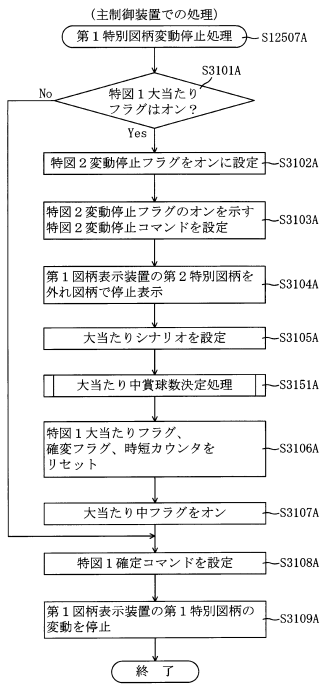


30

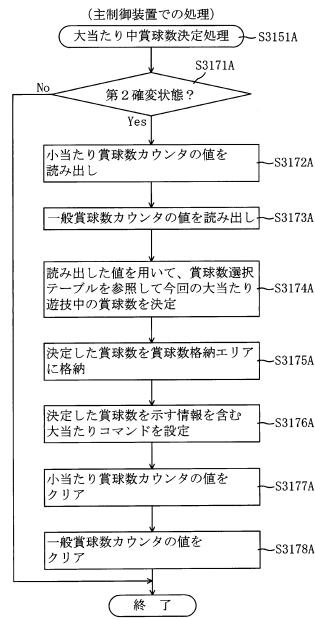
40

50

【 図 9 8 1 】



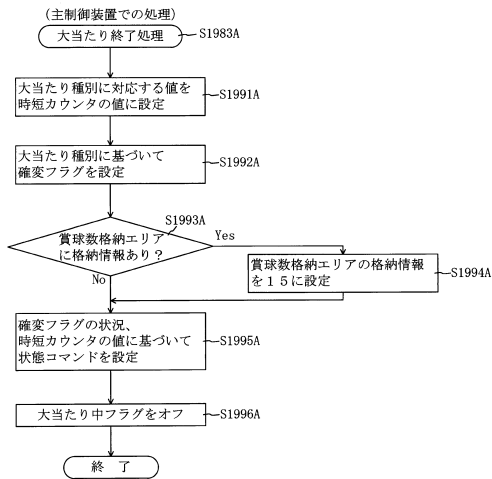
【 図 9 8 2 】



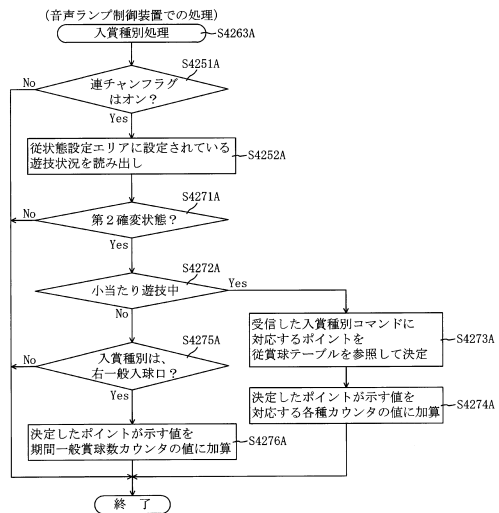
10

20

【 図 9 8 3 】



【 図 9 8 4 】

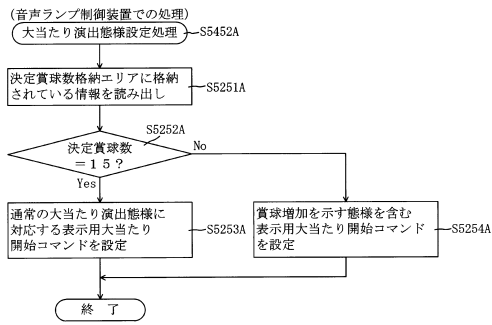


30

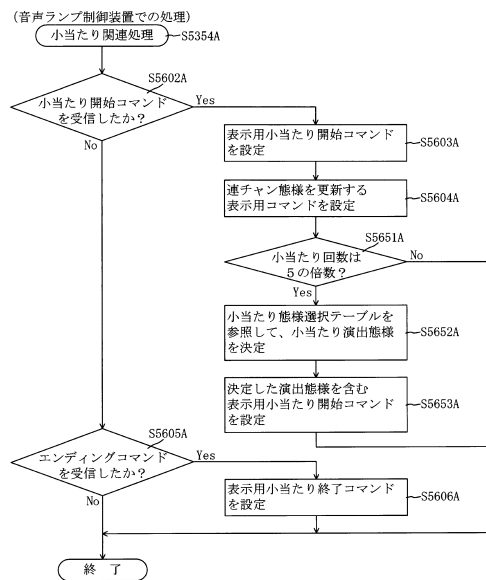
40

50

【 図 9 8 5 】



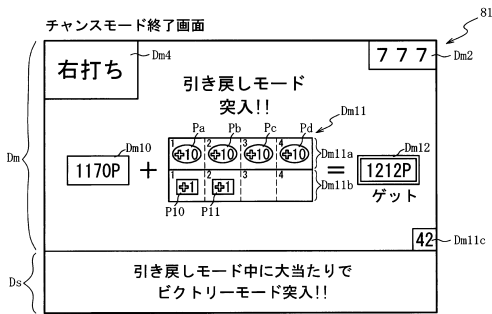
【 図 9 8 6 】



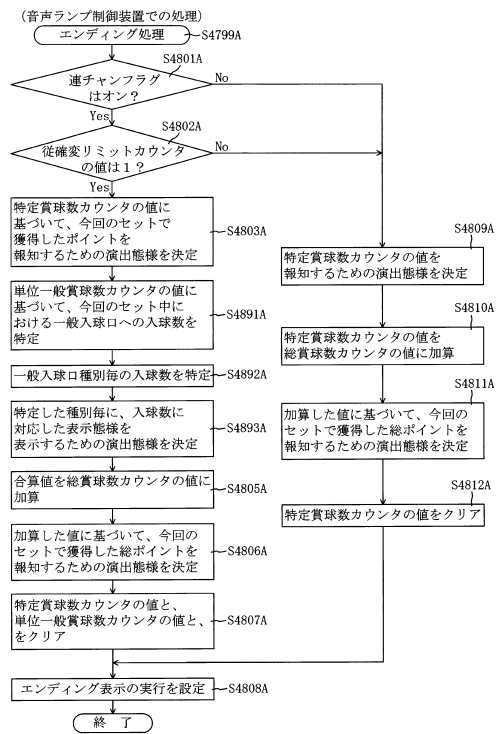
10

20

【 図 9 8 7 】



【 図 9 8 8 】

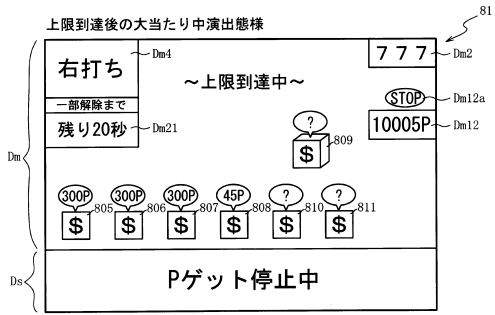


30

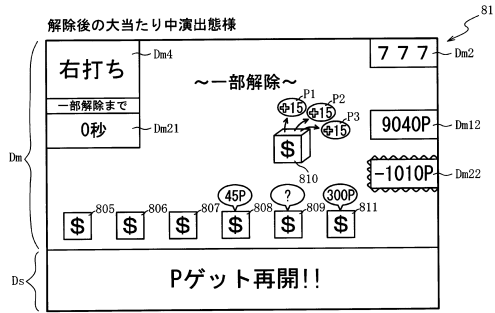
40

50

【図 9 8 9】

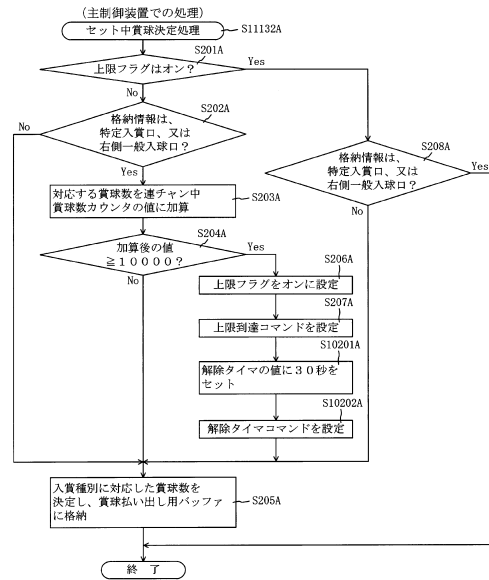


(a)



(b)

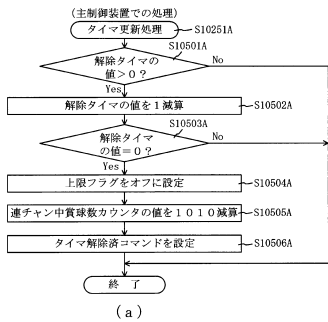
【図 9 9 0】



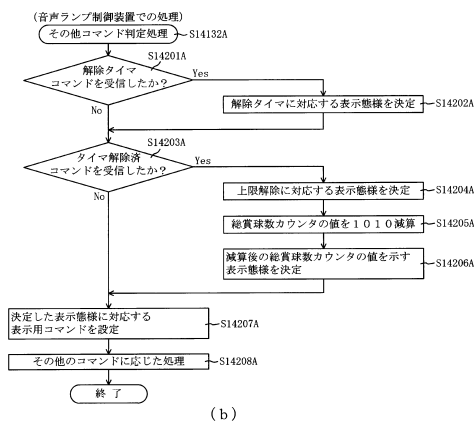
10

20

【図 9 9 1】

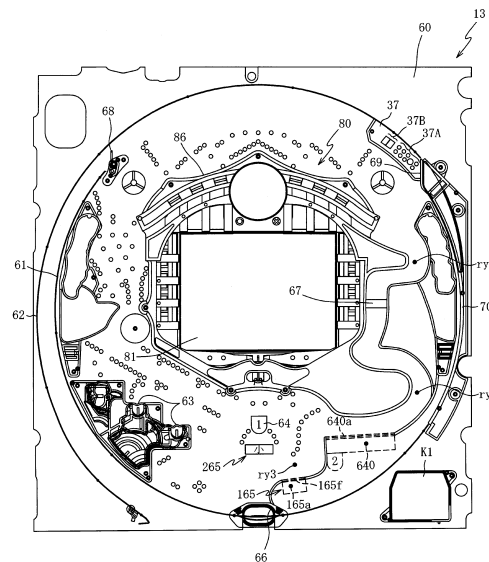


(a)



(b)

【図 9 9 2】

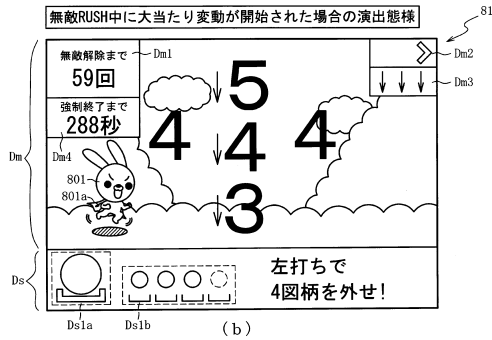
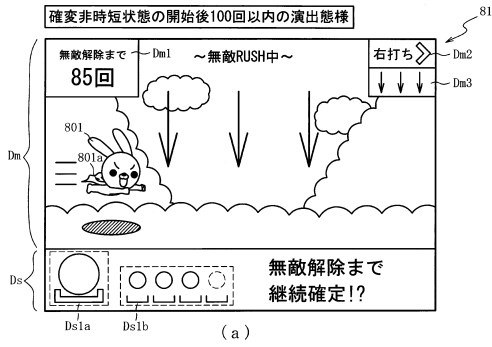


30

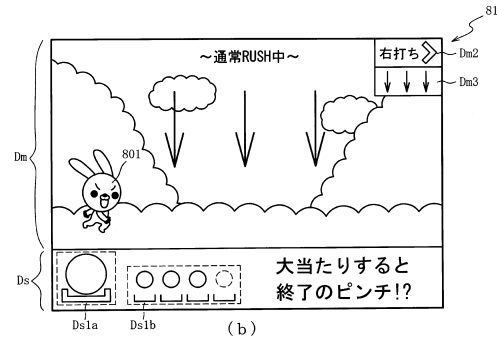
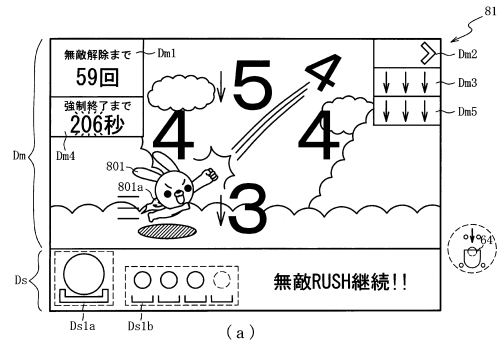
40

50

【 図 9 9 3 】



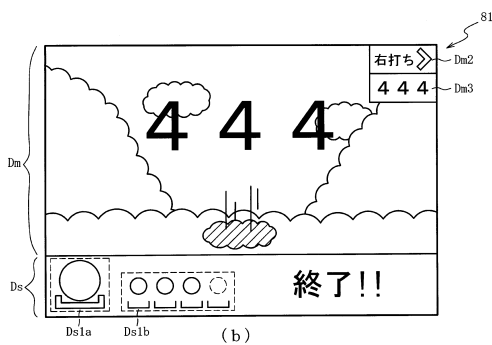
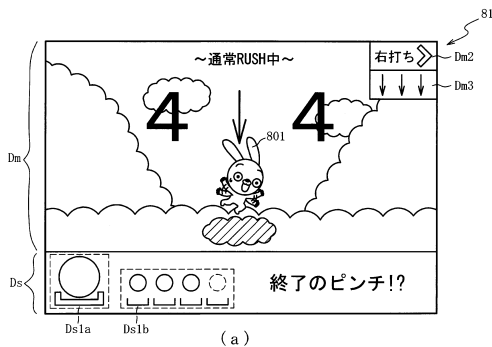
【 図 9 9 4 】



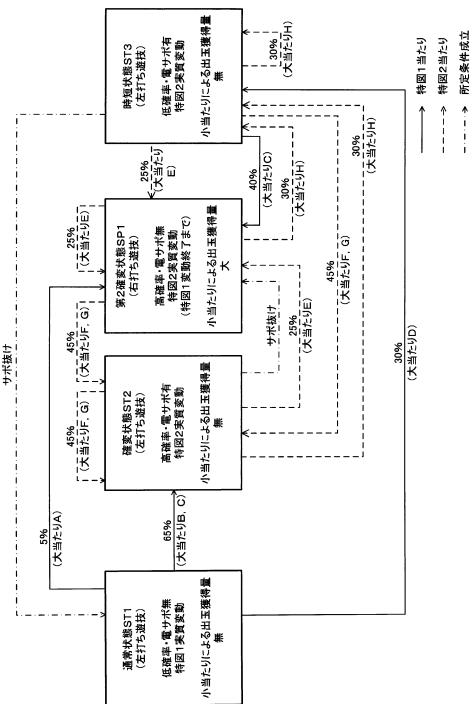
10

20

【 図 9 9 5 】



【 図 9 9 6 】

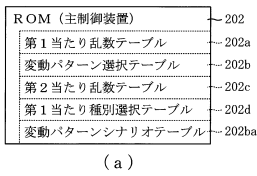


30

40

50

【図 997】



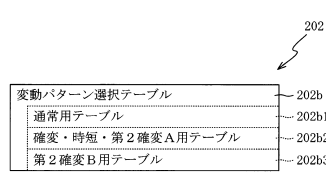
(a)

第1当たり乱数テーブル202a

抽選結果	図柄種別	特別図柄の状態	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~999)
大当たり	共通	特別図柄の低確率状態	0~3
		特別図柄の高確率状態	0~39
小当たり	第1特別図柄	共通	40~999
	第2特別図柄	共通	706~999
外れ	第1特別図柄	特別図柄の低確率状態	4~39
		特別図柄の高確率状態	-
	第2特別図柄	特別図柄の低確率状態	4~705
		特別図柄の高確率状態	40~705

(b)

【図 998】



(a)

第2当たり乱数テーブル202c

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

(b)

10

20

【図 999】

確変・時短・第2確変A用テーブル202b2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	当たり	当たり超ロング変動	600000	0~198
	外れ (小当たり含む)	外れ超ロング変動	600000	0~198
特図2	当たり	当たりノーマルリーチ	20000	0~14
		当たりスーパーリーチ	30000	15~124
	当たりスペシャルリーチ	60000	125~198	
	外れ (小当たり含む)	短外れ	2000	0~149
		長外れ	6000	150~189
		外れノーマルリーチ	20000	190~196
外れスーパーリーチ		30000	197, 198	

(a)

第2確変B用テーブル202b3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	当たり	当たりスーパーリーチ	60000	0~198
	外れ (小当たり含む)	外れショート変動	1000	0~198
特図2	当たり	当たりロング変動	300000	0~198
	外れ (小当たり含む)	短外れ	2000	0~149
		長外れ	6000	150~198

(b)

【図 1000】

第1当たり種別選択テーブル202d

図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ 203h	確変フラグ 203aac	第1当たり種別カウンタ C 2 (0~99)
特図1	大当たりA 6 7 (10R確変大当たり)	0	オン	0~4 (振り分け5%)
	大当たりB 6 7 (4R確変大当たり)	100	オン	5~49 (振り分け45%)
	大当たりC 6 7 (4R確変大当たり)	65535	オン	50~69 (振り分け20%)
	大当たりD 6 7 (4R通常大当たり)	100	オフ	70~99 (振り分け30%)
特図2	大当たりE 6 7 (10R確変大当たり)	0	オン	0~24 (振り分け25%)
	大当たりF 6 7 (4R確変大当たり)	100	オン	25~29 (振り分け5%)
	大当たりG 6 7 (4R確変大当たり)	65535	オン	30~69 (振り分け40%)
	大当たりH 6 7 (4R通常大当たり)	100	オフ	70~99 (振り分け30%)

(a)

変動パターンシナリオテーブル202ba

前回の 大当たり種別	シナリオ	
	1回~100回	101回~
大当たりA 6 7, E 6 7	第2確変B用	確変・時短・第2確変A用
大当たりB 6 7, C 6 7, F 6 7, G 6 7	確変・時短・第2確変A用	
大当たりD 6 7, H 6 7	確変・時短・第2確変A用	通常用
無し (RAMクリア時)	通常用	

(b)

30

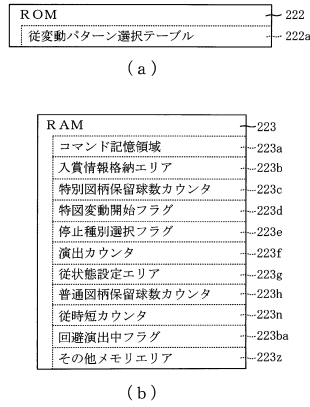
40

50

【図 1001】



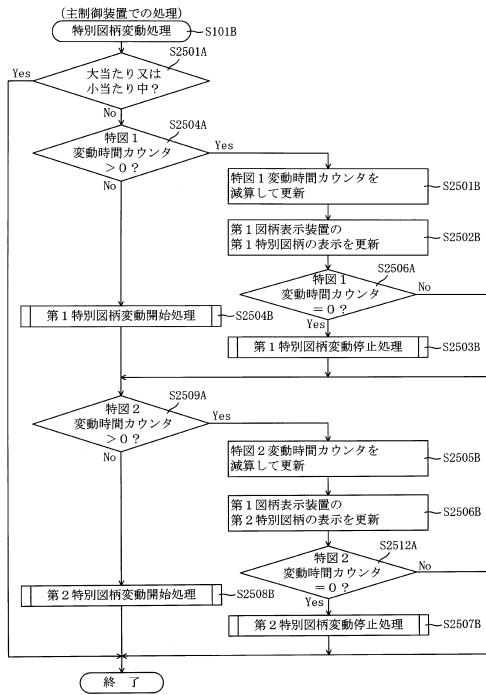
【図 1002】



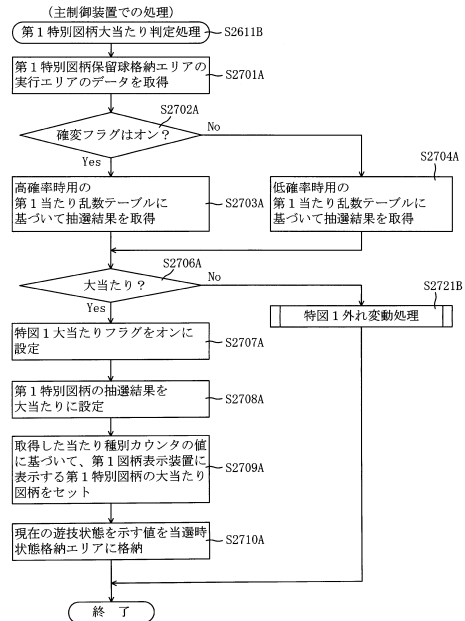
10

20

【図 1003】



【図 1004】

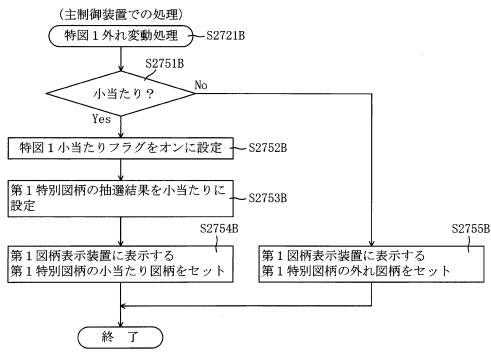


30

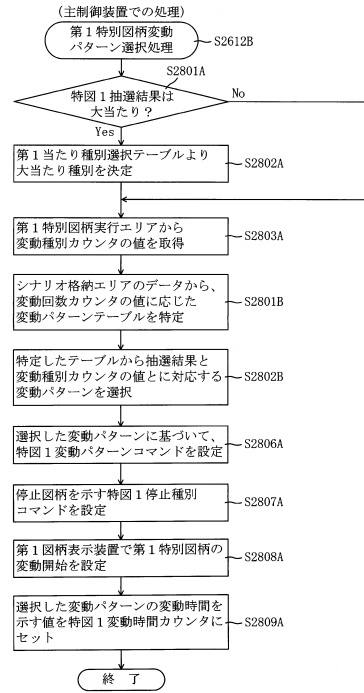
40

50

【 図 1 0 0 5 】



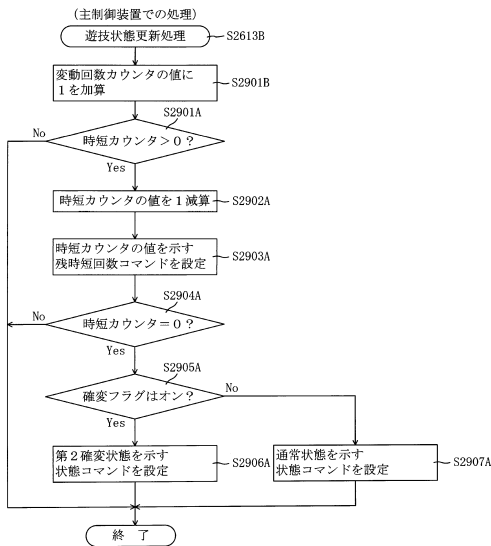
【 図 1 0 0 6 】



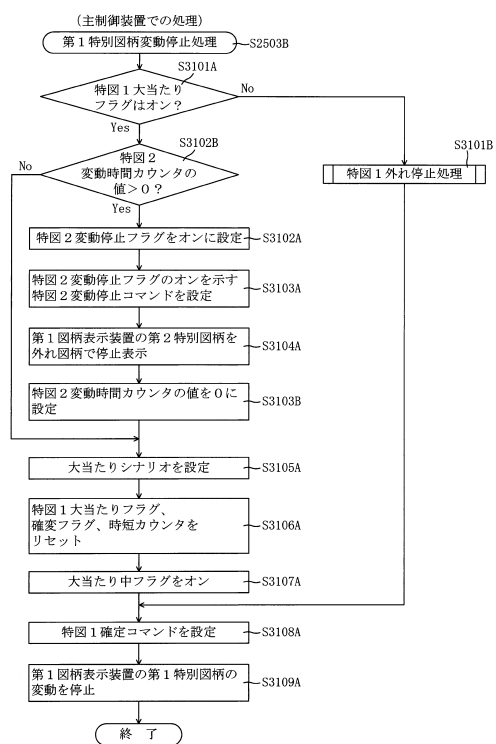
10

20

【 図 1 0 0 7 】



【 図 1 0 0 8 】



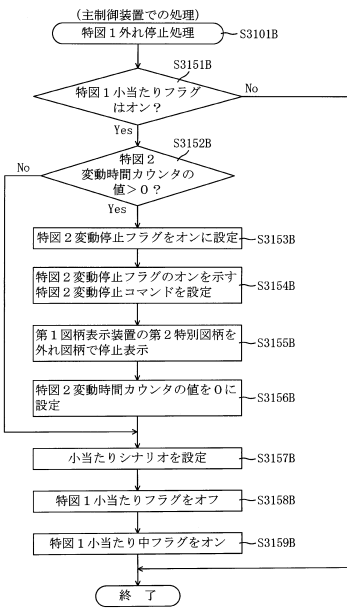
30

40

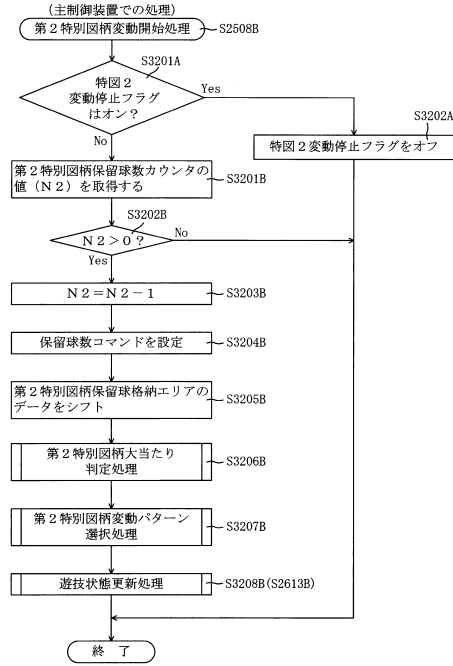
50



【 図 1 0 0 9 】



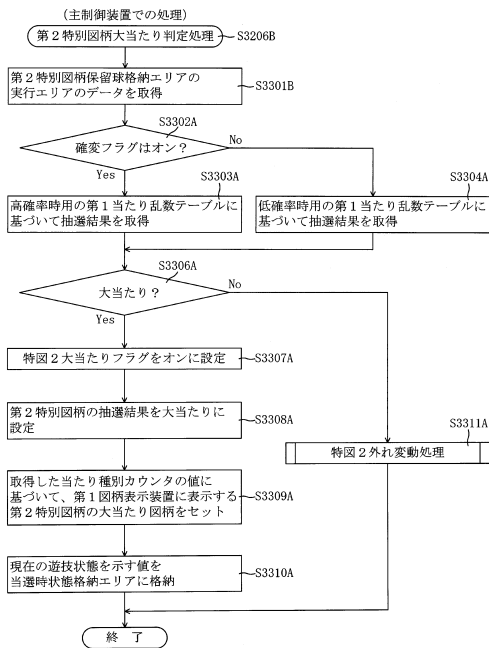
【 図 1 0 1 0 】



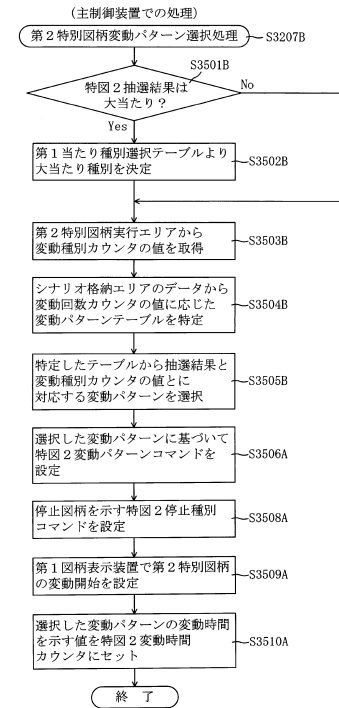
10

20

【 図 1 0 1 1 】



【 図 1 0 1 2 】

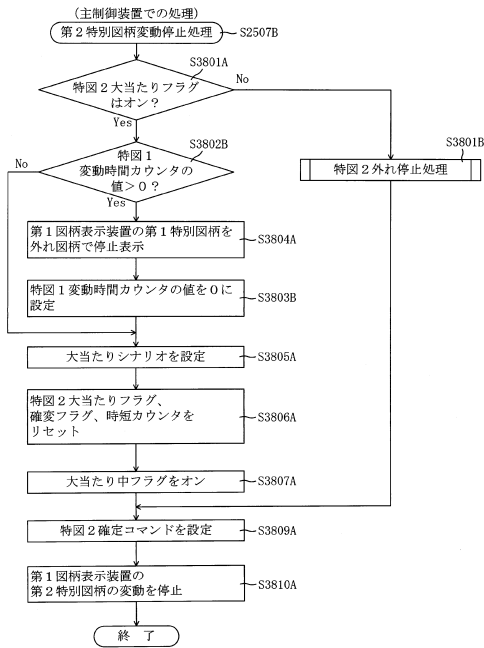


30

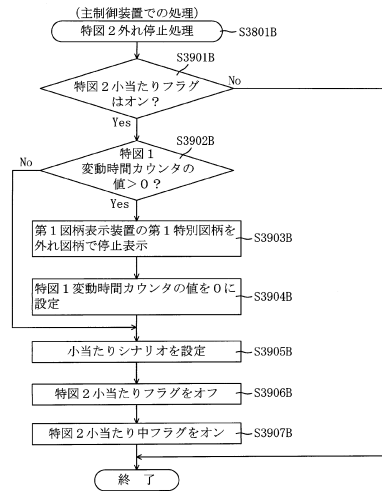
40

50

【図 1013】



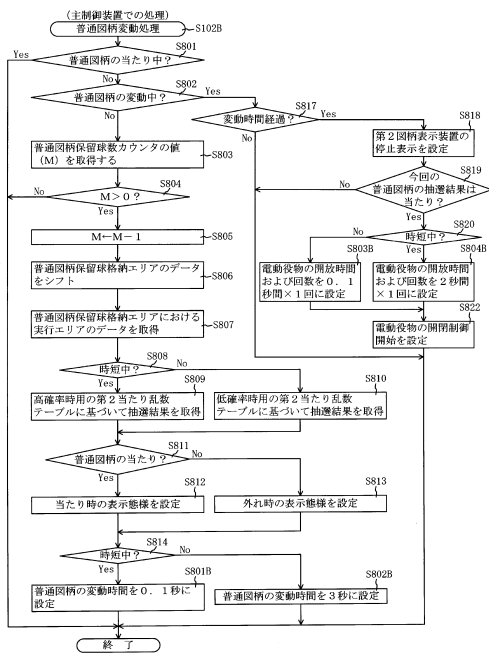
【図 1014】



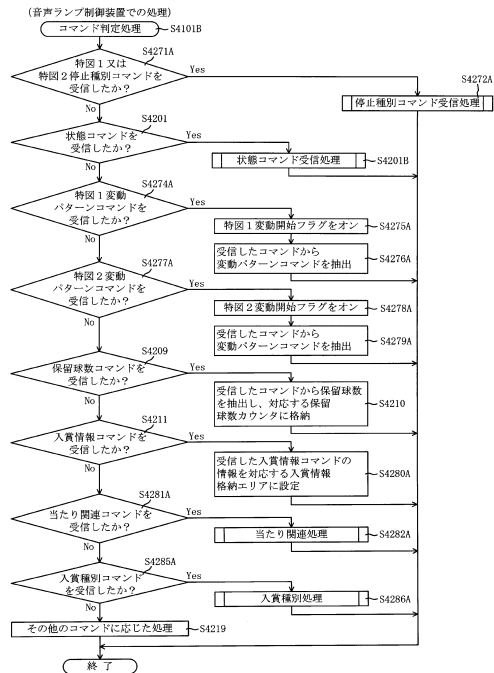
10

20

【図 1015】



【図 1016】

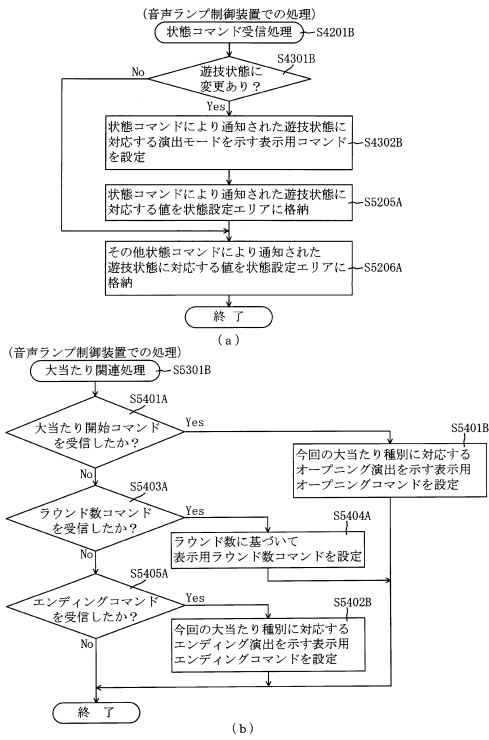


30

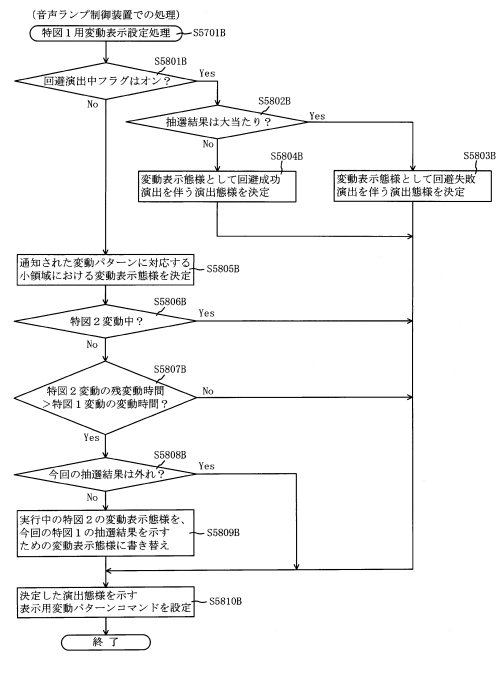
40

50

【図 1017】



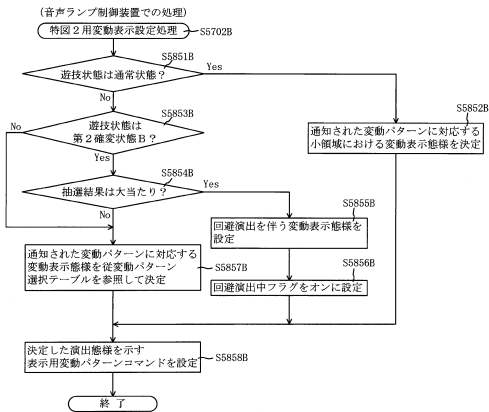
【図 1018】



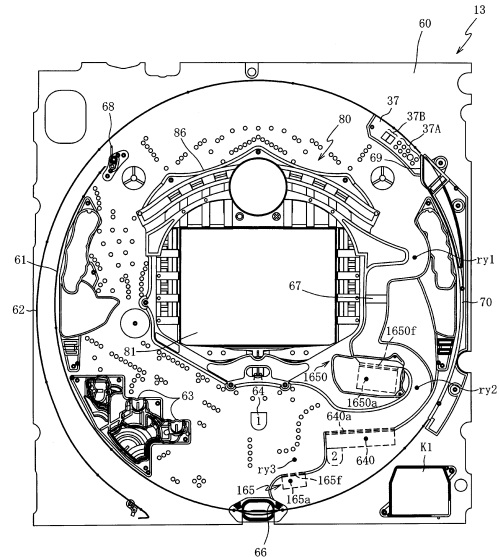
10

20

【図 1019】



【図 1020】

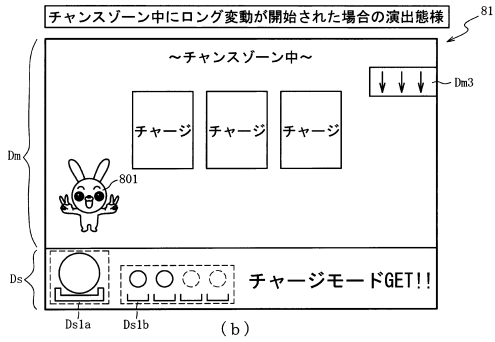
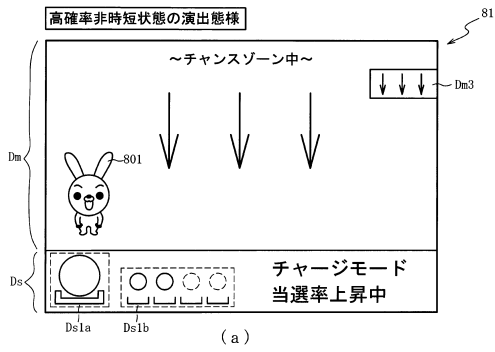


30

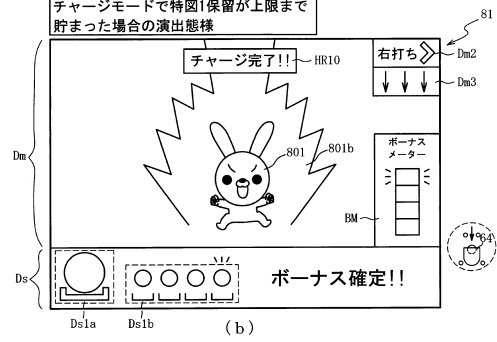
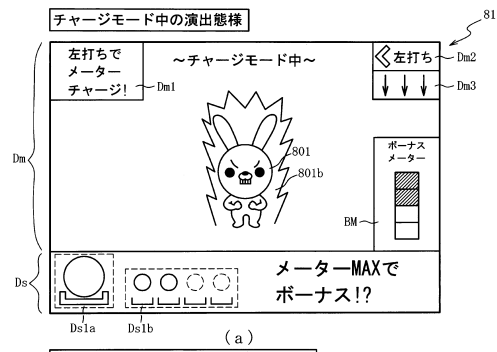
40

50

【図 1021】



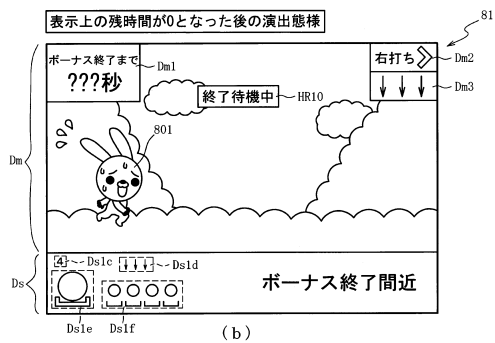
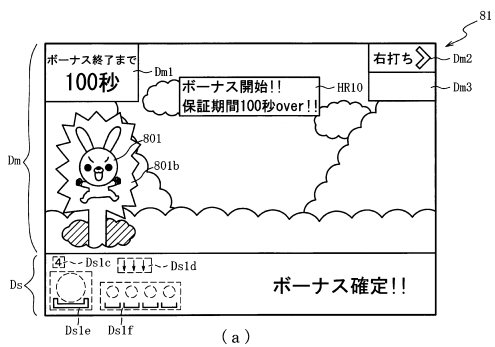
【図 1022】



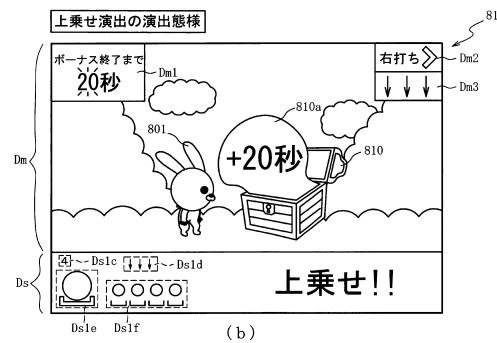
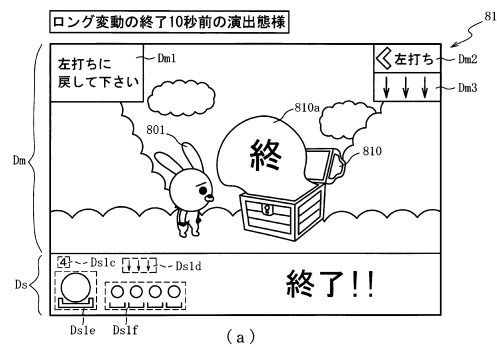
10

20

【図 1023】



【図 1024】

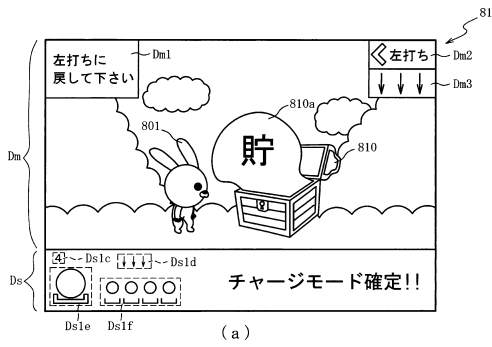


30

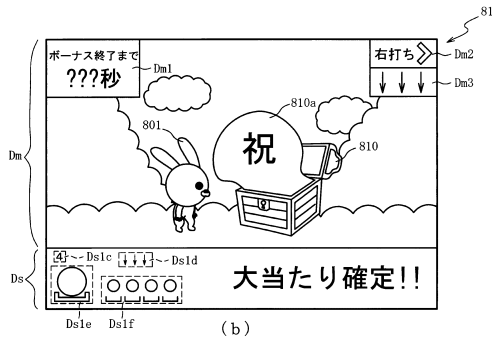
40

50

【図 1025】



(a)



(b)

【図 1026】

変動パターン選択テーブル	202b
通常用テーブル	202b1
確変・時短用テーブル	202b2A
第2確変用テーブル	202b3A

(a)

第2確変用テーブル202b3A

図柄種別	抽選結果	特図1 保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C.S.1 (0~195)
特図1	当たり	共通	当たりノーマルリーチ	10000	0~14
			当たりスーパーリーチ	15000	15~124
			当たりスペシャルリーチ	20000	125~197
	外れ (小当たり含む)	共通	特殊当たり	300000	198
			短外れ	2000	0~149
			長外れ	6000	150~189
			外れノーマルリーチ	10000	190~193
特図2	当たり	0~3	当たり超ロング変動	600000	0~198
			短当たり	1000	0~198
	外れ (小当たり含む)	0~3	外れ超ロング変動	600000	0~198
			特殊外れB	200000	197
			特殊外れC	300000	198

(b)

10

20

【図 1027】

変動パターンシナリオテーブル202baA

前回の 大当たり種別	シナリオ	
	1回~100回	101回~
大当たり A 6 7, E 6 7	第2確変用	
大当たり B 6 7, F 6 7	確変・時短用	第2確変用
大当たり C 6 7, G 6 7	確変・時短用	
大当たり D 6 7, H 6 7	確変・時短用	通常用
無し (RAMクリア時)	通常用	

【図 1028】

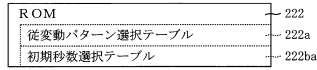
RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
確変フラグ	203aaC
特図1大当たりフラグ	203abC
特図2大当たりフラグ	203acC
特図1変動時間カウンタ	203afC
特図2変動時間カウンタ	203agC
入賞カウンタ	203ajC
変動回数カウンタ	203bb
特図1小当たりフラグ	203be
特図2小当たりフラグ	203bf
特図1小当たり中フラグ	203bh
特図2小当たり中フラグ	203bi
シナリオ格納エリア	203bj
特図1仮停止フラグ	203amC
特図2仮停止フラグ	203bbA
その他メモリエリア	203z

30

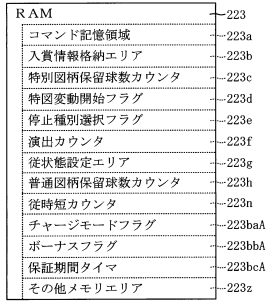
40

50

【図 1029】



(a)



(b)

【図 1030】

222 ↗

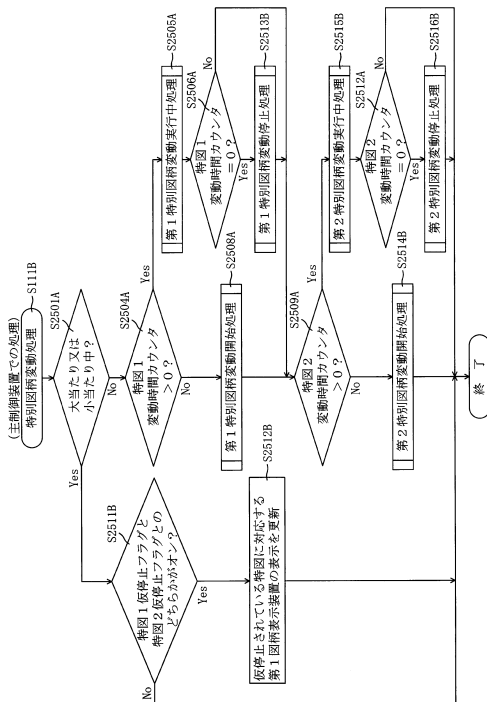
初期秒数選択テーブル222ba

残変動時間 T	初期保証期間	演出カウンタ 223f (0~99)
T < 110	T - (T mod 10) - 10	0~99
110 ≤ T < 160	T - (T mod 10) - 10	0~89
	100	90~99
160 ≤ T < 210	T - (T mod 10) - 10	0~69
	100	70~94
	150	95~99
210 ≤ T < 300	T - (T mod 10) - 10	0~49
	100	50~69
	150	70~98
	200	99

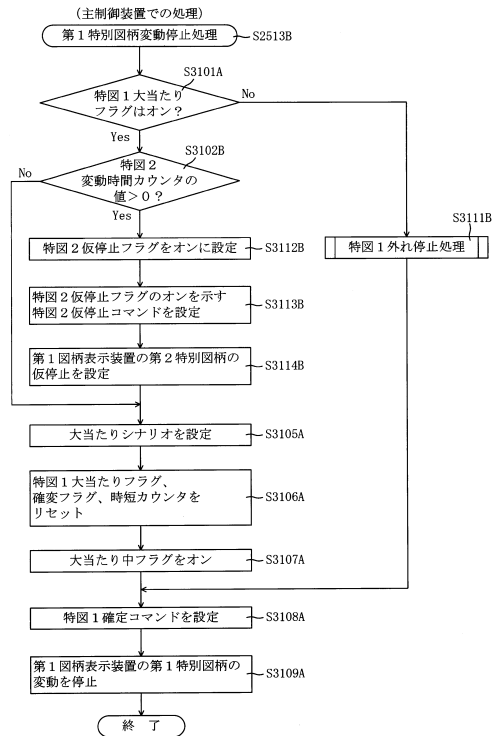
10

20

【図 1031】



【図 1032】

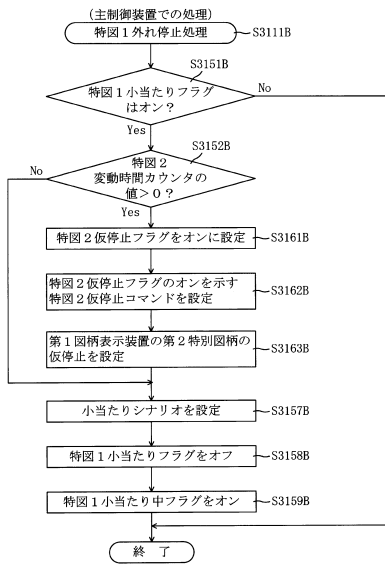


30

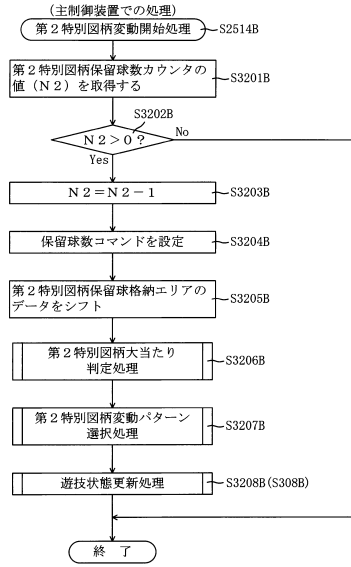
40

50

【 図 1 0 3 3 】



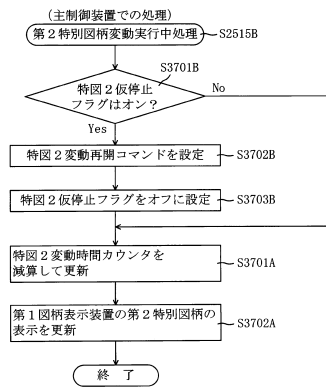
【 図 1 0 3 4 】



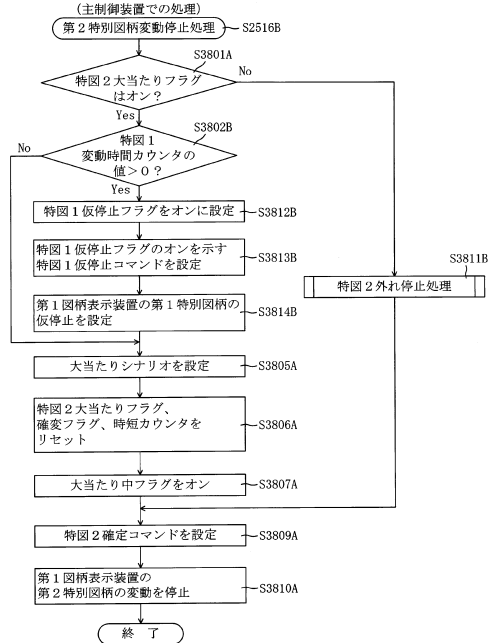
10

20

【 図 1 0 3 5 】



【 図 1 0 3 6 】

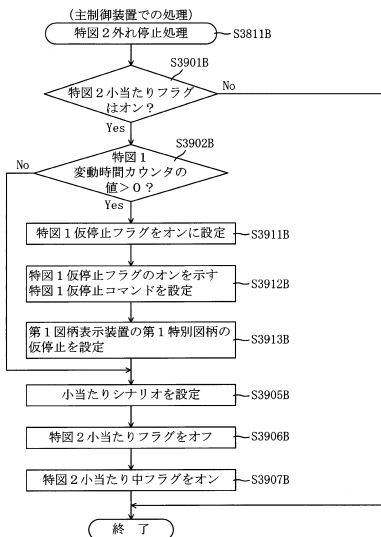


30

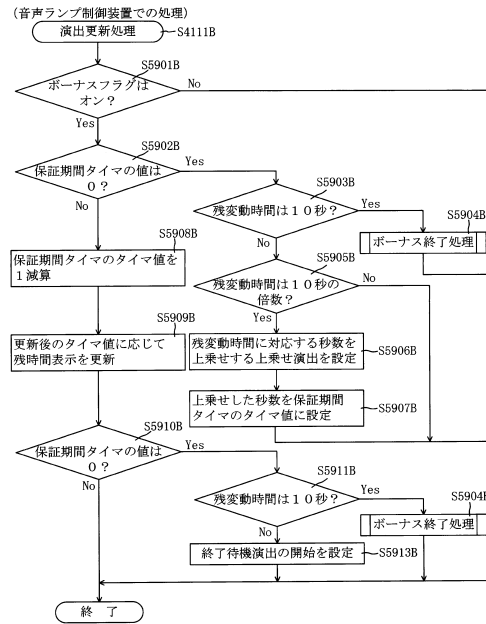
40

50

【図 1037】



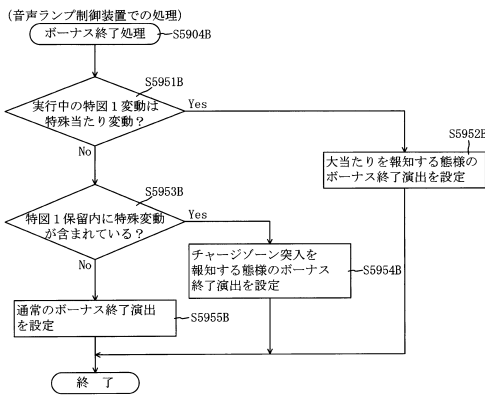
【図 1038】



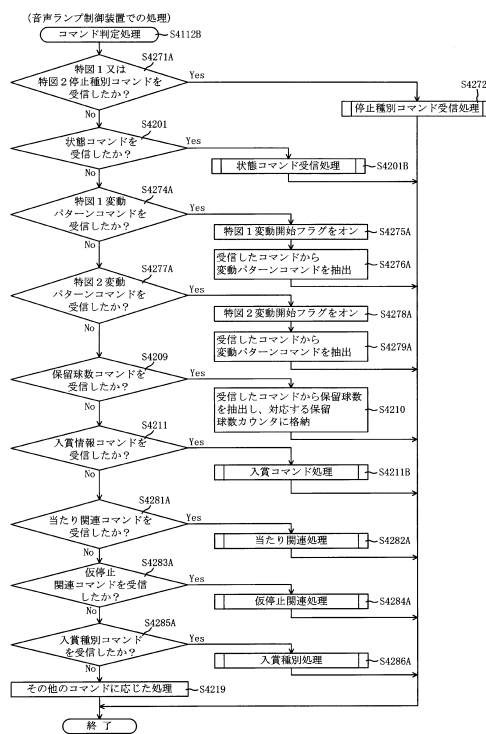
10

20

【図 1039】



【図 1040】



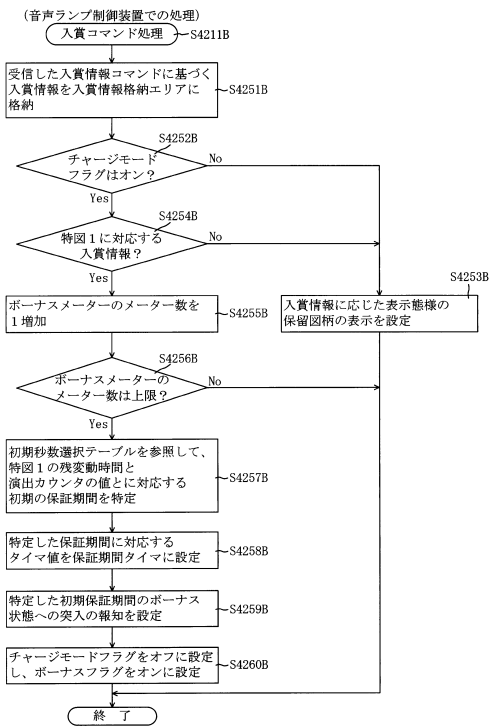
30

40

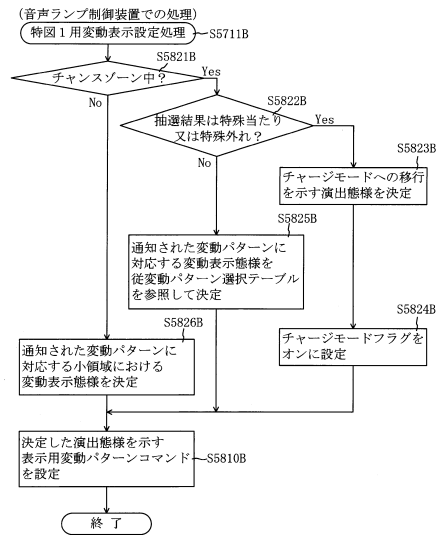
50



【図 1041】



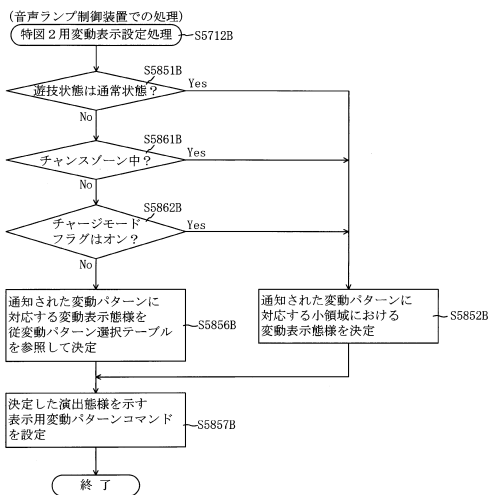
【図 1042】



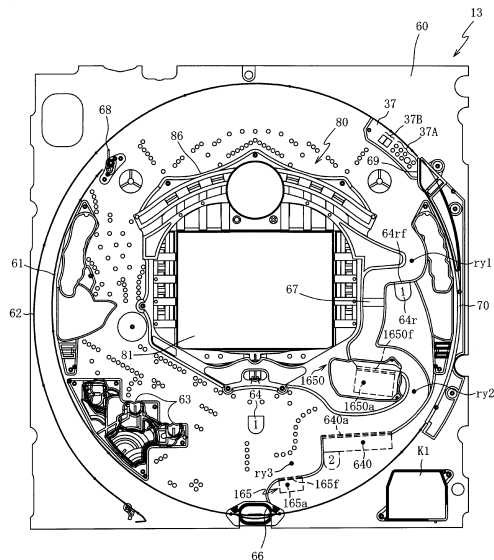
10

20

【図 1043】



【図 1044】

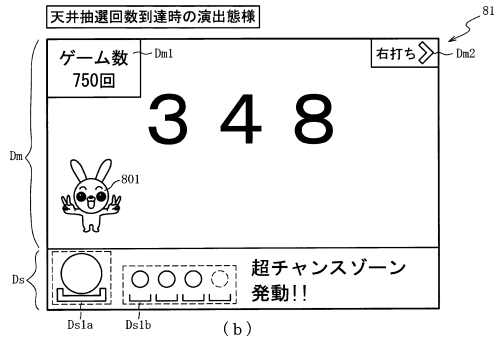
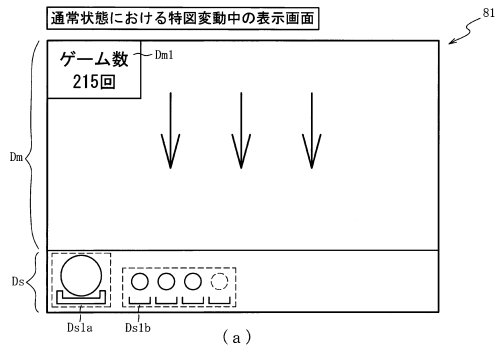


30

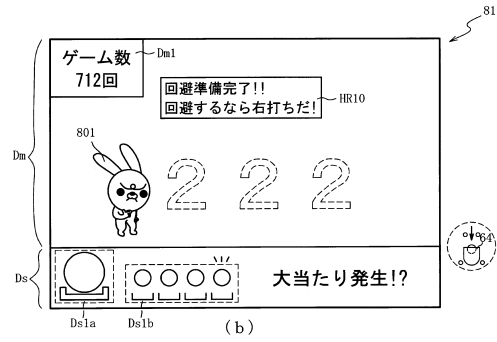
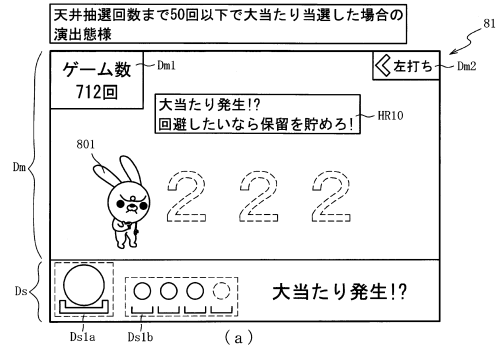
40

50

【図 1045】



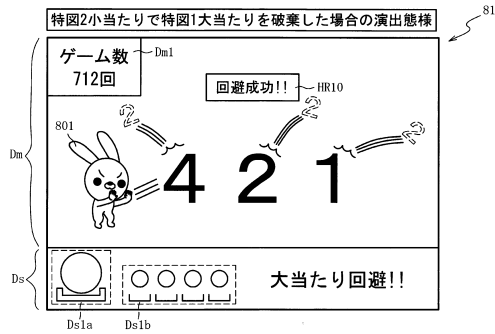
【図 1046】



10

20

【図 1047】



【図 1048】

天井前用テーブル202b4B

図解種別	当否判定結果	特図1 保留数	変動パターン	変動時間 (m.s.)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	—	当たりロング変動	100000	0~198
	外れ (小当たり含む)	—	外れショート変動	1000	0~198
特図 2	当たり	0~3	当たり超ロング変動	600000	0~198
	外れ (小当たり含む)	4	外れ超ロング変動	1000	0~198
		0~3	外れショート変動	600000	0~198
		4	外れショート変動	1000	0~198

30

40

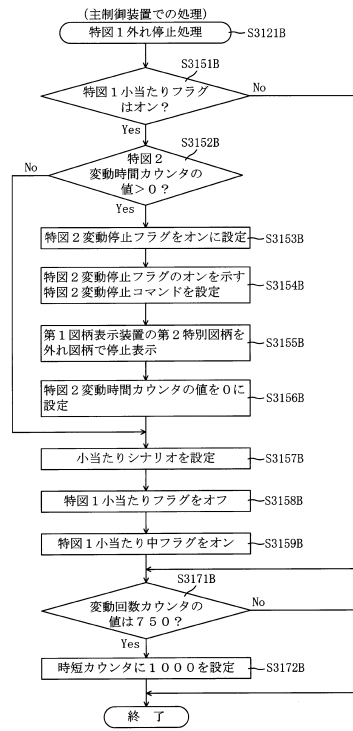
50

【図 1049】

シナリオ

変動パターンシナリオテーブル202batB	前回の 大当たり種別	1回~100回	701回~ 750回	751回~
	大当たりA67, E67	第2種変B用	確変・時短・第2種変Δ用	
本当たり B67, C67, F67, G67	確変・時短・第2種変Δ用			
大当たり D67, H67	通常用	天井前用	確変・時短・ 第2種変Δ用	
無し (RAMクリア時)	通常用	天井前用	確変・時短・ 第2種変Δ用	

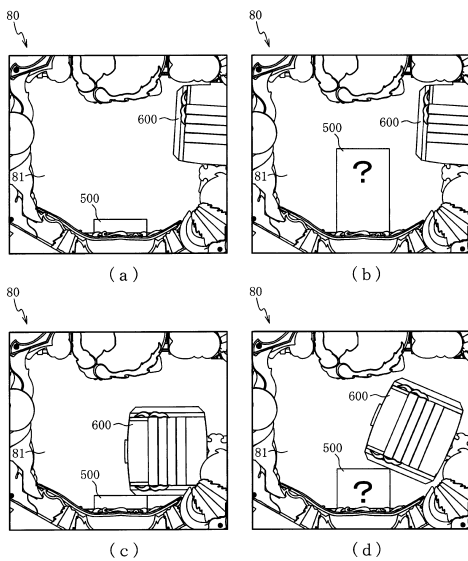
【図 1050】



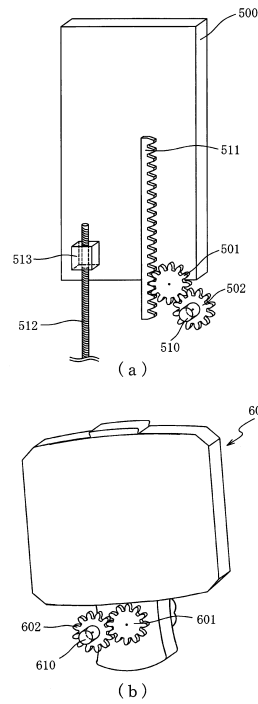
10

20

【図 1051】



【図 1052】

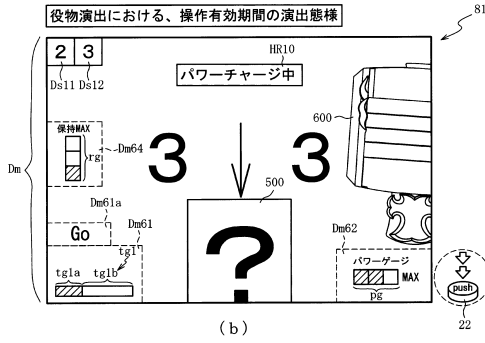
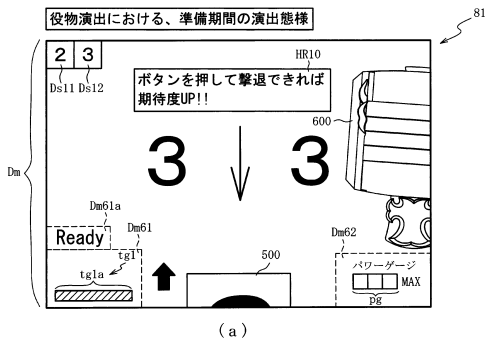


30

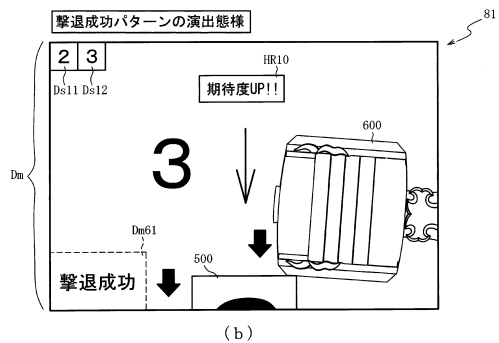
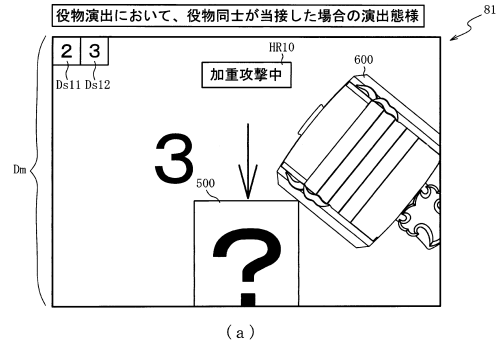
40

50

【図 1053】



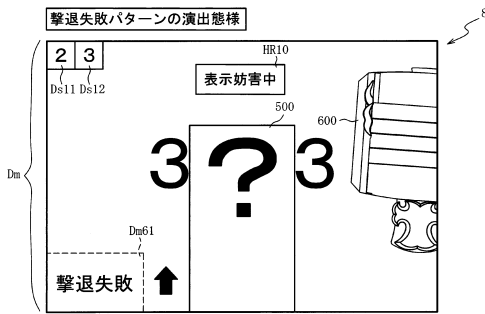
【図 1054】



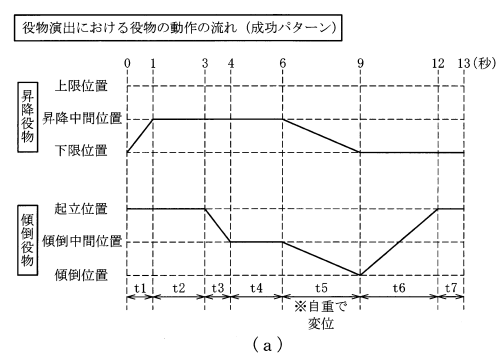
10

20

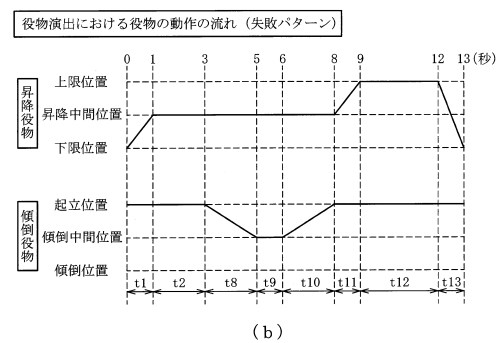
【図 1055】



【図 1056】



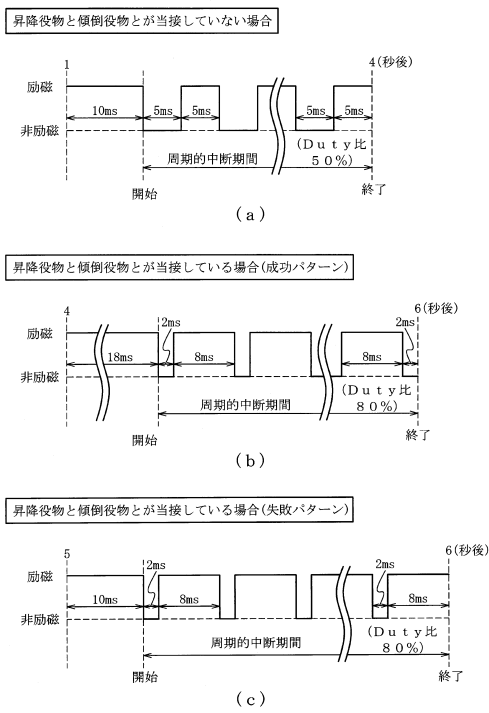
30



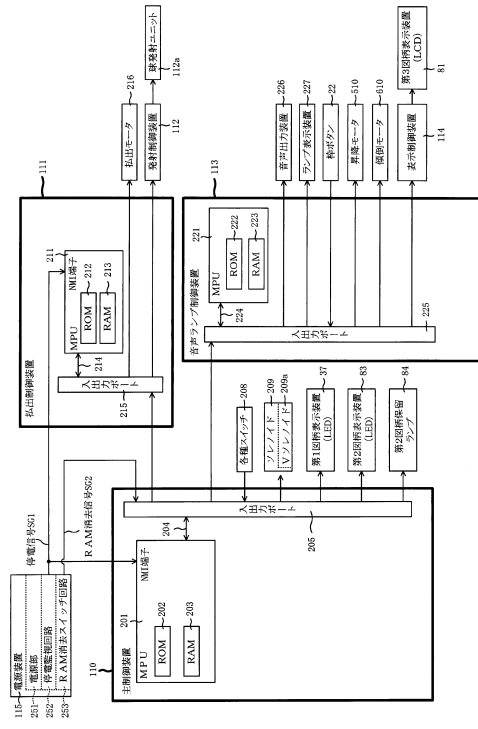
40

50

【 図 1 0 5 7 】



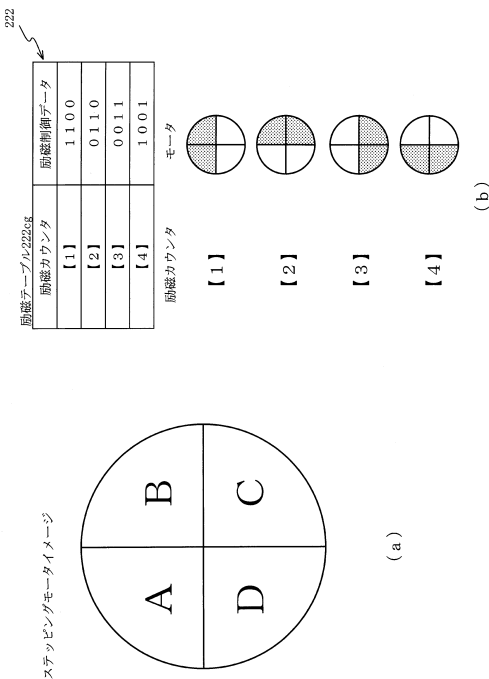
【 図 1 0 5 8 】



10

20

【 図 1 0 5 9 】



【 図 1 0 6 0 】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図2演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
役物演出実行抽選テーブル	222ca
役物演出結果抽選テーブル	222cb
昇降役物駆動テーブル	222cc
傾倒役物第1駆動テーブル	222cd
傾倒役物第2駆動テーブル	222ce
励磁中断テーブル	222cf
励磁テーブル	222cg

30

40

50

【図 1061】

222

役物演出実行抽選テーブル222ca

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	役物演出
特図 1	大当たり	0~79	実行
		80~99	実行なし
	外れ	0~39	実行
		40~99	実行なし

(a)

222

役物演出結果抽選テーブル222cb

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	演出結果
特図 1	大当たり	0~79	成功
		80~99	失敗
	外れ	0~39	成功
		40~99	失敗

(b)

【図 1062】

222

昇降役物駆動テーブル222cc

昇降役物駆動ポイント 223cfa	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	125	正方向
0 2 H	8	125	正方向
0 3 H	4	250	負方向

(a)

222

傾倒役物第1駆動テーブル222cd

傾倒役物駆動ポイント 223cfb	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	125	正方向
0 2 H	12	250	負方向

(b)

222

傾倒役物第2駆動テーブル222ce

傾倒役物駆動ポイント 223cfc	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	16	125	正方向
0 2 H	16	125	負方向

(c)

222

励磁中断テーブル222cf

状況データ	初期励磁 (m s)	中断時間 (m s)	励磁時間 (m s)
0 2 H	10	5	5
0 4 H	18	2	8
0 9 H	10	2	8
0 AH	10	5	5
0 CH	10	5	5

(d)

10

20

【図 1063】

RAM	
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ca
役物演出フラグ	223cb
役物演出タイマ	223cc
役物演出成功フラグ	223cd
操作回数カウンタ	223ce
役物駆動関連エリア	223cf
その他メモリエリア	223z

【図 1064】

役物駆動関連エリア	
昇降役物駆動ポイント	223cfa
傾倒役物駆動ポイント	223cfb
昇降役物駆動データ格納エリア	223cfc
傾倒役物駆動データ格納エリア	223cfd
駆動状況格納エリア	223cfe
駆動状況切替フラグ	223cff
昇降モータ励磁開始フラグ	223cfg
傾倒モータ励磁開始フラグ	223cfh
中断時間タイマ	223cfi
励磁時間タイマ	223cfj
昇降モータ励磁停止フラグ	223cfk
傾倒モータ励磁停止フラグ	223cfl
昇降モータ励磁カウンタ	223cfm
傾倒モータ励磁カウンタ	223cfn
昇降モータ励磁スピードカウンタ	223cfo
傾倒モータ励磁スピードカウンタ	223cfp
励磁中断データ格納エリア	223cfq
昇降モータ励磁データ格納エリア	223cfr
傾倒モータ励磁データ格納エリア	223cfs

30

40

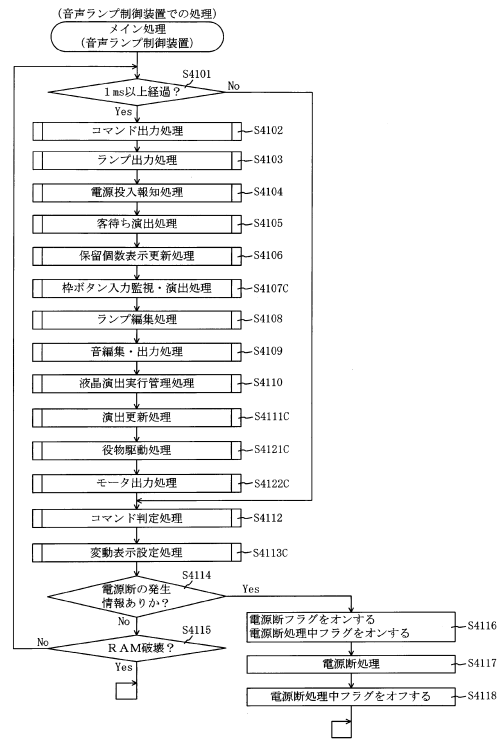
50

【図 1065】

223

駆動状態解除エリア 223cfe	助磁 (正方向)	助磁 (保持)	非助磁 (自重で変位)
昇降モーター	非助磁	助磁 (正方向)	非助磁 (自重で変位)
傾倒モーター	非助磁	助磁 (正方向)	非助磁 (自重で変位)
状況デコーダ	01H	02H	03H
昇降モーター	非助磁	助磁 (保持)	非助磁
傾倒モーター	助磁 (負方向)	非助磁	助磁 (負方向)
状況デコーダ	06H	07H	08H
昇降モーター	助磁 (正方向)	助磁 (保持)	助磁 (負方向)
傾倒モーター	非助磁	非助磁	非助磁
状況デコーダ	0BH	0CH	0DH

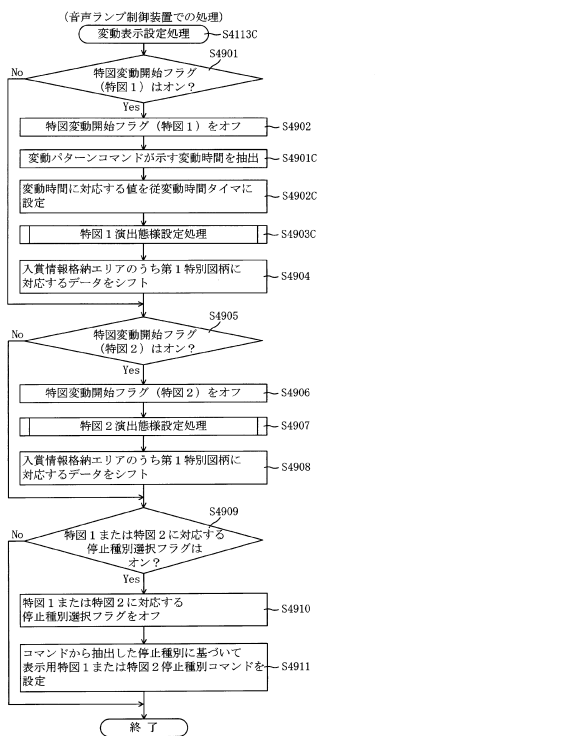
【図 1066】



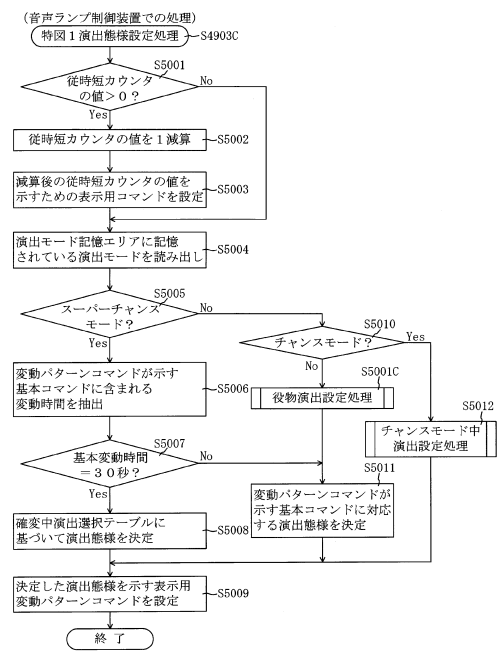
10

20

【図 1067】



【図 1068】

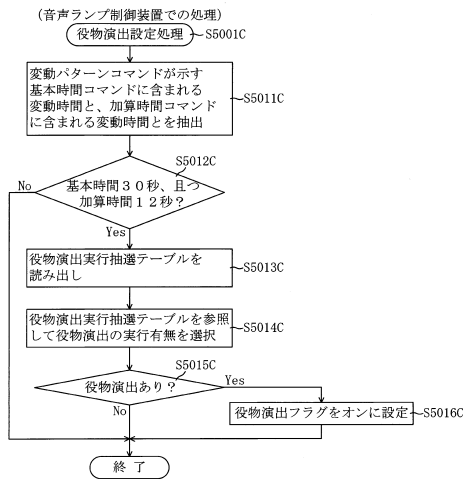


30

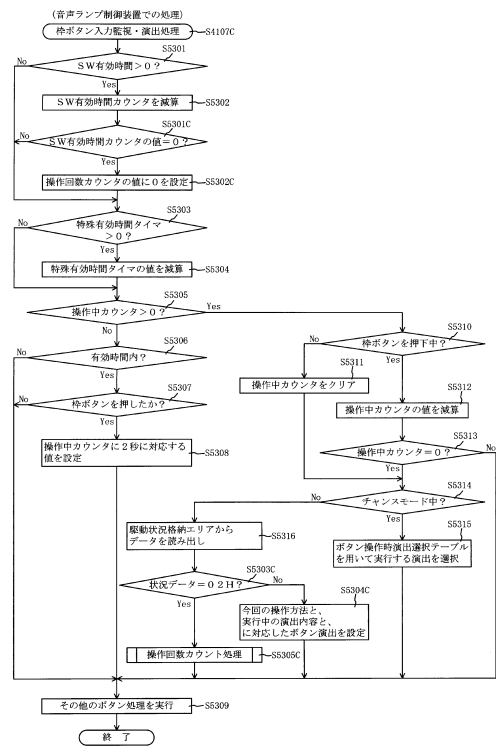
40

50

【図 1069】



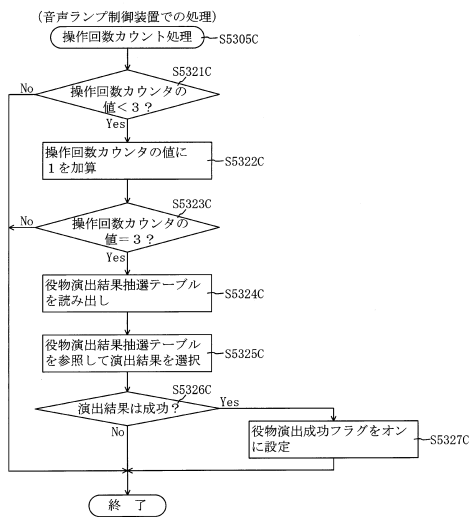
【図 1070】



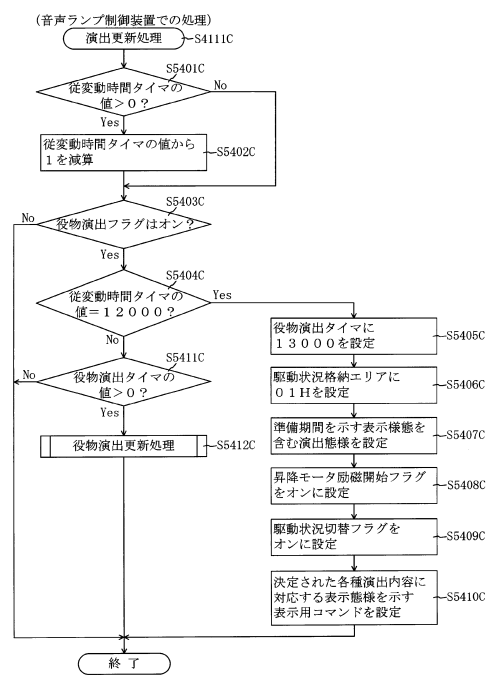
10

20

【図 1071】



【図 1072】



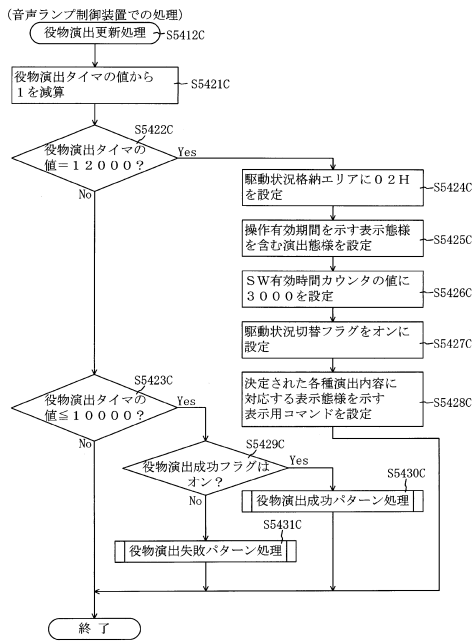
30

40

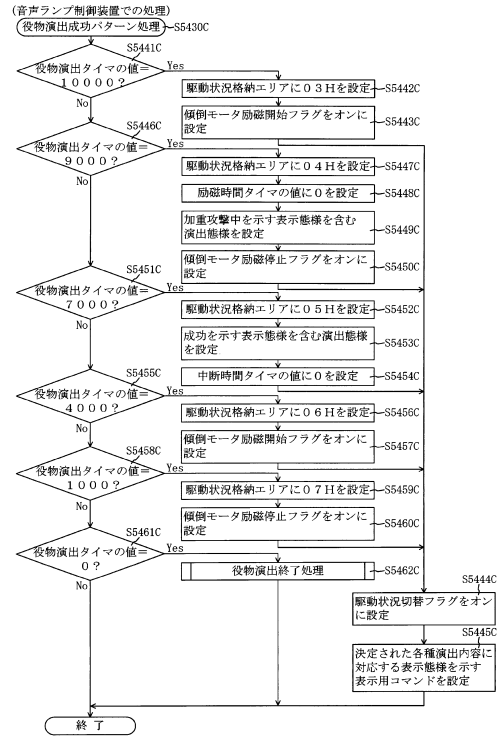
50



【図 1073】



【図 1074】



10

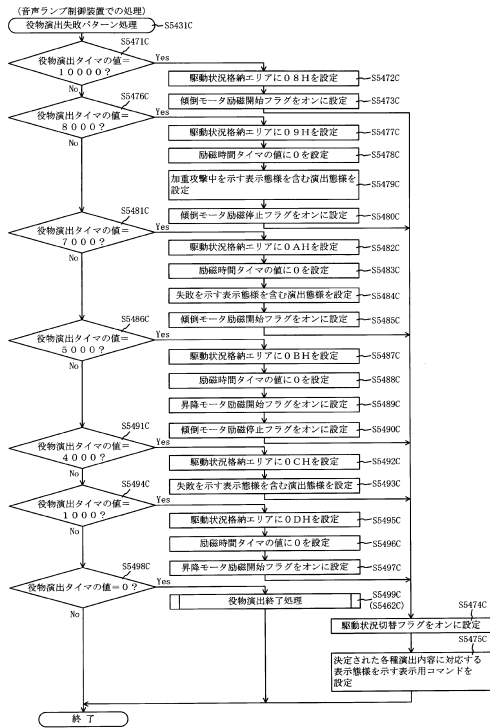
20

30

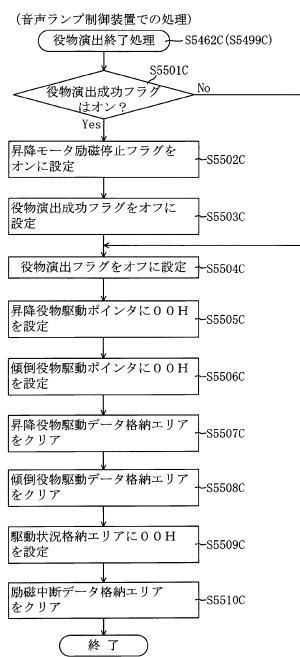
40

50

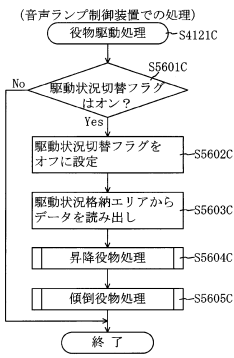
【図 1075】



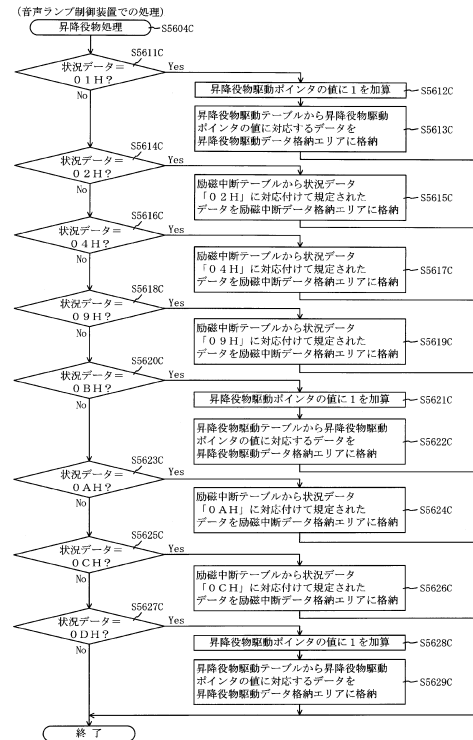
【図 1076】



【 図 1 0 7 7 】



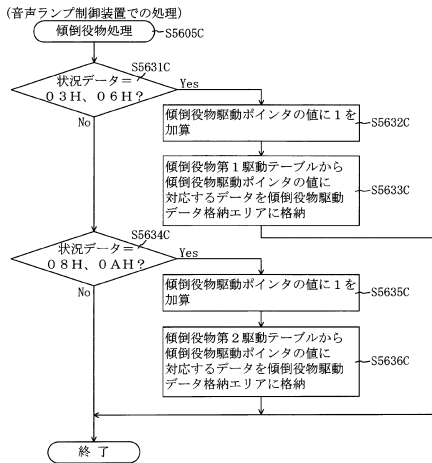
【 図 1 0 7 8 】



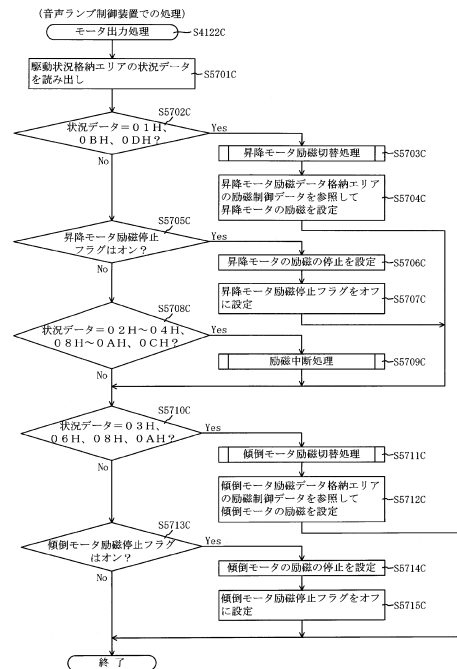
10

20

【 図 1 0 7 9 】



【 図 1 0 8 0 】

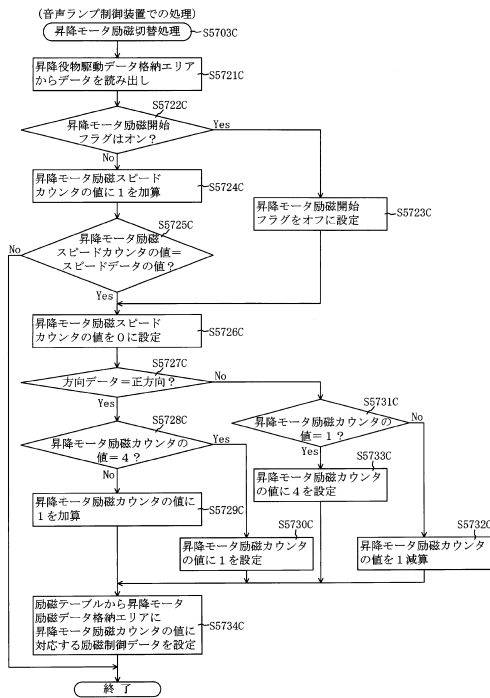


30

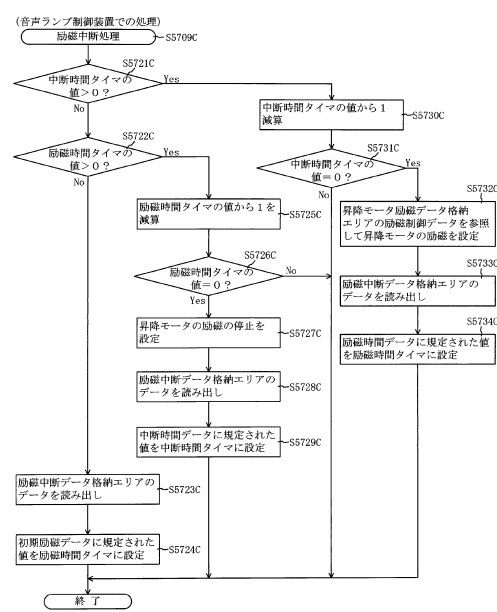
40

50

【図 1081】



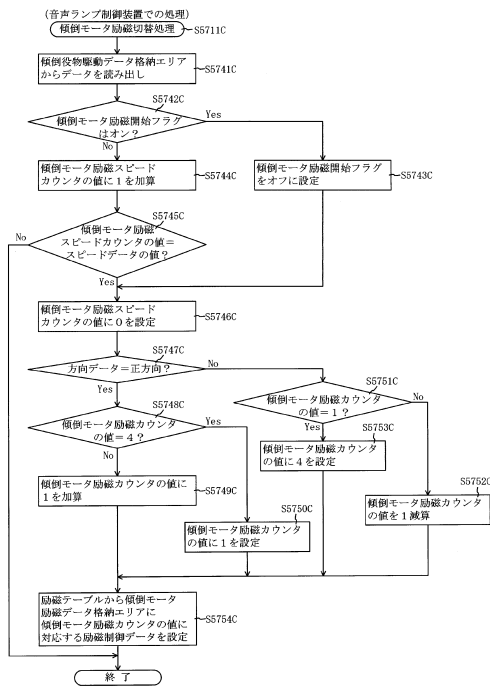
【図 1082】



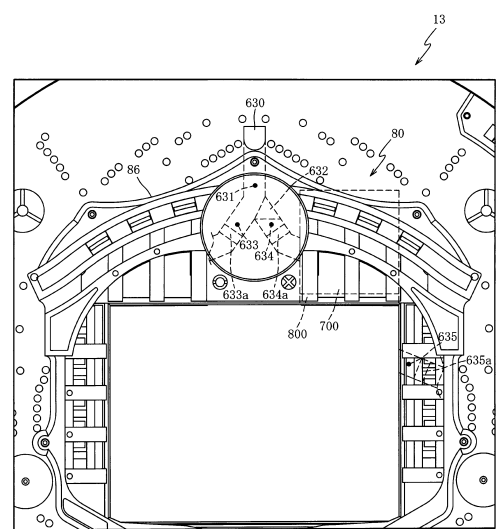
10

20

【図 1083】



【図 1084】

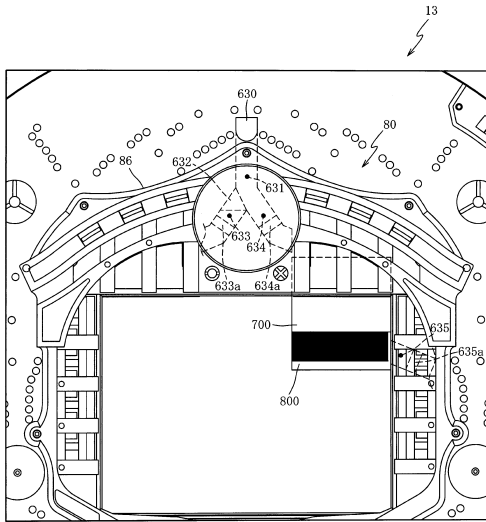


30

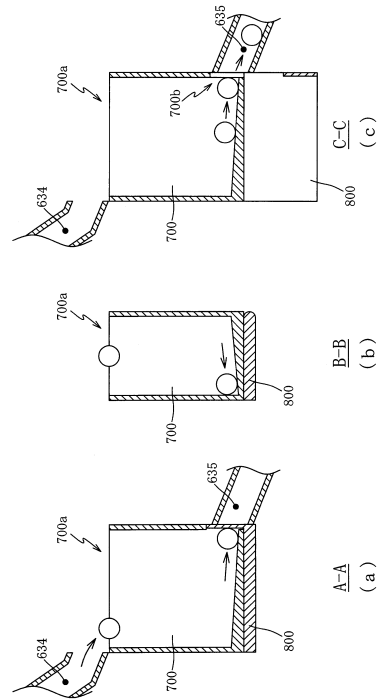
40

50

【図 1085】



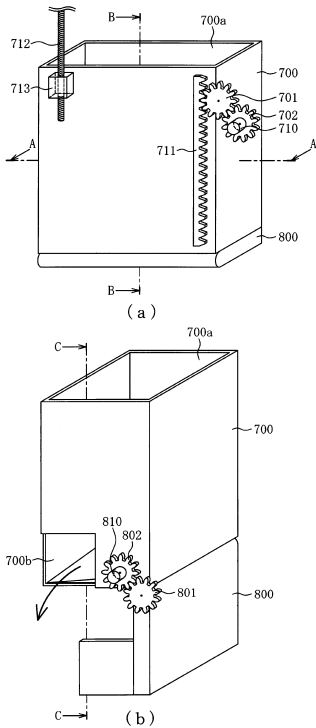
【図 1086】



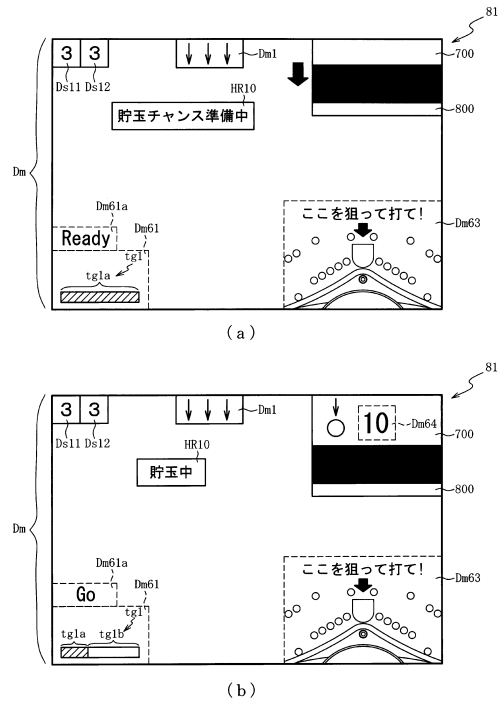
10

20

【図 1087】



【図 1088】

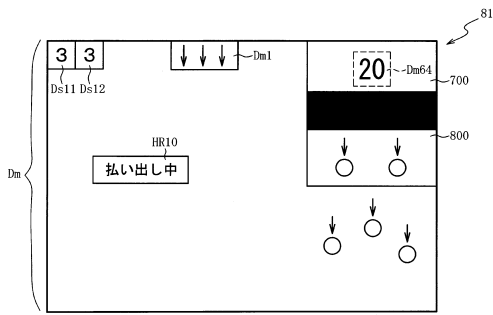


30

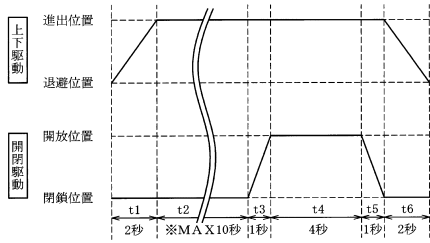
40

50

【図 1089】

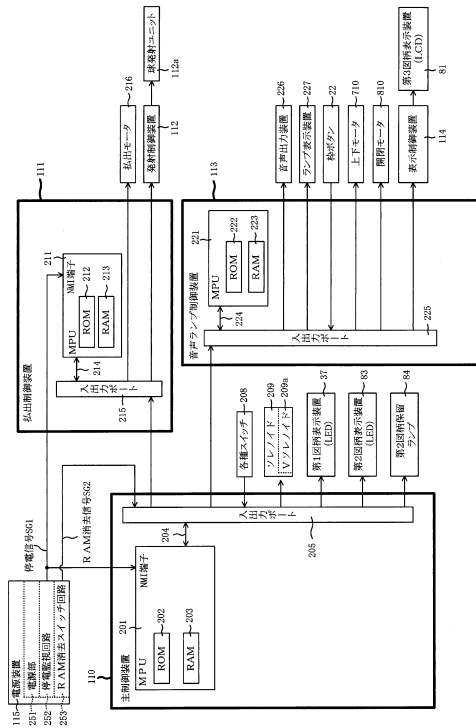


(a)



(b)

【図 1090】



10

20

【図 1091】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図2演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
励磁テーブル	222cg
上下駆動テーブル	222caA
開閉駆動テーブル	222cbA
励磁中断テーブル	222ccA

【図 1092】

(a) 上下駆動テーブル222caA

上下駆動ポイント 223ccaA	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	250	正方向
0 2 H	8	250	負方向

30

(b) 開閉駆動テーブル222cbA

開閉駆動ポイント 223ccbA	スピード	ステップ数	方向
0 1 H	8	125	正方向
0 2 H	8	125	負方向

40

(c) 励磁中断テーブル222ccA

励磁中断ポイント 223cctA	初期励磁 (ms)	中断時間 (ms)	励磁時間 (ms)
0 1 H	10	5	5
0 2 H	10	4	6
0 3 H	10	3	7
0 4 H	10	2	8
0 5 H	10	1	9

50

【 図 1 0 9 3 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ca
役物演出タイマ	223cc
入球フラグ	223caA
入球数カウンタ	223cbA
役物駆動関連エリア	223ccA
その他メモリエリア	223z

【 図 1 0 9 4 】

役物駆動関連エリア	223ccA
上下駆動ポイント	223ccaA
開閉駆動ポイント	223ccbA
上下駆動データ格納エリア	223cccA
開閉駆動データ格納エリア	223ccdA
駆動状況格納エリア	223ceeA
駆動状況切替フラグ	223cefA
上下モータ励磁開始フラグ	223cegA
開閉モータ励磁開始フラグ	223cehA
上下モータ中断時間タイマ	223cciA
上下モータ励磁時間タイマ	223ccjA
上下モータ励磁停止フラグ	223cekA
開閉モータ励磁停止フラグ	223cciA
上下モータ励磁カウンタ	223ccmA
開閉モータ励磁カウンタ	223ccnA
上下モータ励磁スピードカウンタ	223ccoA
開閉モータ励磁スピードカウンタ	223ccpA
励磁中断データ格納エリア	223ceqA
上下モータ励磁データ格納エリア	223ccrA
開閉モータ励磁データ格納エリア	223ccsA
励磁中断ポイント	223cctA
開閉モータ中断時間タイマ	223ccuA
開閉モータ励磁時間タイマ	223ccvA

( a )

駆動状況格納エリア223ceeA

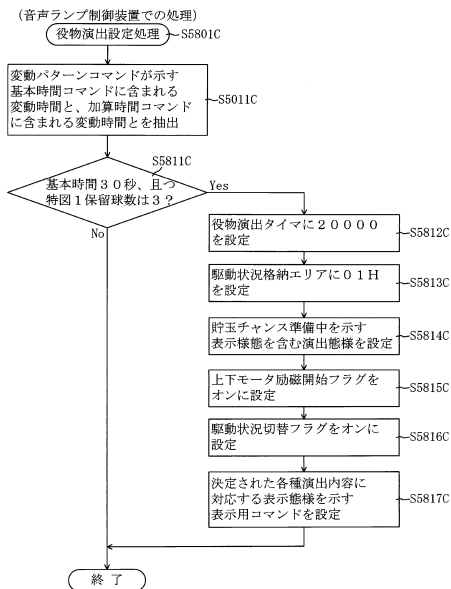
上下モータ	励磁 (正方向)	励磁 (保持)			励磁 (負方向)	
開閉モータ	非励磁	励磁 (正方向)	励磁 (保持)	励磁 (負方向)	非励磁	
状況データ	0 1 H	0 2 H	0 3 H	0 4 H	0 5 H	0 6 H

( b )

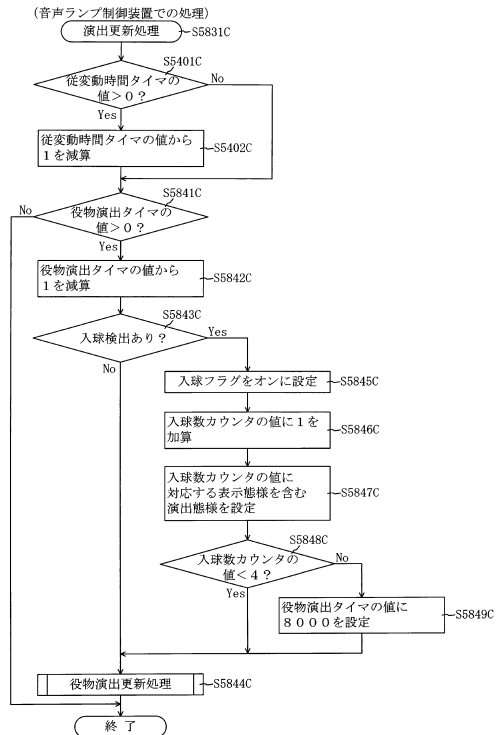
10

20

【 図 1 0 9 5 】



【 図 1 0 9 6 】

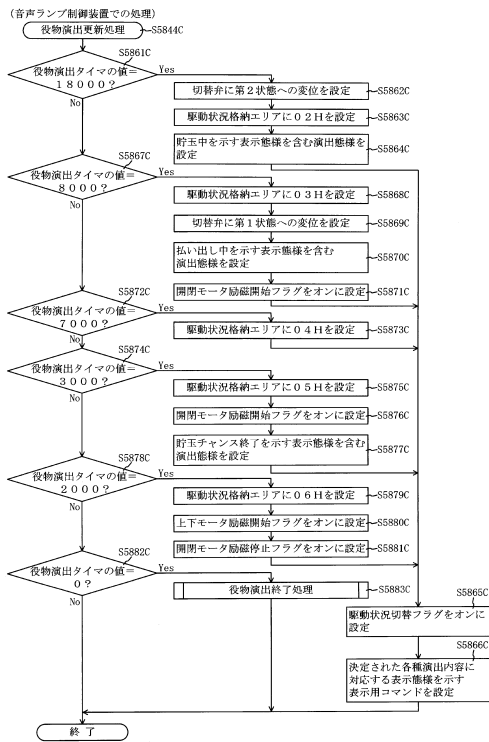


30

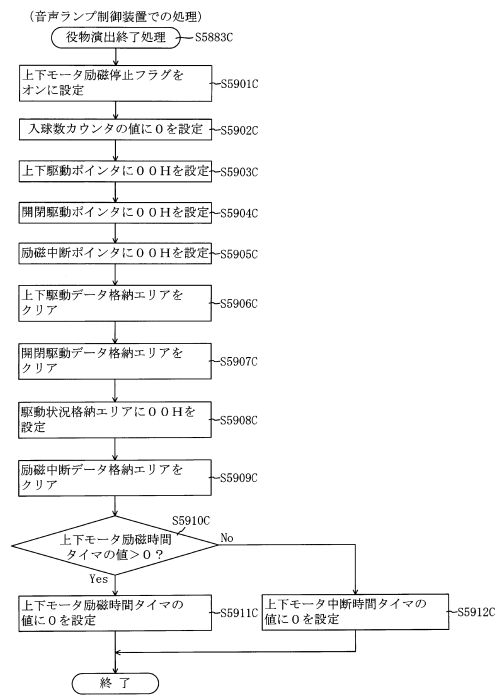
40

50

【 図 1 0 9 7 】



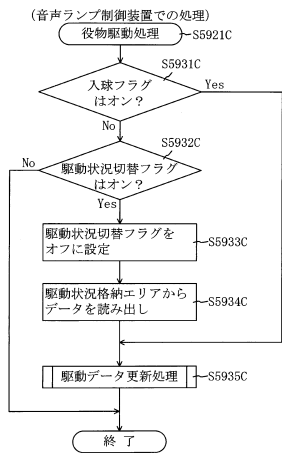
【 図 1 0 9 8 】



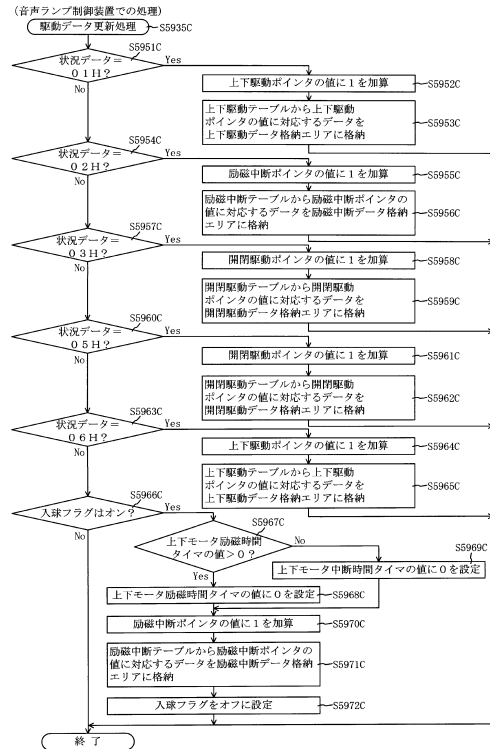
10

20

【 図 1 0 9 9 】



【 図 1 1 0 0 】

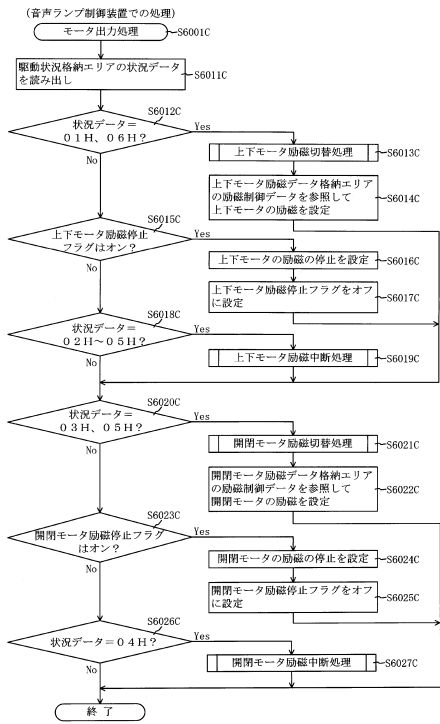


30

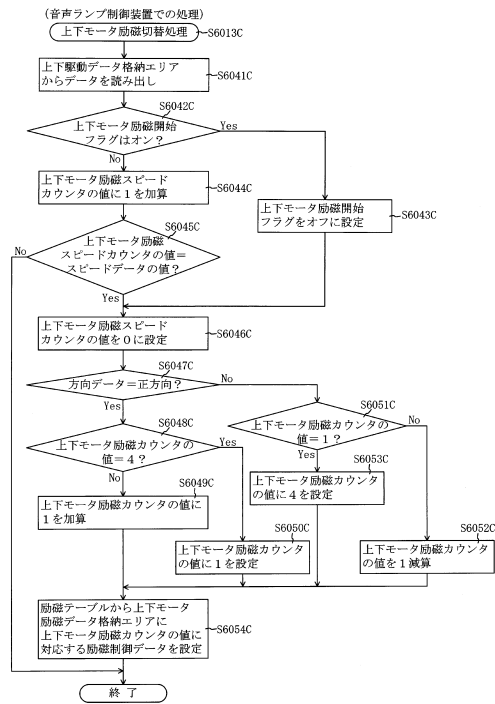
40

50

【図 1101】



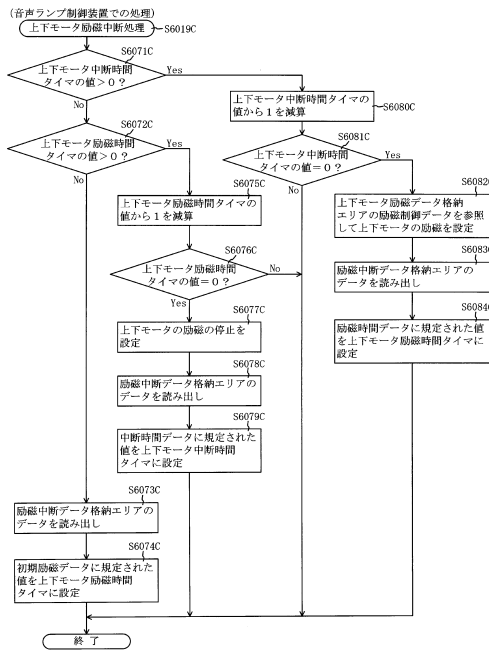
【図 1102】



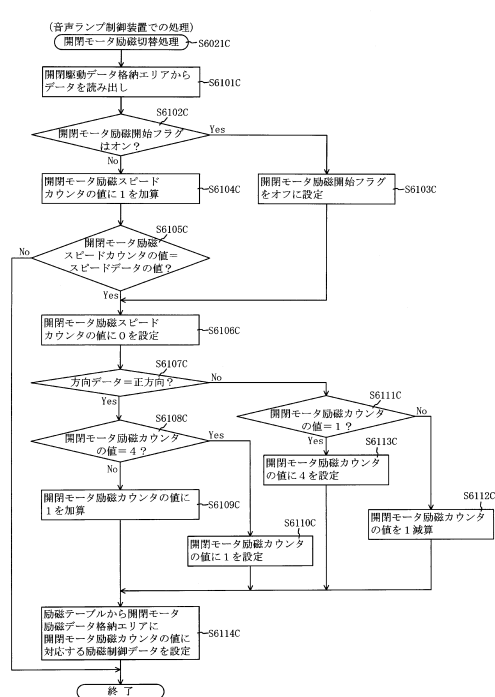
10

20

【図 1103】



【図 1104】



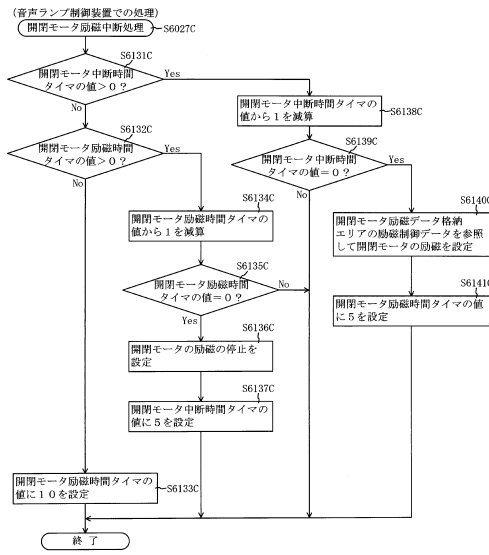
30

40

50



【図 1105】



【図 1106】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図 2 演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V 報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
励磁テーブル	222cg
上下駆動テーブル	222caA
閉閉駆動テーブル	222cbA
中断シナリオテーブル	222caB

(a)

中断シナリオテーブル 222caB

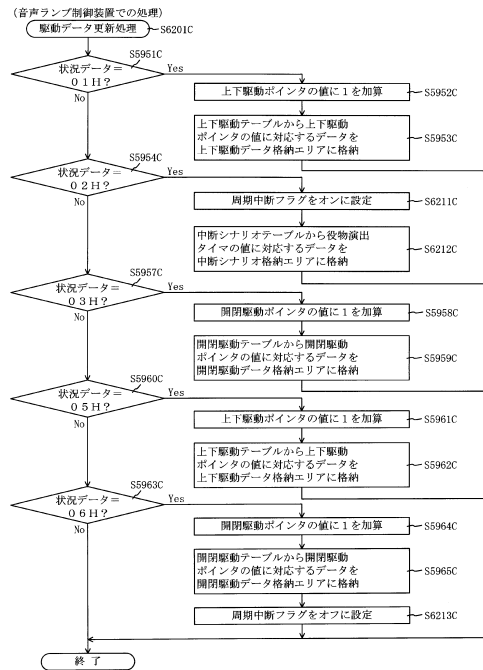
役物演出タイマ 223cc	切替時間 (m s)	中断時間 (m s)	励磁時間 (m s)
18000	2000	5	5
16000	2000	4	6
14000	2000	3	7
12000	2000	2	8
10000	8000	1	9

(b)

【図 1107】

役物駆動関連エリア	223eaB
上下駆動ポイント	223ccaA
閉閉駆動ポイント	223ccbA
上下駆動データ格納エリア	223cccA
閉閉駆動データ格納エリア	223ccdA
駆動状況格納エリア	223cceA
駆動状況切替フラグ	223cefA
上下モータ励磁開始フラグ	223cggA
閉閉モータ励磁開始フラグ	223cehA
上下モータ中断時間タイマ	223ceiA
上下モータ励磁時間タイマ	223cejA
上下モータ励磁停止フラグ	223cekA
閉閉モータ励磁停止フラグ	223celA
上下モータ励磁カウンタ	223cemA
閉閉モータ励磁カウンタ	223cenA
上下モータ励磁スピードカウンタ	223ceoA
閉閉モータ励磁スピードカウンタ	223cepA
上下モータ励磁データ格納エリア	223ceqA
閉閉モータ励磁データ格納エリア	223cesA
励磁中断ポイント	223cetA
閉閉モータ中断時間タイマ	223ceuA
閉閉モータ励磁時間タイマ	223cevA
周期中断フラグ	223caab
中断シナリオ格納エリア	223cabB

【図 1108】



10

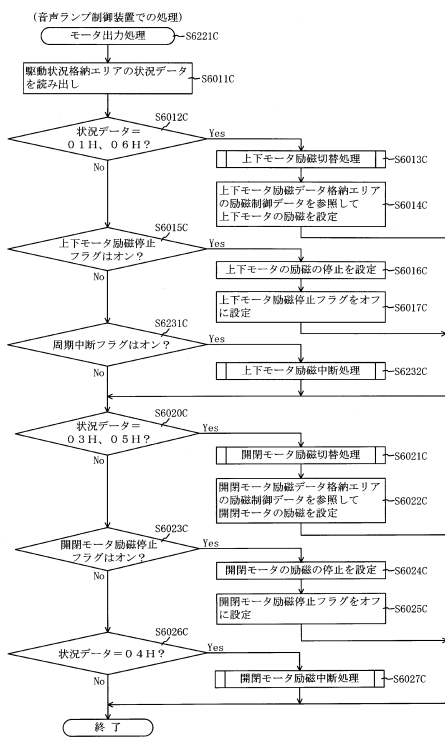
20

30

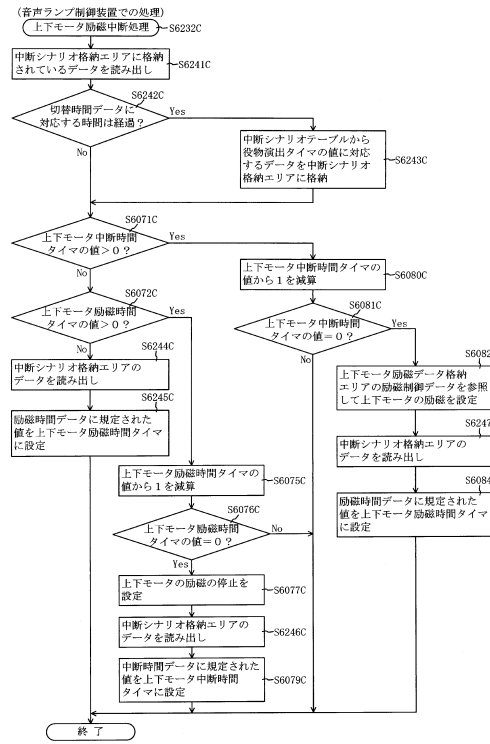
40

50

【図 1109】



【図 1110】



10

20

【図 1111】

ROM

従来動パターン選択テーブル	222a
通常中特図 2 演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V 報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
役物演出実行抽選テーブル	222ca
役物演出結果抽選テーブル	222cb
昇降役物駆動テーブル	222cc
傾倒役物第 1 駆動テーブル	222cd
傾倒役物第 2 駆動テーブル	222ce
励磁中断テーブル	222cf
励磁テーブル	222cg
励磁中断切替テーブル	222caC

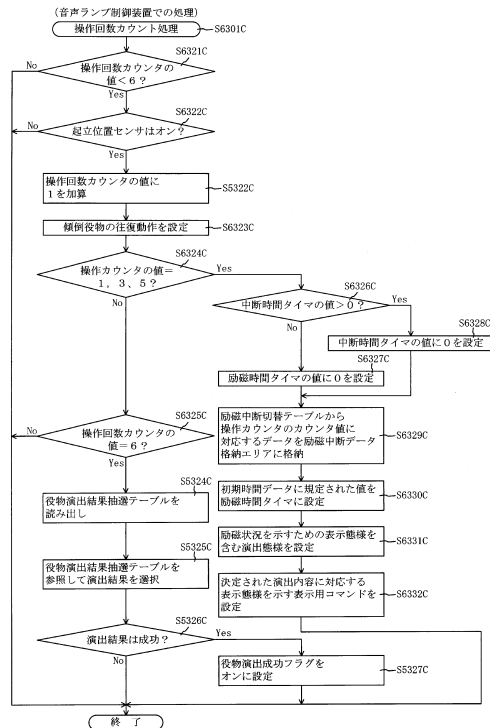
(a)

励磁中断切替テーブル 222caC

操作回数カウンタ 2 2 3 c e	初期励磁 (m s)	中断時間 (m s)	励磁時間 (m s)
1	6	4	6
3	7	3	7
5	8	2	8

(b)

【図 1112】

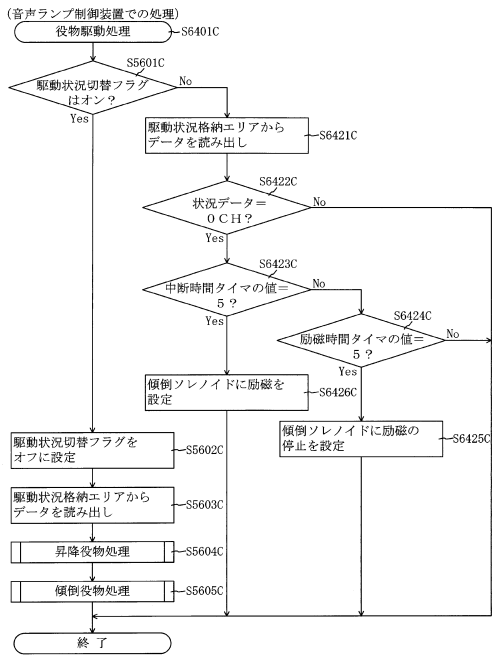


30

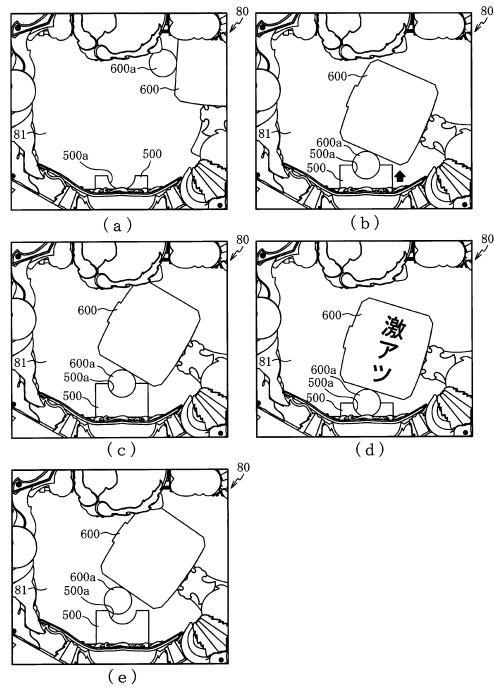
40

50

【 図 1 1 1 3 】



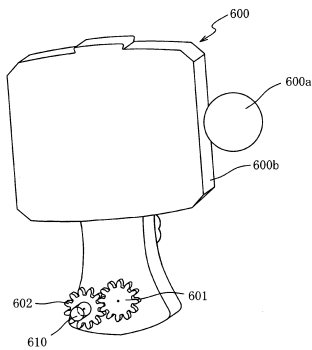
【 図 1 1 1 4 】



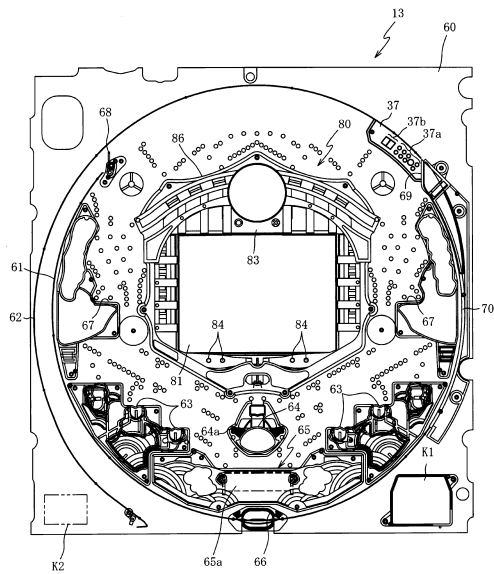
10

20

【 図 1 1 1 5 】



【 図 1 1 1 6 】

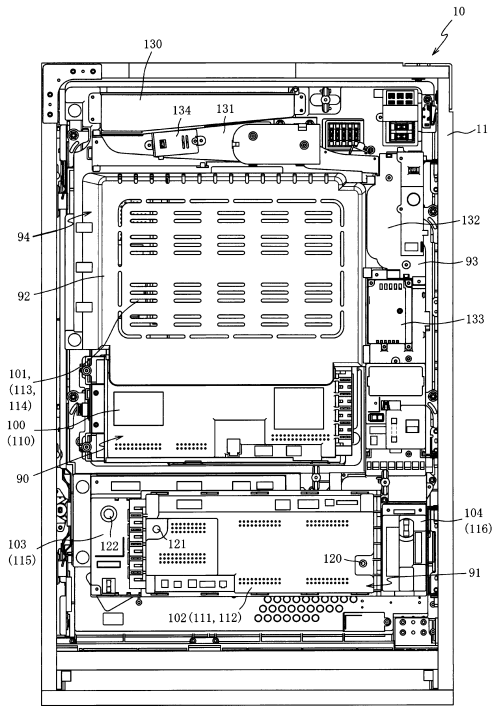


30

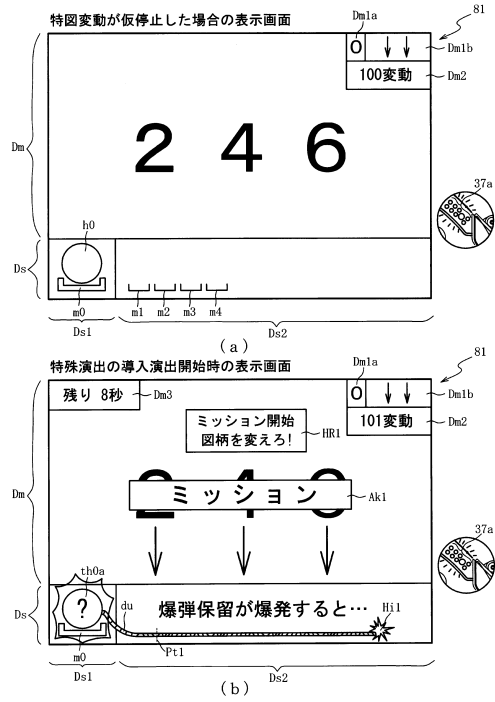
40

50

【図 1 1 1 7】



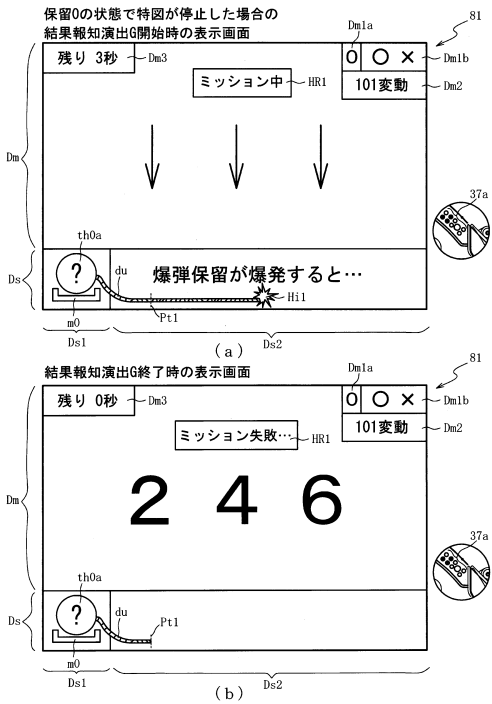
【図 1 1 1 8】



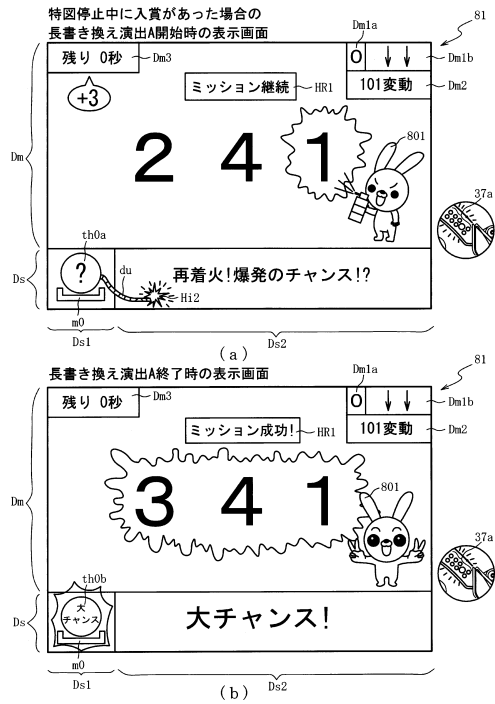
10

20

【図 1 1 1 9】



【図 1 1 2 0】

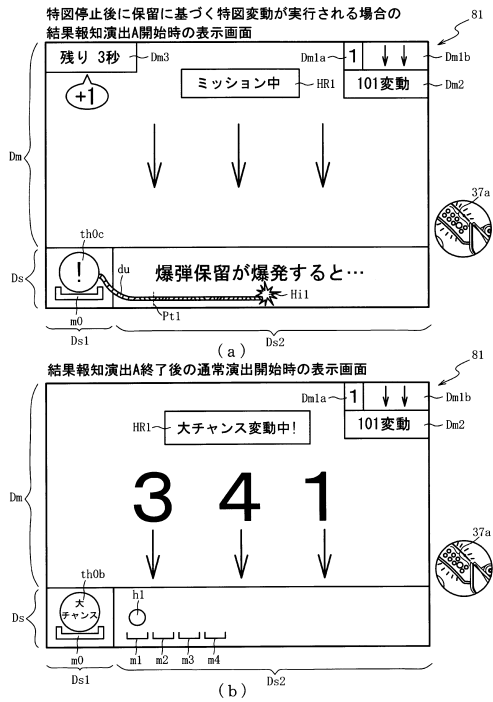


30

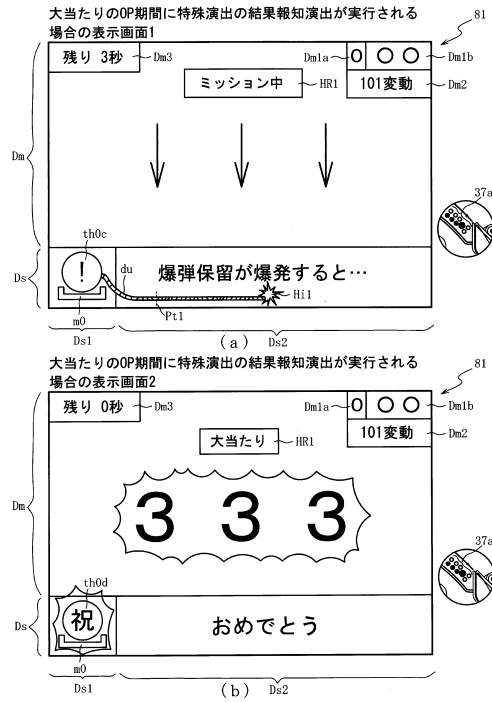
40

50

【図 1 1 2 1】



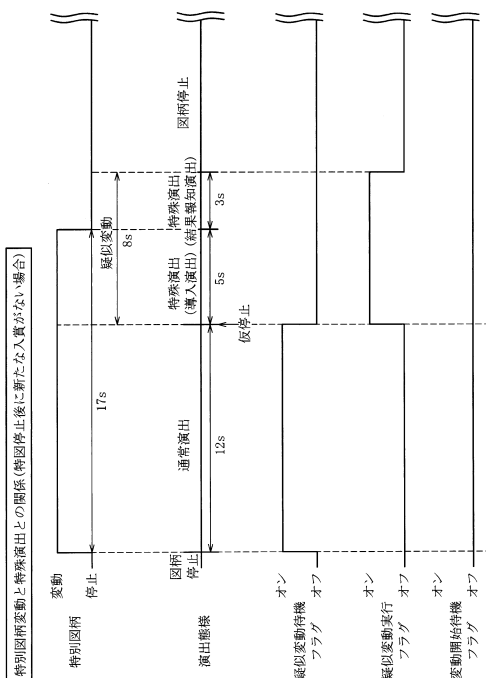
【図 1 1 2 2】



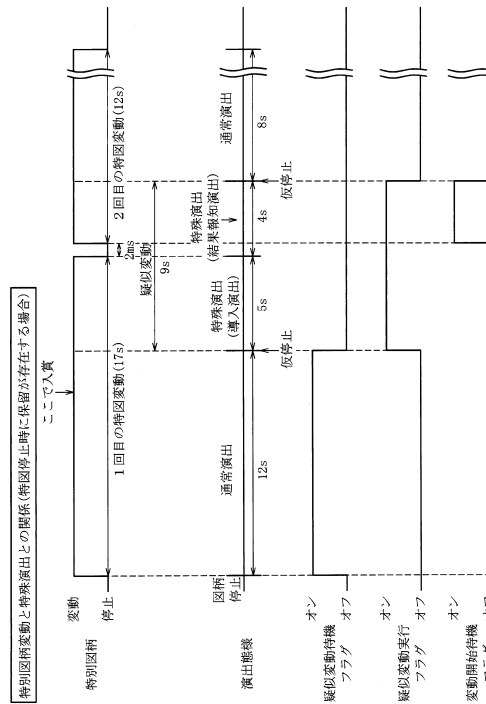
10

20

【図 1 1 2 3】



【図 1 1 2 4】

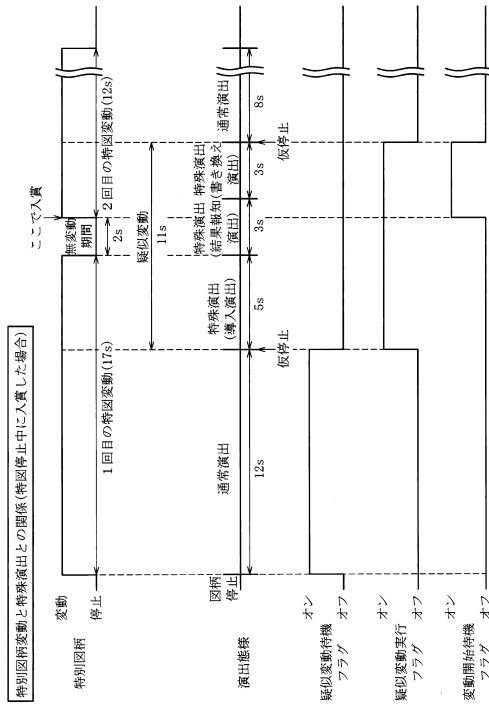


30

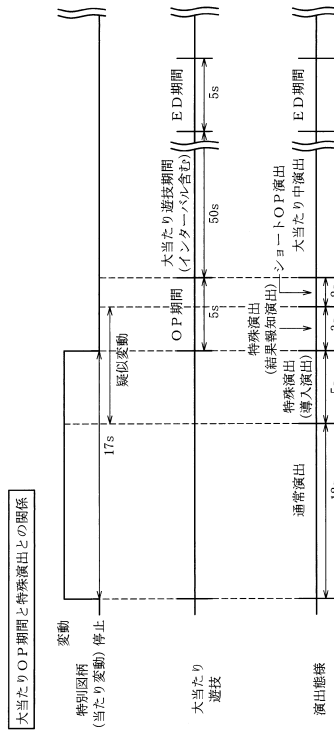
40

50

【図 1 1 2 5】



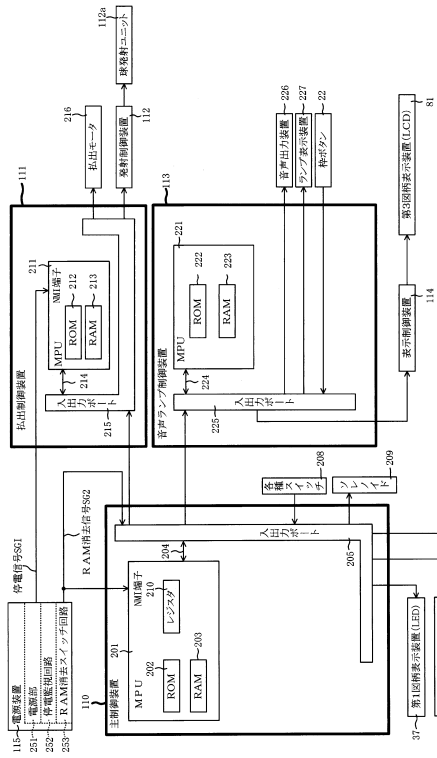
【図 1 1 2 6】



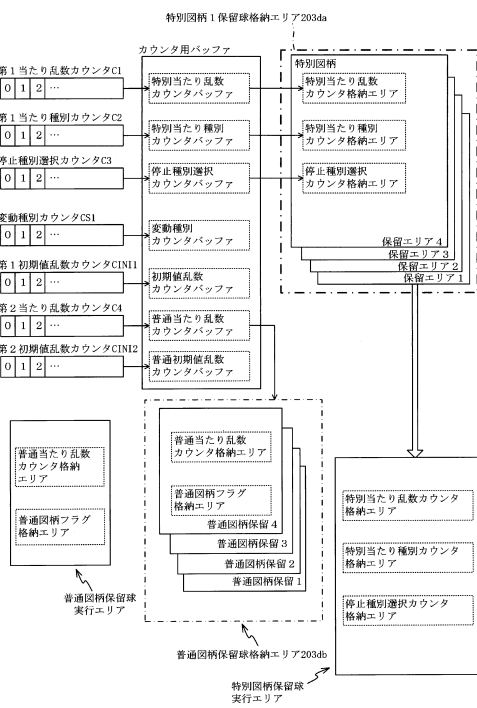
10

20

【図 1 1 2 7】



【図 1 1 2 8】



30

40

50

【図 1 1 2 9】

ROM (主制御装置)	202
特別図柄大当たり乱数テーブル	202da
変動種別選択テーブル	202db
普通図柄大当たり乱数テーブル	202dc
大当たり種別選択テーブル	202dd
変動パターン選択テーブル	202de

(a)

RAM (主制御装置)	203
特別図柄 1 保留球格納エリア	203da
普通図柄保留球格納エリア	203db
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203dc
普通図柄保留球数カウンタ	203dd
時短中カウンタ	203de
確変フラグ	203df
大当たり中フラグ	203dg
発射許可フラグ	203dh
特別図柄変動時間タイマ	203dj
その他メモリエリア	203dz

(b)

【図 1 1 3 0】

202

特別図柄大当たり乱数テーブル202da	
特別図柄の状態	第 1 当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
低確率状態	0~249
高確率状態	0~999

(a)

202

普通図柄大当たり乱数テーブル202dc	
当たり種別	普通当たり乱数カウンタ C 4 (0~239)
低確率時用の普通図柄大当たり乱数テーブル	5~6
高確率時用の普通図柄大当たり乱数テーブル	5~204

(b)

10

20

【図 1 1 3 1】

202

大当たり種別	大当たり A (OR 確変大当たり)	0~59 (振り分け60%)
	大当たり B (OR 通常大当たり)	60~99 (振り分け40%)
	大当たり C	
大当たり種別	大当たり A	0~59 (振り分け60%)
	大当たり B	60~99 (振り分け40%)
大当たり動作		
開放対象	第 1 アタッカ (可変入賞装置 6 S)	
時間 (秒)	30	
球数 (個)	9	
時短中カウンタ	65536	100
確変フラグ	オン	オフ
特別当たり種別カウンタ C 2 (0~99)		

【図 1 1 3 2】

(a)

変動種別選択テーブル	202db
通常中当たり用選択テーブル	202db1
通常中外れ用選択テーブル	202db2
確変・時短中当たり用選択テーブル	202db3
確変・時短中外れ用選択テーブル	202db4

202

(b)

通常中当たり用選択テーブル202db1		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
当たりショートリーチ	00H	0~44
当たりロングリーチ	01H	45~179
当たりスーパーリーチ	02H	180~199

202

(c)

通常中外れ用選択テーブル202db2		
変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタ C S 1 (0~199)
完全外れ	03H	0~109
外れショートリーチ	04H	110~154
外れロングリーチ	05H	155~194
外れスーパーリーチ	06H	195~199

30

40

50

【 図 1 1 3 3 】

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202db3

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS 1 (0~199)
当たりショートリーチ	07H	0~149
当たりロングリーチ	08H	150~199

(a)

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202db4

変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS 1 (0~199)
完全外れ	09H	0~164
外れショートリーチ	0AH	165~199

(b)

【 図 1 1 3 4 】

変動パターン選択テーブル	202de
通常用変動パターン選択テーブル	202de1
確変・時短用変動パターン選択テーブル	202de2

(a)

202

通常用変動パターン選択テーブル202de1

変動種別 データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (m s)
00H	0~3	当たりショートリーチA	12000
01H	0~3	当たりロングリーチA	17000
02H	0~3	当たりスーパーリーチA	30000
03H	0	完全外れA	17000
	1	完全外れB	8000
	2	完全外れC	5000
	3	完全外れD	3000
04H	0~3	外れショートリーチA	12000
05H	0~3	外れロングリーチA	17000
06H	0~3	外れスーパーリーチA	30000

(b)

10

20

【 図 1 1 3 5 】

202

確変・時短用変動パターン選択テーブル202de2

変動種別 データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (m s)
07H	0~3	当たりショートリーチB	5000
08H	0~3	当たりロングリーチB	10000
09H	0~3	完全外れE	3000
0AH	0~3	外れショートリーチB	5000

【 図 1 1 3 6 】

(a)

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果換え演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

30

(b)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄1保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第1演出カウンタ	223de
第2演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
その他メモリア	223dz

40

50



【 図 1 1 3 7 】

222

変動パターン選択テーブル	222da
通常用変動パターン選択Aテーブル	222da1
通常用変動パターン選択Bテーブル	222da2
通常用変動パターン選択Cテーブル	222da3
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222da4

【 図 1 1 3 8 】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222da1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~74
	当たりロングリーチA 2	75~149
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	150~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~94
	外れロングリーチA 2	95~189
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	190~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

10

20

【 図 1 1 3 9 】

222

通常用変動パターン選択Bテーブル222da2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~49
	当たりロングリーチA 2	50~99
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	100~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	通常演出 (外れ12秒変動) +特殊演出 (外れ)	0~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~49
	外れロングリーチA 2	50~99
	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	100~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

【 図 1 1 4 0 】

222

通常用変動パターン選択Cテーブル222da3

通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 C S 1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC 1	0~99
		完全外れC 2	100~198
8000	当たり	当たり超ショートリーチA 1	0~99
		当たり超ショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA 1	0~99
		外れ超ショートリーチA 2	100~198
12000	当たり	当たりショートリーチA 1	0~99
		当たりショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れショートリーチA 1	0~99
		外れショートリーチA 2	100~198
17000	当たり	当たりロングリーチA 1	0~99
		当たりロングリーチA 2	100~198
		外れロングリーチA 1	0~99
	外れ	外れロングリーチA 2	100~198

30

40

50

【図 1 1 4 1】

222

確定・時短用変動パターン選択テーブル222da4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

【図 1 1 4 2】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222ab

変動時間 (m s)	疑似変動更新時間 (m s)	通常演出時間 (m s)
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

(a)

222

結果報知演出態様設定テーブル222dc

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 CS 2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A	4000	0~149
	結果報知演出B		150~198
当たりロングリーチA	結果報知演出C	5000	0~149
	結果報知演出D		150~198
当たりスーパリーチA	結果報知演出E	13000	0~198
	完全外れA、C		0~198
完全外れB、D	結果報知演出F	5000	0~198
	結果報知演出G		0~198
外れショートリーチA	結果報知演出B	4000	0~49
	結果報知演出H		50~198
外れロングリーチA	結果報知演出D	5000	0~49
	結果報知演出F		50~198
外れスーパリーチA	結果報知演出E	13000	0~198

(b)

10

20

【図 1 1 4 3】

222

書き換え演出態様設定テーブル222dd

変動パターン種別	疑似変動残時間 (m s)	演出態様	演出時間 (m s)	第2演出カウンタ値 CS 2 (0~198)
当たりショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出A	3000	0~149
		短書き換え演出B		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出A	2000	0~149
		中書き換え演出B		150~198
当たりロングリーチA	0 < T < 1000	長書き換え演出A	1000	0~149
		長書き換え演出B		150~198
	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出C	2000	0~149
		短書き換え演出D		150~198
当たりスーパリーチA	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出C	3000	0~149
		中書き換え演出D		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出C	4000	0~149
		長書き換え演出D		150~198
外れショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
		短書き換え演出F		12000
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	13000	0~198
		中書き換え演出F		0~198
完全外れA/ 外れロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出B	1000	0~49
		短書き換え演出F		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出B	2000	0~49
		中書き換え演出F		50~198
外れスーパリーチA	0 < T < 1000	長書き換え演出B	3000	0~49
		長書き換え演出F		50~198
	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出D	2000	0~49
		短書き換え演出G		50~198
外れショートリーチA	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出D	3000	0~49
		中書き換え演出G		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出D	4000	0~49
		長書き換え演出G		50~198
外れスーパリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
		短書き換え演出F		12000
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	13000	0~198
		中書き換え演出F		0~198

【図 1 1 4 4】

222

疑似保留追加表示パターン設定テーブル222de

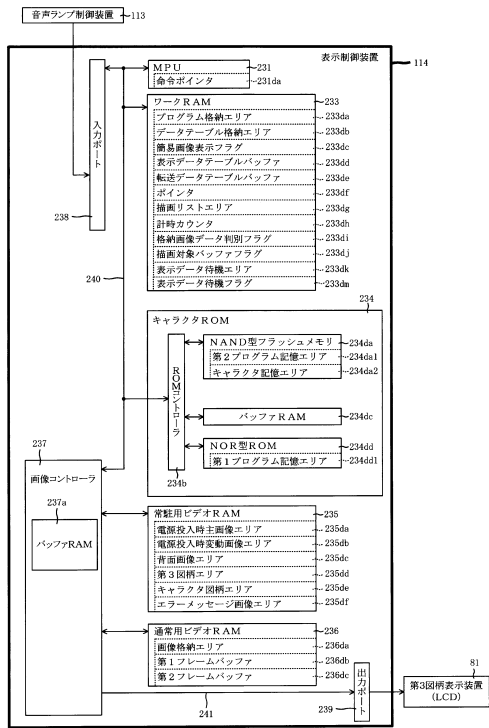
演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果報知演出	疑似保留表示パターンA	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果報知演出A	疑似保留表示パターンB	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果報知演出C		
結果報知演出E		
結果報知演出B	疑似保留表示パターンC	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果報知演出D		
結果報知演出F	疑似保留表示パターンD	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆発不発
結果報知演出G		
結果報知演出H		
短書き換え演出A		
短書き換え演出C	疑似保留表示パターンE	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出E		
中書き換え演出A		
中書き換え演出C		
中書き換え演出E		
長書き換え演出A		
長書き換え演出C	疑似保留表示パターンF	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
長書き換え演出E		
短書き換え演出B		
短書き換え演出D		
短書き換え演出F	疑似保留表示パターンG	再着火なし
短書き換え演出G		
中書き換え演出F		
中書き換え演出H		
中書き換え演出D	疑似保留表示パターンH	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆発不発
長書き換え演出D		
長書き換え演出F		
長書き換え演出G		

30

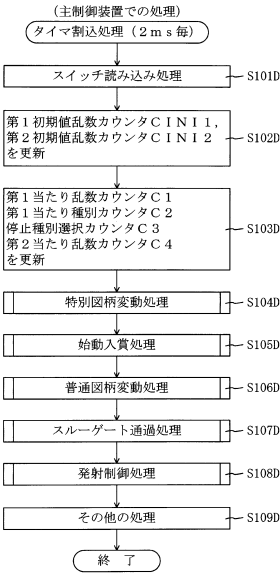
40

50

【図 1 1 4 5】



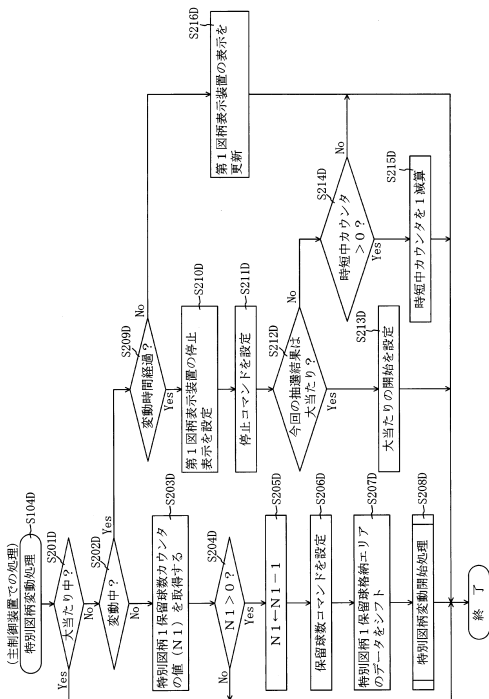
【図 1 1 4 6】



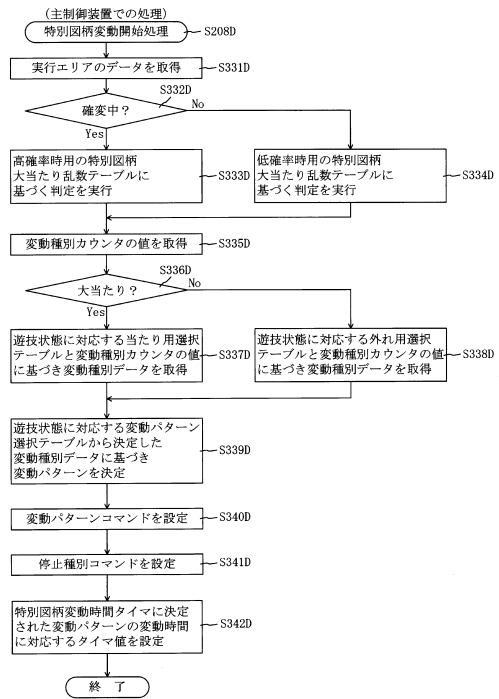
10

20

【図 1 1 4 7】



【図 1 1 4 8】

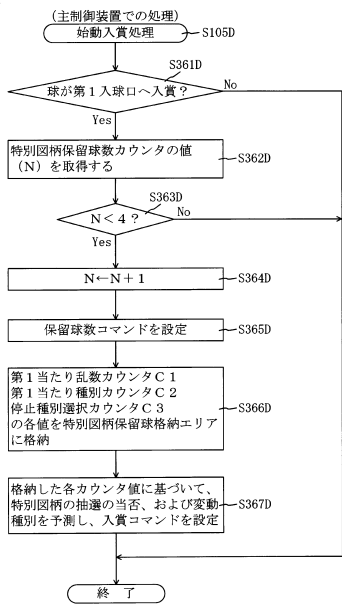


30

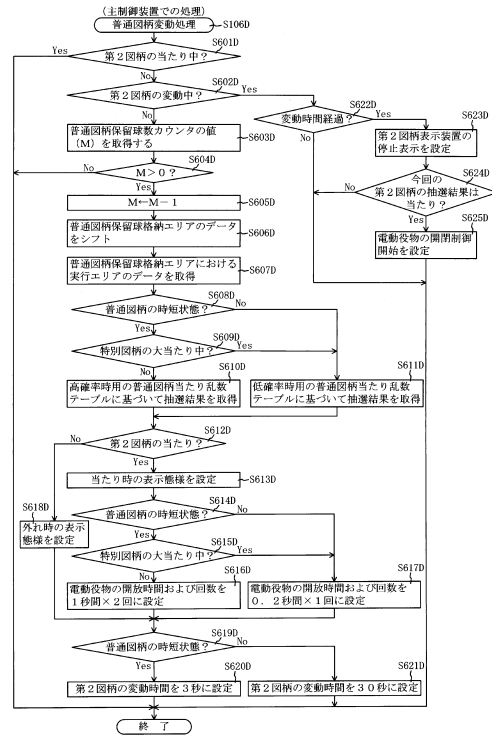
40

50

【図 1149】



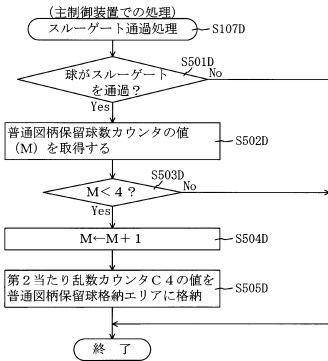
【図 1150】



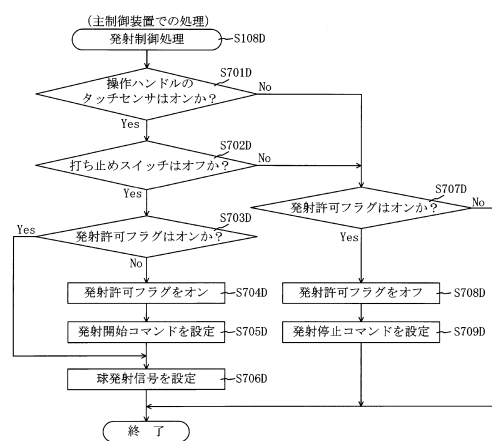
10

20

【図 1151】



【図 1152】

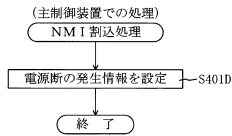


30

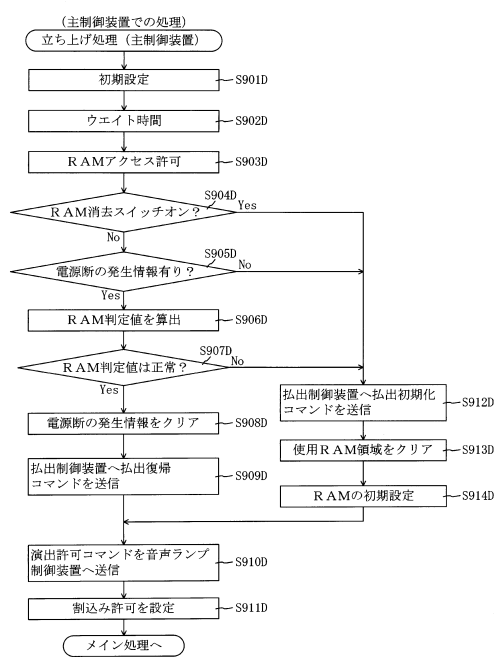
40

50

【 図 1 1 5 3 】



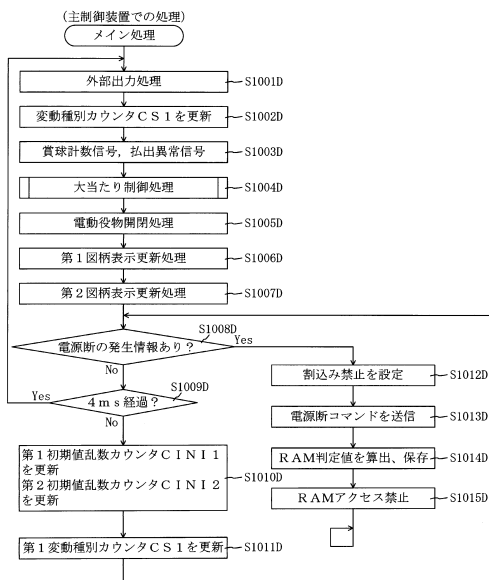
【 図 1 1 5 4 】



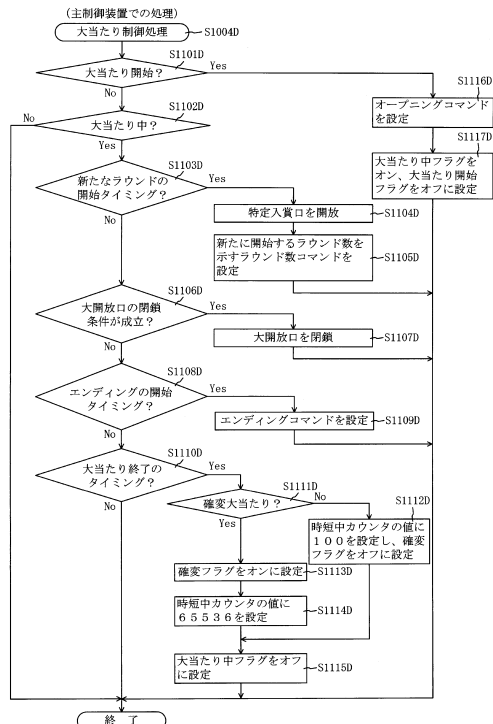
10

20

【 図 1 1 5 5 】



【 図 1 1 5 6 】

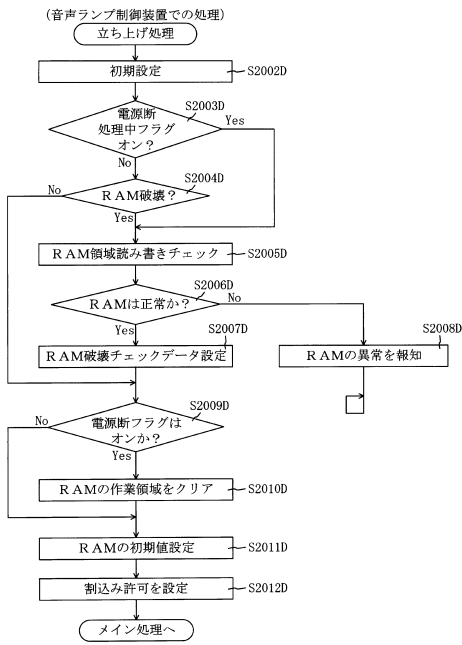


30

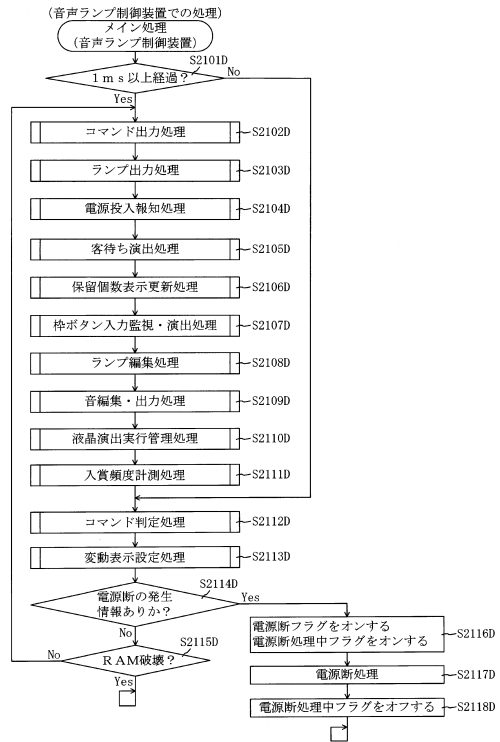
40

50

【 図 1 1 5 7 】



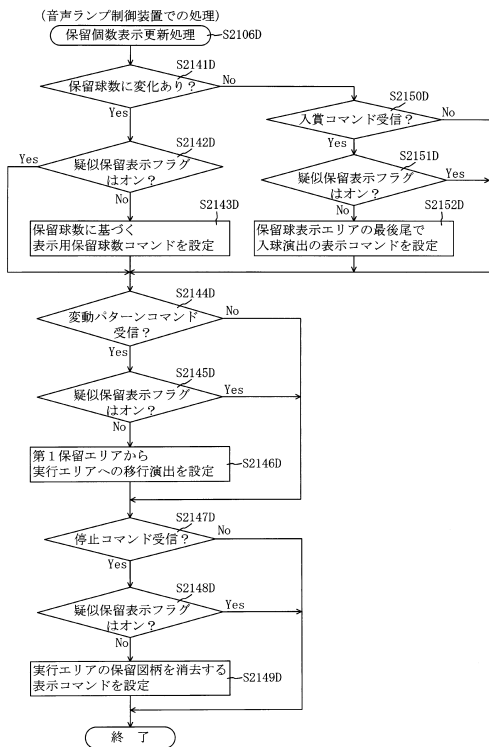
【 図 1 1 5 8 】



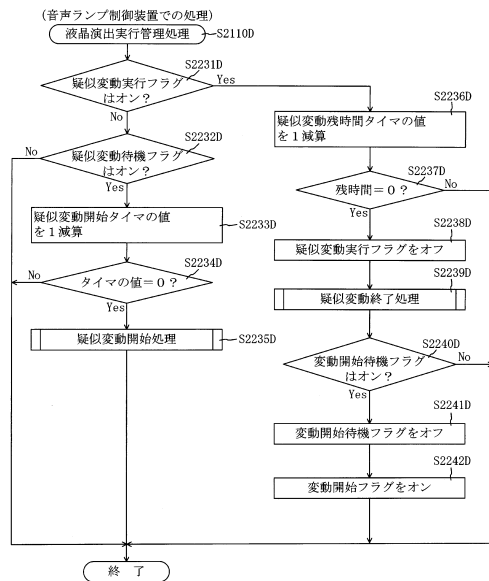
10

20

【 図 1 1 5 9 】



【 図 1 1 6 0 】

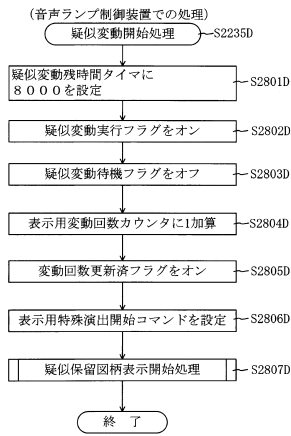


30

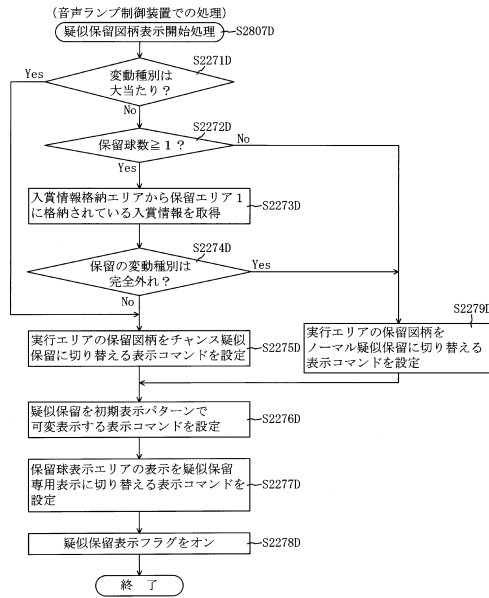
40

50

【図 1 1 6 1】



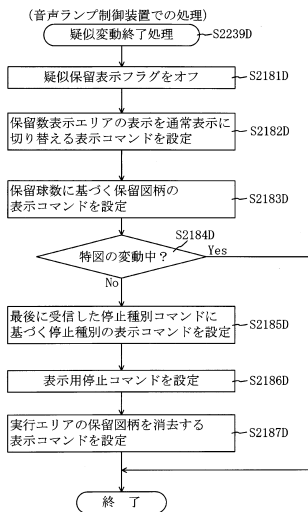
【図 1 1 6 2】



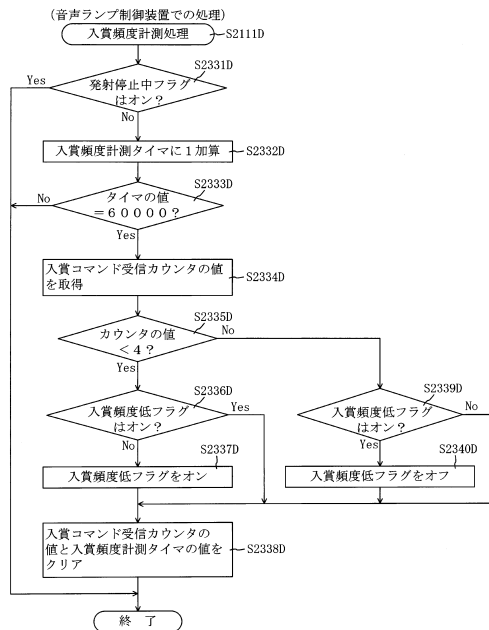
10

20

【図 1 1 6 3】



【図 1 1 6 4】

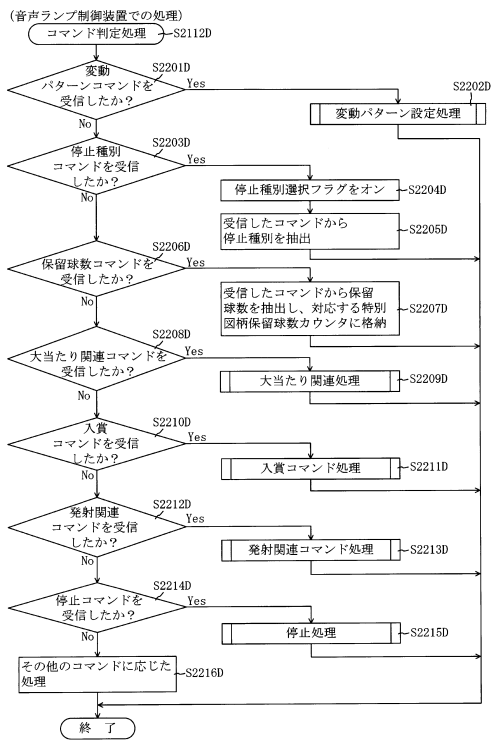


30

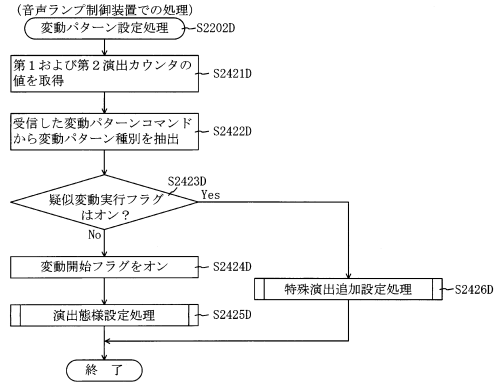
40

50

【 図 1 1 6 5 】



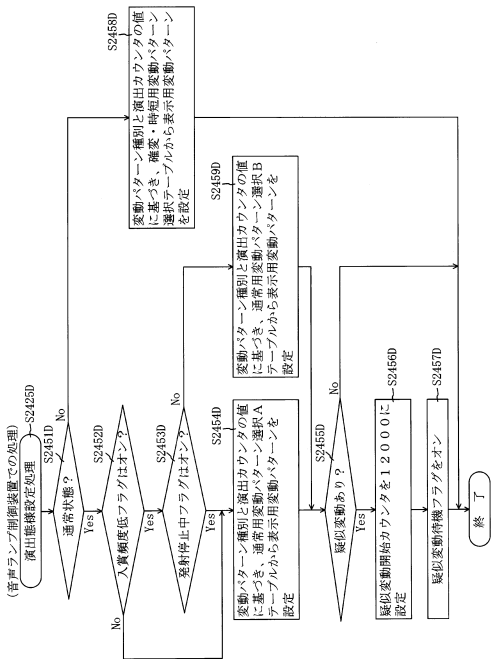
【 図 1 1 6 6 】



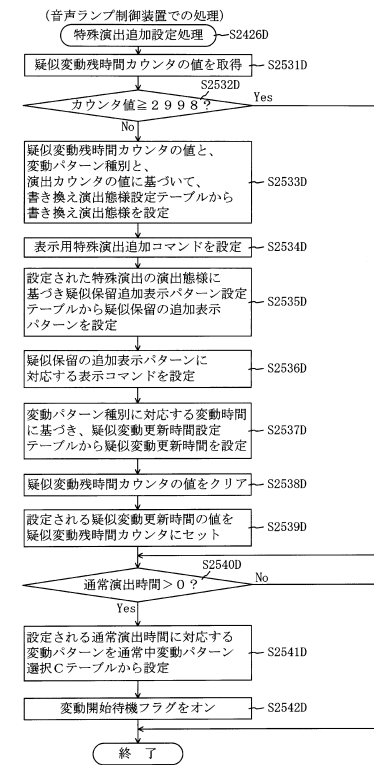
10

20

【 図 1 1 6 7 】



【 図 1 1 6 8 】



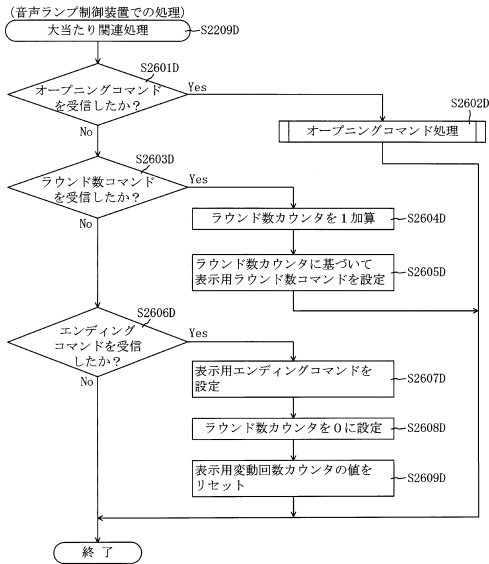
30

40

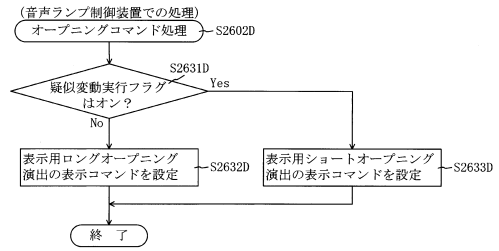
50



【図 1169】



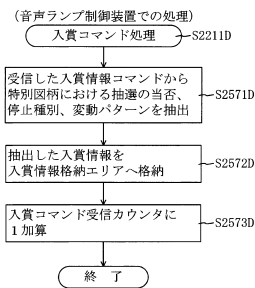
【図 1170】



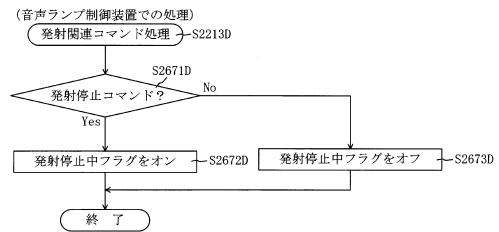
10

20

【図 1171】



【図 1172】

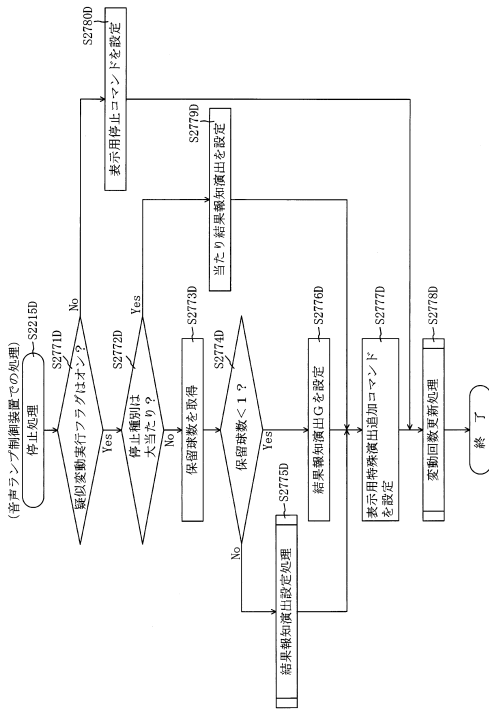


30

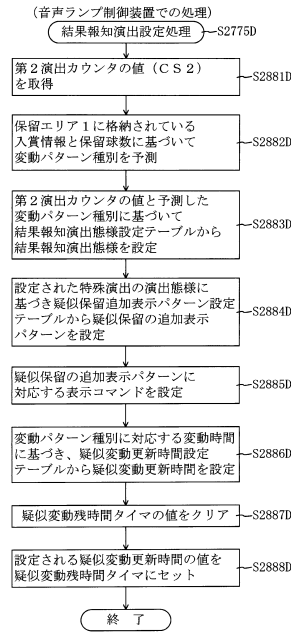
40

50

【図 1173】



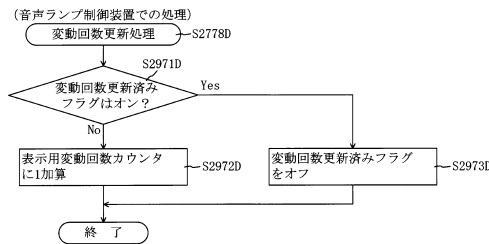
【図 1174】



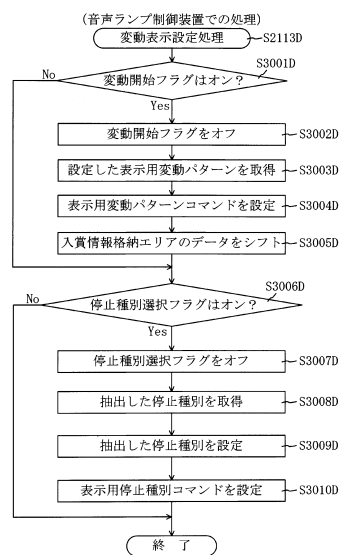
10

20

【図 1175】



【図 1176】

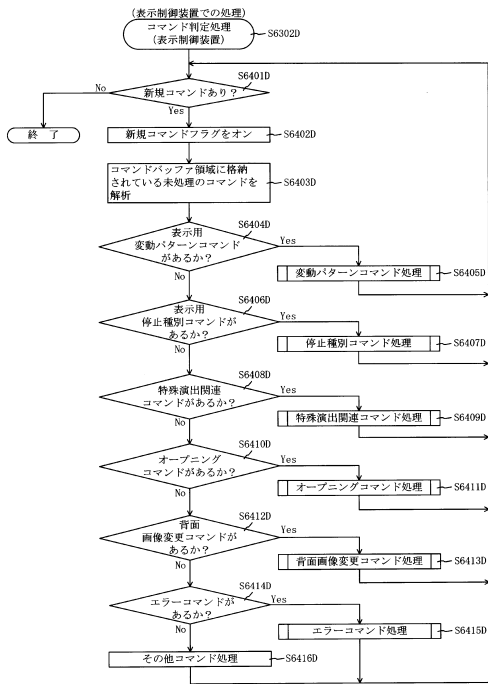


30

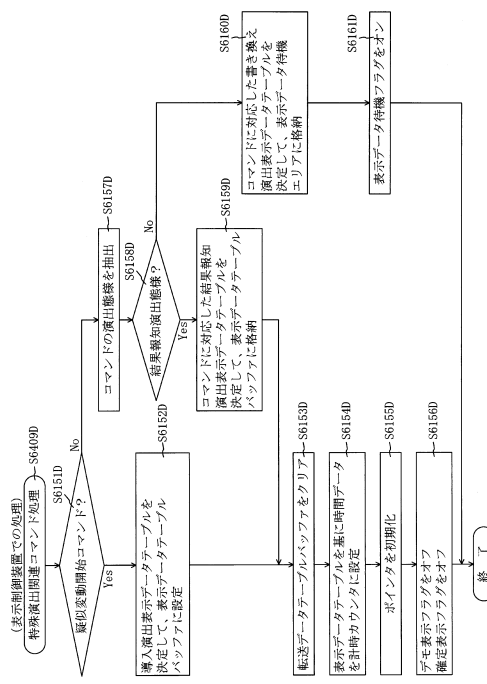
40

50

【図 1177】



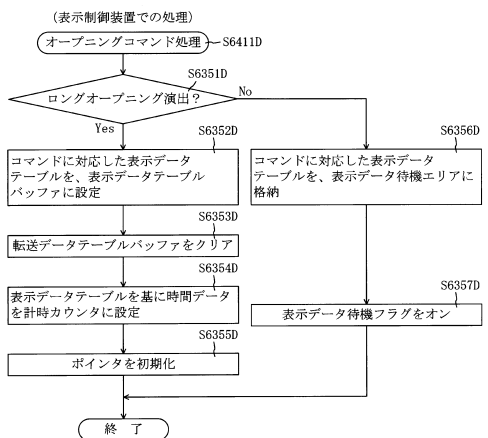
【図 1178】



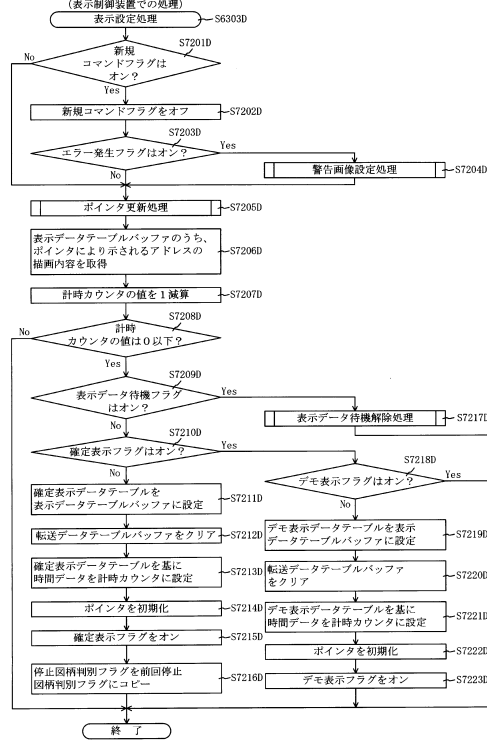
10

20

【図 1179】



【図 1180】

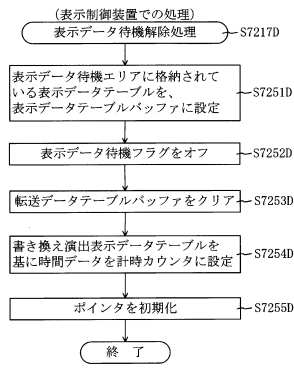


30

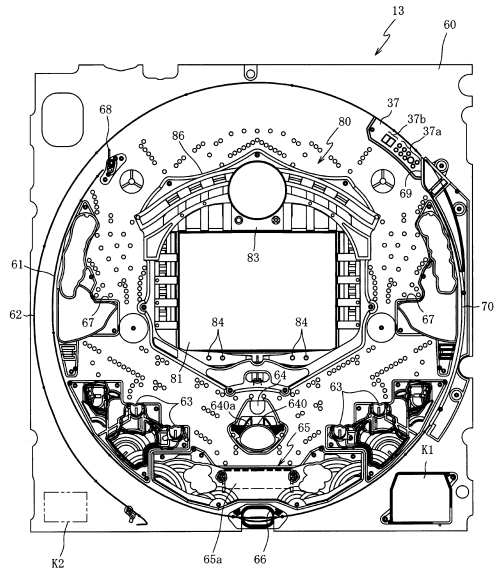
40

50

【 図 1 1 8 1 】



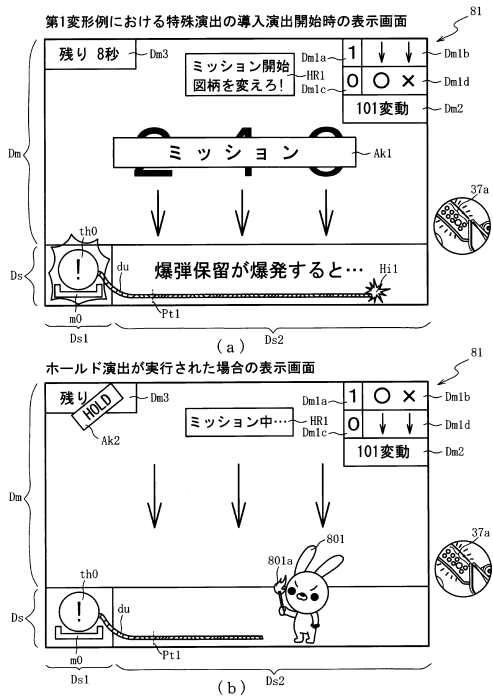
【 図 1 1 8 2 】



10

20

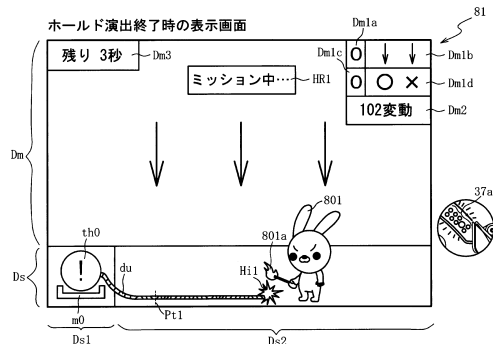
【 図 1 1 8 3 】



30

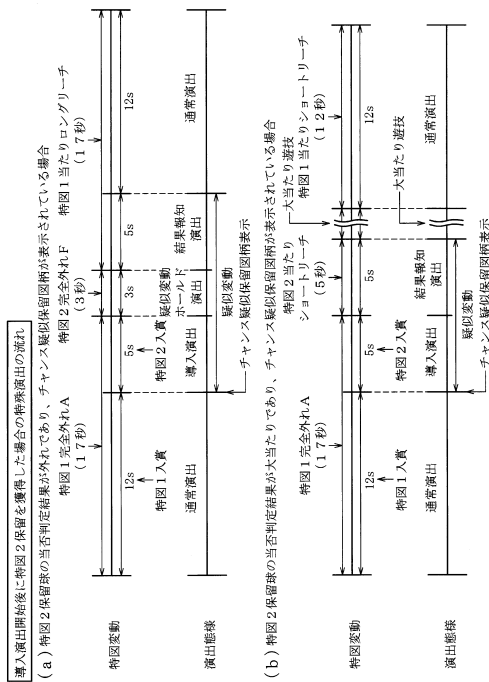
40

【 図 1 1 8 4 】

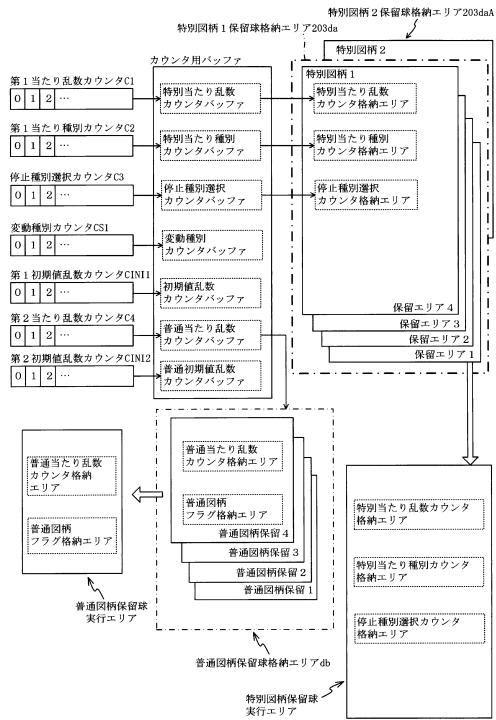


50

【 図 1 1 8 5 】



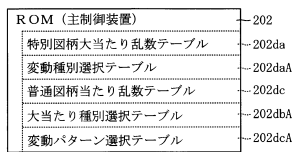
【 図 1 1 8 6 】



10

20

【 図 1 1 8 7 】

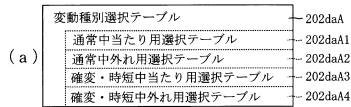


(a)



(b)

【 図 1 1 8 8 】



(a)

通常中当たり用選択テーブル202daA1

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS1 (0~199)
特図1	当たりショートリーチ	00H	0~44
	当たりロングリーチ	01H	45~179
	当たりスーパーリーチ	02H	180~199
特図2	当たりショートリーチ	0BH	0~199

(b)

通常中外れ用選択テーブル202daA2

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS1 (0~199)
特図1	完全外れ	03H	0~109
	外れショートリーチ	04H	110~154
	外れロングリーチ	05H	155~194
	外れスーパーリーチ	06H	195~199
特図2	完全外れ	11H	0~199

(c)

30

40

50

【図 1 1 8 9】

202

確変・時短中当たり用選択テーブル202daA3

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS1 (0~199)
特図1 特図2 共通	当たりショートリーチ	07H	0~149
	当たりロングリーチ	08H	150~199

202

確変・時短中外れ用選択テーブル202daA4

特図種別	変動種別	変動種別データ	変動種別カウンタCS1 (0~199)
特図1 特図2 共通	完全外れ	09H	0~164
	外れショートリーチ	0AH	165~199

【図 1 1 9 0】

202

特図種別	当たり種別	大当たり動作内容		時短中カウンタ 203df (0~99)	確変 フラグ 203df オン	特別当たり 種別カウンタC2 (0~99)
		開放対象	開放動作 時間 (秒)			
特図1	大当たりA (6R確変大当たり)	第1アタック (可変入賞数値65)	30	9	オン	0~29 (振り分け30%)
	大当たりB (10R確変大当たり)					30~59 (振り分け30%)
	大当たりC (5R通常大当たり)					60~99 (振り分け40%)
	大当たりD (10R確変大当たり)					0~59 (振り分け60%)
特図2	大当たりD (10R通常大当たり)				オン	60~99 (振り分け40%)
	大当たりD (10R通常大当たり)				オフ	60~99 (振り分け40%)

10

20

【図 1 1 9 1】

202dcA

202dcA1

202dcA2

(a)

変動パターン	保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)
07H	0~3	当たりショートリーチB	5000
08H	0~3	当たりロングリーチB	10000
09H	0~3	完全外れE	3000
0AH	0~3	外れショートリーチB	5000

30

【図 1 1 9 2】

202

通常用変動パターン選択テーブル202dcA1

変動種別 データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)
00H	0~3	当たりショートリーチA	12000
01H	0~3	当たりロングリーチA	17000
02H	0~3	当たりスーパーリーチA	30000
0BH	0~3	当たりショートリーチC	5000
03H	0	完全外れA	17000
	1	完全外れB	8000
	2	完全外れC	5000
	3	完全外れD	3000
04H	0~3	外れショートリーチA	12000
05H	0~3	外れロングリーチA	17000
06H	0~3	外れスーパーリーチA	30000
0CH	0~3	完全外れF	3000

(b)

40

202

確変・時短用変動パターン選択テーブル202dcA2

変動種別 データ値	保留球数	変動パターン	変動時間 (ms)
07H	0~3	当たりショートリーチB	5000
08H	0~3	当たりロングリーチB	10000
09H	0~3	完全外れE	3000
0AH	0~3	外れショートリーチB	5000

50

【 図 1 1 9 3 】

(a)

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222daA
疑似変動更新時間設定テーブル	222dbA
結果報知演出態様設定テーブル	222dcA
書き換え演出態様設定テーブル	222ddA
疑似保留表示パターン設定テーブル	222deA

【 図 1 1 9 4 】

変動パターン選択テーブル	222daA
通常用変動パターン選択Aテーブル	222daA1
通常用変動パターン選択Bテーブル	222daA2
通常用変動パターン選択Cテーブル	222daA3
種変・時短用変動パターン選択テーブル	222daA4

(b)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄1保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
特図1入賞情報格納エリア	223dd
第1演出カウンタ	223de
第2演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
疑似保留図柄先読みフラグ	223daA
疑似変動ホールドフラグ	223dbA
特別図柄2保留球数カウンタ	223dcA
特図2入賞情報格納エリア	223ddA
その他メモリエリア	223dz

10

20

【 図 1 1 9 5 】

通常用変動パターン選択Aテーブル222daA1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA1	0~99
	当たりショートリーチA2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA1	0~74
	当たりロングリーチA2	75~149
当たりスーパーリーチA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	150~198
	当たりスーパーリーチA1	0~99
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA2	100~198
	当たりショートリーチC	0~99
当たりショートリーチC	当たりショートリーチC1	0~99
	当たりショートリーチC2	100~198
完全外れA	完全外れA1	0~99
	完全外れA2	100~198
完全外れB	完全外れB1	0~99
	完全外れB2	100~198
完全外れC	完全外れC1	0~99
	完全外れC2	100~198
完全外れD	完全外れD1	0~99
	完全外れD2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA1	0~99
	外れショートリーチA2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA1	0~94
	外れロングリーチA2	95~189
外れスーパーリーチA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	190~198
	外れスーパーリーチA1	0~99
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA2	100~198
	完全外れF1	0~99
完全外れF	完全外れF2	100~198

【 図 1 1 9 6 】

通常用変動パターン選択Bテーブル222daA2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA1	0~99
	当たりショートリーチA2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA1	0~49
	当たりロングリーチA2	50~99
当たりスーパーリーチA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (当たり)	100~198
	当たりスーパーリーチA1	0~99
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA2	100~198
	当たりショートリーチC	0~99
当たりショートリーチC	当たりショートリーチC1	0~99
	当たりショートリーチC2	100~198
完全外れA	通常演出 (外れ12秒変動) +疑似変動 (外れ)	0~198
	完全外れB1	0~99
完全外れB	完全外れB2	100~198
	完全外れC1	0~99
完全外れC	完全外れC2	100~198
	完全外れD1	0~99
完全外れD	完全外れD2	100~198
	外れショートリーチA	外れショートリーチA1
外れショートリーチA2		100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA1	0~49
	外れロングリーチA2	50~99
外れスーパーリーチA	通常演出 (外れ12秒変動) +特殊演出 (外れ)	100~198
	外れスーパーリーチA1	0~99
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA2	100~198
	完全外れF1	0~99
完全外れF	完全外れF2	100~198

30

40

50

【 図 1 1 9 7 】

222

通常用変動パターン選択テーブル222daA3

通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC1	0~99
		完全外れC2	100~198
8000	当たり	当たりショートリーチA3	0~99
		当たりショートリーチA4	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA1	0~99
		外れ超ショートリーチA2	100~198
12000	当たり	当たりショートリーチA1	0~99
		当たりショートリーチA2	100~198
	外れ	外れショートリーチA1	0~99
		外れショートリーチA2	100~198
17000	当たり	当たりロングリーチA1	0~99
		当たりロングリーチA2	100~198
	外れ	外れロングリーチA1	0~99
		外れロングリーチA2	100~198

【 図 1 1 9 8 】

222

確定・時短用変動パターン選択テーブル222daA4

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB1	0~99
	当たりショートリーチB2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB1	0~99
	当たりロングリーチB2	100~198
完全外れE	完全外れE1	0~99
	完全外れE2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB1	0~99
	外れショートリーチB2	100~198

10

20

【 図 1 1 9 9 】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbA

変動時間 (ms)	疑似変動更新時間 (ms)	通常演出時間 (ms)
3000	3000	0
5000	5000	0
8000	3000	5000
12000	4000	8000
17000	5000	12000
30000	13000	17000

(a)

【 図 1 2 0 0 】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dcA

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A	4000	0~149
	結果報知演出B		150~198
当たりロングリーチA	結果報知演出C	5000	0~149
	結果報知演出D		150~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198
当たりショートリーチC	結果報知演出I	5000	0~198
完全外れA、C	結果報知演出F	5000	0~198
完全外れB、D、F	結果報知演出G	3000	0~198
外れショートリーチA	結果報知演出B	4000	0~49
	結果報知演出H		50~198
外れロングリーチA	結果報知演出D	5000	0~49
	結果報知演出F		50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198

(b)

222

書き換え演出態様設定テーブル222daA

変動パターン種別	疑似変動残時間 (ms)	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出A	3000	0~149
		短書き換え演出B		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出A	2000	0~149
		中書き換え演出B		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出A	1000	0~149
		長書き換え演出B		150~198
当たりロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出C	2000	0~149
		短書き換え演出D		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出C	3000	0~149
		中書き換え演出D		150~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出C	4000	0~149
		長書き換え演出D		150~198
当たりスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198
当たりショートリーチC	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出H	2000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出H	3000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出H	4000	0~198
外れショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出B	1000	0~49
		短書き換え演出F		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出B	2000	0~49
		中書き換え演出F		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出B	3000	0~49
		長書き換え演出F		50~198
完全外れA/外れロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出D	2000	0~49
		短書き換え演出G		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出D	3000	0~49
		中書き換え演出G		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出D	4000	0~49
		長書き換え演出G		50~198
外れスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198

30

40

50



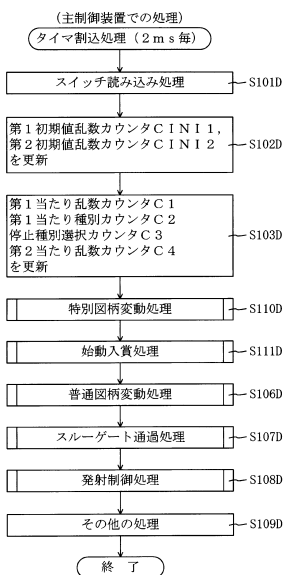
【図 1 2 0 1】

222

疑似保留表示パターン設定テーブル222da

演出態様	疑似保留表示パターン	表示シナリオ
当たり結果告知演出	疑似保留表示パターンA	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「祝」保留表示
結果告知演出H		
短書き換え演出I		
中書き換え演出I		
長書き換え演出I		
結果告知演出A	疑似保留表示パターンB	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
結果告知演出C		
結果告知演出E		
結果告知演出B	疑似保留表示パターンC	疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
結果告知演出D		
結果告知演出F	疑似保留表示パターンD	疑似変動残時間カウンタ値2000で消火し、爆発不発
結果告知演出G		
結果告知演出H		
短書き換え演出A		
短書き換え演出C	疑似保留表示パターンE	再着火→特殊演出残時間カウンタ値0で爆発し、「大チャンス」保留表示
短書き換え演出E		
中書き換え演出A		
中書き換え演出C		
中書き換え演出E		
長書き換え演出A		
長書き換え演出C		
長書き換え演出E		
短書き換え演出B		
短書き換え演出D		
中書き換え演出B		
中書き換え演出D		
長書き換え演出B	疑似保留表示パターンF	再着火→疑似変動残時間カウンタ値0で爆発し、「チャンス」保留表示
長書き換え演出D		
短書き換え演出F		
短書き換え演出G		
中書き換え演出F	疑似保留表示パターンG	再着火なし
中書き換え演出G		
長書き換え演出F		
長書き換え演出G		
中書き換え演出H	疑似保留表示パターンH	再着火→疑似変動残時間カウンタ値1000で消火し、爆発不発
長書き換え演出H		
短書き換え演出I		
長書き換え演出I		

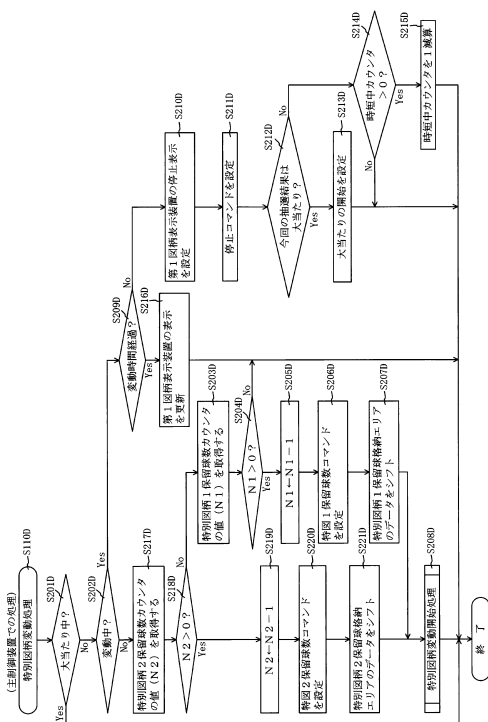
【図 1 2 0 2】



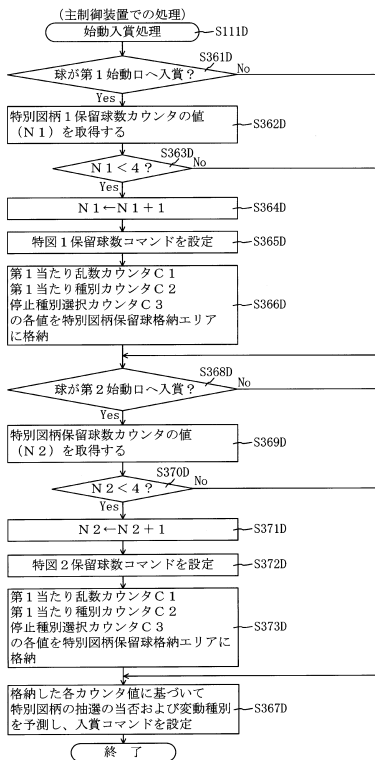
10

20

【図 1 2 0 3】



【図 1 2 0 4】

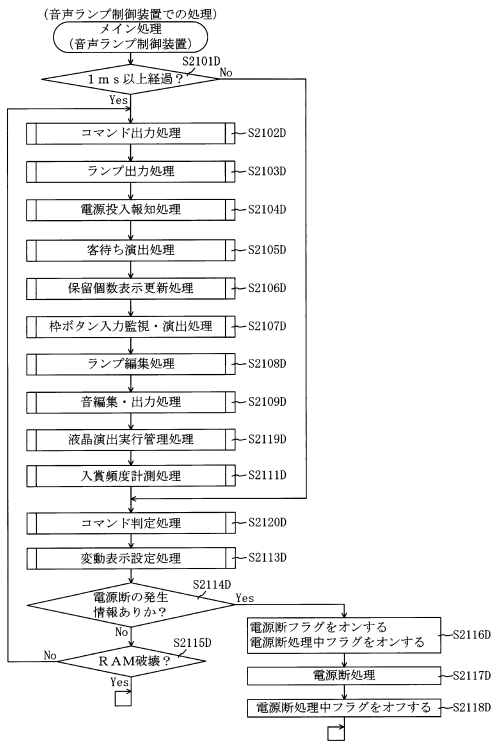


30

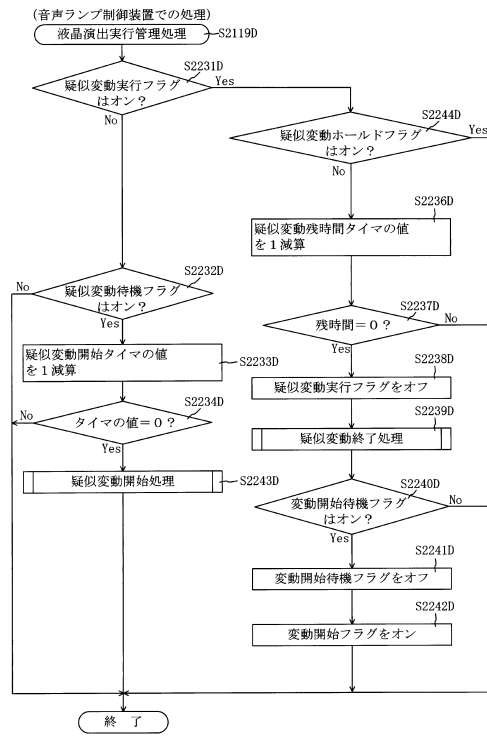
40

50

【 図 1 2 0 5 】



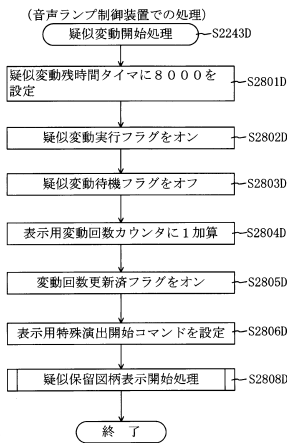
【 図 1 2 0 6 】



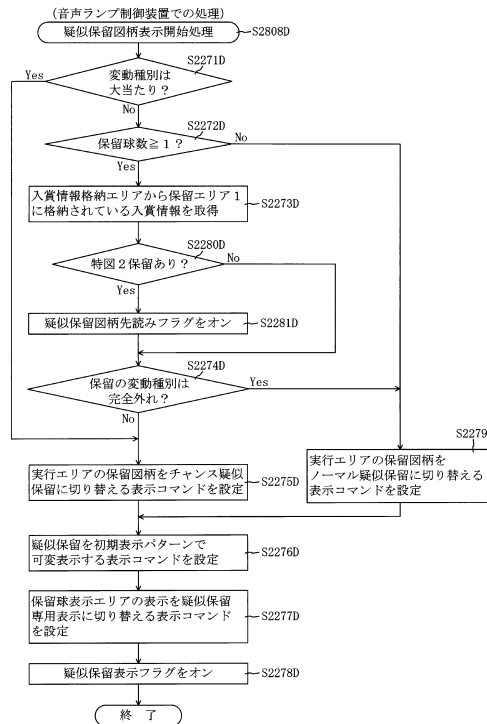
10

20

【 図 1 2 0 7 】



【 図 1 2 0 8 】

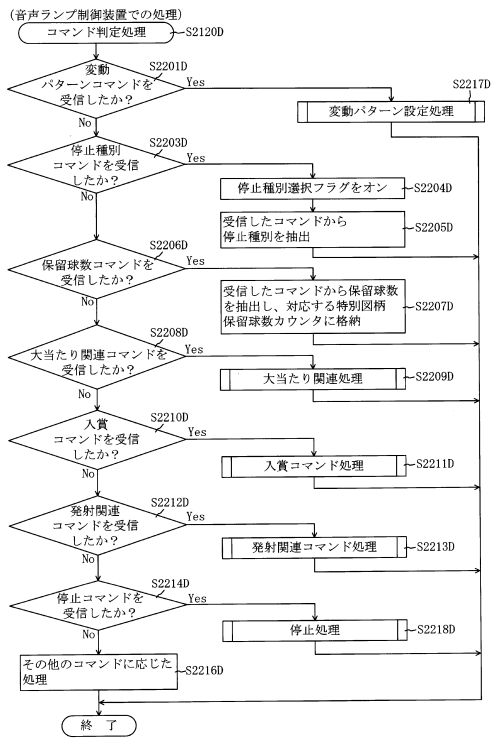


30

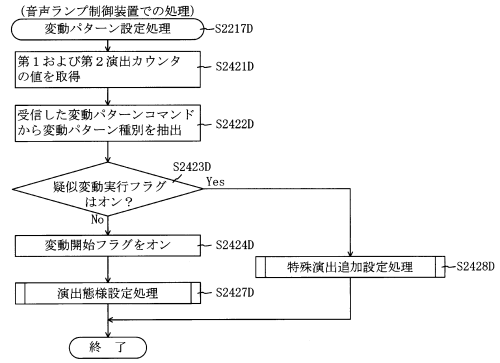
40

50

【図 1209】



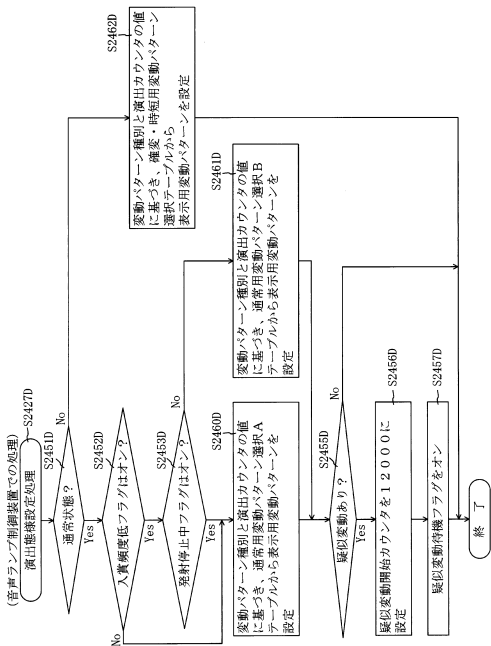
【図 1210】



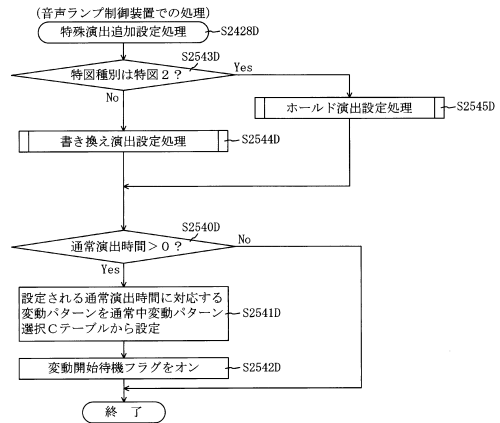
10

20

【図 1211】



【図 1212】

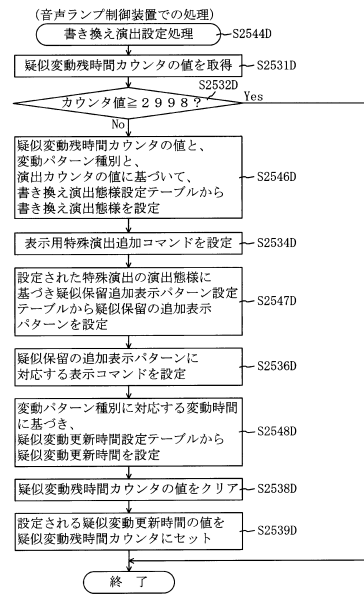


30

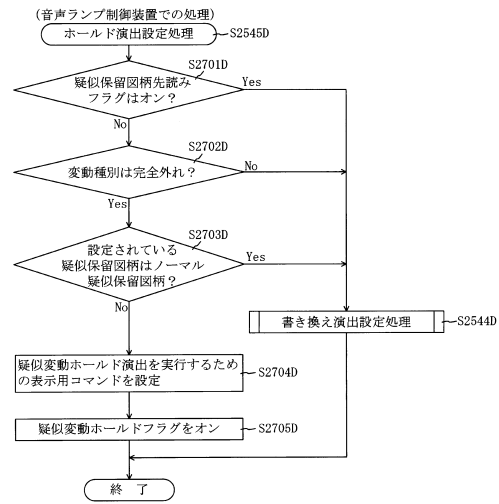
40

50

【 図 1 2 1 3 】



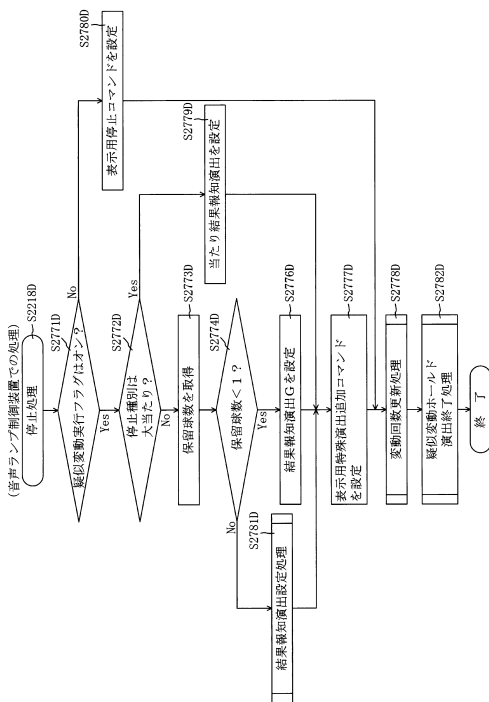
【 図 1 2 1 4 】



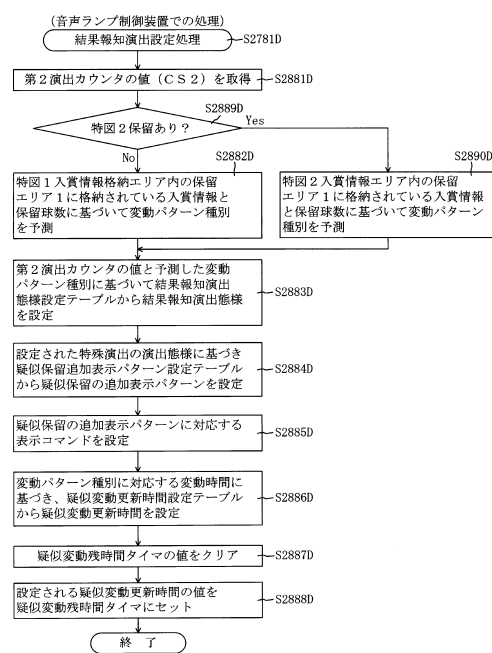
10

20

【 図 1 2 1 5 】



【 図 1 2 1 6 】

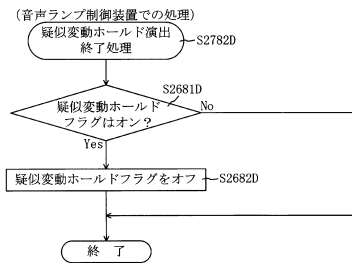


30

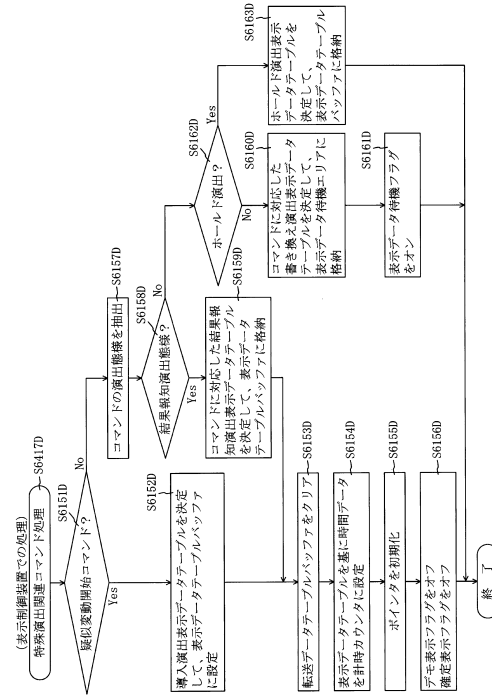
40

50

【 図 1 2 1 7 】



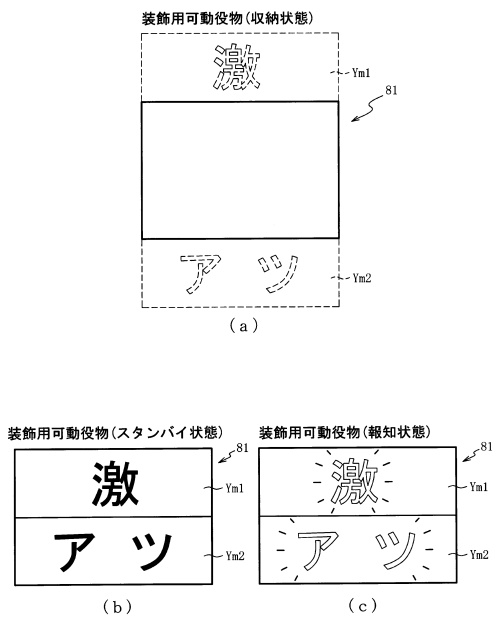
【 図 1 2 1 8 】



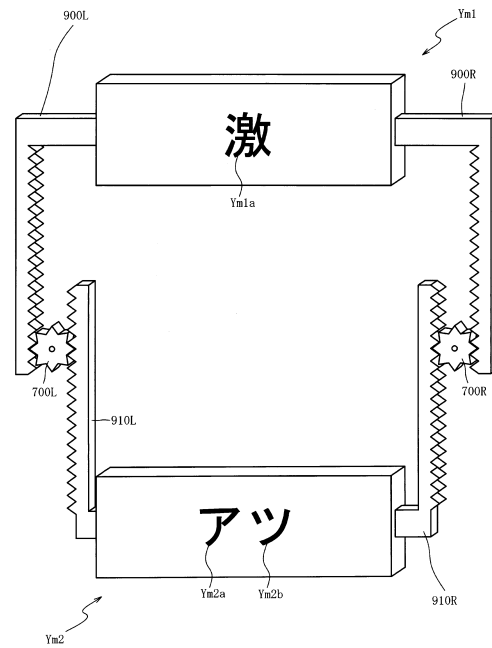
10

20

【 図 1 2 1 9 】



【 図 1 2 2 0 】

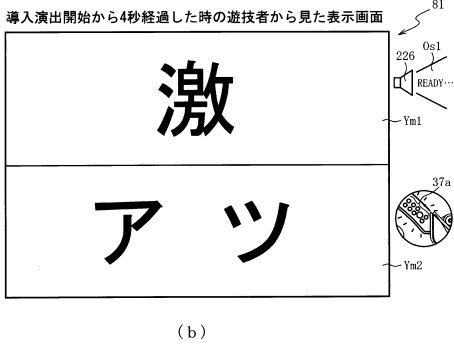
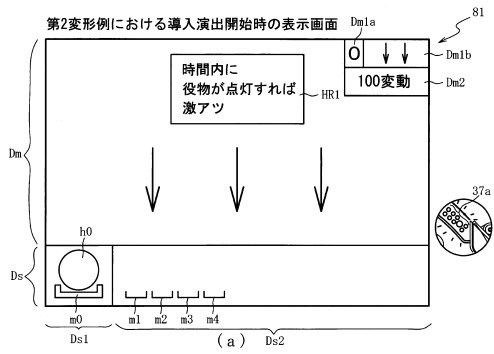


30

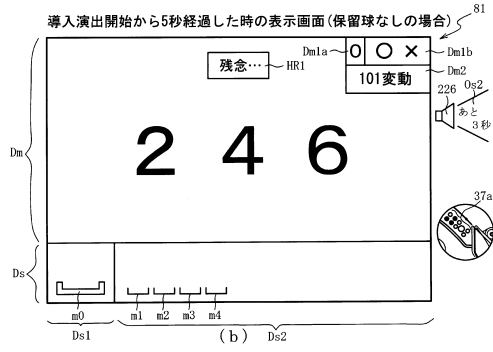
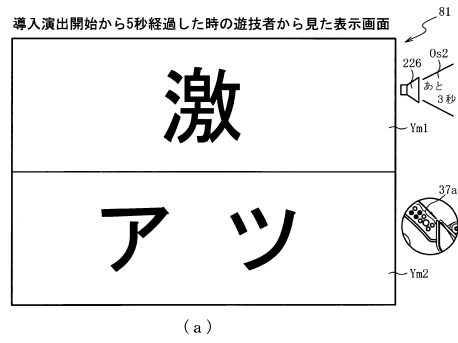
40

50

【 図 1 2 2 1 】



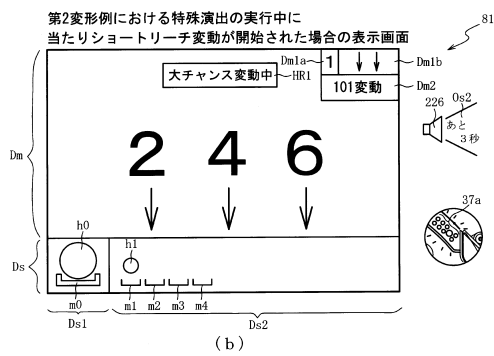
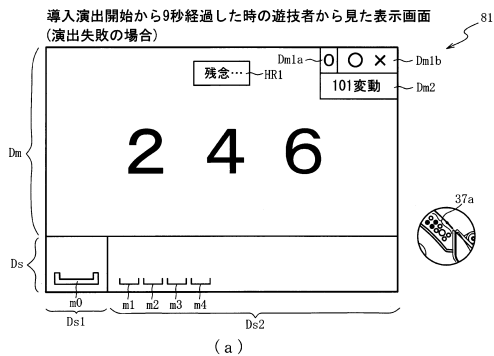
【 図 1 2 2 2 】



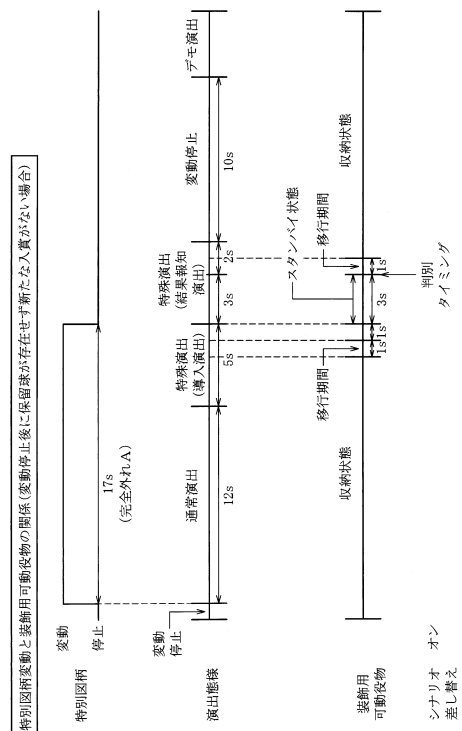
10

20

【 図 1 2 2 3 】



【 図 1 2 2 4 】



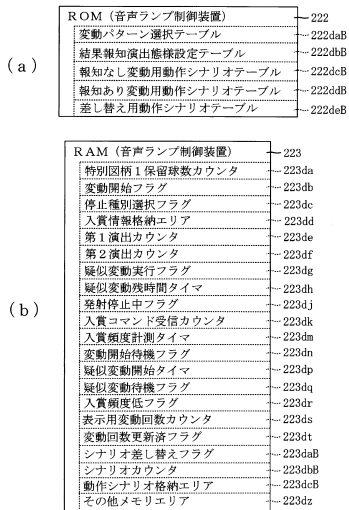
30

40

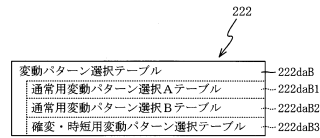
50



【図 1 2 2 9】



【図 1 2 3 0】



10

20

【図 1 2 3 1】

222

通常用変動パターン選択 A テーブル 222daB1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第 1 演出カウンタ値 C S 1 (0~198)	疑似変動
当たりショートリーチ A	当たりショートリーチ A 1	0~99	×
	当たりショートリーチ A 2	100~198	×
当たりロングリーチ A	当たりロングリーチ A 1	0~74	×
	当たりロングリーチ A 2	75~149	×
当たりスーパリーチ A	当たりスーパリーチ A 1	150~198	○
	当たりスーパリーチ A 2	0~99	×
完全外れ A	完全外れ A 1	100~198	×
	完全外れ A 2	0~99	×
完全外れ B	完全外れ B 1	100~198	×
	完全外れ B 2	0~99	×
完全外れ C	完全外れ C 1	100~198	×
	完全外れ C 2	0~99	×
完全外れ D	完全外れ D 1	100~198	×
	完全外れ D 2	0~99	×
外れショートリーチ A	外れショートリーチ A 1	100~198	×
	外れショートリーチ A 2	0~94	×
外れロングリーチ A	外れロングリーチ A 1	95~189	×
	外れロングリーチ A 2	190~198	○
外れスーパリーチ A	外れスーパリーチ A 1	0~99	×
	外れスーパリーチ A 2	100~198	×

【図 1 2 3 2】

222

通常用変動パターン選択 B テーブル 222daB2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第 1 演出カウンタ値 C S 1 (0~198)	疑似変動
当たりショートリーチ A	当たりショートリーチ A 1	0~99	×
	当たりショートリーチ A 2	100~198	×
当たりロングリーチ A	当たりロングリーチ A 1	0~49	×
	当たりロングリーチ A 2	50~99	×
当たりスーパリーチ A	当たりスーパリーチ A 1	100~198	○
	当たりスーパリーチ A 2	0~99	×
完全外れ A	完全外れ A 1	100~198	×
	完全外れ A 2	0~99	×
完全外れ B	完全外れ B 1	100~198	×
	完全外れ B 2	0~99	×
完全外れ C	完全外れ C 1	100~198	×
	完全外れ C 2	0~99	×
完全外れ D	完全外れ D 1	100~198	×
	完全外れ D 2	0~99	×
外れショートリーチ A	外れショートリーチ A 1	100~198	×
	外れショートリーチ A 2	0~49	×
外れロングリーチ A	外れロングリーチ A 1	50~99	×
	外れロングリーチ A 2	100~198	○
外れスーパリーチ A	外れスーパリーチ A 1	0~99	×
	外れスーパリーチ A 2	100~198	×

30

40

50



【 図 1 2 3 3 】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daB3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

【 図 1 2 3 4 】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dbB

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (m s)	シナリオ差し替え	第2演出カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A b	12000	あり	0~149
	結果報知演出B b		なし	150~198
当たりロングリーチA	結果報知演出C b	17000	あり	0~149
	結果報知演出D b		なし	150~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出E b	30000	あり	0~198
	結果報知演出F b		なし	0~198
完全外れA	結果報知演出G b	8000	なし	0~198
完全外れB	結果報知演出H b	5000	なし	0~198
完全外れC	結果報知演出I b	3000	なし	0~198
外れショートリーチA	結果報知演出J b	12000	あり	0~49
	結果報知演出K b		なし	50~198
外れロングリーチA	結果報知演出L b	17000	あり	0~49
	結果報知演出M b		なし	50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出N b	30000	あり	0~198

10

20

30

40

50

【 図 1 2 3 5 】

222

報知なし変動用動作シナリオテーブル222aB (スピード4: 低速)

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	8000	8001	9000
右駆動用モータ	-	+200/4	-	-	-200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-
左駆動用モータ	-	-200/4	-	-	+200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-
装飾用可動役物位置	取納	取納	スタンプバイ状態	スタンプバイ状態	スタンプバイ状態	取納
LED	消灯	-	-	-	判別タイミング	-
その他	-	-	-	-	-	END

※+: 正方向, -: 逆方向

222

報知あり変動用動作シナリオテーブル222dB (スピード4: 低速)

シナリオカウンタ値	0	3000	4000	4999	5000	7000	8000
右駆動用モータ	-	+200/4	-	-	-	-200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-	-
左駆動用モータ	-	+200/4	-	-	-	-200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-	-	-	-
装飾用可動役物位置	取納	取納	スタンプバイ状態	スタンプバイ状態	報知状態	報知状態	取納
LED	消灯	消灯	-	発光	-	消灯	-
その他	-	-	-	-	-	-	END

※+: 正方向, -: 逆方向

(a)

(b)

【 図 1 2 3 6 】

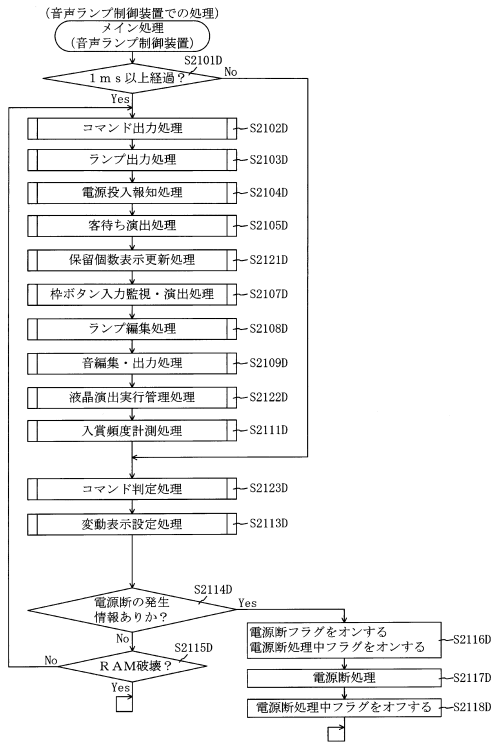
222

差し替え用動作シナリオテーブル222dB (スピード4: 低速)

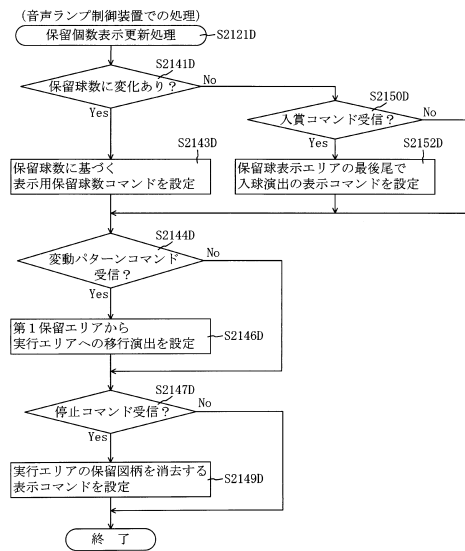
シナリオカウンタ値	8001	8002	10000	11000
右駆動用モータ	-	-	-200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-
左駆動用モータ	-	-	-200/4	-
動作テータ (ステップ数/スピード)	-	-	-	-
装飾用可動役物位置	スタンプバイ状態	報知状態	報知状態	取納
LED	発光	消灯	消灯	-
その他	-	-	-	END

※+: 正方向, -: 逆方向

【 図 1 2 3 7 】



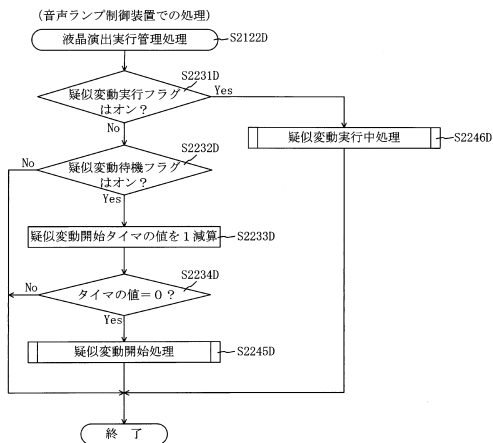
【 図 1 2 3 8 】



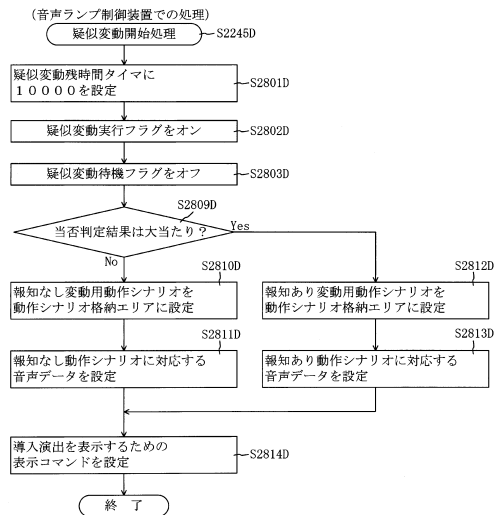
10

20

【 図 1 2 3 9 】



【 図 1 2 4 0 】

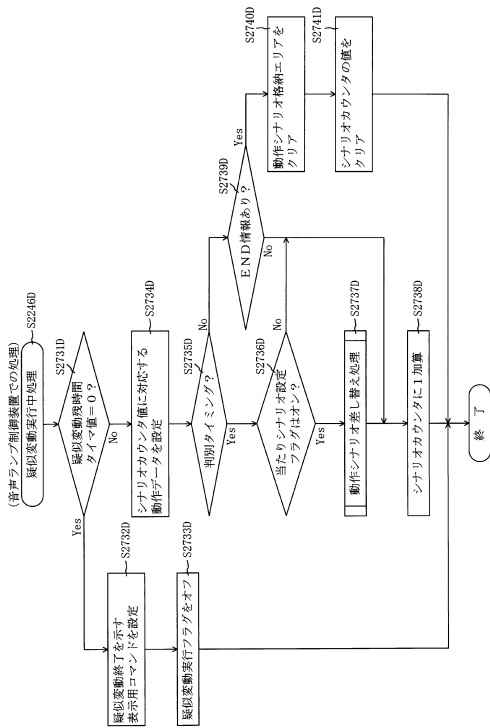


30

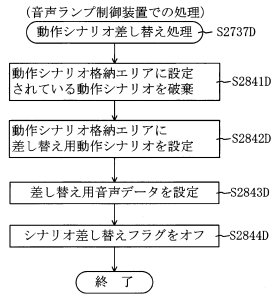
40

50

【 図 1 2 4 1 】



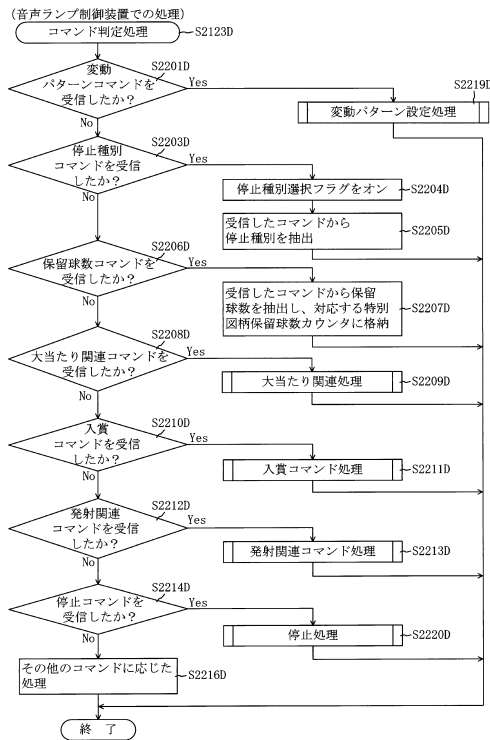
【 図 1 2 4 2 】



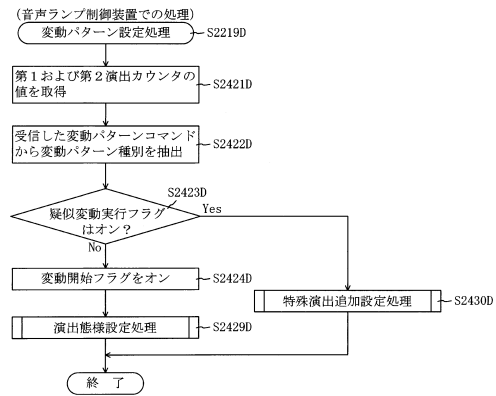
10

20

【 図 1 2 4 3 】



【 図 1 2 4 4 】

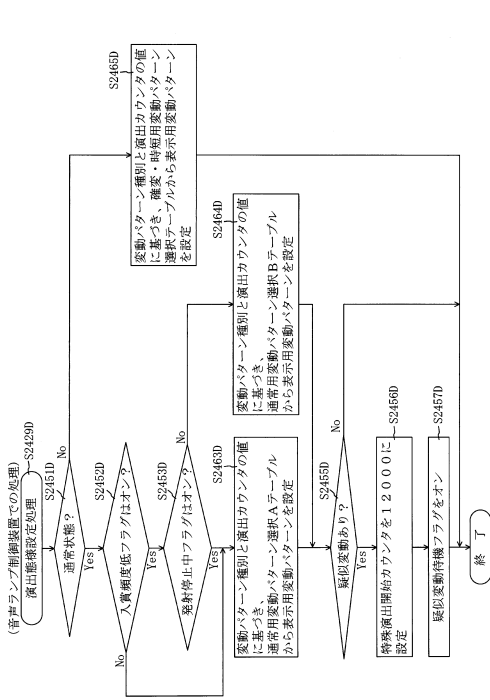


30

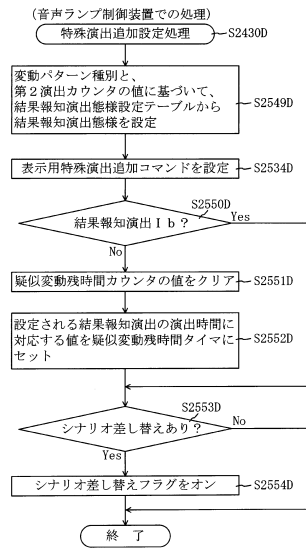
40

50

【図 1 2 4 5】



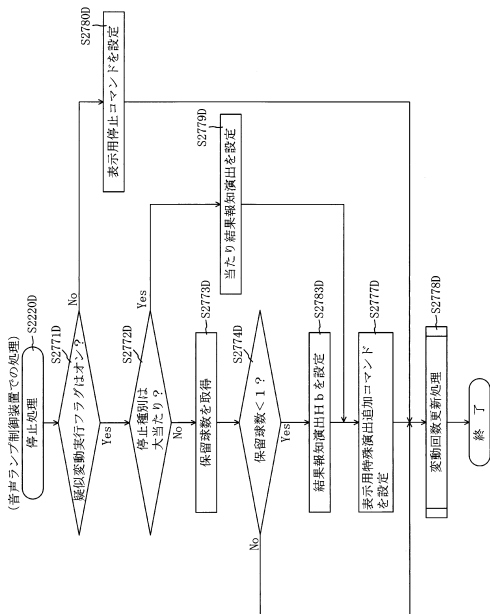
【図 1 2 4 6】



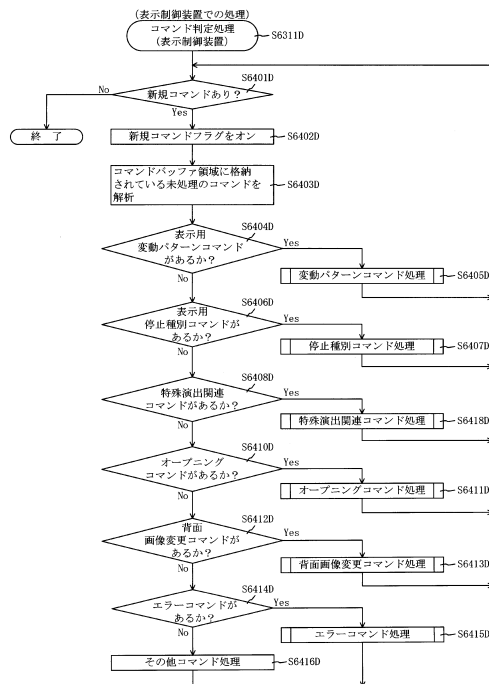
10

20

【図 1 2 4 7】



【図 1 2 4 8】

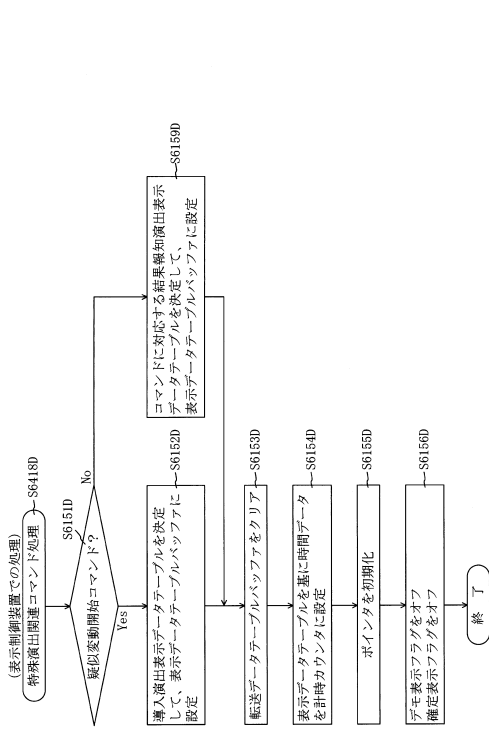


30

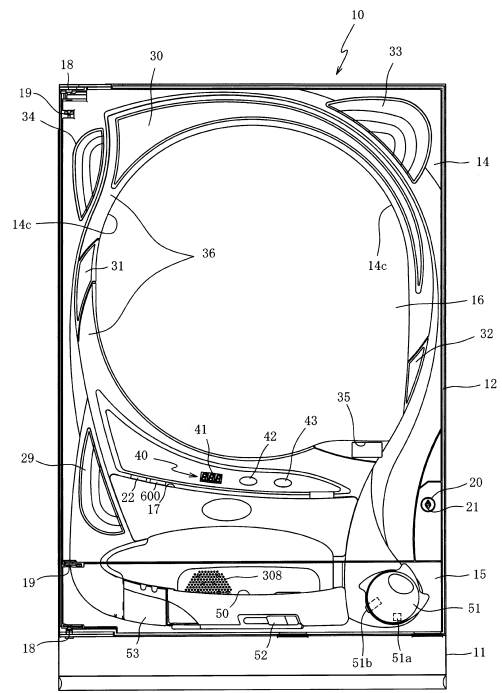
40

50

【 図 1 2 4 9 】



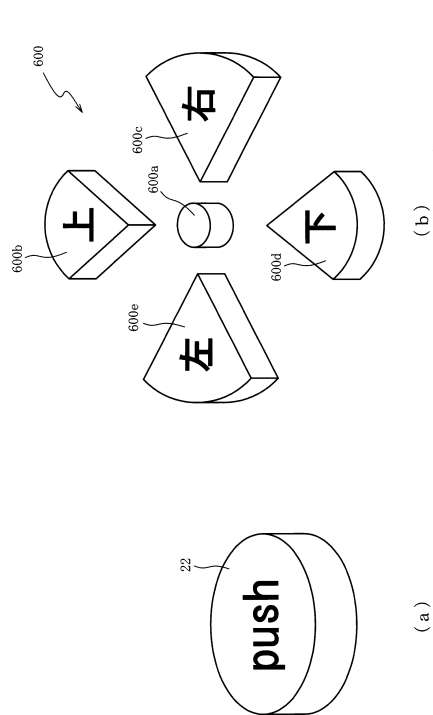
【 図 1 2 5 0 】



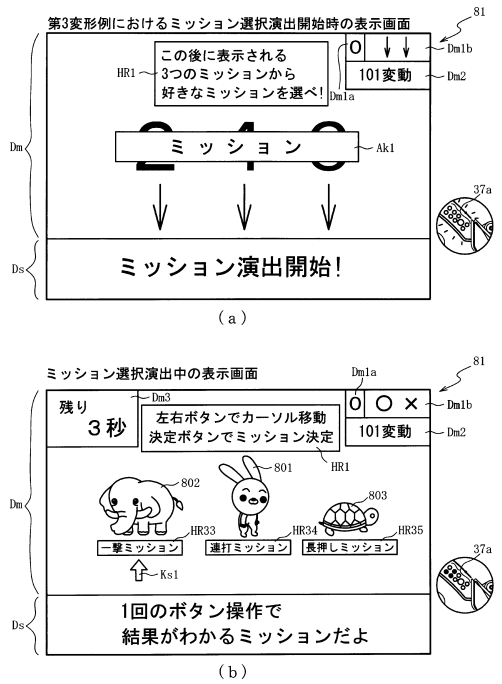
10

20

【 図 1 2 5 1 】



【 図 1 2 5 2 】

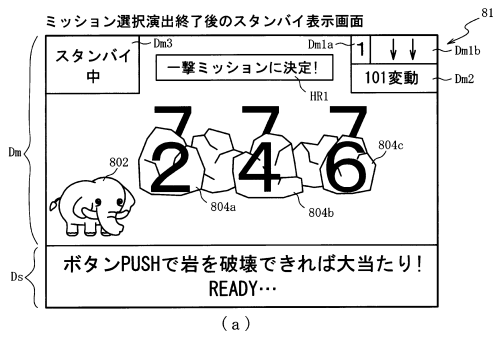


30

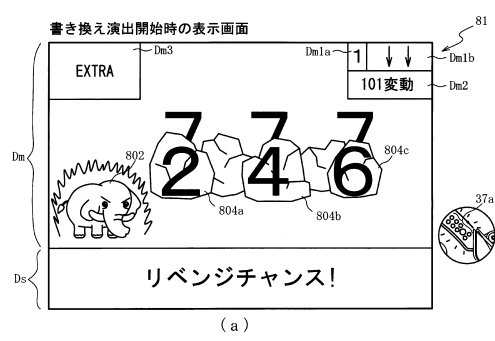
40

50

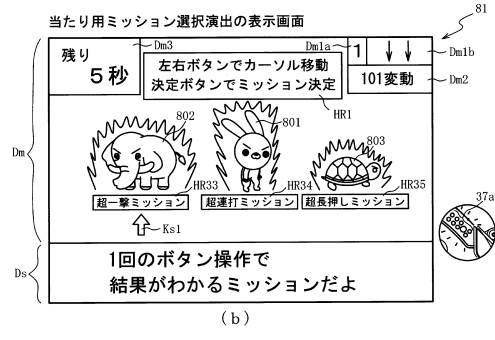
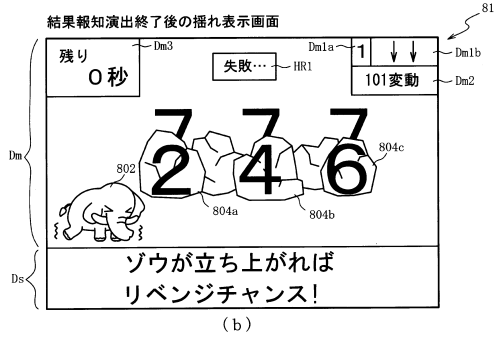
【図 1 2 5 3】



【図 1 2 5 4】

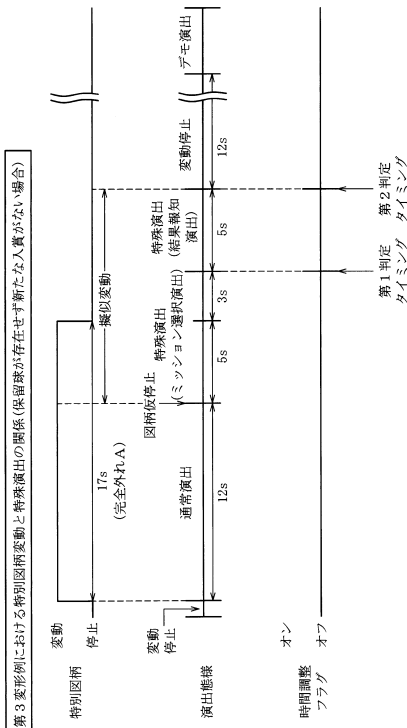


10



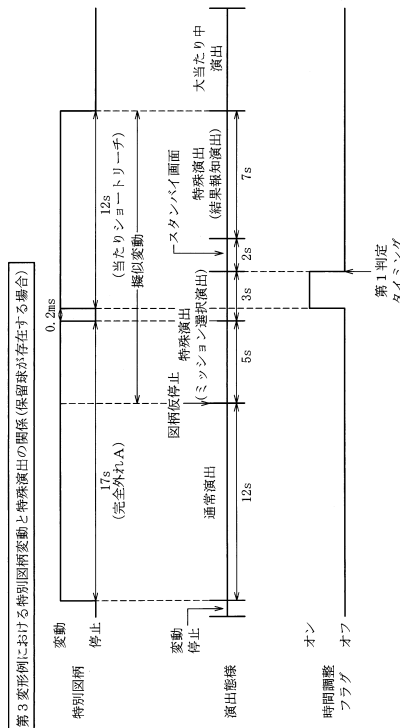
20

【図 1 2 5 5】



30

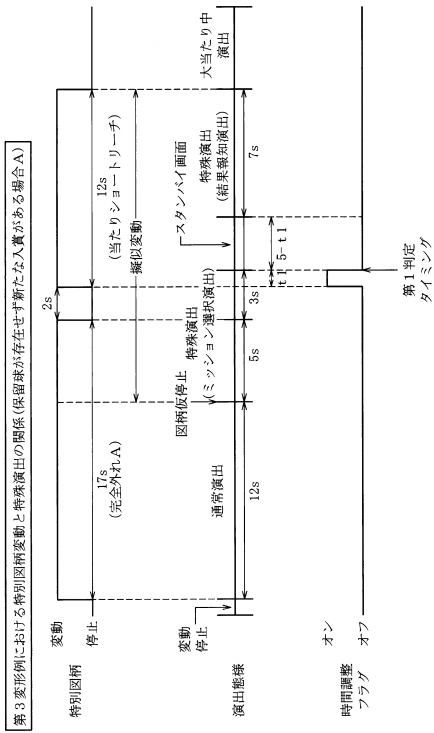
【図 1 2 5 6】



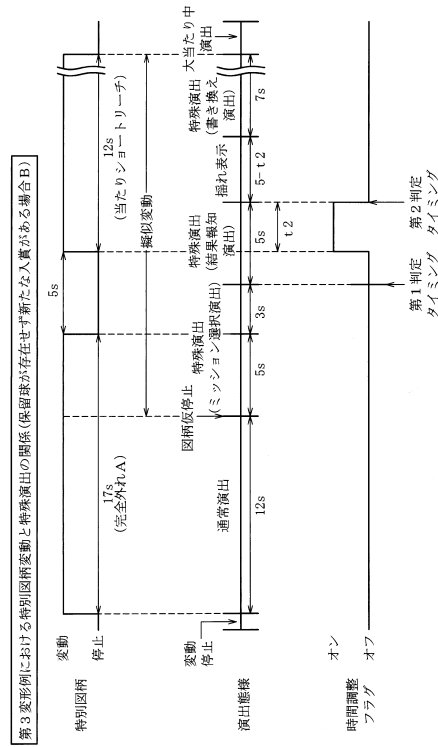
40

50

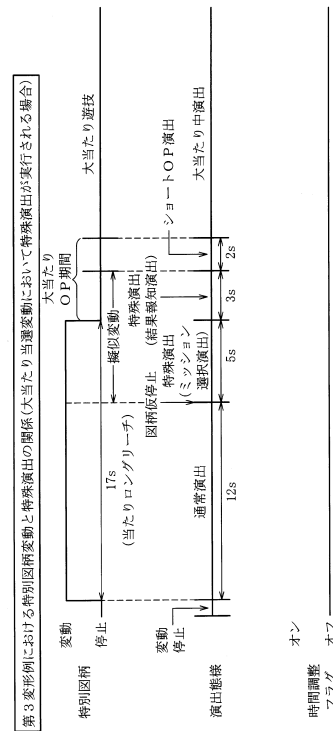
【図 1 2 5 7】



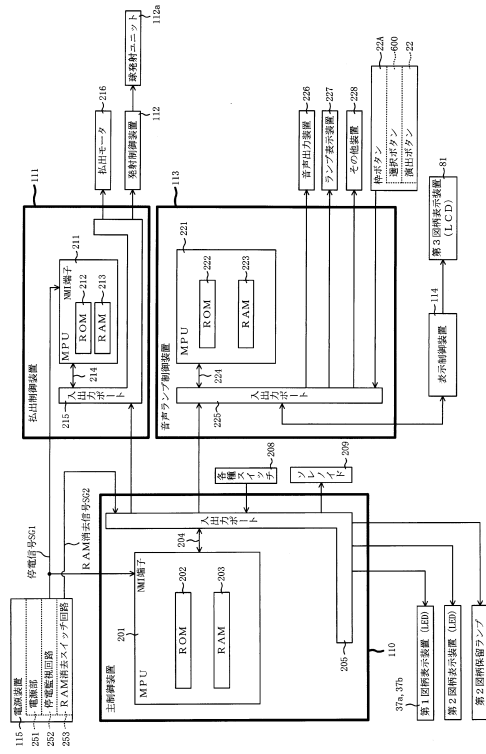
【図 1 2 5 8】



【図 1 2 5 9】



【図 1 2 6 0】



10

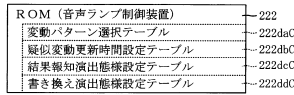
20

30

40

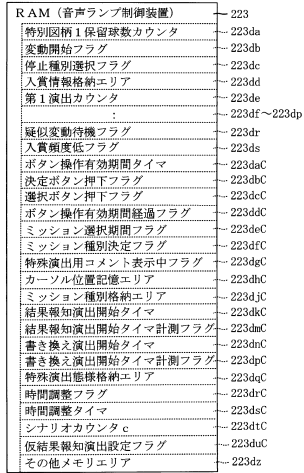
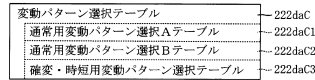
50

【 図 1 2 6 1 】



(a)

【 図 1 2 6 2 】



(b)

10

20

【 図 1 2 6 3 】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222daC1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA1	0~99
	当たりショートリーチA2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA1	0~74
	当たりロングリーチA2 通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(当たり)	75~149
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA1	0~99
	当たりスーパーリーチA2	100~198
完全外れA	完全外れA1	0~99
	完全外れA2	100~198
完全外れB	完全外れB1	0~99
	完全外れB2	100~198
完全外れC	完全外れC1	0~99
	完全外れC2	100~198
完全外れD	完全外れD1	0~99
	完全外れD2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA1	0~99
	外れショートリーチA2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA1	0~94
	外れロングリーチA2 通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(外れ)	95~189
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA1	190~198
	外れスーパーリーチA2	0~99

30

【 図 1 2 6 4 】

222

通常用変動パターン選択Bテーブル222daC2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA1	0~99
	当たりショートリーチA2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA1	0~49
	当たりロングリーチA2 通常演出(外れ12秒変動) +特殊演出(当たり)	50~99
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA1	100~198
	当たりスーパーリーチA2	0~99
完全外れA	通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(外れ)	0~198
	完全外れB1	0~99
完全外れB	完全外れB2	100~198
	完全外れC1	0~99
完全外れC	完全外れC2	100~198
	完全外れD1	0~99
完全外れD	完全外れD2	100~198
	完全外れD2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA1	0~99
	外れショートリーチA2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA1	0~49
	外れロングリーチA2 通常演出(外れ12秒変動) +疑似変動(外れ)	50~99
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA1	100~198
	外れスーパーリーチA2	0~99

40

50



【 図 1 2 6 5 】

222

雑変・時短用変動パターン選択テーブル222da3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

【 図 1 2 6 6 】

222

疑似変動更新時間設定テーブル222dbC

変動時間 (ms)	疑似変動更新時間 (ms)
3000	-
5000	5000
8000	8000
12000	12000
17000	17000
30000	30000

10

20

30

40

50

【 図 1 2 6 7 】

222

結果報知演出態様設定テーブル222dc

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	一撃ミッション	結果報知演出A c 1	7000	0~149
		結果報知演出B c 1		150~198
	連打ミッション	結果報知演出A c 2		0~149
	結果報知演出B c 2	150~198		
当たりロングリーチA	一撃ミッション	結果報知演出C a 1	12000	0~149
		結果報知演出D c 1		150~198
	連打ミッション	結果報知演出C c 2		0~149
	結果報知演出D c 2	150~198		
当たりスーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出E c 1	25000	0~198
		結果報知演出F c 1		0~198
	連打ミッション	結果報知演出E c 2		0~198
	結果報知演出F c 2	0~198		
完全外れA	一撃ミッション	結果報知演出F c 1	12000	0~198
		結果報知演出F c 2		0~198
	連打ミッション	結果報知演出G c 1		0~198
	結果報知演出H c 1	0~198		
完全外れB	一撃ミッション	結果報知演出G c 1	3000	0~198
		結果報知演出H c 1		0~198
	連打ミッション	結果報知演出G c 2		0~198
	結果報知演出H c 2	0~198		
完全外れC	一撃ミッション	結果報知演出H c 1	2000	0~198
		結果報知演出H c 2		0~198
	連打ミッション	結果報知演出I c 1		0~49
	結果報知演出J c 1	50~198		
外れショートリーチA	一撃ミッション	結果報知演出I c 1	7000	0~49
		結果報知演出J c 1		50~198
	連打ミッション	結果報知演出I c 2		0~49
	結果報知演出J c 2	50~198		
外れロングリーチA	一撃ミッション	結果報知演出K c 1	12000	0~49
		結果報知演出L c 1		50~198
	連打ミッション	結果報知演出K c 2		0~49
	結果報知演出L c 2	50~198		
外れスーパーリーチA	一撃ミッション	結果報知演出M c 1	25000	0~198
		結果報知演出M c 2		0~198
	連打ミッション	結果報知演出I c 3		0~49
	結果報知演出J c 3	50~198		

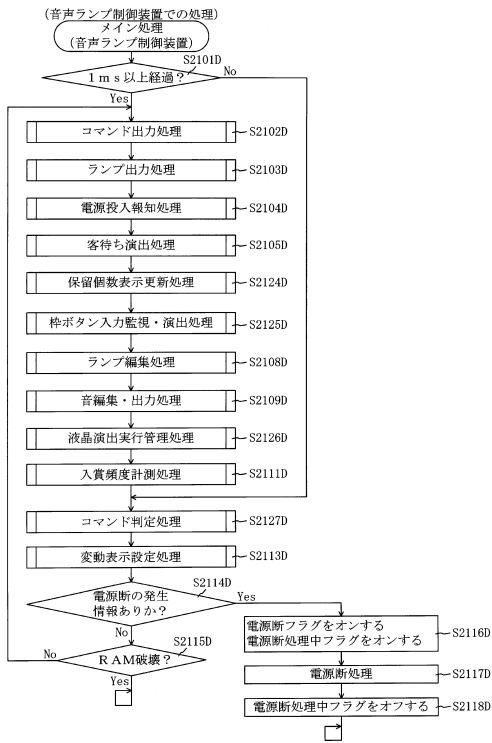
【 図 1 2 6 8 】

222

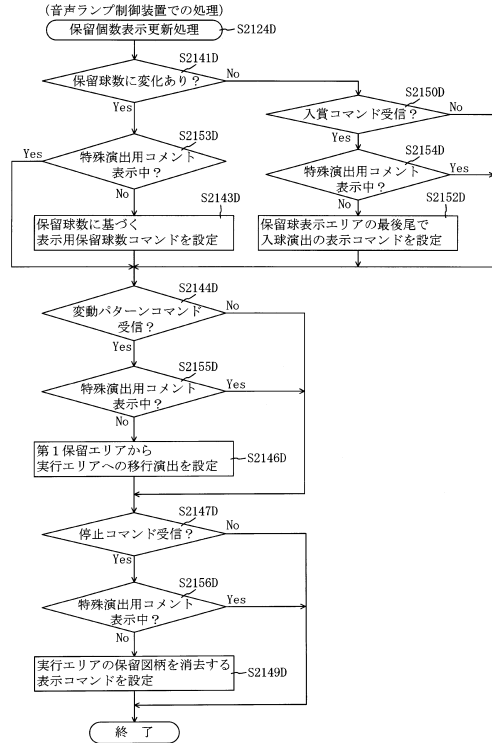
書き換え演出態様設定テーブル222dc

変動パターン種別	ミッション種別	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	一撃ミッション	書き換え演出A c 1	7000	0~149
		書き換え演出B c 1		150~198
	連打ミッション	書き換え演出A c 2		0~149
当たりロングリーチA	一撃ミッション	書き換え演出B c 2	12000	0~149
		書き換え演出C c 3		150~198
	連打ミッション	書き換え演出C c 1		0~149
当たりスーパーリーチA	一撃ミッション	書き換え演出D c 1	25000	0~198
		書き換え演出E c 2		0~198
	連打ミッション	書き換え演出E c 3		0~198
外れショートリーチA	一撃ミッション	書き換え演出D c 3	7000	0~149
		書き換え演出E c 3		150~198
	連打ミッション	書き換え演出F c 3		0~149
完全外れA/外れロングリーチA	一撃ミッション	書き換え演出G c 3	12000	0~149
		書き換え演出H c 1		150~198
	連打ミッション	書き換え演出H c 2		0~49
外れスーパーリーチA	一撃ミッション	書き換え演出I c 1	25000	0~198
		書き換え演出I c 2		0~198
	連打ミッション	書き換え演出J c 2		0~198

【 図 1 2 6 9 】



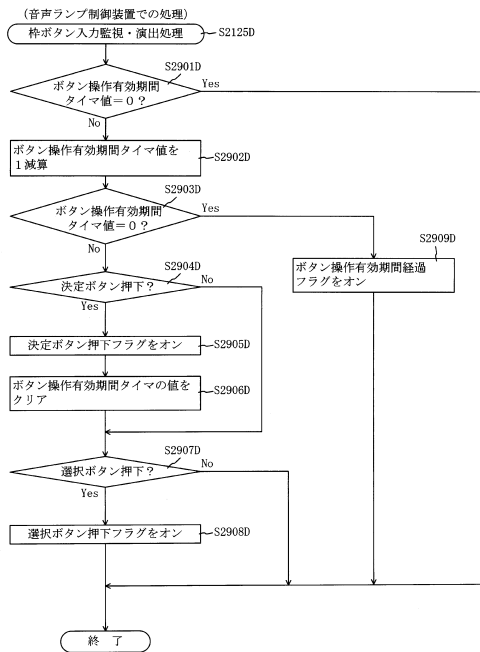
【 図 1 2 7 0 】



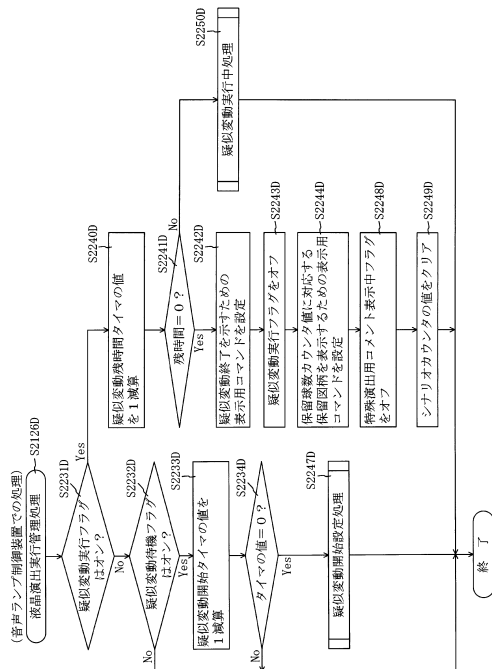
10

20

【 図 1 2 7 1 】



【 図 1 2 7 2 】

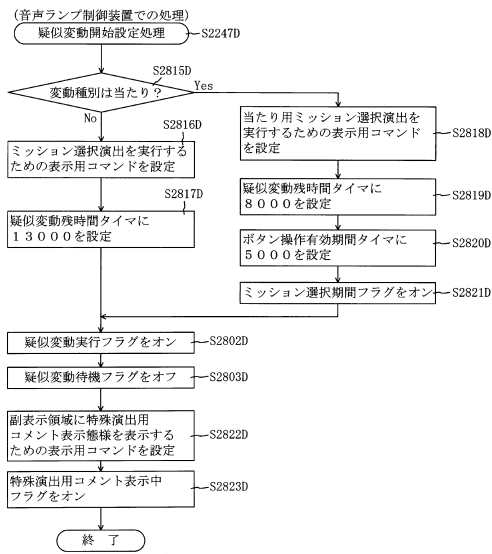


30

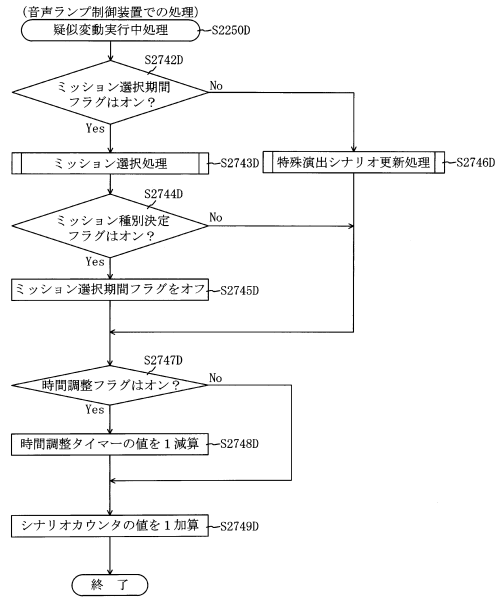
40

50

【 図 1 2 7 3 】



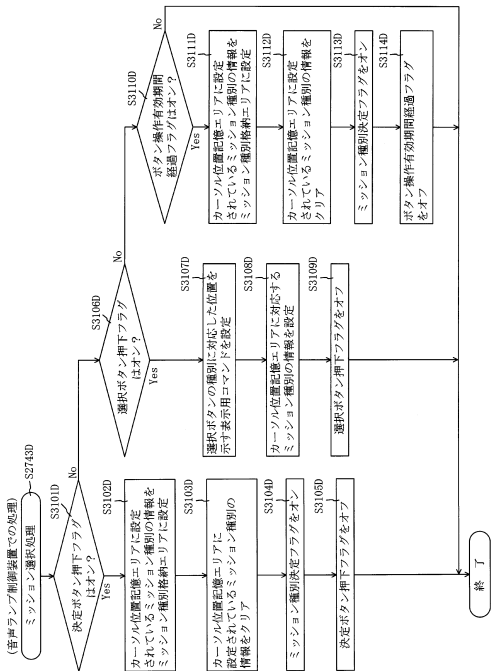
【 図 1 2 7 4 】



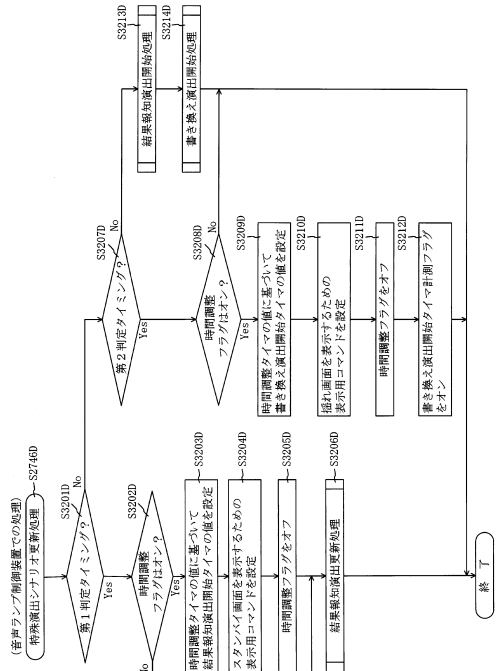
10

20

【 図 1 2 7 5 】



【 図 1 2 7 6 】

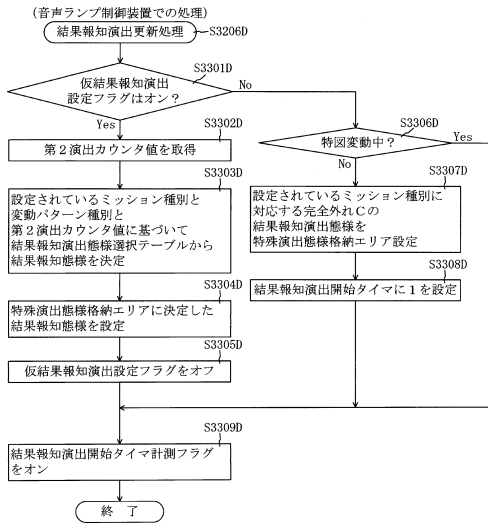


30

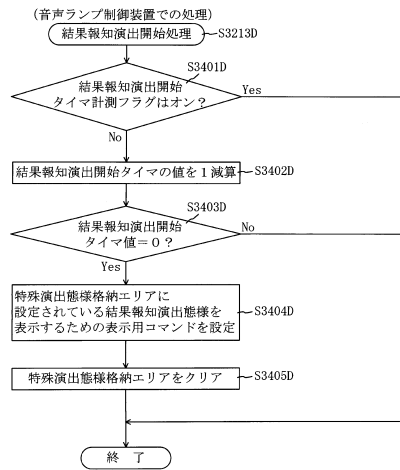
40

50

【図 1 2 7 7】



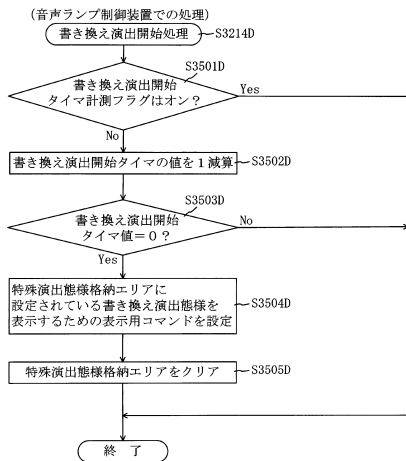
【図 1 2 7 8】



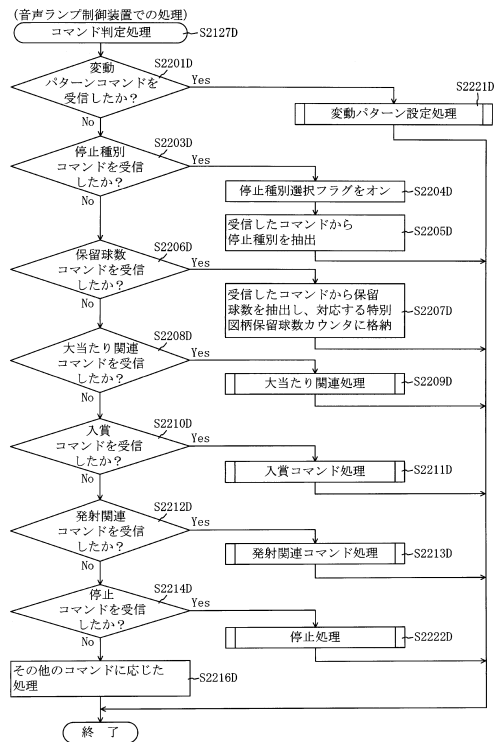
10

20

【図 1 2 7 9】



【図 1 2 8 0】

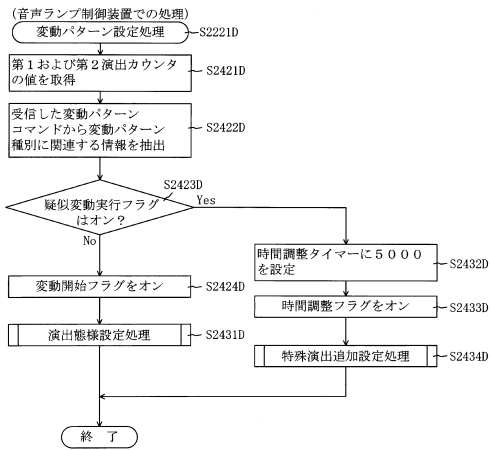


30

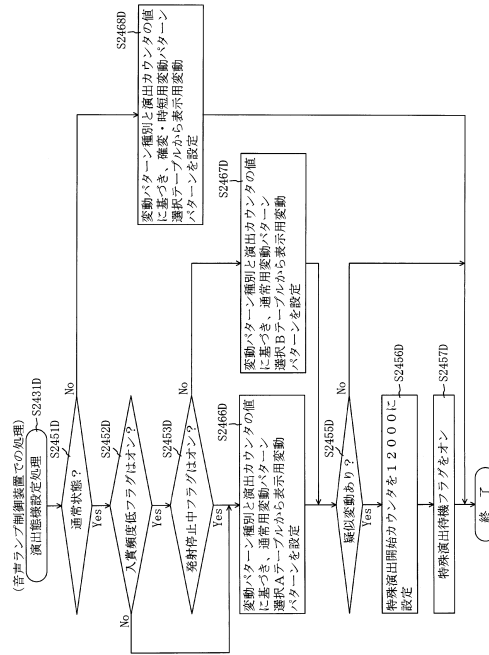
40

50

【 図 1 2 8 1 】



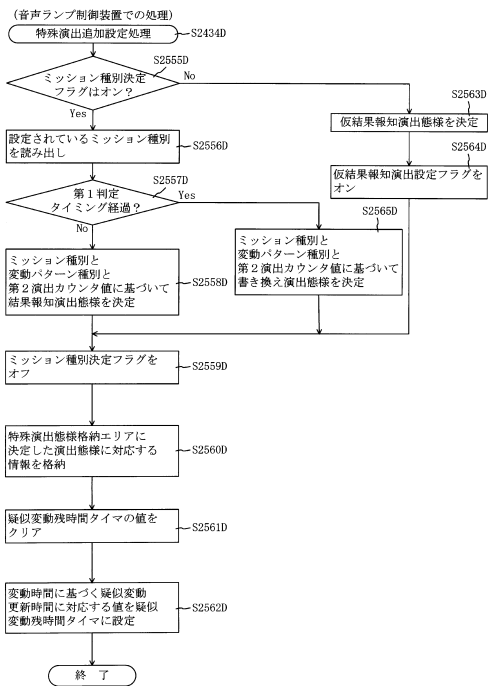
【 図 1 2 8 2 】



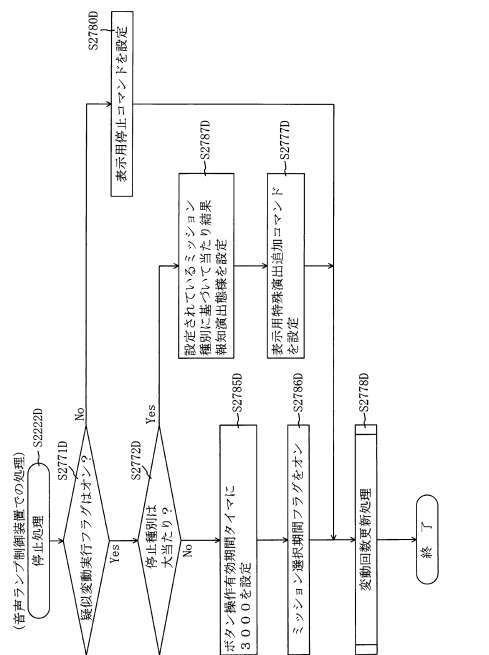
10

20

【 図 1 2 8 3 】



【 図 1 2 8 4 】

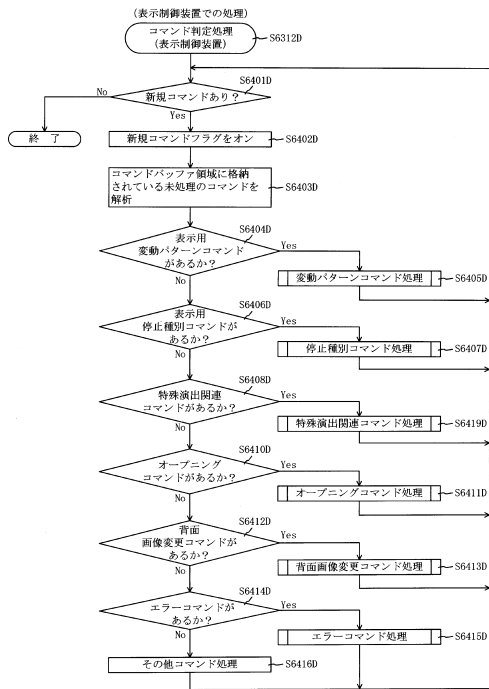


30

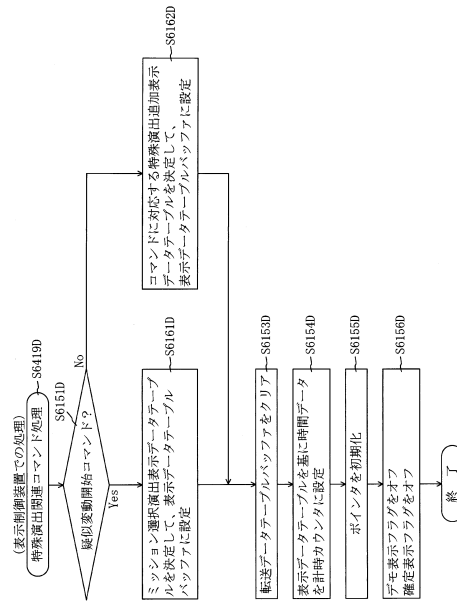
40

50

【図 1 2 8 5】



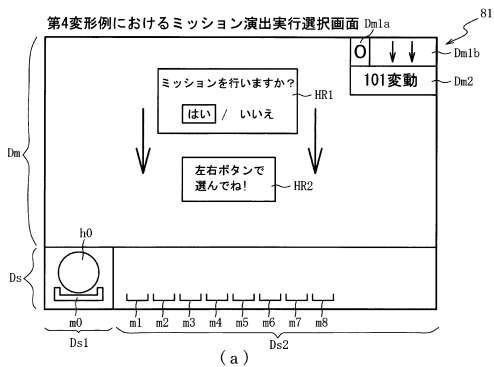
【図 1 2 8 6】



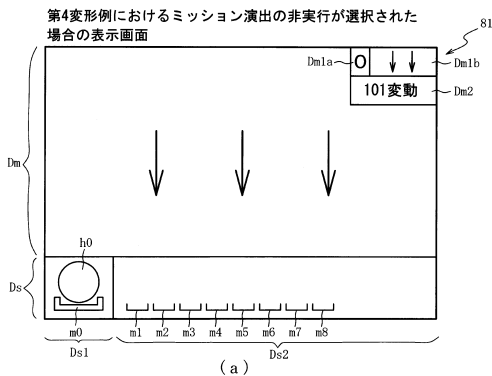
10

20

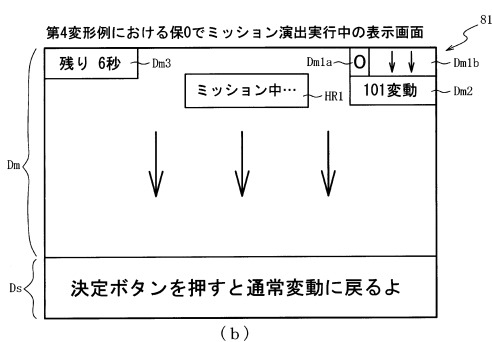
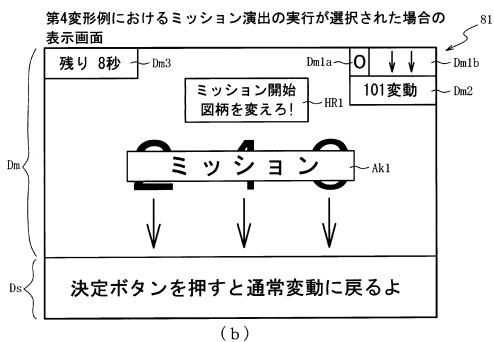
【図 1 2 8 7】



【図 1 2 8 8】



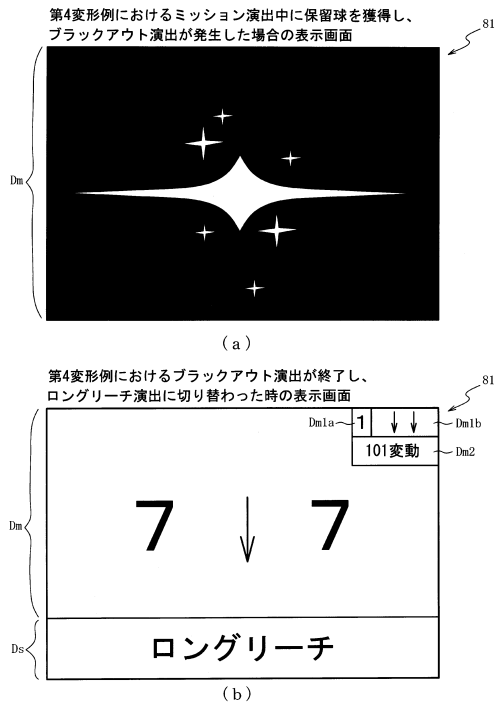
30



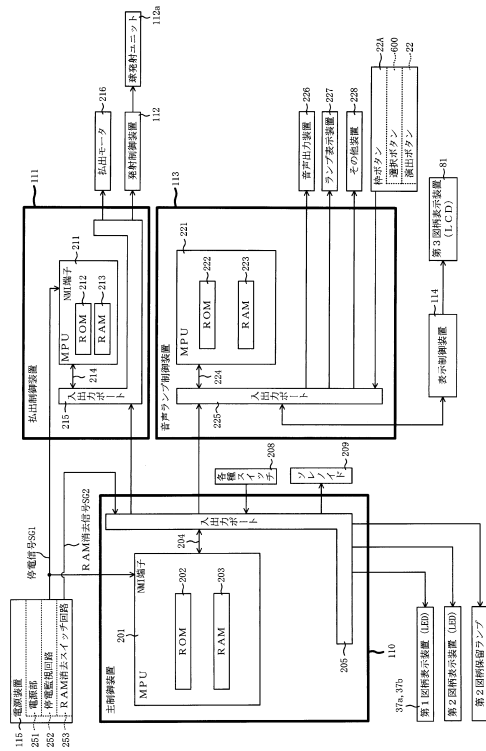
40

50

【図 1 2 8 9】



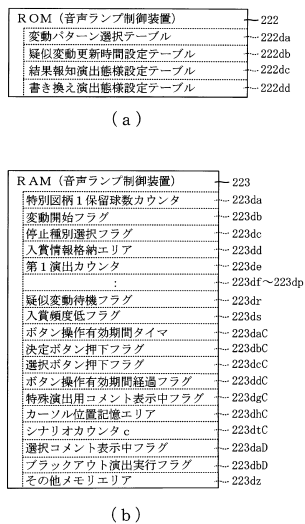
【図 1 2 9 0】



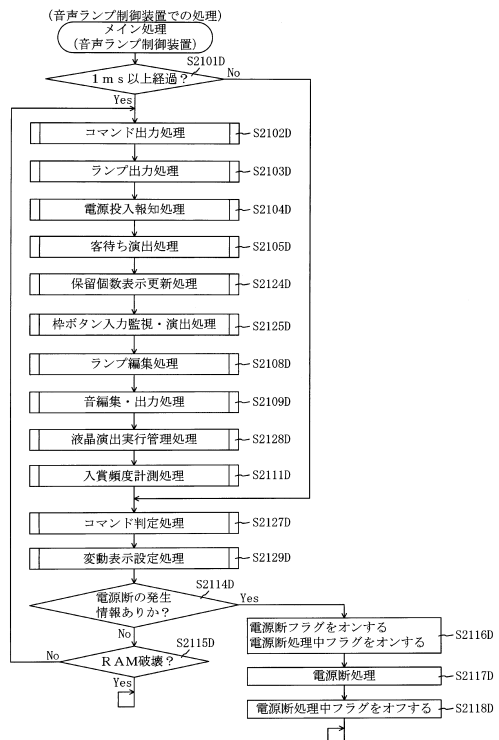
10

20

【図 1 2 9 1】



【図 1 2 9 2】

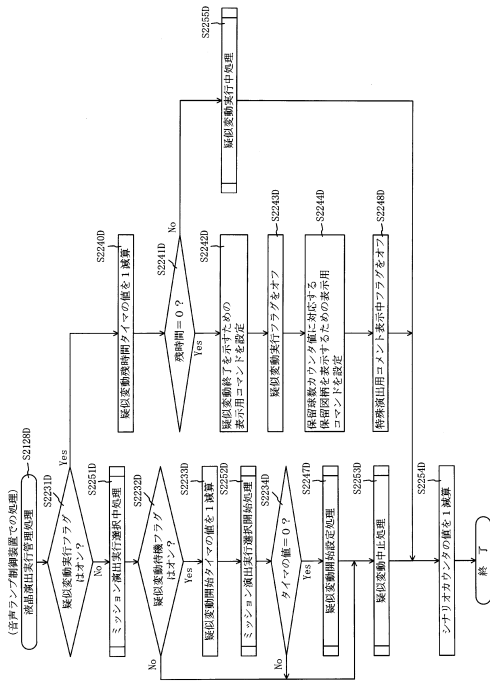


30

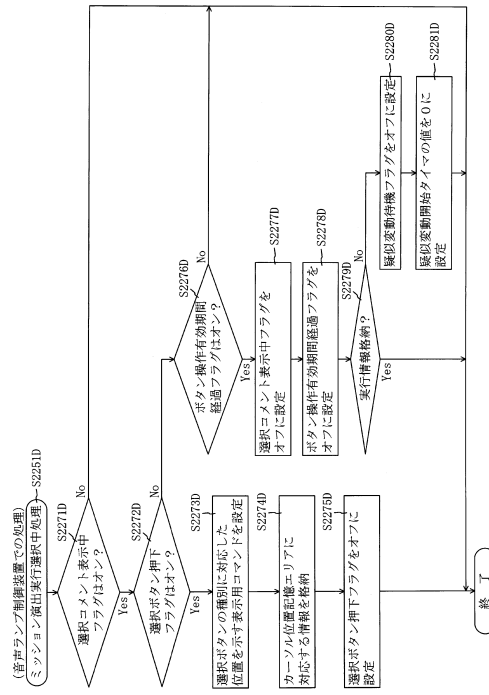
40

50

【 図 1 2 9 3 】



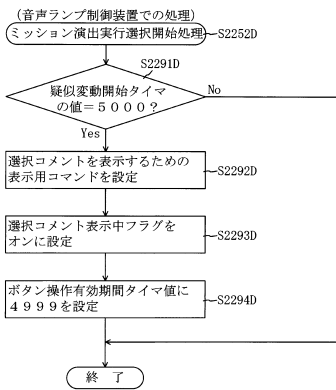
【 図 1 2 9 4 】



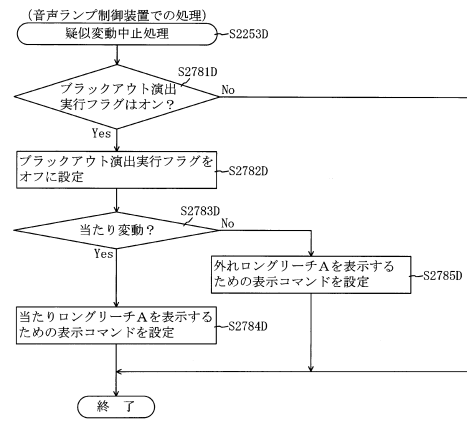
10

20

【 図 1 2 9 5 】



【 図 1 2 9 6 】



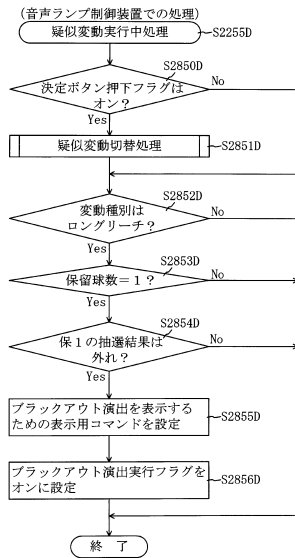
30

40

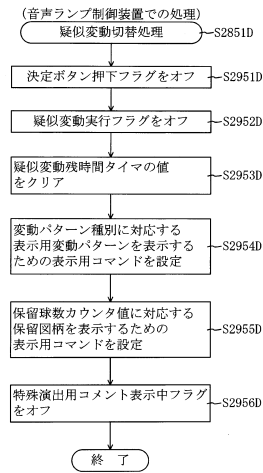
50



【 図 1 2 9 7 】



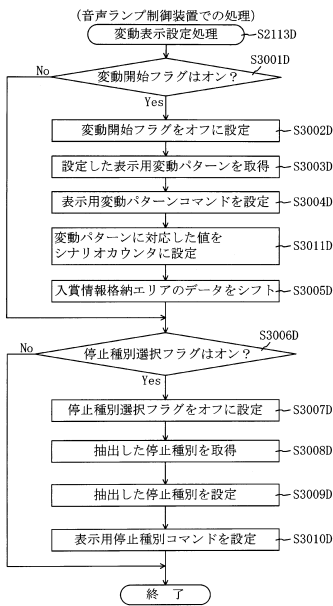
【 図 1 2 9 8 】



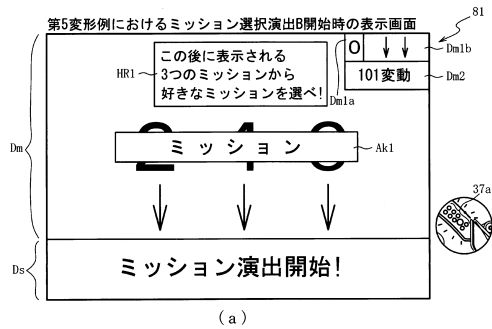
10

20

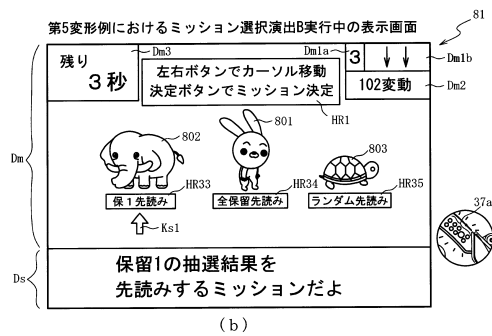
【 図 1 2 9 9 】



【 図 1 3 0 0 】



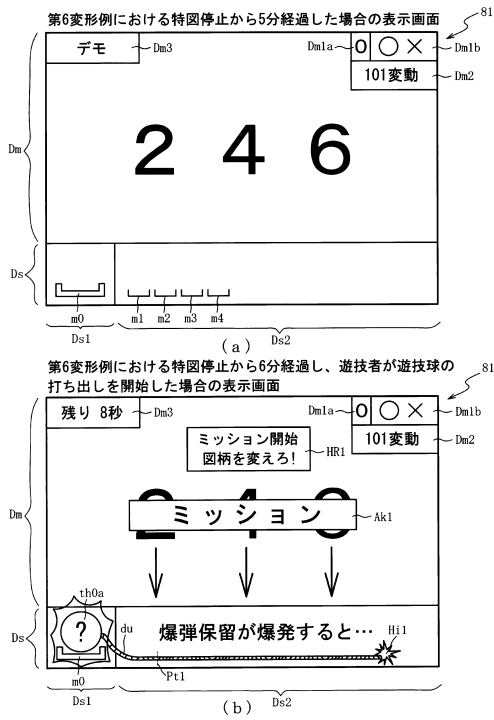
30



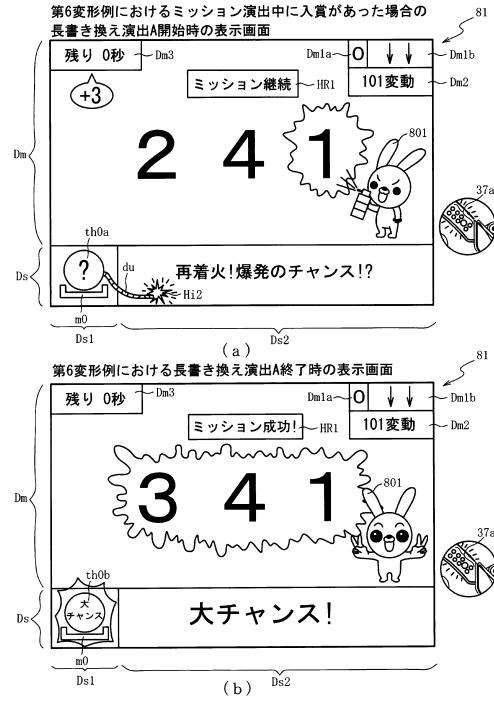
40

50

【図 1301】



【図 1302】



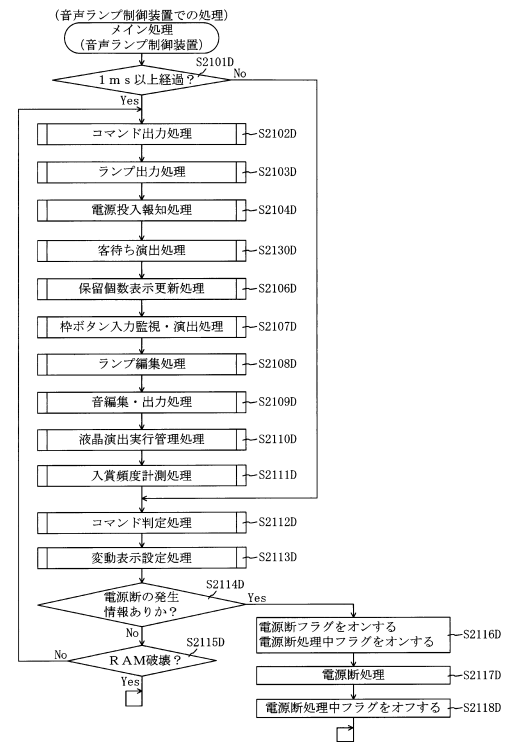
10

20

【図 1303】

- (a) ROM (音声ランプ制御装置)
- 222 変動パターン選択テーブル
  - 222da 疑似変動更新時間設定テーブル
  - 222db 結果報知演出態様設定テーブル
  - 222dc 書き換え演出態様設定テーブル
  - 222dd 疑似保留追加表示パターン設定テーブル
- (b) RAM (音声ランプ制御装置)
- 223 特別図柄1保留球数カウンタ
  - 223a 変動開始フラグ
  - 223b 停止種別選択フラグ
  - 223c 入賞情報格納エリア
  - 223d 第1演出カウンタ
  - 223e 第2演出カウンタ
  - 223f 疑似変動実行フラグ
  - 223g 疑似変動残時間タイマ
  - 223h 発射停止中フラグ
  - 223i 入賞コマンド受信カウンタ
  - 223j 入賞頻度計測タイマ
  - 223k 変動開始待機フラグ
  - 223l 疑似変動開始タイマ
  - 223m 疑似保留表示フラグ
  - 223n 疑似変動待機フラグ
  - 223o 入賞頻度低フラグ
  - 223p 表示用変動回数カウンタ
  - 223q 変動回数更新済フラグ
  - 223r 特図停止時間カウンタ
  - 223s 客待ち演出実行中フラグ
  - 223t その他メモリエリア

【図 1304】

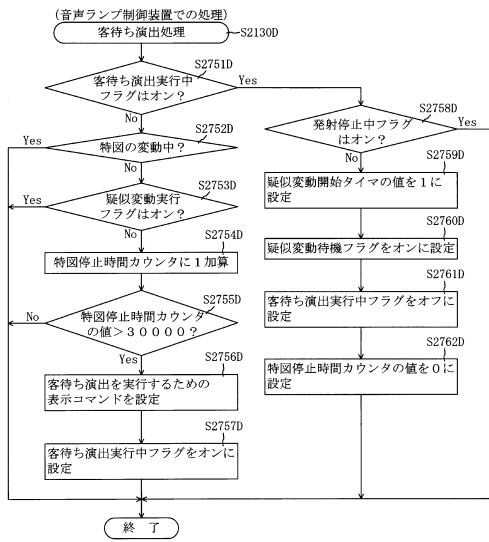


30

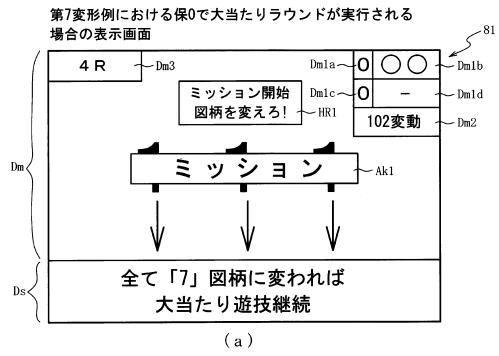
40

50

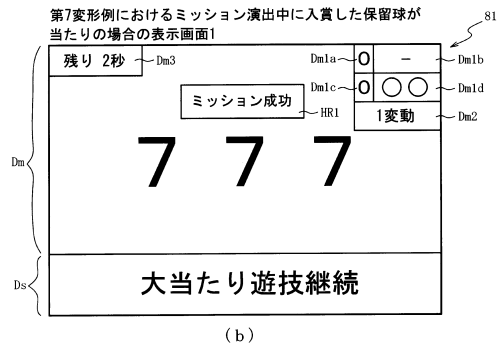
【図 1305】



【図 1306】

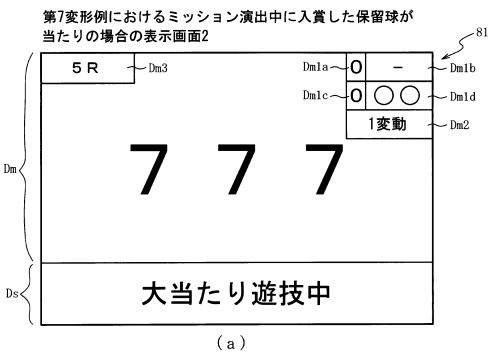


10

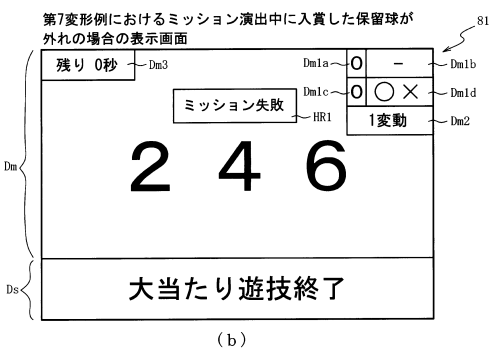


20

【図 1307】

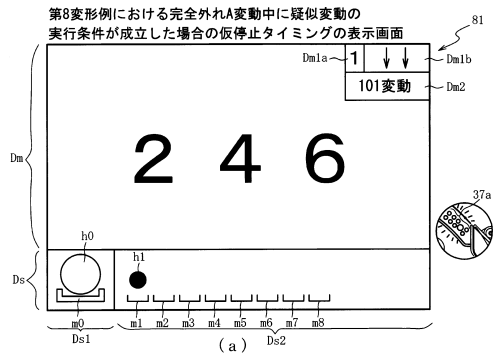


(a)

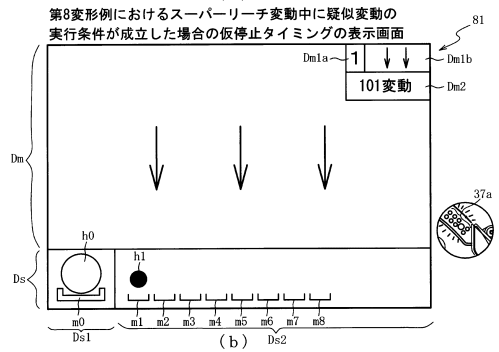


(b)

【図 1308】



(a)



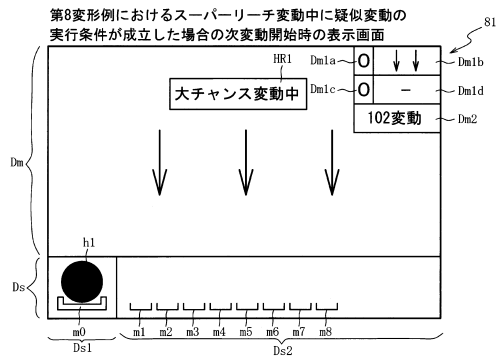
(b)

30

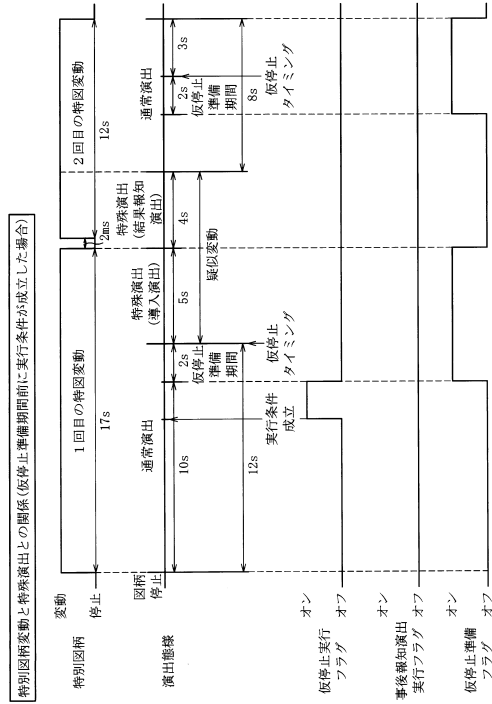
40

50

【 図 1 3 0 9 】



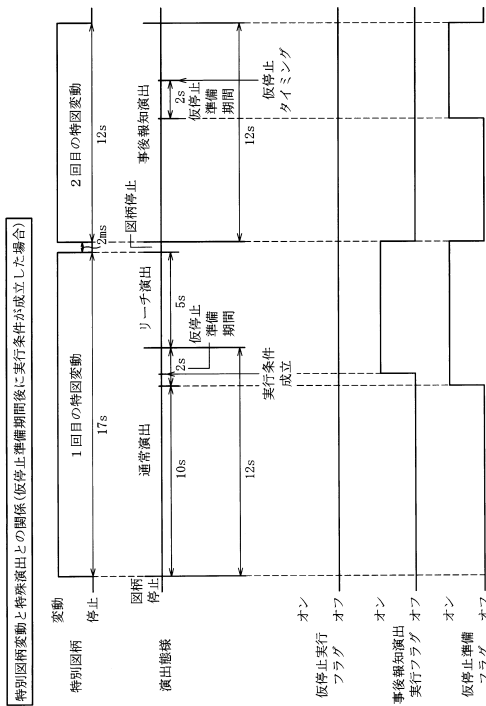
【 図 1 3 1 0 】



10

20

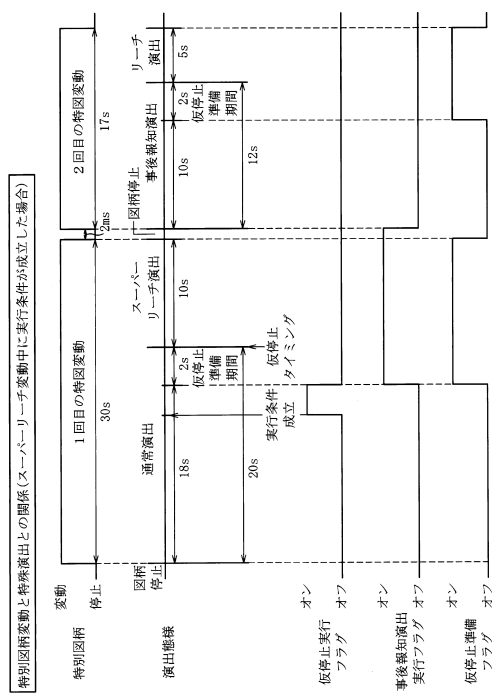
【 図 1 3 1 1 】



30

40

【 図 1 3 1 2 】



50

【 図 1 3 1 3 】

(a)

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222dad
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222dc
書き換え演出態様設定テーブル	222dd
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

【 図 1 3 1 4 】

222

変動パターン選択テーブル	222dah
通常用変動パターン選択Aテーブル	222dah1
通常用変動パターン選択Cテーブル	222dah2
確変・時短用変動パターン選択テーブル	222dah3

(b)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄1保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第1演出カウンタ	223de
第2演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新フラグ	223du
仮停止実行フラグ	223dah
事後報知演出実行フラグ	223dah
仮停止準備フラグ	223dh
シナリオカウンタ	223dh
その他メモリエリア	223dz

10

20

【 図 1 3 1 5 】

222

通常用変動パターン選択Aテーブル222dah1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
当たりショートリーチA	当たりショートリーチA 1	0~99
	当たりショートリーチA 2	100~198
当たりロングリーチA	当たりロングリーチA 1	0~99
	当たりロングリーチA 2	100~198
当たりスーパーリーチA	当たりスーパーリーチA 1	0~99
	当たりスーパーリーチA 2	100~198
完全外れA	完全外れA 1	0~99
	完全外れA 2	100~198
完全外れB	完全外れB 1	0~99
	完全外れB 2	100~198
完全外れC	完全外れC 1	0~99
	完全外れC 2	100~198
完全外れD	完全外れD 1	0~99
	完全外れD 2	100~198
外れショートリーチA	外れショートリーチA 1	0~99
	外れショートリーチA 2	100~198
外れロングリーチA	外れロングリーチA 1	0~99
	外れロングリーチA 2	100~198
外れスーパーリーチA	外れスーパーリーチA 1	0~99
	外れスーパーリーチA 2	100~198

【 図 1 3 1 6 】

222

通常用変動パターン選択Cテーブル222dah2

通常演出時間 (ms)	当否判定結果	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値CS1 (0~198)
5000	外れ	完全外れC 1	0~99
		完全外れC 2	100~198
8000	当たり	当たり超ショートリーチA 1	0~99
		当たり超ショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れ超ショートリーチA 1	0~99
		外れ超ショートリーチA 2	100~198
12000	当たり	当たりショートリーチA 1	0~99
		当たりショートリーチA 2	100~198
	外れ	外れショートリーチA 1	0~99
		外れショートリーチA 2	100~198
17000	当たり	当たりロングリーチA 1	0~99
		当たりロングリーチA 2	100~198
	外れ	外れロングリーチA 1	0~99
		外れロングリーチA 2	100~198

30

40

50

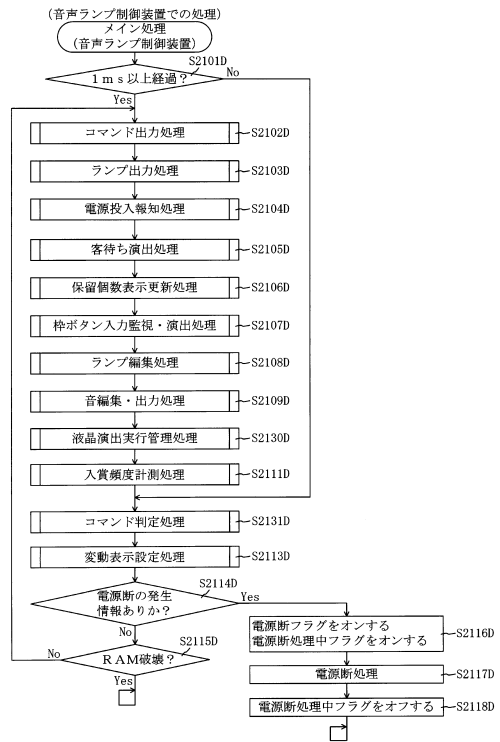
【 図 1 3 1 7 】

222

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daH3

変動パターン種別	表示用変動パターン	第1演出カウンタ値 CS1 (0~198)
当たりショートリーチB	当たりショートリーチB 1	0~99
	当たりショートリーチB 2	100~198
当たりロングリーチB	当たりロングリーチB 1	0~99
	当たりロングリーチB 2	100~198
完全外れE	完全外れE 1	0~99
	完全外れE 2	100~198
外れロングリーチB	外れショートリーチB 1	0~99
	外れショートリーチB 2	100~198

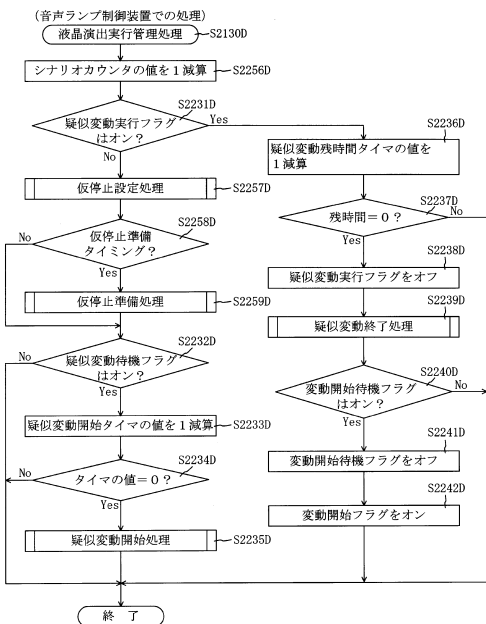
【 図 1 3 1 8 】



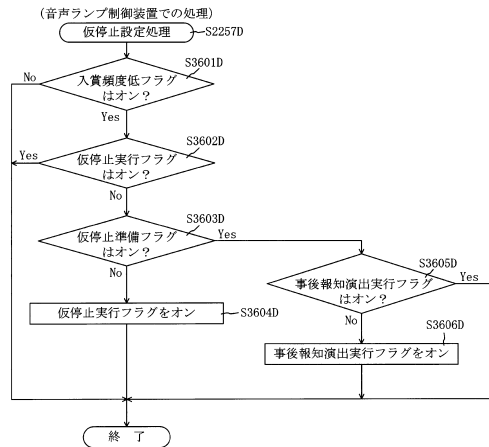
10

20

【 図 1 3 1 9 】



【 図 1 3 2 0 】

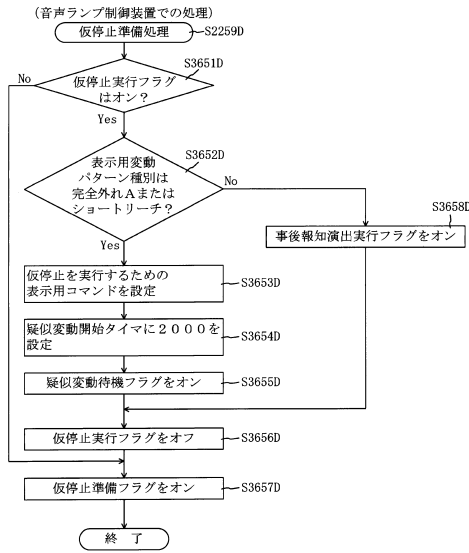


30

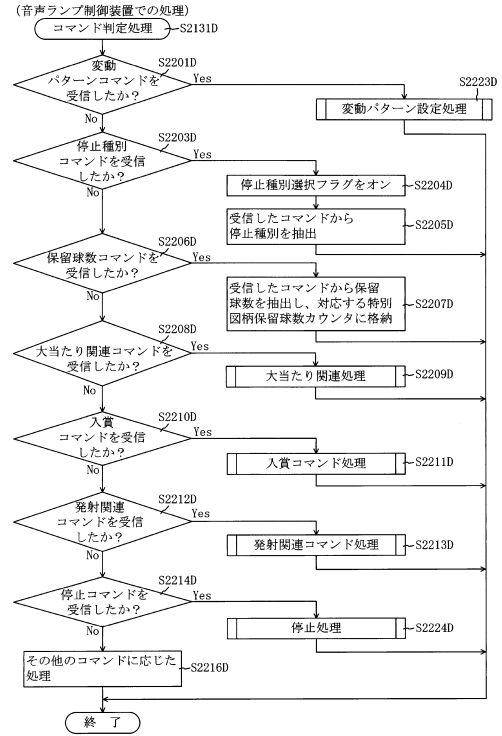
40

50

【図 1 3 2 1】



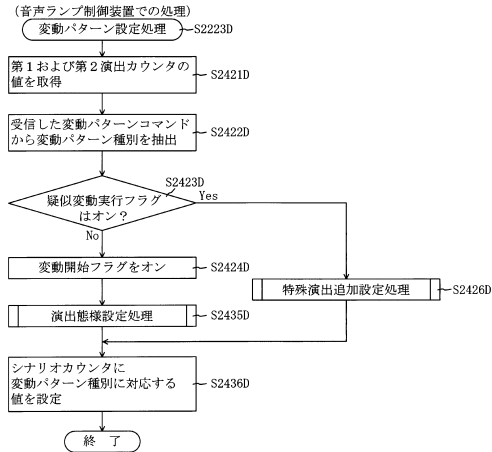
【図 1 3 2 2】



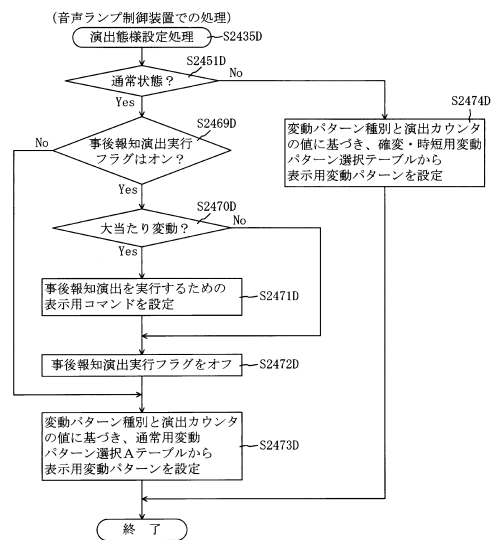
10

20

【図 1 3 2 3】



【図 1 3 2 4】

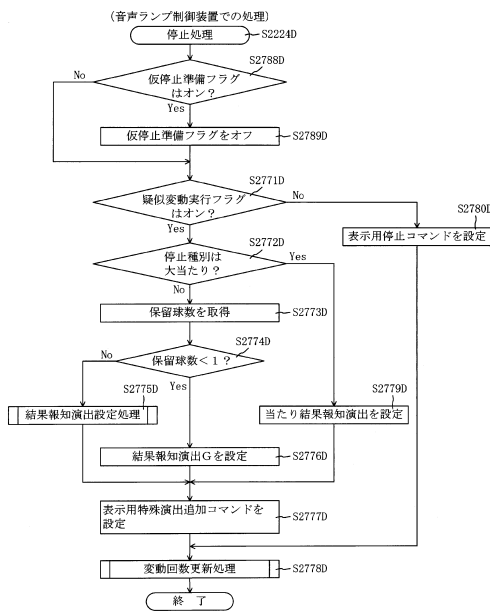


30

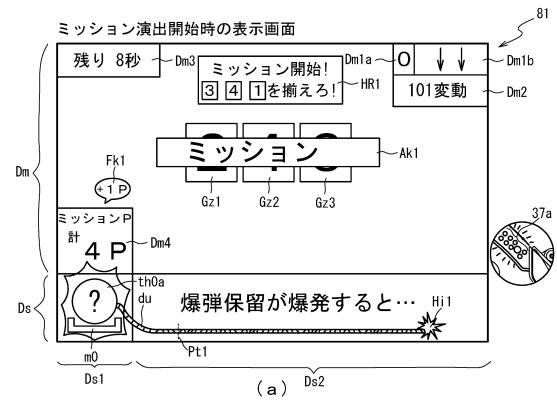
40

50

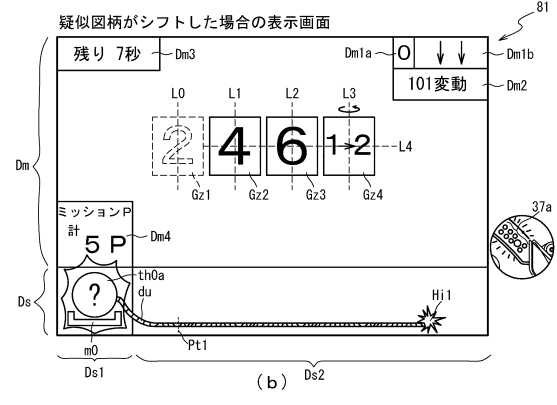
【 図 1 3 2 5 】



【 図 1 3 2 6 】

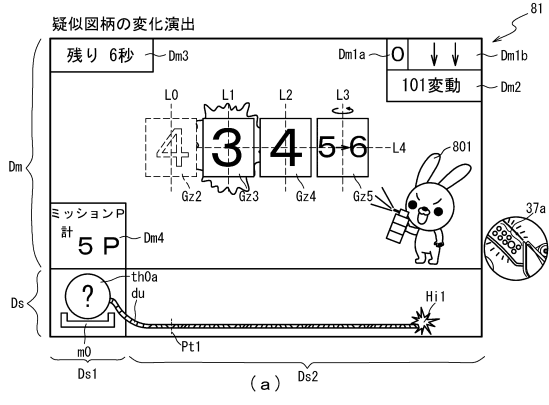


10



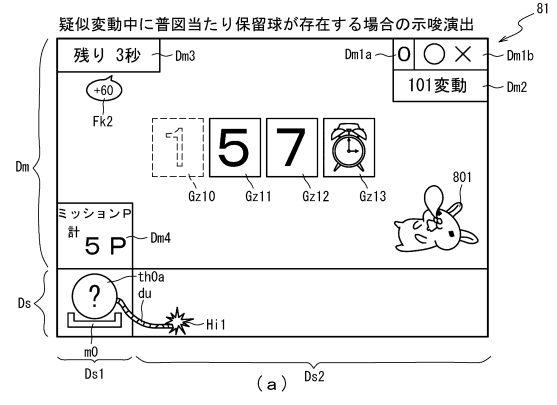
20

【 図 1 3 2 7 】

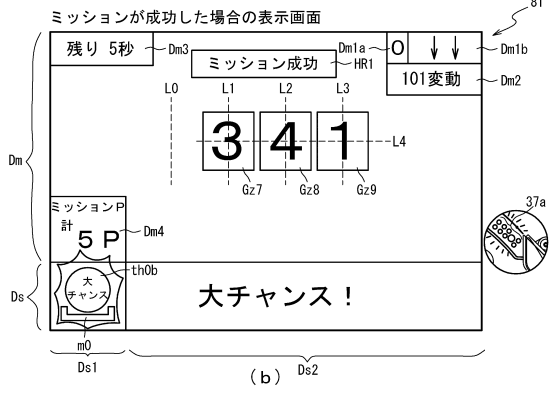


30

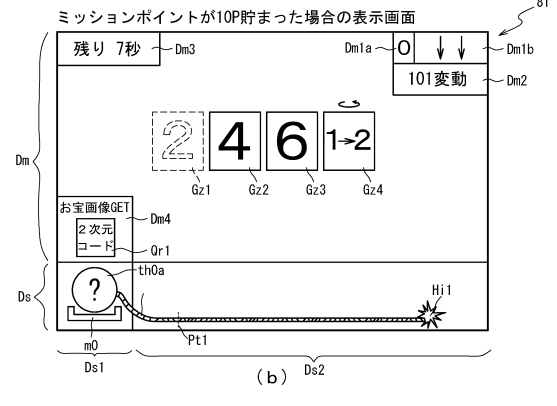
【 図 1 3 2 8 】



40



50





【 図 1 3 2 9 】

(a)

ROM (音声ランプ制御装置)	222
変動パターン選択テーブル	222da
疑似変動更新時間設定テーブル	222db
結果報知演出態様設定テーブル	222daJ
書き換え演出態様設定テーブル	222dbJ
疑似保留追加表示パターン設定テーブル	222de

(b)

RAM (音声ランプ制御装置)	223
特別図柄1保留球数カウンタ	223da
変動開始フラグ	223db
停止種別選択フラグ	223dc
入賞情報格納エリア	223dd
第1演出カウンタ	223de
第2演出カウンタ	223df
疑似変動実行フラグ	223dg
疑似変動残時間タイマ	223dh
発射停止中フラグ	223dj
入賞コマンド受信カウンタ	223dk
入賞頻度計測タイマ	223dm
変動開始待機フラグ	223dn
疑似変動開始タイマ	223dp
疑似保留表示フラグ	223dq
疑似変動待機フラグ	223dr
入賞頻度低フラグ	223ds
表示用変動回数カウンタ	223dt
変動回数更新済フラグ	223du
普通入賞情報格納エリア	223daJ
ミッションポイントカウンタ	223dbJ
2次元コード表示中フラグ	223dcJ
その他メモリエリア	223dz

【 図 1 3 3 0 】

結果報知演出態様設定テーブル222daJ

変動パターン種別	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値 CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	結果報知演出A	4000	0~149
	結果報知演出B		150~198
当たりロングリーチA	結果報知演出C	5000	0~149
	結果報知演出D		150~198
当たりスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198
	完全外れA、C		0~198
	完全外れB、D		0~198
外れショートリーチA	結果報知演出B	4000	0~49
	結果報知演出H		50~198
外れロングリーチA	結果報知演出D	5000	0~49
	結果報知演出F		50~198
外れスーパーリーチA	結果報知演出E	13000	0~198

10

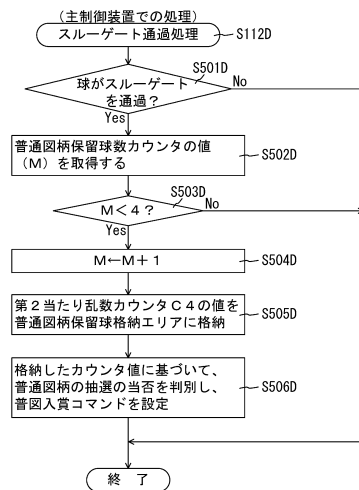
20

【 図 1 3 3 1 】

書き換え演出態様設定テーブル222dbJ

変動パターン種別	疑似変動残時間 (ms)	演出態様	演出時間 (ms)	第2演出カウンタ値 CS2 (0~198)
当たりショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出A	1000	0~149
		短書き換え演出B		150~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出A	2000	0~149
		中書き換え演出B		150~198
0 < T < 1000	長書き換え演出A	3000	0~149	
			長書き換え演出B	150~198
	短書き換え演出C	2000	0~149	
			短書き換え演出D	150~198
当たりロングリーチA	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出C	3000	0~149
				中書き換え演出D
	0 < T < 1000	長書き換え演出C	4000	0~149
				長書き換え演出D
当たりスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198
外れショートリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出B	1000	0~49
		短書き換え演出F		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出B	2000	0~49
		中書き換え演出F		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出B	3000	0~49
		長書き換え演出F		50~198
完全外れA / 外れロングリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出D	2000	0~49
		短書き換え演出G		50~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出D	3000	0~49
		中書き換え演出G		50~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出D	4000	0~49
		長書き換え演出G		50~198
外れスーパーリーチA	2000 ≤ T < 3000	短書き換え演出E	11000	0~198
	1000 ≤ T < 2000	中書き換え演出E	12000	0~198
	0 < T < 1000	長書き換え演出E	13000	0~198

【 図 1 3 3 2 】

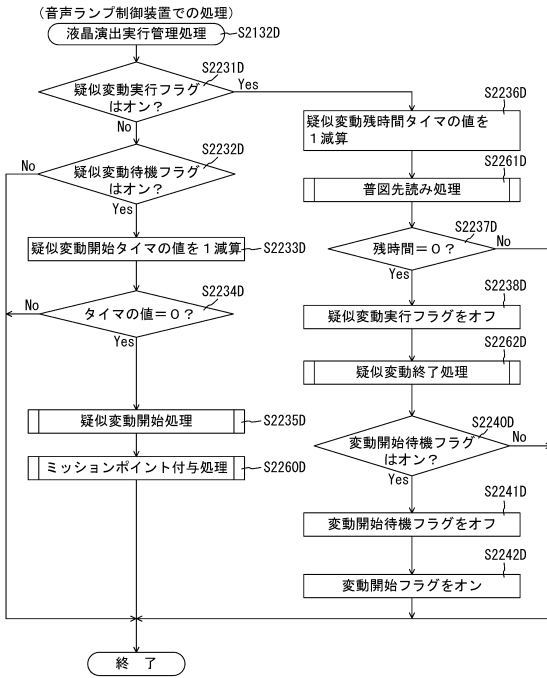


30

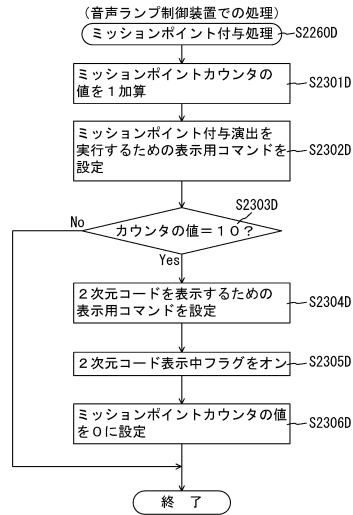
40

50

【 図 1 3 3 3 】



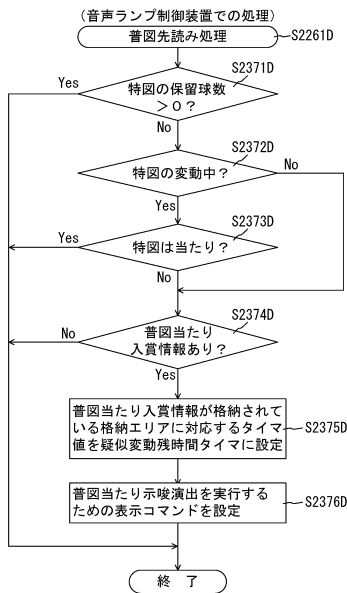
【 図 1 3 3 4 】



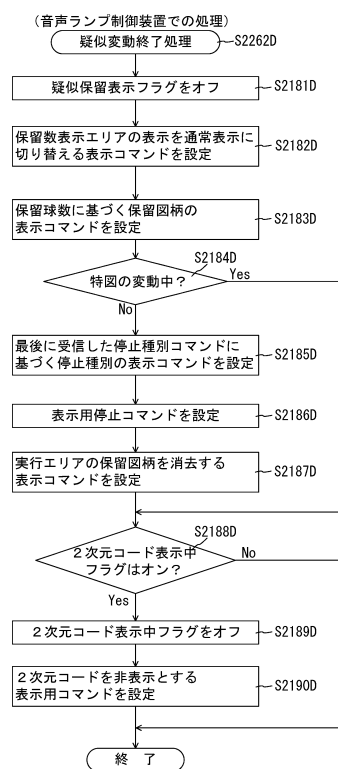
10

20

【 図 1 3 3 5 】



【 図 1 3 3 6 】

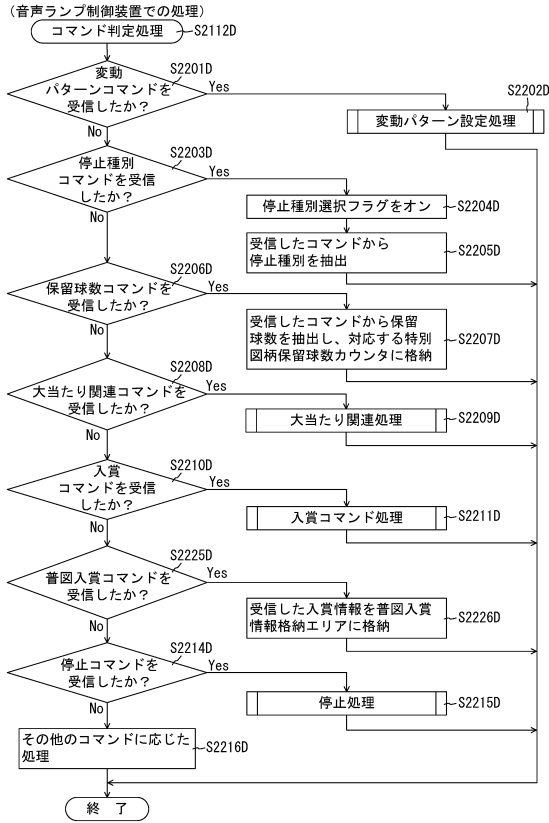


30

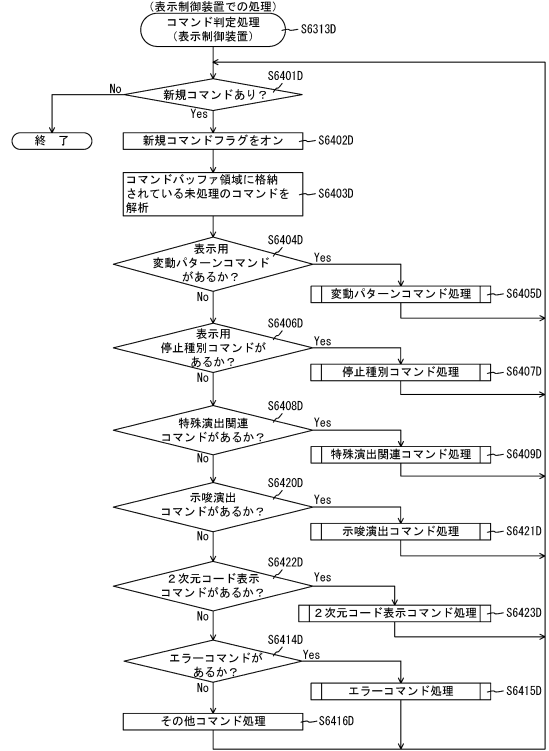
40

50

【図 1 3 3 7】



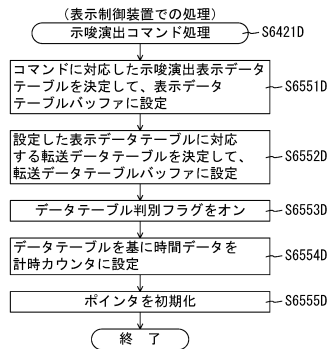
【図 1 3 3 8】



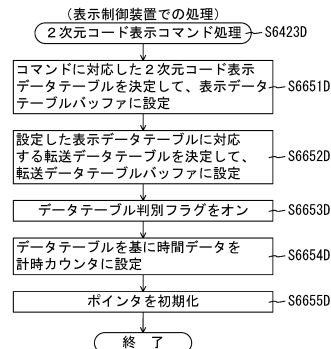
10

20

【図 1 3 3 9】



【図 1 3 4 0】

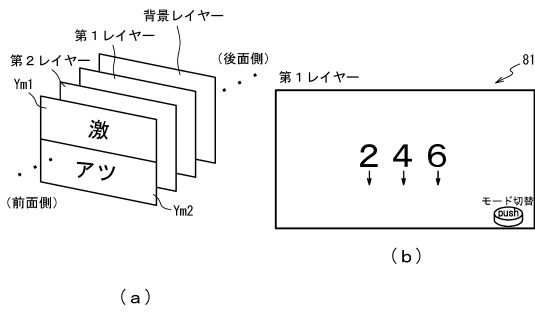


30

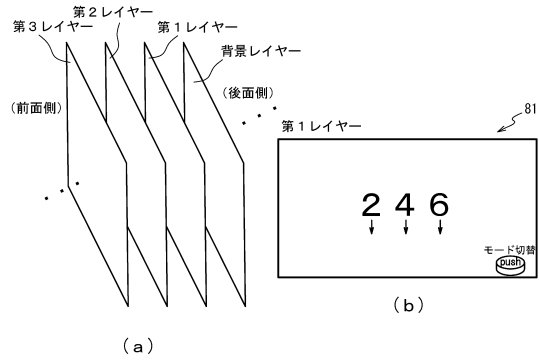
40

50

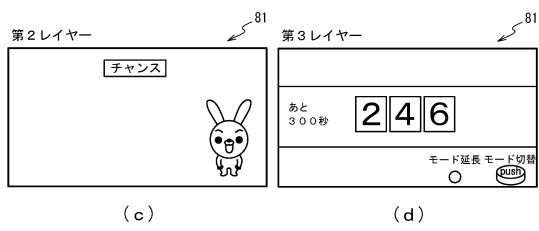
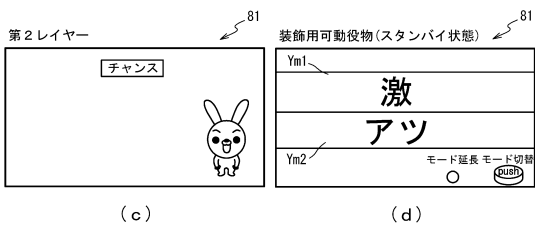
【図 1 3 4 1】



【図 1 3 4 2】

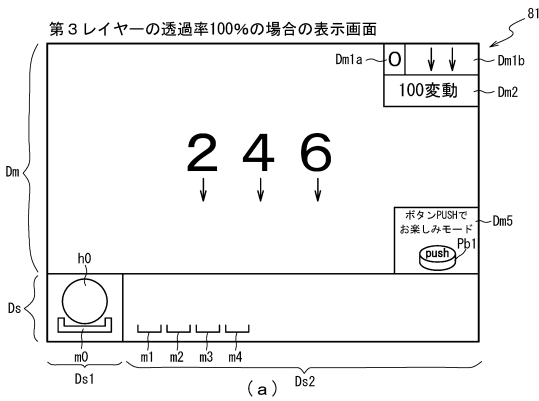


10

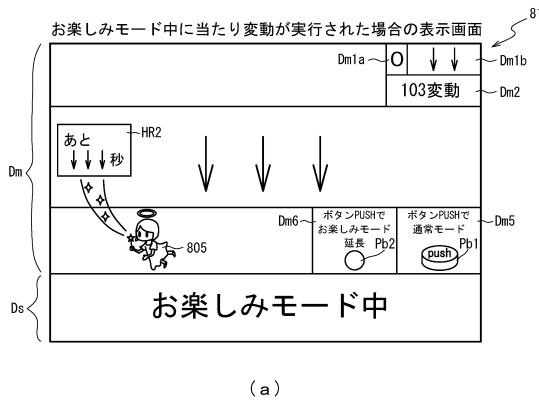


20

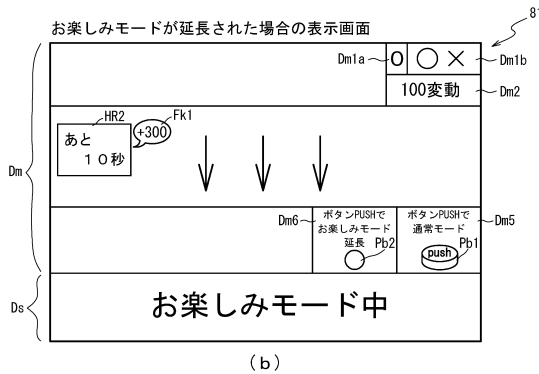
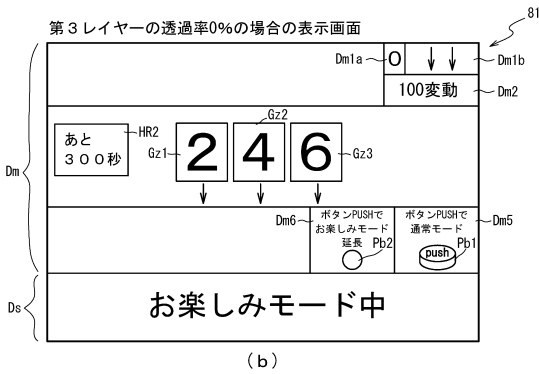
【図 1 3 4 3】



【図 1 3 4 4】



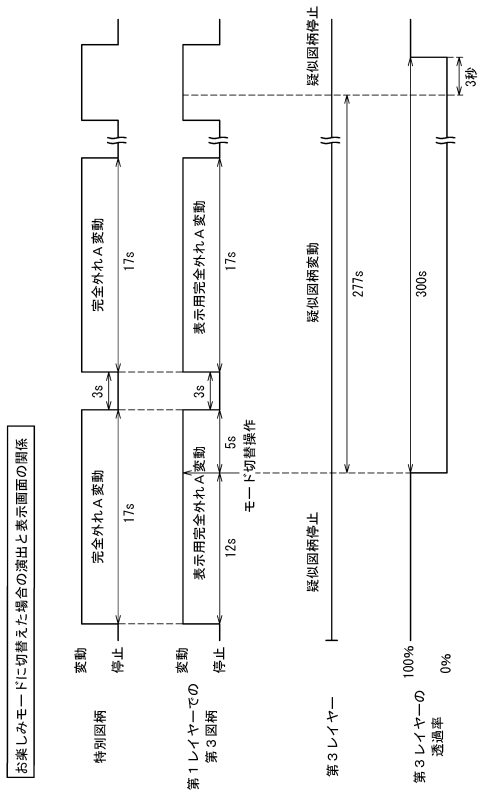
30



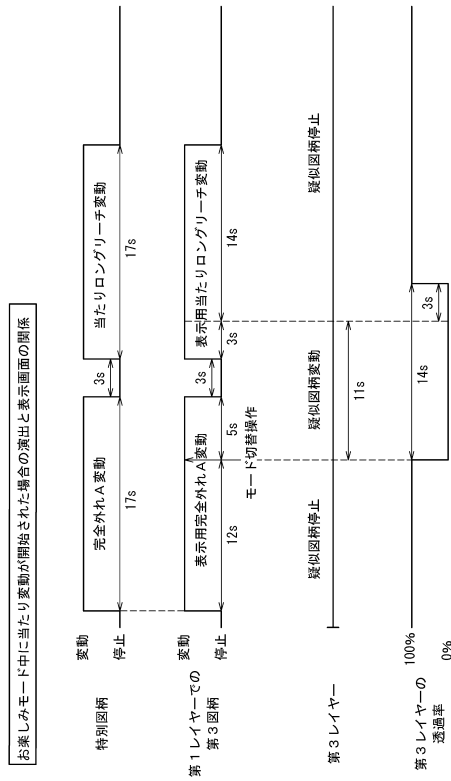
40

50

【図 1 3 4 5】



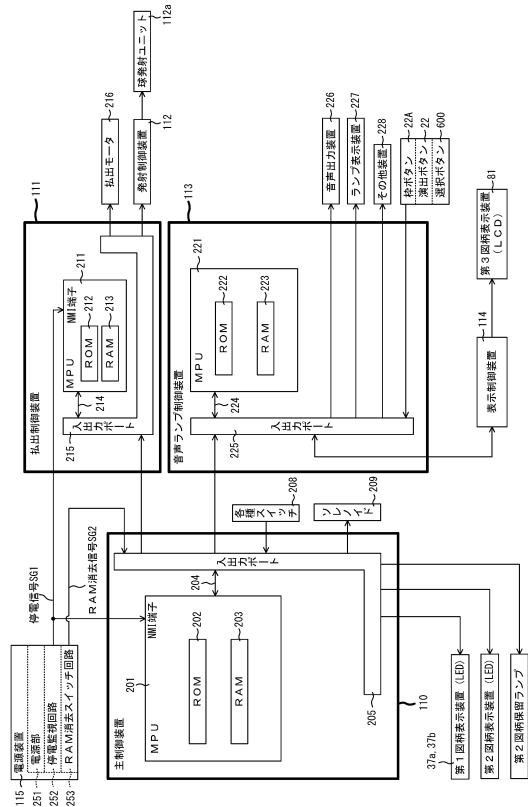
【図 1 3 4 6】



10

20

【図 1 3 4 7】



【図 1 3 4 8】

- (a) ROM (音声ランプ制御装置) 222
- 変動パターン選択テーブル 222daK

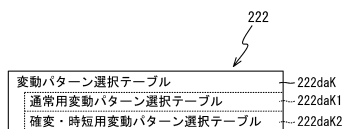
- (b) RAM (音声ランプ制御装置) 223
- 特別図柄1保留球数カウンタ 223da
- 変動開始フラグ 223db
- 停止種別選択フラグ 223dc
- 入賞情報格納エリア 223dd
- 第1演出カウンタ 223de
- 第2演出カウンタ 223df
- 疑似変動実行フラグ 223dg
- 疑似変動残時間タイマ 223dh
- 発射停止中フラグ 223di
- 入賞コマンド受信カウンタ 223dj
- 入賞頻度計測タイマ 223dk
- 変動開始待機フラグ 223dl
- 疑似変動開始タイマ 223dm
- 疑似変動待機フラグ 223dn
- 入賞頻度低フラグ 223do
- 表示用変動回数カウンタ 223dp
- 変動回数更新済フラグ 223dq
- モード変更フラグ 223dr
- 結果通知フラグ 223ds
- その他メモリエリア 223dt

30

40

50

【図 1 3 4 9】



【図 1 3 5 0】

通常用変動パターン選択テーブル222daK1

変動パターン種別	表示用変動パターン	第 1 演出カウンタ値 CS 1 (0~198)	結果 報知
当たりショートリーチ A	当たりショートリーチ A 1	0~99	○
	当たりショートリーチ A 2	100~198	○
当たりロングリーチ A	当たりロングリーチ A 1	0~74	○
	当たりロングリーチ A 2	75~149	○
	当たりロングリーチ A 3	150~198	○
当たりスーパーリーチ A	当たりスーパーリーチ A 1	0~99	○
	当たりスーパーリーチ A 2	100~198	○
完全外れ A	完全外れ A 1	0~99	×
	完全外れ A 2	100~198	×
完全外れ B	完全外れ B 1	0~99	×
	完全外れ B 2	100~198	×
完全外れ C	完全外れ C 1	0~99	×
	完全外れ C 2	100~198	×
完全外れ D	完全外れ D 1	0~99	×
	完全外れ D 2	100~198	×
外れショートリーチ A	外れショートリーチ A 1	0~99	×
	外れショートリーチ A 2	100~198	×
外れロングリーチ A	外れロングリーチ A 1	0~94	○
	外れロングリーチ A 2	95~189	○
	外れロングリーチ A 3	190~198	○
外れスーパーリーチ A	外れスーパーリーチ A 1	0~99	○
	外れスーパーリーチ A 2	100~198	○

10

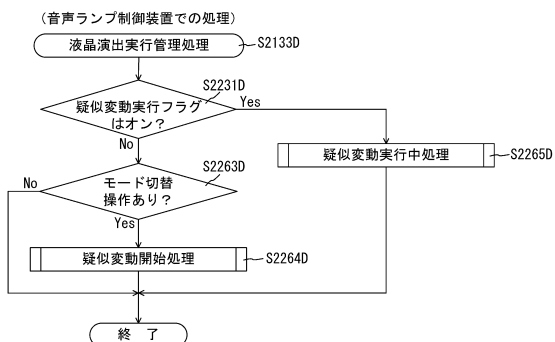
20

【図 1 3 5 1】

確変・時短用変動パターン選択テーブル222daK2

変動パターン種別	表示用変動パターン	第 1 演出カウンタ値 CS 1 (0~198)
当たりショートリーチ B	当たりショートリーチ B 1	0~99
	当たりショートリーチ B 2	100~198
当たりロングリーチ B	当たりロングリーチ B 1	0~99
	当たりロングリーチ B 2	100~198
完全外れ E	完全外れ E 1	0~99
	完全外れ E 2	100~198
外れショートリーチ B	外れショートリーチ B 1	0~99
	外れショートリーチ B 2	100~198

【図 1 3 5 2】

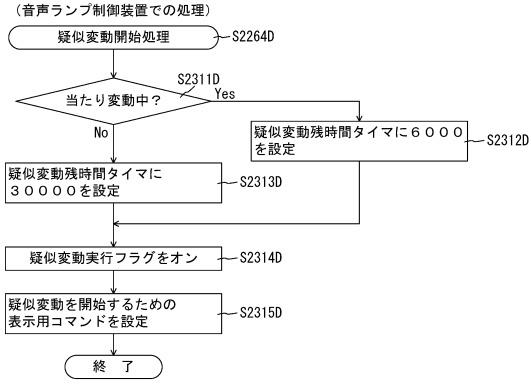


30

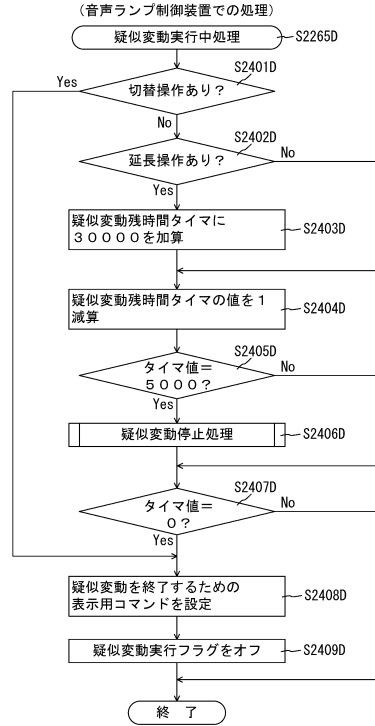
40

50

【 図 1 3 5 3 】



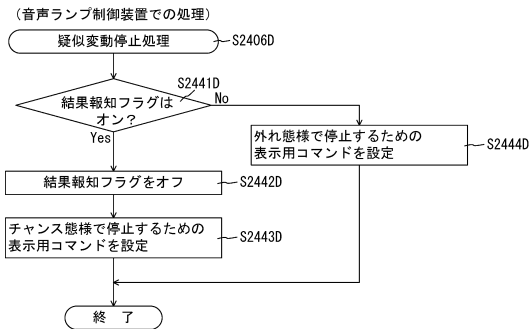
【 図 1 3 5 4 】



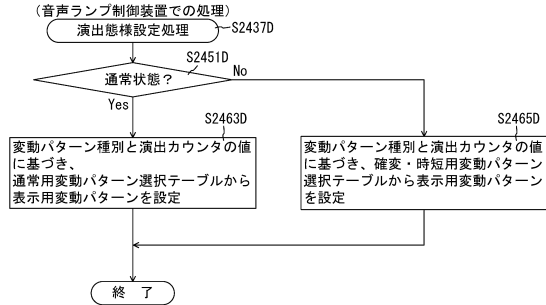
10

20

【 図 1 3 5 5 】



【 図 1 3 5 6 】

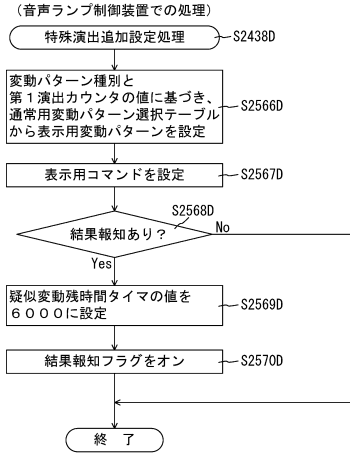


30

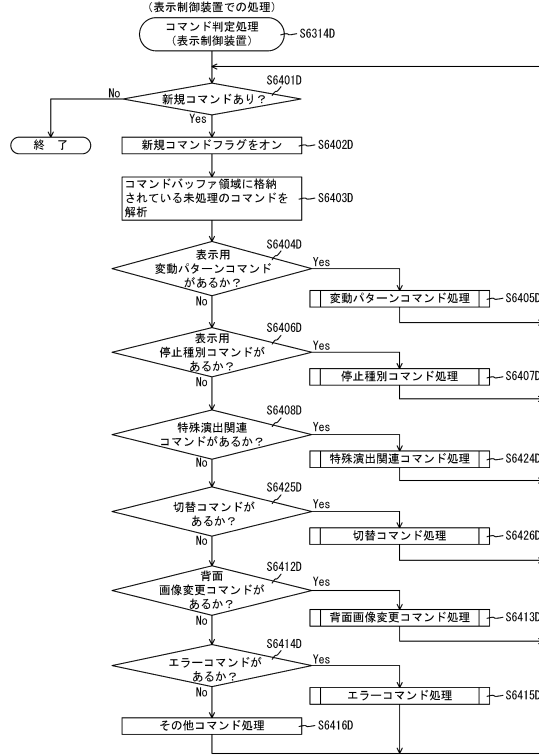
40

50

【図 1357】



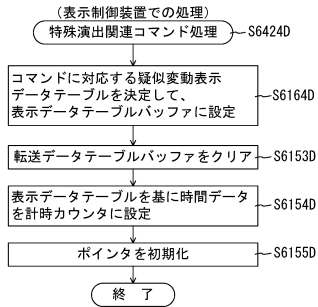
【図 1358】



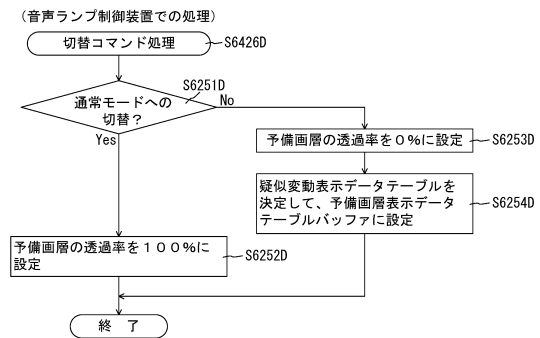
10

20

【図 1359】



【図 1360】



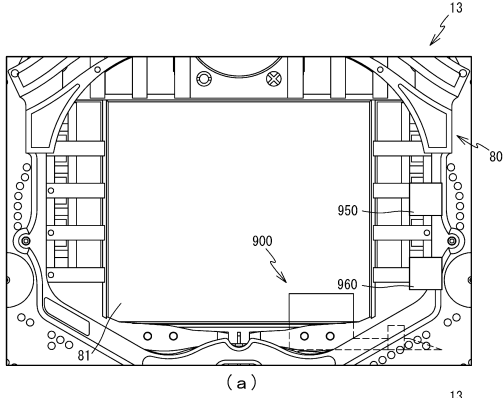
30

40

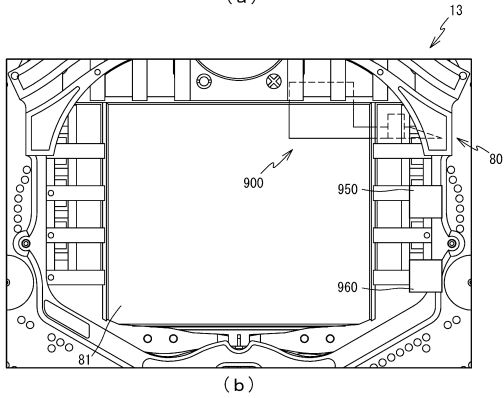
50



【 図 1 3 6 1 】

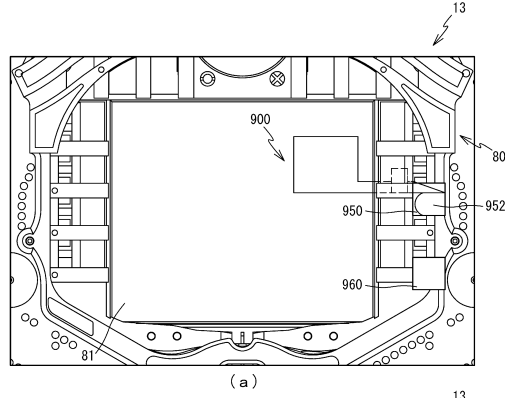


(a)

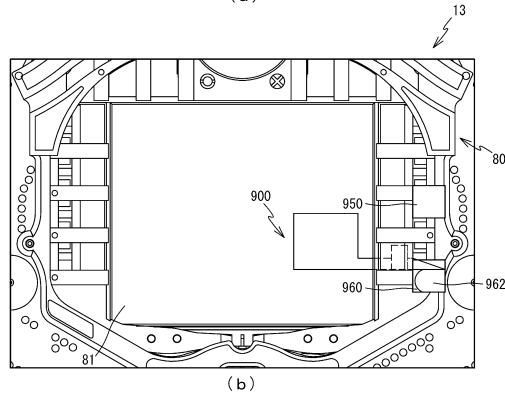


(b)

【 図 1 3 6 2 】



(a)

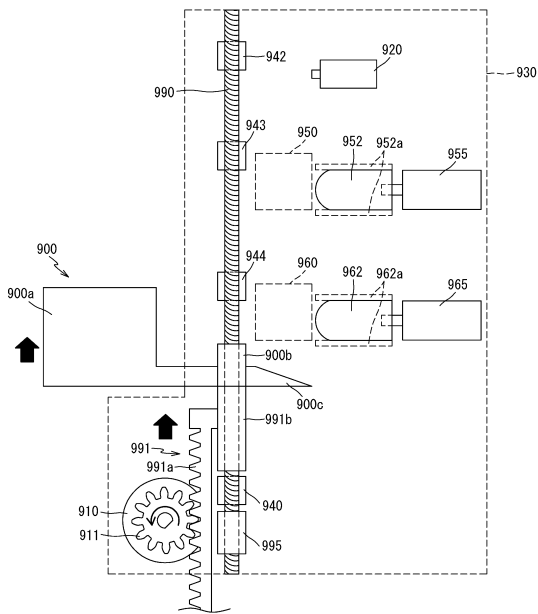


(b)

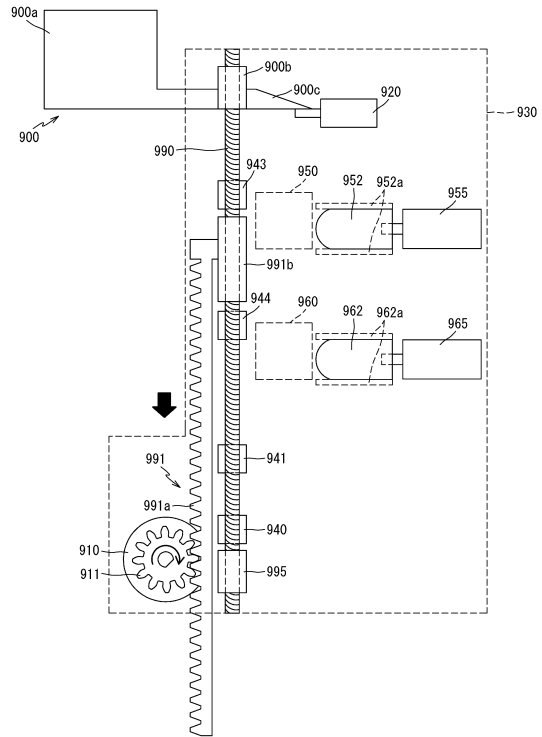
10

20

【 図 1 3 6 3 】



【 図 1 3 6 4 】

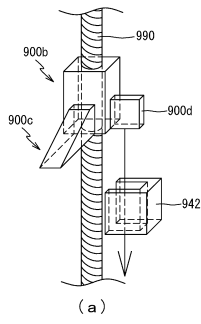


30

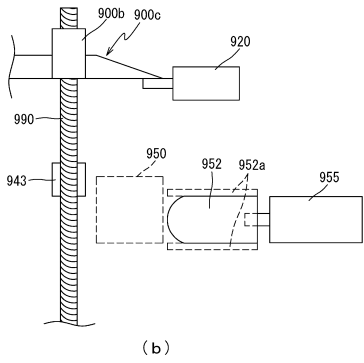
40

50

【図 1365】

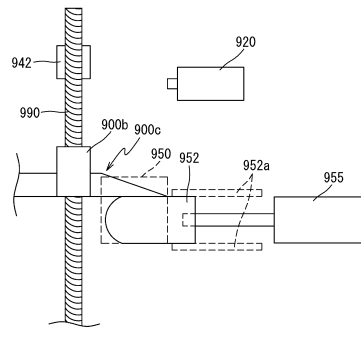


(a)

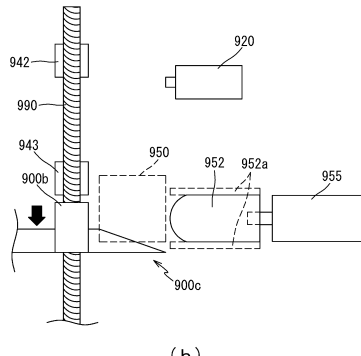


(b)

【図 1366】



(a)

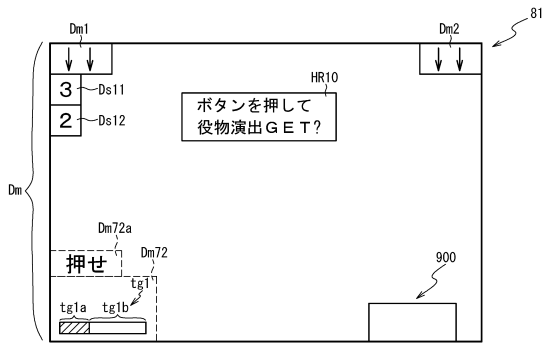


(b)

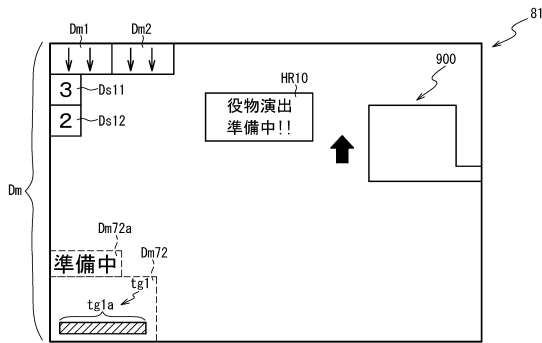
10

20

【図 1367】

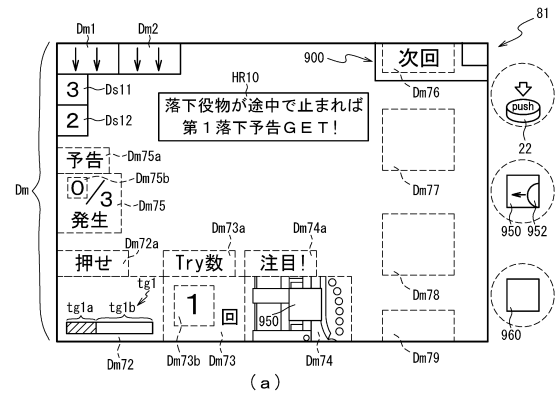


(a)

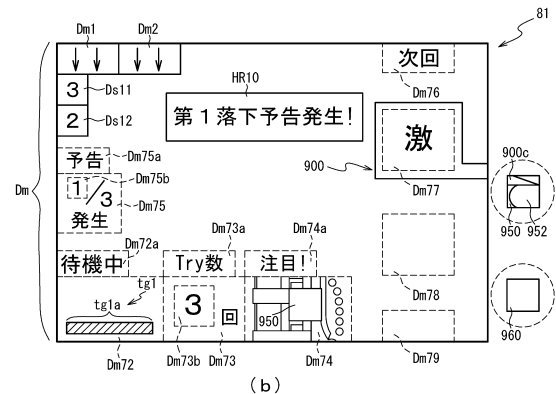


(b)

【図 1368】



(a)



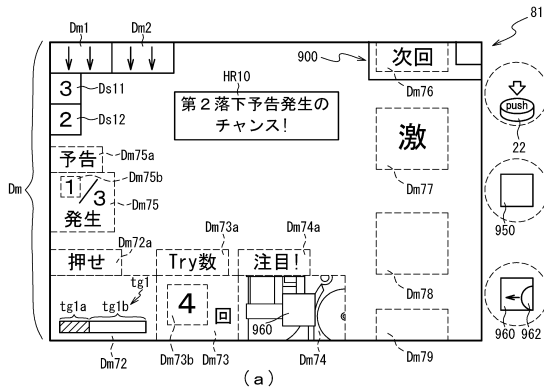
(b)

30

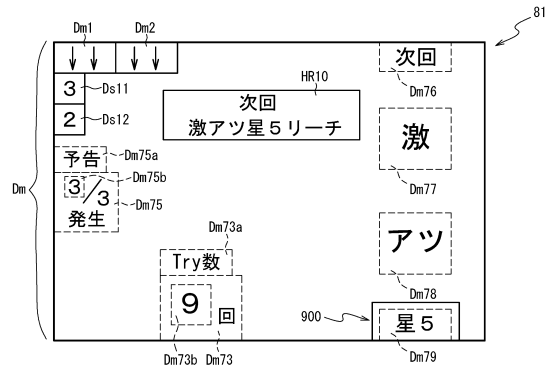
40

50

【図 1 3 6 9】



【図 1 3 7 0】

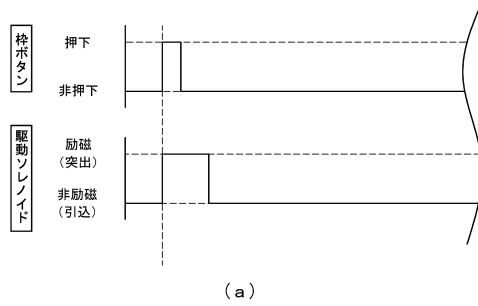


10

20

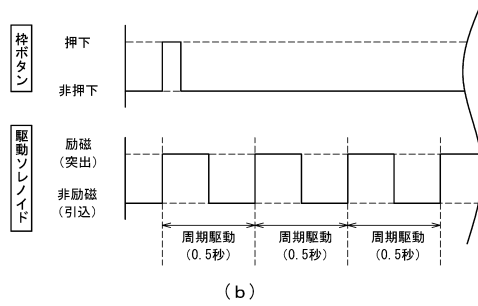
【図 1 3 7 1】

1回の動作が選択された場合



(a)

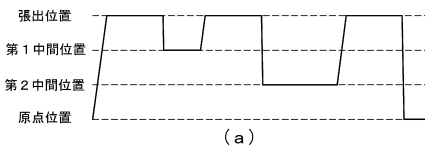
周期動作が選択された場合



(b)

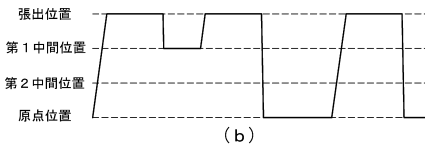
【図 1 3 7 2】

第1落下予告と第2落下予告とが発生した場合



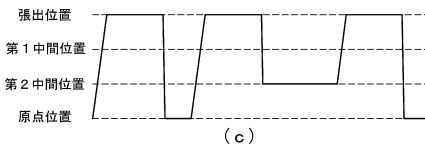
(a)

第1落下予告が発生し、第2落下予告が発生しなかった場合



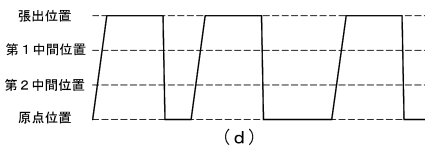
(b)

第1落下予告が発生せず、第2落下予告が発生した場合



(c)

第1落下予告と第2落下予告とが発生しなかった場合



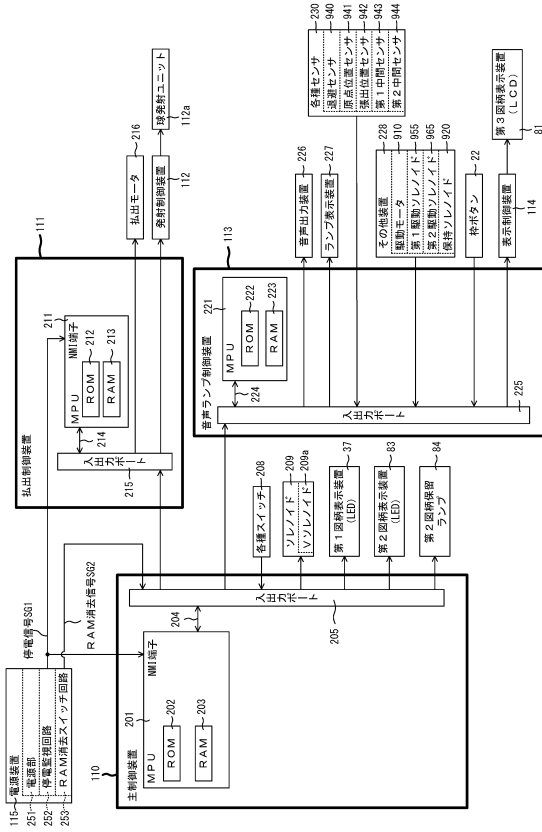
(d)

30

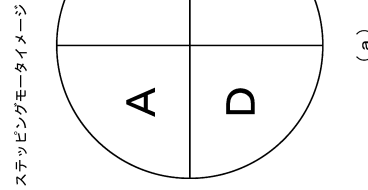
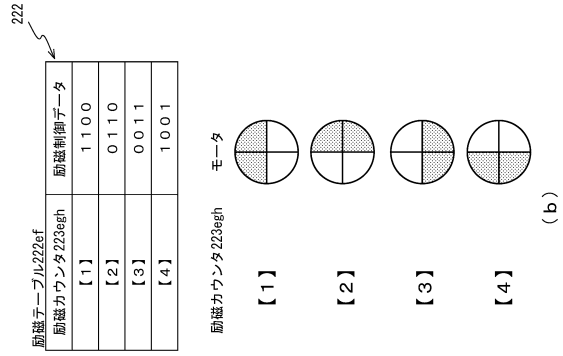
40

50

【図 1 3 7 3】



【図 1 3 7 4】



10

20

【図 1 3 7 5】

ROM	
従変動パターン選択テーブル	222a
通常中特図2演出選択テーブル	222b
確変中演出選択テーブル	222c
連続予告実行選択テーブル	222d
V報知実行選択テーブル	222e
ボタン操作時演出選択テーブル	222f
役物演出実行抽選テーブル	222ea
予告有無抽選テーブル	222eb
前半予告選択テーブル	222ec
後半予告選択テーブル	222ed
駆動テーブル	222ee
励磁テーブル	222ef

(a)

抽選結果	演出 カウンタ223f (0~99)	実行可否
大当たり	0~29	実行なし
	30~99	実行
外れ	0~69	実行なし
	70~99	実行

(b)

【図 1 3 7 6】

抽選結果	演出 カウンタ223f (0~99)	予告有無	動作内容
大当たり	0~74	予告有り	周期
	75~79	予告有り	1回
	80~81	予告無し	周期
	82~99	予告無し	1回
外れ	0~24	予告有り	周期
	25~29	予告有り	1回
	30~31	予告無し	周期
	32~99	予告無し	1回

(a)

抽選結果	演出 カウンタ223f (0~99)	第1落下予告	第2落下予告
大当たり	0~39	激	アツ
	40~64	激	チャンス
	65~84	とても	アツ
	85~94	とても	チャンス
	95~98	やや	アツ
外れ	99	やや	チャンス
	0~4	激	チャンス
	5~14	とても	アツ
	15~34	とても	チャンス
	35~59	やや	アツ
	60~99	やや	チャンス

(b)

30

40

50

【 図 1 3 7 7 】

後半予告選択テーブル222ed

抽選結果	演出 カウンタ223f (0~99)	最終落下予告
大当たり	0~39	星5
	40~64	星4
	65~84	星3
	85~94	星2
	95~99	星1
外れ	0~4	星4
	5~19	星3
	20~49	星2
	50~99	星1

(a)

駆動テーブル222ee

駆動ポイント 223egb	時間 (m s)	スピード	センサ	動作
O 1 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O 2 H	250	-	-	待機 (保持)
O 3 H	-	3	退避センサ	負方向
O 4 H	5000	-	-	待機
O 5 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O 6 H	250	-	-	待機 (保持)
O 7 H	-	3	退避センサ	負方向
O 8 H	7000	-	-	待機
O 9 H	-	4	張出位置センサ	正方向
O A H	250	-	-	待機 (保持)
O B H	-	3	退避センサ	負方向

(b)

【 図 1 3 7 8 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ea
役物演出抽選フラグ	223eb
役物演出実行フラグ	223ec
役物演出操作タイマ	223ed
予告内容格納エリア	223ee
予告発生フラグ	223ef
役物駆動関連エリア	223eg
その他メモリエリア	223z

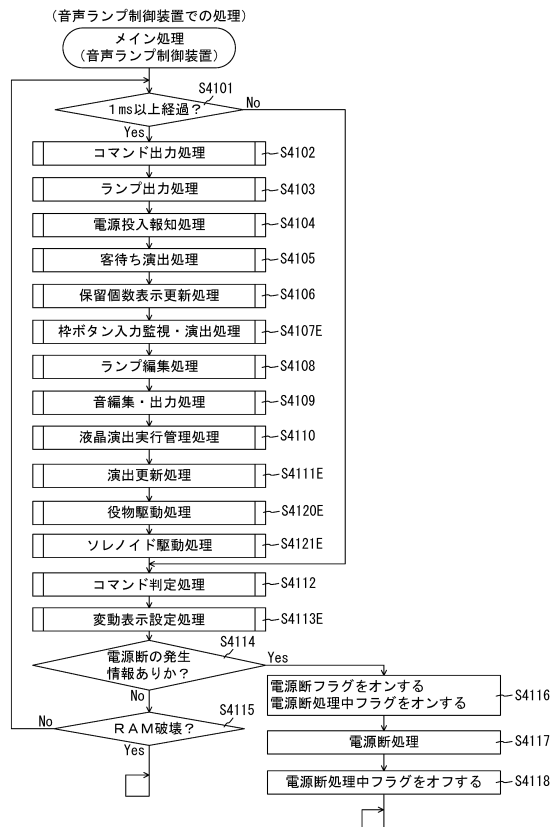
10

20

【 図 1 3 7 9 】

役物駆動関連エリア	223eg
周期駆動カウンタ	223ega
駆動ポイント	223egb
駆動データ格納エリア	223egc
駆動タイマ	223egd
駆動回数カウンタ	223ege
ソレノイド選択ポイント	223egf
励磁スピードカウンタ	223egg
励磁カウンタ	223egh
励磁データ格納エリア	223egi
回転開始フラグ	223egj

【 図 1 3 8 0 】

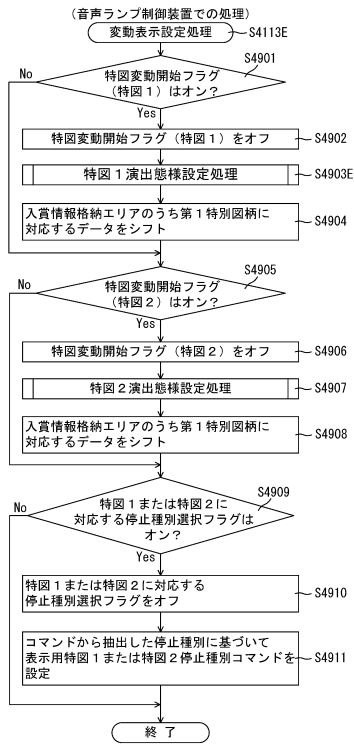


30

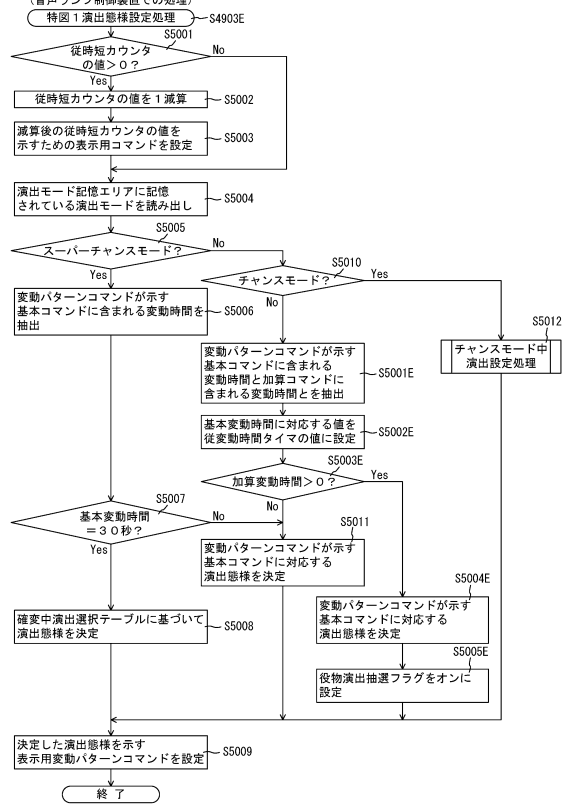
40

50

【図 1381】



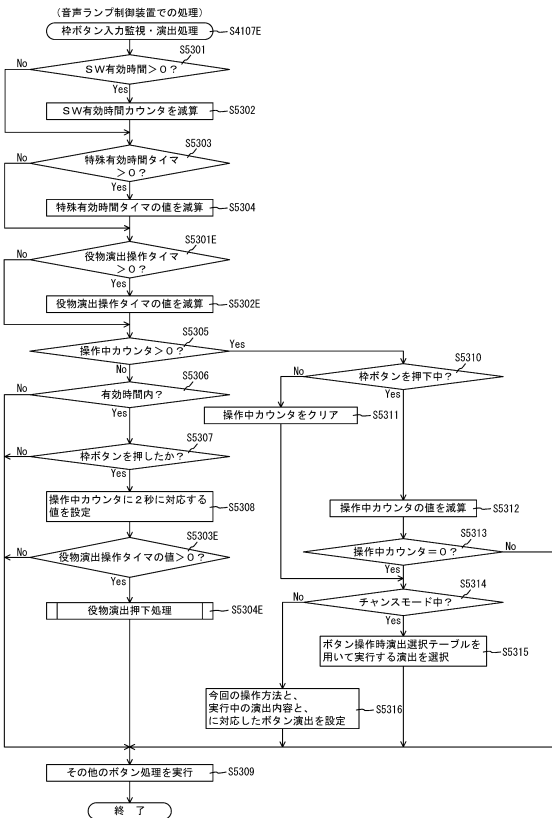
【図 1382】



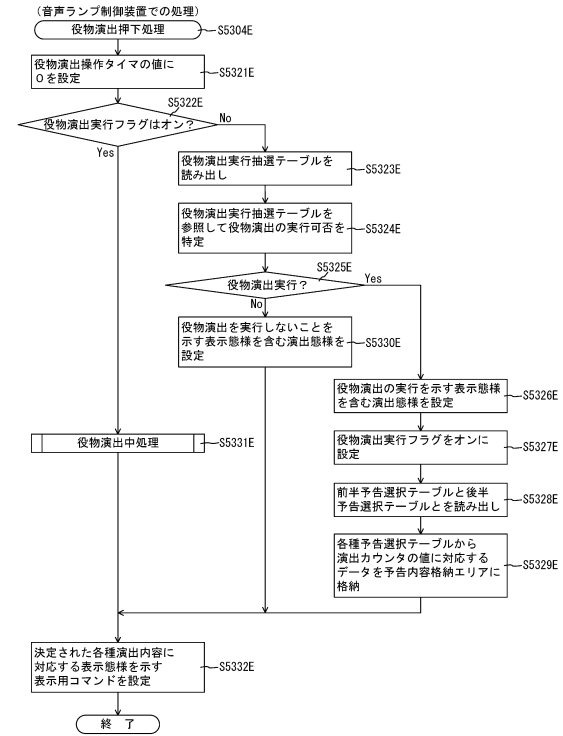
10

20

【図 1383】



【図 1384】

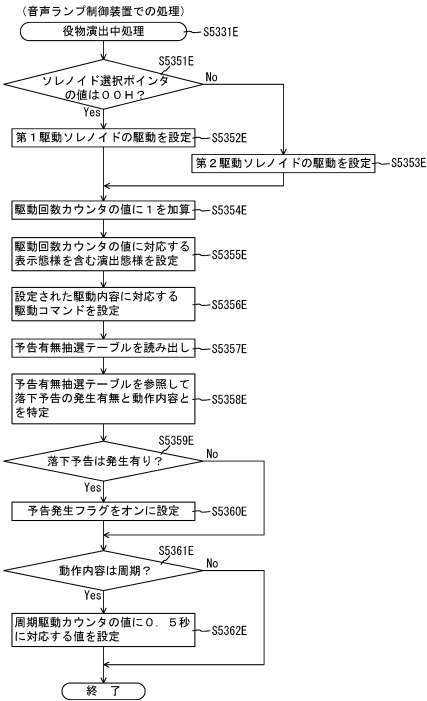


30

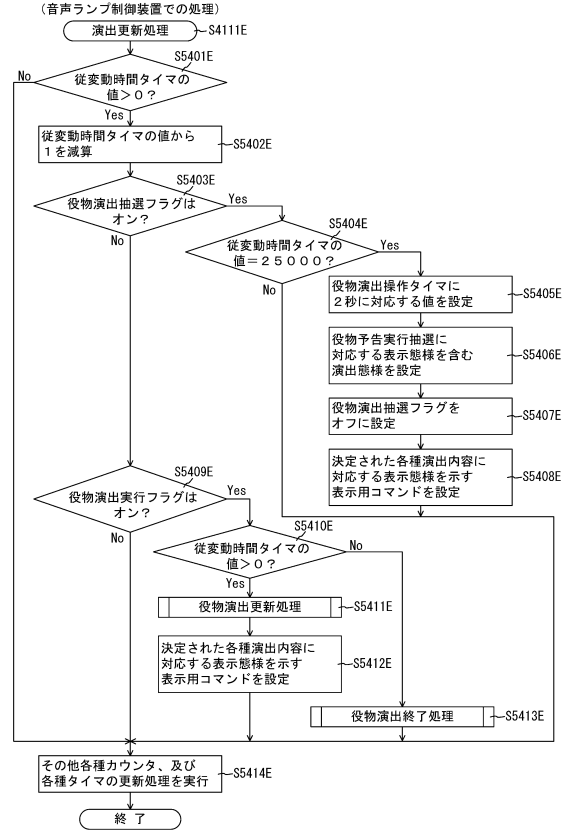
40

50

【図 1385】



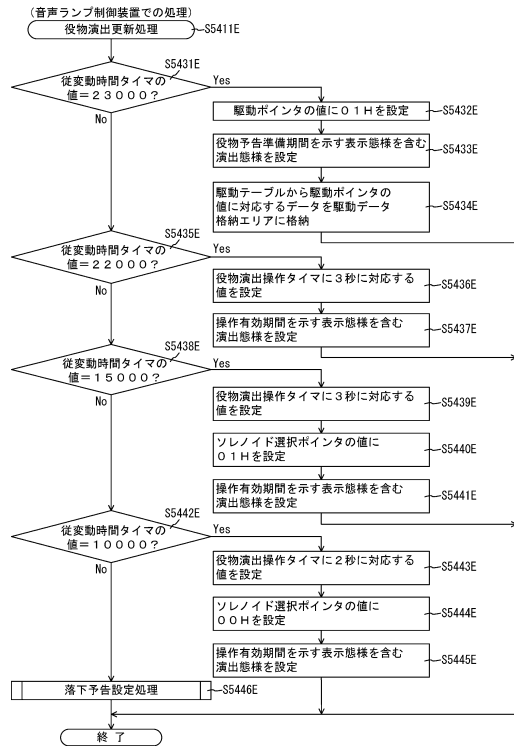
【図 1386】



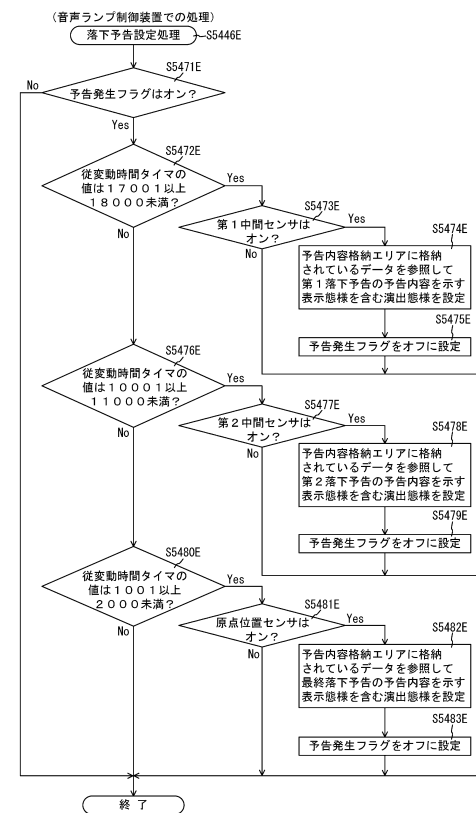
10

20

【図 1387】



【図 1388】

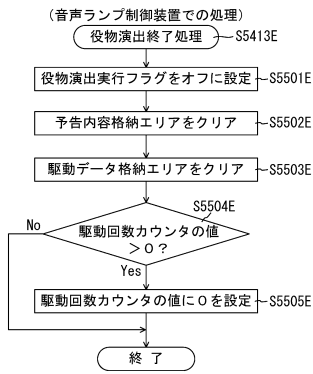


30

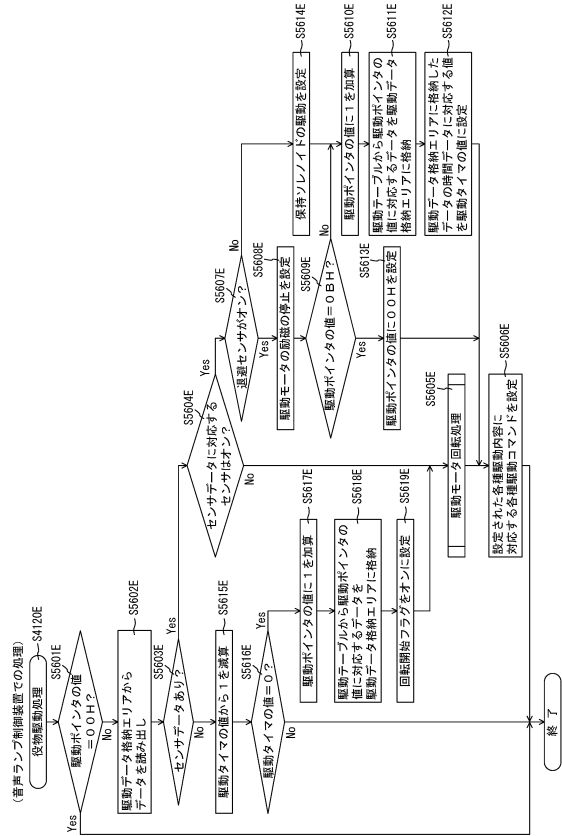
40

50

【 図 1 3 8 9 】



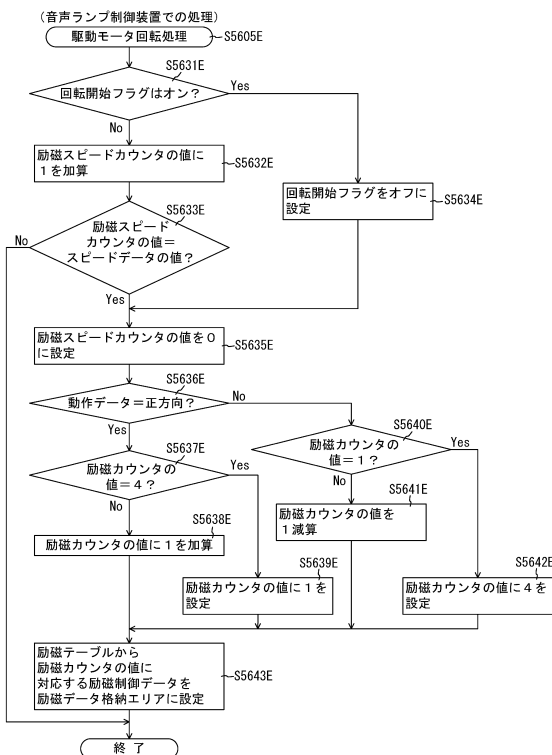
【 図 1 3 9 0 】



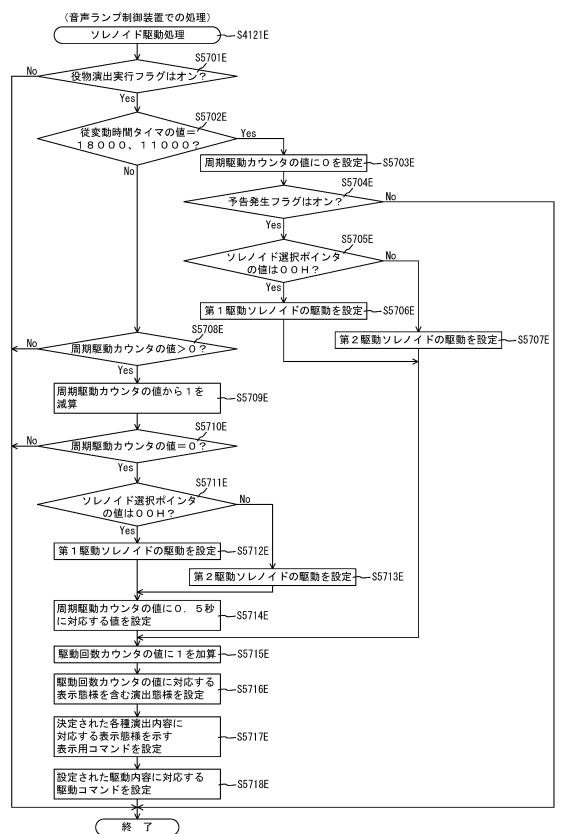
10

20

【 図 1 3 9 1 】



【 図 1 3 9 2 】



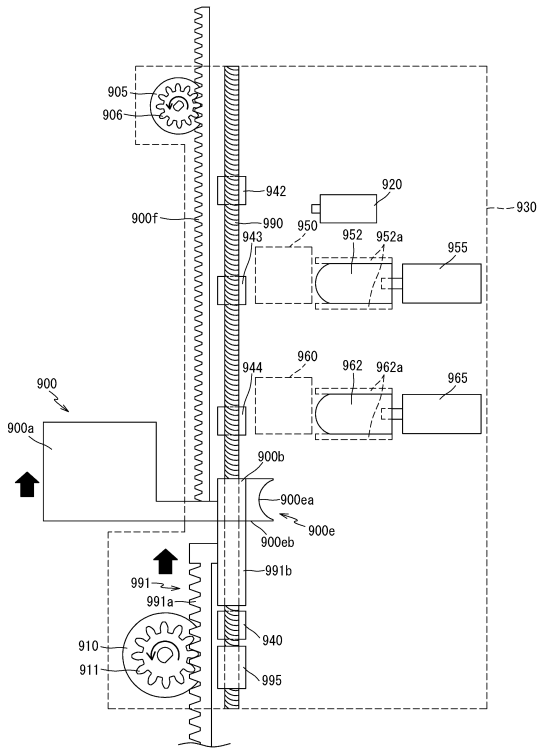
30

40

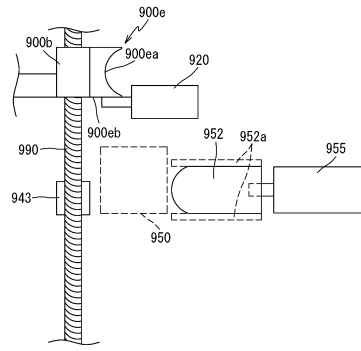
50



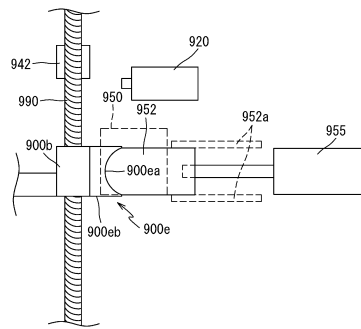
【 図 1 3 9 3 】



【 図 1 3 9 4 】



(a)

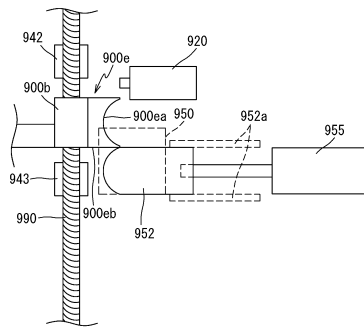


(b)

10

20

【 図 1 3 9 5 】



【 図 1 3 9 6 】

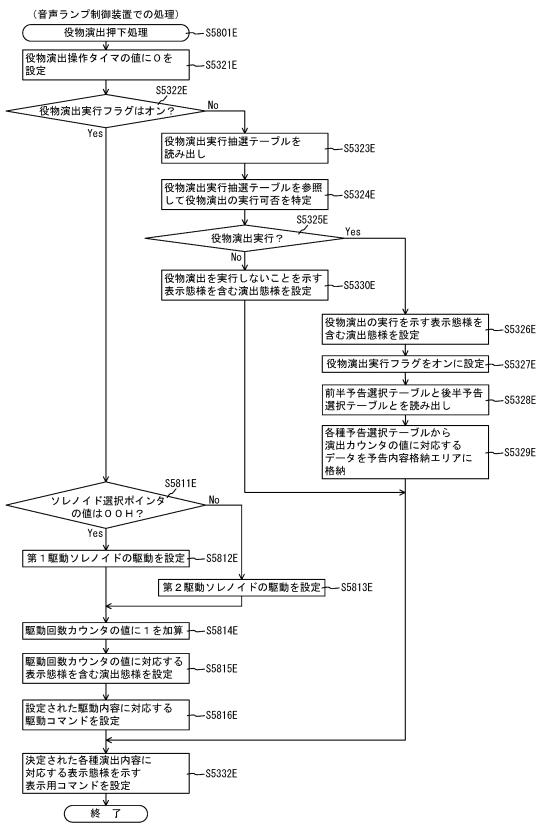
RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
従変動時間タイマ	223ea
役物演出抽選フラグ	223eb
役物演出実行フラグ	223ec
役物演出操作タイマ	223ed
予告内容格納エリア	223ee
予告発生フラグ	223ef
役物駆動関連エリア	223eg
センサ検出タイマ	223eaA
その他メモリエリア	223z

30

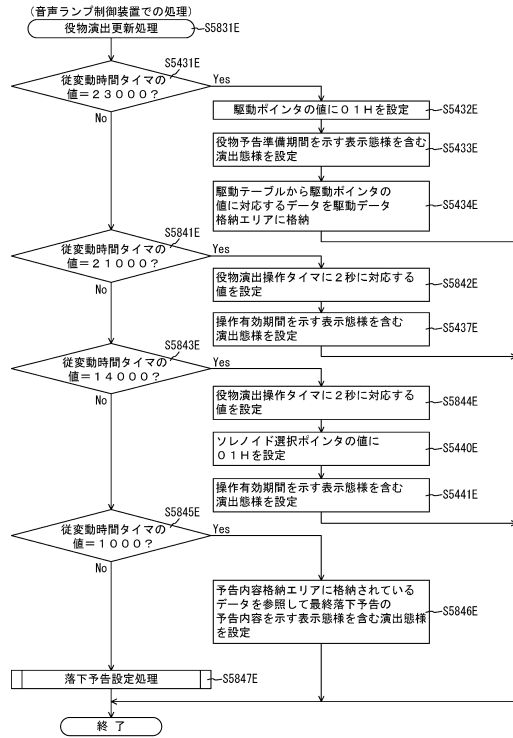
40

50

【図 1397】



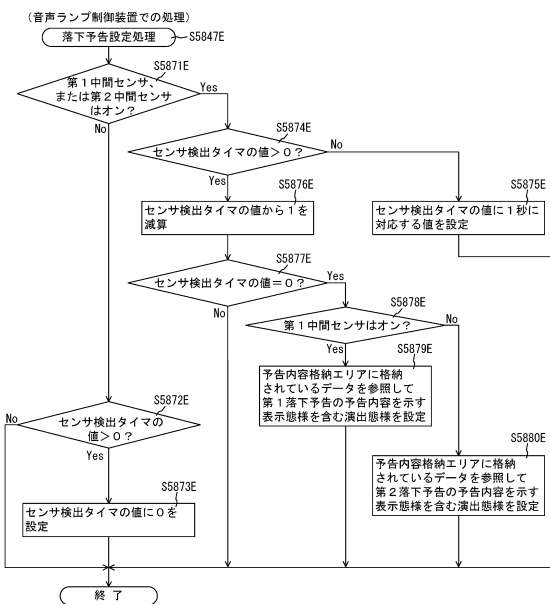
【図 1398】



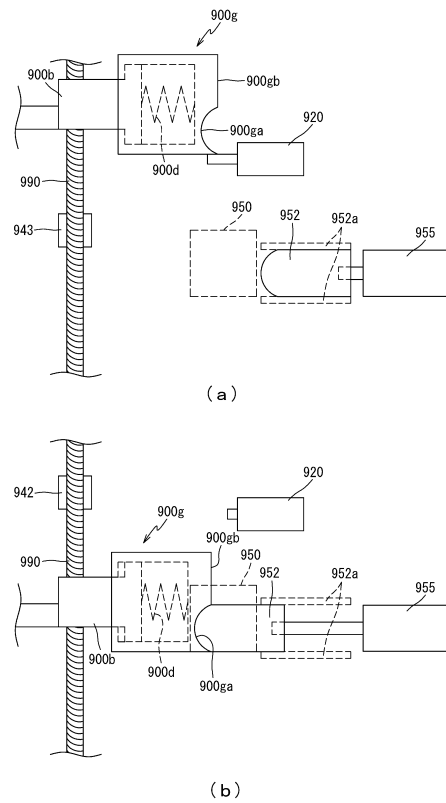
10

20

【図 1399】



【図 1400】

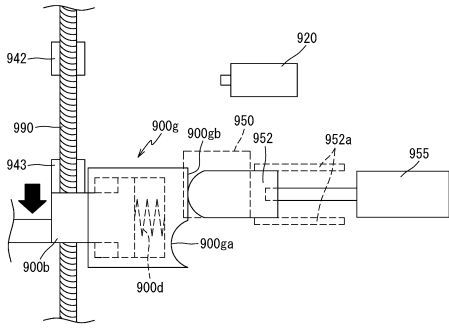


30

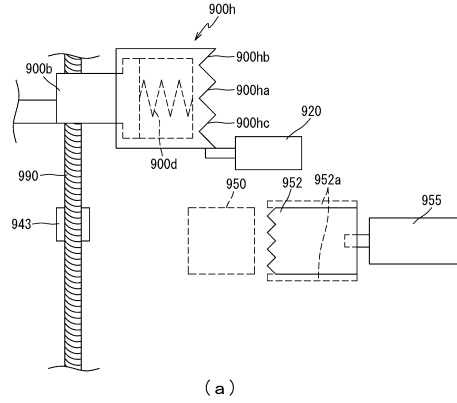
40

50

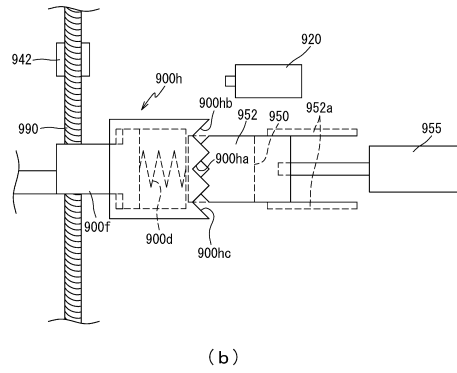
【 図 1 4 0 1 】



【 図 1 4 0 2 】

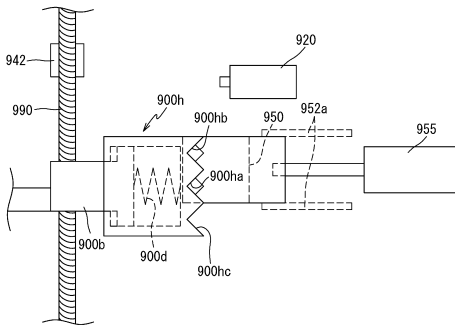


10

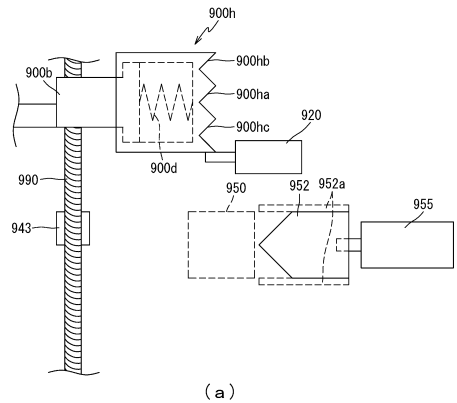


20

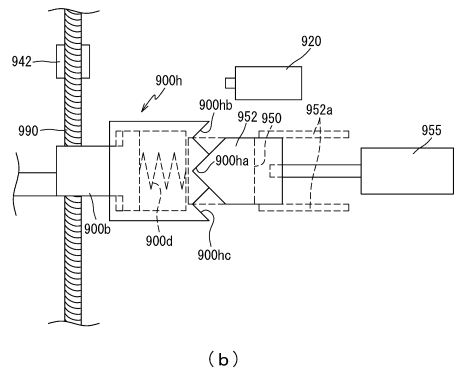
【 図 1 4 0 3 】



【 図 1 4 0 4 】



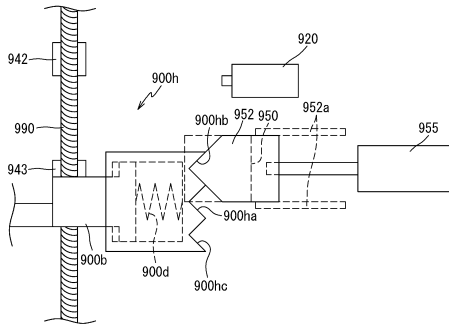
30



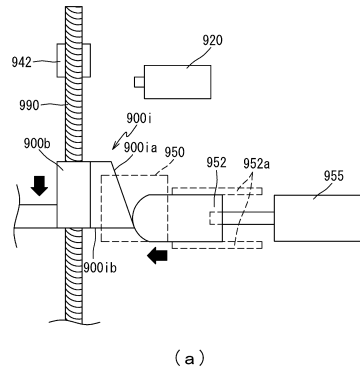
40

50

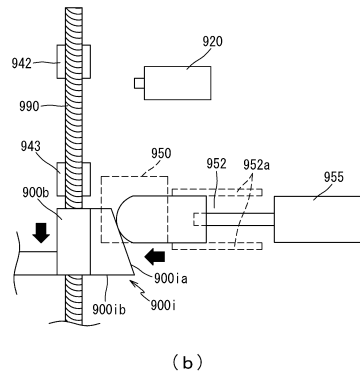
【 図 1 4 0 5 】



【 図 1 4 0 6 】

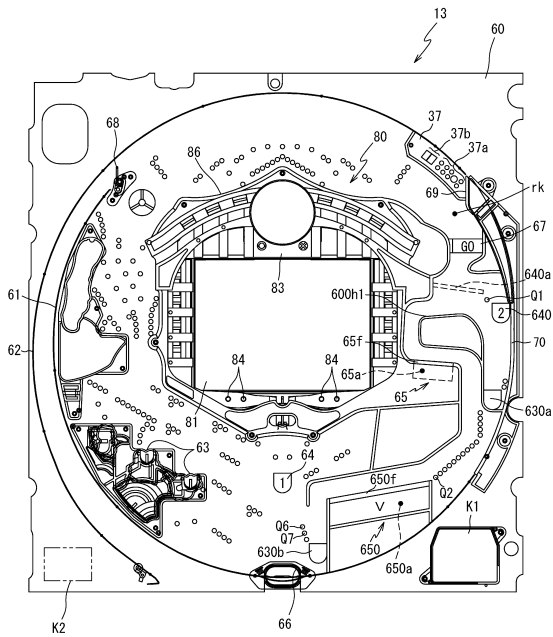


10

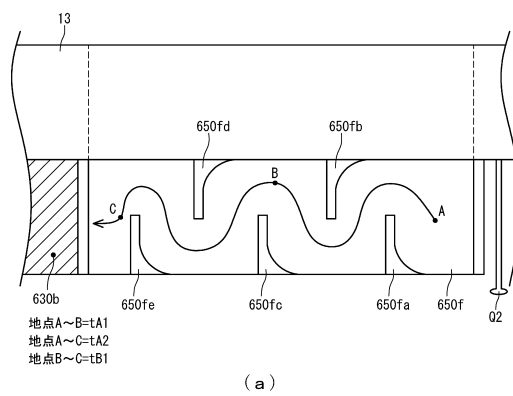


20

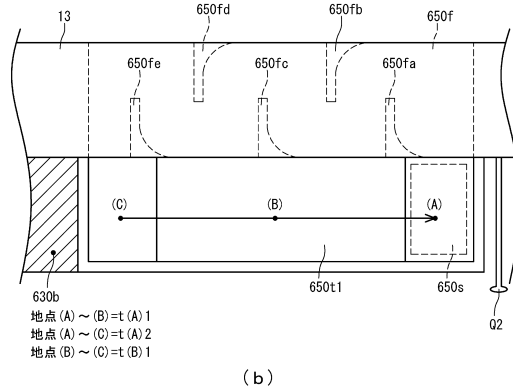
【 図 1 4 0 7 】



【 図 1 4 0 8 】



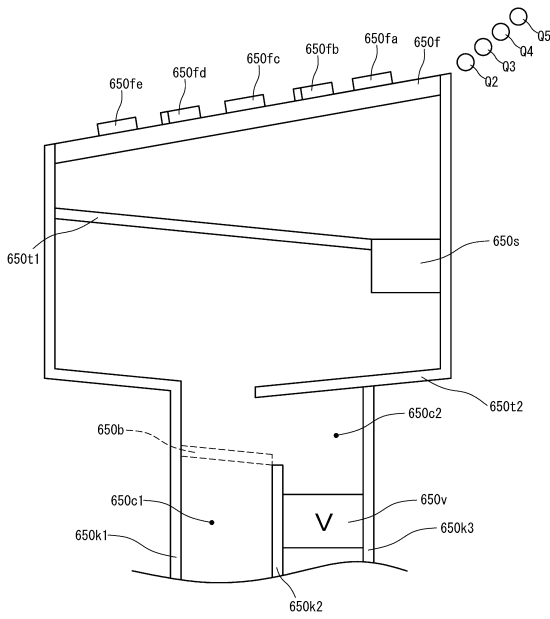
30



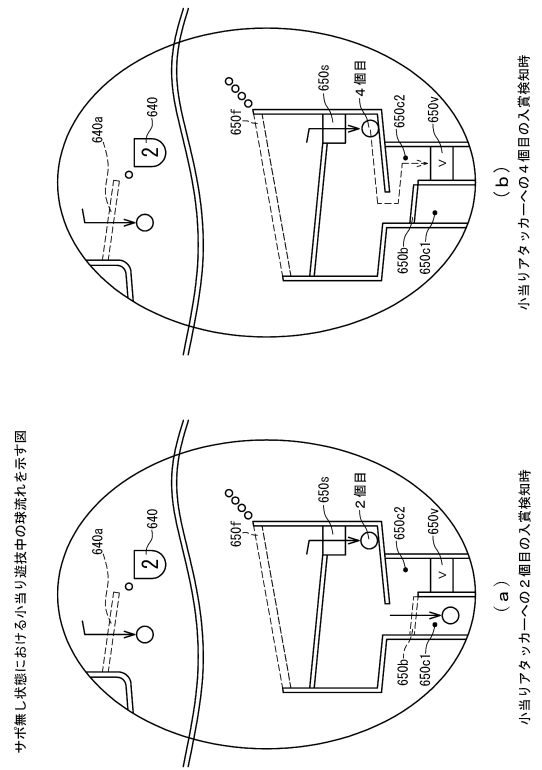
40

50

【 図 1 4 0 9 】



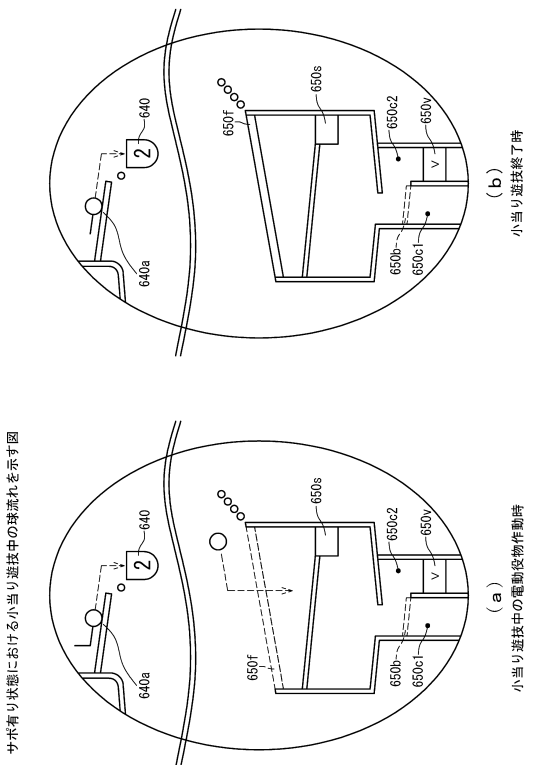
【 図 1 4 1 0 】



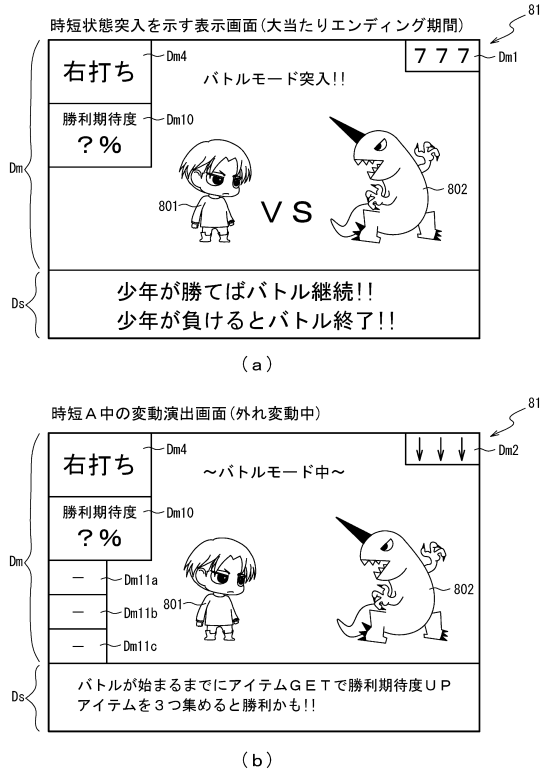
10

20

【 図 1 4 1 1 】



【 図 1 4 1 2 】

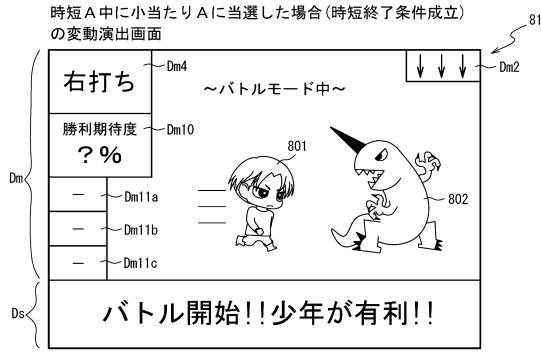


30

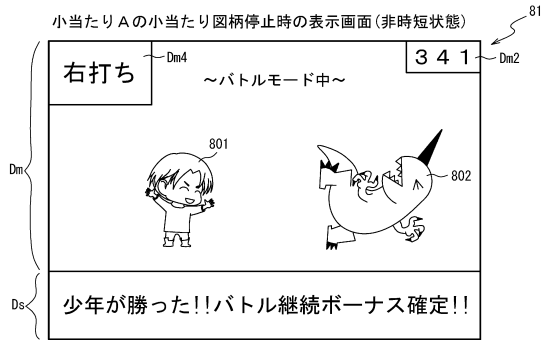
40

50

【 図 1 4 1 3 】

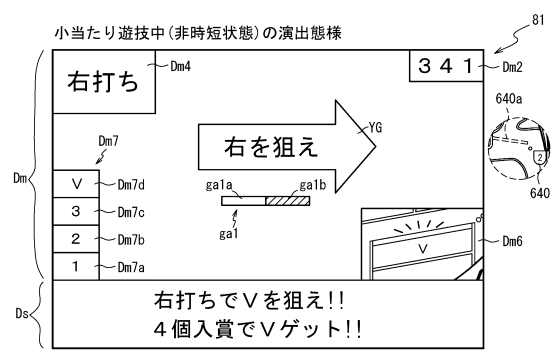


(a)

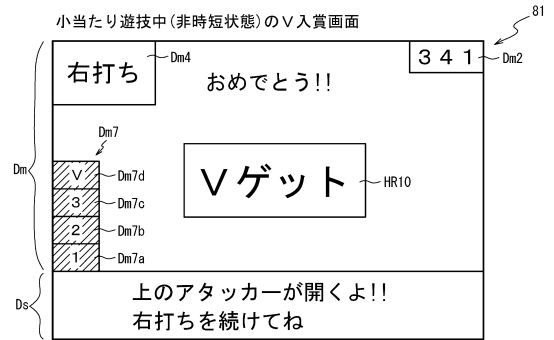


(b)

【 図 1 4 1 4 】



(a)

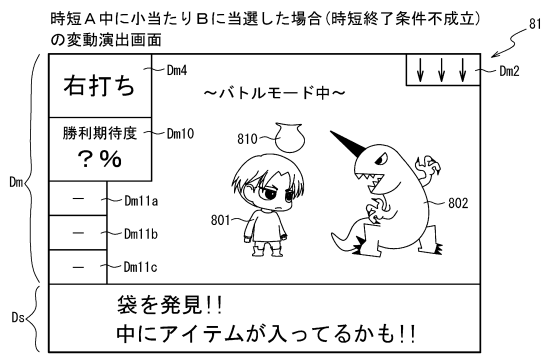


(b)

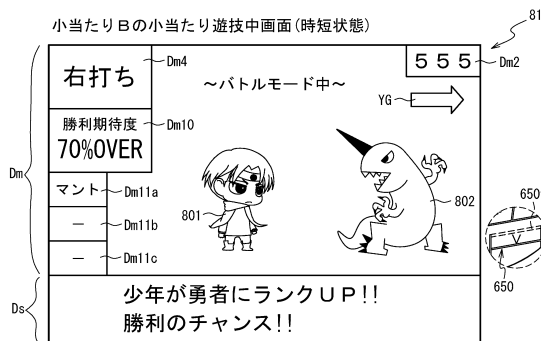
10

20

【 図 1 4 1 5 】

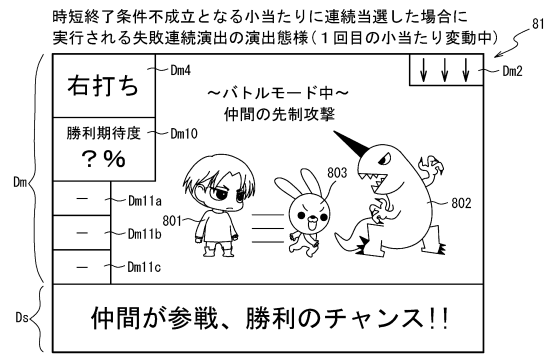


(a)

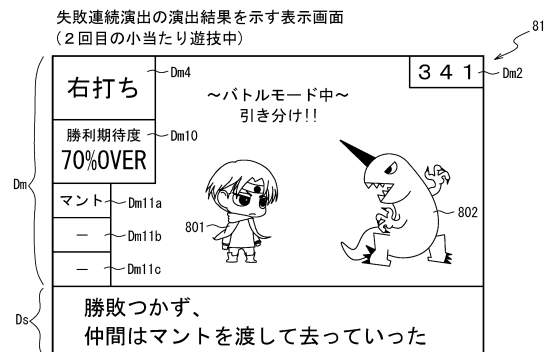


(b)

【 図 1 4 1 6 】



(a)



(b)

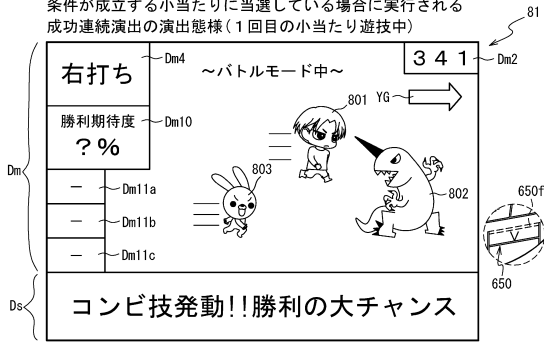
30

40

50

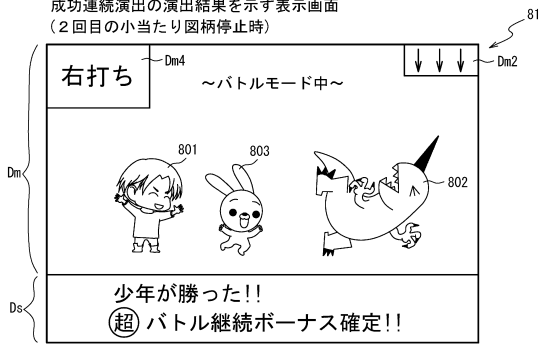
【図 1 4 1 7】

時短終了条件不成立の小当たりLに当選した次変動が時短終了条件が成立する小当たりHに当選している場合に実行される成功連続演出の演出態様(1回目の小当たり遊技中)



(a)

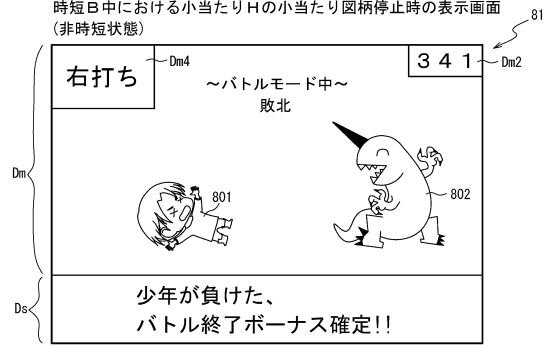
成功連続演出の演出結果を示す表示画面(2回目の小当たり図柄停止時)



(b)

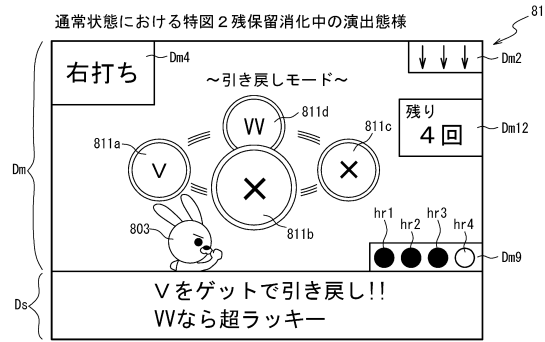
【図 1 4 1 8】

時短B中における小当たりHの小当たり図柄停止時の表示画面(非時短状態)



(a)

通常状態における特図2残保留消化中の演出態様



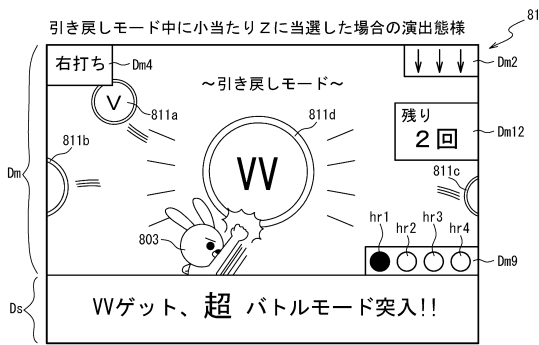
(b)

10

20

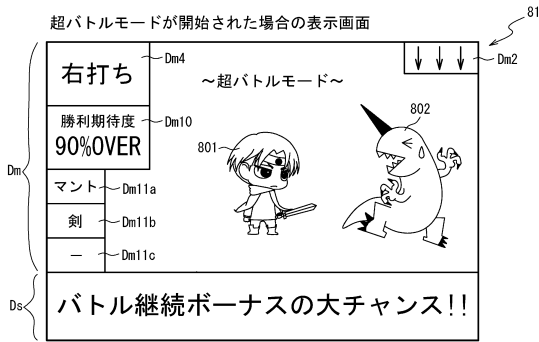
【図 1 4 1 9】

引き戻しモード中に小当たりZに当選した場合の演出態様



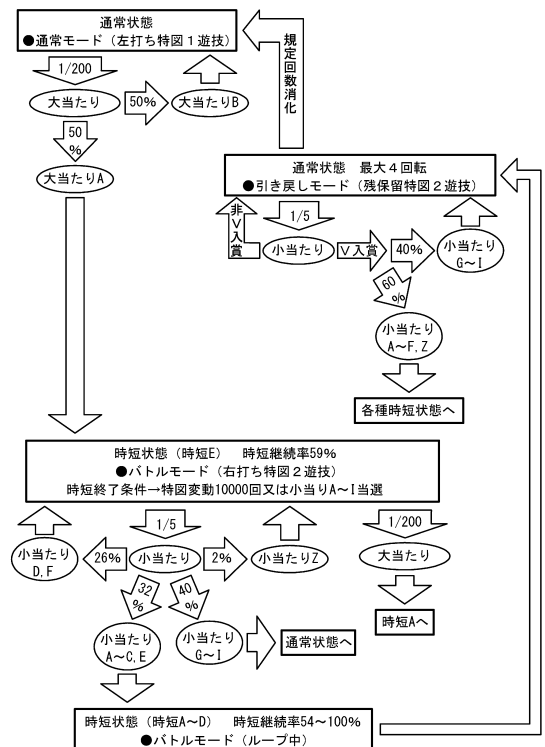
(a)

超バトルモードが開始された場合の表示画面



(b)

【図 1 4 2 0】

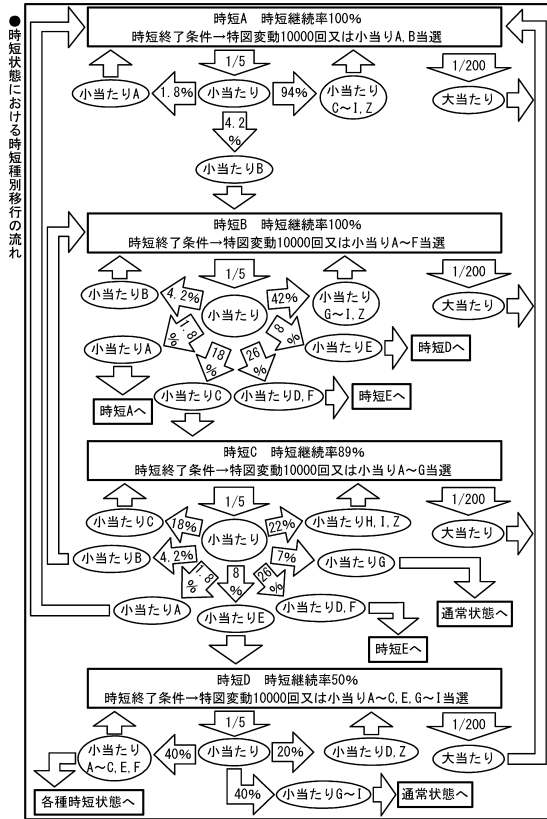


30

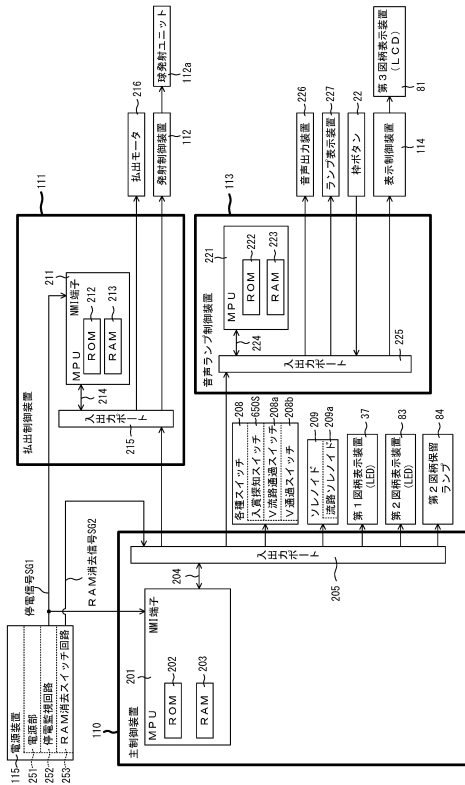
40

50

【 図 1 4 2 1 】



【 図 1 4 2 2 】



10

20

【 図 1 4 2 3 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fb
第2当たり乱数テーブル	202fc
第1当たり種別選択テーブル	202fd
時短付与テーブル	202fe

(a)

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
入賞個数カウンタ	203fg
切替済フラグ	203fh
その他メモリエリア	203z

(b)

【 図 1 4 2 4 】

第1当たり乱数テーブル202fa

図柄種別	判定値	第1当たり乱数カウンタC1 (0~999)
第1特別図柄	大当たり判定値	0~4
第2特別図柄	大当たり判定値	0~4
	小当たり判定値	800~999

(a)

第2当たり乱数テーブル202fc

第2当たり乱数カウンタC4 (0~299)
0~298

(b)

第1当たり種別選択テーブル

特図1大当たり用テーブル	202fd1
特図2大当たり用テーブル	202fd2
小当たり用テーブル	202fd3

(c)

30

40

50



【図 1 4 2 5】

特図 1 大当たり用テーブル202fd1

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	大当たり遊技終了後の 時短種別
大当たり A (4 R 大当たり)	0~49	時短 E
大当たり B (4 R 大当たり)	50~99	-

(a)

特図 2 大当たり用テーブル202fd2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	大当たり遊技終了後の 時短種別
大当たり C (10 R 大当たり)	0~99	時短 A 1

(b)

小当たり用テーブル202fd3

小当たり種別	小当たり種別カウンタ C 5 (0~999)	V 通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了後の 時短種別
小当たり A 1	0~9	10 R 大当たり	時短 A 1
小当たり A 2	10~17	10 R 大当たり	時短 A 2
小当たり B 1	18~29	10 R 大当たり	時短 B 1
小当たり B 2	30~59	10 R 大当たり	時短 B 2
小当たり C	60~239	7 R 大当たり	時短 C
小当たり D	240~419	7 R 大当たり	時短 E
小当たり E	420~499	4 R 大当たり	時短 D
小当たり F	500~579	4 R 大当たり	時短 E
小当たり G	580~649	7 R 大当たり	-
小当たり H	650~824	4 R 大当たり	-
小当たり I	825~979	4 R 大当たり	-
小当たり Z	980~999	2 R 大当たり	時短 Z

(c)

【図 1 4 2 6】

変動パターン選択テーブル	202fb
通常用テーブル	202fb1
時短用第 1 テーブル	202fb2
時短用第 2 テーブル	202fb3

(a)

通常用テーブル202fb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	当たり	0~19	ノーマル	30
		20~169	スーパー	60
		170~198	S P	90
	外れ	0~179	外れ	8
180~198		各種リーチ外れ	30, 60, 90	
特図 2	大当たり	0~198	大当たり	10
	小当たり	0~198	小当たり	10
	外れ	0~198	外れ	10

(b)

【図 1 4 2 7】

時短用第 1 テーブル202fb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	大当たり	0~198	短大当たり	1
	小当たり	0~198	短小当たり	1
	外れ	0~198	短外れ	1
特図 2	大当たり	0~198	短変動	5
		0~149	小当たり	15
	小当たり A	150~198	超短小当たり	0.5
		0~169	小当たり	15
	小当たり B, C	170~198	超短小当たり	0.5
		0~198	小当たり	20
	外れ	0~149	短外れ	3
		150~194	外れ	15
195~198		特殊外れ	10	

(a)

時短用第 2 テーブル202fb3・・・時短 A 1, B 1, Z 時に参照

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)	変動パターン	変動時間 (S)
特図 1	大当たり	0~198	短大当たり	1
	小当たり	0~198	短小当たり	1
	外れ	0~198	短外れ	1
特図 2	大当たり	0~198	短大当たり	2
	小当たり	0~198	短小当たり	2
外れ	0~198	短外れ	2	

(b)

【図 1 4 2 8】

時短付与テーブル202fe

時短種別	時短 カウンタ 203h	時短付与内容		時短継続率
		時短終了条件が 成立する小当たり種別		
時短 A	10000	小当たり A, B		100%
時短 B	10000	小当たり A~F		100%
時短 C	10000	小当たり A~D 小当たり E~G		89%
時短 D	10000	小当たり A~C 小当たり E, F 小当たり G~I		50%
時短 E	10000	小当たり A~I		59%
時短 Z	10000	小当たり A		100%

10

20

30

40

50

【 図 1 4 2 9 】

ROM	222
従変動パターン選択テーブル	222a
超バトルモード選択テーブル	222fa
当たり図柄態様選択テーブル	222fb
勝利期待度選択テーブル	222fc

【 図 1 4 3 0 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
入賞個数カウンタ	223fa
普電ロング開放中フラグ	223fb
表示済勝利期待度記憶エリア	223fc
獲得済アイテム情報記憶エリア	223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fe
時短終了待機フラグ	223ff
連続演出実行中フラグ	223fg
演出情報格納エリア	223fh
その他メモリエリア	223z

10

20

【 図 1 4 3 1 】

超バトルモード選択テーブル222fa

抽選結果	演出カウンタ 223f (0~99)	獲得アイコン
大当たりC	0~99	V V
小当たりA 1	0~99	V V
小当たりA 2	0~99	V
小当たりB 1	0~99	V V
小当たりB 2	0~99	V
小当たりZ	0~99	V V
その他 小当たり	0~99	V

【 図 1 4 3 2 】

当たり図柄態様選択テーブル222fb

図柄種別	当たり種別 (大当たり種別、 小当たり種別)	時短終了条件	演出カウンタ 223f (0~99)	図柄態様	
特図 2	大当たりC	成立	0~19	V X 90	
			20~99	V X ∞	
	小当たりA	成立	0~9	V	
			10~29	V X 60	
			30~49	V X 70	
			50~79	V X 90	
			80~99	V X ∞	
	小当たりB	成立	0~29	V	
			30~49	V X 60	
			50~79	V X 70	
			80~89	V X 90	
			90~99	V X ∞	
			不成立	0~99	袋
	小当たりC	成立	0~24	V	
			25~49	V X 60	
			50~74	V X 70	
			75~89	V X 90	
			不成立	0~99	袋
	小当たりD	成立	0~29	V	
			30~99	V X 60	
			不成立	0~99	袋
			小当たりE	成立	0~49
	50~99	V X 50			
			不成立	0~99	袋
小当たりF			成立	0~49	V
	50~99	V X 60			
		不成立	0~99	袋	
		小当たりG	成立	0~49	敗北A
50~99	敗北B				
		不成立	0~99	袋	
		小当たりH、I	成立	0~19	敗北A
20~99	敗北B				
		不成立	0~99	袋	
		小当たりZ	不成立	0~99	袋

30

40

50

【 図 1 4 3 3 】

勝利期待度選択テーブル222fc-1

時短種別	表示済勝利期待度	当選当たり種別	演出カウンタ 223f (0~99)	選択勝利期待度
時短 A, B, Z	?	初当選	0~9	-
		小当たり種別	10~49	60
			50~89	70
			90~99	90
		既当選	0~49	-
		小当たり種別	50~99	60
	60	初当選	0~19	-
		小当たり種別	20~89	70
			90~99	90
		既当選	0~59	-
		小当たり種別	60~99	70
		70	初当選	0~29
小当たり種別	30~69		90	
	70~99		100	
既当選	0~79		-	
小当たり種別	80~99		90	
90	初当選		0~39	-
	小当たり種別	40~99	100	
	既当選	0~89	-	
	小当たり種別	90~99	100	
	共通	0~99	-	
	100	共通	0~99	-
時短 C	?	初当選	0~19	-
		小当たり種別	20~59	60
			60~89	70
			90~99	90
		既当選	0~69	-
		小当たり種別	70~99	60
	60	初当選	0~19	-
		小当たり種別	20~89	70
			90~99	90
		既当選	0~79	-
		小当たり種別	80~99	70
		70	初当選	0~29
小当たり種別	30~99		90	
既当選	0~89		-	
小当たり種別	90~99		90	
共通	0~99		-	
90	共通		0~99	-

222

【 図 1 4 3 4 】

勝利期待度選択テーブル222fc-2

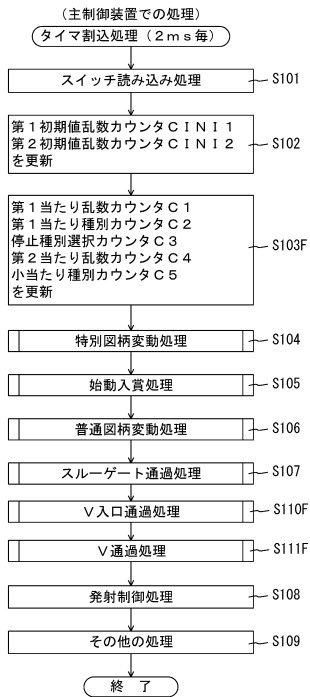
時短種別	表示済勝利期待度	当選当たり種別	演出カウンタ 223f (0~99)	選択勝利期待度
時短 D	?	初当選	0~89	-
		小当たり種別	90~99	50
		既当選	0~94	-
		小当たり種別	95~99	50
	50	共通	0~99	-
時短 E	?	初当選	0~99	60
		小当たり種別	0~99	60
		既当選	0~99	60
		小当たり種別	0~99	60
	60	共通	0~99	-

222

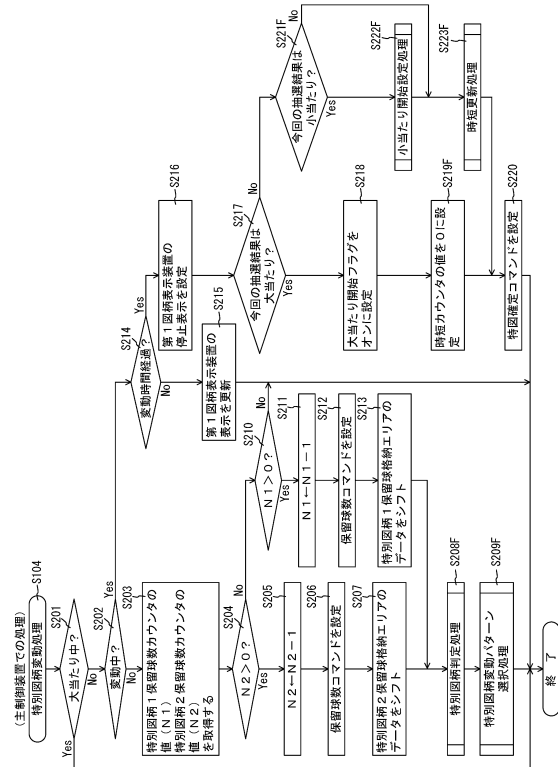
10

20

【 図 1 4 3 5 】



【 図 1 4 3 6 】

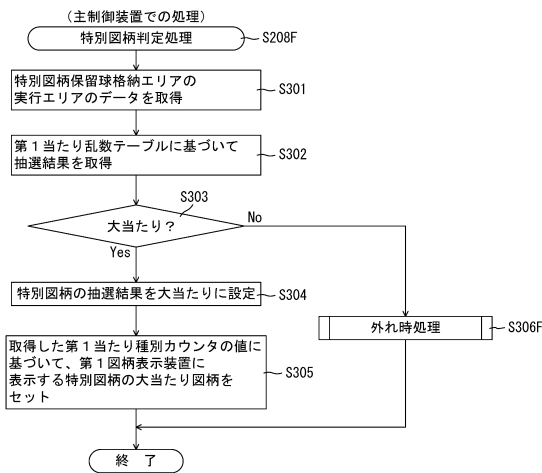


30

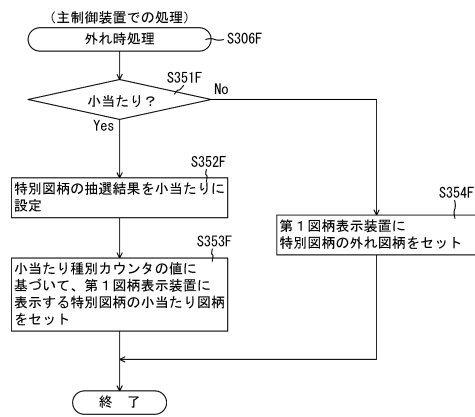
40

50

【 図 1 4 3 7 】



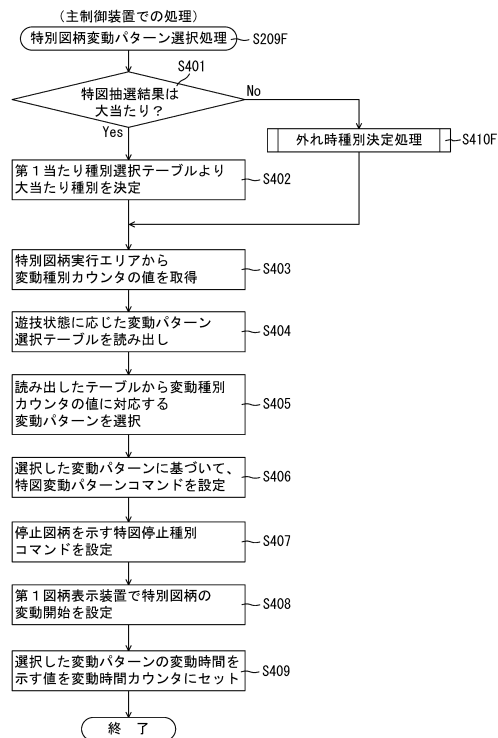
【 図 1 4 3 8 】



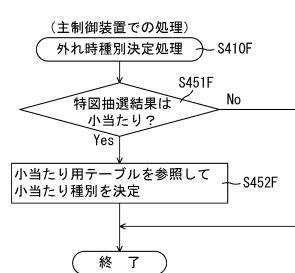
10

20

【 図 1 4 3 9 】



【 図 1 4 4 0 】

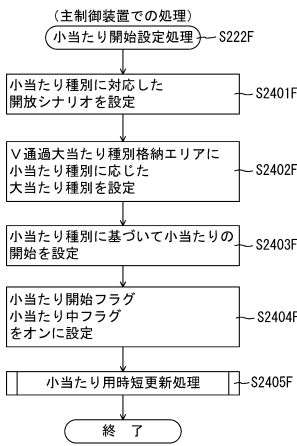


30

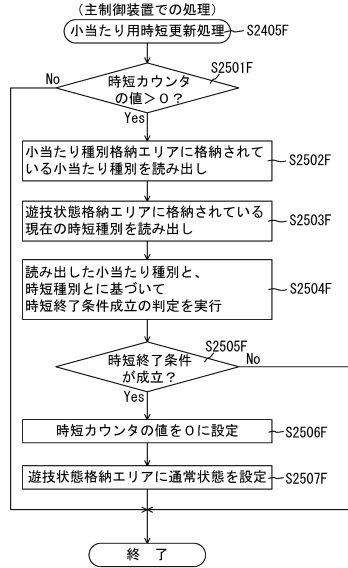
40

50

【 図 1 4 4 1 】



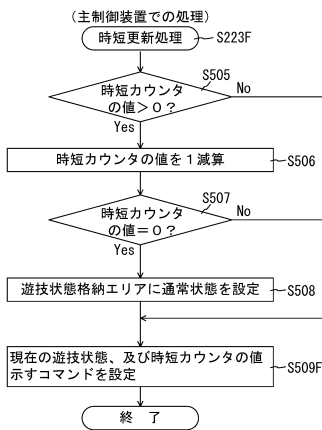
【 図 1 4 4 2 】



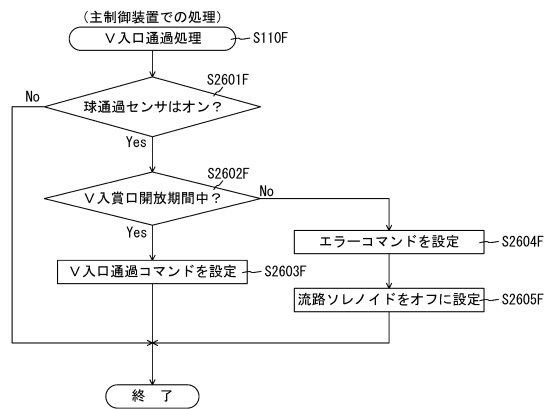
10

20

【 図 1 4 4 3 】



【 図 1 4 4 4 】

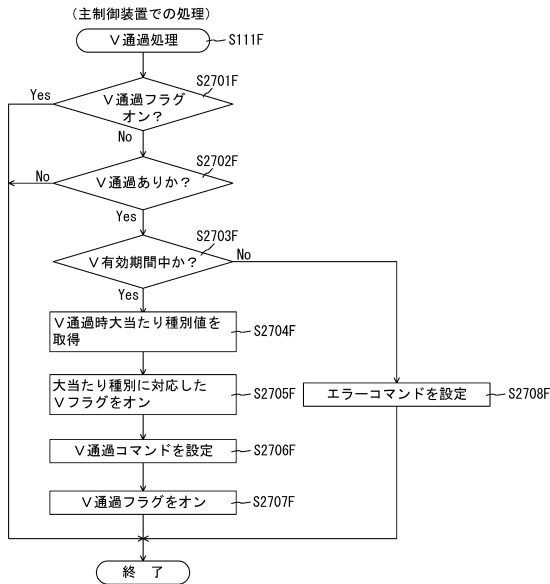


30

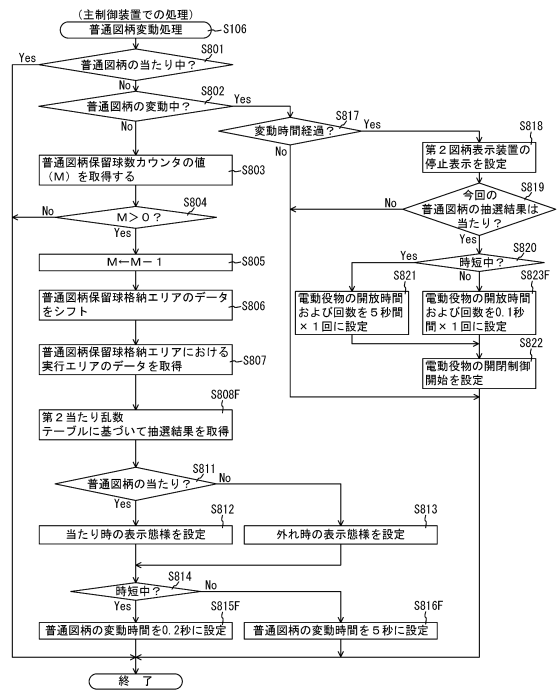
40

50

【図 1 4 4 5】



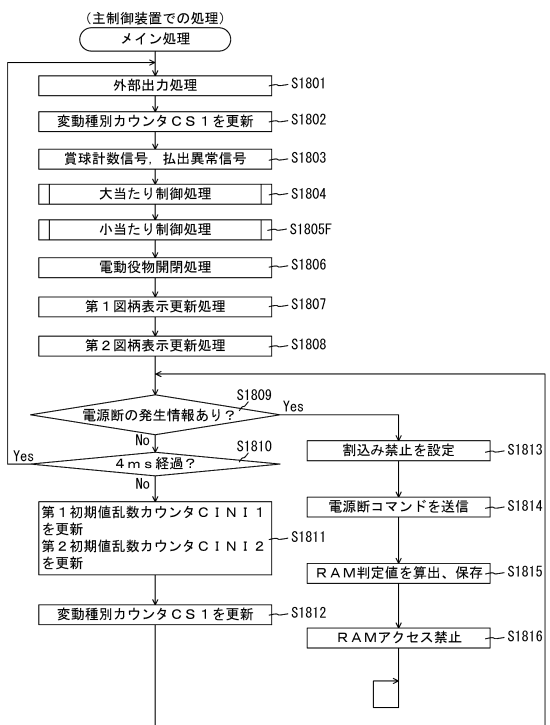
【図 1 4 4 6】



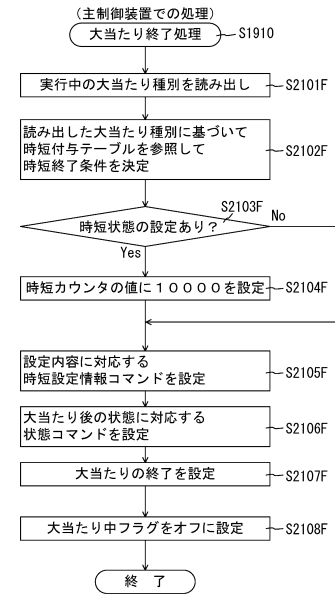
10

20

【図 1 4 4 7】



【図 1 4 4 8】

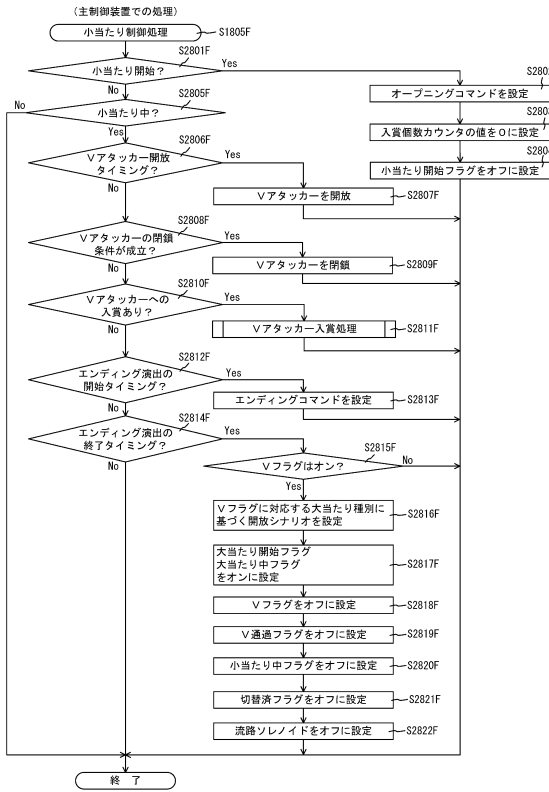


30

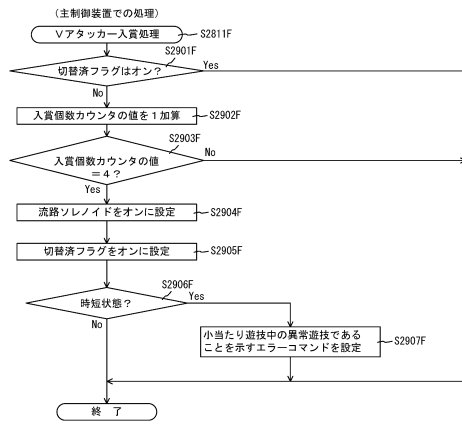
40

50

【 図 1 4 4 9 】



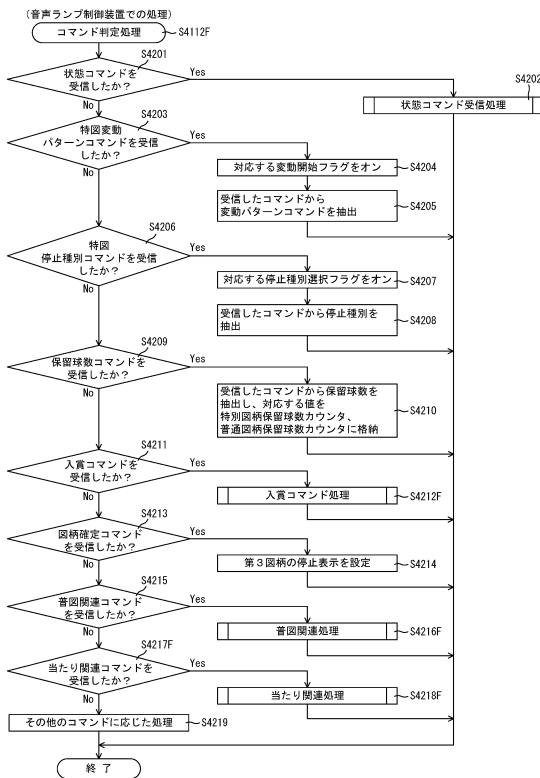
【 図 1 4 5 0 】



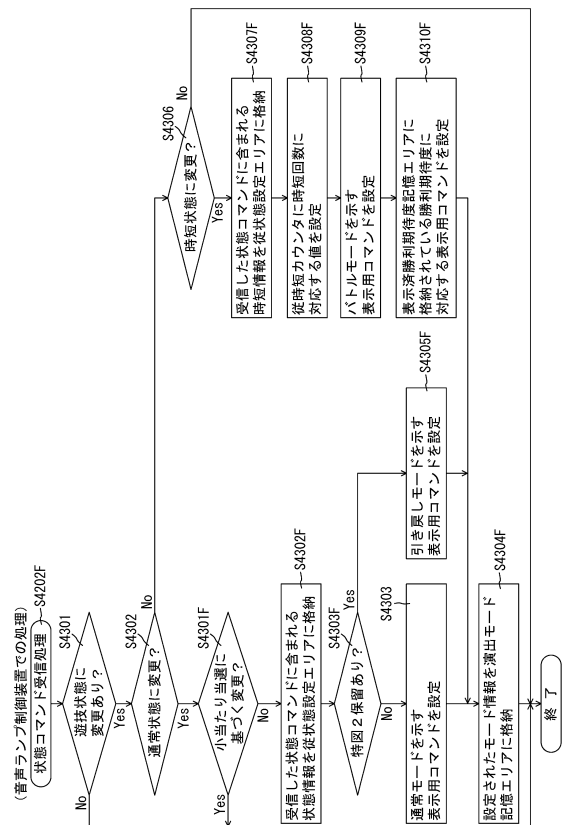
10

20

【 図 1 4 5 1 】



【 図 1 4 5 2 】

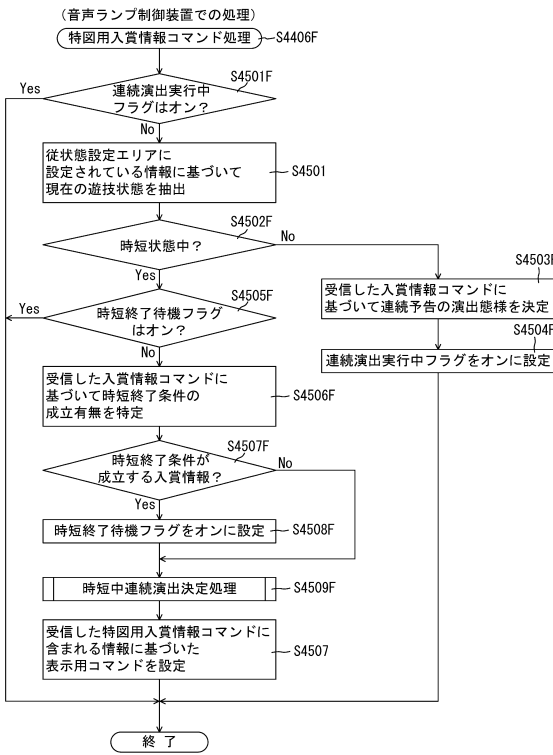


30

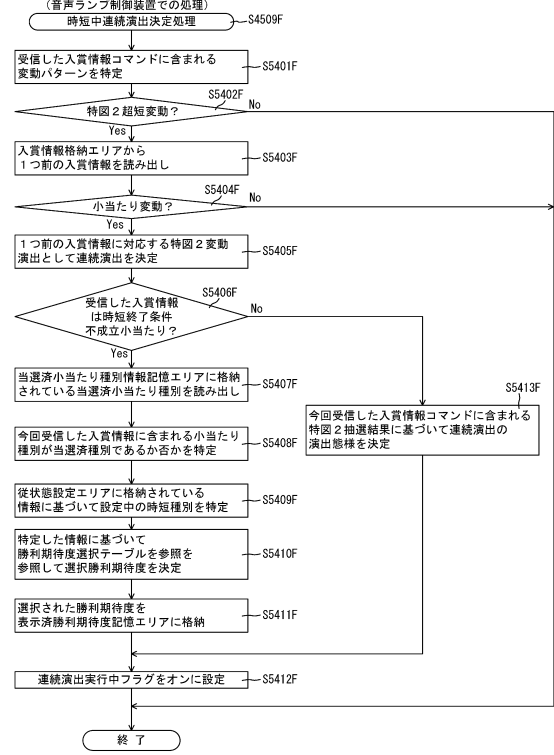
40

50

【図 1 4 5 3】



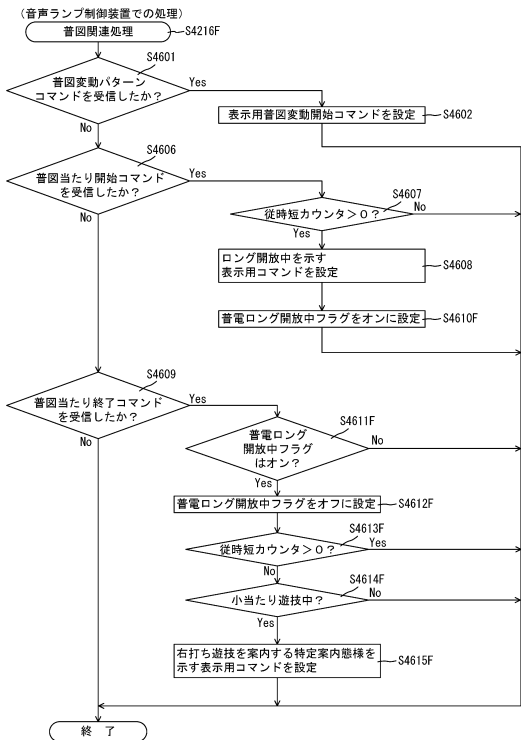
【図 1 4 5 4】



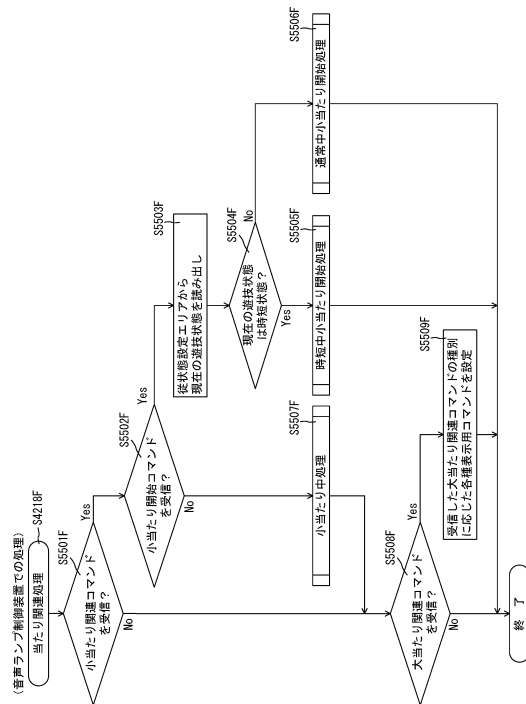
10

20

【図 1 4 5 5】



【図 1 4 5 6】



30

40

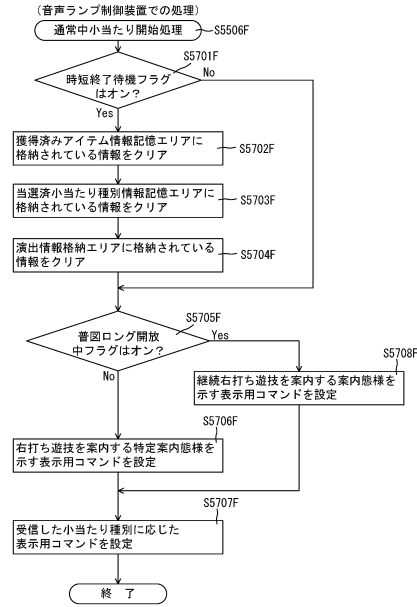
50



【 図 1 4 5 7 】



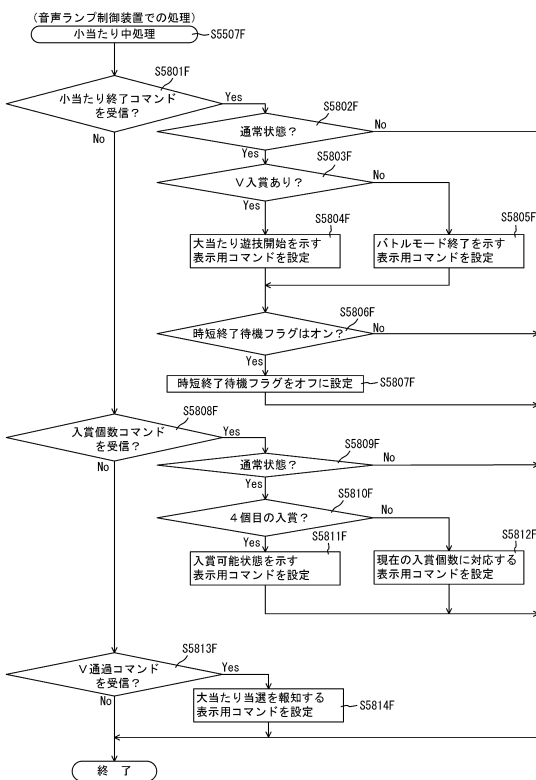
【 図 1 4 5 8 】



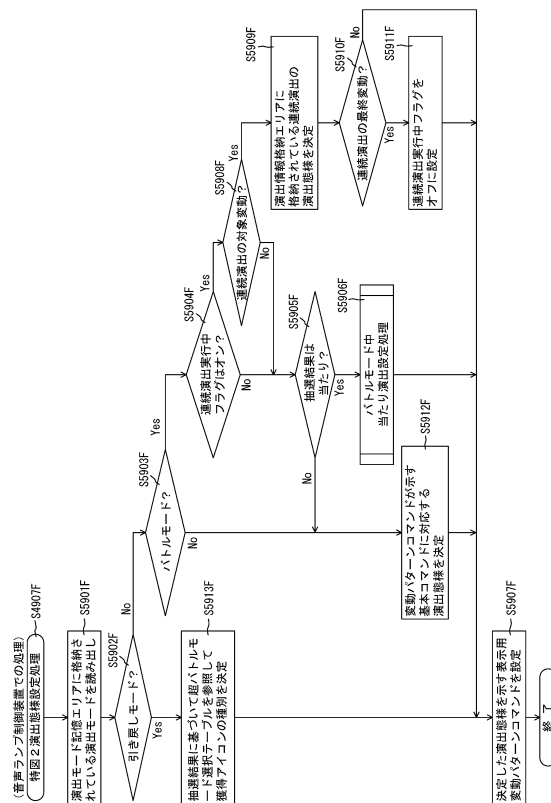
10

20

【 図 1 4 5 9 】



【 図 1 4 6 0 】

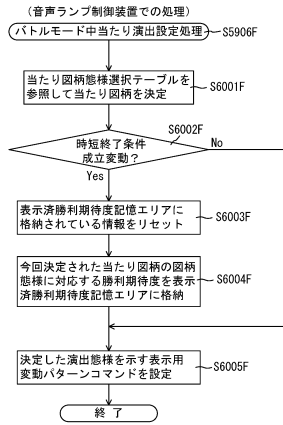


30

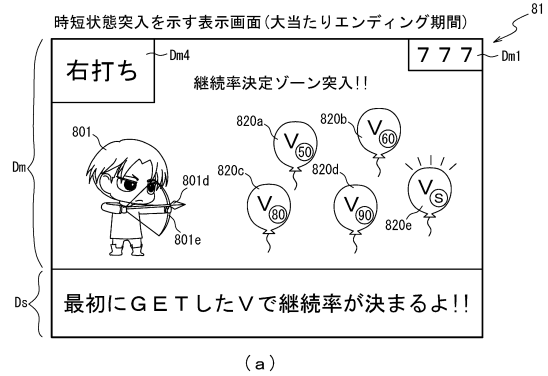
40

50

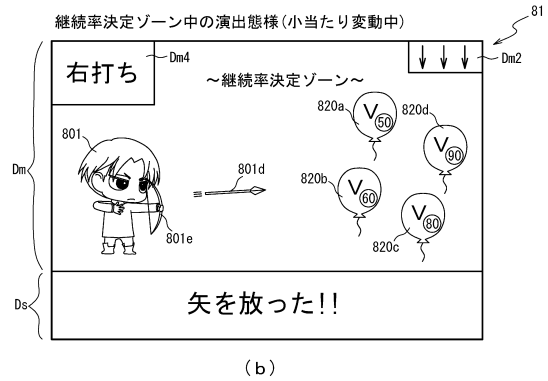
【 図 1 4 6 1 】



【 図 1 4 6 2 】

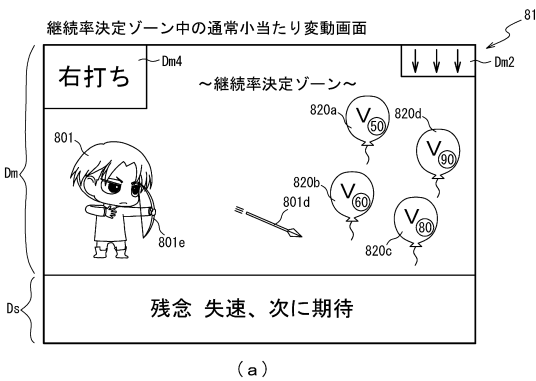


10



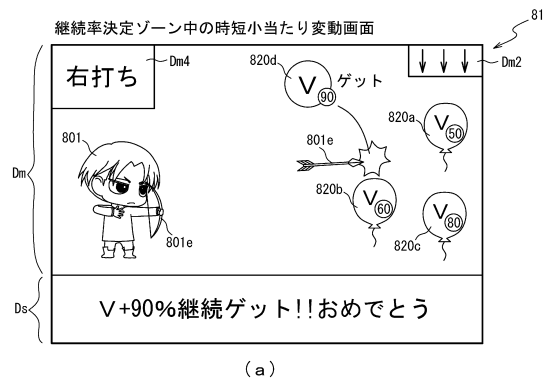
20

【 図 1 4 6 3 】



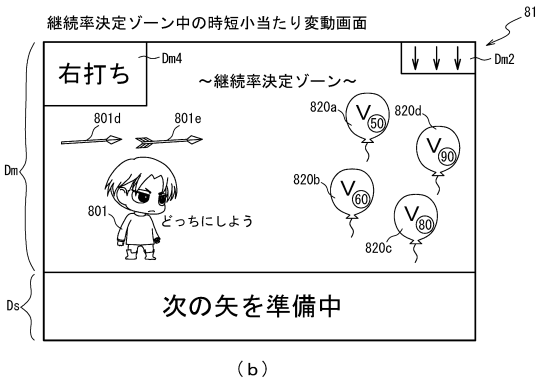
(a)

【 図 1 4 6 4 】

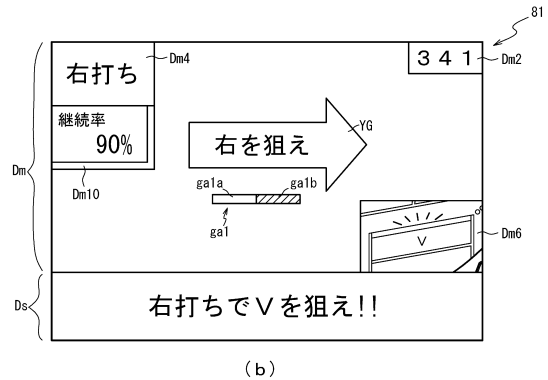


(a)

30



(b)

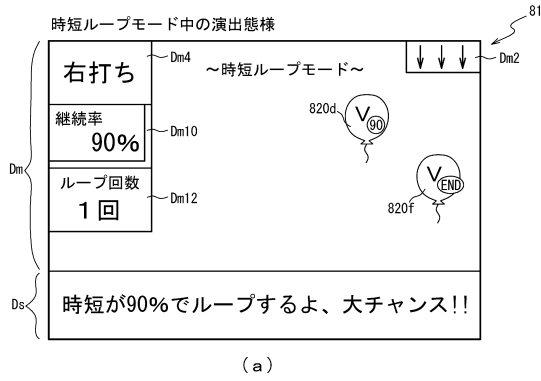


(b)

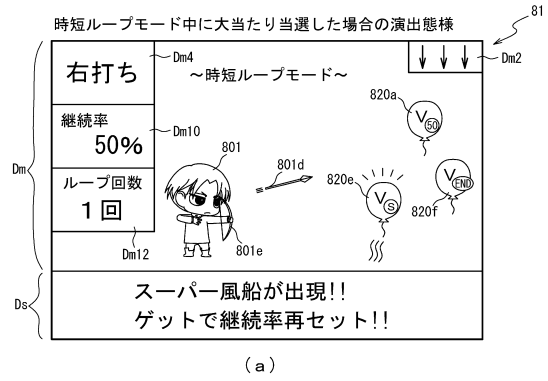
40

50

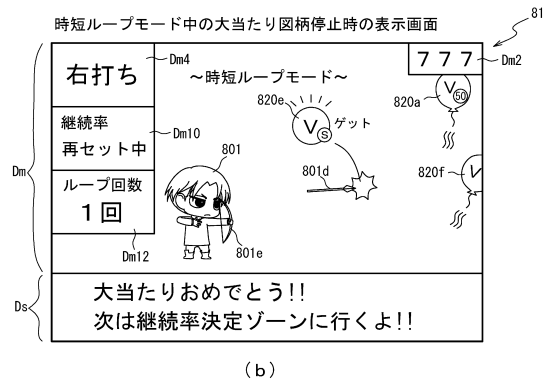
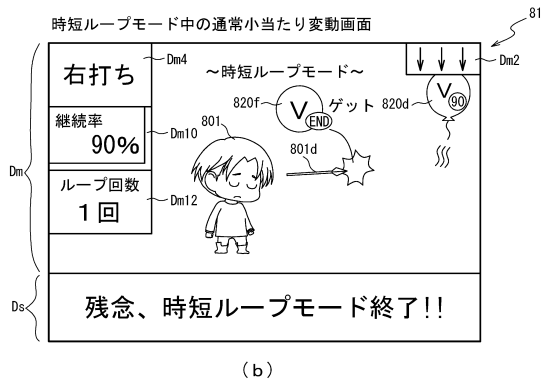
【図 1 4 6 5】



【図 1 4 6 6】



10



20

【図 1 4 6 7】

特図 1 大当たり用テーブル202fd1A

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	大当たり遊技終了後の 時短種別
大当たり A (4 R 大当たり)	0~99	時短 A a

(a)

特図 2 大当たり用テーブル202fd2A

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ C 2 (0~99)	大当たり遊技終了後の 時短種別
大当たり A (4 R 大当たり)	0~99	時短 F a

(b)

時短付与テーブル202feA

時短種別	時短付与内容		時短継続率
	時短 カウンタ 203h	時短終了条件が 成立する小当たり種別	
時短 A a	10000	小当たり A a ~ S a	50%
時短 B a	10000	小当たり D a, H a, L a, M a, O a, P a	60%
時短 C a	10000	小当たり C a, G a, K a, M a, O a	70%
時短 D a	10000	小当たり B a, F a, J a, M a, Q a	80%
時短 E a	10000	小当たり A a, E a, I a, M a	90%
時短 F a	10000	小当たり A a ~ L a	100%

(c)

【図 1 4 6 8】

小当たり用テーブル202fd3A

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ C 5 (0~999)	V 通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了 後の時短種別
小当たり A a	0~49	1 0 R 大当たり	時短 E a
小当たり B a	50~99	1 0 R 大当たり	時短 D a
小当たり C a	100~149	1 0 R 大当たり	時短 C a
小当たり D a	150~199	1 0 R 大当たり	時短 B a
小当たり E a	200~249	7 R 大当たり	時短 E a
小当たり F a	250~299	7 R 大当たり	時短 D a
小当たり G a	300~349	7 R 大当たり	時短 C a
小当たり H a	350~399	7 R 大当たり	時短 B a
小当たり I a	400~424	4 R 大当たり	時短 E a
小当たり J a	425~449	4 R 大当たり	時短 D a
小当たり K a	450~474	4 R 大当たり	時短 C a
小当たり L a	475~499	4 R 大当たり	時短 B a
小当たり M a	500~512	7 R 大当たり	-
小当たり N a	513~599	7 R 大当たり	-
小当たり O a	600~639	4 R 大当たり	-
小当たり P a	640~669	4 R 大当たり	-
小当たり Q a	670~687	4 R 大当たり	-
小当たり R a	688~899	4 R 大当たり	-
小当たり S a	900~999	2 R 大当たり	-

30

40

50

【 図 1 4 6 9 】

ROM	
従変動パターン選択テーブル	222
超バトルモード選択テーブル	222a
大当たり当選時態様選択テーブル	222fa
大当たり当選時態様選択テーブル	222faA
アイコン態様選択テーブル	222fbA

【 図 1 4 7 0 】

RAM	
コマンド記憶領域	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄保留球数カウンタ	223b
特図変動開始フラグ	223c
停止種別選択フラグ	223d
演出カウンタ	223e
従状態設定エリア	223f
普通図柄保留球数カウンタ	223g
特殊演出中フラグ	223h
V入賞フラグ	223i
V演出実行フラグ	223j
従時短カウンタ	223k
特殊連続予告フラグ	223n
演出モード記憶エリア	223o
連続予告実行中フラグ	223p
SW有効時間カウンタ	223q
特殊有効時間タイマ	223r
操作中カウンタ	223s
入賞個数カウンタ	223t
音電ロング開放中フラグ	223fa
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fb
演出情報格納エリア	223fe
継続率記憶エリア	223fh
継続率表示済フラグ	223faA
ループ回数カウンタ	223fbA
その他メモリエリア	223fcA
	223z

10

20

【 図 1 4 7 1 】

222

大当たり当選時態様選択テーブル222faA

抽選結果	継続率記憶 エリア 223faA	継続率表示 済フラグ 223fbA	演出 カウンタ223f (0~99)	演出態様
大当たり	60%	オン	0~99	昇格示唆態様「S」
		オフ	0~69	昇格示唆態様「S」
			70~99	再セット示唆態様「？」
	70%	オン	0~99	再セット示唆態様「？」
		オフ	0~69	再セット示唆態様「？」
			70~99	降格示唆態様「X」
	80%	オン	0~99	再セット示唆態様「？」
		オフ	0~49	再セット示唆態様「？」
			50~99	降格示唆態様「X」
	90%	オン	0~99	降格示唆態様「X」
		オフ	0~9	再セット示唆態様「？」
			10~99	降格示唆態様「X」

30

【 図 1 4 7 2 】

222

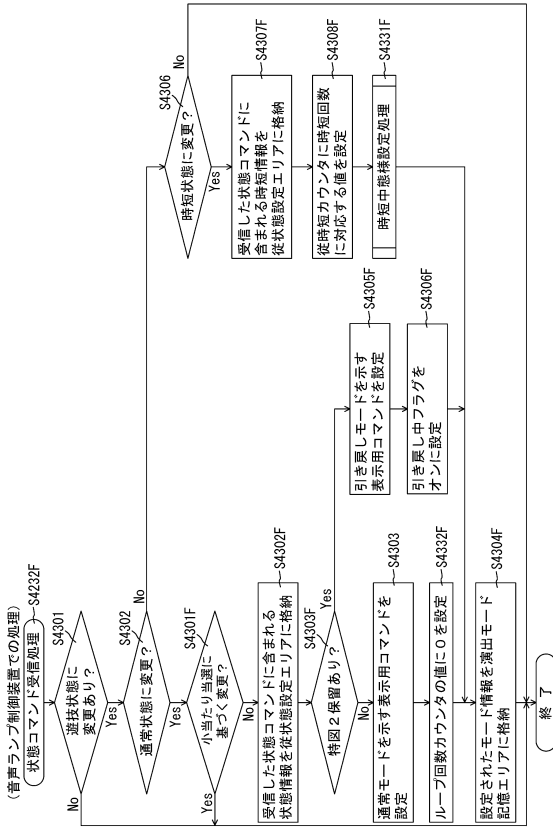
アイコン態様選択テーブル222fbA

抽選結果	演出 カウンタ223f (0~99)	アイコン種別
大当たり	0~49	種別 1 (特殊)
	50~99	種別 2 (豪華)
	0~79	種別 2 (豪華)
小当たり (時短E a群)	80~89	種別 1 (特殊)
	90~99	種別 3 (通常)
	0~59	種別 2 (豪華)
小当たり (時短D a群)	60~79	種別 1 (特殊)
	80~99	種別 3 (通常)
	0~39	種別 2 (豪華)
小当たり (時短C a群)	40~99	種別 3 (通常)
	0~19	種別 2 (豪華)
	20~99	種別 3 (通常)
小当たり (通常群)	0~89	種別 3 (通常)
	90~94	種別 1 (特殊)
	95~99	種別 2 (豪華)

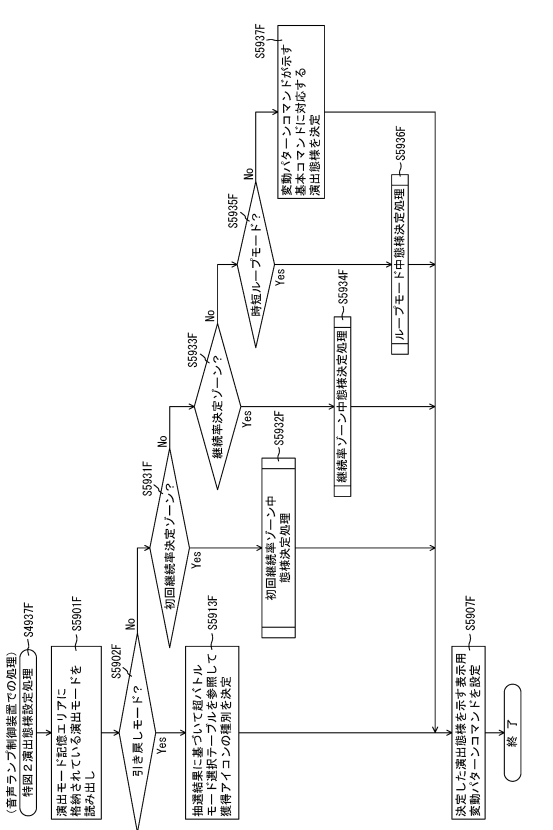
40

50

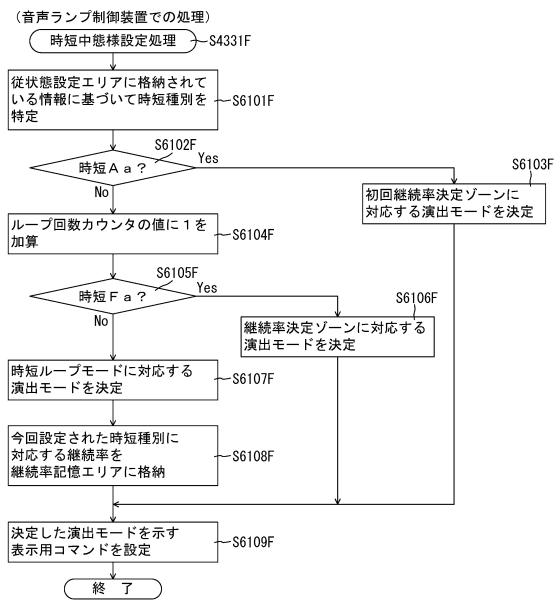
【 図 1 4 7 3 】



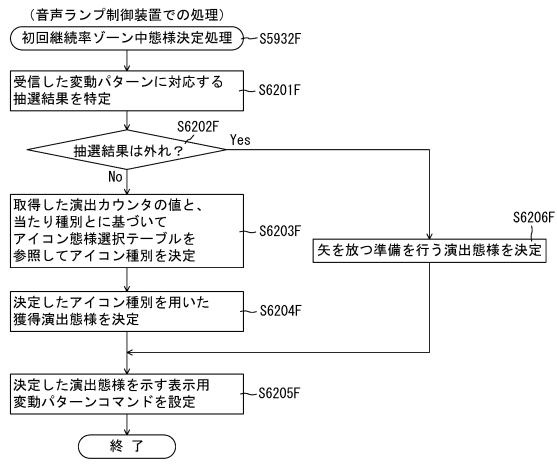
【 図 1 4 7 5 】



【 図 1 4 7 4 】



【 図 1 4 7 6 】



10

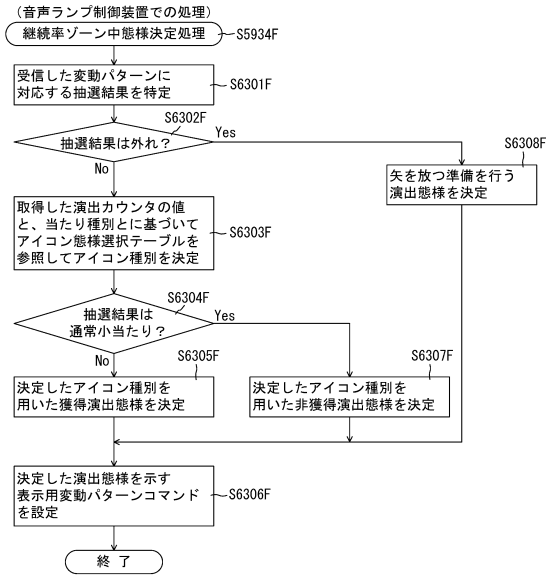
20

30

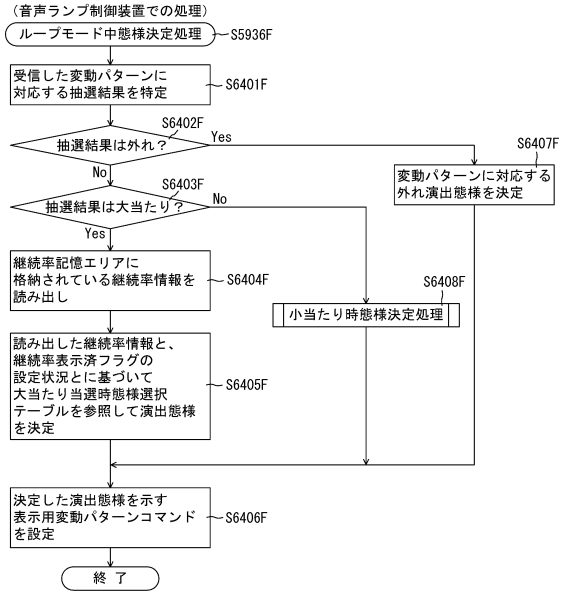
40

50

【 図 1 4 7 7 】



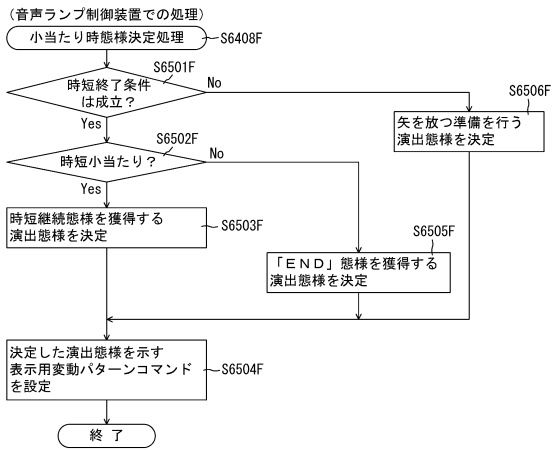
【 図 1 4 7 8 】



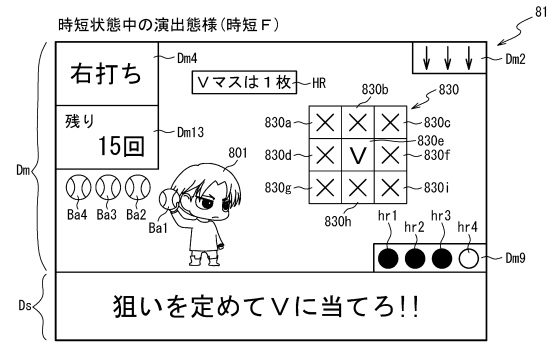
10

20

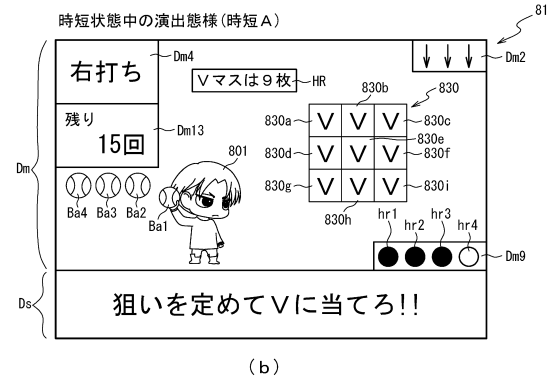
【 図 1 4 7 9 】



【 図 1 4 8 0 】



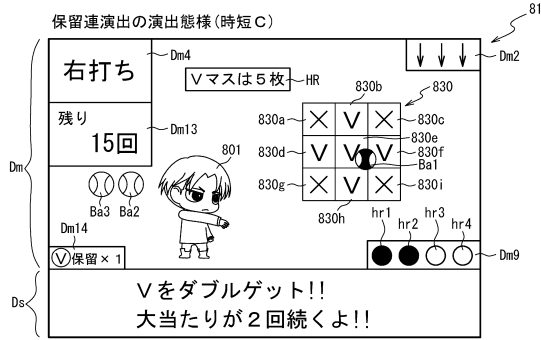
30



40

50

【 図 1 4 8 1 】



【 図 1 4 8 2 】

特図2 大当たり用テーブル202fd2B

大当たり種別	第1当たり種別カウンタC2 (0~99)	大当たり遊技終了後の 時短種別
大当たりC (10R大当たり)	0~99	時短A b

(a)

小当たり用テーブル202fd3B

小当たり種別	小当たり種別カウンタ C5 (0~999)	V通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了後の 時短種別
小当たりA b 1	0~24	7R大当たり	時短A b
小当たりA b 2	25~49	7R大当たり	時短B b
小当たりA b 3	50~74	7R大当たり	時短C b
小当たりA b 4	75~99	7R大当たり	時短D b
小当たりB b 1	100~124	7R大当たり	時短B b
小当たりB b 2	125~149	7R大当たり	時短C b
小当たりB b 3	150~174	7R大当たり	時短D b
小当たりB b 4	175~199	7R大当たり	時短E b
小当たりC b 1	200~249	7R大当たり	時短A b
小当たりC b 2	250~299	7R大当たり	時短B b
小当たりD b 1	300~349	7R大当たり	時短B b
小当たりD b 2	350~399	7R大当たり	時短C b
小当たりE b	400~499	7R大当たり	時短D b
小当たりF b	500~599	7R大当たり	時短E b
小当たりG b	600~699	7R大当たり	時短F b
小当たりH b	700~799	7R大当たり	時短G b
小当たりI b	800~999	7R大当たり	時短G b

(b)

10

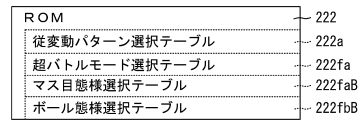
20

【 図 1 4 8 3 】

時短付与テーブル202feB

時短種別	時短付与内容		時短継続率
	時短 カウンタ 203h	時短終了条件が 成立する小当たり種別	
時短A b	15	小当たりA b 1~1 b	97%
時短B b	15	小当たりA b 1~G b	93%
時短C b	15	小当たりA b 1~E b	79%
時短D b	15	小当たりA b 1~C b 2	60%
時短E b	45	小当たりA b 1~A b 4	60%
時短F b	15	小当たりA b 1~A b 4	26%
時短G b	150	小当たりA b 1~A b 4	95%

【 図 1 4 8 4 】



30

40

50

【 図 1 4 8 5 】

RAM	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
入賞個数カウンタ	223fa
普電ロング開放中フラグ	223fb
獲得済アイテム情報記憶エリア	223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fe
時短終了待機フラグ	223ff
連続演出実行中フラグ	223fg
演出情報格納エリア	223fh
V保留フラグ	223faB
その他メモリアリア	223z

【 図 1 4 8 6 】

マス目態様選択テーブル222faB

時短種別	第1 マス 830a	第2 マス 830b	第3 マス 830c	第4 マス 830d	第5 マス 830e	第6 マス 830f	第7 マス 830g	第8 マス 830h	第9 マス 830i	V表示マス態様
時短A b	V	V	V	V	V	V	V	V	V	オールV表示
時短B b	V	×	V	V	V	V	V	×	V	H字V表示
時短C b	×	V	×	V	V	V	×	V	×	十字V表示
時短D b	×	×	×	V	V	V	×	×	×	一字V表示
時短E b	×	×	×	×	V	×	×	×	×	中央のみV表示
時短F b	×	×	×	×	V	×	×	×	×	中央のみV表示
時短G b	×	×	×	×	V	×	×	×	×	中央のみV表示

10

20

【 図 1 4 8 7 】

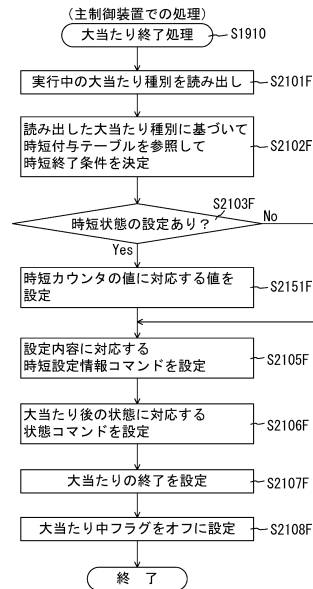
ボール態様選択テーブル222fbB

抽選結果	次変動抽選結果	現在の時短種別 (時短A~D)	ボール態様
大当たり	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A、B、G)	共通	特殊
	小当たり (時短C~F)	時短D	特殊
小当たり (時短A)群	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A)	時短A~C	特殊
	小当たり (時短B~G)	時短D	通常
小当たり (時短B)群	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A)	時短B~D	特殊
	小当たり (時短B~G)	時短A	通常
小当たり (時短C)群	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A、B)	時短D	特殊
	小当たり (時短C~G)	時短A~C	通常
小当たり (時短D~F)群	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A~C)	共通	特殊
	小当たり (時短D~G)	時短D	特殊
小当たり (時短G)群	大当たり	共通	特殊
	小当たり (時短A~G)	時短A~C	通常

30

40

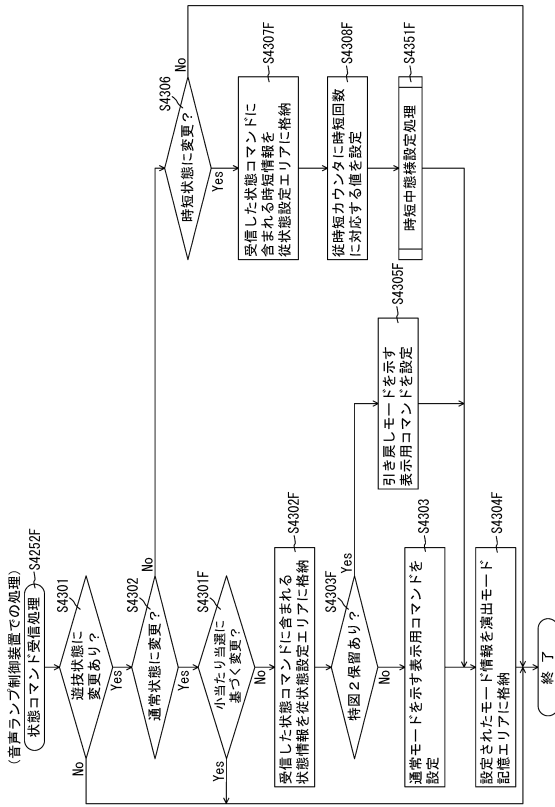
【 図 1 4 8 8 】



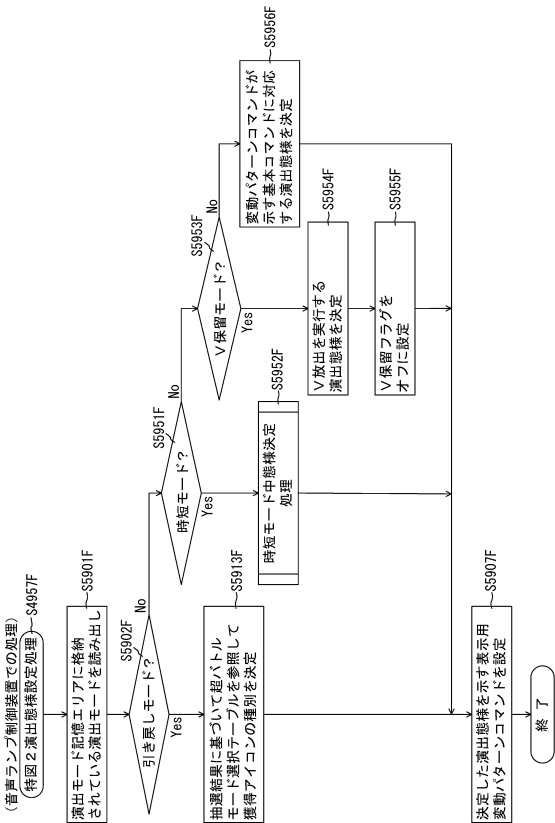
50



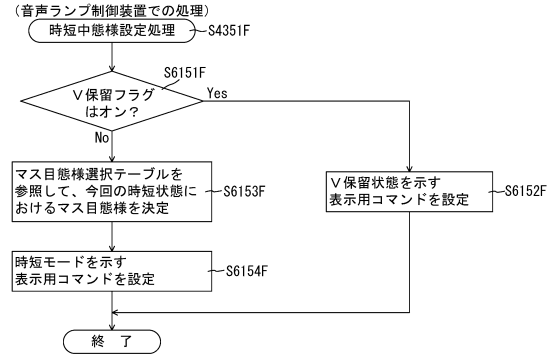
【 図 1 4 8 9 】



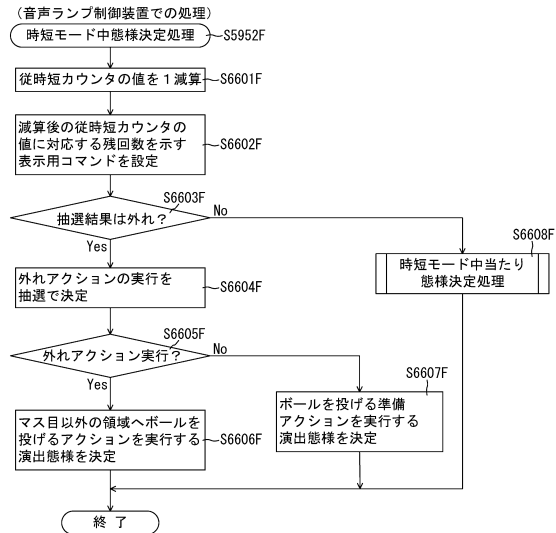
【 図 1 4 9 1 】



【 図 1 4 9 0 】



【 図 1 4 9 2 】



10

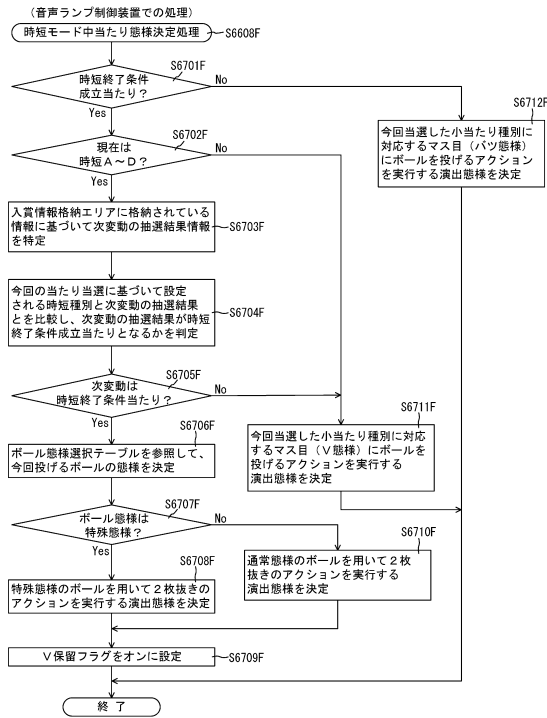
20

30

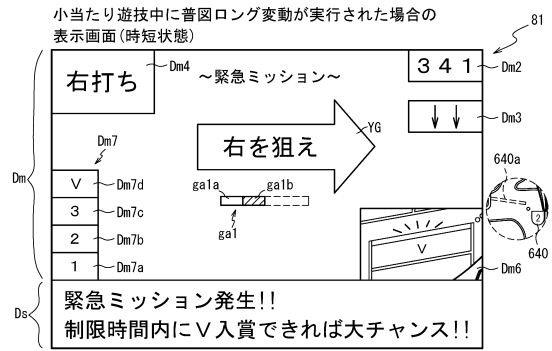
40

50

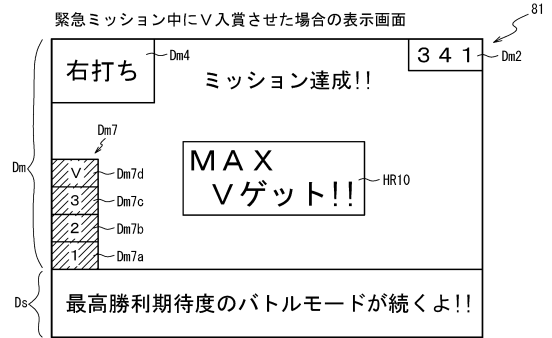
【図 1 4 9 3】



【図 1 4 9 4】



(a)

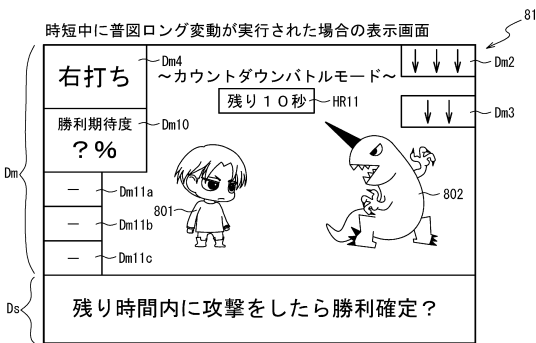


(b)

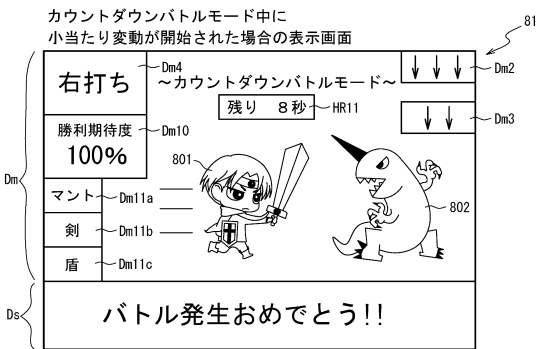
10

20

【図 1 4 9 5】



(a)



(b)

【図 1 4 9 6】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fb
第2当たり乱数テーブル	202fc
第1当たり種別選択テーブル	202fdC
時短付与テーブル	202fe
普図変動パターン選択テーブル	202ffc

30

40

50

【図 1 4 9 7】

小当たり用テーブル202f03C

小当たり種別	小当たり種別カウンタC5 (0~999)	V通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了後の時短種別	
			V通過時時短状態	V通過時時短状態
小当たりA1	0~9	10R大当たり	時短A1	時短A1
小当たりA2	10~17	10R大当たり	時短A2	時短A1
小当たりB1	18~29	10R大当たり	時短B1	時短A1
小当たりB2	30~59	10R大当たり	時短B2	時短A1
小当たりC	60~239	7R大当たり	時短C	時短A1
小当たりD	240~419	7R大当たり	時短E	時短A1
小当たりE	420~499	4R大当たり	時短D	時短A1
小当たりF	500~579	4R大当たり	時短E	時短A1
小当たりG	580~779	7R大当たり	—	時短A1
小当たりH	780~899	4R大当たり	—	時短A1
小当たりI	900~979	4R大当たり	—	時短A1
小当たりZ	980~999	2R大当たり	時短Z	時短A1

【図 1 4 9 8】

普通変動パターン選択テーブル202ffc

図柄種別	電サボ	抽選結果	変動種別カウンタCS1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)
普通図柄	有り	当たり	0~195	当たりシヨート	0.2
			196~197	当たりミドル	30
普通図柄	無し	外れ	198	当たりロング	60
			0~179	外れミドル	30
普通図柄	無し	当たり	180~198	外れロング	60
			0~198	当たりノーマル	5
普通図柄	無し	外れ	0~198	外れノーマル	5

10

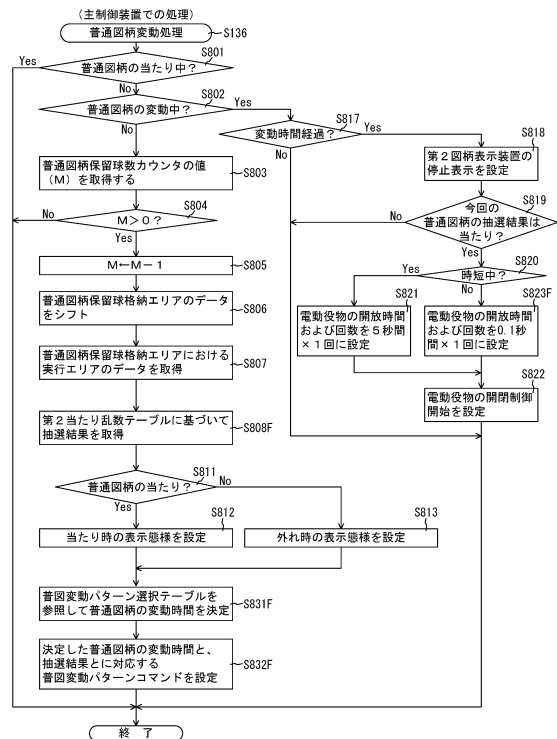
20

【図 1 4 9 9】

RAM

コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
特殊演出中フラグ	223i
V入賞フラグ	223j
V演出実行フラグ	223k
従時短カウンタ	223n
特殊連続予告フラグ	223o
演出モード記憶エリア	223p
連続予告実行中フラグ	223q
SW有効時間カウンタ	223r
特殊有効時間タイマ	223s
操作中カウンタ	223t
入賞個数カウンタ	223fa
普通ロング開放中フラグ	223fb
表示済勝利期待度記憶エリア	223fc
獲得済アイテム情報記憶エリア	223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	223fe
時短終了待機フラグ	223ff
連続演出実行中フラグ	223fg
演出情報格納エリア	223fh
緊急ミッション中フラグ	223faC
普通変動残時間タイマ	223fbC
表示残時間タイマ	223fcC
V有効残時間タイマ	223fdC
その他メモリア	223z

【図 1 5 0 0】

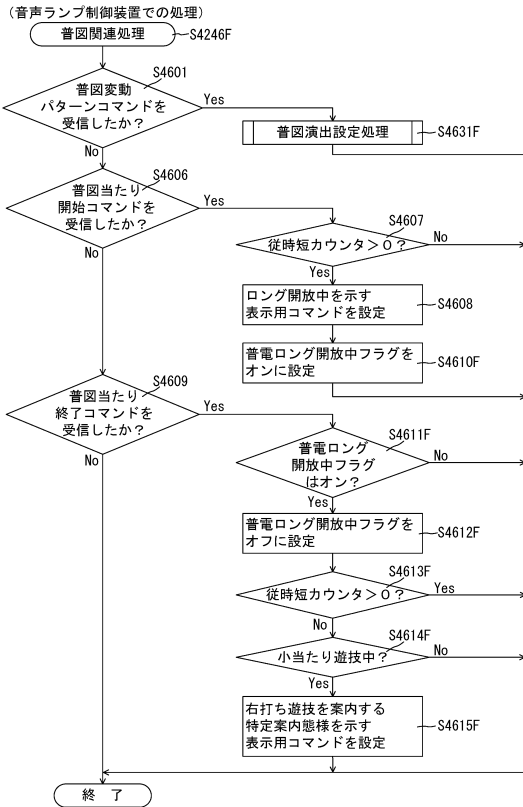


30

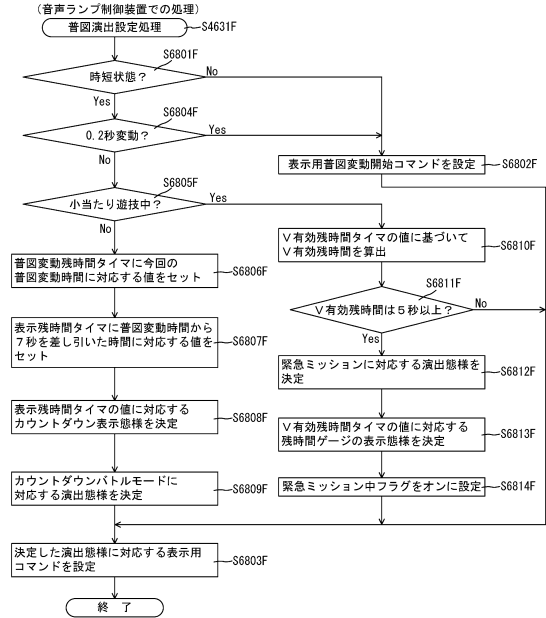
40

50

【図 1501】



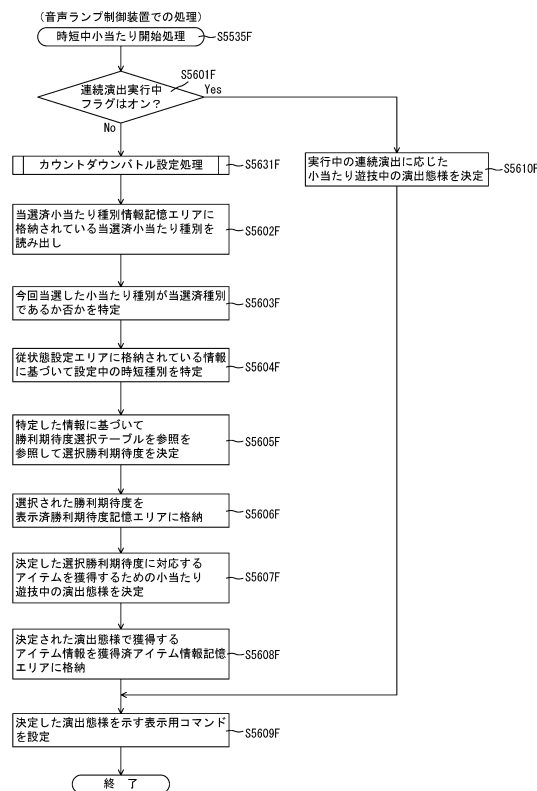
【図 1502】



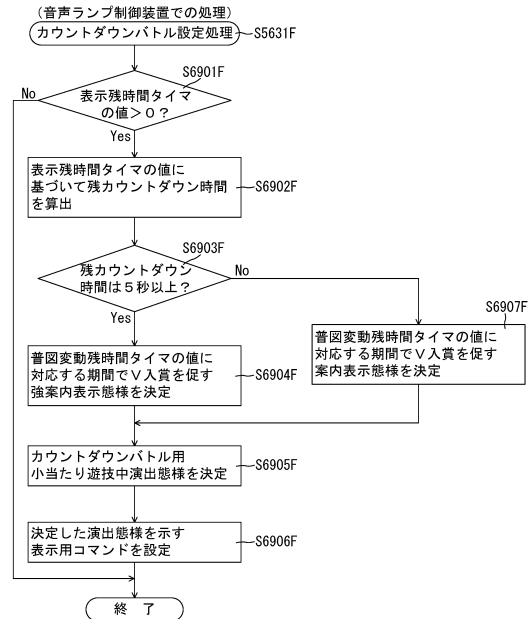
10

20

【図 1503】



【図 1504】

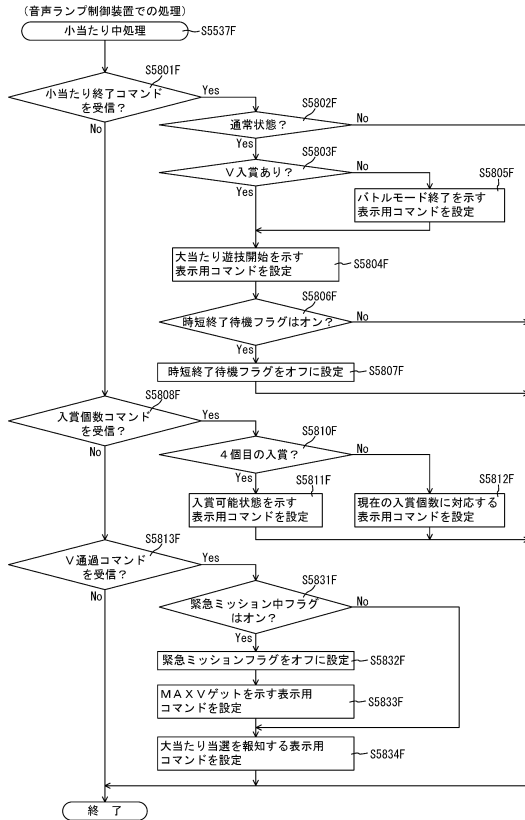


30

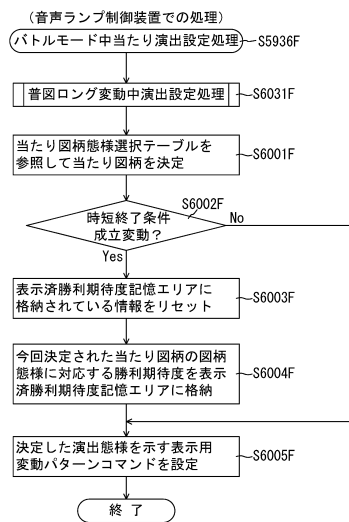
40

50

【図 1505】



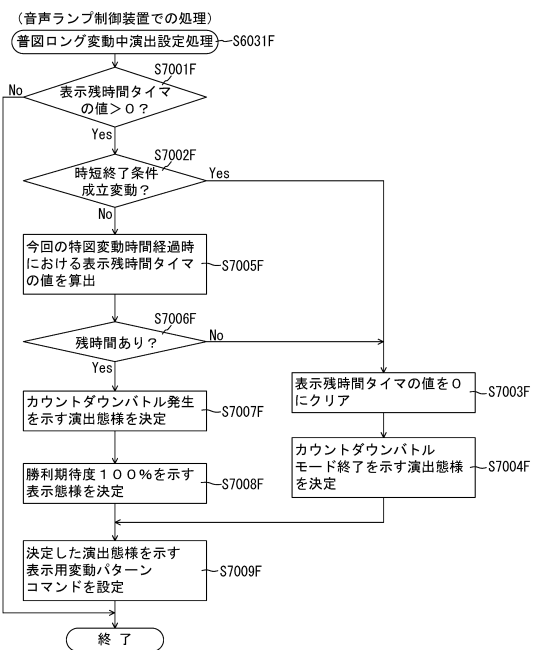
【図 1506】



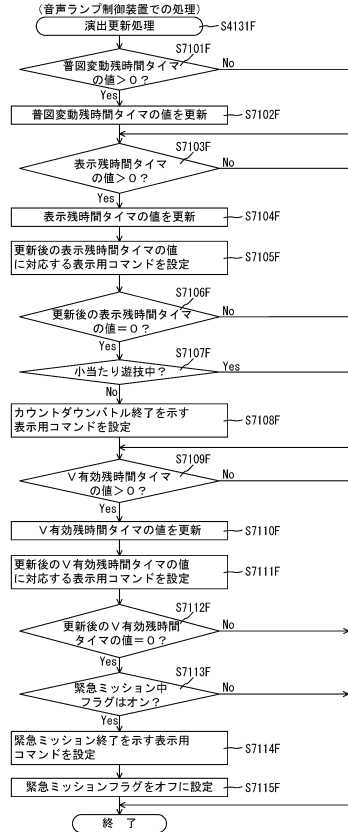
10

20

【図 1507】



【図 1508】

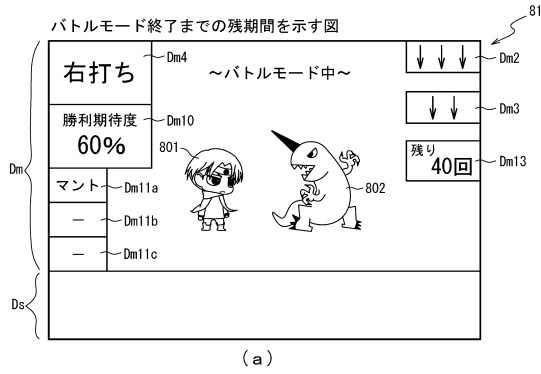


30

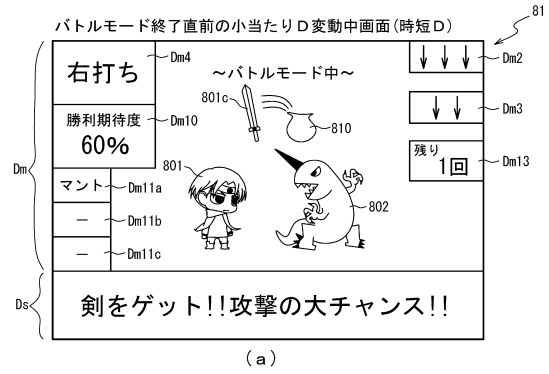
40

50

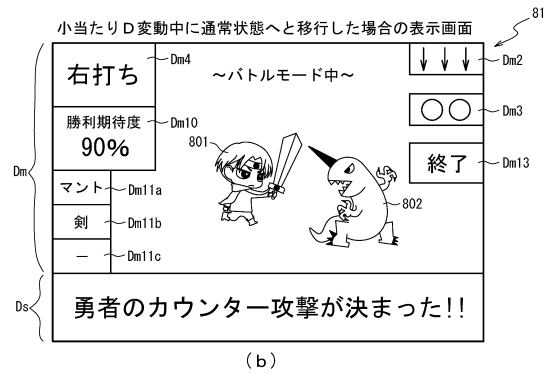
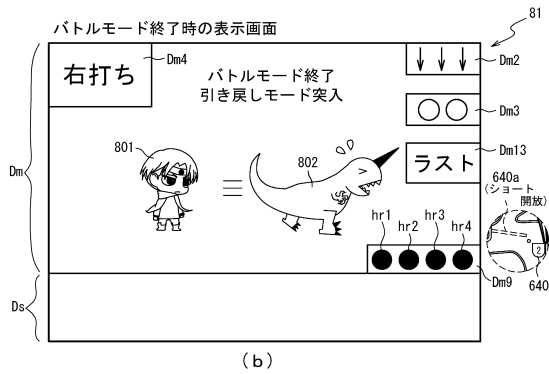
【図 1509】



【図 1510】

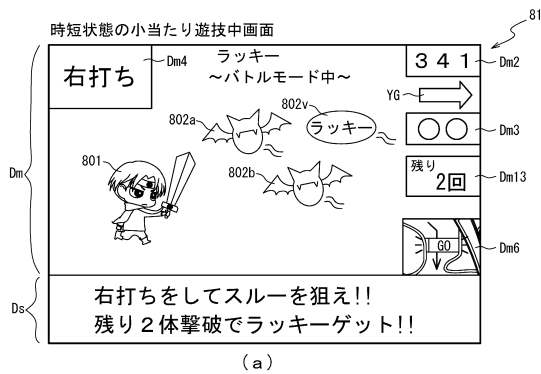


10



20

【図 1511】



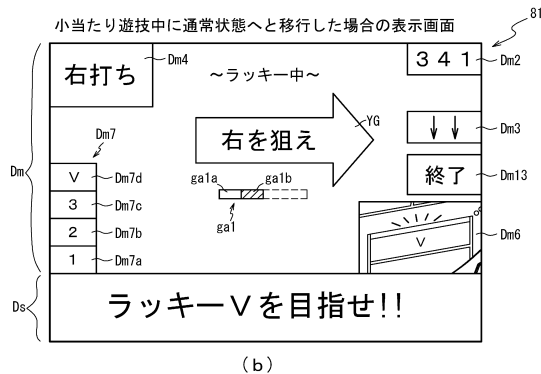
【図 1512】

ROM (主制御装置)

第1当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fbD
第2当たり乱数テーブル	202fcD
第1当たり種別選択テーブル	202fdD
時短付与テーブル	202feD
小当たり開放シナリオ	202ffD

(a)

30



RAM (主制御装置)

第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
小当たり種別格納エリア	203fa
小当たり開始フラグ	203fb
小当たり中フラグ	203fc
V通過大当たり種別格納エリア	203fd
Vフラグ	203fe
V通過フラグ	203ff
入賞回数カウンタ	203fg
普図変動回数カウンタ	203fdD
確定時間タイマ	203fbD
その他メモリア	203z

(b)

40

50

【 図 1 5 1 3 】

202

小当たり用テーブル202fd3D

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ C5 (0~999)	V通過時 大当たり種別	大当たり遊技終了 後の時短種別	図柄確定期間 (秒)
小当たり A 1	0~9	10R大当たり	時短 A 1	0.5
小当たり A 2	10~17	10R大当たり	時短 A 2	10
小当たり B 1	18~29	10R大当たり	時短 B 1	0.5
小当たり B 2	30~59	10R大当たり	時短 B 2	10
小当たり C	60~239	7R大当たり	時短 C	0.5
小当たり D	240~419	7R大当たり	時短 E	0.5
小当たり E	420~499	4R大当たり	時短 D	0.5
小当たり F	500~579	4R大当たり	時短 E	0.5
小当たり G	580~779	7R大当たり	—	0.5
小当たり H	780~899	4R大当たり	—	0.5
小当たり I	900~979	4R大当たり	—	0.5
小当たり Z	880~999	2R大当たり	時短 Z	10

【 図 1 5 1 4 】

202

時短付与テーブル202feD

時短種別	時短付与内容			時短 継続率
	時短 カウンタ 203h	普図変動回数 カウンタ 203faD	時短終了条件が 成立する小当たり種別	
時短 A	10000	10000	小当たり A, B	100%
時短 B	10000	10000	小当たり A~F	100%
時短 C	10000	10000	小当たり A~D 小当たり E~G	89%
時短 D	10000	500	小当たり A~C 小当たり E, F 小当たり G~I	50%
時短 E	10000	100	小当たり A~I	59%
時短 Z	10000	10000	小当たり A	100%

10

20

【 図 1 5 1 5 】

202

小当たり開放シナリオ202ffD

小当たり種別	小当たり遊技 開始時の 遊技状態	オープニング 期間 (秒)	開放シナリオ
小当たり A 1	通常状態	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
	時短状態	5	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
小当たり A 2	通常状態	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
	時短状態	10	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
小当たり B 1	通常状態	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
	時短状態	5	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
小当たり B 2	通常状態	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
	時短状態	10	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
小当たり C~I	共通	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
小当たり Z	通常状態	0.2	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回
	時短状態	20	(0.3秒開放→1秒閉鎖) × 10回

【 図 1 5 1 6 】

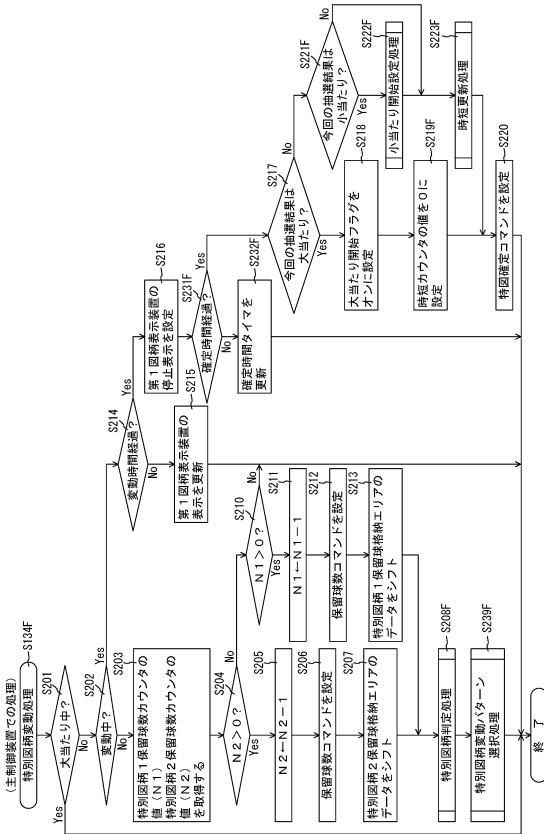
RAM	---223
コマンド記憶領域	---223a
入賞情報格納エリア	---223b
特別図柄保留球数カウンタ	---223c
特図変動開始フラグ	---223d
停止種別選択フラグ	---223e
演出カウンタ	---223f
従状態設定エリア	---223g
普通図柄保留球数カウンタ	---223h
特殊演出中フラグ	---223i
V入賞フラグ	---223j
V演出実行フラグ	---223k
従時短カウンタ	---223n
特殊連続予告フラグ	---223o
演出モード記憶エリア	---223p
連続予告実行中フラグ	---223q
SW有効時間カウンタ	---223r
特殊有効時間タイマ	---223s
操作中カウンタ	---223t
入賞回数カウンタ	---223fa
普電ロング開放中フラグ	---223fb
表示済勝利期待度記憶エリア	---223fc
獲得済アイテム情報記憶エリア	---223fd
当選済小当たり種別情報記憶エリア	---223fe
時短終了待機フラグ	---223ff
連続演出実行中フラグ	---223fg
演出情報格納エリア	---223fh
従普図変動回数カウンタ	---223faD
V有効時間タイマ	---223fbD
反撃準備フラグ	---223fcD
ラッキーバトル中フラグ	---223fdD
その他メモリエリア	---223z

30

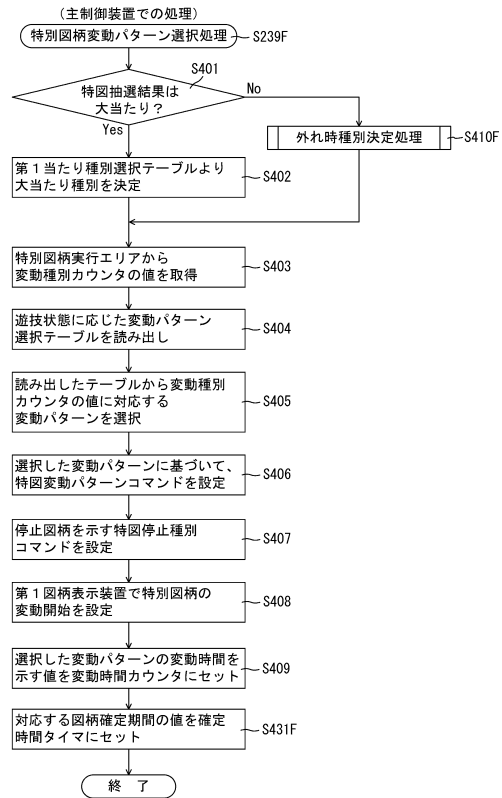
40

50

【図 1517】



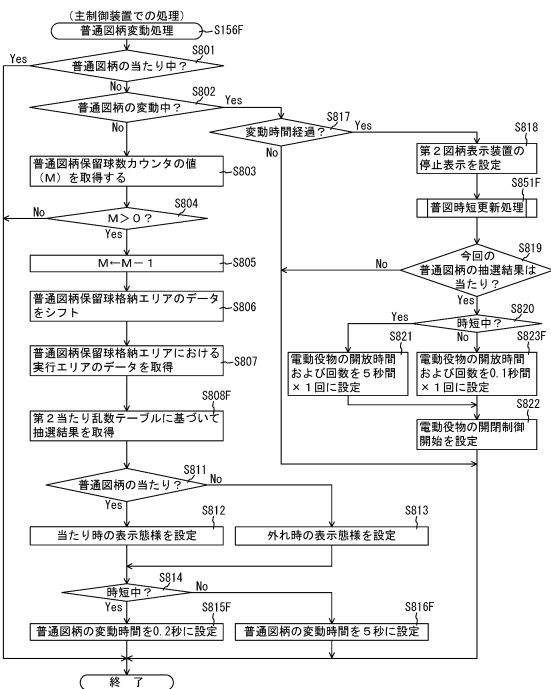
【図 1518】



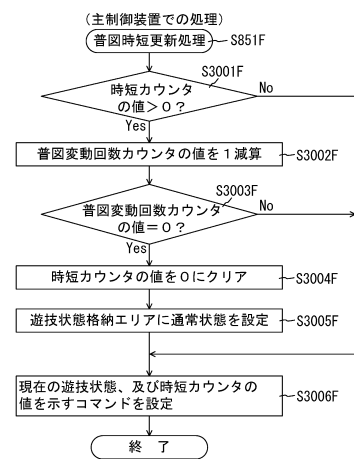
10

20

【図 1519】



【図 1520】



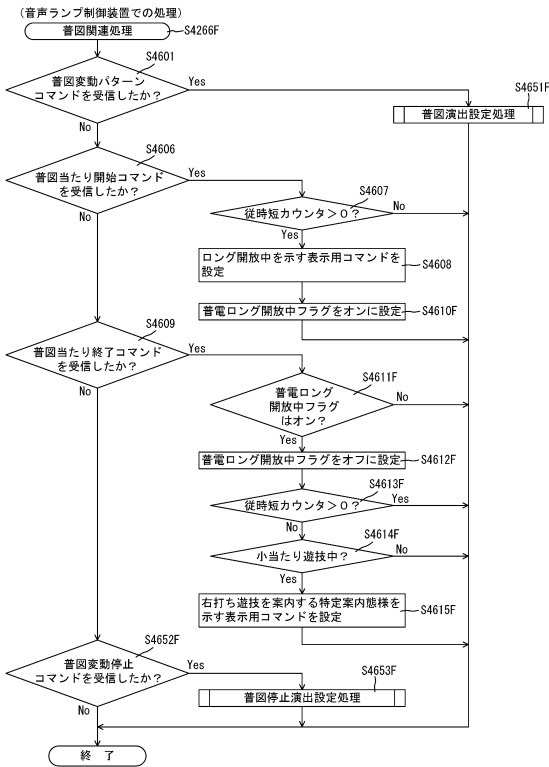
30

40

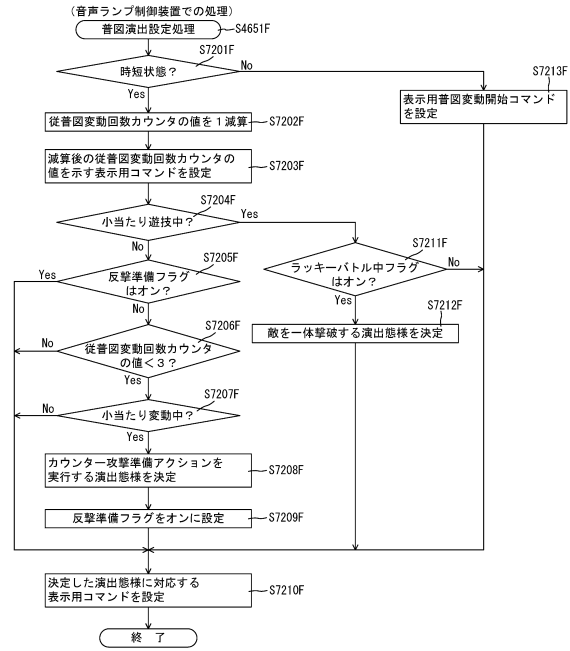
50



【 図 1 5 2 1 】



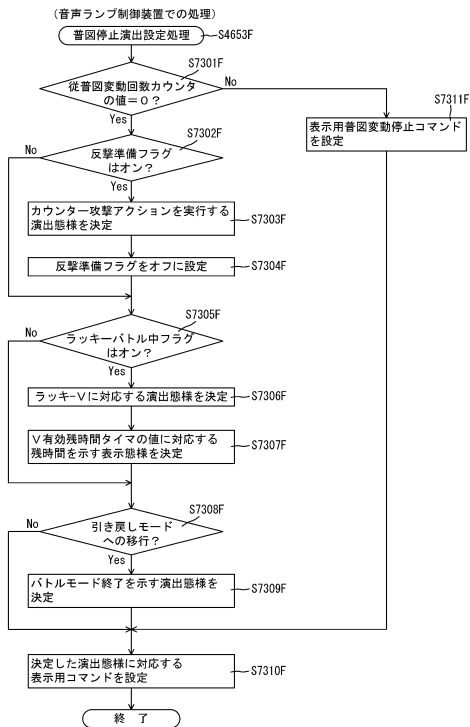
【 図 1 5 2 2 】



10

20

【 図 1 5 2 3 】



【 図 1 5 2 4 】

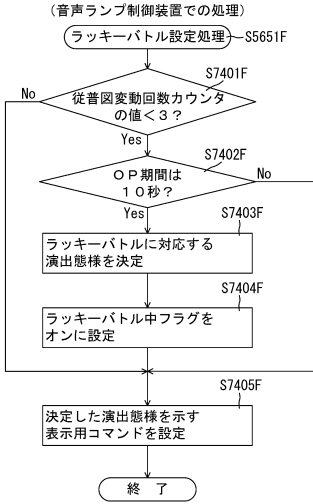


30

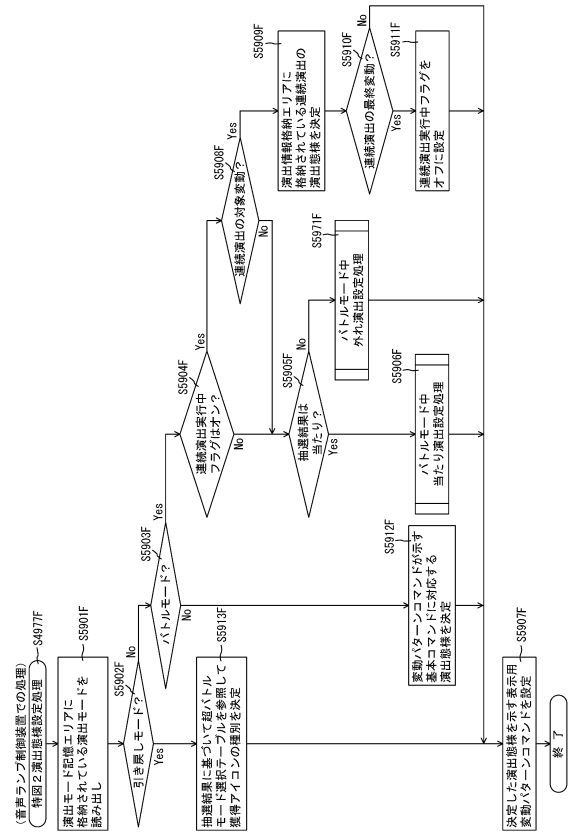
40

50

【 図 1 5 2 5 】



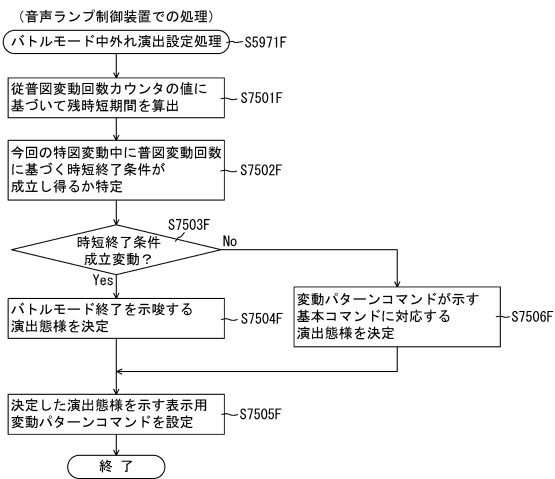
【 図 1 5 2 6 】



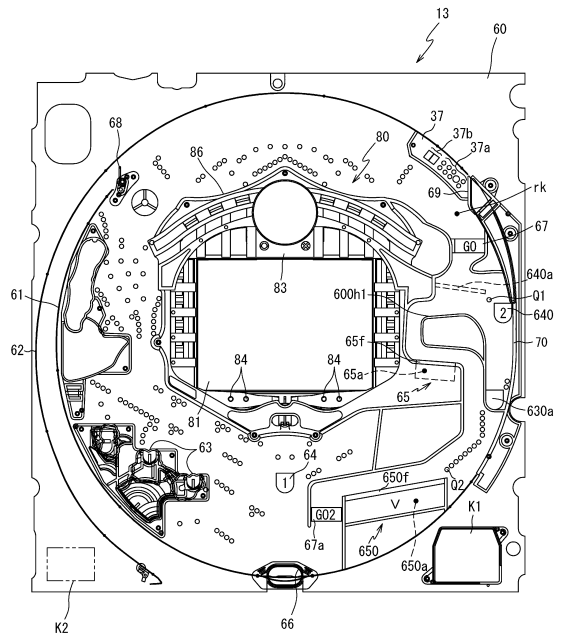
10

20

【 図 1 5 2 7 】



【 図 1 5 2 8 】



30

40

50

【 図 1 5 2 9 】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202fa
変動パターン選択テーブル	202fbD
第 2 当たり乱数テーブル	202fcE
第 1 当たり種別選択テーブル	202fdD
時短付与テーブル	202feD
小当たり開放シナリオ	202ffD
普図変動パターン選択テーブル	202fgE

【 図 1 5 3 0 】

202

第 2 当たり乱数テーブル202fcE

図柄種別	第 2 当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
第 1 普通図柄	0~298
第 2 普通図柄	0

( a )

202

普図変動パターン選択テーブル202fgE

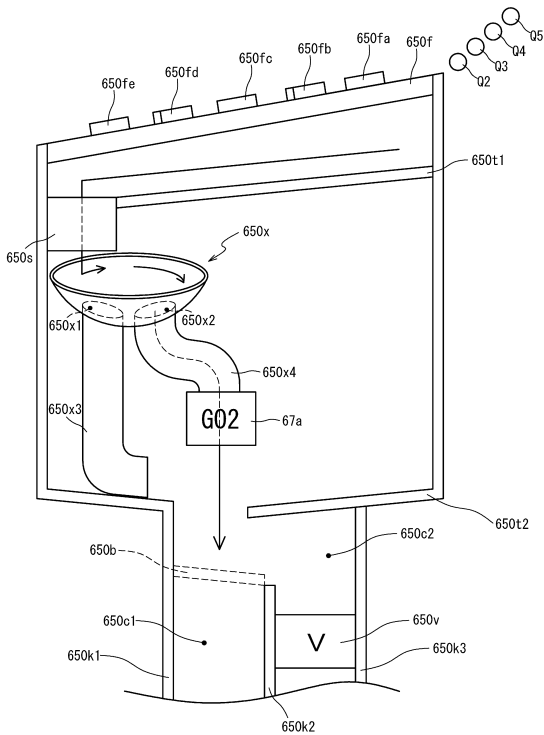
図柄種別	遊技状態	抽選結果	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)	変動パターン	変動時間(S)
第 1 普通 図柄	通常	当たり	0~198	当たり	5
		外れ	0~198	外れ	5
	時短	当たり	0~198	短当たり	0.2
		外れ	0~198	短外れ	0.2
第 2 普通 図柄	通常	当たり	0~198	当たり	5
		外れ	0~198	外れ	5
	時短	当たり	0~198	超短当たり	0.1
		外れ	0~198	超短外れ	0.1

( b )

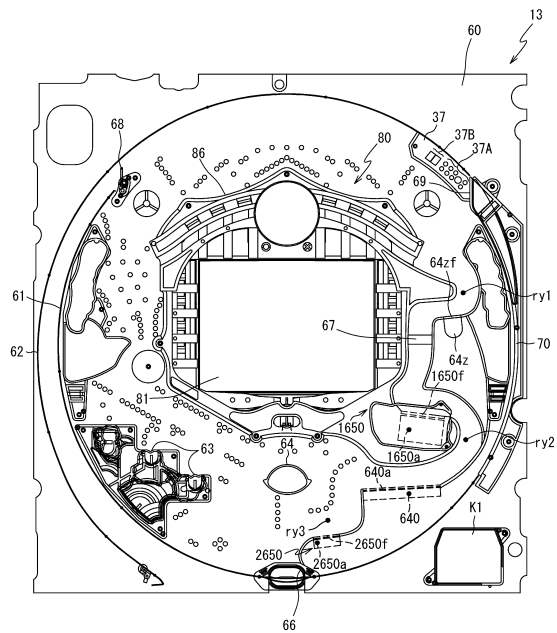
10

20

【 図 1 5 3 1 】



【 図 1 5 3 2 】

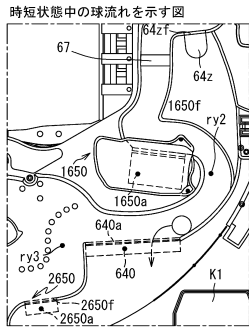


30

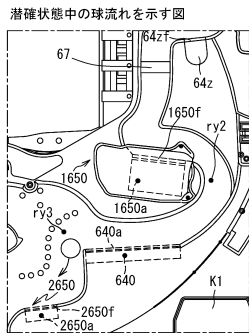
40

50

【 図 1 5 3 3 】



(a)



(b)

<球流れ>  
スルーゲート67から  
第2入球口640までの  
球通過時間：0.5秒

電動役物640a上の  
球通過時間：1秒

<時短状態>  
普通図柄の変動時間  
0.1秒～0.4秒

電動役物640aの開放動作  
0.2秒開放⇒0.8秒閉鎖  
⇒0.2秒開放

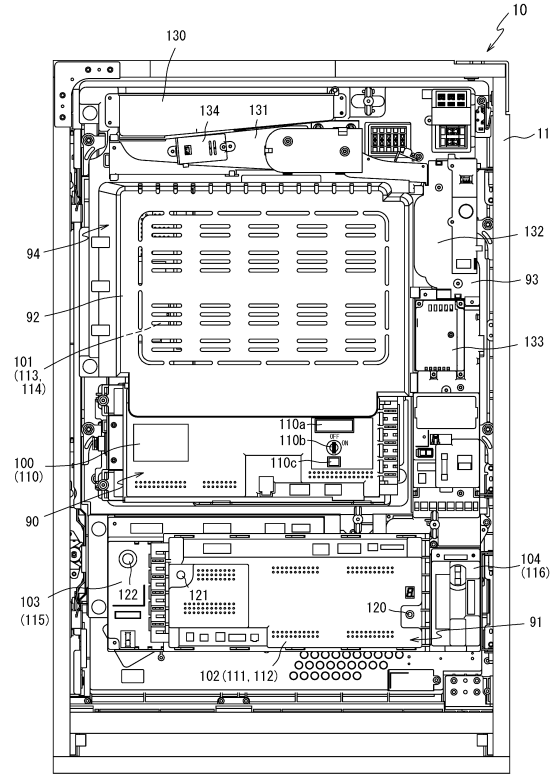
<球流れ>  
スルーゲート67から  
第2入球口640までの  
球通過時間：0.5秒

電動役物640a上の  
球通過時間：1秒

<潜確状態>  
普通図柄の変動時間  
3秒～5秒

電動役物640aの開放動作  
0.04秒開放

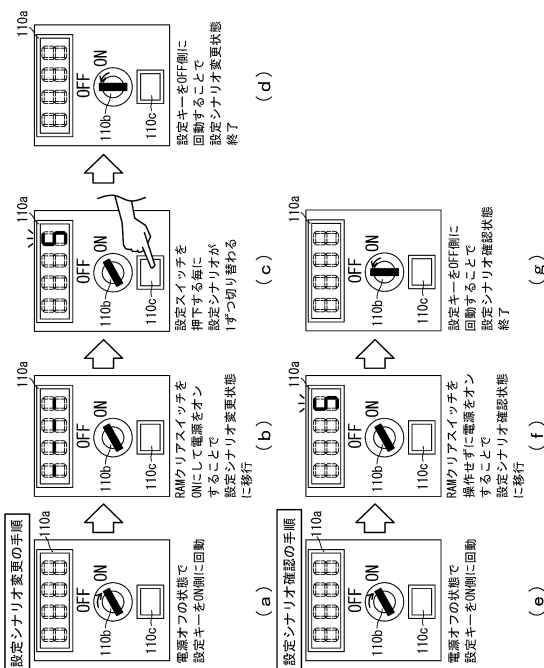
【 図 1 5 3 4 】



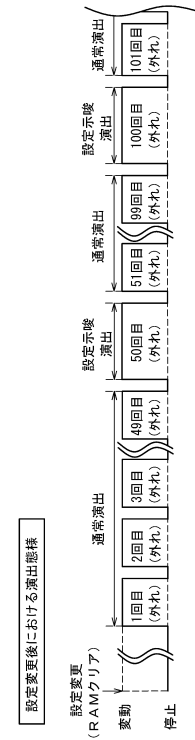
10

20

【 図 1 5 3 5 】



【 図 1 5 3 6 】

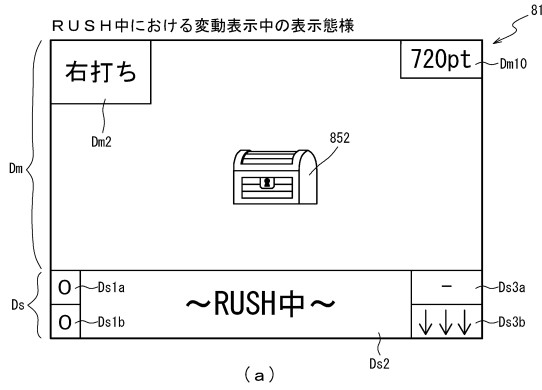


30

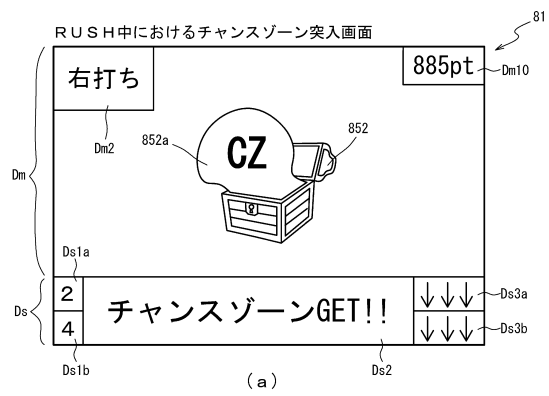
40

50

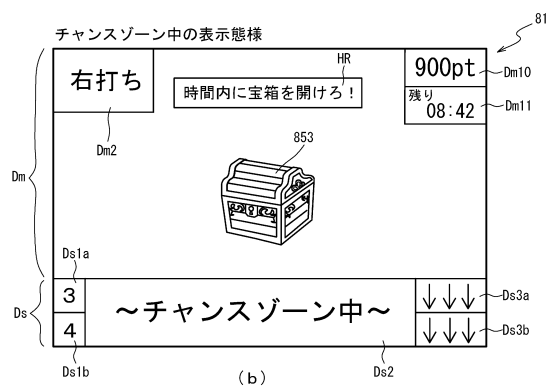
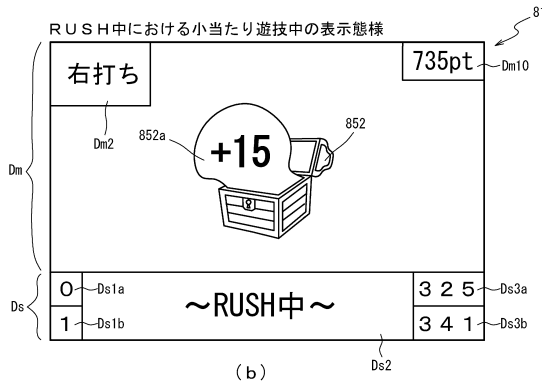
【図 1537】



【図 1538】

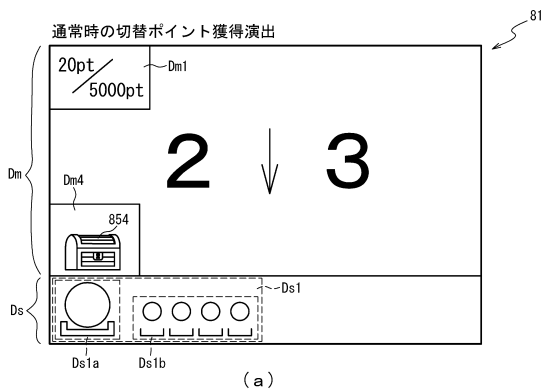


10

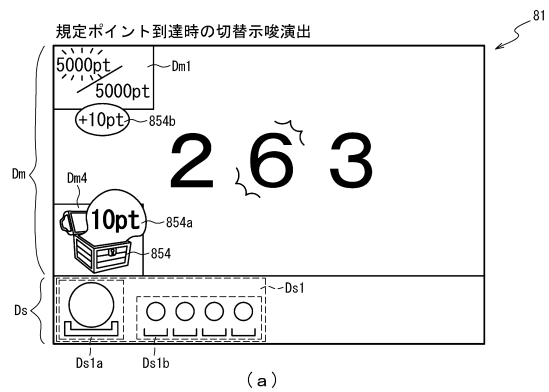


20

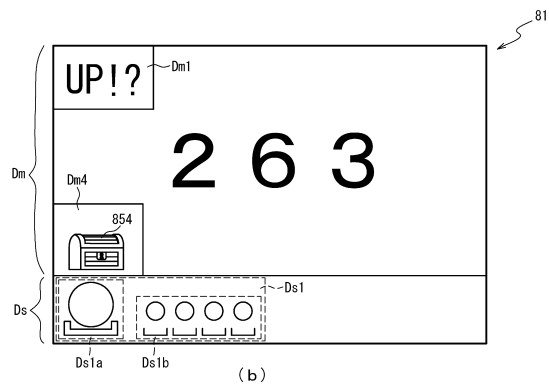
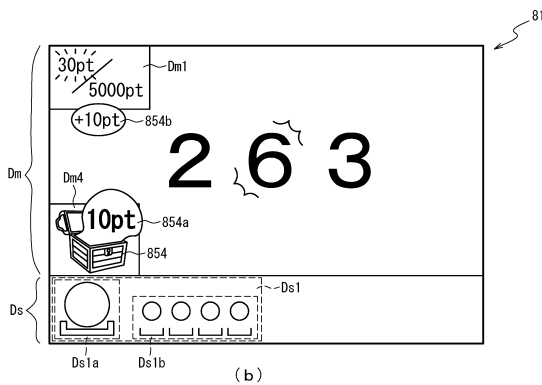
【図 1539】



【図 1540】



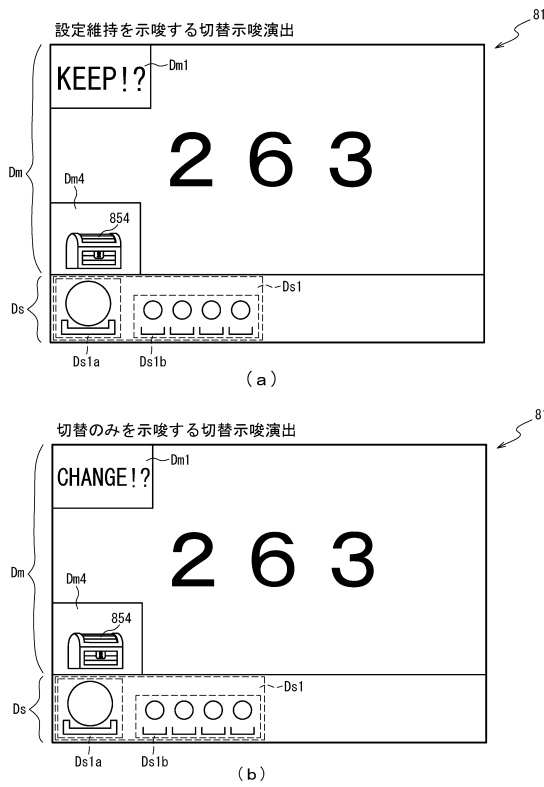
30



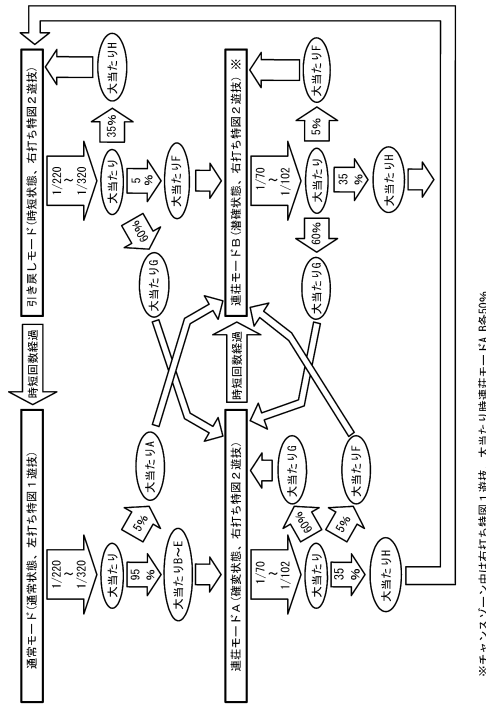
40

50

【図 1 5 4 1】



【図 1 5 4 2】



10

20

【図 1 5 4 3】

ROM (主制御装置) 202

- 第1当たり乱数テーブル 202ga
- 変動パターン選択テーブル 202gb
- 第2当たり乱数テーブル 202gc
- 大当たり種別選択テーブル 202gd
- 変動パターンシナリオテーブル 202ge
- 設定切替シナリオテーブル 202gf

(a)

【図 1 5 4 4】

変動パターン選択テーブル 202gb

- 通常用テーブル 202gb1
- 特殊通常用テーブル 202gb2
- 時短・確変用テーブル 202gb3
- 潜確用テーブル 202gb4

(a)

30

第1当たり乱数テーブル202ga

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	設定	第1当たり乱数カウンタ C 1 (0~65535)
低確率状態	大当たり	共通	1	0~204
			2	0~217
			3	0~233
			4	0~251
			5	0~272
			6	0~297
小当たり	共通	特図1	-	
		特図2	936~65535	
高確率状態	大当たり	共通	1	0~643
			2	0~686
			3	0~735
			4	0~791
			5	0~857
			6	0~935
小当たり	共通	特図1	-	
		特図2	936~65535	

(b)

通常用テーブル202gb1

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図1	当たり	当たりノーマル変動	20000	0~39
		当たりスーパー変動	30000	40~119
		当たりスペシャル変動	40000	120~198
	外れ小当たり	短外れ	8000	0~70
		長外れ	12000	71~130
		外れノーマル変動	20000	131~170
特図2	外れスーパー変動	30000	171~198	
	当たり	当たりロング変動	600000	0~198
外れ小当たり	外れロング変動	600000	0~198	

(b)

40

50

【 図 1 5 4 5 】

特殊通常用テーブル202gb2

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たりノーマル変動	20000	0~39
		当たりスーパー変動	30000	40~119
		当たりスペシャル変動	40000	120~198
外れ小当たり	外れ特殊リーチ	外れリーチ	25000	0~198
		外れリーチ	25000	0~198
特図 2	当たり	当たり超ロング変動	600000	0~198
	外れ小当たり	外れ超ロング変動	600000	0~198

(a)

時短・確変用テーブル202gb3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たり超ロング変動	600000	0~198
	外れ小当たり	外れ超ロング変動	600000	0~198
特図 2	当たり	当たりノーマル変動	10000	0~124
		当たりスーパー変動	15000	125~198
		外れ短変動	2000	0~99
	外れ小当たり	外れ長変動	5000	100~149
		外れノーマル変動	10000	150~196
		外れスーパー変動	15000	197, 198

(b)

【 図 1 5 4 6 】

遊技用テーブル202gb4

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ C S 1 (0~198)
特図 1	当たり	当たり底変動	10000	0~198
		当たりショート変動	1000	0~198
		外れ底変動	10000	0~198
特図 2	外れ	外れショート変動	1000	0~198
		外れ超ロング変動	600000	0~198
		小当たり超ショート変動	500	0~194
		小当たりショート変動	1000	195~198

10

20

【 図 1 5 4 7 】

第2当たり乱数テーブル202gc

遊技状態	第2当たり乱数カウンタ C 4 (0~299)
普通図柄の低確率状態	0~298
普通図柄の高確率状態	0~299

第2当たり種別選択テーブル202gd

図柄種別	大当たり種別	時短カウンタ 203h 通常状態 通常状態以外	確変フラグ 203ga	第1当たり種別カウンタ C 2 (0~99)
特図 1	本当たりA (16R確変大当たり)	0	オン	0~4 (振り分け5%)
	本当たりB (8R確変大当たり)	65536	オン	5~49 (振り分け45%)
	本当たりC (8R確変大当たり)	65536	オン	50~84 (振り分け35%)
	本当たりD (8R確変大当たり)	65536	オン	85~94 (振り分け10%)
	本当たりE (8R確変大当たり)	100	オン	95~99 (振り分け5%)
	本当たりF (8R確変大当たり)	0	オン	0~4 (振り分け5%)
	本当たりG (4R確変大当たり)	65536	オン	5~64 (振り分け60%)
	本当たりH (4R確変大当たり)	100	オン	65~99 (振り分け35%)
特図 2	本当たりI	0	オン	0~4 (振り分け5%)
	本当たりJ	65536	オン	5~64 (振り分け60%)

(a)

(b)

【 図 1 5 4 8 】

変動パターンシナリオテーブル202ge

大当たり種別	当選時の遊技状態	シナリオ			
		1回~100回	50の倍数以外 (100の倍数以外)	50の倍数	101回~
大当たりA, F	共通	50の倍数以外	50の倍数	50の倍数	100の倍数
大当たりB	通常状態	潜確用			
	通常状態以外	時短・確変用			
大当たりC	通常状態	潜確用			
	通常状態以外	時短・確変用			
大当たりD, G	共通	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	潜確用
	共通	時短・確変用			
大当たりE	共通	時短・確変用	時短・確変用	時短・確変用	潜確用
	共通	時短・確変用	時短・確変用	通常用	通常用
RAMクリア後	-	通常用	特殊通常用	通常用	特殊通常用

30

40

50

【 図 1 5 4 9 】

設定切替シナリオテーブル202gf

シナリオ	設定値					
	第1期間	第2期間	第3期間	第4期間	第5期間	第6期間
1	1	1	1	3	1	6
2	2	2	2	4	2	6
3	3	3	3	4	4	5
4	4	4	5	5	6	6
5	5	3	5	5	6	3
6	6	5	6	5	6	6
7	3	2	1	1	1	1
8	4	4	3	2	1	1
9	5	5	3	2	2	1
10	6	4	4	2	1	1
11	1	2	6	2	1	1
12	3	2	1	3	2	1

【 図 1 5 5 0 】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞個数カウンタ	203o
残球タイマフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出個数カウンタ	203t
確変フラグ	203ga
変動パターンシナリオ格納エリア	203gb
設定切替シナリオ格納エリア	203gc
発射球数カウンタ	203gd
進行状況フラグ	203ge
設定値格納エリア	203gf
特図1変動時間カウンタ	203gg
特図2変動時間カウンタ	203gh
大当たりフラグ	203gi
小当たりフラグ	203gj
特図2変動停止フラグ	203gk
当選時状態格納エリア	203gm
その他メモリエリア	203z

10

20

【 図 1 5 5 1 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222a
切替示唆演出選択テーブル	222ga
設定示唆演出選択テーブル	222gb
切替ポイント選択テーブル	222gc

(a)

切替示唆演出選択テーブル222ga

切替前後の設定値の差分D	演出態様	演出カウンタ値 (0~99)
D ≤ -2	CHANGE ! ?	0~49 (振り分け50%)
	CHANGE ! !	50~99 (振り分け50%)
D = -1	KEEP ! ?	0~9 (振り分け10%)
	CHANGE ! ?	10~69 (振り分け60%)
	CHANGE ! !	70~99 (振り分け30%)
0	UP ! ?	0~14 (振り分け15%)
	KEEP ! ?	15~74 (振り分け60%)
	KEEP ! !	75~84 (振り分け10%)
	CHANGE ! ?	85~99 (振り分け15%)
D = 1	UP ! ?	0~34 (振り分け35%)
	UP ! !	35~39 (振り分け5%)
	KEEP ! ?	40~49 (振り分け10%)
	CHANGE ! ?	50~79 (振り分け30%)
D ≤ 2	CHANGE ! !	80~99 (振り分け20%)
	UP ! ?	0~49 (振り分け50%)
	UP ! !	50~59 (振り分け10%)
	EXTRA	60~64 (振り分け5%)
	CHANGE ! ?	65~89 (振り分け25%)
	CHANGE ! !	90~99 (振り分け10%)

(b)

【 図 1 5 5 2 】

設定示唆演出選択テーブル222gb

演出態様	設定	演出カウンタ値 (0~99)
1図柄リーチ	1	0~9 (振り分け10%)
	2~6	0~2 (振り分け3%)
2図柄リーチ	1	10~12 (振り分け3%)
	2	3~12 (振り分け10%)
3図柄リーチ	3~6	3~5 (振り分け3%)
	1, 2	13~15 (振り分け3%)
	3	6~20 (振り分け15%)
4図柄リーチ	4~6	6~8 (振り分け3%)
	1, 2	16~18 (振り分け3%)
	3	21~23 (振り分け3%)
5図柄リーチ	4	9~23 (振り分け15%)
	5, 6	9~15 (振り分け7%)
	1, 2	19~21 (振り分け3%)
6図柄リーチ	3, 4	23~26 (振り分け3%)
	5	15~29 (振り分け15%)
	6	16~22 (振り分け7%)
8図柄リーチ	1, 2	22~24 (振り分け3%)
	3, 4	27~29 (振り分け3%)
	5	30~32 (振り分け3%)
	6	23~38 (振り分け15%)
9図柄リーチ	1, 2	25~99 (振り分け75%)
	3, 4	30~99 (振り分け70%)
	5	33~99 (振り分け67%)
	6	39~96 (振り分け57%)
9図柄リーチ	1~5	-
	6	97~99 (振り分け3%)

30

40

50



【図 1553】

切替ポイント選択テーブル222gc

発射球数と切替ポイントとの差分 H	変動種別	獲得ポイント	演出カウンタ値 (0~99)
H < 10	共通	0pt	0~99 (振り分け100%)
		0pt	0~9 (振り分け10%)
10 ≤ H < 20	短外れ/長外れ	10pt	10~99 (振り分け90%)
	上記以外	10pt	0~99 (振り分け100%)
20 ≤ H < 30	短外れ/長外れ	10pt	0~24 (振り分け25%)
	上記以外	20pt	25~99 (振り分け75%)
30 ≤ H < 50	短外れ/長外れ	10pt	0~4 (振り分け5%)
		20pt	5~34 (振り分け30%)
		30pt	35~99 (振り分け65%)
上記以外	30pt	0~99 (振り分け100%)	
50 ≤ H	短外れ/長外れ	30pt	0~49 (振り分け50%)
	上記以外	50pt	50~99 (振り分け50%)
上記以外	50pt	0~99 (振り分け100%)	

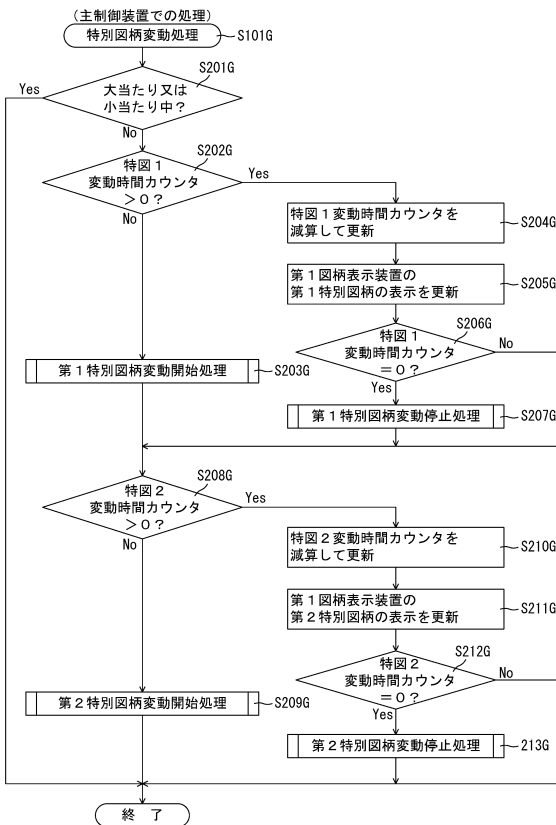
【図 1554】

RAM (音声ランプ制御装置)	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
チャンスゾーン中フラグ	223ga
従発射球数カウンタ	223gb
切替ポイント格納エリア	223gc
従設定値格納エリア	223gd
設定切替フラグ	223ge
その他メモリエリア	223z

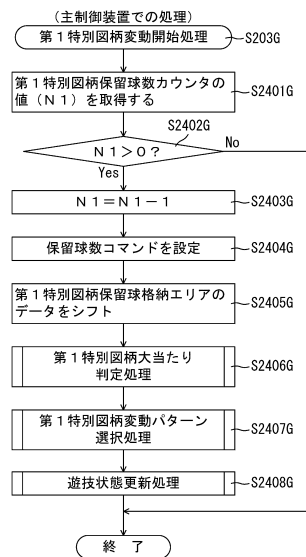
10

20

【図 1555】



【図 1556】

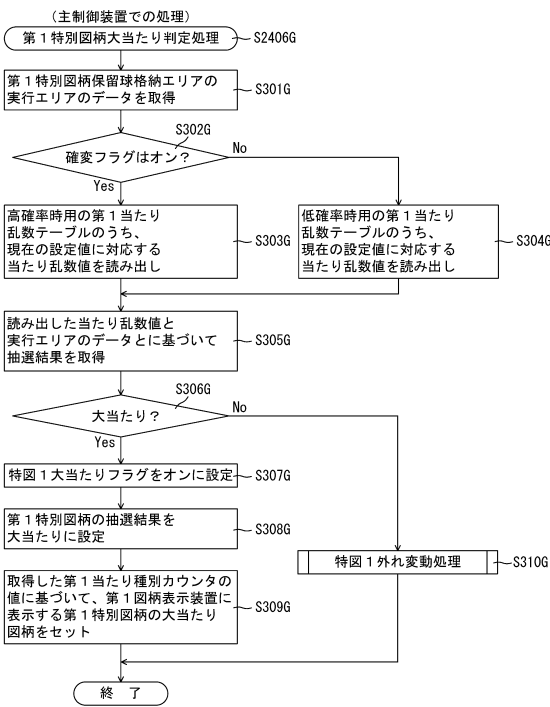


30

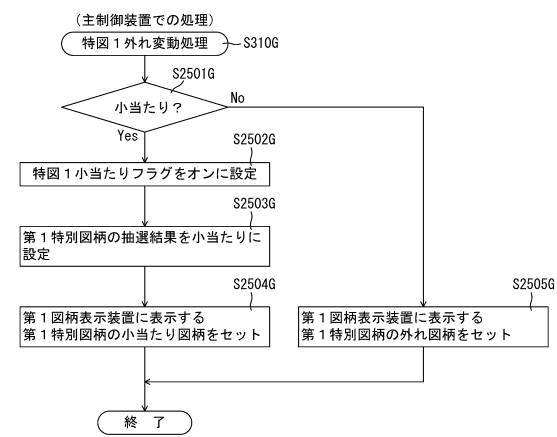
40

50

【 図 1 5 5 7 】



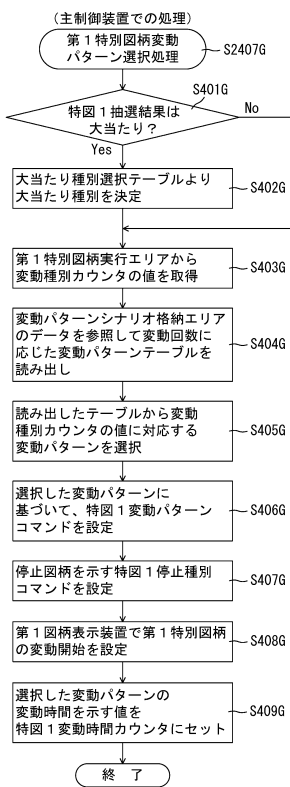
【 図 1 5 5 8 】



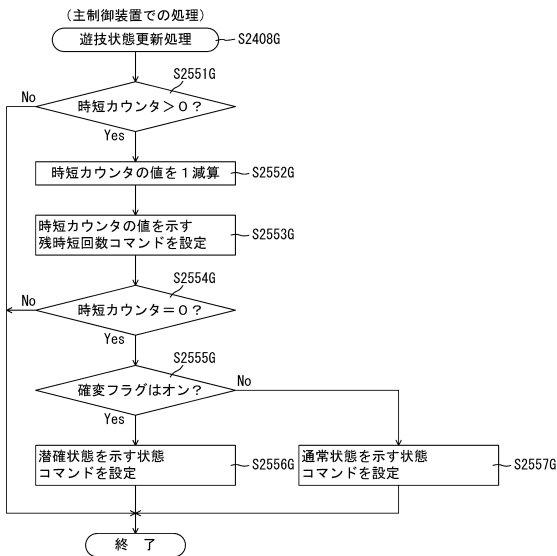
10

20

【 図 1 5 5 9 】



【 図 1 5 6 0 】

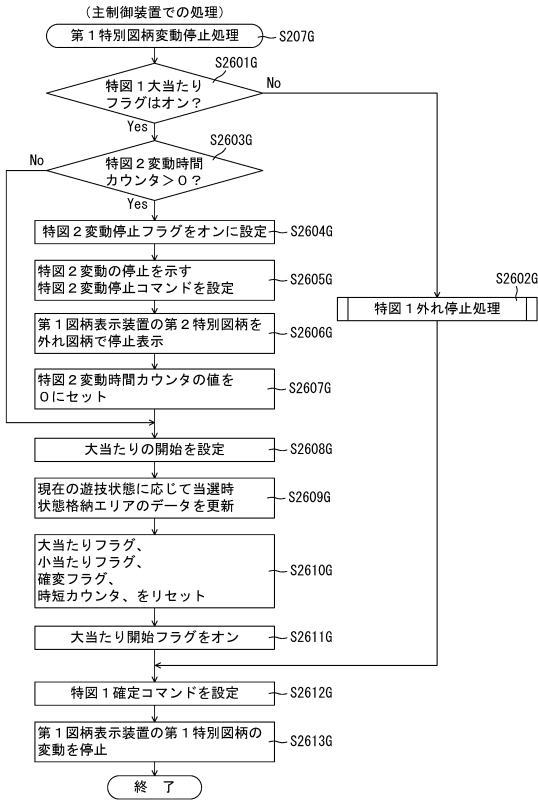


30

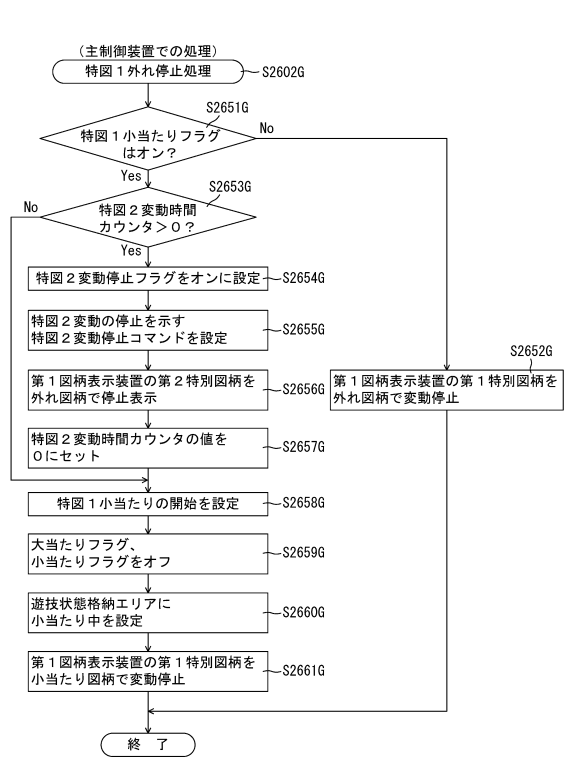
40

50

【図 1561】



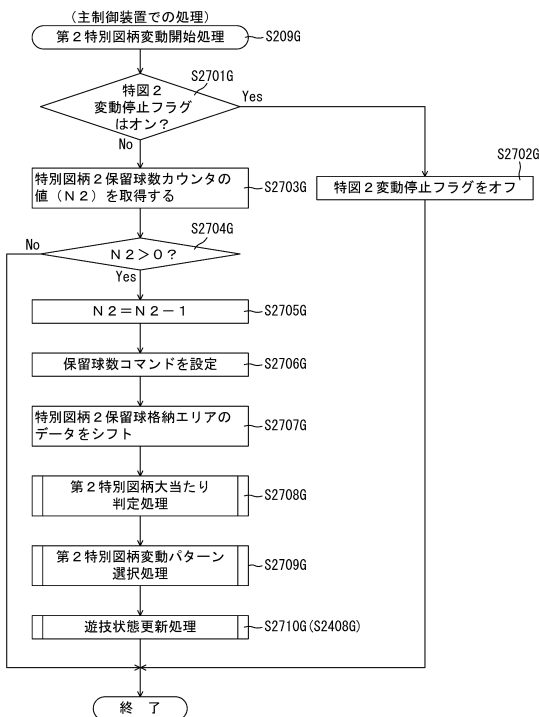
【図 1562】



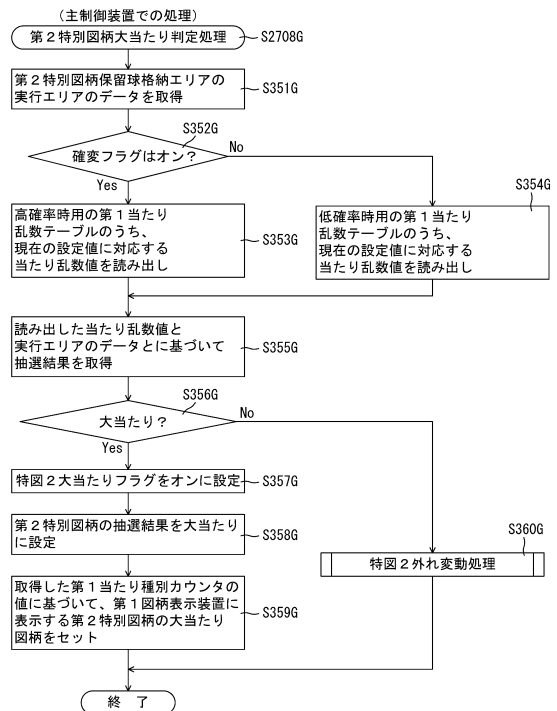
10

20

【図 1563】



【図 1564】

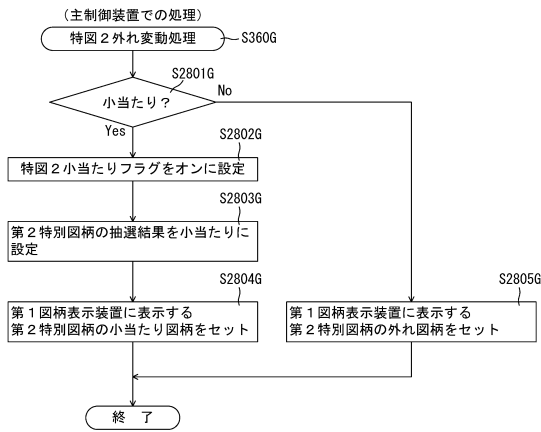


30

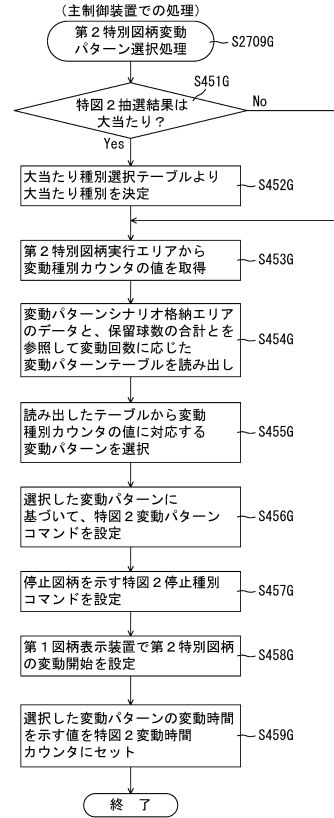
40

50

【 図 1 5 6 5 】



【 図 1 5 6 6 】



10

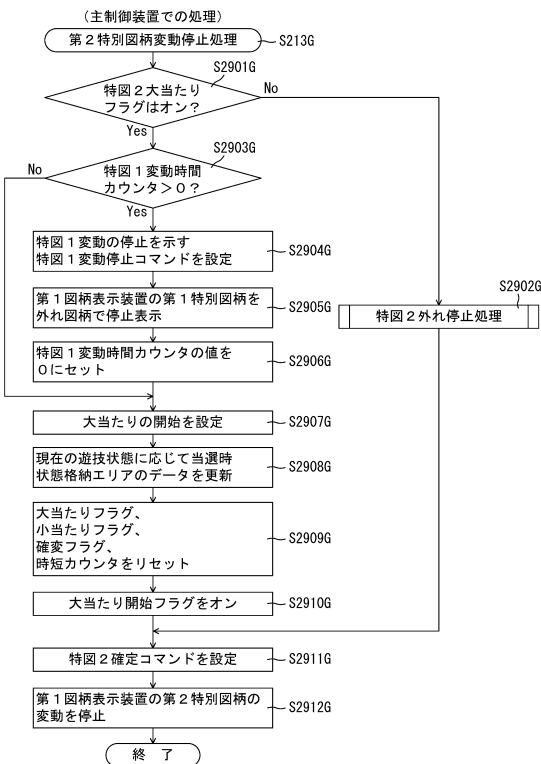
20

30

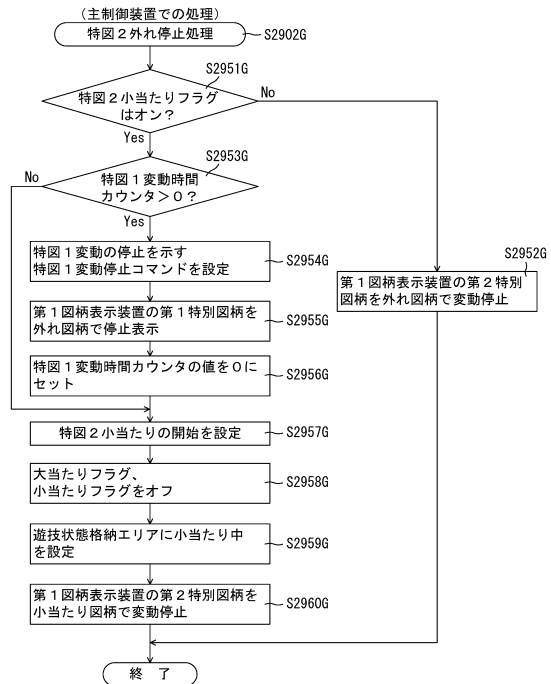
40

50

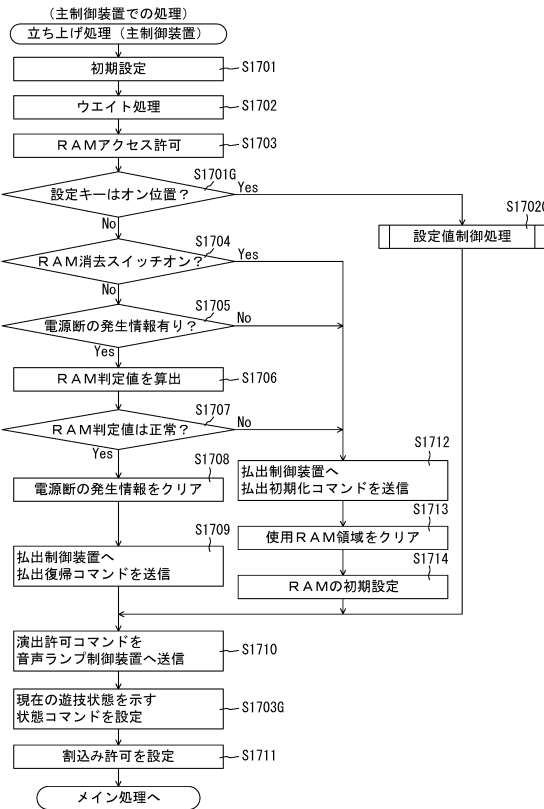
【 図 1 5 6 7 】



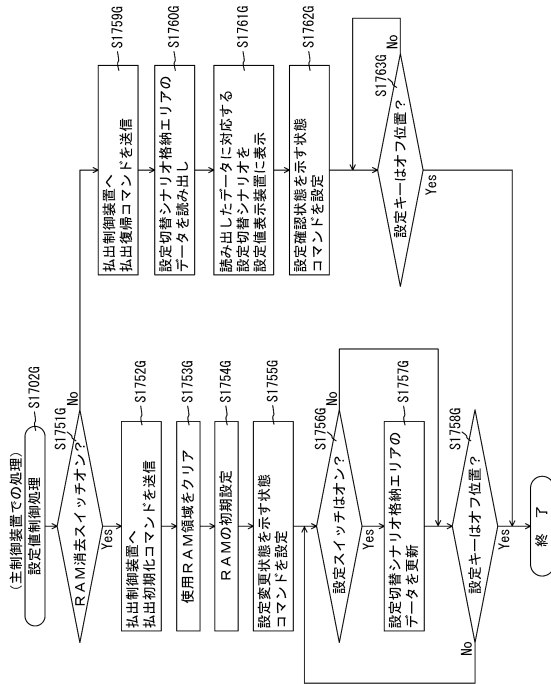
【 図 1 5 6 8 】



【図 1569】



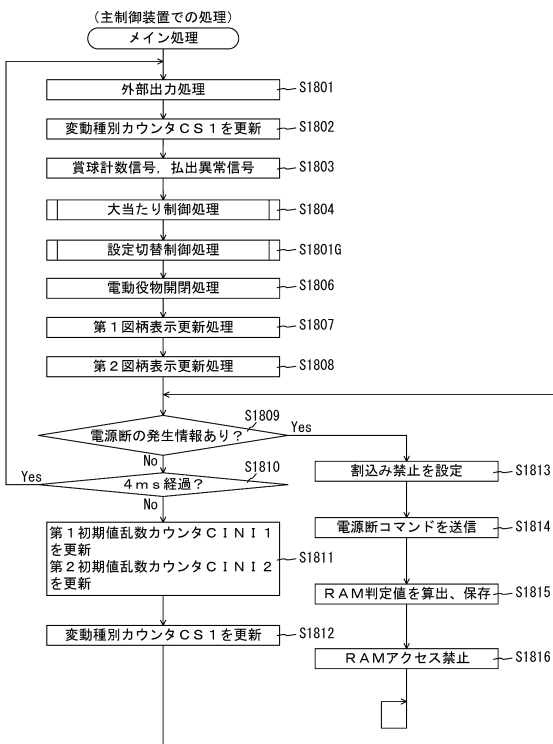
【図 1570】



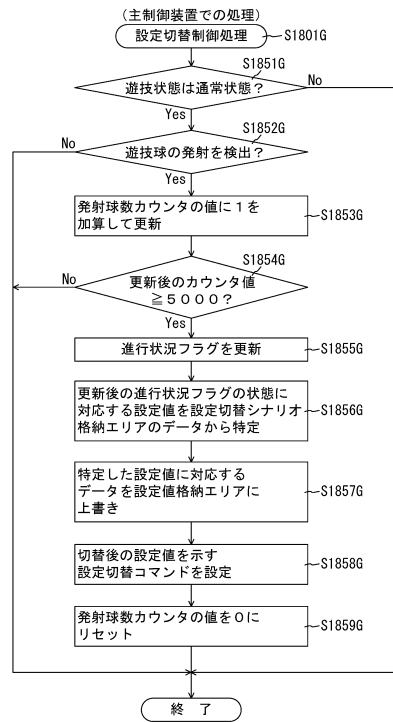
10

20

【図 1571】



【図 1572】

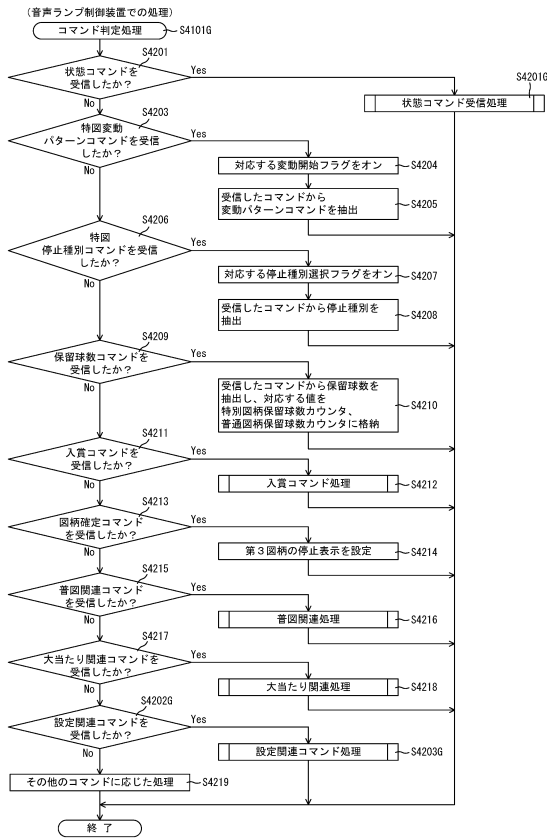


30

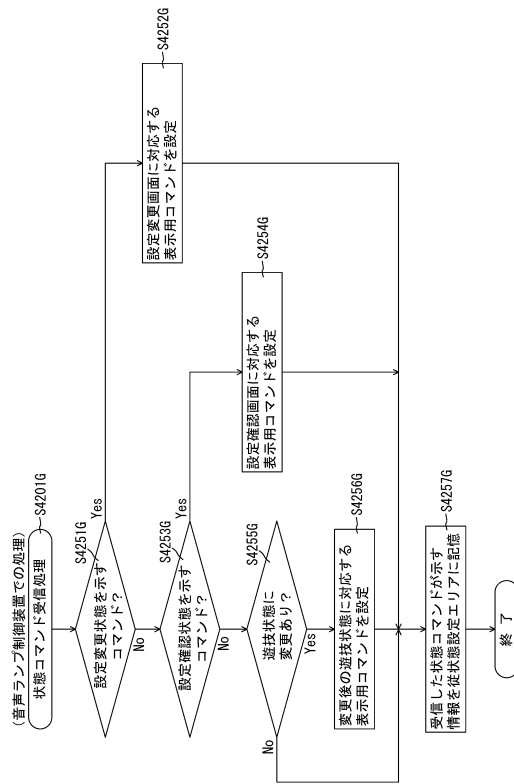
40

50

【 図 1 5 7 3 】



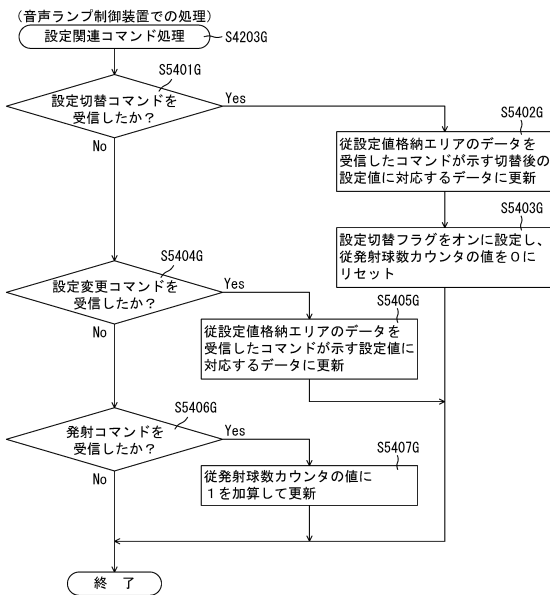
【 図 1 5 7 4 】



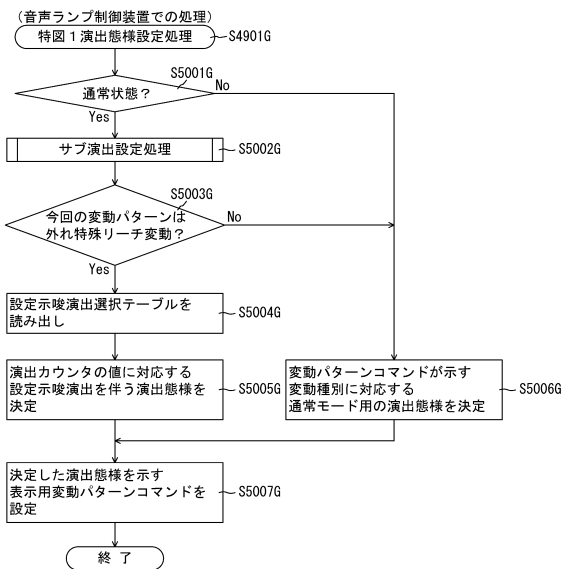
10

20

【 図 1 5 7 5 】



【 図 1 5 7 6 】

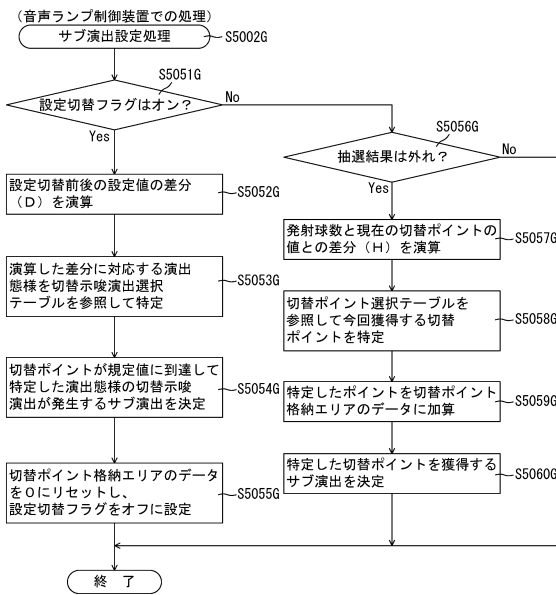


30

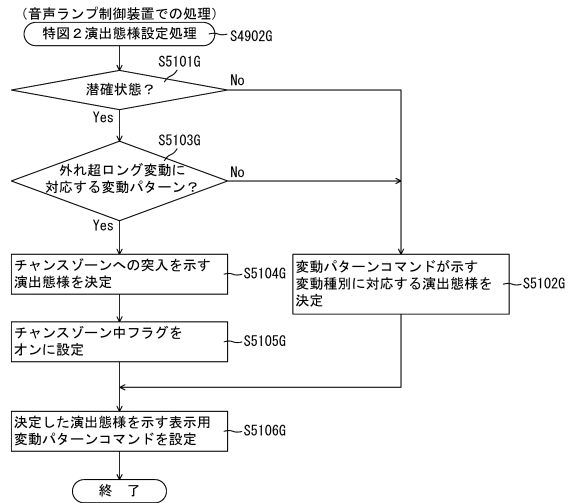
40

50

【 図 1 5 7 7 】



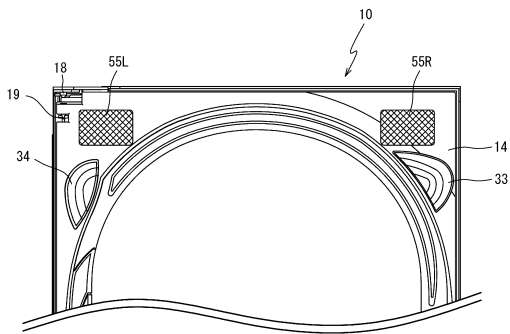
【 図 1 5 7 8 】



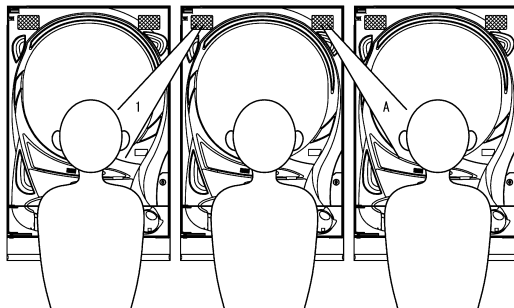
10

20

【 図 1 5 7 9 】

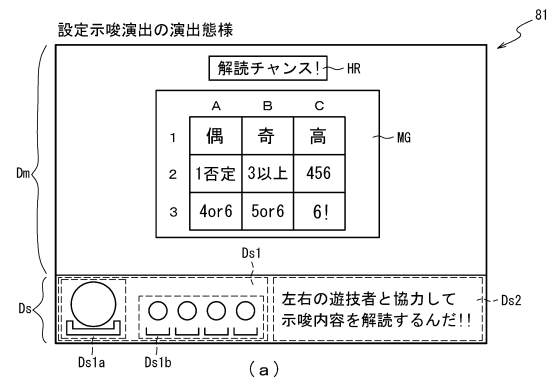


(a)

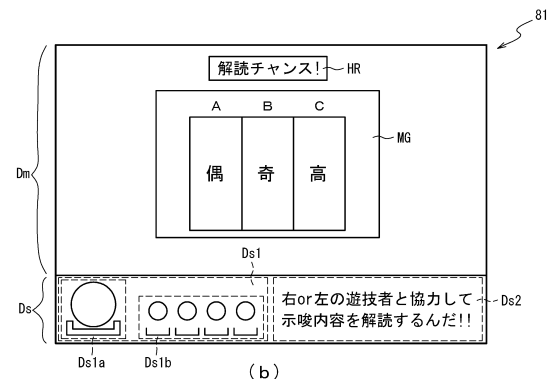


(b)

【 図 1 5 8 0 】



(a)



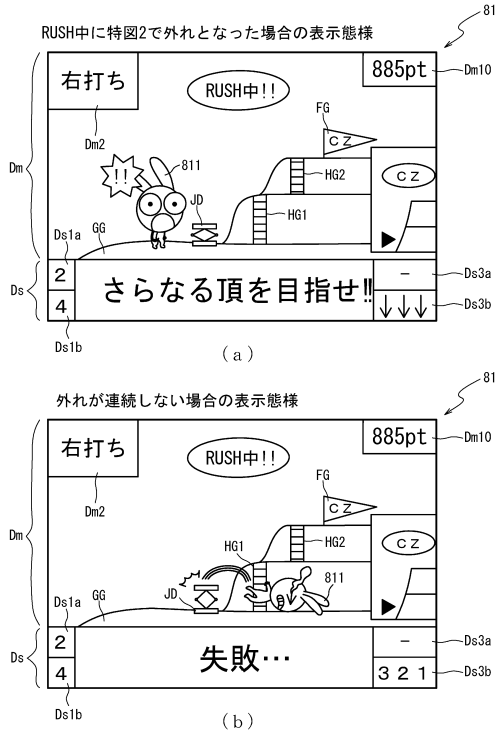
(b)

30

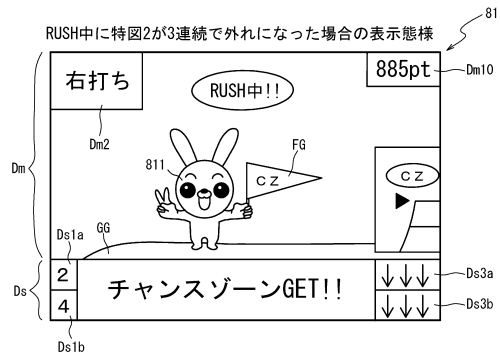
40

50

【 図 1 5 8 1 】



【 図 1 5 8 2 】



10

20

【 図 1 5 8 3 】

遊技用テーブル202g04A

図柄種別 当否判定結果

図柄種別	当否判定結果	合計保留球数	当たり、小当たり後の変動回数	変動パターン	変動時間 (ms)	変動種別カウンタ CS 1 (0~198)
特図 1	当たり	4以下	共通	当たり最変動	10000	0~198
	外れ	5以上		当たりリショート変動	1000	0~198
	小当たり	4以下		外れ最変動	10000	0~198
特図 2	当たり	5以上	共通	外れリショート変動	1000	0~198
				外れリショート変動	1000	0~99
				外れ超ロング変動	600000	100~198
	外れ	共通	共通	外れリショート変動	1000	0~198
				外れ超ロング変動	600000	159~198
小当たり	共通	共通	外れ超ロング変動	600000	0~198	
			小当たりリショート変動	500	0~194	
				小当たりリショート変動	1000	195~198

【 図 1 5 8 4 】

RAM (主制御装置)	203
第1特別図柄保留球格納エリア	203a
第2特別図柄保留球格納エリア	203b
普通図柄保留球格納エリア	203c
第1特別図柄保留球数カウンタ	203d
第2特別図柄保留球数カウンタ	203e
普通図柄保留球数カウンタ	203f
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たり開始フラグ	203j
大当たり中フラグ	203k
確変設定フラグ	203m
確変通過カウンタ	203n
入賞回数カウンタ	203o
残球タイムフラグ	203p
残球タイマ	203q
確変有効フラグ	203r
確変有効タイマ	203s
排出回数カウンタ	203t
確変フラグ	203ga
変動パターンシナリオ格納エリア	203gb
設定切替シナリオ格納エリア	203gc
発射球数カウンタ	203gd
進行状況フラグ	203ge
設定値格納エリア	203gf
特図1変動時間カウンタ	203gg
特図2変動時間カウンタ	203gh
大当たりフラグ	203gi
小当たりフラグ	203gj
特図2変動停止フラグ	203gk
当選時状態格納エリア	203gm
投入回数カウンタ	203gnA
その他メモリエリア	203z

30

40

50



【 図 1 5 8 5 】

設定示唆演出選択テーブル	222gbA
設定 1 用テーブル	222gbA1
設定 2 用テーブル	222gbA2
設定 3 用テーブル	222gbA3
設定 4 用テーブル	222gbA4
設定 5 用テーブル	222gbA5
設定 6 用テーブル	222gbA6

( a )

設定 1 用テーブル222gbA1

表示態様	音声態様	演出カウンタ値 (0~99)
9マス	1 (右) / A (左)	0~4 (振り分け5%)
	1 (右) / B (左)	5~33 (振り分け29%)
	1 (右) / C (左)	34 (振り分け1%)
3マス	A (右)	35~44 (振り分け10%)
	B (右)	45~98 (振り分け54%)
	C (右)	99 (振り分け1%)

( b )

【 図 1 5 8 6 】

設定 3 用テーブル222gbA3

表示態様	音声態様	演出カウンタ値 (0~99)
9マス	1 (右) / A (左)	0~2 (振り分け3%)
	1 (右) / B (左)	3~19 (振り分け17%)
	1 (右) / C (左)	20~29 (振り分け10%)
	2 (右) / A (左)	30~33 (振り分け4%)
3マス	2 (右) / B (左)	34 (振り分け1%)
	A (右)	35~39 (振り分け5%)
	B (右)	40~89 (振り分け50%)
C (右)	90~99 (振り分け10%)	

( a )

設定 6 用テーブル222gbA6

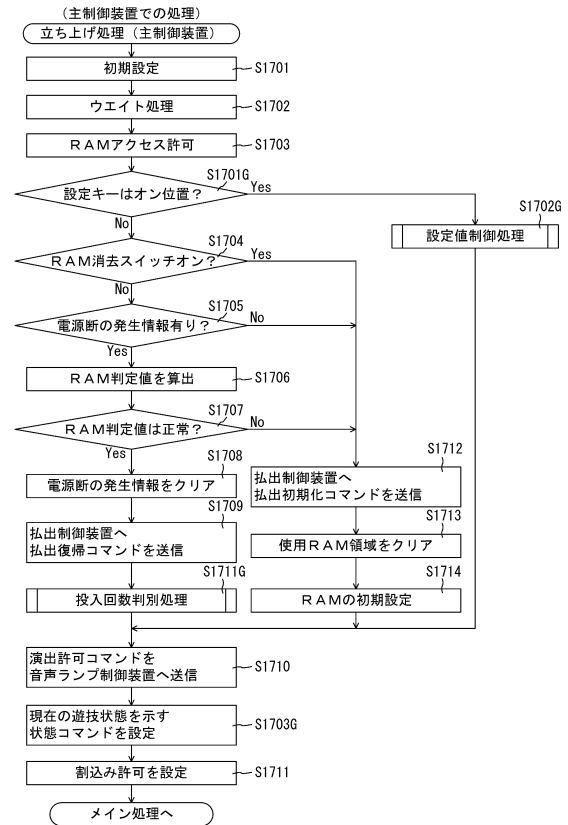
表示態様	音声態様	演出カウンタ値 (0~99)
9マス	1 (右) / A (左)	0~17 (振り分け18%)
	1 (右) / B (左)	18 (振り分け1%)
	1 (右) / C (左)	19~21 (振り分け3%)
	2 (右) / A (左)	22~26 (振り分け5%)
	2 (右) / B (左)	27~29 (振り分け3%)
	2 (右) / C (左)	30, 31 (振り分け2%)
	3 (右) / A (左)	32 (振り分け1%)
	3 (右) / B (左)	33 (振り分け1%)
	3 (右) / C (左)	34 (振り分け1%)
3マス	A (右)	35~71 (振り分け37%)
	B (右)	72~74 (振り分け3%)
	C (右)	75~99 (振り分け25%)

( b )

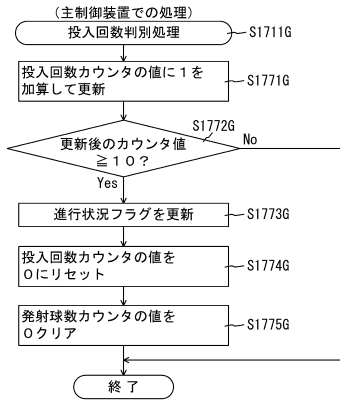
【 図 1 5 8 7 】

RAM (音声ランプ制御装置)	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
普通図柄保留球数カウンタ	223h
従時短カウンタ	223n
チャンスゾーン中フラグ	223ga
従発射球数カウンタ	223gb
切替ポイント格納エリア	223gc
従設定値格納エリア	223gd
設定切替フラグ	223ge
連続外れ回数カウンタ	223ggA
その他メモリエリア	223z

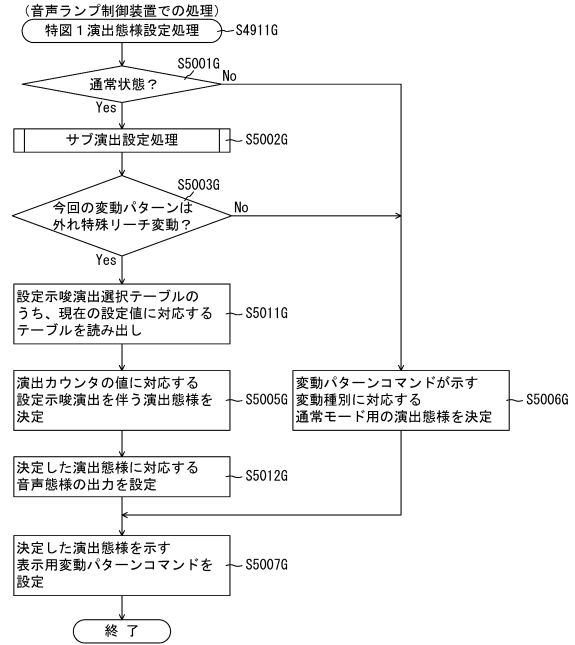
【 図 1 5 8 8 】



【 図 1 5 8 9 】



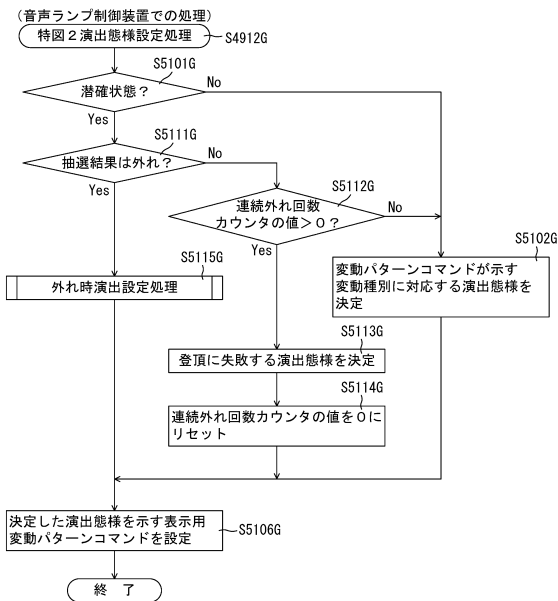
【 図 1 5 9 0 】



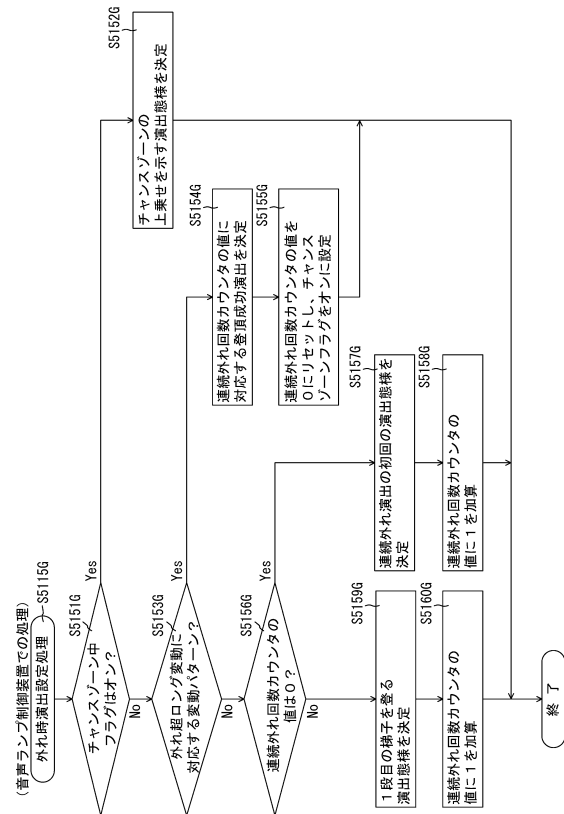
10

20

【 図 1 5 9 1 】



【 図 1 5 9 2 】

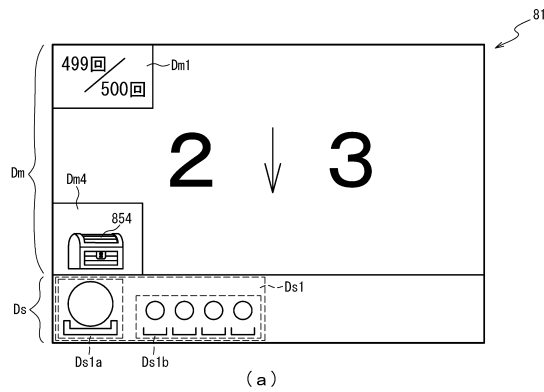


30

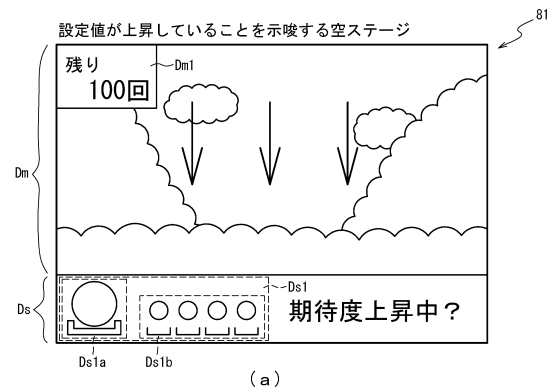
40

50

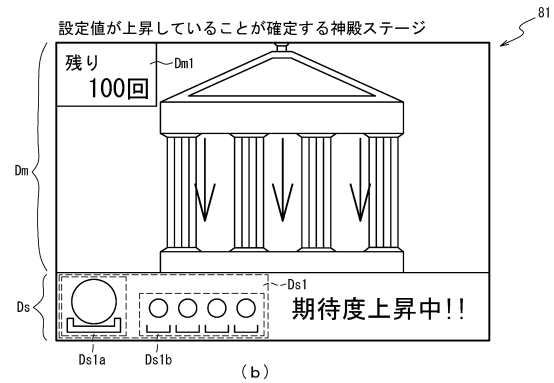
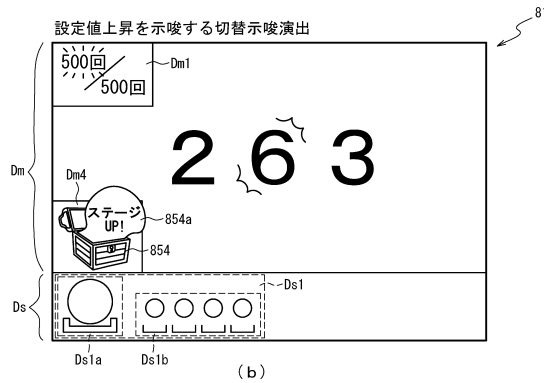
【 図 1 5 9 3 】



【 図 1 5 9 4 】



10



20

【 図 1 5 9 5 】

ROM (主制御装置) 202

- 第1当たり乱数テーブル 202ga
- 変動パターン選択テーブル 202gb
- 第2当たり乱数テーブル 202gc
- 大当たり種別選択テーブル 202gd
- 変動パターンシナリオテーブル 202ge
- 設定切替抽選テーブル 202ggB

(a)

設定切替抽選テーブル202ggB

設定	上昇値	設定値抽選カウンタ S 1 (0~99)
1	0	0~74
	+1	75~96
	+2	97, 98
	+3	99
2	0	0~79
	+1	80~97
	+2	98
	+3	99
3	0	0~89
	+1	90~98
	+2	99
4	0	0~96
	+1	97, 98
	+2	99
5	0	0~98
	+1	99
6	0	0~99

(b)

【 図 1 5 9 6 】

RAM (主制御装置) 203

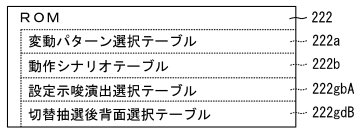
- 第1特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第2特別図柄保留球格納エリア 203b
- 普通図柄保留球格納エリア 203c
- 第1特別図柄保留球数カウンタ 203d
- 第2特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 普通図柄保留球数カウンタ 203f
- 遊技状態格納エリア 203g
- 時短カウンタ 203h
- 大当たり開始フラグ 203j
- 大当たり中フラグ 203k
- 確変設定フラグ 203m
- 確変通過カウンタ 203n
- 入賞回数カウンタ 203o
- 残球タイマフラグ 203p
- 残球タイマ 203q
- 確変有効フラグ 203r
- 確変有効タイマ 203s
- 排出回数カウンタ 203t
- 確変フラグ 203ga
- 変動パターンシナリオ格納エリア 203gb
- 発射球数カウンタ 203gd
- 設定値格納エリア 203gf
- 特図1変動時間カウンタ 203gg
- 特図2変動時間カウンタ 203gh
- 大当たりフラグ 203gi
- 小当たりフラグ 203gj
- 特図2変動停止フラグ 203gk
- 当選時状態格納エリア 203gm
- 投入回数カウンタ 203gnA
- 変動回数カウンタ 203goB
- 設定値加算カウンタ 203gpB
- 切替抽選後カウンタ 203ggB
- その他メモリエリア 203z

30

40

50

【 図 1 5 9 7 】



( a )

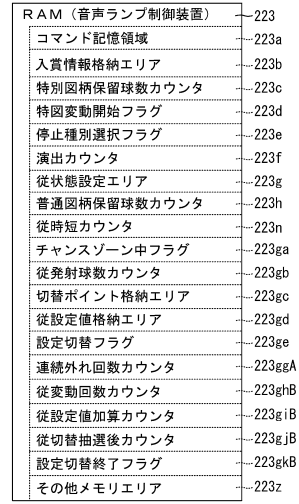
222

切替抽選後背面選択テーブル222gdB

抽選結果	演出態様	演出カウンタ値 (0~99)
0	空ステージ	0~99 (振り分け100%)
+1	空ステージ	0~49 (振り分け50%)
	神殿ステージ	50~99 (振り分け50%)
+2	空ステージ	0~24 (振り分け25%)
	神殿ステージ	25~99 (振り分け75%)
+3	空ステージ	0~9 (振り分け10%)
	神殿ステージ	10~98 (振り分け89%)
	宇宙ステージ	99 (振り分け1%)

( b )

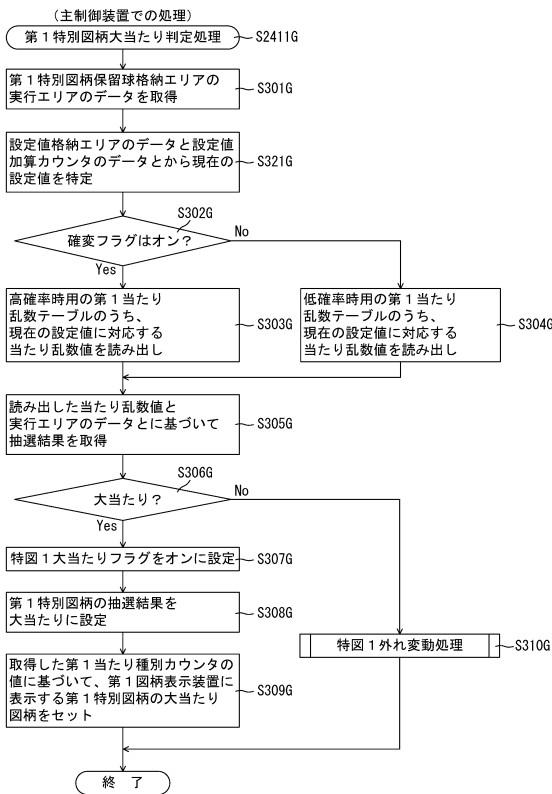
【 図 1 5 9 8 】



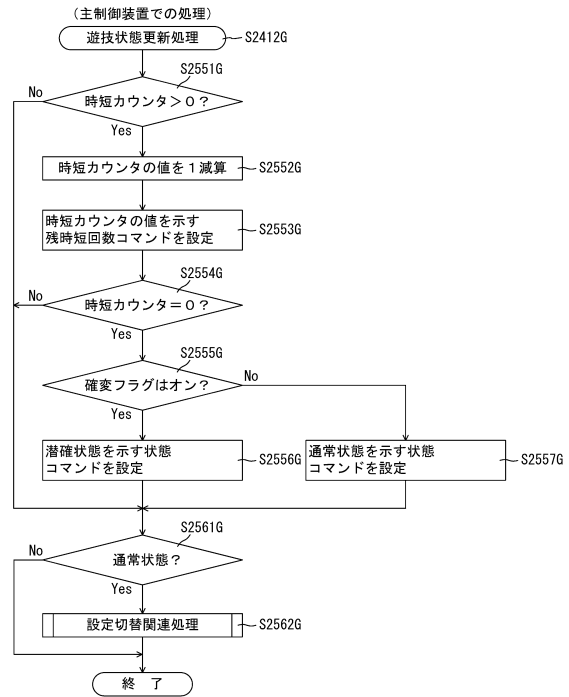
10

20

【 図 1 5 9 9 】



【 図 1 6 0 0 】

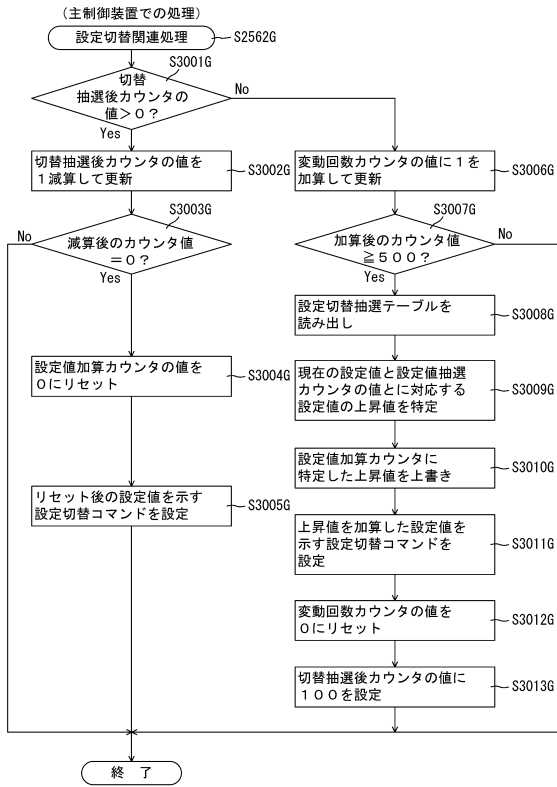


30

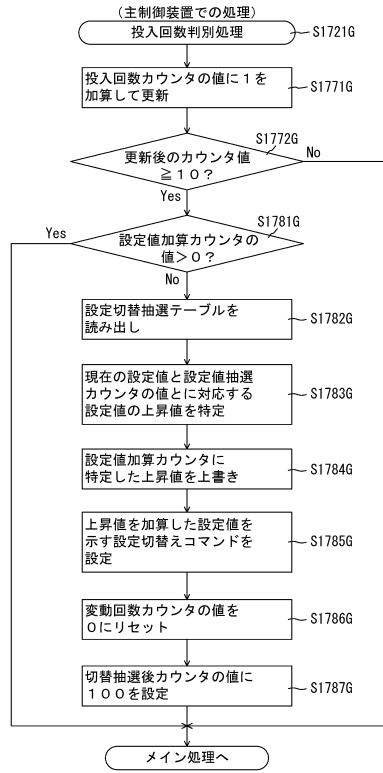
40

50

【 図 1 6 0 1 】



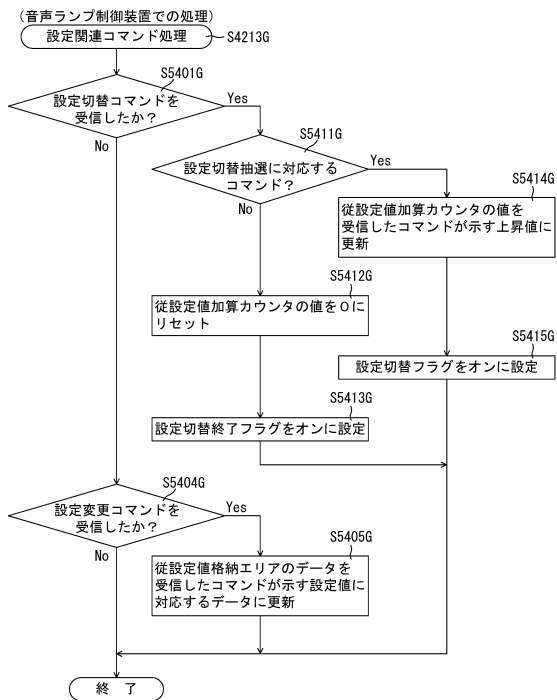
【 図 1 6 0 2 】



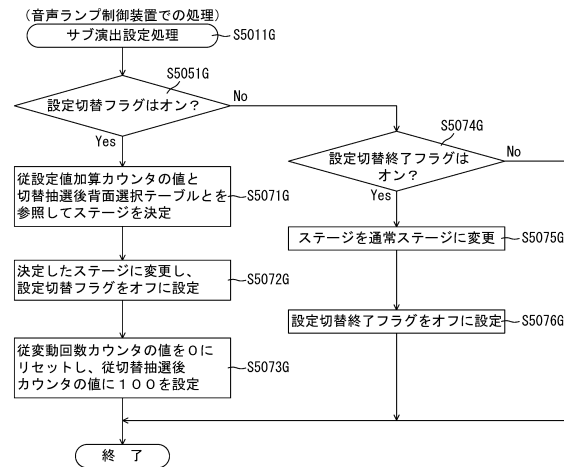
10

20

【 図 1 6 0 3 】



【 図 1 6 0 4 】



30

40

50

【 図 1 6 0 5 】

ROM (主制御装置)	202
第1当たり乱数テーブル	202gaC
変動パターン選択テーブル	202gb
第2当たり乱数テーブル	202gc
大当たり種別選択テーブル	202gd
変動パターンシナリオテーブル	202ge
設定切替シナリオテーブル	202gf
外れ書き替え抽選テーブル	202ghC

( a )

第1当たり乱数テーブル202gaC

特別図柄の状態	抽選結果	図柄種別	第1当たり乱数カウンタ C1 (0~65535)
低確率状態	大当たり	共通	0~204
	暫定外れ	共通	205~935
	小当たり	特図1	-
特図2		936~65535	
高確率状態	大当たり	共通	0~643
	暫定外れ	共通	644~935
	小当たり	特図1	-
特図2		936~65535	

( b )

【 図 1 6 0 6 】

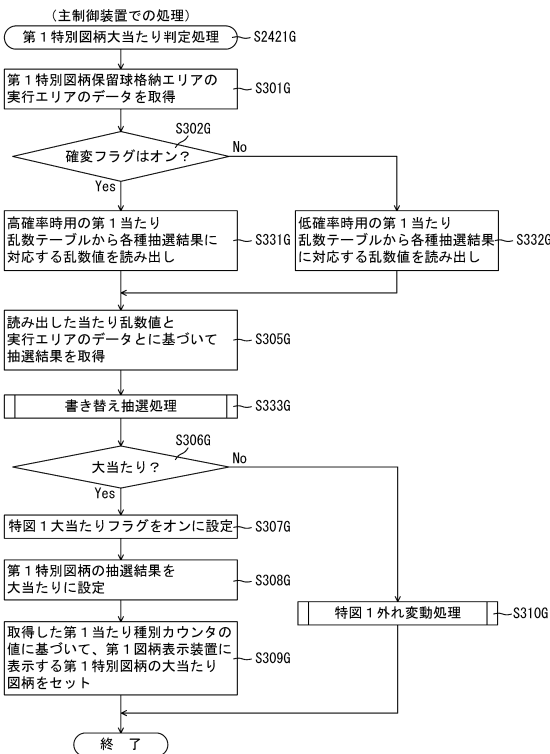
外れ書き替え抽選テーブル202ghC

特別図柄の状態	設定値	書き替えカウンタ S2 (0~65535)
低確率状態	1	-
	2	0~1165
	3	0~2599
	4	0~4213
	5	0~6095
	6	0~8337
高確率状態	1	-
	2	0~9425
	3	0~20647
	4	0~33216
	5	0~48029
	6	0~65535

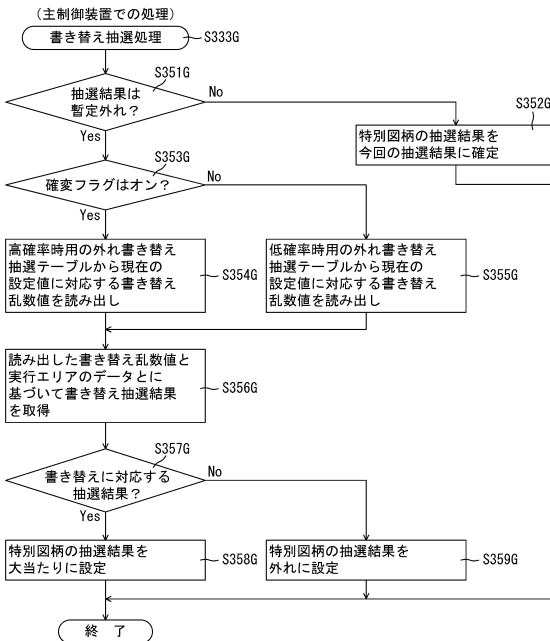
10

20

【 図 1 6 0 7 】



【 図 1 6 0 8 】

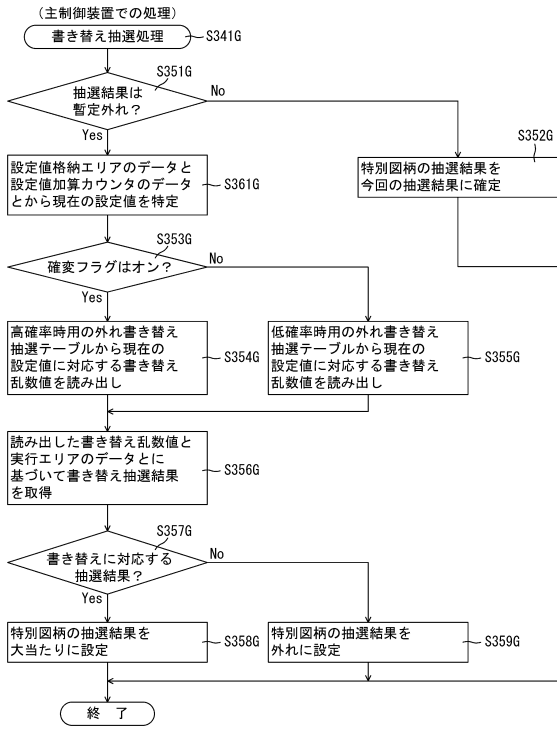


30

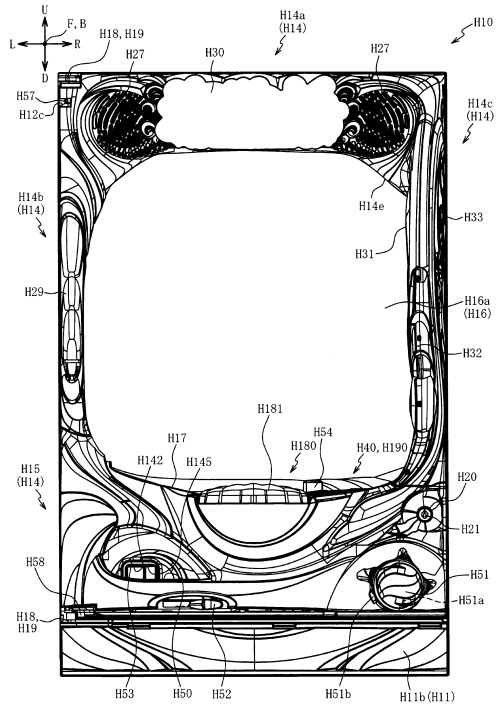
40

50

【 図 1 6 0 9 】



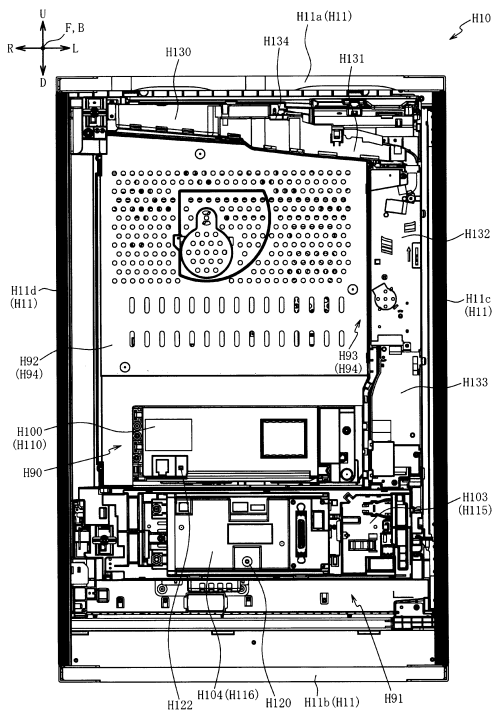
【 図 1 6 1 0 】



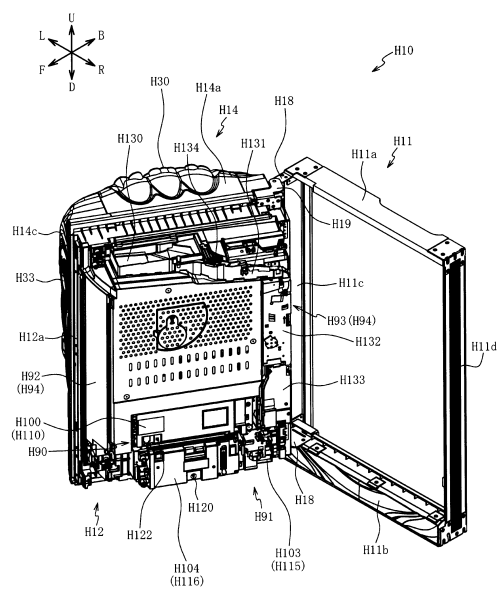
10

20

【 図 1 6 1 1 】



【 図 1 6 1 2 】



30

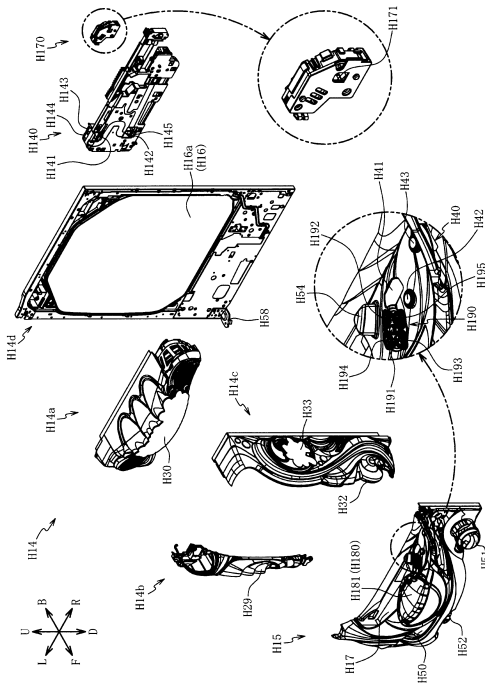
40

50

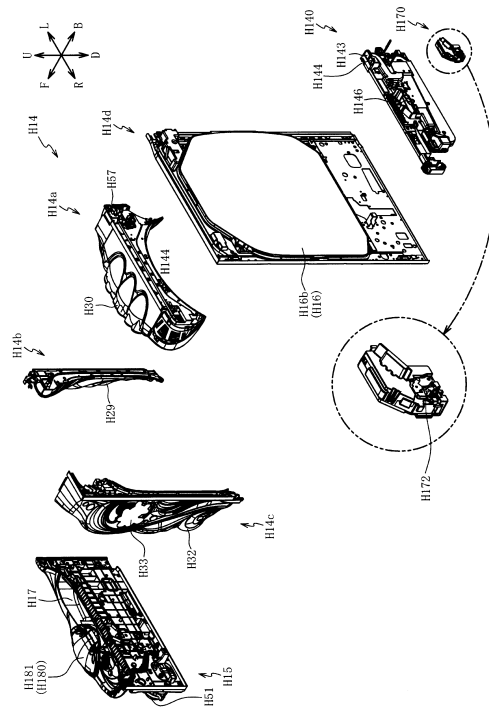




【図 1617】



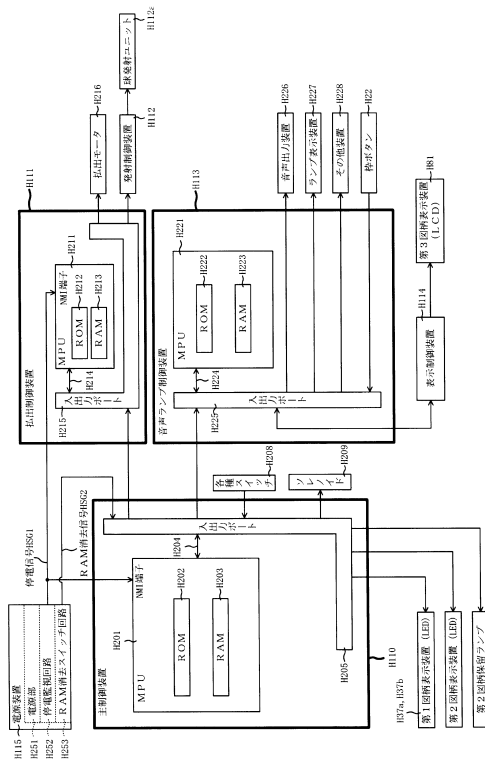
【図 1618】



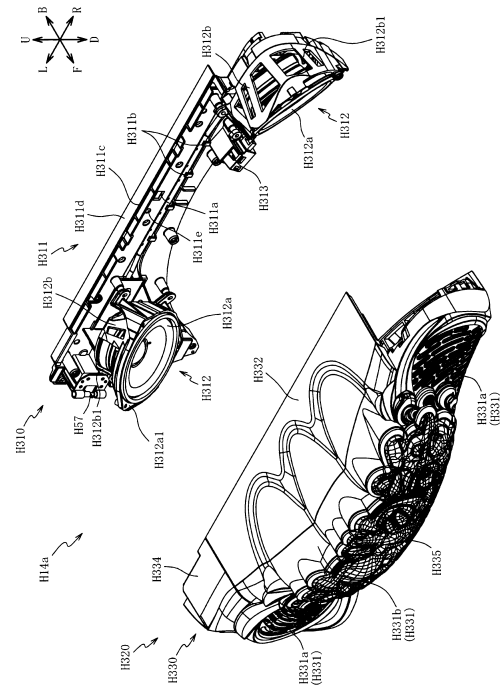
10

20

【図 1619】



【図 1620】

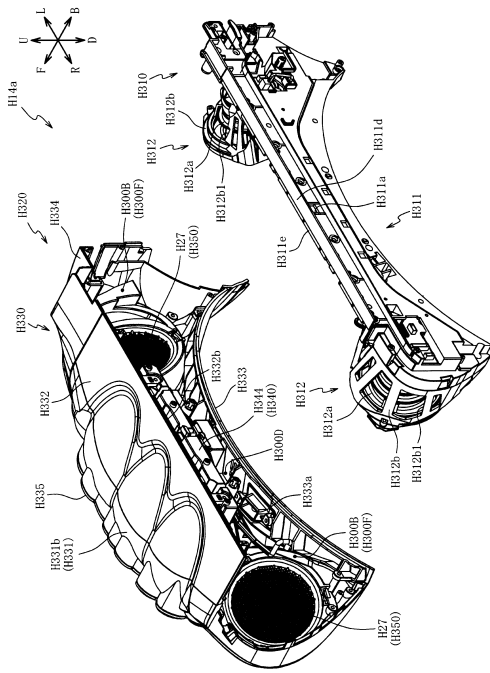


30

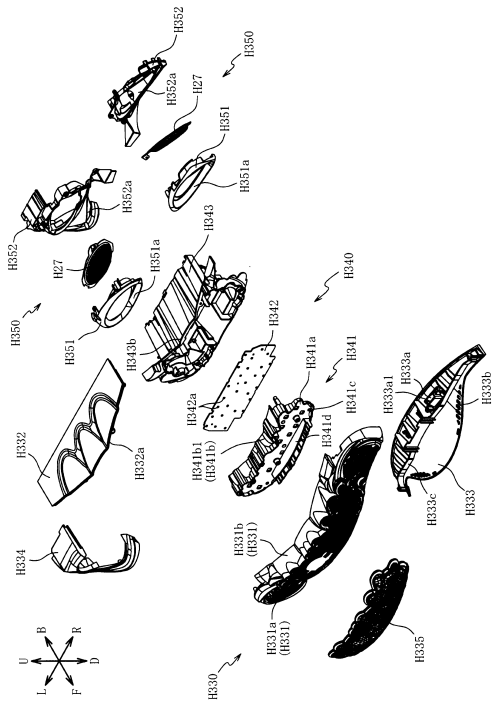
40

50

【 図 1 6 2 1 】



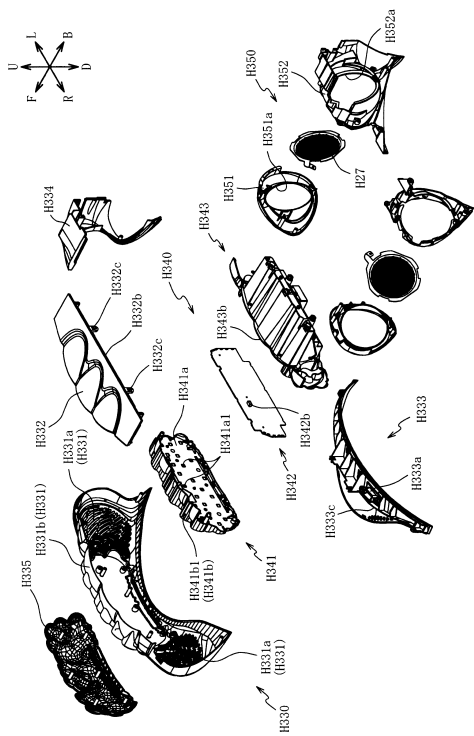
【 図 1 6 2 2 】



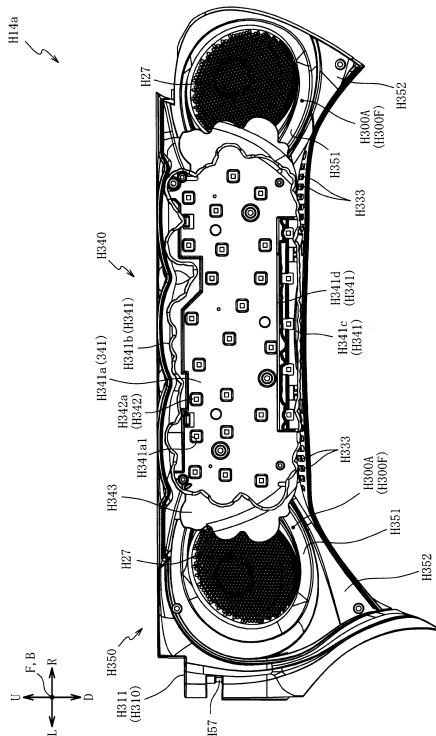
10

20

【 図 1 6 2 3 】



【 図 1 6 2 4 】

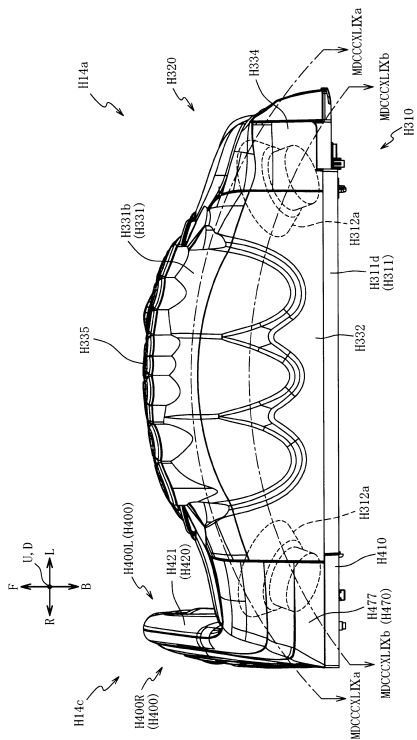


30

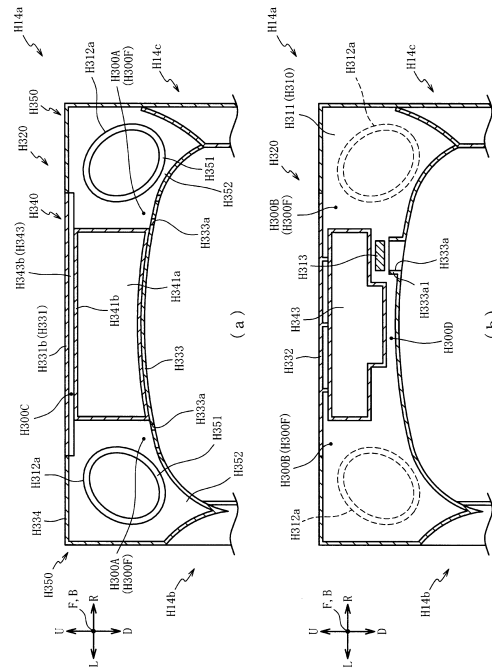
40

50

【 図 1 6 2 5 】



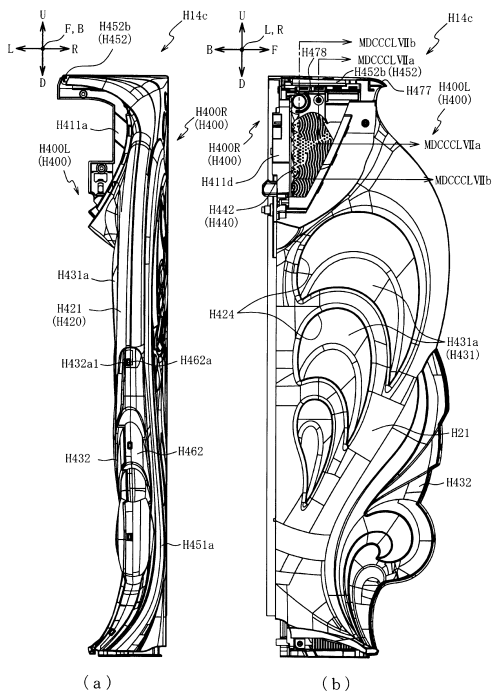
【 図 1 6 2 6 】



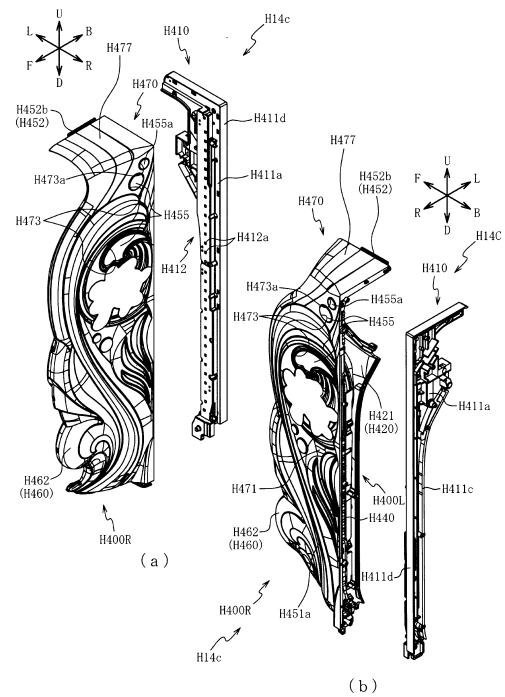
10

20

【 図 1 6 2 7 】



【 図 1 6 2 8 】

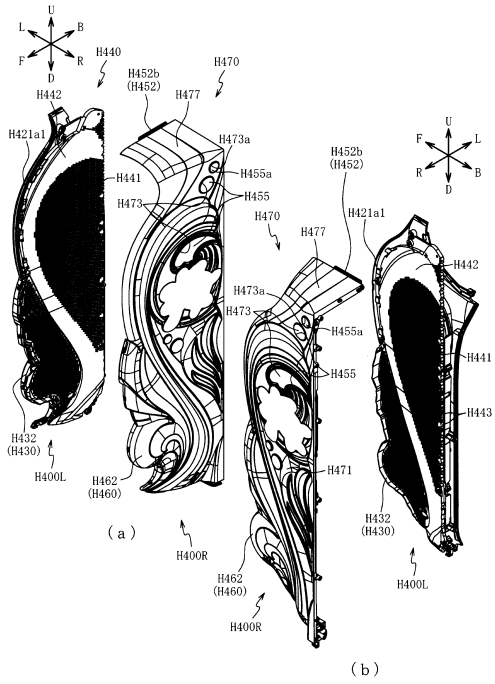


30

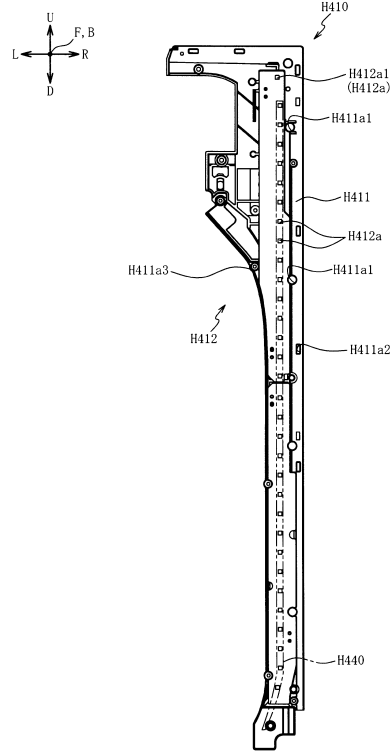
40

50

【 図 1 6 2 9 】



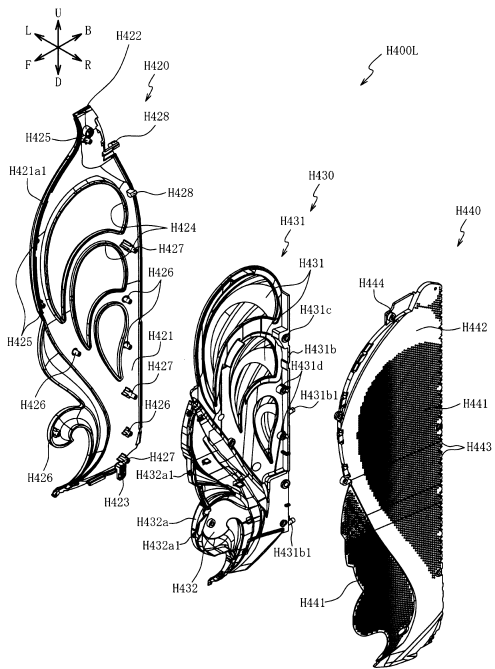
【 図 1 6 3 0 】



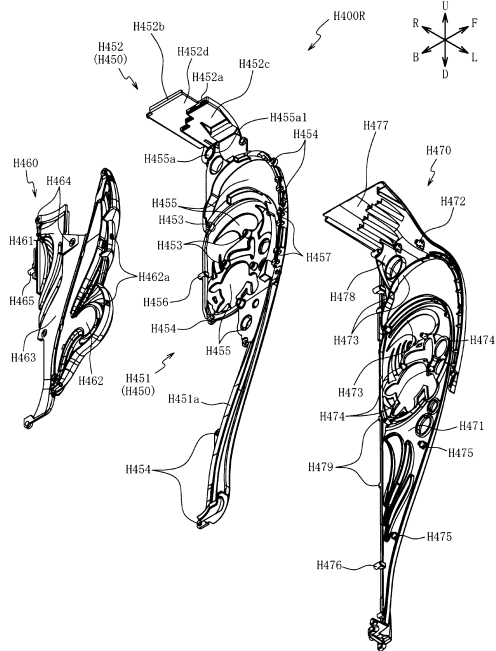
10

20

【 図 1 6 3 1 】



【 図 1 6 3 2 】

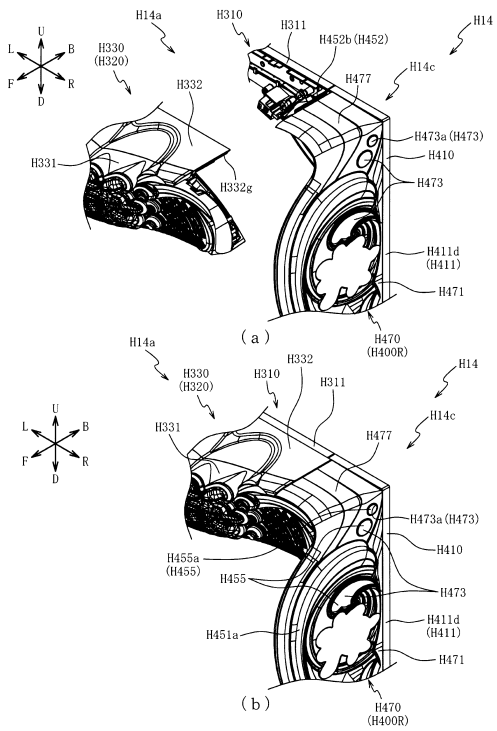


30

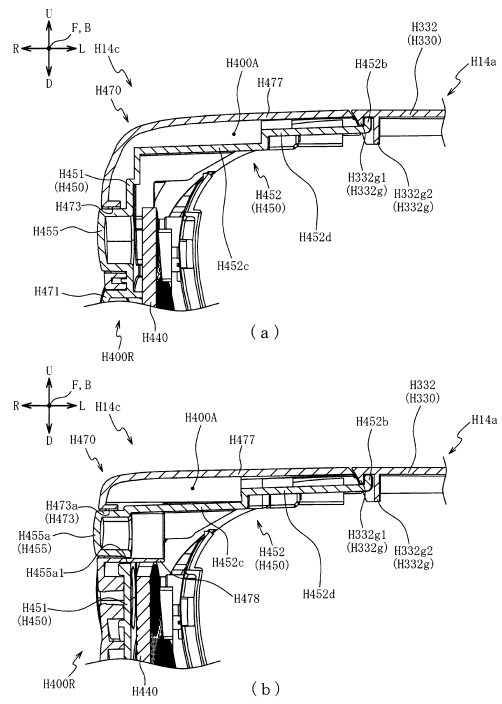
40

50

【 図 1 6 3 3 】



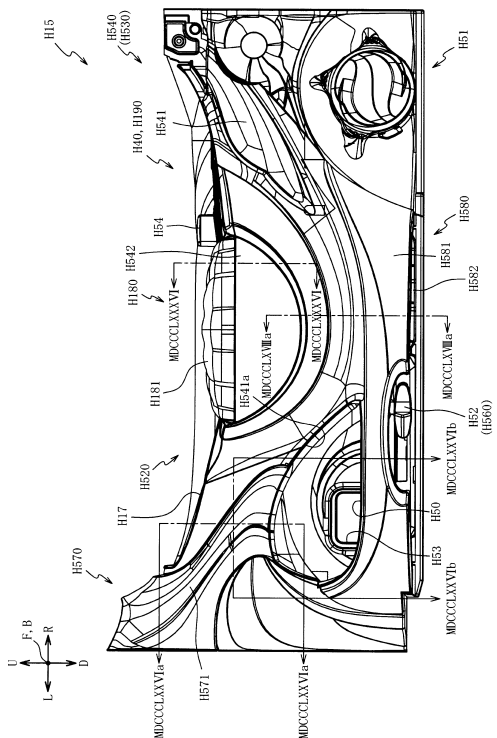
【 図 1 6 3 4 】



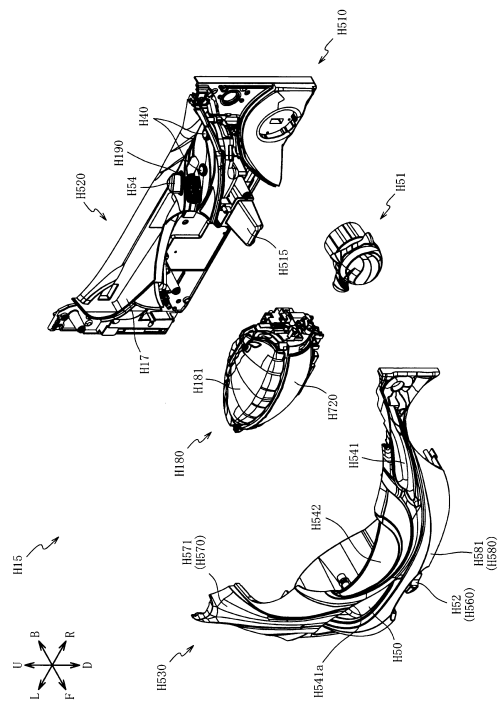
10

20

【 図 1 6 3 5 】



【 図 1 6 3 6 】

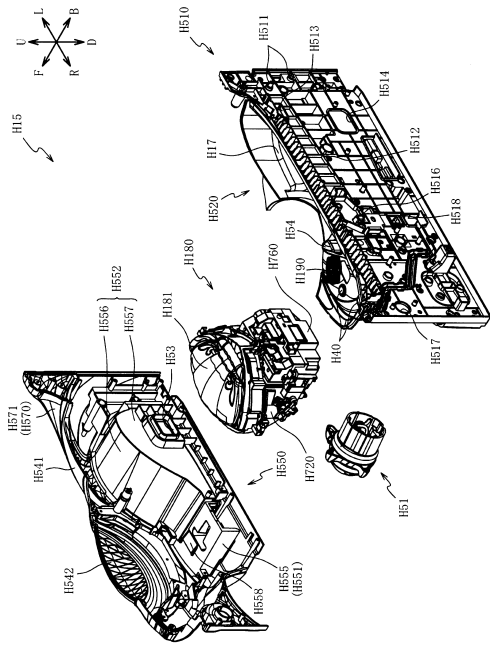


30

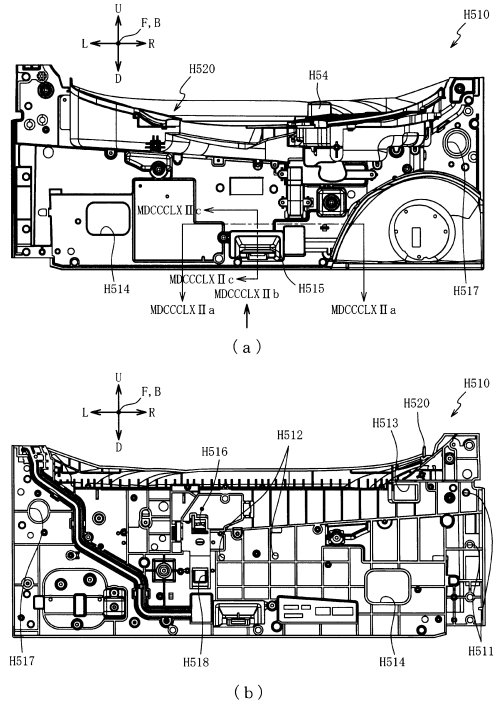
40

50

【 図 1 6 3 7 】



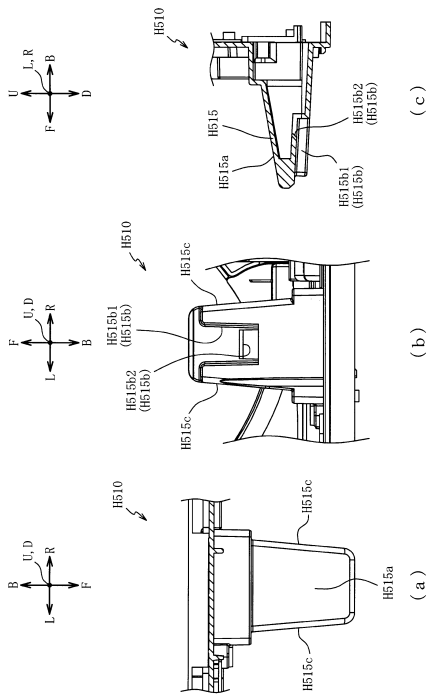
【 図 1 6 3 8 】



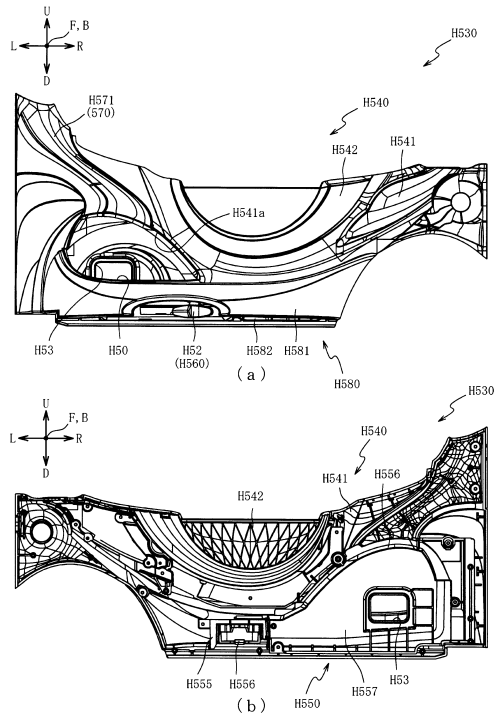
10

20

【 図 1 6 3 9 】



【 図 1 6 4 0 】

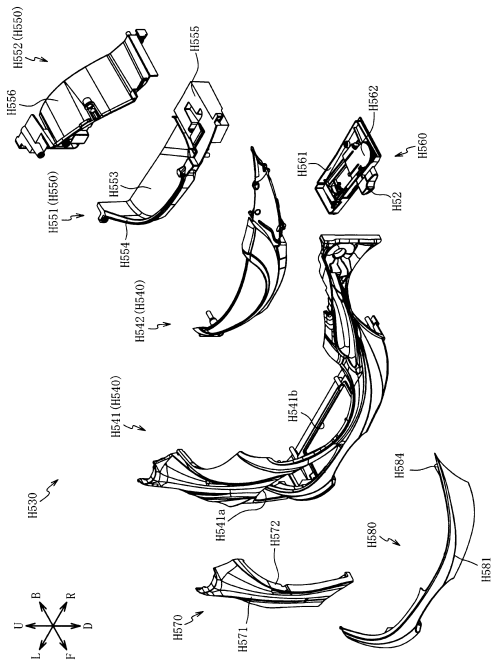


30

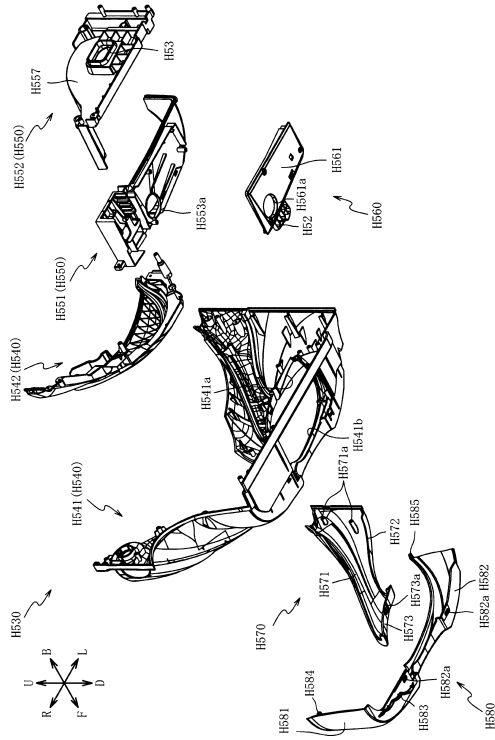
40

50

【 図 1 6 4 1 】



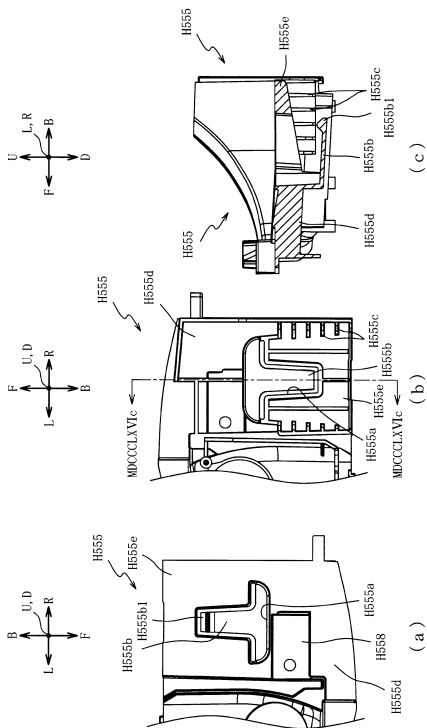
【 図 1 6 4 2 】



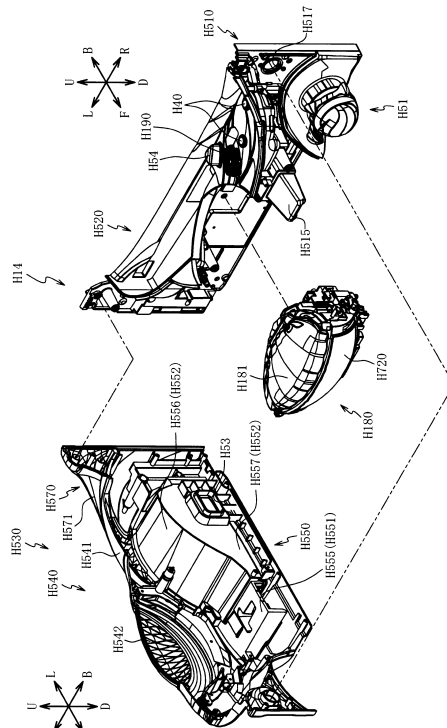
10

20

【 図 1 6 4 3 】



【 図 1 6 4 4 】

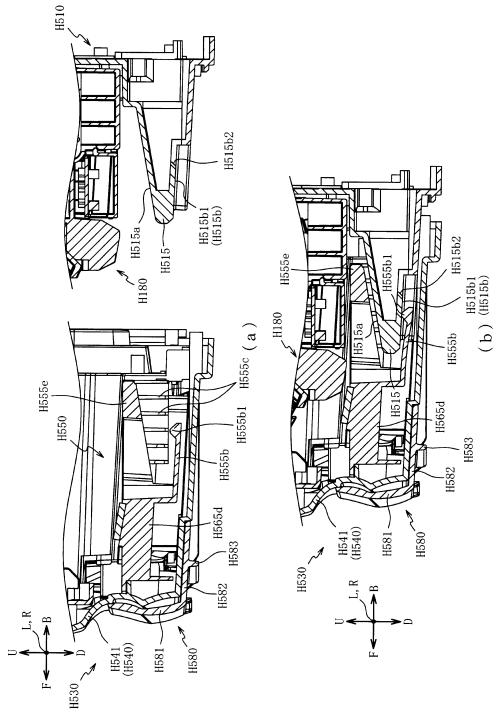


30

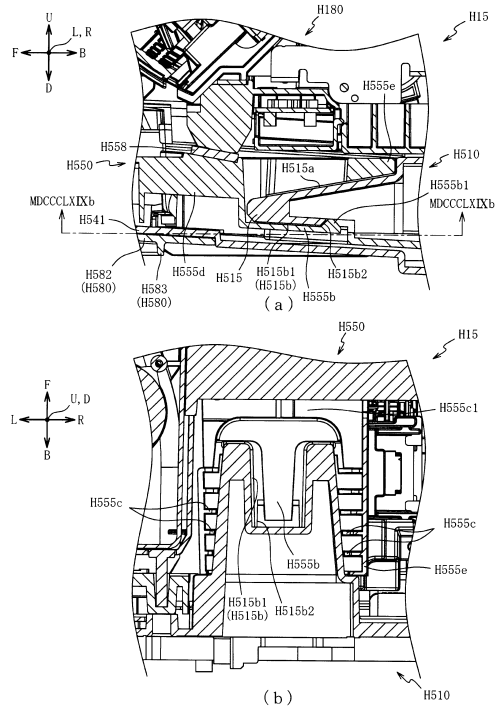
40

50

【 図 1 6 4 5 】



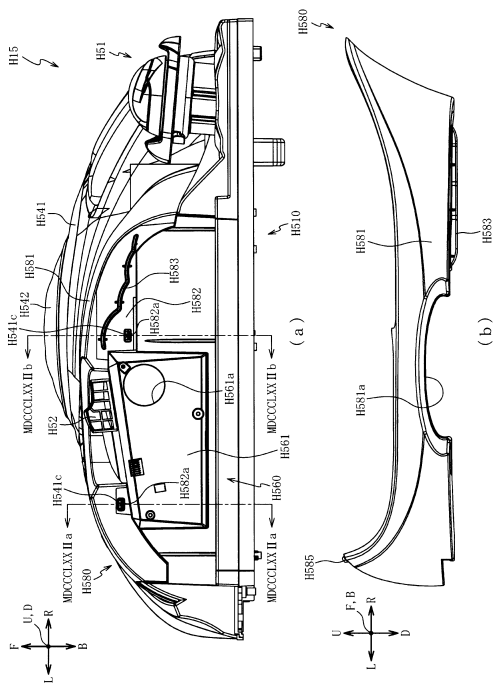
【 図 1 6 4 6 】



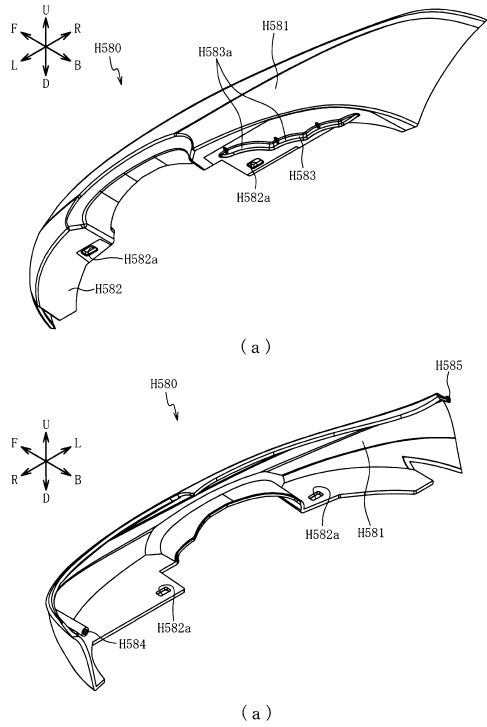
10

20

【 図 1 6 4 7 】



【 図 1 6 4 8 】



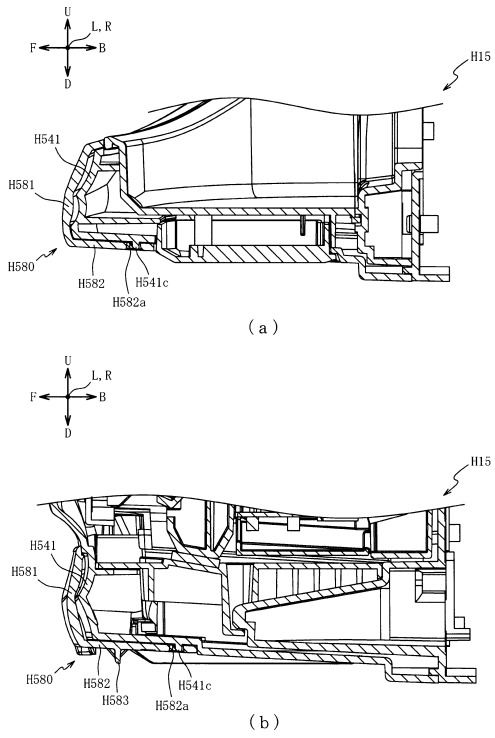
30

40

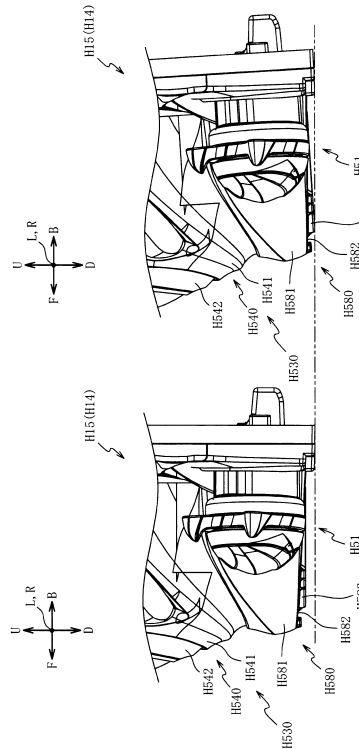
50



【 1649 】



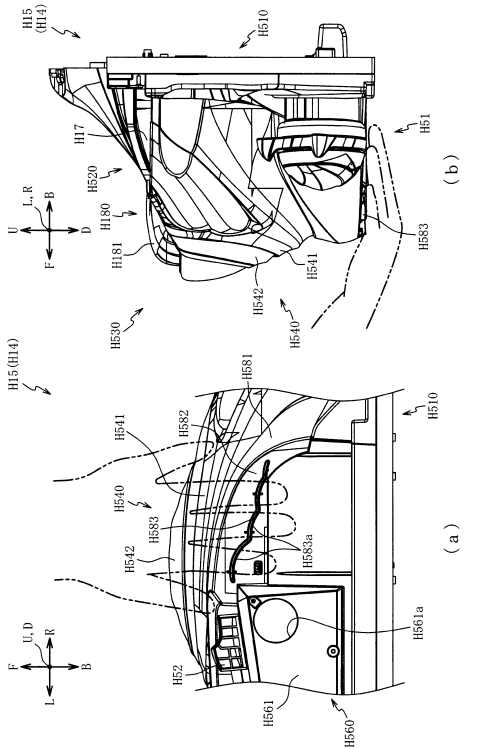
【 1650 】



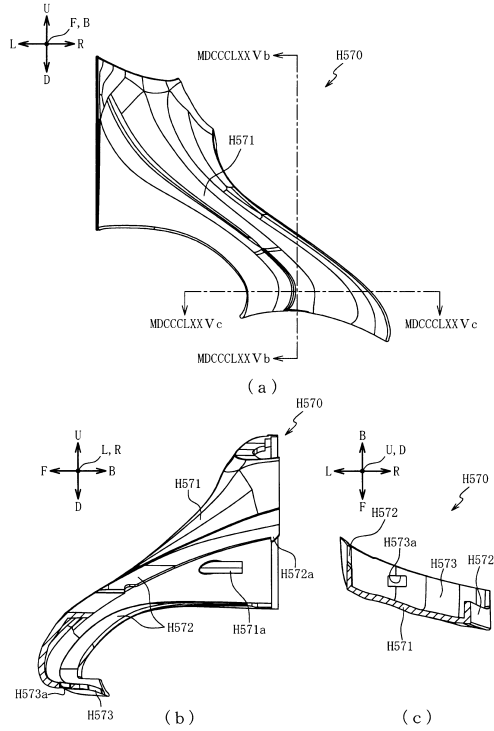
10

20

【 1651 】



【 1652 】

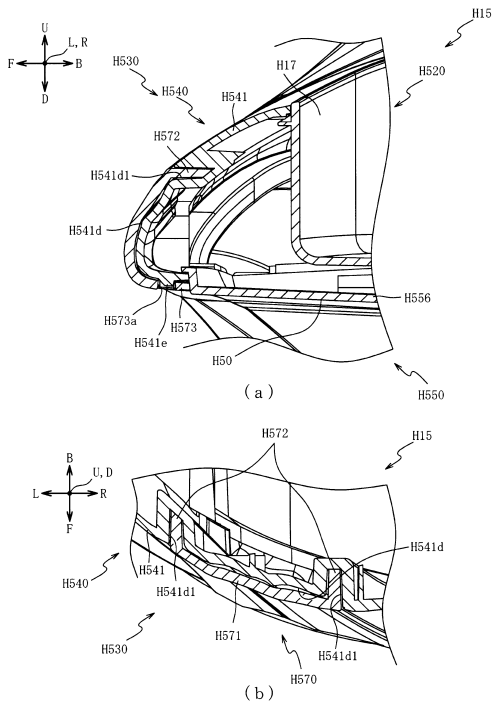


30

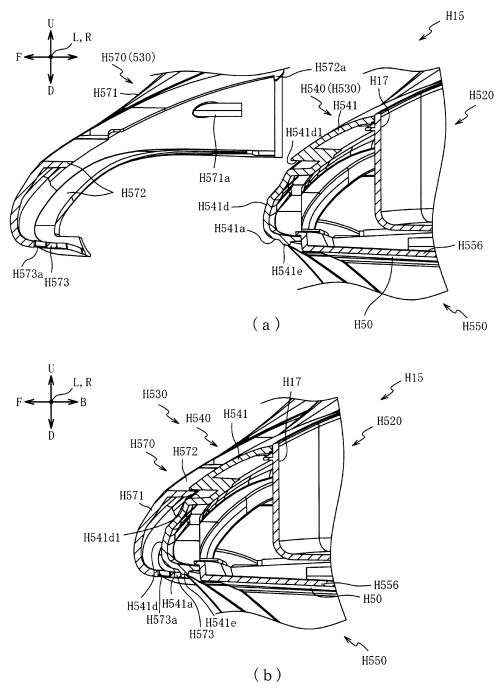
40

50

【 図 1 6 5 3 】



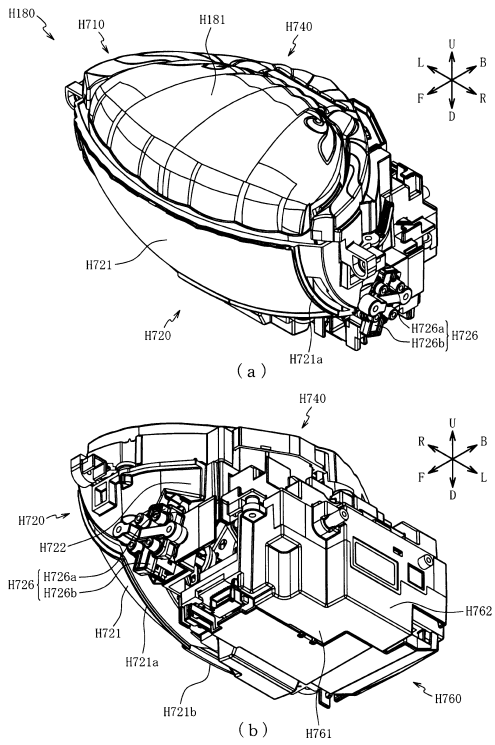
【 図 1 6 5 4 】



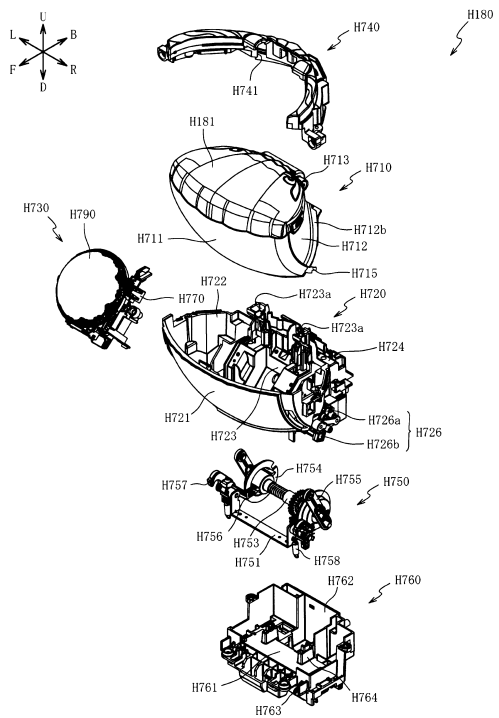
10

20

【 図 1 6 5 5 】



【 図 1 6 5 6 】



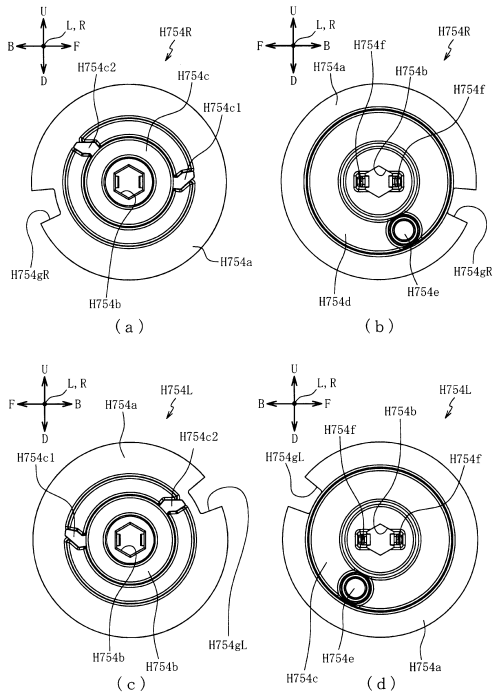
30

40

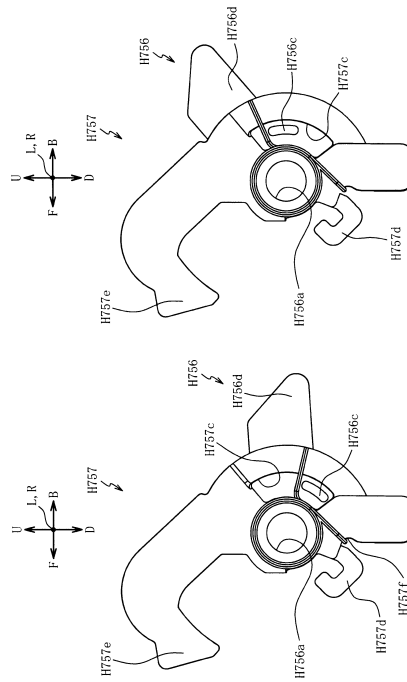
50



【 図 1 6 6 1 】



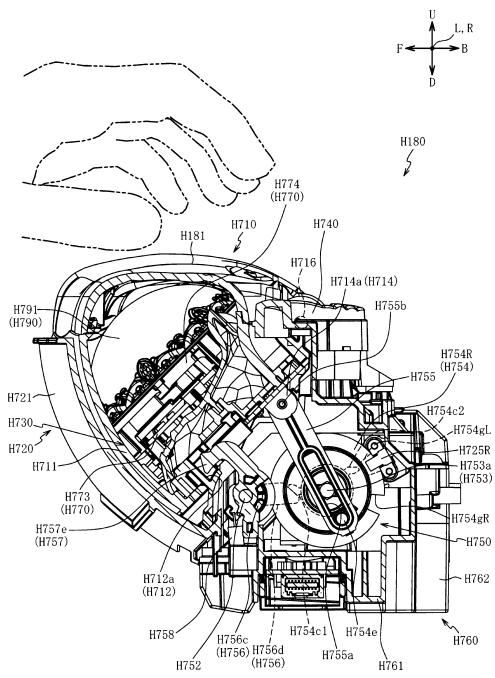
【 図 1 6 6 2 】



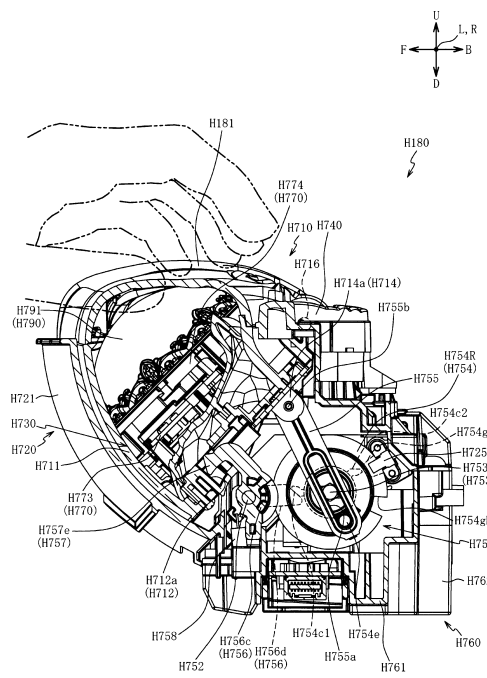
10

20

【 図 1 6 6 3 】



【 図 1 6 6 4 】

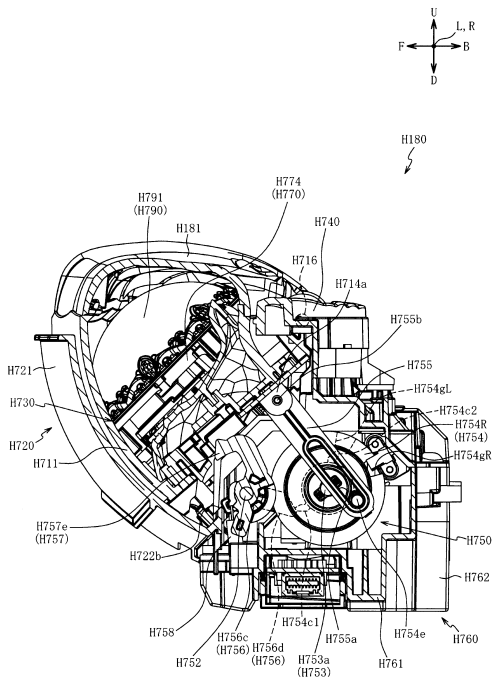


30

40

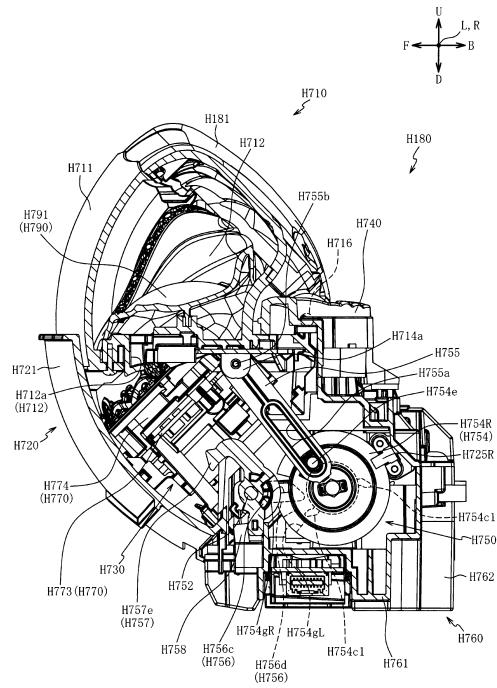
50

【 図 1 6 6 5 】



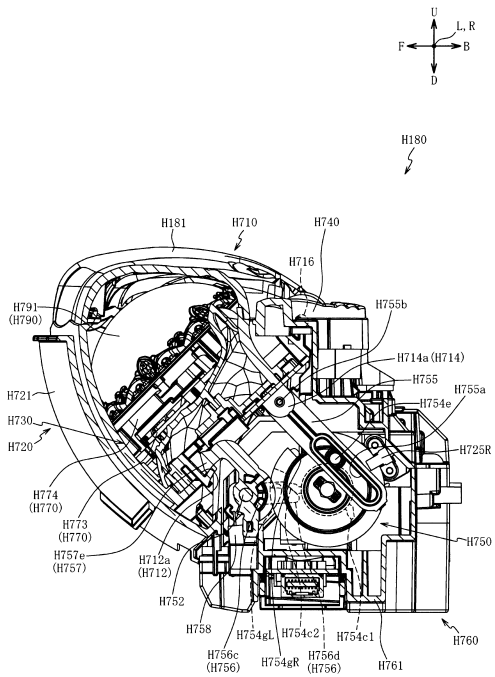
10

【 図 1 6 6 6 】



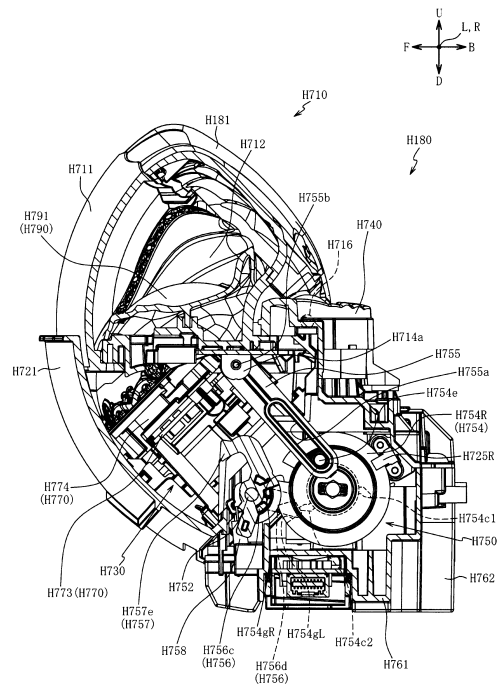
20

【 図 1 6 6 7 】



30

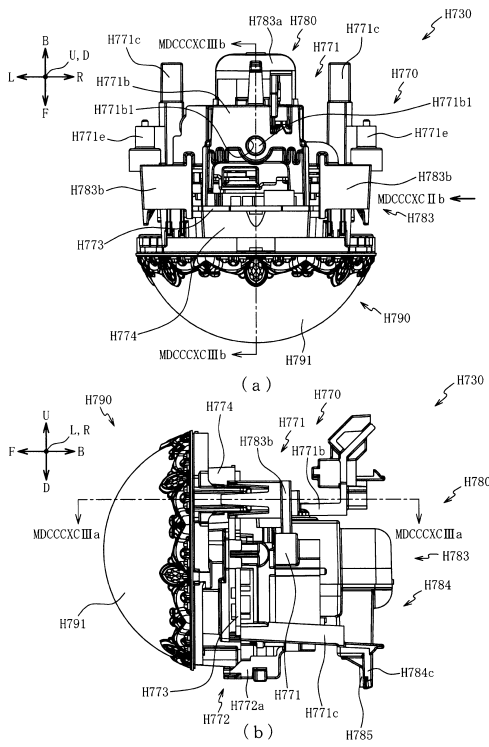
【 図 1 6 6 8 】



40

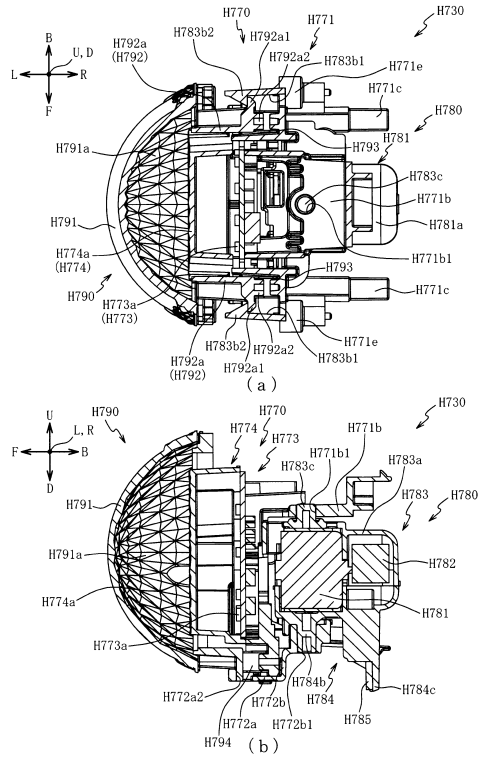
50

【図 1 6 6 9】



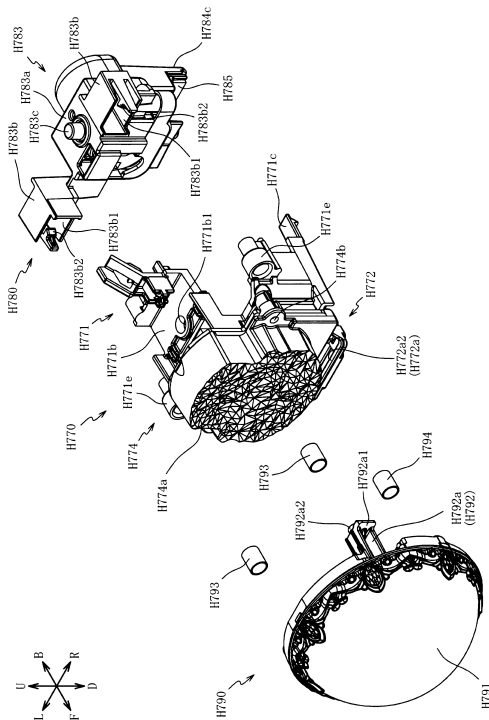
10

【図 1 6 7 0】



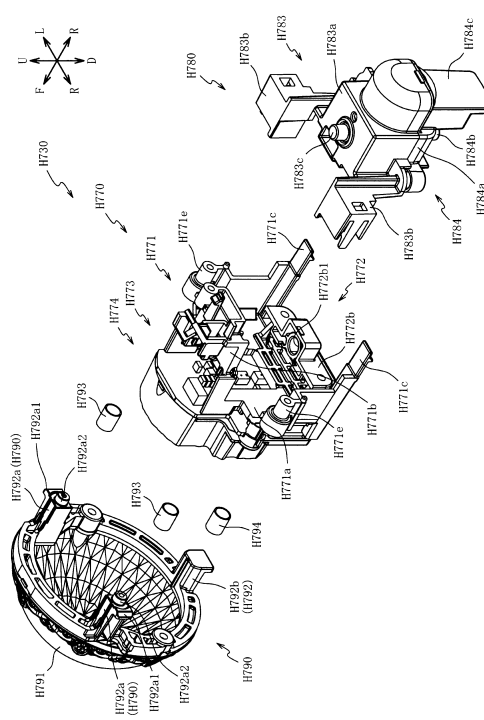
20

【図 1 6 7 1】



30

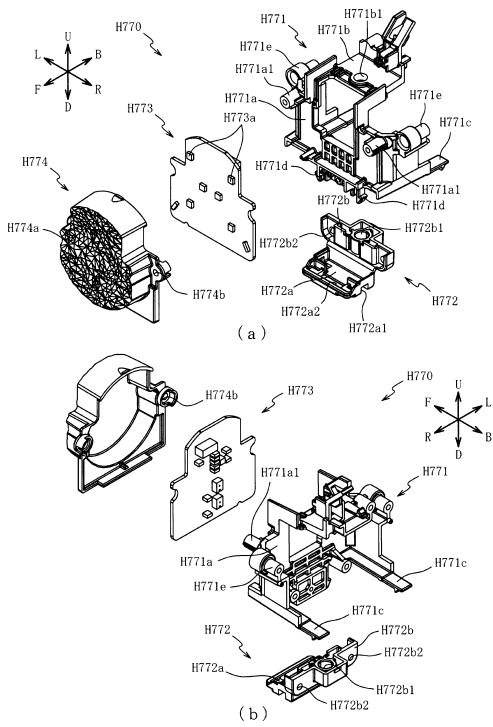
【図 1 6 7 2】



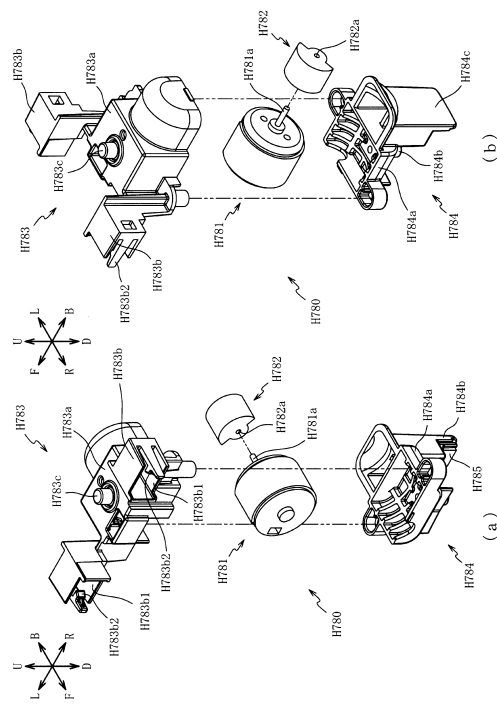
40

50

【 図 1 6 7 3 】



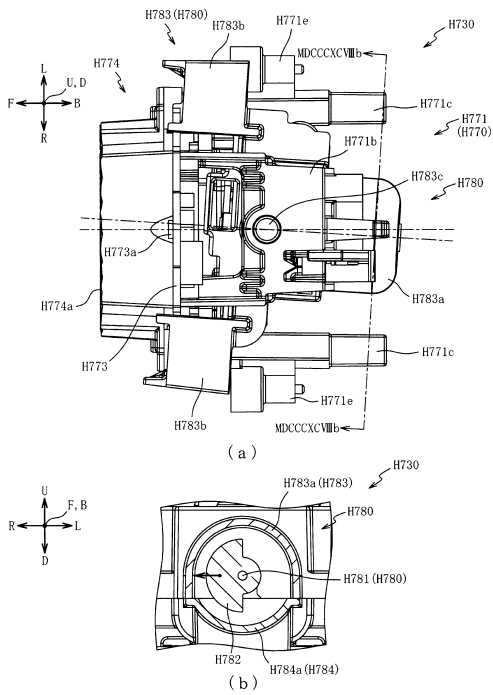
【 図 1 6 7 4 】



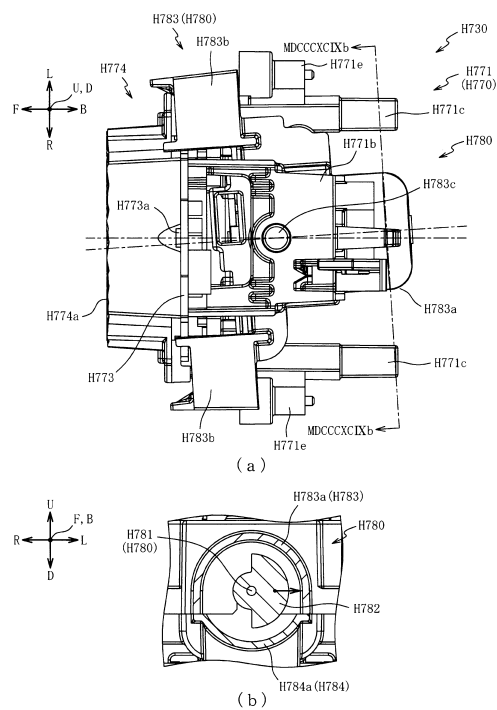
10

20

【 図 1 6 7 5 】



【 図 1 6 7 6 】

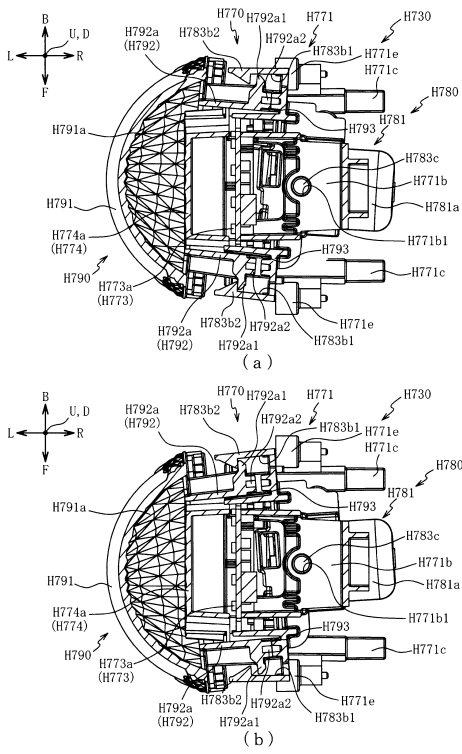


30

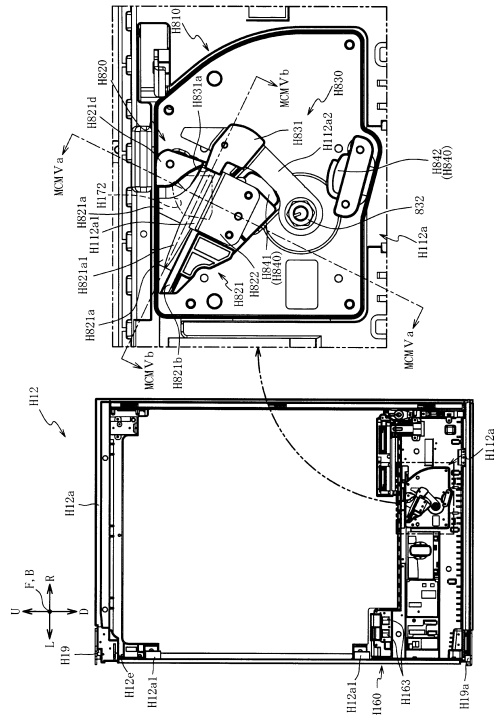
40

50

【 図 1 6 7 7 】



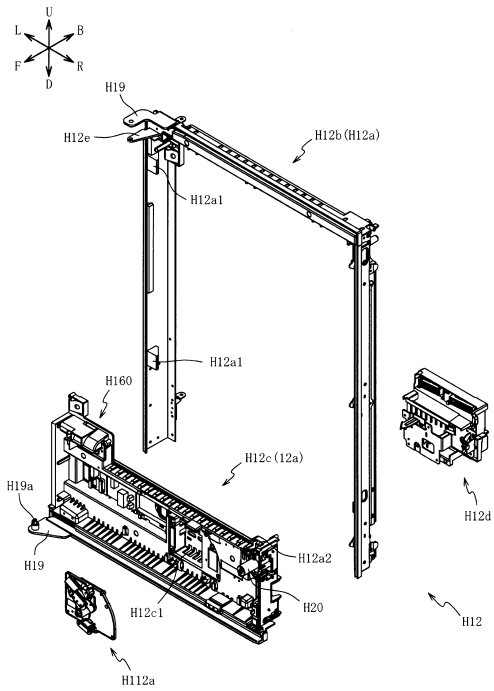
【 図 1 6 7 8 】



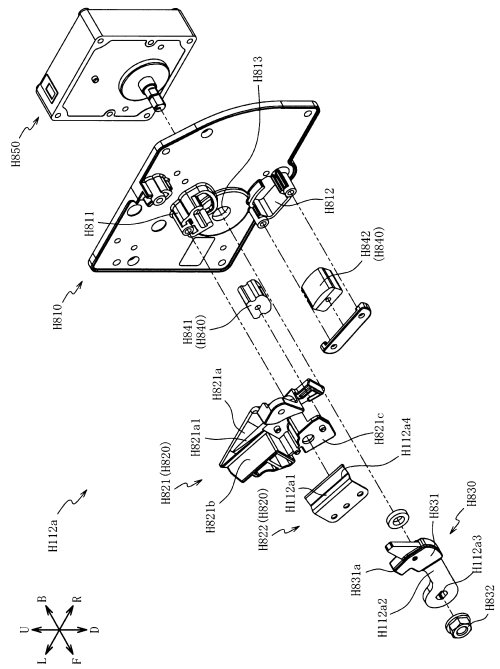
10

20

【 図 1 6 7 9 】



【 図 1 6 8 0 】



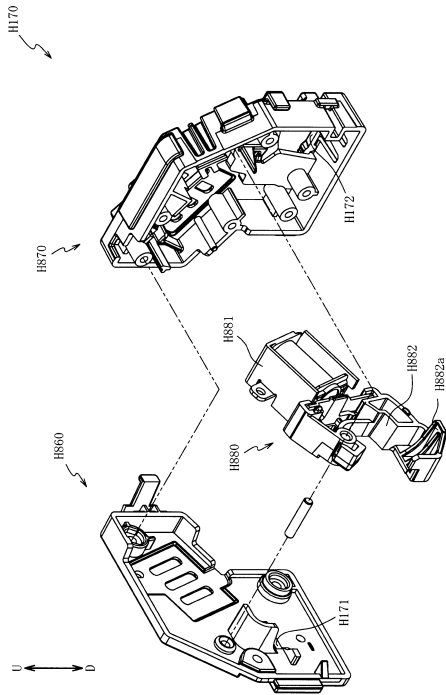
30

40

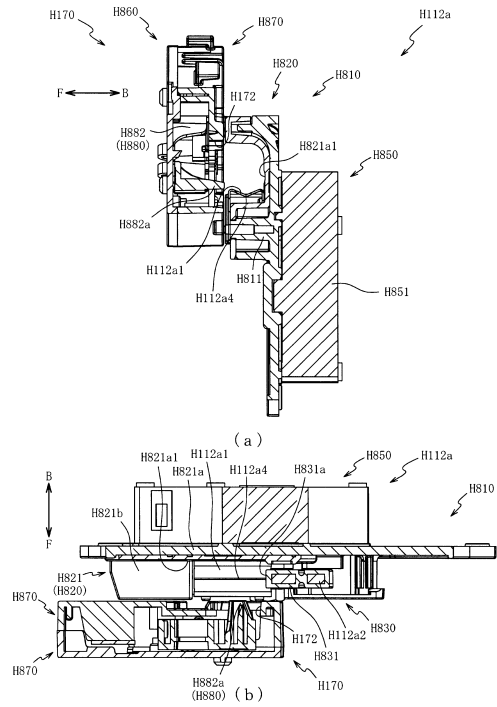
50



【 図 1 6 8 1 】



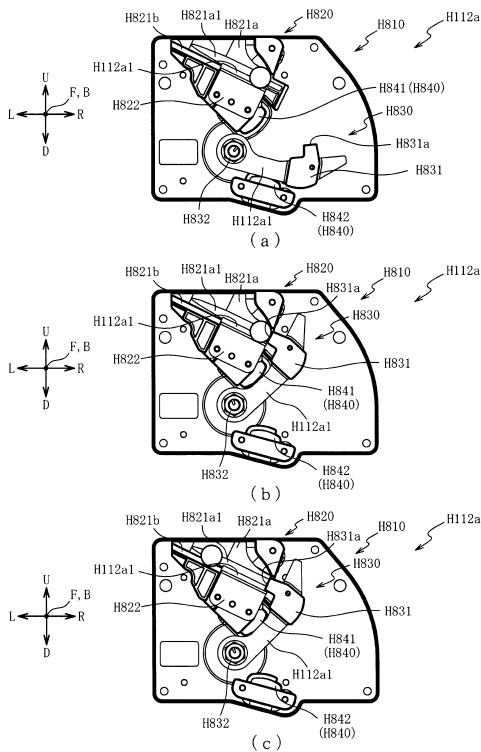
【 図 1 6 8 2 】



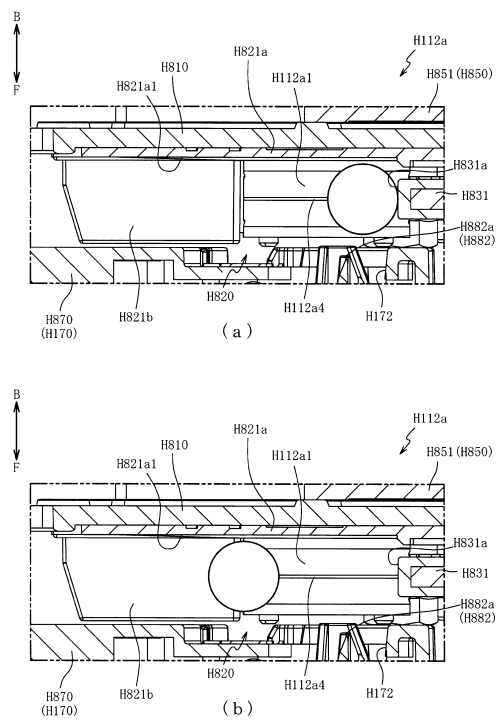
10

20

【 図 1 6 8 3 】



【 図 1 6 8 4 】

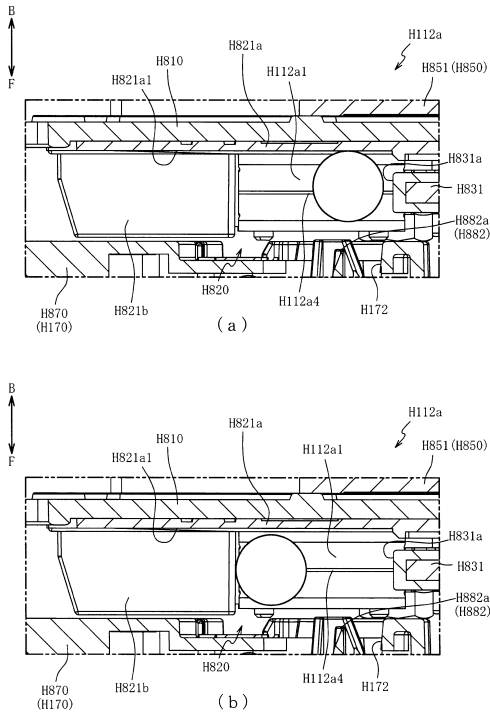


30

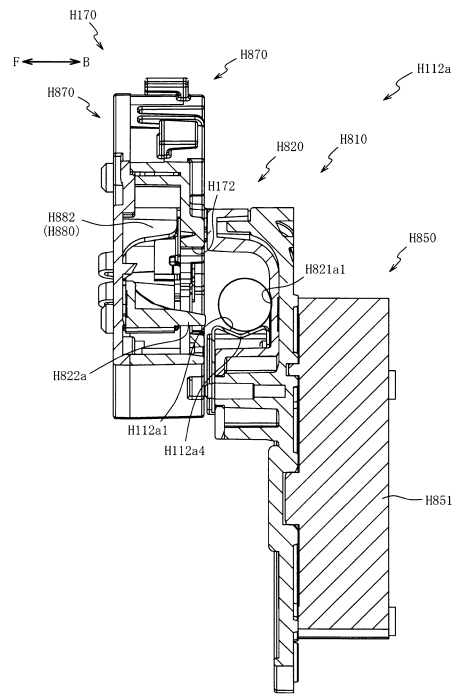
40

50

【 図 1 6 8 5 】



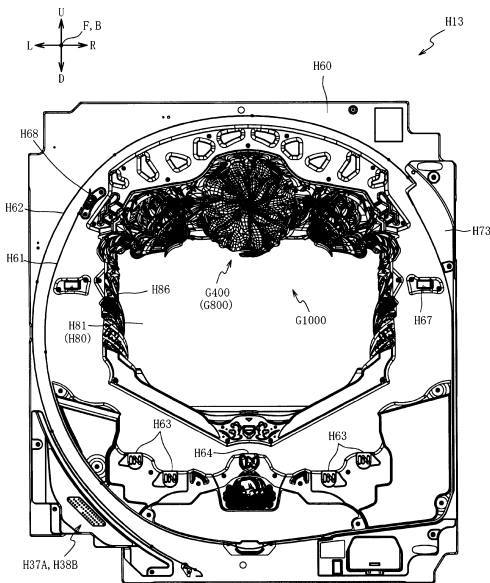
【 図 1 6 8 6 】



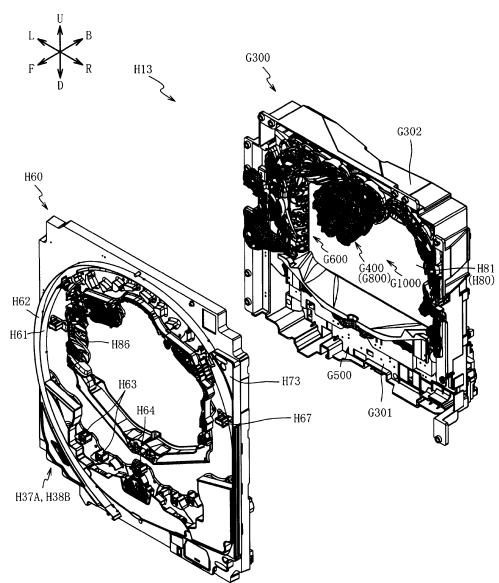
10

20

【 図 1 6 8 7 】



【 図 1 6 8 8 】

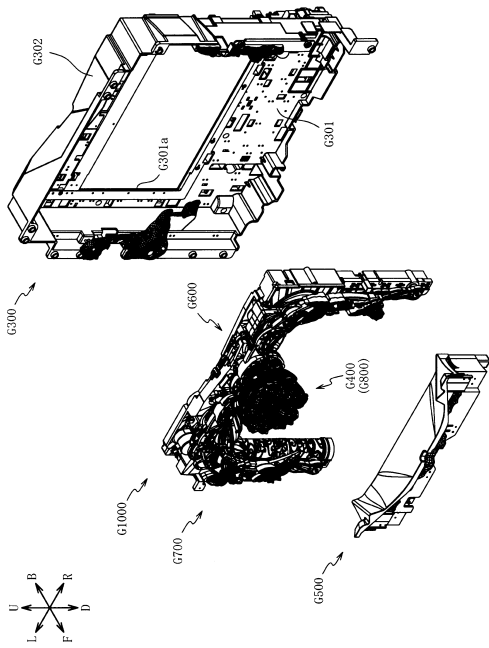


30

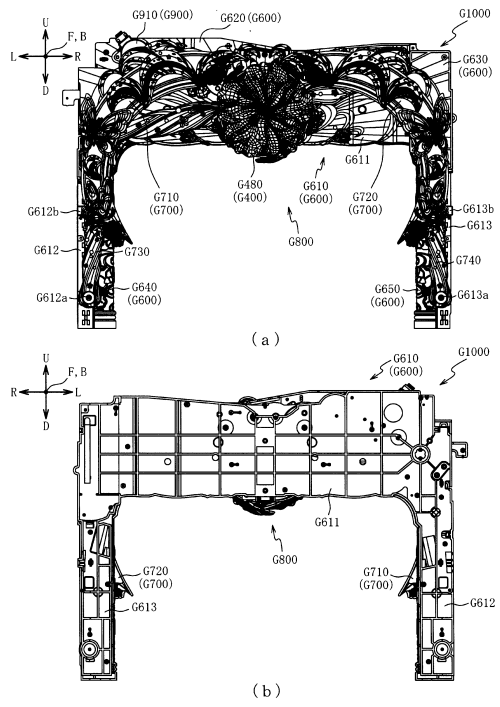
40

50

【 図 1 6 8 9 】



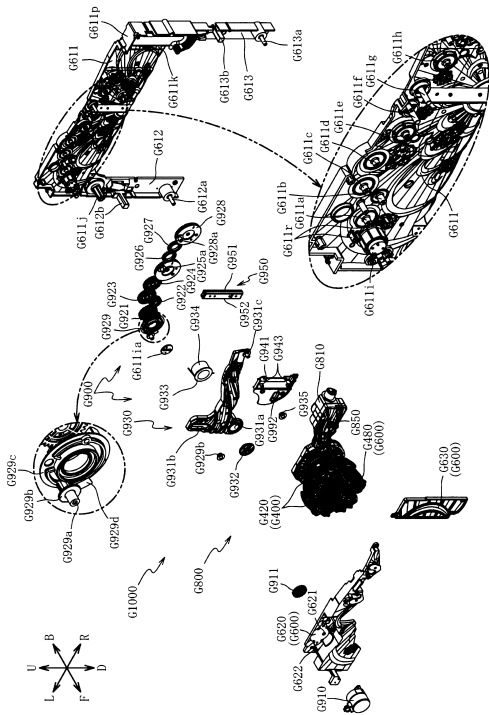
【 図 1 6 9 0 】



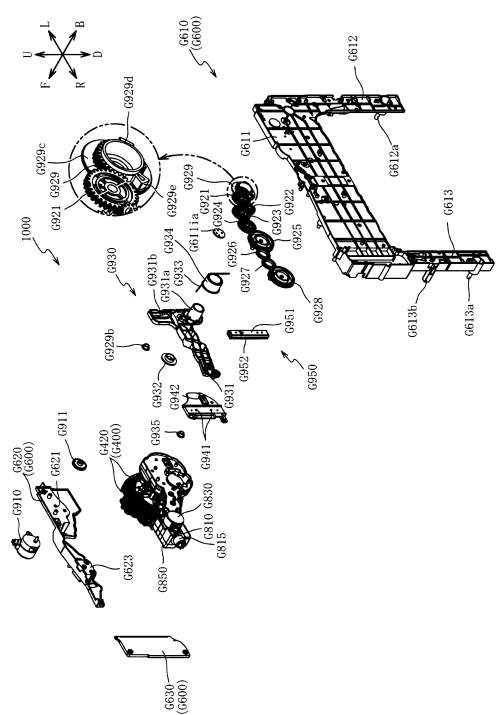
10

20

【 図 1 6 9 1 】



【 図 1 6 9 2 】

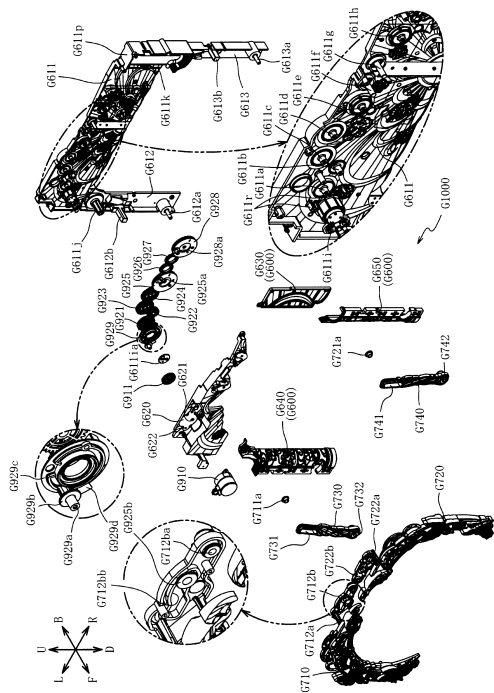


30

40

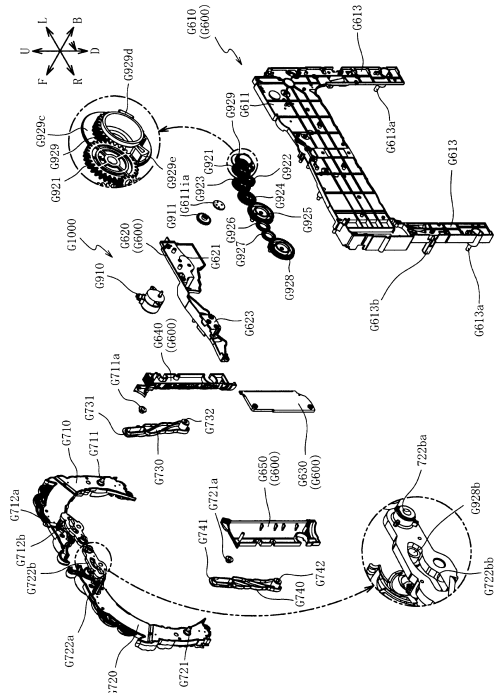
50

【 図 1 6 9 3 】



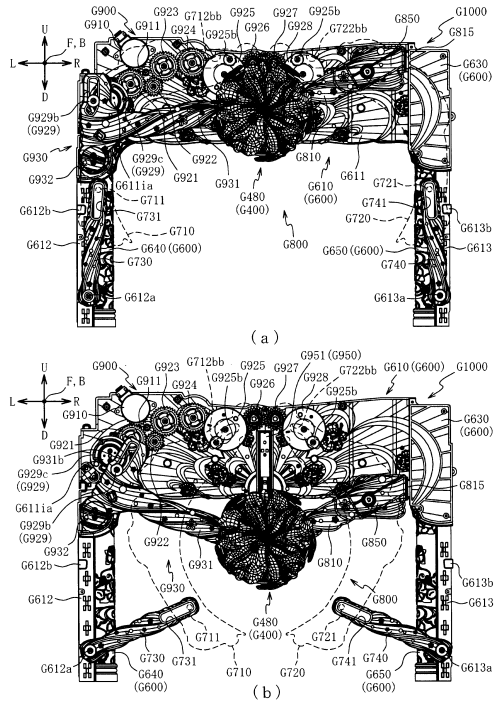
10

【 図 1 6 9 4 】



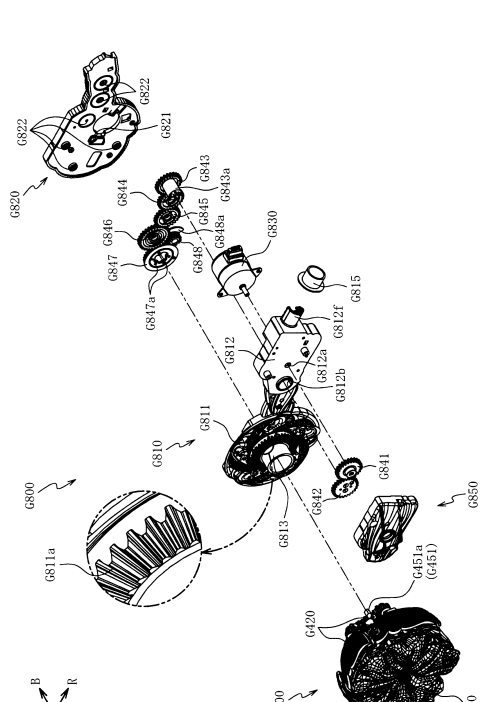
20

【 図 1 6 9 5 】



30

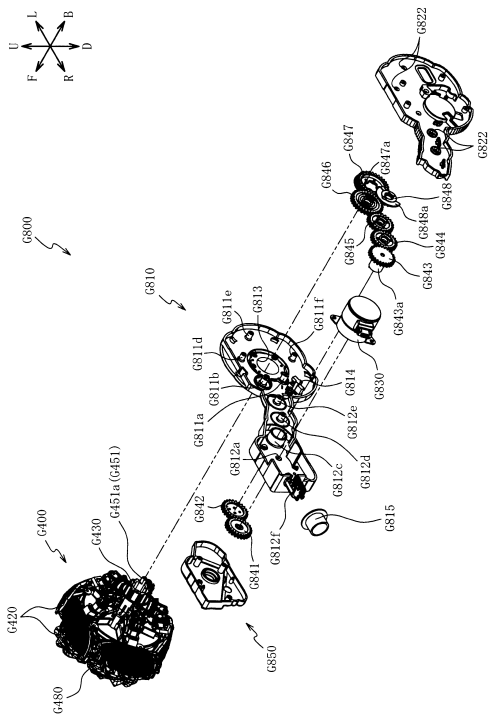
【 図 1 6 9 6 】



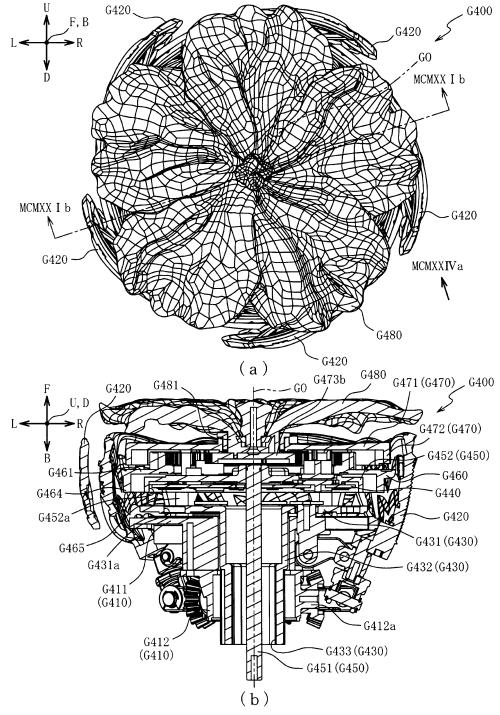
40

50

【 図 1 6 9 7 】



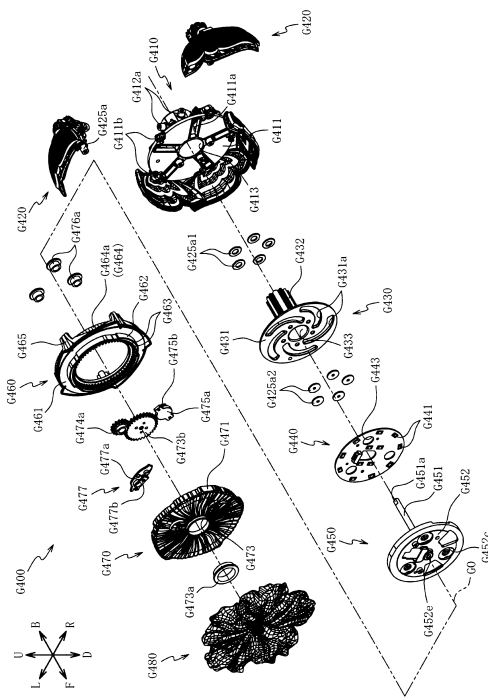
【 図 1 6 9 8 】



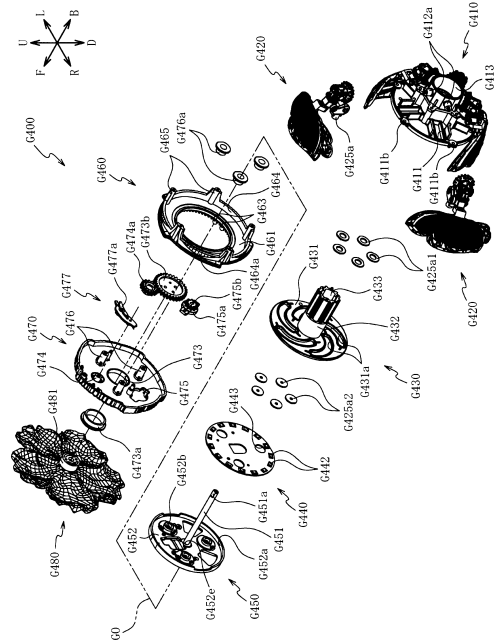
10

20

【 図 1 6 9 9 】



【 図 1 7 0 0 】

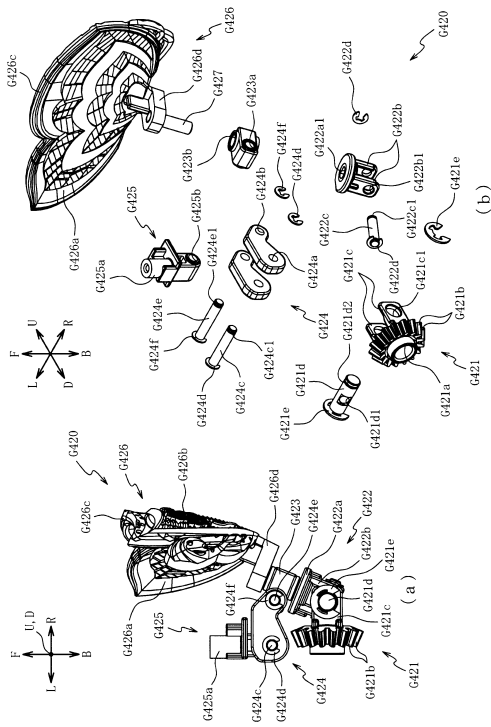


30

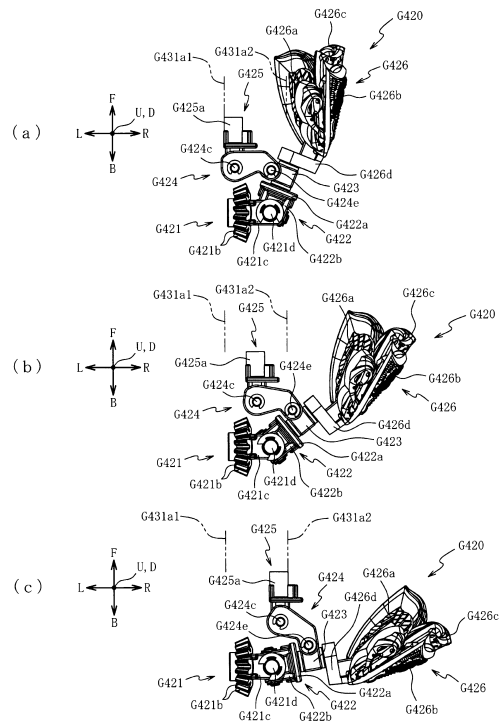
40

50

【図 1701】



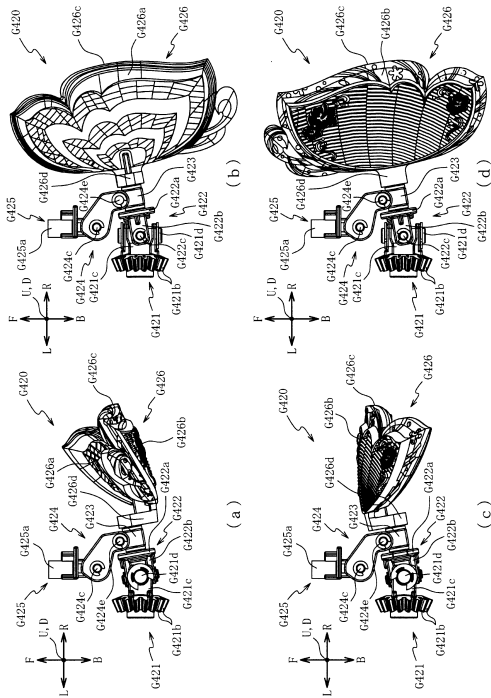
【図 1702】



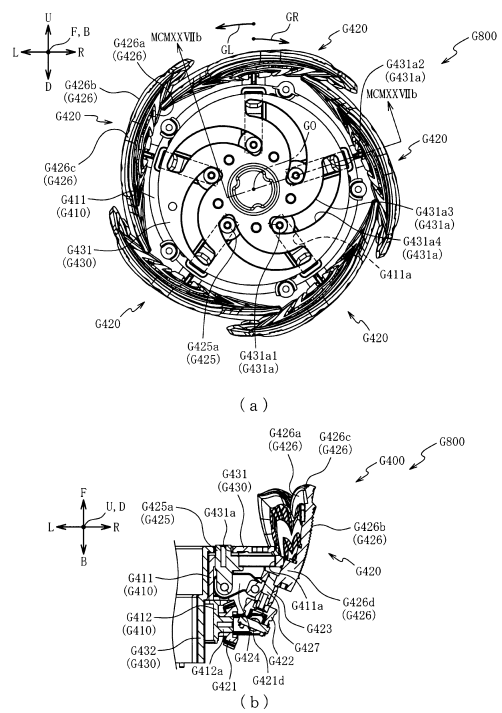
10

20

【図 1703】



【図 1704】

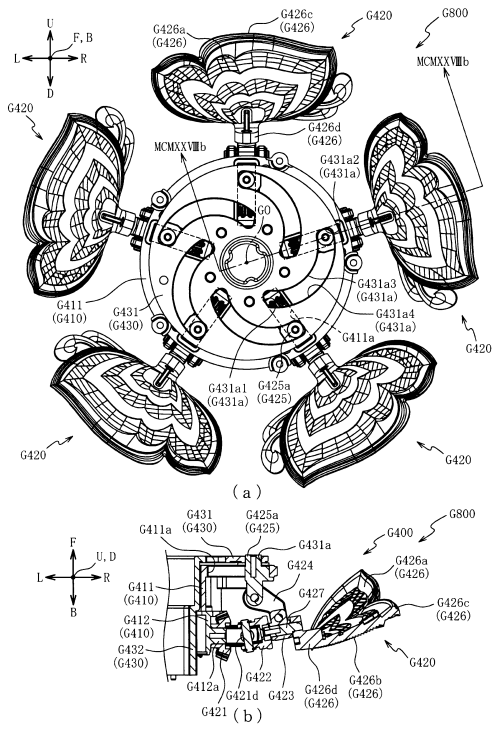


30

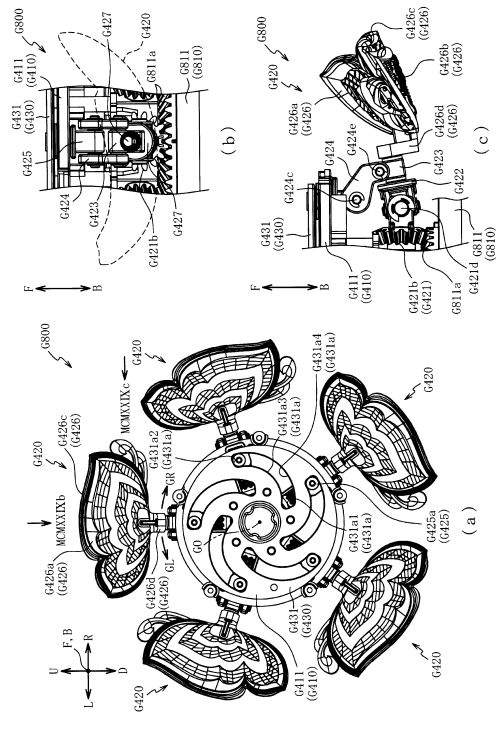
40

50

【 図 1 7 0 5 】



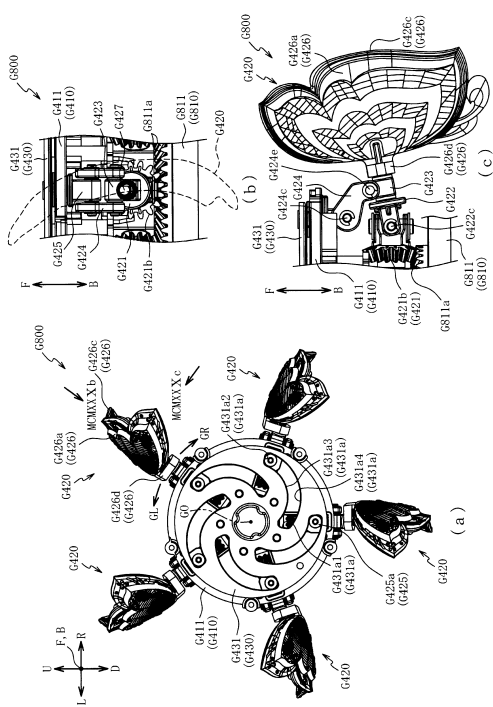
【 図 1 7 0 6 】



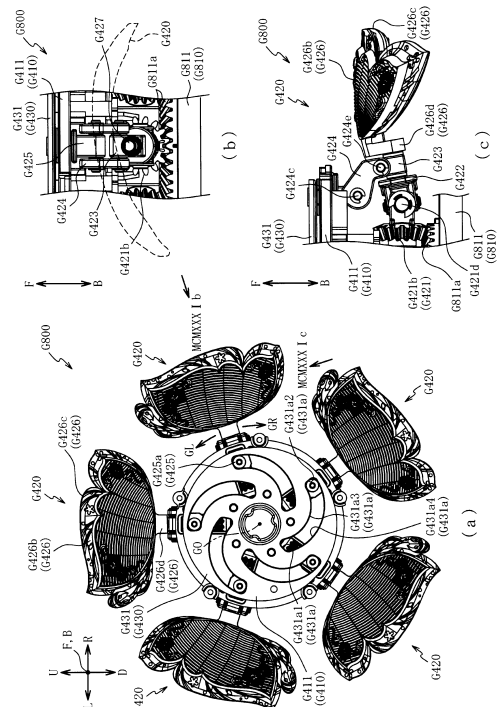
10

20

【 図 1 7 0 7 】



【 図 1 7 0 8 】

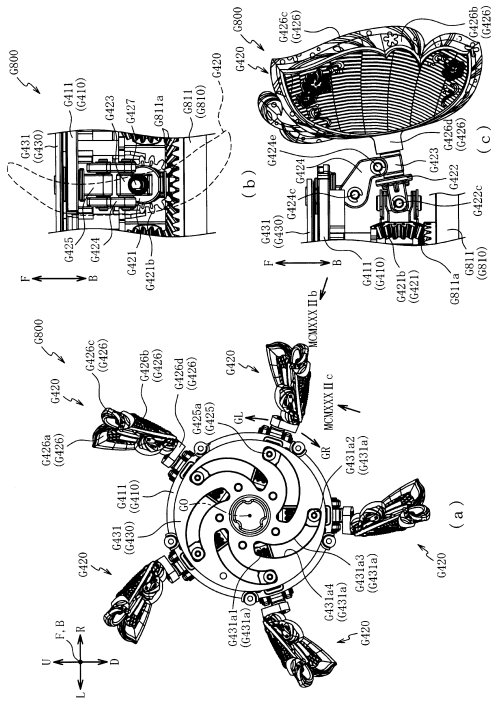


30

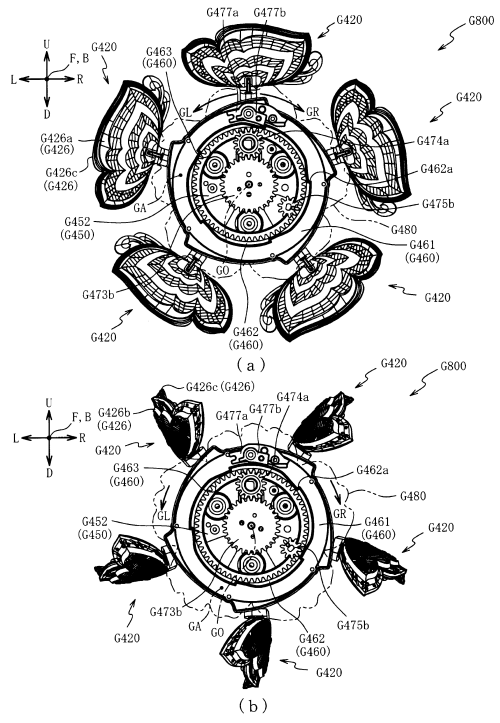
40

50

【 図 1709 】



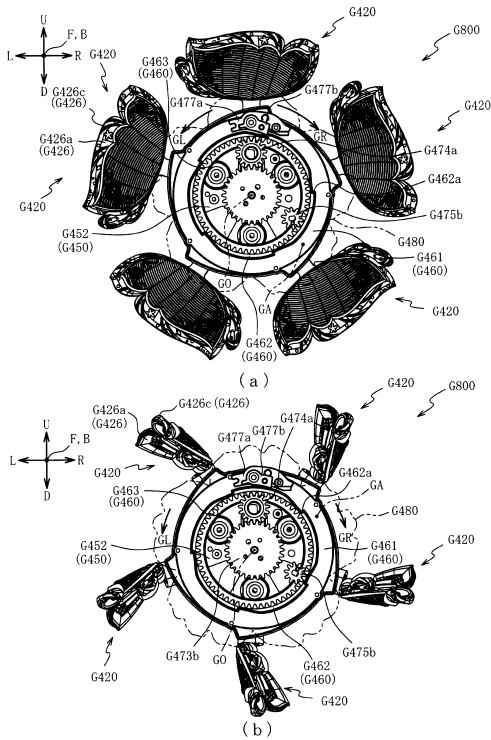
【 図 1710 】



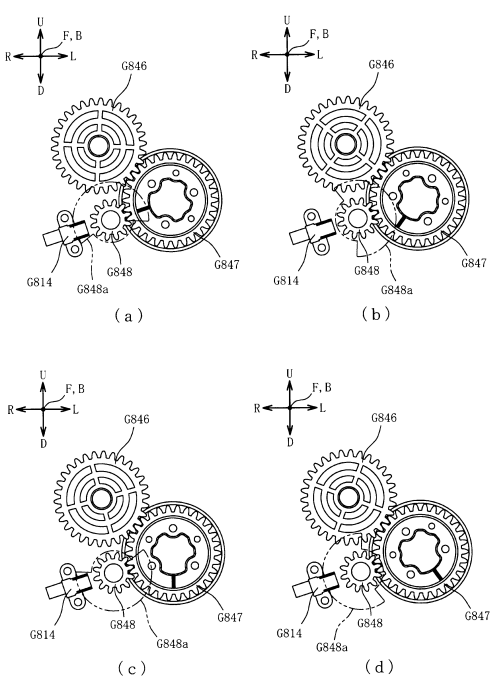
10

20

【 図 1711 】



【 図 1712 】



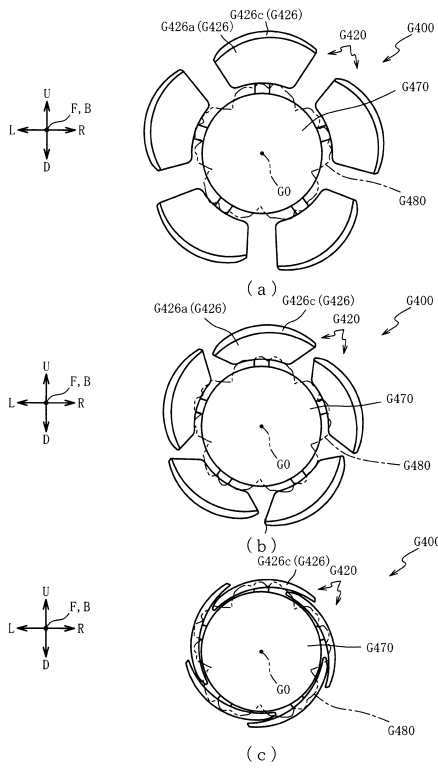
30

40

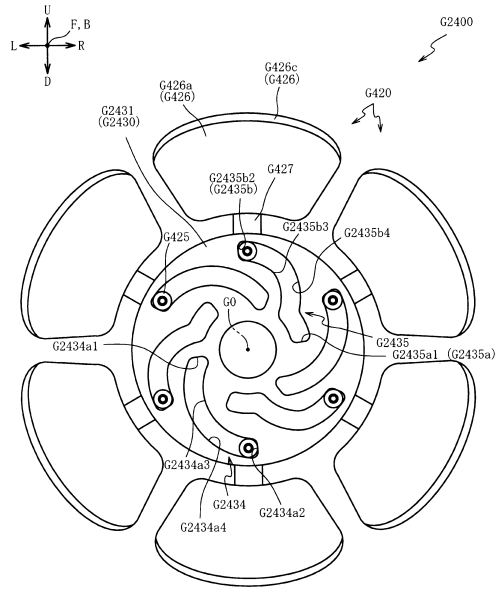
50



【 図 1 7 1 3 】



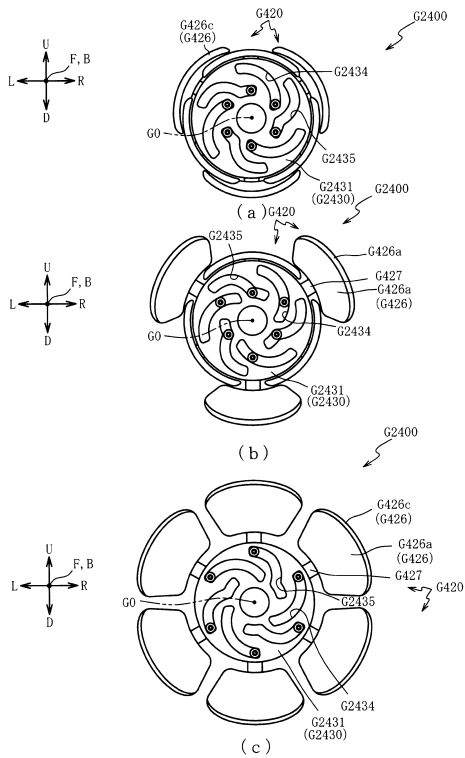
【 図 1 7 1 4 】



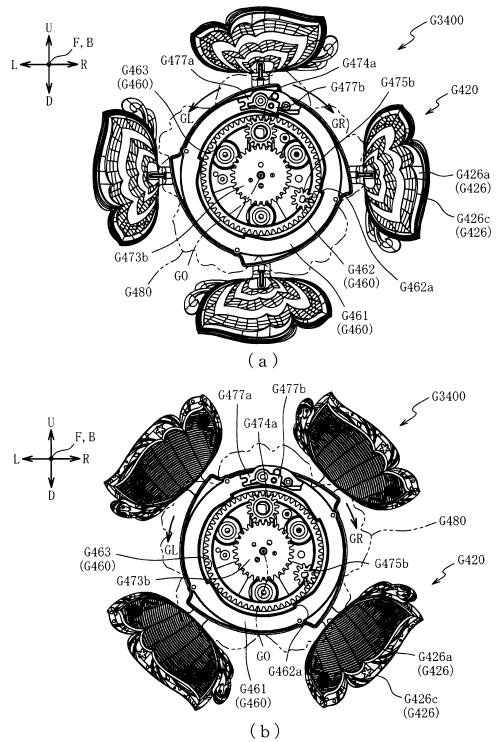
10

20

【 図 1 7 1 5 】



【 図 1 7 1 6 】

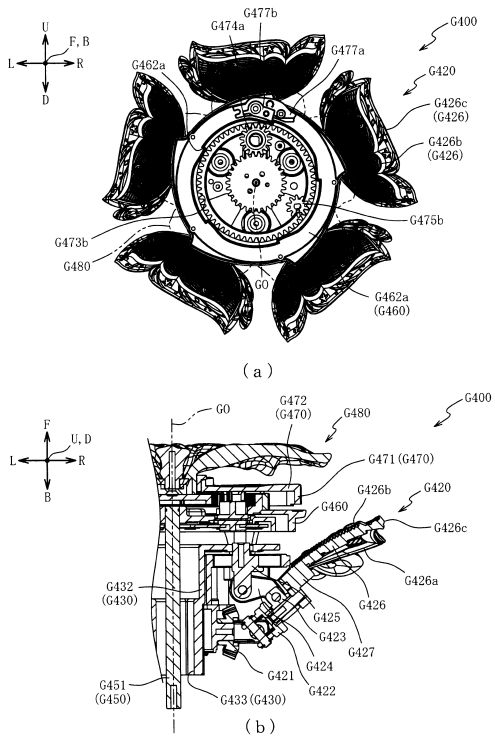


30

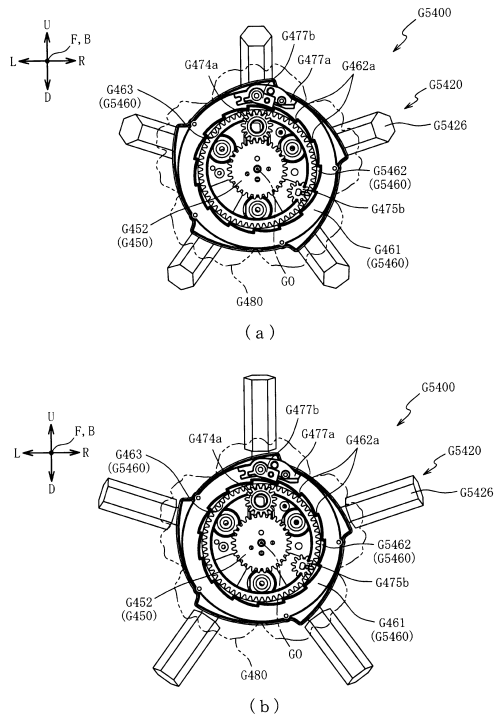
40

50

【 図 1 7 1 7 】



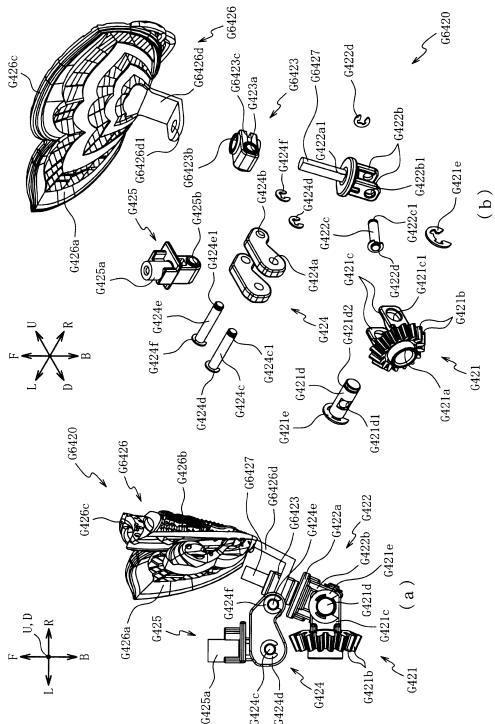
【 図 1 7 1 8 】



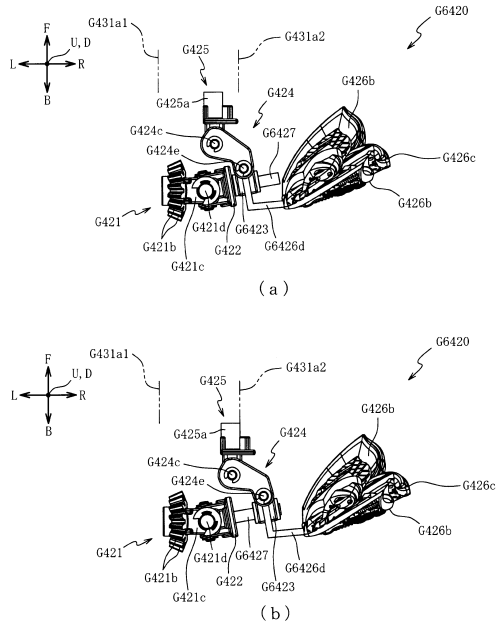
10

20

【 図 1 7 1 9 】



【 図 1 7 2 0 】

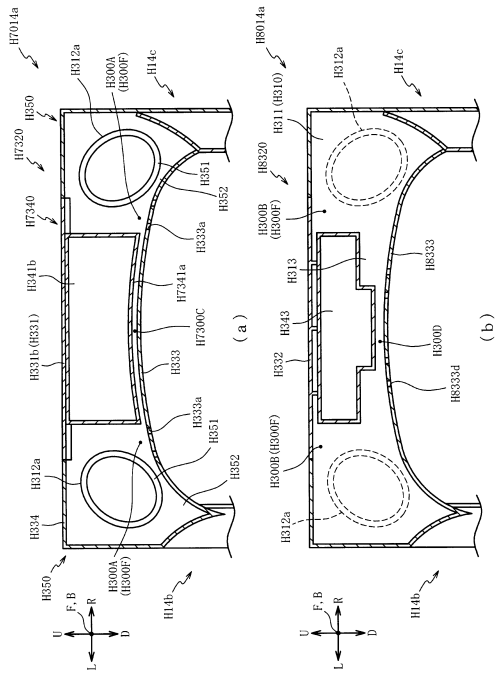


30

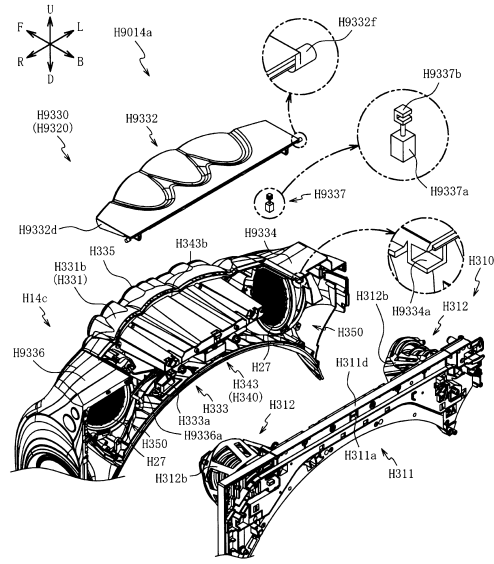
40

50

【 1721 】



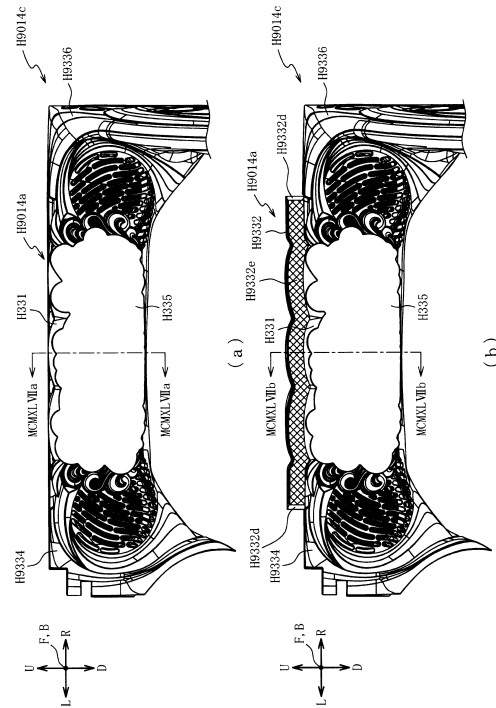
【 1722 】



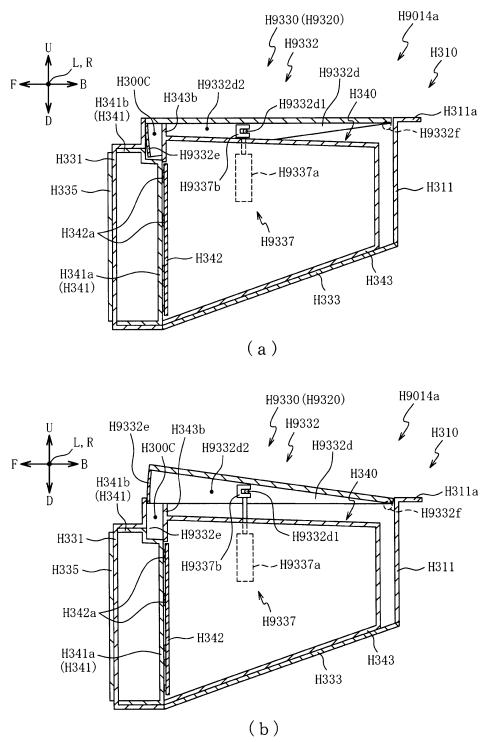
10

20

【 1723 】



【 1724 】

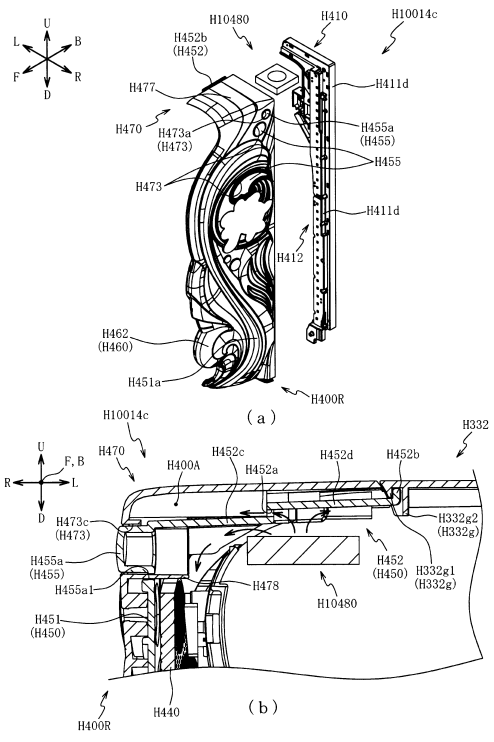


30

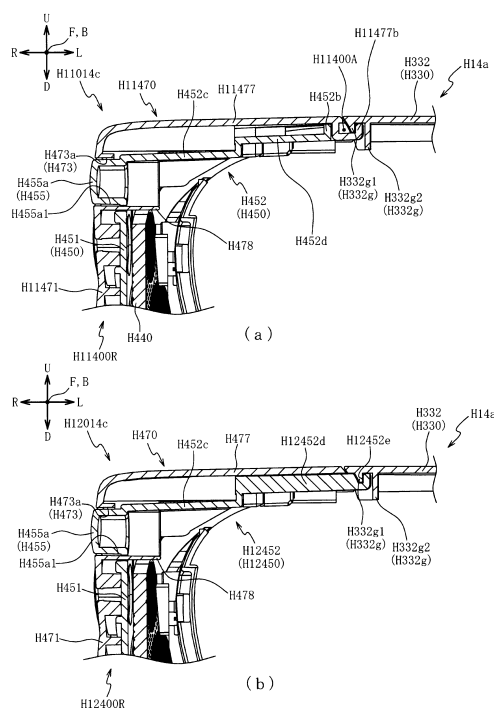
40

50

【 図 1 7 2 5 】



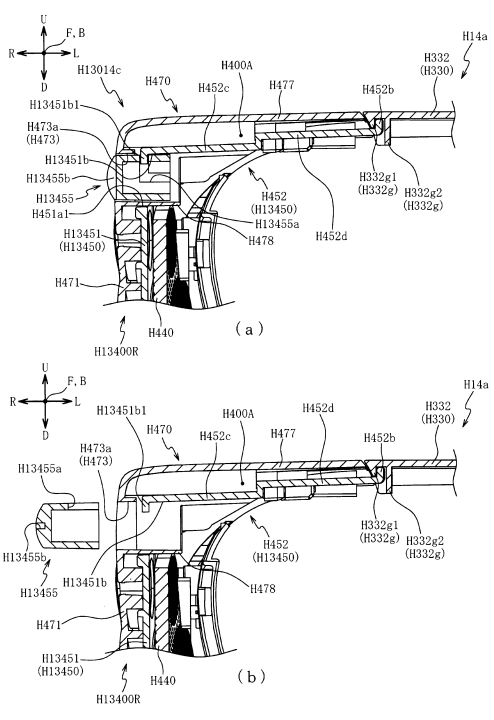
【 図 1 7 2 6 】



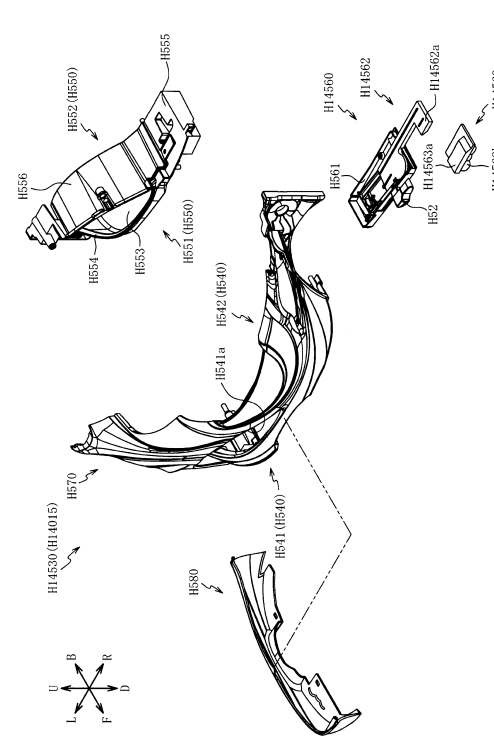
10

20

【 図 1 7 2 7 】



【 図 1 7 2 8 】

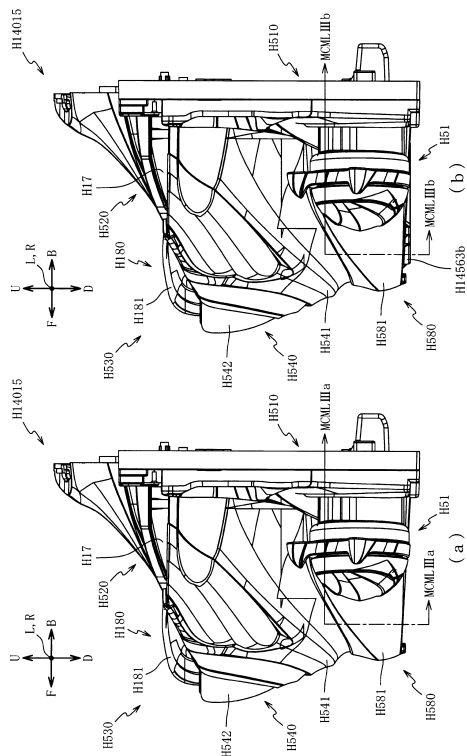


30

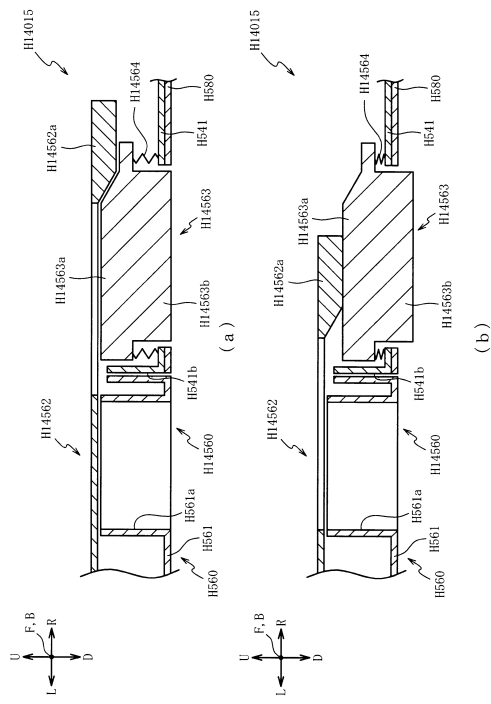
40

50

【 図 1 7 2 9 】



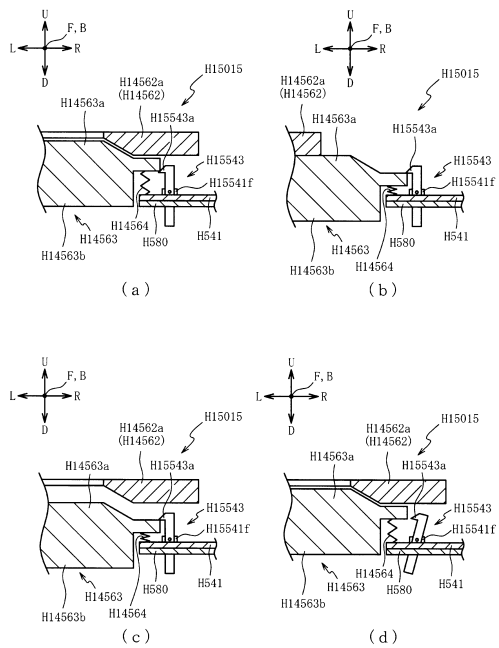
【 図 1 7 3 0 】



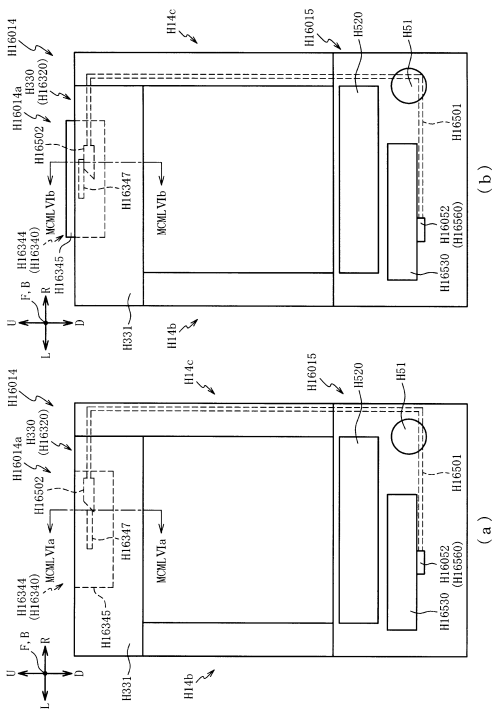
10

20

【 図 1 7 3 1 】



【 図 1 7 3 2 】

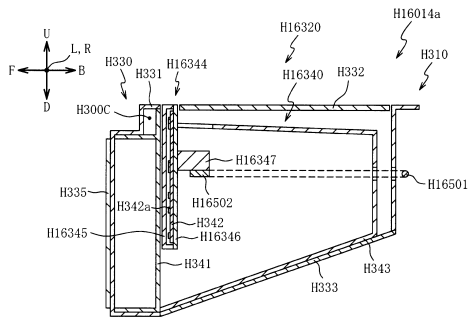


30

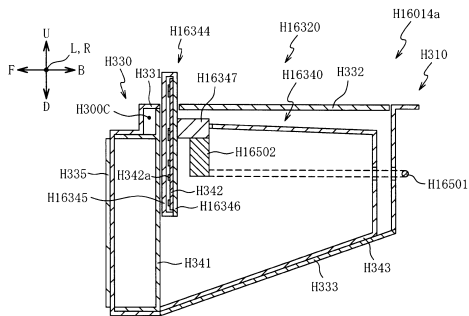
40

50

【 図 1 7 3 3 】

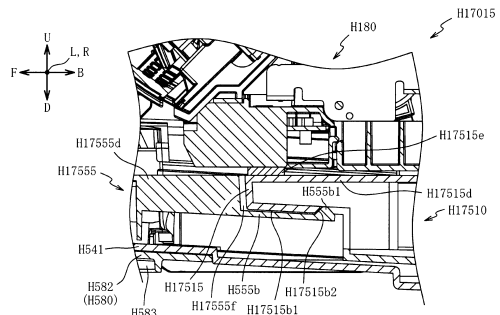


(a)

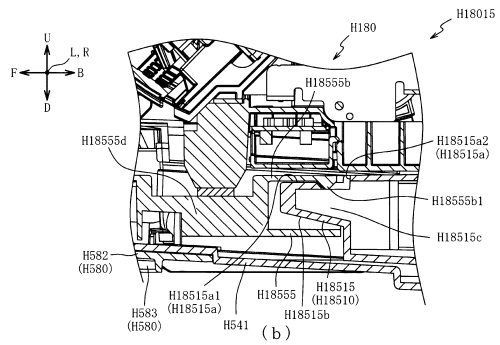


(b)

【 図 1 7 3 4 】



(a)

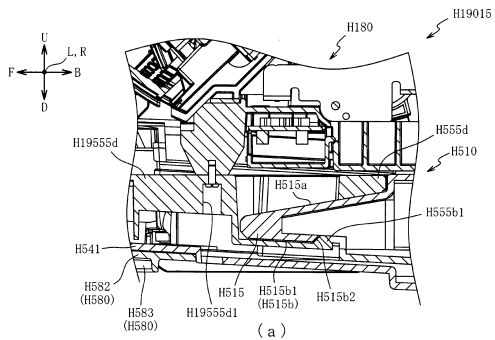


(b)

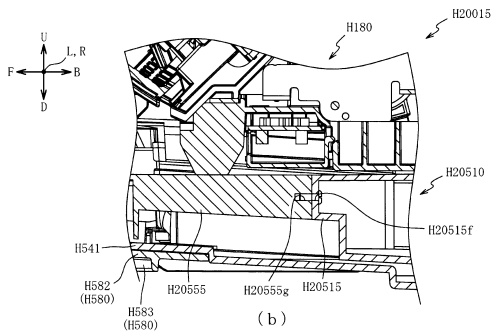
10

20

【 図 1 7 3 5 】

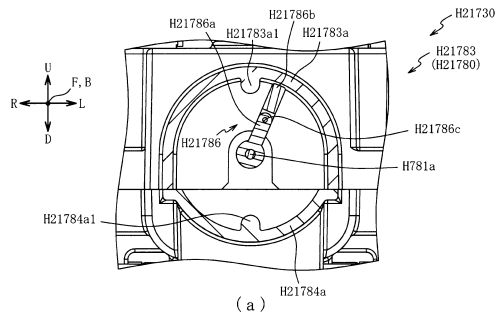


(a)

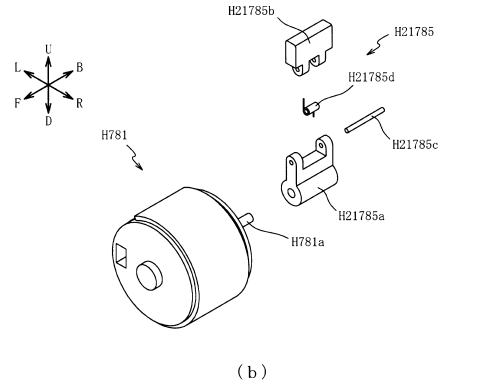


(b)

【 図 1 7 3 6 】



(a)



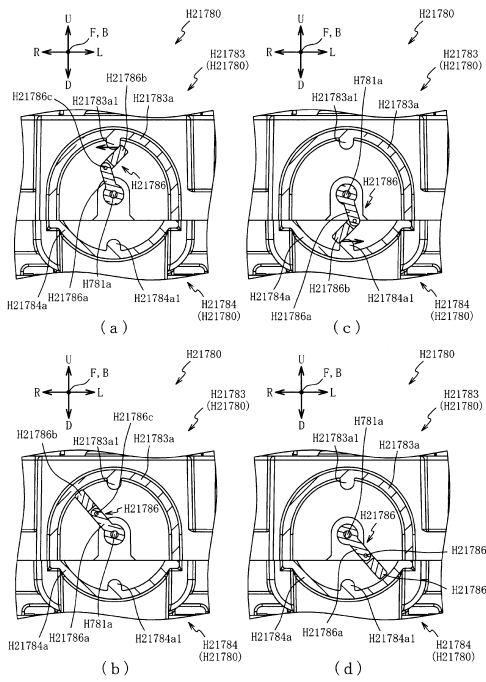
(b)

30

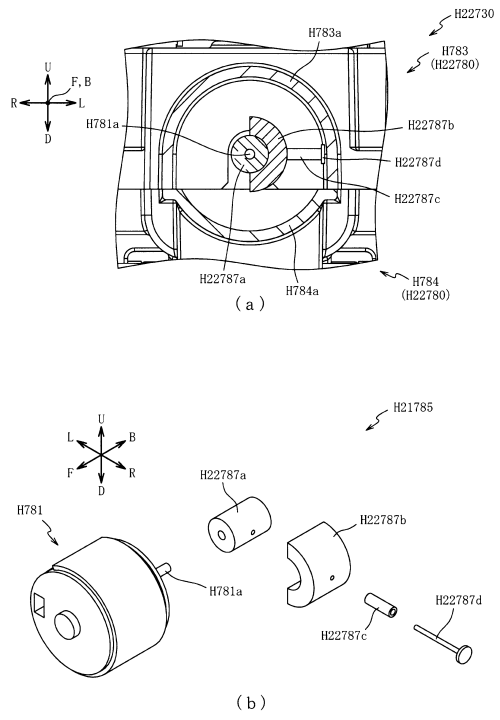
40

50

【 図 1 7 3 7 】



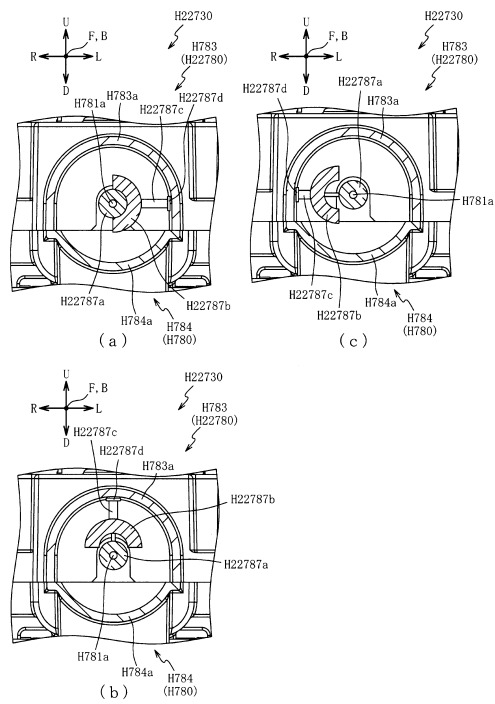
【 図 1 7 3 8 】



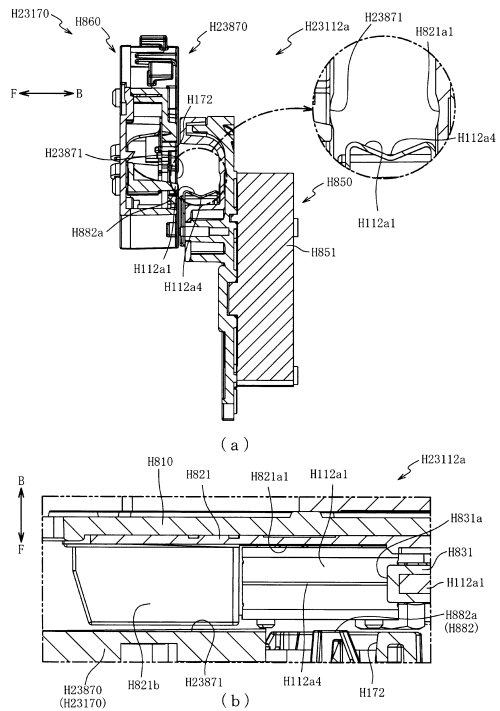
10

20

【 図 1 7 3 9 】



【 図 1 7 4 0 】

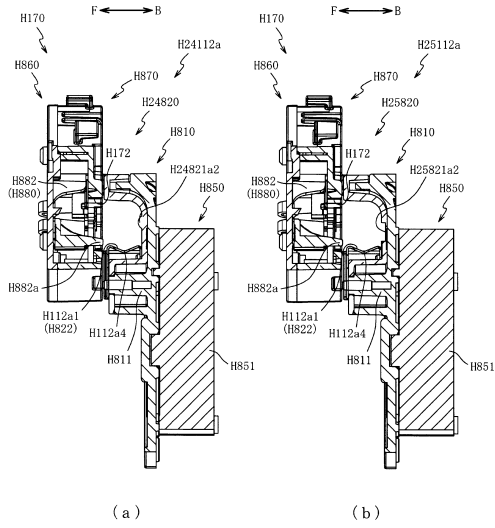


30

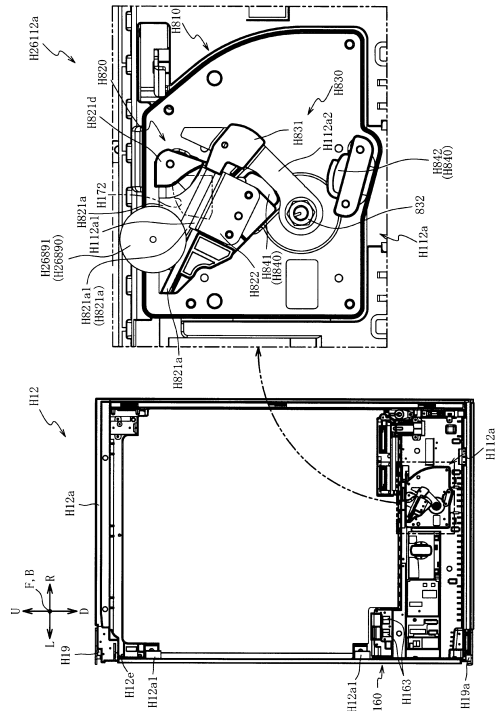
40

50

【 図 1 7 4 1 】



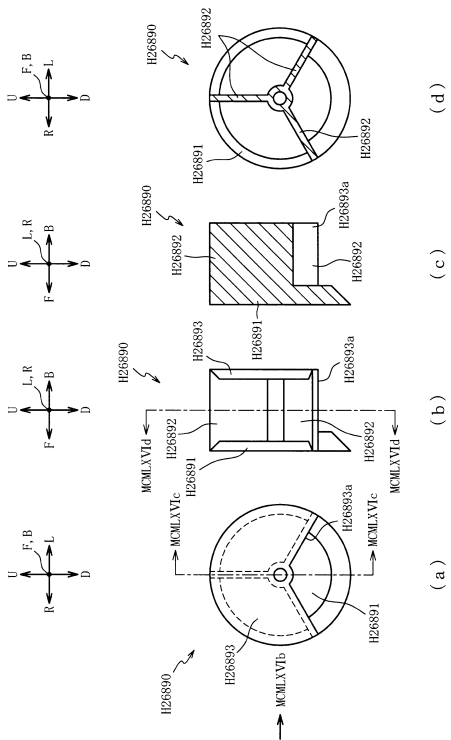
【 図 1 7 4 2 】



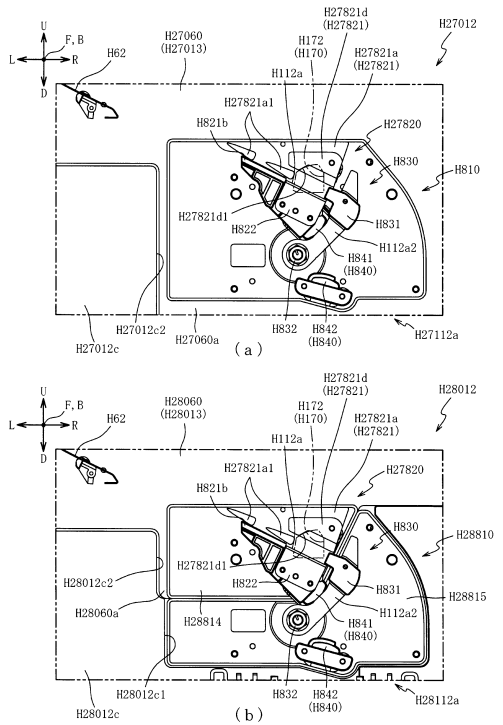
10

20

【 図 1 7 4 3 】



【 図 1 7 4 4 】



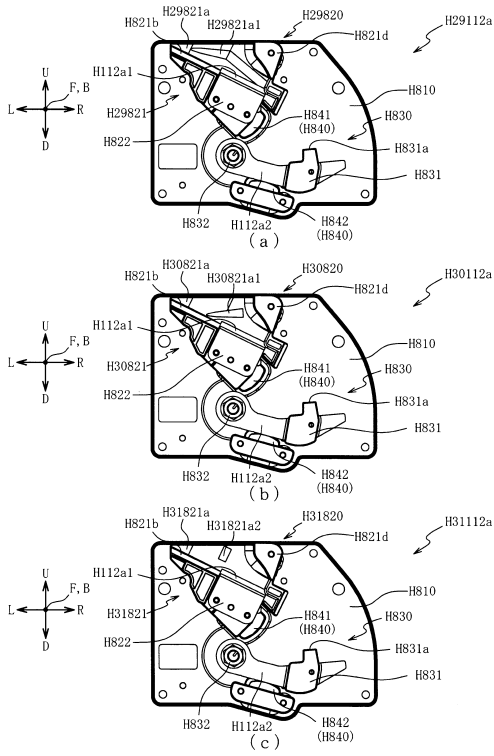
30

40

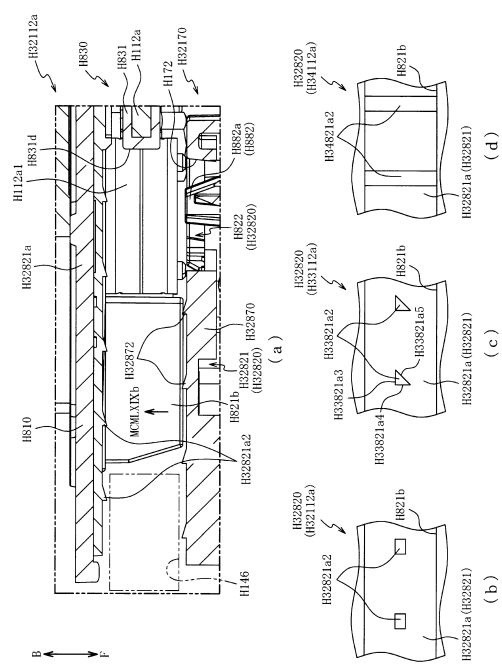
50



【 図 1 7 4 5 】



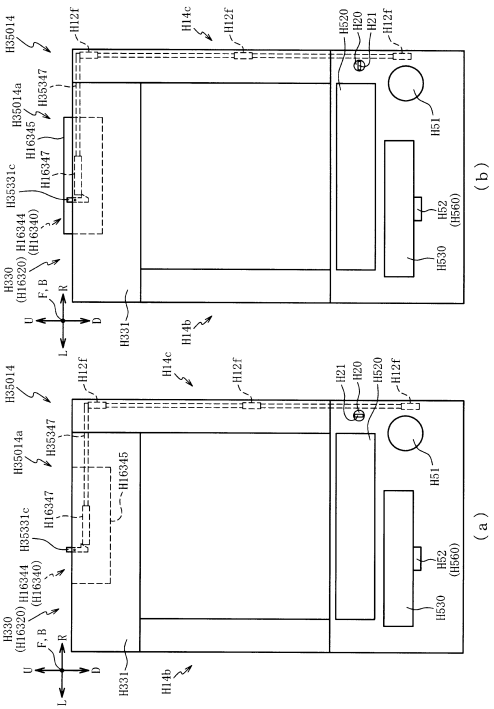
【 図 1 7 4 6 】



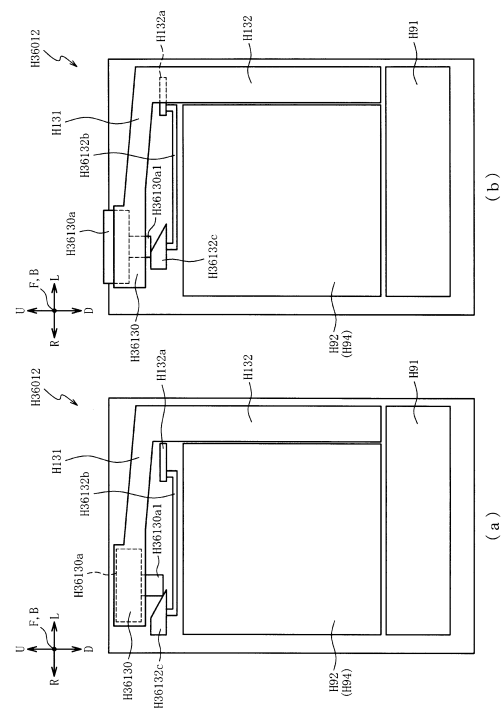
10

20

【 図 1 7 4 7 】



【 図 1 7 4 8 】

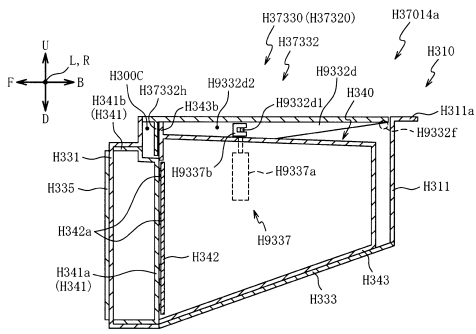


30

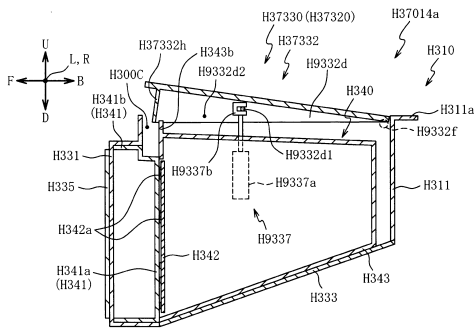
40

50

【 1749 】

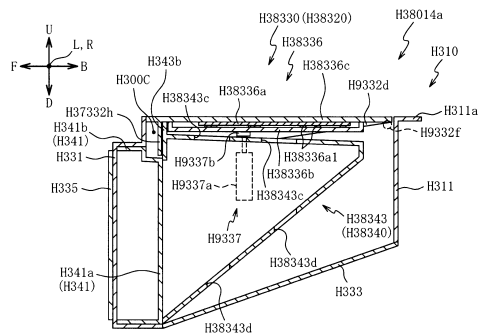


(a)

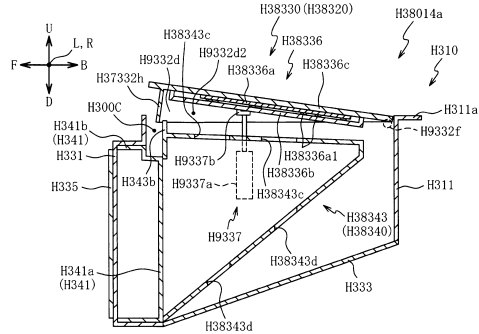


(b)

【 1750 】



(a)

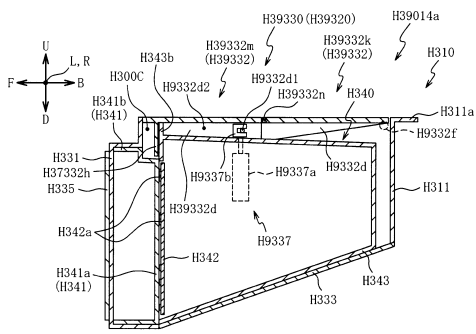


(b)

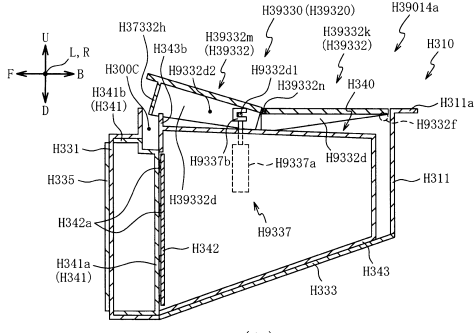
10

20

【 1751 】

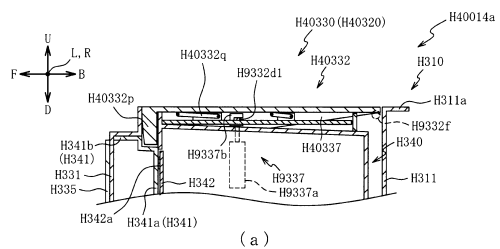


(a)

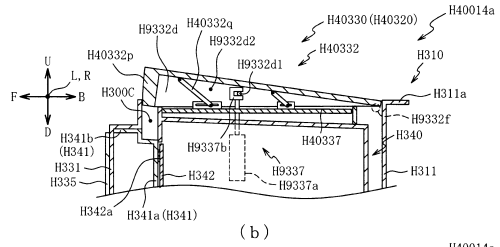


(b)

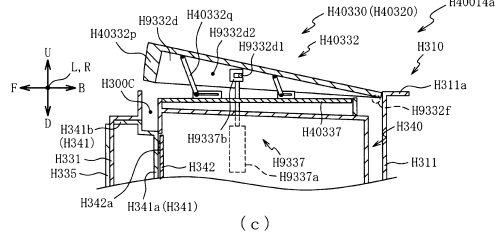
【 1752 】



(a)



(b)



(c)

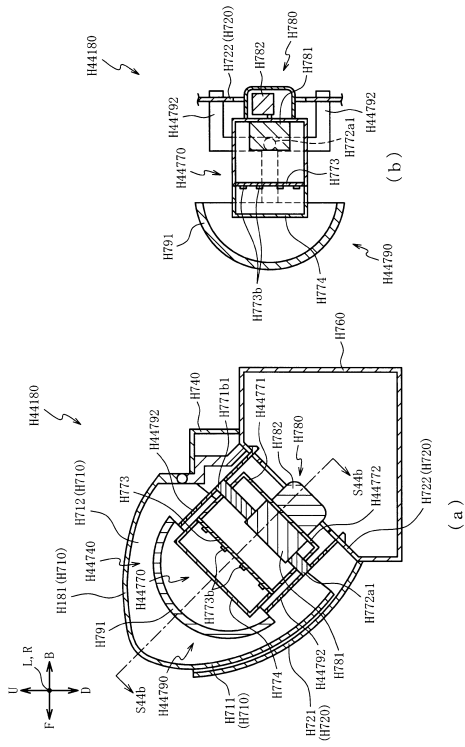
30

40

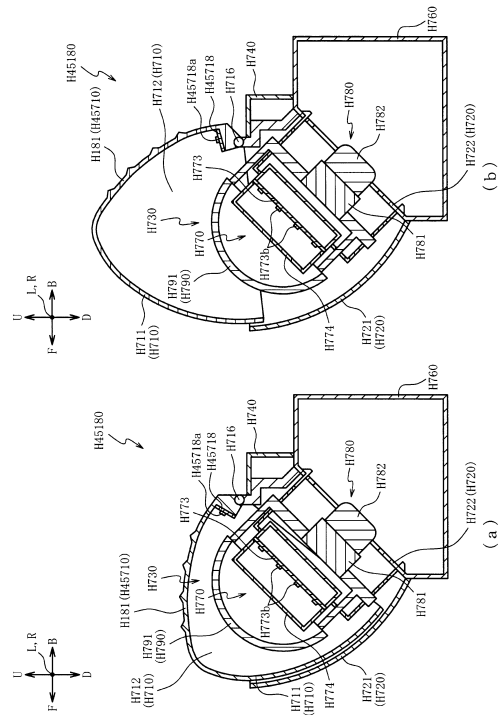
50



【図 1757】



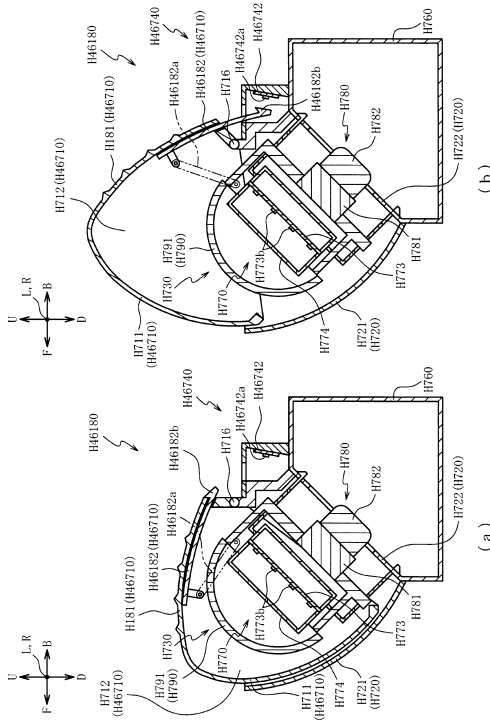
【図 1758】



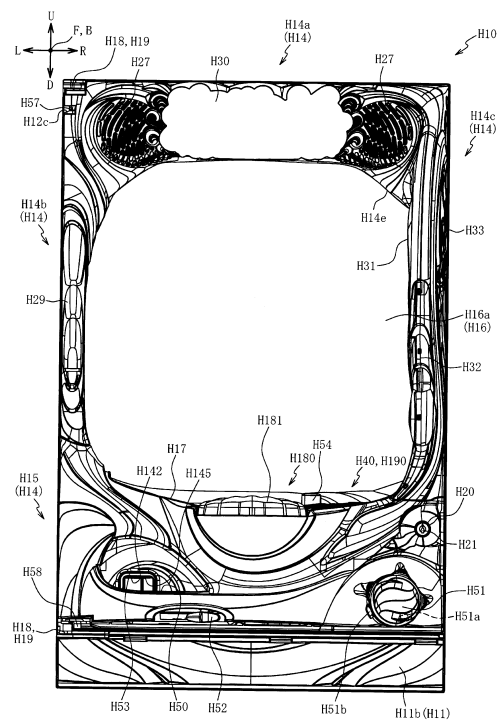
10

20

【図 1759】



【図 1760】

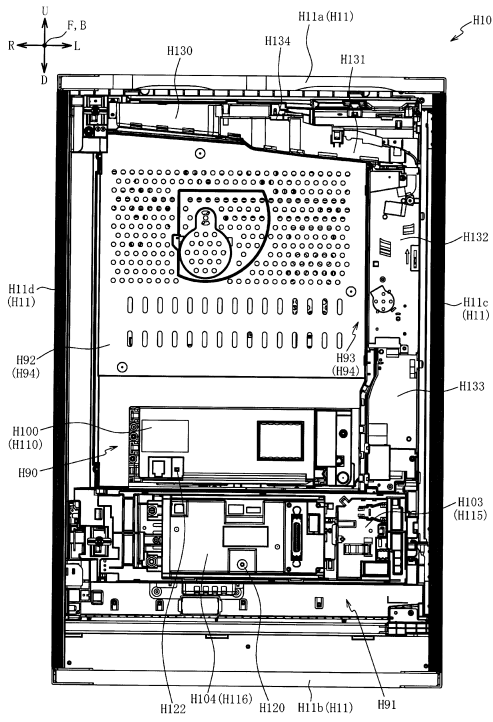


30

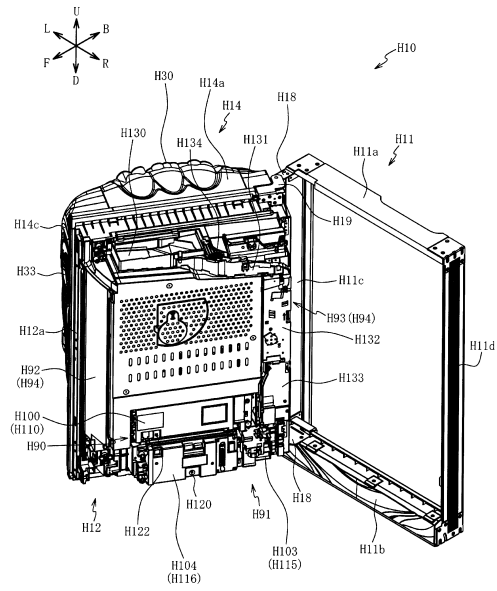
40

50

【 図 1 7 6 1 】



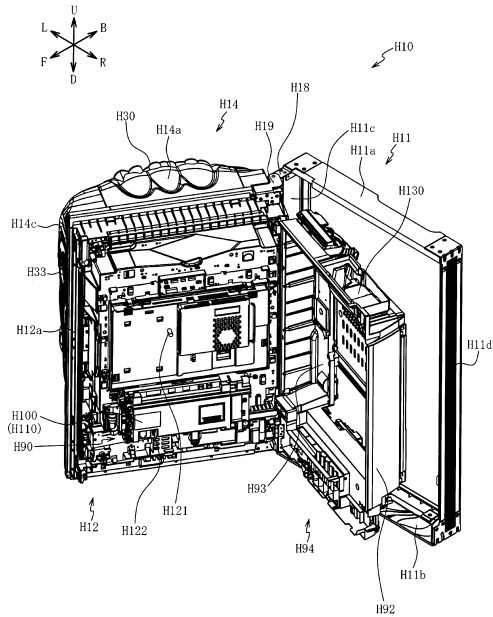
【 図 1 7 6 2 】



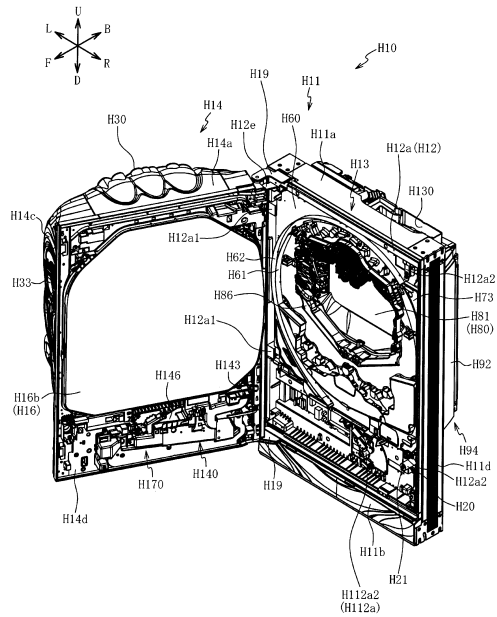
10

20

【 図 1 7 6 3 】



【 図 1 7 6 4 】

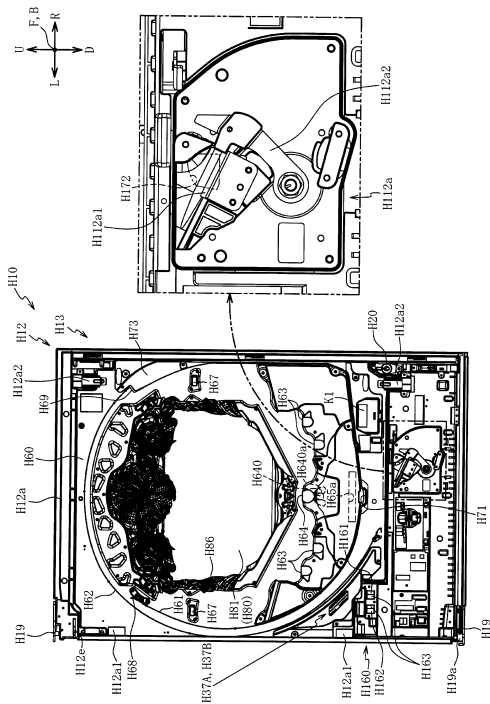


30

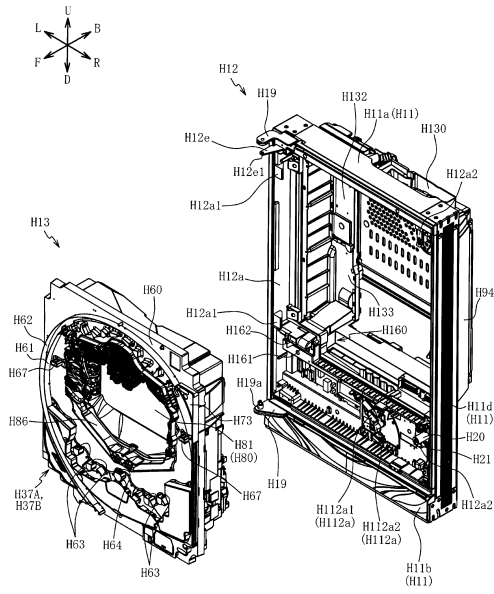
40

50

【 図 1 7 6 5 】



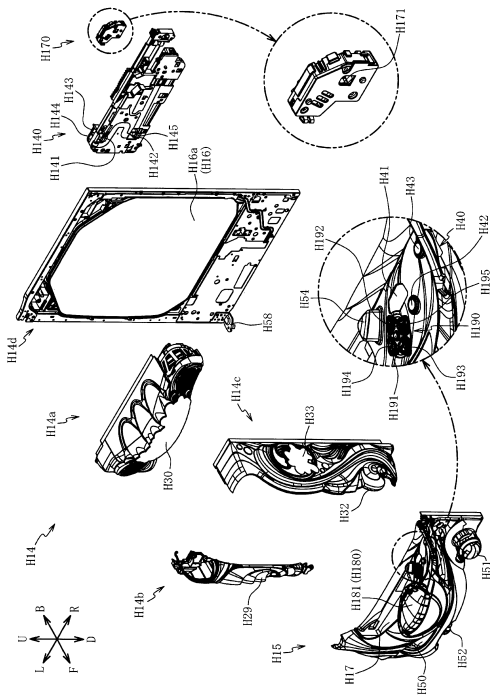
【 図 1 7 6 6 】



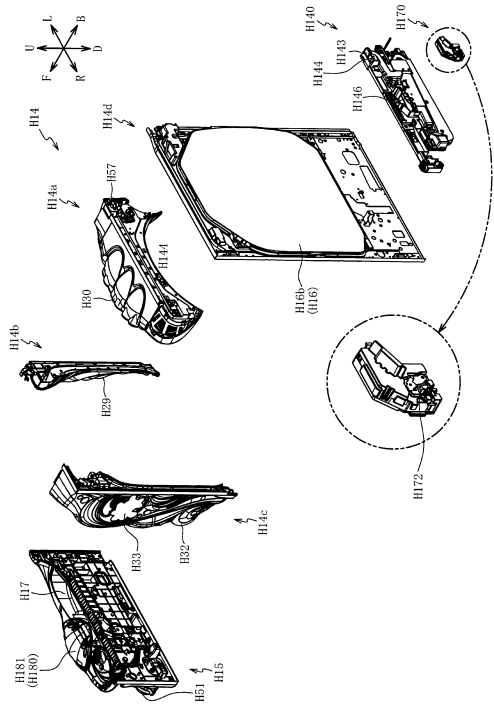
10

20

【 図 1 7 6 7 】



【 図 1 7 6 8 】

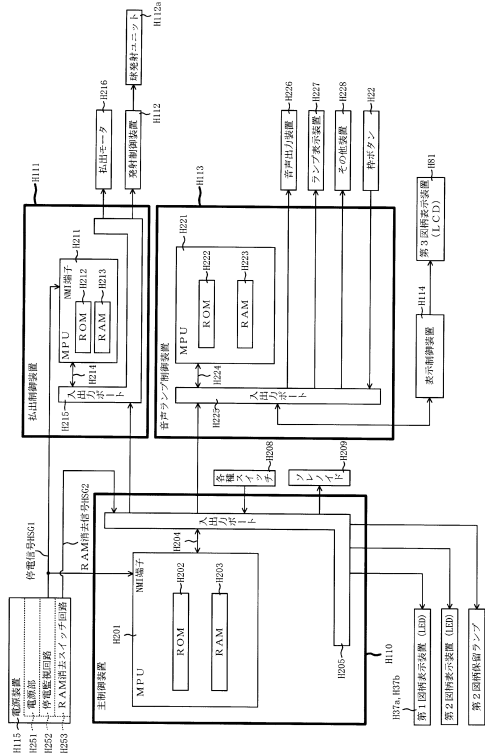


30

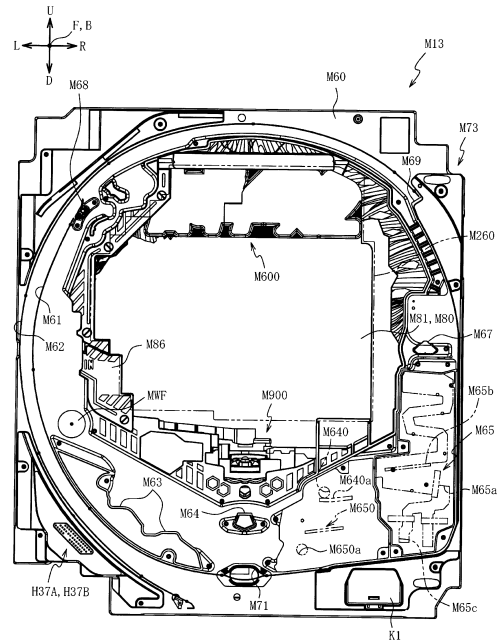
40

50

【図 1769】



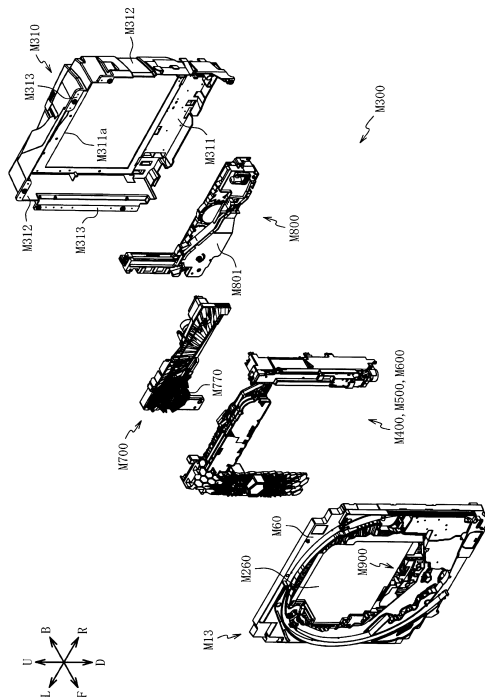
【図 1770】



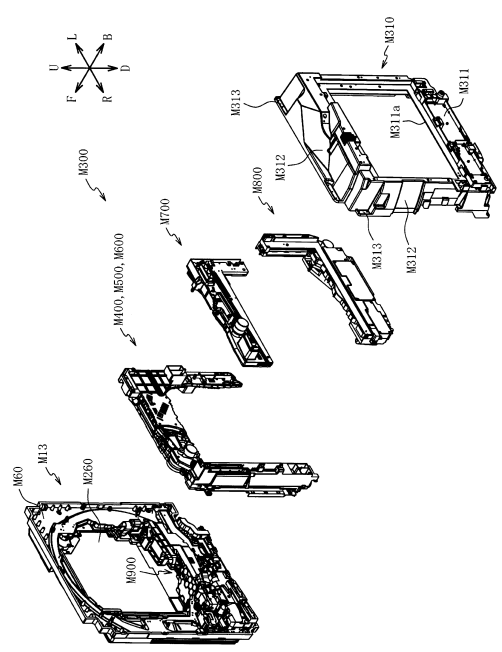
10

20

【図 1771】



【図 1772】

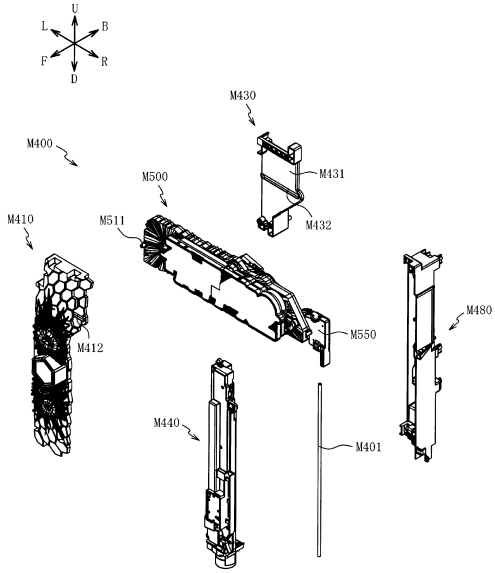


30

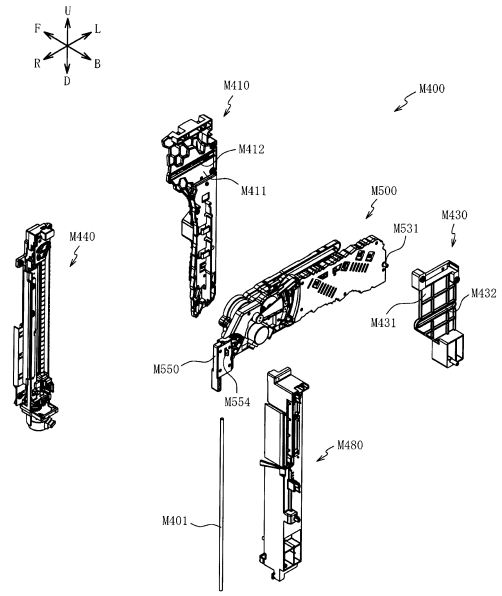
40

50

【 図 1 7 7 3 】



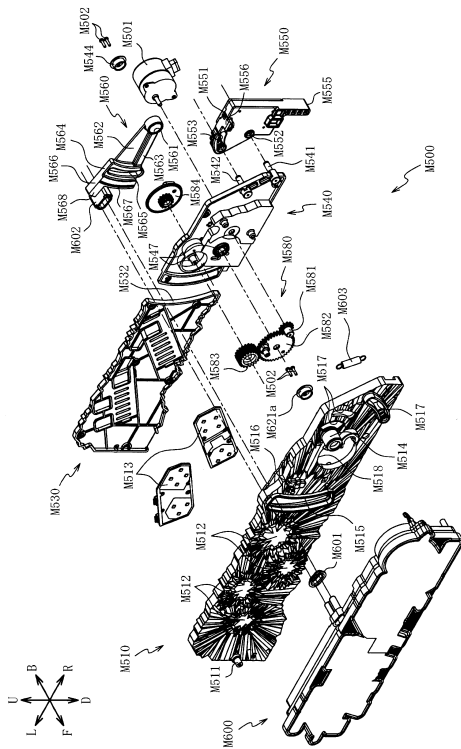
【 図 1 7 7 4 】



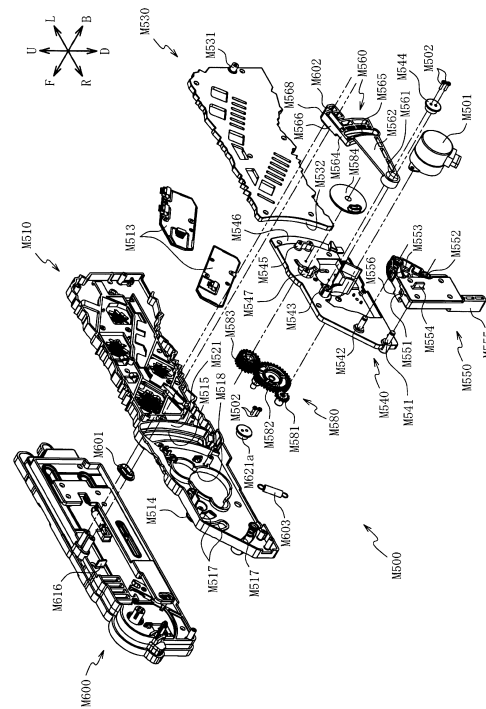
10

20

【 図 1 7 7 5 】



【 図 1 7 7 6 】



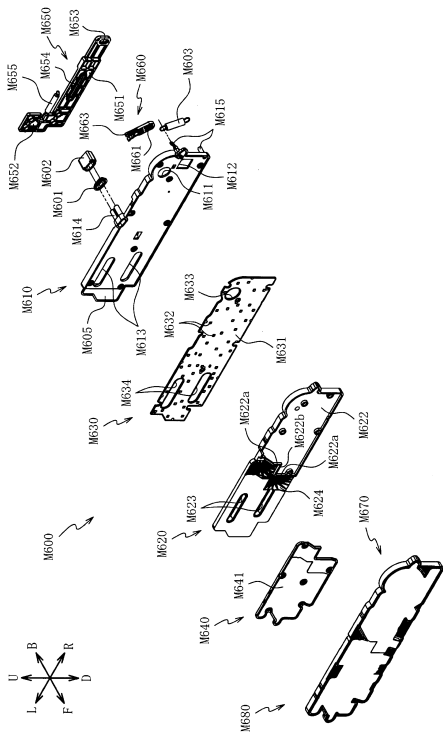
30

40

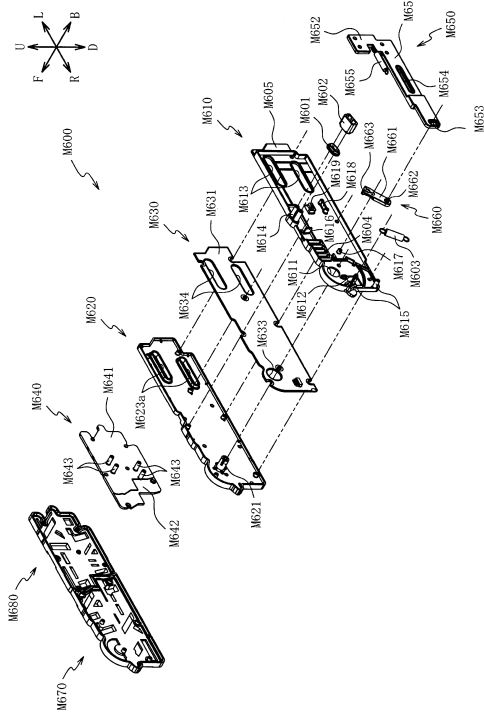
50



【 図 1 7 7 7 】



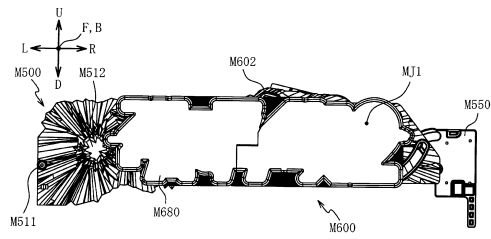
【 図 1 7 7 8 】



10

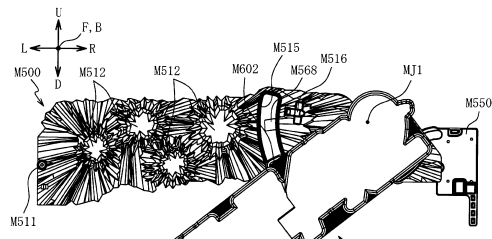
20

【 図 1 7 7 9 】



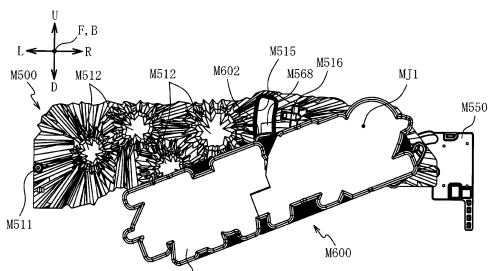
(a)

【 図 1 7 8 0 】

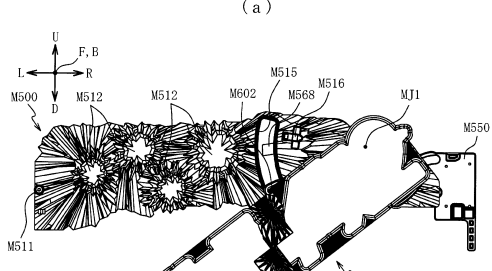


(a)

30



(b)

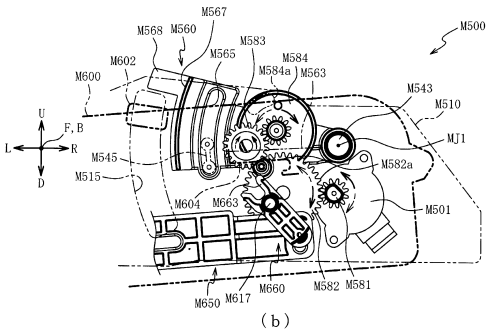
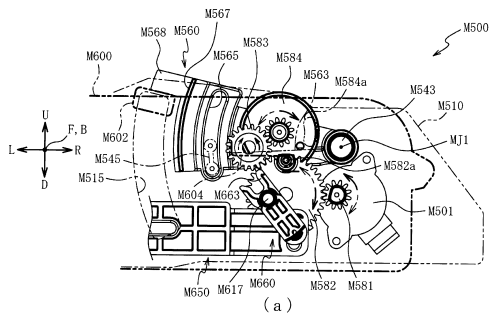


(b)

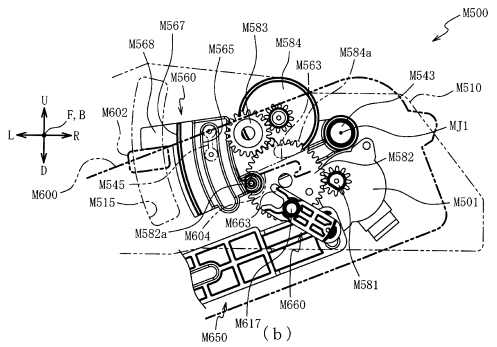
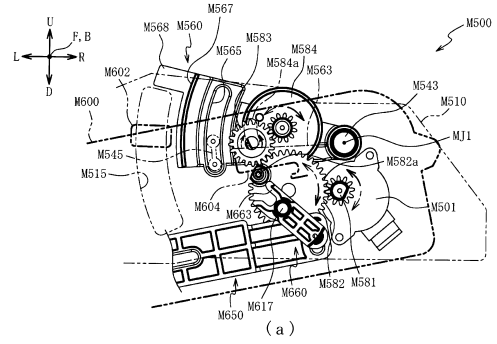
40

50

【 図 1 7 8 1 】



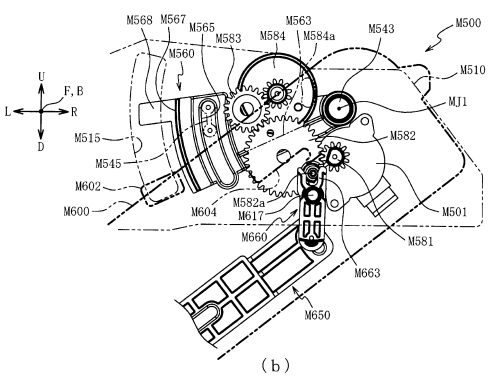
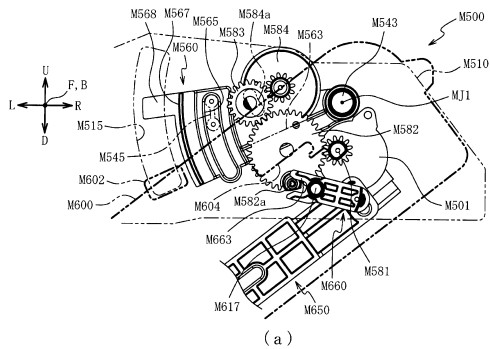
【 図 1 7 8 2 】



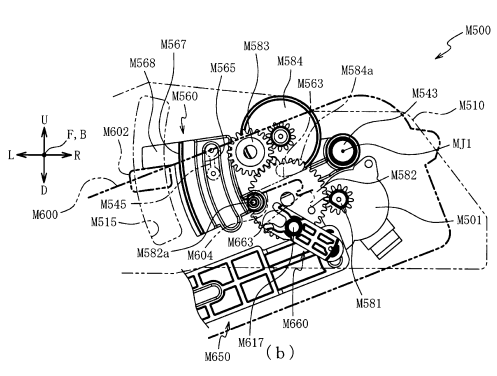
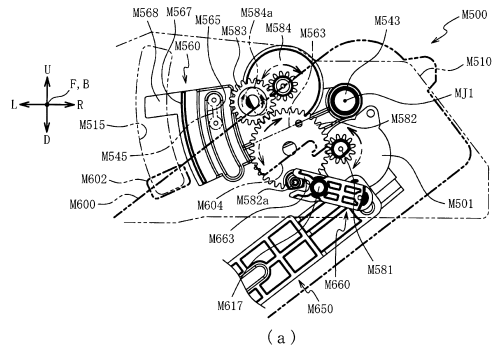
10

20

【 図 1 7 8 3 】



【 図 1 7 8 4 】

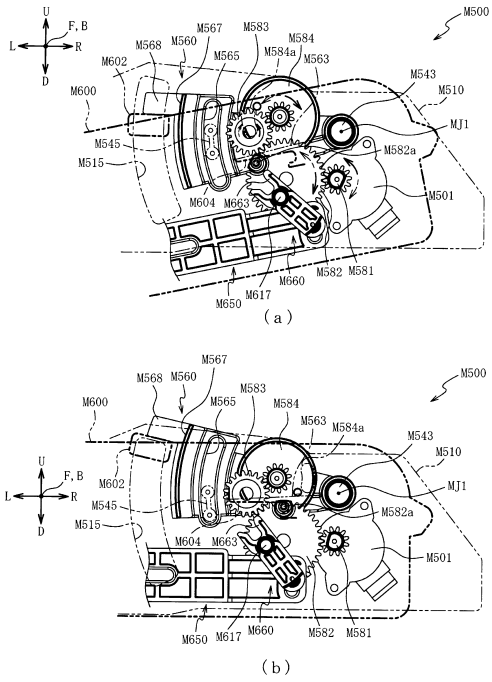


30

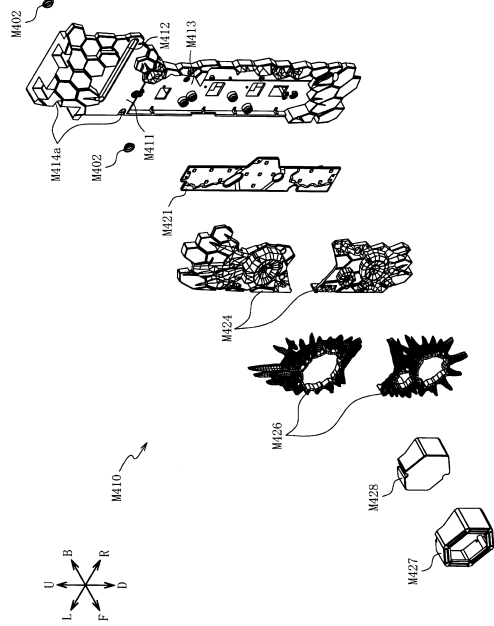
40

50

【 図 1 7 8 5 】



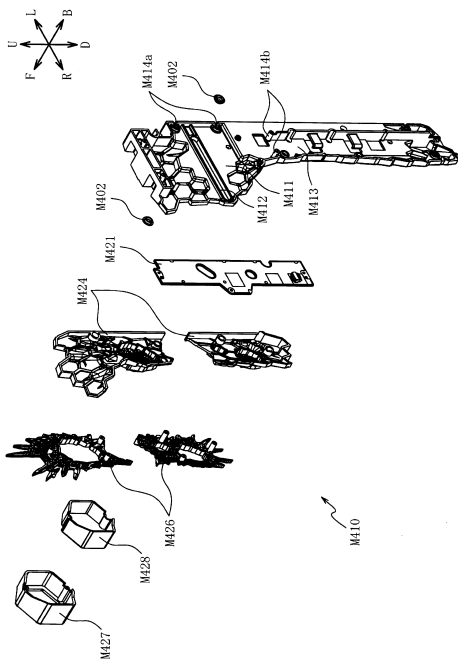
【 図 1 7 8 6 】



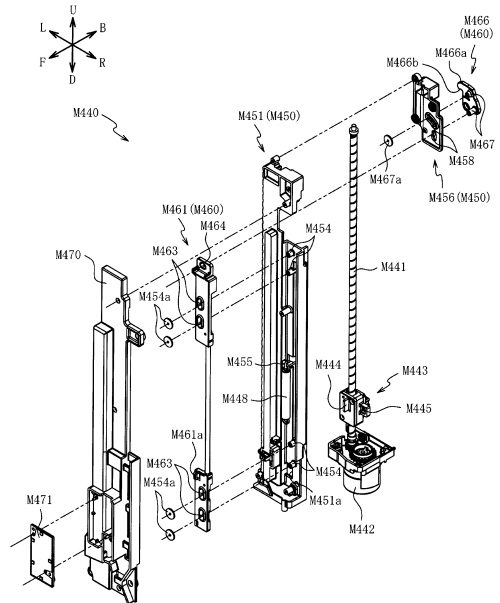
10

20

【 図 1 7 8 7 】



【 図 1 7 8 8 】

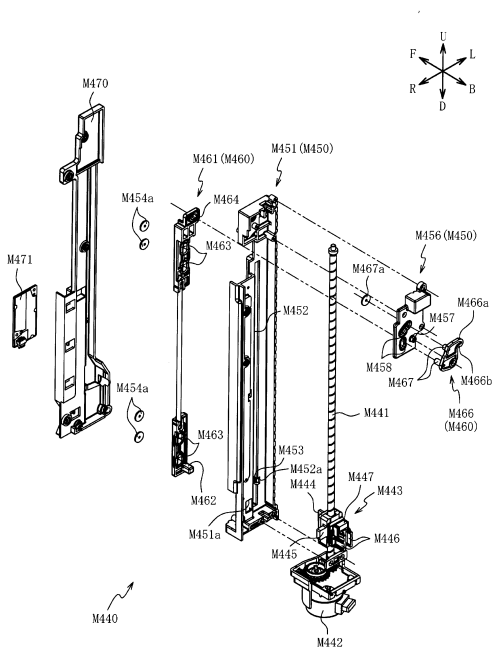


30

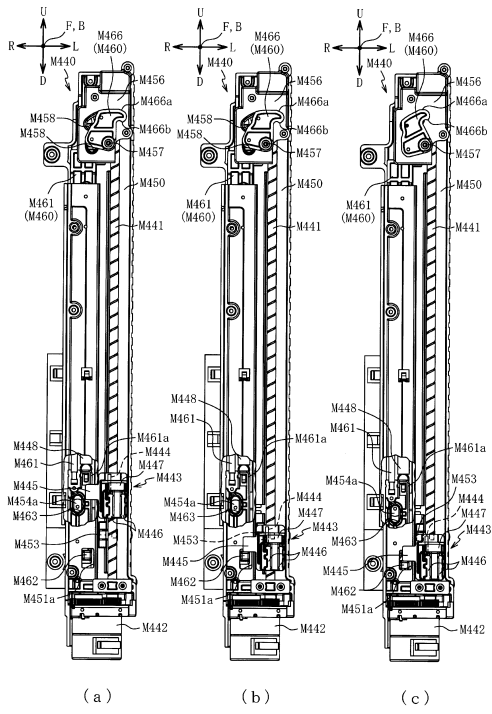
40

50

【 図 1 7 8 9 】



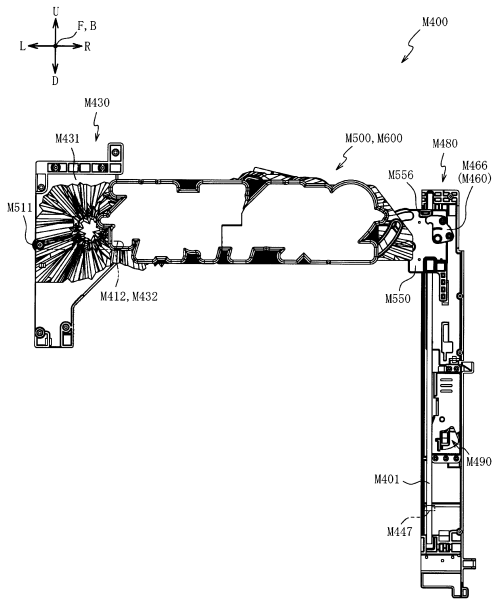
【 図 1 7 9 0 】



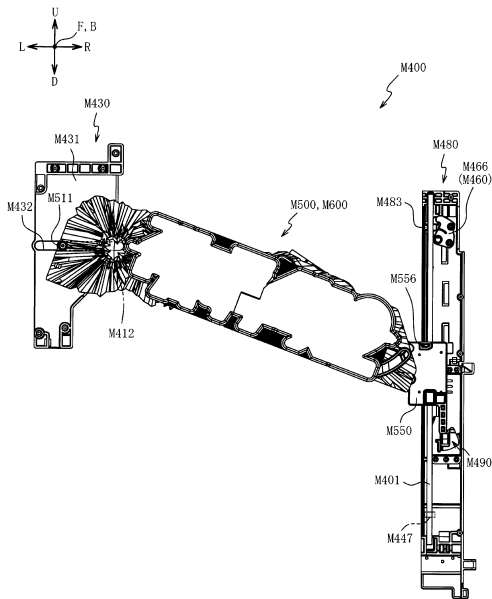
10

20

【 図 1 7 9 1 】



【 図 1 7 9 2 】

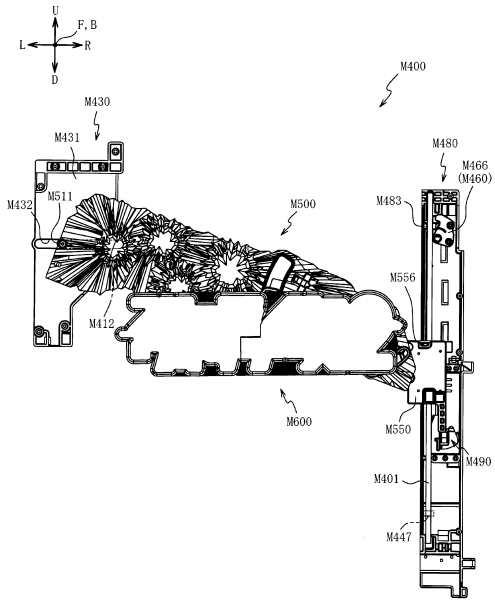


30

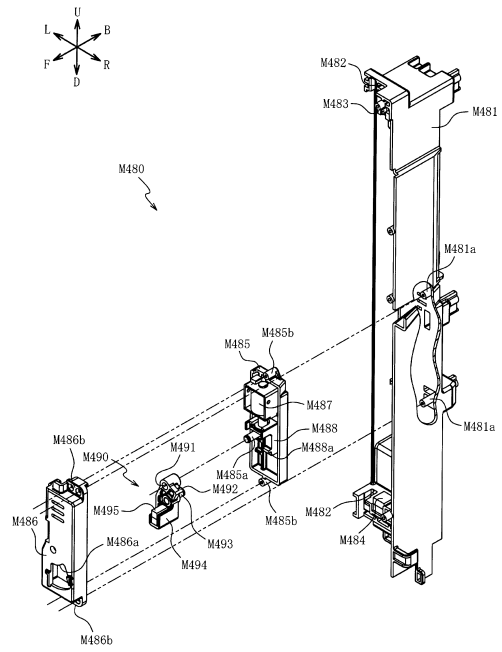
40

50

【 図 1 7 9 3 】



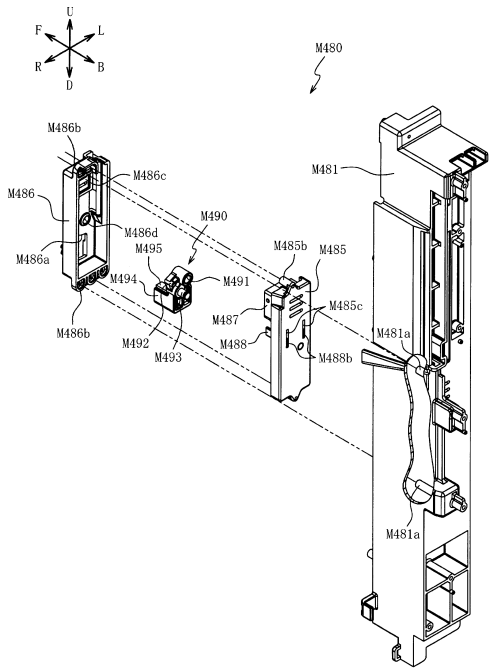
【 図 1 7 9 4 】



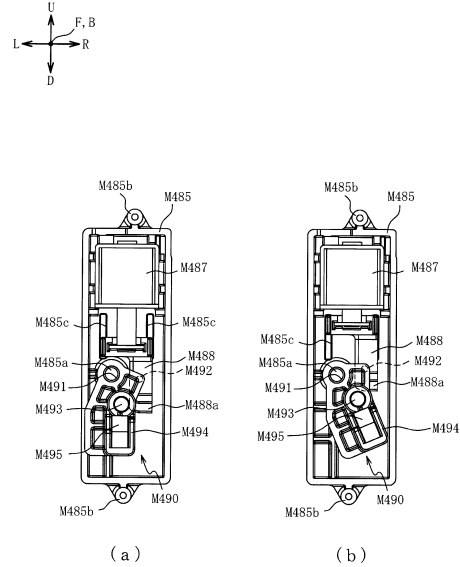
10

20

【 図 1 7 9 5 】



【 図 1 7 9 6 】

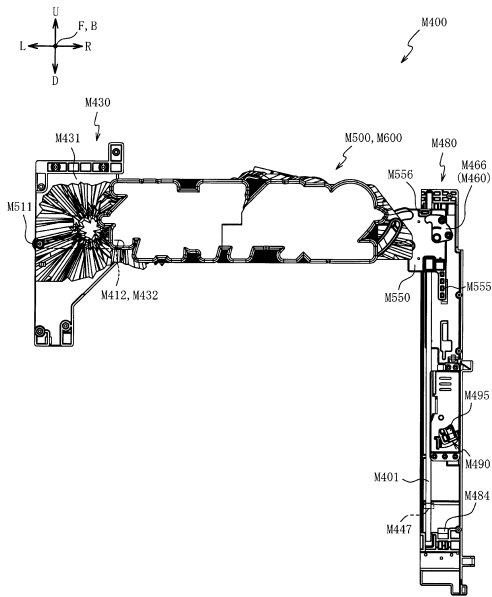


30

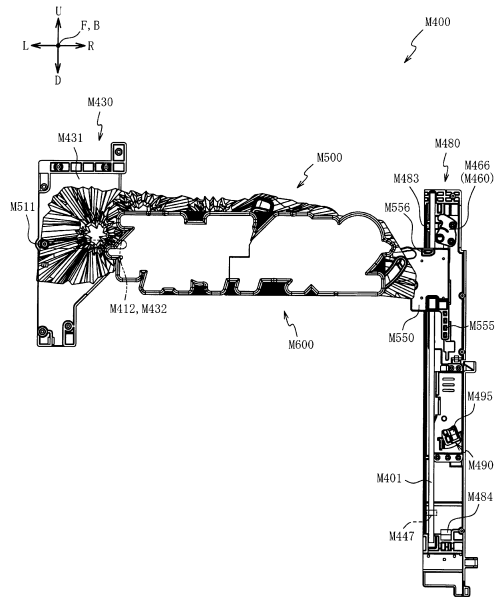
40

50

【図 1797】



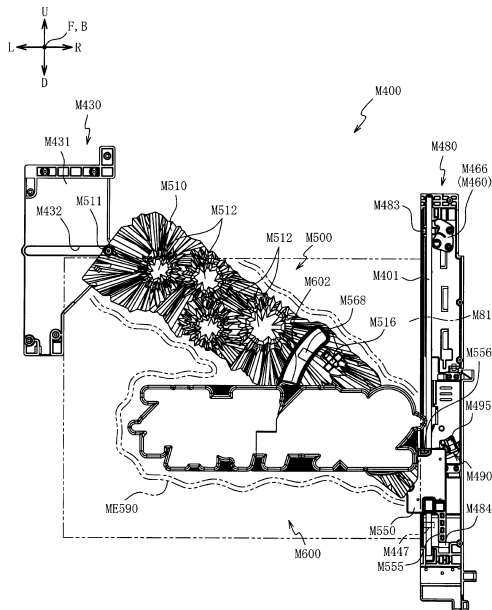
【図 1798】



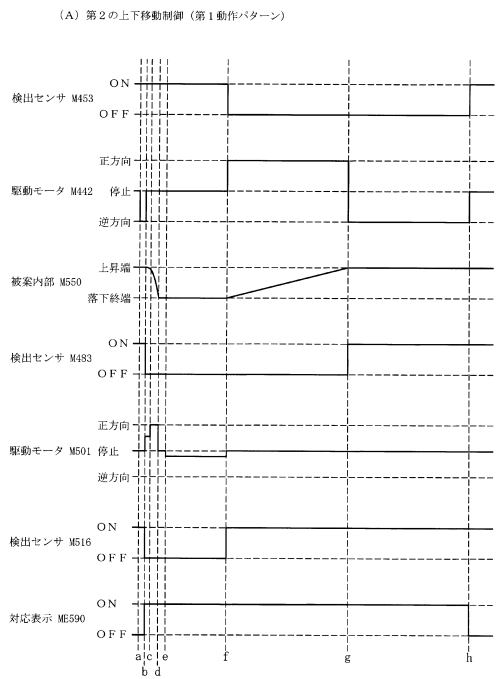
10

20

【図 1799】



【図 1800】

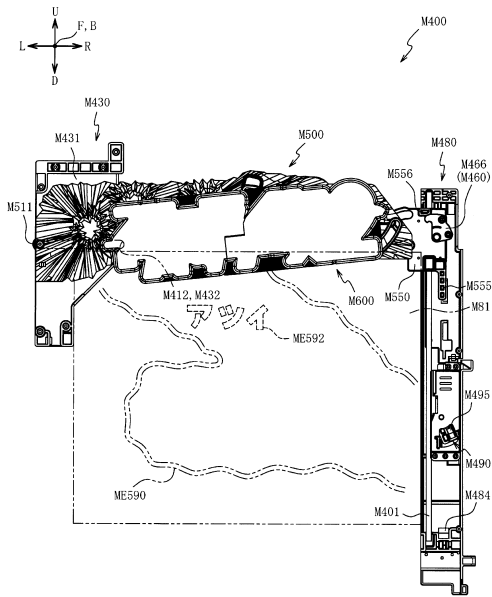


30

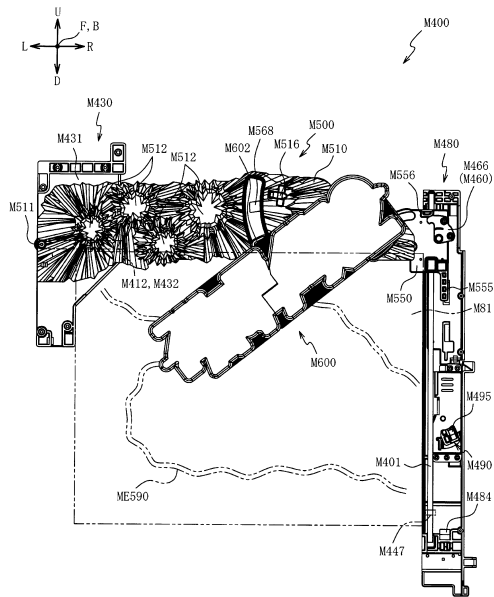
40

50

【 図 1 8 0 1 】



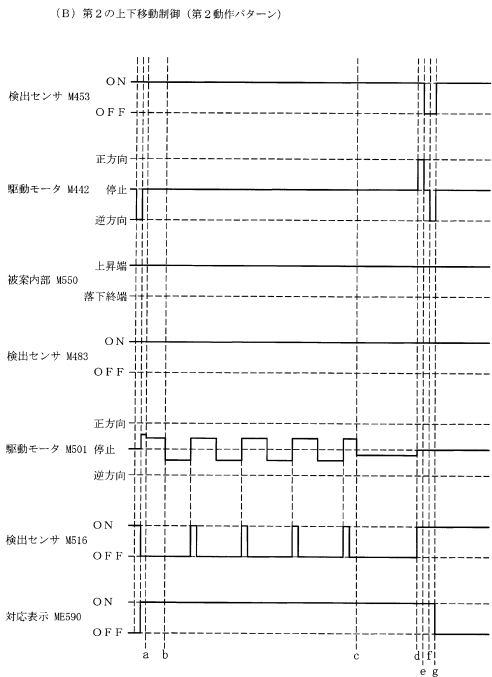
【 図 1 8 0 2 】



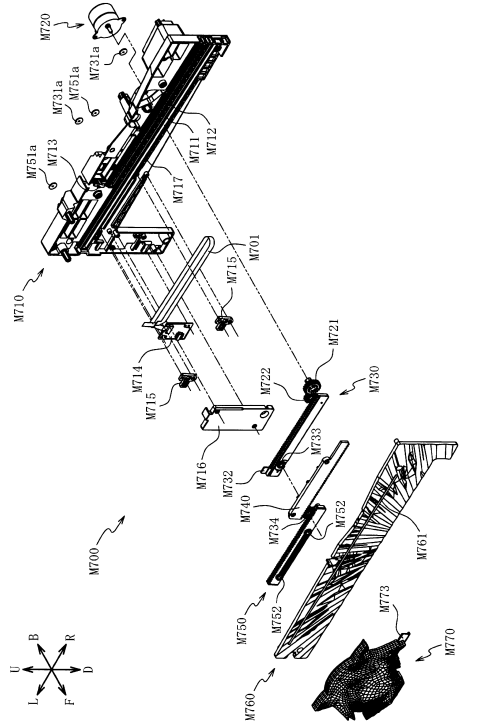
10

20

【 図 1 8 0 3 】



【 図 1 8 0 4 】

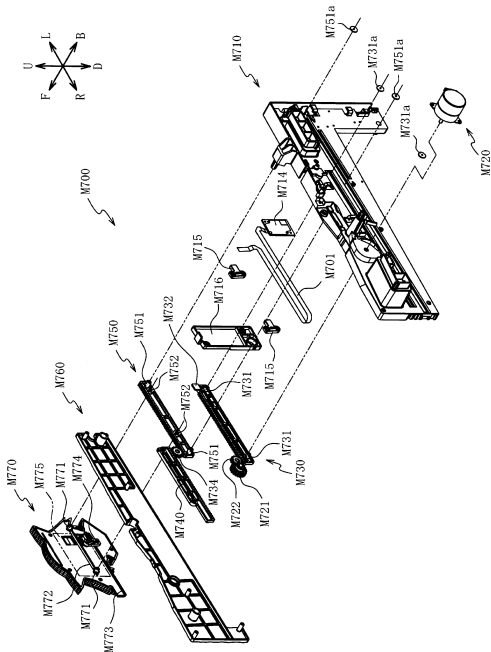


30

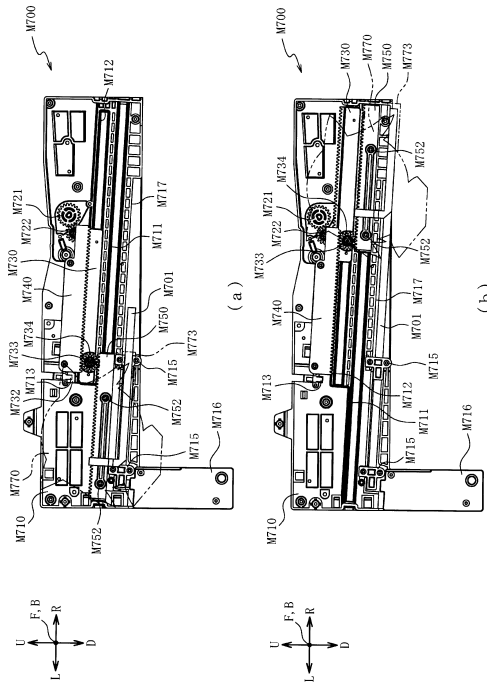
40

50

【 図 1 8 0 5 】



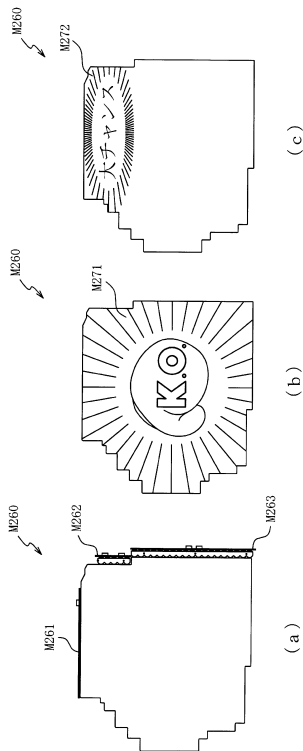
【 図 1 8 0 6 】



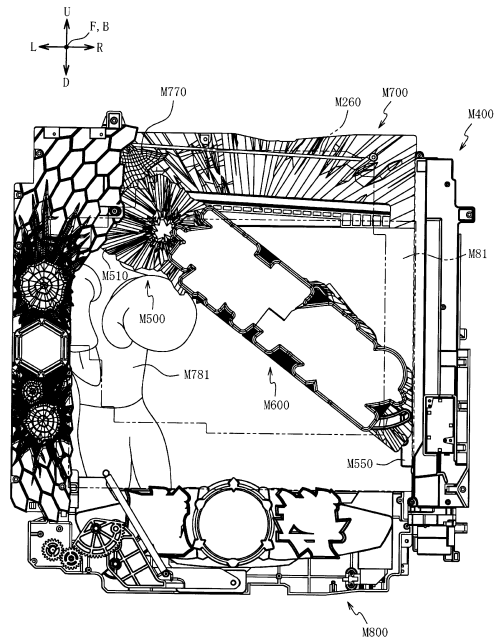
10

20

【 図 1 8 0 7 】



【 図 1 8 0 8 】



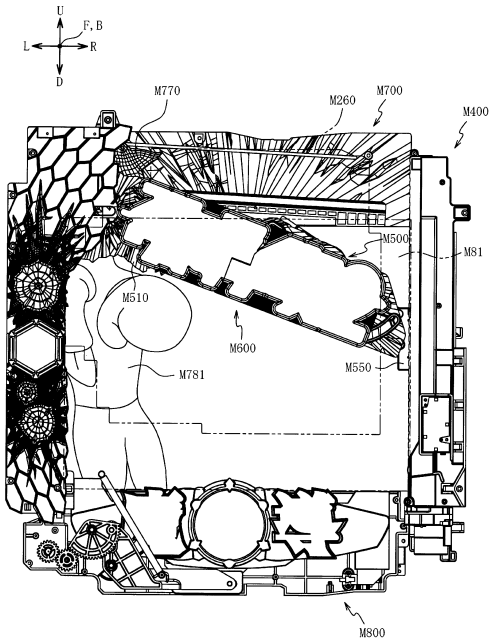
30

40

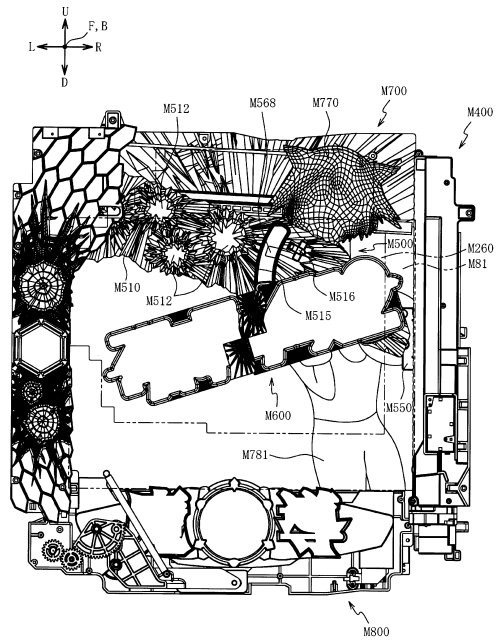
50



【 図 1 8 0 9 】



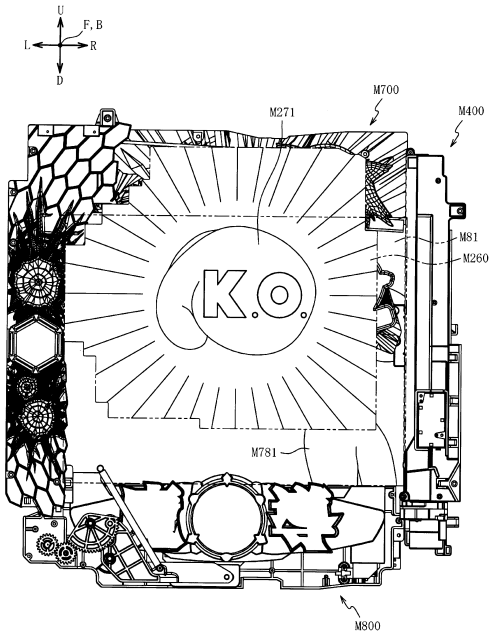
【 図 1 8 1 0 】



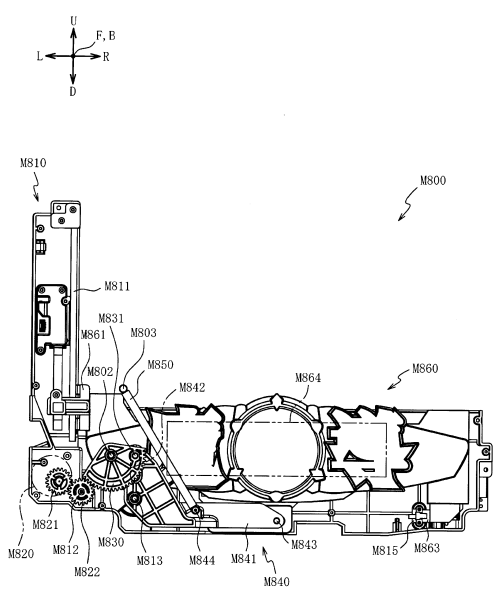
10

20

【 図 1 8 1 1 】



【 図 1 8 1 2 】

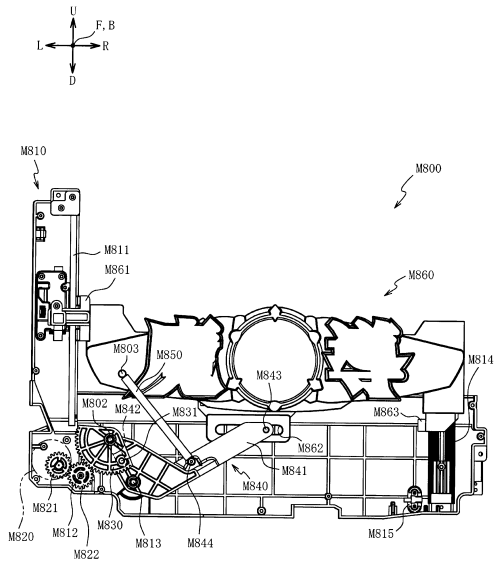


30

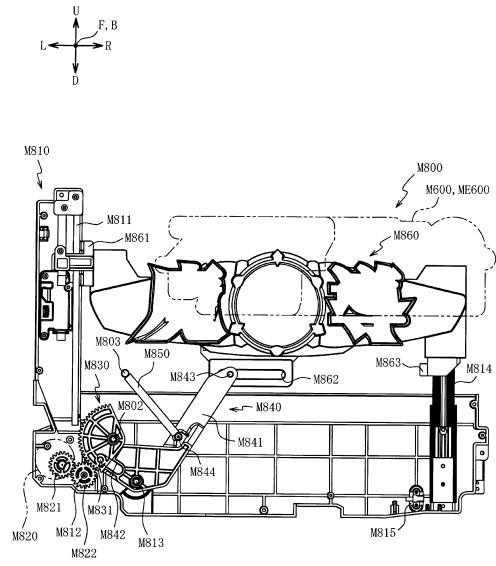
40

50

【 図 1 8 1 3 】



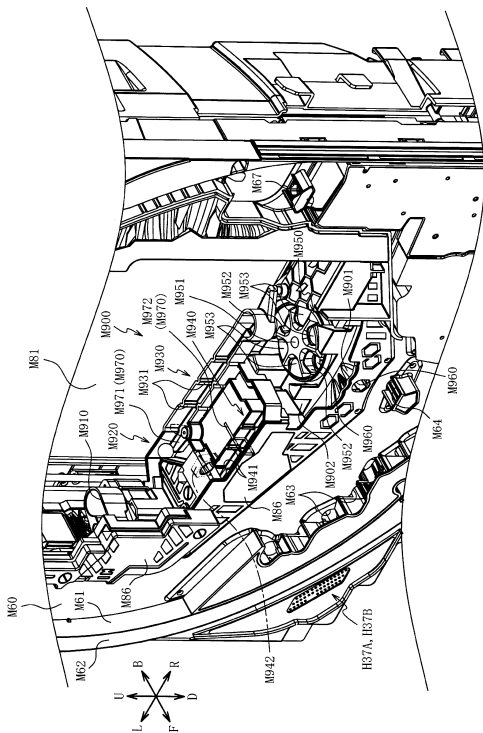
【 図 1 8 1 4 】



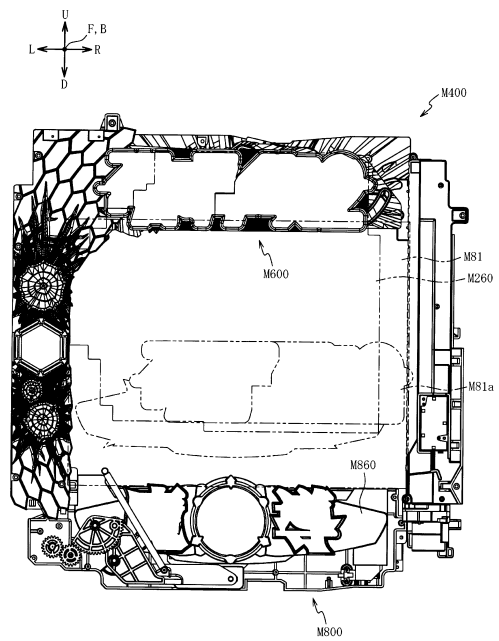
10

20

【 図 1 8 1 5 】



【 図 1 8 1 6 】

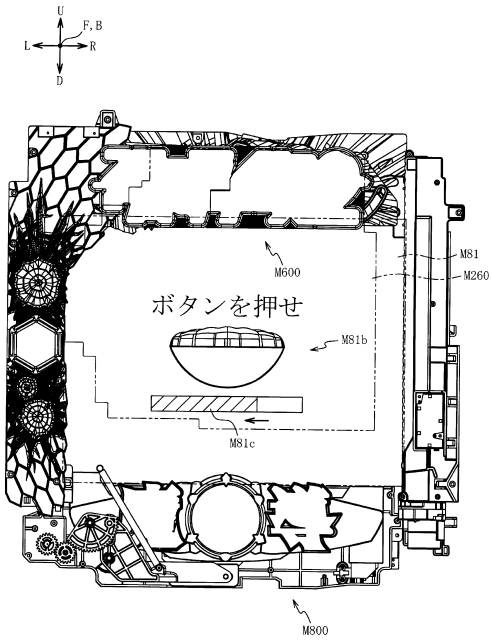


30

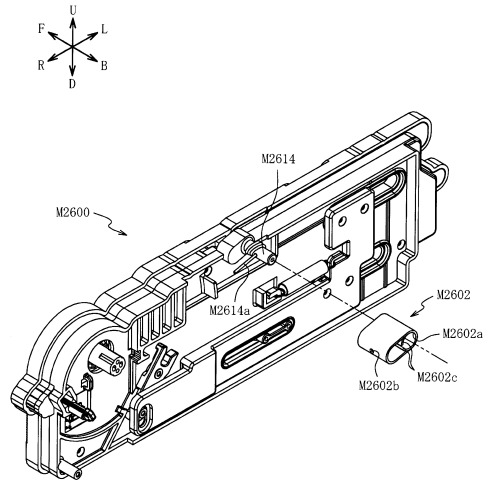
40

50

【 図 1 8 1 7 】



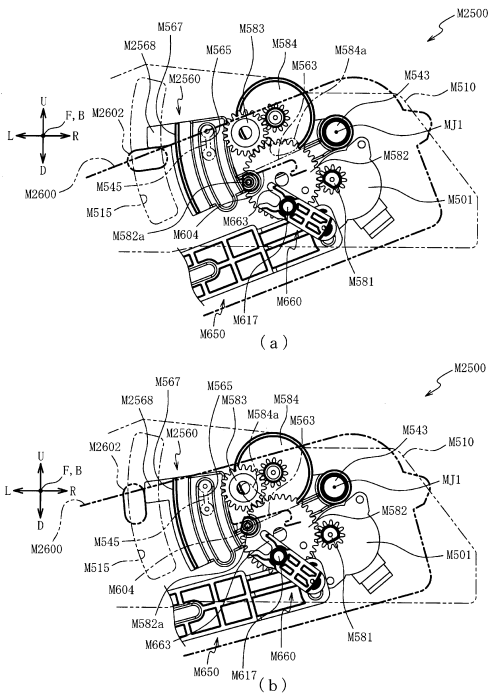
【 図 1 8 1 8 】



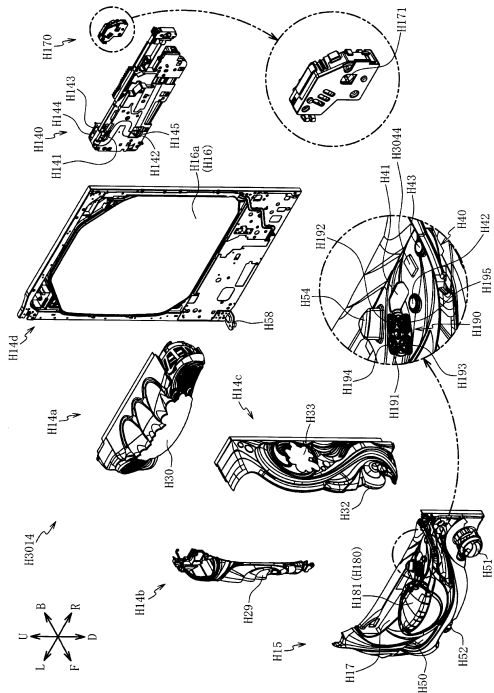
10

20

【 図 1 8 1 9 】



【 図 1 8 2 0 】

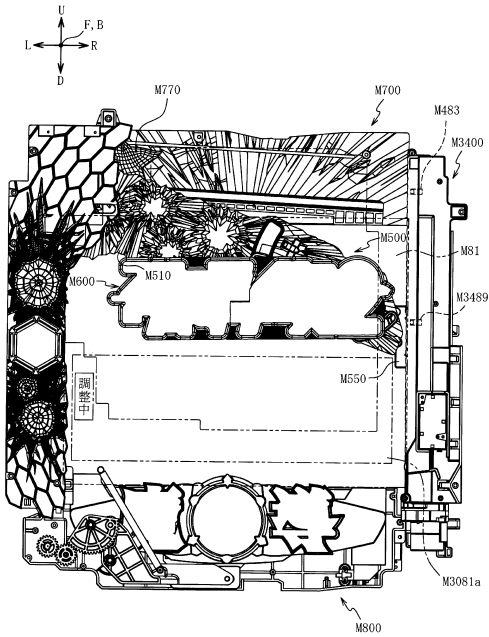


30

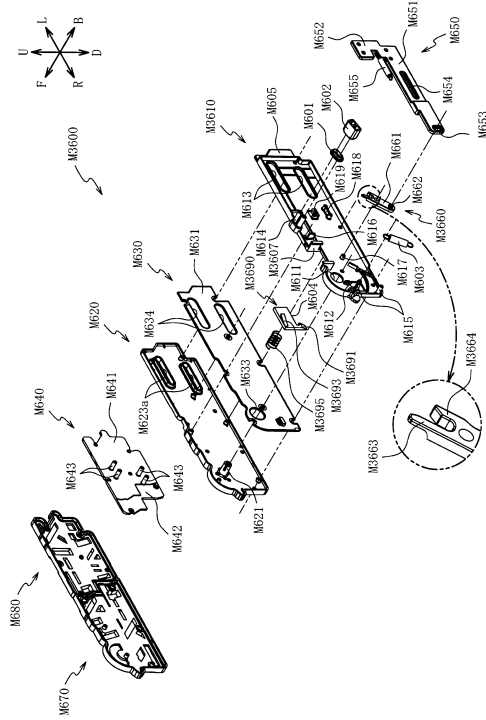
40

50

【 図 1 8 2 1 】



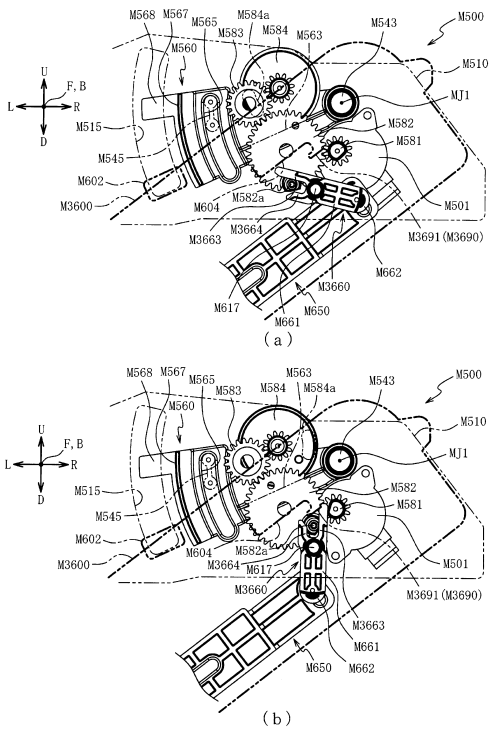
【 図 1 8 2 2 】



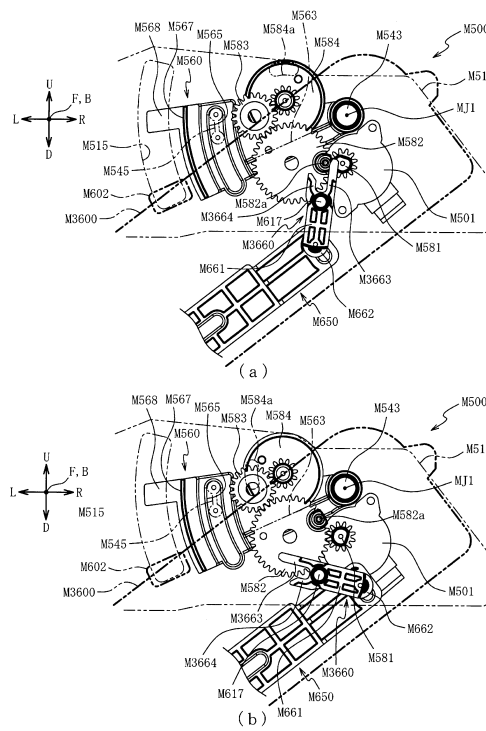
10

20

【 図 1 8 2 3 】



【 図 1 8 2 4 】

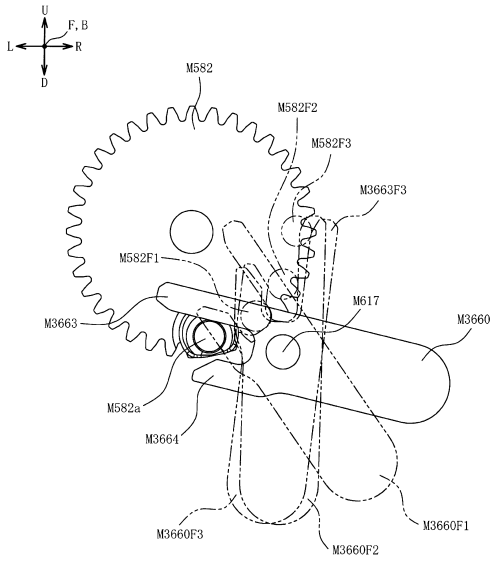


30

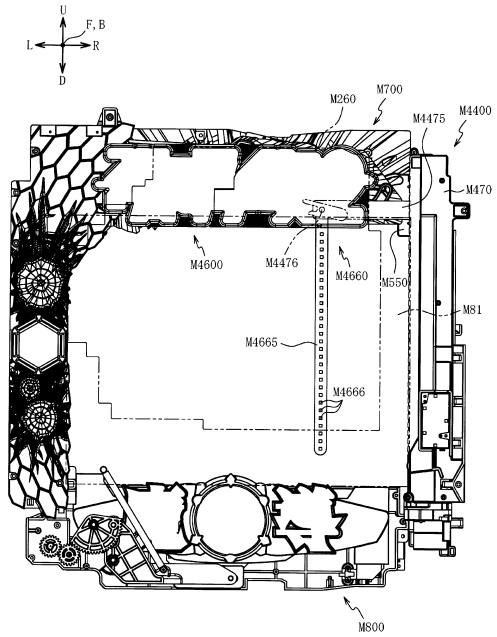
40

50

【 図 1 8 2 5 】



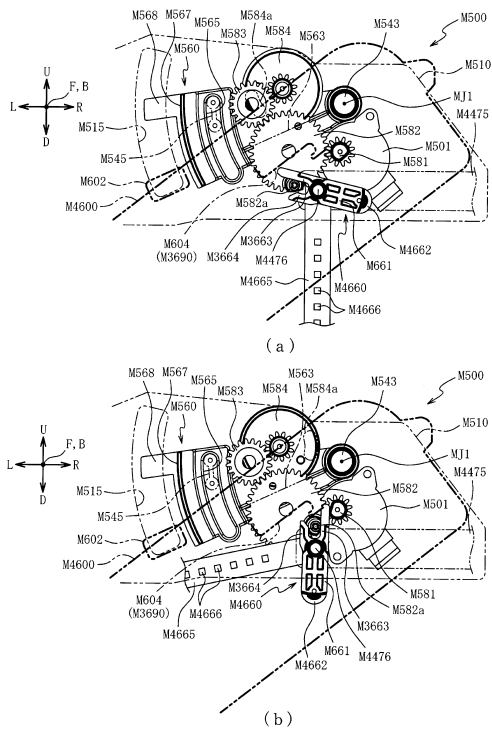
【 図 1 8 2 6 】



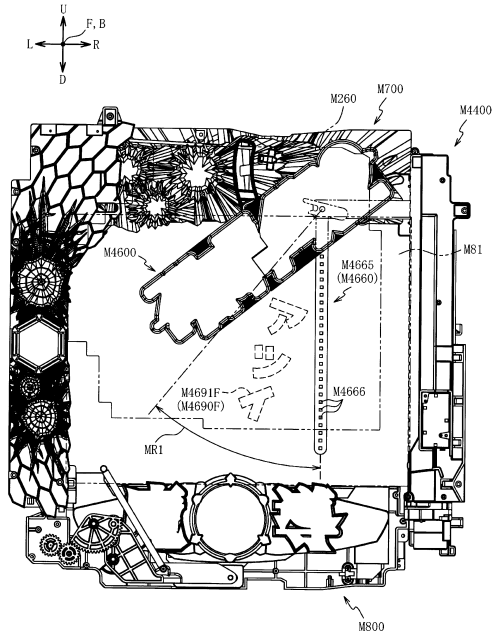
10

20

【 図 1 8 2 7 】



【 図 1 8 2 8 】

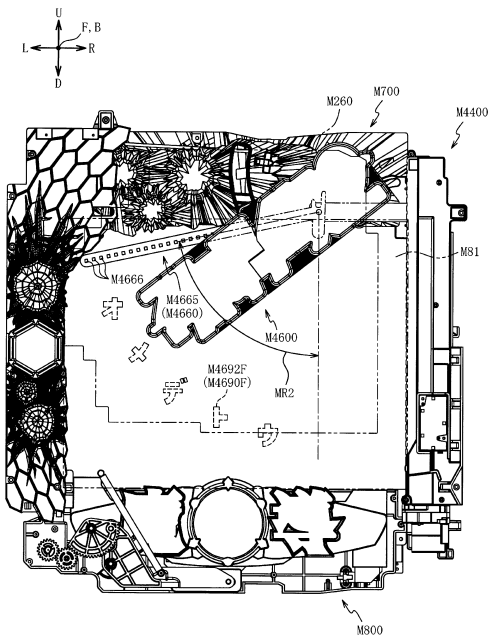


30

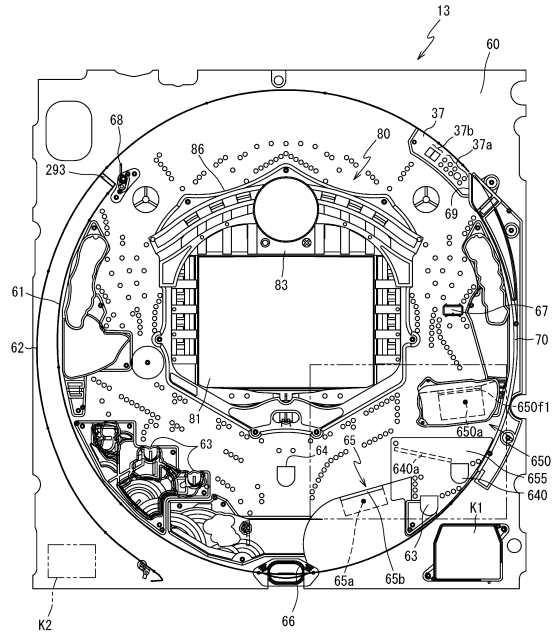
40

50

【 図 1 8 2 9 】



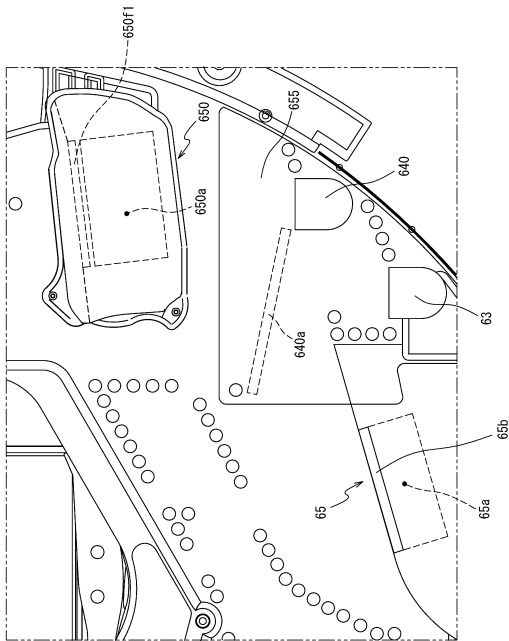
【 図 1 8 3 0 】



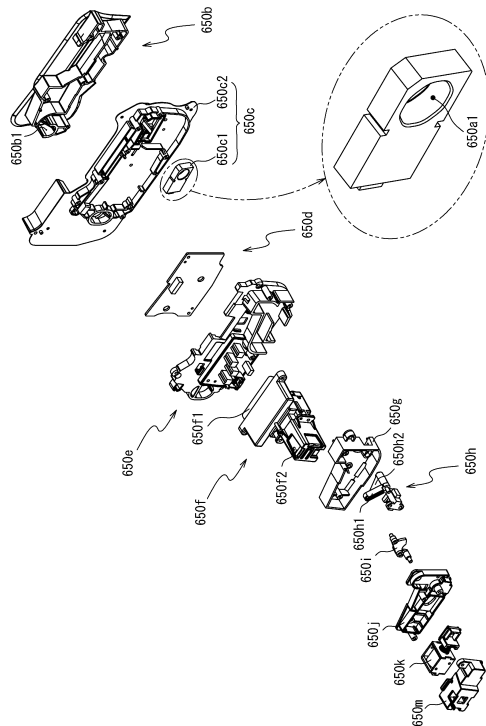
10

20

【 図 1 8 3 1 】



【 図 1 8 3 2 】

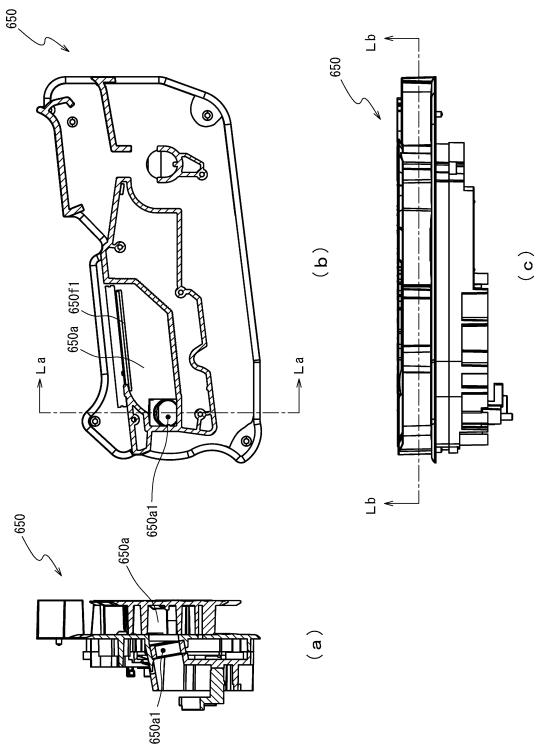


30

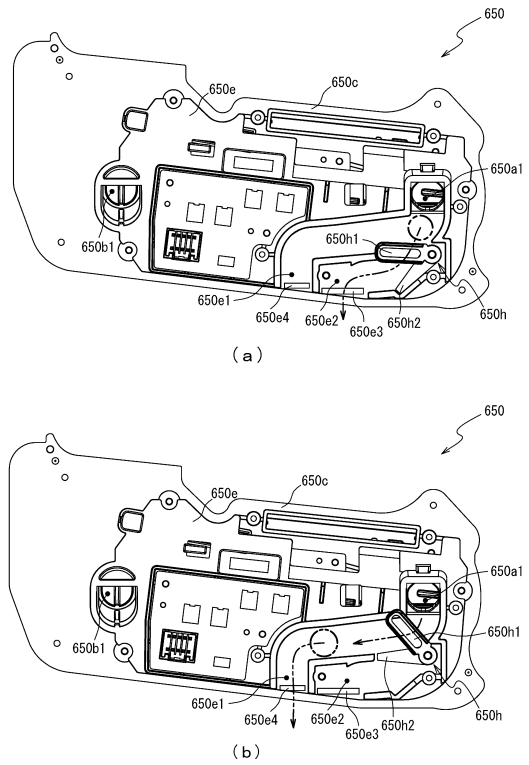
40

50

【 図 1 8 3 3 】



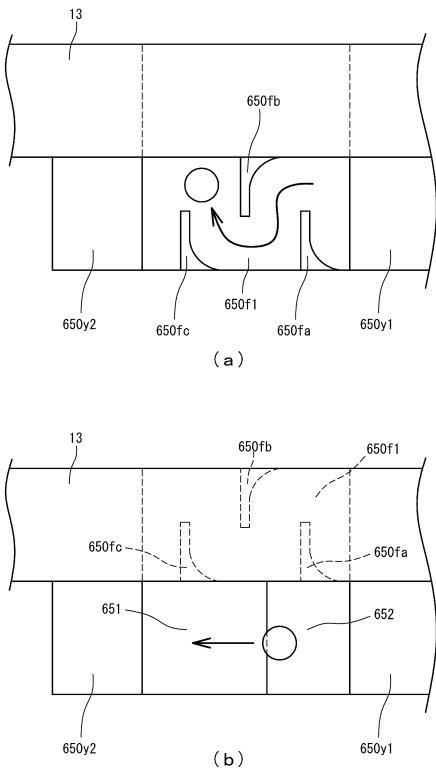
【 図 1 8 3 4 】



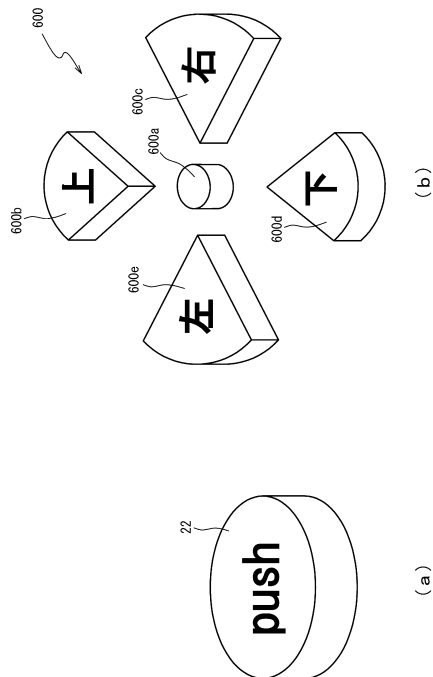
10

20

【 図 1 8 3 5 】



【 図 1 8 3 6 】

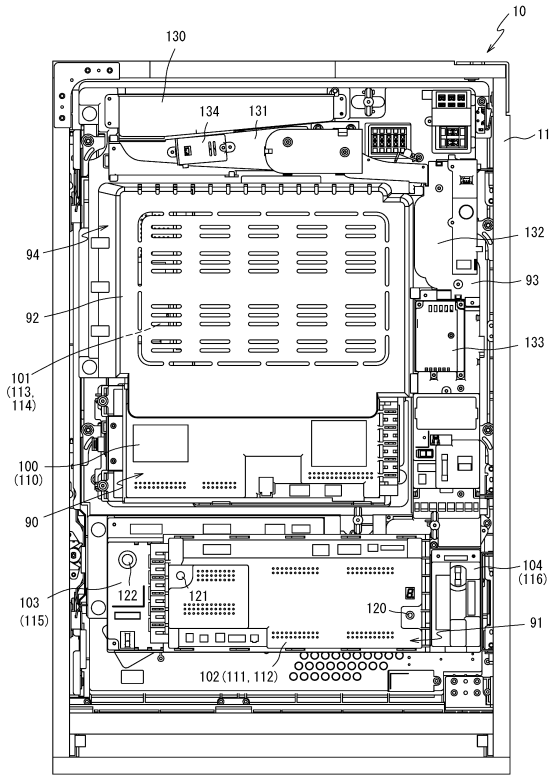


30

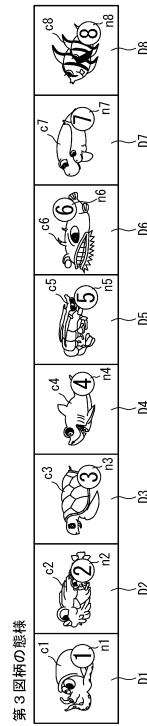
40

50

【図 1837】



【図 1838】

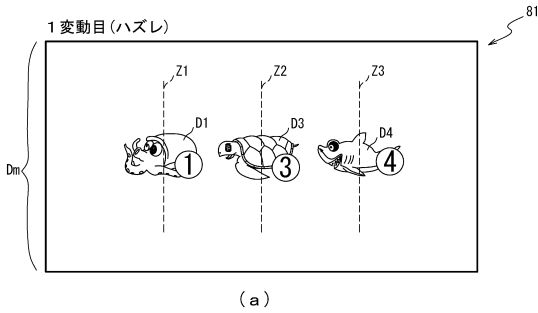


10

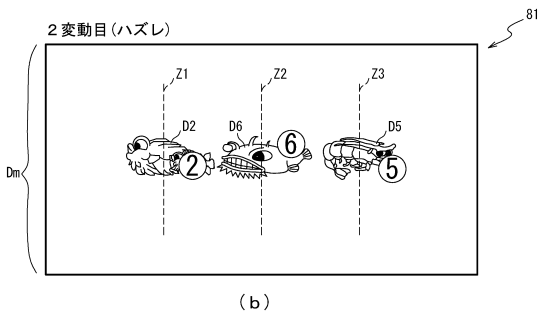
20

【図 1839】

通常の左図柄の表示パターン

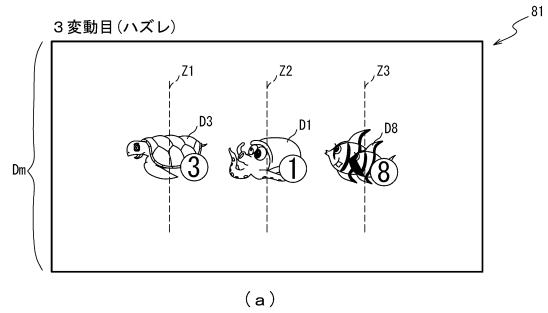


(a)

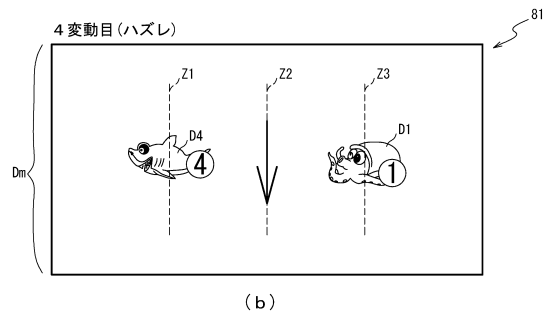


(b)

【図 1840】



(a)



(b)

30

40

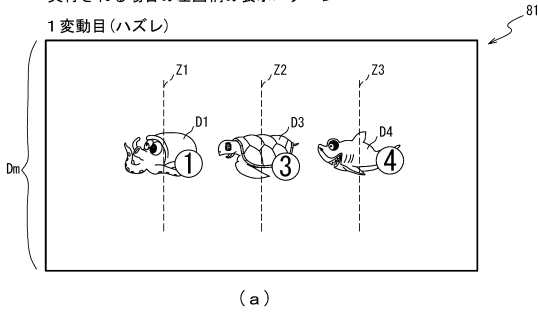
50



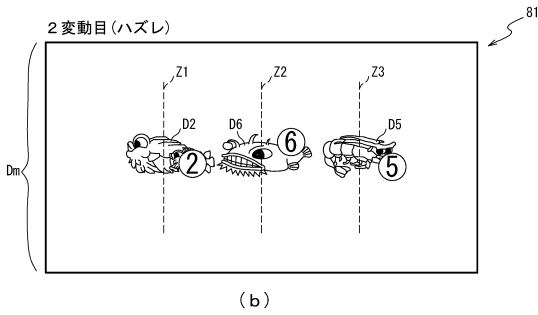
【 図 1 8 4 1 】

4変動目がスーパーリーチ変動であり、同一図柄停止演出が実行される場合の左図柄の表示パターン

1変動目(ハズレ)

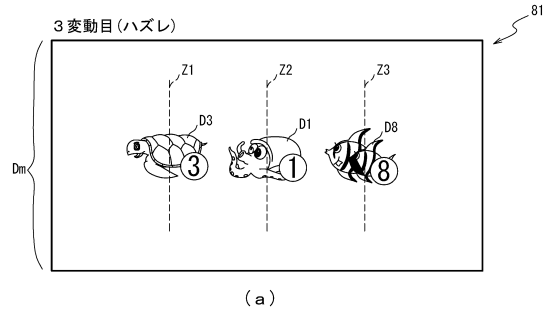


2変動目(ハズレ)

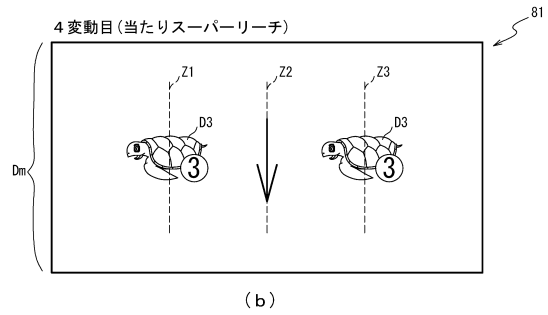


【 図 1 8 4 2 】

3変動目(ハズレ)



4変動目(当たりスーパーリーチ)

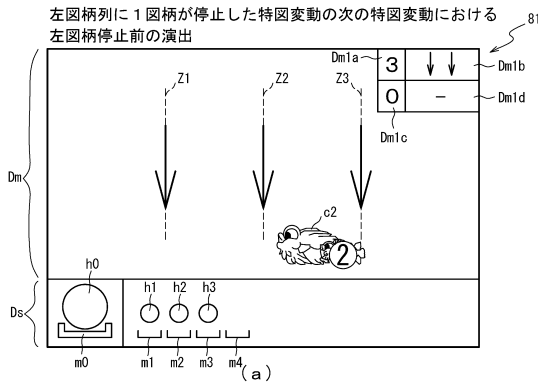


10

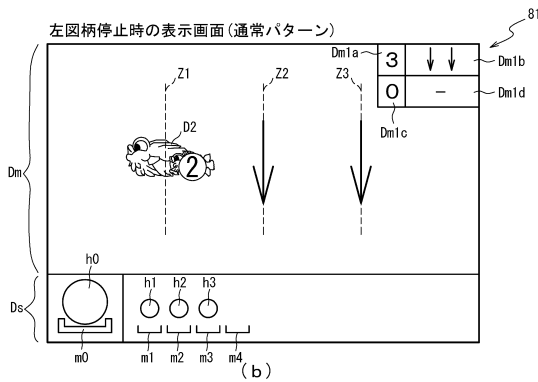
20

【 図 1 8 4 3 】

左図柄列に1図柄が停止した特図変動の次の特図変動における左図柄停止前の演出

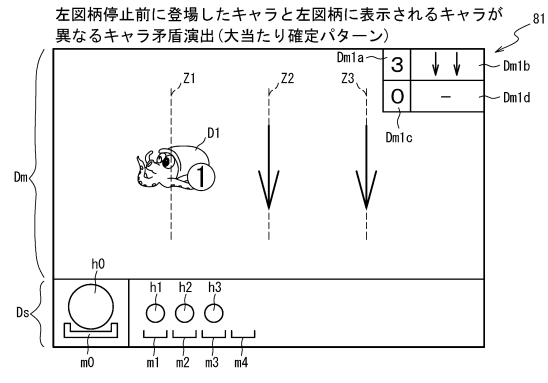


左図柄停止時の表示画面(通常パターン)



【 図 1 8 4 4 】

左図柄停止前に登場したキャラと左図柄に表示されるキャラが異なるキャラ矛盾演出(大当たり確定パターン)

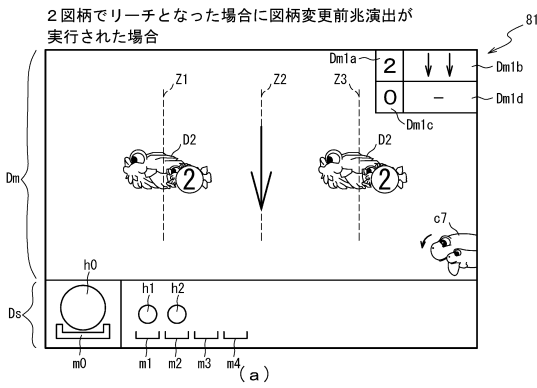


30

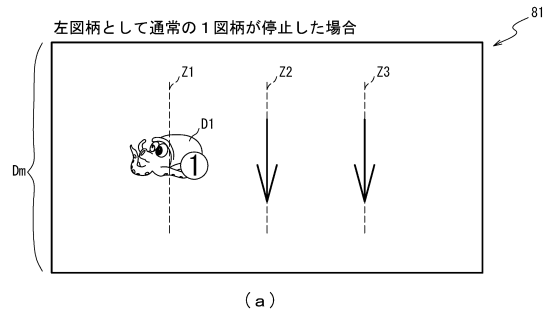
40

50

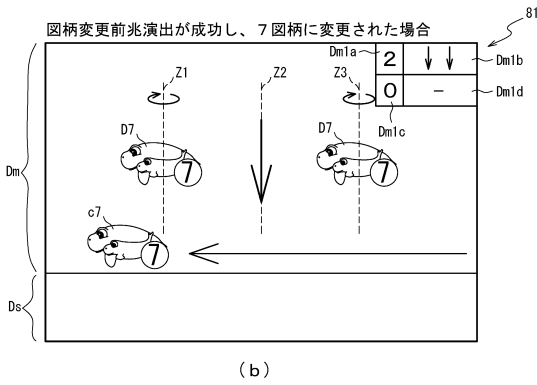
【図 1845】



【図 1846】

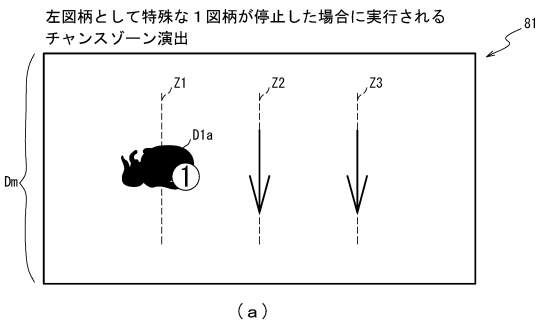


10

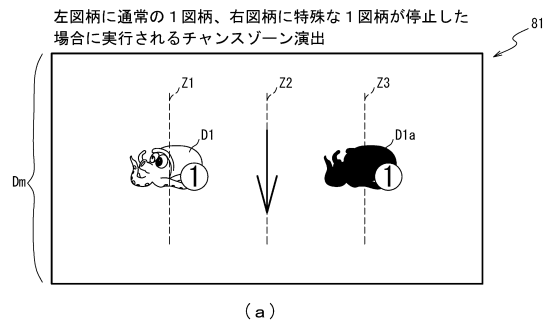


20

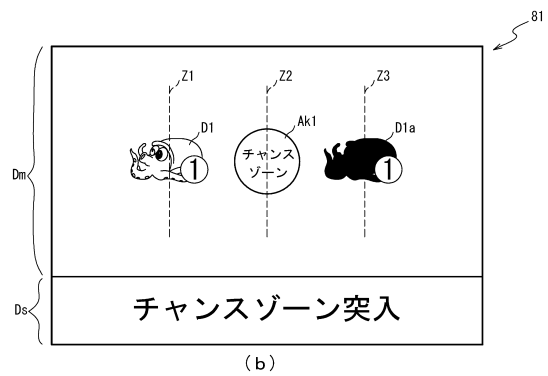
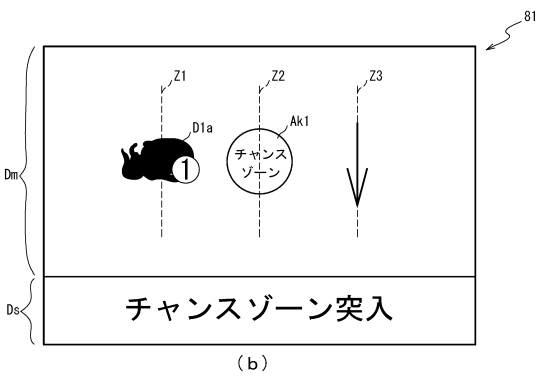
【図 1847】



【図 1848】



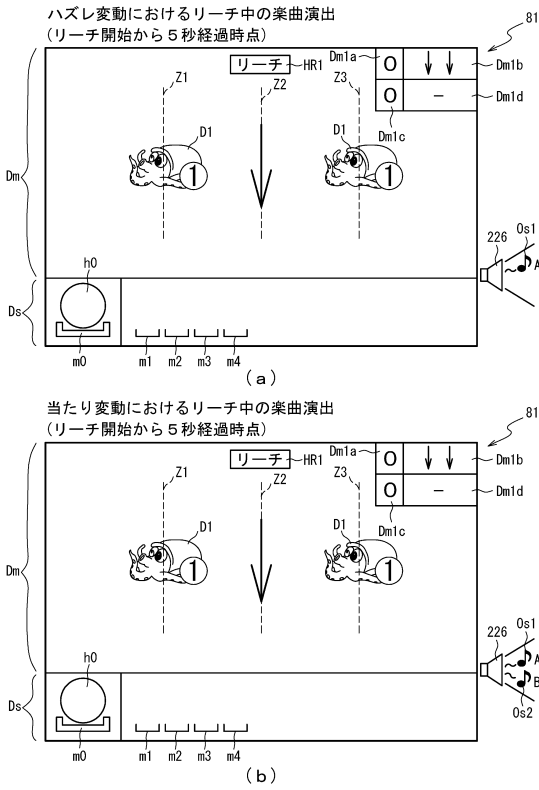
30



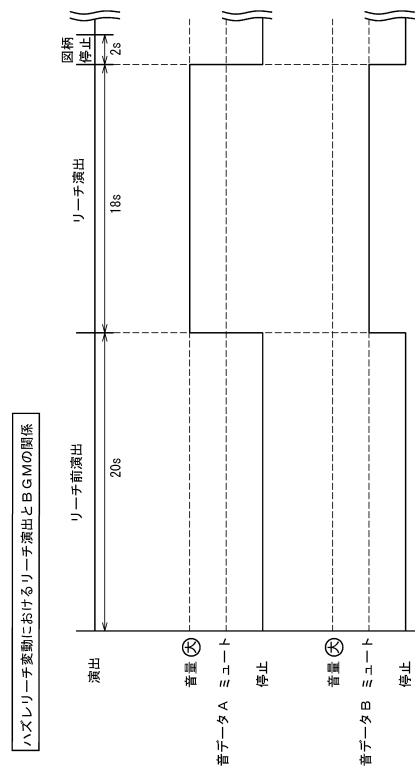
40

50

【 図 1 8 4 9 】



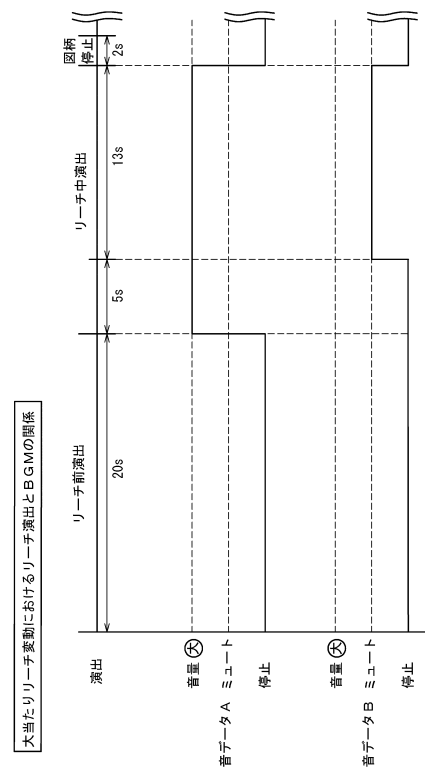
【 図 1 8 5 0 】



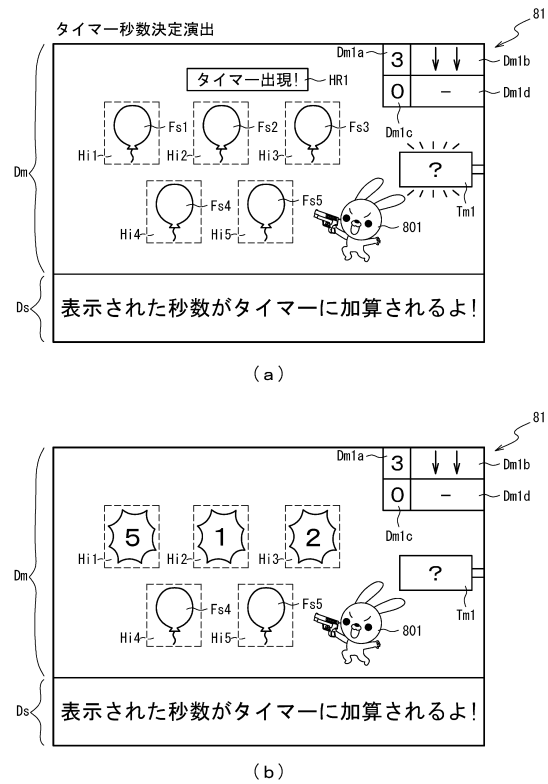
10

20

【 図 1 8 5 1 】



【 図 1 8 5 2 】

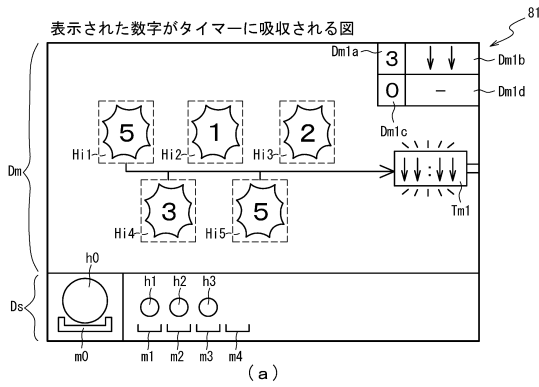


30

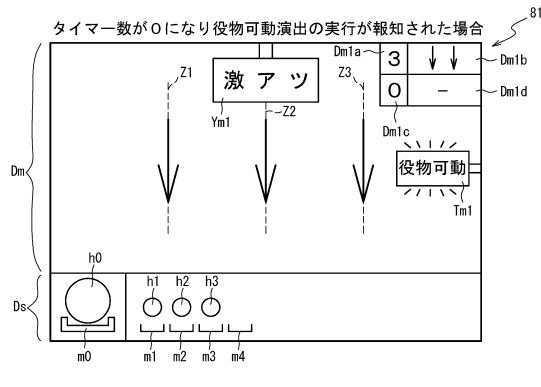
40

50

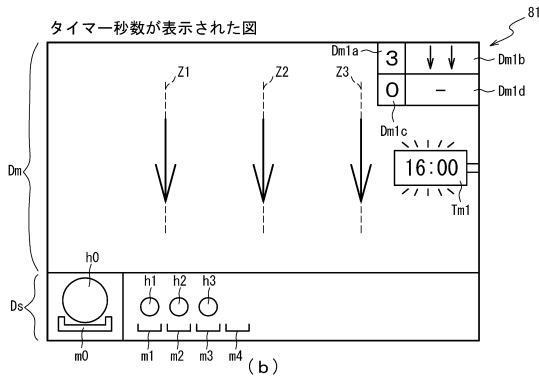
【 図 1 8 5 3 】



【 図 1 8 5 4 】

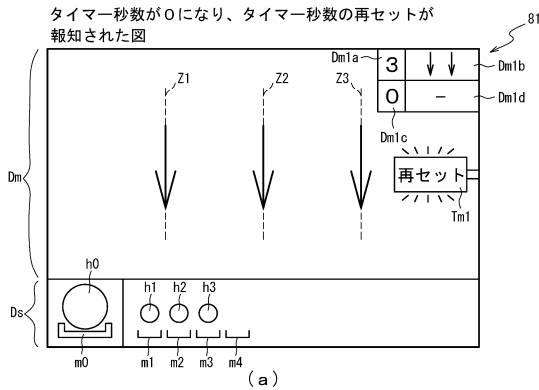


10

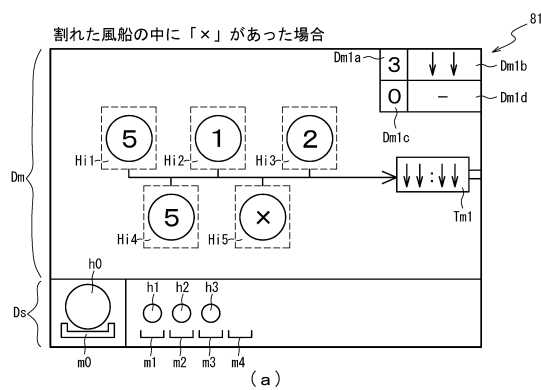


20

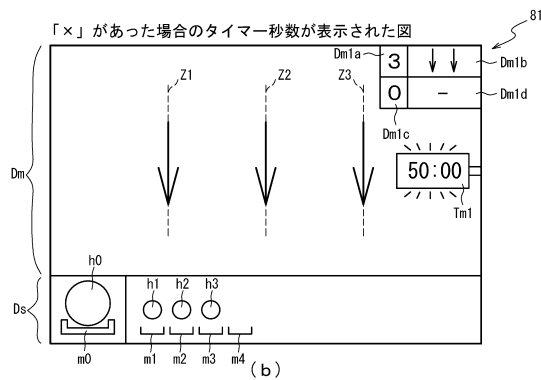
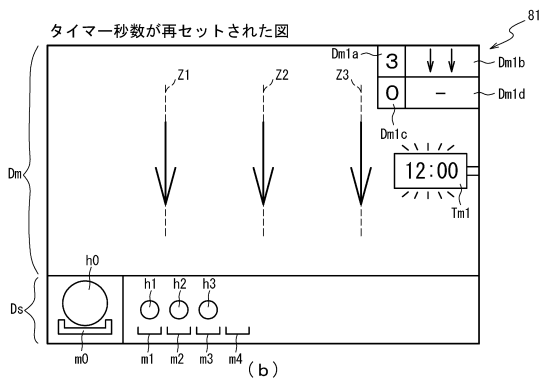
【 図 1 8 5 5 】



【 図 1 8 5 6 】



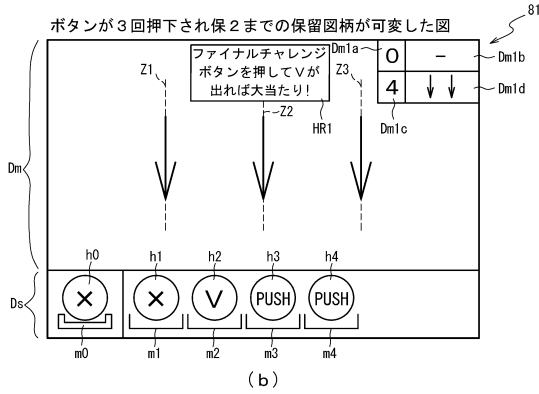
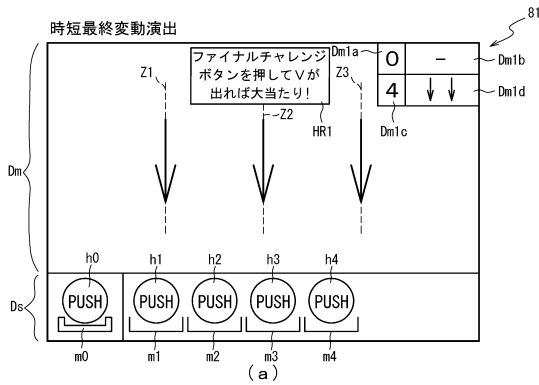
30



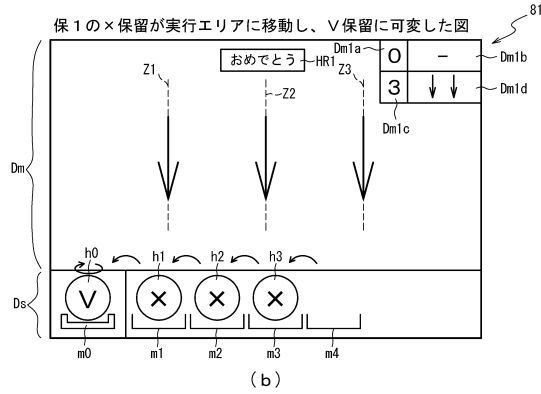
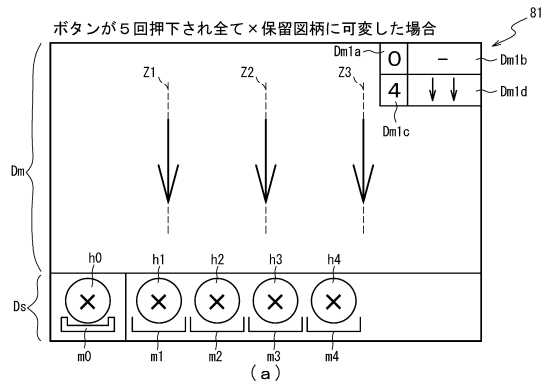
40

50

【 図 1 8 5 7 】



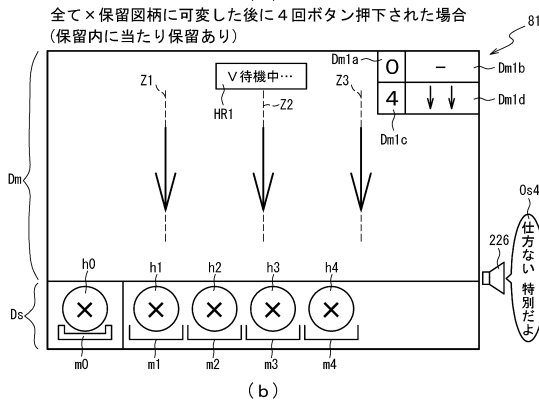
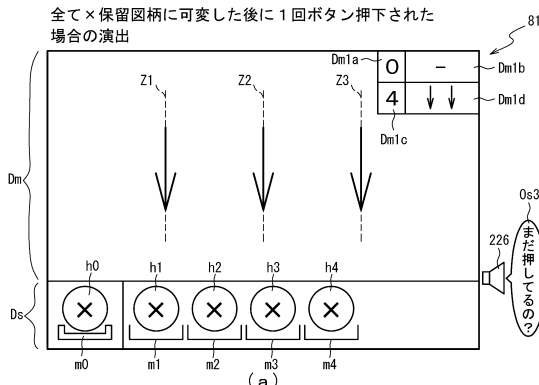
【 図 1 8 5 8 】



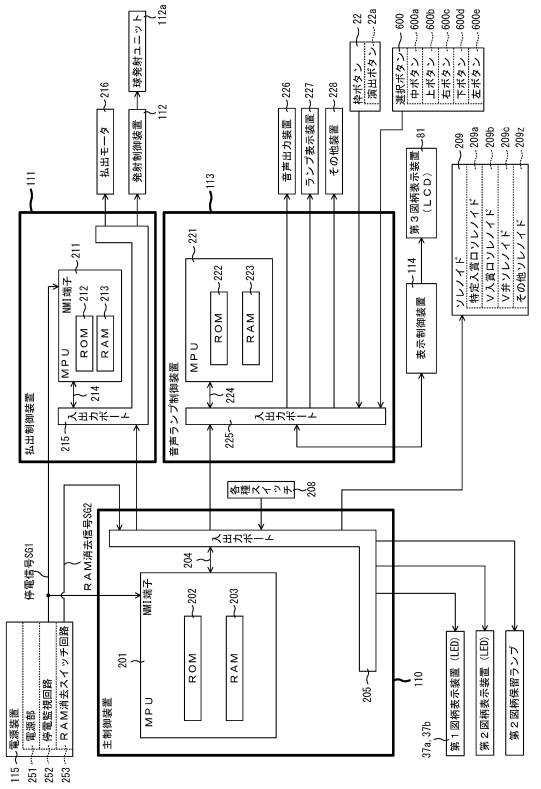
10

20

【 図 1 8 5 9 】



【 図 1 8 6 0 】

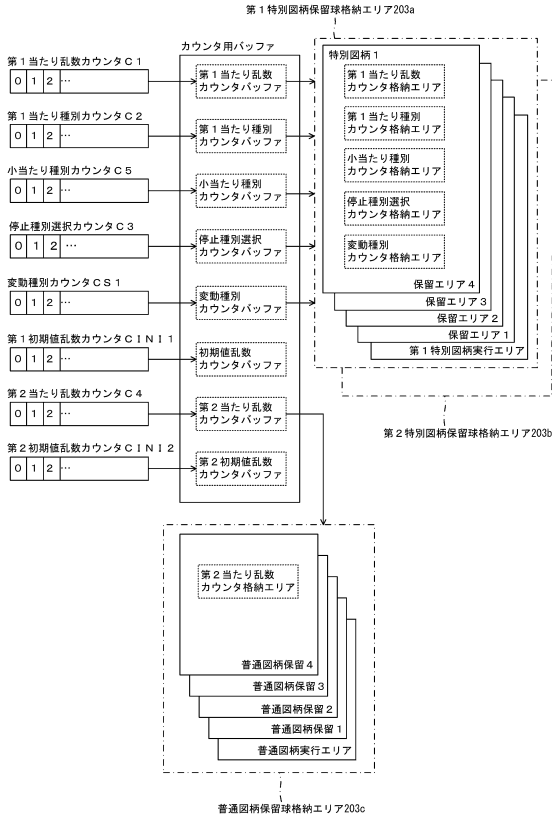


30

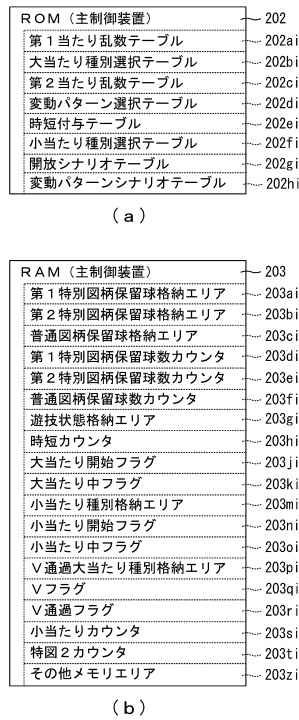
40

50

【 図 1 8 6 1 】



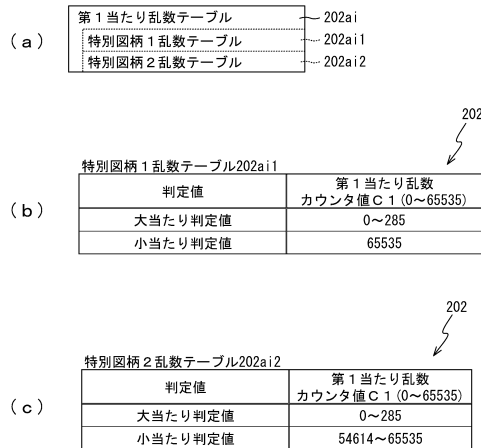
【 図 1 8 6 2 】



10

20

【 図 1 8 6 3 】



【 図 1 8 6 4 】

大当たり種別選択テーブル202bi

特別図柄種別	大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値C2 (0~99)
特図1	大当たりA (3R時短254回大当たり)	0~4
	大当たりB (3R時短1回大当たり)	5~99
特図2	大当たりC (1OR時短10回大当たり)	0~19
	大当たりD (3R時短10回大当たり)	20~99

(a)

時短付与テーブル202ei

大当たり種別	時短付与内容 (回数)		
	時短カウンタ 203hi	小当たりカウンタ 203si	特図2カウンタ 203ti
大当たりA (3R)	270	1	254
大当たりB (3R)	10	1	1
大当たりC (1OR)	20	1	10
大当たりD (3R)	20	1	10

(b)

30

40

50

【 図 1 8 6 5 】

小当たり種別選択テーブル202fi

特別図柄種別	小当たり種別	小当たり種別カウンタ値CS5 (0~99)
特図1	小当たりA (V通過なし)	0~99
	小当たりB (V通過時大当たりC)	0~19
特図2	小当たりC (V通過時大当たりD)	20~99

202

【 図 1 8 6 6 】

変動パターン選択テーブル	202di
通常用変動パターンテーブル	202di1
時短用変動パターンテーブル	202di2
時短最終変動パターンテーブル	202di3

(a)

通常用変動パターンテーブル202di1

特別図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
特図1	外れ	外れ(7秒)	0~139
		ガセ外れ(20秒)	140~149
		ノーマルリーチ各種(40秒)	150~179
	大当たり	スーパーリーチ(80秒)	180~198
		ノーマルリーチ各種(40秒)	0~29
		スーパーリーチ(80秒)	30~189
小当たり	スペシャルリーチ(140秒)	190~198	
	長小当たり(90秒)	0~198	
特図2	外れ	外れ(20秒)	0~198
	大当たり小当たり	当たり(20秒)	0~198

(b)

10

20

【 図 1 8 6 7 】

時短用変動パターンテーブル202di2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
特図1	外れ	超短外れ(0.5秒)	0~198
	大当たり	短大当たり(2秒)	0~198
	小当たり	長小当たり(90秒)	0~198
特図2	外れ	短外れ(1秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0~198
大当たり	超短大当たり(1秒)	0~198	

(a)

時短最終変動パターンテーブル202di3

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動種別カウンタCS1 (0~198)
特図2	外れ	外れ(30秒)	0~198
	小当たり	超短小当たり(1秒)	0~99
		小当たり(20秒)	100~198
大当たり	大当たり(20秒)	0~198	

(b)

【 図 1 8 6 8 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222ai
キャラ矛盾演出設定テーブル	222bi
チャンスゾーン演出設定テーブル	222ci
タイマー演出設定テーブル	222di
タイマー内容設定テーブル	222ei
リセット用報知態様設定テーブル	222fi
楽曲演出設定テーブル	222gi
図柄変更演出設定テーブル	222hi
ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル	222ji
図柄態様決定テーブル	222ji
演出用キャラ決定テーブル	222ki
楽曲演出シナリオテーブル	222li
秒数決定演出シナリオテーブル	222mi

30

40

50

【 図 1 8 6 9 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223ai
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223bi
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223ci
変動開始フラグ	223di
停止種別選択フラグ	223ei
第 1 演出カウンタ	223fi
第 2 演出カウンタ	223gi
従遊技状態格納エリア	223hi
時短情報更新エリア	223ii
SW有効時間カウンタ	223ji
遊技環境格納エリア	223ki
ファイナルチャレンジ実行中フラグ	223li
図柄カウンタ	223mi
図柄情報格納エリア	223ni
タイマー演出実行フラグ	223oi
楽曲演出実行フラグ	223pi
ボタン押下フラグ	223qi
シナリオカウンタ	223ri
図柄変更フラグ	223si
押下回数カウンタ	223ti
演出情報格納エリア	223ui
再セットフラグ	223vi
保留図柄情報格納エリア	223wi
V 態様表示フラグ	223xi
左停止フラグ	223yi
秒数決定演出実行フラグ	223aa
演出実行カウンタ	223abi
右打ちフラグ	223aci
チャンスゾーン演出実行フラグ	223adi
その他メモリエリア	223zi

【 図 1 8 7 0 】

変動パターン選択テーブル	222ai
通常用変動パターン選択テーブル	222ai1
時短用変動パターン選択テーブル	222ai2
ファイナルチャレンジ用 変動パターン選択テーブル	222ai3

10

20

【 図 1 8 7 1 】

通常用変動パターン選択テーブル222ai1	抽選結果	変動パターン	第 1 演出カウンタ (0~99)	表示用変動パターン	同一図柄演出	役物演出	遊光効果		
	外れ	外れ	0~99	外れA	×	×	×		
	外れ	ガセ外れ ノーマルリーチ	0~99	ガセ外れA	×	×	×	×	
			0~39	外れノーマルリーチA	×	×	×	×	
			40~99	外れノーマルリーチB	×	×	×	×	
			0~29	外れスーパーリーチA	○	○	×	×	×
			30~49	外れスーパーリーチB	×	×	×	×	×
			50~69	外れスーパーリーチC	×	×	×	×	×
	大当たり	スーパーリーチ	70~79	外れスーパーリーチD	×	×	×	×	
			80~89	外れスーパーリーチE	○	○	×	×	
			90~99	外れスーパーリーチF	×	×	×	×	
			0~39	当たりノーマルリーチA	×	×	×	×	
			40~89	当たりノーマルリーチB	×	×	×	×	
			90~99	当たりノーマルリーチC	×	×	×	×	
	小当たり	ノーマルリーチ	0~9	当たりノーマルリーチA	○	○	×	×	
			10~19	当たりスーパーリーチA	×	×	×	×	
			20~29	当たりスーパーリーチB	×	×	×	×	
			30~49	当たりスーパーリーチC	×	×	×	×	
			50~69	当たりスーパーリーチD	○	○	×	×	
			70~89	当たりスーパーリーチE	×	×	×	×	
小当たり	スペシャルリーチ	80~99	当たりスーパーリーチF	○	○	×	×		
		0~99	当たりスーパーリーチG	○	○	×	×		
小当たり	最小当たり	0~99	最小当たりA	○	○	×	×		

【 図 1 8 7 2 】

キャラ矛盾演出設定テーブル222bi

演出態様	第 2 演出カウンタ (0~999)
キャラ矛盾演出あり	0~299, 700~799
キャラ矛盾演出なし	300~699, 800~999

30

チャンスゾーン演出設定テーブル222ci

抽選結果	チャンスゾーン演出の有無	特殊図柄表示位置	第 2 演出カウンタ (0~999)
当たり	あり	左	200~349, 400~499
	あり	右	500~799
	なし	-	0~199, 350~399, 800~999
外れ	あり	左	200~299
	あり	右	500~599
	なし	-	0~199, 300~499, 600~999

40

タイマー演出設定テーブル222di

抽選結果	タイマー演出の有無	第 2 演出カウンタ (0~999)
当たり	あり	150~249, 300~449, 700~899
	なし	0~149, 250~299, 500~699, 900~999
外れ	あり	200~249, 350~399, 850~899
	なし	0~199, 250~349, 400~849, 900~999

50



【 図 1 8 7 3 】

タイマー内蔵設定テーブル222ei

表示用変動パターン	タイマー 演出種別	表示秒数					タイマー 設定値 (ms)	発動時間間隔様
		第1表示 位置	第2表示 位置	第3表示 位置	第4表示 位置	第5表示 位置		
当たりノーマルリーチA	タイマー演出A	5	1	2	3	5	16000	遊光板発光
当たりノーマルリーチB	タイマー演出B	5	3	7	5	10	30000	役物演出
当たりノーマルリーチC	タイマー演出C	5	1	2	3	5	16000	チャンス
当たりスーパーリーチA	タイマー演出D	2	7	8	3	10	30000	同一図柄停止
当たりスーパーリーチB	タイマー演出E	3	5	7	5	20	40000	役物演出
当たりスーパーリーチC	タイマー演出F	5	1	2	3	5	16000	遊光板発光
当たりスーパーリーチD	タイマー演出G	5	1	2	3	5	16000	再セット
当たりスーパーリーチE	タイマー演出H	5	1	2	3	5	16000	再セット
当たりスーパーリーチF	タイマー演出I	5	1	2	5	×	50000	祝
当たりスーパーリーチG	タイマー演出J	2	7	8	3	10	30000	再セット
当たりスーパーリーチH	タイマー演出K	5	1	2	3	5	16000	チャンス
外れノーマルリーチA	タイマー演出L	5	1	2	3	5	16000	遊光板発光
外れノーマルリーチB	タイマー演出M	5	1	2	3	5	16000	チャンス
外れスーパーリーチA	タイマー演出N	2	7	8	3	10	30000	同一図柄停止
外れスーパーリーチB	タイマー演出O	3	5	7	5	20	40000	役物演出
外れスーパーリーチC	タイマー演出P	5	1	2	3	5	16000	遊光板発光
外れスーパーリーチD	タイマー演出Q	5	1	2	3	5	16000	再セット
外れスーパーリーチE	タイマー演出R	5	1	2	3	5	16000	再セット
外れスーパーリーチF	タイマー演出S	5	1	2	3	5	16000	再セット

(a)

再セット用報知態様設定テーブル222fi

タイマー演出種別	タイマー設定値 (ms)	報知態様
タイマー演出G	12000	遊アツ
タイマー演出I	20000	祝

(b)

【 図 1 8 7 5 】

図柄態様決定テーブル222ji

図柄カウンタ値	抽選結果	大当たり種別	図柄態様	図柄キャラ
1	大当たり	/	1 図柄	タコ
	小当たり			
	外れ			
2	大当たり	/	2 図柄	フグ
	小当たり			
	外れ			
3	大当たり	/	3 図柄	カメ
	小当たり			
	外れ			
4	大当たり	/	4 図柄	サメ
	小当たり			
	外れ			
5	大当たり	/	5 図柄	エビ
	小当たり			
	外れ			
6	大当たり	/	6 図柄	アンコウ
	小当たり			
	外れ			
7	大当たり	大当たりA	7 図柄	ジュゴン
	小当たり	大当たりB	8 図柄	熱帯魚
	外れ			

【 図 1 8 7 4 】

楽曲演出設定テーブル222gi

抽選結果	変動パターン	楽曲演出シナリオ	第2演出カウンタ (0~999)
大当たり	ノーマルリーチ	シナリオA	0~299
		シナリオB	300~599
		シナリオC	600~799
		シナリオD	800~999
	スーパーリーチ	シナリオE	0~299
		シナリオF	300~599
		シナリオG	600~799
		シナリオH	800~999
スペシャルリーチ	シナリオI	0~999	
	ノーマルリーチ	シナリオD	0~999
外れ	スーパーリーチ	シナリオH	0~999

(a)

図柄変更演出設定テーブル222hi

抽選結果	大当たり種別	図柄変更演出の有無	第2演出カウンタ (0~999)
大当たり	大当たりA	あり	0~999
	大当たりB	あり	0~499
小当たり	-	なし	500~999
	-	なし	0~999
外れ	-	あり	0~299
	-	なし	300~999

(b)

ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル222ii

抽選結果	第2演出カウンタ (0~999)	保留図柄態様
大当たり	0~899	√
	900~999	×
小当たり	0~599	√
	600~999	×
外れ	0~999	×

(c)

【 図 1 8 7 6 】

演出用キャラ決定テーブル222ki

図柄カウンタ値	図柄キャラ
1	タコ
2	フグ
3	カメ
4	サメ
5	エビ
6	アンコウ
7	熱帯魚

10

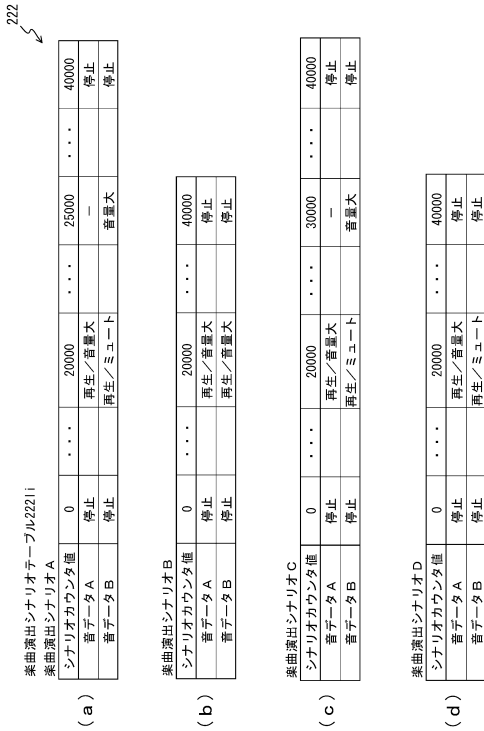
20

30

40

50

【 図 1 8 7 7 】



【 図 1 8 7 8 】

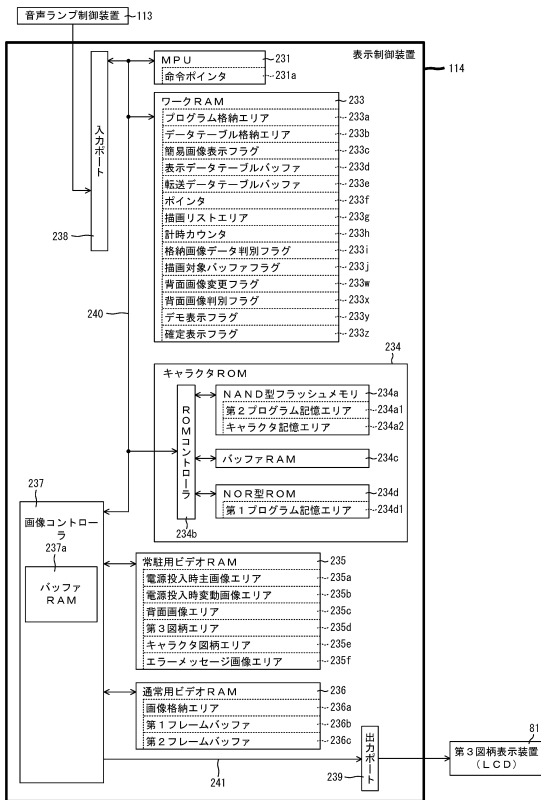
秒数決定演出シナリオテーブル222mi

シナリオカウンタ値	演出内容
0	—
...	...
2000	風船破裂 (第1位置)
...	...
3000	風船破裂 (第2位置)
...	...
4000	風船破裂 (第3位置)
...	...
5000	風船破裂 (第4位置)
...	...
6000	風船破裂 (第5位置)
...	...
7000	タイマー値設定演出開始
...	...
10000	END

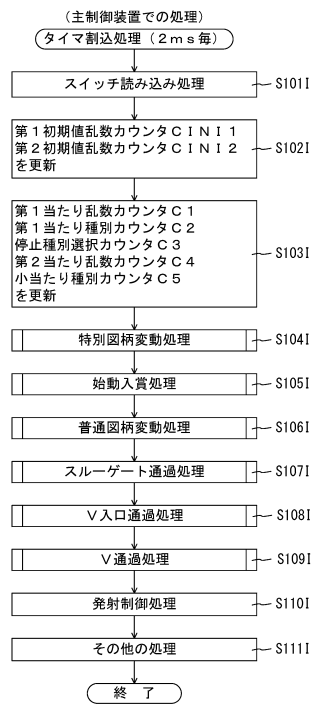
10

20

【 図 1 8 7 9 】



【 図 1 8 8 0 】

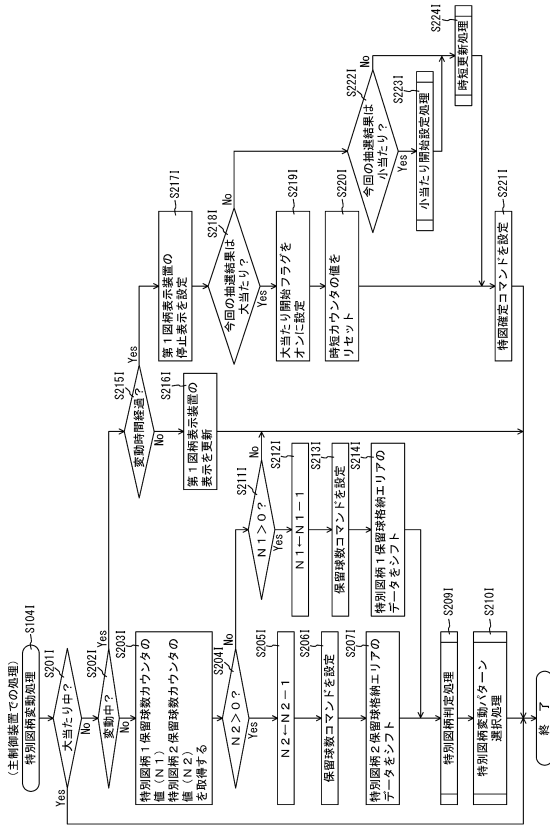


30

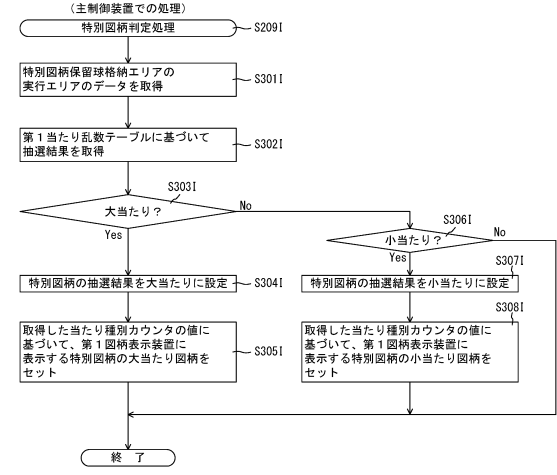
40

50

【 図 1 8 8 1 】



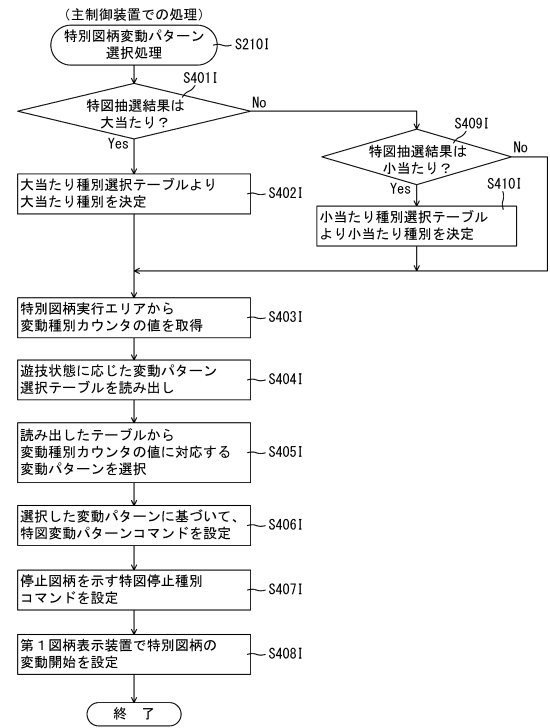
【 図 1 8 8 2 】



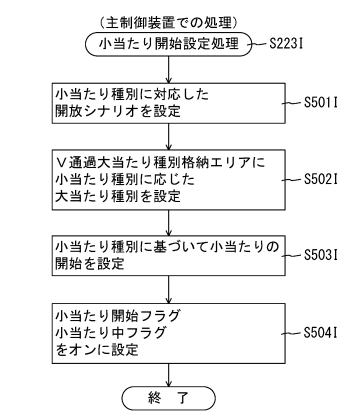
10

20

【 図 1 8 8 3 】



【 図 1 8 8 4 】

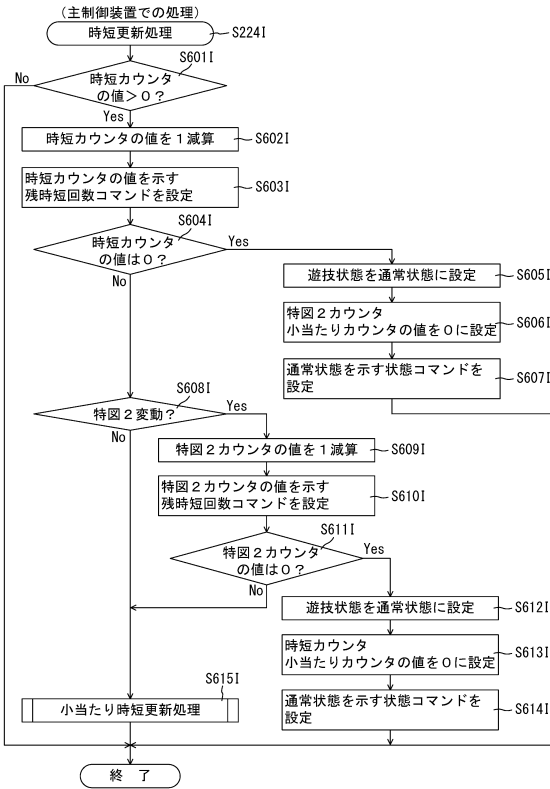


30

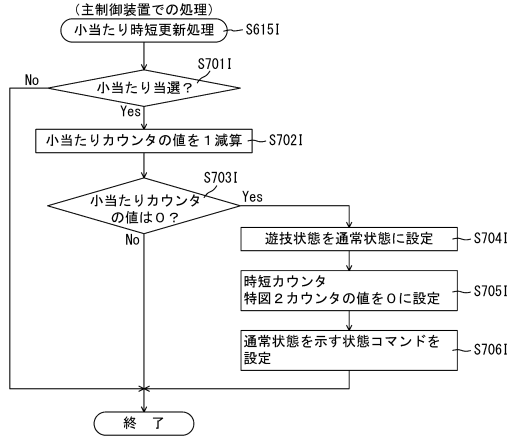
40

50

【 図 1 8 8 5 】



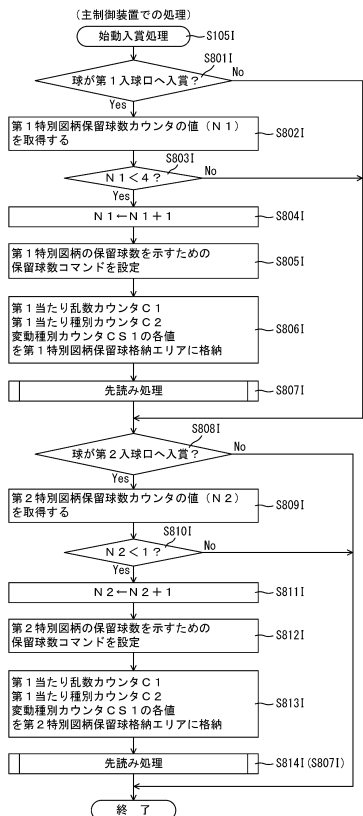
【 図 1 8 8 6 】



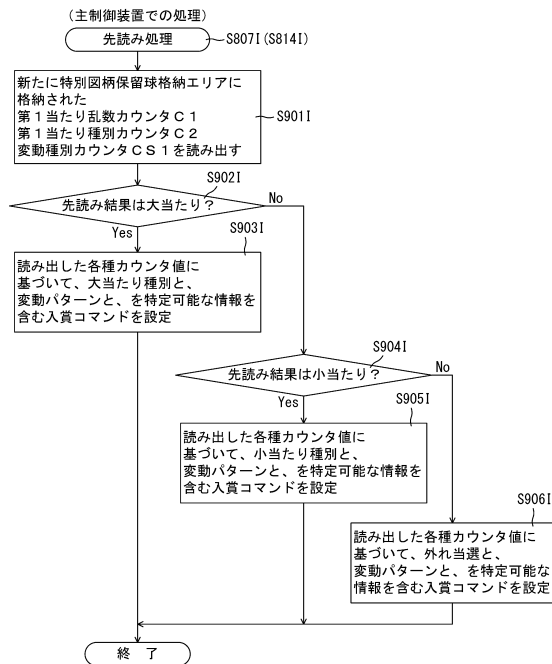
10

20

【 図 1 8 8 7 】



【 図 1 8 8 8 】

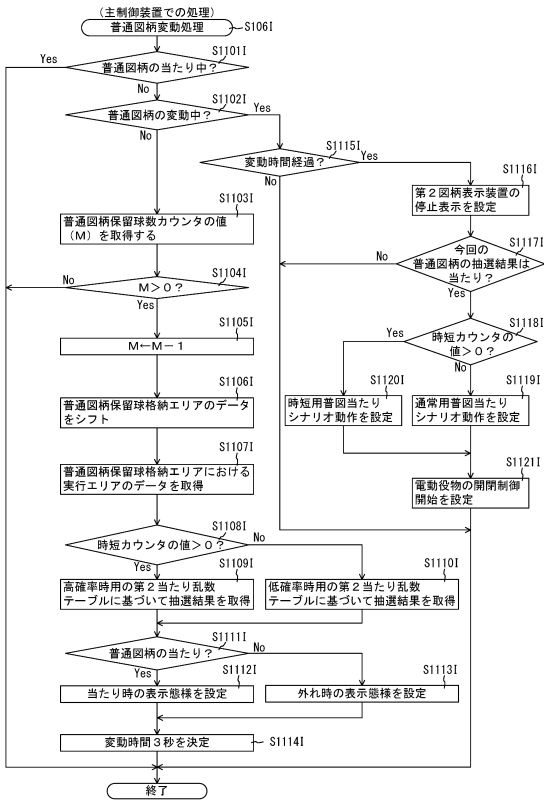


30

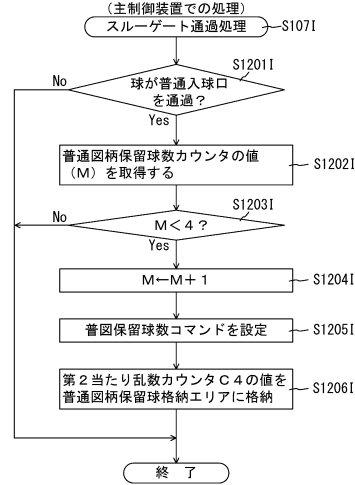
40

50

【図 1889】



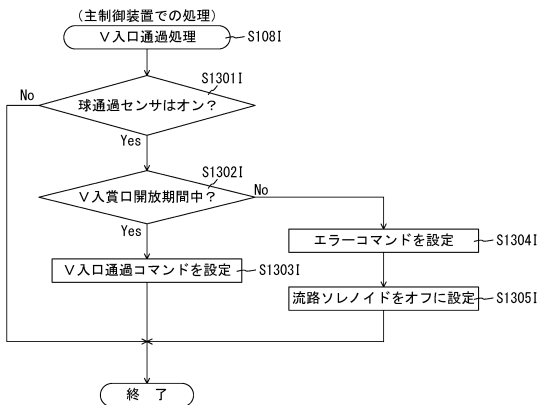
【図 1890】



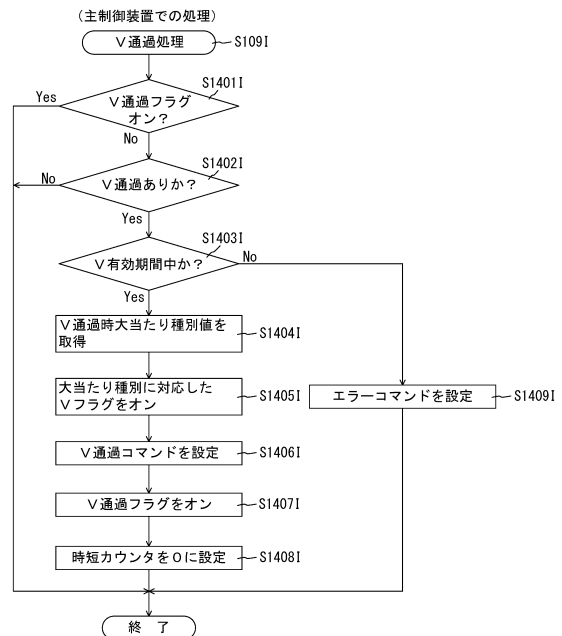
10

20

【図 1891】



【図 1892】

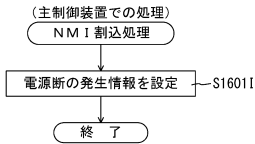


30

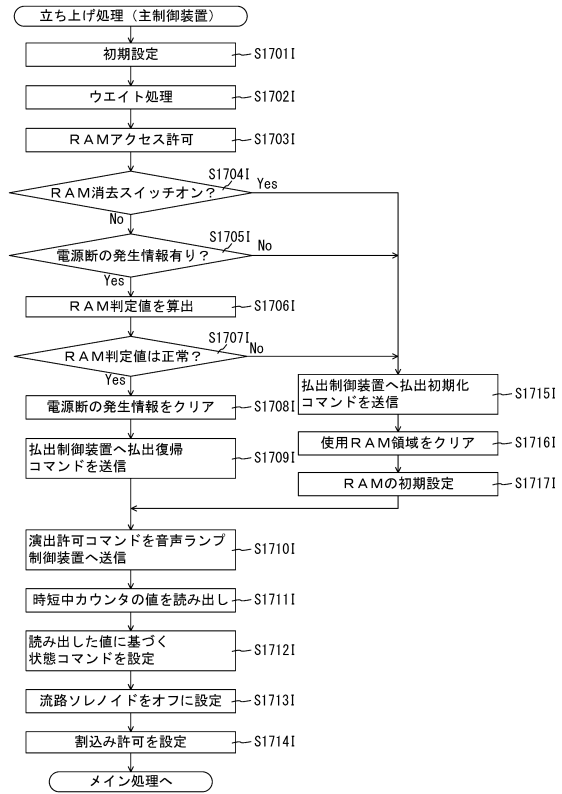
40

50

【図 1893】



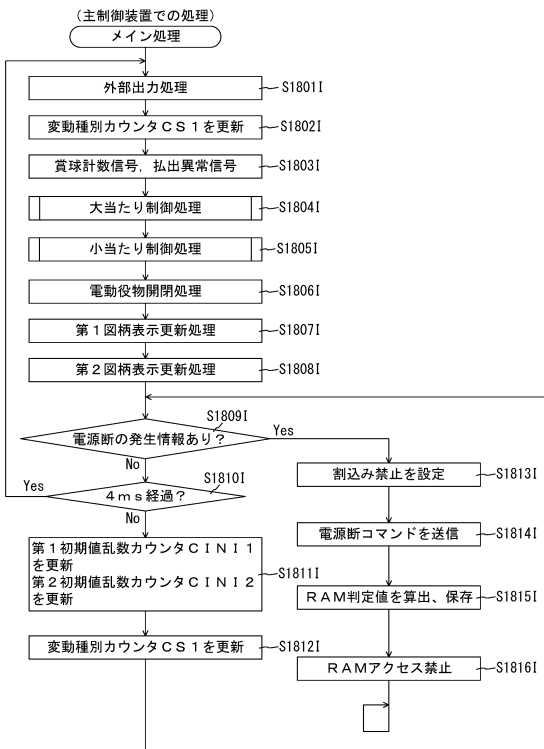
【図 1894】



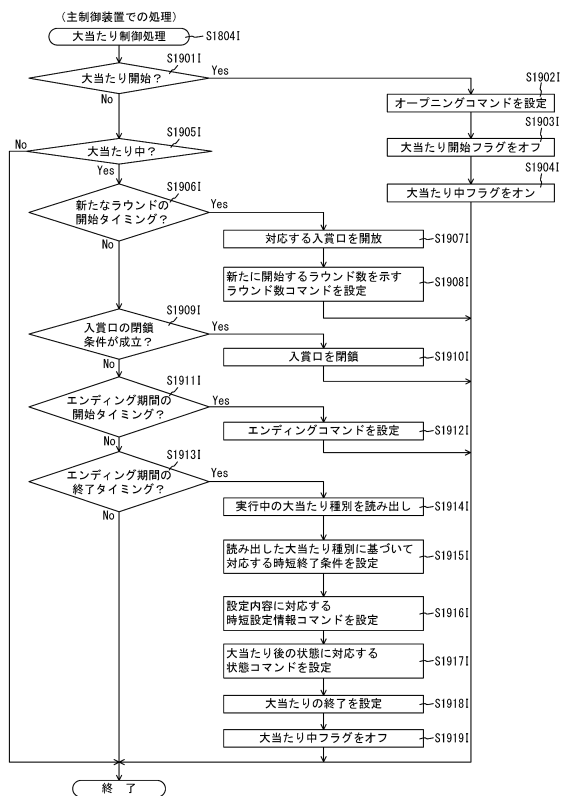
10

20

【図 1895】



【図 1896】

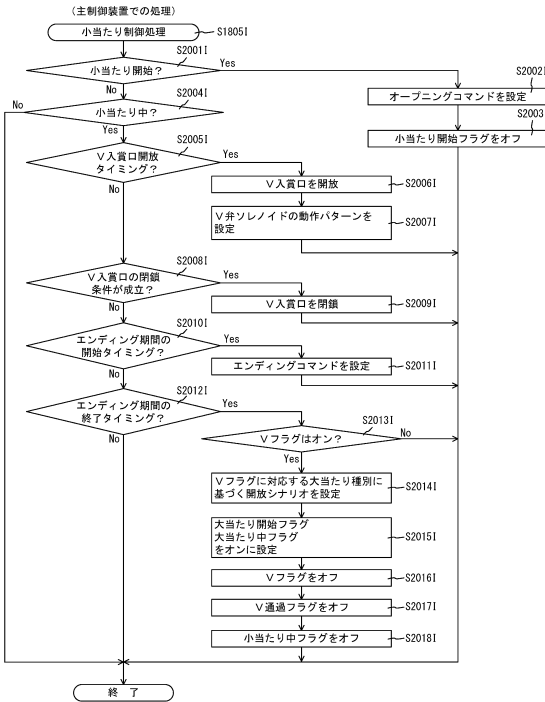


30

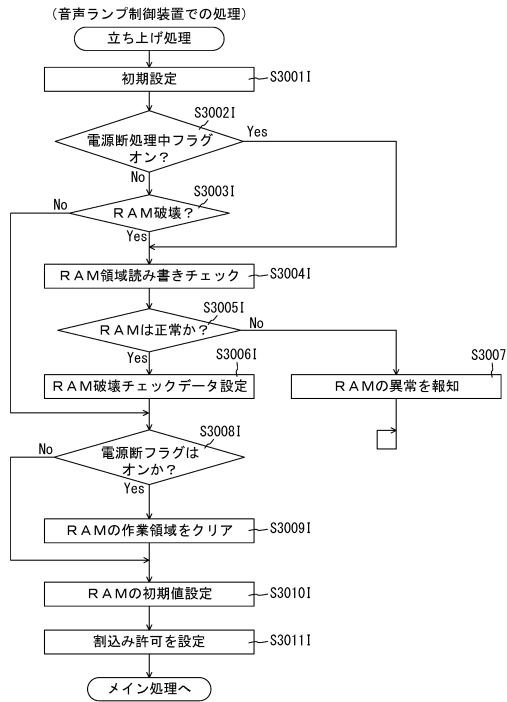
40

50

【図 1897】



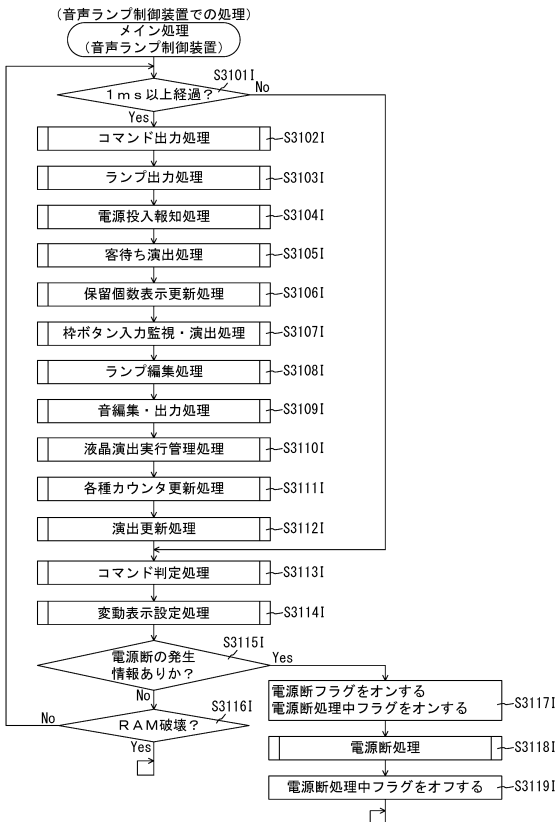
【図 1898】



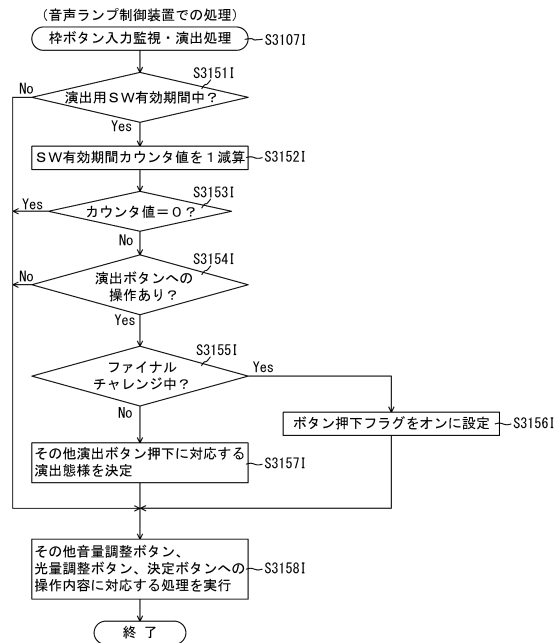
10

20

【図 1899】



【図 1900】

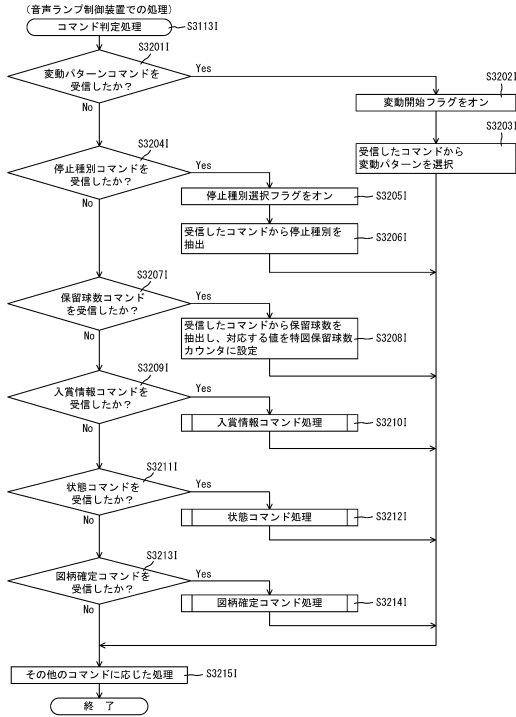


30

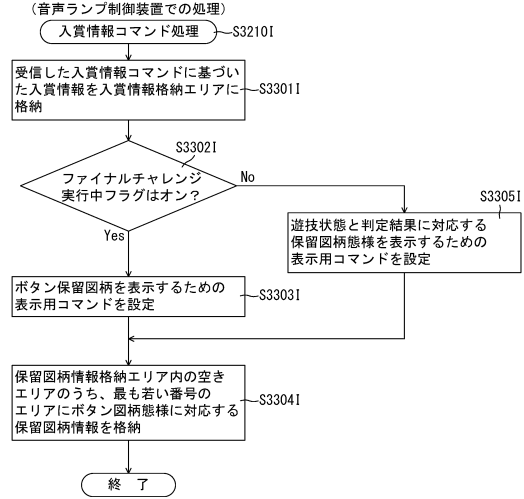
40

50

【 図 1901 】



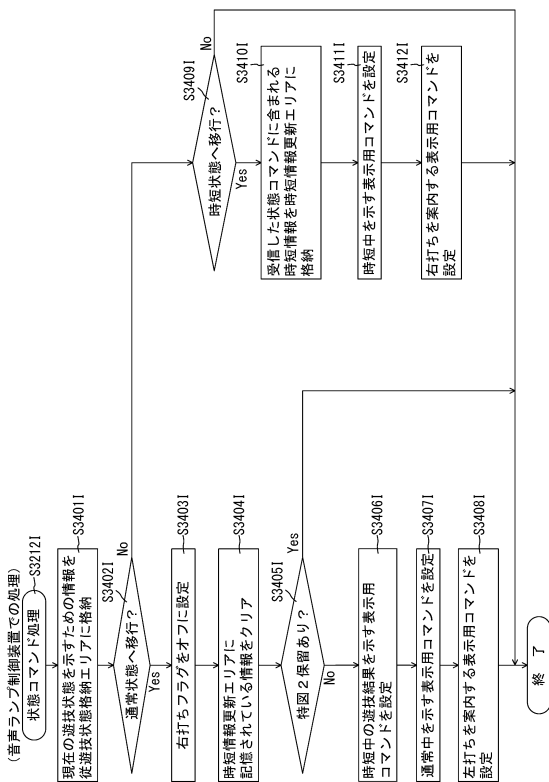
【 図 1902 】



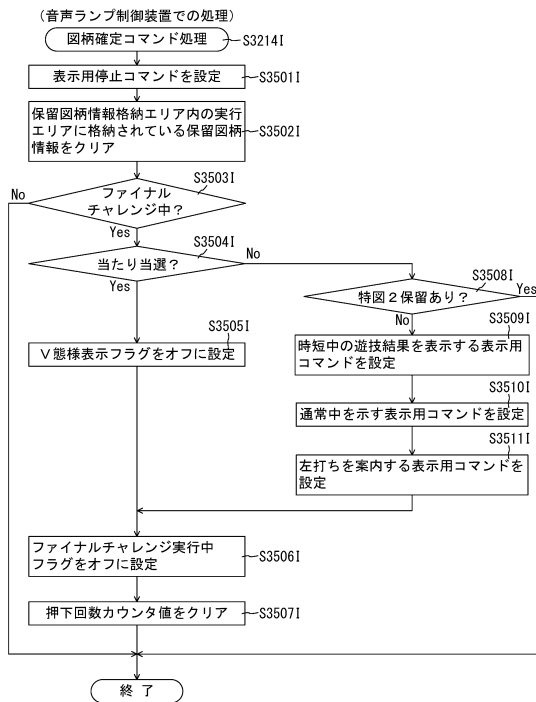
10

20

【 図 1903 】



【 図 1904 】



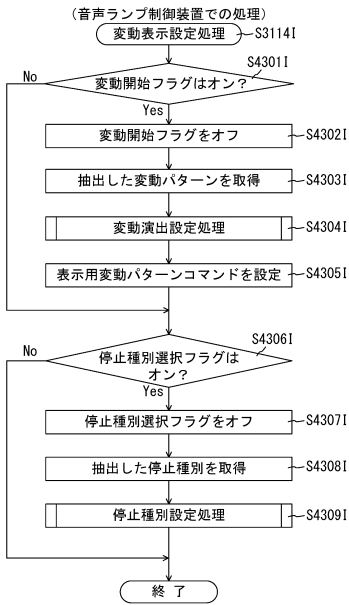
30

40

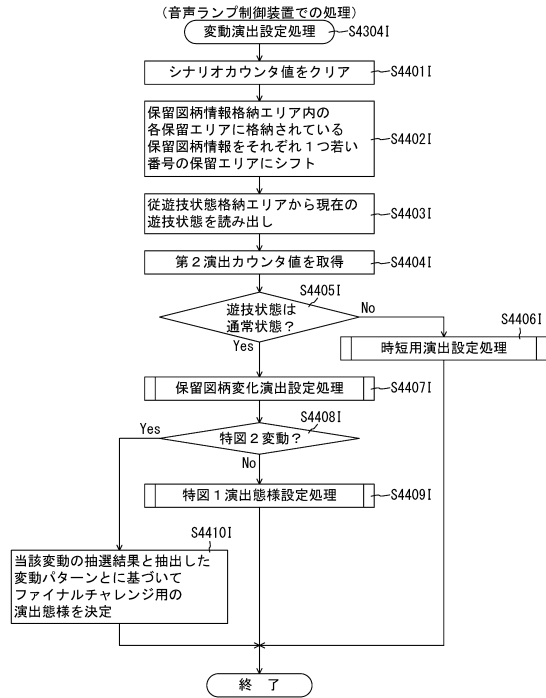
50



【図 1905】



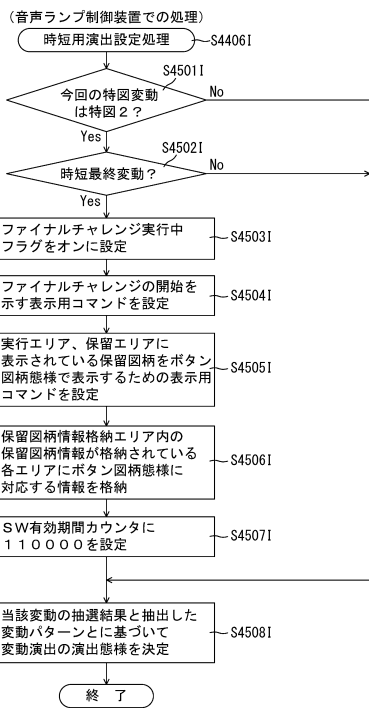
【図 1906】



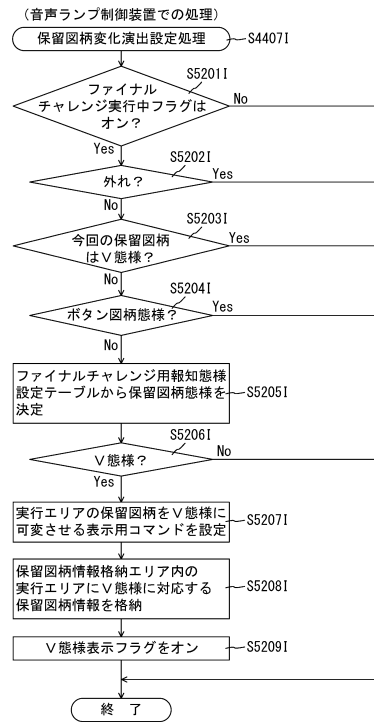
10

20

【図 1907】



【図 1908】

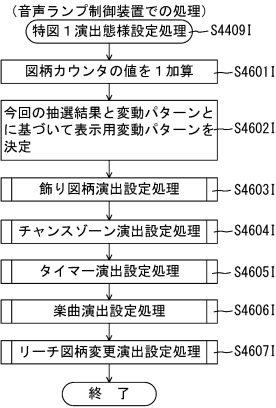


30

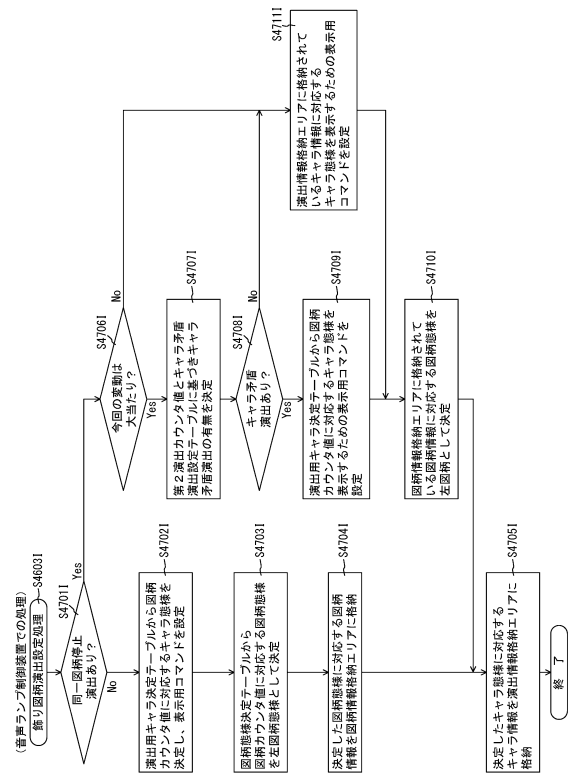
40

50

【 図 1 9 0 9 】



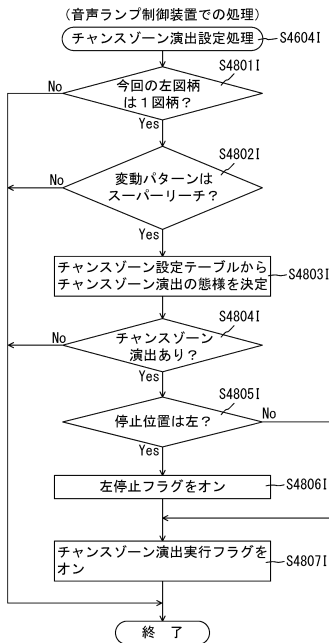
【 図 1 9 1 0 】



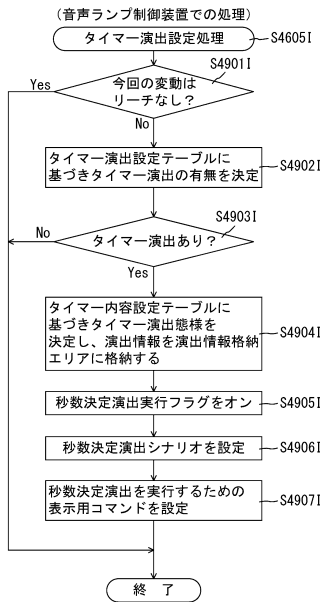
10

20

【 図 1 9 1 1 】



【 図 1 9 1 2 】

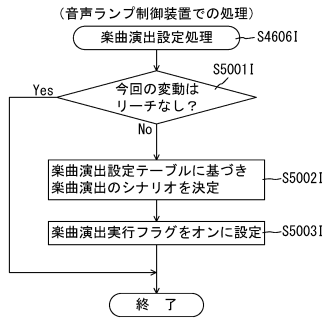


30

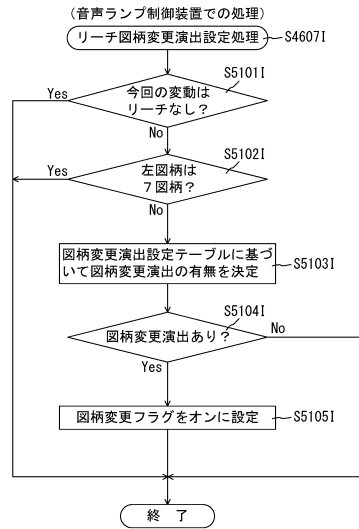
40

50

【図 1913】



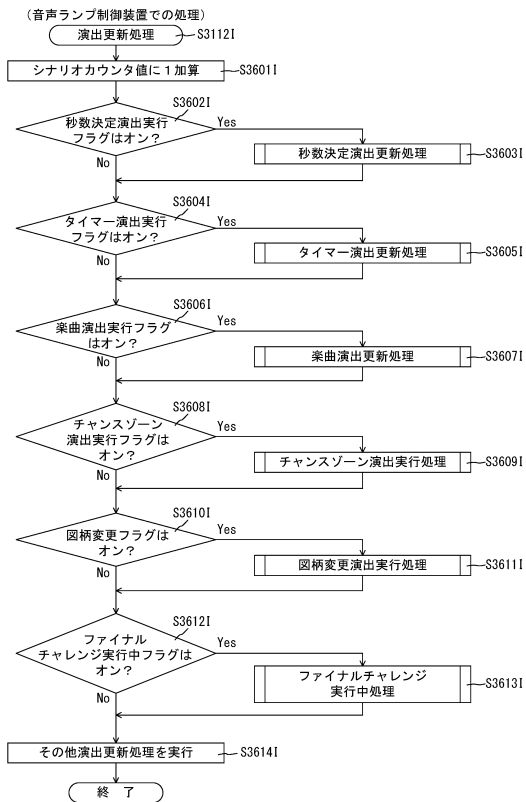
【図 1914】



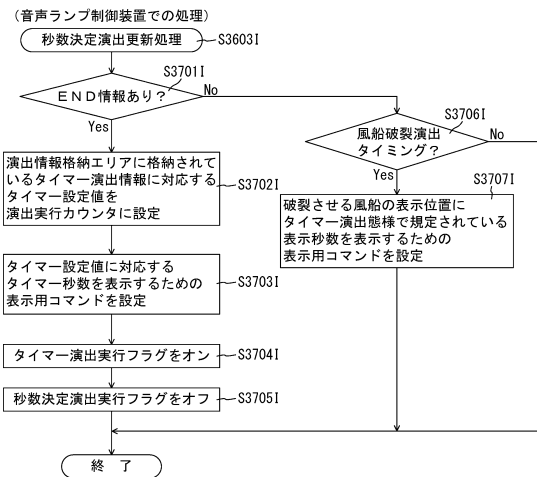
10

20

【図 1915】



【図 1916】

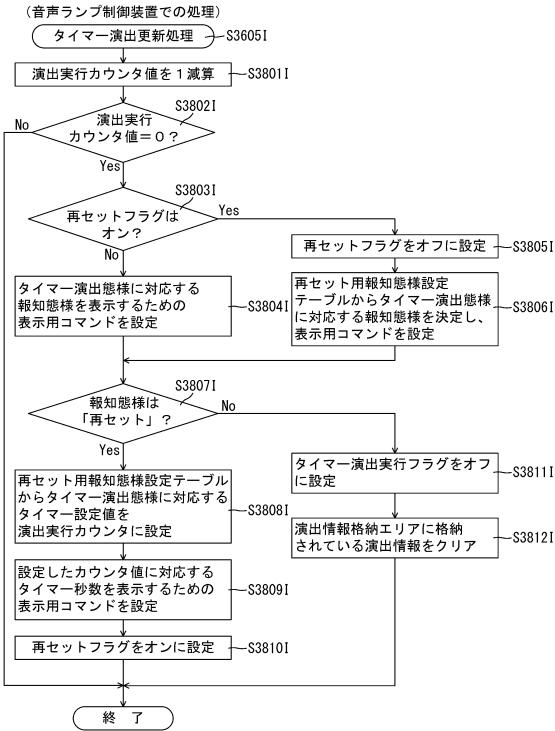


30

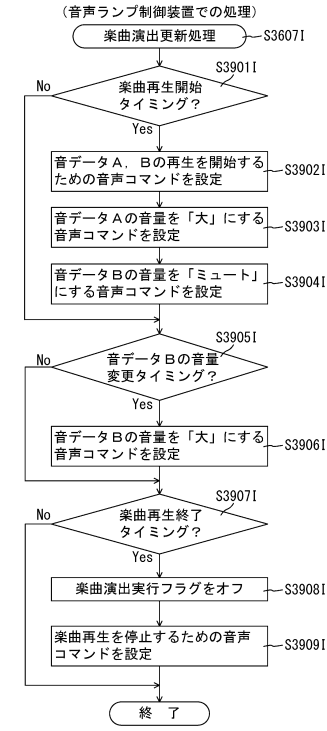
40

50

【 図 1 9 1 7 】



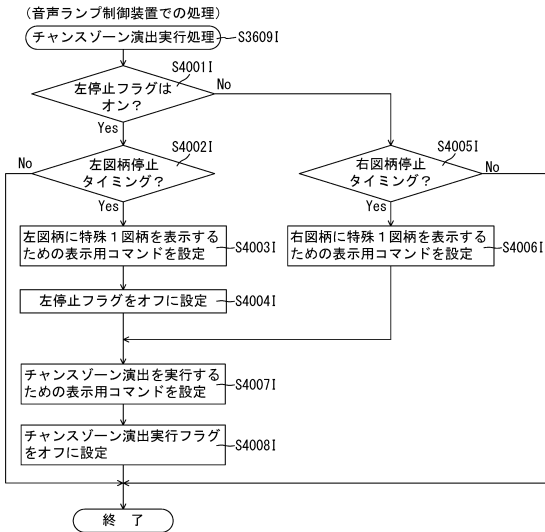
【 図 1 9 1 8 】



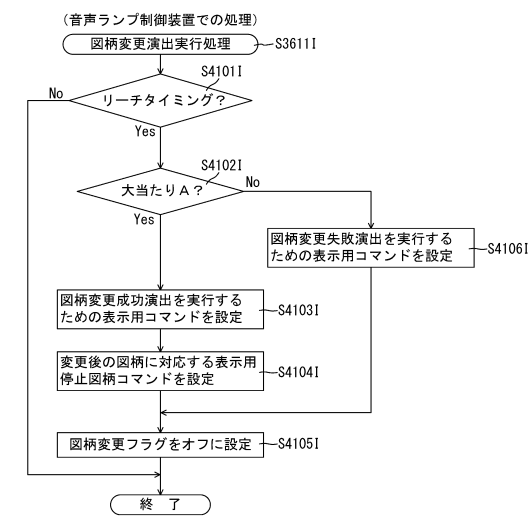
10

20

【 図 1 9 1 9 】



【 図 1 9 2 0 】

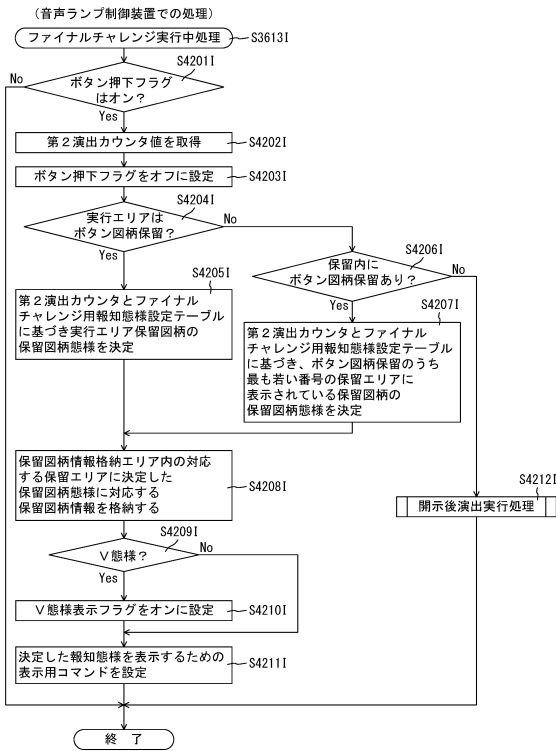


30

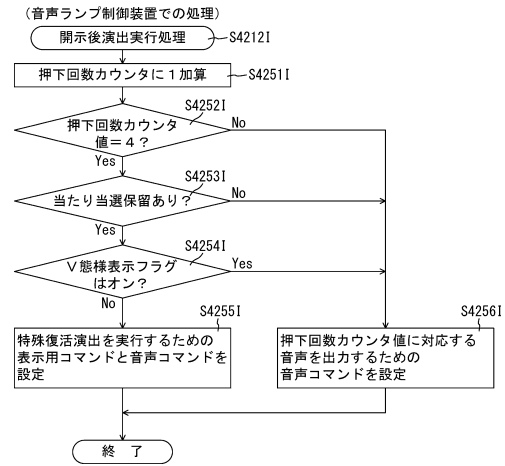
40

50

【 図 1 9 2 1 】



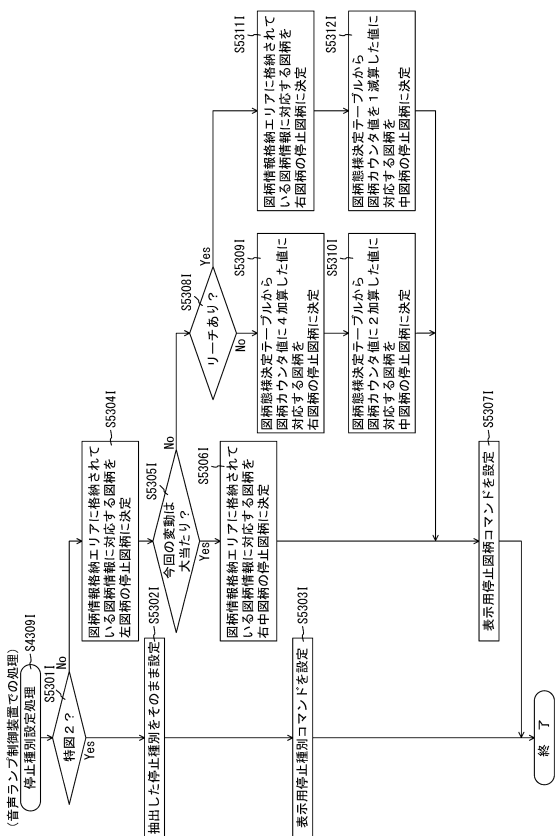
【 図 1 9 2 2 】



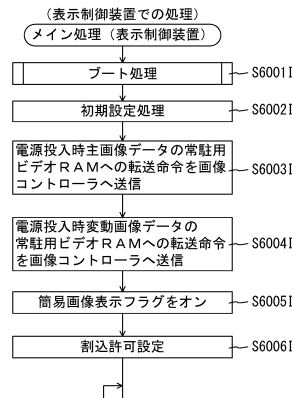
10

20

【 図 1 9 2 3 】



【 図 1 9 2 4 】

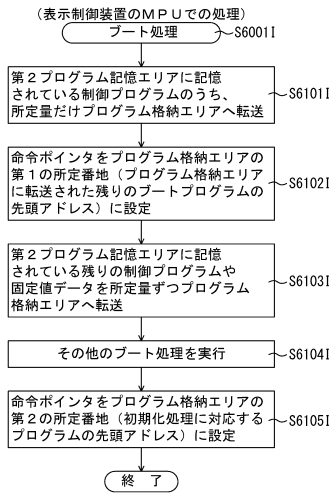


30

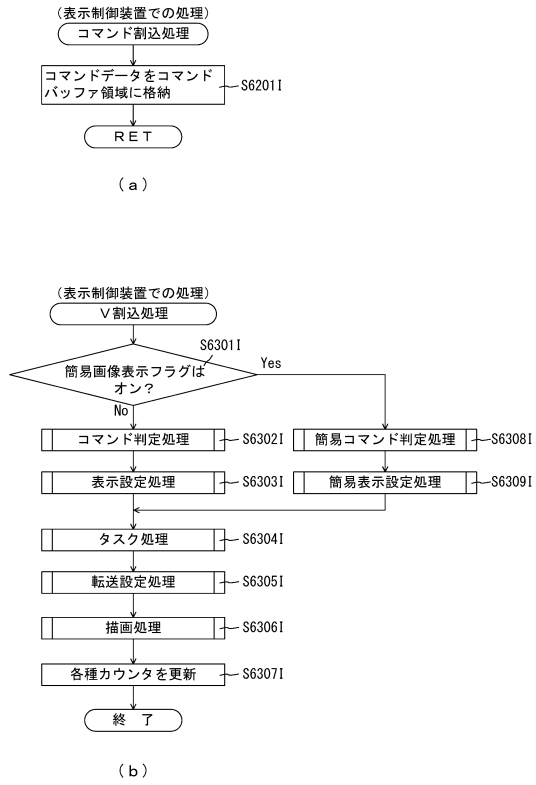
40

50

【 図 1 9 2 5 】



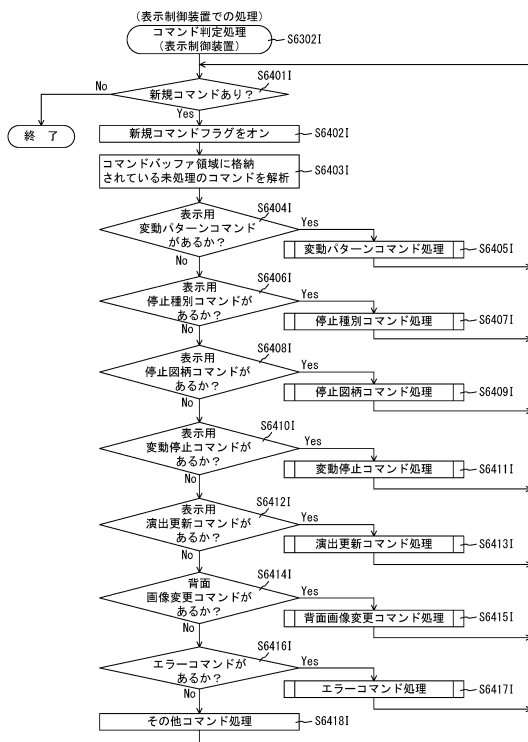
【 図 1 9 2 6 】



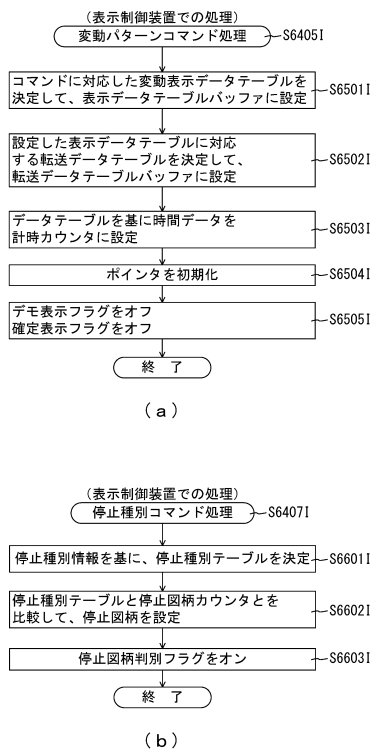
10

20

【 図 1 9 2 7 】



【 図 1 9 2 8 】

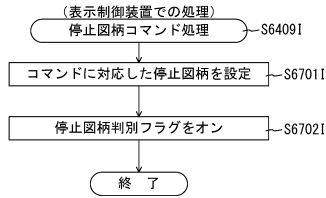


30

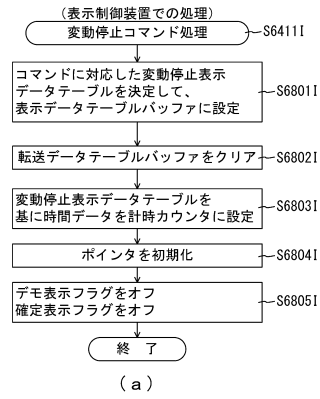
40

50

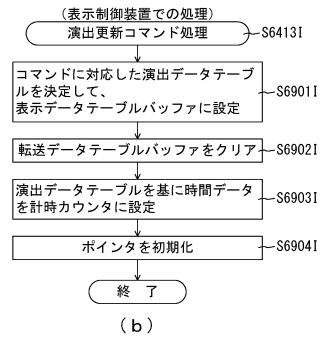
【 図 1 9 2 9 】



【 図 1 9 3 0 】

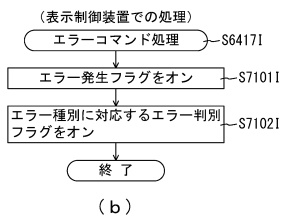
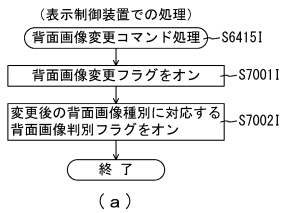


10

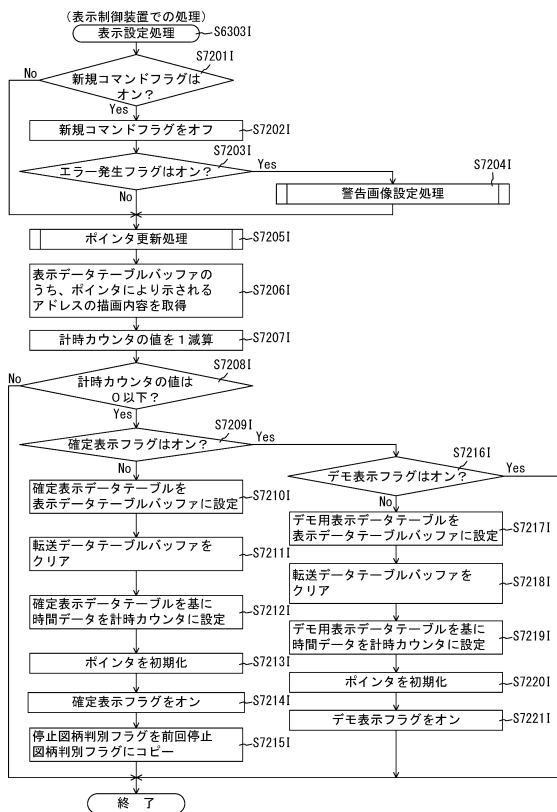


20

【 図 1 9 3 1 】



【 図 1 9 3 2 】

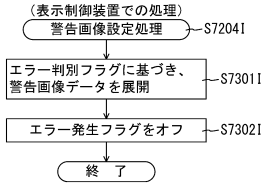


30

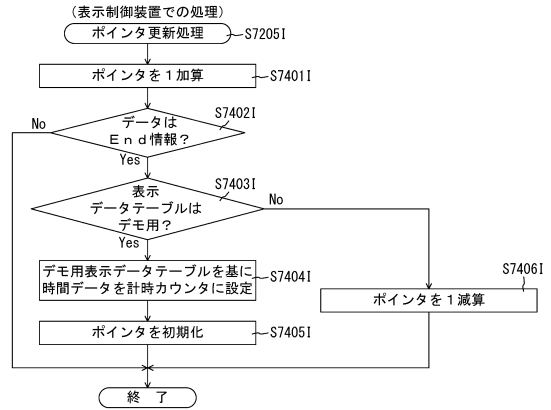
40

50

【 図 1 9 3 3 】



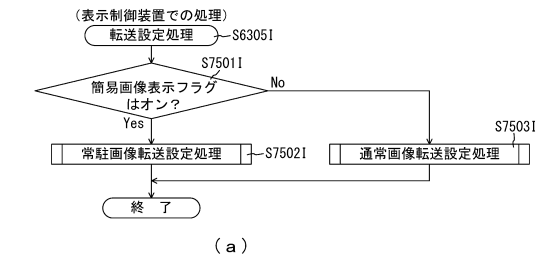
【 図 1 9 3 4 】



10

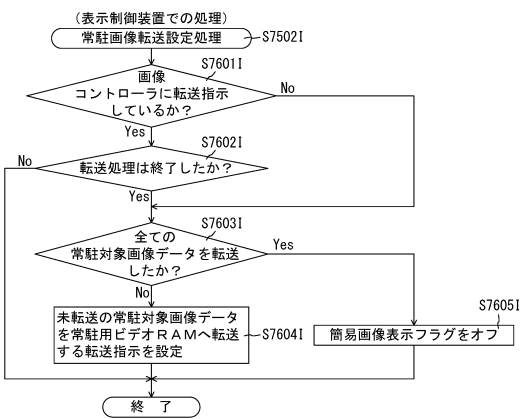
20

【 図 1 9 3 5 】



( a )

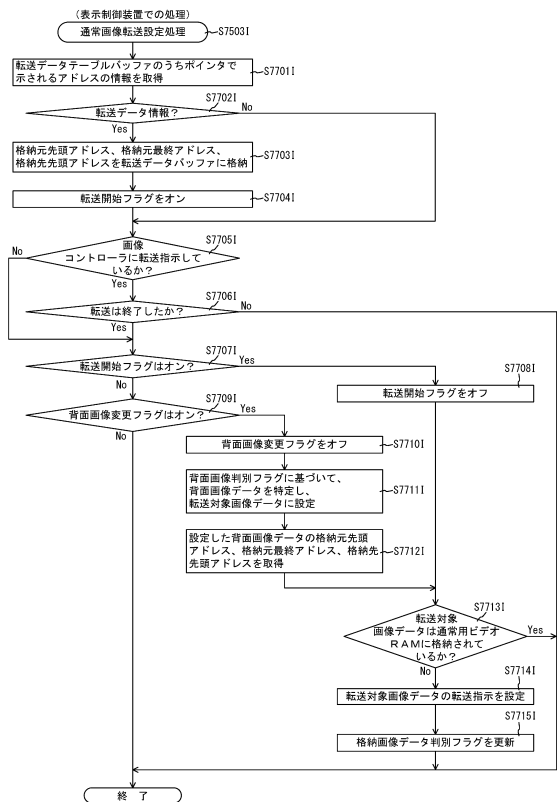
30



( b )

40

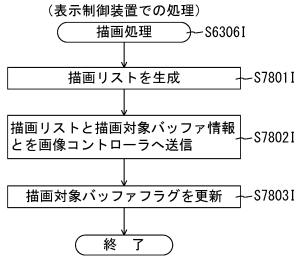
【 図 1 9 3 6 】



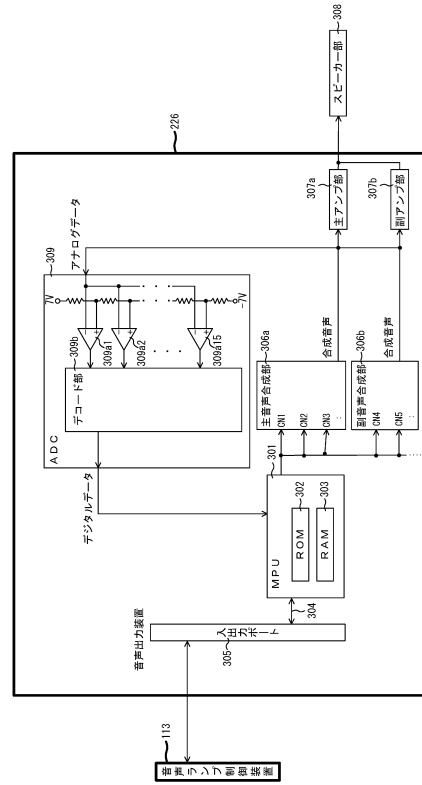
50



【図 1937】



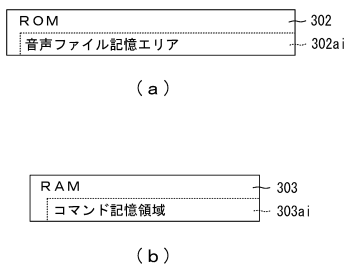
【図 1938】



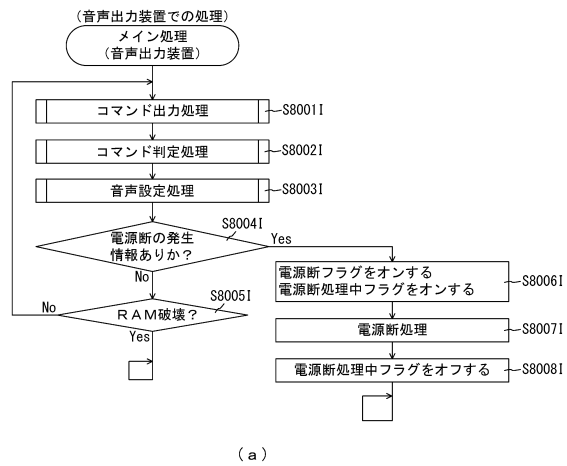
10

20

【図 1939】



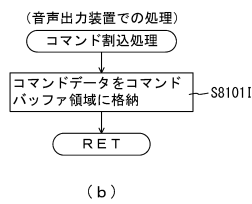
【図 1940】



30

(a)

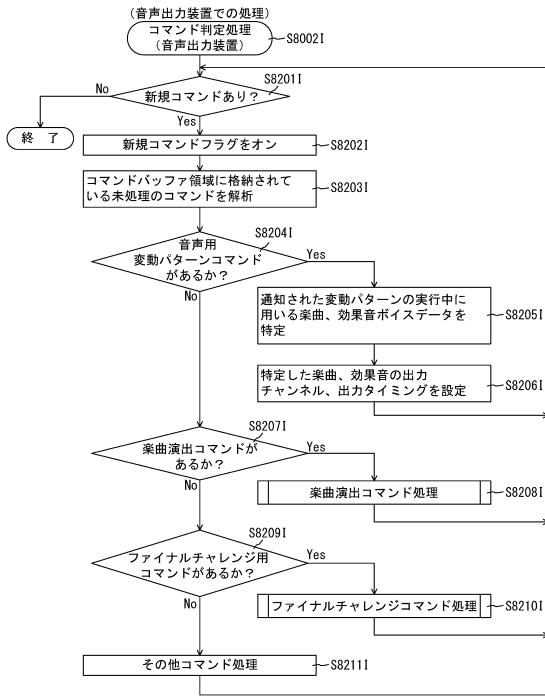
40



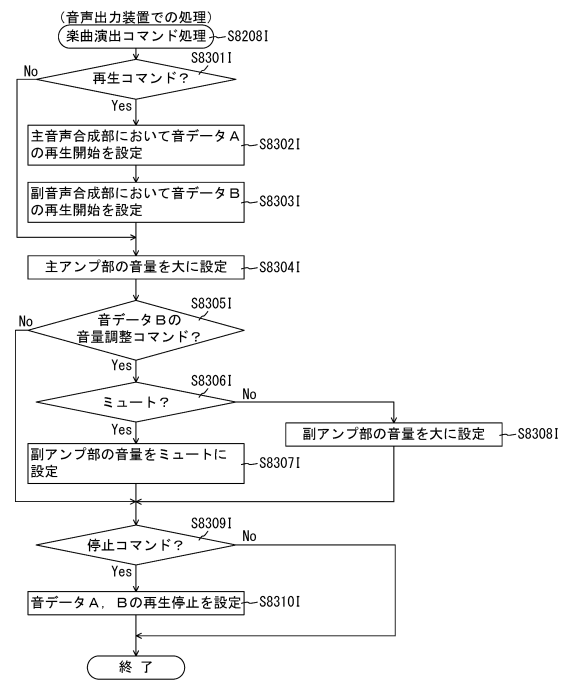
(b)

50

【図 1941】



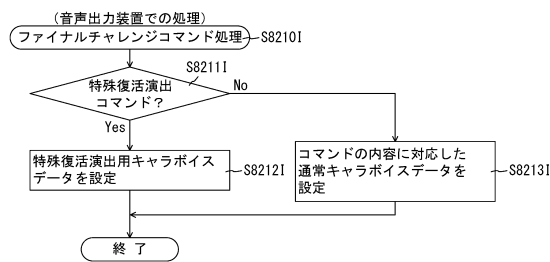
【図 1942】



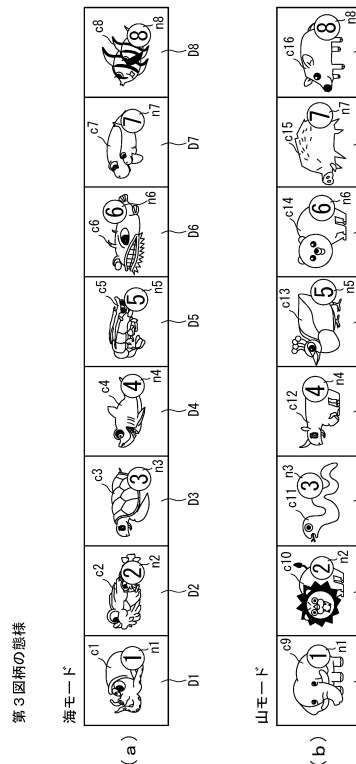
10

20

【図 1943】



【図 1944】

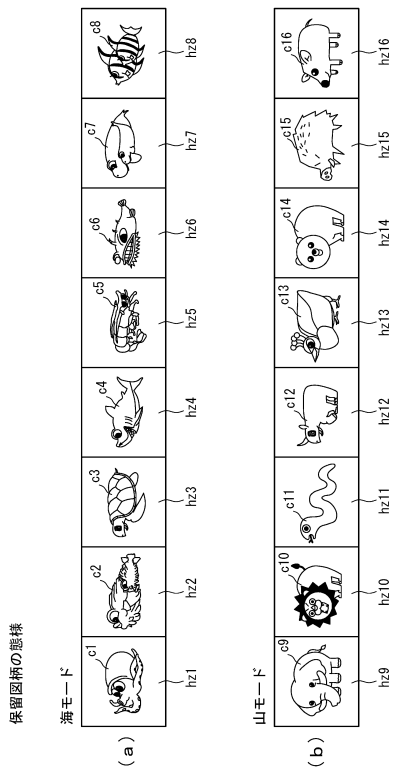


30

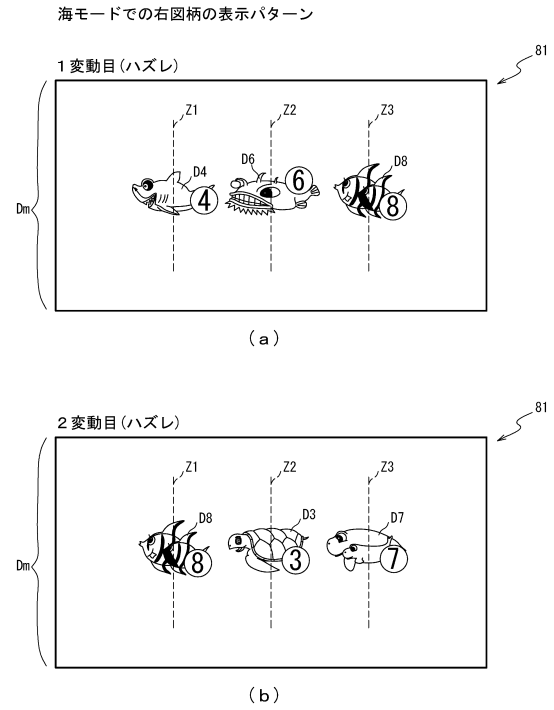
40

50

【図 1945】



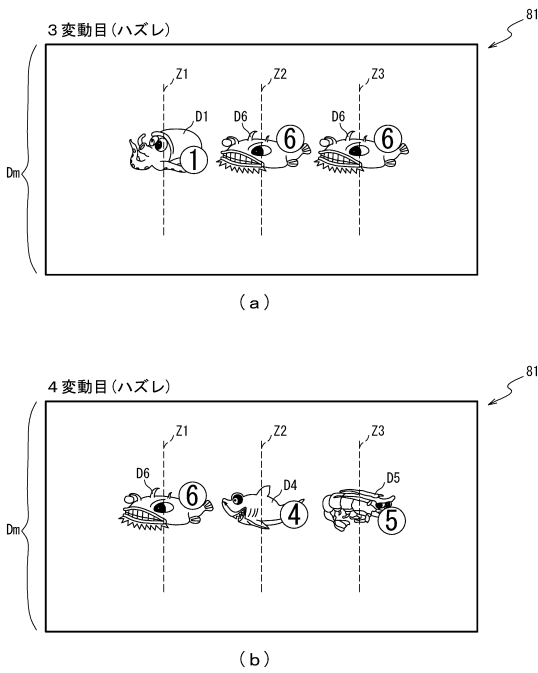
【図 1946】



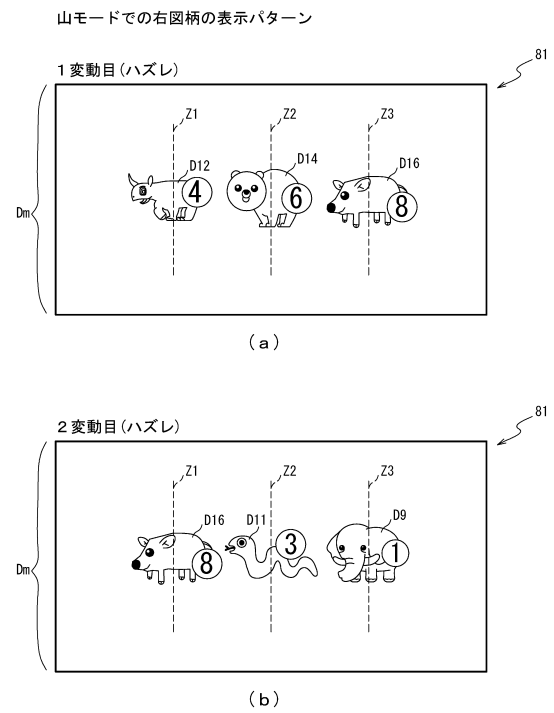
10

20

【図 1947】



【図 1948】

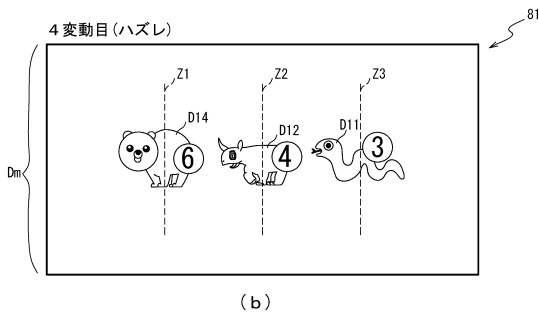
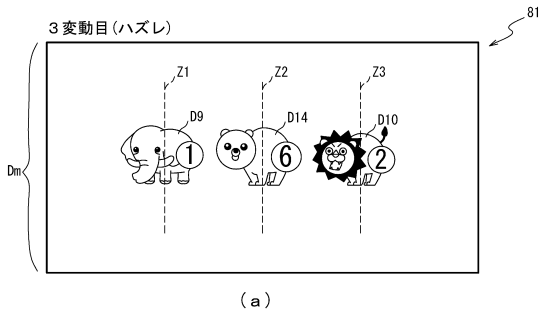


30

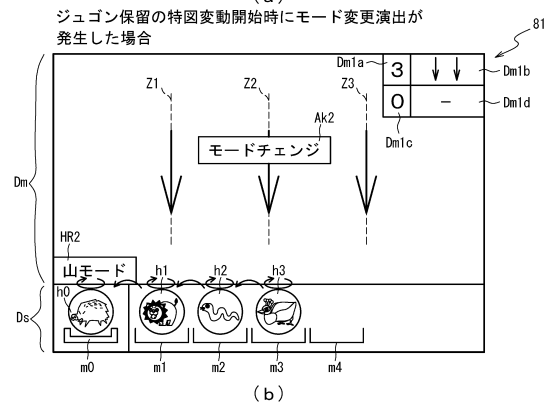
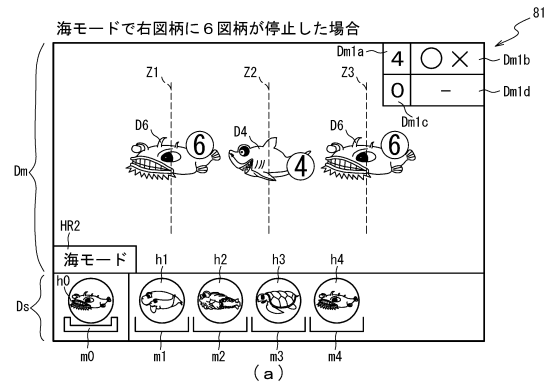
40

50

【 図 1 9 4 9 】



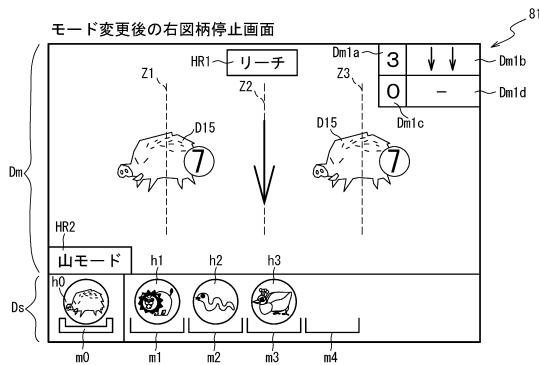
【 図 1 9 5 0 】



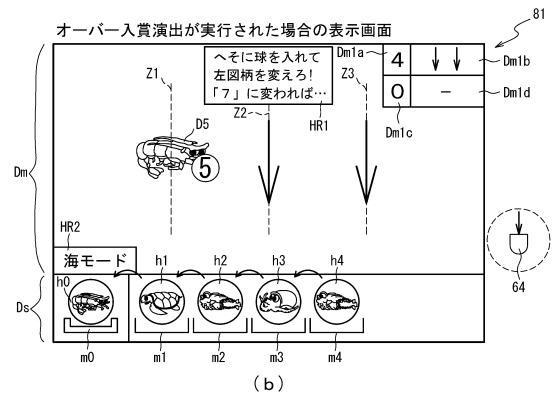
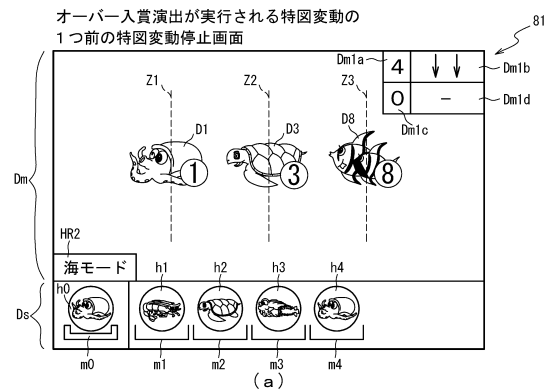
10

20

【 図 1 9 5 1 】



【 図 1 9 5 2 】

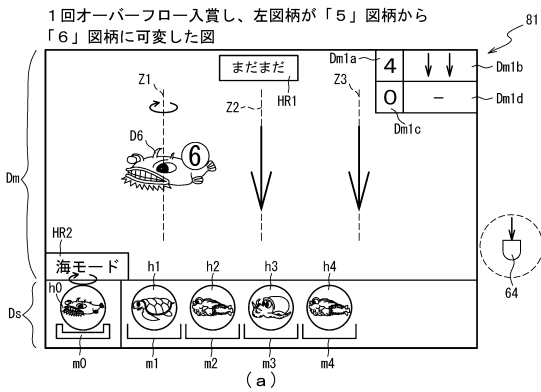


30

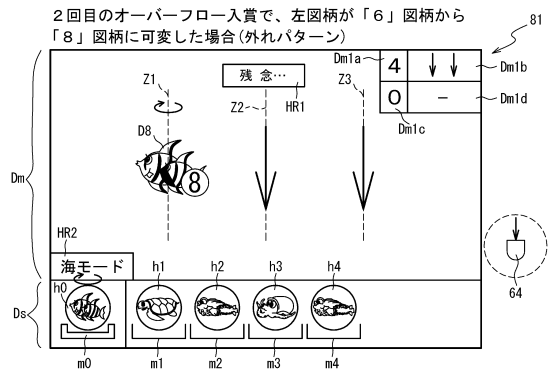
40

50

【図 1953】



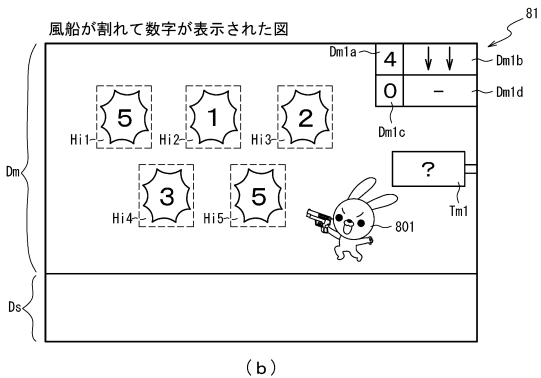
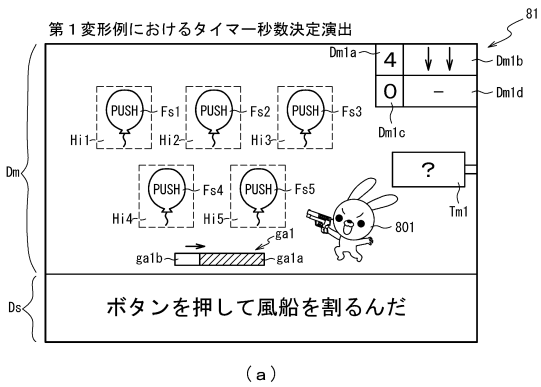
【図 1954】



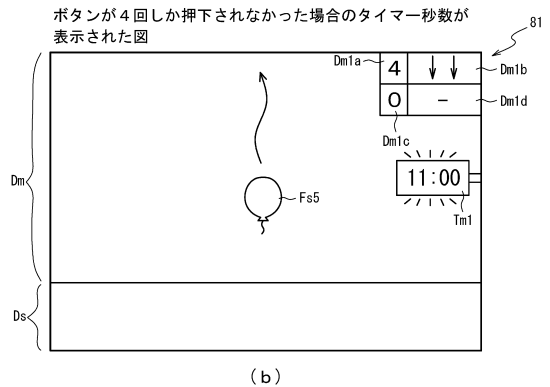
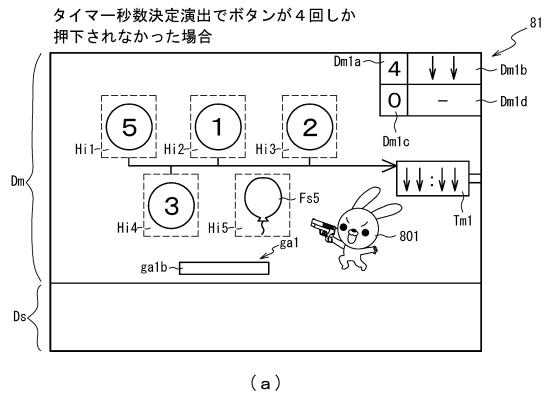
10

20

【図 1955】



【図 1956】



30

40

50

【 図 1 9 5 7 】

ROM	222
変動ボタン選択テーブル	222ai
キャラ矛盾演出設定テーブル	222bi
チャンスゾーン演出設定テーブル	222ci
タイマー演出設定テーブル	222di
タイマー内容設定テーブル	222eiA
再セット用報知態様設定テーブル	222fi
楽曲演出設定テーブル	222gi
図柄変更演出設定テーブル	222hi
ファイナルチャレンジ用 報知態様設定テーブル	222ii
保留図柄演出態様設定テーブル	222aiA
保留図柄態様決定テーブル	222biA

【 図 1 9 5 8 】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223ai
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223bi
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223ci
変動開始フラグ	223di
停止種別選択フラグ	223ei
第 1 演出カウンタ	223fi
第 2 演出カウンタ	223gi
従遊技状態格納エリア	223hi
時短情報更新エリア	223ii
SW有効時間カウンタ	223ji
遊技環境格納エリア	223ki
ファイナルチャレンジ実行中フラグ	223li
図柄カウンタ	223mi
図柄情報格納エリア	223ni
タイマー演出実行フラグ	223oi
楽曲演出実行フラグ	223pi
ボタン押下フラグ	223qi
シナリオカウンタ	223ri
図柄変更演出実行フラグ	223si
押下回数カウンタ	223ti
演出情報格納エリア	223ui
再セットフラグ	223vi
保留図柄情報格納エリア	223wi
V 態様表示フラグ	223xi
左停止フラグ	223yi
オーバー入賞演出待機フラグ	223aiA
オーバー入賞演出実行カウンタ	223biA
モード情報格納エリア	223ciA
モード変更待機フラグ	223diA
入賞カウンタ	223eiA
入賞フラグ	223fiA
オーバー入賞演出実行フラグ	223giA
モード変更実行カウンタ	223hiA
その他メモリエリア	223zi

10

20

【 図 1 9 5 9 】

保留図柄演出態様設定テーブル222aiA	抽選結果	図柄	変動ボタン	第2演出カウンタ (0~999)		演出態様
				0~999	1000~999	リーチなし
外れ	外れ	外れ	外れ	ガセ外れ	0~499	リーチなし
					500~899	モード変更あり (ガセ)
					900~999	オーバー入賞演出 (ガセ)
					0~799	モード変更なし (リーチ)
					800~999	モード変更あり (リーチ)
					0~799	モード変更なし (リーチ)
					800~999	モード変更あり (リーチ)
					0~499	モード変更なし (リーチ)
					500~999	モード変更あり (リーチ)
					0~399	モード変更なし (リーチ)
					400~799	モード変更あり (リーチ)
					800~999	オーバー入賞演出 (リーチ)
大当たり	大当たり	大当たり	スペシャルリーチ	0~399	モード変更なし (リーチ)	
				400~799	モード変更あり (リーチ)	
				800~999	オーバー入賞演出 (リーチ)	
				0~499	モード変更なし (リーチ)	
				500~999	モード変更あり (リーチ)	
				0~499	モード変更なし (リーチ)	
小当たり	小当たり	小当たり	スペシャルリーチ	0~499	モード変更なし (リーチ)	
				500~999	モード変更あり (リーチ)	
				0~499	モード変更なし (リーチ)	
				500~999	モード変更あり (リーチ)	

【 図 1 9 6 0 】

保留図柄態様決定テーブル	222biA
通常用保留図柄態様決定テーブル	222biA1
モード変更あり保留図柄態様決定テーブル	222biA2
モード変更なし保留図柄態様決定テーブル	222biA3

30

40

50

【 図 1 9 6 1 】

通常用保留図柄態様決定テーブル222b1A1

図柄カウンタ値	設定中のモード	保留図柄態様
1	海	タコ
2		フグ
3		カメ
4		サメ
5		エビ
6		アンコウ
7		ジュゴン
8		熱帯魚
1	山	ゾウ
2		ライオン
3		ヘビ
4		ヤギ
5		クジャク
6		くま
7		いのしし
8		サイ

【 図 1 9 6 2 】

モード変更あり保留図柄態様決定テーブル222b1A2

図柄カウンタ値	保留エリア	モード変更実行カウンタ値	設定中のモード	保留図柄態様
1	海	2	1	タコ
		3	1	フグ
		4	2	熱帯魚
		4	1	カメ
	山	2	2	タコ
		3	3	ジュゴン
		4	1	ゾウ
		4	2	サイ
2	海	2	1	ライオン
		3	2	ヘビ
		4	1	ヤギ
		4	2	カメ
	山	2	3	タコ
		3	1	サメ
		4	2	カメ
		4	3	熱帯魚
8	海	2	1	ライオン
		3	2	ゾウ
		4	1	ヘビ
		4	2	サイ
	山	2	3	ライオン
		3	1	ヤギ
		4	2	ヘビ
		4	3	サイ

【 図 1 9 6 3 】

モード変更なし保留図柄態様決定テーブル222b1A3

図柄カウンタ値	保留エリア	設定中のモード	保留図柄態様
1	海	実行	タコ
		1	熱帯魚
		2	ジュゴン
		3	アンコウ
	山	実行	エビ
		1	ゾウ
		2	ライオン
		3	ヘビ
2	海	実行	ヤギ
		1	クジャク
		2	フグ
		3	タコ
	山	実行	熱帯魚
		1	ジュゴン
		2	アンコウ
		3	ライオン
8	海	実行	ヘビ
		1	ヤギ
		2	クジャク
		3	くま
	山	実行	熱帯魚
		1	ジュゴン
		2	アンコウ
		3	エビ

【 図 1 9 6 4 】

タイマー内容設定テーブル222e1A

表示用変動パターン	タイマー演出種別	押下回数カウンタ値				
		1	2	3	4	5
当たりノーマルリーチA	タイマー演出A	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)
当たりノーマルリーチB	タイマー演出B	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)
当たりノーマルリーチC	タイマー演出C	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)
当たりスバーリーチA	タイマー演出D	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)
当たりスバーリーチB	タイマー演出E	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)
外れスバーリーチF	タイマー演出F	5 (5)	3 (8)	4 (12)	3 (15)	5 (20)

10

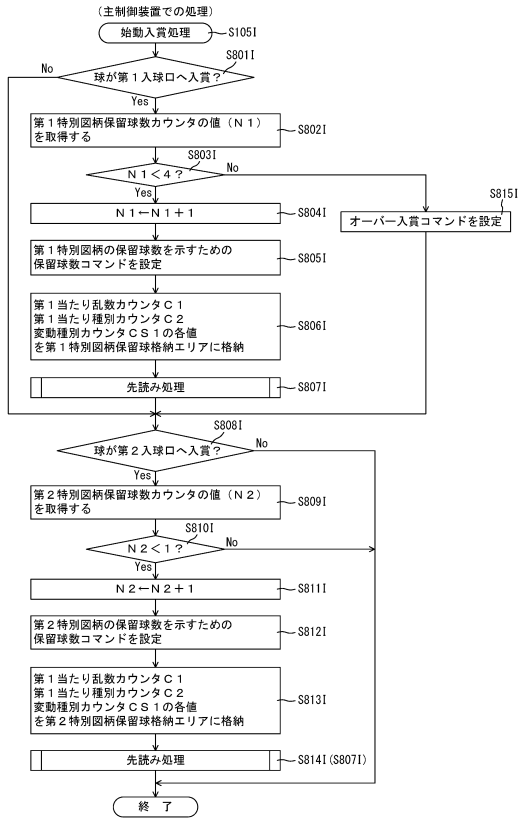
20

30

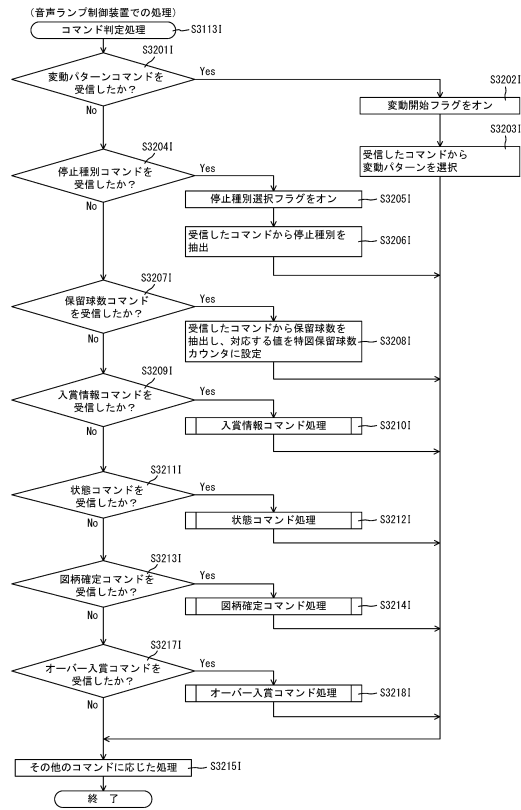
40

50

【図 1965】



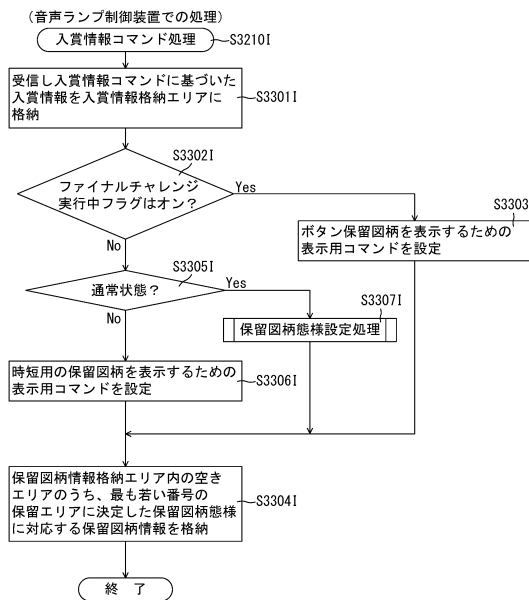
【図 1966】



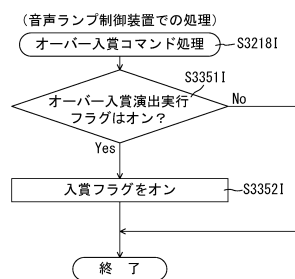
10

20

【図 1967】



【図 1968】



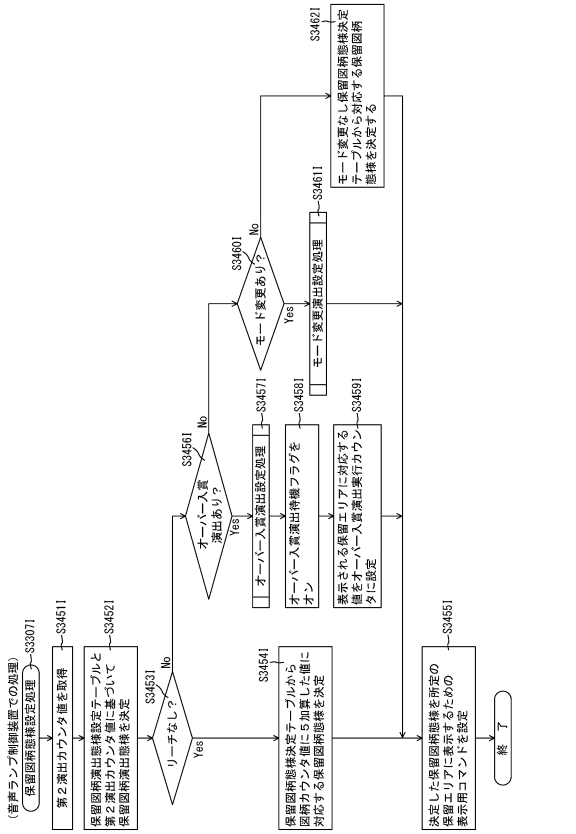
30

40

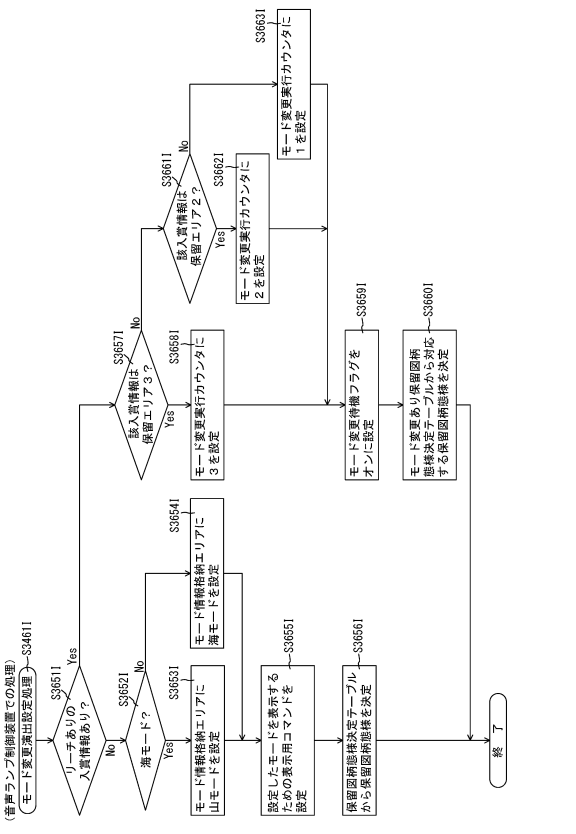
50



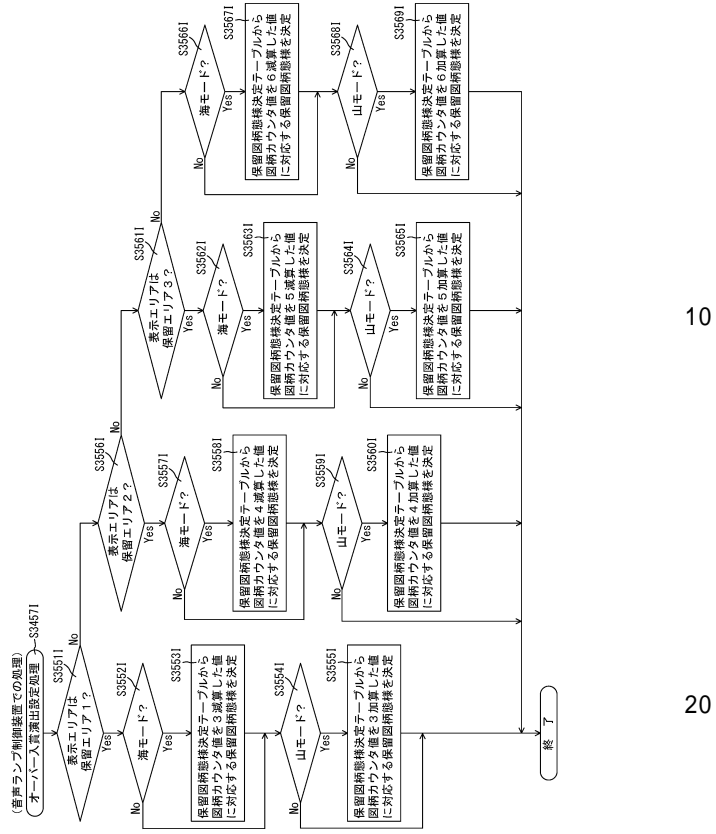
【図 1969】



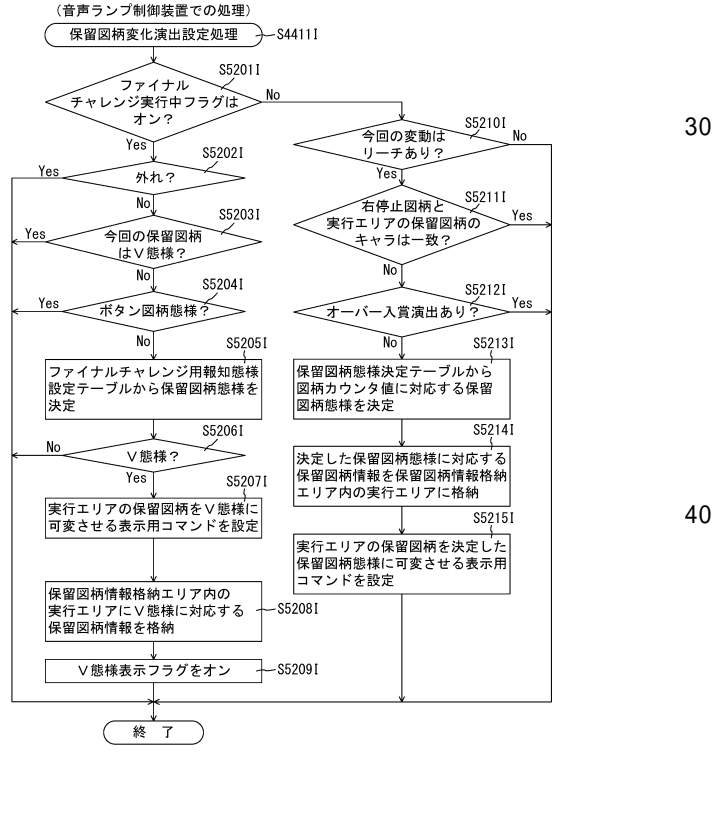
【図 1971】



【図 1970】



【図 1972】



10

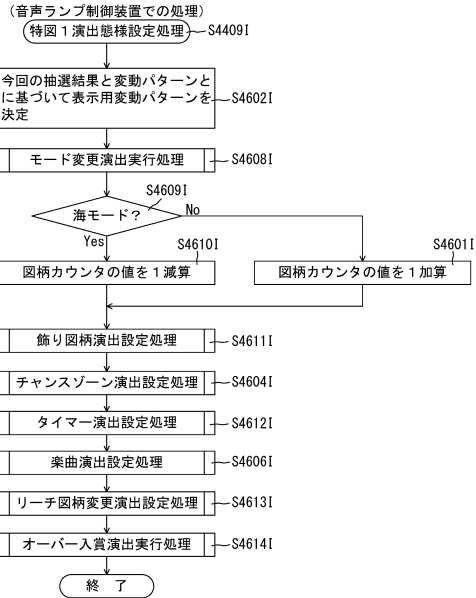
20

30

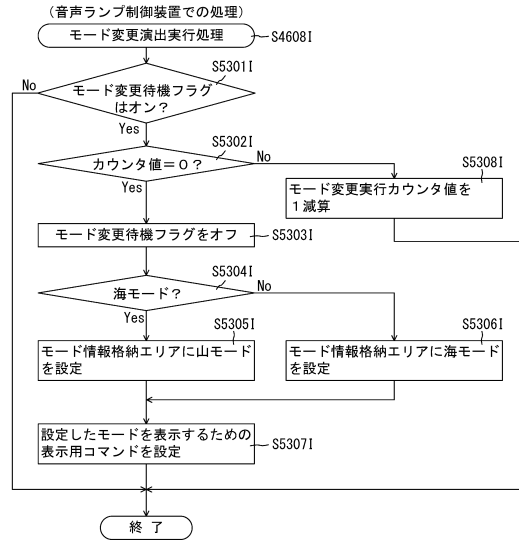
40

50

【 図 1 9 7 3 】



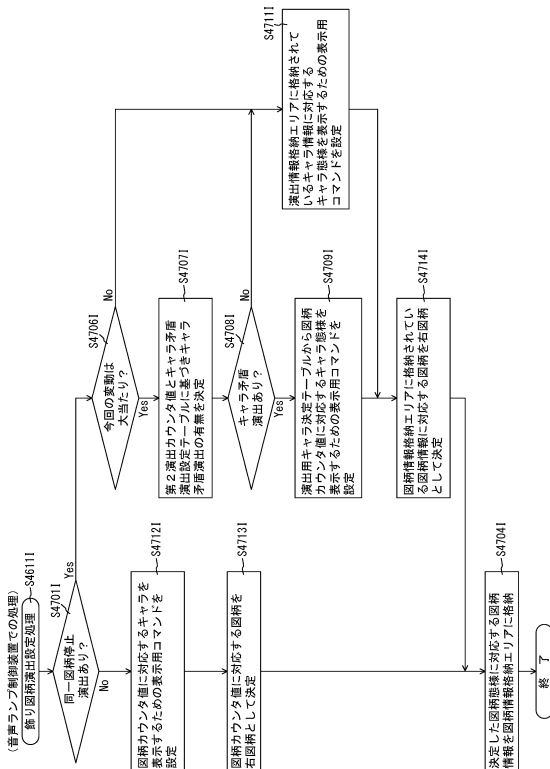
【 図 1 9 7 4 】



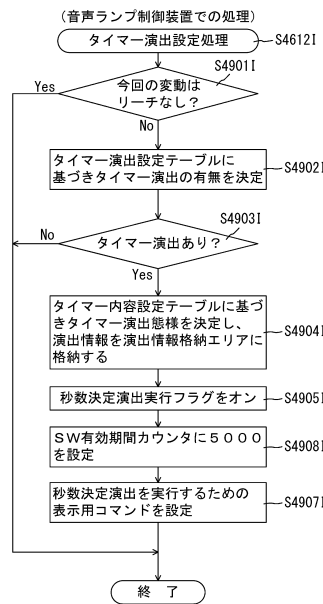
10

20

【 図 1 9 7 5 】



【 図 1 9 7 6 】

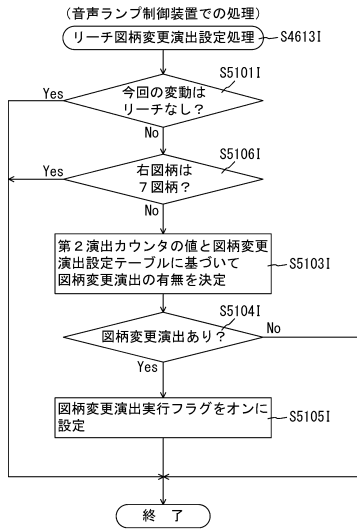


30

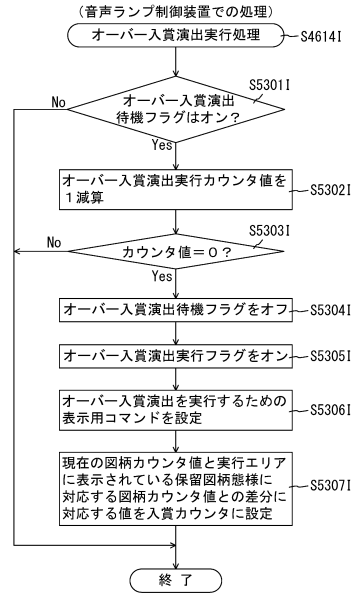
40

50

【図 1977】



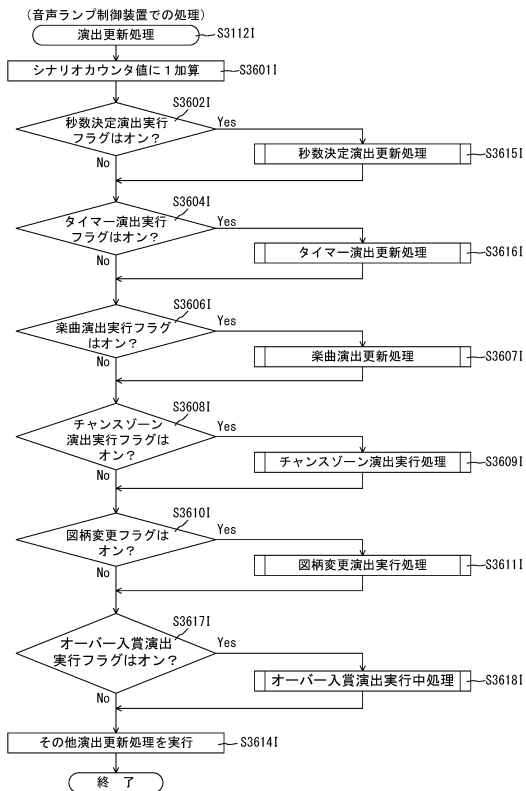
【図 1978】



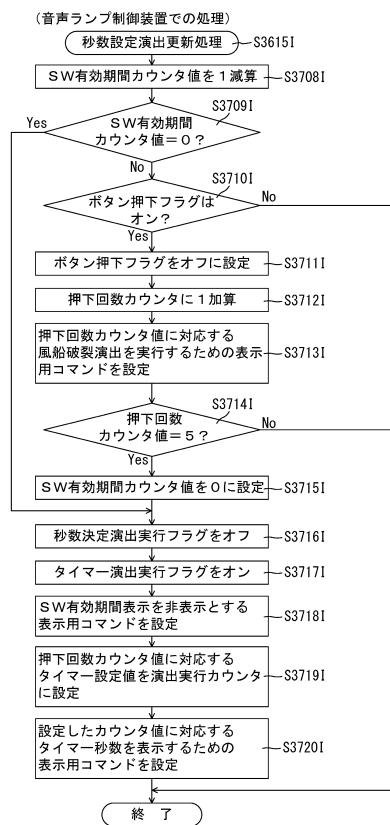
10

20

【図 1979】



【図 1980】

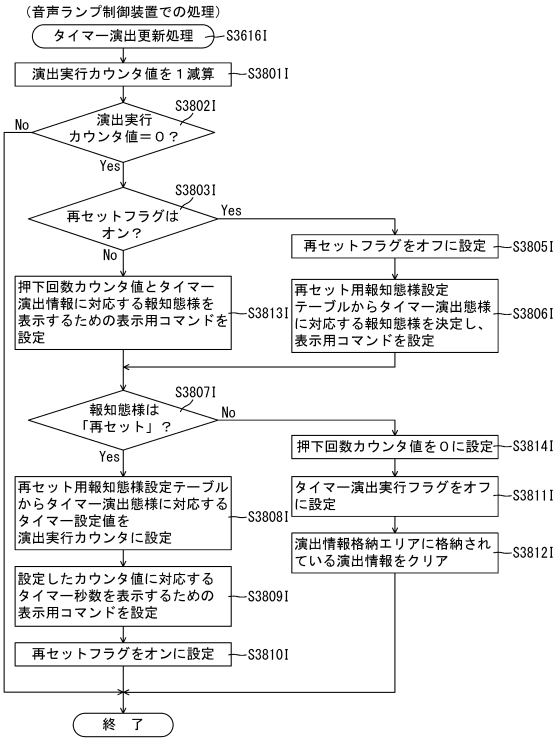


30

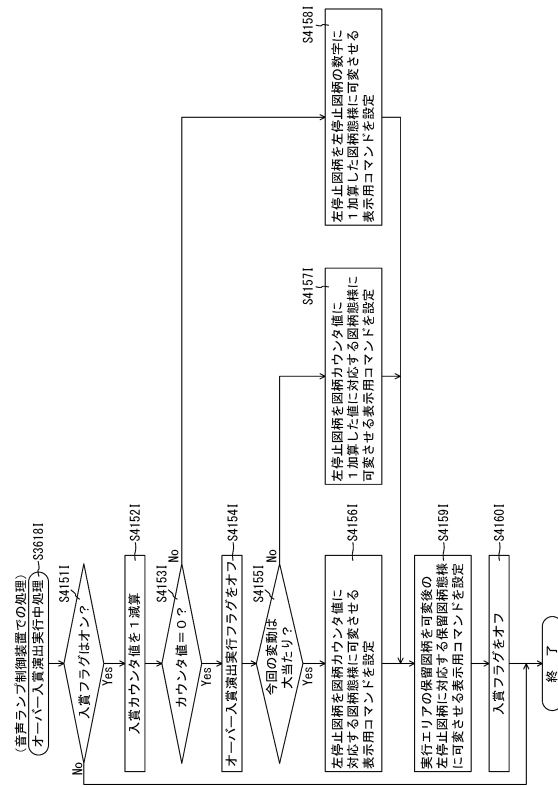
40

50

【 図 1 9 8 1 】



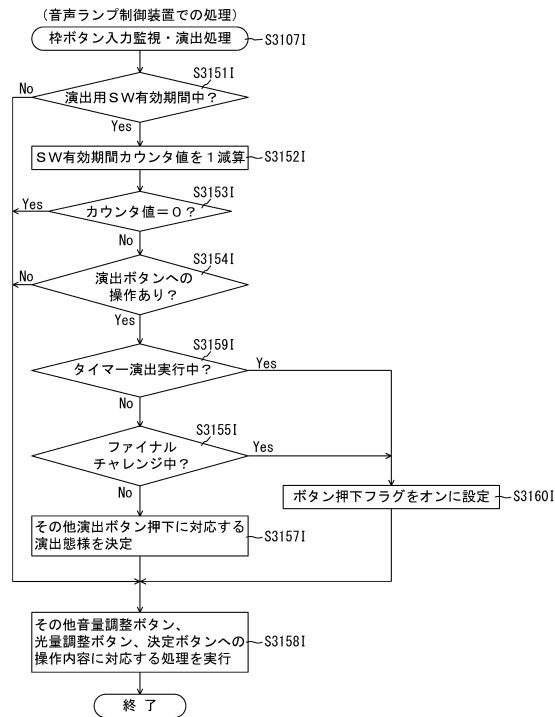
【 図 1 9 8 2 】



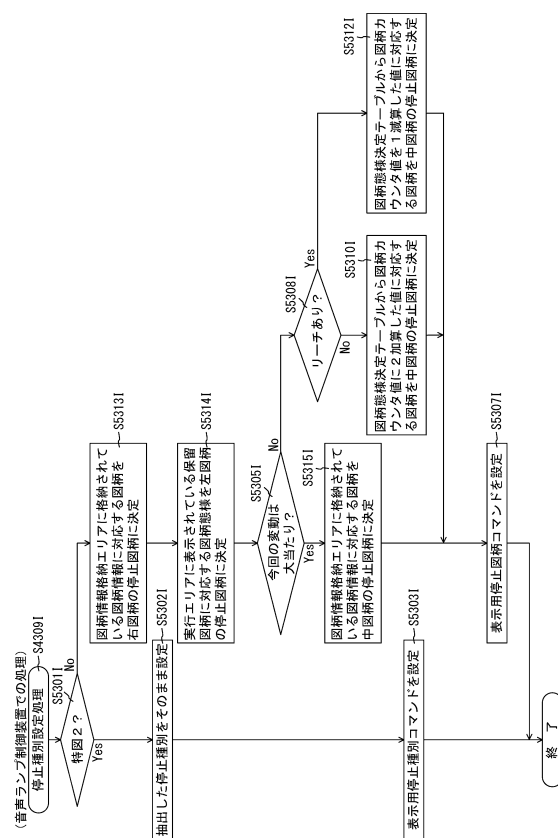
10

20

【 図 1 9 8 3 】



【 図 1 9 8 4 】

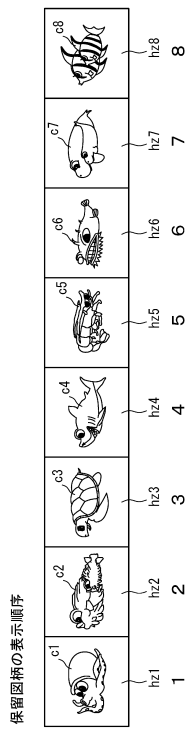


30

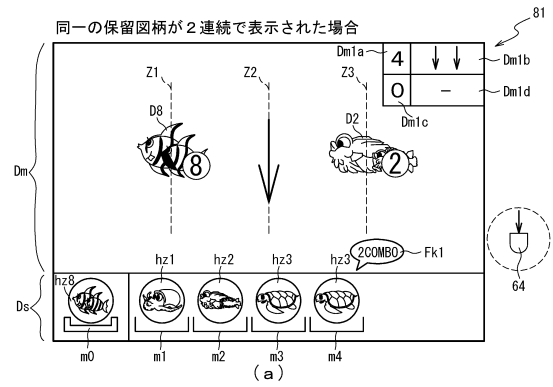
40

50

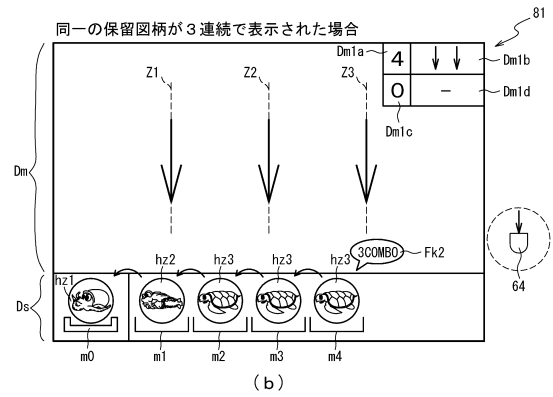
【 図 1 9 8 5 】



【 図 1 9 8 6 】

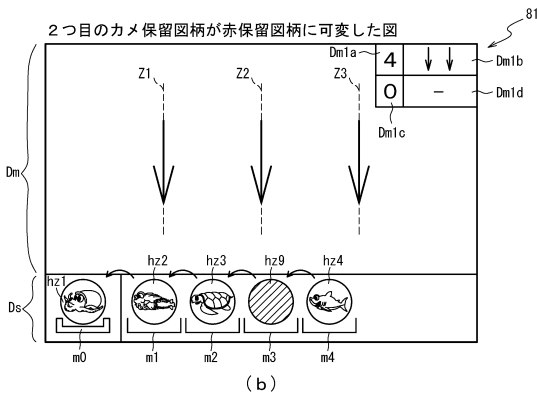
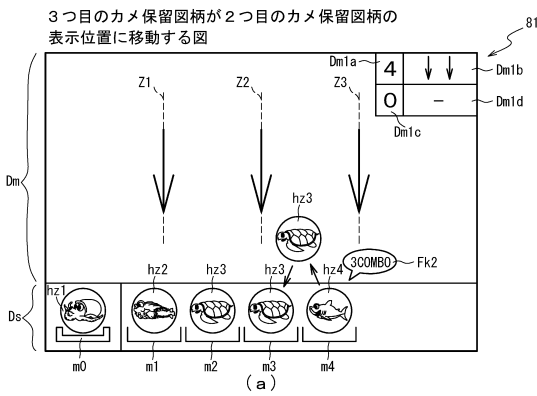


10

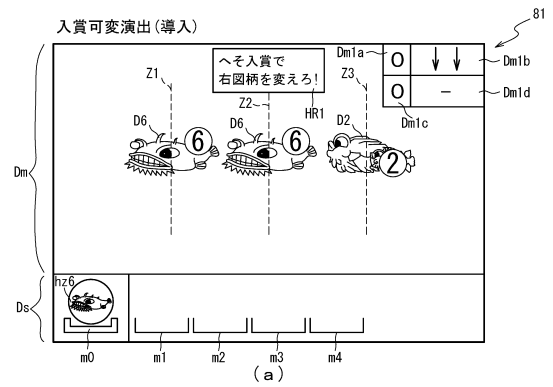


20

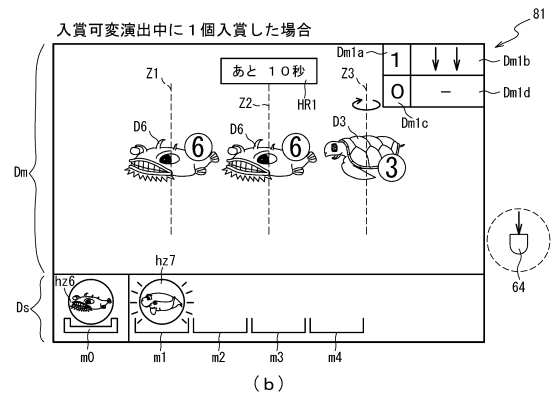
【 図 1 9 8 7 】



【 図 1 9 8 8 】



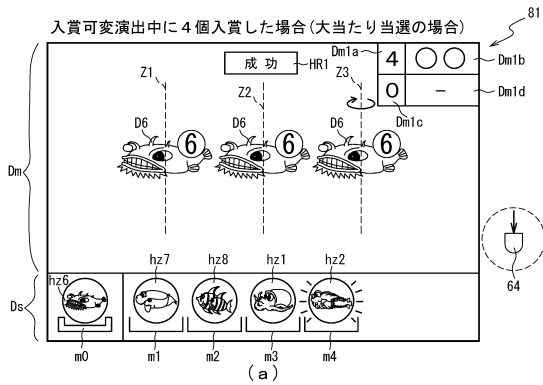
30



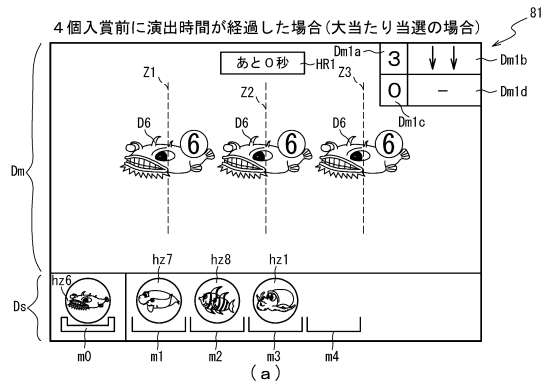
40

50

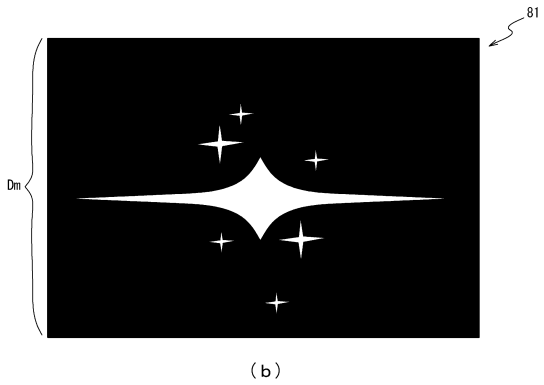
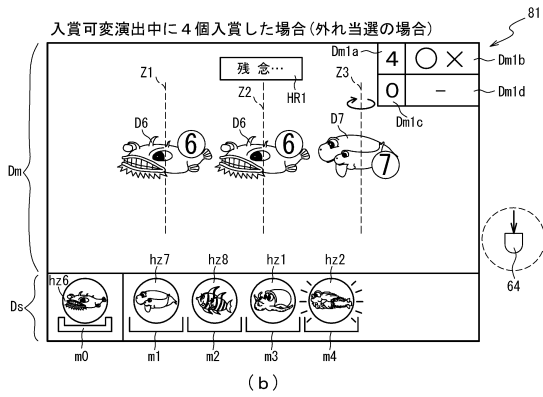
【 図 1 9 8 9 】



【 図 1 9 9 0 】

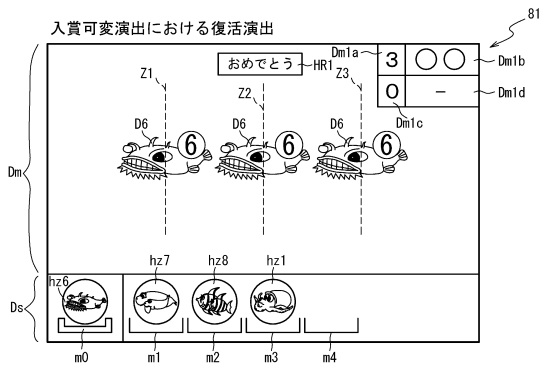


10



20

【 図 1 9 9 1 】



【 図 1 9 9 2 】

ROM	222
変動パターン選択テーブル	222iB
チャンスゾーン演出設定テーブル	222ci
タイマー演出設定テーブル	222di
タイマー内容設定テーブル	222ei
再セット用報知態様設定テーブル	222fi
楽曲演出設定テーブル	222gi
図柄変更演出設定テーブル	222hi
ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル	222ii
入賞可変演出シナリオ	222biB
保留コンボ演出設定テーブル	222ciB
保留図柄態様決定テーブル	222diB
図柄態様決定テーブル	222eiB

30

40

50

【図 1993】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223a
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c
変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
第 1 演出カウンタ	223f
第 2 演出カウンタ	223g
從遊技状態格納エリア	223h
時短情報更新エリア	223i
SW有効時間カウンタ	223j
遊技環境格納エリア	223k
ファイナルチャレンジ実行中フラグ	223l
図柄情報格納エリア	223n
タイマー演出実行フラグ	223o
楽曲演出実行フラグ	223p
ボタン押下フラグ	223q
シナリオカウンタ	223r
図柄変更演出実行フラグ	223s
押下回数カウンタ	223t
演出情報格納エリア	223u
再セットフラグ	223v
保留図柄情報格納エリア	223w
V 態様表示フラグ	223x
左停止フラグ	223y
入賞フラグ	223a
入賞カウンタ	223b
3 コンボ実行フラグ	223c
保留コンボカウンタ	223d
保留図柄カウンタ	223e
入賞可変演出実行フラグ	223f
仮停止中フラグ	223g
その他メモリエリア	223z

【図 1994】

通常用変動パターン選択テーブル222aB1	抽選結果	表示用変動パターン	入賞可変演出	役物演出	遊光振動		
	外れ	外れ	外れA	x	x	x	
		ガセ外れ	ガセ外れA	x	x	x	
		ノーマルリーチ	外れノーマルリーチA	x	x	x	
		大当たり	外れノーマルリーチ	外れノーマルリーチB	x	x	x
			外れノーマルリーチ	外れノーマルリーチC	○	○	○
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチB	x	x	x
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチC	x	x	x
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチF	x	x	x
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチA	x	x	x
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチB	x	x	x
			外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチC	x	x	x
外れスーパーリーチ			外れスーパーリーチD	○	○	○	
外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチB		x	x	x		
外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチC		x	x	x		
外れスーパーリーチ	外れスーパーリーチF		x	x	x		
小当たり	スベシヤルリーチ	スベシヤルリーチA	x	x	x		
	長小当たり	長小当たりA	x	x	x		

10

20

【図 1995】

入賞可変演出シナリオ222b

シナリオカウンタ値	演出内容
0	—
・	・
・	・
15000	左図柄停止
・	・
・	・
20000	右図柄停止
・	・
・	・
25000	中図柄停止
25001	仮停止
・	・
・	・
35000	最終報知

【図 1996】

保留コンボ演出設定テーブル222c

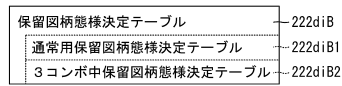
判定結果	第 2 演出カウンタ値 (0~999)	演出態様
大当たり	0~299	保留コンボなし
	300~699	保留コンボあり (3コンボなし)
	700~999	保留コンボあり (3コンボあり)
外れ	0~699	保留コンボなし
	700~899	保留コンボあり (3コンボなし)
	900~999	保留コンボあり (3コンボあり)
小当たり	0~999	保留コンボなし

30

40

50

【図 1997】



(a)

通常用保留図柄態様決定テーブル222diB1

保留図柄カウンタ値	保留図柄態様
1	タコ
2	フグ
3	カメ
4	サメ
5	エビ
6	アンコウ
7	ジュゴン
8	熱帯魚

(b)

3コンボ中保留図柄態様決定テーブル222diB2

判定結果	第2演出カウンタ (0~999)	保留図柄態様
大当たり	0~199	緑保留
	200~799	赤保留
	800~999	虹保留
外れ	0~699	緑保留
	700~999	赤保留

(c)

【図 1998】

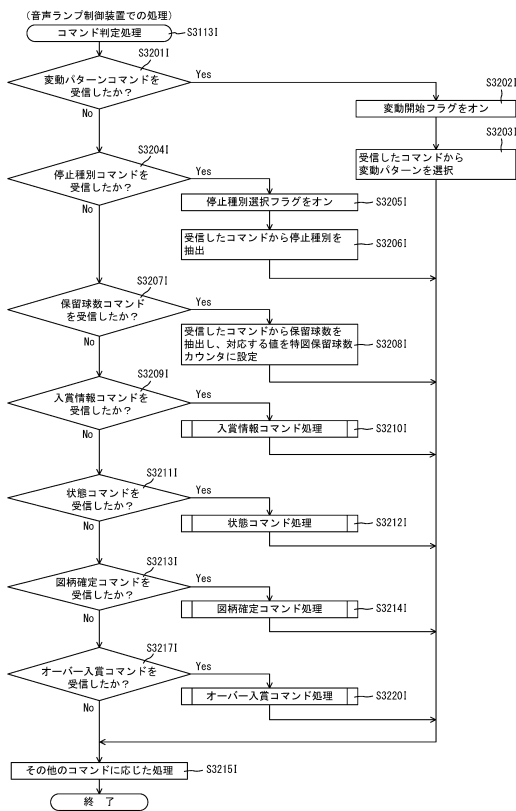
図柄態様決定テーブル222eiB

保留図柄カウンタ値	第3図柄態様
1	1図柄
2	2図柄
3	3図柄
4	4図柄
5	5図柄
6	6図柄
7	7図柄
8	8図柄

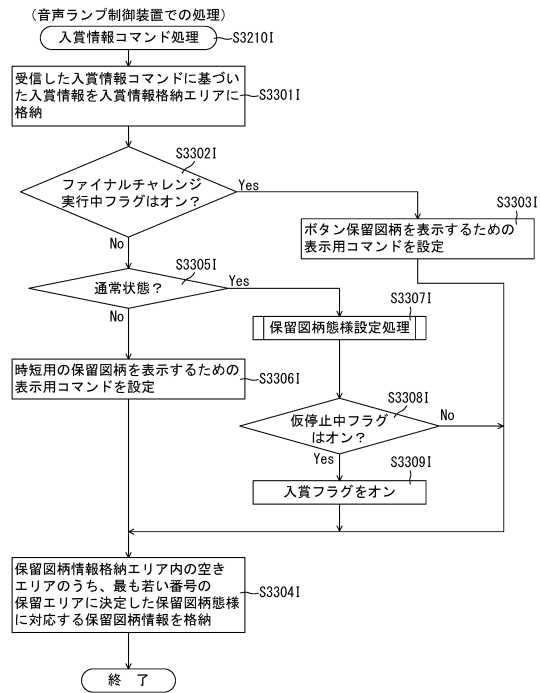
10

20

【図 1999】



【図 2000】



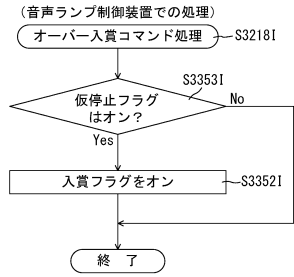
30

40

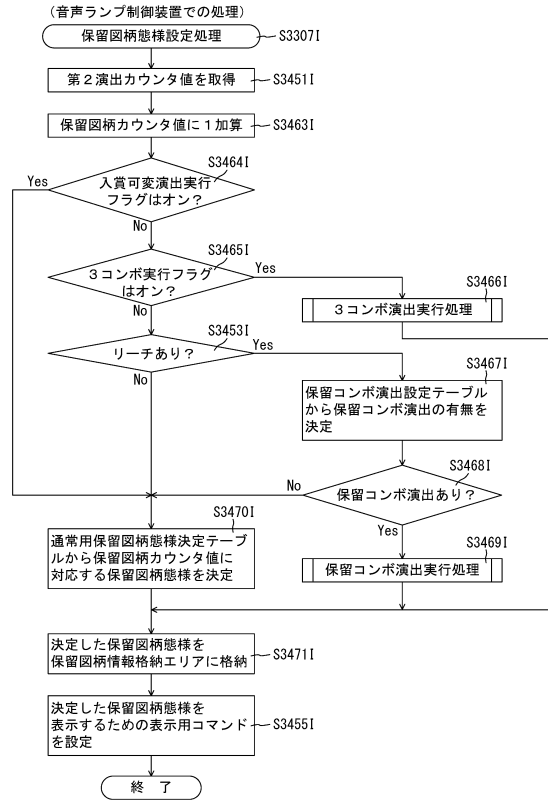
50



【 図 2 0 0 1 】



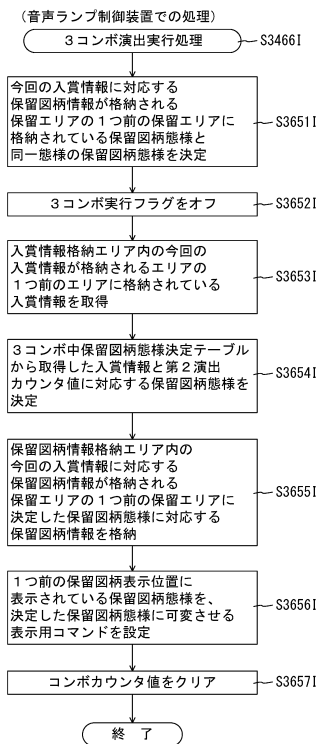
【 図 2 0 0 2 】



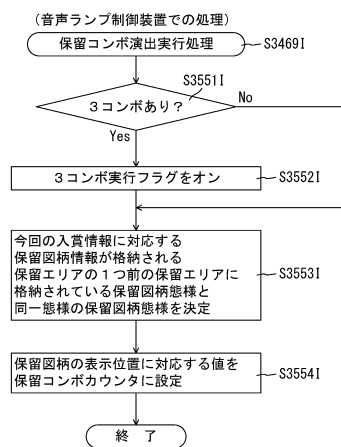
10

20

【 図 2 0 0 3 】



【 図 2 0 0 4 】

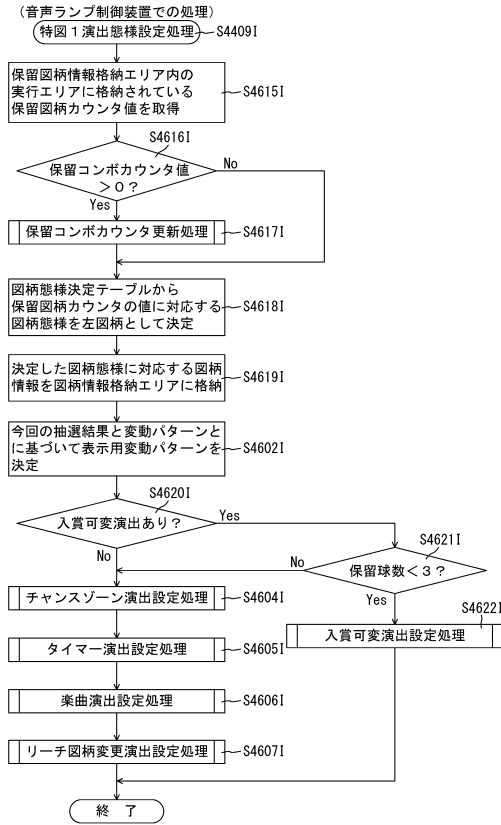


30

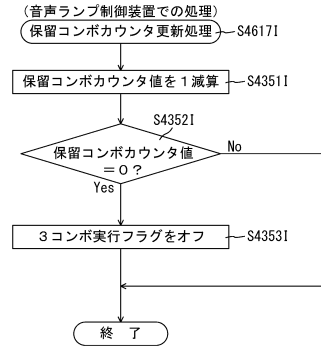
40

50

【図 2005】



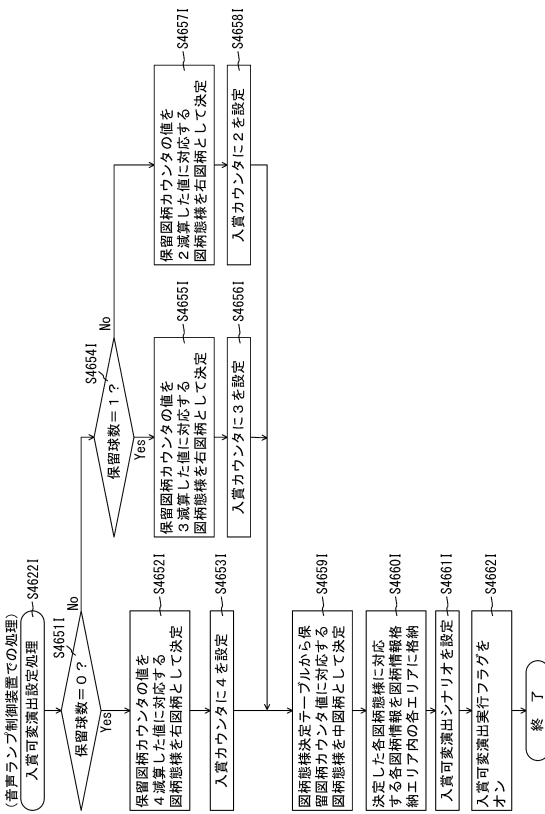
【図 2006】



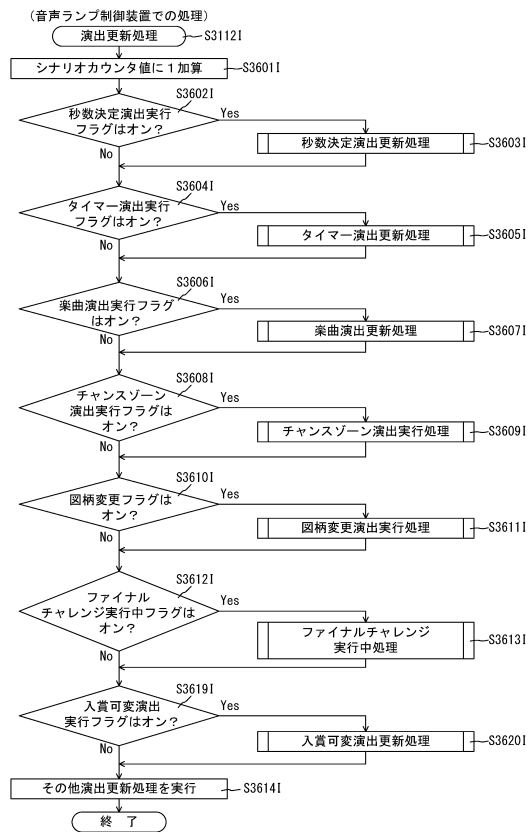
10

20

【図 2007】



【図 2008】

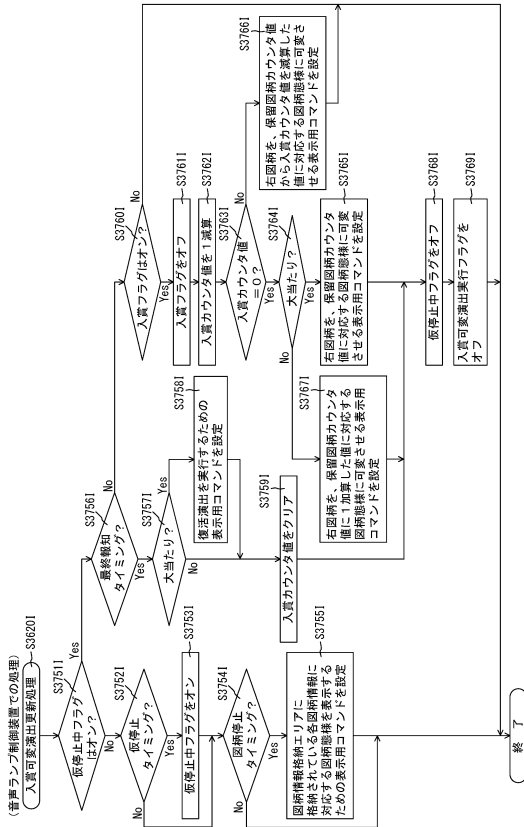


30

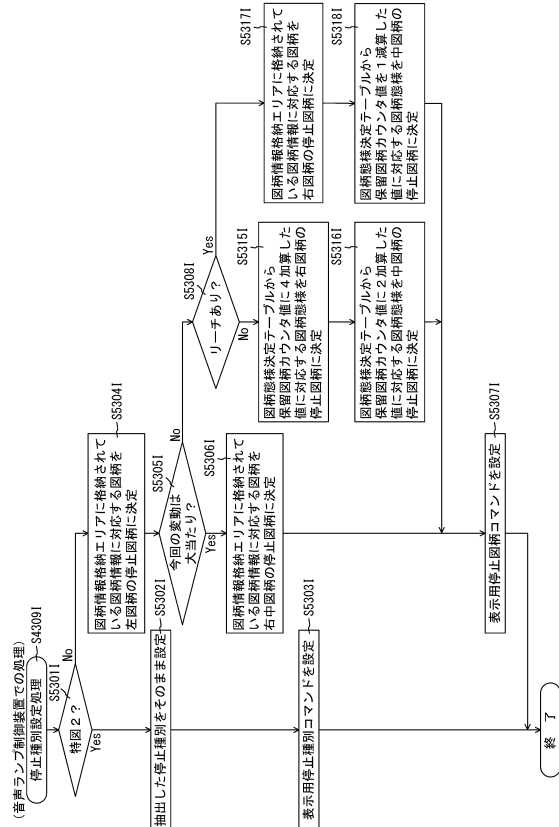
40

50

【図2009】



【図2010】



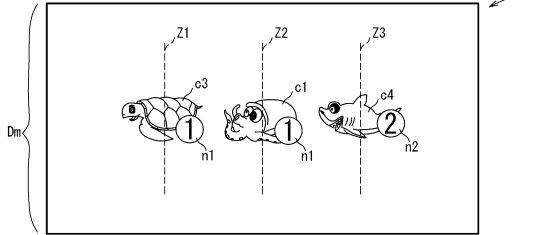
10

20

【図2011】

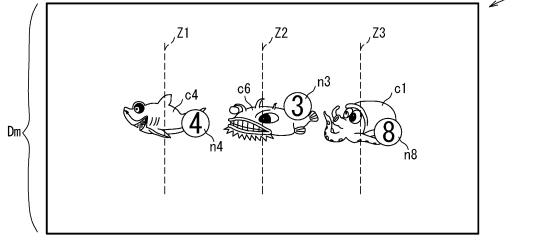
第3変形例における通常の左図柄の表示パターン

1変動目(変動パターンが外れの場合)



(a)

2変動目(変動パターンが外れの場合)

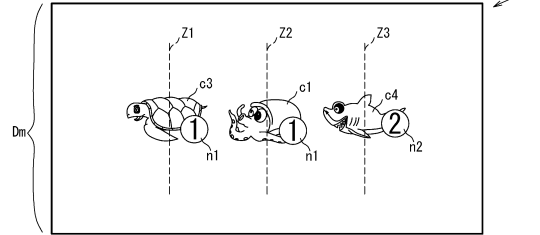


(b)

【図2012】

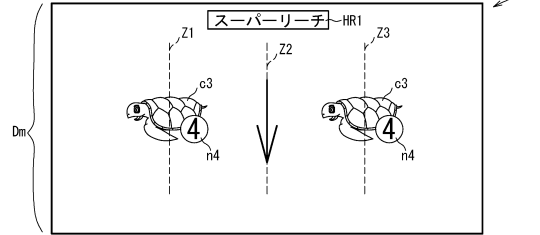
第3変形例における2変動目がスーパーリーチの場合の左図柄の表示パターン

1変動目(変動パターンが外れの場合)



(a)

2変動目(変動パターンがスーパーリーチの場合)



(b)

30

40

50

【図 2013】

ROM	222
変動ボタン選択テーブル	222ai
チャンスゾーン演出設定テーブル	222ci
タイマー演出設定テーブル	222di
タイマー内容設定テーブル	222ei
再セット用報知態様設定テーブル	222fi
楽曲演出設定テーブル	222gi
図柄変更演出設定テーブル	222hi
ファイナルチャレンジ用報知態様設定テーブル	222ii
数字図柄態様決定テーブル	222aiC
キャラ図柄態様決定テーブル	222biC
同一図柄演出態様決定テーブル	222ciC

【図 2014】

RAM	223
入賞情報格納エリア	223ai
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223bi
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223ci
変動開始フラグ	223di
停止種別選択フラグ	223ei
第 1 演出カウンタ	223fi
第 2 演出カウンタ	223gi
從遊技状態格納エリア	223hi
時短情報更新エリア	223ii
SW有効時間カウンタ	223ji
遊技環境格納エリア	223ki
ファイナルチャレンジ実行中フラグ	223li
図柄カウンタ	223mi
図柄情報格納エリア	223ni
タイマー演出実行フラグ	223oi
楽曲演出実行フラグ	223pi
ボタン押下フラグ	223qi
シナリオカウンタ	223ri
図柄変更フラグ	223si
押下回数カウンタ	223ti
演出情報格納エリア	223ui
再セットフラグ	223vi
保留図柄情報格納エリア	223wi
V 態様表示フラグ	223xi
左停止フラグ	223yi
秒数決定演出実行フラグ	223aai
演出実行カウンタ	223abi
右打ちフラグ	223aci
チャンスゾーン演出実行フラグ	223adi
キャラカウンタ	223aiC
その他メモリエリア	223zi

10

20

【図 2015】

数字図柄態様決定テーブル222aiC

図柄カウンタ値	抽選結果	大当たり種別	数字図柄態様
1	大当たり	/	1 図柄
	小当たり		
	外れ		
2	大当たり	/	2 図柄
	小当たり		
	外れ		
3	大当たり	/	3 図柄
	小当たり		
	外れ		
4	大当たり	/	4 図柄
	小当たり		
	外れ		
5	大当たり	/	5 図柄
	小当たり		
	外れ		
6	大当たり	/	6 図柄
	小当たり		
	外れ		
7	大当たり	大当たり A	7 図柄
		大当たり B	8 図柄
	小当たり		
	外れ		

【図 2016】

キャラ図柄態様決定テーブル222biC

キャラカウンタ値	抽選結果	大当たり種別	キャラ態様
1	大当たり	/	タコ
	小当たり		
	外れ		
2	大当たり	/	フグ
	小当たり		
	外れ		
3	大当たり	/	カメ
	小当たり		
	外れ		
4	大当たり	/	サメ
	小当たり		
	外れ		
5	大当たり	/	エビ
	小当たり		
	外れ		
6	大当たり	/	アンコウ
	小当たり		
	外れ		
7	大当たり	大当たり A	ジュゴン
		大当たり B	熱帯魚
	小当たり		
	外れ		

30

40

50

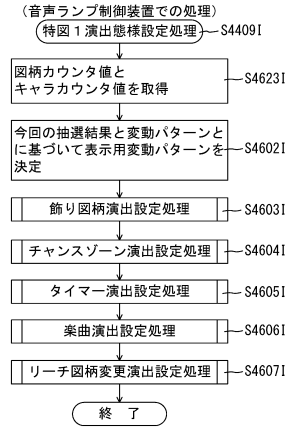
【 図 2 0 1 7 】

222

同一図柄演出態様決定テーブル222c1C

当否判定結果	第2演出カウンタ (0~999)	演出態様
大当たり	0~499	同一キャラ・同一数字
	500~749	同一キャラ
	750~999	同一数字
外れ/小当たり	0~499	同一キャラ
	500~999	同一数字

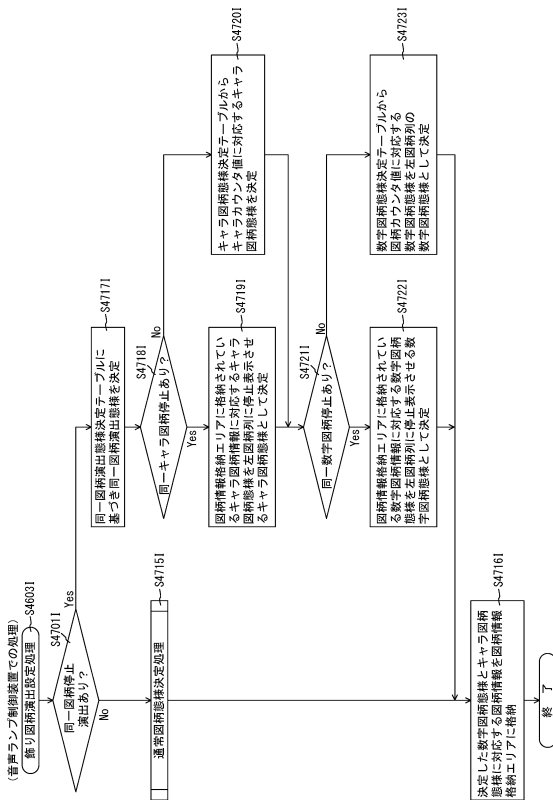
【 図 2 0 1 8 】



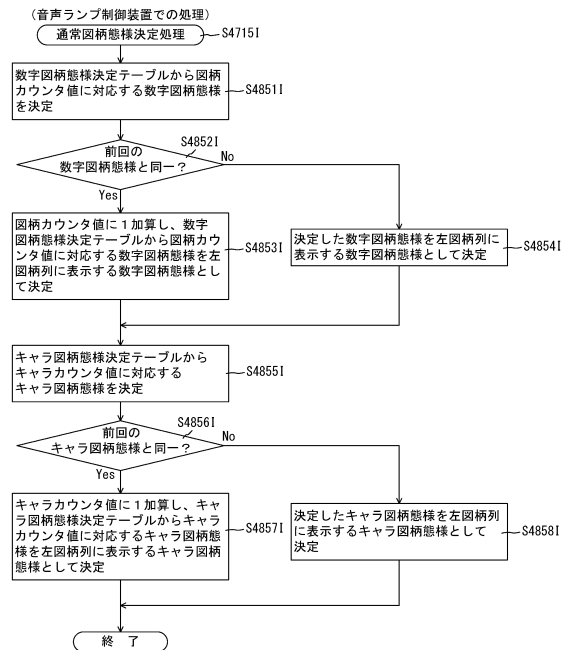
10

20

【 図 2 0 1 9 】



【 図 2 0 2 0 】

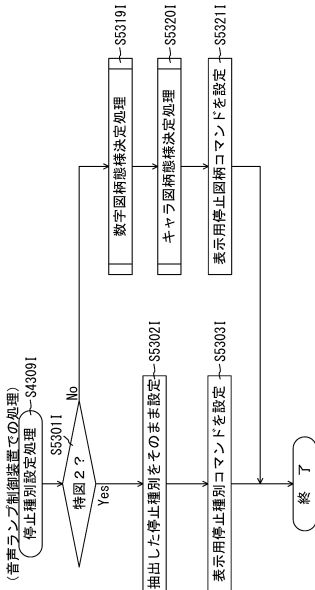


30

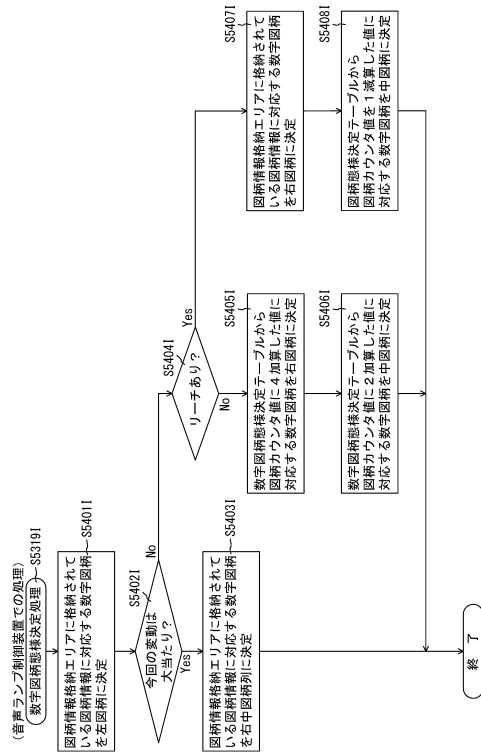
40

50

【図 2021】



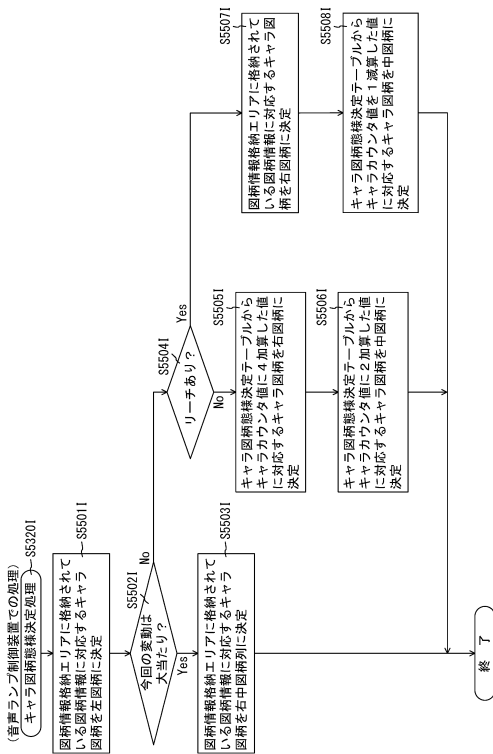
【図 2022】



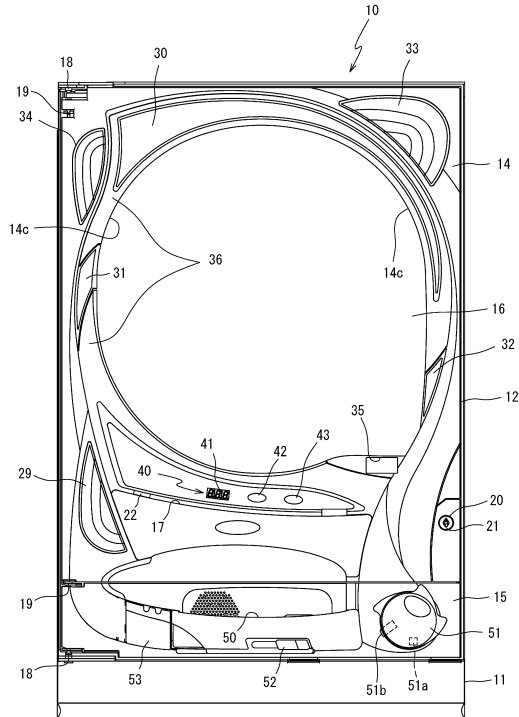
10

20

【図 2023】



【図 2024】

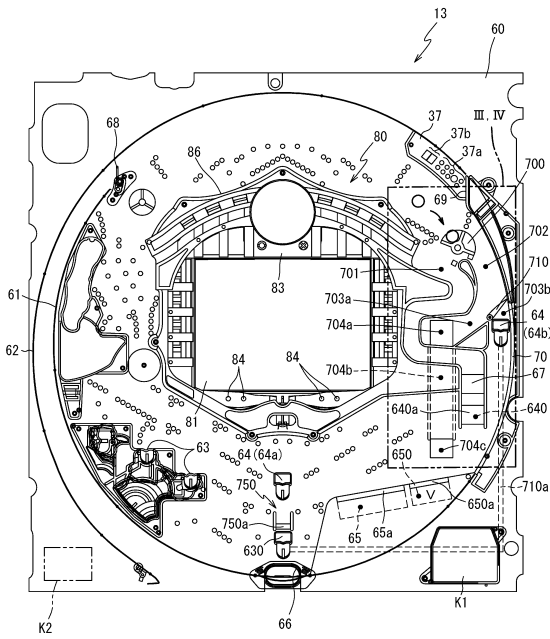


30

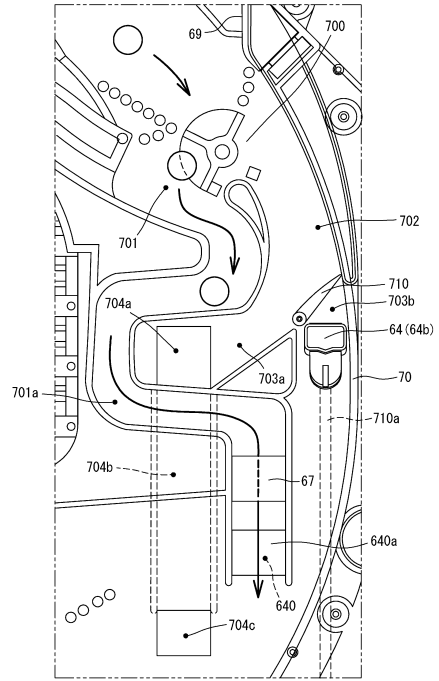
40

50

【 図 2 0 2 5 】



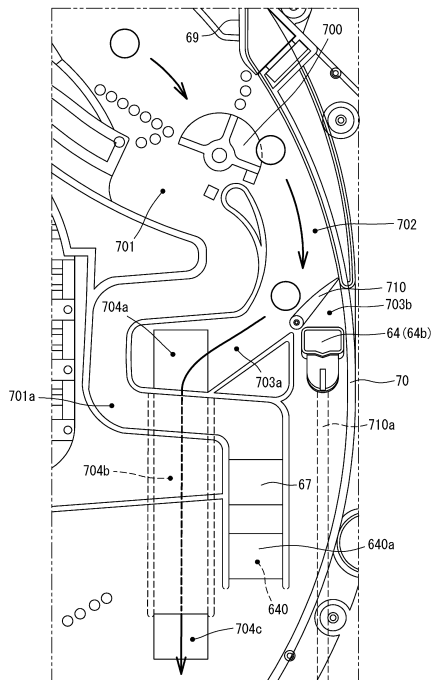
【 図 2 0 2 6 】



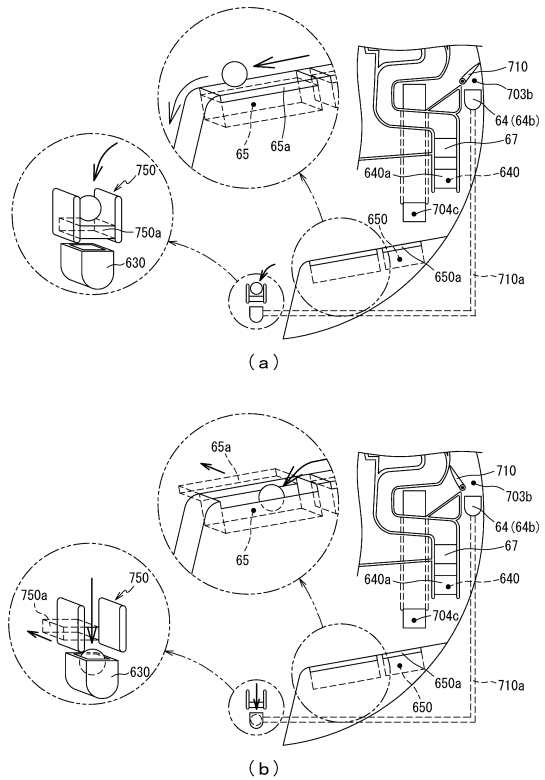
10

20

【 図 2 0 2 7 】



【 図 2 0 2 8 】

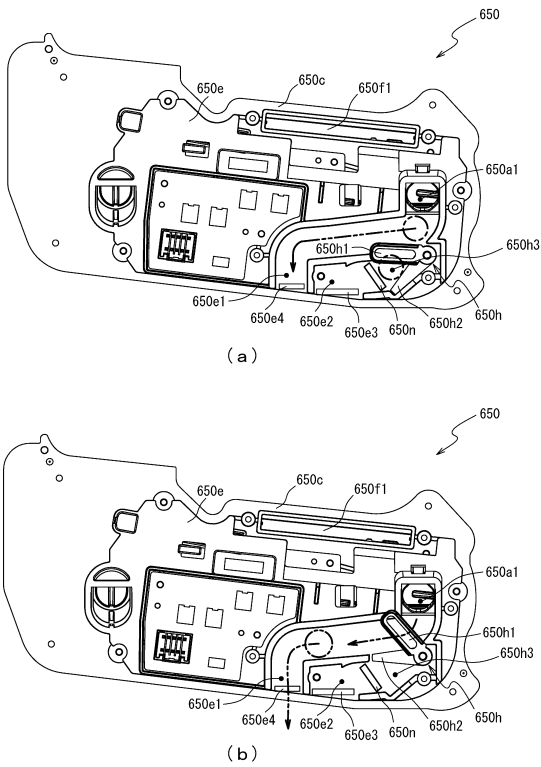


30

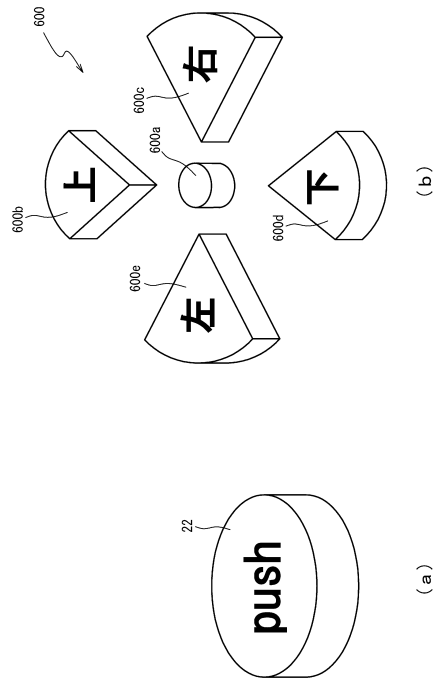
40

50

【図 2029】



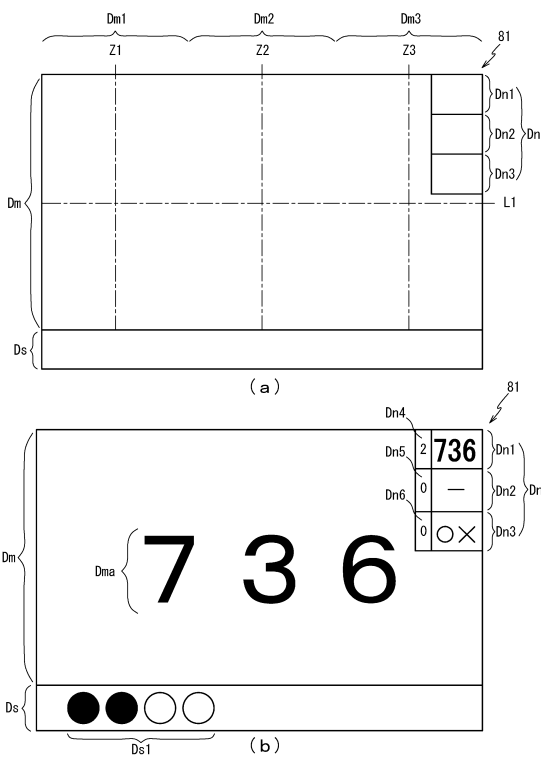
【図 2030】



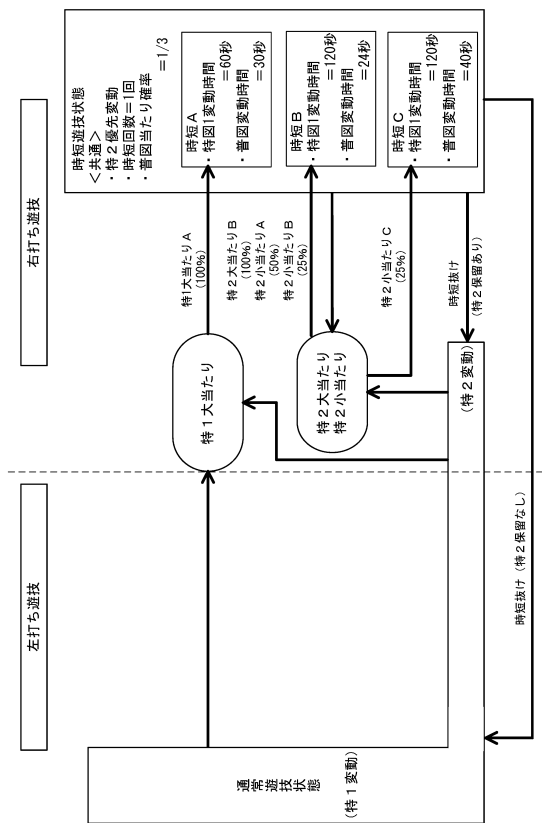
10

20

【図 2031】



【図 2032】



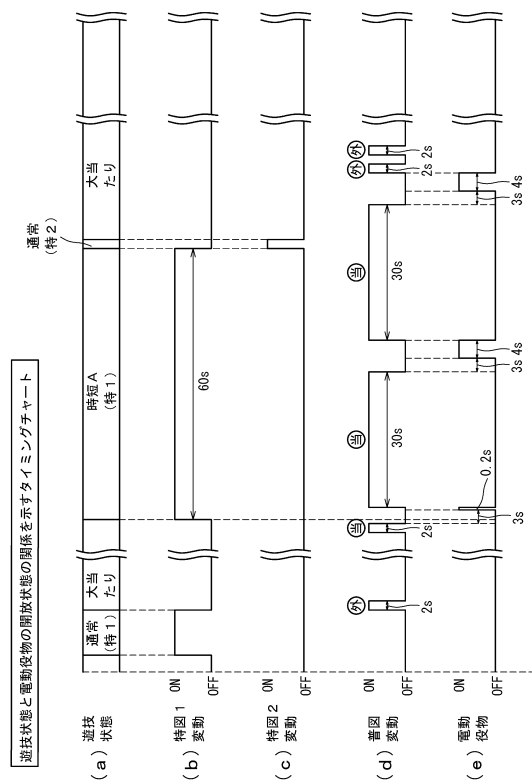
30

40

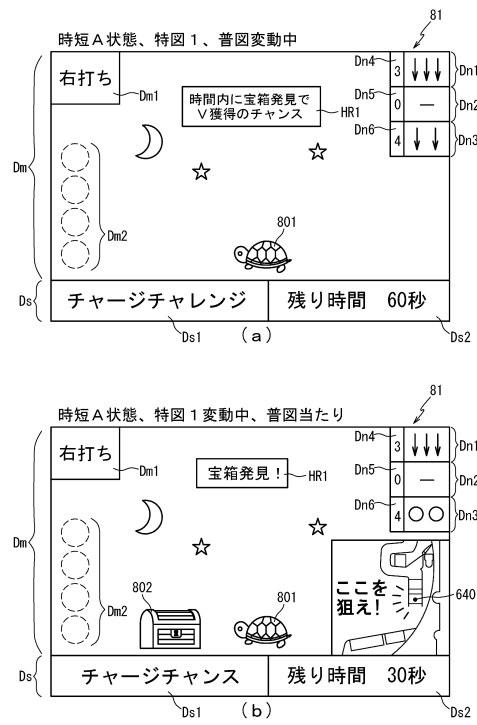
50



【図 2033】



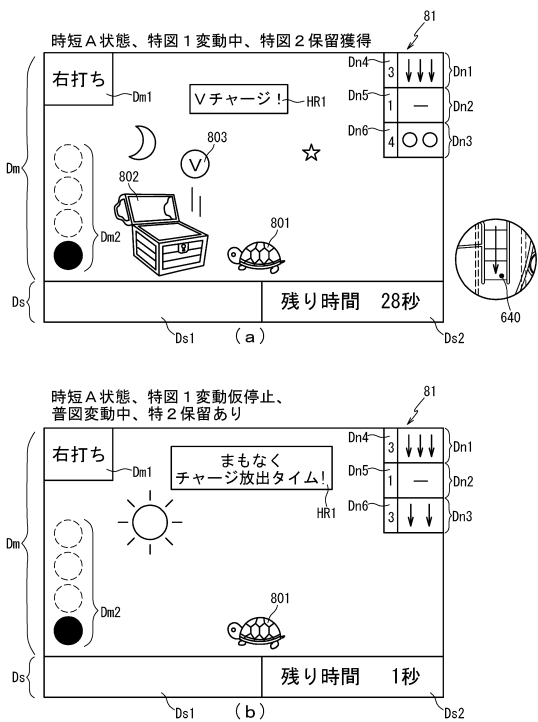
【図 2034】



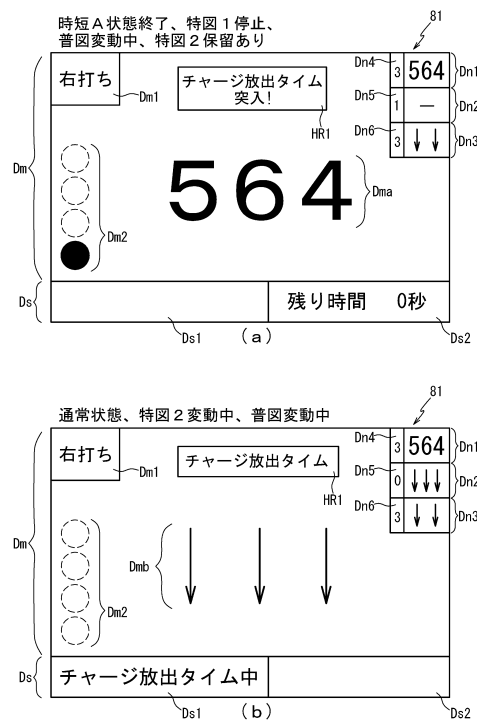
10

20

【図 2035】



【図 2036】

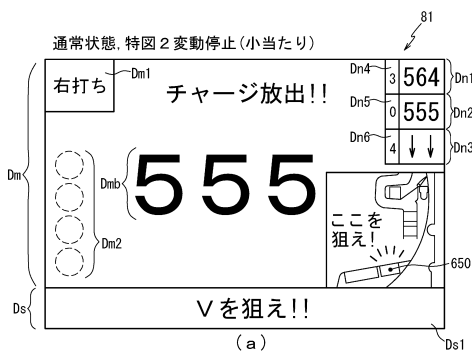


30

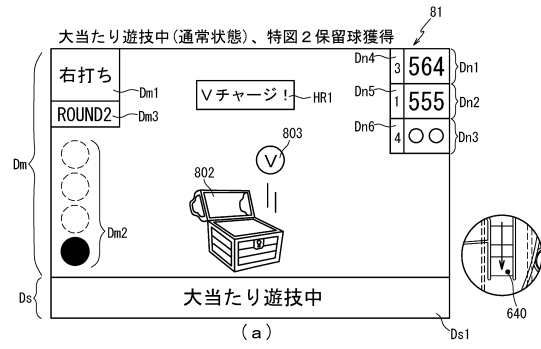
40

50

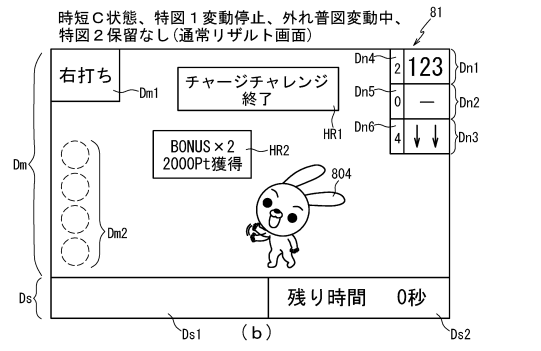
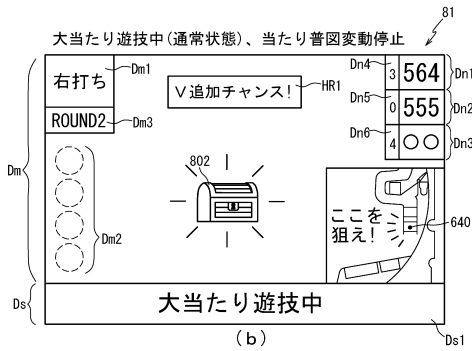
【図 2037】



【図 2038】

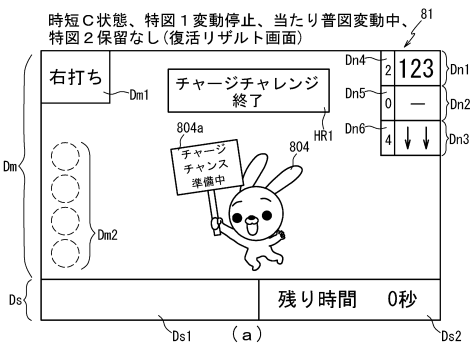


10

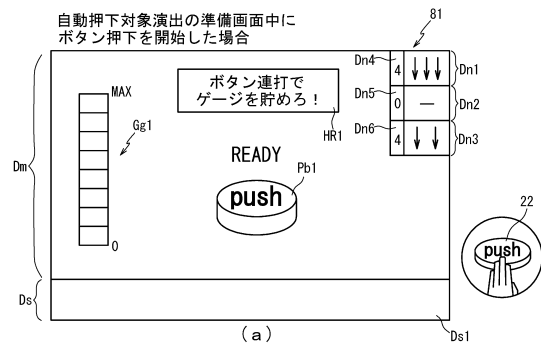


20

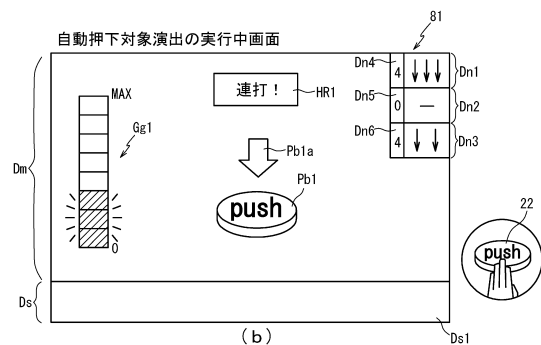
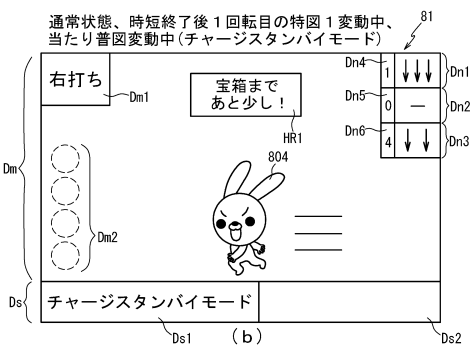
【図 2039】



【図 2040】



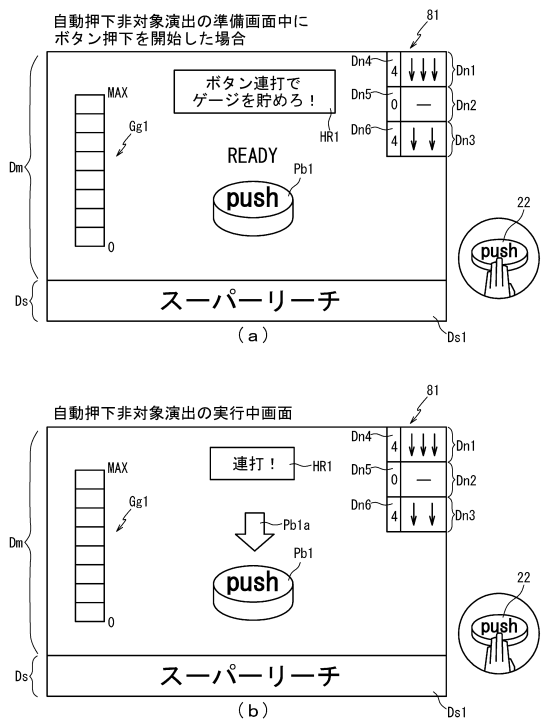
30



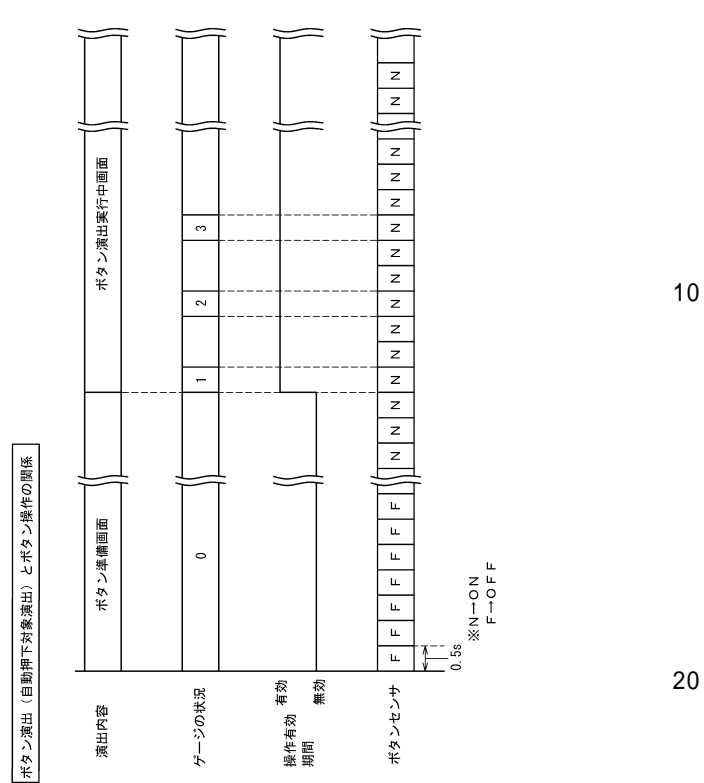
40

50

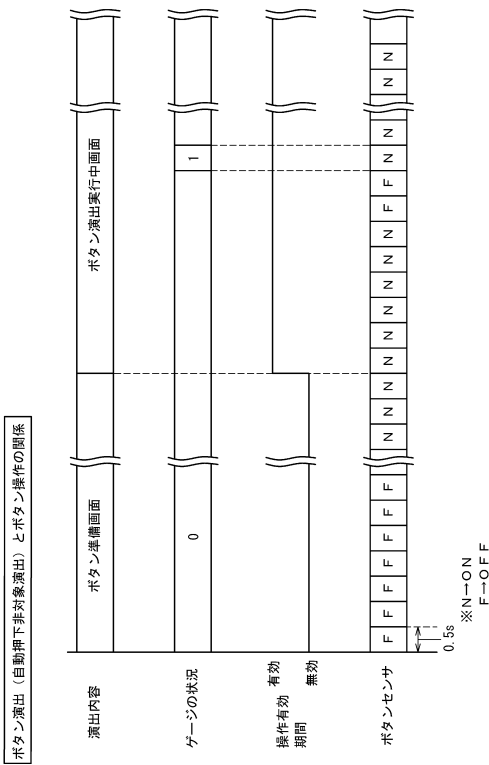
【図 2041】



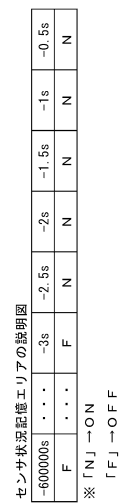
【図 2042】



【図 2043】



【図 2044】



10

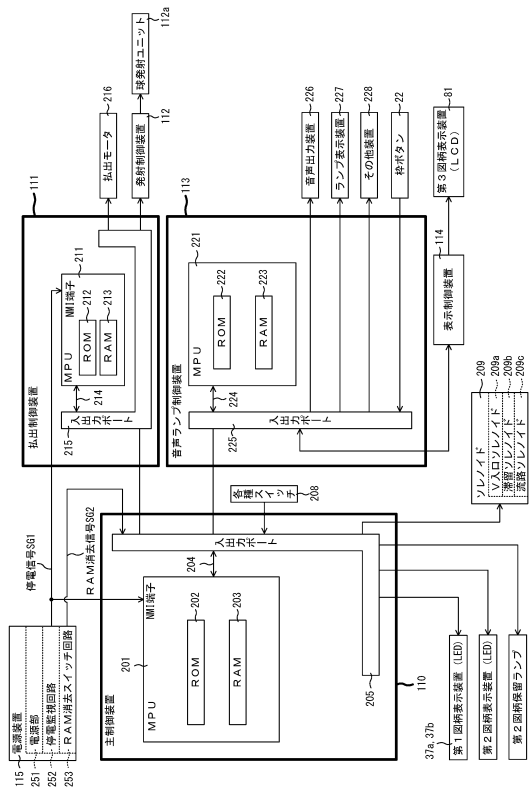
20

30

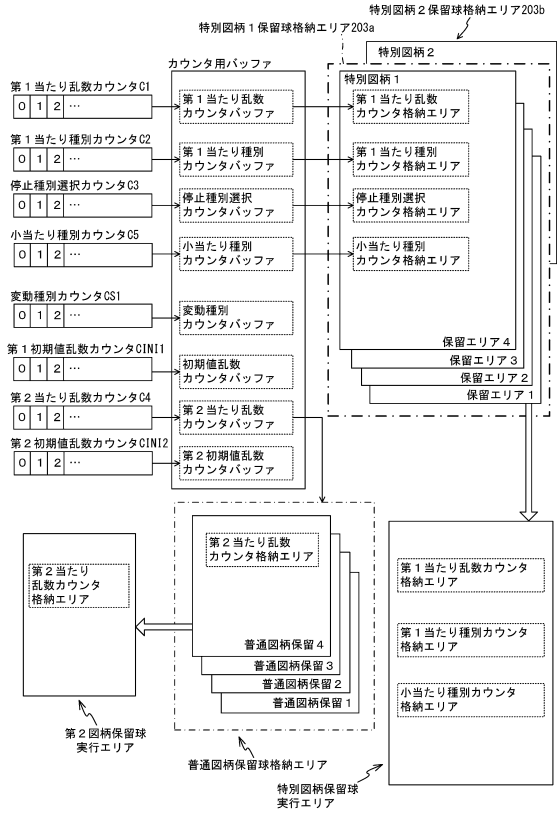
40

50

【図 2045】



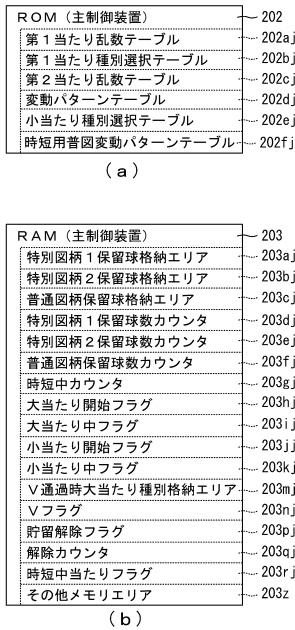
【図 2046】



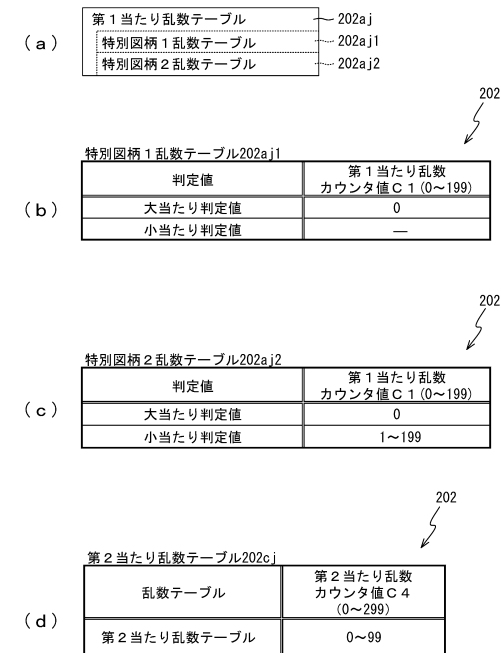
10

20

【図 2047】



【図 2048】

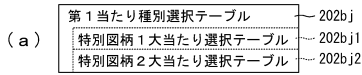


30

40

50

【 図 2 0 4 9 】



(b)

特別図柄 1 大当たり選択テーブル 202b j 1

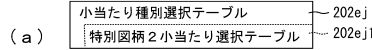
大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり A (5 R 時短 A 大当たり)	0~99

(c)

特別図柄 2 大当たり選択テーブル 202b j 2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり B (10 R 時短 B 大当たり)	0~99 又は小当たり A V 通過
大当たり C (5 R 時短 B 大当たり)	小当たり B V 通過
大当たり D (5 R 時短 B 大当たり)	小当たり C V 通過

【 図 2 0 5 0 】



(b)

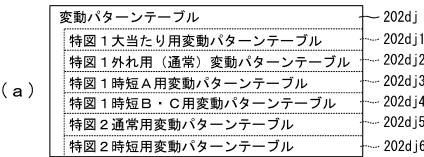
特別図柄 2 小当たり選択テーブル 202e j 1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
小当たり A (V 通過可能)	0~49
小当たり B (V 通過可能)	50~74
小当たり C (V 通過可能)	75~99

10

20

【 図 2 0 5 1 】



(b)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル 202d j 1

変動種別 カウンタ CS 1	0~50	51~179	180~198
常時	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパーリーチ 各種 (60秒)	スペシャルリーチ 各種 (90秒)

(c)

特図 1 外れ用 (通常) 変動パターンテーブル 202d j 2

変動種別 カウンタ CS 1	0~98	99~149	150~197	198
完全外れ専用	短外れ (7秒)	長外れ (10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパー リーチ 各種 (60秒)	スペシャル リーチ 各種 (90秒)	

【 図 2 0 5 2 】

(a)

特図 1 時短 A 用変動パターンテーブル 202d j 3

変動種別カウンタ CS 1	0~198
外れ	外れ (60秒)
大当たり	大当たり (60秒)

(b)

特図 1 時短 B・C 用変動パターンテーブル 202d j 4

変動種別カウンタ CS 1	0~198
外れ	外れ (120秒)
大当たり	大当たり (120秒)

(c)

特図 2 通常用変動パターンテーブル 202d j 5

変動種別カウンタ CS 1	0~198
大当たり	短大当たり (0.5秒)
小当たり	短小当たり (0.5秒)

(d)

特図 2 時短用変動パターンテーブル 202d j 6

変動種別カウンタ CS 1	0~189	190~198
大当たり	大当たり (120秒)	
小当たり	短小当たり (0.5秒)	長小当たり (120秒)

30

40

50

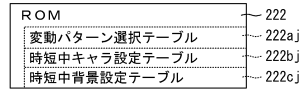
【図 2053】

202 ↙

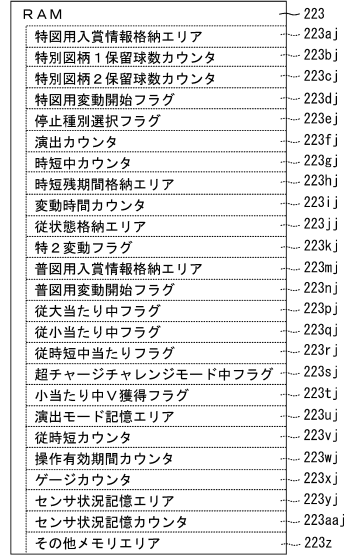
時短用普図変動パターンテーブル202f

遊技状態	時短A	時短B	時短C
当たり	当たり (30秒)	短当たり (24秒)	長当たり (40秒)
外れ	外れ (30秒)	短外れ (24秒)	長外れ (40秒)

【図 2054】



(a)



(b)

10

20

【図 2055】

222 ↙

時短中キャラ設定テーブル222bj

時短種別	キャラ種別	演出カウンタ 223fj (0~99)
時短A	カメ	0~99
時短B	勇者	0~69
	うさぎ	70~99
時短C	勇者	0~29
	うさぎ	30~99

(a)

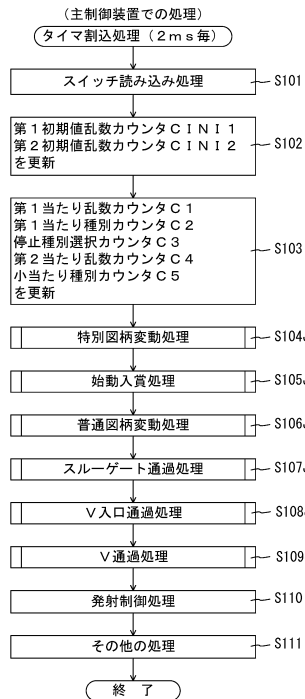
222 ↙

時短中背景設定テーブル222cj

普図当否	背景	演出カウンタ 223fj (0~99)
当たり	夜	0~19
	夕方	20~59
	朝	60~99
外れ	夕方	0~19
	朝	20~99

(b)

【図 2056】

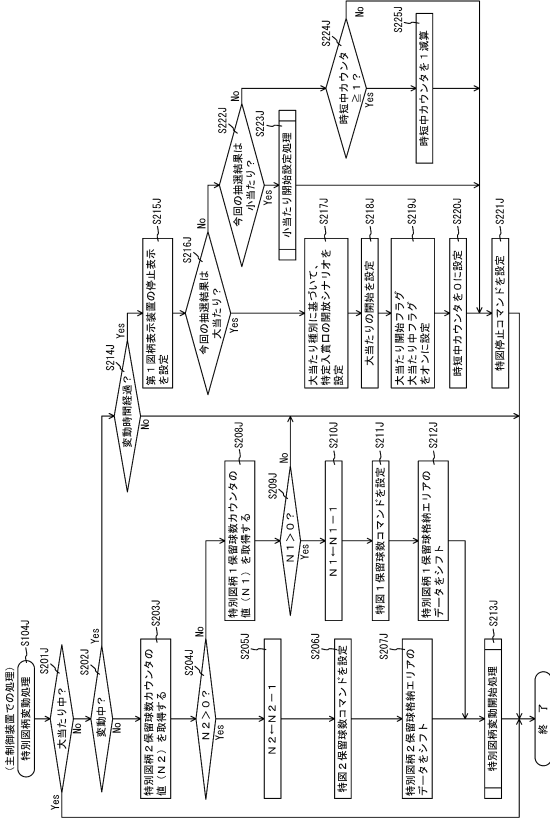


30

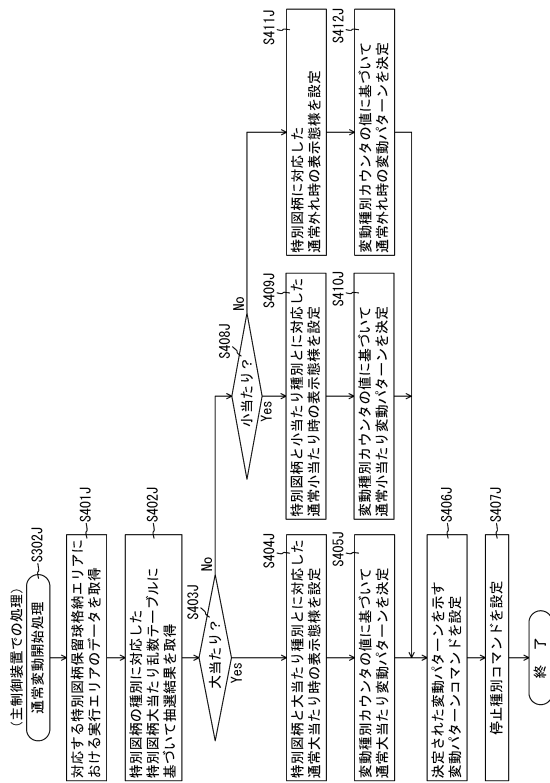
40

50

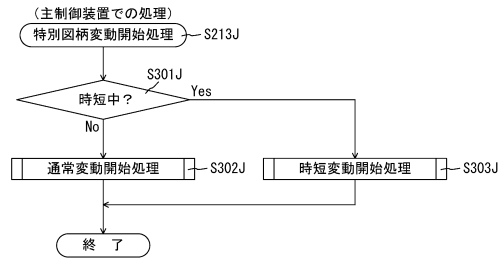
【 図 2 0 5 7 】



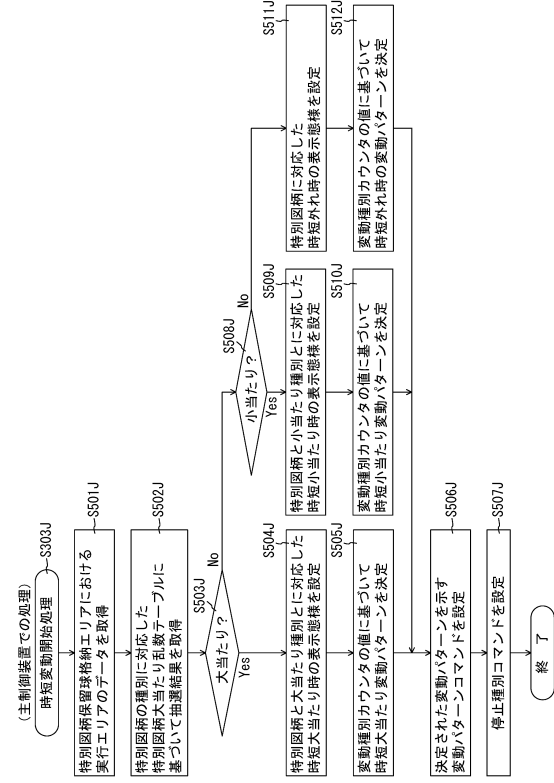
【 図 2 0 5 9 】



【 図 2 0 5 8 】



【 図 2 0 6 0 】



10

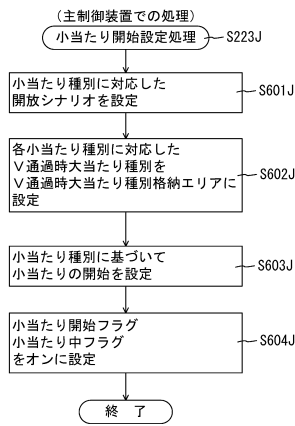
20

30

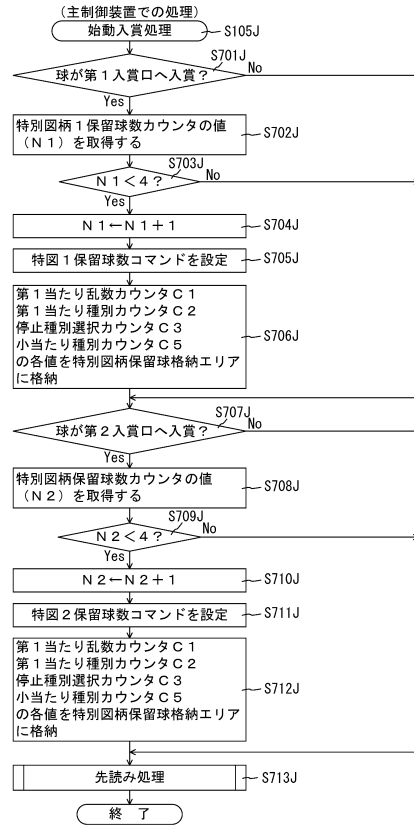
40

50

【図 2061】



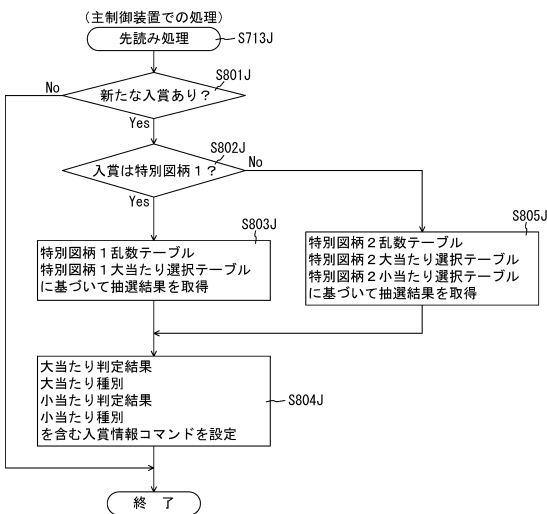
【図 2062】



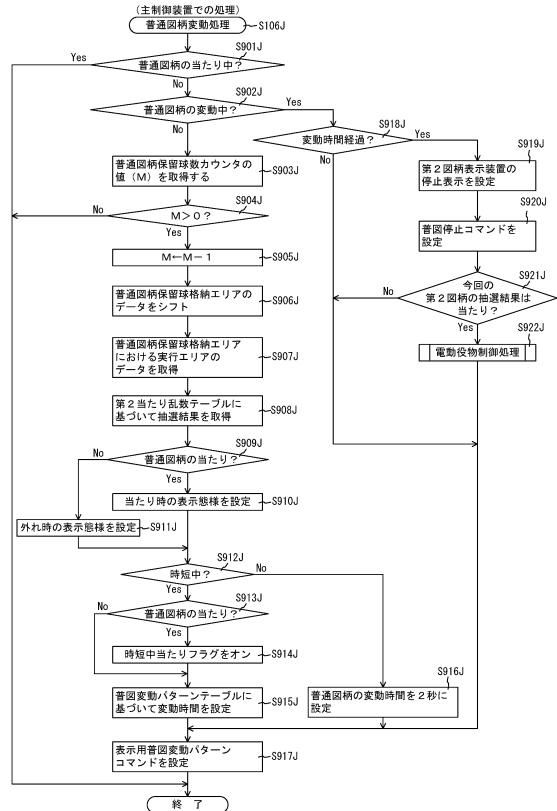
10

20

【図 2063】



【図 2064】



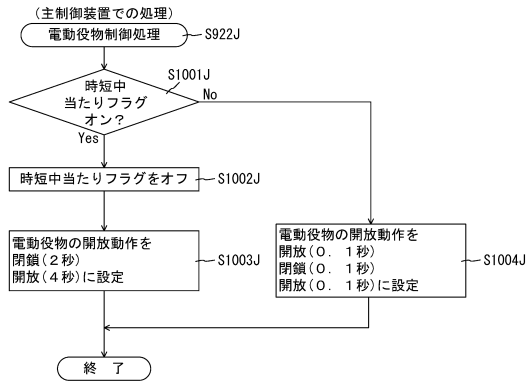
30

40

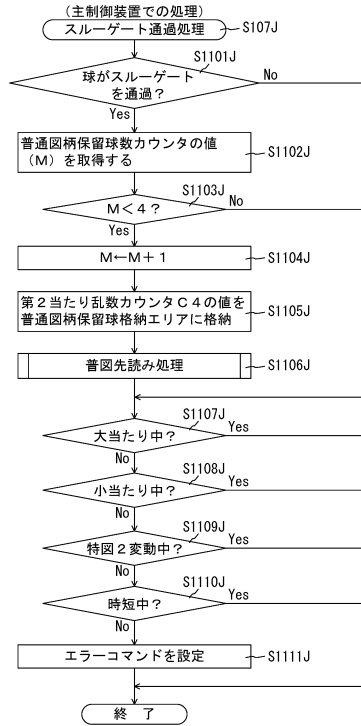
50



【図 2065】



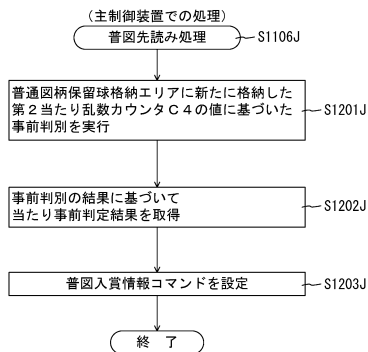
【図 2066】



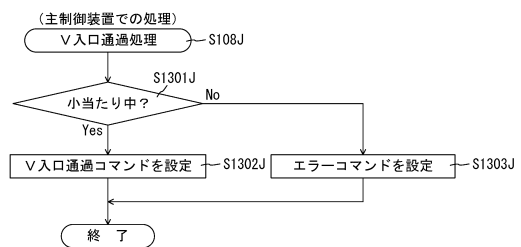
10

20

【図 2067】



【図 2068】

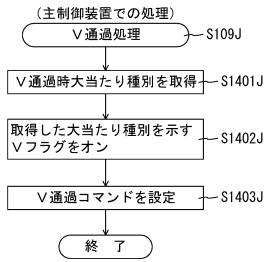


30

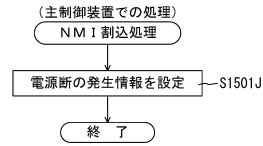
40

50

【図 2069】



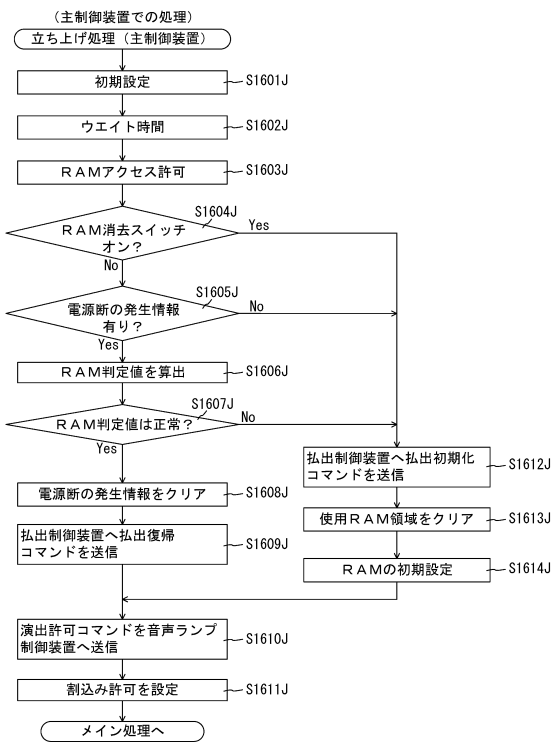
【図 2070】



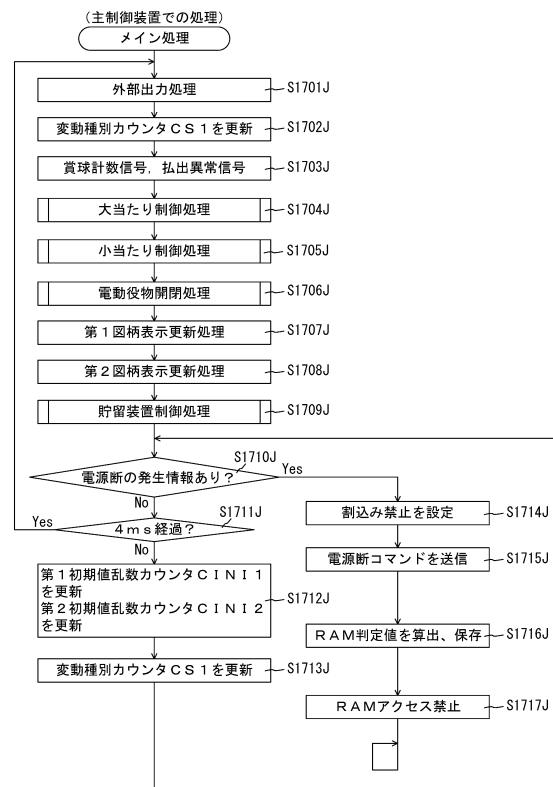
10

20

【図 2071】



【図 2072】

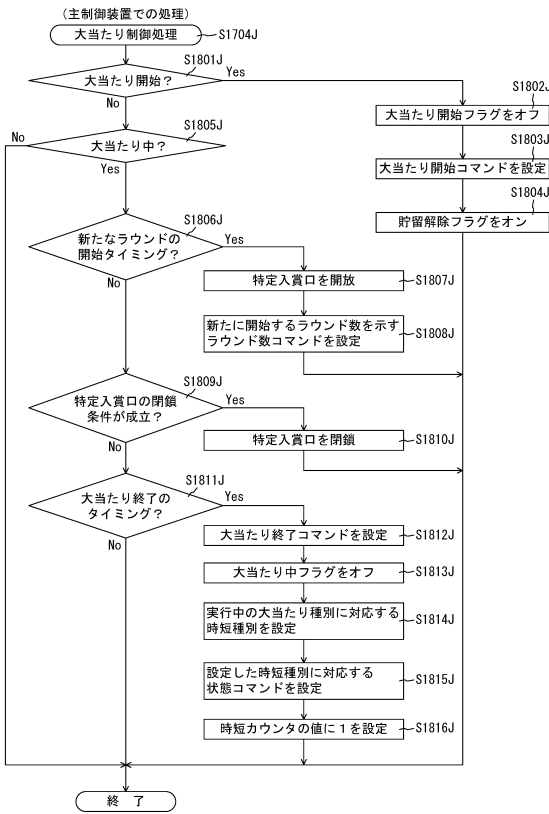


30

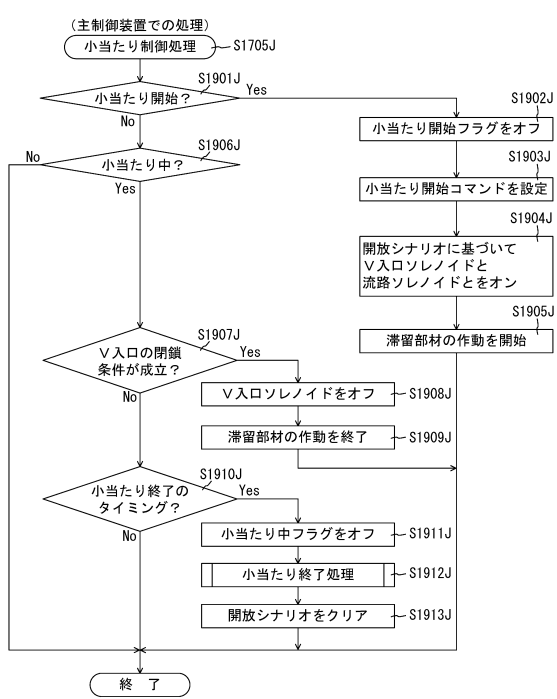
40

50

【図 2073】



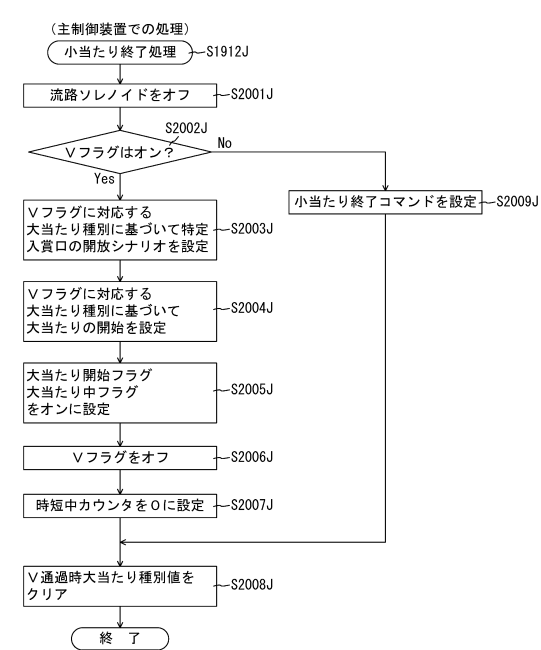
【図 2074】



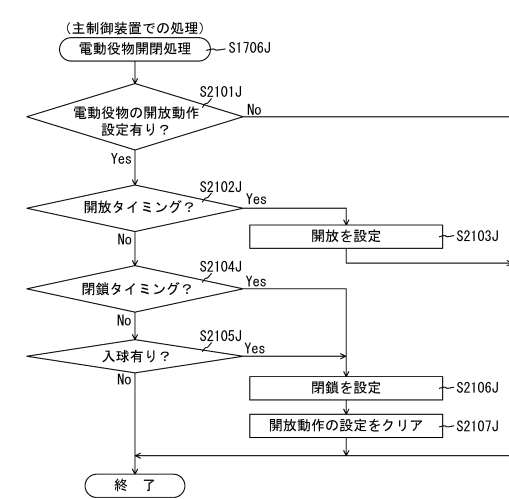
10

20

【図 2075】



【図 2076】

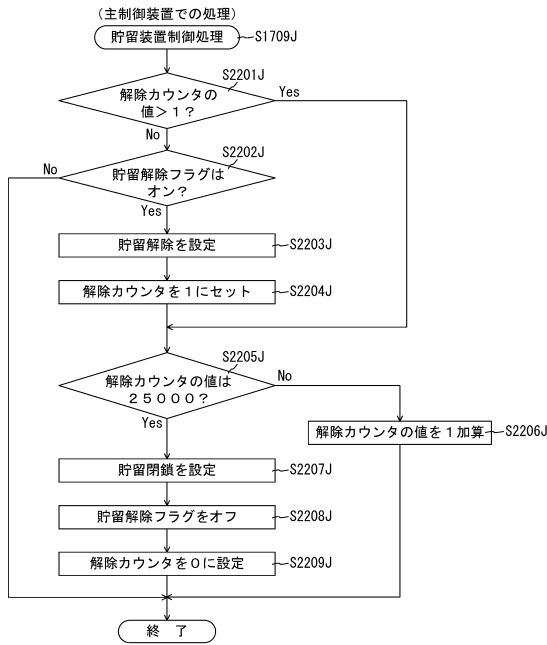


30

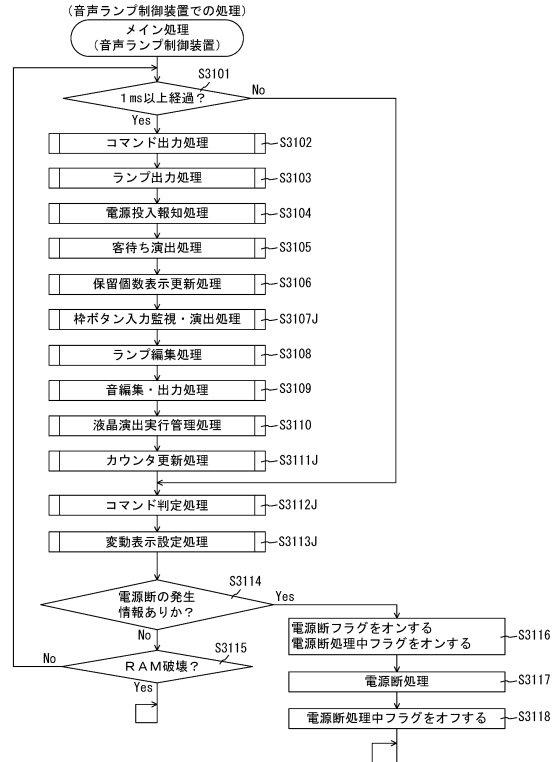
40

50

【図 2077】



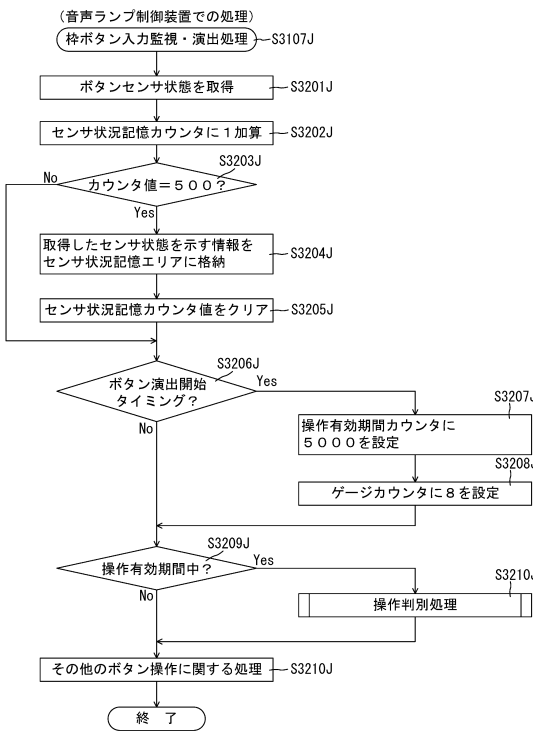
【図 2078】



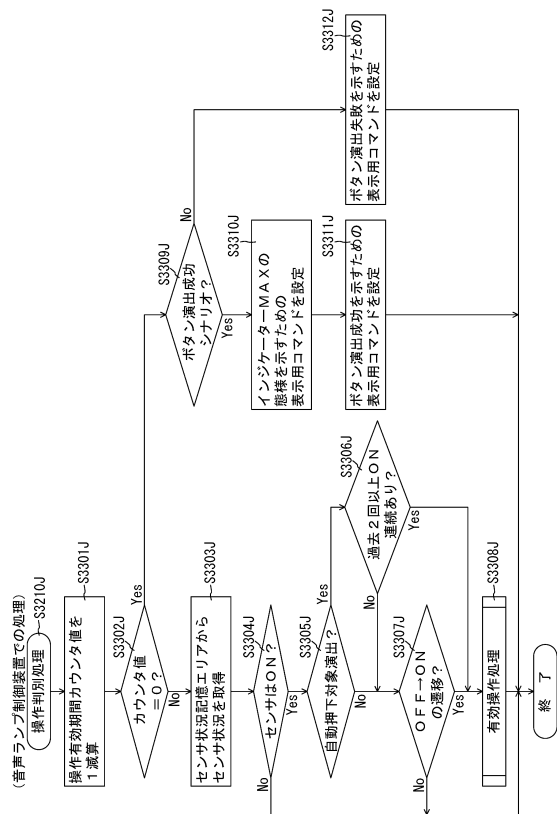
10

20

【図 2079】



【図 2080】

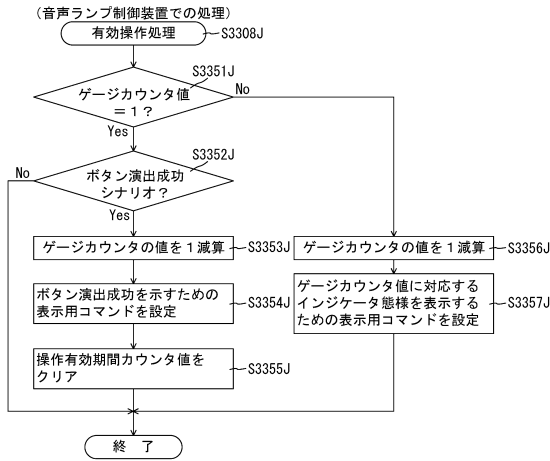


30

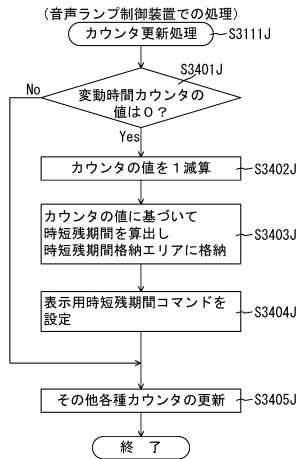
40

50

【図 2081】



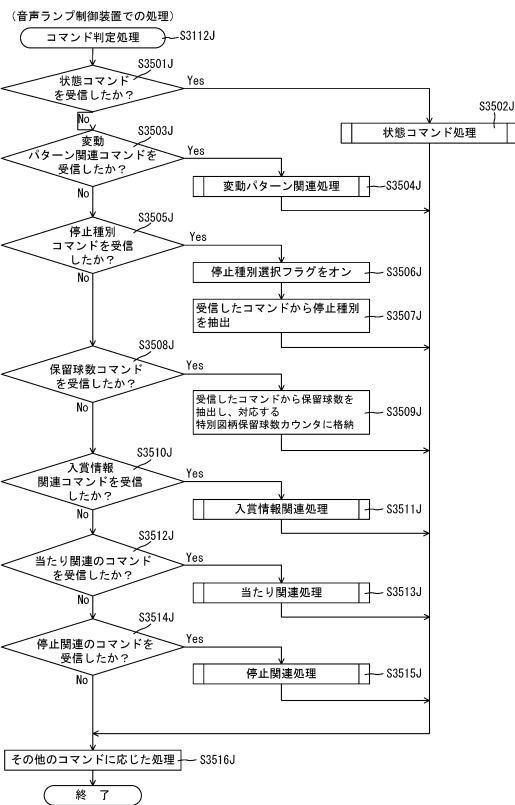
【図 2082】



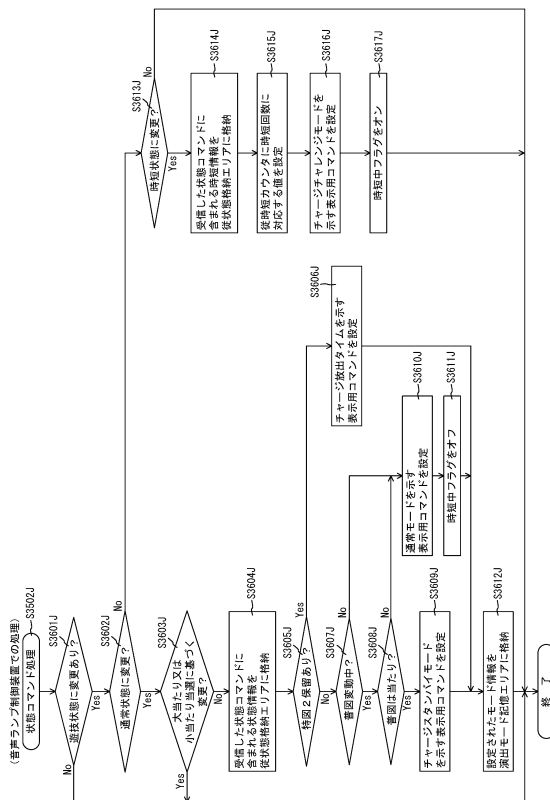
10

20

【図 2083】



【図 2084】

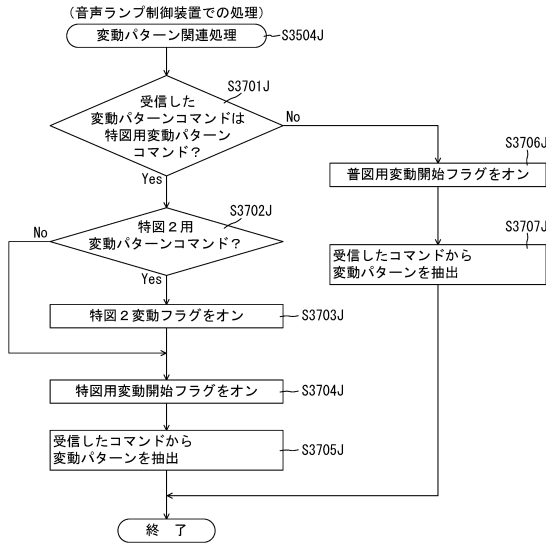


30

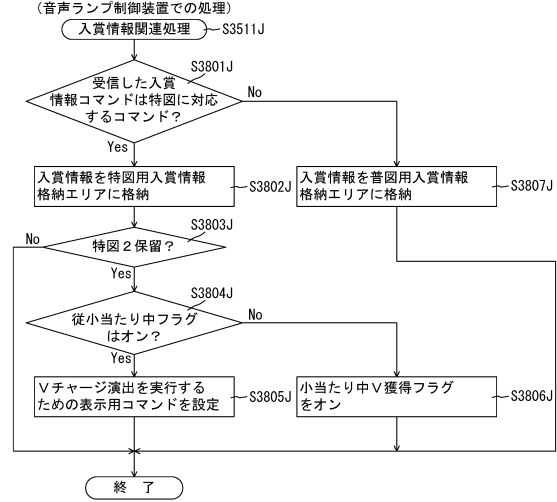
40

50

【図 2085】



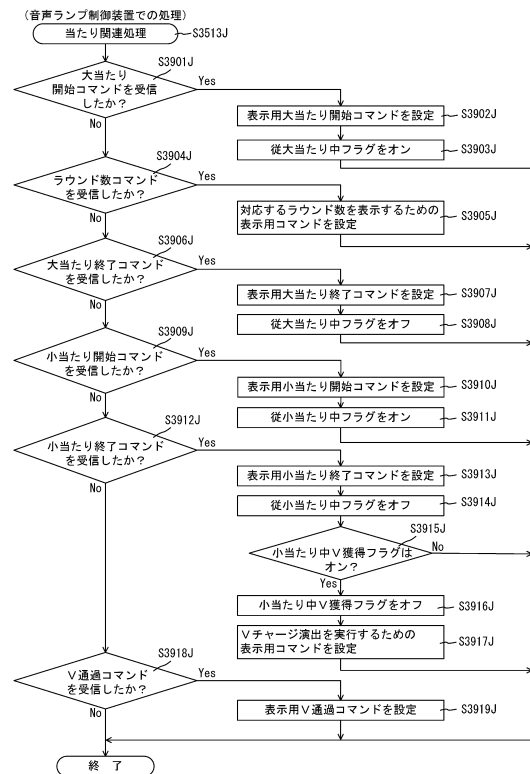
【図 2086】



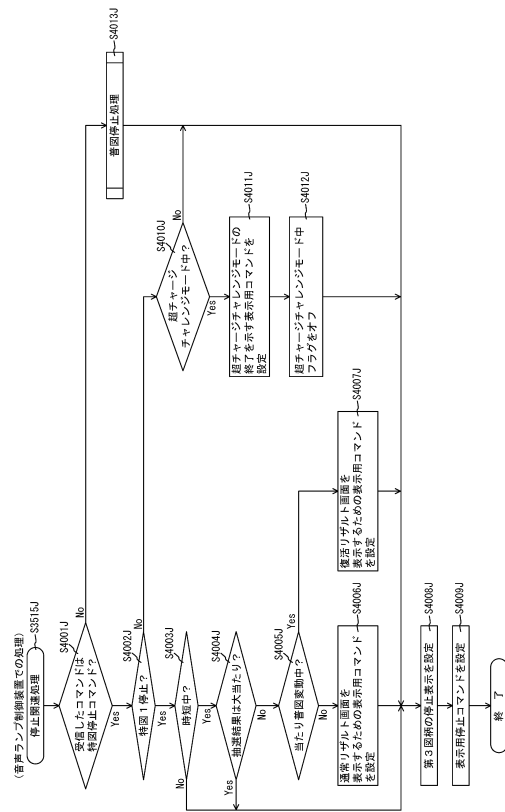
10

20

【図 2087】



【図 2088】

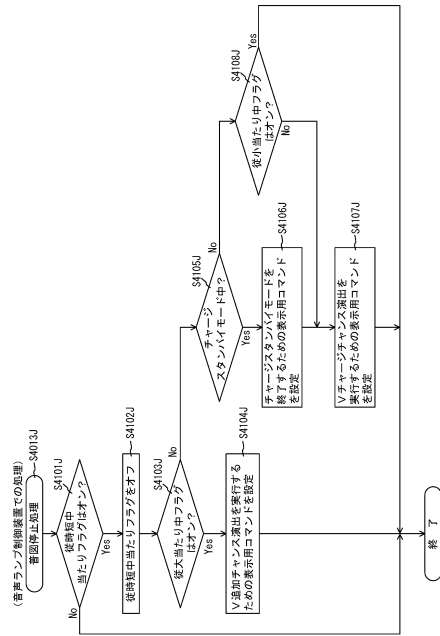


30

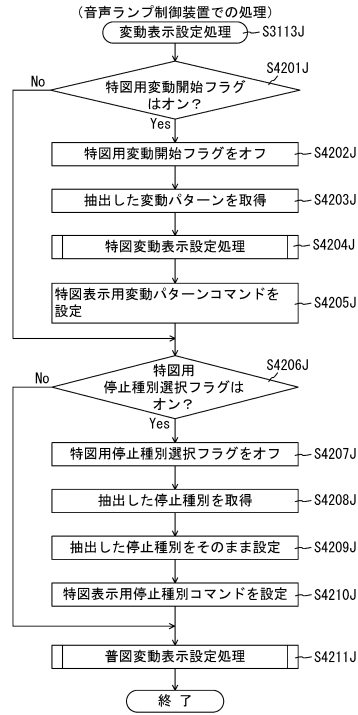
40

50

【 図 2 0 8 9 】



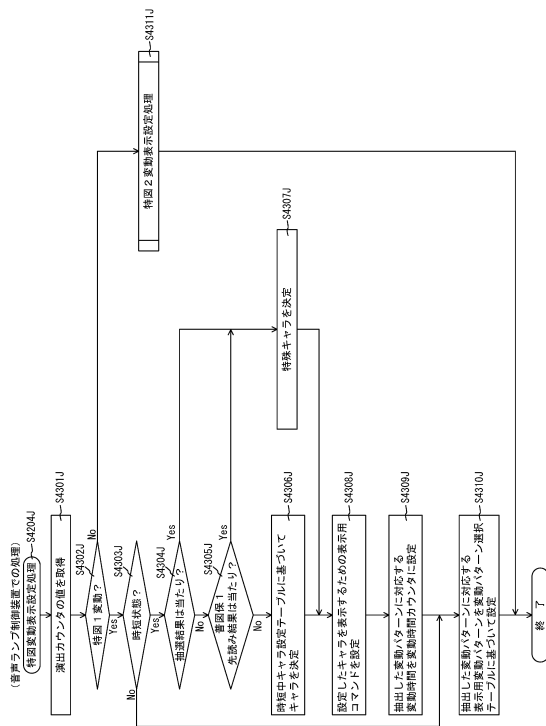
【 図 2 0 9 0 】



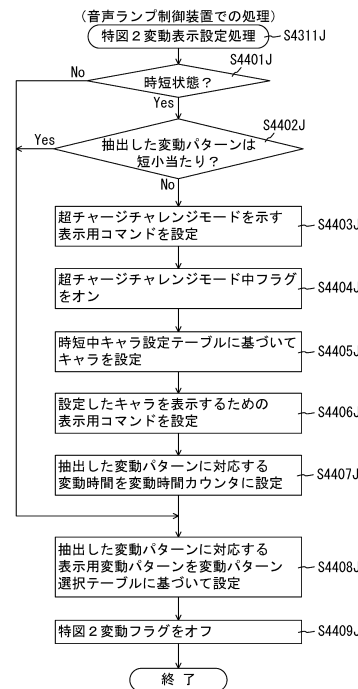
10

20

【 図 2 0 9 1 】



【 図 2 0 9 2 】

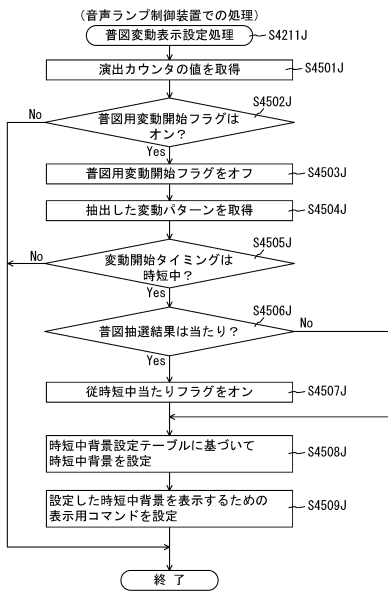


30

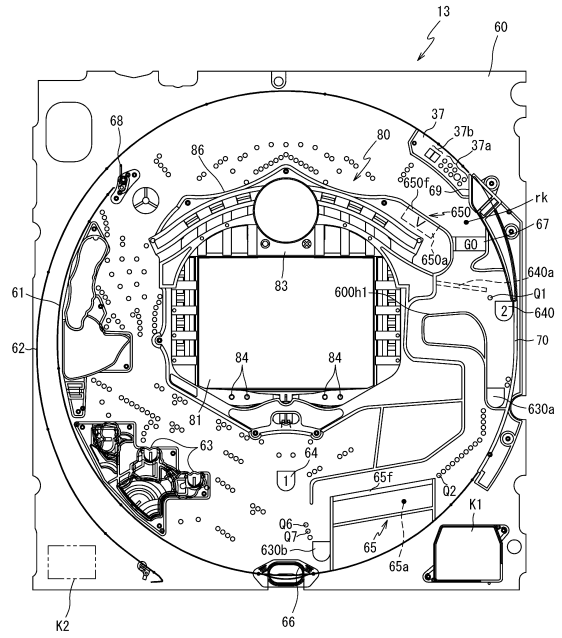
40

50

【 図 2 0 9 3 】



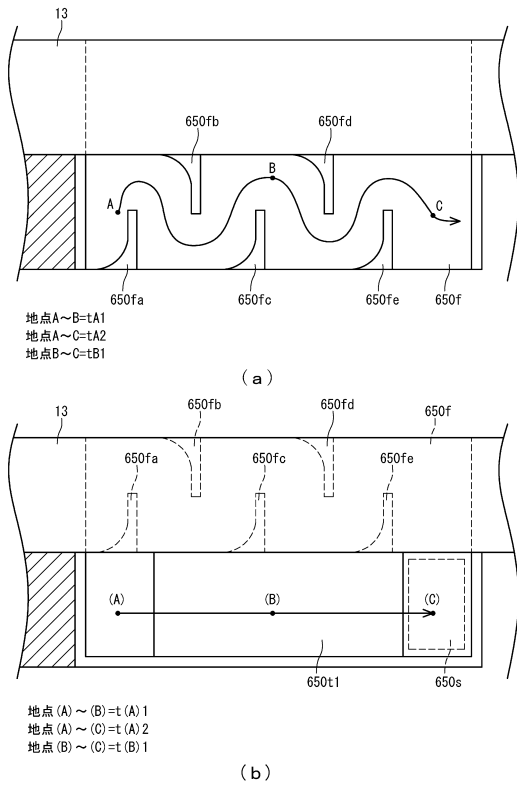
【 図 2 0 9 4 】



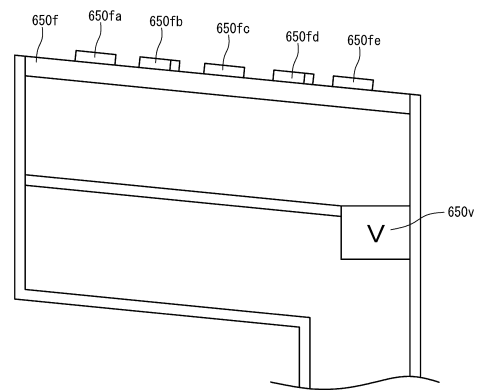
10

20

【 図 2 0 9 5 】



【 図 2 0 9 6 】



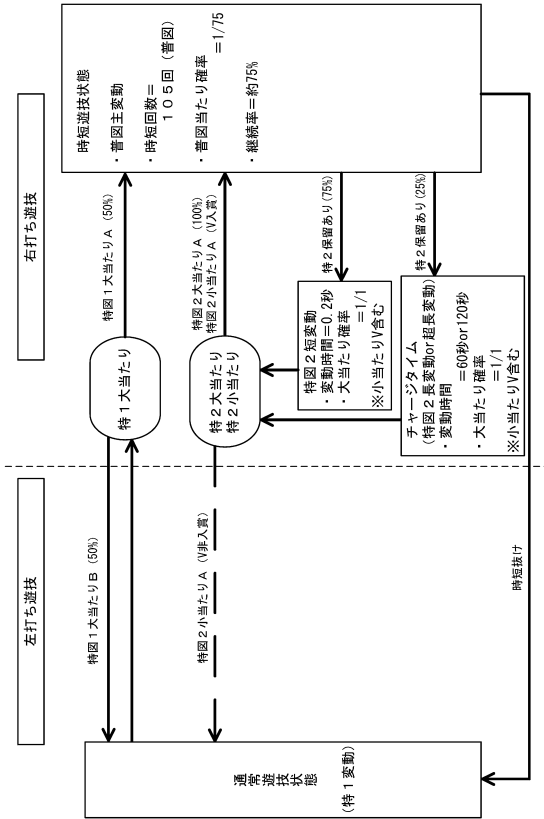
30

40

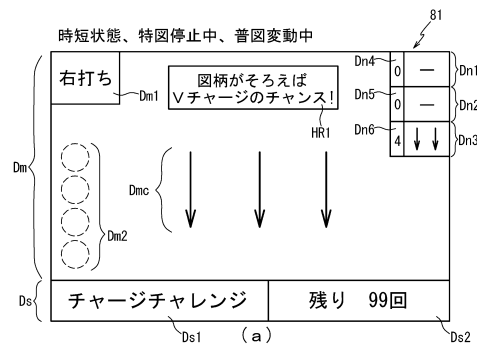
50



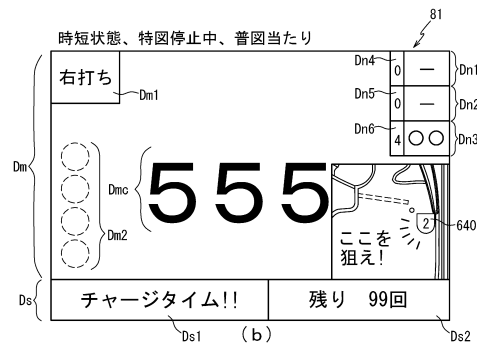
【図 2097】



【図 2098】

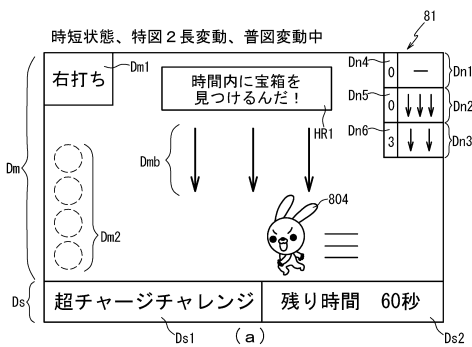


10

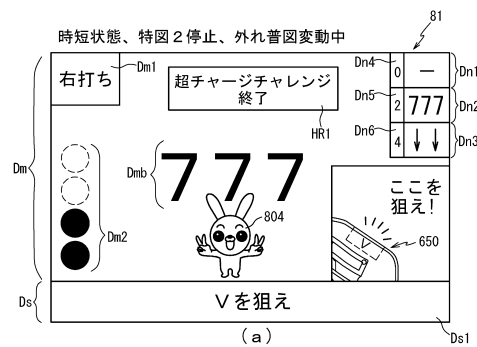


20

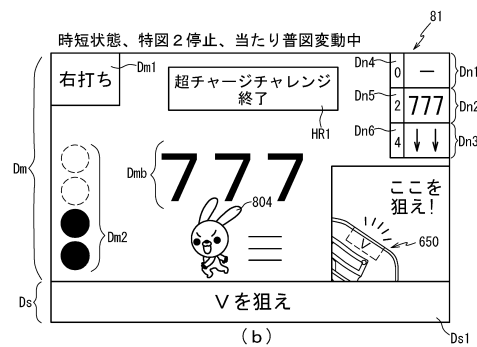
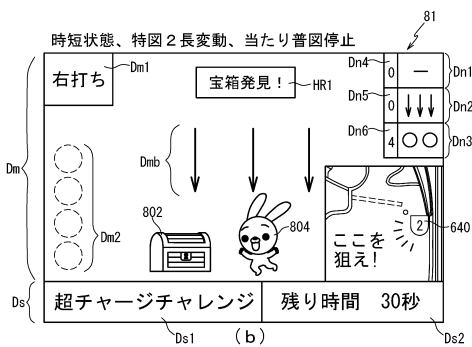
【図 2099】



【図 2100】



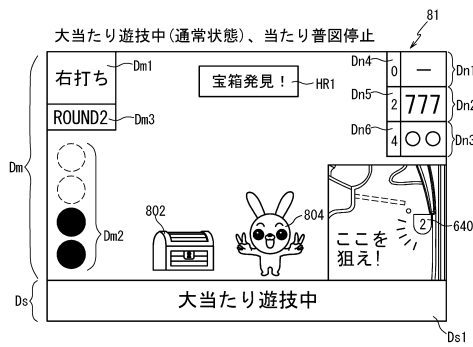
30



40

50

【図 2 1 0 1】



【図 2 1 0 2】



10

20

【図 2 1 0 3】

ROM (主制御装置)

第 1 当たり乱数テーブル	202aJA
第 1 当たり種別選択テーブル	202bJA
第 2 当たり乱数テーブル	202cJA
変動パターンテーブル	202dJA
小当たり種別選択テーブル	202eJA
普通変動パターンテーブル	202fJA

(a)

RAM (主制御装置)

特別図柄 1 保留球格納エリア	203aj
特別図柄 2 保留球格納エリア	203bj
普通図柄保留球格納エリア	203cj
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203dj
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203ej
普通図柄保留球数カウンタ	203fj
時短中カウンタ	203gj
大当たり開始フラグ	203hj
大当たり中フラグ	203ij
小当たり開始フラグ	203jj
小当たり中フラグ	203kj
V 通過時大当たり種別格納エリア	203mj
V フラグ	203nj
時短中当たりフラグ	203rj
その他メモリエリア	203z

(b)

【図 2 1 0 4】

(a)

第 1 当たり種別選択テーブル	202bJA
特別図柄 1 大当たり選択テーブル	202bJA1
特別図柄 2 大当たり選択テーブル	202bJA2

30

(b)

大当たり種別	第 1 当たり種別カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり A a (5 R 時短有大当たり)	0~49
大当たり B a (5 R 時短無大当たり)	50~99

(c)

大当たり種別	第 1 当たり種別カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり C a (10 R 時短有大当たり)	0~99 又は小当たり A a V 通過
大当たり D a (5 R 時短有大当たり)	小当たり B a V 通過

(d)

乱数テーブル	第 2 当たり乱数カウンタ値 C 4 (0~299)
第 2 当たり乱数テーブル	0~3

40

50

【 図 2 1 0 5 】

- (a) 小当たり種別選択テーブル 202ejA  
特別図柄2小当たり選択テーブル 202ejA1

202

特別図柄2小当たり選択テーブル202ejA1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値CS (0~99)
小当たりA a (V通過可能)	0~49
小当たりB a (V通過可能)	50~99

【 図 2 1 0 6 】

- (a) 変動パターンテーブル 202djA  
特図1大当たり用変動パターンテーブル 202djA1  
特図1外れ用(通常)変動パターンテーブル 202djA2  
特図1時短用変動パターンテーブル 202djA3  
特図2通常用変動パターンテーブル 202djA4  
特図2時短用変動パターンテーブル 202djA5

202

特図1大当たり用変動パターンテーブル202djA1

変動種別 カウンタCS 1	0~50	51~179	180~198
常時	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパーリーチ 各種(60秒)	スペシャルリーチ 各種(90秒)

202

特図1外れ用(通常)変動パターンテーブル202djA2

変動種別 カウンタCS 1	0~98	99~149	150~197	198
完全外れ専用	短外れ(7秒)	長外れ(10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種(30秒)	スーパー リーチ 各種(60秒)	スペシャル リーチ 各種(90秒)	

10

20

【 図 2 1 0 7 】

202

特図1時短用変動パターンテーブル202djA3

変動種別カウンタCS 1	0~198
外れ	外れ(2秒)
大当たり	大当たり(120秒)

202

特図2通常用変動パターンテーブル202djA4

変動種別カウンタCS 1	0~198
大当たり	短大当たり(0.5秒)
小当たり	短小当たり(0.5秒)

202

特図2時短用変動パターンテーブル202djA5

変動種別 カウンタCS 1	0~149	150~189	190~198
大当たり	大当たり(120秒)		
小当たり	短小当たり (0.5秒)	中小当たり (60秒)	長小当たり (120秒)

【 図 2 1 0 8 】

- (a) 普図変動パターンテーブル 202fjA  
通常用普図変動パターンテーブル 202fjA1  
時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル 202fjA2  
時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル 202fjA3

202

通常用普図変動パターンテーブル202fjA1

普図変動種別カウンタCS 2	0~199
当たり	短当たり(2秒)
外れ	短外れ(2秒)

202

時短用(特図停止中)普図変動パターンテーブル202fjA2

普図変動種別 カウンタCS 2	0~149	150~169	170~198
大当たり	中当たり(15秒)	長当たり(30秒)	
小当たり	短外れ (2秒)	中外れ (15秒)	長外れ (30秒)

202

時短用(特図変動中)普図変動パターンテーブル202fjA3

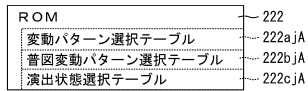
普図変動種別 カウンタCS 2	0~149	150~169	170~198
大当たり	短当たり(2秒)		
小当たり	短外れ (2秒)		

30

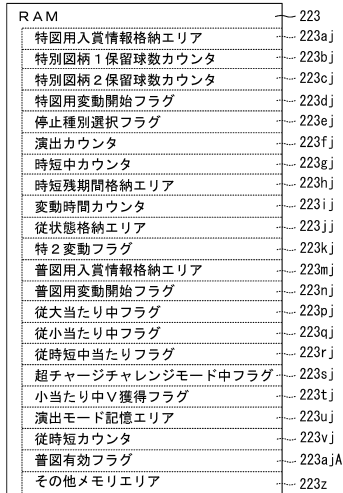
40

50

【図 2 1 0 9】



(a)



(b)

【図 2 1 1 0】

222

演出状態選択テーブル222cJA			
時短中フラグ	普通有効フラグ	特図 2 変動フラグ	演出状態
オフ	—	—	1
オン	オフ	オフ	2
	オン	オン	3
—	—	—	4

(a)

各演出状態の説明図

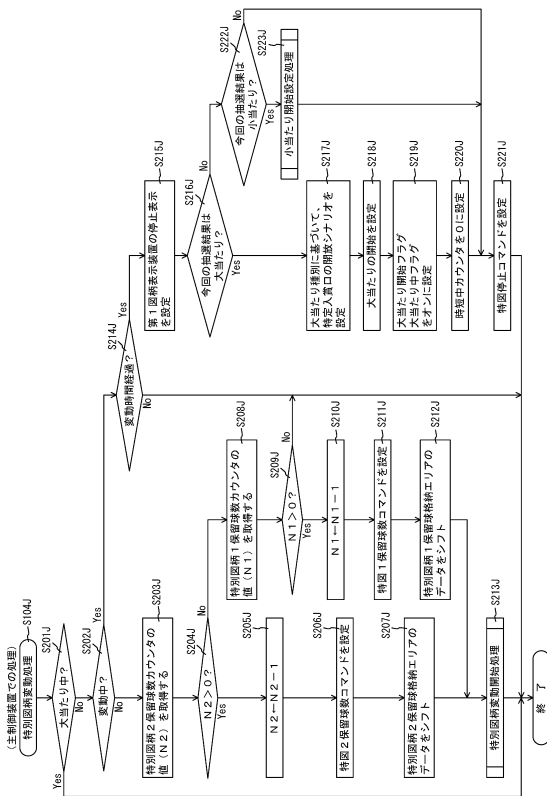
演出状態	主図柄	主保留図柄
1	特図 1	特図 1
2	特図 1	特図 2
3	特図 2	特図 2
4	普図	特図 2

(b)

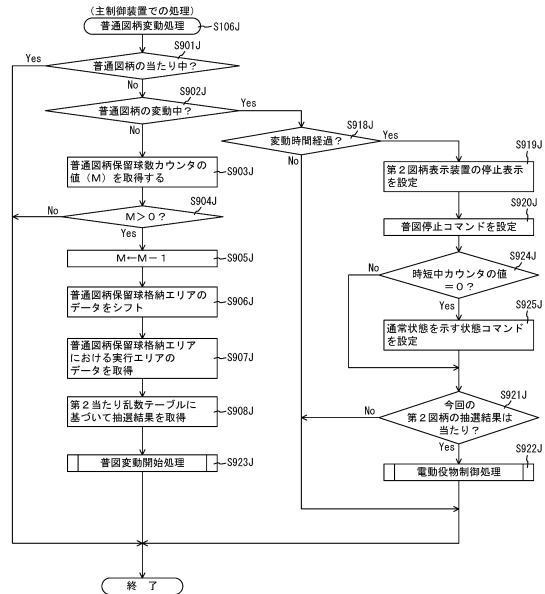
10

20

【図 2 1 1 1】



【図 2 1 1 2】

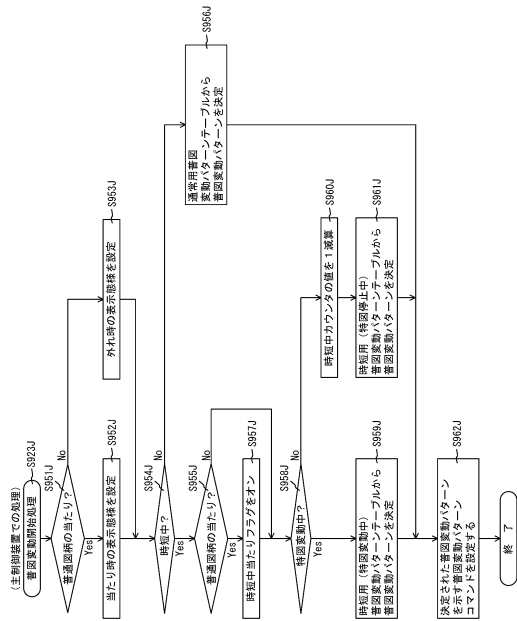


30

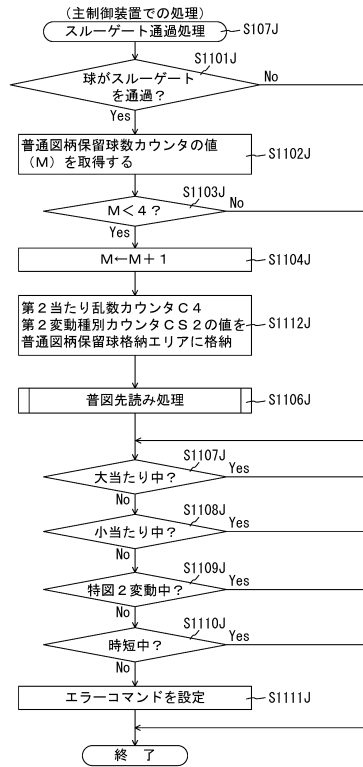
40

50

【 図 2 1 1 3 】



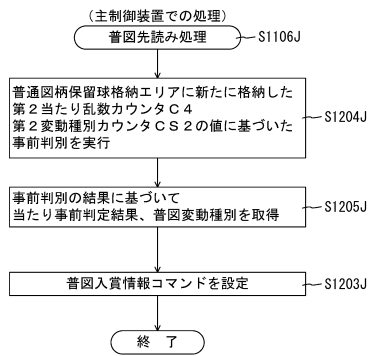
【 図 2 1 1 4 】



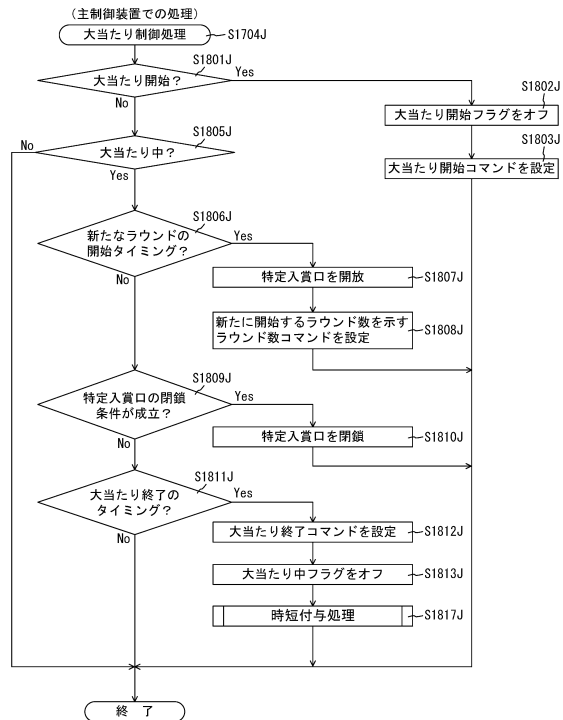
10

20

【 図 2 1 1 5 】



【 図 2 1 1 6 】

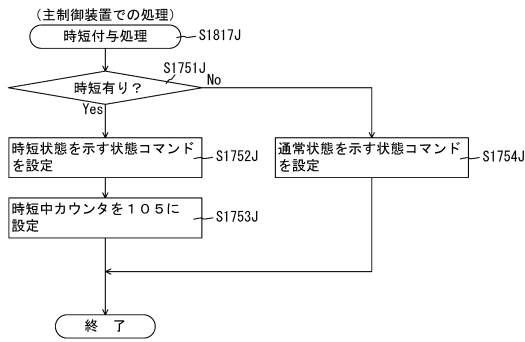


30

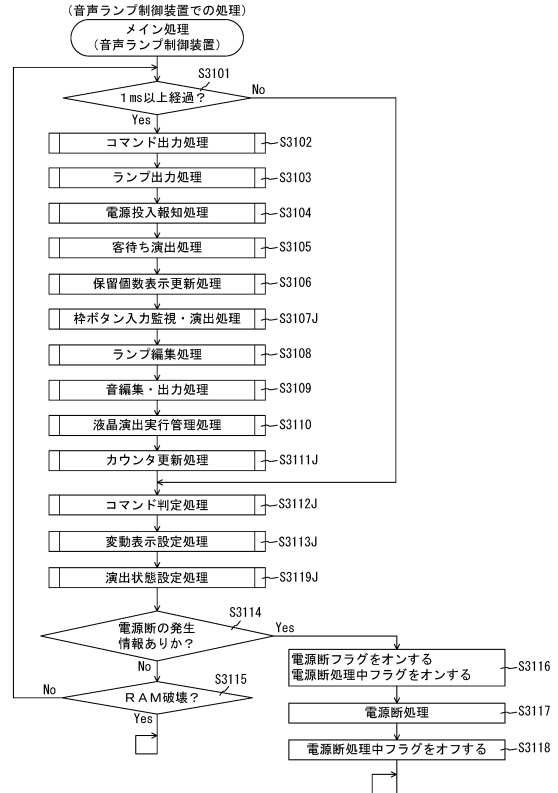
40

50

【 図 2 1 1 7 】



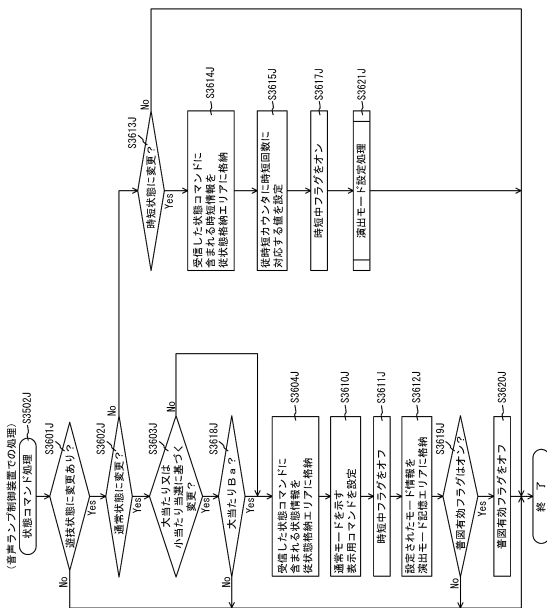
【 図 2 1 1 8 】



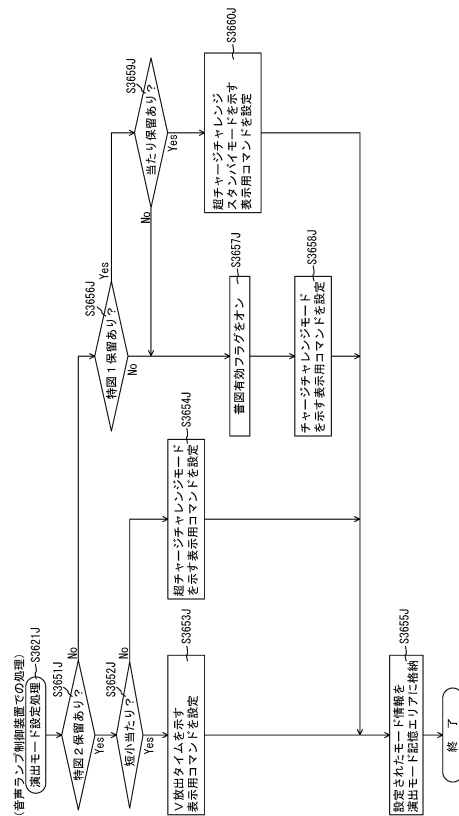
10

20

【 図 2 1 1 9 】



【 図 2 1 2 0 】

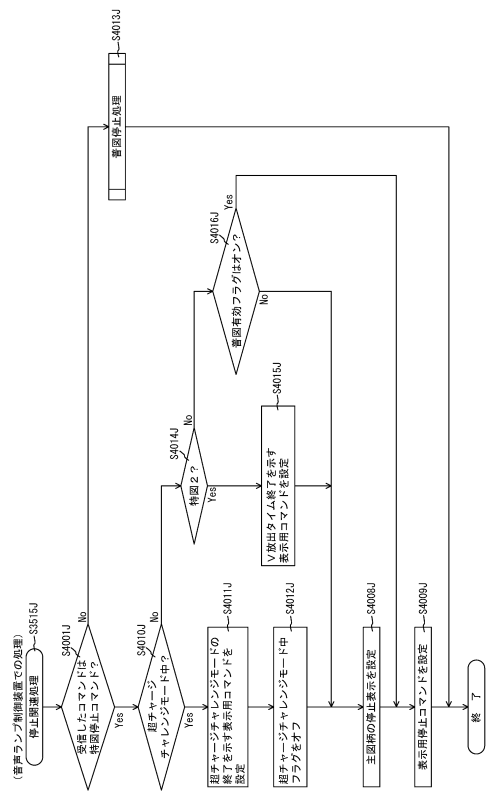


30

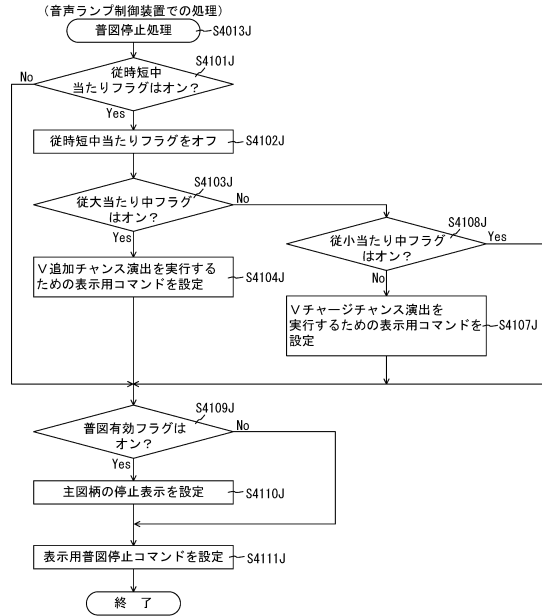
40

50

【 図 2 1 2 1 】



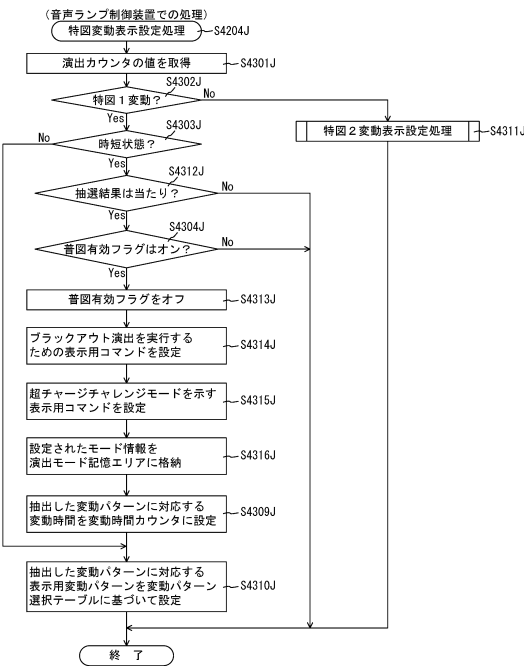
【 図 2 1 2 2 】



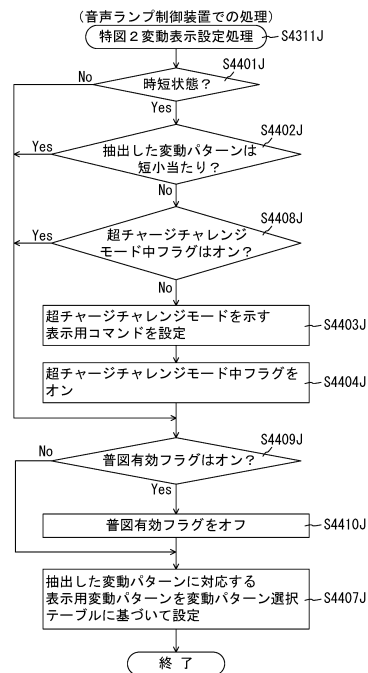
10

20

【 図 2 1 2 3 】



【 図 2 1 2 4 】

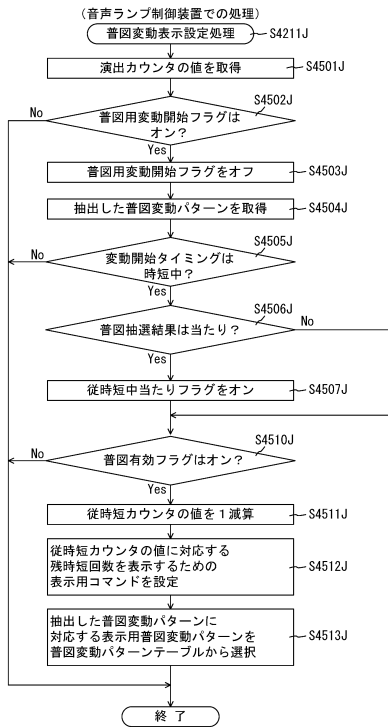


30

40

50

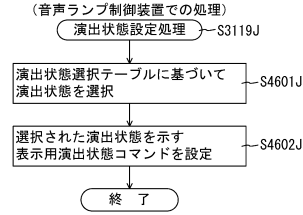
【図 2 1 2 5】



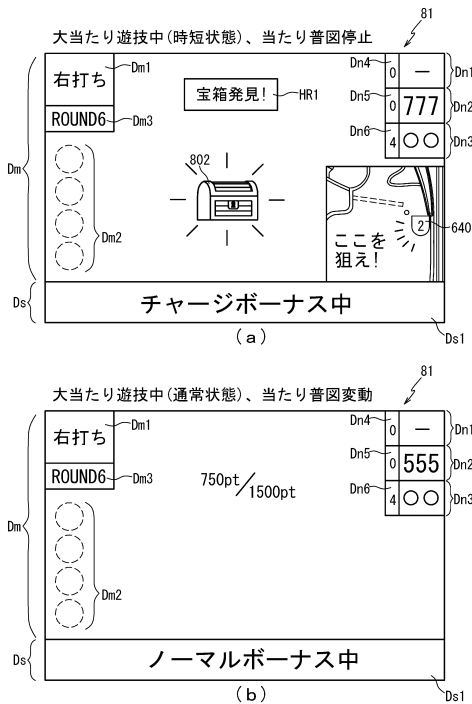
10

20

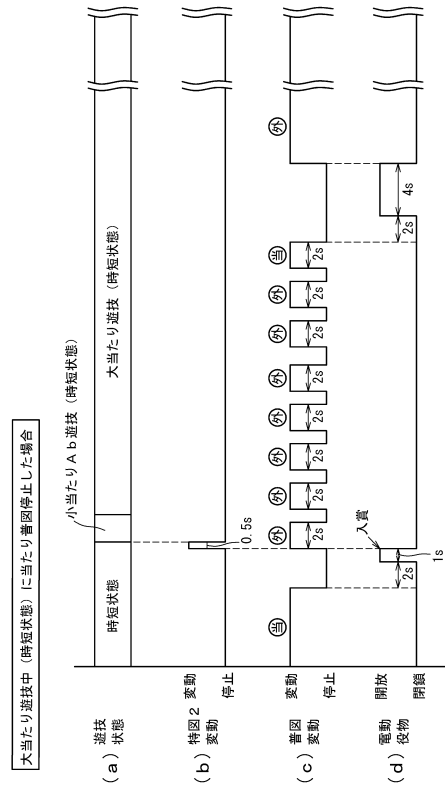
【図 2 1 2 6】



【図 2 1 2 7】



【図 2 1 2 8】



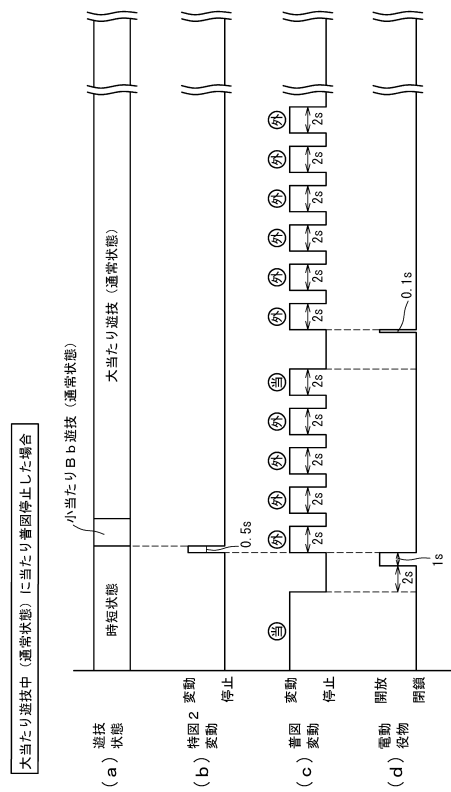
30

40

50



【図 2 1 2 9】



【図 2 1 3 0】

ROM (主制御装置)

第 1 当たり乱数テーブル	202aj
第 1 当たり種別選択テーブル	202bjB
第 2 当たり乱数テーブル	202ejB
変動パターンテーブル	202djB
小当たり種別選択テーブル	202ejB
普通変動パターンテーブル	202fjB

(a)

RAM (主制御装置)

特別図柄 1 保留球格納エリア	203aj
特別図柄 2 保留球格納エリア	203bj
普通図柄保留球格納エリア	203cj
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203dj
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203ej
普通図柄保留球数カウンタ	203fj
時短中カウンタ	203gj
大当たり開始フラグ	203hj
大当たり中フラグ	203ij
小当たり開始フラグ	203jj
小当たり中フラグ	203kj
V通過時大当たり種別格納エリア	203mj
Vフラグ	203nj
時短中当たりフラグ	203rj
その他メモリア	203z

(b)

10

20

【図 2 1 3 1】

(a)

第 1 当たり種別選択テーブル	202bjB
特別図柄 1 大当たり選択テーブル	202bjB1
特別図柄 2 大当たり選択テーブル	202bjB2

(b)

特別図柄 1 大当たり選択テーブル 202bjB1

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり A b (5 R 時短有大当たり)	0~49
大当たり B b (5 R 時短無大当たり)	50~99

(c)

特別図柄 2 大当たり選択テーブル 202bjB2

大当たり種別	第 1 当たり種別 カウンタ値 C 2 (0~99)
大当たり C b (10 R 時短有大当たり)	0~99 又は小当たり A b V 通過
大当たり D b (10 R 時短有大当たり)	小当たり B b V 通過
大当たり E b (5 R 時短有大当たり)	小当たり C b V 通過
大当たり F b (5 R 時短有大当たり)	小当たり D b V 通過

(d)

第 2 当たり乱数テーブル 202cjB

乱数テーブル	第 2 当たり乱数 カウンタ値 C 4 (0~299)
第 2 当たり乱数テーブル	0~3

【図 2 1 3 2】

(a)

小当たり種別選択テーブル	202ejB
特別図柄 2 小当たり選択テーブル	202ejB1

(b)

特別図柄 2 小当たり選択テーブル 202ejB1

小当たり種別	小当たり種別 カウンタ値 C 5 (0~99)
小当たり A b (V 通過可能)	0~9
小当たり B b (V 通過可能)	10~49
小当たり C b (V 通過可能)	50~59
小当たり D b (V 通過可能)	60~99

30

40

50

【図 2 1 3 3】

(a)

変動パターンテーブル	202djB
特図 1 大当たり用変動パターンテーブル	202djB1
特図 1 外れ用 (通常) 変動パターンテーブル	202djB2
特図 1 時短用変動パターンテーブル	202djB3
特図 2 通常用変動パターンテーブル	202djB4
特図 2 時短用変動パターンテーブル	202djB5

(b)

特図 1 大当たり用変動パターンテーブル202djB1

変動種別	0~50	51~179	180~198
カウンタCS 1			
常時	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパーリーチ 各種 (60秒)	スペシャルリーチ 各種 (90秒)

(c)

特図 1 外れ用 (通常) 変動パターンテーブル202djB2

変動種別	0~98	99~149	150~197	198
カウンタCS 1				
完全外れ専用	短外れ (7秒)	長外れ (10秒)		
リーチ共通	ノーマルリーチ 各種 (30秒)	スーパー リーチ 各種 (60秒)	スペシャル リーチ 各種 (90秒)	

【図 2 1 3 4】

(a)

特図 1 時短用変動パターンテーブル202djB3

変動種別	0~198
カウンタCS 1	
外れ	外れ (2秒)
大当たり	大当たり (120秒)

(b)

特図 2 通常用変動パターンテーブル202djB4

変動種別	0~198
カウンタCS 1	
大当たり	短大当たり (0.5秒)
小当たり	短小当たり (0.5秒)

(c)

特図 2 時短用変動パターンテーブル202djB5

変動種別	0~149	150~189	190~198
カウンタCS 1			
大当たり	大当たり (120秒)		
小当たり	短小当たり (0.5秒)	中小当たり (60秒)	長小当たり (120秒)

10

20

【図 2 1 3 5】

(a)

普図変動パターンテーブル	202fjB
通常用普図変動パターンテーブル	202fjB1
時短用 (特図停止中) 普図変動パターンテーブル	202fjB2
時短用 (特図変動中) 普図変動パターンテーブル	202fjB3
時短用 (大当たり遊技中) 普図変動パターンテーブル	202fjB4

(b)

通常用普図変動パターンテーブル202fjB1

第 2 変動種別	0~199
カウンタCS 2	
当たり	短当たり (2秒)
外れ	短外れ (2秒)

(c)

時短用 (特図停止中) 普図変動パターンテーブル202fjB2

第 2 変動種別	0~149	150~169	170~198
カウンタCS 2			
大当たり	中当たり (15秒)	長当たり (30秒)	
小当たり	短外れ (2秒)	中外れ (15秒)	長外れ (30秒)

(d)

時短用 (特図変動中) 普図変動パターンテーブル202fjB3

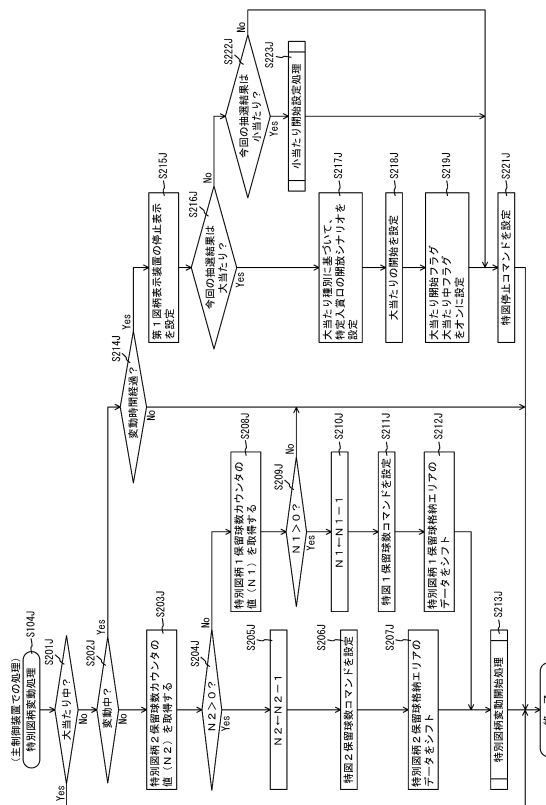
第 2 変動種別	0~149	150~169	170~198
カウンタCS 2			
当たり	短当たり (2秒)		
外れ	短外れ (2秒)		

(e)

時短用 (大当たり遊技中) 普図変動パターンテーブル202fjB4

第 2 変動種別	0~199
カウンタCS 2	
当たり	短当たり (2秒)
外れ	短外れ (2秒)

【図 2 1 3 6】

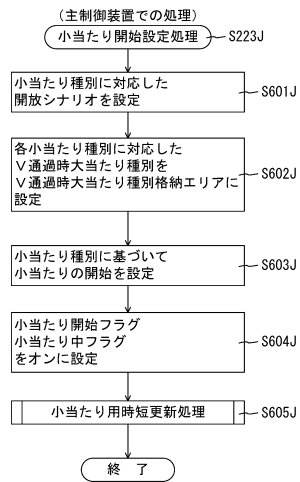


30

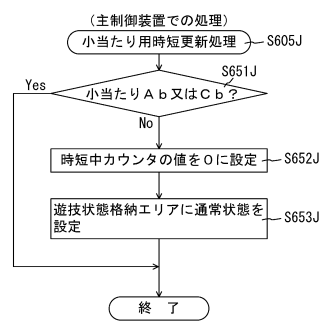
40

50

【 図 2 1 3 7 】



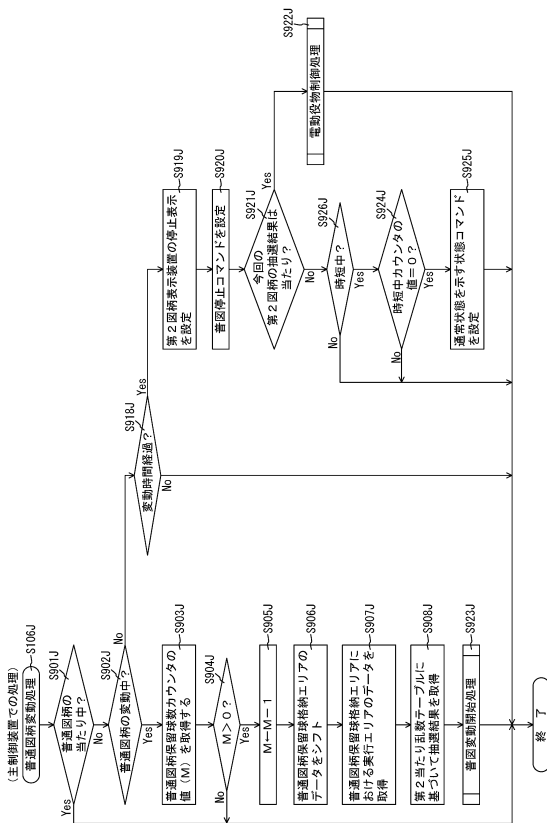
【 図 2 1 3 8 】



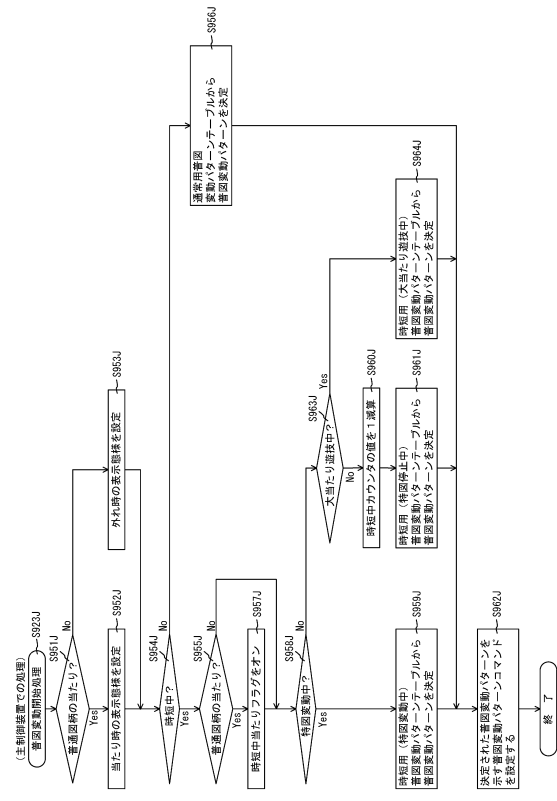
10

20

【 図 2 1 3 9 】



【 図 2 1 4 0 】

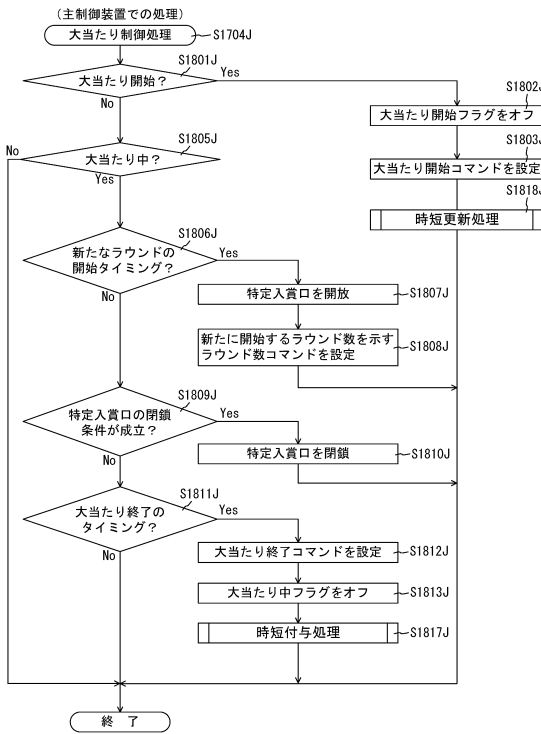


30

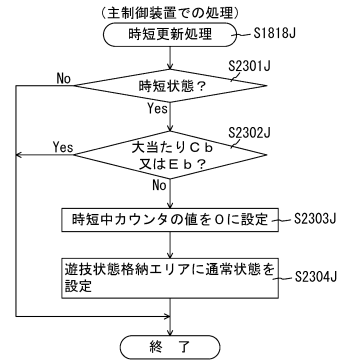
40

50

【図 2 1 4 1】



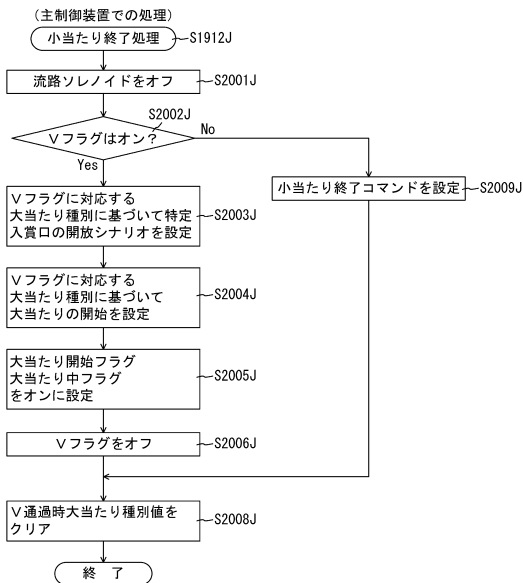
【図 2 1 4 2】



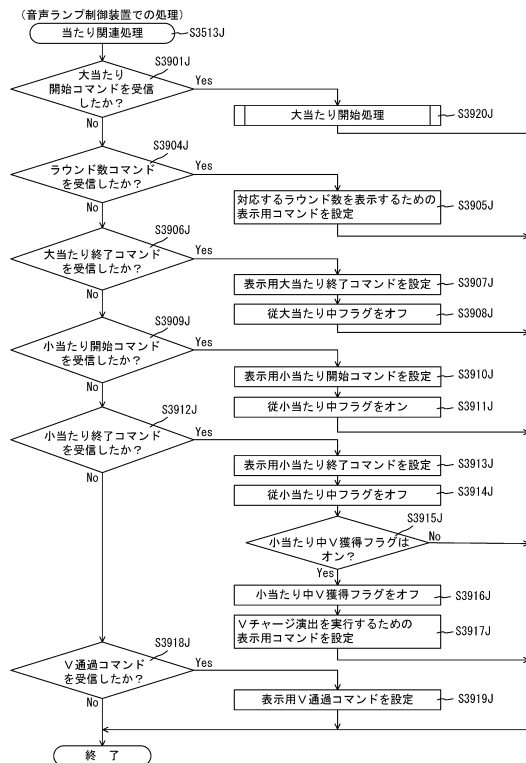
10

20

【図 2 1 4 3】



【図 2 1 4 4】

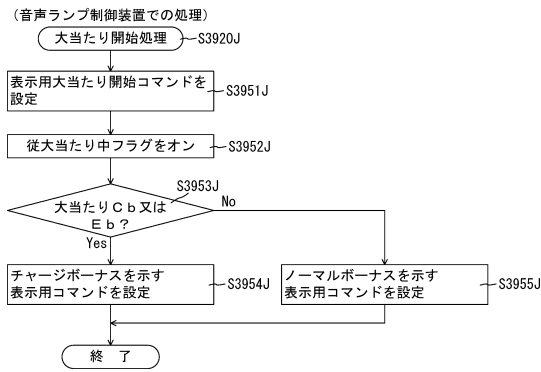


30

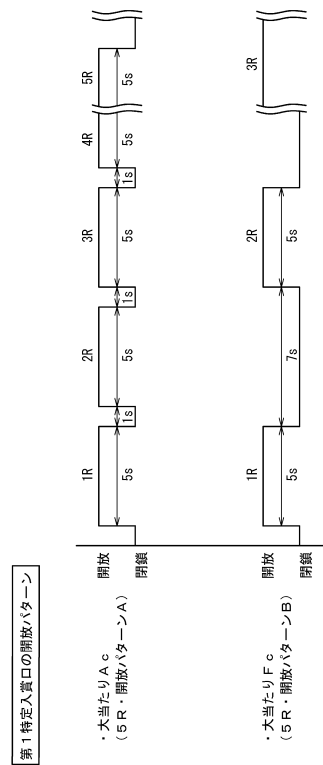
40

50

【 図 2 1 4 5 】



【 図 2 1 4 6 】



10

20

【 図 2 1 4 7 】

ROM (主制御装置)

第1当たり乱数テーブル	202a j
第1当たり種別選択テーブル	202b j C
第2当たり乱数テーブル	202c j B
変動パターンテーブル	202d j B
小当たり種別選択テーブル	202e j C
普通変動パターンテーブル	202f j B
動作シナリオテーブル	202g j C

( a )

RAM (主制御装置)

特別図柄1保留球格納エリア	203a j
特別図柄2保留球格納エリア	203b j
普通図柄保留球格納エリア	203c j
特別図柄1保留球数カウンタ	203d j
特別図柄2保留球数カウンタ	203e j
普通図柄保留球数カウンタ	203f j
時短中カウンタ	203g j
大当たり開始フラグ	203h j
大当たり中フラグ	203i j
小当たり開始フラグ	203j j
小当たり中フラグ	203k j
V通過時大当たり種別格納エリア	203m j
Vフラグ	203n j
時短中当たりフラグ	203r j
シナリオカウンタ	203a j C
その他メモリエリア	203z

( b )

【 図 2 1 4 8 】

- ( a )
- 第1当たり種別選択テーブル 202b j C
  - 特別図柄1大当たり選択テーブル 202b j C1
  - 特別図柄2大当たり選択テーブル 202b j C2

30

特別図柄1大当たり選択テーブル202b j C1

大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値 C 2 (0~99)	第1特定入賞口開放パターン
大当たり A c (5R時短有大当たり)	0~49	開放パターンA
大当たり B c (5R時短無大当たり)	50~99	開放パターンA

- ( b )

特別図柄2大当たり選択テーブル202b j C2

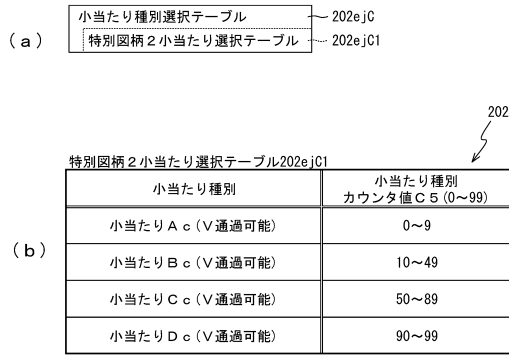
大当たり種別	第1当たり種別カウンタ値 C 2 (0~99)	第1特定入賞口開放パターン
大当たり C c (10R時短有大当たり)	0~99	開放パターンC
大当たり D c (10R時短有大当たり)	小当たり B c V通過	開放パターンD
大当たり E c (5R時短有大当たり)	小当たり C c V通過	開放パターンA
大当たり F c (5R時短有大当たり)	小当たり D c V通過	開放パターンB

- ( c )

40

50

【 図 2 1 4 9 】



【 図 2 1 5 0 】

第1特定入賞口開放パターン

開放パターン種別	開放時間 / 1回	開放回数	インターバル時間 / 1回
開放パターンA	5秒	5回	1秒
開放パターンB			7秒
開放パターンC	5秒	10回	1秒
開放パターンD			7秒

10

20

【 図 2 1 5 1 】

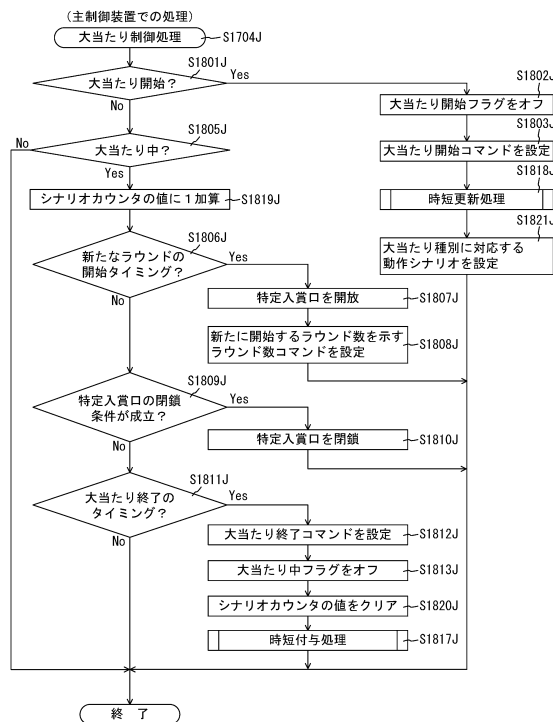
動作シナリオテーブル202g\_iC

シナリオカウンタ値	シナリオカウンタ値	動作内容	シナリオカウンタ値	動作内容
0	0	閉鎖	0	閉鎖
250	250	開放	250	開放
1500	1500	閉鎖	1500	閉鎖
1750	1750	開放	1750	開放
3000	3000	閉鎖	3000	閉鎖
7500	7500	閉鎖	7500	閉鎖
7501	7501	END	7501	END

開放パターンB動作シナリオ

シナリオカウンタ値	シナリオカウンタ値	動作内容	シナリオカウンタ値	動作内容
0	0	閉鎖	0	閉鎖
250	250	開放	250	開放
13500	13500	閉鎖	13500	閉鎖
13501	13501	END	13501	END

【 図 2 1 5 2 】

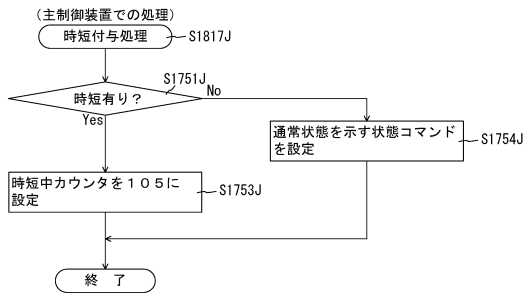


30

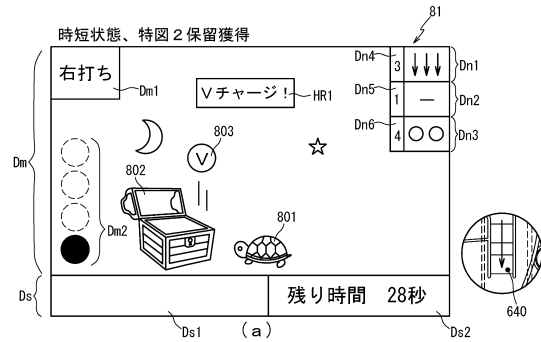
40

50

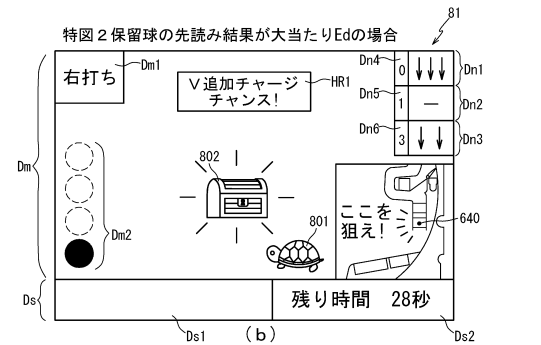
【図 2 1 5 3】



【図 2 1 5 4】

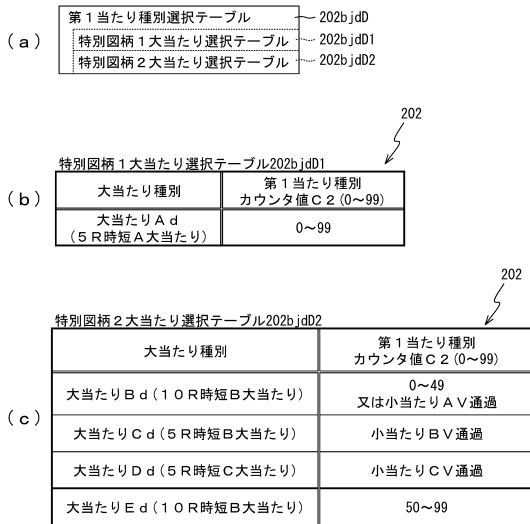


10

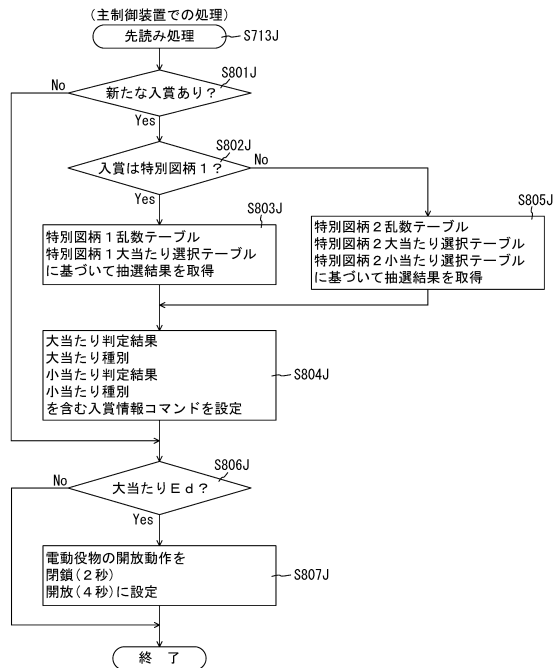


20

【図 2 1 5 5】



【図 2 1 5 6】

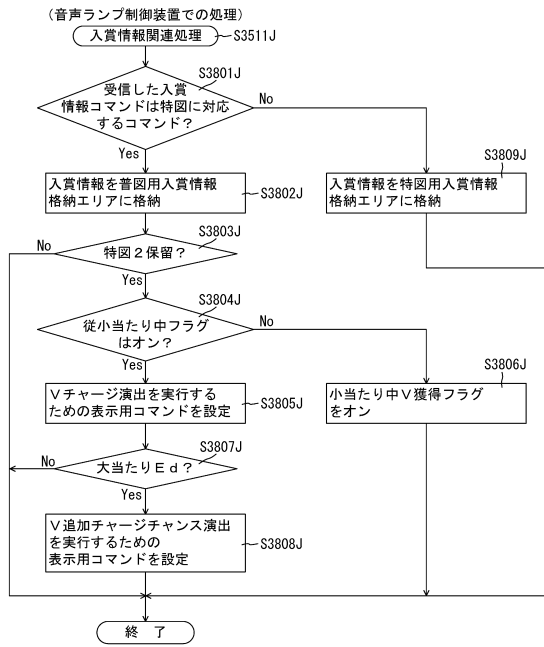


30

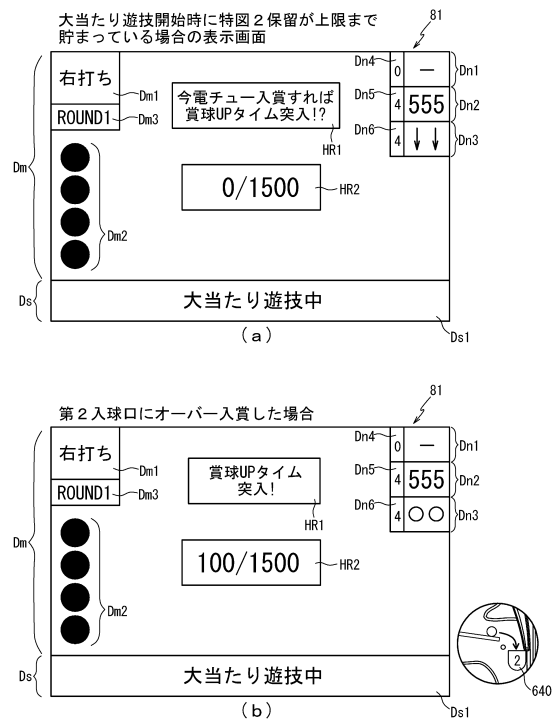
40

50

【 図 2 1 5 7 】



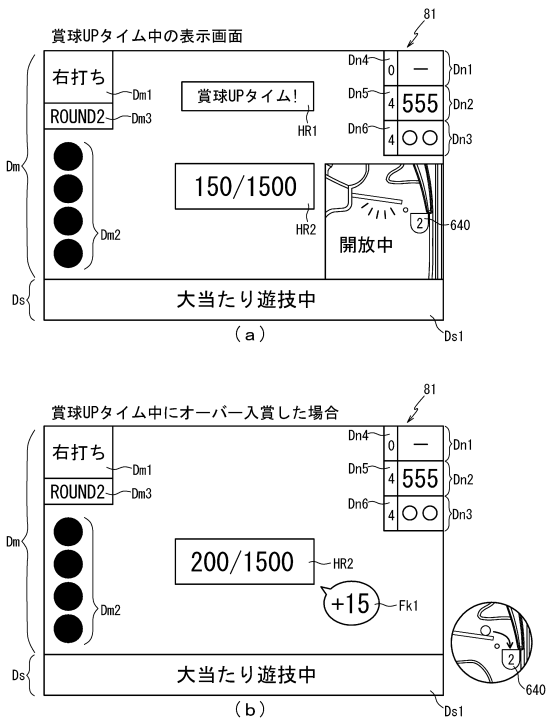
【 図 2 1 5 8 】



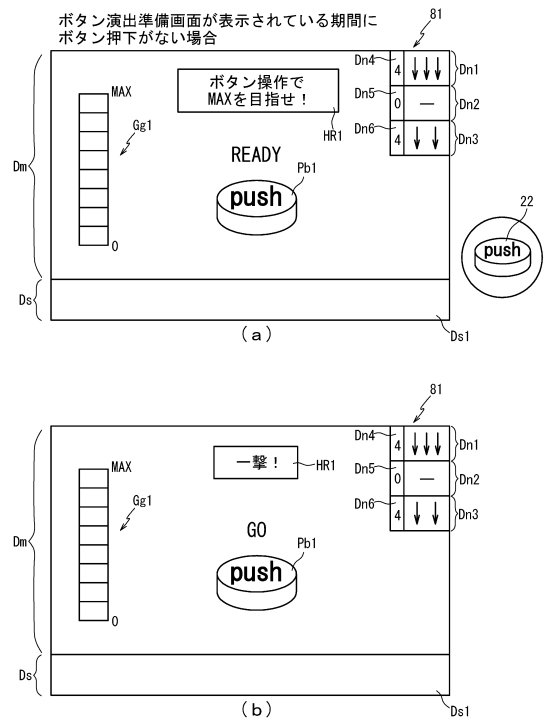
10

20

【 図 2 1 5 9 】



【 図 2 1 6 0 】



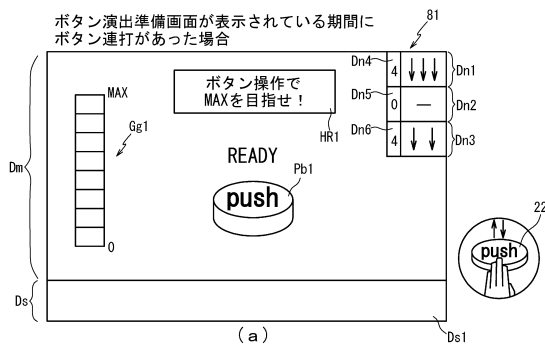
30

40

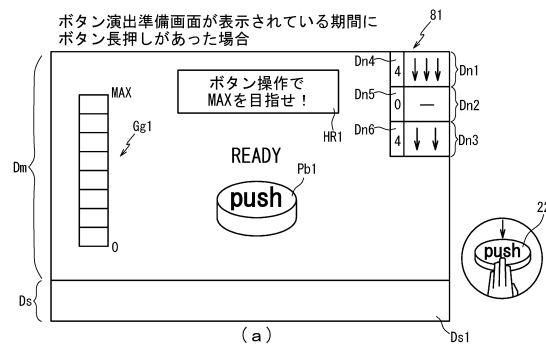
50



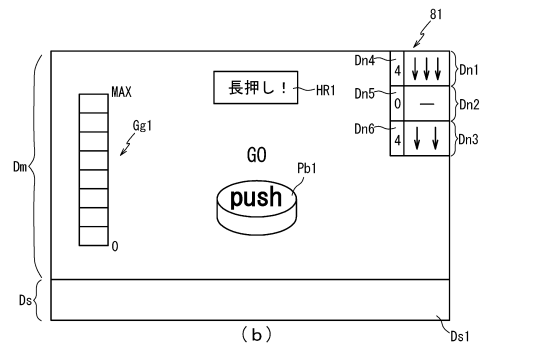
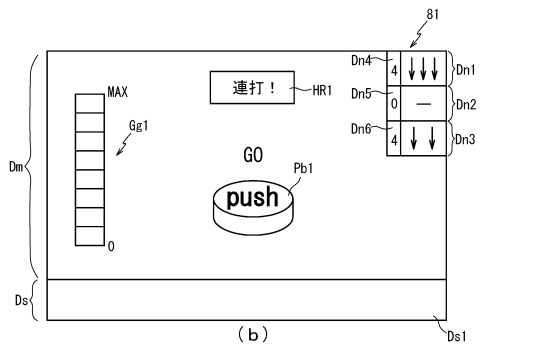
【図 2 1 6 1】



【図 2 1 6 2】



10



20

【図 2 1 6 3】

ROM (主制御装置)	202
第 1 当たり乱数テーブル	202a j
第 1 当たり種別選択テーブル	202b j
第 2 当たり乱数テーブル	202c j
変動パターンテーブル	202d j
小当たり種別選択テーブル	202e j
普通変動パターンテーブル	202f j
電動役物動作パターンテーブル	202g jE
継続開放抽選テーブル	202h jE

(a)

【図 2 1 6 4】

電動役物動作パターンテーブル202g jE

ラウンド数カウンタ 203b jE	動作パターン
0	動作パターン A (0回開放)
1	動作パターン B (1回開放)
:	:
10	動作パターン K (10回開放)

30

RAM (主制御装置)	203
特別図柄 1 保留球格納エリア	203a j
特別図柄 2 保留球格納エリア	203b j
普通図柄保留球格納エリア	203c j
特別図柄 1 保留球数カウンタ	203d j
特別図柄 2 保留球数カウンタ	203e j
普通図柄保留球数カウンタ	203f j
時短中カウンタ	203g j
大当たり開始フラグ	203h j
大当たり中フラグ	203i j
小当たり開始フラグ	203j j
小当たり中フラグ	203k j
V 通過時大当たり種別格納エリア	203m j
V フラグ	203n j
時短中当たりフラグ	203r j
シナリオカウンタ	203a jC
オーバー入賞フラグ	203a jE
ラウンド数カウンタ	203b jE
継続開放抽選カウンタ	203c jE
その他メモリア	203z

(b)

40

50

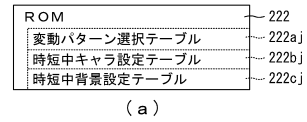
【図 2 1 6 5】

202

継続開放抽選テーブル202hJ

継続開放の有無	継続開放抽選カウンタ203cJ (0~99)
有	0~49
無	50~99

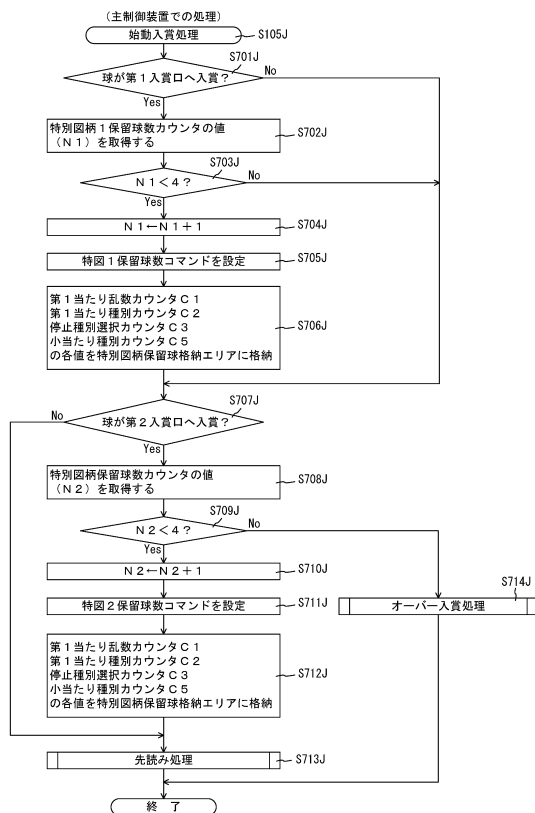
【図 2 1 6 6】



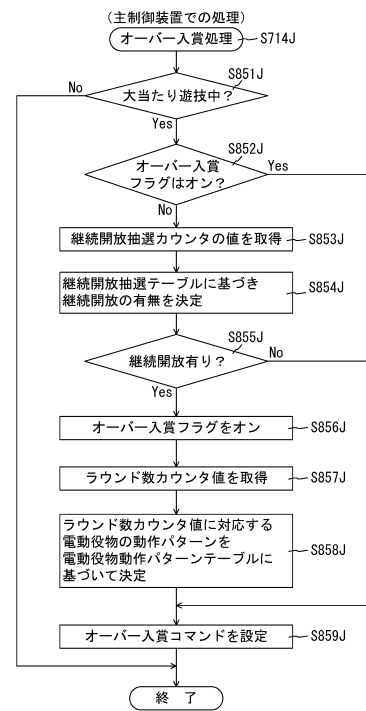
10

20

【図 2 1 6 7】



【図 2 1 6 8】

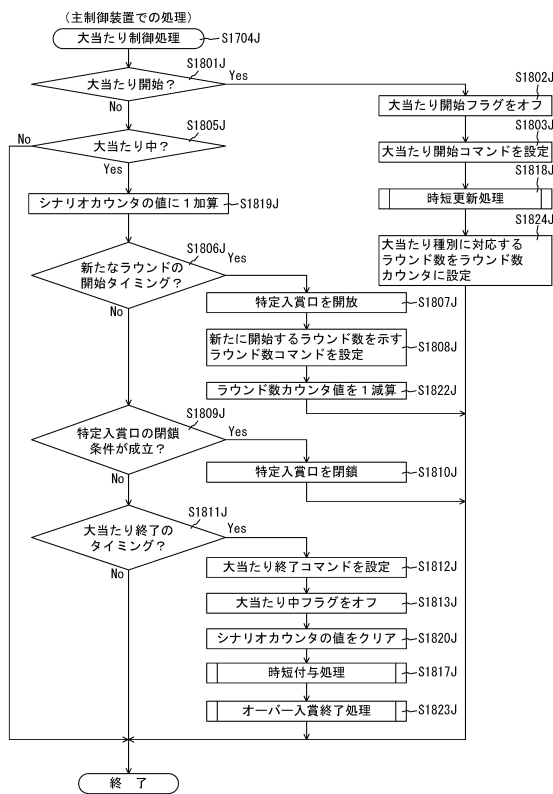


30

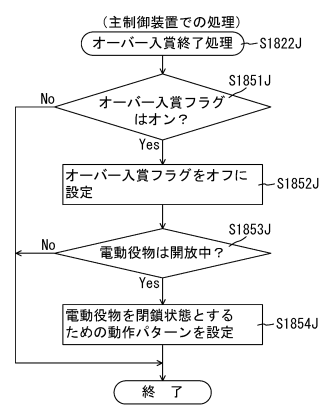
40

50

【 図 2 1 6 9 】



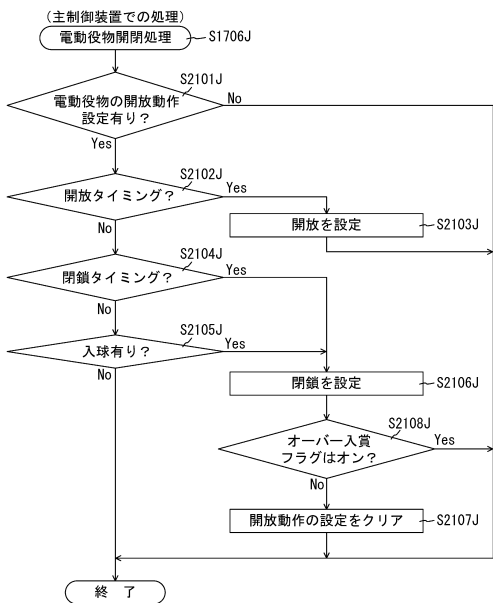
【 図 2 1 7 0 】



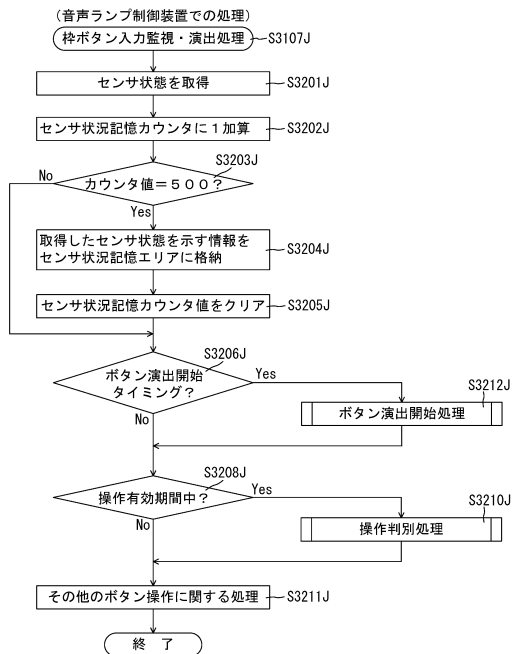
10

20

【 図 2 1 7 1 】



【 図 2 1 7 2 】

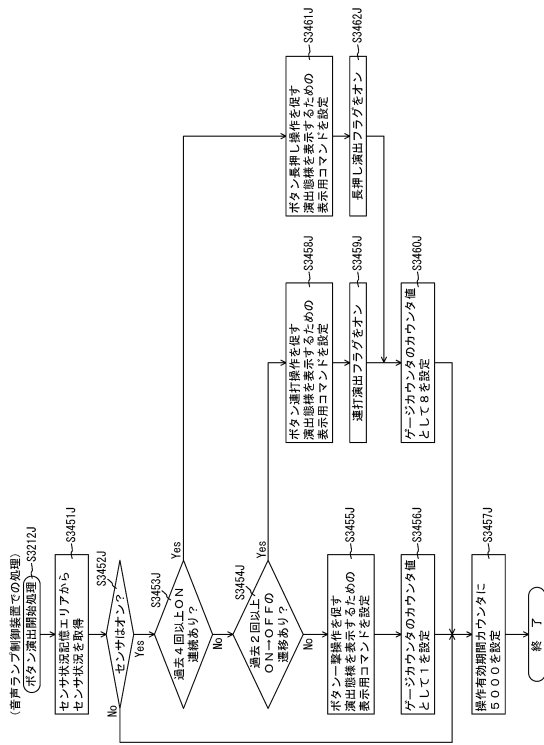


30

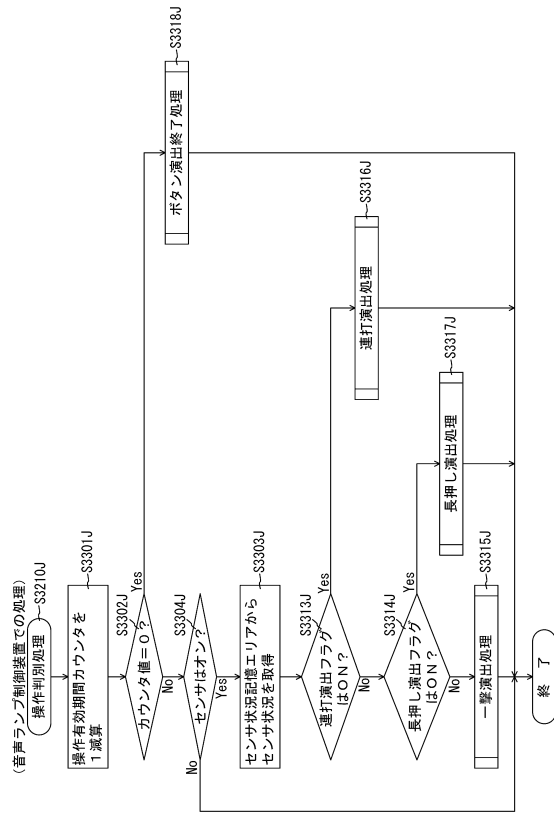
40

50

【 図 2 1 7 3 】



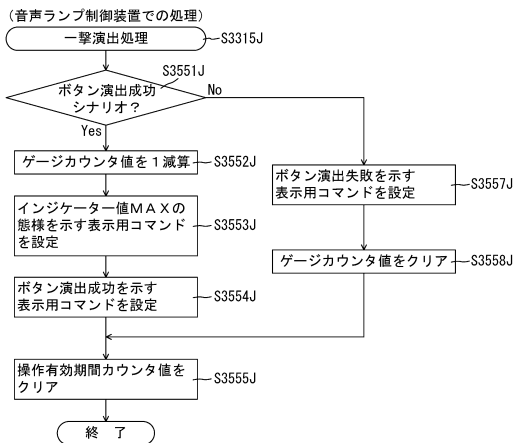
【 図 2 1 7 4 】



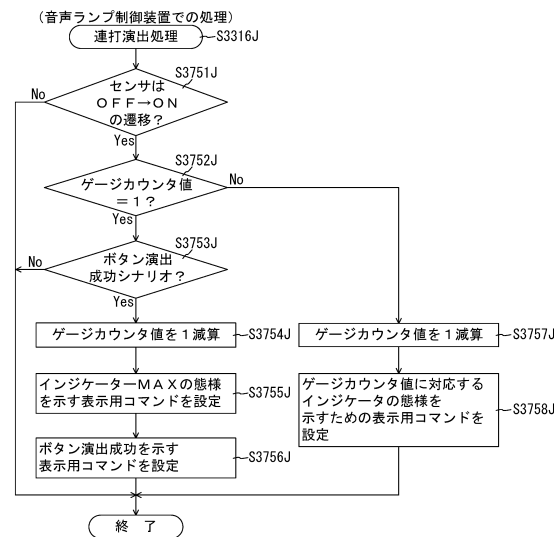
10

20

【 図 2 1 7 5 】



【 図 2 1 7 6 】

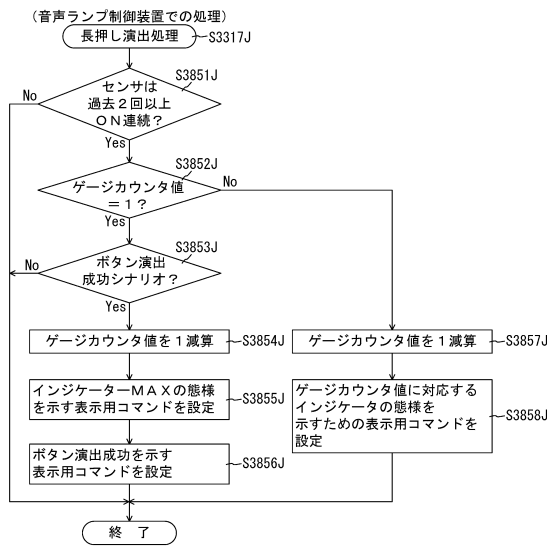


30

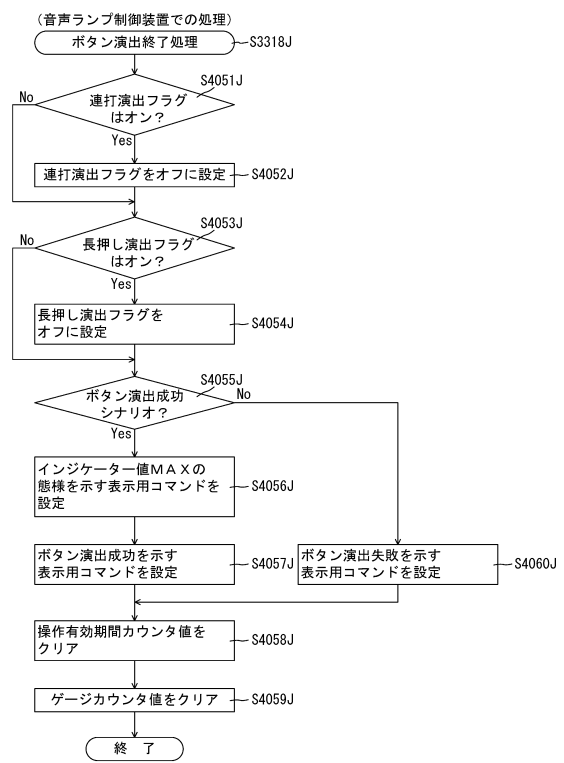
40

50

【 図 2 1 7 7 】



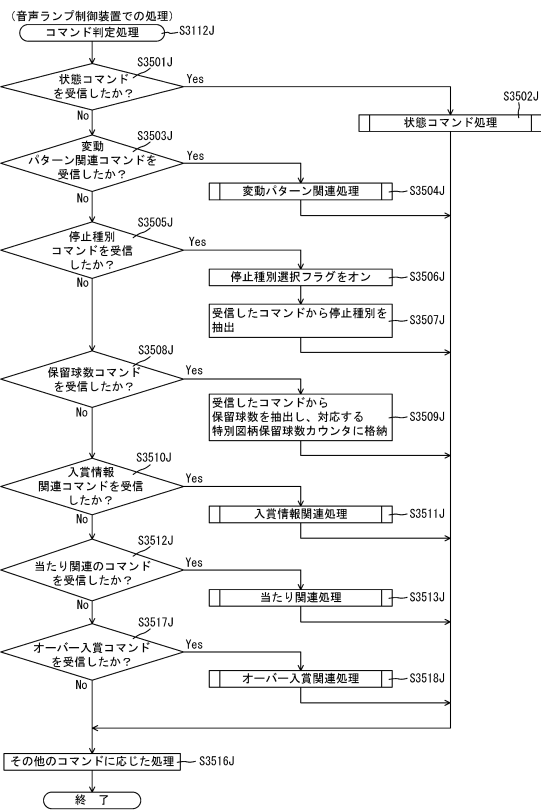
【 図 2 1 7 8 】



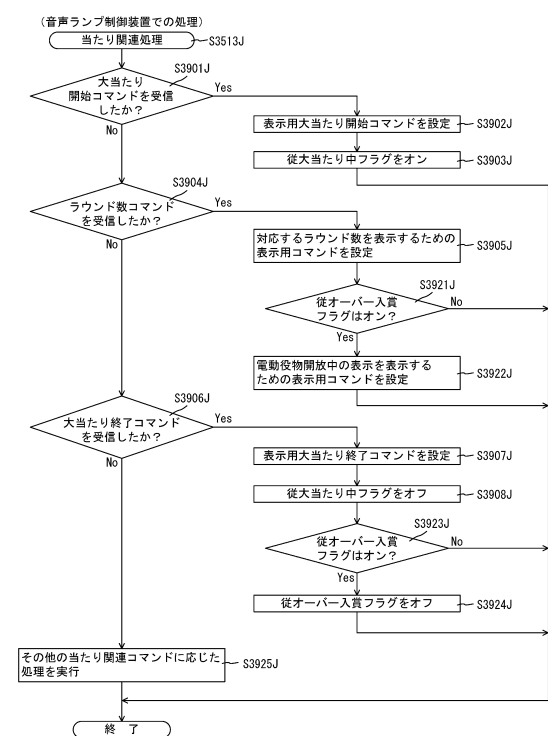
10

20

【 図 2 1 7 9 】



【 図 2 1 8 0 】

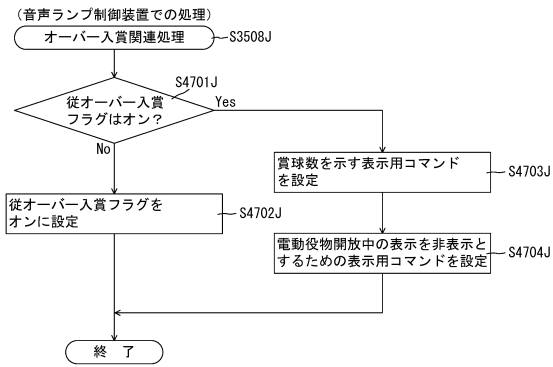


30

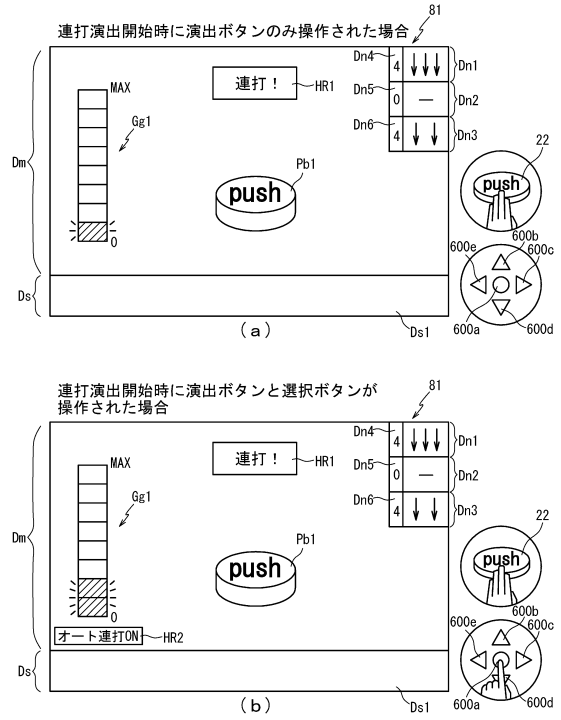
40

50

【 図 2 1 8 1 】



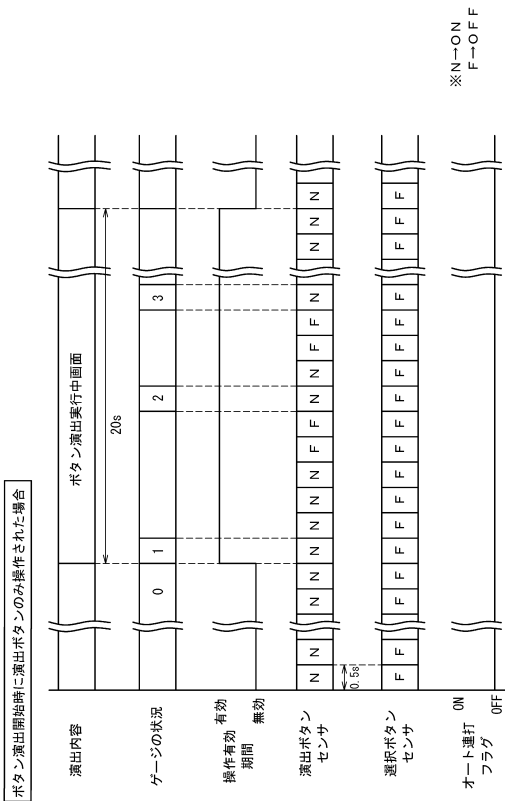
【 図 2 1 8 2 】



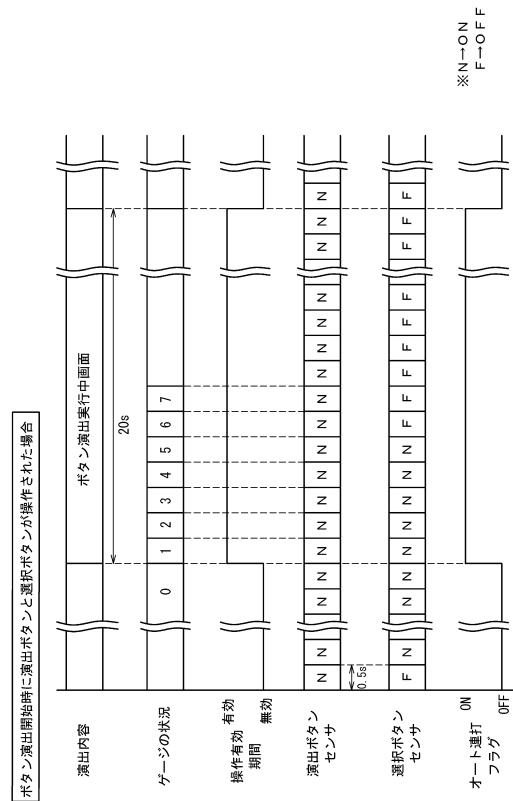
10

20

【 図 2 1 8 3 】



【 図 2 1 8 4 】

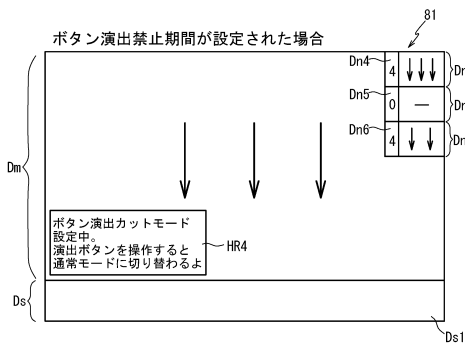


30

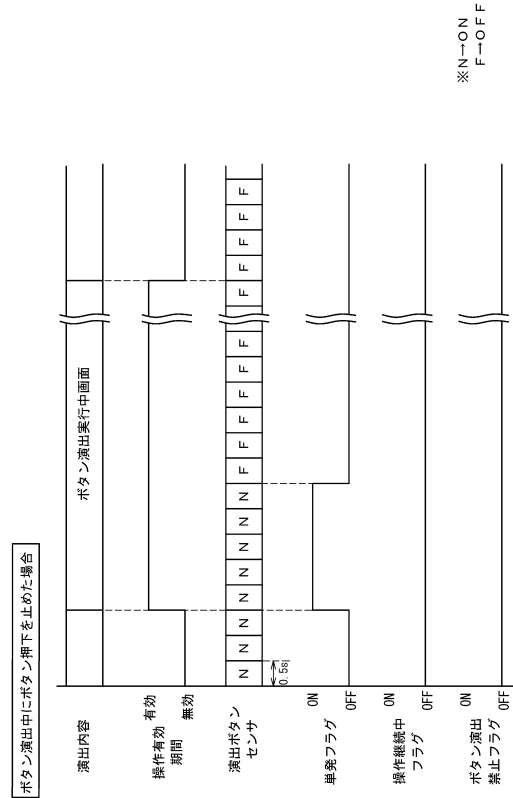
40

50

【 図 2 1 8 5 】



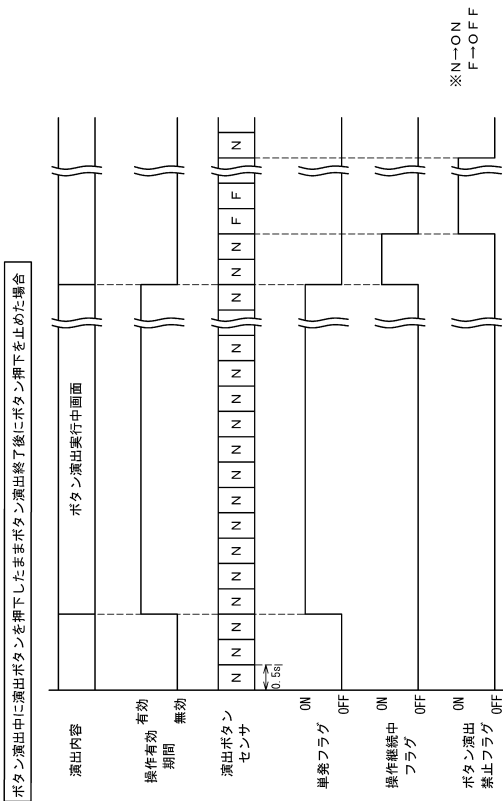
【 図 2 1 8 6 】



10

20

【 図 2 1 8 7 】



【 図 2 1 8 8 】

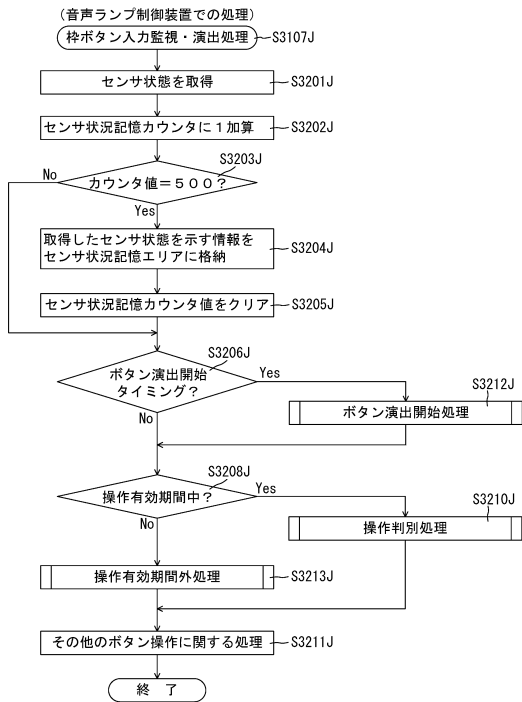
RAM	223
特図用入賞情報格納エリア	223a j
特別図柄 1 保留球数カウンタ	223b j
特別図柄 2 保留球数カウンタ	223c j
特図用変動開始フラグ	223d j
停止種別選択フラグ	223e j
演出カウンタ	223f j
時短中カウンタ	223g j
時短残期間格納エリア	223h j
変動時間カウンタ	223i j
従状態格納エリア	223j j
特 2 変動フラグ	223k j
普図用入賞情報格納エリア	223m j
普図用変動開始フラグ	223n j
従大当たり中フラグ	223o j
従小当たり中フラグ	223q j
従時短中当たりフラグ	223r j
超チャージチャレンジモード中フラグ	223s j
小当たり中V獲得フラグ	223t j
演出モード記憶エリア	223u j
従時短カウンタ	223v j
操作有効期間カウンタ	223w j
ゲージカウンタ	223x j
センサ状況記憶エリア	223y j
センサ状況記憶カウンタ	223aa j
オート連打フラグ	223aj F
単発フラグ	223bj F
操作継続中フラグ	223cj F
ボタン演出禁止フラグ	223dj F
その他メモリア	223z

30

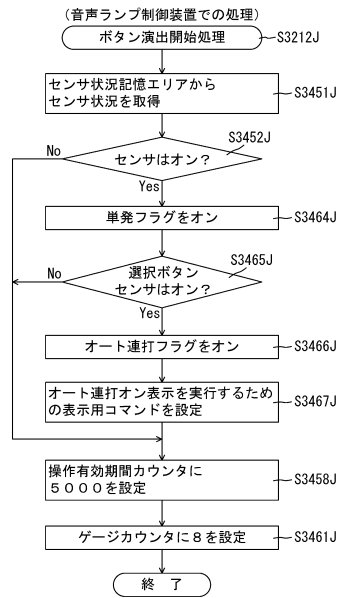
40

50

【 図 2 1 8 9 】



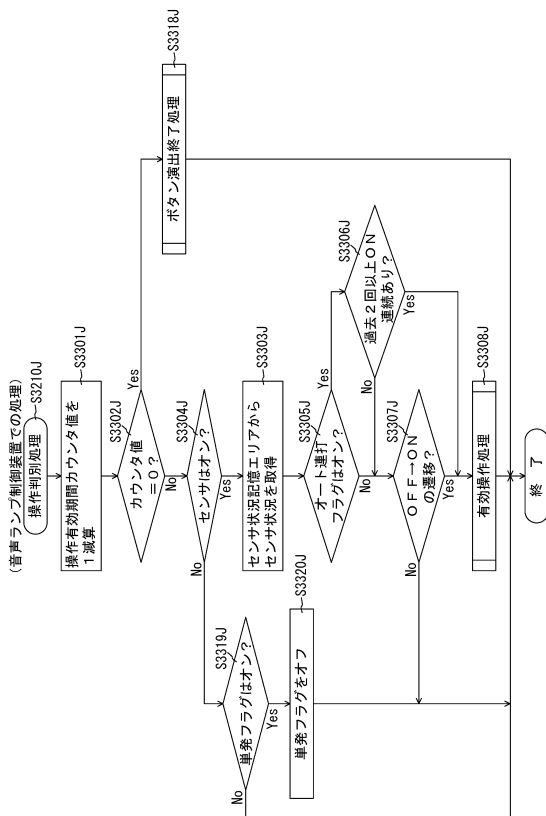
【 図 2 1 9 0 】



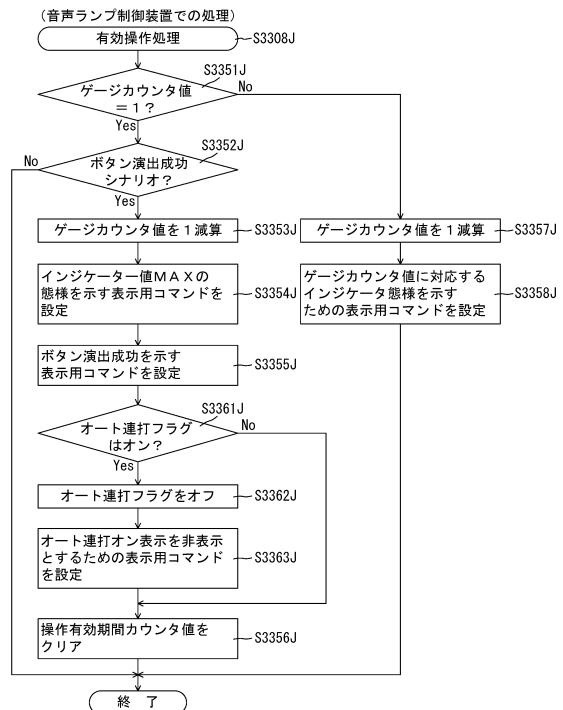
10

20

【 図 2 1 9 1 】



【 図 2 1 9 2 】



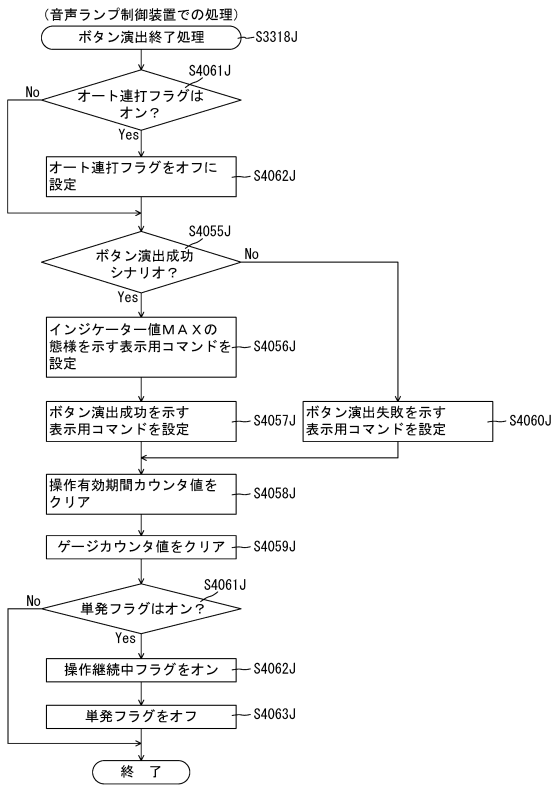
30

40

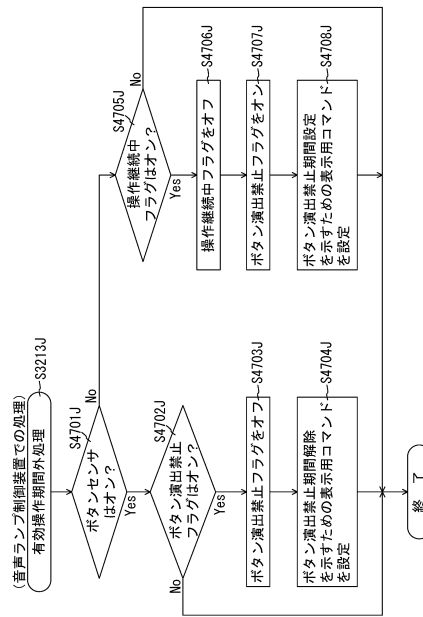
50



【 図 2 1 9 3 】



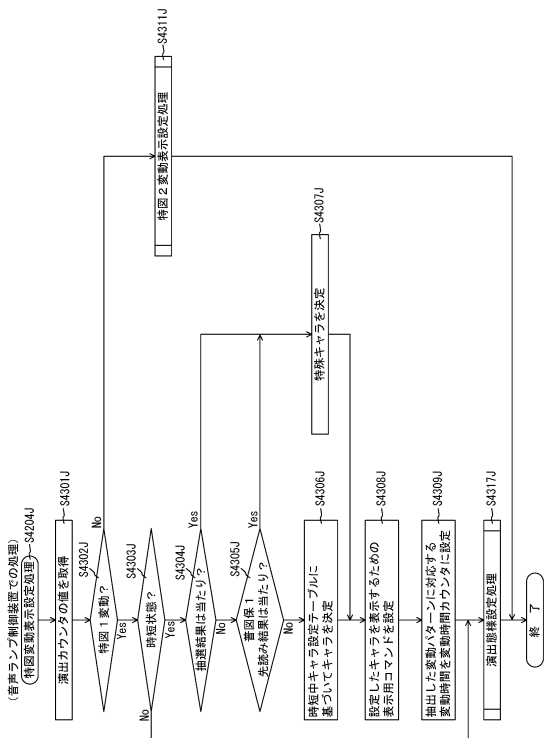
【 図 2 1 9 4 】



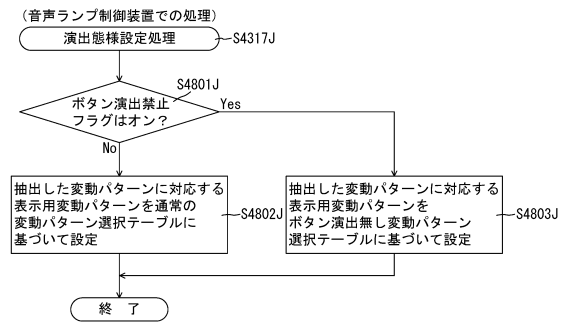
10

20

【 図 2 1 9 5 】



【 図 2 1 9 6 】



30

40

50